J. TÜRN
V. GROMOV

64-RUUDULISE

KABE ÕPIK

A-22458 II

J. TÜRN, V. GROMOV

64-RUUDULISE KABE ÕPIK

EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1959

KAANE KUJUNDANUD

A. Koemets

2

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu
44476

EESSÕNA

Kaheksa aastat on möödunud ajast, mil ilmus trükist esimene eestikeelne kabeõpik. Selle aja jooksul on kabeteooria tublisti edasi arenenud. On avastatud hulgaliselt uusi teoreetilisi variante ja jätke, mitmete senikasutatud avangujätkude hinnangud on täielikult muutunud. Sammu edasi on teinud ka positsioonilise mängu käsitlemine.

Seda kõike on tinginud selle ajavahemiku jooksul toimunud hulgalised üleliidulised kabeturniirid, sealhulgas kuued NSV Liidu esivõistlused, samuti kabetajate individuaalne töö kabeteooria rikastamisel.

Ka meie vabariigis on tehtud edusamme rahvahulkade ühe armastatuima mängu — k a b e — edasiarendamisel. Nii on meil 1950.—1958. a. läbi viidud 7 vabariiklikku kabetšempionaati. Igal aastal toimuvatest asutuste, käitiste, koolide, linnade ja rajoonide, spordiühingute ja vabariigi esivõistlustest võtavad meil osa kümned tuhanded kabetajad nii õppiva noorsoo, maanoorte, töötajate kui ka tööveteranide hulgast.

1957. a. viidi meil kabes esmakordselt läbi ka vabariiklikud esivõistlused naistele.

Aastat kaheksa-üheksa tagasi oli vabariigis vaid 2—3 esimese järgu ja 8—10 teise järgu kabetajat. Nüüd on meil 2 meistrit, 4 meistrikandidaati ja üle 40 esimese järgu kabetaja.

64-ruudulise kabemängu kõrval on meil nüüd võitnud eluõiguse ka rahvusvaheline, 100-ruuduline kabe.

Kabemeisterlikkuse arendamisel etendavad tähtsat osa kabeõpikud. Esimese eestikeelse kabeõpiku maht oli väike ning tiraaž (3000 eksemplari) mitteküllaldane. Käesolev J. Türni ja V. Gromovi kabeõpik erineb põhjalikult samade autorite eelmisest väljaandest, selle materjale on tunduvalt laiendatud ja ümber töötatud.

Õpik on mõeldud algajatele ja V kuni II järgu kabetajatele. Mõningate osade läbitöötamine on kasulik ka kõrgema kvalifikatsiooniga kabetajatele.

Loodame, et käesolev õpik annab uut hoogu meie vabariigi kabeliikumisele, aitab veelgi rohkem populariseerida kabemängu ja tõsta kabetajate meisterlikkust.

Ülo Kesker,
NSV Liidu meistersportlane

I. 64-ruudulise kabemängu määrused*

§ 1. Kabelaud

Kabelaud kujutab enesest ruutu, mis koosneb 64 võrdsest väiksemast ruudust; viimased on vaheldumisi heledad ja tumedad.

Iga kabelaua külg koosneb 8 ruudust. Kogu kabelaud koosneb 32 heledast ja 32 tumedast ruudust. Heledaid ruute nimetatakse valgeteks väljadeks, tumedaid — mustadeks väljadeks.

Mäng toimub ainult mustadel väljadel.

Mängu alguseks seatakse kabelaud selliselt, et kabetaja suhtes vasakpoolne alumine nurgaväli on must.

§ 2. Kivid

Kummalgi kabetajal on mängu algul 12 ümmargust kivi — ühel heledad, teisel tumedad. Heledaid kive nimetatakse valgeteks kivideks ja tumedaid — mustadeks kivideks. Kivid asetatakse kummalgi pool esimese kolme horisontaali (rea) mustadele väljadele, nagu on näidatud diagrammil 1.

Kivide mõõtmed peavad olema väiksemad kabelaua väljade mõõtmetest, et kivid ei kataks täielikult välja.

Ametlikel võistlustel peab kabelaua külje suurus olema 30—50 sentimeetri piires.

---

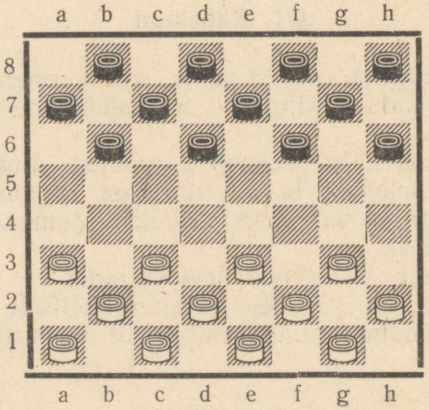
* Siintoodud kabe võistlusmäärused on kinnitatud NSV Liidu Tervishoiu Ministeeriumi Kehakultuuri ja Spordi Peavalitsuse poolt 1. aprillil 1953. a.

§ 3. Vastased ja kabepartii eesmärk

Kabepartii toimub kahe poole — «vastaste» vahel. Vastaseks võib olla niihästi üks isik kui ka mitmest isikust koosnev kollektiiv. Viimasel juhul nimetatakse partiid «konsultatsioonipartiiks».

Kummagi poole lõppeesmärgiks on 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, või selle tõttu, et tema säilinud kabendid on kabelaual liikumisvõimetud, s. o. kinnistatud.

Diagramm 1



Kui kumbki vastane ei suuda partiid võita, lõpeb partii viigiga. Seega võib partii lõppeda kas ühe vastase võiduga või viigiga (vt. §§ 15 ja 16).

§ 4. Käigu mõiste

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

Valge käik koos musta järgneva vastukäiguga varustatakse üleskirjutamisel ühise järjekorranumbriga, näiteks esimene valge käik koos järgneva musta vastukäiguga moodustab partii esimese käigu, partii 10-ndaks käiguks loetakse valge 10. käik koos järgneva musta vastukäiguga jne.

§ 5. Esimene käik

Mängu alustab, s. t. partii esimese käigu teeb valge. Valge käigule järgneb musta käik, musta käigule uuesti valge käik jne.

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

Kahe vastase vahelises matšis mängib kumbki nendest valgetega ja mustadega vaheldumisi.

Turniirides määratakse kivide värv igas üksikus partiis tabeli järgi.

§ 6. Kivide käigud

Kivi käib ainult ettepoole, vabale naaberväljale mööda kabelaua diagonaali.

Kui partii jooksul jõuab kivi enda poolt lugedes kaheksanda horisontaali mis tahes väljale, muutub ta kabeks, omandades uusi õigusi. Järelikult võib kabelaual olla kummalgi poolel ühtaegu mitu kabet. Nii võib partii käigus kummagi poole kabendite koosseisus olla kive ja kabesid, algseisus aga on kõik kabendid kivid.

§ 7. Kabe käigud

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.

Kabe eristamiseks kivist tähistatakse teda kahe teineteisele asetatud oma kiviga.

§ 8. Löömine kiviga

Käigulolev kivi peab lööma vastase kabendi, kui see asub diagonaalnaaberväljal ja väli vastase kabendi taga on vaba. Sel juhul asetatakse lööv kivi vabale väljale (hüpates üle vastase kabendi), vastase kabend aga eemaldatakse laualt.

Ühe võttega (käiguga) peab lööma (kõrvaldama kabe-

laualt) kõik lööva kivi teel seisvad vastase kivid, kui nad asuvad löömistingimuste kohaselt.

Kabend (kivi või kabe) võib lüüa vastase kabendeid nii ettepoole kui ka tahapoole.

Ühe või mitme vastase kabendi löömine ühe võttega loetakse üheks käiguks. Kui on võimalik lüüa mitmes suunas, oleneb suuna valik lööjast, hoolimata löödavate kabendite arvust või liigist (kas kivi või kabe).

Vastase mitme kabendi löömisel kõrvaldatakse need kabelaualt alles pärast käigu sooritamist.

Ühe võtte (käigu) vältel võib lööv kabend ületada ühte ja sama vastase kabendit ainult üks kord.

§ 9. Löömine kabega

Käigulolev kabe peab lööma vastase kabendi vaatamata kaugusele, mis lahutab teda vastase kabendist, kuid ainult tingimusel, et vastase kabend asuks kabega ühisel diagonaalil ja selle kabendi taga oleks üks või mitu vaba välja; seejuures peab kabe jätkama löömist, kui tema teel asub veel teisi vastase kabendeid.

Kui vastase kabendi taga on mitu vaba välja järjest, siis võib kabe, kui ta on löönud vastase kabendi, peatuda mis tahes vabal väljal, olenevalt lööja valikust.

Kui kabel on mitu löömisvõimalust, siis valib suuna lööja.

Kui lööv kivi satub enda poolt arvates kaheksandale horisontaalile ja tal on edaspidise löömise võimalus, siis on ta kohustatud sama käiguga löömist jätkama, kuid nüüd juba kabena.

Kui aga kivi satub viimasele horisontaalile i l m a l ö ö m a t a ja ta võiks sealt lüüa vastase kabendeid, siis peab ta lööma (kui löömise võimalus säilib) alles järgmisel käigul kabena.

Kui on võimalus lüüa samaaegselt kas kivi või kabega, teeb valiku lööja.

§ 10. Käigu sooritamise moment

Käik loetakse sooritatuks, kui üks vastastest asetas kabelaual ümber oma kabendi ja vabastas selle käest.

§ 11. Kabendi puudutamine

Kui vastane käigul olles puudutab oma kabendit, on ta kohustatud sellega käima.

Oma kabendi puudutamine, kui sel ei ole ühtegi käiku, ei kutsu esile mingeid järeldusi. Kui kabendit tahetakse puudutada selle korrastamiseks kabelaual, tuleb eelnevalt ütelda hoiatav sõna «kohendan».

§ 12. Mängureeglite vastu eksimised partii mängimisel

Juhul kui partii jooksul või pärast selle lõppu selguvad partiis asetleidnud eksimused mängureeglite vastu, tuleb partiid uuesti mängida eksimise momendist alates.

Nii: a) kui tehakse kindlaks, et kivide või kabelaua algasend oli ebaõige, siis mängitakse partiid uuesti algusest peale;

b) kui tehakse kindlaks, et partiis tehti määrustevastane käik, siis tuleb partiid mängida uuesti alates seisust, milles tehti määrustevastane käik.

Kui aga ülalnimetatud eksimused selguvad alles pärast järgneva vooru algust, siis nende mängitud partiide tulemus jääb muutmatuks. Samuti ei kuulu ümbermängimisele turniiri viimase vooru partiid ja matši viimane partii.

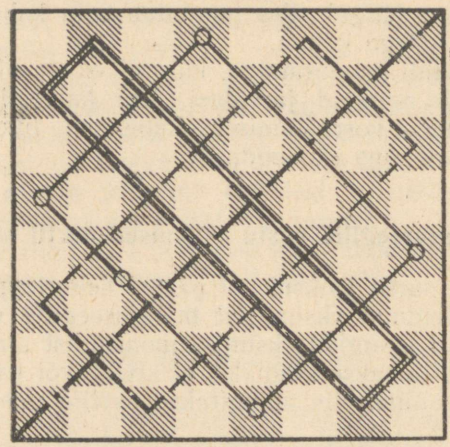
Kui partii jooksul või pärast selle lõppu selgub, et vastastele on antud teist värvi kivid, kui voorutabelis ette nähtud (selgugu see kas või pärast esimest musta vastukäiku), siis esimesel juhul partiid jätkatakse, teisel juhul aga loetakse partii tulemus maksvaks.

§ 13. Kabelaua diagonaalide nimetused

Väljade kaldrida ühest kabelaua äärest teiseni moodustab diagonaali. Suurimat diagonaali, mis koosneb kaheksast mustast väljast ja mis läbistab kabelaua vasakult paremale, nimetatakse peateeks.

Mõlemal pool peateed asuvad diagonaalid ja neid otstel ühendavad kaks diagonaali moodustavad kokku kolmiku. Kolmikule järgnevad diagonaalid mõlemal pool peateed koos neid otstel ühendavate diagonaalidega moodustavad neliku. Peateele, kolmikule ja nelikule risti asuvat kaht diagonaali (kummaski 7 välja) nimetatakse kaksikuks.

Diagramm 2



—— · —— peatee

— — — — kolmik

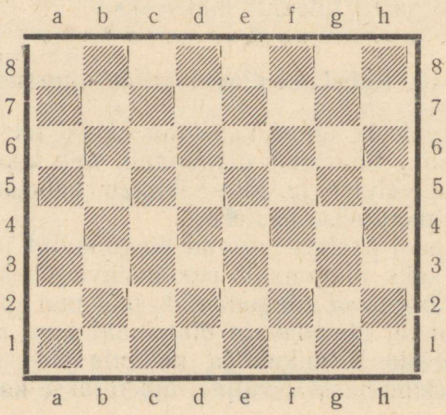
═══ kaksik

o——o nelik

§ 14. Kabemängu notatsioon ja partii üleskirjutus

Kabelaua väljade ning kabendite asendi ja ümberpaigutuste märkimise süsteemi nimetatakse kabemängu notatsiooniks.

Diagramm 3

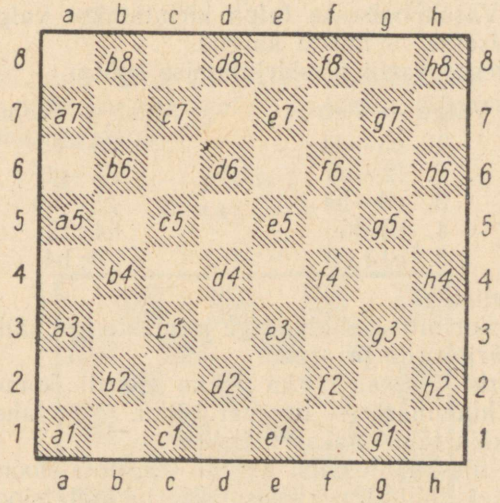


Kaheksat kabelaua horisontaali (rida) tähistatakse numbritega 1-st kuni 8-ni, kaheksat vertikaali — väikeste ladina tähtedega a-st kuni h-ni, s. o. a, b, c, d, e, f, g ja h. Tähega a tähistatakse valge poolt vaadatuna äärmine vasakpoolne, või musta poolt vaadatuna — äärmine parempoolne vertikaal; esimeseks horisontaaliks loetakse valgele lähim (või mustale kaugeim) horisontaal. Diagramm 3 näitab kabelaua vertikaalide ja horisontaalide tähistamist.

Kabelaua iga välja tähistus moodustub olenevalt sellest, millisel vertikaalil ja horisontaalil ta asub. Teiste sõnadega, iga välja tähistatakse vastava tähe ja numbri abil.

Kõigi mänguväljade tähistus on toodud diagrammil 4.

Diagramm 4



Notatsiooni kasutamine võimaldab nii tervete partiide kui ka üksikute seisude üleskirjutamist. Näiteks märgitakse kivide asend partii alguses järgmiselt (vt. diagramm 1): valge — a1, a3, b2, c1, c3, d2, e1, e3, f2, g1, g3, h2 (12); must — a7, b6, b8, c7, d6, d8, e7, f6, f8, g7, h6, h8 (12).

Kabendi käigu üleskirjutamiseks märgitakse esiteks kabendi lähteväli, siis mõttekriips ja lõpuks sihtväli, näiteks a3—b4. Löömise üleskirjutamine toimub samal viisil, kuid mõttekriips asendatakse kooloniga.

Liitlöögi puhul toimub üleskirjutamine järgmiselt: esiteks märgitakse lähteväli, siis märgitakse koolon ja sihtväli pärast liitlöögi sooritamist. Kui aga on vaja märkida löögi suunda, siis pärast lähtevälja märkimist märgitakse järjekorras löögisuuna muutuse lähtepunktid. Üksikute väljade tähistuste vahele asetatakse koolon.

On antud näiteks seis: mustad kivid — b6, d6, f4, f6 ja g7; valge kabe d2. Valgel kabel on löögi sooritamiseks võimalik valida kolm suunda, mis märgitakse vastavalt:

1. d2 : h6 : f8 : c5 : a7 või
2. d2 : g5 : e7 : c5 : a7 või
3. d2 : g5 : d8 : a5.

Sellistes seisudes on tarvis partiiprotokollis märkida kabendite löömist täisnotatsioonis, nagu näidatud ülal.

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

Näide terve partii üleskirjutamise kohta:

Valge — Petrov	Must — Ivanov
1. e3—d4	d6—c5
2. f2—e3	f6—g5
3. c3—b4	g5—h4
4. b4:d6	h4 : f2
5. e1 : g3	c7 : h4

Valge alistus.

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

Küsimärk tähistab nõrka käiku (partii kommenteerija arvates), hüüumärk — tugevat käiku. Mis tahes (vabalt valitav) käik tähistatakse märgiga ~.

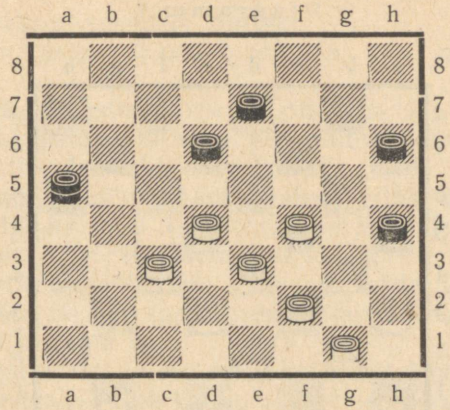
Toodud üleskirjutusviisi kõrval (täisnotatsioon) tarvitatakse vahel lühi-üleskirjutusviisi (lühinotatsioon), mille abil võib seda partiid üles märkida järgmiselt: Petrov—Ivanov. 1. ed4 dc5 2. fe3 fg5 3. cb4 gh4 4. bd6 hf2 5. eg3 ch4. Valge alistus.

Mõned löömiskohustust selgitavad näited

Näide 1

Must peab käigul olles sooritama löögi kabega nii: a5 : e1 : g3 : e5 (valget kivi d4 kabe võtta ei tohi, sest kivi

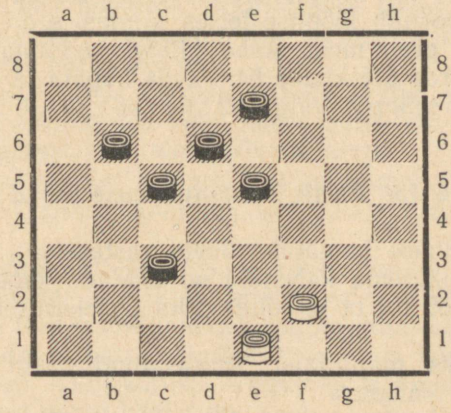
Diagramm 5



c3, samuti nagu kivid f2 ja f4, eemaldatakse kabelaualt alles pärast käigu sooritamist). Musta löömisele vastab valge löömisega d4:d8.

Näide 2

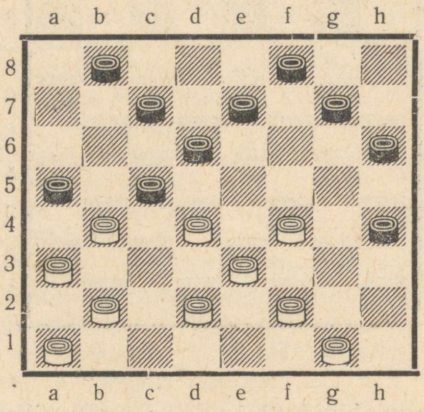
Diagramm 6



Selles seisus peab valge käigul olles lööma kabega nii: e1 : a5 : d8 : f6 : d4. Väljal d4 peab kabe peatuma, sest ta ei tohi hüpata üle kivi c3 teist korda, ta ei tohi ületada ka kivi c5 (eelmises näites selgitatud põhjustel).

Näide 3

Diagramm 7



Vastuseks valge viimasele käigule c3—d4 peab must lööma kiviga a5 näiteks järgmiselt: a5 : c3 : e1 : g3 : e5 : c3. Must kivi, muutunud väljal e1 kabeks, peab peatuma väljal c3, sest ta ei tohi hüpata üle kivide b4 või d2 teist korda. Kui must sooritab löömise teises suunas, s. o. a5 : c3 : e5 : g3 : e1 : c3, peab must kabe jällegi peatuma väljal c3, sest teist korda üle kivide b4 või d4 hüpata ta ei tohi.

Vastuseks mängib valge b2 : d4 : b6 : d8 : f6 : h8.

§ 15. Partii kaotustulemuse juhud

Partii loetakse kaotatuks ühele vastasele:

a) kui kõik tema kabendid on löödud (kabelaualt kõrvaldatud) või kui ta ei suuda teha järjekordset käiku (on kinnistatud);

b) kui üks mängijaist, tunnistanud partii kaotatuks, teatas, et ta «alistus».

Peale ülalloetletud juhtude on veel võimalik kaotust määrata kontrollkellade kasutamise määruste (vt. § 32), partii katkestamise määruste (vt. § 34) ja võistlusdistsipliini määruste (vt. § 39) rikkumise eest.

§ 16. Mitmesugused viigijuhud

Partii loetakse lõppenuks viigiga:

a) kui üks vastastest pakub viiki ja teine nõustub sellega;

b) kui üks vastastest, teinud kindlaks, et viimase 30 käigu jooksul pole muutunud kabendite koosseis (nende arv ja liik), nõuab partii katkestamist;

c) kui mängija, kellel on kolm kabet vastase üksiku kabe vastu, oma 18. käiguga (arvates selle jõudude vahekorra tekkimise momendist) ei löö vastase kabet;

d) kui partiis kordub kolm või enam korda üks ja sama seis (kabendite üks ja sama asend), kusjuures käigul on iga kord üks ja sama pool.

Viigiks tunnistamise kord seisu kordumisel on järgmine.

Kui üks vastastest teeb käigu, mille tulemusena seis kordub kolmandat korda või enam, siis on teisel vastasel õigus taotleda võistluse kohtuniku ees enne oma järjekordset käiku partii katkestamist ja viigiliseks tunnistamist.

Kui üks vastastest ise võib teha käigu, mille tulemusena seis kordub kolmandat või enam korda, siis peab ta, tegemata järjekordset käiku kabelaual, taotlema võistluse kohtuniku ees partii katkestamist ja viigiliseks tunnistamist.

Kui ülalöeldust hoolimata sooritatakse järjekordne käik, siis kaotab kõnesolev mängija viigi taotlemise õiguse kuni sama seisu uue kordumiseni.

Pole nõutav, et seis korduks vahetult: viiki võib nõuda ka juhul, kui seis kordub kolm korda partii erinevates järkudes, s. o. pärast mis tahes käikude arvu.

Viigitaotluse õigsust kontrollib seisu kolmekordse kordumise puhul võistluse kohtunik viigitaotleja mõtlemisaja arvel.

Kui selle viigitaotluse õigsuse kontrollimise juures viigitaotleja mõtlemisaeg ületab ettenähtud mõtlemisaja, kuid kontrollimine teeb kolmekordse seisu kordumise fakti kindlaks, tunnistatakse partii viigiliseks; kui aga kontrollimine näitab, et seisu kolmekordset kordumist ei olnud, siis loetakse taotlejale partii kaotatuks.

Viigipakkumise kord on järgmine.

Võistleja, kes on käigul, omab õiguse pakkuda viiki. See ettepanek ja vastus sellele peavad olema väljendatud lühidalt: «pakun viiki», «nõustun», «ei nõustu».

Kui viigipakkumist ei võeta vastu (vastase järjekordne käik on võrdne viigist äraütlemisega), siis see võistleja võib teistkordselt taotleda viiki alles pärast seda, kui teine võistleja kasutas oma õigust viigipakkumiseks.

(Paragrahvid 17 kuni 31 puudutavad sajaruudulisel laual mängitavat kabet.)

§ 32. Kontrollkellade kasutamine

Käikude sooritamisega seotud mõtlemisaja piiramiseks ja kontrollimiseks kasutatakse erilisi, kahe numbrilauaga kontrollkelli, mis käivitatakse kohtuniku poolt mängu alguse väljakuulutamise momendil.

Mängimiskiirus määratakse kindlaks iga võistluse kohta võistluse juhendis ja tavaliselt võrdub see ühega järgmistest normidest:

a) 15 käiku tunnis kummalegi vastasele;
b) 18 käiku tunnis kummalegi vastasele;
c) 20 käiku tunnis kummalegi vastasele.

Sajaruudulises kabes võib mõningatel juhtudel määrata mängimiskiiruseks 25 käiku tunnis kummalegi vastasele.

Mõtlemisaja kontrolli teostatakse igal kontrolltunnil.

Võistlustel määratakse iga partii mänguajaks 4 kuni 6 tundi, misjärel lõpetamata partiid katkestatakse.

Kui partii jooksul avastatakse, et aja arvestamisel on tekkinud viga, milles mängijad ise süüdi ei ole, ja kui on võimalik kindlaks määrata, millisel kellal see viga on tekkinud, siis peab võistluse kohtunik vea parandama, kuid mõtlemisaega võib ta lühendada ainult juhul, kui pärast vea parandamist kuni kontrollini jääb vähemalt 15 minutit.

Kui aga ei ole võimalik kindlaks teha, kummal kellal oli viga tekkinud (või milline kell valesti käis), siis kõrvaldatakse põhjus, millest väär ajaarvestamine tekib, ja mängu jätkatakse endiste kellaaegadega.

Mängijal, kes pole oma järjekordset käiku sooritanud, ei ole õigust vastase kella käivitada, kuid pärast käigu sooritamist on ta juba kohustatud kella käivitama.

Kui üks vastastest ei ilmu partii alguseks kohale, siis tema käimisjärjekorra saabumisel tema kell käivitatakse ja

kulunud aeg kuni tema tulekuni loetakse tema poolt mõtlemiseks kulutatud ajaks. Kui üks vastastest, viibides kabelaua juures või sealt eemal, ületab aja, s. o. pole suutnud teha nõutavat arvu käike kindlaksmääratud aja jooksul, siis loetakse partii talle kaotatuks. Samuti loetakse kaotanuks ka vastane, kes hilines 30 või rohkem minutit või kes üldse ei ilmunud partiid mängima ilma vabandava põhjuseta. Kui mõlemad vastased ei ilmu vabandava põhjuseta partiid mängima, siis loetakse partii kaotatuks mõlemale pärast valge kontrollaja möödumist.

Kindlaksmääratud käikude arvule määratud mõtlemisaeg loetakse ületatuks kontrollnoole kukkumisega kellal.

Mängijate avaldused kontrollnoole väära funktsioneerimise kohta tuleb võistluse kohtunikule esitada enne kontrollaja lõppu. Pärast noole langemist ei võeta selles suhtes vastu mingisuguseid avaldusi.

Kontrollkäik loetakse sooritatuks alles siis, kui käigu sooritaja käivitab vastase kella.

Kui kontrollkäik on sooritatud ja vastase kella käivitamisel kontrollnool langes, siis fikseeritakse aja ületamine.

Kui nõutav arv käike on sooritatud enne määratud tähtaja möödumist, lisandub aja sääst järgmise kontrollkäikude seeria mõtlemisajale. Nii võib mängijatel koguneda mõtlemisaega.

§ 33. Partii üleskirjutamine

Ametlikel võistlustel on iga mängija kohustatud ise oma partii täpselt ja selgelt üles kirjutama, mis võimaldab tehtud käikude arvu igal momendil kindlaks teha.

Pärast partii lõpetamist antakse võistluse kohtunikule üle mõlemad partiiprotokollid allakirjutatuna mõlema vastase poolt.

Kui partii jooksul enne ajakontrolli saabumist selgub, et ühe mängija partiiprotokoll erineb teise mängija partiiprotokollist või mõlema partiiprotokollides on eksitusi, pannakse võistluse kohtuniku teadmisel mõlema mängija kellad seisma kuni eksituse selgitamiseni ja parandamiseni.

Partiiprotokollide vead ei või mõjutada kohtuniku otsust mõtlemisaja ületamise suhtes. Mõtlemisaja ületamine tehakse kindlaks ainult tegelikult tehtud käikude arvu alusel.

§ 34. Partii katkestamine

Kui nõutav käikude arv on tehtud ja mänguks määratud aeg on möödunud (kontrollkellade järgi) ning partii on alles lõpetamata, siis tuleb partii katkestada (pooleli jätta).

Sel juhul ei soorita vastane, kes on käigul mängu katkestamise väljakuulutamisel, oma järjekordset käiku kabelaual (see käik ei tohi vastasele teada olla), vaid kirjutab selle üles täielikus notatsioonis (vt. § 14) oma partiiprotokollile, paneb selle koos vastase partiiprotokolliga ümbrikusse ja seisatab kellad. Võistluse kohtunik suleb ümbriku vastase juuresolekul. Ümbrikule märgitakse vastaste perekonnanimed, kabendite asend katkestamise momendil, kelle käik on üles kirjutatud, mis järjekorranumbrit see käik kannab, samuti ka mõlema vastase poolt kulutatud mõtlemisajad.

Kui käigulolev mängija ei kirjuta üles oma käiku pärast võistluse kohtuniku poolt mängu katkestamise väljakuulutamist ja teeb kabelaual oma käigu, siis see käik jääb lahtiseks, partii katkestatakse aga ikkagi.

Kui mänguks määratud aeg pole möödunud, kuid nõutav käikude kontrollarv on tehtud mõlemalt poolt, siis võidakse võistluse kohtuniku nõusolekul partii ikkagi katkestada, kuid tingimusel, et vastane, kes soovib partii katkestamist ja käigu üleskirjutamist, võtab oma arvele täiendava mõtlemisaja, s. o. märgib ümbrikule oma kella säärase näidu, mis koos vastase kellal näidatud ajaga moodustab kogu mänguks määratud aja.

Näide. Mõtlemisaja määr on 1 tund 15 käigule, mängu kestus on 4 tundi. Kontroll on möödunud, 30 käiku on juba tehtud, kusjuures valge on kulutanud 1 tund 45 minutit, must aga — 1 tund 50 minutit. Seega kestis partii ainult 3 tundi 35 minutit 4 tunni asemel. Must soovib partii katkestada oma käimisjärjekorra saabumisel. Seda võib ta teha, märkides ümbrikule oma ärakulutatud mõtlemisajana mitte 1 tund 50 minutit, vaid 25 minuti võrra rohkem, s. o. 2 tundi 15 minutit, mille tagajärjel jääb talle järgmise käikude kontrollarvu peale ainult 45 minutit mõtlemisaega.

Käikude kontrollarvu sooritamiseta võidakse partii katkestada ainult võistluse kohtuniku nõusolekul.

§ 35. Partiide jätkamine

Mängu jätkamisel peab võistluse kohtunik taastama seisu kabelaual ja seadma kellaajad vastavalt ümbrikul märgitud aegadele; seejärel peab ta selle mängija juuresolekul, kes peab vastama üleskirjutatud käigule, avama ümbriku, tegema üleskirjutatud käigu ja käivitama selle mängija kella. Kui viimast partii jätkamise momendil kohal ei ole, käivitatakse tema kell, ümbriku avamine aga lükatakse edasi kuni tema tulekuni.

Käigu üleskirjutanud mängija puudumine partii jätkamise momendil ei takista ümbriku avamist, kuid sel juhul ei tee üleskirjutatud käigule vastav mängija vastukäiku kabelaual, vaid omakorda kirjutab selle üles ja käivitab seejärel vastase kella.

Kui partiiprotokolli sisaldav ümbrik on kadunud ja vastased ei suuda partiid taastada, tühistatakse partii ja mängitakse uuesti.

Kui aga vastased võivad partii taastada ja võistluste kohtunikul ei teki kahtlusi üleskirjutatud käigu suhtes, siis tuleb partiid jätkata. Sel juhul otsustab võistluste kohtunik, millised mõtlemisajad määrata kummalegi mängijale.

Kui partii jätkamisel on kelladel aeg valesti asetatud, peab vea kõrvaldama võistluste kohtunik. Pärast partii lõppu ei võeta selles suhtes vastu mingisuguseid avaldusi.

Katkestatud partiide jätkamise päeval võimaldatakse mitme katkestatud partiiga võistlejatele iga partii mängimise järel 15-minutiline vaheaeg puhkuseks.

Kui katkestatud partiide jätkamise päeval jääb partii lõpetamata, siis katkestatakse partii uuesti, sel juhul toimub partii katkestamine ettenähtud mänguaja möödumisel.

Katkestatud partiid saab panna edasimängimisele, kui ettenähtud mänguaja lõpuni on jäänud aega vähemalt üks tund. Selle aja möödumisel partii katkestatakse uuesti, vaatamata käikude arvule, mis jäävad tegemata kuni järjekordse kontrollajani.

Võistkondade vahelistel võistlustel võidakse katkestatud partiid määrata otsustamisele (vt. § 41).

Katkestatud partiide jätkamise järjekorra määrab võistluste kohtunik (vt. § 41).

Turniirides peavad enne viimast vooru olema lõpetatud kõigi eelmiste voorude partiid, aga matšides — enne iga uut partiid peab olema lõpetatud eelmine.

§ 36. Vead salakäigu üleskirjutamisel

Kui katkestatud partii jätkamisel pärast ümbriku avamist selgub, et käik, mis tehti partii katkestamisel ja jäi kabelaual tegelikult tegemata, on üles kirjutatud valesti ja võistluste kohtunik pole suuteline viga parandama, s. o. ei suuda vääramatult kindlaks teha üleskirjutatud käigu tõelise tähenduse, siis loetakse partii kaotatuks vea teinud mängijale.

Kirjavea iseloomuga salakäigu üleskirjutamise vead (näiteks on üles kirjutatud käik a1—f8 käigu a1—h8 asemel; kohustusliku löömise asemel on üles kirjutatud mõni teine käik; käigu c1—d2 asemel on üles kirjutatud sama käik musta poolelt — f8—e7; on üles kirjutatud käik e3—d4 käigu c3—d4 asemel, kusjuures kabendit väljal e3 ei ole, küll aga on väljal c3) ei tekita mingisuguseid järeldusi.

§ 37. Partii tulemuse arvestus

Partii tulemuse arvestus toimub punktisüsteemi alusel, mille kohaselt võitu hinnatakse ühe punktiga, viiki — poole punktiga. Võistluse tulemuste tabelisse märgitakse võitjale 1, kaotajale — 0, viigistajatele — kummalegi $^1/_2$.

Kui partii tegelikult ei toimunud ja kaotus on omistatud mängija mängimisele mitteilmumise pärast (vt. §§ 32 ja 38), kirjutatakse tulemuste tabelisse ühe asemel pluss (+), nulli asemel miinus (—). Võistlustulemuste kokkuvõttele see asendus ei mõju, kuna plussi hinnatakse ühena ja miinust nullina.

§ 38. Võistleja võistlustelt lahkumine

Kui keegi turniirist osavõtjaist on lahkunud pärast loosimist, kuid enne turniiri algust, viiakse läbi uus loosimine; uuesti loositakse ainult sel juhul, kui osavõtjate arv on paaritu ja seetõttu uue loosimise teel võidakse lühendada turniiri üldkestust. Kui keegi osavõtjatest lahkub turniirist enne selle lõpetamist, kuid on lõpetanud poole (või rohkem) oma turniiripartiide arvust (paaritu arvu partiide juures peab olema mängitud 6 partiid 11-st, 7 par-

tiid 13-st, 8 partiid 15-st jne.), loetakse tema mängimata partiid tema vastastele võidetuks. Kui osavõtja lahkub turniirist, mänginud vähem kui poole oma partiide arvust, tühistatakse tema poolt mängitud partiid ja ta nimi kõrvaldatakse turniiritabelist.

Lahkunud osavõtja poolt mängitud, kuid lõpetamata partiid kuuluvad tema poolt tegelikult mängitud (lõpetatud) partiide hulka. Nende partiide tulemuse peab otsustama võistluste kohtunik katkestusseisu järgi. Tarviduse korral nende partiide tulemuse otsustamiseks võib võistluse kohtunik moodustada erikomisjoni.

Matšist osavõtja loobumine edasiste matšpartiide mängimisest ilma vabandava põhjuseta tähendab tema kaotuse tunnistamist matšis.

§ 39. Võistluste distsipliinist ja määrustest kinnipidamine

Iga osavõtja on kohustatud lõpetama võistlused ja kinni pidama võistluste distsipliinist.

Osavõtja on kohustatud alistuma võistluste kohtuniku otsustele konfliktide ja arusaamatuste puhul, mis tekivad nii partii kui ka võistluste jooksul.

Osavõtja peab teadma võistluste programmi ja korda.

Kõigil võistlustest osavõtjail on keelatud:

a) küsida nõu või arvamust partii kohta ükskõik kellelt, samuti tarvitada trükitud või käsikirjalisi materjale, mis võiksid puutuda käimasolevasse mängusse;

b) oma järjekordse käigu ajal lahkuda kabelaua tagant;

c) analüüsida mängu ajal või vaheajal partiid, s. o. uurida kabelaual partii üksikuid seise mänguruumis;

d) osutada kabelaua väljadele või puudutada neid käikude kaalutlemise kergendamiseks;

e) segada oma käitumisega mängu normaalset käiku.

Loetletud reeglite rikkumine mõne osavõtja poolt võib põhjustada temale kaotuse määramise või vastava distsiplinaarkaristuse.

Partii üleskirjutamist, käikude arvestust ja kellade ümberkäivitamist sooritab osavõtja ise ja mingisugune abi ükskõik kelle poolt pole lubatav.

Ühelgi võistlusest osavõtjal ei ole õigust vabandada end määruste või võistlustingimuste mitteteadmisega.

Võistlustest osavõtja peab vastuvaidlematult alistuma võistluste kohtuniku kõigile otsustele. Seejuures jääb osavõtjale õigus kaevata kohtuniku otsuse peale võistlusi korraldavale organisatsioonile.

§ 40. Võistluste organiseerimine

Ametlike võistluste korraldamiseks määrab korraldav organisatsioon võistluste organiseerimiskomitee.

Organiseerimiskomitee ülesanded:

a) võistlusjuhendi väljatöötamine (hiljem kinnitatakse võistlusjuhend vastava organisatsiooni poolt);

b) võistluste kogu organisatsioonilise eeltöö tegemine;

c) kõigi võistluste käigus tekkivate organisatsiooniliste küsimuste lahendamine.

Organiseerimiskomitee arvuline koosseis määratakse olenevalt võistluste iseloomust ja ulatusest.

§ 41. Võistluste kohtunik

Võistluste vahetuks juhtimiseks määrab korraldav organisatsioon vastutava isiku — võistluste kohtuniku.

Suureulatuslikeks võistlusteks luuakse kohtunike kolleegium, mille eesotsas on võistluste peakohtunik.

Võistluste kohtuniku ülesanded:

a) osavõtt organiseerimiskomitee tööst nii enne võistlust kui ka selle jooksul;

b) kokkuleppel organiseerimiskomiteega võistlusreglemendi (mängupäevade ajakava, ajakontrolli jne.) väljatöötamine, selle lülitamine võistlusjuhendisse;

c) osavõtjate organisatsioonilise koosoleku korraldamine, sel koosolekul võistlusjuhendi teatavakstegemine ja loosimine;

d) võistlusruumi sisustuse ja tarvilike vahendite valmisoleku kontrollimine enne võistlusi;

e) võistluste käigu jälgimine, mõtlemisaja ülelamisjuhtude kindlakstegemine, katkestatud partiide jätkamise korra kindlaksmääramine, tulemuste märkimine turniiritabelisse jm.;

f) võistlustelt lahkumise ja kõrvaldamise küsimuste lahendamine;

g) võistlustelt lahkunud osavõtjate lõpetamata partiide tulemuste otsustamise komisjoni liikmete määramine (vt. § 38);

h) kõigi võistluste ajal tekkivate tüliküsimuste lahendamine;

i) osavõtjate karistamine, kui nad rikuvad distsipliini (hoiatus, noomitus jne. kuni turniirist väljaheitmiseni);

j) võistluste tehnilise personali (korraldajad, demonstreerijad jne.) juhtimine;

k) võistlustest osavõtjatele lõppkoosoleku korraldamine koos organiseerimiskomiteega, võistlustulemuste teatavakstegemine, võistlusaruande koostamine ja selle edasiandmine korraldavale organisatsioonile.

§ 42. Käesolevate määruste tõlgendus ja rakendus

Käesolevate määruste tõlgendamise ja rakendamise alal tekkivate kahtluste puhul annab ametlikke seletusi lõplike otsuste näol NSV Liidu Ministrite Nõukogu juures asuv Üleliiduline Kehakultuuri- ja Spordikomitee.

II. Positsioonilise paremuse ja halvemuse tunnused

Võidu (halvemal juhul — viigi) saavutamine kabepartiis ei toimu iseenesest ega äkki, vaid paljude sihikindlate ettevalmistavate käikude abil. Jõudsasti viib sihile vastase kabendite massiline hävitamine suhteliselt väiksemate oma kaotuste juures, oma kivide kabestamine või vastase kabendite liikumisvõimaluste tõhus piiramine. Seda kõike saame teostada peamiselt siis, kui hoolitseme oma kabendite parima asetuse ehk nn. p o s i t s i o o n i l i s e paremuse eest. Positsioonilise paremuse saavutamiseks on kasulik vahel loovutada kivi või isegi mitu kivi.

Kabendite muutlik väärtus

Kui vaadelda üksikut kivi, siis selle väärtus partii jooksul ei ole muutumatu — kivi väärtus oleneb kivi asukohast kabelaual ja kivi koostöövõimest teiste kabenditega. Sama väide on kehtiv ka kivide ja kabendite gruppide kohta. Tähistades kivi k e s k m i s t väärtust ühe väärtusühikuga, võib kivi saada kahe või enama kivi vääriliseks, näiteks kabestudes (sel juhul on tema väärtus keskmiselt umbes 2,5 kivi) või pidurdades kahte vastase kivi (sel juhul võib tema väärtus olla 2 kivi), näit. seisus: valge kivi c5; mustad kivid a5 ja a7; musta käik. Samuti võib väiksemaarvuline kivide grupp olla tugevam suuremaarvulisest kivide grupist, näiteks seisus: valged kivid f4 ja g5; mustad kivid h6, g7 ja h8; musta käik.

Ka kabe väärtus võib tunduvalt ületada keskmise kabe väärtuse, s. o. 2,5 ühikut, näit. seisudes: I. valge kabe b8,

mustad kivid f6, g5 ja h4; II. valge kabe a3, mustad kivid a5, b6, c7 ja b8. Esimesel juhul on kabe tugevam kui kolm vastase kivi, teisel juhul — tugevam kui 4 vastase kivi.

Mõnikord harva võib kabendil olla ka *negatiivne* väärtus, s. o. ta võib olla koguni kahjulik oma poolele, kas võimaldades vastasele kasuliku kombinatsiooni teostamist või piirates oma poole käiguvõimalusi. Näiteks seisus — valged kivid b2, f4 ja h6; mustad kivid a5, c5 ja d6; musta käik — kaotab valge ainult kivi b2 või kivi f4 olemasolu tõttu, sest must teostab kombinatsiooni 1. ... d6—e5 2. f4 : b4 a5 : a1 ja võidab.

Kabel võib erandjuhtudel olla väiksem väärtus kui kivil, näiteks seisus: valged — kabe c3, kivi h6; mustad kivid e7 ja h8; musta käik. Must käib 1. ... e7—f6 2. c3 : g7 h8 : f6 ja võidab. Kui väljal c3 oleks mitte kabe, vaid kivi, siis valge poleks kaotanud, vaid võitnud.

Valides kabendile välja, tuleb vaadelda, kas ta uuel väljal seisab soodsamalt nii rünnaku kui ka kaitse mõttes. Tuleb arvestada seda, et sihtväli võib kabendile soodne olla rünnaku mõttes, kuid halb kaitse mõttes, võimaldades vastasele kombinatsiooni teostamist. Tuleb ka arvesse võtta, et, käies ühe oma kabendiga, võib oluliselt muuta kogu oma seisu. Viimases näites, kus kabe c3 oli vähema kui kivi väärtusega, võis see toimuda valge viimase käigu 1. g5—h6 tõttu. *Kivile* g5 see asendi muudatus nii rünnaku kui ka kaitse mõttes kahju ei toonud, küll aga valge väärtuslikumale kabendile, *kabele* c3, mille väärtus langes tehtud käigu tagajärjel alla kivi väärtuse ja mis langes lihtsa kombinatsiooni ohvriks.

Väljade erinev tähtsus

Kabelaua üksikuid välju vaadeldes selgub, et valgel on kõige kasulikum hõivata kividega kabestusvälju b8, d8, f8 ja h8, teises järjekorras — eelkabestusvälju c7, e7, g7 ja a7. Edasi — välju f6, d6, b6 ja c5. Kuid kas neid välju siiski hõivata, seda tuleb otsustada, arvestades ka enesekaitse tarvidust — ei tohi võimaldada vastasele kasuliku kombinatsiooni teostamist. Kättesaadavuselt on need väljad aga tavaliselt vastupidises järjekorras, nii et kõige kasulikumaid välju ei saagi kohe hõivata, eriti avangus.

Avangus taotleb valge tavaliselt väljade c5, d4, a5 ja f4 vallutamist, must — vastavate sümmeetriliste väljade vallutamist. Juhtub, et võitlus ühe kasuliku välja pärast kannab visa iseloomu. Rünnaku- ja kaitsetarvidusi arvestades on väljade a1 ja h2 valdamine valge poolt tavaliselt kõige väiksema väärtusega, seepärast püüab valge tavaliselt juba avangus nendelt väljadelt oma kivid ära viia. Rünnaku mõttes ei ole tavaliselt halb vabastada ka väljad c1, g1 ja e1, kuid vastase kabestumisvõimaluste piiramiseks tuleb seda teha ettevaatlikult ja tavaliselt toodud järjekorras.

Seoses ülaltooduga vt. «Mahajäänud kivid» (lk. 35) ja «Tsenter ja äär» (lk. 38).

Käikude liigid

Käik võib seada või jätta oma kabendi vastase kabendi löögi alla. Nimetame sellist käiku üldiselt s ö ö t e k ä i g u k s. Kui aga tahetakse alla kriipsutada, et söötekäik tehakse kombinatsiooni lülina, s. o. kui söötekäigu tegija loodab saada positsioonilise või ainelise paremuse, siis võime nimetada söötekäigu ka k a h i k ä i g u k s. Kui aga söötekäik tehakse sunniviisil, siis nimetame ta l o o v u t u s k ä i g u k s.

Käik võib ise olla löömisega — l ö ö k käik.

Käik võib ähvardada oma järgmisel käigul löömist — r ü n d e käik.

Käik võib olla tagasihoidliku, positsioonilise toimega — v a i k n e käik.

Lõpuks, kui käigu toime on tähtsusetu, s. o. kui ka käigu tegemata jätmisel vastane on sunnitud oma seisu halvendama, siis ütleme, et tehakse o o t e - ehk v a r u käik või et valgel on varuks t e m p o. Näiteks seisus: valged kivid b2 ja f4, must kivi f6, teeb valge ootekäigu 1. b2—c3 või 1. b2—a3, mille järel must on sunnitud tegema loovutuskäigu 1. ... f6—e5 või 1. ... f6—g5.

Tõke, opositsioon ja tempo

Partii jooksul on tähtis takistada vastase kivide edasiliikumist kas täielikult — oleksid kinnistatud — või nii, et liikumine oleks seotud liikuvate kivide hävimisega.

Abinõudeks selle teostamisel, eriti lõppmängus, on tõkete seadmine, opositsiooni ja tempo kasutamine.

Vaatleme lihtsamaid seise, kus üks valge kivi võitleb ühe musta kivi vastu.

Asetades musta kivi ühele või teisele kabelaua väljale, näeme, et valdaval arvul juhtudel võib leida väljad, mille hõivamisega valge kivi ohustab, s. o. tõkestab musta kivi edasiliikumist.

Väljad, kust kivi tõkestab vastase kivi liikumist, nimetame tõkkeväljadeks, tõkestavat kivi — t õ k k e k s.

Näited. 1. Kui must kivi asub väljal a5, siis tõkkeväljadeks on a3, c3 ja c5. Seega valge kivi, asudes väljal b2 või d4, võib asetada tõkke väljale a3, c3 või vastavalt c5 ja nimelt käikudega 1. b2—a3, 1. b2—c3 või vastavalt 1. d4—c5, mille järel musta ainus käiguvõimalus 1. ... a5—b4 viib musta kivi ja partii kaotusele. Käesoleval juhul, kus tõkestatav kivi asub ääreväljal, oli kolm tõkkevälja.

2. Vähem tõkkevälju on siis, kui tõkestatav kivi asub külgmisest äärest eemal, näiteks väljal d8. Sel juhul leiame, et ainsaks tõkkeväljaks on väli d6.

Vaatlesime seni vastase kivi vahetut tõkestamist. Vaatleme nüüd seise, kus käigulolev vastase kivi tõkestatakse oma kiviga ühe või kahe käigu järel.

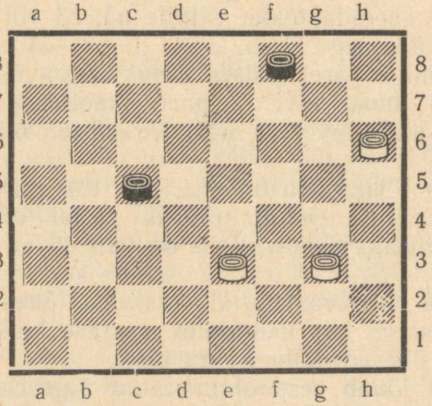
Must kivi jõuab eespoolnimetatud algseisust d8 ü h e käiguga oma valikul kas väljale c7 või e7. Et ühe käiguga, mitte hiljem ega varem, pääseda vastavale vajalikule tõkkeväljale c5 või e5, peab valge kivi algseisus asuma väljal d4.

Eespoolnimetatud algseisust d8 pääseb must kivi käigul olles k a h e käiguga oma valikul kas väljale b6, d6 või f6. Et seda kivi kahe käigu järel tõkestada, peab valge kivi jõudma kahe käiguga, mitte hiljem ega varem, vastavale vajalikule tõkkeväljale b4, d4 või f4. Seega peab algseisus valge kivi asuma väljal d2. Et aga välja b4 kasutamine tõkkeväljana on üleliigne, sest väljal d4 asuva tõkkekivi mõju mustale kivile b6 on võrdne väljal b4 asuva omaga, siis võib valge kivi asuda algmomendil ka väljal f2.

Tõkkekividega seise vaadeldes näeme, et mõnedel juhtudel, näiteks seisus: valge kivi a3, must kivi a5, muutub tõkestav kivi a3 tõkestatavaks kiviks ja nimelt siis, kui üle kanda käimiskohustus mustalt valgele. Tõkkeväljaks

on siis väli a5. Sääraseid seise, kus ükskõik kumb käigul-olev pool satub käies vastase kivi tulle ja kaotab kivi, nimetame opositsioonideks ehk vastasseisu-deks. Vaadeldav seis moodustab lähi-opositsiooni, kus-juures mõlemad kivid asuvad ühel vertikaalil ja nende vahel on üks horisontaal. Kaug-opositsioon on siis, kui kivide vahel on kas kolm või viis horisontaali. Kaug-opo-sitsioonist võib käigul-mitteolev pool saavutada eduka lähi-opositsiooni.

Diagramm 8



Diagrammil 8 on toodud seis, kus valge võidab ainult opositsiooni vallutamise abil: **1. e3—d4 c5 : e3 2. g3—f4 e3 : g5 3. h6 : f4.** Kaug-opositsioon on saavutatud, millega võit on tagatud. **3. ... f8—e7 4. f4—e5.** Nüüd tekkis lähi-opositsioon, millega võit muutus silmanähtavaks. Kui must käib 3. ... f8—g7, siis tekib lähi-opositsioon käiguga 4. f4—g5.

Kui valge oleks mänginud lihtsalt 1. g3—f4, siis c5—b4 2. f4—e5 b4—c3 3. e5—f6 c3—b2 4. f6—g7 b2—c1 5. e3—d4 c1—a3 6. g7—h8 a3—d6 7. h8—g7. Pole teist käiku kivi kaotuse vältimiseks. 7. ... d6—g3 ja must saavutab viigi: 8. d4—c5 g3—f2 9. c5—d6 (9. g7—d4 f2—g1!) 9. ... f2—g3 10. g7—e5 g3—h2!

Vaatlesime seise, kus üks kivi tõkestab üht vastase kivi. Sellistes seisudes on tõkkekivil enam kui ühe kivi väärtus.

Kuid kivil võib olla veel suurem jõud ja väärtus — kivi võib asuda säärasel väljal, kust ta suudab tõkestada, kui ta ei ole sunnitud enneaegselt käima, k a h t vastase kivi, olles seega vähemalt kahe kivi väärtusega. Peamised säärastest seisudest on:

Valge kivi	Mustad kivid
c5	a5, a7
d6	a7, d8
f6	d8, h8
f6	h6, h8

Partii jooksul, eriti lõppmängus, on suur tähtsus tempo võidul, s. o. ühe (või mitme) oma kivi normaalsest kiiremal või vabamal liikumisel (vastasel ei ole mahti teha kaitsekäike) kas kivi kabestamiseks, tõkke- või opositsiooni-välja hõivamiseks, või vastase kivide sidumiseks või võitmiseks jne. Tempo võit, mõnikord aga tempo kaotus võib soodsalt mõjutada partii käiku. Teatavasti liigub kivi iga käiguga ühe välja võrra edasi kabestumissuunas, lihtlöömise puhul aga — kahe välja võrra kas edasi (kabestamise suhtes — ühe tempo võit) või tagasi (kabestamise suhtes — kolme tempo kaotus, sest vaadeldav kivi teeb üheväljalise edasimineku asemel kaks sammu tagasi). Liitlöögi juures võib võidetud või kaotatud tempode arv väga suureks muutuda, kuid nende tähtsus jääb siis tavaliselt võidetava materjali tähtsuse varju.

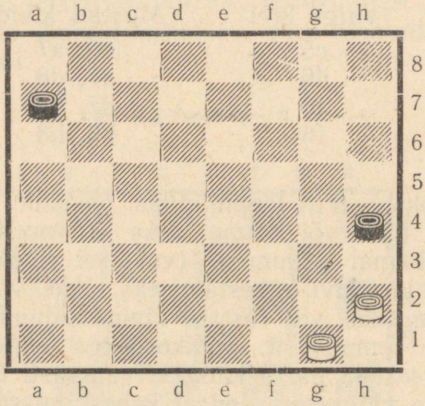
Seisus — valged kivid d2 ja e1, must kivi b2 — näib, et valge seis on lootusetu, kuid valge käib 1. d2—c3, loovutades kivi, mille tõttu must kivi kaotab kolm tempot, sest ta peab lööma 1. . . . b2 : d4 ja kabestumisvälja a1 (või c1) asemel satub ta väljale d4. Valge järgmiseks käiguks on 2. e1—d2, millega ta saavutab opositsiooni musta kivi d4 suhtes. Must on sunnitud loovutama oma viimase kivi ja seega kaotama ka partii.

Diagrammil 9 pidurdavad opositsioonis olevad kivid h2 ja h4 teineteist. Vaatleme kivide g1 ja a7 omavahelist võitlust valge käigul olles: 1. g1—f2 a7—b6 2. f2—e3 b6—c5. Näeme, et säärasel viisil hilineb kivi g1 kivi a7 tõkestamiseks ja partii lõpeb viigiga.

Kuidas aga kiirendada g1 liikumist, s. o. anda talle lisatempo? Selleks on olemas ainus abinõu — anda talle

võimalus lüüa. Proovime: **1. h2—g3 h4 : f2 2. g1 : e3 a7—b6 3. e3—d4 b6—a5 4. d4—c5.** Valge kivi g1 jõudis ühe tempo võidu abil parajal hetkel tõkkeseisu ja võidab.

Diagramm 9



Paigutame nüüd samal diagrammil musta kivi a7-lt b8-le. Kuidas nüüd peab kivi g1 võituüritavalt liikuma — kas tempo võiduga või ilma?

Proovime tempo võiduga: **1. h2—g3 h4 : f2 2. g1 : e3 b8—c7 3. e3—d4?** On ilmne, et käies 3. e3—f4! ei suuda valge kivi tõkestada vastase kivi ei praegu kivina ega pärastpoole kabena, kuid viimane käik kindlustab valgele viigi. **3. ... c7—d6** ja must, võitnud opositsiooni, isegi võidab.

Katsetame ilma tempo võiduta: **1. g1—f2 b8—c7 2. f2—e3 c7—b6.** Pärast 2. ... c7—d6 võidab valge kiiremini. **3. e3—d4 b6—a5 4. d4—c5** ja valge võidab.

Diagrammil 8 toodud näites väärib tähelepanu asjaolu, et valge kivi pidi vabakivi c5 hävitamiseks ja opositsiooni vallutamiseks liikuma tagurpidi, mis tähendab kivi h6 kabestumistempode kaotust, kuid see asjaolu on siin täiesti tähtsuseta.

Seega oleme näinud, et tempo võit võib olla nii kasulik, kahjulik kui ka tähtsuseta. Suuremalt jaolt on ta siiski kasulik.

Vastase ründekäigu kasutamine

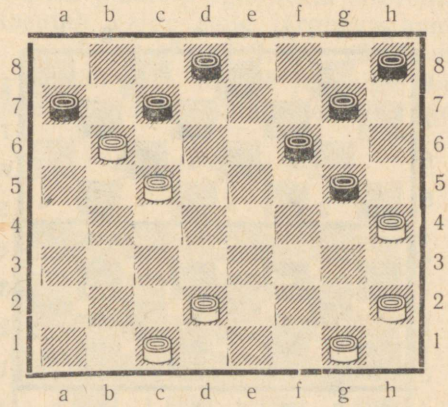
Vastase ründekäiguga seotud löögitempo ärakasutamisel on suur tähtsus.

Vastase ründekäik, mis ähvardab lüüa kabendit või kabendeid, on üldiselt ebamugav mängijale, sest ta piirab sageli tunduvalt mängija v a s t u v õ e t a v a t e käikude valikut, sundides mängijat tegema kaitsekäike. Võib isegi juhtuda, et mängijal polegi rahuldavat kaitsekäiku vastase ründekäigu vastu.

Teisest küljest piirab ründekäik ründaja edaspidiseid käiguvõimalusi nii, et ta saab teha ühe või mitme edaspidise käigu jooksul vaid löökkäike. See võimaldab rünnataval poolel sageli võita temposid, et asuda pareerimatule vasturünnakule, parandada sellega tunduvalt oma seisu ja saavutada kas viigi või isegi võidu.

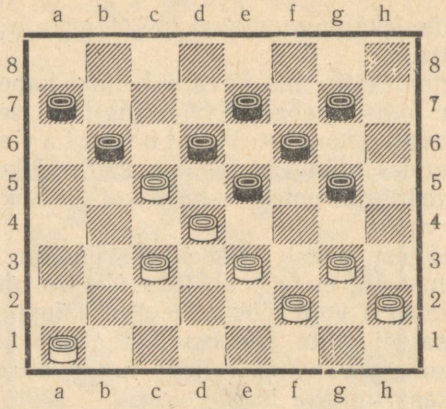
Alljärgnevatel diagrammidel 10 ja 11 on toodud seisud, kus valge võidab, kasutades vastase ründekäiku.

D i a g r a m m 10



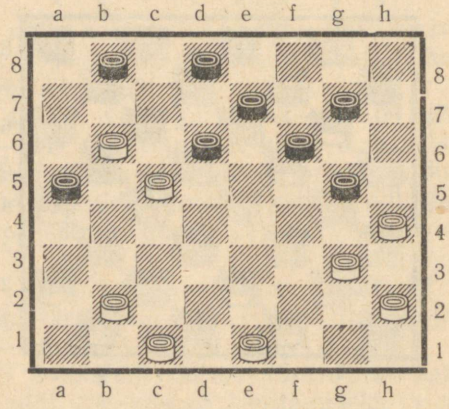
Must oli teinud löömisähvardusega käigu b8—c7, mis võimaldab valgele teostada kombinatsiooni: **1. d2—c3 c7 : a5 2. c3—b4 a5 : c3 3. c5—b6 a7 : c5 4. c1—d2 c3 : e1 5. g1—f2 e1 : g3 6. h2 : b4** ja valge võidab täpse mängu abil.

Diagramm 11



Musta viimane käik oli c7—d6. Kasutades musta sundkäike, mängib valge **1. g3—h4 d6 : f4 2. f2—g3.** Kombinatsioon jätkub. **2. . . . e5 : c3 3. g3 : e5 f6 : d4 4. h4 : d2** ja valge võidab.

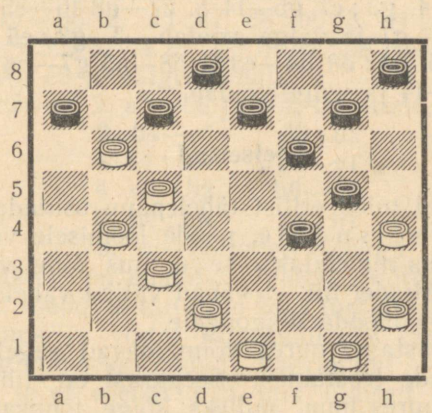
Diagramm 12



Diagrammil 12 toodud seisus oli musta viimane käik c7—d6. Valge võib ära kasutada pakutud tempod järgmiselt: **1. c1—d2 d6 : b4 2. d2—e3 a5 : c7 3. b2—c3 b4 : f4 4. g3 : e5 f6 : d4 5. h4 : h8 d4—e3 6. h8—g7 c7—d6 7. g7—h6 d6—e5 8. h6 : c1 e7—f6** (8. . . . e5—d4 9. e1—d2 e7—f6

10. d2—c3 d4 : b2 11. c1 : a3 ja valge võidab) **9. c1—b2 d8—c7 10. e1—d2 c7—b6 11. d2—e3 b6—c5 12. e3—f4 e5 : g3 13. h2 : f4!** valge võiduga.

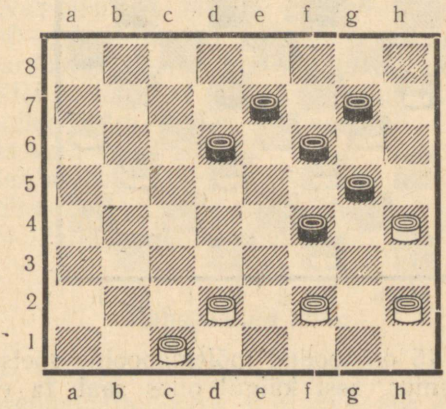
Diagramm 13



Diagrammi 13 seisus on must käinud b8—c7, üritades võita kivi. Ta oleks pidanud aga olema ettevaatlikum. Saanud tempo, kasutab valge selle järgneva kombinatsiooni läbiviimiseks: **1. e1—f2 c7 : a5 2. d2—e3 f4 : d2 3. c3 : e1 a5 : c3 4. e1—d2 c3 : g3 5. h2 : d6** ja valge võidab.

Lõpuks toome näite, kus rünnatav ei saa ründekäiku ära

Diagramm 14



kasutada ja ründekäik toob ründajale võidu hoolimata sellest, et tal on kivi vähem ja et ta on arenduses maha jäänud.

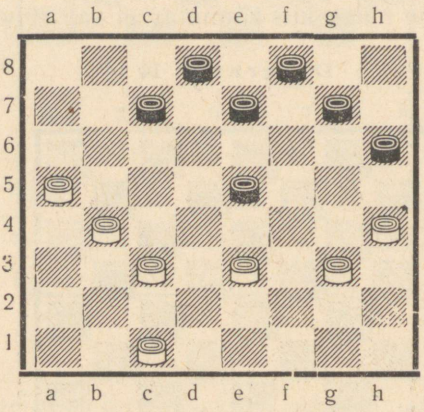
1. f2—g3 d6—e5. Teisiti on kaotus ilmne. **2. d2—c3 e5—d4.** Tulemust ei muuda 2. . . . e7—d6, sest järgneb 3. c3—d4 e5 : c3 4. g3 : c7 g5—f4 5. c7—d8 f6—e5 6. d8—b6 g7—h6 7. b6—g1 ja valge võidab. **3. g3 : e5 d4 : b2 4. c1 : a3 f6 : d4 5. h4 : d8 d4—e3 6. d8—a5 g7—h6 7. h2—g3 h6—g5 8. g3—f4** ja valge võidab.

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. Eriti tuleb tähelepanu pöörata sõelseisudele, milles on vabu välju kabestusreal, sest säärane sõelseis võib võimaldada kabestuskombinatsiooni teostamist.

Diagramm 15



Diagrammil 15 on toodud mõlemapoolne sõelseis. Kuid valgel on paremus, sest käigul olles saab ta esimesena

rünnakule asuda. Teiseks soodustavad mustad sõelkivid c7 ja g7, seistes kabestuseelsel real, valge kabestuskombinatsioone. Selgub, et valgel ongi võimalus võita:

1. e3—f4 e7—d6

Teised käigud on veelgi halvemad:

a) 1. . . . c7—b6 2. a5 : c7 d8 : b6 3. f4 : d6 e7 : a3 4. c1—b2 a3 : c1 5. g3—f4 c1 : g5 6. h4 : h8 h6—g5 7. h8—d4 b6—a5 8. d4—e5 ja valge võidab.

b) 1. . . . c7—d6 2. a5—b6 ja võit on ilmne.

2. b4—c5 d6 : d2
3. f4 : b8 d2—e1
4. c1—b2 h6—g5
5. h4 : h8 e1 : h4
6. a5—b6 valge võiduga

Kuigi sõelkivid on enamikul juhtudel nõrgad, ei ole see alati nii. Kui sõelkivid esinevad koos tugikividega, võidakse saada paremus ja võita. Ründekäikude kasutamise võimaluste selgitamiseks toodud diagrammil 11 on valged kivid c5, c3 ja e3 sõelkivid ja, mis üldiselt veel halvem, löögi all, kuid nende abiga võidab valge partii. Sõelkivi on samuti tugev suure pidurdava võimega tõkkekivina. Teisest küljest, r ü n n a t a v a tõkkekivina võib ta moodustada ikkagi seisu nõrkuse. Võtame seisu: valged kivid c1, d2, e1, f2, g1, h2; mustad kivid a7, b8, d6, f4, g7, h8; valge käik. Must tõkkekivi f4 seisab ühes suunas (kaksikul h2—b8) sõelkivina; teises suunas (kolmikul c1—h6) eraldunud, isoleeritud ehk ründamisel löödava kivina. Viimase asjaolu tõttu on ta valgele heaks ründeobjektiks. Valge võidab selle kivi järgneval viisil: 1. f2—e3 g7—h6 2. e3 : g5 h6 : f4 3. g1—f2 h8—g7 4. f2—e3 g7—h6 5. e3 : g5 h6 : f4 6. e1—f2 ähvardusega f2—e3, mis kindlustab võidu.

Valge võitis seetõttu, et tal oli võimalus rünnata kivi f4 mööda kolmikut kolm korda, vastasel oli aga võimalus vastulöögiks vaid kahel korral.

Paigutades algseisus kivi a7 väljale f8, seega andes mustale kolmanda vastulöögivõimaluse, ei suuda valge võita kivi f4 ülaltähendatud viisil.

Mahajäänud kivid

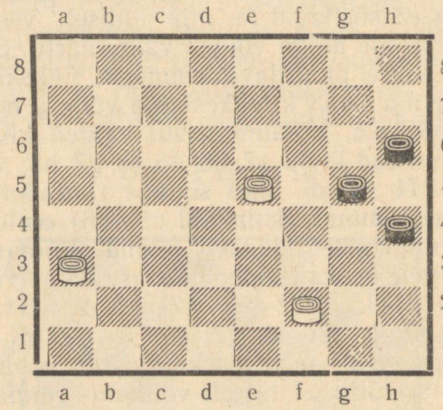
Praktilises mängus on tähtis mitte omada m a h a j ä ä n u d ehk arendamatuid kive, s. o. kive, mis ei võta võitlu-

sest aktiivselt osa ja mida pole saadud, ei saa või on raske arendada. Eelmises seisus esinesid sääraste mahajäänud kividena mustad kivid a7 ja b8. Tavaliselt on kasulik mahajäänud kivid õigel ajal võitlusse paisata, eriti kivid a1 ja h2 valge poolt ja kivid h8 ja a7 musta poolt. Eriti väheväärtuslikud on oma liikumisvõimetute kivide poolt pidurdatud mahajäänud kivid siseväljadel — nende väärtus võib langeda alla nulli, näit. kivi d2 diagrammil 21.

Liittõke, sidumine, kinnistamine

Vaatlesime üksikute tõkkekivide mõju partii käigule. Kui tõkkekivid esinevad kombineeritult, s. o. seoses teineteisega, siis moodustavad nad liittõkke. Liittõkke näide on diagrammil 16.

Diagramm 16



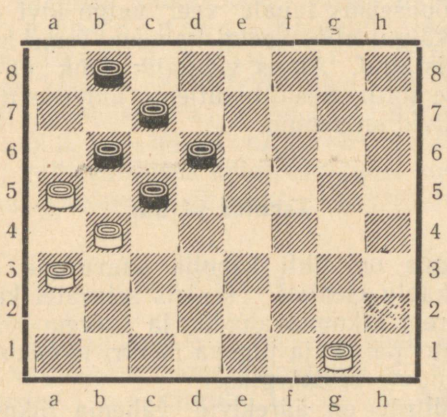
Selles seisus tõkestavad kivid e5 ja f2 vastase kivide g5, h4 ja h6 liikumist. Säärane olukord on valgele kasulik, sest vähema arvu kividega (2) suudab ta pidurdada suuremat arvu (3) vastase kive. Igatahes suudavad tõkkekivid oma tõkkeülesandeid täielikult täita vaid liikumatus olekus, lahkudes sellest vaid lõõmiseks. Tõkkekivide liikumatust tagab valge kivi a3, nii et sellelgi kivil on väike ülesanne — täita vaid käimiskohustust. Tema liikumise siht on seejuures täiesti tähtsusetu — tema teeb varukäike.

Vaatlesime seni olukordi, kus vastase kivi liikumine pidurdati tema enesele suunatud tule abil.

Kuid vastase kivi liikumist võib pidurdada ka tema kaaslase kaudu, kasutades lihtlöögi ähvarduse asemel liitlöögi ähvardust.

Seise, kus esineb säärane pidurdusviis, nimetame *seotud seisudeks*, pidurdusviisi ennast aga — *siduriseks*.

Diagramm 17



Diagrammil 17 on toodud seis, kus kivi d6 liikumisega kaasub juba esimesel vastukäigul kahe kivi kaotus, kuigi kivi d6 otse ühegi vastaskivi tulle ei satu — süüdi on tema võitluskaaslane c5. Ka kivi c5 liikumisega, 1. ... c5—d4, kaasub kivi kaotus ja nimelt jätku 2. b4—c5 d6 : b4 3. a5 : e5 tõttu — süüdi on seekord kivi d6 ise. Seega on kivid c5 ja d6 *seotud*. Nende taga olevad mustad kivid on aga, vähemalt ajutiselt, *käiguvõimetud*. Lihtsuse mõttes ütleme aga, et kõik 5 musta kivi on seotud kolme valge kivi poolt, millega valge on saavutanud, hoolimata vähemkivist, võiduks küllaldase paremuse. *Siduvad* kivid a3, a5, b4 on ise omakorda kinnistatud, mis oleks pahe, kui see oleks toimunud vähema arvu vastaskivide poolt või kui valgel oleks puudunud varukäikude tegija — kivi g1. Viimasel juhul oleks valge olnud lõplikult kinnistatud ja partii talle kaotatud.

