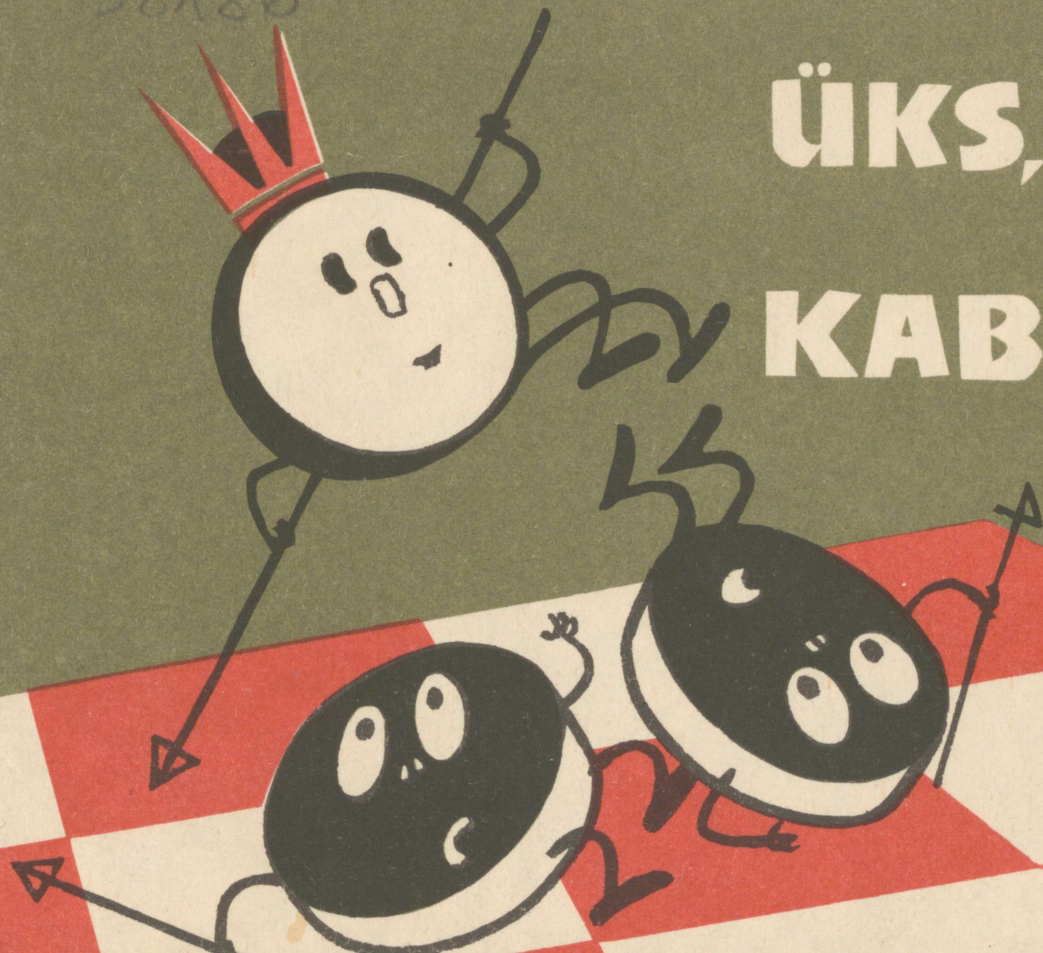