Huvitav on märkida, et diagrammil 17 kahjustavad musta seisu kivid b6 ja c5, mis tekitavad kestva seotuse. Kui

üks nendest kividest kõrvaldada laualt, siis musta seis paraneb tunduvalt ja kaotuse asemel saavutab ta võidu. See on uueks tõendiks, et oma kivil võib olla ka negatiivne väärtus, seega on parem, et ta niisugusel juhul puuduks.

Teeme diagrammi 17 seisus võimalikud käigud: 1. g1—f2 b8—a7? 2. f2—e3. Tekib seis, kus mustad kivid on nii seotud, kinnistatud kui ka tõkestatud (kivi c5). Musta seis on veelgi halvenenud. Lihtsuse mõttes ütleme, aga tavaliselt siingi, et mustad kivid on seotud.

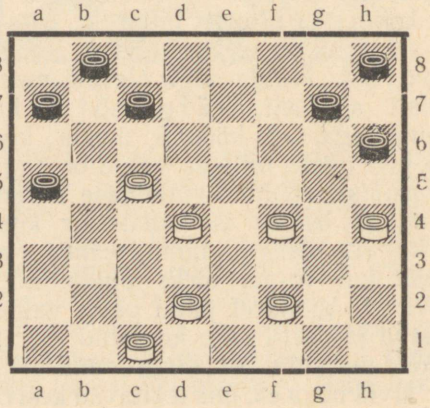
Lisame lõppseisus lauale veel valge kivi d4. Siis on musta seis käigul olles veelgi halvem. Tema kivid on enamuses kinnistatud. Ainus võimalik käik d6—e5 kaotab kohe seotuse tõttu. Seetõttu ütleme lihtsuse mõttes siingi, et mustad kivid on seotud.

Tsenter ja äär

Kabemängus on tihti kasulik saavutada oma kivide arvulist ülekaalu tsentris. Tsentris seisvatel kividel on tavaliselt suurem liikumisvabadus ja suurem tõkestusvõime. Võitlus tsentri pärast ja tugeva tsentri moodustamine ongi paljude avangute eesmärgiks.

Teisest küljest on äärekivid vähema liikuvuse juures ohutumas olukorras, sest nad on löödavad vaid söötekäikude abil ja pakuvad tuge kombinatsioonide teostamisel.

Diagramm 18



Diagrammil 18 on toodud lihtne, kuid iseloomulik seis, kus valge võidab oma tugeva tsentri tõttu: 1. f2—e3 c7—b6 2. c1—b2 b8—c7 3. b2—c3.

Vt. ka diagramme 66 ja 67.

Käigupuudus

Kui kabend peab käiku tegema ja saab teha ainult loovutuskäike, räägime vastuvõetava käigu puudumisest ehk lihtsalt käigupuudusest. Käigupuuduses olev mängija viibib halvenevas olukorras. Järgnevas näites võidab valge käigupuuduse tekitamise abil. Valge: kabed b8, d2 ja g1; must: kabe a1, kivid a5 ja h4. Valge käib 1. d2—g5 h4 : f6 2. g1—b6 a5 : c7 3. b8 : h8. Tekkis kabede opositsioon, millises seisus käigulolev pool kaotab.

Käigupuudus esines meil tõkke-, opositsiooni- ja seotud seisudes.

Kitsikus

Seisus — valge: kabe e5, kivi c7; must: kabe g5, kivi h6 — seab valge oma esimese käiguga 1. c7—d8 musta kabe kitsikusse, sest käigule 1. ... g5—e3 järgneb 2. e5—f4 jne. ja käigule 1. ... g5—h4 — 2. e5—f6 jne.

Kabestumiskitsikus

Räägime kabestumiskitsikusest ehk häda-kabestumisest, kui kivi hävib mõlemas kabestumissuunas, s. o. kui erandjuhtudel kabestumisvõimalus ei ole eeliseks ja toimub käigupuuduse tõttu. Seisus — valge: kabe g7, kivid f2 ja f4; must: kivid d2 ja h4 — hävib must kivi kabestudes kiiresti. Kui 1. ... d2—c1, siis 2. g7—h6 jne., kui 1. ... d2—e1, siis 2. g7—e5 jne. Kui algseisus oleks valge käigul, siis vabaneks must kabestumiskitsikusest ja kabestunud kivi jääks püsima.

Kivide võimete rakendamine

Igal kivil on üldiselt neli võimet: (sööte-) käigu-, (vastu-) löögi-, kinnistus- (tugi-) ja kabestumisvõime.

Nende võimete osav rakendamine oma ja vastase kivide suhtes toob edu partiis.

Tutvusime eespool, kuidas kasutada kivide käiguvõimeid, millistes kohtades kivil on kõige kasulikum löögivalmis olla tõkke, opositsiooni, sidumise jne. puhul, et passiivselt rakendada kivi löögivõimet.

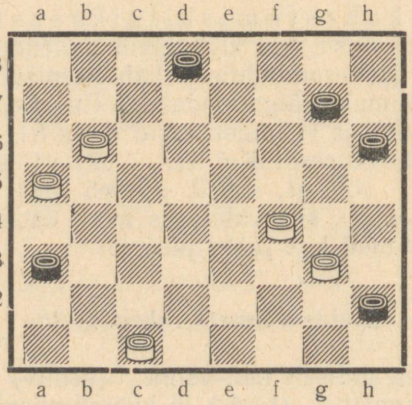
Suuri võimalusi annab aga kivi löögivõime *aktiivne* rakendamine, mitte ära oodates, millal vastane oma kabendi söödab — vastane jätab lihtsalt oma kabendi ette panemata, kui ta pole selleks sunnitud või kui see temale kahjulik on.

Ainult kivi löögivõime aktiivse kasutamise teel on tihti võimalik tõmmata kivi tagasi, paisata ta teisele tiivale, kabestada, hävitada massiliselt vastase kabendeid, manööverdada, temposid võita või kaotada jne.

Kõige sagedamini toimub löögivõime aktiivne kasutamine vahetuste näol — üks kivi ühe vastu, kaks kivi kahe vastu jne. Vahetused põimuvad partiisse algusest lõpuni ja nende otstarve on väga mitmekesine. Ühega neist tutvusime diagrammil 9, kus vahetus toimus kivi liikumise kiirendamiseks ja tõkkevälja õigeaegseks hõivamiseks.

Tuleb tähele panna, et löögivõimeline on iga kivi, kui vastase kivi *käib* toetamatult tema tulle. *Vastulöögivõimeline* on kivi aga teatud lisatingimustel, arvestades vastase lööva kivi liitlöögi õigust, mille tõttu vaadeldav oma kivi võidakse lüüa enne, kui ta saab ise löömisele asuda.

Diagramm 19



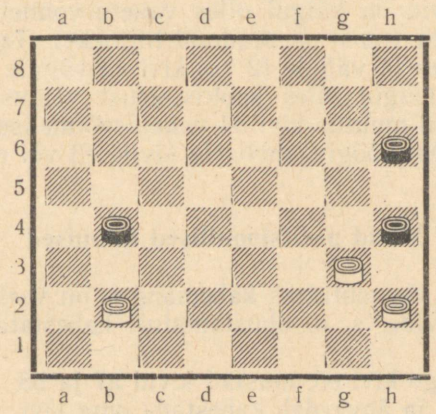
Koostöös oma löödava(te) või vahetatava(te) kivi(de)ga ja kasutades vastase kivi löögikohustust on vastulöögi- või vahetuslöögivõimeline iga äärekivi ja iga toetatud sisekivi, kui vastase lööv kivi satub tema tulle. Seejuures võib tugikivina esineda nii oma kui ka vastase kivi, nagu näidatud diagrammil 19.

Kivi b6, mis võib seista ka väljal d6, võib valge kasutada kivi d8 vastu vahetatava kivina, käies sellega väljale c7, s. o. tehes 1. b6 (d6)—c7. Must on sunnitud lööma 1. ... d8: b6, kutsudes esile vastuse 2. a5 : c7. Kivi a5 vastulöögivõime on ära kasutatud kivide d6 ja d8 vastastikuseks hävitamiseks, s. o. vahetuseks. Kivi a5 ise on aga võitnud ühe kabestumistempo.

Samuti saab vahetuse esile kutsuda kividepaari f4, g3 abil, käies 1. f4—g5 ja kasutades seejuures ühel juhul vastase kivi h2 löögikohustust, teisel juhul (musta valikul) — kivi h6 löögikohustust. Esimesel juhul jätkub vahetus 1. ... h2 : f4 2. g5 : e3, teisel juhul 1. ... h6 : f4 2. g3 : e5. Seega rakendus esimesel juhul kivi h6 poolt toetatud kivi g5 vastulöögivõime, teisel juhul — vastase kivi h2 poolt toetatud kivi g3 vastulöögivõime.

Vahetust ei toimu, kui käia algseisus 1. f4—e5, sest kivi e5 osutub toetamata (s. o. vastulöögivõimetuks) sisekiviks ja must kivi h2 hävitab ta liitlöögi 1. ... h2 : d6 abil, võites puhtalt kaks kivi, kaotades aga 5 kabestumistempot.

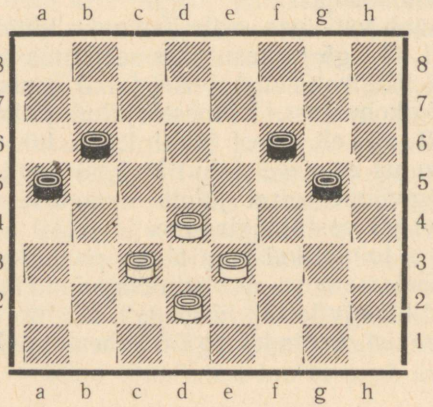
Diagramm 20



Erinevalt toimub vahetus diagrammil 20. Must on rünnanud kivi g3. Valge võib teha vasturündekäigu 1. b2—a3. Järgneb sunniviisil 1. . . . h4 : f2 2. a3 : c5. On toimunud vasturündevahetus, millest võttis osa kaks segapaari iseseisvalt tegutsevaid kive. Seejuures ei saavuta kumbki pool tempovõitu.

Vahetusvõime (vastulöögivõime) suurendab kivide väärtust, vahetusvõimetus (vastulöögivõimetus) aga vähendab. Seda selgitab diagramm 21.

Diagramm 21



Valged kivid on käigul olles vahetusvõimetud ja hävivad selle tõttu (must on seadnud liittõkke). Tarvitseb vaid kivi c3 paigutada väljale f2 või kivi e3 väljale b2 ja valge seis muutub käigul olles kaotusseisust võiduseisuks, sest mõlemal juhul muutub kivi d4 vahetusvõimeliseks, toetudes nüüd juba vastulöögivõimelisele kivile e3 või c3.

Muud positsioonilised tunnused

Tähtsateks elementideks kabemängus on veel:

a) Vabakivide, s. o. ohustamatult kabestatavate kivide olemasolu.

Näide. Valge kivi e5, mustad kivid a7 ja b8. Valge mängib 1. e5—f6 ja ähvardab kabestada oma kivi.

b) Kasuliku kombinatsiooni rakendamise võimalus.

c) Topeltründevõimaluse olemasolu, mille juures oma kabend käib kahe vastase kivi vahele, ähvardades lüüa oma valikul ühte nendest.

Näide. Valged kivid g5 ja g3, mustad kivid e5 ja g7. Valge mängib 1. g5—f6, rünnates mõlemaid musti kive, ja võidab.

III. Kombinatsiooniline mäng

Tutvusime kabepartiide seisude paremuse ja halvemuse tunnustega. Siirdume nüüd küsimusele, kuidas saada seisuparemust ja vältida halvemust.

Peamised abinõud selleks on positsioonilist ja kombinatsioonilist laadi. Positsiooniline mäng taotleb oma kabendite paigutamist nii, et nende väärtuste kogusumma (et nende kogujõud) oleks maksimaalne. Seejuures tuleb kogu aeg tähele panna ja arvesse võtta vastase kabendite seisu, kavatsusi ja ähvardusi. Kombinatsiooniline mäng taotleb igas seisus nii ühelt kui ka teiselt poolt leiduvate kombinatsioonide avastamist, nende hindamist, teostamist (kui nad on kasulikud) ja vältimist (kui nad on kahjulikud).

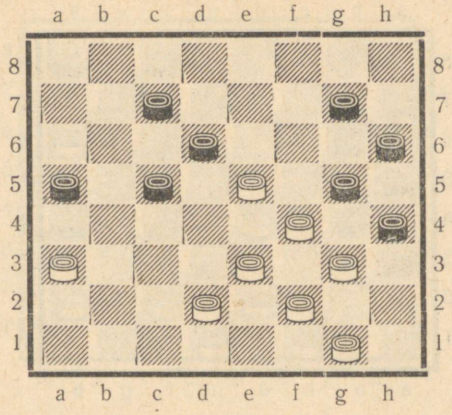
Mis on kombinatsioon? Kombinatsioon — see on rida sihikindlaid käike kindlas järjestuses, mis piiravad vastase käiguvõimalusi ründe-, löök- ja kahikäikude abil ja mis annavad kombineerijale eeliseid: kabestumist, enamkivide saamist, sidumist, tõkestamist või muud paremust (võrreldes lähteseisuga) ja lõpptulemusena — võitu või vähemalt viiki.

Kombinatsiooniline ja positsiooniline mäng on tihedalt teineteisega seotud. Peamiselt esineb küll praktikas positsiooniline mäng.

Kombinatsiooni teostamisele asudes tuleb hästi veenduda selle kasulikkuses ja selle ümberlükkamatuses, sest ümberlükatav kombinatsioon võib anda kasu asemel kahju, võidu asemel kaotuse. Selgitame seda diagrammidel 22 ja 23.

Diagrammi 22 seis on võetud partiist V. Sokov—A. Kazanski. NSV Liidu kabetšempion võimaldas vastasel teostada kabestumiskombinatsiooni, ette nähes tõhusa vastukombinatsiooni.

Diagramm 22



1. . . . g7—f6

Must taotles käesolevat seisu lootuses selle käiguga algavale «võidukale» kombinatsioonile.

2. e5 : g7 h6 : f8
3. f4 : h6 f8—g7

Ei päästa 3. . . . f8—e7, sest järgneb 4. h6—g7! e7—f6 5. g7 : e5 d6 : h2 6. d2—c3 c7—d6 7. e3—f4 ja valge võidab.

4. h6 : f8 d6—e5
5. f8 : b4 a5 : e1
6. g3—f4!! . . .

Seda käiku ei võtnud vastane kombinatsiooni üritamisel arvesse.

6. . . . e5 : g3

Kui 6. . . . e1 : g3, siis 7. f4 : b8 ja valge võidab.

7. e3—f4 g3 : e5
8. g1—h2! e1 : g3
9. h2 : b8 Must alistus.

See on hea näide V. Sokovi kõrge mängutaseme kohta.

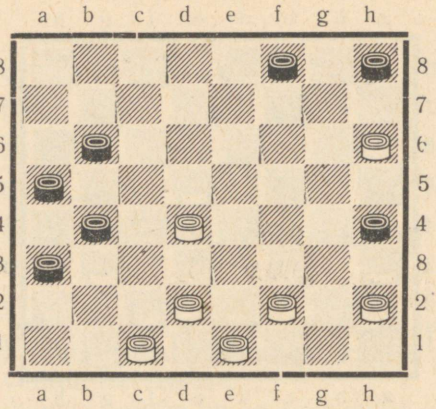
Teine ümberlükatud kombinatsioon on võetud teisest V. Sokovi partiist (diagramm 23).

Selles seisus üritas must kabestumiskombinatsiooni. V. Sokov nägi läbi musta kavatsuse ja arvestas kombinatsiooni kaugemale kui vastane.

1. h2—g3! . . .

See käik on ka positsiooniliselt õige, sest ta võimaldab valgel likvideerida kivi h2 mahajäämuse ja takistab mustal

Diagramm 23



kahida enne kombinatsiooni teostamist kivi h4. Vaatleme partii edasist kulgu.

1.	...	b4—c3
2.	d4 : b2	f8—g7
3.	h6 : f8	b6—c5
4.	f8 : b4	a5 : a1
5.	f2—e3!!	...

Sellega algab V. Sokovi vastukombinatsioon.

5.	...	h4 : d4
6.	d2—c3!!	d4 : b2
7.	e1—f2	h8—g7
8.	f2—e3	g7—f6

9. e3—f4 ja valge võitis, kinnistades kahe ja 2 kivi.

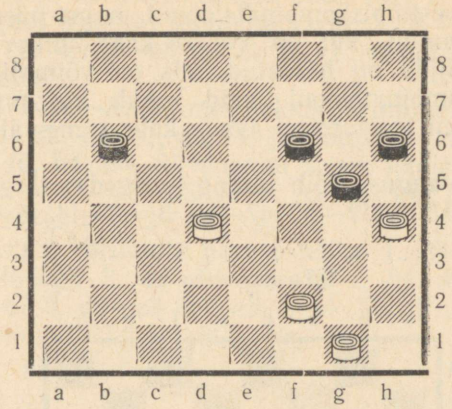
Eelnevates näidetes olid kombinatsioonide peamisteks sihtideks kabestumine ja kinnistamine.

Järgneva lihtsa kombinatsiooni sihiks ehk teemaks on seotud vastase tõkestamine (diagramm 24).

1. d4—c5 b6 : d4 2. f2—e3 d4 : f2 3. g1 : e3 ja valge võidab. Kui valge käib teisiti, siis must saavutab viigi. Näeme, et vastase täielikuks pidurdamiseks on käesoleval juhul vaja nii sidumist kui ka tõkestamist. Sellega saavad hakkama 2 järelejäänud valget kivi kolme musta kivi vastu.

Kombinatsioonid võivad esineda partii igas staadiumis. Vaatleme kombinatsioone avangutes, kus nende teemaks

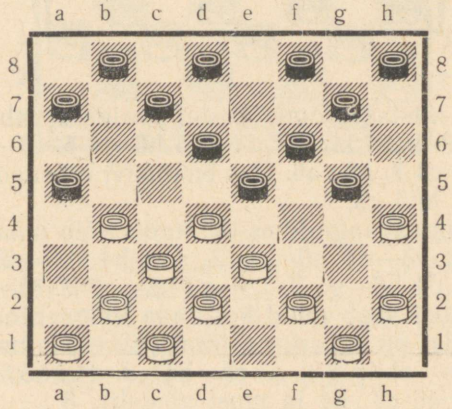
Diagramm 24



on peamiselt enamkivide saavutamine, vahel ka kabestumine.

Võtame välditud pöördnistavangu. Pärast käike 1. c3—d4 d6—e5 2. d2—c3 e7—d6 3. g3—h4 h6—g5 4. e1—d2 b6—a5 võib valge teha vea ja käia 5. a3—b4? (diagramm 25).

Diagramm 25

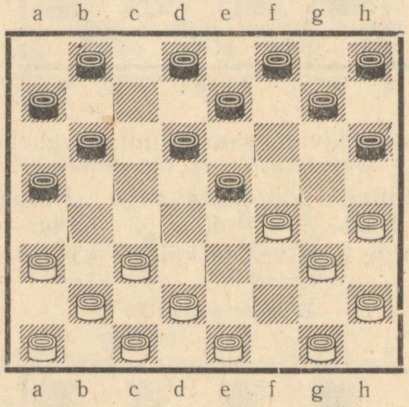


Selle käigu tegi A. Ovodov partiis A. Šošini vastu, mispeale järgnes kombinatsioon: **5. ... g5—f4!! 6. e3 : c5 c7—b6.** Must kasutab valge sundkäiku. **7. d4 : f6 b6 : d4 8. c3 : e5 a5 : c7** ja must võidab. Kombinatsioonivõimalu-

sele viitas vaba kabestumisvälja e1 olemasolu. Üldse õnnestuvad kabestumiskombinatsioonid, nagu näeme hiljem, kõige sagedamini, kui on vabad kabestumisväljad. Kui kabestumisväljad on hõivatud, siis on võimalik teostada kabestumiskombinatsiooni vaid juhul, kui on võimalik kombinatsiooni teostamisel avada kabestumisväli — söötekäiguga.

Petrovi avangus võib mäng kulgeda järgmiselt: 1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 f6—e5? (diagramm 26).

Diagramm 26



Kasutades vastase viga, teostab valge kombinatsiooni, millega võidab kaks kivi: **4. f4—g5 h6 : f4 5. c3—d4 e5 : c3 6. d2 : b4 a5 : c3 7. g3 : a5.** Üks enamkivi on saadud. Hävib ka kaitsmatu kivi c3.

Välditud linnaavangu ühes variandis võib mäng kulgeda järgmiselt: 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 f6—g5 3. h4 : f6 g7 : c3 4. b2 : d4 h6—g5 5. f2—g3 h8—g7 6. e1—f2 g7—f6 7. g3—f4? Must saab nüüd kasutada valge ründekäiku ja sõelseisu, milles on vaba kabestumisväli e1, mitmekäigulise kombinatsiooni abil: 7. ... c5—b4! 8. f4 : h6 (8. a3 : c5 f8—g7 9. f4 : d6 c7 : h4 ja must võidab). 8. ... b6—a5 9. a3 : c5 f8—g7 10. h6 : d6 c7 : h4 ja must võidab.

Eesti NSV VI kabetšempionaat oli huvitav rohkete kombinatsioonide poolest. Toome alljärgnevas kaks näidet.

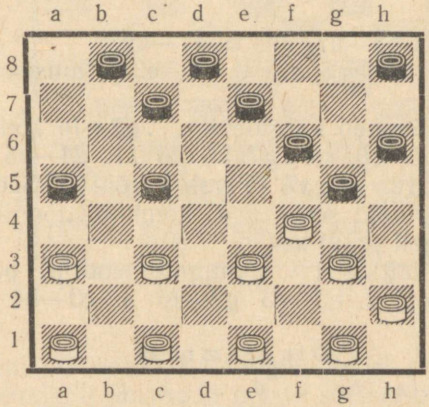
Partiis V. Karmi—F. Villard tekkis järgmine seis: valged kivid a3, b4, d2, e1, f2, f4 ja g1; mustad kivid b8, c5,

d6, d8, e7, f6 ja h2. Must, käigul olles, tegi 1. ... b8—c7?, millele järgnes otsustav kombinatsioon: 2. f4—e5! f6 : d4 3. f2—g3! h2 : f4 4. d2—e3 f4 : d2 5. e1 : e5 d6 : f4 6. b4 : f8 ja must alistus.

Partiis J. Türn—A. Jefimov tekkis järgmine seis: valged kivid a3, c1, d2, d4, e1, e3, f4, g1; mustad kivid a5, b6, b8, d6, e7, f6, h4, h6. Süvenenud seisu, leidis valge järgmise võidu: 1. f4—e5! d6 : f4 2. e3 : g5 h6 : f4 3. d4—c5 b6 : d4 4. d2—e3 f4 : d2 5. e1 : g7.

Linnaavangu variandis pärast käike 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 g7—f6 4. b4 : d6 e7 : c5 5. g3—f4 f8—e7 6. d2—c3 b6—a5 7. d4 : b6 a7 : c5 8. f2—g3 tekib diagrammil 27 näidatud seis.

Diagramm 27

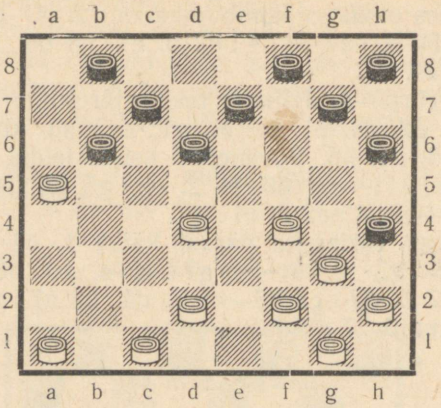


Selles seisus on mustale kõige parem kahida kivi käiguga 8. ... a5—b4 ja rünnata käiguga 9. ... g5—h4. Ainult nii saab must võrdsustada seisu.

Kui aga must käib 8. ... **g5—h4?**, siis järgneb lihtne, kuid peidetud kombinatsioon: **9. c3—b4 a5 : c3 10. c1—d2 h4 : d4 11. d2 : f8** ja valge võit on ilmne.

Välditud pöördlinnaavangu ühes variandis võib mäng kulgeda järgmiselt: 1. c3—b4 f6—e5 2. e3—f4 b6—a5 3. f2—e3 a5 : c3 4. b2 : f6 e7 : g5 5. a3—b4 g5—h4 6. e1—f2 d8—e7 7. e3—d4 a7—b6? (Ainus vastuvõetav käik on 7. .. g7—f6) 8. b4—a5! Valgel on võiduseis (diagramm 28).

Diagramm 28



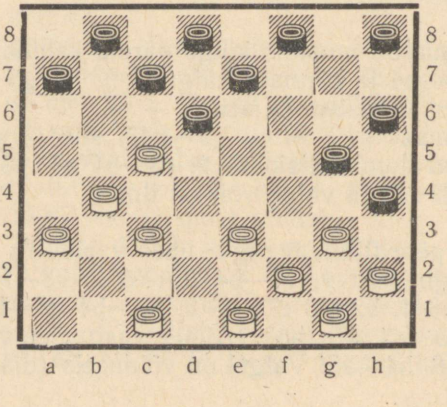
1) Kui 8. . . . b8—a7, siis 9. a1—b2.

2) Kui 8. . . . d6—c5, siis 9. d2—e3 ja must on tugevasti seotud.

3) Lõpuks järgneb käigule 8. . . . g7—f6 kombinatsioon **9. f4—e5 d6 : f4 10. g3 : g7 h8 : f6 11. d4—e5 f6 : d4 12. f2—g3 h4 : f2 13. g1 : a7** ja valge võidab. See on lihtne kombinatsioon, kuid seda tüüpi kombinatsioonid korduvad võrdlemisi sageli praktikas.

Leningradi kaitses (vt. avangute teooria) pärast käike 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 b6—a5 4.

Diagramm 29

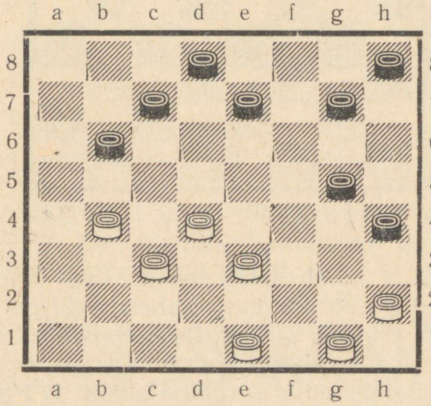


d4—c5 a5 : c3 5. d2 : b4 g5—h4 6. a1—b2 f6—g5 ja pärast näiliselt loomulikku käiku 7. b2—c3? teostab must peidetud võidukombinatsiooni (diagramm 29).

7. ... a7—b6! 8. c5 : a7 c7—b6 9. a7 : c5 g5—f4 10. e3 : g5 h6 : f4 11. g3 : c7 d8 : b2 ja valgel pole rahuldavat kaitset.

Vabad kabestusväljad, sõelseisud, vastase ründekäigud — kõik need asjaolud loovad kombinatsioonivõimalusi.

Diagramm 30



Diagrammi 30 seisus on valgel, kellel on kivi vähem, võimalus võidukalt kasutada musta sõelseisu ründe- ja kahikäikude abil.

1. b4—c5 b6—a5

Mustale ei andnud mingit kompensatsiooni ka kivi loovutamine 1. ... g7—f6 2. c5 : a7 c7—b6 3. a7 : c5 d8—c7, sest valge jätkab 4. e3—f4 g5 : e3 5. d4 : f2. Peale enamkivi on valgel ka positsiooniline paremus ja kabestumisvõimalus oma vasakul tiival.

Kui aga 1. ... g7—h6, siis 2. c5 : a7 e7—f6 3. g1—f2 ja valge võidab.

2. c3—b4! ...

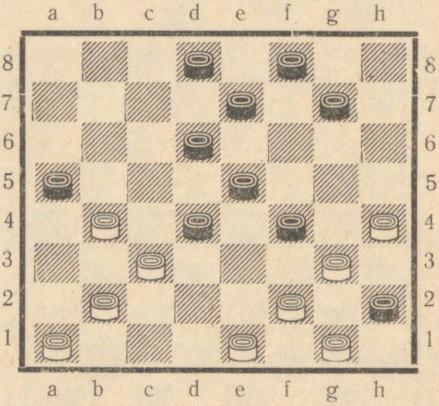
2. c5—b6 annab mustale kaitse- ja viigivõimalusi.

2. ... a5 : e5
3. e3—d4 e5 : c3

TRÜ Raamatukogu

4. e1—d2 c3 : e1
5. g1—f2 e1 : g3
6. h2 : f8 : b8 ja valge võidab.

Diagramm 31



Diagrammil 31 hoiab must enese käes tsentrit, omab enamkivi, kuid on paljastanud kabestusväljad b8 ja h8 ja omab kahtlast sõelkivi g7, millised asjaolud viivad valge mõttele suunata tähelepanu kombinatsiooni otsingule. Leidubki lihtne, kuid peidetud kombinatsioon: **1. h4—g5! f4 : h6** 2. **e1—d2!** (Valge kasutab vastase sundkäiku oma plaani teostamiseks.) 2. . . . **h2 : f4 3. d2—e3 f4 : d2 4. c3 : e1 a5 : c3 5. f2—e3 d4 : f2 6. b2 : h8.** Must kivi f2 hävib ja mustal tuleb relvad maha panna.

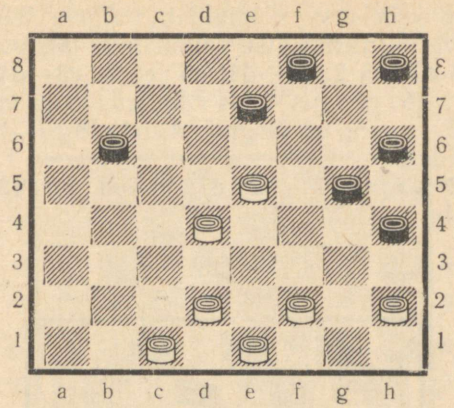
Huvitav on, et valge võib võita ka teisel viisil: 1. b2—a3! d4 : b2 2. a3 : c1 a5 : c3 3. h4—g5 f4 : h6 4. c1—b2 h2 : f4 5. b2 : h8.

Diagrammil 32 seisab must veidi halvemini — tal on tühi parem tiib ja kivi h8 on arendamata. Must, käigul olles, saaks parandada oma seisu käiguga f8—g7. Kuid käigul on valge, kellel on võimalus pärast sissejuhatavat ründekäiku, mis ähvardab kivi kabestamist, teostada lihtne, kuid ilus kombinatsioon.

1. e5—f6 **e7—d6**

Halb on ka kivi loovutamine 1. . . . b6—a5 2. f6 : d8 f8—e7 3. d8 : f6 g5 : e7 4. d4—c5, sest enamkivi ja tõkkevälja c5 hõivamine kindlustavad valgele võidu.

Diagramm 32



2. d4—e5! ...

Ründe- ja kahrikäik korraga! — Sellised käigud on eriti tugeva toimega.

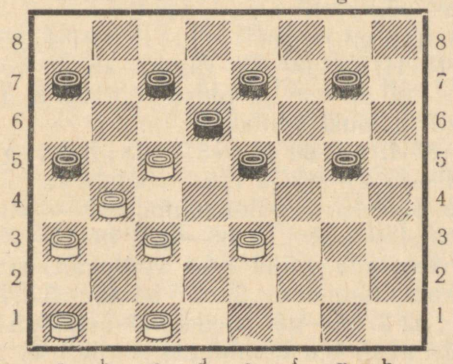
Puht-ründekäigule 2. f6—e7 järgneb palju tõhusam vastu-ründekäik 2. ... d6—c5, mille tulemusena valge kaotab kivi ja halvendab tunduvalt oma seisu.

2. ... d6 : f4

Pärast löökkäike 2. ... g5 : e7 3. e5 : a5 on valgel vaba enamkivi, mis kabestudes kindlustab valgele võidu.

Edasi järgneb: **3. f6—g7 h8 : f6 4. f2—g3 h4 : f2 5. e1 : g7 b6—c5 6. g7—h8 g5—f4 7. d2—e3 f4 : d2 8. c1 : e3** ja valge võidab.

Diagramm 33



Diagrammil 33 oleva musta seisu äärmiselt suur ja mitmesuunaline «sõelsus» võimaldab valgele teostada järgmise üllatava mitmeharulise võidukombinatsiooni:

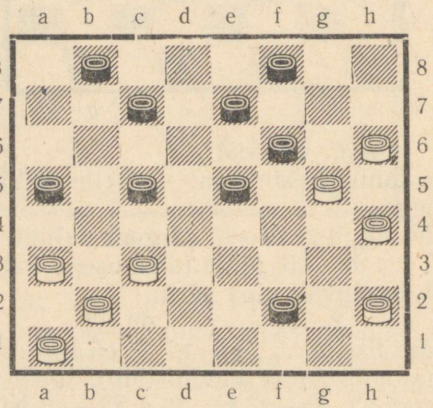
1. c5—b6 a7 : c5 2. e3—d4! c5 : e3 3. c3—d4! e3 : c5.

Kui 3. . . . a5 : c3, siis 4. d4 : d8 : a5 : f8 ja valge võidab.

Käigule 3. . . . e5 : c3 järgneb 4. b4 : f8 c7—b6 5. f8—g7 ja valge võidab.

4. c1—b2 a5 : c3 5. b2 : d4 : f6 : d8 : b6 : e3 : h6 : f8 ja valge võidab.

Diagramm 34



Diagrammi 34 seisus võib valge katsetada võita käikudega **1. c3—b4 a5 : c3 2. b2 : d8,** kuid must vastab **2. . . . e5—d4 3. d8—a5.**

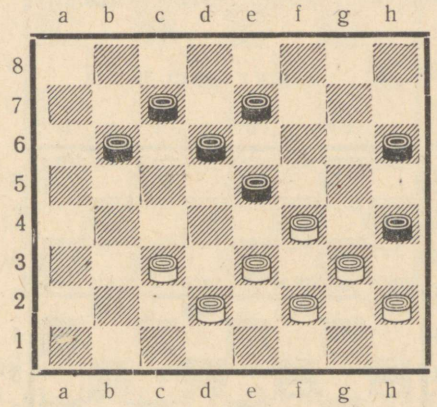
Käigule 3. h2—g3 järgneb 3. . . . f2—g1 4. g3—f4 b8—c7 5. d8 : e3 g1 : d4! 6. a3—b4 (6. f4—e5 d4—c3 7. e5 : g7 c3 : h8 8. a3—b4 e7—d6 ja must võidab) 6. . . . f6—e5 7. f4 : d6 e7 : a3 ja must võidab.

3. . . . b8—c7 4. a5 : d8 f6—e5 5. d8 : f6 e5 : g7 6. a3—b4 f2—g1 7. b4—a5 d4—c3 ja must võidab.

Kas valgel pole tõesti võiduvõimalust? — Siiski on, üllatava kombinatsiooni abil. **1. h6—g7!! f8 : f4** (Pärast 1. . . . f6 : h8 saab teostada, nüüd juba võidukalt, arutluse alguses toodud kombinatsiooni: 2. c3—b4 a5 : c3 3. b2 : d8 : g1.) **2. h2—g3 f4 : h2 3. h4—g5.** (See käik sõelastab musta seisu lõplikult, mis avab tee kombinatsioonile.) **3. . . . f6 : h4 4. c3—b4 a5 : c3 5. b2 : f6 : d8 : b6 : g1 h4—g3 6. a3—b4 b8—c7**

7. g1—a7 c7—d6 (7. . . . c7—b6 8. a7 : h4 ja, jättes kivi a1 kohale, valge kabestab kivi b4, hõivab kabega peatee, kabestab kivi a1 ja võidab) 8. a7—g1 ja valge võidab.

Diagramm 35



Vaatleme nüüd valgele näiliselt võiduvaest seisu diagrammil 35.

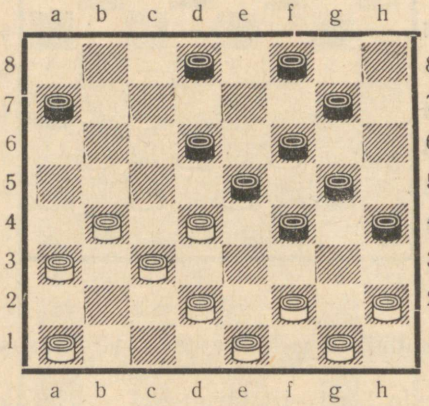
Valge käigule 1. c3—b4 järgneb 1. . . . b6—c5 ja valgele jääb vaid vastata loovutuskäiguga 2. d2—c3. (Käigule 2. b4—a5 järgneb e5—d4 ja must võidab.) 2. . . . c5 : a3 3. e3—d4 e7—f6 4. d4—c5 d6 : d2 5. f4 : b8 d2—c1, mis toob valgele kaotuse.

Järelikult on vaja käia **1. e3—d4,** rünnates kivi e5, mis on kaitstav vaid käiguga **1. . . . e7—f6,** sest vahekäigule 1. . . . h6—g5 järgneb 2. f4 : h6 e7—f6 3. h6—g7 ja valge võidab. Pärast **1. . . . e7—f6** aga teostab valge võidukombinatsiooni: **2. f4—g5! h6 : f4 3. f2—e3! h4 : f2 4. e3 : a7 e5—f4** (4. . . . f2—g1 5. d4 : f6 ja valge võidab; 4. . . . f2—e1 5. d4 : f6 c7—d6 6. f6—g7 ja valge võidab) **5. d4—e5! f4 : d6 6. h2—g3 f2 : h4 7. a7—b8 h4—g3 8. d2—e3 g3—h2 9. e3—d4!!** Suurepärane lõppmäng. Näib, et mustale jääb ainus vastuvõetav käik **9. . . . c7—b6** (Kui 9. . . . h2—g1, siis 10. b8—a7 ja valge võidab. Kui 9. . . . d6—c5, siis 10. d4 : d8 ja valge võidab. Kui 9. . . . d6—e5 10. b8 : g3 h2 : f4, siis 11. d4—e5 f4 : d6 12. c3—d4 ja valge võidab.) **10. b8 : f4! b6—a5** (I. 10. . . . h2—g1 11. f4—h6 g1 : c5 12. h6—f8! ja must kabe hävitatakse igal sihtväljal — musta

kaotus on ilmne. II. 10. ... b6—c5 11. d4 : b6 h2—g1 12. b6—c7 g1—h2 13. f4—d6 h2—g1 14. c7—b8 ja valge võidab) **11. f4—b8 h2—g1 12. b8—a7** ja valge võidab.

Valge rakendas ülaltoodud näites ründe-, sööte- ja ründesööte-käike, seadis vastase kabestumiskitsikusse, vallutas opositsiooni. Milline võitlusvõtete rohkus!

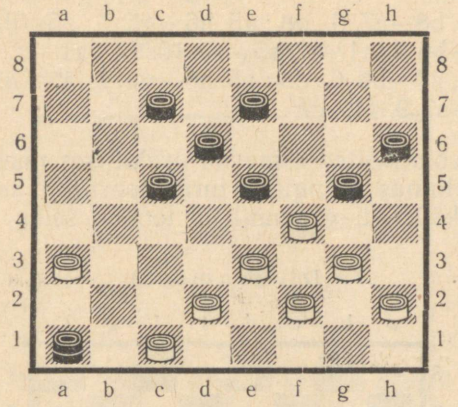
Diagramm 36



Diagrammil 36 on seis aineliselt võrdne, kuid valgel leidub võidukombinatsioon. **1. d2—e3 f4 : d2 2. b4—a5 d2 : b4 3. a3 : e7 e5 : c3.** (Kasutades vastase sundvastust, teeb valge ainsa varukäigu.) **4. f2—e3 f8 : d6** (Valgele vajalik kabestusväli on avatud.) **5. e1—d2 c3 : e1 6. g1—f2 e1 : g3 7. h2 : c5 f6—e5** (7. ... h4—g3 8. e3—f4 g3 : e5 9. a5—b6! d8—e7 10. c5 : f8 a7 : c5 11. f8 : b4 e5—f4 12. b4—c5 f4—g3 13. a1—b2 g3—h2 14. c5—g1 f6—e5 15. b2—c3 ja valge võidab) **8. a5—b6** (ähvardades käigule 8. ... h4—g3 või 8. ... e5—f4 vastata võidukalt 9. või 10. c5—a3) **8. ... d8—e7** (8. ... e5—d4 9. a1—b2 d4 : f2 10. c5 : g1 a7 : c5 11. g1 : a7 ja valge võidab) **9. c5 : f8 a7 : c5 10. f8 : a3 h4—g3 11. e3—f4.** (Kõige lihtsam, kuid võib ka 11. a3—c5 g3—h2 12. c5—b6.) **11. ... g3—f2 12. f4 : d6 ∞ 13. d6—e7** ja valge võidab. Seega saavutas valge võidu kabestusvälja avamise, vastase sundkäikude kasutamise, kabestamise ja etüüdiliste käikude abil.

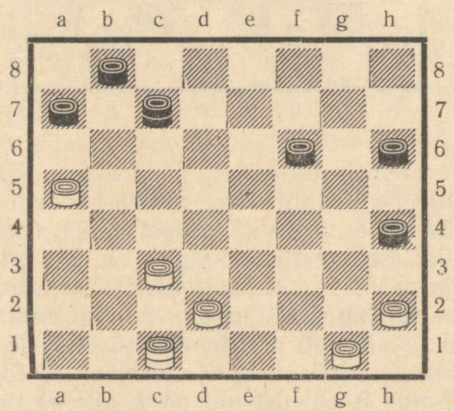
Toome allpool kaks kombinatsiooni kabede osavõtul

Diagramm 37



Diagrammil 37 on valgel võimalus võita ilusa kombinatsiooni abil: **1. c1—b2 a1 : e1 2. g3—h4 e1 : g3** (2. . . . e5 : g3 3. h2 : f4 e1 : e5 4. h6 : f6 ja valge võidab) **3. h4 : d8 : h8 g3 : e5 4. h8 : d4** ja valge võidab.

Diagramm 38



Diagrammil 38 seisavad vastased näiliselt võrdselt — kummalgi on kabe ja 5 kivi. Kuid järgneb **1. a5—b6 c7 : a5** (Käigule 1. . . . a7 : c5 järgneb 2. c3—d4 c5 : e3 3. d2 : f4 c7 : g3 4. h2 : f4 ja valgel on ilmselt võiduseis.) **2. d2—e3**

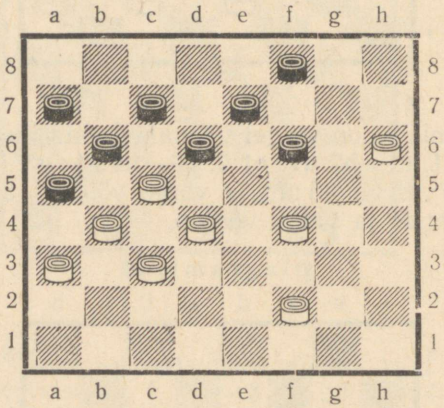
a5 : g5 3. h2—g3 h4 : f2 4. g1 : e3 g5 : d2 5. c1 : d8. On saabunud etüüdiline lõppmäng, milles valge on võidukas igas variandis:

1) 5. ... b8—c7 6. d8 : a5 h6—g5 7. a5—d2 g5—h4 8. d2—e1 a7—b6 9. e1—f2 b6—a5 10. f2—e1.

2) 5. ... a7—b6 6. d8 : a5 h6—g5 7. a5—d2 g5—h4 8. d2—f4 b8—a7 9. f4—c7.

Sellised võiduvõtted esinevad praktilises mängus tihti. Ühes Tallinnas mängitud turniiripartiis saabus pärast musta 14. käiku diagrammil 39 toodud seis.

Diagramm 39



1. f2—e3! ...

Vaikse käiguga piirab valge musta vastuvõetavate käikude arvu üheainsani; teisest küljest valgel enesel polnudki paremat käiku, sest esiteks käigule 1. f2—g3 järgneb 1. ... f6—g5 ja must võidab, teiseks pärast käike 1. f4—g5 f6 : h4 2. f2—e3 tagastab must valgele enamkivi 2. ... e7—f6 3. c5 : g5 h4 : f6 4. b4—c5 (4. e3—f4 c7—d6 ja must võidab) 4. ... f6—e5 5. d4 : f6 b6 : f2 6. f6—g7 f2—g1 7. g7—h8 c7—d6 8. c3—b4 a5 : c3 9. h8 : a1 viigiga.

1. ... f6—g5

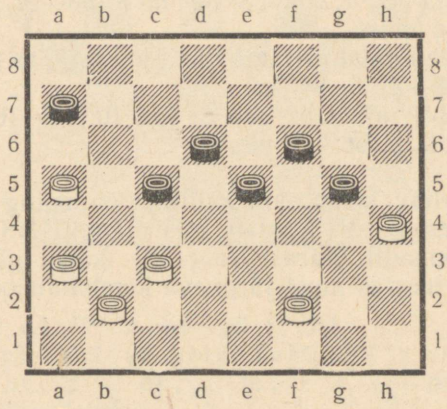
Suhteliselt parim käik. Teised käigud on mõttetud loovutuskäigud.

2. f4—e5! d6 : d2 3. c3 : e1 a5 : e5 4. h6 : b8 b6 : d4 5. e1—d2 e7—f6 6. d2—c3 d4 : b2 7. a3 : c1 ja valge võidab,

sest valge kivi c1 tõkestab kivi a7 ja kabe b8 — musti kive f6 ja f8.

Valgetega mängis R. Reitel.

Diagramm 40



Diagrammi 40 seisus saavutab valge viigi vaid teravmeelsete käikude abil. Vaatleme arvessetulevaid käike:

1) 1. a5—b6? c5—d4 ja must võidab.

2) Samuti viga on 1. c3—b4?, sest järgneb 1. . . . g5—f4 2. b2—c3 (Käigule 2. a5—b6 järgneb lihtsalt 2. . . . f4—g3 3. b6 : d4 g3 : a5.) 2. . . . c5—d4 ja valge hävib varukäigu puudumise tõttu.

3) Väärib lõpuks tähelepanu **1. f2—e3.** See ongi ainus viigistav jätk, mispeale võib mäng kulgeda **1. . . . a7—b6** (1. . . . e5—f4 2. c3—d4! f4 : d2 3. d4 : b6 a7 : c5 4. a5—b6! c5 : a7 5. b2—c3! d2 : b4 6. a3 : e7 f6 : d8 7. h4 : f6 ja kombinatsioon on toonud valgele isegi võidu) **2. a5 : c7 d6 : b8 3. c3—b4** ja nüüd olenevalt musta vastusest:

a) 3. . . . e5—d4 4. b4 : d6 d4 : f2 5. d6—e7 f6 : d8 6. h4 : f6 f2—g1 7. f6—g7 ja viik on ilmne.

b) Käigule 3. . . . e5—f4 järgneb 4. b4 : d6 f4 : d2 5. d6—c7 (See on tugevam kui 5. d6—e7, mis annab vaid viigi.) 5. . . . b8 : d6 6. b2—c3 d2 : b4 7. a3 : e7 f6 : d8 8. h4 : f6 ja valge võidab.

c) Kui **3. . . . c5—d4,** siis **4. e3 : c5 g5—f4** (4. . . . e5—f4 5. c5—d6 f4—e3 6. d6—e7 f6 : d8 7. h4 : f6 viigiga) **5. c5—b6 e5—d4** (5. . . . f4—e3 6. b4—c5 e3—f2—vt. **d** —

7. a3—b4 f2—e1 8. b2—c3 b8—a7 9. b6—c7 e5—f4 10. c7—d8) **6. b4—c5 f4—e3** (6. ... d4—e3 7. a3—b4 b8—a7 8. b6—c7) **7. a3—b4 b8—a7** (7. ... f6—e5 8. h4—g5 e5—f4 9. g5—h6 viigiga. Vt. ka **e) 8. b2—a3 f6—e5 9. h4—g5 e5—f4 10. g5—f6 d4—c3** viigiga.

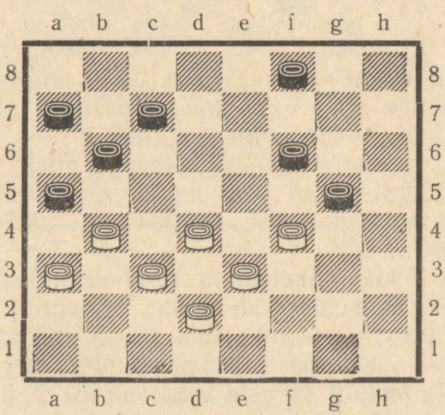
d) 6. ... e3—d2 7. b2—c3! d2 : d6 8. b6—c7 ja viiki peab üritama juba must.

Samuti peab must üritama viiki, kui ta käib 6. ... e5—f4 7. a3—b4 b8—a7 8. b6—c7.

e) 8. ... b8—a7 9. b2—a3 e5—f4 10. g5—f6 d4—c3 11. b4 : d2 e3 : c1 12. b6—c7 viigiga.

Väga huvitav kombinatsiooniline lõppmäng tekkis partiis N. Sretenski—V. Kaplan, mis mängiti NSV Liidu XV kabetšempionaadil. Pärast valge 21. käiku g3—f4? (diagramm 41) teostas must järgneva kombinatsiooni:

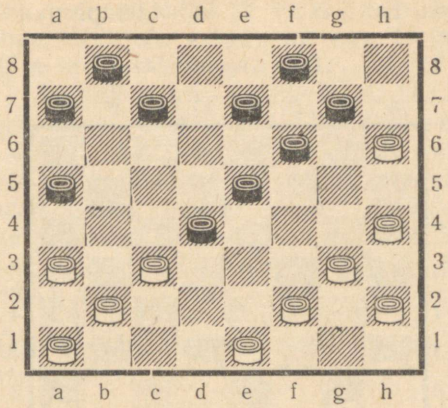
Diagramm 41



21. ... c7—d6!! 22. f4 : h6 b6—c5 23. d4 : b6 a7 : c5 24. e3—f4 f6—e5! 25. f4—g5 f8—g7!! 26. h6 : f8 e5—d4 27. c3 : c7 a5 : e1 28. f8 : b4 e1 : h4 ja must võitis. Kaugele ettearvestatud võidukas lõpplöök!

Haapsalu Pioneeride Maja kaberingis 1955. a. 13-aastase kooliõpilase A. Leegi ja T. Piigi vahel mängitud partiis teostas esimene tähelepanuväärivа kombinatsiooni.

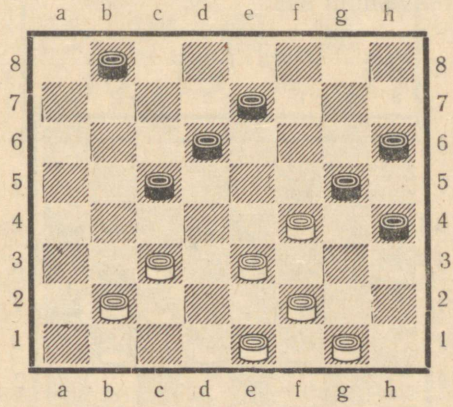
Diagramm 42



1. f2—e3! d4 : f2 2. h4—g5 f2 : h4 (2. . . . f6 : h4 3. c3—b4 a5 : c3 4. b2 : g1 h4 : f2 5. g1 : h8 ja valge võidab) 3. h2—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 f6 : f2 5. c3—b4 a5 : c3 6. b2 : d8 : g1. Must alistus.

Ilusa kombinatsiooni teostas ka F. Villard E. Olli vastu Eesti NSV II kabetšempionaadil 1950. a.

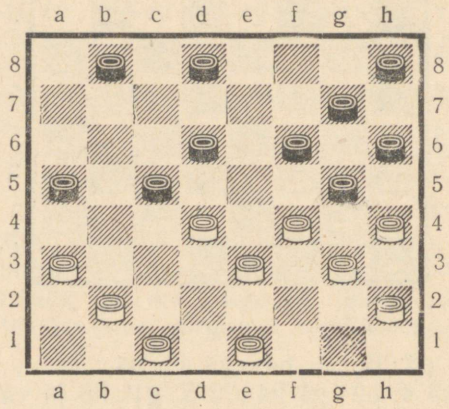
Diagramm 43



Diagrammi 43 seisus käis Villard 1. f2—g3! h4 : d4 2. c3 : c7 b8 : d6 3. e1—f2 g5 : e3 4. f2 : b6 ja must alistus.

Keerukama kombinatsiooni abil võitis Ü. Kesker (must) Leinfeldi vastu Eesti NSV VI kabetšempionaadil 1956. a.

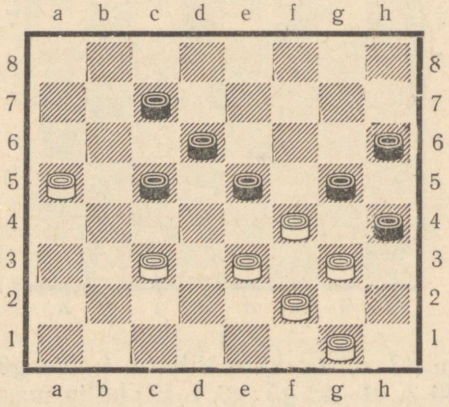
Diagramm 44



Diagrammi 44 seisus järgnes **1. ...a5—b4!! 2. d4 : b6 d6—c5 3. b6 : d4 d8—c7 4. a3 : c5 c7—d6 5. c5 : e7 f6 : d8 6. h4 : f6 g7 : a1** ja valge tunnistas end varsti võidetuks.

Väga huvitav kombinatsiooniline lõppmäng tekkis Eesti NSV III kabetšempionaadil mängitud partiis V. Karmi—Ü. Kesker (diagramm 45).

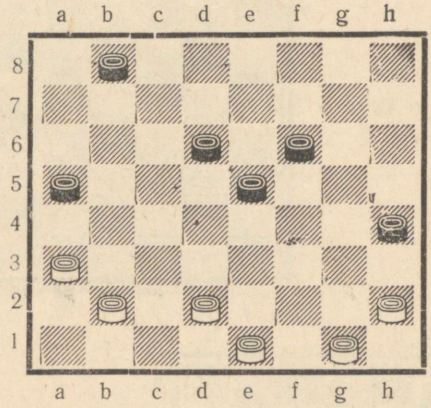
Diagramm 45



1. c3—d4 (Halb on loomulik sööte-ründekäik 1. e3—d4, sest pärast 1. . . . c5 : e3 2. f2 : f6 vastab must 2. . . . g5 : e3 ja peab võitma. Käigule 1. g1—h2 aga järgneb lihtsalt 1. . . . c5—b4 ja must võidab.) **1. . . . e5 : c3 2. f4—e5! d6 : d2** (2. . . . d6 : h2 3. e3—f4 g5 : e3 4. f2 : d8 ja valge saavutab viigi) **3. g3—f4 g5 : e3 4. f2 : d8 d2—c1 5. a5—b6 c1—f4 6. b6—a7 f4—b8 7. d8—f6 c3—d2 8. f6—a1 d2—c1 9. a1—h8 h6—g5 10. h8—a1 g5—f4 11. a1—c3 f4—e3 12. c3—d2?** (Parem oli 12. c3—e1 c1—b2 13. e1—f2 e3—d2 14. g1—h2, kuid pärast 14. . . . d2—c1 15. f2—c5 c1—h6 16. c5—a3 b2—c1 must võidab ikkagi.) **12. . . . h4—g3! 13. d2 : h2 c1—e3** ja must võitis.

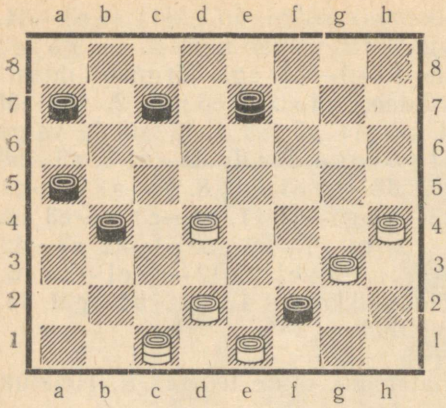
Toome allpool kombinatsiooni, mille teostas R. Helkma ühes simultaanipartiis.

Diagramm 46



Diagrammi 46 seisus mängis valge ootamatult **1. a3—b4! a5 : a1 2. d2—c3 a1 : d4 3. h2—g3 h4 : f2 4. g1 : g5** ja valge võitis, sest käigule 4. . . . e5—d4 järgneb 5. e1—d2 b8—c7 6. g5—f6 c7—d6 7. f6—g7 d6—e5 8. g7—h8 valge võiduga.

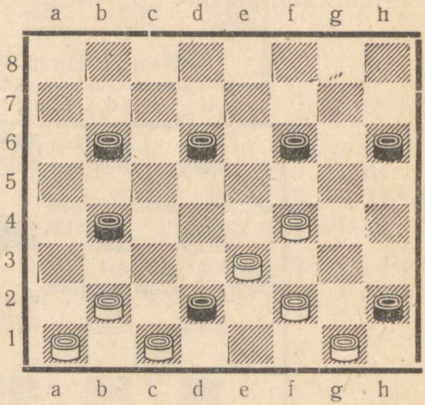
Lõpuks toome iseseisvaks lahendamiseks 6 kombinatsioonilist ülesannet. Nende lahendamine kujuneb lugejaile heaks treeninguks. Käigul on alati valge. Tuleb leida valge võit.

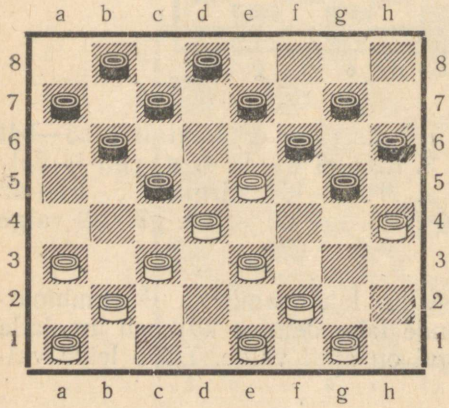


V. Gromov

Diagramm 47

Diagramm 48

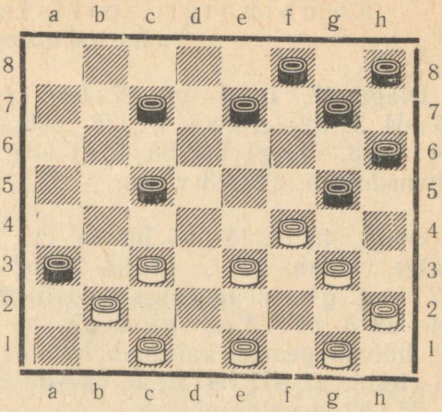




Partiist
A. Kovrižkin—A. Levin

Diagramm 49

Diagramm 50



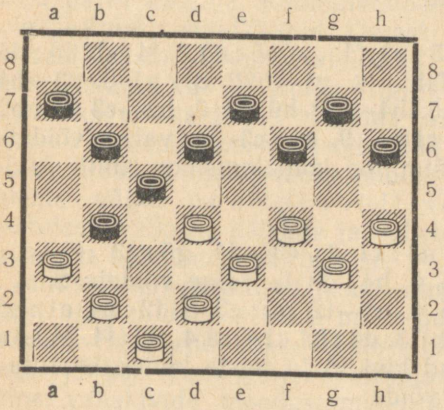
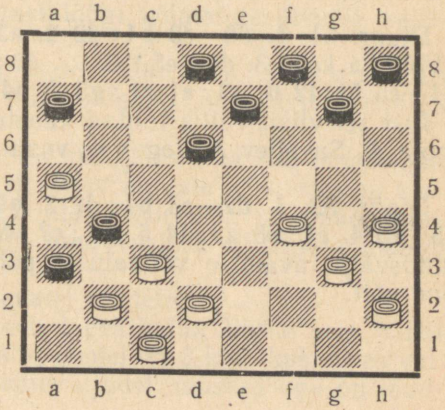


Diagramm 51

N. Kukujev

Diagramm 52



Kombinatsiooniliste ülesannete lahendused

Diagr. 47. **1. h4—g5 e7 : h4** (1. ... f2 : f6 2. d4—e5 f6 : d4 3. d2—c3 ∞ 4. c1 : f8 valge võiduga) **2. d2—c3 b4 : d2 3. c1 : g1 h4 : b6 4. e1—d2** ja mustal pole kaitset ähvarduse 5. d2—e3 vastu.

Diagr. 48. **1. f4—g5 h6 : f4** (1. ... d2 : f4 2. g5 : a7 ja valge võidab; 1. ... f6 : h4 2. b2—c3 d2 : f4 3. c3 : g3 h2 : f4 4. g1—h2 ja valge võidab) **2. e3 : a7 d2—e1** (2. ... b4—a3 3. c1 : e3 a3 : g5 4. a7—b8 ja valge kabestab kivi f2, hõivab peatee, kabestab kivi a1 ja võidab) **3. a7—b8 e1 : h4 4. g1—f2 h4 : e1 5. c1—d2 e1 : c3 6. b2 : d4 b4—c3 7. d4 : b2** ja valge võidab.

Diagr. 49. **1. e3—f4 g5 : e3** (1. ... c5 : e3 2. f4 : d2 f6 : d4 3. h4 : h8 ja valge võidab) **2. g1—h2!! e3 : g1 3. c3—b4 c5 : e3 4. e1—f2 f6 : d4 5. h4—g5! h6 : f4 6. b2—c3 d4 : b2 7. f2 : d4 g1 : c5 8. b4 : c1** ∞ **9. a1 : c3** ja valge võidab. Väga keerukas mitmekäiguline kombinatsioon, mille leidmine tekitab raskusi.

Diagr. 50. **1. c1—d2 a3 : c1 2. e3—d4 g5 : e3** (2. ... c1 : e3 3. d4 : h4 e3 : g5 4. h4 : d8 ja valge võidab; 2. ... c5 : e3 3. c3—d4 e3 : c5 4. e1—f2 g5 : e3 5. f2 : h4 c1 : e3 6. g3—f4 ja valge võidab) **3. d4 : h4 c1—a3 4. d2 : f4.** Musta järgnev mäng on seotud kivi f8 ja teiste kivide loovutusega, mis toob valgele võidu.

Diagr. 51. **1. d2—c3 b4 : d2 2. a3—b4 c5 : a3 3. b2—c3** (Võib ka kohe 3. d4—e5.) **3. ... d2 : b4 4. c1—b2 a3 : c1 5. d4—e5 f6 : f2 6. g3 : e1 c1 : g5 7. h4 : d8 : h8.**
Just sel viisil võitis tuntud kabeteoreetik ja -ülesannete looja A. Saveljev A. Jegorovi vastu 1932. a.

Diagr. 52. **1. d2—e3 b4 : d2 2. a5—b6 a7 : c5 3. e3—d4 c5 : g5 4. c1 : e3 a3 : f4 5. g3 : c7 d8 : b6 6. h4 : a5.** Kabestumisvälja avamise võimalusel põhjenev kombinatsiooniline võit.

IV. Positsiooniline mäng

Vaatlesime kombinatsioonide efektset ja katastroofilist mõju partii käigule. Kombinatsiooni teostaja jättis vastasele peamiselt sundkäigud. Pärast tunduvaid omapoolseid ohvreid laastasid kombinatsioonid vastase leeri, sundides teda alistuma või nõustuma viigiga.

Paraku ei saa kabes võidelda ainult kombinatsioonide abil — suuremas osas seisudes lihtsalt ei leidu kombinatsioone. Pealegi tuleb kombinatsioone ette valmistada. Seega tuleme välja positsioonilisele mängule, s. o. peamiselt vaiksete käikude ja vahetustega paremuse kogumisele ja halvemuse vältimisele.

Millised seisutunnused moodustavad paremust ja halvemust ning milliste seisude poole püüda, sellega tutvusime eespool. Need olid: tõkke-, opositsiooni-, sidumis-, tsentri-, tugi- ja kabestumisväljade vallutamine, enamkivide saamine, vabakivide moodustamine, arendamatute ja vahetusvõimetute seisude (vastulöögi võimetute kivide) vältimine jne.

Siirdume nüüd küsimusele, kuidas saavutada ülalmainitud paremusi nii, et tekiks seisuparemus võrreldes vastasega?

Nagu kombinatsioonilises mängus nii ka siin omab tähtsust plaan, mis fikseerib ettevõetavate käikude sihi, s. o. taotlevad seisud. Sihitu, otstarbetu käik on pahe, mida tuleb vältida ja mis võib tuua vastase sihikindla mängu vastu halvemuse.

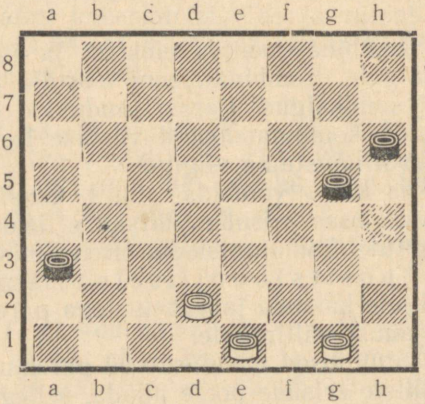
Selgitame seda järgnevatel näidetel:

Diagrammil 53 on toodud pealtnäha lihtne seis partii lõpustaadiumist. Kummalgi poolel on 3 kivi, kusjuures valged kivid asuvad oma lähteväljadel, mustad aga on jõud-

nud osaliselt ületada kabelaua keskjoone. See moodustab lõppmängus mustale eelise. Teisest küljest on mustad kivid kahes, omavahelise sideta rühmas, s. o. nende koostöövõime on nõrk, mis moodustab pahe. Pealegi saab valge, käigul olles, tõkestada musta suurimat ähvardust — kivi a3 kabestamist ja valged kivid asuvad kesksemalt ja kompaktsemalt.

Järelikult tulime positsiooni hindamisel otsusele, et mõlema poole kivide asetusel on oma head ja vead.

Diagramm 53



Kumb pool aga paremini seisab, seda ei saanud veel eespooltoodud arutluse alusel otsustada. Seda otsustab alljärgnev analüüs (kogenud mängijail rööbiti sellega — intuitsioon), mida mängijal tuli teha partii juures kivisid liigutamata, momendil kui ta mõni käik tagasi taotles käesolevat seisu.

Et see seis on juba muutumatu fakt, siis mängijal ei ole praegu enam väga oluline konstateerida, kas ta seisab halvemini või paremini (see ei mõjuta partii käiku), välja arvatud juhud, kus ta peab otsustama, kas võtta vastu või tagasi lükata vastase viigipakkumine, või ta peab otsustama, kas mängida võidule või viigile.

Kõige tähtsam on leida igas seisus parim plaan ja parim järjekordne käik oma plaani teostamiseks.

Käesolevas seisus on valgel kõige pakilisemaks ülesan-

deks musta vabakivi a3 pidurdamine. Nüüd aga — milline on parim käik selle plaani teostamiseks? Pealtnäha saab selle plaani teostada vaid käiguga 1. d2—c3. Vaatleme, milliseks kujuneb partii tulemus sellisel plaani teostamisel.

1. ... g5—f4 (Halb on 1. ... g5—h4, sest järgneb 2. g1—f2 h6—g5 3. f2—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 ja opositsioon on valge kasuks. Ka must peab mängima ettevaatlikult.) 2. g1—h2 (2. g1—f2 h6—g5 3. e1—d2 g5—h4 ja must peab võitma; 2. e1—d2 f4—g3 ja must kabestab oma kivi ja võidab.) 2. ... h6—g5 3. e1—d2 g5—h4 ja must võidab.

Näeme, et plaani teostamisel ülaltähendatud viisil on katastroofilised tulemused, sest mustad kivid suutsid asuda tõkkeseisu ja tekitada vastasel käigupuuduse.

Kas pole siiski teist, võib-olla paremat käiku plaani teostamiseks, s. o. kivi a3 kabestumise takistamiseks? Täpsemal vaatlusel selgub, et on ja nimelt kahikäigu 2. d2—c3 abil pärast musta 1. ... a3—b2. Millist käiku valida siis esimeseks käiguks? Osutub, et parimaks valge 1. käiguks, arvestades kombinatsiooni käigus toimuvat kivi a3 sattumist väljale d4, on 1. g1—f2, mis ähvardab kivide f2 ja d4 vahetuse teel paisata kivi e1 tempo võiduga tõhusale tõkkeväljale g3, kust ta suudab võrdvõimeliselt võidelda kahe järelejäänud musta kivi vastu.

Katsetame plaani täita käiguga **1. g1—f2.** See osutubki parimaks. Mustale jääb ainus päästev käik **1. ... a3—b2,** sest käigule 1 ... g5—f4 järgneb 2. d2—e3 f4:d2 3. e1 : c3 h6—g5 4. f2—g3 ja opositsioon on valge kasuks, käigule 1. ... g5—h4 aga järgneb 2. d2—c3 h6—g5 3. f2—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 ja jällegi on opositsioon valge kasuks. **2. d2—c3! b2 : d4 3. f2—e3 d4 : f2 4. e1 : g3** ja kivikahinguga ongi valge saavutanud tõhusa tõkkeseisu. Valge saavutab vähemalt viigi: **4. ... g5—h4 5. g3—f4 h6—g5** viigiga. (Käik 5. ... h4—g3 isegi kaotab.)

Ülaltoodust teeme järgmised järeldused:

1) Käikude ettearvestamisel tuleb arvesse võtta kõik (käesoleval juhul — mõlemad) plaani teostamise viisid. Analüüsi (ettearvestust) jätkata kuni kergesti hinnatava seisuni.

2) Plaan ei tohi olla ühekülgne. Meie seadsime alguses vaid kõige pakilisema plaani — kivi a3 pidurdamise, kuid ei tundnud muret paremal tiival toimuvate sündmuste kohta. Plaan aga peab haarama kogu seisu, nii et plaani

pidime üles seadma sellisena: kivi a3 pidurdamine **ja** kivide g5 ja h6 tõkestamine.

3) Käigu 1. g1—f2 edu seisiski selles, et võimaldas teostada m õ l e m a d plaanid.

4) Ka lihtsates seisudes tuleb rakendada ettearvestust, meeles pidada ja rakendada paremust toovaid võtteid ja vältida halvemust toovaid võtteid.

5) Rakendada võtteid: kahikäik, tempo võit, tõkkeseis.

6) Parima käigu otsingul tuleb siiski lähtuda kõige pakilisema plaani teostamise vajadusest, nagu seda alguses tegimegi, ja uurida rööbiti sellega, kuidas rakendada ka teisejärgulise tähtsusega plaane, kahjustamata põhiplaani.

Huvitav on märkida, et lisades valgele algseisus kivi f2, suudab valge võita igas variandis ülaltähendatud viisil käiguga 1. f2—e3, kuid jällegi mitte käiguga 1. d2—c3 — samuti vastuse 1. . . . g5—f4 tõttu:

a) 2. c3—b4 a3 : c5 3. g1—h2 (3. f2—e3 f4 : d2 4. e1 : c3 h6—g5 5. g1—f2 g5—f4 ja must võidab. 3. e1—d2 c5—d4 4. g1—h2 h6—g5 5. f2—g3 d4—e3 ja viik.) . 3. . . . h6—g5 4. f2—g3 f4—e3 5. g3—f4 e3—f2 viigiga.

b) 2. e1—d2 h6—g5 3. f2—e3 (3. g1—h2 g5—h4 4. f2—e3 h4—g3 5. e3 : g5 g3—f2 6. g5—h6 f2—e1 ja viik) 3. . . . f4—g3 4. e3—d4 g5—f4 5. d4—c5 g3—h2 6. c5—d6 f4—g3 7. d6—c7 g3—f2 8. g1 : e3 h2—g1 viigiga.

3) 2. g1—h2 h6—g5 3. f2—g3 f4—e3 4. g3—f4 e3—d2 5. f4 : h6 d2 : b4 6. h6—g7 a3—b2 viigiga.

Samuti ei anna valgele võitu käigud 1. d2—e3, 1. g1—h2 ja 1. f2—g3.

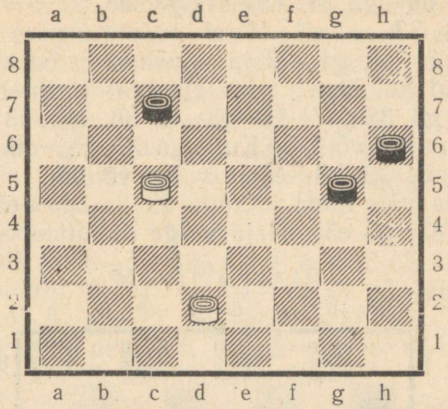
See näide hoiatab, et ka ainelise ülekaalu realiseerimisel tuleb koostada plaan, mis võtab arvesse kõik seisu peamised nõuded.

Vaatleme kaht positsioonilise mängu näidet turniiripraktikast. NSV Liidu XV kabetšempionaadi partiis V. Novikov—Š. Jakubov tekkis diagrammil 54 toodud seis.

Valge käis **29. d2—c3,** kuid pärast vastust **29. . . . g5—f4** jätkas valesti **30. c3—b4?** (õige käik oli 30. c3—d4 h6—g5 31. c5—b6 c7 : a5 32. d4—c5 f4—e3 33. c5—d6 e3—d2 34. d6—e7 d2—e1 35. e7—d8 e1—h4 36. d8—c7 viigiga), mispeale must vastas **30. . . . f4—e3 31. b4—a5 e3—f2 32. c5—b6 c7—d6 33. b6—a7 f2—g1** ja valge alistus.

Valge kaotuse põhjuseks oli, et ta püstitas ühekülgse plaani — kabestamise, pealegi halvimal kabestumisväl-

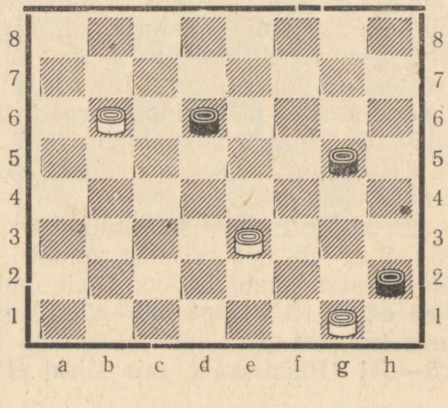
Diagramm 54



jal b8, kus vasttekkinud kabe oli määratud hukkumisele. Õige plaani teostamisel (kabestumine väljal d8) kaotas valge küll varakult kivi, kuid võitis kaks tempot (musta käigud 30. . . . h6—g5 ja 35. . . . e1—h4), mille tõttu valge võis mitte ainult säästa oma vasttekkinud kabe, vaid ka vallutada päästva peajoone.

NSV Liidu XIV kabetšempionaadi poolfinaalis mängitud partiis S. Danilin—J. Pomeranets tekkis diagrammil 55 näidatud seis.

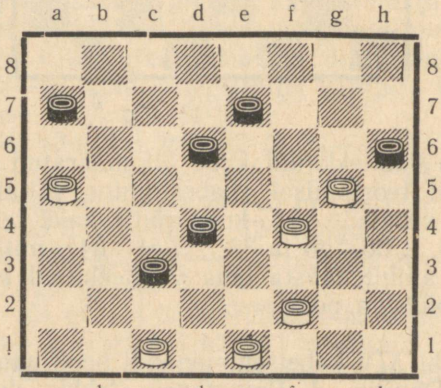
Diagramm 55



Must käis halvasti **29. ... g5—h4?**, millele järgnes **30. b6—a7 h4—g3 31. e3—f4! g3 : e5 32. a7—b8** ja valge võitis, sest 32. ... e5—f4 ei päästa seoses jätkuga 33. b8 : g3 h2 : f4 34. g1—f2 ja opositsioon on valge kasuks. Ei päästnud ka 30. ... d6—e5, sest järgneb lihtsalt 31. e3—f4 e5 : g3 32. a7—b8 g3—f2 33. g1 : e3 h4—g3 34. b8—a7 ja valge võidab. Kui aga 30. ... d6—c5, siis 31. a7—b8 c5—b4 32. b8—e5 ja valge võidab.

Viigistada võis must jätkuga 29. ... d6—e5! 30. b6—c7 g5—f4 31. e3 : g5 e5—d4 ja valge ei suuda võita.

Diagramm 56



Diagrammil 56 toodud seisus on valge seotud ja tõkestatud olekus, kuna must kivi d6 ähvardab takistamatult liikuda väljale a3, avades tee kivile c3 kabestumiseks.

Valgel võib olla 2 plaani — kas rünnata kivi c3 käiguga 1. c1—d2 järgneva topeltründega 2. d2—c3 või piirata musta käiguvõimalusi vahetusega 1. f2—e3 d4 : f2 2. e1 : g3, mille tulemusena mustal jääb ainsaks vastuvõetavaks käiguks 2. ... d6—c5. See aga võimaldab valgel aktiviseerida oma kivi a5. Teised võimalused on valgele ilmselt halvad.

Vaatleme neid võimalusi:

1) 1. c1—d2 c3—b2 2. d2—c3 ja nüüd b2—c1! 3. c3 : c7 e7—f6 4. g5 : e7 c1 : d8 : g1 ja must võidab. Seega lükati pealtnäha õige plaan kombinatsiooniliselt ümber.

2) **1. f2—e3 d4 : f2 2. e1 : g3 d6—c5** (Ainus võimalus võidu üritamiseks, sest 2. ... d6—e5 annab ilmse viigi.) **3. a5—b6 c5—d4!** (Püüniskäik, mis siiski ei anna võitu.

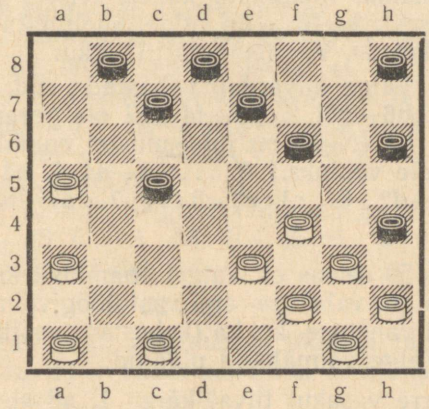
Teine võimalus 3. . . . c5—b4 polnud parem — vt. variant **a.) 4. g5—f6!** (See kahi-rõndekäik moodustab valge strateegia tipu — pärast löömist e7 : e3 avaneb valgel kivil b6 tee kabestumiseks. Teised käigud kaotavad kohe.) **4. . . . e7 : e3 5. b6—c7 h6—g5** (Parem pole ka 5. . . .a7—b6 6. c7 : a5, sest käigule 6. . . . c3—d2 järgneb 7. g3—f4, käigule 6. . . . h6—g5 aga — 7. g3—f4) **6. c7—d8 c3—d2** (6. . . . g5—h4 7. d8—a5 8. a5 : h4 viigiga) **7. d8 : h4 d2—e1 8. g3—f4** ja viik.

a) 3. . . . c5—b4 4. b6—c7 a7—b6 (4. . . . b4—a3 5. c7—d8 e7—d6 6. d8—f6! a3—b2 7. c1 : a3 c3—d2 8. f6—c3 ja valge võidab) 5. c7 : a5 b4—a3 6. a5—b6 c3—b2 7. g5—f6! e7 : e3 8. b6—c7 h6—g5 9. c7—d8 g5—h4 10. d8—f6 viigiga. Ka pärast 8. . . . b2—a1 (8. b6—c7 asemel) 9. c7—d8 a1—e5 10. d8—b6 on viik.

Vaatleme nüüd ainelise ülekaalu realiseerimist. Tavaliselt toob aineline ülekaal avangus ja keskmängus võidu, kuid on olemas erandeid sellest reeglist. Erandid tekivad siis, kui enamkivi omaval poolel seisavad kivid halvasti, vastasel aga hästi.

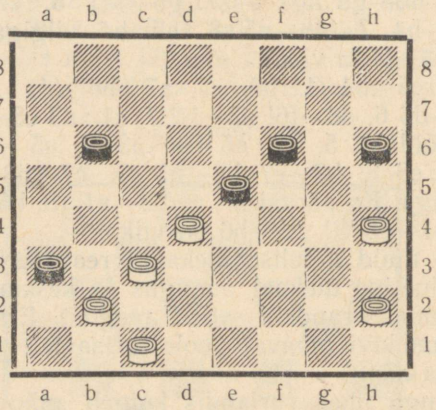
Linnaavangu ühes variandis kulgeb mäng järgmiselt: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 d6—c5 3. c3—b4 g7—f6 4. b4 : d6 e7 : c5 5. g3—f4 b6—a5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. d2—c3 f8—e7! 8. f2—g3! a5—b4 9. c3 : a5 g5—h4 10. e1—f2 (diagramm 57).

Diagramm 57



Valgel on enamkivi, kuid tema parem tiib on seotud, mitmed kivid tõkestatud. Et viiki saavutada, peab valge mängima väga leidlikult. Jätk võib olla 10. ... e7—d6 11. a1—b2 h8—g7 12. c1—d2.

Diagramm 58



Diagrammi 58 seisus saab valgel ohutult liikuda vaid kivi h2 ühe käigu vältel, kuna mustal saab kivi h6 teha kaks ohutut käiku, rääkimata kahest teisest partii jätkamise võimalusest. Seetõttu on valge, hoolimata enamkivist, halvemas olukorras. Vaatleme partii jätku:

1. h2—g3 (Valge ähvardab vabastada end seotusest ja võita.) **1. ... h6—g5! 2. g3—f4** (Ei ole paremat.) **2. ... g5 : c5 3. c3—b4** (Nüüd on juba mustal enamkivi ja must realiseerib selle võiduks.) **3. ... c5—d4 4. b4—c5 d4—e3 5. c5 : a7 e3—d2 6. c1 : e3 a3 : f4 7. a7—b8 f4—h2 8. b8 : f4 h2 : e5.**

Diagrammi 59 seisus on valgel enamkivi, kuid tal pole, vähemalt esialgu, vahetuse- ega vastulöögivõimalust; mustal aga on nii vahetuse- kui ka (kabestav) vastulöögivõimalus h6 : h2. Valge võimalikud plaanid:

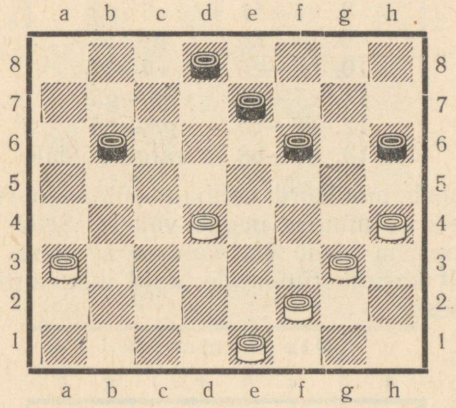
1) Läbimurre vasakul tiival käigu 1. a3—b4 abil. Kuid must vastab 1. ... b6—a5! 2. b4—c5 e7—d6 3. c5 : g5 h6 : h2 4. f2—g3 h2 : f4 5. d4—c5 ja viik.

2) Vahetuse- ja vastulöögivõimaluse loomine tsentris käikude 1. f2—e3 ja 2. e1—f2 abil. Ka selle plaani teos-

tamine nurjub — jällegi vastulöögi h6 : h2 tõttu. Must vastab 1. ... b6—c5 2. d4 : b6 d8—c7 3. b6 : d8 e7—d6 4. d8 : g5 h6 : h2 ja valgel pole võiduväljavaateid.

3) Vastulöögivõimaluse h6 : h2 kahjutukstegemine manöövriga e1—d2—c3, ühtlasi läbimurde a3—b4 ettevalmistamine. See plaan osutub parimaks ja annab valgele võidu:

Diagramm 59



1. e1—d2 b6—a5

Ka teised käigud ei päästa musta:

a) 1. ... b6—c5 2. d4 : b6 d8—c7 3. b6 : d8 e7—d6 4. d8 : g5 h6 : h2. Nüüd see vastulöök ei too mustale kasu, sest kivi h2 ei pääse kabestumisväljale. 5. f2—g3! h2 : f4 6. a3—b4 d6—e5 7. b4—c5 ja valge võidab.

b) 1. ... d8—c7 2. g3—f4 c7—d6 3. a3—b4 b6—a5 4. d2—c3 ja valge võidab.

c) 1. ... e7—d6 2. g3—f4 d6—c5 3. f2—e3 d8—e7 4. d2—c3 e7—d6 5. c3—b4 f6—e5 6. d4 : f6 b6—a5 7. f6—e7 ja valge võidab.

2. d2—c3 ...

Valge peab kogu aeg meeles pidama musta vastulööki h6 : h2, mida must ähvardas nüüd teostada käikudega 2. ... a5—b4 ja 3. ... e7—d6.

2. ... d8—c7

Ei päästa 2. ... e7—d6 3. g3—f4 d8—c7 4. a3—b4 c7—b6 5. f2—e3 f6—e5 6. d4 : f6 b6—c5 7. f6—e7 ja valge võidab.

3. g3—f4 e7—d6
4. a3—b4 c7—b6
5. f2—e3 d6—e5

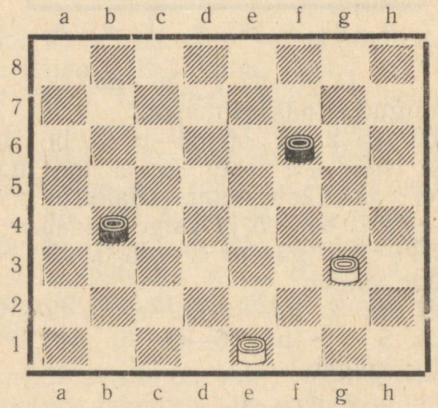
a) Pärast 5. . . . f6—e5 võidab valge nagu näidatud ülal.

b) Käigule 5. . . . b6—c5 järgneb 6. d4 : b6 a5 : c7 7. c3—d4 c7—b6 8. b4—a5 ja valge võidab.

6. f4 : d6 b6—c5
7. d4 : b6 a5 : e5
8. e3—f4 e5 : g3
9. h4 : f2 f6—e5
10. b4—c5 e5—f4
11. c5—d6 h6—g5
12. d6—c7 g5—h4
13. c7—b8 ja valge võidab.

Kivil avaneb mõnikord võimalus ühtaegu rünnata kaht vastase sõelkivi, minnes nende vahele. Selle topeltründekäigu tulemusena hävib üks vastase kividest. Topeltrünne on tavaliselt kasulik ründajale, kuid mõnikord satub ründaja püünisesse.

Diagramm 60



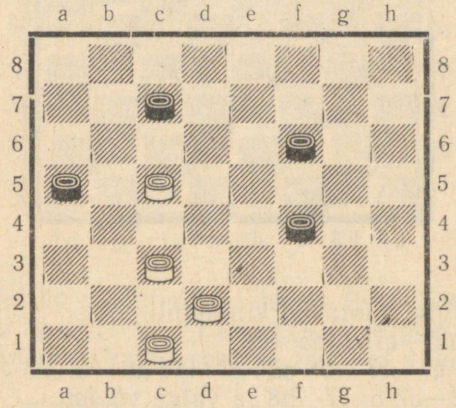
Diagrammi 60 seisus on musta olukord parem, sest must on paremini arendatud ja tõkkevõimalus on tema kasuks.

Valge kaotab käies 1. g3—f4 b4—c3 2. e1—f2 c3—b2 3. f2—e3 b2—a1.

Valge saavutab viigi vaid topeltründevõimaluse tekitamise abil: **1. e1—d2 b4—a3** (1. . . . f6—e5 2. d2—e3 b4—a3 3. e3—f4 e5—d4 4. f4—g5 viigiga; 1. . . . f6—g5 2. d2—e3

b4—c3 3. g3—h4 c3—b2 4. h4 : f6 b2—c1 5. e3—d4 c1—b2 6. d4—e5 viigiga) **2. g3—f4! a3—b2 3. d2—c3! b2:d4 4. f4—e5** — topeltrünne. Valge lööb järgnevalt musta kivi ja saavutab viigi.

Diagramm 61



Diagrammi 61 seisus saavutab valge võidu ründekäiguga **1. c5—b6 f6—e5** (Veelgi halvem on loomulikuna näiv 1. . . . c7—d6, sest järgneb kombinatsioon 2. c3—d4 a5 : c7 3. d4—c5 d6 : b4 4. d2—c3 b4 : d2 5. c1 : e7 ja valge võidab.) **2. b6 : d8 f4—g3 3. d8—c7 g3—h2** (3. . . . e5—f4 4. d2—e3 f4 : b4 5. c7 : h2 b4—c3 6. h2—e5 ja valge võidab.) **4. c7 : f4 h2—g1 5. f4—h2 g1—f2 6. h2—g1 f2—e1 7. g1—c5 e1—h4 8. d2—e3 h4—f6 9. e3—d4** ja valge võidab.

Passiivsem plaan, näiteks 1. c3—d4 ei anna valgele võitu, sest must loovutab käiguga 1. . . . a5—b4 kivi ja saavutab viigi: 2. c5 : a3 f4—g3 3. d2—e3 g3—h2 4. e3—f4 c7—d6 5. a3—b4 h2—g1.

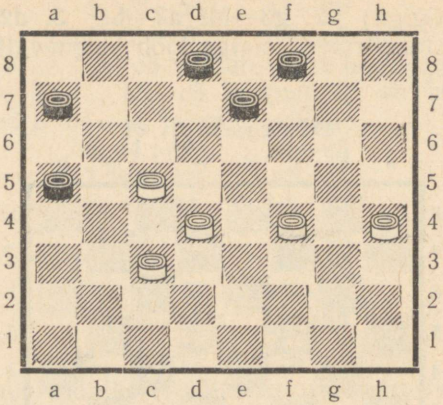
Diagrammi 62 seisus valitseb valge tsentrit ja seisab paremini. Valge võiduplaaniks on liittõkke moodustamine. Kuid valge peab seda teostama ettevaatlikult, sest mustal on vastulöögivõimelised kivid d8 ja f8.

1. f4—e5 . . .

Selgubki, et peale selle võidukäigu on valgel vaid kaotuskäigud, milles on kerge veenduda.

1. . . . e7—d6

Diagramm 62



Teised käigud kaotavad kiiremini:

a) 1. ... d8—c7 2. e5—d6.

b) 1. ... e7—f6 2. e5 : g7 f8 : h6 3. c5—d6 a7—b6 4. d6—c7 d8—e7 5. c7—b8 ja valge võidab.

c) 1. ... f8—g7 2. e5—f6 g7 : e5 3. d4 : f6 e7 : g5 4. h4 : f6 d8—c7 5. f6—g7 ja valge võidab.

d) 1. ... a5—b4 2. c3 : a5 f8—g7 3. e5—d6 e7—f6 4. d6—c7 d8 : b6 5. a5 : c7 ja valge võidab.

2. e5 : c7 d8 : b6

Mustad kivid satuvad tõkestatud seisu.

3. c5—d6 f8—g7

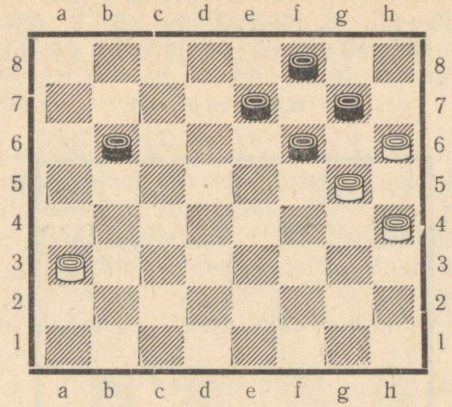
Käigule 3. ... b6—c5 järgneb 4. d6 : b4 f8—e7 5. d4—e5 ja valge võidab.

4. h4—g5 b6—c5
5. d6 : b4 a7—b6
6. d4—e5 ja valge võidab.

Diagrammi 63 seisus on mustal küll enamkivi, kuid tema neli kivi on seotud valge kolme kivi poolt, pealegi on valge käigul. Näeme alljärgnevas, et must ei suuda saavutada viikigi.

1. a3—b4 b6—a5 (1. ... f6—e5 2. g5—f6 e7 : g5 3. h4 : h8 e5—f4 4. h8—d4 b6—a5 5. d4—a1 a5 : c3 6. a1 : h2 ja valge võidab. 1. ... b6—c5 2. b4 : d6 e7 : c5 3. g5 : e7 f8 : d6 4. h6 : f8) **2. b4—c5 e7—d6 3. g5 : e7 d6 : b4 4. h4—g5 f8 : d6 5. h6 : a3** ja valge võidab.

Diagramm 63



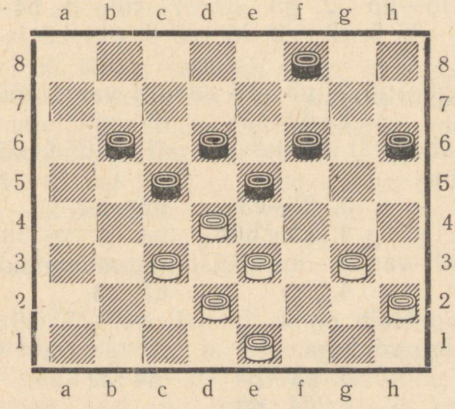
Diagrammil 64 näidatud seis tekkis Eesti NSV IV kabetšempionaadi partiis H. Laudver—L. Opman 1953. a. L. Opman kasutas valge seotuse tsentris võidu saavutamiseks:

1. g3—f4 e5 : g3 2. h2 : f4 h6—g5 3. f4 : h6 d6—e5 ja valge alistus, sest tal ei ole vastuvõetavaid käike:

a) Käigule 4. e1—f2 järgneb 4. . . . c5—b4 5. c3 : c7 e5 : e1 : b8.

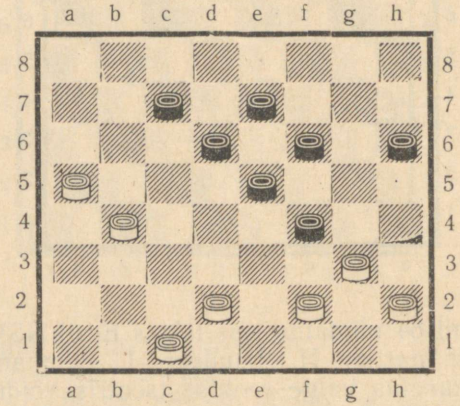
b) Kui 4. e3—f4, siis 4. . . . c5 : c1 5. f4 : d6 c1—f4 ja must võidab.

Diagramm 64



Diagrammseisus ei päästa valget ka 1. g3—h4, sest järgneb 1. ... h6—g5 2. h2—g3 f8—e7 3. g3—f4 e5 : g3 4. h4 : f2 g5—f4 5. e3 : g5 c5 : g1 ja must võidab.

Diagramm 65



Diagrammil 65 kujutatud seisus, mis esines partiis Ü. Kesker—E. Olli, Eesti NSV III kabetšempionaadil Viljandis 1952. a., mängis must tugevasti:

1. ... f4—e3!

Kõik teised käigud viisid kiirele kaotusele:

a) 1. ... c7—b6 2. a5 : c7 d6 : b8 3. b4—c5 b8—c7 4. c1—b2 f6—g5 5. g3—h4 e7—f6 6. f2—g3 valge võiduga.

b) 1. ... f6—g5 2. g3—h4 e7—f6! 3. b4—c5 d6 : b4 4. a5 : c3 c7—d6 5. f2—e3 d6—c5 6. c1—b2 ja valge võidab.

c) 1. ... h6—g5 2. g3—h4 samuti valge võiduga.

2. d2 : f4 f6—g5

Olukord kabelaual muutub kiiresti. Nüüd näib, et valge peaks kaotama.

3. f2—e3 g5—h4

4. a5—b6! ...

Valgel oli varuks ilus päästev kombinatsioon.

4. ... c7 : c3

Ainult nii. Halb on 4. ... h4 : d4? 5. b6 : h4 e5 : g3 6. h4 : e7 valge võiduga.

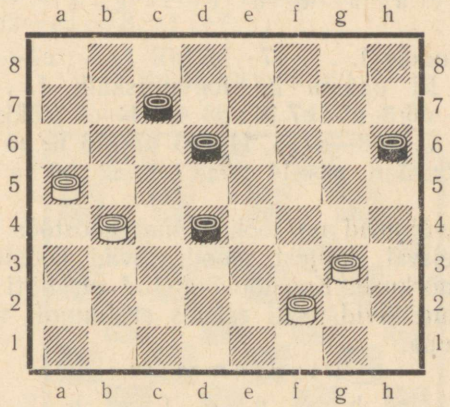
5. e3—d4 h4 : f2

6. d4 : d8 ...

Tekkinud lõppmäng on valgele küll parem, kuid siiski ainult viigiline. Edasi mängiti: 6. ... f2—g1 7. d8—a5 g1—d4 8. a5 : e1 d6—c5 9. e1—g3 d4—f6! 10. g3—h4 f6—d8 11. h4—e1 d8—f6 12. e1—a5 f6—h8 12. a5—d8 ja viik kokkuleppel.

Mida rohkem õnnestub ühel poolel soodsalt paigutada oma kive, seda rohkem on väljavaateid võiduks. Soodsateks tõkkeväljadeks on tavaliselt c5, d6, f6 jt. olenevalt tõkestatavate kivide asukohast. Löökrühmadesse koondunud kividel on soodne seista tsentris. Vastulöögivõimetu tsenter võib aga olla ebasoodne, viia käigupuudusse, s. o. halvenevasse olukorda. Öeldu leiab kinnitust järgnevates näidetes.

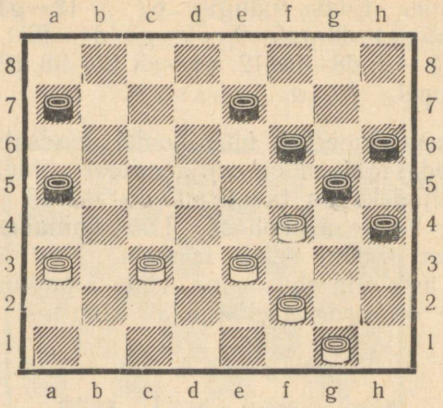
Diagramm 66



Diagrammi 66 seisus vallutab valge käiguga **1. g3—f4** liittõkke moodustamiseks tarviliku viimase tõkkevälja, seades musta vastulöögivõimetu tsentri käigupuudusse. **1. ... h6—g5** (Suhteliselt parim, sest nii 1. ... d4—c3 2. b4 : d2 d6—c5 3. f4—e5 kui ka 1. ... d6—c5 2. b4 : b8 d4—c3 3. b8—e5 c3—d2 4. e5—c3 on mustale kohe lootusetu.) **2. f4 : h6 d6—e5 3. h6—g7 e5—f4 4. b4—c5! d4 : b6 5. g7—f8** ja valge võidab.

Diagrammi 67 seisus võidab valge, hoolimata vähemkivist, vastulöögivõimelise ja tõkestava tsentri moodustamise teel käiguga **1. c3—d4.** Seega satub must pealegi käigupuudusesse, sest iga tema käik toob kivi kaotuse.

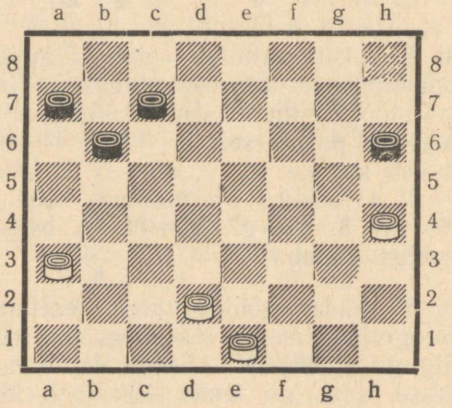
Diagramm 67



Näiteks käikudele 1. ... a7—b6 või 1. ... e7—d6 järgneb 2. d4—e5. Ei päästa ka loovutuskäik **1. ... a5—b4 2. a3 : c5 e7—d6 3. c5 : e7 f6 : d8 4. d4—c5** (tõkkevälja vallutamine) **4. ... d8—e7 5. f4—e5 e7—f6 6. e5 : g7 h6 : f8 7. c5—b6 a7 : c5 8. e3—f4 g5 : e3 9. f2 : b6** ja valge võidab.

Eriti löögivõimsad on löökrühmad koostöös oma teiste kividega. Teisest küljest moodustavad koostöövõimetud kivid seisu nõrkuse. Koostöövõimetud on tihti tõkestatud või kinnistatud kivid, eriti seistes eraldunult või siseväljadel kahekaupa.

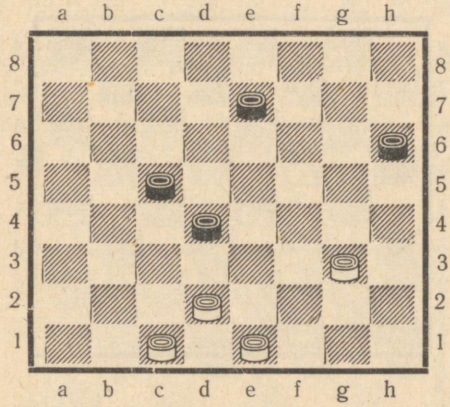
Diagramm 68



Diagrammi 68 seisus, kus valge on käigul, on mustal koostöövõimetu eraldunud äärekivi h6. Teisest küljest on valgel löökrühm d2, e1 ja sellega koostöövõimelised kivid a3 ja h4. Seepärast tuleb valge seisu paremaks lugeda. Valge võidabki järgnevalt:

1. a3—b4! Rikkumata oma löökrühma, teeb valge oma kivi eriti koostöövõimeliseks. **1. ... b6—a5** (Siin avaldubki väljalt a3 lahkunud kivi koostöövõime — käigule 1. ... c7—d6 järgneb võimsalt 2. b4—c5 ~ 3. h4—g5 h6 : f4 4. d2—e3 ~ 5. e1 : c7 ja valge võidab.) **2. b4—c5.** Selle käiguga kaotas kivi küll koostöövõime, kuid saavutas suure tõkkevõime. **2. ... a5—b4.** Veelgi halvem on 2. ... c7—b6 3. c5—d6 ja valge võidab. **3. c5 : a3 a7—b6 4. a3—b4!** ja valge võidab, sest käigule 4. ... b6—a5 järgneb 5. b4—c5, aga käigule 4. ... c7—d6 — lihtsalt 5. b4—c5 ~ 6. h4—g5 h6 : f4 7. d2—e3 ~ 8. e1 : c7.

Diagramm 69



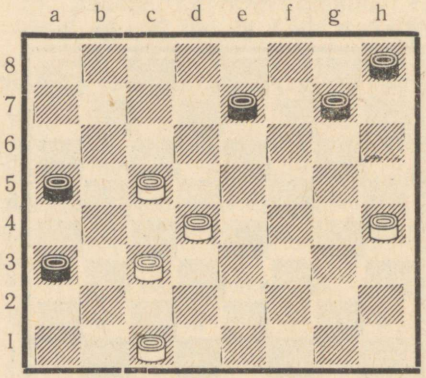
Valgel on mahajäämus kivide arengus, kuid tal on löökrühm c1, d2, e1 ja koostöövõimeline kivi g3. Seetõttu on valge seis parem. Valge võidabki järgmisel viisil:

1. g3—f4 e7—f6 (Halb on ka: a. 1. ... c5—b4 2. d2—c3 ~ 3. c1 : c5 ja võit on ilmne; b. 1. ... e7—d6 2. f4—g5 h6 : f4 3. d2—e3 ~ 4. e1 : c7 valge võiduga; c. 1. ... d4—e3 2. f4—e5 ja valge võidab kivi.) **2. f4—e5** (topeltrünne) **2. ... f6—g5** (Paremat ei ole.) **3. e5 : c3 g5—f4** (3. ... g5—h4 4. e1—f2 h6—g5 5. d2—e3 g5—f4 6. e3 : g5 h4 : f6

7. f2—e3 f6—e5 8. c1—d2 c5—d4 9. e3 : c5 e5—f4 10. c3—d4 f4—g3 11. d2—e3 g3—h2 12. c5—b6 13. d4—c5 ja 14. c5 : e3) **4. e1—f2 h6—g5 5. f2—e3! c5—b4** (5. ... f4—g3 6. e3—d4 c5 : e3 7. d2 : h2 ja valge võidab; 5. ... g5—h4 6. e3 : g5 h4 : f6 7. c3—d4 c5 : e3 8. d2 : f4 ja valge võidab) **6. c3 : a5 f4—g3 7. e3—f4 g3 : e5 8. a5—b6 g5—h4** (8. ... e5—f4 või g5—f4 9. d2—e3 f4 : d2 10. c1 : e3 ja valge võidab) **9. b6—c7 h4—g3 10. c7—b8 g3—h2 11. b8 : g3! h2 : f4 12. d2—e3** ja valge võidab.

Kabe on tunduvalt tugevam kui kivi. Kabe keskmine väärtus võrdub umbes 2,5 kivi väärtusega. Seepärast on kivi kabestamine keskmiselt sama tähtis kui 1,5 kivi võitmine. Kivi kabestamist saavutatakse tavaliselt kas kombinatsiooni, kahikäikude või vabakivi moodustamise teel. Vaatleme kaht kabestamise näidet.

Diagramm 70



Diagrammi 70 seisus on kummalgi poolel 5 kivi, kuid valged kivid on paremini arendatud, koostöö-, tõkke- ja käiguvõimelisemad. Valge positsiooni ülekaal on ilmne, kuid võidu saavutab ta vaid täpse mänguga.

1. d4—e5 ...

Käik 1. c1—d2 on palju halvem, sest must moodustab käiguga 1. ... e7—f6 löökrühma, mis ähvardab a5—b4 ja f6—g5 abil purustada valge seisu, minna kabesse ja saavutada vähemalt viigi.

Veel halvem on 1. h4—g5 vastuse 1. ... g7—h6 tõttu.

1. . . . e7—f6

Must moodustas küll löökrühma, kuid selle mõju on palju väiksem kui pärast 1. c1—d2. Kiire kaotuse toovad:

a) 1. . . . g7—h6 2. e5—f6 e7 : g5 3. h4 : f6.

b) 1. . . . g7—f6 2. e5 : g7 h8 : f6 3. c3—d4 a5—b4 4. c5—b6 e7—d6 5. b6—a7 d6—e5 6. d4—c5 b4 : d6 7. a7—b8 d6—c5 8. b8 : f4 c5—d4 9. f4—d2 f6—e5 10. h4—g5 ja valge võidab.

2. e5—d6! . . .

Halb on 2. c3—d4 vastuse 2. . . . a5—b4 tõttu.

2. . . . f6—g5

Käigule 2. . . . g7—h6 järgneb 3. d6—c7 ja valge võidab.

3. h4 : f6 g7 : c7

Tekkis valge poolt kivi kahinguga taotletud seis, mis võimaldab kivi kabestamist.

4. c5—b6 c7—d6

5. b6—a7 a5—b4

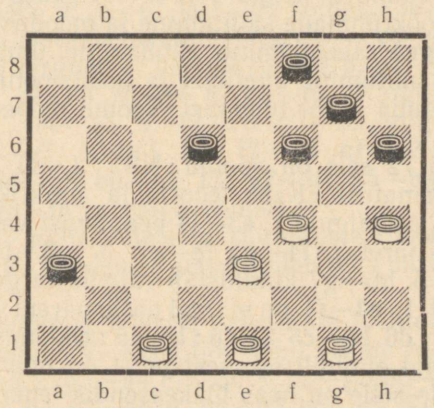
Ka teised võimalused ei päästa kaotusest:

e) 5. . . . h8—g7 6. a7—b8 d6—c5 7. b8—a7 c5—b4 8. c3—d4 ja valge võidab.

b) 5. . . . d6—c5 6. a7—b8 c5—d4 7. c3 : e5 a5—b4 8. b8—a7 b4—c3 9. a7—d4 ja valge võidab.

Edasi järgneb: **6. c3 : a5 d6—e5 7. a7—b8 e5—d4 8. b8—f4 h8—g7 9. a5—b6 d4—c3 10. f4—e5** ja valge võidab.

Diagramm 71



Diagrammi 71 seisus käis must, käigul olles, ründavalt **1. . . . f6—e5.** Sellele järgnes **2. h4—g5 e5 : g3 3. e3—f4**

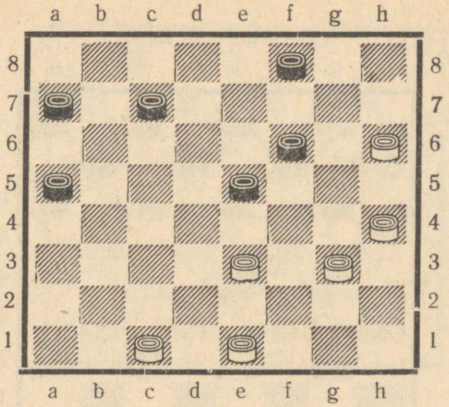
g3 : e5 (Valge kombinatsiooni sihiks on liikumisvõimetu kivi g7 ründamine, selle löömine ja kivi kabestamine, millega valge saab kahe kivi hinnaga enamkabe, pealegi peateel, seega näiliselt võiduks küllaldase positsioonilise ülekaalu, mida tõotab muide variant: 4. g5—f6 e5—f4? 5. f6 : h8 h6—g5 6. h8—e5 d6—c5 7. e5 : g3 c5—d4 8. g3—h4 g5—f4 9. h4—f6 valge võiduga. Kuid mustal on varuks vastumanööver, millega ta saavutab viigi.) **4. g5—f6 e5—d4! 5. f6 : h8 d6—e5! 6. h8—g7!** (Käigule 6. e1—d2 järgneb 6. ... f8—g7 7. h8 : f6 e5 : g7, millega must hävitab vaid ühe kivi hinnaga vastase kabe ja, jäädes enamkiviga, kindlustab enesele parema, kuid viigilise lõppmängu pärast 8. d2—e3! d4 : f2 9. g1 : e3) **6. ... h6—g5!** (Kaotab 6. ... f8—e7? 7. g7—h8! e7—f6 8. e1—d2! d4—c3! Suunatud ähvarduse 9. d2—e3 vastu. 9. d2 : b4 a3 : c5 10. c1—d2! h6—g5 11. d2—e3 ja valge võidab.) **7. g7—h6! e5—f4 8. e1—d2** (Käigule 8. e1—f2 järgneb f8—g7! 9. h6 : f8 d4—c3 viigiga; käigule 8. g1—f2 aga — d4—c3 9. c1—d2 f4—e3!) 8. ... **d4—e3! 9. d2—c3! f8—g7! 10. h6 : f8 e3—f2 11. g1 : e3 f4 : b4 12. f8—h6 g5—h4 13. h6—d2 h4—g3 14. d2 : a5 g3—f2** viigiga.

Analüütiline süvenemine mängusse, kasulikkude võtete valiku oskus ja nende rakendamine annavad mängijale palju edu. Meenutame, et kasulikkudeks võeteks on: opositsiooni vallutamine, tempo võit kivi õigeaegseks kohalejõudmiseks, löökrühmade säilitamine ja moodustamine ning nende õigeaegne rakendamine; ründamine, ümberpiiramine jne. Hooletu suhtumine analüüsi ja positsiooni väärhindamine võivad tuua kurbi tulemusi. Toome mõned sellekohased näited.

Diagrammi 72 seis on võetud NSV Liidu kabemeistri A. Sidlini raamatust «Kabe teooria ja praktika», lk. 32. Autor väidab, et käigule 1. e3—f4 peab must vastama 1. ... c7—d6, mille järel 2. f4—g5 f8—e7 3. g3—f4 e5 : g3 4. h4 : f2 f6 : h4 5. h6—g7 kindlustab valgele kergesti võidu.

Kuid pärast **1. e3—f4** on mustal palju parem vastus **1. ... c7—b6 2. f4 : d6 b6—c5 3. d6 : b4 a5 : c3,** misjärel valge saab võita vaid etüüdiliselt, sest must on hõivanud tõkkevälja c3, peale selle on heas tõkkeasendis tema kivid f6 ja f8 vastase kivide h4 ja h6 suhtes. Musta ainsaks puuduseks, mis toob kaotuse, on tema kivi a7 arendamatus. **4. g3—f4** (Käigule 4. e1—f2 peab must tingimata vastama 4. ...

Diagramm 72



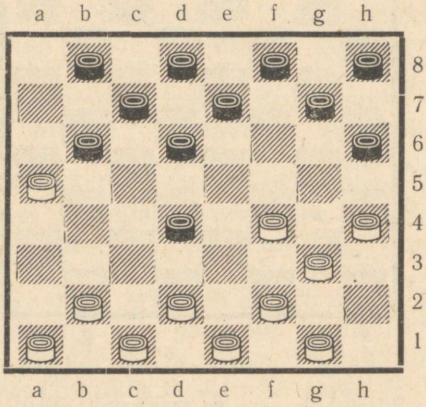
f6—e5, sest pärast 4. ... a7—b6 saavutab valge võidu käikudega 5. h4—g5! f6 : h4 6. g3—f4 jne. Pärast 4. ... f6—e5 võib mäng jätkuda kahel viisil: **a.** 5. h4—g5 a7—b6 6. f2—e3 b6—c5 7. e3—f4 e5—d4 8. g5—f6 c5—b4 9. f4—e5 d4—e3 10. e5—d6 b4—a3 11. f6—g7 c3—d2 viigiga; **b.** 5. f2—e3 a7—b6 6. e3—d4 c3—b2 7. c1 : a3 e5 : c3 8. g3—f4 c3—d2 9. f4—e5 d2—e1 10. e5—f6 ja viik on ilmne) **4. ... a7—b6 5. f4—g5 f6—e5** (Halb on 5. ... f8—e7, sest järgneb 6. h6—g7 f6 : h8 7. g5—f6 e7 : g5 8. h4 : f6 b6—c5 9. f6—e7 ja valge võidab.) **6. e1—f2** (Valgel pole teisi vastuvõetavaid käike.) **6. ... c3—d2!** (Käigule 6. ... b6—c5 järgneb 7. f2—g3 c5—b4 8. g3—f4 jne. valge võiduga.) **7. c1 : e3 e5—f4 8. g5—f6** (Käigule 8. e3—d4 järgneb 8. ... f4—g3 9. f2—e3 g3—h2 viigiga.) **8. ... f4 : d2 9. f6—g7 d2—c1 10. f2—g3 c1—a3 11. g3—f4 a3—d6 12. f4—g5 b6—a5 13. g7—h8 a5—b4 14. h8—a1 b4—a3 15. g5—f6** ja valge võidab.

Tõime selle näite võtete ja võimaluste rikkuse demonstreerimiseks. Ka halvemas seisus tuleb teha parimad käigud!

1936. a. toimunud I järgu kabetajate üleliidulise turniiri partiis N. Žadin—V. Kostõljov tehti järgnevad käigud: 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 c7—d6 3. h2—g3 b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7 5. a3—b4 a7—b6 6. b4—a5 b6—c5. Kommenteerija laitis siin võimaliku käigu 6. ... f6—e5 vastuse 7. e3—f4 tõttu, mis seob musta vasakut tiiba.

Kuid pärast 7. . . . e5—d4 tekib diagrammil 73 näidatud seis.

Diagramm 73



Must vabanes kohe seotusest. Kas võib tema seisu nõrgaks pidada? Ei või, nagu näitavad järgmised variandid:

a) 8. g1—h2 (ähvardusega 9. f4—g5 võita kivi) 8. . . . d4—c3! 9. d2 : b4 (Kaotab 9. b2 : d4, sest järgneb 9. . . . d6—e5 ja mõlemad valge löögid võimaldavad mustale kabestada kivi.) 9. . . . d6—e5 10. f4 : d6 e7 : a3 ja saabunud käigurikas lahtine seis ei ole mustale halvem.

b) Pärast käike 8. b2—a3 g7—f6 9. d2—e3 on mustale hea jätkata 9. . . . b8—a7 10. e3 : c5 b6 : d4 võiduvõimalustega.

c) 8. b2—c3 d4 : b2 9. a1 : c3 g7—f6 samuti vastuvõetava seisuga mustale.

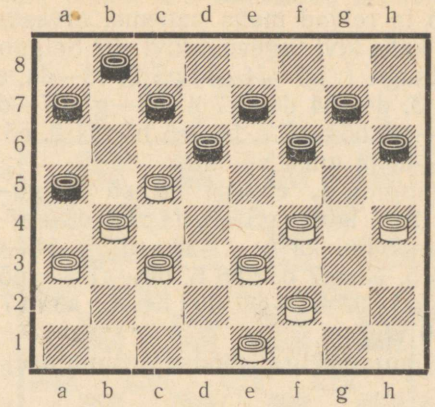
d) 8. d2—c3 b8—a7 9. c3 : e5 h6—g5 ja pärast vahetusi pole musta seis halvem.

e) 8. d2—e3 b6—c5 9. c1—d2 g7—f6 vastastikku seotud, võrdsete võimalustega seisuga.

f) 8. f2—e3 d4 : f2 9. g1 : e3 g7—f6 ilmselt nõrga seisuga valgele.

Diagrammi 74 seisus on mustal halb käia 1. . . . f6—e5, sest järgneb N. Kukujevi soovituse kohaselt 2. e3—d4! e5 : g3 3. e1—d2! g3 : e1 4. d4—e5! d6 : f4 5. d2—e3 f4 : d2 6. h4—g5 h6 : f4 7. c5—b6 a7 : c5 8. b4 : c1 e1 : b4 9. a3 : c5. Suurepärane kombinatsioon!

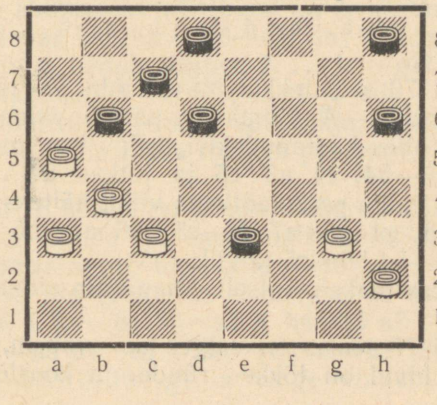
Diagramm 74



Samuti on halb 1. . . . c7—b6, sest valge vastab 2. e3—d4 b8—c7 3. f2—g3 ja mustal ei ole pääsu.

Mis toob aga kahing **1. . . . a7—b6! 2. c5 : a7?** Proovime: **2. . . . f6—e5! 3. f2—g3** (3. e3—d4 e5 : g3 4. h4—g5 h6 : f4 5. f2 : h4 g7—f6 6. e1—d2 d6—e5 või 6. . . . c7—b6 ja 7. . . . b8—a7 suurepärase seisuga) **3. . . . e5—d4! 4. e3 : c5 c7—b6 5. c3—d4!! a5 : e5 6. h4—g5! d6 : b4** (6. . . . b6 : d4? 7. g3—h4! e5 : g3 8. h4 : f2 h6 : f4 9. f2—e3 ja valge võidab) **7. f4 : f8 h6 : h2 8. f8 : h6** ja mustal on vaid minimaalseid viigišansse. Kohe kaotab käik 8. . . . h2—g1?, millele järgneb 9. a3 : c5 b6 : d4 10. e1—f2 g1 : e3 11. h6 : d2.

Diagramm 75

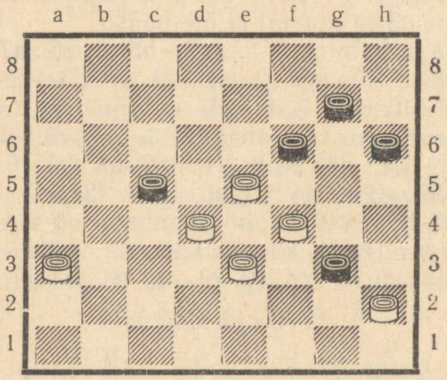


Kas suudab valge diagrammi 75 seisus vastupanu osutada või peab ta relvad maha panema, arvestades vähemkivi ja musta kahe kivi tugevust kivi e3? Selgub, et suudab, kuid mitte jätkuga 1. g3—f4 e3 : g5 2. c3—d4, sest järgneb 2. ... d6—e5 3. d4 : h4 d8—e7 4. h2—g3 e7—d6 5. g3—f4 h8—g7 6. h4—g5 b6—c5 7. f4—e5 h6 : f4 8. e5 : g3 c5—d4 9. g3—f4 g7—f6 ja must võidab.

On vaja mängida **1. c3—d4 e3 : c5 2. g3—f4 c5—d4** (Halb on nii 2. ... h6—g5 3. f4 : h6 d8—e7 4. h2—g3 e7—f6 5. h6—g7 kui ka 2. ... h8—g7 3. f4—e5 d6 : f4 4. b4 : b8 f4—e3 5. a5 : c7 d8 : b6 6. b8—a7 — mõlemal juhul valge võiduga.) **3. b4—c5 d6 : b4 4. a3 : a7 d4—c3 5. a7—b8 c7—b6** viigiga.

Veel kord rõhutame iga soodsa võimaluse kasutamise tarvilikkust.

Diagramm 76



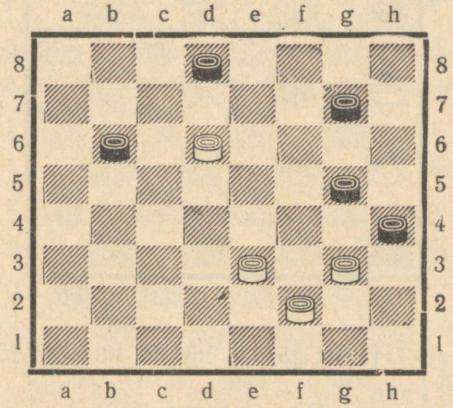
Diagrammi 76 seis tekkis NSV Liidu 13. tšempionaadi partiis D. Koskov—A. Stepanov pärast valge 23. käiku. A. Stepanov, olles kaotanud kivi, kahis teravmeelselt teise kivi **23. ... c5—b4! 24. a3 : c5** ja jätkas **24. ... f6—g5!**, misjärel juba valge peab taotlema viiki, näiteks: 25. c5—b6 g3—f2 26. e3 : g1 g5 : a7 27. e5—d6 a7—b6 28. h2—g3 g7—f6 29. g3—h4 b6—a5 ja viik.

Must kasutas maksimaalselt omapärase sidumisvõtte.

Diagrammi 77 seisus on valgel kivi vähem, kuid tema järelejäänud kivid on tõkke-, ründe- ja koostöövõimelise-

mad kui vastase omad, mis võimaldab üritada, kuid mitte saavutada võitu.

Diagramm 77



Võidu üritamisel väärivad esijoones tähelepanu käigud 1. d6—c7 ja 1. g3—f4. Analüüs näitab, et must saavutab nende järel viigi:

a) 1. d6—c7 g7—f6 2. c7 : a5 f6—e5 3. a5—b6 g5—f4 4. e3 : g5 h4 : f6 5. b6—a7 f6—g5 6. g3—h4 g5—f4 7. h4—g5 f4 : h6 8. a7—b8 e5—d4 ja viik.

b) 1. g3—f4 g7—f6! 2. f4 : h6 b6—a5 3. e3—d4 a5—b4 4. d4—e5 f6 : d4 5. h6—g7 b4—a3 6. g7—h8 d4—e3 7. f2 : d4 h4—g3 ja viik.

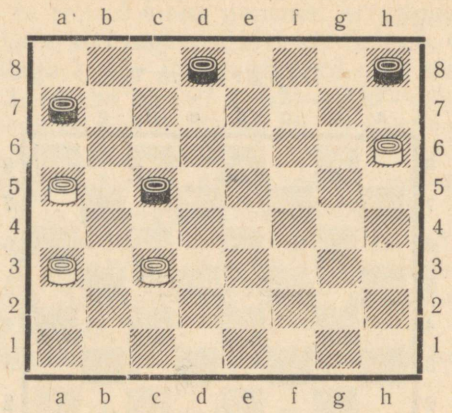
Kas ei ole kolmandat võimalust võidu üritamiseks? See leidubki üllatavas käigus **1. d6—e7! d8 : f6 2. g3—f4!** Kuid mustal omakorda leidub üllatus: **2. . . . h4—g3!** (teised käigud toovad kaotuse) **3. f4 : f8 g3 : e1** ja viik.

Valge võiduüritused jooksid küll tühja, kuid nendest viimane tekitas mustale kõige rohkem peamurdmist.

Diagrammi 78 seisus on poolte olukord näiliselt võrdne, kuid valgel on ründe- ja kombinatsioonivõimalus tõkkevälja vallutamiseks, mis toob talle võidu.

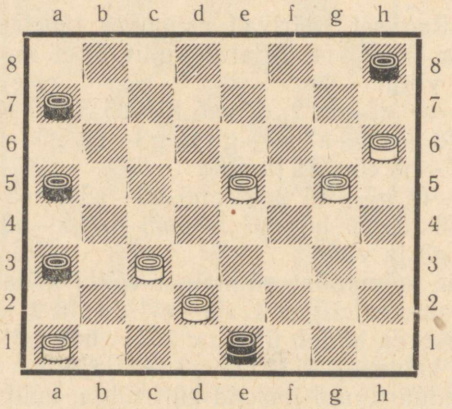
1. c3—b4 c5—d4 (Paremat ei ole.) **2. b4—c5! d4 : b6 3. a5 : c7 d8 : b6 4. a3—b4 b6—a5 5. b4—c5 a7—b6 6. c5 : a7 a5—b4 7. a7—b8 b4—c3 8. b8—f4!! c3—b2** (8. . . . h8—g7 9. h6 : f8 c3—b2 10. f8—g7 ja valge võidab) **9. f4—e5!**

Diagramm 78



b2—c1 10. e5—f4 c1 : g5 11. h6 : f4 h8—g7 12. f4—g5 ja valge võidab.

Diagramm 79



Diagrammi 79 seisus on valge aineliselt nõrgem, kuid väljavaateid viigile on olemas.

1. e5—f6! ...

Analüüs näitab, et teised käigud toovad kaotuse.

1. ... **e1—h4**

a) 1. ... a3—b2 2. f6—e7! b2 : d4 3. e7—f8! e1 : c3 4. f8—c5! d4 : b6 5. g5—f6 c3 : g7 6. h6 : f8 h8—g7 7. f8 : h6 b6—c5 viigiga.

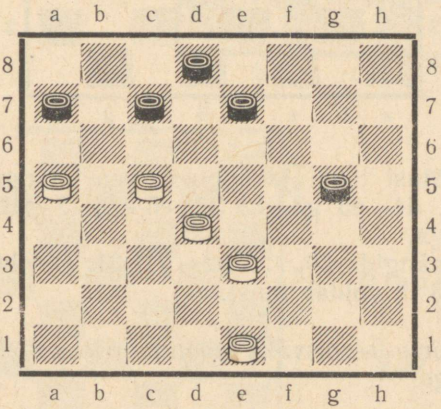
b) 1. ... a5—b4 2. c3 : a5 e1 : g7 3. h6 : f8 ja võidab valge.

c) 1. ... a7—b6 2. c3—b4! a3 : c5 3. f6—e7 e1 : b4 4. e7—d8 b4—e1 5. g5—f6! c5—b4 6. f6—g7 h8 : f6 7. d8 : h4 e1—c3 8. h4—f2 b4—a3 9. f2 : a7 c3—h8 10. a7—f2 viigiga.

d) 1. ... e1—g3 2. f6—e7 ja viik on ilmne.

Edasi järgneb: **2. h6—g7 a7—b6 3. c3—d4 a5—b4 4. g7—f8 b4—c3 5. d2 : b4 a3 : e3 6. f8—e7 b6—a5 7. e7—d8 h4—e1** 8. f6—e7 ja viik on ilmne.

Diagramm 80

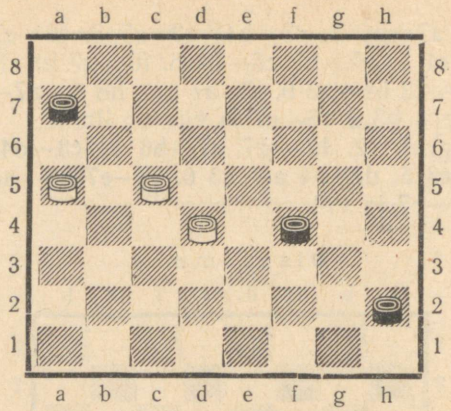


Diagrammi 80 seis tekkis pärast valge 21. käiku NSV Liidu kabetšempionaadi poolfinaali partiis J. Tjunev—D. Gordevitš. Must käis **21. ... g5—f4** (Vahetused 21. ... e7—d6 22. c5 : e7 d8 : f6 või 21. ... c7—b6 22. a5 : c7 d8 : b6 viiksid pärast 23. e1—f2 käigupuudusse, teised käigud aga võimaldaksid valge kivi kabestamist.) **22. e3 : g5 e7—d6 23. c5 : e7 d8 : h4 24. e1—f2 a7—b6! 25. d4—e5 b6—c5 26. e5—f6 c5—d4 27. f6—g7 d4—e3?** (Oli vaja käia 27. ... h4—g3! 28. f2 : h4 d4—e3 29. g7—h8 e3—f2 30. h8—d4 f2—g1 31. d4—h8 g1—h2 viigiga.) **28. f2 : d4 h4—g3 29. d4—c5 g3—f2 30. c5—b6 c7—d6 31. g7—h8** ja must alistus.

Vähemärgatav, kuid oluline viga tõi kaotuse.

Eesti NSV VI kabetšempionaadi partiis N. Lomov—J. Türn pärast valge 30. käiku tekkis diagrammil 81 kuju-

Diagramm 81



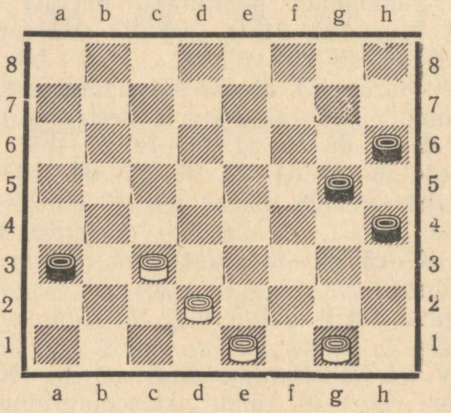
tatud seis. Must tegi ajanappuses vea, mängides 30. ... f4—g3?? 31. d4—e5 g3—f2 32. e5—f6 f2—e1 33. f6—g7 e1—h4 viigiga.

Oli vaja mängida **30. ... h2—g1! 31. a5—b6 f4—e3 32. d4 : f2 g1 : e3** ja võidab must.

Allpool toome iseseisvaks lahendamiseks 6 seisu. Käigul on alati valge.

Diagramm 82

Võit



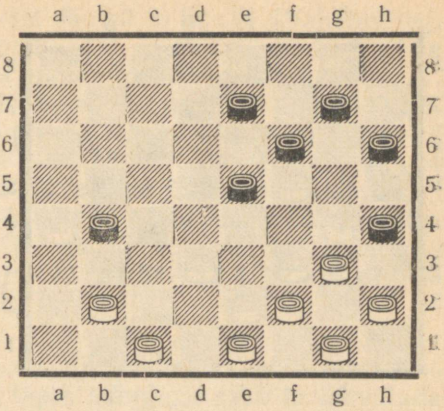


Diagramm 83
Võit

g3-f4

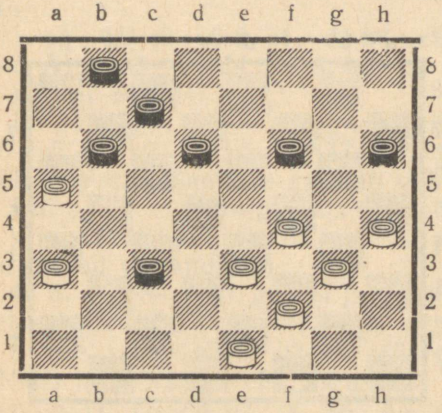


Diagramm 84
Viik

b4

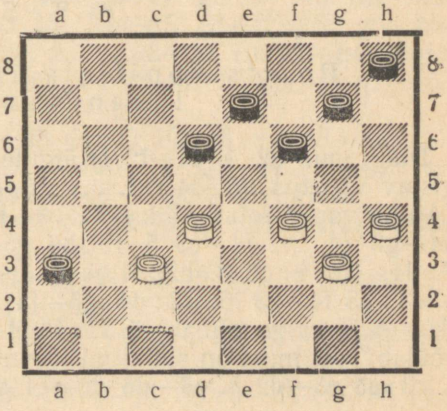


Diagramm 85
Viik

f-g5

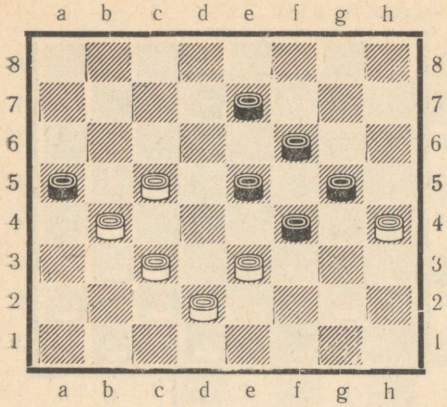


Diagramm 86
Viik

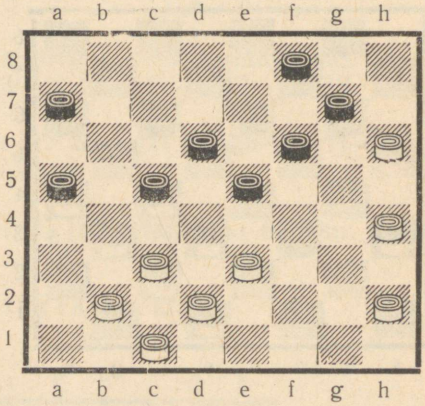


Diagramm 87
Võit

a3

Positsiooniliste ülesannete lahendused

Diagramm 82. **1. e1—f2** (Käigule 1. d2—e3 järgneb viigistav vahetus g5—f4.) **1. . . . g5—f4 2. g1—h2 h6—g5** (Ainus vastuvõetav käik.) **3. c3—b4! a3 : c5 4. d2—c3! h4—g3** (4. . . . f4—e3 5. f2 : b6 g5—f4 6. c3—d4 h4—g3 7. d4—e5 f4 : d6 8. h2 : f4 ja valge võidab. 4. . . . c5—b4 5. c3 : a5 f4—e3 6. f2 : d4 g5—f4 7. a5—b6 h4—g3 8. d4—e5 ja valge võidab) **5. f2 : f6 f4—e3 6. h2—g3** ja valge võidab, sest must on sunnitud loovutama kivi **6. . . . c5—d4 7. c3 : e5 e3—d2 8. e5—d6 d2—c1 9. f6—g7.**

Diagramm 83. **1. g3—f4! e5 : g3 2. h2 : f4** (Vahetus tegi valge seisu ilmselt paremaks. Tal on löökrühmad b2, c1 ja e1, f2, g1 koostöös kiviga f4. See toob valgele võidu.) **2. ... h4—g3** (2. ... b4—a3 3. f4—e5 f6 : d4 4. f2—g3 h4 : f2 5. g1 : c5 h6—g5 6. c5—b6 g5—h4 7. e1—f2 g7—f6 8. b6—c7 f6—e5 9. c7—b8 e5—d4 10. b8—a7 d4—e3 11. f2 : d4 h4—g3 12. c1—d2 a3 : c5 13. a7 : d8 ja valge võidab. 2. ... e7—d6 3. f4—g5 h6 : f4 4. b2—c3 b4 : d2 5. c1 : c5 ja valge võidab. 2. ... f6—g5 3. b2—a3 g5 : e3 4. a3 : c5, must kivi e3 hävib ja valge võidab) **3. f2 : h4 b4—a3 4. b2—c3 e7—d6 5. c3—d4** ja valge võidab.

Diagramm 84. Valgel on küll enamkivi, kuid tema seis on niivõrd raske, et vaid täpse mänguga saab ta saavutada viigi.

1. e3—d4! c3 : e5 2. e1—d2 b6—c5 3. d2—c3 c5—d4 (Vt. var. **A) 4. a3—b4 d4 : b2 5. b4—c5 d6 : b4 6. f4 : d6 c7 : e5 7. a5 : a1 e5—d4.**

Käigule 7. ... b8—c7 järgneb 8. f2—e3 c7—b6 9. a1—b2 b6—c5 10. b2—c3 h6—g5 11. e3—d4 c5 : e3 12. g3—f4 ja viik on ilmne. Samasse varianti viib käik 7. ... b8—a7.

Kui aga 7. ... h6—g5, siis 8. f2—e3 jne.

Viigistavaks käiguks on nüüd **8. a1—b2!** nagu näitavad järgnevad variandid:

a) 8. ... b8—a7 9. g3—f4 ja mustal pole rahuldavat kaitset kaksikründekäigu 10. f4—e5 vastu.

b) 8. ... h6—g5 9. b2—a3 f6—e5 (9. ... d4—c3 10. f2—e3 b8 ∾ 11. g3—f4 viigiga; 9. ... b8—c7 10. a3—b4 c7—d6 11. f2—e3 d4 : f2 12. g3 : e1 g5—f4 13. e1—d2 f6—e5 14. d2—c3 f4—e3 15. h4—g5 e3—f2 16. g5—h6 f2—g1 17. h6—g7 viigiga; 9. ... b8—a7 10. a3—b4 viigiga) 10. h4 : f6 e5 : g7 11. a3—b4 b8—c7 12. g3—f4 g7—h6 13. f2—g3 c7—d6 14. g3—h4 viigiga.

c) 8. ... f6—e5 9. f2—e3 d4 : f2 10. g3 : e1 e5—d4 11. e1—f2 b8—c7 12. f2—g3 c7—b6 13. g3—f4 b6—c5 14. h4—g5 c5—b4 15. b2—a3 b4—c3 16. g5—f6 viigiga.

d) 8. ... b8—c7 9. f2—e3 d4 : f2 10. g3 : e1. Pärast seda käiku on järgmised võimalused:

1. 10. ... c7—b6 11. b2—c3 b6—c5 12. e1—f2 f6—e5 13. f2—g3 c5—d4 14. g3—f4 viigiga.

2. 10. ... c7—d6 11. b2—c3 h6—g5 12. e1—d2 g5—f4 13. c3—d4 viigiga.

3. 10. ... f6—e5 11. b2—c3 e5—f4 12. c3—d4 c7—b6 13.

e1—d2 b6—a5 14. d4—c5 ja nüüd on must see, kes peab viiki taotlema.

4. 10. ... h6—g5 11. b2—c3 c7—b6 12. c3—d4 viigiga.

A. Peavariandis võib must jätkata teisiti ja nimelt 3. ... b8—a7 4. f2—e3 a7—b6 5. c3—b4 ja edasi:

a) 5. ... e5—d4 6. h4—g5! f6 : f2 7. e3 : g1 h6—g5 8. f4 : h6 d4—e3 9. h6—g7 e3—d2 10. g7—f8 d2—e1 11. f8—e7 d6 : f8 12. b4 : b8 e1—h4! 13. a5 : c7 h4—d8 viigiga.

b) 5. ... h6—g5 6. f4 : h6 e5—d4 7. e3—f4 ja valgel on võiduseis.

Diagramm 85. Valge seis on raske — tal on kivi vähem ja vaid üks loovutusvaba käik. Kuid see viigistab. **1. f4—g5 g7—h6** (Sunnitud käik ähvarduse 2. g5—h6 vastu. Kui mängida eelnevalt 1. ... a3—b2 2. c3 : a1 ja alles nüüd g7—h6, siis 3. g3—f4 ja valge võidab.) **2. g3—f4 h8—g7 3. f4—e5 h6 : f4** (3. ... d6 : f4 4. g5 : e3 h6—g5 5. c3—b4! a3 : c5 6. d4 : b6 e7—d6 7. b6—a7 d6—c5 8. a7—b8 c5—b4 9. b8—d6 ja valge võidab) **4. e5 : g3** (Halb on 4. e5 : c7?, sest järgneb 4. ... f4—e3 5. d4 : f2 e7—d6 6. c7 : e5 f6 : b2 ja must võidab) **4. ... a3—b2!** (Käigule 4. ... d6—e5 järgneb lihtsalt 5. h4—g5 f6 : f2 6. d4 : h8 viigiga. Käigule 4. ... g7—h6 aga — 5. g3—f4 d6—c5 6. d4 : b6 e7—d6 7. b6—a7 d6—c5 8. a7—b8 c5—b4 9. c3 : a5 a3—b2 ja viik.) **5. c3 : a1 d6—e5 6. h4—g5! f6 : f2** (6. ... e5 : c3? 7. g5—h6 ja valge võidab) **7. d4 : h8** viigiga.

Lihtsast seisust arenes suurte üllatustega mäng.

Diagramm 86. Selles seisus valge **ei** saavuta viiki käiguga 1. e3—d4, sest järgneb 1. ... e7—d6 2. c5 : e7 f6 : d8 ja edasi:

a) 3. d4 : f6 g5 : e7 4. b4—c5 e7—d6 5. c5 : e7 d8 : f6 6. c3—d4 a5—b4 jne.

b) 3. h4 : f6 e5 : g7 4. b4—c5 d8—e7 5. c5—b6 a5 : c7 6. c3—b4 f4—g3 edasise 7. ... g3—f2 ja must võidab.

Lahendus on järgmine:

1. c5—b6 a5 : c7
2. e3—d4 c7—b6

Käigule 2. ... c7—d6 järgneb 3. d4—c5 ja valge seisab paremini.

Kui 2. ... f4—g3 3. h4 : f2 e5—f4, siis 4. d4—c5 ja edasi:

a) 4. ... g5—h4 5. d2—e3 f4 : d2 6. c3 : e1 jne. viigiga.

b) 4. . . . e7—d6 5. c5 : e7 f6 : d8 6. d2—e3 f4 : d2 7. c3 : e1 viigiga.

3. b4—a5 e7—d6

Pole muud paremat.

4. a5 : c7 d6 : b8
5. d4—c5 f4—g3

Käigule 5. . . . b8—a7 järgneb 6. c3—b4 f4—g3 7. h4 : f2 g5—h4 8. d2—e3 f6—g5 9. b4—a5 e5—f4 10. c5—d6 f4 : d2 11. f2—e3 d2 : f4 12. d6—e7 h4—g3 13. e7—f8 viigiga.

6. h4 : f2 g5—h4
7. d2—e3! f6—g5
8. c3—b4 e5—f4
9. c5—d6! f4 : d2
10. f2—e3! d2 : f4
11. d6—e7 f4—e3
12. e7—f8 e3—d2
13. b4—c5 d2—c1

Käigule 13. . . . d2—e1 järgneb 14. f8—h6 viigiga.

14. c5—d6

Must ei saa valge kivi kabestamist ega kabega peatee vallutamist takistada. Seega on seis viigiline.

Diagramm 87. **1. b2—a3 a7—b6**

a) 1. . . . e5—d4 2. c3 : c7 f8—e7 3. h6 : b4 a5 : e1 4. e3—f4 ja valge võidab.

b) 1. . . . a5—b4 2. c3 : a5 e5—d4 (2. . . . a7—b6 3. a5 : c7 d6 : b8 4. e3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4 c5—d4 6. f4—g5 f6—e5 7. g5—f6 ja valge võidab) 3. e3—f4 d4—e3 (3. . . . f6—e5 4. h4—g5 e5 : g3 5. h2 : f4 d4—e3 6. d2—c3 e3—f2 7. f4—e5 d6 : f4 8. g5 : g1 g7—f6 9. c3—b4 ja valge võidab) 4. a5—b6 e3 : g5 5. h6 : f4 c5—d4 6. f4—g5 a7 : c5 7. g5 : e7 ja valge võidab.

2. h2—g3 f8—e7

a) 2. . . . a5—b4 3. c3 : c7 d6 : b8 4. e3—f4 e5—d4 5. f4—g5 f6—e5 6. g5—f6 ja valge võidab.

b) 2. . . . e5—d4 3. c3 : c7 b6 : d8 4. e3—d4 c5 : e3 5. d2 : f4 d8—c7 6. f4—g5 f6—e5 7. g5—f6 ja valge võidab.

3. h6 : f8 e5—d4
4. c3 : g7 e7—f6
5. g7 : c7 b6 : d8
6. f8 : b4 a5 : e1
7. e3—d4 e1—a5

a) 7. ... d8—c7 8. d4—c5 e1—c3 või e1—a5 9. c1—d2 c3 : e1 10. h4—g5 e1 : b4 11. a3 : c5 ja valge võidab.

b) 7. ... d8—e7 8. g3—f4 e1—f2 (Käigule 8. ... e7—d6 järgneb 9. d4—c5 d6 : b4 10. a3 : c5, käigule 8. ... e7—f6 — 9. f4—e5, lõpuks käigule 8. ... e1—a5 9. d4—c5 a5—d8 10. f4—g5 igakordse valge võiduga.) 9. d4—e5 f2—e1 10. f4—g5 e1—a5 11. e5—f6 e7—d6 12. f6—g7 ja valge võidab.

8. g3—f4 a5—b6
9. d4—e5 b6—a5
10. f4—g5 a5—c3

a) 10. ... a5—b6 11. g5—h6 ja valge võidab.

b) 10. ... a5—c7 11. e5—f6 ja valge võidab.

c) 10. ... d8—e7 11. e5—f6 e7—d6 12. f6—g7 d6—e5 13. g7—h8 ja valge võidab.

11. e5—d6 c3—e1
12. d6—e7 ja valge võidab.

V. Avanguteooria

Kabepartii jaguneb kolme ossa: avang, keskmäng ja lõppmäng. Täpselt piiritleda neid osi on tihti väga raske, sest üks osa muutub teiseks tähelepandamatult. Iga osa ehk staadiumi tähtsus on väga suur. Avangust saadud seis mõjutab keskmängu saavutusi, keskmängust saadud seis mõjutab partii tulemust lõppmängus ja halvasti mängitud lõppmäng tühistab tihti eelneva hea mängu avangus ja keskmängus.

Eriti hästi tuleb mängida esimesi käike, sest partii võib lõppeda võiduga või viigiga enne keskmängu või lõppmängu saabumist.

Avangus tuleb kabetajal tegelda kivide suure arvuga ja variantide rägastikuga, milles ilma kõrvalise abita on raske orienteeruda. Seega tuleb kabetajal tutvuda avanguteooriaga, avangu käsitlemise põhimõtetega, esinevate variantide lõpphinnanguga, vältida (vastase poolt ettevõetavaid) kahjulikke kombinatsioone ja rakendada kasulikke kombinatsioone.

Kabetaja valib avangus tee, mis on talle lõpptulemusena kasulik ja tema poolt paremini läbi uuritud. Ta teostab oma mänguplaani ja takistab vastase plaani teostamist, kui see temale kahjulik on.

Partii avanguline osa, kui ei teki pikaldast kabedega lõppmängu, haarab suure osa partiist, mõnikord kuni poole. See aga raskendab iseseisvat analüüsi. Seepärast vajab mängija teatud ulatuses teoreetilisi teadmisi avangute alal.

Teisest küljest ei tule rahulduda avanguteooria saavutuste pähetuupimisega — tuleb suhtuda kriitiliselt, eriti arenenud kabetajail, teooria poolt soovitatud käikudesse, sest arvamused ühe või teise avanguvariandi või käigu

kohta võivad olla erinevad ja võivad ka aja jooksul muutuda. Näiteks NSV Liidu XIII kabetšempionaadi partiide kogumikus, lk. 253, on soovitatud järgmine kallakavangu variant: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 b6—c5 4. d4 : b6 a7 : c5 5. d2—c3 g5—h4 6. g3—f4 f6—g5 7. c1—b2 h8—g7 8. h2—g3 g7—f6 9. c3—d4 b8—a7 10. d4 : b6 a7 : c5 11. f4—e5 f6 : d4 12. g3—f4. Kogumiku koostaja soovitab seda käiku jätkuks eelnevale kahikäigule. Tegelikult aga lükkab käik 12. ... d4—c3! ümber valge 12. käigu, sest käigule 13. b2 : b6 järgneb c7 : c3 ja valge seis on väljapääsmatu; kui aga 13. b4 : d2, siis c5—d4 14. e3 : c5 d6 : b4 15. a3 : c5 g5 : d6 ja must võidab.

Seega ülaltoodud mänguviisiga, eriti käiguga 12. g3—f4? ei saa ümber lükata musta kaheksandat käiku g7—f6. Küll aga saab tekitada jätkuga 12. b2—c3! d4 : b2 13. a1 : c3 mustale raskusi, sest hoolimata enamkivist peab must mängima täpselt, et saavutada viiki. L. Rammi raamatus «Kabeavangute kursus» on käik 8. ... g7—f6 mainimata jäetud. Selle asemel on öeldud, et tugevam on 8. ... c5—d4!

Valgele soovitatakse avangus arendada esijoones oma vasakut tiiba, vallutada tähtis väli c5 või tsenter.

Must peab omakorda kas vastu tegutsema valge püüdlustele või mitte takistades neid ise arendama oma vasakut tiiba, ümber piirama valge tsentri, siduma valge vasakut tiiba jne.

BODJANSKI AVANG

Arvamused selle avangu kohta on kabetajate seas kõige mitmekesisemad.

Oma vasaku tiiva arendamiseks võib valge käia 1. a3—b4, mis tekitabki Bodjanski avangu, kui must vastab 1. ... b6—a5. Seis pärast 1. a3—b4 b6—a5 loeti mõnede kabemeistrite poolt valgele väga nõrgaks, peaaegu kaotatuks. Kuid juba XIX sajandi lõpul väitis selle avangu autor P. Bodjanski, et pärast mõningaid algraskusi võib valge saavutada paremuse. Käiku 1. a3—b4 rakendas meeleldi V. Sokov. Tema ja teiste nõukogude kabetajate uurimused lükkasid täielikult ümber arvamuse selle avangu nõrkusest. Selle tulemusena hakati viimastel kabevõistlustel mustadega mängides loobuma käigust 1. ... b6—a5 ja asendama seda teiste, hiljem vaadeldavate käikudega.

Vaatleme lähemalt Bodjanski avangut. Selles avangus on valge edaspidiseks püüdeks vabaneda oma vasaku tiiva seotusest ja saavutada algatus. Musta peamine püüe on aga säilitada sidumine.

1. a3—b4 b6—a5
2. b2—a3 ...

See käik loetakse parimaks, sest tema sihiks on vabanemine seotusest käigu b4—c5 abil ja tähtsa tõkkevälja c5 vallutamine, mis on tavaliselt valgele kasulik.

Veidi halvem on 2. e3—d4, misjärel võib soovitada 2. ... f6—e5 (Võib ka 2. ... f6—g5 või 2. ... h6—g5.) 3. d4 : f6 g7 : e5. Kui edasi 4. b2—a3, siis a7—b6 hea seisuga mustale. Kui aga 4. g3—h4, siis samuti a7—b6. Kui lõpuks 4. d2—e3, siis vallutab must ajutiselt välja f4 käikudega 4. ... e5—f4 5. e3 : g5 h6 : f4 6. g3 : e5 d6 : f4 huvitava mänguga. Käigule 2. e3—d4 on halb vastata 2. ... d6—e5?, sest järgneb 3. f2—e3! ja analüüs näitab, et must kaotab kõigis variantides. Noored kabetajad pidagu seda meeles.

2. ... c7—b6

Hea on ka 2. ... a7—b6 3. e3—d4 d6—c5 4. b4 : d6 e7 : e3 5. d2 : f4 c7—d6 6. f2—e3 f8—e7. Selles variandis vastatakse viimasel ajal käigule 3. e3—d4 vahetusega 3. ... f6—e5 4. d4 : f6 g7 : e5, mispeale võib järgneda 5. f2—e3 (Väheuuritud käik.) 5. ... b6—c5 6. e3—f4 keerulise mänguga.

Harvemini mängitakse 2. ... d6—e5.

3. a1—b2 ...

See käik, nagu eelminegi, taotleb vahetust väljal c5 ja esineb praktikas kõige sagedamini. Halvem on 3. c1—b2, sest järgneb b6—c5 4. g3—f4 f6—e5! paremusega mustale.

Viimastel võistlustel, eriti NSV Liidu XVI kabetšempionaadil, käidi 3. g3—f4. See käik on uus ja järele proovimata. Mäng võib jätkuda 3. ... b6—c5 4. f2—g3 a7—b6 5. g1—f2 d8—c7! või b8—a7 ja mustal on algatus.

3. ... b6—c5

Soovitatav käik, mis võtab valgelt vahetusevõimaluse väljal c5.

Hea jätk on 3. ... d6—c5 4. b4 : d6 e7 : c5 huvitava ja terava mänguga.

Halvem on harva rakendatav käik 3. ... d6—e5, sest valge vastab 4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4 b6—c5 6. b4 : d6 e7 : c5 7. c3—d4 f6—e5 8. d4 : f6 g7 : g3 9. f2 : h4 ja valge

seis on parem, sest valgel on vastulöögivõimelised kivid c1 ja e1 ja võimalus rünnata musta paremat tiiba.

4. e3—d4 ...

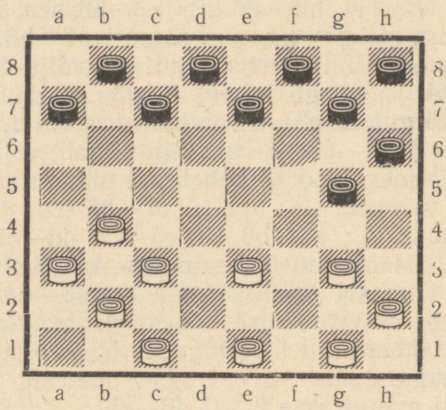
Et pääseda seotusest.

4. ... c5 : e3
5. f2 : d4 d6—c5

Nõrgem on manööver h6—g5—h4.

6. d4 : b6 a5 : c7
7. d2—e3 f6—g5

Diagramm 88



Diagrammil 88 on poolte võimalused võrdsed. Edasi võib mäng kulgeda 8. c1—d2 g5—h4 9. g1—f2 g7—f6.

Kuna võimatu oli saada paremust jätkuga 1. a3—b4 b6—a5, hakati viimastel aastatel rakendama mustadega mängides 1. ... b6—a5 asemel teisi käike. Siirduti «väldi-tud Bodjanski» või teistesse avangutesse. Vaatleme neid võimalusi:

a) 1. ... b6—c5. Selle käigu sihiks on käigule 2. b4—a5 vastata c5—b4 3. c3—d4 b4—a3 4. d4—c5 d6 : b4 5. a5 : c3 a7—b6 väheuuritud, mõlemapoolsete võimalustega seisuga, mille me siiski hindame valgele veidi soodsamaks. Valib aga valge 2. b2—a3, siis f6—g5 3. c3—d4 g5—h4, siir-dudes kallakavangusse, või 3. ...g7—f6 4. d4 : b6 c7 : c3 5. d2 : b4 h8—g7 võrdse seisuga.

b) 1. ... f6—e5. Harva kasutatav, kuid hea käik. Kui seejärel käib valge 2. b4—a5 või 2. b2—a3, siis võib mäng

siirduda pöördtorkeavangusse (vt. edasi), kui aga 2. b4—c5 b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. c3 : a5, siis h6—g5 (Nõrgem on 4. ... e7—d6, sest järgneb 5. g3—h4 a7—b6 6. f2—g3 f8—e7 7. e1—f2! ja valge seis on tugevam.) 5. d2—e3 e5—f4 6. g3 : e5 e7—d6 7. e3—d4 d6 : f4 võrdse mänguga.

c) 1. ... h6—g5 2. g3—f4 (Käigule 2. b4—c5 on parimaks vastuseks 2. ... b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. c3 : a5 f6—e5 5. d2—e3 e5—f4 6. g3 : e5 e7—d6 võrdse mänguga.) 2. ... b6—c5 3. f4 : h6 c5 : a3 4. h2—g3 a7—b6 5. g3—h4 b6—a5 (sümmeetriast kinnipidamine) 6. c3—d4 b8—a7 (Võib ka 6. ... f6—e5 7. d4 : f6 g7 : e5 võrdse mänguga.) 7. b2—c3 c7—b6 8. f2—g3 b6—c5 9. d4 : b6 a5 : c7 umbes võrdse mänguga.

Seega annab nii Bodjanski kui ka välditud Bodjanski avang elava mõlemapoolsete võimalustega mängu.

KIILAVANG JA NURKMINE KIILAVANG

Tõkkevälja vallutamisel kesk- ja lõppmängus, aga ka avangus on suur tähtsus. Avangus vallutatavaks tähtsaks tõkkeväljaks on valgele esmajoones c5 ja mustale f4. Välja c5 ohustab valge kivi mustade kivide a5 ja a7 liikumist täielikult, mõnede teiste mustade kivide liikumist aga osaliselt.

Välja c5 vallutamist taotletakse mitmes avangus, näiteks praegu vaadeldavas kiilavangus.

Kiilavangut iseloomustavad käigud: 1. c3—b4 (või 1. c3—d4) b6—a5 2. b4—c5 (2. d4—c5) d6 : b4 3. a3 : c5. Sellies avangus püüab valge vallutada ja hoida enda valduses välja c5, ühtlasi kaitstes end paremal tiival. Kuni viimase ajani peeti kiilavangu variantide suuremat osa kasulikuks valgele, kes suutis pikemat aega hoida algatust enda käes. Seepärast tõsistel võistlustel viivitab tavaliselt must käiguga 1. ... b6—a5 ja arendab esialgu oma vasakut tiiba. Sellega saavutab ta võimaliku ülemineku kiilavangusse s o o d s a m a l momendil.

Kiilavang on ammu tõmmanud enesele kabemängu uurijate ja meistrite tähelepanu. Sellele avangule on pühendatud mahukad analüütilised uurimused ja viimastel aastatel on leitud ka mõned uued soodsad võimalused mustale, peamiselt avangu lõpposas.

1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5.

See vastus on mustale kõige kasulikum — must lükkab kivi c5 ründamise või, veel parem, sidumise soodsamale momendile ja arendab oma vasakut tiiba, sest kohene ründamine 3. ... c7—b6 annab mustale pärast 4. g3—f4 b6 : d4 5. e3 : c5 d8—c7 6. d2—e3 halvema mängu. Kui must kordab kivi c5 ründamist käiguga 6. ... c7—b6, siis järgneb 7. e3—d4 b8—c7 (Halb on 7. ... f6—g5 vastuse 8. b2—c3 g5 : e3 9. c3—b4 a5 : e5 10. f2 : a5 tõttu ja valge võidab.) 8. e1—d2 c7—d6 9. b2—a3 d6 : b4 10. a3 : c5 ja mustal puuduvad rahuldavad käigud. Kui aga 6. ... f6—g5?, siis 7. e3—d4 g5 : e3 8. c5—b6 ja musta löögi järel kabestab valge kivi ning võidab. Lõpuks, kui 6. ... c7—d6 7. b2—a3 d6 : b4 8. a3 : c5, siis on musta parem tiib tunduvalt nõrgestatud, vasak aga arendamata, mis on tõsiseks paheks musta seisus.

Samuti on halb 3. ... c7—d6, sest valge vastab 4. b2—a3 d6 : b4 5. a3 : c5 b8—c7 6. a1—b2 c7—d6 7. b2—a3 d6 : b4 8. a3 : c5 d8—c7 9. g3—f4 c7—d6 10. h2—g3 d6 : b4 11. f4—e5 f6 : d4 12. e3 : a3 valge tunduva ülekaaluga, seoses musta parema tiiva nõrgestusega.

Nõrk on ka tsentrit vallutav 3. ... f6—e5. Sellele vastab valge järgneva mänguplaaniga: 4. b2—c3 g7—f6 (Vahetus 4. ... e5—d4 5. c3 : e5 c7—d6 6. e5 : c7 b8 : b4 nõrgestab musta paremat tiiba ja vähendab tunduvalt parema ja vasaku tiiva omavahelist koostöövõimet. See käik moodustab olulise pahe musta seisus, mille tagajärjel must surutakse pikemaks ajaks raskesse kaitsesse.) 5. a1—b2 h8—g7 6. g3—f4 e5 : g3 7. f2 : h4 (Selline löömine on kasulikum, sest ta piirab musta tegevust tema vasakul tiival.) 6. ... f6—e5 8. g1—f2 e5—f4 9. e3 : g5 h6 : f4 10. f2—e3 g7—h6 11. e3 : g5 h6 : f4 12. e1—f2 f8—g7 13. c3—d4 valge paremusega.

I

4. b2—c3 g5—h4
5. g3—f4 ...

See käik loetakse parimaks. Nõrgem on 5. a1—b2 g7—f6 6. b2—a3 (6. c3—d4 c7—b6 7. g3—f4 f6—g5 ja valge seisab veidi halvemini, sest tema vasaku tiiva kivid on seotud) 6. ... h8—g7 ja seis on võrdne — valge paremus on täielikult haihtunud. Mäng võib kulgeda edasi järgnevalt: 7. c3—b4 a5 : c3 8. d2 : b4 c7—b6 9. e3—f4 b6 : d4 10. f4—g5 h6 : f4 11. g3 : c3 jällegi võrdse seisuga.

5. ... c7—d6

Parim, pinget alalhoidev käik. Nõrgem on 5. ... g7—f6, sest sellele järgneb 6. f4—g5 (Pärast 6. c3—d4 võib järgneda V. Sokovi jätk f6—e5 7. f4 : d6 c7 : c3 8. d2 : b4 a5 : c3 9. h2—g3! h6—g5 10. c1—b2 võrdse seisuga.) 6. ... h6 : f4 7. e3 : g5 c7—d6 8. c3—b4 a5 : c3 9. d2 : b4 f6—e5 10. g5—h6 valge parema seisuga, sest musta tegevus on mõlemal tiival piiratud ja kivid a7, h8 on arendamata.

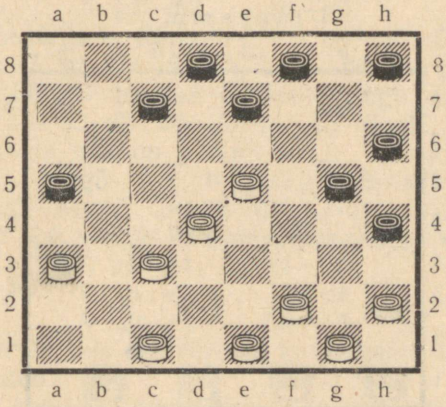
Nõrgavõitu on ka käik 5. ... e7—f6, mis küll väldib mustale kahjuliku vahetuse väljal g5, kuid teisest küljest ummistab musta vasakut tiiba ja nõrgestab koostööd tiibade vahel. Valge jätkab 6. a1—b2 f6—g5? 7. f4—e5! ja valgel on algatus.

6. c3—b4 a5 : c3
7. d2 : b4 g7—f6
8. a1—b2 f6—g5
9. b4—a5 ...

Siin võib mängida samuti 9. b2—a3 h8—g7 10. h2—g3 e7—f6 ja pärast vahetust on seis võrdne.

9. ... d6 : b4
10. a5 : c3 a7—b6
11. f4—e5 b6—a5
12. e3—d4 b8—c7
13. b2—a3 ...

Diagramm 89



Diagrammi 89 seis on võrdne.

II

Pärast **1. c3—b4 b6—a5 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 f6—g5** esineb harvemini (4. b2—c3 asemel) käik

4. e3—d4 g5—h4

Hea on 4. ... e7—f6 kaheteralise mänguga.

5. g3—f4 ...

See käik, mis toetab valge vasakut tiiba, loetakse kõige otstarbekohasemaks.

5. ... e7—f6

Seda käiku soovitab nõukogude kabemeister I. Kuperman. See on tugevam kui 5. ... g7—f6, millele järgneb 6. f4—g5 h6 : f4 7. f2—g3 h4 : f2 8. e1 : g7 h8 : f6 9. h2—g3 ja valgel on eelistatavam seis, sest musta vasak tiib on nõrgestatud, parem tiib aga ummistunud.

6. d2—e3 f6—g5

Võib mängida 6. ... c7—b6 keerulise mänguga.

7. c5—b6 ...

Väärib tähelepanu valge seisu veidi ahistav käik 7. b2—c3, mis on esinenud praktikas väga harva ja on läbi uurimata.

7. ... a7 : c5

8. d4 : b6 f8—e7

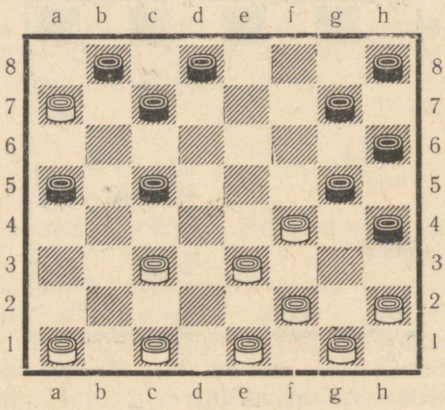
Nagu näeme hiljem, saabub sarnane seis ka nurkmises kiilavangus.

9. b2—c3 e7—d6

10. b6—a7 ...

Käik 10. a1—b2? kaotab vastuse 10. ... b8—a7!

Diagramm 90



11. c3—d4 a7 : c5 12. d4 : b6 d6—c5 13. b6 : d4 h4—g3 14. f2 : f6 g7 : a1 tõttu. Samuti on halb 10. h2—g3? d6—e5 11. f4 : d6 c7 : e5 ja valge kaotab kivi.

10. ... d6—c5

Diagrammil 90 seisab valge paremini, sest tal on rohkem käiguvõimalusi, kuid must võib siiski saavutada viigi.

Ülaltoodud kiilavangu variandid on soodsamad valgele. Seepärast hakati rakendama mustadega mängides teisi variante, mille peamiseks ideeks on oma vasaku tiiva arendamine, jättes arendamata esialgu oma parema tiiva. Vaatleme sääraseid süsteeme.

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g7—f6
3. c3—b4 h8—g7
4. b4—c5 ...

Parim moment kiilavangusse siirdumiseks. Käik 4. d2—c3 on nõrgem ja provotseerib vastuse 4. ... g5—f4 5. g3 : e5 d6 : d2 6. c1 : e3 b6—a5 musta tunduva ülekaaluga, sest valge vasak tiib on seotud ja tema kivid a1 ja h2 on arendamata.

Nõrgem on ka 4. b4—a5 g5—f4 5. g3 : e5 d6 : f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. a1—b2 f6—g5 8. b2—c3 g7—h6 9. f2—e3 e7—d6 paremusega mustale.

Hea on 4. g3—h4.

4. ... d6 : b4
5. a3 : c5 g5—h4
6. a1—b2 f6—g5

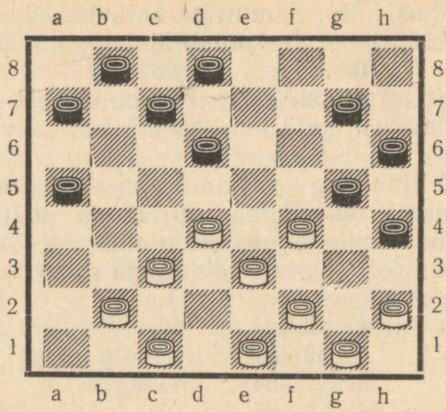
See on rahulik jätk. Käigule 6. ... b6—a5 võib järgneda 7. b2—a3 (a. 7. g3—f4 f6—g5 8. c5—b6 a7 : c5 9. d4 : b6 a5—b4 10. b6—a7 b4—a3 võrdse seisuga. b. 7. b2—c3 c7—d6! 8. c1—b2 d6 : b4 9. d4—e5 f6 : d4 10. e3 : a3 a7—b6 ja musta seis on parem) 7. ... h6—g5 8. c5—b6 a7 : c5 9. d4 : b6 g5—f4? 10. e3 : g5 b8—a7 11. d2—c3 a7 : c5 12. c3—b4 a5 : c3 13. f2—e3 h4 : d4 14. c1—d2 f6 : h4 15. d2 : b8 suurte võiduväljavaadetega valgele.

7. g3—f4 e7—d6
8. c5 : e7 f8 : d6
9. d2—c3 b6—a5

Diagrammi 91 seis on võrdne, kuigi mõlemal pool on teatud puudused.

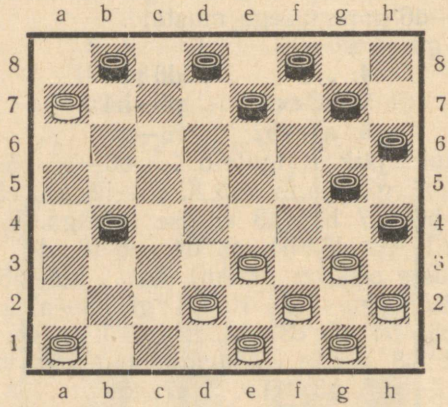
Praktilises mängus on esinenud ka järgnevad avangukäigud:

Diagramm 91



1. c3—b4 f6—g5 2. e3—d4 g5—h4 3. b4—c5 d6 : b4 4. a3 : c5 h6—g5 5. d2—e3 g7—h6 6. c1—d2 h8—g7 7. b2—a3 b6—a5 8. c5—b6 a7 : c5 9. d4 : b6 c7—d6 10. b6—a7 a5—b4 11. a3 : c5 d6 : b4.

Diagramm 92



Seis diagrammil 92 on võrdne.

Seega toob kiilavang enamikus variantides paremuse valgele. Kui aga valge mängib halvasti, võib must end kaitsta ja saavutada ülekaalu.

Valge poolt välja c5 vallutamine on isegi siis tihti otstarbekohane, kui mustal puudub kivi väljal a5 ja on kivid väljadel a7 ja e7. Säärane olukord tekib torkeavangus pärast käike **1. c3—b4** (või c3—d4) **f6—g5 2. b4—c5** (või d4—c5) **d6 : b4 3. a3 : c5 b6 : d4 4. e3 : c5.** Saabunud seisus võib must valida mitu arendussüsteemi, kuid üks parimaid vastuseid on

4. ... g5—h4

Veidi halvem on 4. ... e7—d6, sest pärast 5. c5 : e7 f8 : d6 on väli f8 enneaegselt vaba ja kivi h8 on arendamata.

Võib aga mängida V. Sokovi soovituse ja praktika kohaselt 4. ... e7—f6 tavalise jätkuga 5. d2—e3 d8—e7 6. e3—d4 e7—d6 7. c5 : e7 f6 : d8 8. b2—c3 a7—b6 võrdse seisuga.

5. b2—c3! g7—f6

Jätkates oma vasaku tiiva arendamist.

6. a1—b2 ...

See käik on valge poolt valitud plaani lüli. Kuid valge võib valida ka 6. c1—b2. Kui vastuseks sellele järgneb 6. ... h8—g7, siis 7. c3—d4 f6—g5 8. b2—c3 c7—b6 9. a1—b2 d8—c7 ja pooltel on võrdsed võimalused.

6. ... f6—g5

Halvem on 6 ... h8—g7, sest järgneb 7. c3—d4 f6—g5 8. b2—a3 valge väikese paremusega.

7. c3—b4 h8—g7

Kõige otstarbekohasem ja strateegiliselt õige käik.

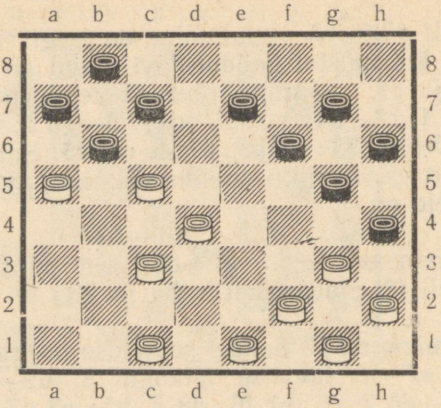
Millegipärast soovitavad ja eelistavad paljud analüütikud 7. ... e7—f6, kuid pärast 8. g3—f4 g5 : e3 9. d2 : f4 ja peaaegu sunnitud 9. ... f6—g5 võib valge jätkata 10. f4—e5! c7—b6 11. e5—d6 b6 : d4 12. f2—g3 h4 : f2 13. g1 : c5 ja säilitada algatuse.

8. b2—c3 c7—b6
9. c3—d4 d8—c7
10. b4—a5 e7—f6
11. d2—c3 f8—e7

Diagrammi 93 seisus on mõlema poole võimalused võrdsed. Edaspidi algavad vahetused.

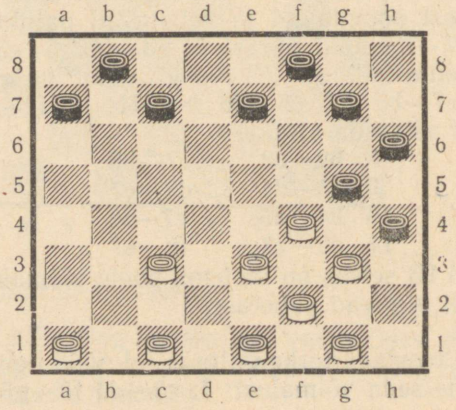
Valge võib teostada torke mitte teisel, vaid neljandal käigul. Vaatleme seda võimalust: **1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4**

Diagramm 93



g7—f6 3. h2—g3 g5—h4 (Selle käigu kõrval on mustal veel 2 võimalust: a. 3. . . . h8—g7 4. g3—h4 d6—e5 5. f4 : d6 c7 : c3 6. b2 : d4 g5—f4 7. e3 : g5 h6 : f4 ja b. 3. . . . b6—a5 4. d4—e5 f6 : d4 5. e3 : c5 d6 : b4 6. a3 : c5 g5 : e3 7. f2 : d4 — mõlemal juhul võrdse seisuga.) **4. d4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 b6 : d4 6. e3 : c5** (Torge on teostatud.) **6. . . . h8—g7 7. b2—c3 c7—d6** (Et siduda valget vasakut tiiba, sest vahetus on valgele ebasoodne. Võib ka 7. . . . f6—g5 8. a1—b2 g5 : e3 9. f2 : d4 või 9. d2 : f4?! Viimane käik tekitab kinnise mängu ja on vähe läbi uuritud, kuid

Diagramm 94



väärib tähelepanu.) 8. c3—b4 d8—c7 9. d2—e3 f6—g5 10. b4—a5 d6 : b4 11. a5 : c3.

Diagrammi 94 seis pakub mõlemale poolele võrdseid võimalusi.

Torkeavang on tuntud ammu. Vanasti arvati, et ta annab valgele tunduva paremuse, kuid nõukogude kabemeistrite uurimused on näidanud, et see väide ei pea paika. Siiski saavutab valge selles avangus algatuse, seepärast rakendab must ikka sagedamini täiesti erinevat mänguplaani, mida vaatleme alljärgnevalt.

KUKUJEVI KAHIAVANG

1924. a. Moskva kabeesivõistlustel kasutas väljapaistev nõukogude kabemeister N. Kukujev torkeavangus mustadega mängides uut, kivi kahinguga seotud süsteemi, mille sihiks on hävitada torkekivi c5 ja rünnata oma paremal tiival. Torkeavangu selline süsteem nimetati autori nime järgi Kukujevi kahiavanguks (gambiidiks). Sellele avangule on pühendatud suur arv uurimusi. Must saavutab selles avangus huvitava mängu. Võistlustel esineb Kukujevi kahiavang kaunis tihti.

1. c3—b4 (või c3—d4) **f6—g5 2. b4—c5** (või d4—c5) **b6 : d4 3. e3 : c5 d6 : b4 4. a3 : c5 g5—f4.**

See ongi Kukujevi soovitatud kivikahing.

5. g3 : e5 c7—b6!

Käiku 5. ... e7—f6 rakendatakse võistlustel harvemini, sest järgneb 6. e5—d6 c7 : e5 7. b2—c3 h6—g5 8. c1—b2! d8—c7 9. c3—d4 e5 : c3 10. b2 : d4 g5—h4 11. f2—e3.

Diagrammi 95 seisus on valgel paremus parema arenduse, välja c5 ja tsentri valdamise tõttu.

Jätkame peavariandi vaatlemist.

6. c5—d6 ...

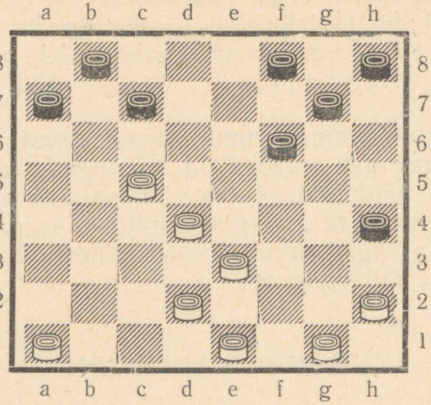
Halb on 6. e5—d6 b6 : d4 7. d2—c3 e7 : c5 8. c3 :e5 b8—c7, sest mustale on eraldunud kivi e5 heaks ründeobjektiks.

Samuti nõrk on 6. e5—f6, sest pärast b6 : d4 7. d2—e3 g7 : e5 8. e3 : c5 vastab must b8—c7 ja omab võidušansse.

6. ... e7 : c5

7. h2—g3 ...

Diagramm 95



Võib ka 7. f2—e3 c5—b4 8. g1—f2 f8—e7 võrdse mänguga.

7. ... c5—b4

Varem mängiti tihti 7. ... b6—a5 8. g3—f4 a7—b6! 9. f2—e3! c5—b4 10. g1—f2 d8—e7 11. b2—c3 b6—c5 12. c3—d4 b4—a3 13. d4 : b6 a5 : c7 14. a1—b2 (14. f2—g3 c7—b6 tekitab huvitava väheuuritud seisu) 14. ... e7—d6 — meistrikandidaat N. Žadini soovitatud variant. Kuid M. Sõtsev oma partiis R. Suplini vastu, mis mängiti NSV Liidu XVI tšempionaadi poolfinaalis, tugevdas 12. käigul seda varianti, mängides 12. a1—b2 b4—a3 13. e5—d6 g7—f6 14. d6 : b4 a3 : c5 15. f2—g3! ja saavutas tunduva ülekaalu.

Väärib veel tähelepanu harvamängitud 7. ... d8—e7, millele tavaliselt järgneb 8. g3—f4 b6—a5 9. f2—g3 c5—b4 10. b2—c3 a7—b6 11. a1—b2 b4—a3 12. d2—e3 b6—c5 13. g1—f2 c5—b4 võrdse mänguga.

8. g3—f4 f8—e7

Võib ka 8. ... b4—a3 9. b2—c3 d8—e7 10. f2—g3 b6—a5 11. g3—h4 b8—c7 keerulise, kuid võrdse seisuga.

9. f2—e3 ...

Vastuvõetav on ka 9. b2—c3 b6—a5 10. f2—e3 (Jätk 10. d2—e3 b4 : d2 11. e1 : c3 vabastab liiga vara välja e1.) 10. ... g7—f6 11. e5 : g7 h6 : f8 12. g1—f2 a7—b6 13. f2—g3 h8—g7 14. e3—d4 b4—a3 võrdse mänguga.

9. ... b6—a5

Võimalik on 9. ... b4—a3 10. g1—f2 ja edasi kas 10. ...

g7—f6 11. e5 : g7 h6 : f8 12. b2—c3 h8—g7 13. a1—b2 b8—c7 14. f4—e5 b6—a5 15. c3—d4 a7—b6 16. e3—f4 a5—b4 17. b2—c3 b6—c5 18. d4 : b6 c7 : a5 või 10. ... b8—c7 11. b2—c3 b6—a5 12. f2—g3 g7—f6 13. e5 : g7 h6 : f8 14. g3—h4! c7—d6 15. a1—b2 h8—g7 — mõlemal juhul võrdse seisuga.

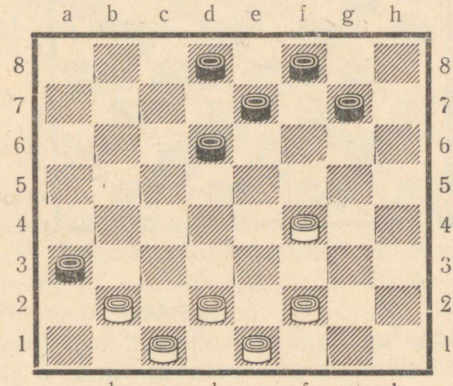
10. b2—c3 ...

Vastuvõetav on ka 10. g1—f2 a7—b6 11. f2—g3 g7—f6 võrdsusega.

10. ... g7—f6

Vaevalt on mõni teine käik sellest vahetuskäigust parem, sest pinge edasine säilitamine tsentris ei tõota mustale head. Mäng võib kulgeda edasi 11. e5 : g7 h6 : f8 12. g1—f2 a7—b6 13. c3—d4 b4—a3 14. a1—b2 h8—g7 14. d4—c5 b6 : d4 16. e3 : c5 a5—b4! 17. c5—b6 b8—c7 18. b6—a7 c7—b6 19. a7 : c5 b4 : d6.

Diagramm 96



Diagrammi 96 seisus ei ole kummalgi poolel nimetamisväärset paremust, kuigi valge kivid seisavad kompaktsemalt.

Ülaltoodud variandid näitavad, et Kukujevi kahiavang pakub mustale huvitavat mängu. Seepärast rakendatakse seda avangut võistlustel tihti.

Vaatleme avanguid, kus väljalt c3 lähtunud kivi jääb esialgu väljale d4.

LINNAAVANG

Käigud 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 iseloomustavad linnaavangut. Seda avangut rakendatakse kabevõistlustel tihti. Sellele avangule on pühendatud ka palju uurimusi. Reas variantides saab valge paremuse, kuid mustal on võimalus säilitada tasakaal.

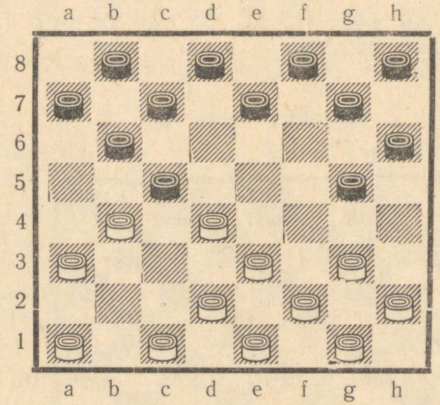
1. c3—d4 d6—c5

Siduv ja «torget» vältiv käik. Musta edaspidiseks plaaniks on oma vasaku tiiva arendamine.

2. b2—c3 f6—g5

3. c3—b4 (Vt. D) ...

Diagramm 97



A

3. ... g5—h4

Must pühendab end plaani kohaselt oma vasaku tiiva arendamisele. Teised musta vastused vaata **B** ja **C** all.

4. b4 : d6 e7 : c5

Seega säilitab must valge seotuse. Löömine 4. ... c7 : c3 nõrgestab musta paremat tiiba ja raskendab kivide a7 ja h8 arendamist, kuid suudab siiski tasakaalu hoida: 4. ... c7 : c3 5. d2 : b4 d8—c7 6. b4—a5 b6—c5 7. a1—b2 g7—f6 8. e1—d2! e7—d6! 9. b2—c3 a7—b6! 10. c3—d4 d6—e5 11. d2—c3 keeruline, kuid enam-vähem võrdse seisuga.

5. g3—f4 ...

See kabemeister A. Šošini soovitatud käik kindlustab valge tsentrit ja loob löökrühma paremal tiival.

Teised käigud ei ole paremad:

a) 5. a1—b2 g7—f6 6. b2—c3 f8—g7 (Vastuvõetav on ka 6. ... c7—d6 7. g3—f4 d8—e7 8. f4—g5 ja pärast vahetusi on mõlemapoolsete võimalustega seis.) 7. g3—f4 f6—g5 8. h2—g3 c7—d6 9. c3—b4 (Mängitakse samuti 9. d4—e5 b8—c7 10. c3—d4 g7—f6 11. e5 : g7 h8 : f6 võrdse mänguga.) 9. ... b6—a5 10. d4 : b6 a7 : c5 11. d2—c3 d8—c7 võrdse mänguga.

b) 5. d2—c3 g7—f6 6. c1—b2 (Energiline käik 6. c3—b4 on halb, sest järgneb 6. ... d8—e7! 7. b4 : d6 c7 : c3 8. c1—b2 e7—d6 9. b2 : d4 d6—c5 ja mustal on positsiooniline ülekaal siduva löökrühma a7, b6, c5 näol, kuna valgel ei ole võimalik luua häid vahetusvõimalusi. Must võidab.) 6. ... c7—d6 7. c3—b4 h8—g7 8. b4—a5 d6—e5 9. a5 : c7 d8 : b6 10. b2—c3 f8—e7 võrdsete võimalustega.

5. ... b6—a5

Käigule 5. ... d8—e7 soovitas V. Sokov vastata 6. f2—g3 h4 : f2 7. e1 : g3 e7—f6 8. d2—c3 väikese positsioonilise ülekaaluga valgele.

Käigule 5. ... c7—d6 aga järgneb samuti 6. f2—g3 h4 : f2 7. e1 : g3 b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 lahtise võrdse seisuga.

6. d4 : b6 a7 : c5

7. d2—c3 ...

See käik võimaldab kiiremini rünnata musta paremat tiiba.

Vastuvõetav on ka 7. f4—e5 d8—e7 8. e3—d4 c5 : e3 9. f2 : d4 väheuuritud, kuid nähtavasti võrdse seisuga.

Hea on V. Sokovi poolt meeleldi rakendatud jätk 7. a1—b2 c7—d6 (7. ... h6—g5 8. f4 : h6 f8—e7 9. h6 : b4 a5 : a1 halvendab musta seisu, sest tema kabe hävib) 8. b2—c3 d8—e7 9. h2—g3! e7—f6 10. c3—d4 b8—a7 11. d4 : b6 a7 : c5 12. d2—c3. Tekkinud seis on võrdne.

7. ... g7—f6

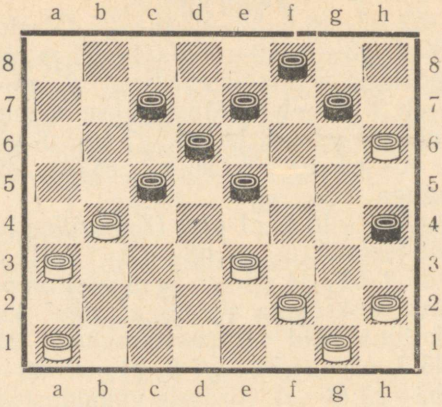
Ei ole parem 7. ... c7—d6 8. c1—b2.

8. c1—d2 d8—e7

Edasi võib mäng kulgeda kas 9. c3—d4 c7—b6 10. d2—c3 e7—d6 võrdse mänguga või 9. c3—b4 a5 : c3 10. d2 : d6 e7 : c5 või 9. f4—g5 h6 : f4 10. e3 : g5 c7—d6 11. c3—b4 a5 : c3 12. d2 : b4 f6—e5 13. g5—h6 h8—g7 14. e1—d2 b8—c7 15. d2—e3.

Diagrammi 98 seis võimaldab mõlemale poolele keerukat, kuid võrdset võitlust.

Diagramm 98



B

Pärast linnaavangu käike 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 (vt. diagramm 97) on mustal võimalus jätkata:

3. ... g7—f6

Selleski variandis arendab must esijoones oma vasakut tiiba, kuid suurendab eelmise variandiga võrreldes valge võimalusi.

4. b4 : d6 e7 : c5
5. g3—h4 ...

See käik juhib partii uude sõiduvette. Võib mängida ka:

a) 5. d2—c3 g5—h4 6. g3—f4 h8—g7 7. f2—g3 h4 : f2 8. e1 : g3 b6—a5 9. d4 : b6 a7 : c5 10. g3—h4 c7—b6 võrdse mänguga.

b) 5. g3—f4 b6—a5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. d2—c3 f8—e7 (Või 7.... g5—h4 8. c1—d2 d8—e7 säilitades tasakaalu) 8. f2—g3 (Võib mängida 8. c1—b2 c7—b6 9. c3—d4 g5—h4 väikese ülekaaluga valgele.) 8. ... a5—b4! (Kahikäik, misjärel valge ei saavuta otsustavat paremust. Kaotab 8. ... g5—h4?, sest järgneb 9. c3—b4 kabestusega.) 9. c3 : a5 g5—h4! 10. e1—f2 (Võib mängida ka 10. a3—b4 c5 : a3 11. e3—d4 h4 : f2 12. g1 : e3.) 10. ... e7—d6 11. c1—d2 f6—e5 12. d2—c3 e5—d4 (Kaotab 12. ... h8—g7?, sest järgneb 13. a3—b4 c5 : a3 14. e3—d4 g7—f6 15. f4—g5 h6 : f4 16. a1—b2 a3 : c1 17. c3—b4 e5 : c3 18. b4 : d2 c1 : e3 19. f2 : d4 h4 : f2 20. g1 : c5) 13. c3 : e5 h6—g5 (Väärib tähelepanu 13. ... h8—g7, sest valge satub esimesena käigupuudusse ja

peab tegema loovutuskäike.) 14. f4 : h6 d6 : d2 15. a1—b2 c7—b6 16. a5 : c7 b8 : d6 17. b2—c3 d2 : b4 18. g3—f4 viigiga.

5. ... f6—e5

Vaja vabaneda vasaku tiiva seotusest. See on linnaavangu moskva variant.

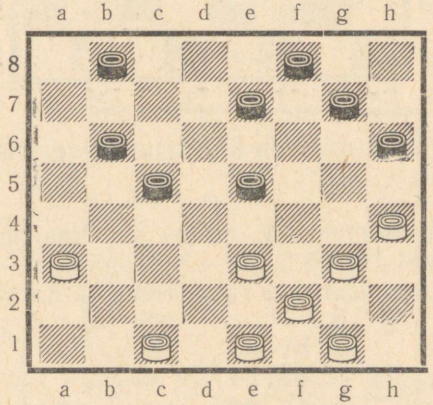
6. d4 : f6

Lüüakse samuti 6. h4 : f6, millele võib järgneda 6. ... e5 : g7 7. h2—g3 h6-g5 8. d2—c3 g5—h4 9. c3—b4 g7—f6 10. b4 : d6 c7 : c3 11. c1—b2 c3—d2 12. e3 : c1 f6—e5 võrdse mänguga.

6. ... g5 : e7
7. a1—b2 c7—d6
8. b2—c3 b6—a5

L. Rammi «Kabemängu avangutes», lk. 80, soovitatakse 8. ... h8—g7?! (meie märk) ja edasi 9. h2—g3 b6—a5 10. c3—b4 a5 : c3 11. d2 : b4 a7—b6 12. b4—a5 d6—e5 13. a5 : c7 d8 : b6?

Diagramm 99



L. Ramm annab diagrammil 99 kujutatud seisu kohta hinnangu: «mõlemapoolsete võimalustega huvitav seis».

Kuid valgel on tugev jätk 14. e3—f4!, mispeale võib järgneda:

a) 14. ... b6—a5 15. f4 : b4 a5 : c3 16. c1—d2 ja valge võidab.

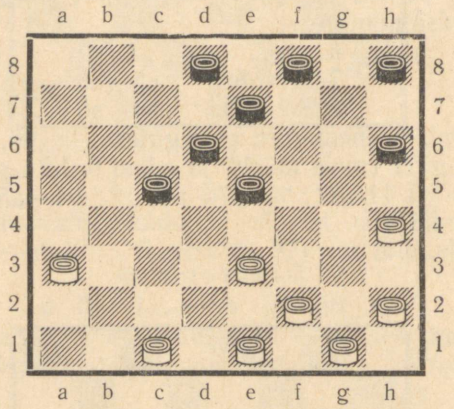
b) 14. ... e7—d6 (või e5—d4) 15. a3—b4 c5 : a3 16. c1—b2 a3 : g5 17. h4 : h8 ja valge võidab.

Seega on L. Rammi soovitus halb, eriti 13. musta käik, mis tuleb asendada käiguga 13. . . . b8 : d6. Seejärel musta seis on küll halvem, kuid viik on võimalik.

Vaatleme edasi peavarianti:

9.	**c3—b4**	**a5 : c3**
10.	**d2 : b4**	**a7—b6**
11.	**b4—a5**	**d6—e5**
12.	**a5 : c7**	**b8 : d6**

Diagramm 100



Saabunud seis, mis on kujutatud diagrammil 100, on võrdne.

C

NSV Liidu tšempion V. Sokov soovitas mustale pärast käike 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5 3. c3—b4 uue huvitava plaani, mis näeb ette valge tsentri piiramise:

3.	. . .	**b6—a5!**
4.	**b4 : d6**	**c7 : c3**
5.	**d2 : b4**	**a5 : c3**
6.	**c1—b2**	. . .

6. e3—f4 on halvem, sest valge vasak tiib osutub arendamatuks.

6.	. . .	**a7—b6**

Võimalik on 6. . . . c3—d2 7. e3 : c1 e7—d6 8. b2—c3 a7—b6 võrdse mänguga.

7.	**b2 : d4**	**b6—a5**

Must kasutas valge ründekäiku vajaliku välja a5 vallutamiseks.

8. g3—f4 ...

Tavaliselt tuleb vasak tiib arendada esijoones, kuid käesolevas seisus ei anna 8. a1—b2 valgele paremust:

a) 8. ... g7—f6 9. g3—h4 e7—d6 10. d4—c5 d6 : b4 11. a3 : c5 g5—f4 12. e3 : e7 f8 : b4 13. b2—c3 b4 : d2 14. e1 : c3.

b) 8. ... g5—h4 9. e3—f4 d8—c7 10. b2—c3 g7—f6 11. f4—g5 h6 : f4 12. g3 : g7 h8 : f6 võrdsusega.

8. ... g5—h4

See on kõige järjekindlam käik. Halvem on 8. ... b8—a7, sest järgneb 9. h2—g3 g5—h4 10. f4—e5 d8—c7 11. g3—f4 paremusega valgel.

9. f4—e5 ...

Valge võib jätkata samuti 9. e1—d2 d8—c7 10. a1—b2 b8—a7 11. b2—c3 e7—d6 väikese paremusega valgele.

9. ... d8—c7

10. a3—b4 a5 : c3

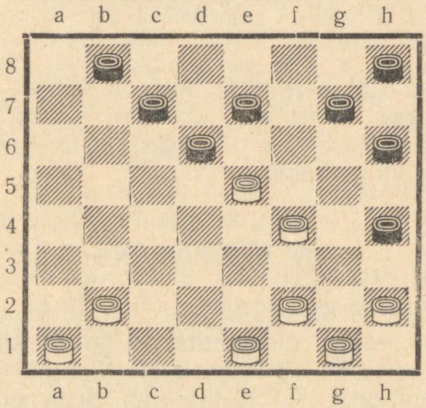
11. d4 : b2 e7—d6!

12. e3—f4 ...

Nõrgem on 12. e3—d4 d6 : f4 13. f2—g3 h4 : f2 14. e1 : e5 g7—f6 15. e5 : g7 h8 : f6 võrdse mänguga.

12. ... f8—e7

Diagramm 101



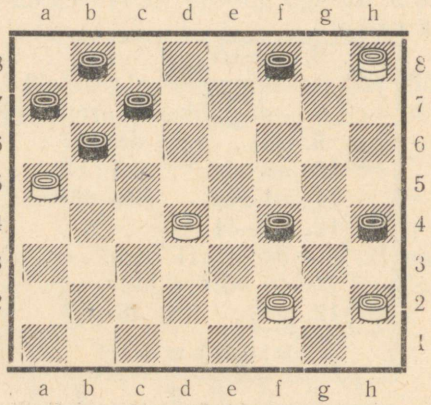
Diagrammil 101 kujutatud variandi lõppseisus on valgel minimaalne positsiooniline ülekaal.

D

Lõpuks vaatleme linnaavangu ebaharilikku käsitlust, alates valge 3. käigust: 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 f6—g5

3. g3—f4 g7—f6 4. f4—e5?! See käik loeti kaotavaks kõigis variantides, kuid partiis B. Kovelman—V. Lissenko järgnes 4. . . . h8—g7 5. c3—b4 g5—h4 (Sellega säilitab must oma paremuse.) 6. b4 : d6 e7 : c5 7. a1—b2 h6—g5 8. d2—c3 d8—e7 9. c3—b4 e7—d6 10. b4—a5 d6 : d2 11. c1 : e3 g7—h6 12. a3—b4 c5 : f4 13. f2—g3 h4 : f2 14. e1 : g7 g5—f4 15. g1—f2 h6—g5 16. g7—h8 g5—h4.

Diagramm 102



Diagrammil 102 kujutatud seis on võrdne, sest mustal on võimalus kas kabestada kivi või pärast 17. d4—e5 f4 : d6 18. h8—b2 b6—c5 19. b2—h8 f8—g7 20. h8 : d8 b8—c7 püüda valge kabe.

TAANDUSAVANG

Pärast 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 võib must mängida 2. . . . c7—d6 ja edasi, olenemata valge 3. käigust, 3. . . . b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7. Need avangukäigud moodustavad taandusavangu, sest kivi a5 taandub. Seda avangut iseloomustavad lahtised seisud. Mõlemad pooled arendavad oma vasakut tiiba. Vaatleme selle huvitava ja tihti mängitava avangu põhilisi variante:

A

1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7.

Halb on 4. ... a7 : c5, sest valge vastab 5. c1—b2 a5 : c3 6. b2 : b6 b8—a7 7. d2—c3 a7 : c5 8. c3—d4 c5—b4 9. a3 : c5 d6 : b4 10. d4—e5 kivi võiduga.

Nõrgem kui teksti käik on ka 4. ... a5 : c3 5. d2 : b4 a7 : c5.

5. a1—b2 ...

a) Võib mängida 5. g3—f4 f6—g5 jne. nagu näidatud allpool. Kui aga must vastab 5. ... f6—e5, siis näiteks 6. f2—g3 järgneva taanduslöögiga.

b) Võib ka mängida kabemeister B. Blinderi soovitusel 5. d2—c3 f6—e5 (Hea on ka 5. ... f6—g5 6. c1—d2 g7—f6 võrdse mänguga.) 6. c1—d2 a7—b6 (Võimalik on ka 6. ... g7—f6 7. b4—c5 d6 : b4 8. c3 : a5.) 7. b4—a5 e7—f6 8. c3—d4 ja pärast vahetust on seis võrdne.

Mängitakse samuti 5. b4—a5, 5. b4—c5 ja 5. e3—d4.

5. ... h6—g5

Teised võimalused:

a) 5. ... f6—e5?! (Vanasti loeti see käik väga nõrgaks.) 6. b2—c3 a7—b6 7. b4—a5 e7—f6! (variandi tugevdus) 8. c3—b4 f6—g5 9. b4—c5 b6 : d4 10. e3 : e7 f8 : d6 11. a3—b4 vaid ebaolulise paremusega valgel.

b) 5. ... d6—e5 kavatsusega vastata käigule 6. b4—a5 käiguga 6. ... f6—g5, käigule 6. e3—f4 aga — 6. ... e7—d6 7. d2—e3 c7—b6 8. b4—a5 b8—c7 võrdse mänguga.

c) 5. ... f6—g5 6. b2—c3 g5—h4 7. b4—c5 d6 : b4 8. c3 : a5 h6—g5 9. g3—f4 g7—h6 10. d2—c3 e7—d6! võrdse mänguga.

6. g3—f4 ...

Hea on 6. b4—c5 d6 : b4 7. a3 : c5 vallutades välja c5.

Nõrgem on 6. d2—c3, sest järgneb 6. ... g5—f4 7. e3 : g5 f6 : h4 ja musta seis on eelistatavam.

Hoiduda tuleb käigust 6. g3—h4?, sest järgneb 6. ... f6—e5 7. h4 : d4 d6—c5 ja valge mistahes löök võimaldab mustal kabestada kivi ja võita.

6. ... g7—h6

Võib ka 6. ... g5—h4 7. b2—c3 a7—b6 8. f4—g5 terava mänguga.

7. b2—c3 ...

Mitte halvem on 7. b4—c5 d6 : b4 8. a3 : c5 g5—h4 9. b2—c3 f6—g5 10. e3—d4 valge väikese paremusega.

7. ... a7—b6

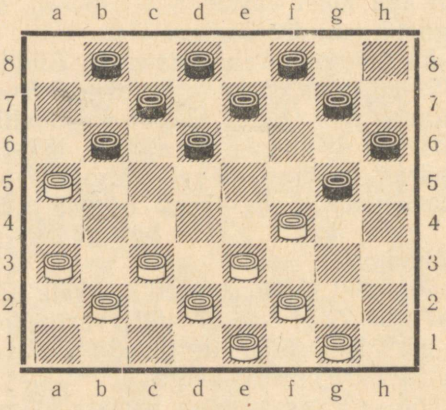
8. b4—a5 f6—e5

9. c1—b2 ...

See on parem kui 9. a3—b4 e5 : g3 10. f2 : f6 e7 : g5 tavaliselt viigiga.

9. ... e5 : g3
10. h2 : f4 h8—g7

Diagramm 103



Diagrammil 103 kujutatud variandi lõppseis on võrdne.

B

Pärast 1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 võib valge mängida:

3. g3—f4 ...

Seda käiku rakendas tihti V. Sokov.

3. ... b6—a5

Siin võib must loobuda taandusavangust ja vastata 3. ... f6—e5 4. d4 : f6 e7 : g5 huvitavate väljavaadetega.

Nõrk on 3. ... f6—g5 vastuse 4. d4—e5! tõttu. Kui nüüd 4. ... b8—c7, siis järgneb kombinatsioon: 5. a3—b4! c5 : a3 6. e3—d4 g5 : c5 7. c3—b4 d6 : f4 8. b4 : b8 ja valge võidab.

4. d4 : b6 a5 : c7
5. a1—b2 ...

Oma vasaku tiiva arendamine on täiesti loogiline.

5. ... f6—g5

Kõige õigem. Käigule 5. ... d6—c5 järgneb 6. c3—b4 e7—d6 7. h2—g3 ja valgel on väike positsiooniline ülekaal.

Käigule 5. ... f6—e5 järgneb aga 6. e3—d4 e5 : g3 7. h2 : f4 g7—f6 8. d4—c5 d6 : b4 9. a3 : c5, valge vallutab tsentri. See toob temale väikese paremuse.

6. c3—b4 g7—f6

Võib ka 6. ... a7—b6 7. b2—c3 e7—f6! 8. b4—a5 f6—e5 9. c3—d4 e5 : c3 10. d2 : b4 b6—c5! võrdse mänguga.

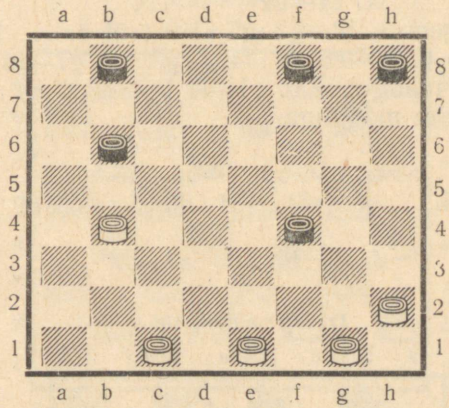
7. b2—c3 a7—b6

8. b4—a5 f6—e5

Harvemini mängitakse, kuid on võib-olla parem 8. ... h8—g7 9. h2—g3 g5—h4 10. c3—d4 b6—c5 11. d4 : b6 d6—e5 12. f4 : d6 e7 : a7 lahtise võrdse seisuga.

Edasi võib mäng kulgeda: 9. a3—b4 e5 : g3 10. f2 : f6 e7 : g5 11. c3—d4 d6—c5 12. b4 : d6 c7 : c3 13. a5 : c7 d8 : b6 14. d2 : b4 g5—f4 15. e3 : g5 h6 : f4.

Diagramm 104



Diagrammi 104 seis on võrdne.

V. Sokov rakendas valgetega mängides uuelaadset arendussüsteemi: 1. c3—d4 d6—c5 **2. g3—h4.** See variant erineb niivõrd tavalisest taandusavangust, et on saavutanud iseseisva avangu tähtsuse — vt. nimeta avangud esikäiguga 1. c3—d4.

Taandusavangut rakendatakse meeleldi nii mustade kui ka valgete poolt, sest see annab pärast avangukäike huvitava ja sisuka mängu.

VANAAVANG

Pärast esimesi käike **1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3** võib must vastata

2. ... e7—d6

See käik ummistab, kuid ka tugevdab musta paremat tiiba. Tehtud käigud iseloomustavad vanaavangut. Vanaavangut mängiti juba vanal ajal, sellest tema nimigi. Praegu valitakse teda harva, sest ta on liiga läbi uuritud ja soodsam valgele. Vaatleme, kuidas pooled võivad jätkata seda avangut.

3. g3—f4 ...

Ettevõtlik käik. Hea on ka 3. g3—h4 f8—e7 4. f2—g3 f6—g5 5. h4 : f6 e7 : g5 6. a1—b2 b6—a5 7. d4 : b6 a7 : c5 8. g3—f4 c7—b6 veidi paremate väljavaadetega valgele.

3. ... f6—g5

4. c1—b2 ...

Ei ole nõrgem 4. f2—g3 g5—h4 (või 4. ... b6—a5! 5. d4 : b6 a7 : c5 6. f4—e5 d6 : f4 7. g3 : e5 g7—f6 8. e5 : g7 h8 : f6 võrdse mänguga) 5. g1—f2 b6—a5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. c1—b2 võrdse mänguga.

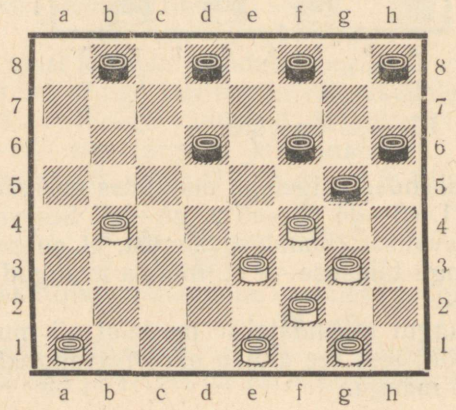
4. ... g7—f6

5. c3—b4 b6—a5

Hea on ka 5. ... d6—e5! 6. b4 : d6 e5 : c3 7. d2 : b4 c7 : g3 8. f2 : h4.

6. d4 : b6 a7 : c5

Diagramm 105



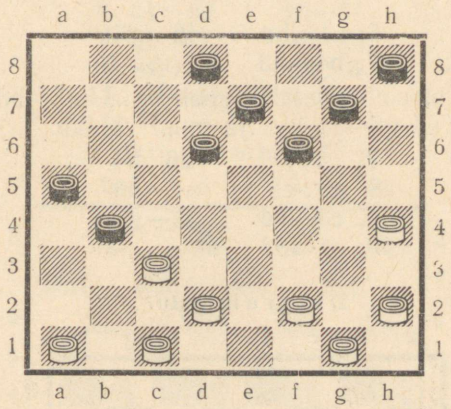
6. . . . a5 : c3 7. b2 : d4 c7 : a5 ja edasi 8. a1—b2 d8—c7 9. b2—c3 c7—b6 10. h2—g3! g5—h4 väikese positsioonilise ülekaaluga valgel.

7. h2—g3	**a5 : c3**
8. b2 : b6	**c7 : a5**
9. a3—b4	**a5 : c3**
10. d2 : b4	. . .

Diagrammi 105 seisus on väike paremus valgel.

A. 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 e7—d6 3. f2—g3 f8—e7 4. b2—c3 b6—a5 5. d4 : b6 a7 : c5 6. e3—f4 c5—b4 (Mängitakse samuti 6. . . . f6—g5 7. h4 : f6 e7 : e3 8. d2 : f4 d8—e7. Valge on küll manööverdamisvõimelisem, kuid must on paremini arendatud.) 7. a3 : c5 d6 : b4 8. e1—f2! c7—d6 9. f4—g5 h6 : f4 10. g3 : c7 b8 : d6.

Diagramm 106



Diagrammi 106 seis on võrdne.

LENINGRADI KAITSE

Leningradi kaitset on uurinud ja rakendanud peamiselt Leningradi kabemeistrid. Vastased arendavad selles avangus, nagu paljudes eelmisteski, oma vasakut tiiba.

1. c3—d4	**f6—g5**
2. b2—c3	. . .

A

2. ... g7—f6

Teise võimaluse kohta 2. ... g5—h4 vt. **B** ja uusleningradi kaitse.

3. c3—b4 b6—a5

See käik on iseloomulik leningradi kaitsele. Mustal on siin ka mitmed teised käigud, mis viivad teistesse avangutesse.

4. d4—c5 a5 : c3
5. d2 : b4 g5—h4

Võib ka 5. ... h8—g7 järgmiste võimalustega:

a) 6. b4—a5 d6 : b4 7. a5 : c3 g5—f4 8. g3 : e5 f6 : b2 9. a1 : c3 a7—b6 võrdsete võimalustega.

b) 6. g3—f4 c7—b6 7. b4—a5 b6 : d4 8. e3 : c5 d6 : b4 9. a5 : c3 g5 : e3 10. f2 : d4 võrdse mänguga.

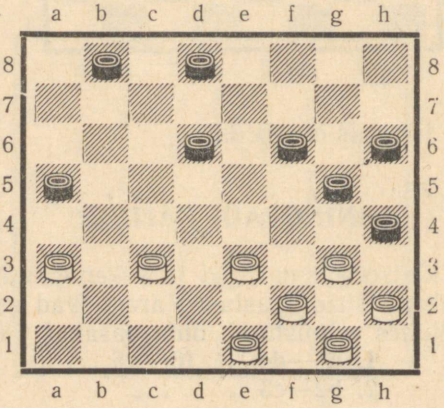
Nagu näha, tekib päraşt vahetusi juba varakult lahtine seis.

6. a1—b2 f6—g5
7. b4—a5 ...

Halb on 7. b2—c3?, sest järgneb 7. ... a7—b6 8. c5 : a7 c7—b6 9. a7 : c5 g5—f4 jne. ja must võidab.

7. ... d6 : b4
8. a5 : c3 a7—b6
9. c3—d4 h8—g7
10. c1—d2 ...

Diagramm 107



Halb on 10. d4—c5 b6 : d4 11. e3 : c5 e7—f6 ja must võidab kivi. Pärast 12. g3—f4 g5 : e3 13. f2 : d4 järgneb aga kombinatsioon: 13. ... h4—g3! 14. h2 : f4 h6—g5 jne.

Edasi võib mäng kulgeda: **10. ... b6—a5 11. d4—c5 a5—b4 12. c5—b6 c7 : a5 13. a3 : c5 e7—d6 14. c5 : e7 f8 : d6 15. d2—c3 g7—f6 16. b2—a3.**

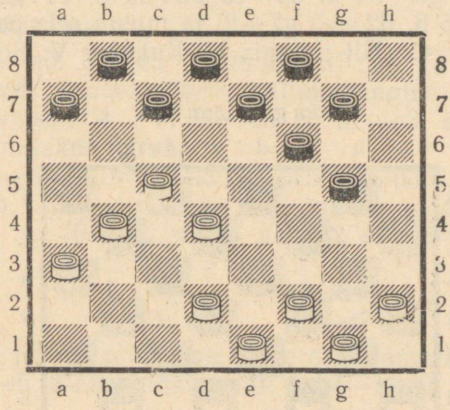
Diagrammi 107 seis on võrdne.

B

Pärast **1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3** võib must vastata

2. ...	g5—h4
3. c3—b4	b6—a5
4. d4—c5	a5 : c3
5. d2 : b4	g7—f6
6. a1—b2	h8—g7
7. b2—c3	f6—g5
8. c1—d2	g5—f4
9. g3 : e5	d6 : f4
10. e3 : g5	h4 : f6
11. c3—d4	h6—g5

Diagramm 108



Diagrammi 108 seis pakub paremaid võimalusi valgele.

SOKOVI AVANG

NSV Liidu kabetšempion V. Sokov käis avakäikudele **1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3** vastuseks **2. ... e7—f6!?** Need käigud moodustavadki Sokovi avangu. Käigul 2. ... e7—f6 on kaks otstarvet: esiteks vältida läbiuuritud variante, teiseks arvestada võimalikku jätku 3. c3—b4 d6—e5 4. d4—c5?, millele järgneb 4. ... b6 : d4 5. e3 : c5 e5—f4 ja must võidab.

Seejuures osutub musta vasaku tiiva ummistus ajutiseks.

Pärast 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 e7—f6 on valgel mitu mänguplaani, kuid ükski nendest ei anna talle paremust.

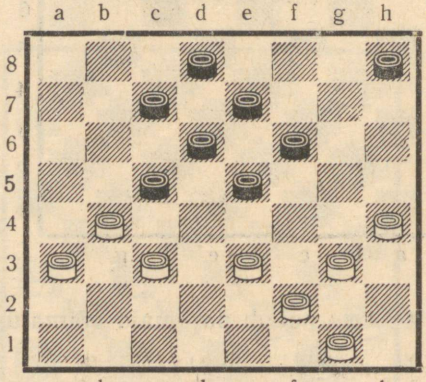
a) 3. c3—b4 d6—e5 4. b4—a5 e5 : c3 5. d2 : b4 f6—e5! 6. e3—d4 e5 : c3 7. b4 : d2 g5—h4 8. a1—b2 g7—f6 ja seis on võrdne.

b) 3. a1—b2 d6—e5 4. g3—f4 (Võib ka 4. a3—b4 g5—h4 5. b4—a5 f6—g5 6. d4 : f6 g5 : e7 võrdse seisuga.) 4. ... e5 : g3 5. h2 : f4 g5—h4 6. f4—g5 h6 : f4 7. e3 : e7 f8 : d6 võrdsete võimalustega.

c) 3. g3—f4 d8—e7 4. c1—b2 (Parim käik, sest jätk 4. f2—g3 g5—h4 5. a1—b2 h4 : f2 6. e1 : g3 d6—e5 7. f4 : d6 e7 : c5 võimaldab mustal siduda valge vasakut tiiba.) 4. ... g5—h4 5. d4—c5 b6 : d4 6. e3 : c5 d6 : b4 7. a3 : c5 f6—g5 8. d2—e3 g7—f6 ja musta seis pole halvem.

d) 3. g3—h4! (Nii mängis N. Kukujev V. Sokovi vastu

Diagramm 109



NSV Liidu V kabetšempionaadil 1934. a.) 3. ... f8—e7 4. a1—b2 d6—e5! 5. a3—b4 c7—d6 6. b2—a3! g5—f4 7. e3 : g5 h6 : f4 8. f2—e3 g7—h6 9. e3 : g5 h6 : f4 10. d2—e3 f4 : d2 11. c1 : e3 b8—c7 12. h2—g3 b6—c5 13. d4 : b6 a7 : c5 14. e1—f2 (diagramm 109).

Must leidis tugeva jätku 14. ... c5—d4! 15. e3 : c5 h8—g7 16. g1—h2! e5—f4 17. g3 : e5 f6 : b6 ja valge ei suuda enam võita.

e) Hea käik valgele on ka 3. c1—b2!

UUSLENINGRADI KAITSE

Selles avangus arendavad mõlemad pooled esijoones oma vasakut tiiba, kulutamata ühtki käiku teise tiiva arendamiseks. Sellega erineb ta vaadeldud avangutest, kus tehti mõni käik ka paremal tiival.

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4 (Vt. A)
3. c3—b4 g7—f6
4. d4—c5 ...

Selles variandis valmistub valge musta parema tiiva ründamiseks.

Teised võimalused:

a) 4. b4—a5 b6—c5 5. d4 : b6 a7 : c5 ja on tekkinud mustale veidi soodsam seis kallakavangust. Samuti on mustale soodsam 4. ... d6—e5 5. d2—c3 e7—d6, kuigi seda rakendatakse harva.

b) 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 ja kui nüüd 5. ... b6—a5, siis saabub «kiil»-seis, mis on mustale veidi ebasoodne, kui aga 5. ... f6—g5, siis 6. a1—b2 e7—f6 võrdse mänguga.

4. ... b6 : d4
5. e3 : c5 h8—g7

See käik esineb praktikas kõige sagedamini. Hea on ka 5. ... f6—e5 ja edasi umbes nii: 6. b4—a5 d6 : b4 7. a5 : c3 e7—d6.

Harva mängitakse 5. ... f6—g5.

6. b4—a5 ...

Võib ka 6. d2—e3 f6—g5 7. b4—a5 d6 : b4 8. a5 : c3 e7—d6 9. c3—d4 g7—f6 või a7—b6 võrdse mänguga.

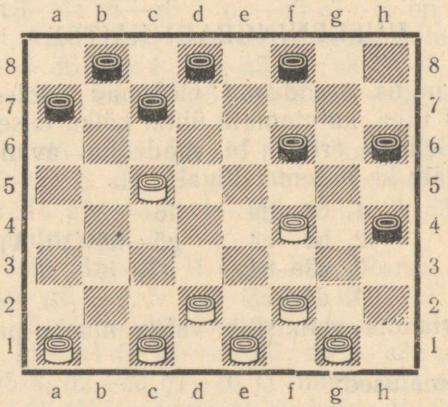
Vähem vastuvõetav on 6. a1—b2 f6—e5 7. b4—a5 d6 : b4 8. a5 : c3 e7—d6 9. a3—b4 a7—b6 ja mustal on suuremad võimalused.

6. ... d6 : b4
7. a5 : c3 f6—e5

Hea on 7. ... e7—d6 8. c3—d4 a7—b6, piirates valge tsentrit.

Edasi võib mäng kulgeda: 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 : f4 g7—f6 10. c3—d4 e7—d6 11. d4—c5 d6 : b4 12. a3 : c5.

Diagramm 110



Diagrammil 110 kujutatud seisus on poolte võimalused võrdsed.

A

Uusleningradi kaitset mängides on võimalik edasi lükata välja h4 vallutamine ja arendada esijoones kivid g7 ja h8. Mäng võib kulgeda sel juhul järgnevalt: 1. c3—d4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. c3—b4 h8—g7 (takistades käiku 4. d4—c5) 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 g5—h4 6. a1—b2 f6—g5 7. b2—c3 g5—f4 (Hea käik on 7. ... g7—f6.) 8. g3 : e5 (8. e3 : g5 h4 : f6 annab võrdse seisu) 8. ... e7—d6 9. c5 : e7 f8 : f4 10. e3 : g5 h4 : f6 võrdse mänguga. See on kiilavangu variant.

Seega annab uusleningradi kaitse mustale täiesti vastuvõetava mängu. Avangust väljunud, pakub mäng rikkalikke võimalusi mõlemale poolele.

KIIEVI KAITSE

Ka kiievi kaitse eesmärgiks on vasaku tiiva arendamine, kuid veidi teisel viisil.

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4
3. c3—b4 h6—g5
4. d4—c5 ...

Võib ka 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 c7—d6 6. g3—f4 d6 : b4 7. f4 : h6 b6—a5 8. h2—g3 b8—c7 9. g3—f4 c7—d6 10. d4—e5 d6—c5 11. e5—d6 b4—a3 ja pärast vahetust on valge seis veidi soodsam.

4. ... b6 : d4
5. e3 : c5 ...

«Torke»-süsteem.

5. ... c7—b6

Kiievi kaitset iseloomustav käik.

Vahetuskäigu b4—a5 takistamine on võimalik, kuid nähtavasti halvem: 5. ... g5—f4 6. g3 : e5 d6 : f4 7. a1—b2 g7—h6 8. b2—c3 h6—g5 9. c3—d4 h8—g7 ja valge seis on soodsam.

Hea on väheuuritud 5. ... g7—f6?! 6. d2—e3 h8—g7 7. b4—a5 d6: b4 8. a5 : c3 g7—h6! võrdse mänguga.

Tunduvalt nõrgem on 5. ... e7—f6? 6. c5 :e7 f8 : d6, sest järgneb 7. d2—e3 g7—h6 8. b4—c5 d6 : b4 9. a3 : c5 ja valge seis on parem.

6. d2—e3! b6 : d4
7. e3 : c5 g7—f6

Käik 7. ... d8—c7 pole parem, sest järgneb 8. b4—a5 d6 : b4 9. a5 : c3 a7—b6 10. a1—b2 b6—a5 võrdse mänguga.

8. b4—a5 d6 : b4
9. a5 : c3 a7—b6

Hea on ka 9. ... e7—d6.

10. a3—b4 b6—a5

Selle välja vallutamine on mustale kasulik.

11. b4—c5 h8—g7
12. g3—f4 ...

Nõrgem on 12. c3—d4, sest pärast vahetuskäiku 12. ... e7—d6 vallutab must tsentri.

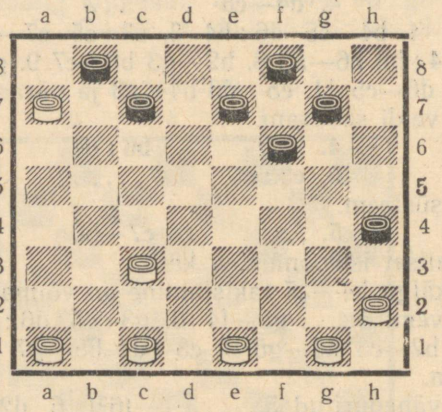
12. ... g5 : e3
13. f2 : d4 d8—c7
14. c5—b6 c7—d6

15. b6—a7 ...

15. b6—c7 d6—e5 16. c7—d8 e7—d6 17. d8 : g5 h4 : f6 ja must seisab paremini.

15. ... d6—c5
16. d4 : b6 a5 : c7

Diagramm 111



Diagrammil 111 kujutatud seisus on poolte võimalused võrdsed.

Vaatlesime avanguid strateegiliste sihtide lõikes. Asume nüüd teiste avangute vaatlusele valge esikäigu järjekorras: enne 1. c3—b4, siis 1. c3—d4 jne.

Esikäiguga 1. c3—b4 algab mitu avangut.

KALLAKAVANG

Kallakavang on tuntud vanast ajast. Selle avangu strateegiliseks plaaniks on vastase parema tiiva nõrgestamine rünnaku abil. Avangu nimetus on tuletatud sellest, et mõlema poole kivid asuvad avangus osalt n. ö. kallakil. Sellele avangule on pühendatud arvukad üksikasjalised uurimused, ta on hästi tuntud.

1. c3—b4 b6—c5 2. b2—c3 f6—g5.

Käik 1. ... b6—c5 võimaldab küll valgel esimesena alustada rünnakut, kuid ta väldib võimalikku «torget». Edasi võib mäng kulgeda järgnevalt:

3. c3—d4 ...

Valge ründab selle käiguga musta paremat tiiba, mis on avangu eesmärgiks.

Mis puutub käigusse 3. b4—a5, siis käiguga 3. ... g5—f4 võib must üle minna pöördtorkeavangusse, mida vaatleme allpool ja milles must saavutab võrdse mängu.

3. ... g7—f6

4. d4 : b6 a7 : c5

Mängitakse ka 4. ... c7 : c3, mille puuduseks on musta parema tiiva nõrgestamine.

Pärast tehtud käikusid võib valge valida mitu mänguplaani. Parimaks nendest on arvatavasti plaan, mis on seotud käiguga

5. d2—c3 ...

ja mis valmistab ette rünnakut musta nõrgestatud paremale tiivale.

Käigule 5. b4—a5 järgneb g5—h4 6. a1—b2 h8—g7 võrdse mänguga.

Kui aga 5. e3—f4 g5 : e3 6. d2 : f4, siis f6—g5 (Käik 6. ... f6—e5 on nõrgem, sest järgneb 7. c1—d2 või b4—a5.) 7. b4—a5 oma vasakute tiibade edasise arendamise ja rahuliku mänguga.

Võib ka 5. a1—b2 g5—h4 6. b2—c3! c7—b6 7. c3—d4 b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 võrdse, kuid veel puudulikult uuritud seisuga.

5. ... g5—h4

Tuleb hoiduda käigust 5. ... h8—g7, sest järgneb 6. g3—f4 g5—h4 7. a1—b2! f6—e5 (7. ... f6—g5 8. e1—d2! e7—f6 9. h2—g3 ja valge võidab, nagu näitab analüüs) 8. c1—d2 e5 : g3 9. h2 : f4 e7—f6 10. f4—g5 h6 : f4 11. e3 : e7 d8 : f6 12. d2—e3 ja valge võidab. Käigu 5. ... h8—g7 järeldused on üksikasjaliselt läbi uuritud ja on kindlaks tehtud, et must kaotab ka parima kaitse juures.

6. c3—d4 ...

Ka jätk 6. g3—f4 f6—e5 7. c1—d2 e5 : g3 8. h2 : f4 e7—f6 annab võrdse mängu.

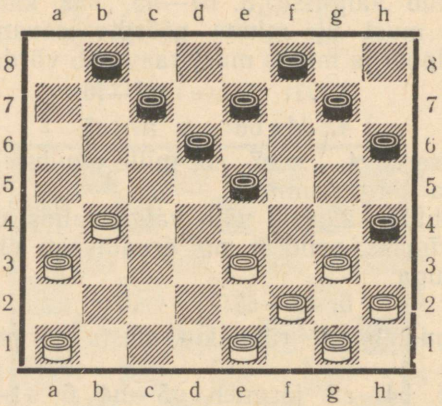
6. ... h8—g7

Nõrgem on 6. ... c7—b6, sest järgneb 7. b4—a5 d6—e5 8. a5 : c7 e5 : c3 9. c1—d2 b8 : d6 10. d2 : b4 ja valge seisab tugevamini.

Mängitakse aga 6. ... f6—g5 7. d4 : b6 c7 : c3 8. c1—b2!

Edasi: **7. d4 : b6 c7 : c3 8. c1—d2 d8—c7 9. d2 : b4 f6—e5.**

Diagramm 112



Diagrammi 112 seis on võrdne.

Et vältida pöördtorkeavangut, võib valge mängida teisiti:

1. c3—b4 f6—g5
2. g3—f4 g7—f6
3. b2—c3 b6—c5
4. b4—a5 ...

Käik 4. c3—d4 on vastuse 4. ... d6—e5 tõttu veidi halvem.

4. ... g5—h4

Käiakse ka 4. ... c5—b4, et vältida sümmeetriat ja et siirduda I. Hromõhhi süsteemi, mis on alles vähe uuritud ja ei ole saanud lõplikku hinnangut. Mäng võib seejuures areneda järgnevalt: 5. a3 : c5 d6 : b4 6. f2—g3 f6—e5 (Halb on 6. ... g5—h4?, sest järgneb 7. c3—d4 h4 : f2 8. a5 : c3, valge lööb järgnevalt teise kivi ja võidab.) 7. f4 : d6 c7 : e5 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 : f4 b4—a3 võrdse seisuga.

5. c3—d4 ...

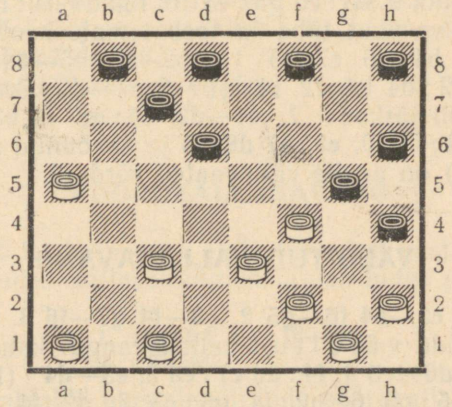
Arvame, et nii 5. c3—b4 kui ka 5. a1—b2 või 5. f4—g5 h6 : f4 6. e3 : g5 f6—e5 annavad algatuse mustale.

5. ... f6—g5

Sagedamini mängitakse 5. ... h8—g7 6. d4 : b6 a7 : c5 7. a1—b2 b8—a7 võrdse mänguga.

6. d4 : b6	**a7 : c5**
7. d2—c3	**c5—b4**
8. a3 : c5	**d6 : d2**
9. e1 : c3	**e7—d6**

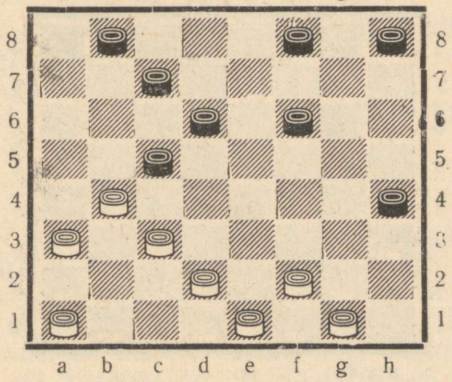
Diagramm 113



Diagrammi 113 seis pakub mõlemale poolele nähtavastī võrdseid võimalusi.

Peatume veel ühel kallakavangu variandil: **1. c3—b4**

Diagramm 114



f6—g5 2. g3—f4 b6—c5 3. b2—c3 g5—h4 4. c3—d4 g7—f6 5. d4 : b6 a7 : c5 6. d2—c3 f6—e5.

Mustal on halb mängida 6. ... h8—g7?, sest pärast 7. a1—b2! must kaotab (vt. diagrammiga 112 lõppev peavariant, märkus musta 5. käigu juurde).

Võib aga mängida 6. ... f6—g5 7. c1—b2 h8—g7! 8. h2—g3 c5—d4! (Käigule 8. ... g7—f6 järgneb 9. c3—d4.) 9. c3 : e5 (Jätk 9. e3 : c5 g5 : e3 10. f2 : d4 h4 : f2 11. e1 : g3 seob valge vasakut tiiba ja toob temale kaotuse.) 9. ... d6—c5 10. b4 : d6 e7 : c5 11. b2—c3 c5—d4 12. e3 : c5 g5: e3 13. f2 : d4 h4 : f2 14. g1 : e3 c7—d6 võrdse seisuga.

Mäng võib jätkuda **7. c1—d2 e5 : g3 8. h2 : f4 e7—f6 9. f4—g5 h6 : f4 10. e3 : e7 d8 : f6** ja saabunud seisus (diagramm 114) on poolte väljavaated võrdsed.

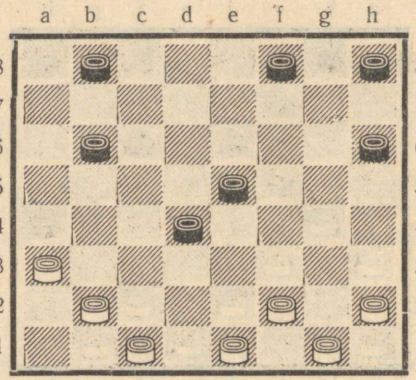
VÄLDITUD KALLAKAVANG

Pärast **1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3** võib must mängida v ä l d i t u d kallakavangut kahel viisil:

a) 3. ... d6—e5 4. f4 : d6 c7 : e5 5. e3—d4 (Hea on ka 5. e3—f4 e5 : g3 6. h2 : f4 g5 : e3 7. d2 : f4 võrdsusega. Veel parem on 5. b4—a5 g5—f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. a5 : c7 b8 : d6 8. c3—b4 ja valgel on väike ülekaal.) **5. ... g5—h4!** 6. **d2—e3 h6—g5** võrdse mänguga.

b) 3. ... d6—c5 4. b4 : d6 e7 : c5 5. c3—b4 (Võib siir-

Diagramm 115



duda käiguga 5. c3—d4 linnaavangu ühte varianti.) **5. ... c5—d4 6. e3 : c5 b6 : d4 7. a1—b2** (Nõrgem on 7. f2—g3 g5 : e3 8. d2 : f4 f8—g7 või c7—b6 võrdse mänguga. Seevastu on halb loomulikuna näiv käik 7. d2—e3?, sest järgneb 7. ... c7—b6 8. e3 : c5 g5 : e3 9. f2 : d4 b6—a5 ja valge ei saa vältida kivi kaotust.) **7. ... g5 : e3 8. d2 : f4 a7—b6 9. b4—a5** (Võib ka 9. b4—c5 d4—c3 10. b2 : d4 f6—g5 hea mänguga. Halb on aga 9. f4—e5? d4—e3 10. e5 : g7 h8 : f6 11. f2 : d4 b6—c5 ja must võidab.) **9. ... f6—e5 10. f4 : d6 c7 : e5 11. a5 : c7 d8 : b6.**

Diagrammi 115 seis on võrdne.

PÖÖRDKALLAKAVANG

Must võib ka esimesena alata rünnakut vastase paremal tiival, loobudes kallakavangust ja siirdudes pöördkallakavangusse.

1. c3—b4 f6—g5
2. g3—f4 ...

See võimaldabki mustale siirduda pöördkallakavangusse.

2. ... g7—f6
3. b2—c3 f6—e5

Halb on 3. ... g5—h4 4. b4—a5 f6—e5?, sest järgneb 5. a1—b2 e5 : g3 6. h2 : f4 h8—g7 7. c3—d4 ja valgel on tunduv paremus.

4. a1—b2 e5 : g3
5. h2 : f4 b6—c5

Hea on 5. ... b6—a5 6. b4—c5 d6 : b4 7. a3 : c5 h8—g7 8. b2—a3 g7—f6 võrdse mänguga.

Tihti mängitakse 5. ... d6—c5 6. b4 : d6 e7 : c5 7. c3—b4 g5—h4 8. b4 : d6 c7 : g3 9. g1—h2 b6—c5 10. h2 : f4 h8—g7 11. d2—c3 f8—e7 võrdse mänguga.

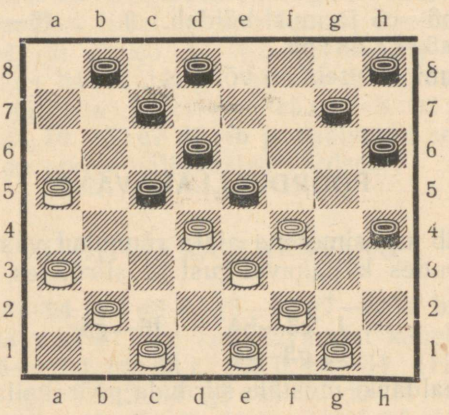
6. b4—a5 e7—f6
7. c3—d4 ...

Käigule 7. c3—b4? leidub mustal suurepärane vastus 7. ... h8—g7! 8. d2—c3 a7—b6 ja must peab võitma, sest käigule 9. c3—d4 järgneb d6—e5; kui aga 9. g1—h2, siis c5—d4 10. e3 : e7 g5 : g1 11. e7 : g5 h6 : f4 12. c3—d4 ja pärast vahetusi on mustal enamkivi ja võiduseis; kui lõpuks 9. f2—g3, siis g5—h4 10. e1—f2 f6—e5 ja must või-

dab, sest valgel lõpevad varukäigud ja ta peab loovutama kive.

7.	...	f8—g7
8.	d4 : b6	a7 : c5
9.	d2—c3	g5—h4
10.	c3—d4	f6—e5

Diagramm 116



Diagrammi 116 seisus on pärast vahetust poolte võimalused võrdsed.

Pärast 1. c3—b4 b6—c5 võib mäng jätkuda teisiti: 2. b4—a5 f6—g5 3. g3—f4 g7—f6 4. b2—c3 g5—h4 (Poolte kivid asuvad sümmeetriliselt — kallakavangu kohaselt.) 5. f4—g5 h6 : f4 6. e3 : g5 f6—e5 7. g5—h6 c5—b4 8. a3 : c5 d6 : b4 9. a1—b2 ja näib, et valgel on täiesti rahuldav seis, kuid järgneb 9. ... b4—a3 ja mustal on tunduv paremus.

PÖÖRDLINNAAVANG

Pärast 1. c3—b4 võib must vastata mitmel viisil, eriti 1. ... f6—e5 või 1. ... b6—c5, siirdudes linnaavangusse musta poolt, s. o. pöördlinnaavangusse.

I

1.	c3—b4	b6—c5
2.	b2—c3	f6—e5
3.	e3—f4	...

Senised käigud iseloomustavad pöördlinnaavangut, mis annab elava, mõlemapoolsete võimalustega mängu.

3. ... g7—f6

See käik on parem kui 3. ... e7—f6, sest viimasel juhul on valgel suurem valik häid käike.

4. b4—a5 ...

Seda jätku kasutatakse kõige sagedamini, kuid valgel on ka teisi käike, näiteks:

a) 4. a1—b2 f6—g5 (Võib samuti käia 4. ... c7—b6 5. b4—a5 h8—g7 6. a5 : c7 d8 : b6 7. f2—e3 b6—a5 võrdse, väheuuritud seisuga.) 5. g3—h4 g5 : e3 6. f2 : f6 e7 : g5 7. h4 : f6 f8—g7 8. d2—e3 g7 : e5 9. e3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 h8—g7 veidi eelistatavama seisuga valgele.

b) **4. d2—e3** (M. Ivanovi variant) **4. ... a7—b6** (Käik 4. ... f6—g5? kaotab, sest järgneb 5. g3—h4 e5 : g3 6. h4 : f6 e7 : g5 7. f2 : f6 f8—g7 8. c1—d2 g7 : e5 9. e3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 h8—g7 11. b4—a5; samuti kaotab 4. ... h8—g7? 5. c1—d2 a7—b6 6. b4—a5 b8—a7 7. c3—d4 e5 : c3 8. d2 : b4 f6—e5 9. g3—h4 e5 : g3 10. h2 : f4 g7—f6 11. f4—e5 d6 : d2 12. b4 : b8 d2—c1 13. a5 : c7 d8 : b6 14. f2—e3 c1 : g5 15. b8—e5 f6 : d4 16. h4 : a5.) **5. b4—a5 b8—a7 6. c1—d2** (Jätk 6. c3—b4 c5—d4 7. e3 : c5 b6 : d4 annab mustale veidi soodsama seisu.) **6. ... c5—b4 7. a3 : c5 b6 : b2 8. a1 : c3 c7—b6 9. a5 : c7 d6 : b8 10. f4 : d6 e7 : c5** ja mustal on väike ülekaal valge nõrgendatud vasaku tiiva tõttu.

c) Harva esineb hea jätk **4. f2—e3 f8—g7** (Tarvilik käik. Nõrgem on 4. ... f6—g5, sest järgneb 5. g3—h4 e5 : g3 6. h4 : f6 e7 : g5 7. h2 : f4 ja valge seisab paremini. Halb on 4. ... h8—g7, sest järgneb 5. e1—f2 c7—b6 6. b4—a5 b8—c7 paremusega valgel.) **5. g3—h4 e5 : g3 6. h4 : f2 f6—g5 (e5).** Valge seis on veidi tugevam.

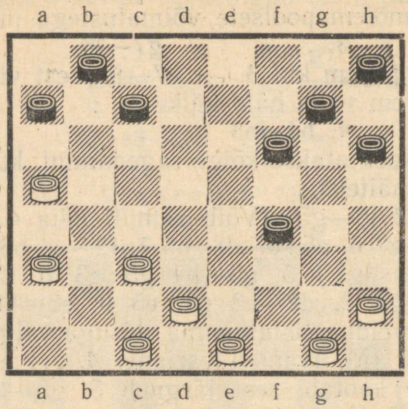
4. ... f6—g5
5. g3—h4 e5 : g3
6. h4 : f6 e7 : g5
7. f2 : f6 c5—d4
8. c3 : e5 d6 : f4
9. a1—b2 f8—g7
10. f6—e7 ...

Et nõrgestada musta paremat tiiba.

10. ... d8 : f6
11. b2—c3

Valge seisab veidi soodsamini (diagramm 117).

Diagramm 117



II

Käigule **1. c3—b4** vastatakse tihti

1. ... f6—e5
2. e3—f4 ...

Vältides torget e5—f4.

2. ... g7—f6
3. b4—a5 ...

See käik on parim, sest võimaldab valgel rahulikult arendada oma vasakut tiiba.

Jätk 3. d2—e3 b6—a5 4. c1—d2 a5 : c3 5. d2 : b4 a7—b6 6. b4—c5 viib pärast vahetusi võrdsusele.

Võib mängida 3. b2—c3, millele järgneb b6—a5! 4. f2—e3 c7—b6 5. e3—d4 (Meie arvates on see käik otstarbekohasem kui 5. g3—h4 e5 : g3 6. h4 : f2 f6—g5 7. a1—b2 b6—c5 8. e3—d4 c5 : e3 9. f2 : d4 d6—c5 ja pärast vahetust on mäng võrdne.) võrdse mänguga.

3. ... f6—g5
4. g3—h4 ...

Seda käiku ja järgnevat vahetust rakendas eduga V. Sokov. Meie vaatlesime seda käiku linnaavangu käsitlemisel.

Mängitakse ka 4. b2—c3 g5 : e3 5. d2 : f4 e7—f6 6. f2—e3 (Nõnda mängis meeleldi N. Kukujev; V. Kaplan rakendas 6. g3—h4 e5 : g3 7. h2 : f4 f6—e5 8. f2—g3 b6—c5 9. c3—b4 f8—e7 10. e1—f2 e7—f6 11. f2—e3 e5—d4 12. c1—b2 d4 : f2 13. g1 : e3 h8—g7 14. b2—c3 a7—b6 ja valgel on väike ülekaal, millest ei piisa võiduks; L. Potapov

mängis aga 6. c3—b4 f8—g7 7. c1—d2 f6—g5 8. d2—e3 d6—c5 9. f4 : d6 c5 : e7 10. e3—d4 e7—f6 võrdse mänguga.) 6. ... f6—g5 7. c3—b4 f8—g7 8. c1—b2 g5—h4 võrdse mänguga.

4. ...	**g5 : e3**
5. f2 : f6	**e7 : g5**
6. h4 : f6	**f8—g7**
7. h2—g3	**g7 : e5**
8. g3—h4	**b6—c5**
9. b2—c3	**...**

Võib ka 9. e1—f2 keeruka, kuid arvatavasti võrdse seisuga.

9. ... c5—d4

See käik on arvatavasti sunnitud.

10. c3—b4 e5—f4!

V. Sokovi soovitus.

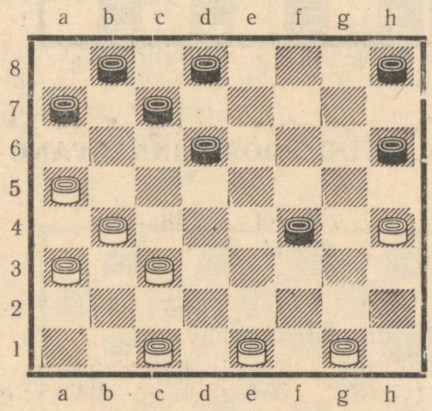
11. d2—c3 ...

Musta tsentri nõrgestamiseks.

11. ... d4 : b2

12. a1 : c3

Diagramm 118



Saabunud seis (diagramm 118) on võrdne.

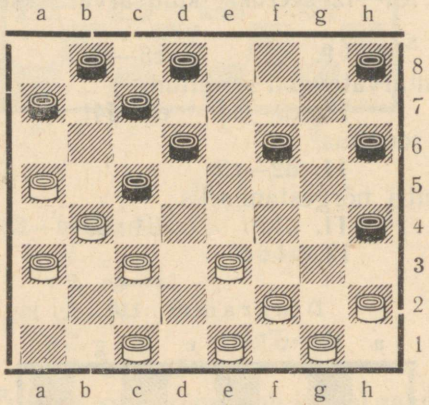
III

Süsteem 1. c3—b4 d6—e5 2. b4—a5 f6—g5 on käsitletud reeglipäratutes avangutes.

IV

1. c3—b4 f6—e5 2. b4—a5 g7—f6 3. a3—b4 b6—c5 4. b2—a3 f6—g5 5. e3—f4 g5 : e3 6. d2 : f4 e7—f6 7. a1—b2 (Veidi nõrgem on 7. c1—d2, sest järgneb 7. ... f6—g5 8. d2—c3 g5 : e3 9. f2 : f6 f8—g7 10. e1—f2 g7 : e5 musta väikese ülekaaluga.) 7. ... f8—g7 8. f2—e3 f6—g5 9. g3—h4 e5 : g3 10. h4 : f2 g7—f6 11. b2—c3 g5—h4 võrdse mänguga (diagramm 119).

Diagramm 119



VÄLDITUD PÖÖRDLINNAAVANG

Kui pärast

1. c3—b4 f6—e5
2. e3—f4 ...

must vastab

2. ... b6—a5

siis saabub välditud pöördlinnaavang.

Must võib mängida ka teisiti, näiteks: 2. ... e7—f6 3. f2—e3 b6—a5 (või 3. ... f6—g5 4. g3—h4 e5 : g3 5. h4 : f2 g7—f6 vaadeldavast avangust erineva arendusega) 4. b2—c3 c7—b6 5. g3—h4 (V. Sokov mängis 5. e3—d4! d6—c5 6. b4 : d6 e5 : c7 7. c1—b2 võrdse mänguga) 5. ... e5 : g3 6. h4 : f2 f6—e5 7. h2—g3 b8—c7 8. e3—d4 f8—e7 9. d4 : f6 g7 : e5 võrdsete võimalustega.

3. f2—e3 ...

Väga huvitav on väheuuritud aktiivne jätk 3. b4—c5

d6 : b4 4. a3 : c5 c7—b6 5. f4 : d6 b6 : d4 6. d2—c3 (Võib ka 6. d2—e3 e7 : c5 7. e3—f4 g7—f6 8. f4—e5 järgneva löömisega ja seisu lihtsustamisega.) 6. ... e7 : c5 7. c3 : e5 a7—b6 8. g3—f4 (See seis meenutab Kukujevi kahiavangut.) 8. ... c5—b4 9. h2—g3 b4—a3 10. b2—c3 f8—e7 võrdse mänguga.

Nõrgem on 3. d2—e3, sest see käik ummistab valge paremat tiiba. Pärast edasist 3. ... a5 : c3 4. b2 : f6 g7 : e5 5. a3—b4 vastab must a7—b6 6. b4—a5 b6—c5 7. a1—b2 h8—g7 8. g3—h4 e5 : g3 9. h2 : f4 g7—f6 minimaalse paremusega mustale.

3. ... a5 : c3

4. b2 : f6 ...

Vabastab ummistusest valge vasaku tiiva.

4. ... e7 : g5

Nõrgem on 4. ... g7 : e5, sest pärast 5. a3—b4 h8—g7 6. a1—b2 g7—f6 7. b2—c3 f6—g5 8. g3—h4 ja vahetust on valgel väike paremus.

5. a1—b2 ...

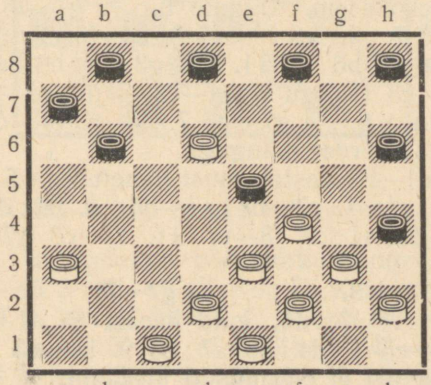
Mängitakse samuti 5. a3—b4 g5—h4 6. e1—f2 (Võib jätkata 6. g1—f2 d8—e7 7. b4—a5 võrdse mänguga.) 6. ... c7—b6 7. f4—e5.

5. ... d6—c5

Hea on harva mängitav 5. ... a7—b6 6. b2—c3 g5—h4 7. g1—f2 f8—e7 8. a3—b4 g7—f6 9. c3—d4 b6—a5 10. d2—c3 ja mäng on võrdne.

6. b2—c3 g5—h4

Diagramm 120



7. g1—f2 ...

Halb on 7. c3—d4? h4 : f2 8. e1 : g3, sest must teostab kombinatsiooni 8. ...c5—b4 9. a3 : c5 h6—g5 10. f4 : h6 f8—e7 11. h6 : d6 d8 : h4 ja must võidab.

7. ... c7—b6
8. c3—b4 g7—f6
9. b4 : d6 f6—e5

Diagrammil 120 kujutatud seis on võrdne. Valgel on otstarbekohane kasutada musta sundkäiku ja vallutada väli a5.

PÖÖRDTORKEAVANG

Avangus musta poolt vallutatavaks tähtsaks väljaks on f4, mida must püüabki mõnes avangus, eriti pöördtorke- ja pöördkiilavangus vallutada. Valge tavaliselt ei luba seda teostada, sest see on valgele ebasoodne. Kuid see tõekspidamine põhineb vananenud analüüsidel. Uuemad uurimused tõendavad, et allpool vaadeldavad pöördtorke- ja pöördkiilavang on valgele vastuvõetavad.

1. c3—b4 f6—g5
2. b2—c3 g5—f4
3. e3 : g5 h6 : f4
4. g3 : e5 d6 : f4
5. b4—a5 ...

Valge plaaniks on musta tsentri piiramine. N. Kukujev armastas mängida 5. c3—d4, mispeale on mustal palju vastuseid, näiteks 5. ... b6—a5 (See käik on arvatavasti kõige otstarbekohasem. Käigule 5. ... g7—f6 järgneb 6. b4—c5 b6—a5 7. f2—g3 f6—e5 8. d4 : f6 e7 : g5 9. g3 : e5 c7—b6 10. e5—d6 b6 : d4 11. h2—g3 a7—b6 keeruka mänguga.) 6. d2—c3 (Käigu 6. b4—c5 tõrjub c7—b6 ja must seisab paremini.) 6. ... g7—h6 7. f2—g3 e7—d6 8. g3 : e5 d6 : f4 9. c1—d2 võrdse mänguga.

Käigule 5. c1—b2 vastab must vahetusega 5. ... b6—c5 6. b4 : d6 e7 : c5 7. c3—b4 a7—b6 8. b4 : d6 c7 : e5 9. d2—e3 f4 : d2 10. e1 : c3 f8—e7 11. f2—c3 g7—f6 ja seis on võrdne.

5. ... g7—f6

Võib ka 5. ... e7—d6, kuid pärast 6. a1—b2 g7—h6 7. c3—d4 b6—c5 8. d4 : b6 a7 : c5 9. b2—c3 h8—g7 10. c3—d4 ja vahetust ei ole mustal ülekaalu.

6. c3—b4 ...

Nõrgem on 6. f2—g3, sest järgneb h8—g7 7. g3 : e5 f6 : b2 8. a1 : c3 b6—c5 ja valge seis on veidi halvem.

Käigule 6. c3—d4 järgneb b6—c5 7. d4 : b6 a7 : c5 jne.

6. ... h8—g7

Võib mängida V. Sokovi järgi 6. ... f8—g7 7. a1—b2 g7—h6 8. b2—c3 e7—d6 ja musta seis on soodsam.

Halb on mustale 6. ... e7—d6 7. b4—c5 d6 : b4 8. a5 : c3.

7. a1—b2 f6—e5

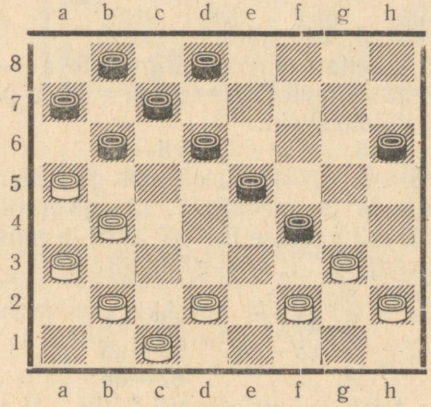
Halb on 7. ... g7—h6? kombinatsiooni 8. b4—c5 b6 : d4 9. d2—e3 tõttu.

8. f2—g3 ...

Ka jätk 8. b2—c3 g7—h6 9. f2—e3 b6—c5 annab väikese ülekaalu mustale.

8.	...	**g7—h6**
9.	**e1—f2**	**e7—d6**
10.	**f2—e3**	**f8—g7**
11.	**e3 : g5**	**h6 : f4**
12.	**g1—f2**	**g7—h6**

Diagramm 121



Diagrammil 121 seisab must veidi paremini.

Harvemini mängitakse pöördtorkeavangut järgnevalt: **1. c3—b4 f6—g5 2. b4—a5** (See on D. Koršunovi süsteem.) **2. ... g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. g3 : e5 d6 : f4 5. a3—b4 g7—f6** (Hea on ka 5. ... e7—d6!) **6. f2—g3 f4—e3 7. d2 : f4 f6—e5 8. f4 : d6 e7 : a3 9. g1—f2 b6—c5** ja mustal on paremus.

PÖÖRDKIILAVANG

Veel harvemini esineb järgmine, pöördkiilavangut moodustav mänguviis:

1. c3—b4 f6—e5 (f6—g5)
2. g3—h4 e5—f4 (g5—f4)

Pärast 1. ... f6—g5 on valgele ebasoodne mängida kohe 2. g3—h4, sest must võib jätkata ka 2. ... b6—a5! 3. h4 : f6 a5 : c3 4. d2 : b4 g7 : e5 ja mustal on paremus.

3. e3 : g5 h6 : f4
4. b2—c3 ...

Tugev käik. Nõrgem on jätk 4. b4—a5 b6—c5 5. d2—c3 d6—e5 6. c3—b4 e7—d6 7. b2—c3 c5—d4 8. c1—d2 d4 : b2 9. a3 : c1 a7—b6 ja mustal on paremus.

4. ... b6—c5

Veidi nõrgem on 4. ... g7—f6, sest järgneb 5. b4—a5 h8—g7 (Nõrgem on 5. ... b6—c5 vastuse 6. c3—b4 h8—g7 7. f2—e3 tõttu ja valgel on suurem tegevusvabadus.) 6. c3—b4 d6—c5 (Veidi nõrgem on 6. ... f4—g3 7. h2 : f4 d6—c5.) 7. b4 : d6 c7 : e5 8. a5 : c7 b8 : d6 võrdse mänguga.

5. b4—a5 ...

Paremaid käike enam ei ole: käigule 5. a1—b2 järgneb a7—b6! 6. b4—a5 d6—e5 7. f2—e3 g7—h6 ja pärast vahetust on mustal võidušansid.

5. ... c5—b4

Hea on ka 5. ... e7—f6 6. c3—b4 g7—h6, mille järel võib mäng kulgeda järgnevalt: 7. f2—g3 (või 7. f2—e3; halvem on 7. d2—c3 vastuse f8—g7 tõttu ja mustal on suuremad võimalused) 7. ... h8—g7 8. g3 : e5 f6 : d4 keeruka, kuid umbes võrdse seisuga.

6. a3 : c5 d6 : b4
7. c3—d4 b4—a3
8. ... e7—d6

Valgel ei ole teisi vastuvõetavaid käike.

8. ... e7—d6
9. g3 : e5 d6 : f4
10. g1—f2 d8—e7!

See käik kindlustab mustale paremuse.

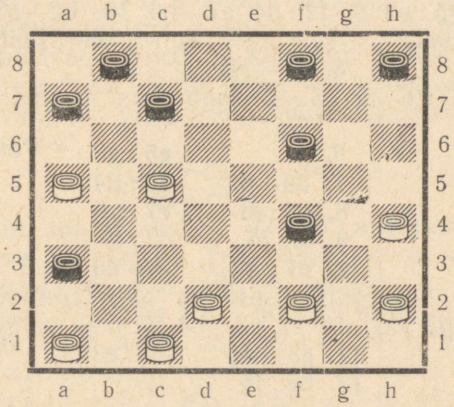
11. f2—g3 e7—d6
12. g3 : e5 d6 : f4
13. e1—f2 g7—f6
14. d4—c5 ...

Sunnitud käik. Käigule 14. f2—g3? järgneb f8—g7! 15. g3 : e5 f6—g5! 16. h4 : f6 c7—d6 17. e5 : c7 g7 : e1 18. a1—b2 b8 : d6 19. b2—c3 e1 : b4 20. a5 : c3 d6—e5 ja must võidab.

Kui 14. f2—e3?, siis f6—g5 15. h4 : f6 f8—g7 ja must võidab.

Pärast vahetust 14. d2—e3 f4 : d2 15. c1 : e3 järgneb 15. ... f8—g7 ja valge ei saa vältida kivi kaotust.

Diagramm 122



Diagrammi 122 seisus on mustal positsiooniline paremus.

Ülaltoodud uurimused pöördkiilavangu ja pöördtorkeavangu kohta näitavad, et nad on soodsamad mustale kui kiil- ja torkeavang valgele, kuid musta paremus nendes avangutes ei kindlusta mustale võitu.

MEDKOVI AVANG

1924. a. NSV Liidu kabetšempion V. Medkov armastas avada partii järgnevate käikudega: **1. c3—d4 d6—c5 2. b2—c3 c7—d6 3. a1—b2.** Need käigud moodustavadki Medkovi avangu. Medkovi avangu sihiks on maha jääma kippuva kivi a1 arendamine oma vasaku tiiva kindlustamiseks ja edasine musta vasaku tiiva ründamine. Edasi võib mäng kulgeda järgnevalt:

3. ... f6—g5

4. g3—h4 ...

Tähtis on hõivata väli h4 enne, kui selle vallutab must. Vastasel juhul väheneb valge tegevusvabadus.

4. ... g7—f6

Halb on 4. ... g5—f4?, sest järgneb 5. e3 : g5 c5 : e3 (5. ... h6 : f4 6. f2—g3 ja valge võidab) 6. f2 : d4 h6 : f4 7. d4—e5 ja must kaotab kivi.

5. h2—g3 d6—e5

Pärast 5. ... b6—a5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. a3—b4 d6—e5 8. e3—f4 g5 : e3 9. f2 : d4 a7—b6 10. b2—a3 f6—g5 ja järgnevaid vahetusi seis lihtsustub ja võrdsustub.

6. g3—f4! ...

Pärast 6. e3—f4 c5 : e3 saab must positsioonilise ülekaalu.

6. ... e5 : g3

7. d4—e5 f6 : d4

8. h4 : f6 e7 : g5

9. f2 : f6 d4 : f2

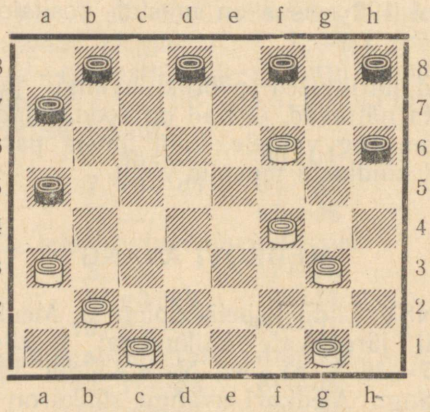
10. e1 : g3 b6—a5

See käik on vajalik, sest on halb rünnata käiguga 10. ... f8—g7 vastuse 11. c3—b4 tõttu ja valge võidab.

11. c3—d4 c5 : e3

12. d2 : f4

Diagramm 123



Seis on tunduvalt lihtsustunud (diagramm 123) ja valge seisab hästi, kuid pärast 12. ... f8—e7 on valge sunni-

tud käima 13. f4—e5 e7 : g5 14. g3—h4 g5—f4 ja seis on võrdne.

Medkovi avang pakub huvitavat mängu, kuid teda mängitakse millegipärast harva.

RISTAVANG

Selles avangus püüavad mõlemad pooled vastase tsentri kahekordses sidumises teineteisest ette jõuda. Kui seob kahelt poolt valge, siis saabub ristavang, ja kui must — siis pöördristavang (vt. allpool). Rist- ja pöördristavangus moodustavad peateel ja kaksikul asuvad kivid risti. Sellest tulenevadki nende avangute nimetused. Rist- ja pöördristavang on vanimaid ja üksikasjaliselt läbi uuritumaid avanguid.

1. c3—d4 d6—e5
2. b2—c3 ...

Harvemini mängitakse 2. d2—c3, mis raskendab valge vasaku tiiva arendamist. Teisest küljest on see käik huvitav ja alustab keerukat võitlust, näiteks: 2. ... e7—d6 3. e3—f4 b6—c5 (Võib ka 3. ... b6—a5, mille järel võib valge valida kaks teed: a) 4. a3—b4 c7—b6 5. b2—a3 b6—c5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. f2—e3 f6—g5 huvitava mänguga või b) 4. f2—e3 c7—b6 5. g1—f2 b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 7. e3—d4 c7—b6 8. f2—e3 b8—c7 võrdse mänguga.) 4. d4 : b6 a7 : c5 (Valge kivi d4 hävitamine on otstarbekohane.) 5. c3—b4 c5—d4 6. b4—a5 f6—g5 7. e1—d2! g5 : e3 8. d2 : f4 g7—f6 umbes võrdsete võimalustega.

2. ... e7—d6

Kolme kivi vahetus 2. ... e5—f4 3. g3 : e5 b6—c5 jne. lihtsustab mängu ja annab paremuse valgele.

3. e3—f4 b6—a5

V. Sokov mängis tihti 3. ... b6—c5, et likvideerida valge kivi d4. Edasi kulges mäng 4. d4 : b6 c7 : a5 5. f2—e3 a7—b6! 6. g3—h4 e5 : g3 7. h4 : f2 h6—g5! võrdse seisuga.

Nõrgem on 3. ... f8—e7 4. a1—b2 (Võib ka 4. f2—e3 b6—c5 5. d4 : b6 a7 : c5 ja edasi 6. c3—d4 e5 : c3 7. d2 : b4 või 6. g3—h4 e5 : g3 7. h4 : f2 f6—e5 keeruka mänguga. Hea on 4. d2—e3 b6—c5 5. d4 : b6 a7 : c5 6. c3—b4 f6—g5 7. b4—a5 g5—h4 8. e1—d2 b8—a7 9. d2—c3 g7—f6 10. c3—b4 f6—g5 keeruka mõlemapoolsete võimalustega seisuga.) 4. ... b6—c5 5. d4 : b6 c7 : a5 6. f2—e3 f6—g5

7. g3—h4 e5 : g3 8. h4 : f2 d6—e5 9. e3—f4 eelistatavama seisuga valgele.

4. f2—e3 ...

Harvemini mängitakse 4. d2—e3 c7—b6 5. c3—b4 e5 : c3 (Võib lüüa 5. ... a5 : c3.) 6. b4 : d2 f6—g5 7. g3—h4 f8—e7 8. h4 : f6 e7 : g5.

4. ... c7—b6

5. c1—b2 ...

Täiesti vastuvõetav on 5. g1—f2 ja pärast b6—c5 6. d4 : b6 a5 : c7 käik 7. e3—d4 (Võib ka 7. a3—b4 c7—b6 8. b4—a5 b6—c5 väheuuritud võimalustega või 7. c3—d4 e5 : c3 8. d2 : b4 f6—g5 9. c1—d2 a7—b6 võrdsete võimalustega.) 7. ... c7—b6 8. f2—e3 b8—c7 9. g3—h4 e5 : g3 10. h4 : f2 võrdse mänguga.

5. ... b6—c5

6. d4 : b6 a5 : c7

Halb on 6. ... a7 : c5, sest valge vastab 7. c3—b4 a5 : c3 8. b2 : b6 b8—a7 9. g3—h4! a7 : c5 10. a3—b4! c5 : a3 11. f4—g5 h6 : f4 12. e3 : c5, kusjuures vahepealne löök 9. või 10. käigul e5 : g3 ei muuda tulemust, s. o. kivi kaotust.

7. e3—d4 ...

Harva mängitakse 7. a3—b4, mis annab võrdse mängu: 7. ... f6—g5! 8. b4—a5 (Võib ka 8. g3—h4.) 8. ... f8—e7 9. c3—d4 (Arvatavasti nõrk on 9. g1—f2, sest järgneb a7—b6! 10. c3—d4 e5 : c3 11. b2 : d4 d6—c5 ja mustal on mõningane paremus.) 9. ... e5 : c3 10. d2 : b4 a7—b6 võrdse mänguga.

Nõrgem on 7. g3—h4 e5 : g3 8. h4 : f2, sest järgneb a7—b6! 9. h2—g3 f6—e5 10. g1—h2 f8—e7 11. e3—f4 e7—f6 musta väikese paremusega.

7. ... a7—b6

Nõrgem on 7. ... c7—b6, sest järgneb 8. d4—c5! b6 : d4 9. g3—h4 e5 : g3 10. c3 : c7 b8 : d6 11. h4 : f2 ja valge seis on soodsam.

8. g1—f2 b8—a7

9. d2—e3 ...

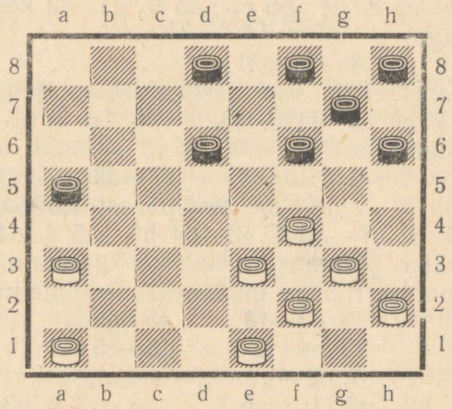
Käik 9. f2—e3 loetakse õigustamatult nõrgaks vastuse 9. ... f8—e7 tõttu, kuid pärast 10. g3—h4 e5 : g3 11. h4 : f2 f6—e5 12. d4 : f6 e7 : g5 järgneb 13. f2—g3! b6—c5 võrdse seisuga.

9. ... b6—c5

10. d4 : b6 a7 : c5

11. c3—d4 e5 : c3
12. b2 : b6 c7 : a5

Diagramm 124



Diagrammil 124 kujutatud seisus on mõlemal poolel nõrkusi, kuid võimalused on võrdsed.

Ristavangu hulka loetakse järgmine mänguviis, milles esineb kabeanalüütikute A. Šošini ja A. Harjanovi soovitatud kivikahing.

1. g3—h4 f6—e5 (Tugevam on 1. ... f6—g5 2. h4 : f6 g7 : e5.) **2. e3—d4 e7—f6 3. d2—e3 h6—g5 4. e1—d2 b6—a5 5. f2—g3 c7—b6!** (Must võimaldab valgel võita kivi.) **6. g3—f4 e5 : g3 7. h2 : h6 d6—c5!** (Kivi eest sai must võimaluse siduda valge vasakut tiiba.) **8. e3—f4! c5 : g5 9. h6 : f4 g7—h6 10. d2—e3** väikese ülekaaluga mustale. Halb on 10. g1—h2, sest järgneb 10. ... f8—e7! ja üksikasjaline analüüs näitab musta võitu kõigis variantides.

PÖÖRDRISTAVANG

Valgetega mängija nõustub pöördristavanguga harva, sest sissejuurdunud tõekspidamise järgi on see avang mustale kasulik. Viimase aja uurimused lükkavad aga selle tõekspidamise osaliselt ümber.

1. c3—d4 d6—e5

2. b2—c3 e7—d6
3. g3—h4 d6—c5

Hea on samuti 3. . . . f8—e7 4. a1—b2 b6—c5 (Kui 4. . . . b6—a5, siis 5. a3—b4.) 5. d4 : b6 a7 : c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. f2 : d4 d6—c5 8. d4 : b6 c7 : a5 9. g1—f2 keerulise, kuid võrdse seisuga.

4. f2—g3! . . .

Halb on 4.a1—b2?, sest järgneb kombinatsioon 4. . . . c5—b4 5. a3 : c5 e5—f4 6. e3 : e7 f8 : b4 7. c3 : a5 h6—g5 ja must võidab.

4. . . . c7—d6

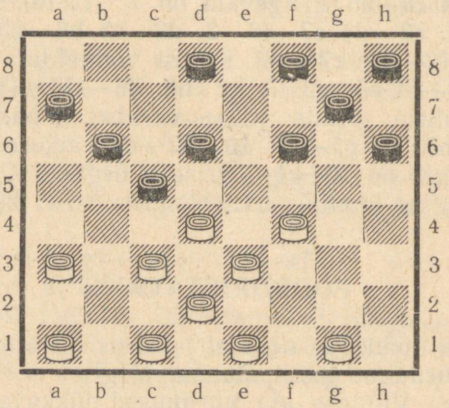
Nõrgem on 4. . . . f8—e7, sest pärast vahetusi 5. g3—f4 e5 : g3 6. h4 : f2 c7—d6 7. c3—b4 b6—a5 8. d4 : b6 a5 : c7 on valgel väike paremus — tal on paremini arendatud vasak tiib, parem tiib on manööverdusvõimeline.

5. g3—f4 e5 : g3
6. h4 : f2 d6—e5
7. f2—g3 . . .

Käigule 7. h2—g3 järgneb 7. . . . b8—c7 8. g3—h4 c7—d6 9. f2—g3 h6—g5! ja musta seis on tugevam, sest ta seob valge tsentrit.

7. . . . b8—c7
8. g3—f4 e5 : g3
9. h2 : f4 c7—d6

Diagramm 125



Diagrammi 125 seisus on valgel initsiatiiv.

A. 1. c3—d4 d6—c5 2. g3—h4 c7—d6 3. b2—c3 d6—e5 4. a1—b2 e7—d6 5. f2—g3 f8—e7 6. g3—f4 e5 : g3 7. h4 : f2 f6—g5 8. h2—g3 g5—h4 võrdsete võimalustega.

HARKAVANG

Tekib huvitav mäng, kui pärast 1. c3—d4 d6—e5 valge käib 2. g3—f4. Selle avangu nimetus on harkavang. Tõsi küll, valge nõustub harva selle avanguga ja valib meelsamini ristavangu, sest harkavangus saab valge pahatihti ebasoodsama seisu. Teisest küljest on see avang võimalusterikas.

1. c3—d4 d6—e5
2. g3—f4 e5 : c3

Harvemini käiakse 2. ... e5 : g3, sest järgneb 3. h2 : f4 b6—a5 4. d2—c3 f6—g5 5. d4—c5 g7—f6 6. c3—b4 a5 : c3 7. b2 : d4 ja valgel on tugev tsenter ja torkeavangut meenutav seis.

3. b2 : d4 ...

Otstarbetu on 3. d2 : b4, sest pärast 3. ... f6—g5 4. b4—a5 g7—f6 5. b2—c3 b6—c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. f4 : d2 on musta seis eelistatavam, kuna valge vasaku tiiva arendamisega on raskusi.

3. ... f6—g5

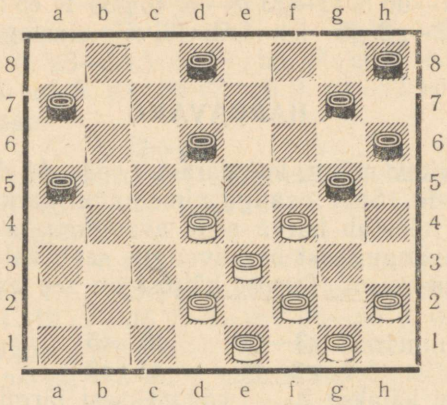
Tugev käik on ka 3. ... b6—a5, mispeale kulgeb mäng tavaliselt järgnevalt: 4. h2—g3 (Samaväärne on 4. a1—b2 f6—e5! 5. d4 : f6 g7 : g3 6. h2 : f4 h8—g7.) 4. ... f6—g5 5. a1—b2 (Nõrgavõitu on 5. g3—h4 a7—b6 6. h4 : f6 g7 : c3 7. d2 : b4 a5 : c3 8. c1—b2 c7—d6 9. b2 : d4 d6—c5 musta väikese paremusega.) 5. ... g5—h4 6. b2—c3! c7—b6! 7. f4—e5! musta väikese paremusega,

4. a3—b4 b6—a5
5. b4—c5 ...

Hea on 5. f4—e5 a5 : c3 6. d4 : b2 väga keeruka uurimata, kuid nähtavasti võrdse seisuga.

5. ... c7—d6
6. a1—b2 d6 : b4
7. b2—a3 b8—c7
8. a3 : c5 c7—d6
9. c1—b2 d6 : b4
10. b2—a3 e7—d6
11. a3 : e7 f8 : d6

Diagramm 126



Diagrammil 126 kujutatud seisus on mõlemal poolel nõrkusi, kuid võimalused on võrdsed.

UUSAVANG

Pärast 1. c3—d4 võib must kohe hävitada kivi d4 vahetuse teel. Mõnes avangus seda rakendataksegi, näiteks allpool vaadeldavas uusavangus. Uusavangut valib must võrdlemisi harva, sest paljudes variantides saab ta veidi ebasoodsama seisu. Vaatleme selle avangu kaht tähtsaimat süsteemi.

A

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 b6—c5

Selle käigu otstarve on valge tsentri nõrgestamine, kuid ta nõrgestab ka musta paremat tiiba.

3. d4 : b6 a7 : c5
4. c3—d4! ...

Teised käigud on nõrgemad:

a) 4. c3—b4 g7—f6 5. a1—b2 g5—h4 6. b2—c3 f6—e5 7. g3—f4 e5 : g3 8. h2 : f4 e7—f6 võrdse mänguga.

b) Veel nõrgem on 4. g3—f4, sest järgneb g5—h4 5. a1—b2 g7—f6 6. c3—d4 f6—g5 7. d4 : b6 c7 : a5 8. b2—c3 h8—g7 ja musta seis on veidi soodsam.

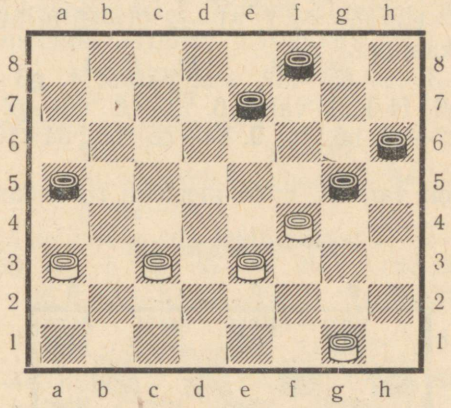
4. ... c5—b4

5.	a3 : c5	d6 : b4
6.	a1—b2	b4—a3
7.	d4—c5	g7—f6
8.	b2—c3	b8—a7
9.	g3—f4	g5—h4

Valge seis on veidi parem välja c5 vallutamise tõttu.

B. 1. c3—d4 b6—c5 2. d4 : b6 a7 : c5 3. b2—c3 f6—e5 (Seda tsentrit vallutavat käiku loeti vanasti nõrgaks, kuid uusimad uurimused lükkavad selle väite ümber.) **4. e3—f4** (Seob musta tsentrit.) **4. ... g7—f6 5. c3—b4** (Halvem on 5. f2—e3, sest järgneb 5. ... f6—g5, mille järel valge peab tegema vahetuskäigu.) **5. ... f6—g5 6. b4—a5 g5 : e3 7. f2 : b6 b8—a7 8. d2—e3 a7 : c5 9. g3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 h8—g7 11. a1—b2 g7—f6 12. c1—d2 f6—g5! 13. d2—c3 c5—b4 14. a3 : c5 d6 : d2 15. e1 : c3 c7—b6 16. a5 : c7 d8 : b6 17. b2—a3 b6—a5.**

Diagramm 127



Diagrammil 127 seisab valge paremini, kuid must võib saavutada viigi. Valgel on hea jätkata **18. f4—e5.**

ROMANÕTŠEVI AVANG

Ka Romanõtševi avangus püüab must likvideerida valge tsentrikivi d4, kuid teiselt poolt. Seda avangut nimetati vanasti «hukatuslikuks avanguks», viidates sellega mängu

sagedasele tulemusele pärast selle avangu rakendamist musta poolt.

1. c3—d4 f6—e5
2. d4 : f6 g7 : e5

Harva esineb **2. ... e7 : g5 3. b2—c3** (Käik 3. g3—f4 on enneaegne, sest järgneb 3. ... b6—c5 4. d2—c3 c7—b6! 5. c3—b4 b6—a5 6. f2—g3 a5 : c3 7. b2 : b6 a7 : c5 8. e3—d4 ja pärast vahetust on seis võrdne. Samuti võrdne seis tekib pärast 3. a3—b4 g5—f4 4. e3 : g5 h6 : f4 5. g3 : e5 d6 : f4 6. f2—g3 b6—c5.) **3. ... b6—c5 4. g3—f4** (Mängitakse ka 4. c3—d4.) **4. ... g7—f6 5. c3—b4 f6—e5 6. d2—c3** (Pärast 6. a1—b2 e5 : g3 7. f2 : f6 võib must vastata h8—g7 8. f6 : h8 f8—g7 9. h8 : b6 c7 : a1 10. c1—b2 umbes võrdsusega.) **6. ... e5 : g3 7. f2 : f6 f8—g7 8. c1—d2! g7 : e5 9. e3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4** suurepärase seisuga ja võidulootustega valgele.

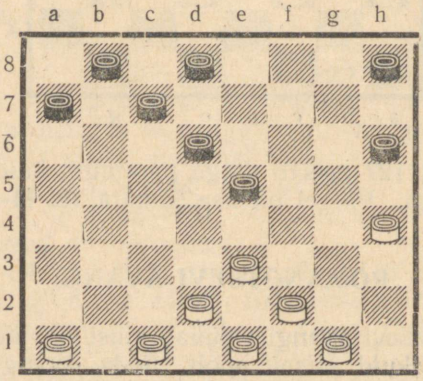
3. a3—b4 b6—a5

Käigule 3. ... b6—c5 järgneb 4. b4—a5 h8—g7 5. e3—f4 g7—f6 6. f2—e3! e5—d4 7. e1—f2 f6—e5 8. b2—a3 valge tunduva ülekaaluga.

Halb on 3. ... e5—f4?, sest pärast 4. g3 : e5 d6 : f4 5. e3 : g5 h6 : f4 käib valge 6. f2—e3 f8—g7 7. e3 : g5 g7—h6 8. d2—c3 h6 : f4 9. b4—c5 b6 : d4 10. c3 : g3 ja võidab.

Võimalik on variant, mida meeleldi rakendas V. Sokov:

Diagramm 128



3. ... e7—f6! 4. b4—a5 f6—g5 5. e3—f4 g5 : e3 6. f2 : f6 f8—g7 7. d2—e3 g7 : e5 8. e3—f4 b6—c5! võrdse seisuga.

4. g3—h4 a5 : c3
5. b2 : f6 e7 : g5
6. h4 : f6 f8—g7

Käigule 6. ... f8—e7 järgneb 7. h2—g3 e7 : g5 8. g3—h4 ja valge võidab kivi ning partii.

7. h2—g3 ...

Hea on ka 7. d2—c3 g7 : e5 8. e3—d4 valge ülekaaluga.

7. ... g7 : e5
8. g3—h4

Diagrammi 128 seisus on valgel paremus, sest tal on tugev löökrühm c1, d2, e1, e3, f2, g1, mis annab võimaluse rünnata musta nõrgestatud vasakut tiiba.

KESKAVANG

Leningradi kabemeistri L. Rammi algatusel hakati keskavanguks nimetama järgmist mänguviisi:

1. c3—d4 f6—g5
2. g3—f4 ...

See käik takistab «torget» g5—f4.

2. ... g7—f6

Käigule 2. ... g5—h4 võib järgneda 3. d4—c5.

3. b2—c3 ...

Keerukas ja selgusetu seis tekib pärast 3. h2—g3 g5—h4 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5 d6 : b4 6. a3 : c5 h8—g7 7. b2—c3 c7—d6 8. c3—b4 d8—c7 — vt. torkeavang.

3. ... h8—g7

Pärast 3. ... g5—h4 järgneb 4. f4—g5! h6 : f4 5. e3 : g5 d6—c5 6. d2—e3 h8—g7 7. g5—h6 (Vahetus 7. e3—f4 c5 : e3 8. f4 : d2 ja vastus g7—h6 9. f2—e3 h6 : f4 10. e3 : g5 tekitavad läbiuurimata, kuid nähtavasti võrdse seisu.) 7. ... e7—d6 8. c3—b4 b6—a5 9. d4 : b6 a5 : c3 10. c1—b2 c7 : a5 11. b2 : d4 d6—e5 12. a3—b4! ja seis on võrdne.

4. c1—b2! b6—c5

Käigule 4. ... b6—a5 vastab valge 5. d4—c5 d6 : b4 6. a3 : c5 c7—b6 7. c3—d4 b8—c7 (Tugevam on 7. ... d8—c7 võrdsusega.) 8. h2—g3 g5—h4 9. f4—e5 e7—d6 10. c5 : g5 h6 : d6 ja valge seis on veidi soodsam.

5. d4 : b6 a7 : c5

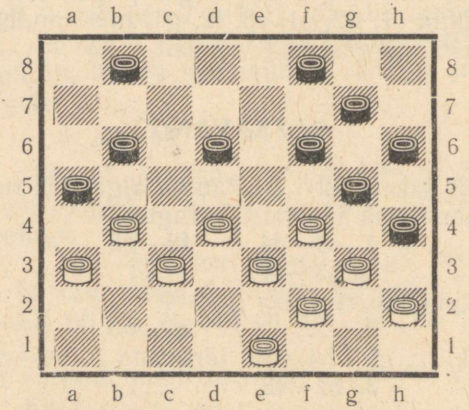
6. c3—d4 c7—b6
7. b2—c3 ...

Halvem on 7. d2—c3 d8—c7 8. h2—g3 g5—h4 9. g1—h2 b6—a5! 10. d4 : d8 d6—e5 11. f4 : d6 e7 : c5 12. d8 : g5 h6 : b4. Vaatamata vähemkivile saavutab valge täpse mänguga viigi.

7. ... g5—h4

Edasi kulgeb mäng tavaliselt järgnevalt: 8. c3—b4 f6—g5 9. d2—c3 b6—a5 10. d4 : b6 a5 : c7 11. a1—b2 e7—f6 12. h2—g3! c7—b6 13. c3—d4 b6—a5 14. b2—c3 d8—c7 15. g1—h2 c7—b6.

Diagramm 129



Diagrammi 129 seisus käib valge 16. e1—d2!, moodustades kaks löökrühma ja saavutades seega paremuse.

VAHETUSAVANG

Vahetusavang tekib järgmisel viisil:

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g7—f6

Huvitav on 2. ... g5—h4 3. c3—b4 d6—c5 4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4 d8—c7 6. b4—a5 b6—c5 7. a1—b2 g7—f6 ja mustal on mõningaid raskusi, kuid täpse mänguga suudab ta siiski seisu tasakaalustada — vt. linnaavangut, variant A.

3. c3—b4 b6—c5!

Vahetusavangut saab vältida jätkuga 3. ... g5—h4 4. b4—a5 ja edasi kas 4. ... b6—c5 5. d4 : b6 a7 : c5 6. a1—b2 h8—g7, siirdudes kallakavangusse, või 4. ... f6—g5 5. d4—c5 d6 : b4 6. a5 : c3 e7—d6 7. c3—b4 g5—f4 võrdsete võimalustega.

4. d4 : b6 c7 : c3
5. d2 : b4 h8—g7

Et vältida valge «torget».

6. a1—b2 ...

Veidi nõrgem on 6. b4—a5, mis viib järgmistesse variantidesse:

a) 6. ... d6—e5 7. g3—f4 e5 : g3 8. h2 : f4 d8—c7 9. c1—b2 e7—d6 võrdse mänguga.

b) 6. ... d8—c7 7. e3—d4 g5—h4 8. d4—c5 d6 : b4 9. a5 : c3 a7—b6 keeruka mõlemapoolsete võimalustega seisuga.

6. ... d8—c7
7. e3—d4 ...

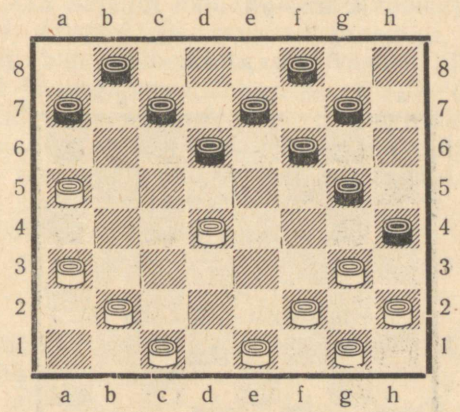
Võib ka rahulikumalt 7. g3—f4 a7—b6 8. b4—c5.

7. ... g5—h4
8. b4—a5 ...

Lihtsustab seisu jätk 8. b4—c5 d6 : b4 9. a3 : c5 h6—g5.

8. ... h6—g5

Diagramm 130



Diagrammil 130 kujutatud seis annab võimalusi mõlemale poolele.

BODJANSKI KAITSE

Bodjanski kaitse kuulub keerukate kombinatsiooniliste ja paljuvariandiliste avangute hulka. Must provotseerib oma vasaku tiiva sidumist. Nõustudes sellega, vähendab valge oma manööverdamisvõimet.

I

1. c3—d4 h6—g5
2. g3—h4 ...

Väga halb on 2. d4—c5, sest pärast 2. ... d6 : b4 3. a3 : c5 b6 : d4 4. e3 : c5 järgneb g5—f4 ja must võidab kivi.

2. ... d6—e5

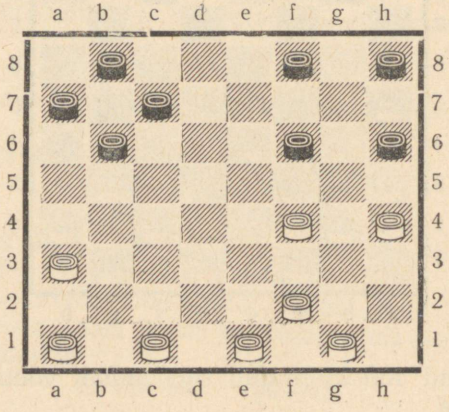
Käigule 2. ... d6—c5 vastab valge 3. b2—c3 g7—h6 4. h2—g3 e7—d6 5. g3—f4 f6—e5 6. h4 : f6 e5 : g3 7. f2 : h4 d6—e5 8. f6—e7 d8 : f6 9. h4—g5 f6 : h4 10. d4 : f6 c5—d4 11. c3 : e5 h6—g5 ja valgel on algatus.

Loetakse nõrgaks, kuid ei ole veel tõestatud 2. ... b6—a5 3. d4—c5 d6 : b4 4. a3 : c5 c7—b6 5. c5—d6 e7 : c5 6. e3—d4 c5 : e3 7. d2 : h6 b6—c5 8. b2—c3! b8—c7 9. a1—b2 ja valgel on soodsam seis.

Parem on 2. ... g7—h6 3. d4—c5 d6 : b4 4. a3 : c5 b6 : d4 5. e3 : c5 f8—g7. Edasi võib mäng kulgeda. 6. b2—c3 c7—b6 7. c3—d4 b8—c7 8. d4—e5 b6 : d4 9. e5 : c3 g5—f4 10. a1—b2 või 10. c3—b4 võrdse seisuga.

3. h2—g3 ...

Diagramm 131



Käik 3. b2—c3 annab mustale võimaluse võrdsustada partii järgmisel viisil: 3. ... g7—h6 4. a3—b4 b6—a5 5. a1—b2 c7—d6.

Vahetusele 3. f2—g3 e5 : c3 4. d2 : b4 järgneb 4. ... g7—h6 ja edasi kas 5. g1—f2 e7—d6 võrdsé mänguga, või 5. g3—f4 b6—a5! 6. c1—d2 a5 : c3 7. d2 : b4 e7—d6 samuti võrdse seisuga.

3. ...	e5 : c3
4. b2 : d4	**e7—d6**
5. g3—f4	**g7—h6**
6. d4—e5	**f6 : d4**
7. e3 : e7	**g5 : e3**
8. d2 : f4	**d8 : f6**

Diagrammi 131 seisus on valgel paremus.

II

1. c3—d4 h6—g5 2. g3—h4 g7—h6 3. f2—g3 d6—e5 (nõustudes seotusega) **4. g1—f2 e5 : c3 5. b2 : d4 b6—c5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. d2—c3 f8—g7 8. a1—b2 b8—a7** võrdse seisuga.

FILIPPOVI AVANG

Seda avangut iseloomustab käik 1. e3—d4. Avangu autoriks on XIX sajandi lõpul esinenud kabetaja V. Filippov. Paljud arvasid ja arvavad praegugi, et esikäik 1. e3—d4 on ebapositsiooniline, sest vasaku tiiva arendamise asemel ta isegi ummistab selle, eriti kivid a1 ja b2. Kuid uusimad uurimused näitavad, et valge säilitab tasakaalu ja saavutab mõnes variandis isegi paremuse. Seepärast leiab see avang üha rohkem pooldajaid. Filippovi avang tekib sageli ka pärast käiku 1. c3—b4. Vaatleme kõige sagedamini esinevaid variante.

I

1. e3—d4 h6—g5

Vastuvõetavad mustale on ka järgnevad jätkud:

a) 1. ... b6—c5 2. d4 : b6 a7 : c5.

b) 1. ... b6—a5 2. d4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 — mustale soodne kiilavangu variant.

c) 1. ... d6—c5 2. f2—e3 (Käigule 2. d2—e3 on mustal kõige parem vastata 2. ... c7—d6 3. c3—b4 b6—a5 4.

d4 : b6 a5 : c7, s. o. siirduda mustale soodsale taandusavangu variandile. Soodustab musta see, et valge kivi asub väljal b2, mitte aga väljal d2.) 2. ... f6—g5 3. g3—h4 (3. g1—f2 — V. Sokov rakendas meeleldi seda käiku — 3. ... g5—h4 4. c3—b4 g7—f6 5. b4 : d6 e7 : c5 6. g3—f4 f6—g5 võrdsete võimalustega) 3. ... g5—f4 (Võib ka 3. ... g7—f6 ja edasi 4. h2—g3 e7—d6 5. g3—f4 f6—e5 6. d4 : f6 g5 : e7 7. g1—h2 b6—a5 8. c3—d4 c7—b6 võrdse mänguga.) 4. e3 : g5 h6 : f4 5. a3—b4 (Võib ka 5. c3—b4 c5 : e3 6. b4—c5 b6 : d4 7. d2—c3 f4—g3 lihtsustatud mänguga.) 5. ... c5 : a3 6. d4—c5 b6 : d4 7. c3 : g3 g7—f6 8. g1—f2 h8—g7 9. f2—e3 c7—d6 võrdse mänguga.

d) 1. ... f6—e5 2. d4 : f6 g7 : e5 3. a3—b4 (Seda käiku on vähe uuritud. Võib ka 3. g3—h4 h8—g7 4. c3—b4 g7—f6 5. b4—a5 e5—d4! võrdse mänguga.) 3. ... b6—c5 (Hea on ka 3. ... b6—a5.) 4. b4—a5 e5—f4 5. g3 : e5 d6 : f4 võrdsete võimalustega.

e) Nõrk on 1. ... d6—e5, sest pärast 2. a3—b4 h6—g5 3. b4—a5 valge seis on soodsam. See variant muutub mustale veel halvemaks, kui ta mängib 2. ... b6—a5? 3. f2—e3! c7—b6 (3. ... c7—d6 4. b2—a3 b8—c7 5. e3—f4 c7—b6 6. b4—c5 d6 : b4 7. a3 : c5 ja valge peab võitma) 4. b4—c5 d8—c7 (4. ... b8—c7 5. e3—f4 c7—d6 6. b2—a3 d6 : b4 7. a3 : c5 ja valgel on võiduseis) 5. e3—f4 c7—d6 6. b2—a3 d6 : b4 7. a3 : c5 valge võiduga.

f) 1. ... f6—g5 suhtes vt. II.

2. g3—h4 d6—e5

3. a3—b4 ...

Võib ka 3. f2—e3 g7—h6 4. g1—f2 b6—a5 5. d4—c5 e5—f4! 6. c3—d4 võrdse seisuga.

3. ... b6—a5

Otstarbekohane on ka käik 3. ...g7—h6, sest pärast 4. b2—a3 b6—a5 5. f2—e3 on seis võrdne. Kui aga pärast 3. ... g7—h6 valge käib 4. d2—e3, siis võib must vastata 4. ... e5—f4 5. c1—d2? f6—e5 6. d4 : f6 (Kaotusele viib 6. h4 : f6, sest järgneb 6. ... e7 : g5 7. d4 : h4 h6—g5! 8. h4 : f6 b6—a5 9. e3 : g5 d8—e7 10. f6 : b6 a7 : h6.) 6. ... h8—g7! 7. f6 : h8 e7—d6!! 8. h4 : f6 h6—g5 9. f6 : h4 d6—e5 10. e3 : g5 c7—d6 11. h8 : d4 b6—c5 12. d4 : b6 a7 : h6 ja mustal on võiduseis. Raskestileitav huvitav kombinatsioon!

4. b2—a3 g7—h6

5. f2—g3 c7—b6

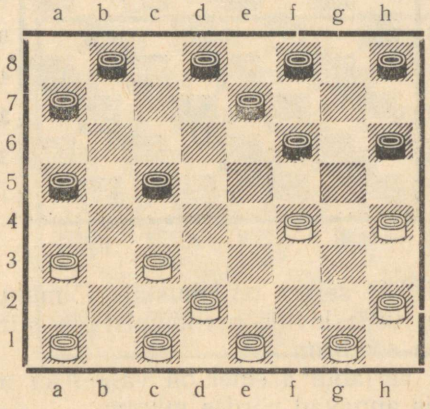
Võib ka 5. ... g5—f4 6. e1—f2 c7—b6 7. d2—e3 f4 : d2 8. c3 : e1 a5 : c3 9. d4 : b2 umbes võrdse seisuga.

6. g3—f4 g5 : c5

Võib lüüa ka 6. ... e5 : g3 7. h4 : f2 võrdse seisuga.

7. b4 : f4 b6—c5

Diagramm 132



Diagrammil 132 kujutatud seis on sümmeetriline ja võrdne.

II

Pärast 1. e3—d4 on mustal veel üks huvitav vastus 1. ... f6—g5, mis annab talle häid võimalusi.

1. e3—d4 f6—g5
2. g3—h4 d6—c5

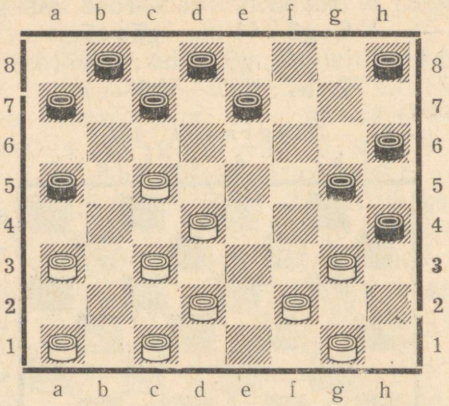
Hea on ka 2. ... b6—c5 3. h4 : f6 (Mängitakse ka 3. d4 : b6 a7 : c5 4. h4 : f6 g7 : e5 võrdse mänguga.) 3. ... c5 : e3 4. f2 : d4 g7 : e5 5. d4 : f6 e7 : g5 lahtise mõlemapoolsete võimalustega seisuga.

3. h4 : f6 c5 : e3
4. f2 : d4 e7 : g5

Samuti hea on 4. ... g7 : e5! 5. d4 : f6 e7 : g5 6. a3—b4 h8—g7 7. h2—g3 g5—h4 8. e1—f2 f8—e7 musta väikese paremusega.

5. a3—b4 g5—h4
6. e1—f2 h6—g5
7. h2—g3 g7—h6
8. b4—c5 b6—a5
9. b2—a3 f8—e7

Diagramm 133



Diagrammi 133 seisus on mustal võimalus pidurdada valge vasaku tiiva kivide arendamist ja piirata tsentrit. Musta seis on soodsam.

Ülaltoodud variandi asemel on valgel ka mitmeid teisi võimalusi, mis annavad võrdse mängu.

III

Viimasel ajal mängitakse valgetega järgnevalt:

1. c3—b4 f6—g5
2. e3—d4 d6—c5
3. b4 : d6 e7 : e3
4. f2 : d4 f8—e7

Parim käik. Võib ka 4. ... g5—h4, kuid pärast 5. e1—f2 h6—g5 6. d2—e3 g7—h6 seis võrdsustub.

4. ... g7—f6 5. a3—b4 g5—h4 6. b4—c5 (Variant 6. b2—c3 h4 : f2 7. g1 : e3 h6—g5 8. a1—b2 h8—g7 9. b4—c5 c7—d6 10. c5 : e7 f8 : d6 annab mustale rohkem võimalusi.) 6. ... h4 : f2 7. e1 ; g3 ja edasi f6—e5 8. d4 : f6 b6 : d4 9. b2—c3 d4 : b2 10. a1 : c3 c7—d6 11. g1—f2 ja valge on saavutanud väikese positsioonilise ülekaalu.

5. a3—b4 e7—d6
6. b2—a3 ...

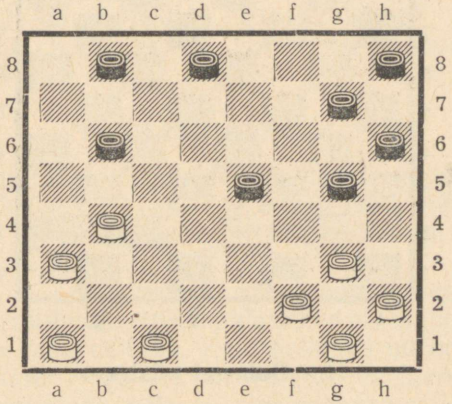
Vahetusele 6. d4—e5 d6 : f4 7. g3 : e5 vastab must 7. ... g7—f6 8. e5 : g7 h8 : f6 ja pärast 9. b4—a5 g5—h4 saavutab algatuse.

6. ... b6—c5
7. d4 : b6 c7 : c3

Hästi löödud! Võib ka 7. ... a7 : c5 8. e1—f2 g7—f6 9. b4—a5 h8—g7 10. g3—h4 g5—f4 võrdse seisuga.

8. d2 : b4 a7—b6
9. e1—f2 d6—e5

Diagramm 134



Saabunud seis (diagramm 134) on võrdne.

HARULDANE AVANG

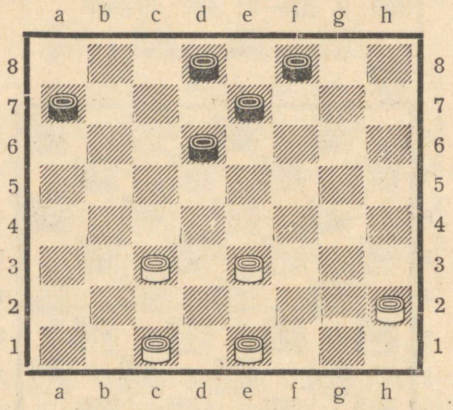
Haruldase avangu autoriks on Taganrogi kabemeister T. Šmuljan. Seepärast nimetati seda avangut ka Šmuljani avanguks. Seda avangut iseloomustavad käigud 1. e3—f4 f6—g5, mille järel võib valge valida ühe arendussüsteemi kolmest järgnevast:

I. Šmuljani süsteem

1. e3—f4 f6—g5 2. c3—b4 g5 : e3 3. d2 : f4 g7—f6 (Veidi nõrgem on 3. ... b6—a5, sest järgneb 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 g7—f6 6. g3—h4 f6—g5 7. h4 : f6 e7 : e3 8. f2 : d4 c7—d6 9. c5 : e7 f8 : d6 nähtavasti võrdse mänguga.) **4. b4—c5 d6 : b4** (Võib ka 4. ... b6 : d4 5. f4—e5 d6 : f4 6. g3 : c3 f6—e5! 7. h2—g3 h8—g7 8. a3—b4 a7—b6 9. b4—a5 e7—f6 10. c3—d4 e5 : c3 11. b2 : d4 võrdsusega) **5. a3 : c5 b6 : d4 6. f4—e5 d4—e3 7. e5 : g7 h8 : f6 8. f2 : d4 c7—d6** musta väikese paremusega, kuid valge võib jätkata 9. b2—c3 h6—g5 10. a1—b2 g5—h4 11. d4—e5 f6 : d4 12.

c3 : c7 h4 : f2 13. g1 : e3 b8 : d6 14. b2—c3 ja seis on võrdne (diagramm 135).

Diagramm 135



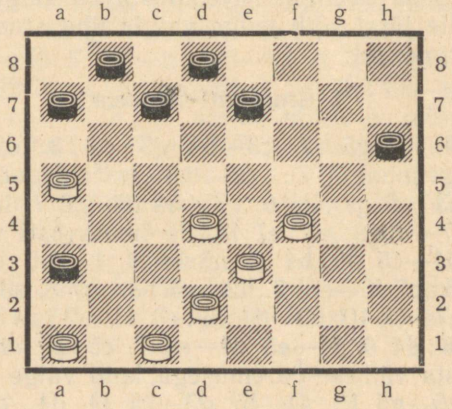
II. Bobrovi süsteem

1. e3—f4 f6—g5 2. d2—e3 (vältides vahetust) **2. ... g5—h4 3. c3—d4** väheuuritud mänguga.

III. Matassovi ja Petrovi süsteem

1. e3—f4 f6—g5 2. f4—e5 d6 : f4 3. g3 : e5 b6—c5 4. c3—b4 a7—b6 5. b4 : d6 e7 : c5 6. d2—c3 d8—e7! 7. c3—b4

Diagramm 136



b6—a5 8. b4 : d6 e7 : c5 ja mustal on paremad väljavaated.

IV. Kovrižkini süsteem

1. e3—f4 b6—c5 2. c3—b4 f6—g5 3. b4—a5 g5 : e3 4. d2 : f4 g7—f6 5. f2—e3 f6—g5 6. g3—h4 f8—g7 7. h4 : f6 g7 : g3 8. h2 : f4 h8—g7 ja edasi on võimalik 9. e1—d2 g7—f6 10. b2—c3 f6—e5 11. g1—h2 e5 : g3 12. h2 : f4 c5—b4! 13. a3 : c5 d6 : b4 14. c3—d4 b4—a3 võrdsusega (diagramm 136).

KAULENI AVANG

Harva mängitakse turniiridel Kauleni avangut, mida iseloomustab esikäik g3—f4. See avang on nimetatud XIX sajandi lõpul esinenud suure kabeteoreetiku ja -praktiku F. Kauleni nime järgi.

Käiguga 1. g3—f4 arendab valge oma paremat tiiba, kuna kehtib vastupidine tõekspidamine, et esijoones tuleb arendada oma vasakut tiiba. Kuid uusimad uurimused näitavad, et esikäik 1. g3—f4 on valgele vastuvõetav, seepärast võib ennustada selle avangu sagedamat kasutamist tulevikus.

1. g3—f4 f6—e5

Vastuvõetav on loobumine tavalisest Kauleni avangust käiguga 1. ... b6—a5, mille järel mäng võib kulgeda järgnevalt: 2. c3—d4 f6—e5 3. d4 : f6 g7 : g3 4. h2 : f4 h8—g7 5. e3—d4 (või 5. a3—b4 a5 : c3 6. b2 : d4 g7—f6 7. d4—c5 võrdse mänguga) 5. ... c7—b6 6. d4—e5 d6—c5 7. e5—d6 c5—b4 ja pärast vahetust 8. a3 : c5 b6 : d4 9. f4—g5 h6 : f4 10. d2—c3 e7 : c5 11. c3 : g3 mäng võrdsustub.

2. h2—g3 ...

Õigustamatult harva mängitakse välditud Kauleni avangut 2. f2—g3 g7—f6 3. g3—h4 e5 : g3 4. h4 : f2, s. o. «taandusavangut valge poolt». Saabunud seis on valgele vastuvõetav.

2. ... e5—d4

V. Sokov mängis tihti nõrgavõitu 2. ... b6—c5. Valge võib jätkata 3. c3—b4 a7—b6! 4. b4—a5 b8—a7 5. g1—h2! (Nõrgem on 5. b2—c3, sest järgneb c5—d4 6. e3 : c5 b6 : b2 7. a1 : c3 e5—d4 8. c3 : e5 h6—g5 9. f4 : h6 d6 : h2 ja mustal on ilmne positsiooniline ülekaal.) 5. ... g7—f6 6. b2—c3 c5—d4 7. e3 : c5 b6 : b2 8. a1 : c3 f6—g5 9. d2—e3 g5—h4 ja valge seisab paremini.

Võrdse mängu annab 2. ... b6—a5 3. c3—b4 a5 : c3 4. d2 : b4 g7—f6 5. c1—d2 a7—b6 6. b4—c5 b6 : d4 7. e3 : c5 d6 : b4 8. a3 : c5 e7—d6 9. c5 : g5 h8—g7 10. f4 : d6 h6 : h2 11. d2—e3 c7 : e5.

Nõrgavõitu on 2. ... g7—f6, sest järgneb 3. c3—b4 (Käigule 3. e3—d4 järgneb b6—c5 4. d4 : b6 a7 : c5 5. c3—b4 võrdse mänguga.) 3. ... e5—d4 4. e3 : c5 b6 : d4 5. d2—e3 c7—b6 6. e3 : c5 b6 : d4 7. e1—d2! ja valgel on tugev seis. Tõsi küll, hea edasise mänguga võib must seisu võrdsustada.

3. e3 : c5 ...

Võib ka 3. c3 : e5 h6—g5 4. f4 : h6 d6 : h2 5. b2—c3 g7—f6 võrdsete võimalustega.

3. ... b6 : d4
4. c3 : e5 h6—g5
5. f4 : h6 d6 : h2
6. b2—c3 ...

Variant 6. d2—e3 g7—f6 7. b2—c3 a7—b6 annab võrdse mängu.

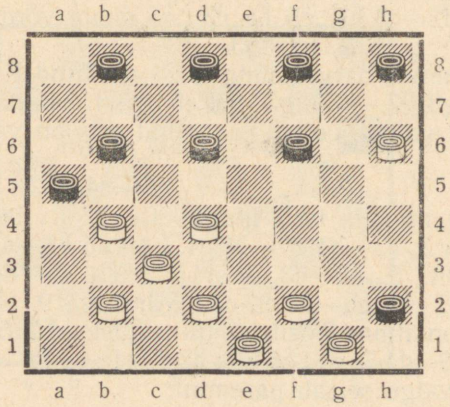
6. ... a7—b6

Hea on 6. ... g7—f6! ja kui 7. d2—e3, siis a7—b6 8. a3—b4 b6—a5. Seis on võrdne.

7. a3—b4 ...

Nõrgem on 7. c3—d4, sest järgneb b6—a5! 8. d2—e3 g7—f6 9. c1—d2 b8—a7! ja mustal on parem mäng, sest valgel on väike käiguvalik.

Diagramm 137



7.	...	g7—f6
8.	c3—d4	b6—a5
9.	d2—c3	e7—d6
10.	a1—b2	c7—b6
11.	c1—d2	...

Diagrammi 137 seisus valitseb valge tsentrit ja tema kivid seisavad soodsamalt, kuid paari käigu vältel võib must seisu võrdsustada.

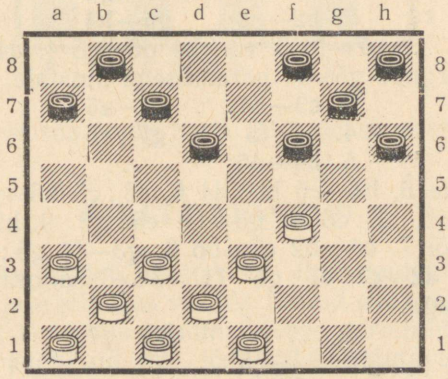
PETROVI AVANG

Veel harvemini kui Kauleni avangut mängitakse Petrovi avangut, mida iseloomustab esikäik 1. g3—h4. Meenutame, et A. Petrov oli esimene 64-ruudulise kabe teoreetik, kes 1827. a. andis Venemaal välja esimese kabeõpiku nimetuse all «Käsiraamat kabemängu põhjalikuks tundmaõppimiseks ehk kunst võita kabes kõiki». Käik 1. g3—h4, nagu teisedki paremal tiival tehtavad esikäigud, on nõrgavõitu, mida käesoleval juhul tõestavad L. Rammi ja I. Sterini analüüsid:

I

1. g3—h4 f6—e5 2. e3—d4 e7—f6! (Pärast 2. ... g7—f6 võrdsustab valge 3. d2—e3 abil.) **3. f2—e3** (Vastuvõetav on ka 3. d2—e3 h6—g5 4. e1—d2 b6—a5 jne., nagu Šošini ja Harjanovi mänguviis ristavangus. Pärast 3. f2—g3 h6—g5

Diagramm 138



4. g1—f2 d6—c5 5. f2—e3 e5—f4 6. g3 : e5 b6—a5 ja pärast vahetust on mustal võidušansid.) **3. ... d6—c5 4. h2—g3 c7—d6 5. g3—f4 e5 : g3 6. h4 : f2 d6—e5! 7. f2—g3 d8—e7! 8. g1—h2 e7—d6 9. g3—f4 e5 : g3 10. h2 : f4 b6—a5! 11. d4 : b6 a5 : c7.** Saabus seis (diagramm 138), kus mustal on võidušansid, sest valge parem tiib on tunduvalt nõrgenenud.

II

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 a7—b6 (Halvem on 2. ... c7—b6, sest pärast 3. e3—f4 d6—c5 4. c3—b4 ja vahetust on valge seis soodsam.) **3. e3—f4 f6—g5 4. h4 : f6 e7 : e3 5. d2 : f4 g7—f6 6. g3—h4 f8—e7 7. h2—g3 f6—g5 8. h4 : f6 e7 : e3.** Musta seis on veidi parem, kuid valgel on võimalus võrdsustada partii.

III

Kui käigule **1. g3—h4** järgneb **f6—g5,** siis saabub välditud Petrovi avang, mille järel võib mäng kulgeda järgnevalt: **2. h4 : f6 g7 : e5 3. e3—d4 e7—f6 4. h2—g3 h6—g5 5. g3—h4 h8—g7** keeruka, kuid mustale veidi parema seisuga, sest valge on seotud tsentris ja ei saa tegutseda oma vasakul tiival.

KOGANI SÜSTEEM NIMETUS KAITSES

Selles avangusüsteemis püüab must võidelda tsentri valdamise pärast.

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4

Pärast 2. ... g7—f6 3. c3—b4 d6—e5 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5 järgneb g5—f4 paremusega mustale.

3. c3—b4 d6—e5
4. d4 : f6 g7 : e5
5. b4—a5 ...

Hea on ka 5. b4—c5 b6 : d4 6. e3 : c5 h6—g5! ja edasi kas 7. c5—d6 e7 : c5 8. g3—f4 e5 : g3 9. h2 : h6 võrdse mänguga või 7. a1—b2 c7—b6 8. g3—f4 g5 : e3 9. f2 : f6 b6 : d4 10. d2—c3 e7 : g5 11. c3 : e5 samuti arvatavasti võrdse seisuga.

5. ... h8—g7
6. d2—c3 ...

Veidi nõrgem on 6. a1—b2, sest järgneb g7—f6 7. b2—c3

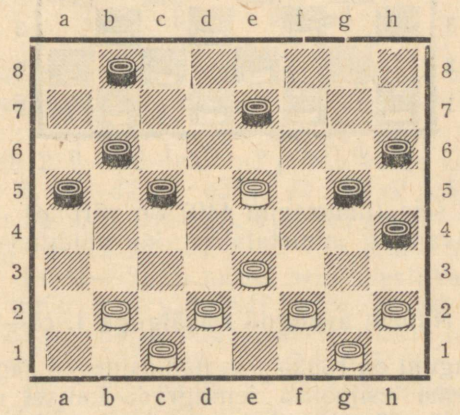
e7—d6 ja edasi 8. e3—d4 keeruka selgusetu mänguga, või 8. c3—b4 b6—c5 9. d2—c3 c7—b6 10. a5 : c7 d8 : b6 ja pärast edasisi vahetusi saabub võrdne seis.

6. ... g7—f6
7. a3—b4 f6—g5

Vahetusele 7. ... c7—d6 8. a5 : c7 d8 : b6 järgneb 9. b4—a5 b6—c5 10. g3—f4 e5 : g3 11. h2 : f4 f6—e5 12. a5—b6 e5 : g3 13. b6 : d4 ja valgel on parem seis, sest must on sunnitud käima 13. ... g3—h2, mille järel valge vastab 14. e3—f4 ja must saab mängida ainult oma parema tiiva kividega.

Teksti variant võib edasi areneda järgnevalt: 8. c3—d4 e5 : c3 9. b4 : d2 b6—c5 10. a1—b2 f8—g7 11. g3—f4 g7—f6 12. d2—c3 (Hea on ka 12. b2—c3) 12. ... c7—b6 13. a5 : c7 d8 : b6 14. e1—d2 b6—a5 15. f4—e5 f6 : d4 16. c3 : e5 a7—b6!

Diagramm 139



Saabunud seisus (diagramm 139) seisab valge paremini.

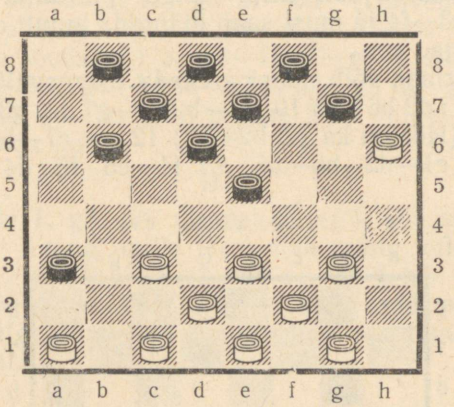
NIMETA AVANGUD

Viimase aja kabevõistlustel on ilmnenud üha enam ja enam kabetajate püüdlus vältida tuntud avanguid ja sukelduda nimeta avangute tundmatutesse variantidesse. Vaatleme nimeta avanguid, mis, tõsi küll, meenutavad vahel või ühtuvad osaliselt nimega-avangutega.

I. Nimeta avang esikäiguga 1. a3—b4

1. a3—b4 h6—g5 2. g3—f4 b6—c5 (Must matkib valge mänguviisi.) 3. f4 : h6 c5 : a3 4. c3—d4 (Mõned kabetajad soovitavad 4. h2—g3 f6—e5 5. e3—f4?!, mis meie arvates on siiski nõrgem.) 4. . . . a7—b6 5. h2—g3 f6—e5 (Võib ka 5. . . . b6—a5.) 6. d4 : f6 g7 : e5 7. b2—c3 h8—g7.

Diagramm 140



Saabunud seis (diagramm 140) on võrdne.

Toodud avangut nimetatakse ka välditud Bodjanski avanguks.

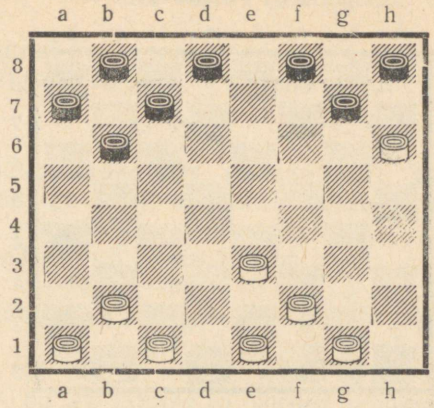
II. Nimeta avangud esikäiguga 1. c3—b4

Neid avanguid on rohkem ja nad esinevad sagedamini.

A. Vaatleme esijoones leningradi kaitset meenutavat avangut, mida mõned kabetajad nimetavad mõlemapoolseks kiilavanguks: 1. c3—b4 f6—g5 2. b2—c3 g7—f6 3. g3—h4 b6—a5 4. b4—c5 d6 : b4 5. a3 : c5 g5—f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. a1—b2 h8—g7 võrdse seisuga.

B. Täiesti erinevalt kulgeb mäng pärast 1. c3—b4 **f6—e5** 2. e3—f4 (Võib ka 2. g3—h4 g7—f6 3. b4—a5 b6—c5 3. b2—c3 c5—b4 5. a3 : c5 d6 : b4 võrdse mänguga.) 2. . . . e7—f6 (Hea on ka 2. . . . g7—f6 jne. — vt. pöördlinnaavangut.) 3. f2—e3 b6—a5 4. g3—h4 e5 : g3 5. h4 : f2 a5 : c3 6. d2 : b4 f6—e5 7. h2—g3 h6—g5 8. b4—c5 d6 : b4 9. a3 : c5 e5—d4 10. g3—f4 d4 : b6 11. f4 : h6.

Diagramm 141



Saabunud seis (diagramm 141) on lahtine ja pakub võimalusi mõlemale poolele.

C. 1. c3—b4 **d6—e5**
2. b4—a5 ...

Mängitakse ka 2. e3—f4 b6—a5 ja pärast vahetust on võimalused võrdsed.

2. ... f6—g5

Võib samuti 2. ... b6—c5, mis piirab valge käiguvõimalusi. Pärast 3. e3—d4 c5 : e3 4. d2 : d6 e7 : c5 5. b2—c3 f8—e7 (Võib ka 5. ... f6—g5. Halvem on 5. ... h6—g5, sest pärast 6. c3—b4 c5—d4 7. g3—h4 seisab valge paremini.) 6. c3—b4 e7—d6 on musta seis täiesti rahuldav.

Valgel on nüüd k u u s täiesti vastuvõetavat jätku:

a) 3. b2—c3 e5—d4 ja pärast vahetust tekib lahtine seis.

b) 3. e3—d4 e5 : c3 4. b2 : d4 g7—f6 5. a1—b2 g5—h4 6. b2—c3 e7—d6 7. d2—e3 f8—e7 võrdsete võimalustega.

c) 3. e3—f4 g5 : e3 4. d2 : d6 e7 : c5 suurte võimalustega mõlemale poolele.

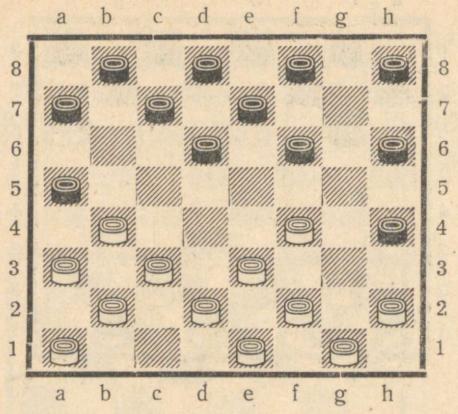
d) 3. g3—f4 e5 : g3 4. h2 : f4 g7—f6 5. b2—c3 g5—h4 6. c3—d4 f6—g5 7. a1—b2 e7—d6 võrdse seisuga.

e) 3. g3—h4 g5—f4 4. e3 : g5 h6 : f4 5. b2—c3 b6—c5 6. c3—b4 a7—b6! 7. b4 : d6 e7 : c5 8. a1—b2 b8—a7 võrdsusega.

f) Tihti mängitakse 3. a3—b4 g5—h4 4. d2—c3 g7—f6 5. c3—d4 e5 : c3 6. b4 : d2 b6—c5 ja seis on võrdne.

D. 1. c3—b4 f6—g5 2. d2—c3 b6—a5 3. g3—f4 g7—f6 4. c1—d2 g5—h4.

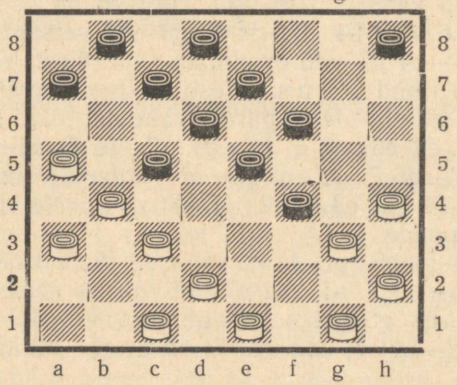
Diagramm 142



Saabunud seis on võrdne (diagramm 142).

Käigule 1. c3—b4 võib vastata h6—g5, mille järel on kõige parem 2. g3—h4 d6—e5 3. b4—a5 e7—d6 4. a3—b4 b6—c5 5. b2—a3 f8—e7 6. a1—b2 g7—h6 7. f2—g3 g5—f4 (Nõrgem on 7. ... c5—d4 8. e3 : c5 g5—f4, sest järgneb 9. d2—c3 ja valgel on suured võiduväljavaated.) 8. e3 : g5 h6 : f4 9. b2—c3.

Diagramm 143



Tekkis seis (diagramm 143), kus must on hõivanud tsentri, kuid ta on tiibadelt ümber piiratud ja lähemate käikude jooksul peab otsima vahetust. Seis on arvatavasti võrdne.

III. Nimeta avangud esikäiguga 1. c3—d4

Sagedamini kui eespoolvaadeldud esinevad nimeta avangud esikäiguga c3—d4. Vaatleme neid.

A. 1. c3—d4 d6—c5
2. g3—h4 ...

Selle käigu rakendas esmakordselt V. Sokov partiis V. Romanoviga 1934. a. Kiievis kabemeistrite turniiril.

Võivad esineda ka teised variandid:

2. d2—c3 f6—g5 (Võimalik on ka 2. ... f6—e5 3. d4 : f6 g7 : e5 4. e3—f4 e5—d4 5. c3 : e5 c5—b4 6. a3 : c5 b6 : f6 võrdse mänguga.) 3. g3—h4 g5—f4 4. e3 : g5 h6 : f4 5. f2—g3 c5 : e3 6. g3 : e5 b6—c5 7. e5—f6 (Mängitakse samuti 7. e5—d6.) 7. ... e7 : g5 8. h4 : f6 g7 : e5 9. c3—d4 e5 : c3 10. b2 : f2 lahtise ja võrdse seisuga.

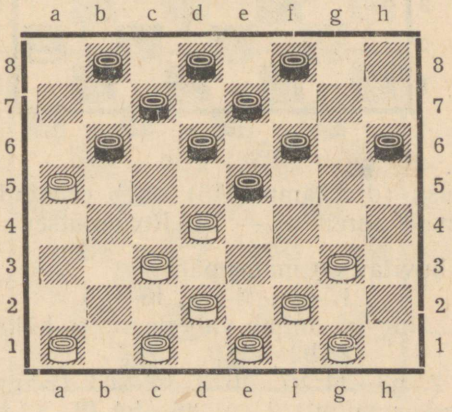
2. ... c7—d6
3. h2—g3 ...

Vastuvõetav on ka 3. b2—c3, millele must vastab tavaliselt 3. ... b6—a5 4. d4 : b6 a5 : c7 5. a3—b4 (Nõrgem on 5. e3—d4, sest mustal on varuks hea käik 5. ... a7—b6 ja pärast 6. f2—g3 d6—c5! 7. d2—e3 c7—d6 on meie arvates valge seis halvem vähese käiguvaliku tõttu) 5. ... d6—e5 6. e3—d4 e5—f4 ja seis on huvitav, kuid nähtavasti võrdne.

3. ... b6—a5

Nõrgem on 3. ... f6—e5 4. d4 : f6 g7 : e5, sest järgneb 5. g1—h2! Teksti käik tekitab taandusavangu variandi.

Diagramm 144



4. d4 : b6 a5 : c7
5. a3—b4 ...

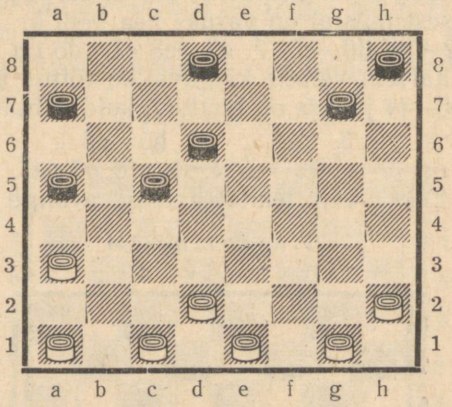
Ei ole halvem 5. b2—c3 a7—b6 6. c3—b4 f6—e5 7. e3—f4 g7—f6 8. f2—e3 b6—c5 ja on tekkinud vastastikku seotud võrdne seis.

5. ... a7—b6
6. b4—a5 f6—g5
7. h4 : f6 g7 : e5
8. b2—c3 h8—g7
9. e3—d4 g7—f6

Saabunud seis (diagramm 144) on võrdne, kuid pakub sisukat ja võimalusterikast mängu mõlemale poolele.

B. 1. c3—d4 f6—e5 2. d4 : f6 e7 : g5 3. a3—b4 b6—c5 4. b4—a5 g5—f4 5. g3 : e5 d6 : f4 6. e3 : g5 h6 : f4 7. f2—g3! f8—e7 8. g3 : e5 e7—d6 9. a5—b6! c7 : a5 10. e5 : c7 b8 : d6 11. b2—a3.

Diagramm 145



Valge seisu (diagramm 145) tuleb eelistada, sest tema kivid asetuvad paremini — vt. Romanõtševi avang.

C. Eriti huvitav on mäng pärast

1. c3—d4 **f6—g5**

Käik 1. ... f6—g5 annab valgele suure käiguvaliku.

2. b2—c3 ...

Võib ka 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 (Käigu 3. h2—g3 kohta vt. torkeavangut) 3. ... g5—h4 (3. ... h8—g7 kohta

vt. süsteem D.) 4. f4—g5 h6 : f4 5. e3 : g5 ja mäng edaspidi võrdsustub — vt. keskavangut.

Võimalik on ka 2. g3—h4 ja edasi kas 2. ... b6—a5 3. h4 : f6 g7 : c3 4. b2 : d4 h6—g5 5. a1—b2 g5—h4 või 2. ... g5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. f2—e3 g7—h6 5. e3 : g5 h6 : f4 6. e1—f2 e7—f6! — mõlemal juhul väikse paremusega mustale.

2. ... g5—h4

Väga tihti mängitakse 2. ... g7—f6. Pärast seda võib valge jätkata mitmel viisil, näiteks:

a) 3. a1—b2 b6—a5 ja edasi:

1) 4. a3—b4 d6—e5 5. g3—f4 e5 : g3 6. h2 : f4 c7—b6 7. b2—a3 d8—c7 8. f4—e5 võrdse mänguga.

2) 4. d4—e5 f6 : d4 5. e3 : c5 d6 : b4 6. a3 : c5 g5—h4 7. g3—f4 h8—g7 8. f2—e3 võrdse mänguga.

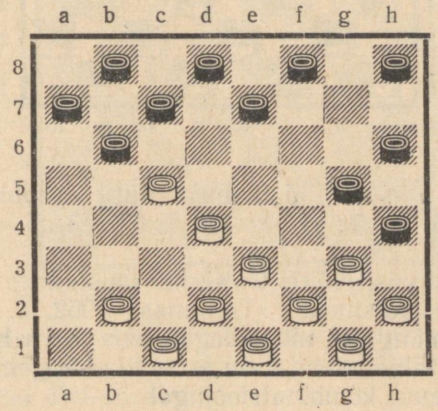
3) 4. g3—f4 d6—c5 5. d4 : b6 a7 : c5 6. c3—d4 c7—b6 võrdse mänguga.

4) 4. g3—h4 d6—e5 5. a3—b4 c7—d6 6. b2—a3 b8—c7 7. f2—g3 g5—f4 8. e3 : g5 h6 : f4 9. e1—f2 võrdse mänguga.

5) 4. d4—c5 (See käik on nõrgavõitu.) 4. ... d6 : b4 5. a3 : c5 g5—h4 6. b2—a3 h8—g7 7. a3—b4 h6—g5! 8. e3—d4 g7—h6 9. d2—e3 c7—b6 10. c1—b2 f6—e5 musta väikese paremusega. See on kiilavangu variant.

b) Käigule 3. a1—b2 võib must vastata 3. ... d6—e5 4. g3—f4 e5 : g3 5. h2 : f4 b6—a5 6. a3—b4 c7—b6 võrdsusega.

Diagramm 146



c) 3. c1—b2! g5—h4 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5 d6 : b4 6. a3 : c5 h8—g7 umbes võrdse seisuga.

3. c3—b4 h6—g5

Võimalik on 3. . . . d6—e5 4. d4 : f6 g7 : e5 ja musta seis pole halvem.

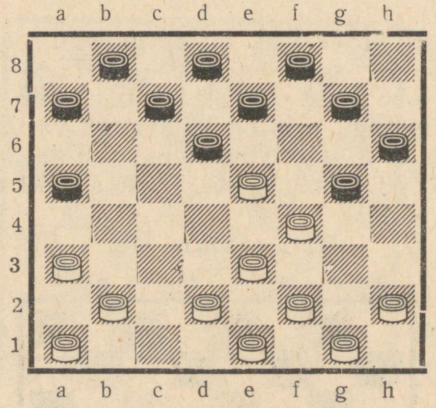
Võib ka 3. . . . d6—c5 4. b4 : d6 c7 : c3 5. d2 : b4 d8—c7 6. b4—a5 b6—c5, kuid järgneb 7. a1—b2! ja valge seis on veidi eelistatavam.

4. b4—c5 d6 : b4
5. a3 : c5 g7—h6
6. a1—b2 . . .

Saabunud seis (diagramm 146) meenutab seisu torke-avangust.

Süsteem D. Pärast avakäike 1. c3—d4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 h8—g7 4. c1—b2 b6—a5 võib valge teha vea käies 5. d4—e5? f6 : d4 6. c3 : e5 (diagramm 147).

Diagramm 147



Saabunud seisus võidab must ilusa kombinatsiooniga: 6. . . . g7—f6! 7. e5 : g7 e7—f6!! 8. g7 : e5 a5—b4 9. a3 : e7 d8 : d4 10. e3 : c5 g5 : e7.

Ülaltoodud viisil võitis Ü. Kesker mustadega VSÜ «Spartaki» kabeesivõistlustel Tallinnas 1952. a. A. Kuldre. A. Kuldre, mängides mustadega paar vooru hiljem samal turniiril A. Helbe vastu, kasutas saadud kogemust ja võitis omakorda sama kombinatsiooniga!

IV. Nimeta avangud esikäiguga 1. e3—d4

Nimeta avanguid esikäiguga 1. e3—d4 valitakse harva.

1. e3—d4 d6—c5

Käigule 1. . . . f6—g5 järgneb 2. g3—h4 jne. — vt. Filippovi avangut.

2. f2—e3 **c7—d6**
3. c3—b4 b6—a5
4. d4 : b6 a5 : c7
5. b4—c5 d6 : b4
6. a3 : c5 . . .

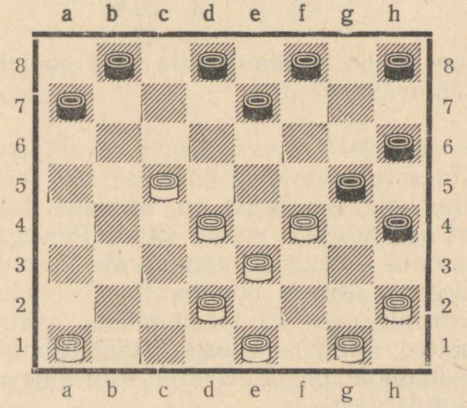
Seis meenutab torkeavangut. Edasi võib järgneda:

6. . . . f6—g5
7. e3—d4 g5—h4
8. g3—f4 g7—f6
9. d2—e3 f6—g5
10. c1—d2 . . .

Nõrgem on 10. b2—c3, sest järgneb 10. . . . c7—d6 11. c3—b4 h4—g3 12. f4—e5 ja pärast vahetusi mäng lihtsustub ja võrdsustub.

10. . . . c7—d6
11. b2—a3 d6 : b4
12. a3 : c5 . . .

Diagramm 148



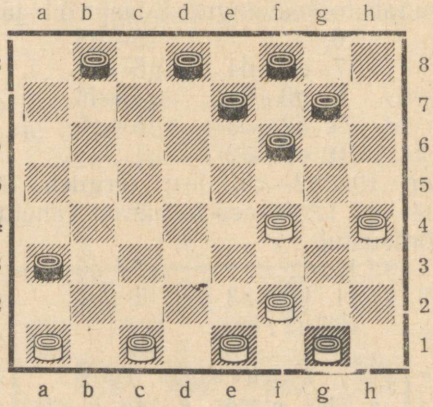
Valge seis on veidi eelistatavam (diagramm 148), sest ta valitseb tsentris. Mustal tuleb arendada kivi h8 ja teostada vahetus e7—d6 abil.

V. Nimeta avangud esikäiguga 1. g3—f4

Esikäiku 1. g3—f4 nimeta avangus mängitakse väga harva.

1. g3—f4 f6—g5 2. c3—d4 g7—f6 3. h2—g3 h8—g7 4. g3—h4 d6—e5 (Edaspidi mustale ohtlikuks muutuvast seotusest vabastav käik.) 5. f4 : d6 c7 : c3 6. b2 : d4 g5—f4 7. e3 : g5 h6 : f4 8. a3—b4 f4—e3! 9. d2 : f4 b6—c5 10. d4 : b6 a7 : a3.

Diagramm 149



Mõlema poole seisus (diagramm 149) on puudusi, kuid mäng on nähtavasti võrdne.

Mõlemale poolele vastuvõetavaid avangusüsteeme on ligi 2000. Kui arvestada kõiki variante, siis see arv suureneb paljukordselt. Seepärast on võimatu meeles pidada isegi väikest osa vastuvõetavaid käike. Pealegi muutuvad ühtede ja samade seisude hinnangud aja jooksul. Mis täna loetakse nõrgaks, osutub homme täiesti vastuvõetavaks. Avangute uurimisel on tähtis omandada avangu käsitlemise põhimõtted, analüüsimisoskus, tähelepanuvõime.

Seega lõpetame kõige sagedamini esinevate avangute ja nende variantide vaatluse.

VI. Näitepartiid

J. TÜRN—E. PORMEISTER

Eesti NSV VI kabetšempionaat, 1956. a.

Pöördlinnaavang

1.	c3—b4	f6—e5
2.	b2—c3	g7—f6
3.	b4—a5	f8—g7?!

See käik ummistab musta vasakut tiiba ja vabastab liiga vara kabestumisvälja f8.

Parem mängida lihtsalt 3. ... f6—g5 4. e3—f4 g5 : e3 5. d2 : f4 b6—c5.

4.	e3—f4	f6—g5
5.	f2—e3	...

Elustav ja teravustav käik, millega mäng siirdub tundmatutele radadele.

5.	...	g5—h4
6.	g1—f2	b6—c5
7.	c1—b2	e7—f6

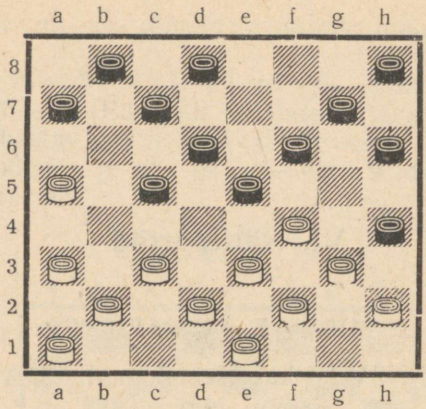
Mustal olid paremad kaitsevõimalused. Vt. diagr. 150.

8.	c3—d4!	e5 : c3
9.	b2 : b6	a7 : c5
10.	a3—b4!	c5 : a3
11.	f4—g5	h6 : f4
12.	e3 : c5	...

Valge teostas lihtsa, kuid toreda kombinatsiooni, mis viib kivi ajutise võidu kaudu parema seisuni, kus mustal on koostöövõimetud kivid.

12.	...	b8—a7
13.	c5—d6!	...

Diagramm 150



Oli võimatu säilitada enamkivi, sest pärast 13. d2—e3? või g3—f4? võidab must käikudega 13. ... a3—b2! 14. a1 : c3 c7—b6 15. a5 : c7 d8 : b2.

13. ...	**c7 : e5**
14. g3—f4!	**e5 : g3**
15. h2 : f4	**d8—c7**

Õige käik. Käigule 15. ... g7—f6 järgneb 16. d2—e3 d8—c7 17. f4—e5 ja valge võidab.

Käigule 15. ... g7—h6 järgneb 16. f4—e5 paremusega valgele.

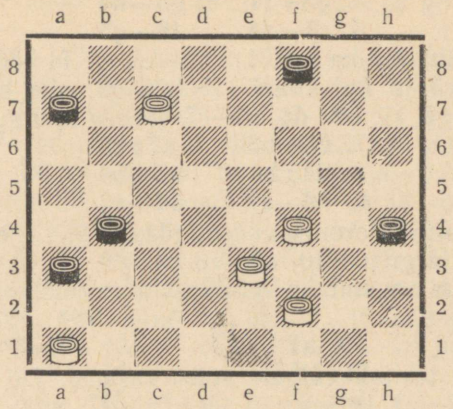
16. d2—e3	**c7—d6**
17. e1—d2	**g7—h6**

Halb on 17. ... g7—f6, sest järgneb 18. f4—e5 ja valge võidab.

18. e3—d4	**h8—g7**
19. d4—e5	**d6—c5**
20. d2—e3	**g7—f6**
21. e5 : g7	**h6 : f8**
22. a5—b6	**c5—b4**
23. b6—c7	vt. diagr. 151.
23. ...	**b4—c3?**

See käik kaotab partii. Oli vaja mängida 23. ... a7—b6! 24. c7 : c3 a3—b2! ja valgel ei ole varukäiku. Edasi võib mäng kulgeda 25. f4—e5 b2 : f6 26. e3—f4 (26. e3—d4 f8—e7 27. d4—c5 f6—e5 28. c5—b6 e5—f4 29. b6—a7 f4—g3 30. f2—e3 g3—h2 31. a7—b8 h4—g3 32. b8—a7

Diagramm 151



e7—d6 33. a7—b6 d6—e5 viigiga) 26. . . . f8—e7 27. a1—b2 e7—d6 28. f4—g5 f6—e5 29. g5—h6 e5—f4 30. h6—g7 f4—g3 31. f2—e3 g3—h2 ja viik.

Või 25. c3—d4 b2—c1 26. d4—e5 (26. d4—c5 c1—a3! 27. c5—b6 a3—d6 viigiga) 26. . . . f8—e7 ja viik.

Kui 25. c3—b4, siis b2—c1 26. b4—a5 f8—e7 27. a5—b6 e7—d6 ja viik.

24. c7—b8 a3—b2

Katse 24. . . . f8—e7 ähvardusega 25. . . . e7—d6 lükatakse ümber käiguga 25. f4—e5 ja kui 25. . . . a3—b2, siis 26. e5—f6 e7 : g5 27. e3—d4 c3 : e5 28. a1 : c3 g5—f4 29. c3—b4 e5—d4 30. b8 : h2 a7—b6 31. h2—f4 b6—a5 32. b4—c5 d4 : b6 33. f4—d6 ja valge võidab.

25. f4—g5 h4 : f6
26. e3—d4 c3 : e5
27. a1 : c3 e5—d4
28. c3 : g7 f8 : h6

Must pani relvad maha.

H. LAUDVER—Ü. KESKER

Eesti NSV VI kabetšempionaat, 1956. a.

Nurkmine kiilavang

1. c3—d4 b6—a5
2. d4—c5 d6 : b4
3. a3 : c5 f6—g5

4. b2—c3 g7—f6
5. g3—f4 g5—h4
6. c3—d4 f6—g5

Hea on mustale ka 6. ... f6—e5 7. f4 : d6 c7 : c3 8. d2 : b4 a5 : c3 ja kui edasi 9. h2—g3, siis h6—g5 10. c1—b2 h8—g7 11. b2 : d4 b8—c7 võrdse mänguga.

7. c5—b6 a7 : c5
8. d4 : b6 a5—b4
9. b6—a7 b4—a3

Nõrgem on S. Vorontsovi lemmikkäik 9. ... e7—d6, sest sellele võib järgneda 10. d2—c3 b4 : d2 11. e1 : c3 h8—g7 12. a1—b2 ja mustal on mõningaid raskusi oma parema tiiva arendamisel.

10. a1—b2 ...

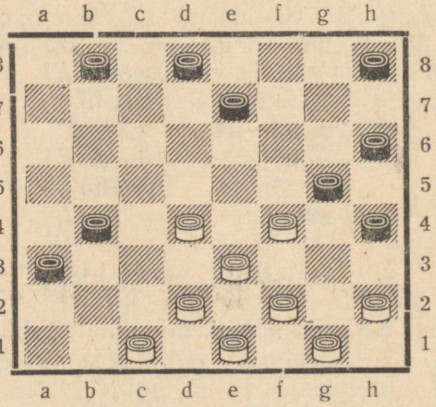
Käik, mis tekitab valgele suuri raskusi. Oli vaja mängida 10. d2—c3 ja kui 10. ... f8—g7, siis 11. h2—g3 umbes võrdse mänguga; kui aga 10. ... e7—d6, siis 11. c3—d4 h8—g7 12. a1—b2 f8—e7 13. d4—e5! ja juba must peab taotlema viiki.

10. ... e7—d6!
11. b2—c3 f8—e7
12. c3—d4 c7—b6!

See käik tugevdab tunduvalt musta seisu.

13. a7 : c5 d6 : b4

Diagramm 152



14. f2—g3? ...

Halb on ka 14. d4—e5?, sest järgneb 14. ... a3—b2! 15. c1 : c5 e7—d6! 16. ~ d8 : d4 17. e3 : c5 g5 : c1 ja must võidab.

Viigistas 14. d2—c3 b4 : d2 15. e1 : c3 e7—d6 16. c1—d2! b8—a7 17. d4—c5 d6 : b4 18. c3 : a5 h8—g7 (18. ... a3—b2 19. d2—c3) 19. d2—c3 g7—f6 20. h2—g3 d8—e7 (20. ... a7—b6 21. a5 : c7 d8 : b6 22. c3—d4 b6—a5 23. d4—c5 a5—b4 24. c5—b6 b4—c3 25. b6—c7 a3—b2 26. f4—e5 viigiga; 20. ... d8—c7 21. c3—d4 a3—b2 22. d4—e5 f6 : d4 23. e3 : c5 g5 : e3 24. f2 : d4 h4 : f2 25. g1 : e3 viigiga) 21. c3—d4 a3—b2 22. a5—b6 a7 : c5 23. d4 : b6 b2—c1 24. b6—a7 e7—d6 25. a7—b8 ja must peab rahulduma viigiga, sest käigule 25. ... f6—e5 järgneb 26. b8—a7 c1—b2 27. e3—d4 e5 : c3 28. a7—b8 jne.

14.	...	**h4 : f2**
15.	**e1 : g3**	**g5—h4**
16.	**g1—f2**	**h8—g7**
17.	**f4—e5**	**e7—f6**

Valge käigud on ainsad vastuvõetavad.

18.	**g3—f4**	**b8—c7**
19.	**f2—g3**	**h4 : f2**
20.	**e3 : g1**	**f6—g5**
21.	**d2—e3**	**d8—e7**
22.	**h2—g3**	**g5—h4**
23.	**g1—h2**	**h4 : f2**
24.	**e3 : g1**	**e7—f6**
25.	**g1—f2**	**b4—c3!**
26.	**d4 : b2**	**f6 : d4**
27.	**f2—g3**	**g7—f6**
28.	**g3—h4**	**c7—d6**
29.	**h2—g3**	**f6—e5**

Valge tunnistas end võidetuks.

N. ŽADIN—V. KOSTŌLJOV

Üleliiduline turniir, 1938

Taandusavang

1.	**c3—d4**	**d6—c5**
2.	**g3—h4**	**c7—d6**

Valge, käies 2. g3—h4, loobus käigust 2. b2—c3, provotseerides Bodjanski kaitset, s. o. käiku 2. ... h6—g5, mille

järel mäng võinuks areneda järgnevalt: 3. b2—c3 g7—h6 4. f2—g3 c7—d6 ja edasi vahetus 5. ... b6—a5 väikese paremusega valgele.

Käigule 2. ... e7—d6 võis järgneda 3. f2—g3 f8—e7, siirdudes vanaavangusse.

3. h2—g3 b6—a5
4. d4 : b6 a5 : c7

Seega siirdus mäng taandusavangu varianti.

5. a3—b4 ...

Et vallutada väli a5, mis on käesolevas seisus tähtis.

5. ... a7—b6
6. b4—a5 b6—c5

Arvatavasti on see parim käik. Käigule 6. ... f6—e5 järgneb 7. e3—f4 e5—d4?! jne., mida vaatlesime avangute teoorias.

7. b2—a3 ...

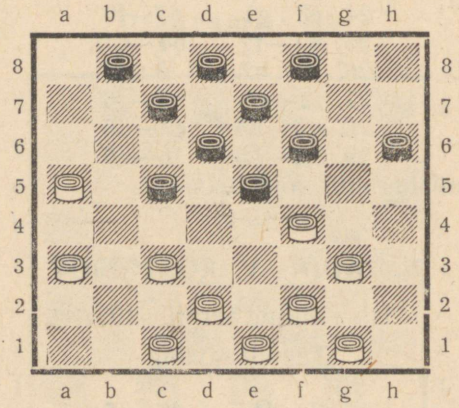
Valge plaaniks on musta tsentri piiramine.

7. ... f6—g5
8. h4 : f6 g7 : e5

Avangu vaimus on käik 8. ... e7 : g5.

9. e3—f4 h8—g7
10. a1—b2 g7—f6
11. b2—c3 ...

Diagramm 153



Saabunud seis (diagramm 153) on valgele soodsam, sest must, vallutanud küll tsentri, ei suuda seal tegutseda ja peab tegutsema tiibadel.

11. ... c5—d4?

See käik on väga nõrk, võib-olla isegi hukatuslik.

Halb on ka 11. ... f6—g5?, sest valge vastab 12. c3—d4! g5 : e3 (a. 12. ... c5 : e3 13. f2 : h4 ja valge võidab; b. 12. ... e5 : c3 13. d2 : b4 g5 : e3 14. f2 : b6 b8—a7 15. g3—f4 a7 : c5 16. f4—e5 ja valge võidab) 13. d4 : f6 e7 : g5 14. f2 : b6 b8—a7 15. e1—f2 a7 : c5 16. g3—f4 g5 : e3 17. f2 : b6 ja valge võidab.

Oli vaja mängida 11. ... c5—b4 12. a3 : c5 d6 : b4 13. f4 : d6 c7 : e5 ja saabunud seis on tihti esinenud.

12. c3—b4 d4—e3

Käigule 12. ... d4—c3 järgneb 13. b4—c5 d6 : b4 14. a3 : c5, must kaotab kivi ja kaitsevõimalused.

13. f2 : d4 e5 : c3
14. d2—e3! f8—g7

Pärast 14. ... c3—b2 15. b4—c5 d6 : b4 16. a5 : a1 on valgel võiduseis.

15. b4 : d2 c7—b6
16. a5 : e5 f6 : h4

Kivi on tagasi võidetud, kuid seisu halvenemise hinnaga.

17. d2—e3 e7—d6
18. e3—d4 d8—c7
19. e1—f2 ...

Võitev käik, mille järel mustal luhtuvad viigiväljavaated.

19. ... b8—a7

Halb on 19. ... g7—f6, sest järgneb 20. d4—e5 f6 : d4 21. f2—g3 h4 : f2 22. g1 : e7 ja valge võidab.

Käigule 19. ... c7—b6 järgneb 20. d4—c5 b6 : d4 21. f2—g3 ja valge võidab.

20. a3—b4

Must oli sunnitud alistuma, sest pärast käiku 20. ... a7—b6 või c7—b6 või g7—f6 võidab valge ülalnäidatud viisil (vt. märkus musta 19. käigu juurde).

Kui aga 20. ... h4—g3, siis 21. f2 : h4 ja edasi kas 21. ... g7—f6 22. d4—c5 või 21. ... a7—b6 22. b4—a5 g7—f6 23. c1—d2 — mõlemal juhul valge võiduga.

Lühike, kuid sisukas partii.

Ü. KESKER—S. POMERANTSEV

NSV Liidu XIV kabetšempionaadi Gorki veerandfinaal, 1951. a.

Pöördkiilavang

1. g3—h4 ...

Suurvõistlustel väga harva kasutatav käik. Selle käiguga ei arenda valge vasakut tiiba ega valluta tsentrit, vaid viib kivi ääreväljale, kus kivi on küll paremini kaitstud, kuid tema mõju on tunduvalt väiksem, nagu seda nägime Petrovi avangu vaatlemisel.

Käigu eesmärgiks on viia partii vähemuuritud radadele.

1. ... f6—e5

Mustal on suur valik häid jätke. Kõige edukamateks loetakse aga vastused 1. ... f6—e5, 1. ... f6—g5 ja 1. ... b6—a5.

2. c3—b4 ...

Pärast teksti käiku või käike 2. a3—b4 ja 2. f2—g3 võib must käiguga 2. ... e5—f4 viia partii turniiripraktikas harvaesinevasse pöördkiilavangusse, kus mustal avanevad veidi soodsamad võimalused.

Partiis F. Serov—Ü. Kesker, NSV Liidu XVIII kabetšempionaadi Orehhovo—Zujevo poolfinaalis 1956. a. jätkati: 2. a3—b4 e5—f4 3. e3 : g5 h6 : f4 4. b4—c5 d6 : b4 5. c3 : a5 b6—c5 6. b2—a3?! g7—f6 eelistatavama seisuga mustale.

Mängitakse ka 2. e3—f4 e5 : g3 3. h2 : f4 ja pärast käiku 3. ... g7—f6 jätkatakse 4. d2—e3 f6—e5 5. f2—g3 ühes täiesti mängitava seisuga valgele. Nii mängiti ka partiides R. Viisma—Ü. Kesker ja A. Puusepp—Ü. Kesker, Tallinn, 1956.

Nõrk on aga käik 2. e3—d4 vastuse 2. ... e7—f6! tõttu ning pärast 3. d2—e3 järgneb h6—g5!

Kohe kaotab käik 2. h2—g3? vastuse e5—d4 3. e3 : c5 b6 : d4 4. c3 : e5 d6 : h2 tõttu.

2. ... e5—f4

Must võib vältida pöördkiilavangut, jätkates kas 2. ... b6—a5 või 2. ... g7—f6.

3. e3 : g5 h6 : f4

4. b2—c3 g7—f6

Pärast käike 4. ... b6—a5 5. b4—c5 d6 : b4 6. a3 : c5

tekib mõlemapoolne kiilavang. Selle avangu vältimiseks võis valge mängida kohe 4. b4—a5.

Tugevaimaks vastuseks loetakse 4. ... b6—c5.

5. b4—a5 h8—g7
6. c3—b4 d6—c5

Must võis mängida ka 6. ... f4—g3 7. h2 : f4 d6—c5 8. b4 : d6 c7 : g3 9. a5 : c7 b8 : d6.

Kasutatakse ka käiku 6. ... b6—c5.

7. b4 : d6 c7 : e5
8. a5 : c7 b8 : d6
9. a1—b2 a7—b6
10. b2—c3 b6—c5

Valge ähvardas 11. d2—e3. Hea oli mustal mängida 10. ... b6—a5.

11. c3—b4 g7—h6

Vahetus 11. ... f4—g3 12. h2 : f4 e5 : g3 on halb, sest järgneb 13. f2—e3 g3—h2 14. d2—c3 f6—e5 15. e1—f2 g7—f6 (Ainus käik, kuna pärast 15. ... e7—f6 järgneb kombinatsioon 16. h4—g5 f6 : h4 17. e3—d4 c5 : e3 18. f2 : h8 ja valge võidab.) 16. e3—d4 c5 : e3 17. f2 : d4 võiduvõimalustega valgele.

12. b4—a5 f4—g3

Ainus vastuvõetav käik. Pärast 12. ... d8—c7? või 12. ... f8—g7? järgneb kombinatsioon: 13. h4—g5! f6 : h4 14. a3—b4 c5 : a3 15. c1—b2 a3 : e3 16. f2 : b6 või f2 : h8 ja valge võidab.

13. h2 : f4 e5 : g3
14. f2—e3 ...

Tõsiselt tuleb arvesse ka käik 14. d2—e3.

14. ... g3—h2
15. a3—b4 c5 : a3
16. a5—b6 d6—c5

Must takistab valget kabesse minemast.

17. b6 : d4 e7—d6
18. e3—f4 ...

Valge peab mängima väga täpselt. Näiliselt hea käik 18. d2—c3 viib antud juhul kaotusele, sest järgneb 18. ... d6—c5 19. d4 : b6 d8—c7 20. b6 : g5 h6 : b4 21. e1—d2 b4—c3 22. d2 : b4 a3 : c5 ja tekkinud lõppmängus on opositsioon musta kasuks.

Kaotab ka käik 18. e1—f2, sest järgneb 18. ... f8—e7! ja pärast 19. d2—c3 järgneb jällegi kombinatsioon: 19. ...

d6—c5 20. d4 : b6 d8—c7 21. b6 : d8 e7—d6 22. d8 : g5 h6 : b4.

Kui nüüd 23. h4—g5, siis b4—c3 24. g5—f6 c3—b2 25. f6—g7 b2—a1 ja valge kivi g7 saab teha kabena enne hävimist vaid ühe käigu.

Kui aga 23. f2—e3, siis jälle b4—c3 ja pärast 24. e3—d4 c3 : e5 25. h4—g5 järgneb e5—f4 26. g5 : e3 d6—e5 musta võiduga.

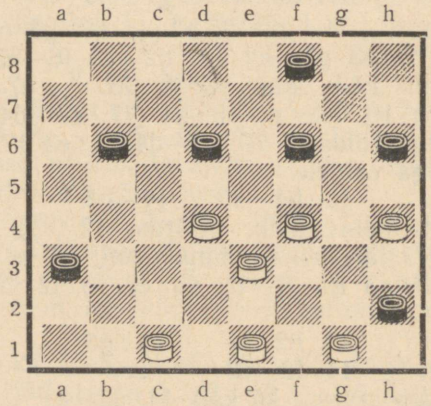
18. ... d8—c7

Veidi tugevam on jätk 18. ... f8—e7 19. d2—e3 f6—g5 20. h4 : f6 e7 : g5.

Kaotab aga 18. ... d8—e7 19. d4—e5 f6 : d4 20. f4—g5 h6 : f4 21. d2—e3 f4 : d2 22. e1 : c7.

19. d2—e3 c7—b6

Diagramm 154



Mustal ei ole paremat käiku. Pärast käiku 19. ... f8—e7 järgneb kombinatsioon 20. c1—b2 a3 : c1 21. d4—e5 f6 : f2 22. e1 : g3 c1 : g5 23. h4 : b6 h2 : f4 24. b6—a7 d6—e5 25. a7—b6 f4—g3 26. g1—h2 ja valge võidab.

20. h4—g5 ...

Kahe kivi hinnaga läheb valge kabesse. Tugev oli samuti 20. e1—f2 b6—a5 (Ainus vastuvõetav käik. Käigule 20. ... d6—c5 järgneb 21. f4—e5.) 21. h4—g5 f6 : h4 22. d4—e5. Alljärgnev jätk on mustale sunnitud.

20. ... f6 : h4
21. d4—e5 d6—c5
22. e5—f6 h4—g3

23. f6—g7 g3 : e5
24. g7—h8 e5—f4
25. e3 : g5 h6 : f4
26. h8—f6 ...

Parim käik, sest must ähvardas 26. ... f8—g7. Halb on 26. h8—c3 vastuse c5—d4 tõttu.

26. ... b6—a5

Suhteliselt parim käik.

27. f6—h8! ...

Siin võitis ka, nagu näitab analüüs, käik 27. e1—d2.

27. ... a5—b4
28. h8—f6! ...

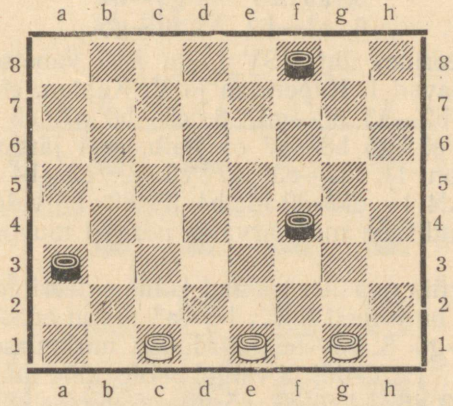
Parim võidukäik. Muide võidab ka 28. e1—d2.

28. ... b4—c3

See käik kaotab kiiresti. Kaotab ka 28. ... f8—e7 29. f6 : d8 b4—c3 30. d8—f6! c5—d4 31. e1—f2! f4—e3 32. f6—g7 e3—d2 33. c1 : c5 c3—d2 (33. ... a3—b2 34. g7—h6 b2—a1 35. h6—c1 ja valge võidab) 34. g7—a1 ja valge võidab.

29. f6 : a1 c5—d4
30. a1 : g3 h2 : f4

Diagramm 155



Tekkinud näiliselt lihtsa lõppmänguga (diagramm 155) olid mõlemad vastased rahul.

Must pakkus siin viiki, kuid valge oli tekkinud seisu põhjalikumalt analüüsinud ja loobus viigist, jätkates

31. g1—f2! ...

Valge võidujätku on ikkagi veel raske näha.

31.	...	**f8—e7**
32.	**f2—e3!**	**f4 : d2**
33.	**e1 : c3**	**e7—f6**
34.	**c1—d2!**	...

Must alistus, sest pärast 34. ... f6—g5 järgneb 35. d2—e3 g5—h4 36. e3—f4 võiduga.

Äärmiselt terav ja võimalusterohke partii. Partii lõpposa on valge poolt väga täpselt mängitud.

N. ŽADIN—A. JÜRGENSON

Eesti NSV VI kabetšempionaat, 1956.

Kiilavang

1.	**c3—d4**	**f6—g5**
2.	**b2—c3**	**g7—f6**
3.	**c3—b4**	**h8—g7**

Halvem on 3. ... d6—e5 4. d4—c5 b6 : d4 5. e3 : c5, sest valgel tekib löökrühm a3, b4, c5.

4.	**b4—c5**	**d6 : b4**
5.	**a3 : c5**	**g5—h4**
6.	**a1—b2**	**f6—g5**

Kommenteerides üht NSV Liidu XVI kabetšempionaadi partiid, väidavad I. Kuperman ja V. Kaplan, et jätk 6. ... b6—a5 7. b2—a3 h6—g5 8. c5—b6 a7 : c5 9. d4 : b6 g5—f4? 10. e3 : g5 b8—a7 on halb, sest järgneb huvitav kombinatsioon 11. d2—c3! a7 : c5 12. c3—b4 a5 : c3 13. f2—e3! h4 : d4 14. c1—d2 f6 : h4 15. d2 : b8 valge võiduga. Selles variandis on meie arvates nõrgad musta 7. ja eriti 9. käik.

Teises partiis aga needsamad kommenteerijad väidavad, et eelistatav on nimelt 6. ... b6—a5 ja kui edasi 7. g3—f4, siis kas f6—g5 8. c5—b6, siirdudes nurkmisse kiilavangusse või 7. ... c7—d6! ja valgel ei ole nüüd muud paremat kui 8. b2—a3 d6 : b4 9. a3 : c5 f6—g5 võrdse seisuga.

Mis on siis parem? Arvame, et 6. ... f6—g5 on hea käik, mis annab mustale sisukama mängu. Veidi nõrgem, kuid ka vastuvõetav on 6. ... b6—a5 kavatsusega vastata käigule 7. b2—a3 käiguga c7—d6 ja käigule 7. g3—f4 käiguga f6—g5. Mõlemal juhul on seis võrdne.

7. b2—c3 ...

Tugevam on 7. g3—f4 või 7. b2—a3.

7. ... g5—f4?!

Seda käiku soovitab L. Ramm oma raamatus «Kabeavangute kursus». Meie arvates aga läheb selle käigu tagajärjel paremus valgele.

Väga halb on 7. ... b6—a5?, sest valge teostab kabestuskombinatsiooni: 8. c3—b4 a5 : e5 9. e3—f4 jne.

Oli vaja mängida 7. ... g7—f6 8. c1—b2 b6—a5 9. c5—b6 a7 : c5 10. d4 : b6 e7—d6!, säilitades väikest positsioonilist ülekaalu.

8. g3 : e5 e7—d6
9. c5 : e7 f8 : f4
10. e3 : g5 h4 : f6

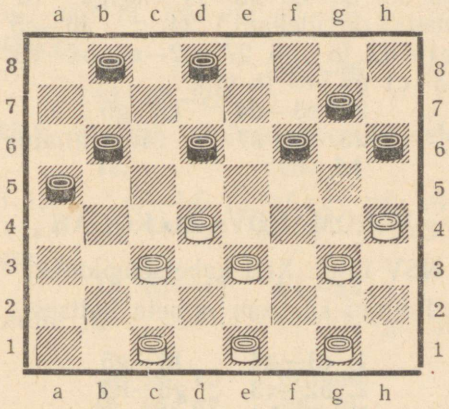
Vahetuse tulemusena jäi mustal kivi g7 arendamata ja vähenes tiibade koostöövõime. Seega on mustal väike halvemus.

11. h2—g3 c7—d6
12. g3—h4 b6—a5

See käik on passiivne. Oli vaja vabaneda kivi g7 mahajäämusest ja käia 12. ... h6—g5 edasise g7—h6 ja f6—e5-ga.

13. d2—e3 a7—b6
14. f2—g3 ...

Diagramm 156



14. ... h6—g5?

Hilja! Seni seisis must vaid halvemini (diagramm 156), kuid teksti käik toob juba kaotuse.

Must pidi mängima 14. ... d6—e5 15. e3—f4 d8—c7 16. f4 : d6 c7 : e5 16. g3—f4 võrdse mänguga. Kui aga 15. c1—d2, siis h6—g5 16. g1—h2 g7—h6. Valge võis säilitada ülekaalu vaid 15. g1—h2 b6—c5 16. d4 : b6 a5 : c7 17. c1—d2! abil.

Mustal vääris tähelepanu veel käik 14. ... d8—c7.

15. g3—f4! g7—h6
16. d4—e5! f6 : b2
17. c1 : a3 ...

Vastase halb käik 14. ... h6—g5 võimaldas valgel kombinatsioonilisel teel vallutada tõkkevälja f6 ja saavutada suure positsioonilise ülekaalu.

17. ... b6—c5
18. h4 : f6 b8—a7

Kõik need käigud ei suuda päästa musta kaotusest. Tõkkekivi f6 saab hävitada vaid kivi loovutamisega, mis samuti ei too kergendust.

19. g1—h2 a7—b6
20. h2—g3 a5—b4
21. f6—e7 ...

Arusaamatu! Oli vaja käia 21. e3—d4!

21. ... d6 : f8?

Oli vaja mängida 21. ... d8 : f6 22. e3—d4 c5 : g5 23. a3 : a7 g5—h4! 24. g3—f4 (a. 24. a7—b8 h4 : f2 25. e1 : g3 f6—g5 26. b6 : e5 g5—f4 viigiga. b. 24. e1—f2? f6—g5 ja mustal on ülekaal.) 24. ... d6—c5 25. a7—b8 c5—b4 26. e1—d2 f6—g5 27. d2—e3 b4—c3 28. b8—e5 c3—d2 29. e3 : c1 g5 : e3 ja viik.

22. e3—d4 c5 : g5
23. a3 : a7 Must alistus.

V. ROMANOV—M. KOGAN

NSV Liidu XIII kabetšempionaat

Kogani süsteem nimeta kaitses

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g5—h4
3. c3—b4 d6—e5

Käiku 3. ... d6—e5 mängitakse õigustamatult harva.

Tavaliselt mängitakse 3. ... g7—f6 ja edasi 4. b4—c5 või d4—c5. Partii käigud moodustavad M. Kogani süsteemi nimeta kaitses.

4. d4 : f6 g7 : e5

Löömine 4. ... e7 : g5 on ebasoodsam, sest võimaldab valgele suurema tegevusvabaduse.

5. b4—a5 h8—g7

Ebasoovitatav on 5. ... b6—c5, sest pärast 6. g3—f4 e5 : g3 7. h2 : f4 on ülekaal valge poolel. Kui nüüd edasi 7. ... e7—d6, siis 8. a1—b2 f8—e7 9. b2—c3 c5—b4 10. a3 : c5 d6 : b4 11. c3—d4 b4—a3 12. f2—g3! ja pärast vahetust ähvardab valge läbi murda oma paremal tiival.

6. d2—c3 ...

Mängitakse ka 6. a1—b2 ja pärast g7—f6 võib järgneda 7. g3—f4 e5 : g3 8. h2 : f4 f6—e5 võrdse mänguga.

6. ... g7—f6
7. a3—b4 ...

Selle käigu sihiks on vahetuse teel vastase tsentri ründamine ja löökrühma c1, d2, e3 moodustamine.

7. ... f6—g5
8. c3—d4 e5 : c3
9. b4 : d2 b6—c5
10. a1—b2 f8—g7
11. g3—f4 ...

Käigule 11. b2—c3 võib järgneda kas 11. ... c7—b6 12. a5 : c7 d8 : b6 või 11. ... c5—b4 12. c3—d4 b4—a3 13. g3—f4 e7—d6! 14. d4—e5! a7—b6 — mõlemal juhul võrdse mänguga.

11. ... g7—f6
12. d2—c3! ...

Huvitav käik, mis viib tundmatutele radadele.

12. ... c5—b4

Parem oli 12. ... c7—b6 13. a5 : c7 d8 : b6 14. e1—d2! b6—a5 ja edasi 15. f4—e5 f6 : d4 16. c3 : e5 a7—b6! võrdse mänguga.

13. c3—d4 b4—a3

Muidugi mitte 13. ... b4—c3 14. h2—g3! ja valge võidab.

14. f4—e5 e7—d6
15. e5 : g7 h6 : f8
16. b2—c3 ...

Nõrgavõitu käik, mis teeb valge vasaku tiiva liikumatuks.

Parem oli 16. d4—c5 d6 : b4 17. a5 : c3 g5—f4 18. e3 : g5 h4 : f6 19. c3—d4 ja valgel on täiesti hea mäng.

16. ... g5—f4

Otstarbekohane vahetus.

17. e3 : g5 h4 : f6
18. h2—g3 f8—g7
19. g3—h4 a7—b6
20. e1—d2? ...

Nõrk käik. Parem oli 20. f2—g3 valmistudes rünnakuks paremal tiival.

20. ... d6—c5

See ründekäik kasutab eelneva valge vea.

21. c3—b4 ...

Paremat ei ole. Käigule 21. f2—e3 või 21. d2—e3 järgneb c7—d6! 22. a5 : e5 b8—a7 23. d4 : b6 f6 : b2 ja must võidab.

21. ... c5 : e3
22. d2 : f4 a3 : c5
23. c1—b2 d8—e7
24. b2—a3 g7—h6
25. f2—g3 e7—d6
26. g1—h2 d6—e5!
27. f4 : b4 h6—g5

Omades enamkivi, valge siiski alistus, sest kõik tema kivid on tõkestatud ja tal ei ole varukäike, näiteks: 28. b4—c5 b6 : d4 29. a3—b4 b8—a7 ja must võidab.

A. STEPANOV—Z. TSIRIK

NSV Liidu XIII kabetšempionaadi partii

Linnaavang

1. c3—d4 f6—g5
2. b2—c3 g7—f6
3. c3—b4 b6—c5

Selle käiguga siirdub must kallakavangusse.

4. d4 : b6 a7 : c5

Võimalik on 4. ... c7 : c3 5. d2 : b4 h8—g7! 6. b4—a5 d8—c7 7. e3—d4 g5—h4 8. d4—c5 või 8. a1—b2 võrdse seisuga.

5. d2—c3 ...

Võib mängida 5. a1—b2 f6—e5 6. g3—f4 e5 : g3 7. h2 : f4 h8—g7 8. b2—c3 g7—f6 võrdse seisuga.

5. ... g5—h4
6. c1—d2 ...

Avangu vaimus on jätk 6. c3—d4 f6—g5 7. d4 : b6 c7 : c3 8. c1—b2 jne. võrdsete võimalustega.

Partii käiguga väldib valge kallakavangut ja siirdub linnaavangu varianti.

6. ... b8—a7
7. c3—d4 c7—b6
8. b4—a5 d6—e5
9. a5 : c7 d8 : b6
10. d2—c3 e7—d6
11. g3—f4 ...

Ainus vastuvõetav käik.

11. ... e5 : g3
12. h2 : f4 f8—g7
13. g1—h2 ...

Nõrk käik, mis annab musta arendamata löökrühmale f6, g7, h8 tõhusa ründevõimaluse.

Oli vaja 13. f2—g3! h4 : f2 14. e1 : g3 ja valge seis on veidi tugevam.

13. ... f6—e5!
14. d4 : f6 g7 : g3
15. h2 : f4 b6—a5
16. e1—d2 ...

Käik 16. c3—d4? viib kaotusele, sest järgneb 16. ... h8—g7 17. d4 : b6 a7 : c5! 18. a1—b2 (või e1—d2) d6—e5!

16. ... h6—g5!

Hea kivikahing tsentri vallutamiseks ja liittõkke moodustamiseks.

17. f4 : h6 d6—e5!
18. a3—b4 ...

Paremat ei ole.

18. ... c5 : a3
19. e3—d4 e5—f4
20. f2—e3 h4—g3
21. e3 : g5 g3—f2
22. d4—e5 f2—e1
23. g5—f6? ...

Kaotab lõplikult. Oli vaja mängida 23. e5—f6! (diagramm 79).

23. ... e1—g3!

24. e5—d6 ...

Käigule 24. h6—g7 järgneb g3 : c7 25. d2—e3 (25. g7—f8 c7—d8 ja must saab suure ülekaalu) 25. ... c7—d8 26. e3—d4 d8 : h4 27. g7—f8 a3—b2 ja must võidab.

24. ... g3 : b8

25. h6—g7 ...

Käigule 25. f6—e7 järgneb a5—b4 26. c3 : a5 a7—b6 27. a5 : c7 b8 : f8 ja must võidab.

25. ... b8—c7
26. g7—f8 c7—d8
27. f8—e7 a7—b6
28. c3—d4 h8—g7
29. f6 : h8 d8 : e1
30. h8—d4 a5—b4
31. d4 : a7 b4—c3
32. a7—e3 e1—g3
33. e3—g5 g3—d6
34. g5—h4 a3—b2
35. h4—f2 b2—c1

Valge alistus.

Ü. KESKER—E. PANI

Eesti NSV VI kabetšempionaat, Tallinn, 1956.

Linnaavang

1. c3—d4 d6—c5
2. g3—f4 ...

Linnaavangus arendatakse tavaliselt enne vasakut tiiba ja alles hiljem jätkatakse g3—f4.

2. ... f6—g5
3. b2—c3 ...

Hea on 3. d2—c3 g7—f6 4. c3—b4 g5—h4 5. b4 : d6 e7 : c5 6. b2—c3 h8—g7 7. c1—b2 d8—e7 võrdse seisuga.

3. ... g7—f6
4. c3—b4 ...

Harva mängitakse 4. f4—e5 h8—g7 5. c3—b4 g5—h4 (5. ... b6—a5 6. b4 : d6 e7 : c5 7. d4 : b6 f6 : d4 8. e3 : c5 a5—b4 9. c5—d6 a7 : e7 10. a3 : c5 c7—d6 11. c5—b6 võrdse seisuga) 6. b4 : d6 e7 : c5 7. a1—b2 h6—g5 (7. ... f8—e7 8. d2—c3 b6—a5 9. d4 : b6 a7 : c5 10. h2—g3 f6 : d4 11. c3 : e5 e7—d6 12. g3—f4 b8—a7 võrdse seisuga)

8. d2—c3 d8—e7 9. c3—b4 e7—d6 10. b4—a5 d6 : d2 11. c1 : e3 g7—h6 12. f2—g3 h4 : f2 13. e1 : g3 ja kahitud kivi eest on valgel positsiooniline paremus.

4. ... h8—g7

See jätk annab valgele veidi soodsama mängu. Sagedasti mängitakse siin 4. ... b6—a5 5. b4 : d6 e7 : c5 6. d4 : b6 a7 : c5 7. d2—c3 g5—h4.

5. b4 : d6 e7 : c5

6. a1—b2 b6—a5

Halb on mängida 6. ... g5—h4 vahetuse 7. f4—g5 h6 : f4 8. e3 : e7 tõttu ja valgel on paremus.

Teksti käigu asemel võis must mängida 6. ... c7—d6.

7. d4 : b6 a7 : c5

8. b2—c3 c7—d6

Paremat ei ole. Käigule 8. ... g5—h4 järgneb vahetus 9. f4—g5 h6 : f4 10. e3 : e7.

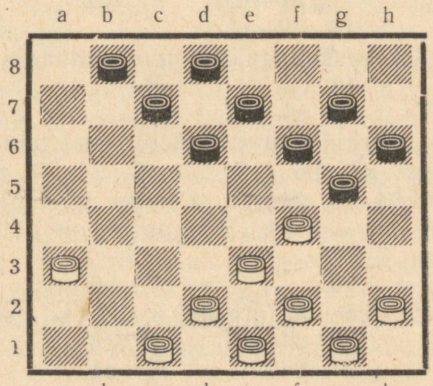
Kohe kaotab aga 8. ... d8—e7 vastuse 9. f4—e5!! f6 : b2 10. e3—f4 g5 : e3 11. f2 : a1 tõttu.

9. c3—d4 f8—e7?

Teksti käik annab mustale väga raske mängu. Parem oli mängida 9. ... d8—e7 10. d4 : b6 a5 : c7 võrdusega.

10. d4 : b6 a5 : c7

Diagramm 157



Tekkinud seisus (diagramm 157) üllatab valge toreda kivikahinguga, mis võidab partii.

11. a3—b4! c7—b6?

Loomulikuna näiv, kuid hukatuslik käik. Raske on öelda, kas selles seisus oli veel viigivõimalusi. Käigule 11. ... g5—h4 järgneb 12. f4—g5 h6 : f4 13. e3 : g5.

12. f2—g3! ...

Julge käik. Tehes selle käigu, pidi valge analüüsima kuni võiduseisuni.

12. ... b6—c5

Mustal on halb mängida 12. ... g5—h4 vastuse 13. b4—a5 tõttu ja valge võidab kivi ja partii.

Käigule 12. ... b6—a5 aga järgneb 13. g3—h4 a5 : c3 14. d2 : b4 b8—a7 15. b4—c5 d6 : b4 16. f4—e5 f6 : f2 17. h4 : h8 ja valge võidab.

13. g3—h4! ...

Ilus kivikahing suure positsioonilise ülekaalu saavutamiseks. Valgel polnudki paremat, sest käigule 13. b4—a5 järgneb g5—h4 14. g1—f2 f6—e5 15. c1—b2 b8—c7 ja mustal on võiduseis.

13. ... c5 : a3
14. d2—c3 d6—c5

Tugevaim kaitse. Kui 14. ... b8—c7 või 14. ... b8—a7, siis 15. c3—d4 d6—c5 16. d4 : b6 ~ 17. f4—e5 f6 : f2 18. h4 : h8 ja valge võidab.

15. c3—d4! e7—d6
16. d4 : b6 b8—a7
17. e1—d2! a7 : c5
18. d2—c3 ...

Valge takistab maksimaalselt musta mängu.

18. ... d8—c7
19. c3—d4 ...

On huvitav märkida, et valgel oli veel teine võiduvariant: 19. h2—g3 c7—b6 (19. ... c5—d4 20. c3 : e5 f6 : f2 21. h4 : h8 f2 : h4 22. g1—f2 ja valge võidab) 20. g1—f2 b6—a5 21. c3—d4 a5—b4 (Paremat ei ole.) 22. d4 : b6 ja valge võidab.

19. ... c7—b6

Käigule 19. ... c5—b4 järgneb 20. d4—c5 valge võiduga.

20. d4—e5 f6 : f2
21. h4 : h8 f2—e1
22. g1—f2! e1 : e5
23. h8 : c3! b6—a5
24. c3—h8 h6—g5
25. h2—g3 Must alistus.

VII. Lõppmängud, etüüdid, ülesanded

Eespool mainisime, et kabepartii jaguneb kolme ossa, milleks on: avang, keskmäng ja lõppmäng. Üleminek ühest partii osast teise toimub märkamatult, sujuvalt. Lõppmänguks loetakse partii viimane osa, kui kabelauale on jäänud kummalgi poolel mitte üle 6 kabendi. Lõppmängus võitlevad kas kivid kivide vastu, kivid kabede vastu, kivid kivide ja kabede vastu, kivid ja kabed kivide ja kabede vastu või kabed kabede vastu.

Lõppmängu tuleb mängida hoolikalt. Kabendite piiratud arvu tõttu on juba tihti võimalik ette arvestada kümmekond käiku kuni teoreetiliselt kindlaksmääratud selge võidu- või viigiseisuni. Seda võtet tulebki lõppmängus sageli tarvitada.

Lõppmängud liigitatakse tavaliselt järgmiselt:

a) Teoreetilised lõppmängud, kus võidu- või viigivõimalus on üldiselt tõestatud ja võidu või viigi saavutamise skeem on üldiselt teada, kusjuures võidu- või viigikäikude järjestusel on väike tähtsus ning võidu- või viigivõimalus jääb püsima ootekäikude tegemisel. Sellise lõppmängu kestust lühendab vaid kogu partii jooksul kehtiv säte, et võiduüritus on piiratud kabendite koosseisu muutmatul püsimisel 30 käiguga ja erisäte, et kolm kabet peavad kinni püüdma üksiku kabe hiljemalt oma 18. käiguga. Teoreetiliste lõppmängude hulka kuuluvad lõppmängud:

1) kolm kabet ühe kabe vastu,
2) kolm peateed valitsevat kabet kabe ja kivi vastu,
3) neli kabet kahe kabe vastu jne.

b) Etüüdilised lõppmängud, kus võidu- või viigi saavutamise skeem on ainus ja ei ole ette teada, kus-

juures ootekäigud võivad ürituse luhta ajada, kuid range käikude järjestus pole nõutav.

c) E t ü ü d i d on kunstlikult loodud või praktikast võetud lõppmängud, kus võidu või viigi saavutamise skeem ja lahenduse üksikud käigud on ainsad, kindlas järjekorras ja ei ole ette teada.

Eriti lõppmängus omavad suuremat tähtsust parem arendus ja varukäikude olemasolu. Varukäigul võib olla suurem väärtus kui enamkivil.

Kasulik on pähe õppida teoreetiliste lõppmängude võidu- ja viigijuhud ja -skeemid. Näiteks on kasulik teada, et üksik kivi üksiku kivi vastu ühisel vertikaalil kaotab käigul olles (opositsioonireegel) jne.

Kolm peateed valitsevat kabet ühe kabe vastu

Kolm kabet, valitsedes peateed, võidavad alati üksiku kabe vastu hiljemalt 14. käigul. Seepärast, mängides tugevama kabetaja vastu, nõrgem pool tavaliselt seda lõppmängu ei mängi ja alistub. Kuid nõrgem pool ei tarvitse alistuda, vaid võib proovida, kas vastane suudab teda võita oma 18 käiguga või mitte. 18 käigu möödumisel tekib teatavasti viik.

Võiduplaaniks on üksiku kabe tõrjumine kaksikult, kolmikult ja A. Petrovi kolmnurga moodustamine oma kolmest kabest. Selle meetodi avaldas kabetaja A. Petrov 1827. a. Võiduürituse tuleb eriti silmas pidada, et üksik kabe ei pääseks «karistamatult» peateele, kus teda kinni püüda on tavaliselt kolme kabega võimatu.

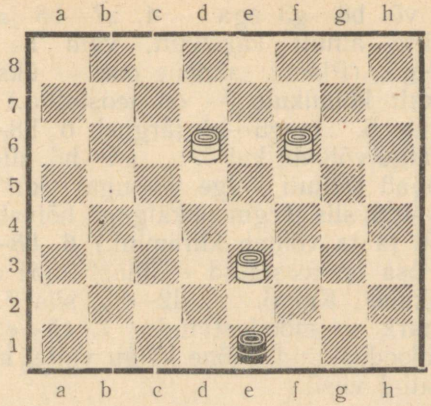
Olenevalt üksiku kabe asukohast võib A. Petrovi võidukolmnurk asuda neljal kohal:

Üksik kabe	3 kabet
a5	c5, f4, f6
d8	c3, d6, e3
h4	c3, c5, f4
e1	d6, e3, f6

Vaatleme nüüd võidujätku, alates A. Petrovi kolmnurga seisust (diagramm 158).

a) 1. . . . e1—a5 2. f6—d8 a5—c3 (või a5—e1) 3. d6—b4 c3 : a5 4. e3—b6 ja must kabe hävib.

Diagramm 158



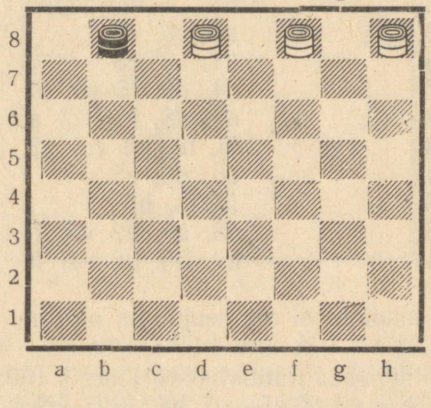
Käigul on must

b) 1. . . . e1—h4 2. e3—g5 (või 2. f6—d8) h4—e1 3. d6—g3 e1 : h4 4. f6—d8.

Analoogiliselt võidavad kolm kabet kolmnurga teistes asendites.

Vaatleme võiduplaani juhul, kui üksikkabe seisab kaksikul (diagr. 159).

Diagramm 159



Esiteks tuleb üksikkabe tõrjuda kaksikult kolmikule: **1. f8—c5 b8—h2 2. d8—b6 h2—b8 3. b6—a7 b8—f4** (Käi-

gule 3. ... b8—h2 järgneb 4. a7—b8 võiduga; käigule 3. ... b8—c7 või b8—g3 aga — 4. a7—b8 ja üksikkabe tõrjutakse mitte ainult kaksikult, vaid ka kolmikult) **4. a7—b8 f4—g5.** (Plaani esimene osa — üksikkabe tõrjumine kaksikult kolmikule — on teostatud.) **5. b8—d6 g5—d2** (Käigule 5. ... g5—c1 järgneb 6. h8—b2 c1 : a3 7. d6—f8 ja valge võidab; kui 5. ... g5—h6, siis 6. h8—g7 h6 : f8 7. c5—a3 samuti valge võiduga; kui aga 5. ... g5—h4 või g5—d8, siis järgmise käiguga hõivab valge diagonaali c1—h6 ja ta võidab kiiremini.) **6. h8—f6 d2—e1** (Plaani teine osa on teostatud — must kabe on tõrjutud kolmikult nelikule. Kui 6. ... d2—a5, siis 7. d6—f4 ja Petrovi kolmnurk on moodustatud.) **7. c5—e3.** Petrovi kolmnurk on moodustatud. Mõne käigu vältel hävib üksikkabe ülalnäidatud viisil.

Kolm peateed valitsevat kabet kabe ja kivi vastu

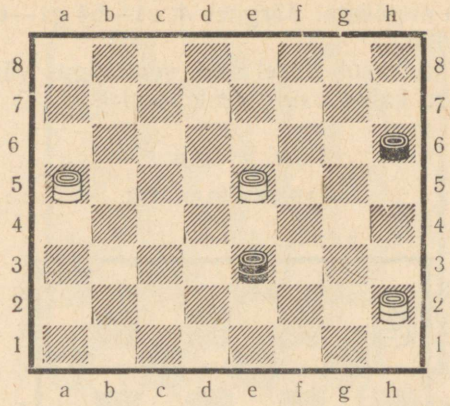
On kindlaks tehtud, et kolm kabet, valitsedes peateed, võidavad peaaegu alati kabe ja kivi vastu, kusjuures võidulõppseisude moodustamine ei tekita raskusi. Oletades edaspidi, et nõrgem pool on must, on võidulõppseisud järgmised:

Kui must kivi asub väljal:	siis valged kabed asetatakse väljadele:
a3	a5, c5, d4
a5	a1, a3, c3
a7	a3, d8, f6 või a5, a3, d4
b8	a3, d8, f6 või a5, c3, f8
d8	f6, f8, h8 või a3, h2, h8
f8	d6, d8, e5
h8	f6, f8, h6
h6	d8, e5, h2 või f4, e5, h4
h4	h2, h6, h8 või f6, h8, f4

Musta kabe asukoht ei ole seejuures oluline.

Vaatleme võidu saavutamist diagrammil 160: **1. a5—d8 e3—g1** (1. ... e3—c5 2. e5—g7 h6 : f8 3. h2—d6 ja valge võidab; 1. ... e3—f2 2. h2—g3 f2 : h4 3. e5—f6 samuti valge võiduga) **2. d8—b6 g1 : a7 3. h2—g1** ja valge võidab.

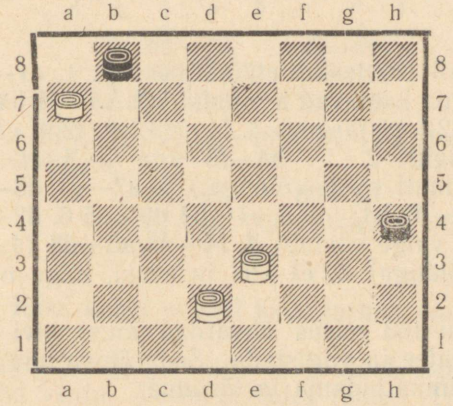
Diagramm 160



Kui must kivi asub väljal h4 ja must kabe kaksikul b8—h2, siis võidab valge vaid suuremal arvul juhtudel.

A. Harjanov

Diagramm 161



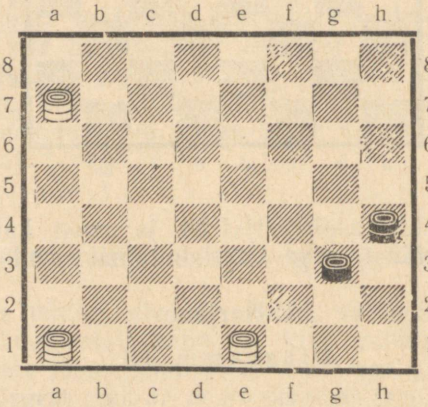
Diagrammil 161 on toodud seis, kus valge võidab etüüdiliselt, s. t. vaid parimate ning ainsate käikudega: **1. e3—g1 h4—g3** (Sunnitud. Käigule 1. . . . b8—e5 järgneb 2. d2—f4 e5 : h2 3. a7—b8 h4—g3 4. g1—a7 võiduga; käigule 1. . . . b8—g3 aga — 2. a7—b8 g3—e1 3. d2—a5 samuti võiduga)

2. g1—h2! g3—f2 3. d2—e1 f2—g1. Must kabestas kivi, kuid see teda ei päästa. Järgneb **4. e1—b4 g1—e3 5. b4—c5** ja valge võidab.

Kui must kivi asub teisel real, sealhulgas väljal h2, siis võidavad kolm kabet vaid harukordadel.

A. Vragov

Diagramm 162



Diagrammil 162 leidub etüüdiline võit: **1. a1—e5 g3—h2** (Teised käigud kaotavad kiiremini.) **2. e5—f4 h4—d8** (Käigule 2. . . . h2—g1 järgneb 3. f4—g3 h4 : f2 4. e1 : g3 valge võiduga; käigule 2. . . . h4—f6 aga — 3. f4—g3 h2 : f4 4. a7—e3 samuti valge võiduga.) **3. a7—g1 d8—a5** (3. . . . d8—h4 4. f4—d2 h4—d8 5. e1—h4 d8—a5 6. d2—e1 a5—d8 7. e1—a5 ja valge võidab) **4. f4—d2 a5—d8** (4. . . . a5—c7 5. d2—f4 võiduga) **5. e1—h4** ja edasi, nagu on näidatud ülal.

Diagrammi 163 seisus ähvardab must kivi kahinguga vallutada peatee ja viigistada. Seda ähvardust peab valge kogu aeg silmas pidama ja tõrjuma.

1. f2—h4 d8—c7

1. . . . d8—a5 2. e3—d2 a5 : e1 3. g1—f2 ja valge võidab.

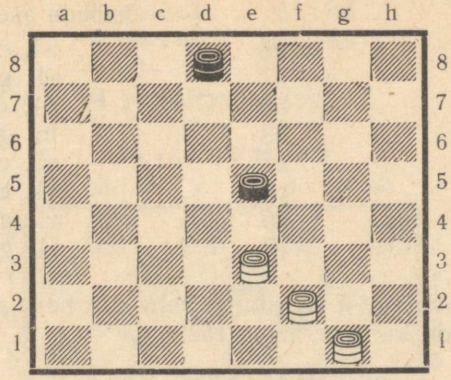
2. h4—d8 c7—d6

2. . . . c7—b8 3. d8—f6 e5 : g7 4. g1—h2 ja valge võidab.

3. e3—h6! d6—a3

3. . . . d6—f8 4. g1—e3 f8—a3 (4. . . . f8—b4 5. d8—f6

Diagramm 163



ja valge võidab) 5. e3—c1 a3—f8 6. d8—g5 ja valge võidab.

3. . . . e5—f4 4. h6 : e3 d6—e5 5. d8—c7 e5 : b8 6. g1—h2 valge võiduga.

3. . . . d6—b8 4. h6—g7 e5—f4 5. d8—h4 b8—c7 6. g1—d4 ähvardusega 7. g7—h6 ja must on sunnitud loovutama oma kivi.

4. h6—g7 e5—f4
5. d8—h4 a3—f8
6. g7—h8 f8—d6

6. . . . f8—a3 7. h4—e1 a3—f8 8. g1—h2 f4—e3 9. h2—g1 ja must kivi hävib.

7. h4—e1 d6—b8
8. **g1—h2** või **g1—a7** ja valge võidab.

Kaks kabet ja kivi kabe ja kivi vastu

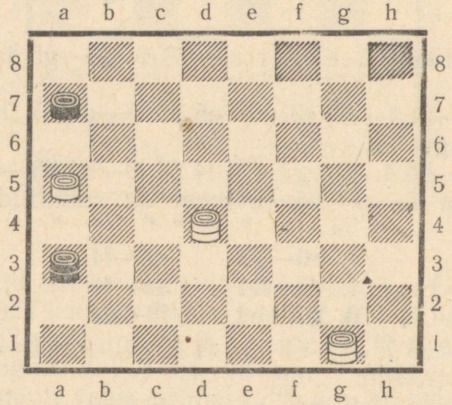
Kaks kabet ja kivi, valitsedes peateed, sageli võidavad kabe ja kivi vastu. Võitu üritades tuleb: 1) moodustada võitu säilitav seis, s. o. seis, kus must ei saa vahetada kivi ega sattuda kabega peateele, eriti kivi kahingu abil, 2) kabestada tarviduse ja võimaluse korral oma kivi, 3) moodustada lõppvõiduseis.

Olenevalt valge ja musta kivi asukohast toome valgete kabede võitusäilitava asetuse.

Valge kivi	Must kivi	Võitusäilitav valgete kabede asetus
a3	a5	a1, e1
a5	a7	a1, g1
h4	h6	a1, c1
h6	h8	f6, g5
c1	a3	a5, c3
a3	c5	a1, e1
c3	a5	a1, a3
a5	c7	a1, g1

Võidu saavutamist selgitame kahe järgneva näitega, esimene neist on kergem, teine raskem.

Diagramm 164



1. d4—e5 a3—e7

1. . . . a3—c1 2. g1—c5 c1—a3 3. c5—f8 a3—c1 4. f8—a3 c1—h6 5. e5—f6 h6—c1 6. f6—g7 c1—h6 (6. . . . c1—f4 7. a5—b6 ja valge võidab) 7. g7—f8 a7—b6 (7. . . . h6—g5 8. a5—b6 võiduga; 7. . . . h6—d2 8. a5—b6 a7 : c5 9. f8 : e1 samuti võiduga) 8. a5 : c7 h6—f4 9. c7—b8. Valge vallutab peatee ja võidab.

1. . . . a3—f8 2. g1—e3 f8—e7 3. e3—c1 e7—a3 4. e5—a1 a3—f8 (4. . . . a3—e7 5. a5—b6 a7 : c5 6. a1—d4 ja valge võidab) 5. c1—a3 f8—h6 6. a1—f6 jne. valge võiduga.

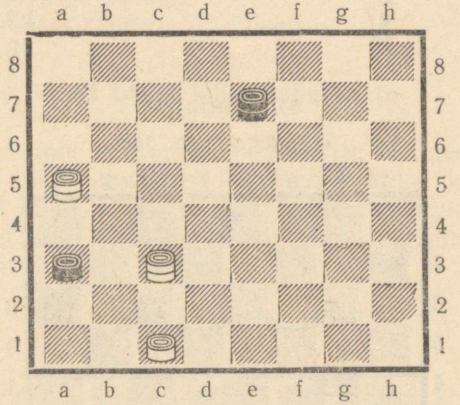
2. g1—e3 e7—h4

2. . . . e7—d8 3. e3—c5 d8—h4 4. c5—e7 h4 : d8 5. e5—c7 ja valge võidab.

3. e3—f2 h4 : e1
4. e5—c3 e1 : b4
5. a5 : c3 a7—b6
6. c3—d4 ...

Võib ka 6. c3—b4 ja valge võidab.

Diagramm 165



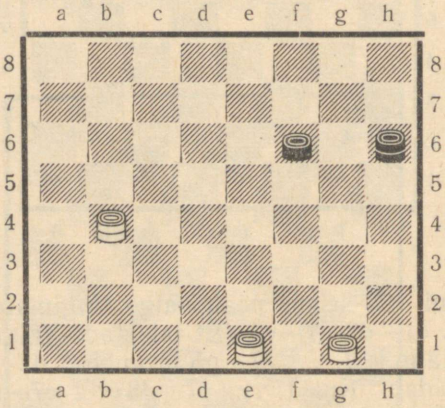
Diagrammi 165 seisus peab valge tingimata kabestama oma kivi: **1. c1—d2 e7—c5** (Et takistada valge kivi edasiliikumist. Käigule 1. ... e7—g5 järgneb 2. d2—e3 3. a5 : c3 ja valge võidab. Kui 1. ... e7—d8 või e7—f8, siis käib valge kohe 2. d2—e3 ja must ei saagi enam tõkestada valge kivi kabestumist.) **2. c3—a1 c5—a7** (2. ... c5—g1 3. a5—b4 a3 : c5 4. d2—e3 ja valge võidab) **3. a5—c7 a7—c5** (3. ... a7—b8 4. d2—c3 valge võiduga) **4. c7—b8 c5—a7 5. a1—g7!** (mitte ainult ootekäik!) **5. ... a7—c5** (5. ... a7—f2 6. b8—a7 f2—h4 7. d2—e3 h4—g5 8. g7—h6 g5 : c1 9. a7—e3 c1 : f4 10. h6 : c1 ja valge võidab) **6. b8—a7 c5—e7** (6. ... c5—f8 7. g7—c3 f8—h6 8. a7—e3 ja must on sunnitud loovutama oma kivi, sest käigule 8. ... h6—f8 järgneb 9. e3—c5 f8 : b4 10. c3 : a5 a3—b2 11. d2—c3 b2 : d4 12. a5—d2) **7. d2—e3 e7—f8 8. g7—a1 f8—h6 9. e3—d4 h6—f4 10. d4—c5** ja valge kivi kabestamine on kerge.

Alljärgnevates valge ja musta kivi seisudes tavaliselt kaks kabet ja kivi ei võida kabe ja kivi vastu:

Valge kivi	Must kivi samaaegselt
f2	h4
h2	h4
b6	b8
a1	a3
h6	f8
g1	h2
a7	b8
f6	f8

M. Gonjajev

Diagramm 166



Erandina saavutab valge võidu mõnedes säärastes seisudes, näiteks diagrammil 166 kujutatud seisus, kus tekib kivide asend g1, h2. Lahendus on väga huvitav:

1. b4—f8 f6—g5

1. . . . f6—e5 2. e1—c3 e5—f4 3. g1—f2 h6—g5 4. f8—h6 g5—h4 5. h6 : d2 h4 : e1 6. c3—a5 ja valge võidab.

1. . . . h6—f4 2. e1—c3 f6—g5 3. c3—f6 valge võiduga.

1. . . . h6—c1 2. e1—c3 f6—g5 3. g1—f2 g5—h4 (3. . . . g5—f4 4. f8—h6 ja valge võidab; 3. . . . c1—f4 4. c3—f6 ja valge võidab; 3. . . . c1—a3 4. f2—e3 g5—h4 5. e3—f4 ja valge võidab) 4. f8—h6 c1—a3 5. c3—b2 a3 : c1 6. f2—e3 ja valge võidab.

2. e1—h4 g5—f4
3. h4—g5 f4—g3
4. g5—c1 . . .

Valge ei takista, vaid ajab ise musta kivi «viigilisele» väljale h2.

4. ... g3—h2
5. f8—d6! ...

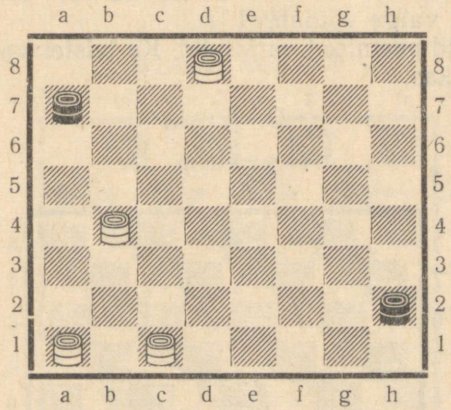
Saabunud seis on mustale hukatuslik, sest käigule 5. ... h6—f8 järgneb 6. c1—a3, käigule 5. ... f6—g7 aga 6. d6—g3 ja valge võidab.

Valge saavutas võidu etüüdiliselt.

Neli kabet kahe kabe vastu

Neli kabet, mis valitsevad peateed ja üht teed kaksikul (diagramm 168), tavaliselt võidavad kahe kabe vastu. Vastupidisel juhul, s. o. kui must valitseb ühe kabega peateed või mõlema kabega kaksikteid (diagramm 167), ei suuda valge tavaliselt võita.

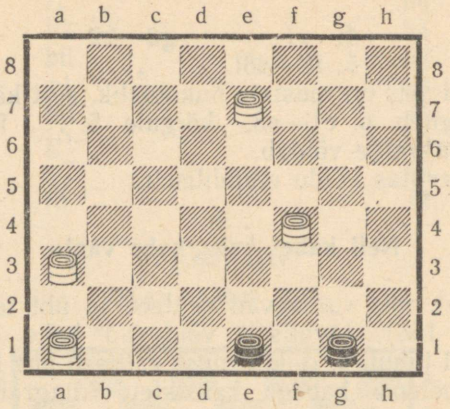
Diagramm 167



Diagrammi 167 seisus saab valge hävitada ühe musta kabe vaid kahe kabe hinnaga, mille järel tekib selge viigiseis. Huvitav on märkida, et see on kõige kindlam viigiseis nõrgemale poolele. Peateed valitsedes ja kaksikut mitte, peab nõrgem pool mängima palju ettevaatlikumalt, et viiki saavutada.

Diagrammi 168 seisus võidab valge järgmiselt: **1. e7—d6 g1—a7** (1. ... g1—b6 2. d6—b8 b6—a7 3. f4—h2 a7—b6

Diagramm 168

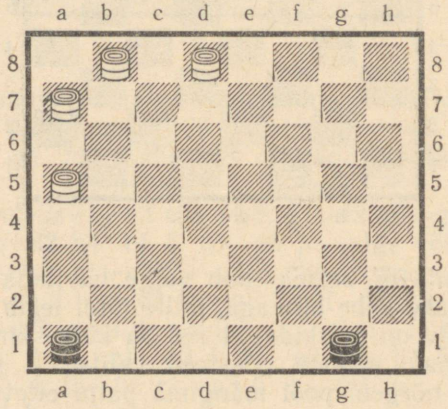


4. b8—a7 b6—d8 5. a7—e3 d8—h4 6. e3—f2 e1 : g3 7. h2 : f4 ja valge võidab) 2. **d6—b8 a7—f2 3. b8—a7 f2—h4 4. f4—g3** ja valge võidab.

Tõime vaid peamised variandid. Ka teistes variantides on valge võidukas.

D. Sargin

Diagramm 169



Diagrammil 169 on toodud etüüdiline erandseis, kus valge võidab käigul olles hoolimata sellest, et must valitseb peateed. Must ähvardab tekitada ilmselt viigilise lõppmängu

«kolm kabet peateed valitseva kabe vastu». Seda ähvardust peab valge kogu aeg silmas pidama ja tõrjuma.

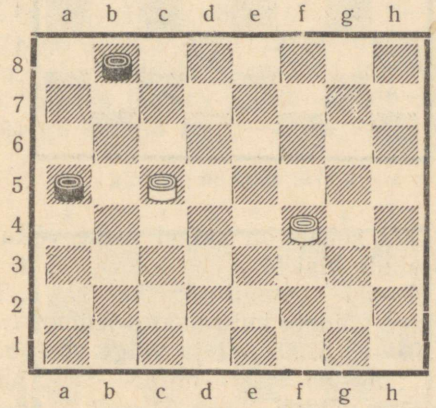
1. d8—b6 g1—h2 (Must uuendab oma ähvarduse. Ei päästa musta ootetaktika: 1. ... a1—h8 2. b8—h2 h8—a1 3. a5—d2 a1—h8 4. d2—f4! h8—a1 5. b6—c5 g1 : b6 6. a7 : d4 ja valge võidab.) **2. b6—g1 a1—f6** (Pärast 2. ... a1—e5 3. b8 : f4 h2 : e5 tekib erandseis, kus kolm kabet võidavad peateed valitseva kabe vastu jätkuga 4. a5—c7 h2 : b8 5. g1—h2.) **3. a5—c7 f6—h8** (3. ... f6—a1 4. a7—e3 ja valge võidab) **4. a7—f2 h8—a1 5. f2—e3 a1—h8 6. c7—d6 h2 : c7 7. b8 : e5** ja valge võidab.

Kivid kivide vastu

Järgnevad näited selgitavad võimaluste rikkust näiliselt lihtsates lõppmänguseisudes, kus kivid võitlevad kivide vastu.

A. Pel

Diagramm 170



Diagrammil 170 on toodud partii lõpposa. Hoolimata näilisest lihtsusest peab valge võitmiseks mängima täpselt.

1. f4—g5 (Ainus võitev käik.) **1. ... b8—c7 2. g5—h6 c7—b6** (Kui 2. ... c7—d6, siis 3. c5 : e7 a5—b4 4. e7—f8 b4—c3 5. f8—b4! c3 : a5 6. h6—g7 a5—b4 7. g7—h8 ja valge võidab.) **3. c5 : a7 a5—b4 4. a7—b8 b4—c3 5. b8—f4**

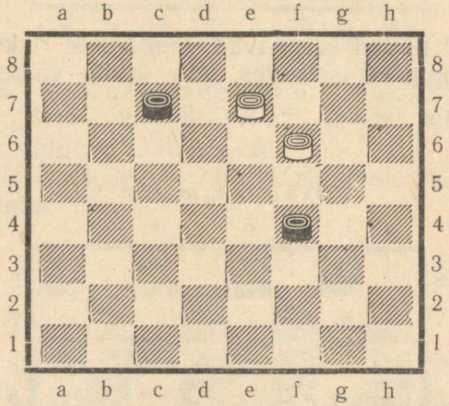
c3—b2 6. f4—e5 (Mustal on kabestumiskitsikus — musta viimane kivi hävib mõlemal kabestumisväljal) **6. . . . b2—a1** (Kui 6. . . . b2—c1, siis 7. e5—f4 jne.) **7. e5—h8** ja valge võidab.

Käesoleva etüüdi võiduidee — tugipunkti loomine väljal h6 (vt. valge kaht esimest käiku) on praktikas võrdlemisi tihti rakendatav, kui on vaja võidelda üle välja b2 kabestuva musta kiviga.

Igas seisus, ka käesolevas lihtsas seisus, on kasulik luua plaan ja vaadelda iga arvessetulevat käiku.

N. Pustõnnikov

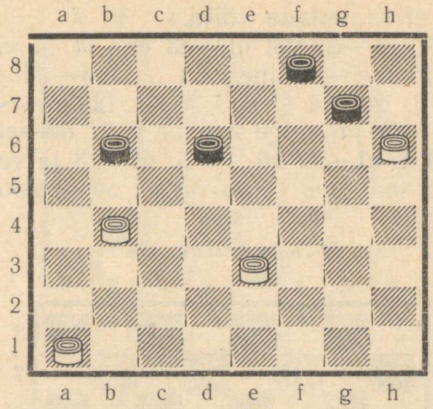
Diagramm 171



Diagrammi 171 seisus on valgel raske võita, sest must ähvardab kabestada kivi f4.

1. e7—d8! c7—d6 (Sunnitud: kui 1. . . . f4—g3, siis 2. d8 : b6 ja valge võidab; kui raisates tempot 1. . . . c7—b6, siis 2. d8 : a5 f4—e3 3. a5—e1 ja valge võidab.) **2. f6—g7 d6—c5** (2. . . . d6—e5 3. g7—h8 e5—d4 4. h8 : c3 f4—e3 5. c3—e1 ja valge võidab. 2. . . . f4—g3 3. d8—h4 g3—h2 4. h4—g3 h2 : f4 5. g7—f8 d6—e5 6. f8—g7 e5—d4 7. g7 : c3 ja valge võidab; 2. . . . f4—e3 3. d8—g5 e3—f2 4. g5—e3 f2 : d4 5. g7—f8 d6—e5 6. f8—g7 e5—f4 7. g7 : c3 ja valge võidab) **3. d8—h4 f4—e3** (Kui 3. . . . c5—b4, siis 4. g7—h8 f4—e3 5. h4—e1 ja valge võidab. Kui 3. . . . c5—d4, siis 4. g7—h8 d4—e3 5. h8—c3 ja valge võidab.) **4. g7—h8** ja valge võidab.

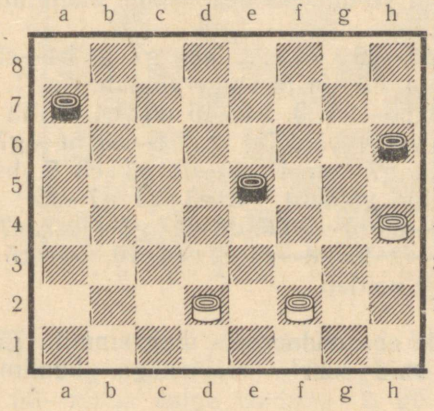
Diagramm 172



Diagrammi 172 seisus on mustal nõrkus — seotud kivid f8 ja g7. Seda kasutabki valge võidu saavutamiseks.

1. e3—d4 g7—f6 (1. . . . b6—a5 2. d4—c5 ja valge võidab. 1. . . . f8—e7 2. h6 : f8 d6—c5 3. f8 : d6 c5 : e3 4. b4—a5 valge võiduga.) **2. b4—a5 f6—e5** (Kui 2. . . . d6—c5, siis 3. a5 : c7 c5 : e3 4. c7—d8 f6—e5 5. d8—c7 e5—d4 6. c7—b6 d4—c3 7. b6 : f2 c3—d2 8. f2—e1 d2—c1 9. e1—g3 ja valge võidab, samuti ka pärast käiku 2. . . . d6—e5.) **3. d4 : f6 b6—c5 4. f6—e7 d6—e5 5. e7—d8 e5—f4 6. d8—g5 f4—g3 7. g5—e3** ja valge võidab.

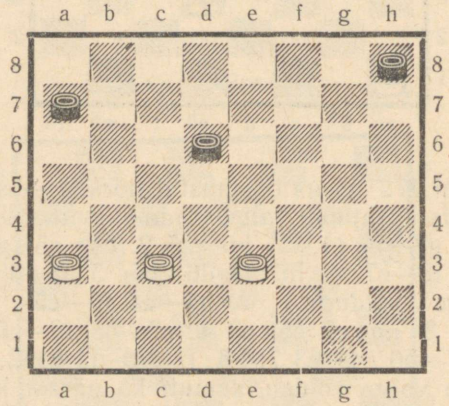
Diagramm 173



Diagrammi 173 näiliselt lihtsas seisus peab valge mängima täpselt, et saavutada võitu.

1. f2—g3 (1. f2—e3 või d2—e3 e5—f4 ja viik. Kui 1. d2—c3, siis 1. ... e5—f4 jne.) **1. ... e5—d4** (Kaotab ka 1. ... a7—b6 2. g3—f4 e5 : g3 3. h4 : f2 b6—~ 4. d2—c3 h6—g5 5. f2—e3 ja valge võidab.) **2. d2—e3 d4 : f2 3. g3 : e1 a7—b6 4. e1—d2 b6—~ 5. d2—c3** ja valge võidab. Vahetustega saavutas valge võitva opositsiooni.

Diagramm 174



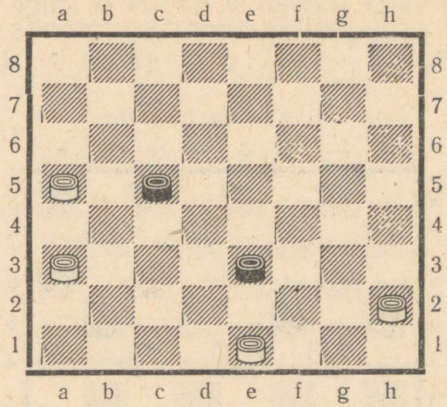
Valge algab ja võidab — opositsiooni abil.

Diagrammil 174 on kujutatud näiliselt lihtne praktiline lõppmäng, kuid võitmiseks peab valge mängima väga täpselt.

1. c3—b4 d6—e5 (1. ... h8—g7 2. b4—c5 d6 : b4 3. a3 : c5 g7—~ 4. e3—f4 ja valge võidab. Kui 1. ... a7—b6, siis 2. e3—d4 b6—a5 3. b4—c5 d6 : b4 4. a3 : c5 h8—g7 5. d4—e5 ja valge võidab.) **2. b4—a5 h8—g7 3. a3—b4 e5—d4** (3. ... g7—~ 4. e3—d4 e5 : c3 5. b4 : d2 ~ 6. d2—e3 ja valge võidab) **4. e3 : c5 g7—f6** (või 4. ... g7—h6) **5. c5—d6 f6—g5 6. d6—e7 g5—f4 7. e7—f8 f4—e3 8. f8—h6 e3—f2 9. h6—e3 f2 : d4 10. b4—c5 d4 : b6 11. a5 : c7** ja valge võidab.

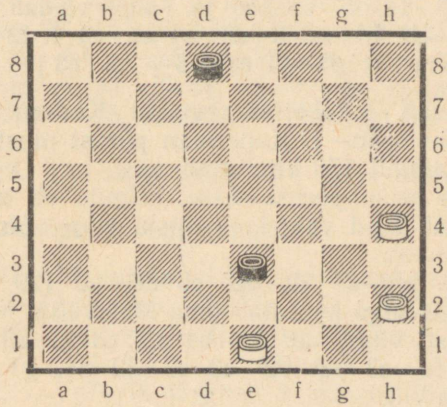
Valge kivide ebasoodne seis diagrammil 175 võimaldab valgel võita vaid suurte raskustega, hoolimata kahest enamkivist.

Diagramm 175



1. a5—b6 c5 : a7 2. a3—b4 a7—b6 3. h2—g3 b6—a5 (Kui 3. . . . e3—f2, siis 4. b4—a5 f2 : h4 5. a5 : c7 h4—g3 6. c7—b8 g3—h2 7. b8—a7 ja valge võidab.) **4. g3—f4!!** (Sellega võidab valge opositsiooni.) **4. . . . e3 : g5** (4. . . . a5 : c3 5. f4 : b4) **5. b4—c5 g5—∾ 6. e1—f2** ja valge võidab.

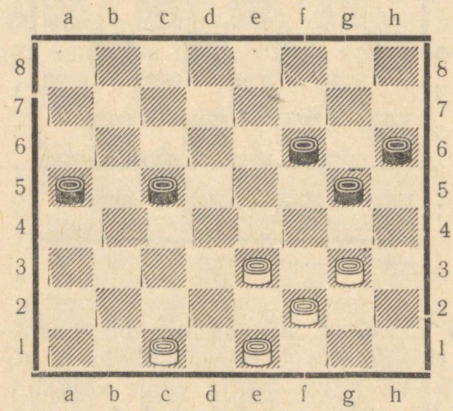
Diagramm 176



Valge algab ja võidab järgmiselt: **1. h4—g5 d8—e7** (1. . . . d8—c7 2. g5—f6 c7—d6 3. f6—g7 d6—e5 4. g7—h8 e5—f4 5. h8—b2 ja valge võidab) **2. g5—h6 e7—f6 3.**

h2—g3 e3—f2 (3. ... f6—e5 4. h6—g7 e5—d4 või e3—f2 5. g7—h8 ja valge võidab) **4. g3—f4** ja valge võidab, sest käigule 4. ... f2—g1 järgneb 5. e1—f2 6. h6 : f4, käigule 4. ... f6—g5 aga — 5. e1 : g3 6. g3—f4 7. h6 : f4.

Diagramm 177



Diagrammi 177 seisus võidab valge sidumise abil.

1. g3—h4 c5—b4 (Kui 1. ... a5—b4, siis 2. e1—d2 b4—a3 3. d2—c3 ja valge võidab. Kui 1. ... c5—d4, siis 2. e3 : c5 g5—f4 3. c5—d6 ja valge võidab, kabestades kivi.) **2. e1—d2 b4—c3 3. d2 : b4 a5 : c3 4. f2—g3 c3—d2 5. e3—f4 g5 : e3 6. g3—f4 e3 : g5 7. c1 : e3** ja valge võidab.

NSV Liidu XVI kabetšempionaadi Kaasani poolfinaali partiis E. Levinson—I. Kuperman pärast musta 27. käiku tekkis diagrammil 178 kujutatud seis.

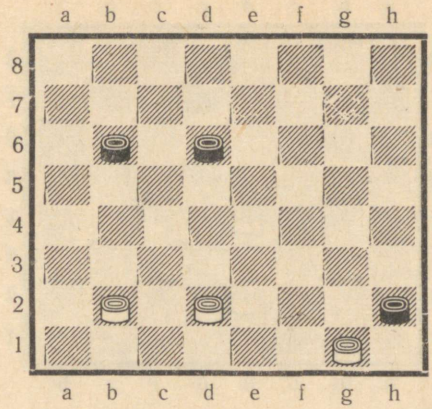
Süvenedes seisu peensustesse, selgub, et must seisab küll paremini, kuid valgel on siiski viigi võimalus käigu **28. b2—a3!** näol:

a) 28. ... b6—a5 29. d2—e3 d6—e5 (29. ... d6—c5 30. e3—f4 ja valge kabestab oma kivi väljal h8 ning saavutab kergesti viigi) 30. a3—b4 a5 : c3 31. e3—d4 e5—f4 32. d4 : b2 f4—e3 33. b2—c3 e3—f2 34. g1 : e3 h2—g1 35. e3—f4 ja viik.

b) 28. ... b6—c5 29. d2—c3 d6—e5 30. c3—b4 c5—d4 31. b4—a5 viigiga.

c) 28. ... d6—c5 29. d2—e3 b6—a5 30. e3—f4 ja edasi nii, nagu näidatud ülal.

Diagramm 178



d) 28. ... d6—e5 29. a3—b4 e5—f4 (29. ... b6—a5 30. d2—e3 a5 : c3 31. e3—d4 viigiga; 29. ... e5—d4 30. b4—c5 samuti viigiga) 30. b4—a5 b6—c5 31. d2—c3 f4—g3 (31. ... c5—b4 32. c3—d4 b4—a3 33. a5—b6 a3—b2 34. b6—c7 b2—a1 35. d4—c5 ja viik) 32. c3—b4 c5 : a3 33. a5—b6 jne. viigiga.

Partiis tegi aga valge halva käigu **28. d2—e3?**, millele must vastas **28. ... d6—e5 29. b2—c3 b6—c5 30. g1—f2 c5—d4 31. e3 : c5 h2—g1** ja valge kaotas.

Halb on ka 28. d2—c3, sest järgneb d6—c5 29. b2—a3 b6—a5 30. a3—b4 c5 : a3 31. c3—d4 a3—b2 32. d4—e5 b2—a1 33. e5—d6 a1—f6 34. d6—c7 f6—e5 ja valge kabe hävib: kui 35. c7—b8, siis e5—f4; kui aga 35. c7—d8, siis e5—c7.

Käigule 28. b2—c3 järgneb b6—c5 ja edasi nii, nagu näidatud ülal.

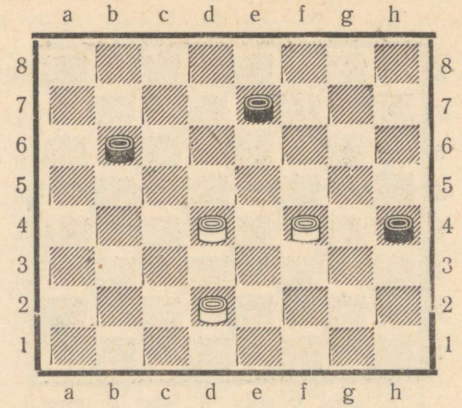
Lihtne, kuid õpetlik lõppmäng!

Diagrammil 179 kujutatud lõppmänguseis esines partiis E. Semjonov—Ü. Kesker, Gorki, 1951. Käigul on must. Musta seis on väga raske. Partiis järgnes:

1. ... e7—d6?

Käigule 1. ... e7—f6 järgneb 2. d2—e3 f6—g5 (2. ... b6—a5 3. d4—c5 f6—g5 4. f4 : h6 h4—g3 5. e3—f4 g3 : e5 6. c5—d6 e5 : c7 7. h6—g7 ja valge võidab) 3. f4 : h6 h4—g3 4. h6—g7 g3—h2 5. g7—f8! b6—a5 6. d4—e5! ja käiguga h2—g1 tekkiv kabe hävib vastuse 7. e5—d6 tõttu.

Diagramm 179



2. d4—e5 d6—c5
3. e5—f6 c5—d4
4. f6—g7 b6—c5

Käigule 4. ... d4—e3 järgneb 5. g7—f8! valge võiduga.

5. g7—h8 d4—e3
6. h8—g7!

Must alistus, sest löömisele 6. ... e3 : c1 järgneb 7. g7—h6 c1 : g5 8. h6 : a7 valge võiduga.

Kui aga 6. ... e3 : g5, siis 7. g7—h6 jällegi valge võiduga.

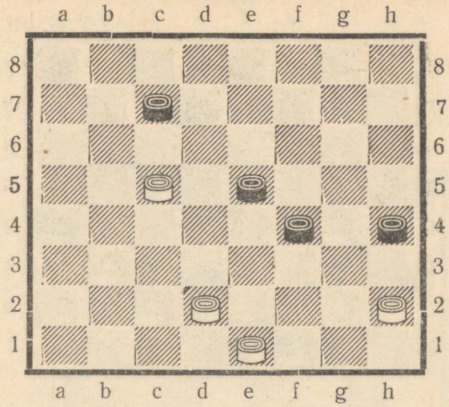
Huvitav on märkida, et diagrammi 179 seisus oli mustal siiski võimalus partii viigistada kivikahingu **1. ... h4—g3!! 2. f4 : h2** abil, jätkates **e7—d6:**

a) 3. d2—e3 d6—c5 4. d4—e5 c5—b4 5. e5—f6 b4—c3 6. f6—g7 c3—b2 7. g7—h8 b2—c1 8. e3—d4 c1—f4 ja valgel ei ole mingeid võiduvõimalusi.

b) 3. h2—g3 d6—c5 4. d4—e5 c5—b4 5. e5—f6 b6—a5 6. d2—e3 b4—c3 7. f6—g7 c3—b2 8. g7—h8 (8. e3—d4 b2—a1) b2—c1 9. g3—f4 c1—a3 10. f4—e5 (10. f4—g5 a3—c5 11. h8—d4 c5—a7 12. g5—h6 a5—b4 ja viik; 10. e3—d4 a5—b4 ja viik) 10. ... a3—c1 11. e3—d4 a5—b4 12. h8—g7 b4—c3 viigiga.

Diagrammil 180 kujutatud huvitav seis tekkis partiis Kozlova (Ukraina NSV)—H. Karu (Eesti NSV) üleliidulistel maanoorte kabevõistlustel Kostromas 1955. a.

Diagramm 180



1. c5—d6 ...

See käik andis valgele võidu vaid musta vigase vastuse tõttu. Kuid ka teised käigud ei oleks andnud valgele võitu:

a) 1. d2—c3 f4—e3 2. c5—d6 e5—f4 3. d6 : b8 e3—d2 4. b8 : g3 h4 : f2 5. e1 : g3 d2 : b4 ja viik.

b) 1. e1—f2 c7—b6!! (Üllatav ja efektne kivikahing!) 2. c5 : a7 e5—d4 ja valge võita ei saa, sest käigule 3. a7—b8 järgneb 3. ... h4—g3! 4. f2 : h4 d4—e3 5. b8 : g3 e3 : c1 6. g3—e5 c1—h6 ja viik, sest valged kivid ei pääse üle kolmiktee.

1. ... c7—b6?

Ajahädas tehtud viga.

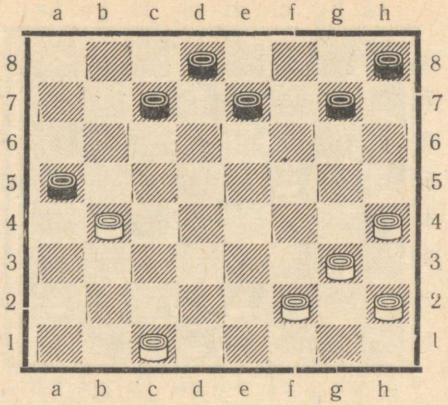
2. d6—e7 b6—c5
3. e7—f8 c5—d4
4. f8—g7 ja valge võitis peatselt.

See oli meie tugeva naiskabetaja ainsaks kaotuseks sel turniiril. Pärast **1. c5—d6** oli mustal vaja mängida **1. ... e5—d4! 2. d6 : b8 d4—e3 3. b8 : g3 e3 : c1** ja viik.

Efektselt kasutas ära vastase ründekäigu artelli «Tarbeprodukt» parim mängija R. Viisma diagrammil 181 kujutatud seisus.

Musta viimane käik oli 1. ... b6—a5, kusjuures must arvestas järgmist jätku: 2. h4—g5 a5 : c3 3. g5—h6

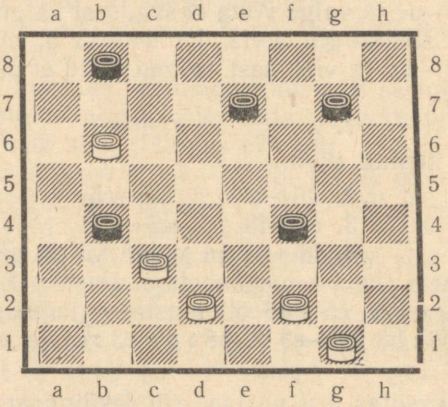
Diagramm 181



g7—f6 4. h6—g7 e7—d6 5. g7 : e5 d6 : f4 6. g3 : e5 h8—g7 7. h2—g3 d8—e7 ja must võidab kivi.

Kuid pärast käike **2. h4—g5 a5 : c3** järgnes hoopis üllatavalt **3. g5—f6!! e7 : g5** (Ei muuda asja löömine 3. ... g7 : e5.) **4. c1—d2! c3 : e1 5. g3—h4 e1 : g3 6. h2 : f8** ja must alistus.

Diagramm 182

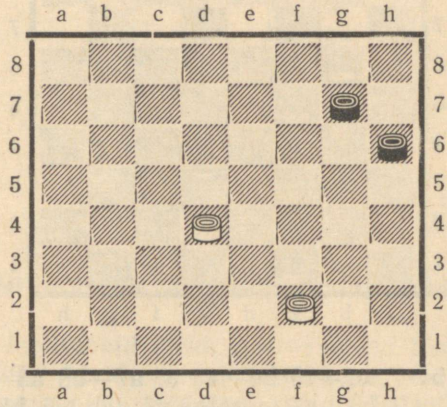


Diagrammil 182 kujutatud seisus, mis tekkis ühes 1956. a. mängitud treeningpartiis, teostas R. Metsar järgmise kombinatsiooni: **1. ... f4—e3! 2. f2 : d4** (Ei päästa ka 2.

d2 : f4 b4 : d2 musta võiduga.) **2. ... b8—a7 3. c3 : a5 b8 : c1** ja must võitis.

M. Tolkov

Diagramm 183



Valge algab ja võidab.

Diagrammi 183 seis paistab väga lihtsana, kuid edaspidine mängu käik näitab vastupidist.

1. d4—c5 g7—f6
2. c5—d6 h6—g5

Käigule 2. ... f6—g5 järgneb 3. d6—c7 g5—h4 4. c7—b8 ja valge võidab.

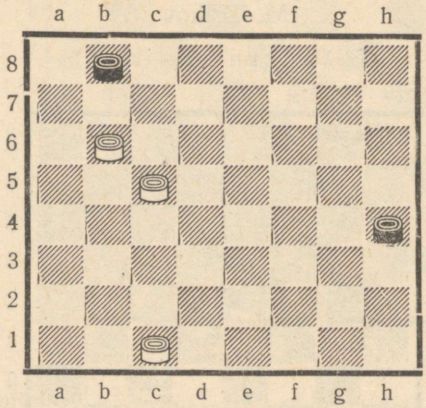
3. f2—e3! g5—h4
4. d6—c7 h4—g3
5. e3—f4 g3 : e5
6. c7—d8 ja valge võidab.

Valge algab ja võidab — vt. diagramm 184.

Must kivi ähvardab tungida väljale e1, mille tulemusena on viik paratamatu. Valge peab seda ähvardust silmas pidama ja tõrjuma, muidu ta võita ei saa.

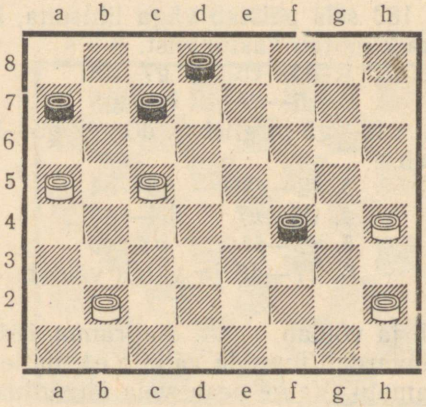
1. c1—d2 h4—g3 2. d2—e3 g3—h2 3. b6—a7 b8—c7 (3. ... h2—g1 4. e3—f4 ja valge võidab) **4. e3—d4 c7—b6** (Jällegi kaotab kiiresti käik h2—g1.) **5. c5—d6 b6—a5** (Kui 5. ... h2—g1, siis 6. a7 : c5 g1—h2 7. d6—e7 ja valge võidab, kabestades kivid ja hoides oma valduses peatee.) **6.**

Diagramm 184



d6—e7 a5—b4 7. e7—f8 b4—a3 8. a7—b8 a3—b2 (Kui 8. ... h2—g1, siis 9. b8—a7 ja valge võidab.) **9. b8—g3 h2 : f4 10. d4—e5 f4 : d6 11. f8 : c1.**

Diagramm 185



Diagrammi 185 seisus on valgel enamkivi, mis aga ei tasakaalusta seisu halvemust. Täpse mänguga võib valge saavutada siiski viigi.

1. a5—b6! **c7 : a5**
2. b2—c3 **d8—c7**

Käigule 2. ... d8—e7 järgneb 3. h4—g5 f4 : h6 4. h2—g3 h6—g5 5. c3—d4 e7—f6 6. g3—f4 g5 : e3 7. d4 : f2 f6—e5 8. f2—g3 viigiga.

	3. c3—d4	**c7—b6**

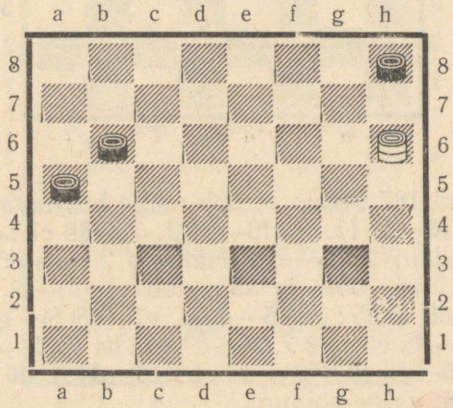
3. ... a5—b4 4. c5 : a3 a7—b6 5. a3—b4 viigiga.

	4. h2—g3	**f4 : h2**
	5. h4—g5	**h2—g1**
	6. g5—f6	**g1—f2**
	7. f6—g7	**f2—h4**
	8. g7—f8	**h4—f6**
	9. c5—d6	**f6 : b2**
	10. d6—e7	**b6—c5**
	11. e7—d8 viigiga.	

Kabe võitlus kivide, eriti kabestuvate kivide vastu

Vaatleme huvitavaid ideid, mis esinevad lõppmängudes, kus kabe võitleb kivide vastu. Üksik kabe, olles keskmiselt 2½ kivi tugevune, on mõnikord võidukas kolme ja rohkema kivi vastu.

Diagramm 186



Diagrammi 186 seisus seab valge kabe oma esimese käiguga musta halvenevasse olukorda, võidab kivi ja edaspidi ka partii.

1. h6—f8 **b6—c5** 2. f8 : a3 h8—g7 3. a3—b2 g7—h6 4. b2—c3 h6—g5 5. c3—d2 g5—h4 6. d2—e1 ja valge võidab.

1. h6—f8 **a5—b4** 2. f8 : a3 h8—g7 3. a3—b2 g7—h6 4. b2—d4 b6—a5 5. d4—c3 jne. valge võiduga.

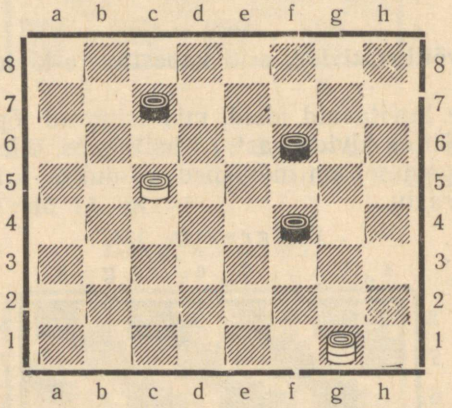
Üksik kabe on eriti tugev, kui vastase kivid asuvad ühel tiival, ei suuda moodustada kabele püünist ja nende edasiliikumine on tõkestatud kabe poolt. Näitena toome kaks seisu:

a) Valge: kabe a3; must: kivid a5, a7, b6, b8 ja c7.

b) Valge: kabe h2; must: kivid f6, g5, g7, h4 ja h6. Musta käik.

Mõlemas näites on valge kabe võidukas musta viie kivi vastu.

Diagramm 187

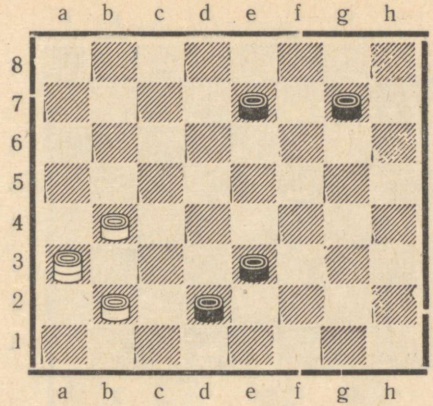


Diagrammi 187 seisus võidab valge huvitavate võtetega. **1. g1—f2 f6—e5** (1. . . . f6—g5 2. c5—d6 c7 : e5 3. f2—h4 ja valge võidab) **2. f2—e1!** (Halb on 2. c5—d6, sest must vastab 2. . . . e5—d4! ja saavutab viigi.) **2. . . : f4—e3** (2. . . . c7—d6 3. c5 : e7 e5—d4 4. e7—d8 f4—g3 5. e1 : h4 d4—c3 6. h4—f6 c3—d2 7. f6—c3 d2 : b4 8. d8—f6 ja valge võidab) **3. c5—d6 e3—f2 4. e1 : h4 e5—d4 5. d6 : b8 d4—c3 6. b8—e5** jne. valge võiduga.

Diagrammil 188 ähvardab must kivi järgneval käigul kabestuda, kuid teravmeelse manöövriga võidab valge ka käesoleval juhul.

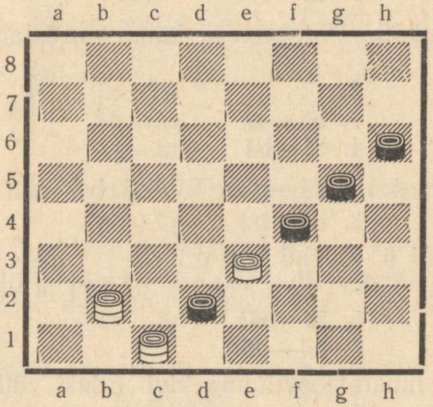
1. b2—c3! g7—f6 (Käigule 1. . . . d2—c1 järgneb 2. c3—d4 e3 : c5 3. b4 : h6 ja must kabe hävib. Käigule 1. . . .

Diagramm 188



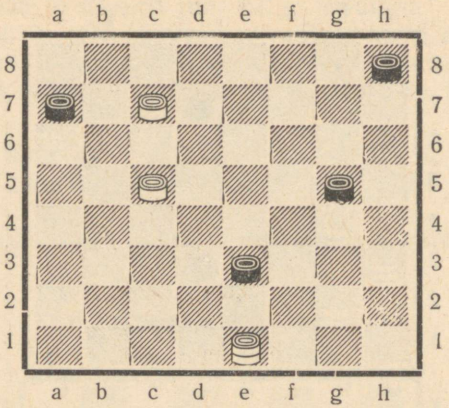
d2—e1 aga — 2. b4—a5 e1 : b4 3. a3 : c1.) **2. c3 : e1 f6—g5 3. a3—c1 g5—f4 4. b4—c5 e7—f6 5. c5—d6 f6—g5** (5. . . . f6—e5 6. c1—a3 e5 : c7 7. a3—c5 ja valge võidab) **6. d6—c7 g5—h4 7. c7—b8 h4—g3 8. b8—e5** ja valge võidab.

Diagramm 189



Diagrammi 189 seisus peab valge võitmiseks tegema ootekäigu **1. b2—a3 d2—e1** (1. . . . f4—g3 2. a3—e7 d2 : f4 3. e7 : f2 ja valge võidab. 1. . . . g5—h4 2. e3 : g5 ja valge võidab.) **2. a3—e7! f4 : d2 3. e7 : h4 h6—g5 4. h4 : d8 e1—h4 5. c1 : g5** valge võiduga.

Diagramm 190



Väga peente ja teravmeelsete käikudega võidavad kabe ja kaks kivi nelja musta kivi vastu diagrammi 190 seisus.

1. c7—b8 g5—h4

Must ähvardab võita kivi hinnaga kabe ja kabestada kivi.

2. c5—b6! ...

Ainus võidukäik. Pärast teisi käike saavutab must kergesti viigi.

2. ... a7 : c5
3. b8—a7 c5—d4
4. e1—b4 h8—g7

Pärast käiku 4. ... h4—g3 võidab 5. b4—c5.

5. b4—f8! g7—h6

5. ... g7—f6 6. f8—h6 h4—g3 (6. ... f6—e5 7. h6 : d2 valge võiduga) 7. h6 : d2 g3—h2 8. a7 : g1 ja valge võidab.

5. f8—b4! h6—g5
6. b4—d6!! ...

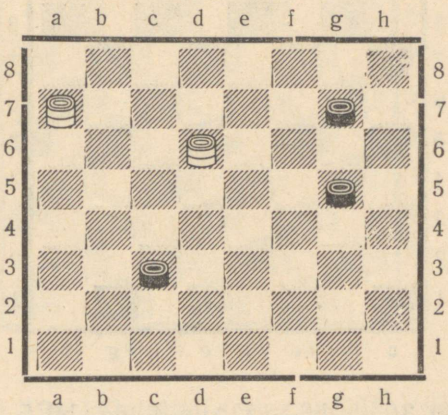
See sunnib musta loovutama kivi. Edasi võib järgneda:

a) 6. ... d4—c3 7. a7 : g1 h4—g3 (7. ... c3—~ 8. d6—g3 9. g1 : a1 või g1 : c1 ja valge võidab; 7. ... g5—f4 8. e5 : g3 9. g1 : a1) 8. e5 : h2 c3—d2 9. g1—e3 ja valge võidab.

b) 6. ... h4—g3 7. d6 : h2 g5—h4 8. h2—f4 ja valge võidab.

A. Šošin

Diagramm 191



Valge algab ja võidab.

1. d6—h2 c3—b2 (1. ... g7—~ 2. a7—d4 c3 : e5 3. h2 : ~ ja valge võidab) **2. a7—g1** ja edasi valge võidab järgnevalt:

a) 2. ... b2—a1 3. h2—f4 4. g1 : h8.

b) 2. ... b2—c1 3. g1—e3 4. h2 : h8

c) 2. ... g7—~ või g5—h4 3. h2—f4 või vastavalt h2—g3 4. g1 : a1.

Kabed ja kivid kabede ja kivide vastu

Kabede ja kivide võitlus kabede ja kivide vastu tekitab veelgi huvitavamaid seise, kusjuures võidu ja viigi saavutamise võtted on eriti mitmekesised. Vaatleme sääraseid lõppmänge.

Valge algab ja võidab — vt. diagramm 192.

1. g7—f8 e7—h4

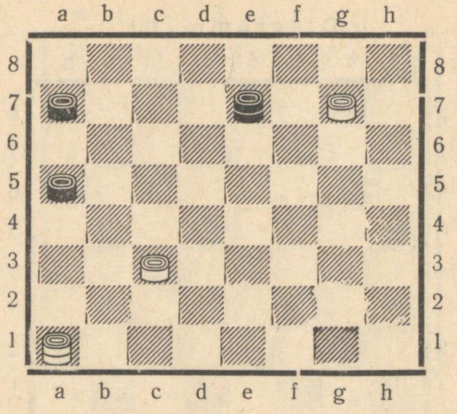
Ka teised käigud ei päästa musta:

a) 1. ... e7—g5 2. c3—b4.

b) 1. ... e7—d8 2. f8—e7.

c) 1. ... e7—a3 2. c3—d4 a7—b6 (2. ... a5—b4 3. a1—c3 4. d4—c5 ja valge võidab) 3. a1—c3 ja valge või-

Diagramm 192



dab, sest kui 3. ... b6—c5, siis 4. d4 : b6 5. c3—b4; kui 3. ... a5—b4, siis 4. c3 : c7 a3—b2 5. c7—e5, valge kabestab kivi d4 ja võidab; kui lõpuks 3. ... a3—c1, siis 4. c3—d2.

2. f8—a3 a7—b6

Ilmselt halb on käia kabega h4. Kui aga 2. ... a5—b4, siis 3. c3 : a5 h4—d8 (3. ... h4—~ kaotab) 4. a3—c5 d8—g5 (4. ... d8—h4 5. a1—e5 ja valge võidab) 5. a1—c3 ja valge võidab, sest kui 5. ... g5—h6 või 5. ... g5—h4, siis 6. c5—e3 või —f2. Kui aga 5. ... g5—c1, siis 6. c3—d2. Kui lõpuks 5. ... g5—d8, siis 6. c3—e5 jne.

3. a3—f8 b6—c5

Ei ole mingit pääsu!

4. f8 : a3 a5—b4

Teisiti hävib must kabe.

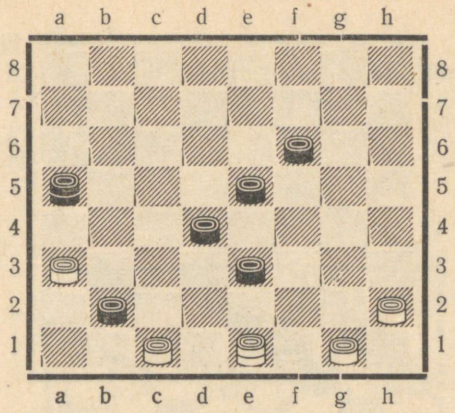
5. c3 : a5 ...

Valge kabestab kivi ja võidab.

Diagrammi 193 seisus näib võidu saavutamine lihtsana, kuid see pole nii.

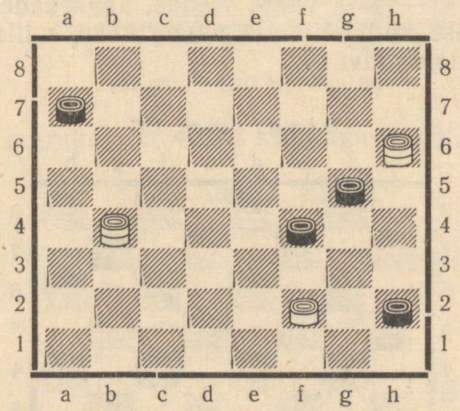
1. a3—b4 a5 : c3 2. e1 : a5 b2—a1 (2. ... d4—c3 3. a5 : e7 b2—a1 4. e7—c5 ja valge võidab, sundides musta loovutama kivi e5) **3. c1—b2 a1 : c3 4. a5 : d6 d4—c3 5. d6—a3 c3—d2 6. a3—c1 d2—e1 7. c1—g5 8. g1—f2** ja valge võidab.

Diagramm 193



Diagrammil 194 kujutatud seisus võidab valge palju keerukamal teel. Tema esimene käik on üllatav ja näib, et sellega võita ei saa.

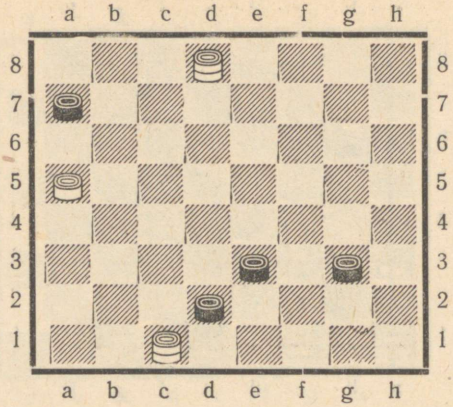
Diagramm 194



1. b4—c5 h2—g1 (1. ... g5—h4 2. h6 : d2 h2—g1 3. d2—a5 4. a5 : c7 ja valge võidab. 1. ... f4—g3 2. f2 : f6 h2—g1 3. c5—a3 g1—d4 4. h6—g7 ja valge võidab, kabestades kivi f6) **2. c5—b6! a7 : c5 3. f2—g3!! f4 : h2 4. h6 : a7 ja 5. a7 : g1.**

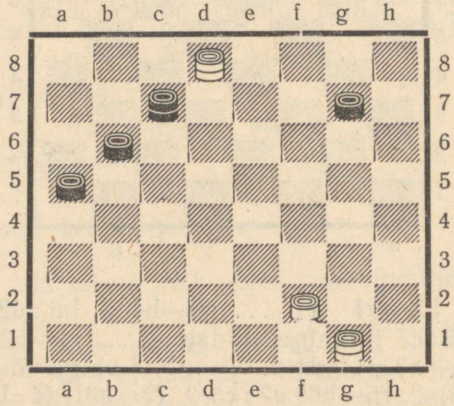
Võit saavutati kivi kinnistamisega.

Diagramm 195



Sama võiduteemaga on diagrammil 195 kujutatud etüüd. 1. d8—h4 d2—e1 (1. ... g3—h2 2. a5—b6! 3. h4—f2! 4. e1 : a7 5. a7 : g1) 2. h4 : d4 e1—h4! (Kui 2. ... e1—g3 kavatsusega a7—b6, siis 3. a5—b6 4. c1 : h2) 3. d4—e5 h4—f2 4. c1—a3 ja valge võidab, ähvardades ühe-kahe kabe kahimise abil hävitada musta kabe, millega sunnib musta loovutama kivi a7.

Diagramm 196

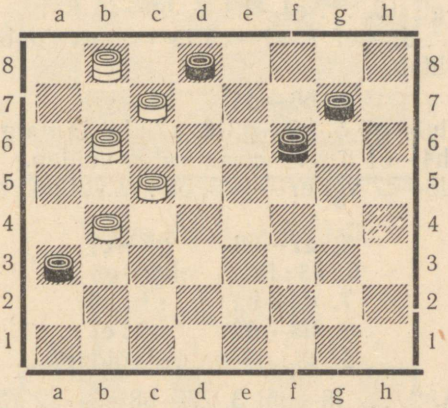


Valge algab ja võidab.

Diagrammil 196 kujutatud seisus võidab valge järgneval viisil:

1. g1—h2 c7—b8 2. f2—e3 g7—f6 (2. ... b8—a7 3. d8—c7 4. h2—g1 5. g1 : h8 ja valge võidab) **3. d8 : h4 b8—a7 4. h4—g3** ja valge võidab, sest käigule 4. ... a5—b4 järgneb 5. g3—c7 6. h2—g1 ja 7. g1 : a3, käigule 4. ... b6—c5 järgneb aga 5. g3—d6 6. h2—g1 jne.

Diagramm 197



Valge algab ja võidab.

Kaunis keerukas on võidu saavutamine diagrammi 197 seisus.

1. c5—d6 a3 : e7

Käigule 1. ... a3 : a7 järgneb 2. d6—e7 d8 : b6 3. e7 : g5 ja valge võidab käiguga 4. b8—e5, kui must käib 3. ... b6—c5, või käiguga 4. b8—h2, kui 3. ... g7—h6.

2. b8—a7 f6—h4

a) 2. ... g7—h6 3. b6—a5 4. a7 : h8.

b) 2. ... f6—a1 3. b6—a5 4. a5 : h8 ja valge võidab.

c) 2. ... e7—d6 3. c7 : e5 ~ 4. b6—c7 ja valge võidab.

d) 2. ... f6—e5! — vt. variant **A.**

3. c7—b8 g7—h6

a) 3. ... h4—f6 kohta vt. variant **B.**

b) Kui 3. ... d8—c7 või 3. ... e7—d6, siis 4. b8 : h8 ja valge võidab, omades kolme peateed valitsevat kabet musta kabe ja kivi vastu.

c) 3. ... e7—f6 4. b6—a5 g7—h6 (4. ... f6—g5 5. a5—e1 valge võiduga; 4. ... f6—e5 5. b8 : h2 d8—c7 6. h2 : b8 g7—f6 7. a5—e1 ja valge võidab; 4. ... f6—e5 5. b8 : h2 g7—h6 6. h2—e5 ja valge võidab; 4. ... d8—c7 4. b8 : h2 g7—h6 6. a5—c3 ja valge võidab; 4. ... h4—e1 5. a5—b4 6. a7—b6 7. b8 : h2 ja valge võidab; 4. ... d8—e7 5. a5—e1 valge võiduga) 5. a5—c3 h4—e1 (5. ... h4—g5 6. c3 : g7 7. b8—c7 8. a7 : h6 ja valge võidab; 5. ... f6—g5 6. c3—e1 ja valge võidab; 5. ... d8—e7 6. c3 : h8 valge võiduga) 6. c3 : h8 h6—g5 (6. ... e1—h4 7. h8—f6 8. b8—c7 ja valge võidab; 6. ... d8—e7 7. a7—c5 ja valge võidab) 7. a7—g1! ja valge võidab.

4. b6—d4 h4—g5

a) 4. ... h6—g5 5. b8—g3 6. a7 : h6 ja valge võidab.

b) 4. ... h4—e1 5. a7—c5 ja valge võidab.

c) 4. ... d8—c7 või e7—~ 5. b8 : f8 või b8 : h2 valge võiduga.

5. a7—c5 g5—c1
6. c5 : f8 h6—g5
7. d4—b2 c1 : a3
8. b8—d6 a3 : e7
9. f8 : d6 valge võiduga.

Variant **A.** 2. ... f6—e5! 3. c7—b8 e5—h2 (3. ... e5—f6 — vt. variant B; 3. ... e5—a1 4. b8—d6 5. b6 : h8 ja valge võidab) 4. b6—f2 d8—c7 5. b8 : h8 ja valge võidab.

Variant **B.** 3. ... h4—f6 4. b6—a5 f6—h4 (4. ... d8—c7 5. a5 : d8 ja valge võidab; 4. ... e7—d6 5. b8 : e5 f6 : b2 6. a5—c7 ja valge võidab) 5. a7—d4 g7—h6 (5. ... e7—f6 6. a5—d2 ja valge võidab; 5. ... d8—c7 6. a5 : h8 ja valge võidab) 6. d4—f6 e7 : g5 7. a5—e1 valge võiduga.

Diagrammil 198 asuvad kolm valget kabet heal positsioonil, kuid nad peavad võitlema musta kahe tugeva ähvarduse vastu:

a) kahe kivi kahimine, säilitades musta kabele peatee,

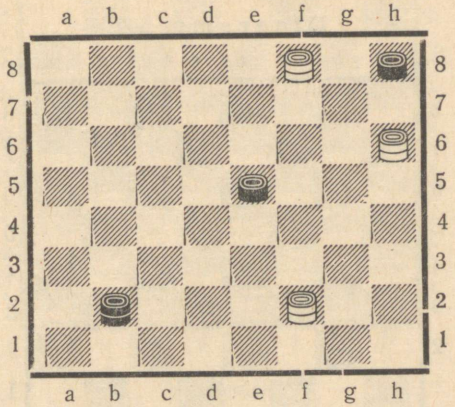
b) kivi e5 kabestamine.

Kummagi ähvarduse teostamine annab mustale viigi.

Lahendus: **1. h6—c1 b2—c3** (1. ... b2—a1 2. f2—d4 e5 : c3 3. c1—b2 c3—d2 4. b2—f6 a1 : g7 5. f8 : c1 ja valge võidab) **2. f2—d4 c3—a5 3. d4 : f6** ja valge võidab, kas võites kivi h8 või võites musta kabe kahe oma kabe hinnaga.

D. Sargin

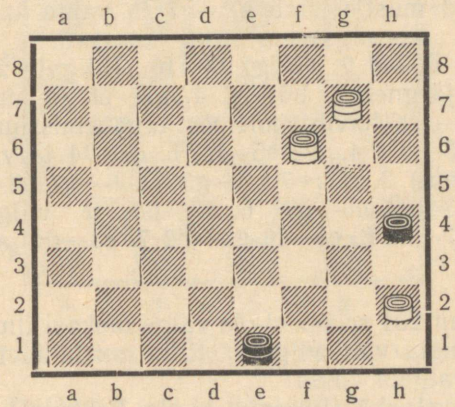
Diagramm 198



Valge algab ja võidab.

A. Harjanov

Diagramm 199



Diagrammi 199 seisus võidab valge järgnevalt:

1. f6—d4 e1—d2

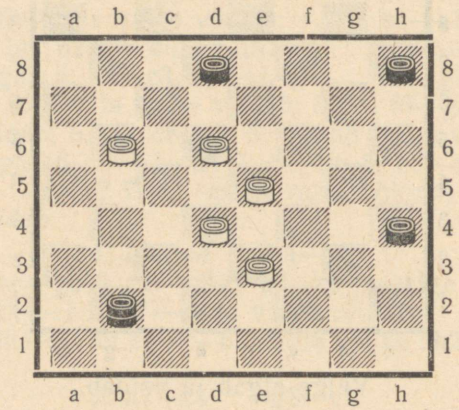
Käigule 1. ... e1—b4 järgneb 2. g7—f8 b4—a5 (2. ... b4—d2 3. f8—h6 d2—a5 4. h6—d2 a5 : e1 5. d4—f2 e1 : g3 6. h2 : f4 ja valge võidab) 3. f8—h6 ja valge võidab.

2. g7—h6 d2—b4

3. h6—d2 ja valge võidab.

Toome lõpuks 3 näidet, kus kivid võitlevad edukalt kabe ja kivide vastu (diagramm 200).

Diagramm 200



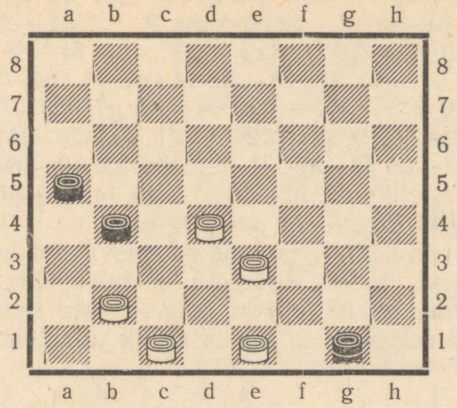
Kõige loomulikumana näib kabesseminek käiguga 1. d6—c7, kuid must vastab h8—g7 ja valge kaotab võidu-võimalused, mis algseisus siiski peituvad:

1. d6—e7 d8 : f6 2. e5 : g7 b2 : f6 (Käigule 2. ... h8 : f6 või b2 : e5 järgneb 3. b6—a7 4. a7—b8 ja must kabe on kitsikuses — ta hävib mõlemas taganemissuunas: 4. ... e5—a1 5. e3—d4; 4. ... e5—h2 5. e3—f4 ja valge võidab mõlemal juhul) **3. g7 : e5 h4—g3 4. b6—a7 h8—g7** (4. ... g3—h2 5. e3—d4 h8—g7 6. a7—b8 ja valge võidab) **5. a7—b8 g7—h6 6. e5—f6 g3—h2 7. e3—d4** ja valge võidab.

Diagrammi 201 seisus ei ole valge ülekaal ilmne — näib, et ta võib loota vaid viigile. Kuid musta kivi b4 ründamine toob valgele võidu.

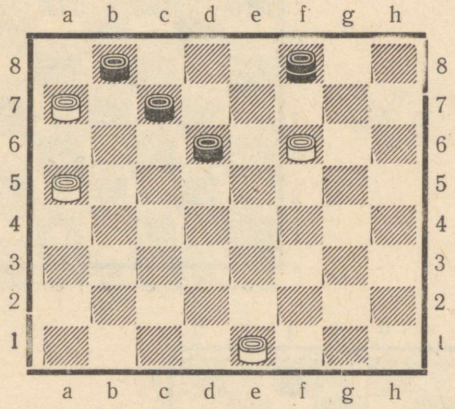
1. b2—a3 g1—h2 (Paremat ei ole. Käigule 1. ... b4—c3 järgneb 2. d4 : b2 g1 : a1 3. a3—b4 a5 : c3 4. c1—b2 ja valge kinnistab musta kabe.) **2. a3 : c5 h2—g1** (2. ... h2—g3 3. c5—d6 g3 : c7 4. d4—e5 c7 : d2 5. e1 : c3 ja valge võidab) **3. c1—d2 g1—h2 4. d2—c3 h2—g1** (4. ... h2—b8 5. e3—f4 b8 : h2 6. d4—e5 h2 : d2 7. e1 : c3 ja valge võidab) **5. e3—f4 a5—b4 6. c3 : a5 g1—h2 7. d4—e5 h2—g1 8. a5—b6** ja valge võidab.

Diagramm 201



V. Sokov

Diagramm 202



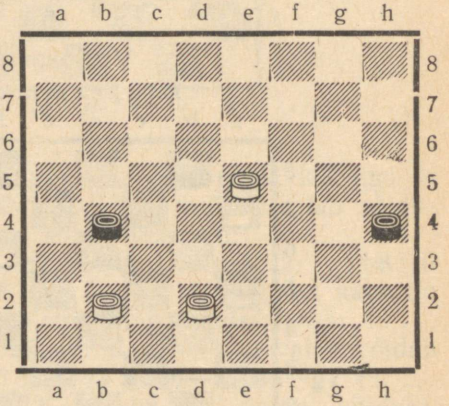
Diagrammil 202 toodud seisus saavutab valge ilusa mänguga viigi.

1. f6—e7 c7—b6! 2. e7 : c5 (Teisiti löömine toob valgele kaotuse.) **2. ... b6 : d4 3. a5—b6 f8—g7 4. b6—c7 b8 : d6 5. a7—b8 d6—c5 6. b8—f4 g7—h6** (Käigu 6. ... d4—c3 kohta vt. variant **A**.) **7. f4—c7 c5—b4** (7. ... d4—c3 8. c7—e5 c5—d4 9. e5—f6 h6—e3 10. f6—g7 e3—g5 11. g7—h6 g5—f6 12. h6—d2 c3—b2 13. d2—c1 b2—a1 14. e1—d2 viigiga) **8. c7—d8** (Hea ootekäik!) **8. ... h6—f4** (8. ... b4—c3 9. d8—f6 ja viik, nagu on näidatud ülal)

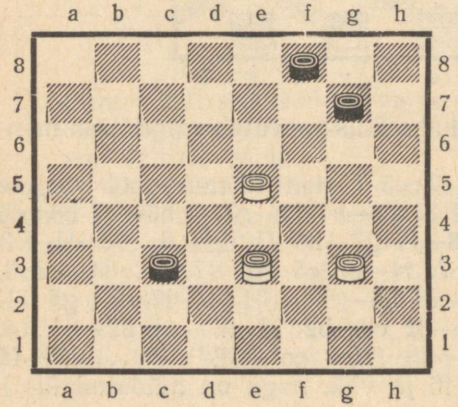
9. d8—h4 b4—a3 (9. ... b4—c3 10. h4—f2 f4—e3 11. f2—g1 c3—b2 12. e1—d2 viigiga. 9. ... d4—c3 10. h4—f6 samuti viigiga. Viigi annab ka 9. ... f4—e5 10. e1—d2 e5—f4 11. h4—f6) **10. e1—d2 f4 : c1 11. h4—f6** ja viik.

Variant **A. 6. ... d4—c3 7. f4—h6 g7—f6** (7. ... g7—f8 8. h6—e3 c5—b4 9. e1—d2 c3 : e1 10. e3—d4) **8. h6—f8! c5—d4 9. f8—h6 f6—e7** (9. ... c3—b2 10. h6—c1 b2—a1 11. e1—d2 ja viik) **10. h6—f8 e7—g5 11. f8—h6 g5—c1 12. h6—g7 c1—h6 13. g7—f6** jne. viigiga.

Alljärgnevad etüüdid toome iseseisvaks lahendamiseks. Lahendused vt. lk. 251. Igas etüüdis tuleb leida valgele võidutee, oletades, et käigul on valge. Peale selle tuleb diagrammi 206 seisus leida mustale viik juhul, kui käigul on must.

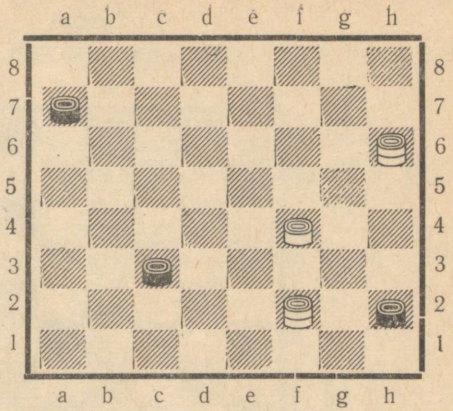


V. Šošin
Diagramm 203

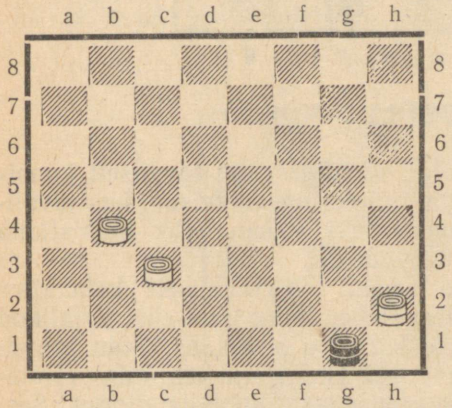


M. Tumanov
Diagramm 204

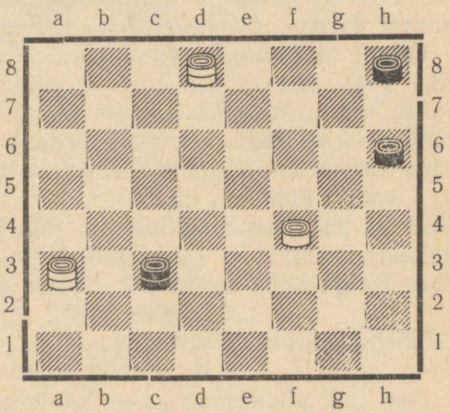
A. Saveljev
Diagramm 205



D. Sargin
Diagramm 206

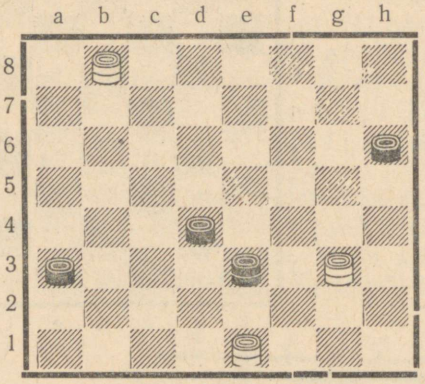


J. Gordin
Diagramm 207



N. Tsomin

Diagramm 208



KABEÜLESANDED

Kabeülesanded, erinedes etüüdidest, on tavaliselt kunstlikult loodud, s. o. partiis mitteesinevad seisud, kus tavaliselt valge peab käiguvõimetuks tegema ehk kinnistama nõutava arvu vastase kabendeid.

Kuigi kabeülesannete seisud on tavaliselt kabetajale «eluvõõrad», on kabeülesannete lahendamiseks vajalikud võtted siiski tarvilikud kabetaja praktikas võidu saavutamiseks. Mõnikord ei ole võit kinnistamiseta üldse võimalik. Pealegi pakuvad ülesanded esteetilist naudingut. Seepärast tutvustame lugejat ka kabemängu selle haruga.

Oleme toonud eelnevas kirjelduses (näiteks diagrammide 23, 194, 201 jt. juures) kabendite kinnistamise näiteid võidu saavutamiseks. Lisaks sellele toome veel kolm säärast, praktilisele mängule lähedast seisu:

1. Valge: kabed g3 ja h2, kivi e1;
   must: kabe a1, kivi c3.

Must kabe asub peateel ja võib käigul olles kahida või kabestada kivi ja saavutada viigi. Võidu saavutamiseks peab valge seda ähvardust silmas pidama ja tõrjuma.

1. g3—f4! ...

Tõrjub mainitud ähvardused.

1. ... a1—b2

See käik võimaldab kõige kauemat vastupanu.

Käigule 1. ... c3—b2? järgneb 2. f4—c1 kabe ja kivi kinnistamisega ja kohese võiduga.

Käigule 1. ... c3—d2? järgneb 2. e1 : c3! ja must kabe satub silmusesse.

2. f4—c1 b2—a3

Jällegi kõige kauemat vastupanu võimaldav käik.

Käigule 2. ... b2—a1 järgneb 3. c1—b2 c3—d2 4. e1 : c3 võiduga kabe kinnistamise abil.

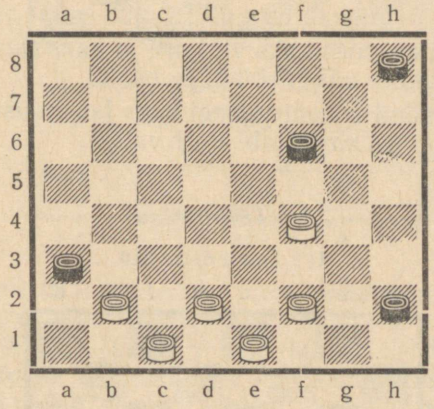
3. h2—e5 ja valge võidab.

Selle lõppmängu kahes variandis oli võit võimalik vaid kinnistamise abil.

Sama olukord on lõppmängus:
valge: kivid a7, c1, e1, f2, g3;
must: kabe a1, kivid c7, e5, h4.

Valge võidab järgneval viisil: 1. c1—b2 a1 : g1 2. a7—b8 h4 : f2 3. b8 : h2, kinnistades kabe ja kivi.

Diagramm 209



Diagrammi 209 seisus on käigul must, kelle kivi on jõudnud väljale h2 ja vältimatult kabestub — näiliselt võiduvõimalusega. Tegelikult aga ei suuda must saavutada viikigi:

a) 1. ... f6—e5 2. f4 : d6 h2—g1 3. d2—e3 g1—h2 4. d6—e7 ja valge võit on ilmne.

b) 1. ... f6—g5 2. f4 : h6 h2—g1 3. d2—e3 g1—h2 4. e3—d4. Valge kabestab kivid ja võidab.

c) 1. ... h8—g7 2. f4—e5 f6 : d4 3. f2—g3 h2 : f4 4. d2—e3 5. e1 : e5 ja valge võidab.

d) 1. ... h2—g1 2. f2—e3! g1 : a1 3. f4—e5 f6 : d4 4. d2—c3 d4 : b2 5. e1—f2 h8—g7 6. f2—g3 g7—f6 7. g3—f4 ja valge võidab kabe ja kahe kivi kinnistamise abil.

Kabeülesannetelt nõutakse kunsti seisukohalt:

a) lahendavate käikude ainsust, s. o. lisalahenduste puudumist,

b) vähemalt kahe finaali olemasolu, s. o. kabendite kinnistamist eri väljadel,

c) kõigi finaalide ökonoomsust, s. o. kinnistamisest mitteosavõtvate kabendite puudumist,

d) ülesande algseisus ei tohi valgel olla rohkem kui 5 kabet,

e) algseisus ei tohi ükski kabend olla löögi all,

f) lahenduse omapära jne.

Lihtsaima kabeülesande moodustab seis:
valge: kabe h8, kivi h2; must: kivi h6.

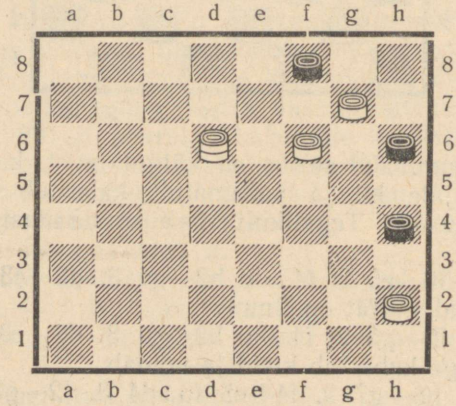
Lahendus: 1. h8—d4 h6—g5 2. d4—f2 g5—f4 (Käigule 2. ... g5—h4 järgneb 3. h2—g3.) 3. h2—g3 f4 : h2 4. f2—g1.

Seega on ülesandes kaks varianti ja kaks finaali — must kivi kinnistatakse väljadel h2 ja h4.

Vaatleme mõnd kabeülesannet koos lahendusega. Meenutame, et algab ja kinnistab alati valge.

G. Tšehhovitš

Diagramm 210



Kinnistada kivi

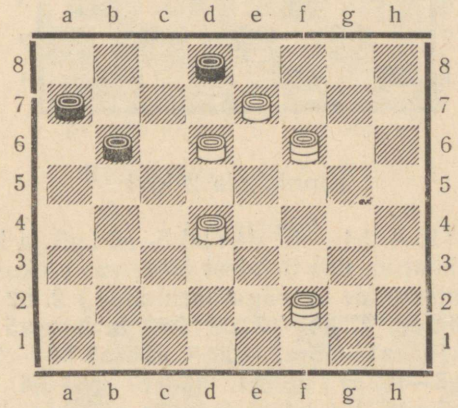
Hoolimata sellest, et valgel on vaid enamkabe, suudab ta võita isegi kinnistamisega.

1. f6—e7 h6—g5 (Käigule 1. . . . h4—g3 järgneb 2. h2 : f4 h6—g5 3. f4 : h6 ja must kivi on kinnistatud väljal f8.) **2. e7—d8 f8 : h6 3. d6—g3 h4 : f2 4. d8 : e1 h6—g5 5. e1—f2.** See seis on lugejale juba tuttav.

Seega on selles ülesandes 3 varianti ja 3 finaali, s. o. must kivi kinnistatakse kolmel erineval väljal: f8, h2 ja h4.

I. Vitlin

Diagramm 211



Diagrammil 211 on toodud veidi keerukam seis. Valge ülesandeks on samuti kinnistada must kivi.

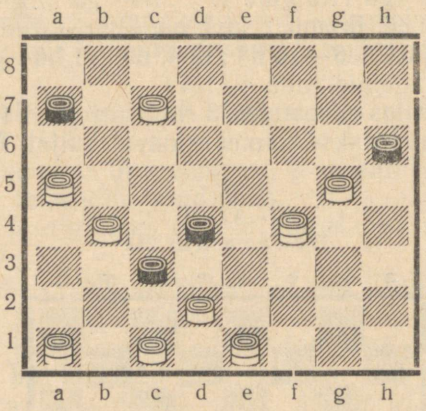
1. d6—c7 b6—a5 (Käigule 1. . . . b6—c5 järgneb 2. d4 : b6 a7 : c5 3. f2 : b6 ja must kivi on kinnistatud väljal d8.) **2. e7—f8 d8 : b6 3. f8—c5 a5—b4 4. c5 : a3 b6—a5** (Kui 4. . . . b6—c5, siis 5. a3 : d6 a7—b6 6. d6—c5 b6—a5 7. c5—a7 a5—b4 8. d4—c5 b4 : d6 9. f6—e5 d6 : f4 10. f2—g3 f4 : h2 11. a7—g1.) **5. a3—c5 a5—b4** (5. . . . a7—b6 6. c5 : a7 a5—b4 7. d4—c5 jne., nagu on näidatud ülal) **6. c5 : a3 a7—b6 7. a3—c5 b6—a5 8. c5—a7** jne. Seega on ülesandes mitu varianti, kuid kaks finaali.

Diagrammil 212 kujutatud ülesandes on keerukam algseis ja keerukam lahendus.

1. c1—b2 (Lahendus algab vaikse käiguga.) **1. . . . d4—e3** (Käigule 1. . . . a7—b6 järgneb 2. g5—f6! b6 : d8

V. Gromov

Diagramm 212



Kinnistada 2 kivi

3. f6—e7 d8 : f6 4. b4—c5 d4 : b6 5. a5 : g5 ja kaks musta kivi on kinnistatud, üks nendest löödavas olekus väljal c3. Säärane kinnistamine on väga haruldane.) 2. **b2 : f2 a7—b6 3. d2—e3 b6 : d8 4. a5—c7 d8 : b6 5. b4—a5 b6—c5 6. a5—b6 c5 : a7 7. a1—e5 a7—b6 8. e1—a5 b6—c5 9. e5—d6 c5 : e7 10. g5—f6 e7 : g5 11. a5—c7 g5—h4 12. f4—g3 h6—g5 13. c7—f4.** Ka teises finaalis on must kivi kinnistatud löödavas olekus.

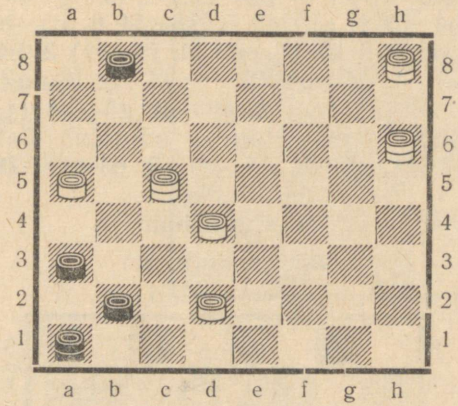
Diagrammil 213 kujutatud seisus on valgel vaid kolm kabet ja kolm kivi võitlemas kabe ja kolme kivi vastu, nendest on kaks kabestumas. Ülesanne näib lahendamatuna, kuid autor, kes oli parimaid ülesannete-loojaid, näitab veenvalt vastupidist.

1. d4—e5 (Ülesande lahenduse teeb kohe veetlevaks see vaikne, raskesti leitav käik.) **1. ... b2—c1** (Käigule 1. ... b8—a7 järgneb 2. a5—b6 b2—c1 3. h6—e3 a1 : f6 4. h8 : b2, käigule 1. ... b8—c7 aga — 2. a5—b6 c7 : a5 3. c5—b6 a5 : c7 4. e5—d6 c7 : e5 5. h8 : c3 b2 : d4 6. d2—e3 d4 : b2 7. h6—c1.) **2. h6—e3 a1 : f6 3. h8 : b2 b8—c7** (3. ... b8—a7 4. a5—b6) **4. a5—b6 c7 : a5 5. c5—d4 a5—b4 6. d4—c3.**

Seega on selles ülesandes 3 erinevat finaali kabe ja kahe kivi kinnistamisega.

A. Šošin

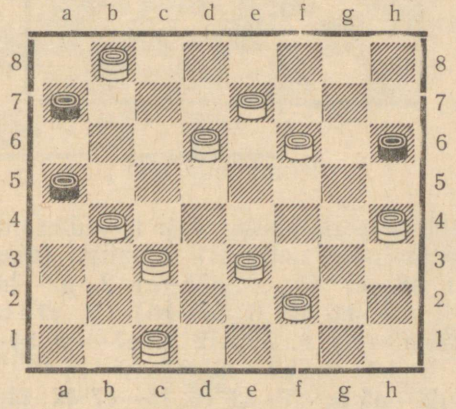
Diagramm 213



Kinnistada kabe ja 2 kivi

I. Karjakin

Diagramm 214



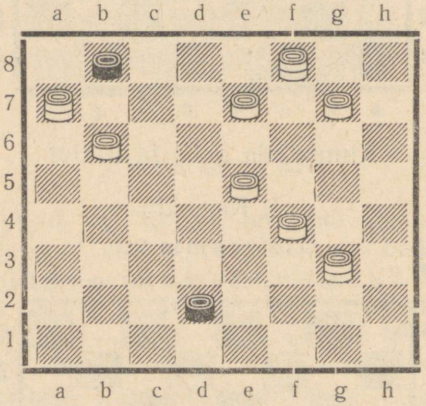
Kinnistada kabe ja kivi

Suurepäraste kabeülesannete loojana esines ka I. Karjakin. Diagrammi 214 seisus esineb üks tema paljudest loomingutest, kus erinevad kinnistamised saavutatakse pika ja keeruka mängu abil.

1. e7—f8 a7—b6 (Käigule 1. . . . h6—g5 järgneb 2. d6—g3 3. f8 : d6 4. h4—f6 5. d6—f4 6. c3—b2 7. f6—c3 8. f4—h6 9. h6—e3 ja 10. b8—h2.) **2. f6—g7 b6—c5** (2. . . . h6—g5 3. h4 : f6 4. c1—a3 5. b8—f4 6. c3—b2 7. f8—b4 8. a3—b2 9. f2—g3 10. b4—c3 11. f4—c1) **3. h4—f6 c5 : g5** (3. . . .c5 : a3 4. d6—b4 5. f8 : b4 6. f6—g7 7. c1—b2 8. b8—f4 9. c3—e1 jne.) **4. b8—h2 g5—h4** (4. . . . g5—f4 5. h2 : b8 6. b8—f4 jne., nagu on näidatud ülal) **5. f8—d6 6. c3—a1 7. a1 : g7 8. d6—g3 9. e3—f4 10. c1—d2 ja 11. d2—e1.**

A. Kulitšihhin

Diagramm 215



Kinnistada kivi

A. Kulitšihhini loodud huvitavate kabeülesannete seas on suurepärane ülesanne nelja (!) finaaliga (diagr. 215).

1. g3—e1 b8—c7 (1. . . . d2—c1 2. g7—h8 3. e1—b4 4. h8 : c3 5. a7—b6 ja 6. f8—b4) **2. e1 : c3 3. c3—b2 4. b2—a3 5. a3—b4 6. a7—f2 7. e7—d8 b4—a3** (7. . . . b4—c3 8. f8—b4 9. e5—f6 10. f2—c5 11. f6—e7 12. d8—g5) **8. d8—a5 9. a5—c3 10. f8—e7 11. f4—g5 g7—h6** (11. . . . g7—f6 12. e7—d6 13. d6—g3) **12. e7—c5 13. f2—g3 14. c5—g1.**

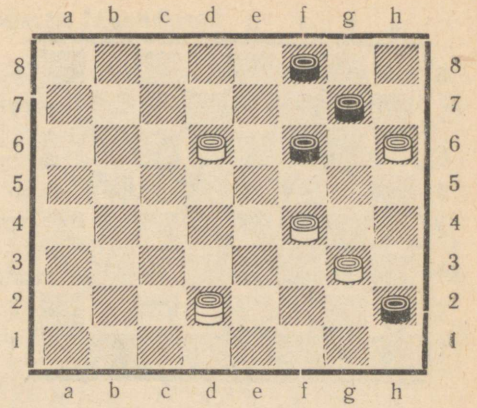
Seega kinnistatakse must kivi väljadel a5, h6, h4 ja h2.

Lõpuks toome iseseisvaks lahendamiseks 6 kabeülesannet, alates kergemate ja lõpetades raskematega. Nende ülesannete lahendused leiduvad lk. 254.

G. Beljanin

Diagramm 216

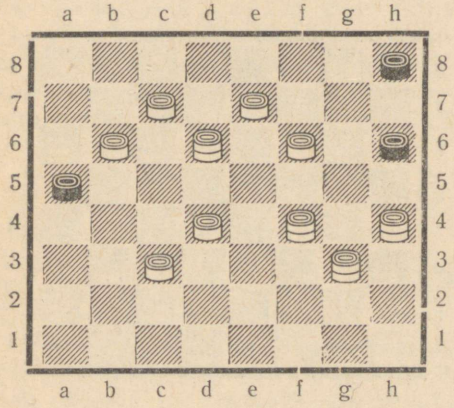
Kinnistada kivi



V. Gromov

Diagramm 217

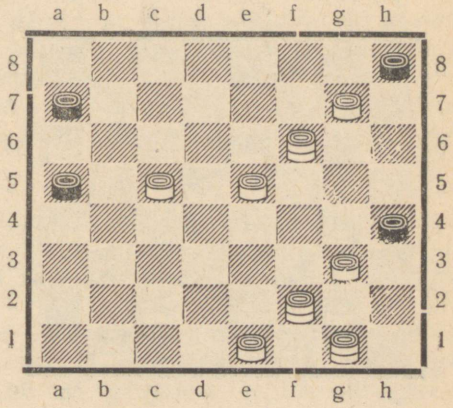
Kinnistada 2 kivi

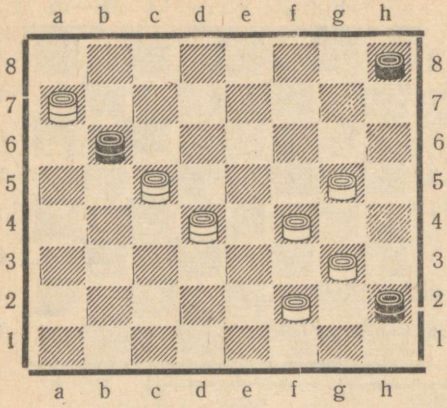


V. Šumilin

Diagramm 218

Kinnistada 2 kivi

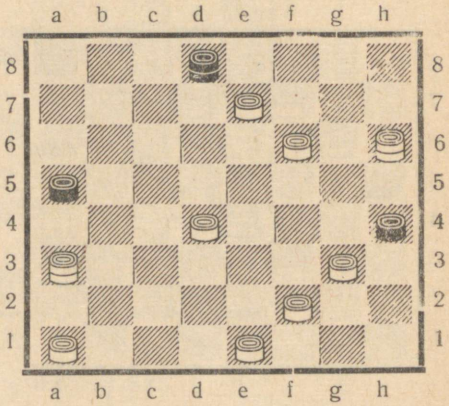




N. Pustõnnikov

Diagramm 219

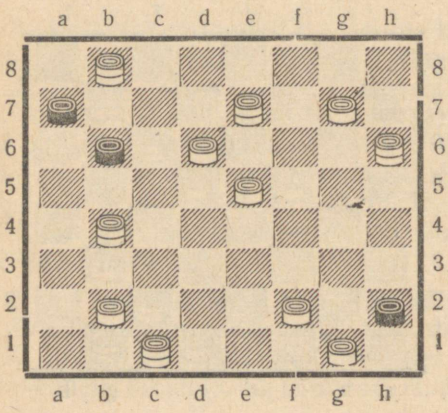
Kinnistada kabe ja kivi



N. Ramenski

Diagramm 220

Kinnistada kabe ja kivi



I. Karjakin

Diagramm 221

Kinnistada kabe ja 2 kivi

Etüüdide lahendused

D i a g r. 203. Valgel on enamkivi, mis võib vabalt kabestuda. Samuti muutub 3 käigu pärast ka must kivi h4 kabeks. Valge peab leidma õige võiduplaani. Näib, et selleks on kiire kabestumise üritus käiguga 1. e5—f6, kuid see osutub halvaks, sest must vastab 1. ... h4—g3 2. b2—c3 g3—f2! ja seejärel 3. ... f2—g1 ning kaks valget kivi ei pääse üle kaksiktee — viik. Seepärast peab valge valima teise plaani, mis on seoses musta kivi b4 kohese ründamisega.

1. b2—c3 (Halb on 1. b2—a3, sest järgneb 1. ... b4—c3 2. d2 : b4 h4—g3 3. e5—f6 g3—f2 4. b4—c5 f2—g1 5. c5—d6 g1—d4 viigiga.) **1. ... b4—a3** (Käigule 1. ... h4—g3 järgneb 2. c3 : a5 g3—f2 3. a5—b6 f2—e1 4. d2—e3 e1—c3 5. e3—d4 c3—a5 6. b6—a7 ja valge võidab.) **2. e5—f6 h4—g3 3. f6—g7 g3—f2 4. g7—h8** ja must on kabestumiskitsikuses — tema kabe hävib mõlemal kabestumisväljal. Näit. 4. ... f2—g1 5. c3—b4! a3 : c5 6. d2—c3.

D i a g r. 204. Valgel on kabe ja kaks kivi musta kolme kivi vastu. Pealegi on tal võimalus tõkestada musta kivi liikumist kabesse käiguga e3—c1. Kas see ongi võiduplaan? Selgub, et ei ole, sest käigule 1. e3—c1 järgneb f8—e7 2. g3—h4 e7—f6 3. e5—d6 g7—h6 4. d6—c7 h6—g5 5. c1 : h6 c3—b2 ja viik on mustale kindlustatud.

Võit saavutatakse järgmisel viisil: **1. g3—h4 g7—h6** (1. ... c3—b2? 2. e3—c1 b2—a1 3. c1—g5 ja valge võidab. Kui 1. ... f8—e7, siis 2. e3—a7 e7—f6 3. a7—d4 c3—d2 4. d4—a7 5. a7 : c1 ja valge võidab) **2. e3—c1 f8—g7 3. c1—a3** (See on valge võiduplaani tähtsaim lüli, millega võidetakse tempo.) **3. ... c3—d2** (Pärast 3. ... g7—f6 4. e5 : g7 h6 : f8 5. a3—c1 tekib valgele kasulik opositsioon.) **4. h4—g5 h6 : d6 5. a3 : c1** ja valge võidab.

D i a g r. 205. Selle lihtsa, kuid ilusa etüüdi autoriks on tuntud vene ülesannete-looja ja tugev kabetaja A. Saveljev. Esimene käik on raskesti leitav, lahendus on väga teravmeelne.

1. f2—g3 (Käik, mis kohe tõkestab musta kivide c3 ja h2 liikumist kabestumissuunas, sest käigule 1. ... h2—g1 järgneb 2. g3—f2 ja 3. h6 : a5, käigule 1. ... c3—d2 aga —

2. f4—g5 3. g5 : c1 ja valge võidab. Kui 1. ... a7—b6, siis 2. h6—g7 c3—d2 3. g3—e1 d2—c1 4. g7—h6 ja valge võidab.) **1. ... c3—b2 2. h6—g7 b2—a1** (2. ... a7—b6 3. g7 : a1 ja valge võidab; 2. ... b2—c1 3. g7—h6 4. h6 : c1 ja valge võidab) **3. g7—h8 h2—g1** (3. ... a7—b6 4. g3—f2 b6—a5 5. f2—g1 valge võiduga) **4. g3—h2! g1—b6 5. h8—b2** ja valge võidab.

Diagr. 206. Toodud seis võib esineda praktikas. Seepärast on tähtis tutvuda arenevate sündmustega selle etüüdi lahendamisel.

A. Valge on käigul. **1. b4—a5 g1—c5** (1. ... g1—e3 2. h2—g1 e3—c1 3. a5—b6 ja valge võidab) **2. h2—g1 c5—e7 3. g1—d4** (Väärale käigule 3. a5—b6 järgneb tugev vastus 3. ... e7—f6! 4. g1—d4 f6—d8 5. b6—a7 d8—a5! viigiga.) **3. ... e7—d8 4. d4—e5 d8—e7 5. a5—b6 e7—d8 6. b6—a7 d8—a5 7. c3—d4.** Valge kabestab oma mõlemad kivid ja võidab.

B. Must on käigul. **1. ... g1—b6!!** 2. **h2—g1** (toome vaid põhivariandi) 2. ... **b6—a5 3. g1—f2 a5—d8 4. f2—e3 d8—a5 5. e3—d4 a5—d8** ja viik:

a) 6. b4—a5 d8—e7,

b) 6. b4—c5 d8—a5,

c) 6. d4—f2 d8—f6, 7. f2—d4 f6—d8 jne. viigiga.

Selle etüüdi teemal on koostatud terve rida huvitavaid etüüde.

Diagr. 207 seisus on võidu saavutamine üsna raske.

1. d8—h4 c3—d4

Käigule 1. ... c3—a1 või c3—g7 järgneb huvitav võidumanööver 2. a3—f8 a1—c3 (või g7—c3) 3. h4—f6 4. f4—g5 5. f8 : e3.

Kui 1. ... c3—e1, siis 2. a3—b2 ja kõigi musta kabendite liikumine on tõkestatud.

2. a3—d6 d4—b2

Kui 2. ... d4—a7, siis 3. d6—c5.

Käigule 2. ... d4—c3 aga järgneb 3. d6—f8 c3—e1 4. f8—a3 e1—c3 (Valge oote- ja ähvarduskäikude sihiks oli selle seisu saavutamine.) 5. a3—c1 c3—a5 (5. ... c3—b4 6. c1—b2 b4—d6 7. f4—g5 ja 8. b2—g7) 6. c1—b2 a5—c7 (6. ... a5—d8 7. b2—e5 ja valge võidab) 7. f4—g5 8. b2—g7 valge võiduga.

Kui lõpuks 2. ... d4—g1, siis võidab 3. d6—e5.

3. d6—f8 b2—a3

Ainus vastuvõetav käik.

4. h4—f6 h8—g7!

5. f6 : h8 a3—c1

6. f4—e5 h6—g5

Käigule 6. ... c1—e3 järgneb 7. e5—d6 e3—b6 8. f8—e7 a5—d8 9. h8—f6 ja valge võidab.

Kui 6. ...c1—g5, siis 7. e5—d6 g5—d8 8. h8—a1 d8—b6 9. f8—e7 jne. võiduga.

7. e5—d6 ...

Ähvardades h8—b2.

7. ... c1—f4

8. d6—e7 g5—h4

Taotledes kivi kabestamist.

9. f8—h6 f4—c1

Käik 9. ... f4—b8 on nõrgem, sest pärast edasist 10. ... h4—g3 tekib valgel ähvardus 11. h8—e5.

10. e7—f8 h4—g3

Muidu vallutab valge diagonaali b8—h2 ilmse võiduga.

11. f8—c5! g3—h2

12. h8—d4!! h2—g1

Ei päästa ka 12. ... c1—a3, sest järgneb 13. h6—f8 ja 14. f8 : c5.

13. c5—a7 g1 : b6

14. a7 : e3 ja valge võidab.

Diagr. 208 seisus peab valge valima parimaid käike, et võita, sest tema ülekaal on vähene.

1. g3—h4 ...

See käik tõrjub huvitaval kombel musta ähvarduse — vallutada kabega kivikahingute abil peatee:

a) 1. ... d4—c3 2. e1 : b4! a3 : c5 3. b8—f4 valge võiduga.

b) 1. ... e3—g1 2. h4—f6 d4—e3 3. f6—h8 h6—g5 4. b8—f4 g5—h4 5. f4 : d2! g1—a7 6. d2—f4 a7—b8 7. f4—h2 b8—a7 8. e1—d2 a7—g1 9. d2—f4 g1—c5 (9. ... h4—g3 10. f4—d2 võiduga; 9. ... g1—f2 10. h2—g1 f2—e1 11. g1—b6 e1—a5 12. b6—d8 a5—e1 13. d8—a5 ja valge võidab) 10. h2—g1 c5—f8 (10. ... c5—b4 11. f4—g5 12. h8 : a5 ja valge võidab) 11. g1—e3 f8—b4 (11. ... f8—e7 12. h8—f6 13. f4 : h6 a3—b2 14. h6—g7 võiduga) 12. h8—b2 13. f4—h6 14. h6 : a5 15. a5—b6 ja valge võidab.

Samuti on lootusetu teksti käik:

1. ... e3—f2

2. e1 : g3 d4—c3

Käigule 2. ... d4—e3 järgneb 3. g3—e1 ja valge võidab. Kui aga 2. ... a3—b2, siis 3. g3—d6 b2—a1 (3. ... b2—c1 4. d6—f4 valge võiduga. 3. ... d4—c3 4. d6—b4 5. b8—e5 b2—c1 6. e5—f4 7. h4 : e7 samuti valge võiduga) 4. h4—f6! a1—c3 5. d6—c5 ja valge on võidukas.

3. b8—f4 a3—b2

Käigule 3. ... c3—b2 järgneb 4. h4—f6 b2—c1 (4. ... b2—a1 5. f6—h8) 5. f6—d8 6. d8 : h4 ja valge võidab.

4. f4—c1 b2—a1

5. c1—b2 c3—d2

6. b2—h8 valge võiduga.

Ülesannete lahendused

(Musta ainsad käigud ei ole näidatud)

Diagr. 216. **1. f4—e5 f6 : d4** (1. ... h2 : f4 2. d2 : e7! 3. e5 : g7) **2. d2—e1 3. e1—g3 4. d6—e7 5. h6 : g1!**

Diagr. 217. **1. f6—g7 h6 : f8** (1. ... h8 : d8 2. h4—e7 3. c7—d8 4. d8 : g5 — üks kivi on kinnistatud väljal e5, mis on väga haruldane nähtus) **2. d6—b4 3. d4—c5 4. c5—b6 5. f4—c7 6. g3 : b8 7. h4—f2 8. b8—a7 f6—e5** (8. ... f6—g5 9. f2—h4 10. h4—g3 11. a7—g1) **9. a7—d4 10. f2—g3 11. d4—g1.** Suurepärane ülesanne!

Diagr. 218. **1. c5—b6 a7 : c5** (1. ... a5 : c7 2. f6—d8 3. f2 : c5 4. d8 : b6! Suurepärane finaal) **2. f2 : a7 3. e1 : g3 4. g1—c5 5. a7—g1.**

Diagr. 219. **1. d4—g7 h8 : h4** (1. ... b6 : g1 2. g5—f6 3.a7 : g1) **2. c5—b4 3. a7—b8 4. b4—e1 5. b8 : h2.** Väga hea ülesanne huvitava mänguga.

Diagr. 220. **1. f6—g7 d8 : b2** (1. ... d8 : h8 2. e1—d2 3. a3—b4 4. h6—d2 5. a1 : c3. Kui 1. ... d8 : c3, siis 2. h6—c1 3. a1—b2 4. a3—b4 5. c1—b2 6. e1 : c3) **2. a3 : c1 3. c1—a3 4. a1—b2 5. e1—d2 6. a3—b2 7. f2—e3 8. d2—c3 9. h4—c1.**

Diagr. 221. **1. e7—f8 b6—a5** (1. ... b6—c5 2. d6—e7 3. e5—d6 4. d6—c7 5. b8—c7 6. c7—a5 7. h6—g5 8. f2—e3 9. f8—h6 10. c1—d2 a3 : c1 11. a5—b4 12. g1—f2 13. h6—e3 14. b4—e1; käigule 10. ... f2 : d4 järgneb lihtsalt 11. g1—f2 12. h6—e3 ja 13. a5—e1) **2. b2—c3 3. c1—a3 4. d6—c7 5. a3—b2 6. f2—e3 7. b8—a7 8. f8—g7 9. h6—f4 10. b2—c1 g7—h6** (10. ... g7—f6 11. f4—g5 12. c1—d2 13. c7—d8 14. e3—f4 15. d8—b6 16. b4—d6 17. a7—f2) **11. f4—d6 12. d6—f4 13. c7—d8 14. f4—h6 15. c3—d4 16. a7—d4 17. c1—b2 18. d8—a5 19. a5—c3 20. h6—c1.** Suurepärane ja raske ülesanne.

Eesti NSV 64-ruudulise kabe tšempionaadid

Jrk. nr.	Tšempionaadi toimumise koht	Tšempionaadi toimumise aasta	Osavõtjate arv	Võitjad
				A. Meeste tšempionaadid
1.	Tallinn	1949	12	1. Tsõtsõvko — 9. p., 2.—3. J. Türn ja V. Gromov — 8 p.
2.	Tallinn	1950	12	1.—2. J. Türn ja Ü. Kesker — kummalgi 8,5 p. 3. F. Villard — 7,5 p.
3.	Viljandi	1952	11	1. Ü. Kesker — 9 p., 2. A. Raik — 6,5 p., 3.—5. E. Olli, L. Opman ja V. Karmi — igaühel 5 p.
4.	Tallinn	1953	14	1.—2. Ü. Kesker ja H. Hunt — 9,5 p., 3. J. Türn — 8,5 p.
5.	Tallinn	1954	14	1. N. Žadin — 10 p., 2.—3. Ü. Kesker ja J. Türn — kummalgi 9,5 p.
6.	Tallinn	1956	16	1. Ü. Kesker — 13,5 p., 2. N. Žadin — 13 p., 3. V. Karmi — 9,5 p.
7.	Tartu	1957	12	1. Ü. Kesker — 9 p., 2. J. Titijevski — 7,5 p., 3.—4. E. Jõulu ja V. Karmi — kummalgi 6,5 p.
8.	Tallinn	1958	14	1. J. Titijevski — 10,5 p., 2. Ü. Kesker — 10 p., 3. N. Žadin — 9,5 p.
				B. Naiste tšempionaadid
1.	Pärnu	1957	9	1. Eva Teras — 7 p., 2. Ferra Helmet — 5,5 p., 3. Olga Smelov — 5 p.
2.	Tallinn	1958	14	1. Linda Piiper — 10 p., 2. Eva Teras — 9,5 p., 3. Õie Tuvikene — 9 p.

SISUKORD

Eessõna 3

I. 64-ruudulise kabemängu määrused 5

II. Positsioonilise paremuse ja halvemuse tunnused . . 24
- Kabendite muutlik väärtus 24
- Väljade erinev tähtsus 25
- Käikude liigid 26
- Tõke, opositsioon ja tempo 26
- Vastase ründekäigu kasutamine 31
- Sõelseisud 34
- Mahajäänud kivid 35
- Liittõke, sidumine, kinnistamine 36
- Tsenter ja äär 38
- Käigupuudus 39
- Kitsikus 39
- Kabestumiskitsikus 39
- Kivide võimete rakendamine 39
- Muud positsioonilised tunnused 42

III. Kombinatsiooniline mäng 44

IV. Positsiooniline mäng 67

V. Avanguteooria 101
- Bodjanski avang 102
- Kiilavang ja nurkmine kiilavang 105
- Torkeavang 111
- Kukujevi kahiavang 113
- Linnaavang 116
- Taandusavang 122
- Vanaavang 126
- Leningradi kaitse 127

Sokovi avang 130
Uusleningradi kaitse 131
Kiievi kaitse 133
Kallakavang 134
Välditud kallakavang 138
Pöördkallakavang 139
Pöördlinnaavang 140
Välditud pöördlinnaavang 144
Pöördtorkeavang 146
Pöördkiilavang 148
Medkovi avang 149
Ristavang 151
Pöördristavang 153
Harkavang 155
Uusavang 156
Romanõtševi avang 157
Keskavang 159
Vahetusavang 160
Bodjanski kaitse 162
Filippovi avang 163
Haruldane avang 167
Kauleni avang 169
Petrovi avang 171
Kogani süsteem nimetus kaitses 172
Nimeta avangud 173
esikäiguga 1. a3—b4 174
„ 1. c3—b4 174
„ 1. c3—d4 177
„ 1. e3—d4 181
„ 1. g3—f4 182

VI. Näitepartiid

J. Türn — E. Pormeister 183
H. Laudver — Ü. Kesker 185
N. Žadin — V. Kostõljov 187
Ü. Kesker — S. Pomerantsev 190
N. Žadin — A. Jürgenson 194
V. Romanov — M. Kogan 196
A. Stepanov — Z. Tsirik 198
Ü. Kesker — E. Pani 200

VII. Lõppmängud, etüüdid, ülesanded 203
Kolm peateed valitsevat kabet ühe kabe vastu . . 204
Kolm peateed valitsevat kabet kabe ja kivi vastu . 206

Kaks kabet ja kivi kabe ja kivi vastu 209
Neli kabet kahe kabe vastu 213
Kivid kivide vastu 215
Kabe võitlus kivide, eriti kabestuvate kivide vastu . 227
Kabed ja kivid kabede ja kivide vastu 231
Kabeülesanded 242

Eesti NSV 64-ruudulise kabe tšempionaadid 256

Тюрн Иоганнес Якобович
Громов Василий Васильевич
УЧЕБНИК ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ
(на 64 клетках)
На эстонском языке
Обложка А. Коэметс
Эстонское Государственное Издательство
Таллин, Пярнуское шоссе, 10

*

Toimetaja *Ü. Kesker*
Tehniline toimetaja *O. Kasemets*
Korrektorid *A. Kiho* ja *E. Järve*

Ladumisele antud 27. I 1958. Trükkimisele antud 12. I 1959. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 16,25. Formaadile 60×92 kohaldatud trükipoognaid 13,33. Arvutuspoognaid 11,16. Trükiarv 5000. MB-00323. Tellimise nr. 7072. Trükikoda «Kommunist», Tallinn, Pikk tn. 2.

Hind rbl. 4.35

6—9

Rbl. 4.35

A-22458
II

TÜ RAAMATUKOGU
1 0300 00348358 5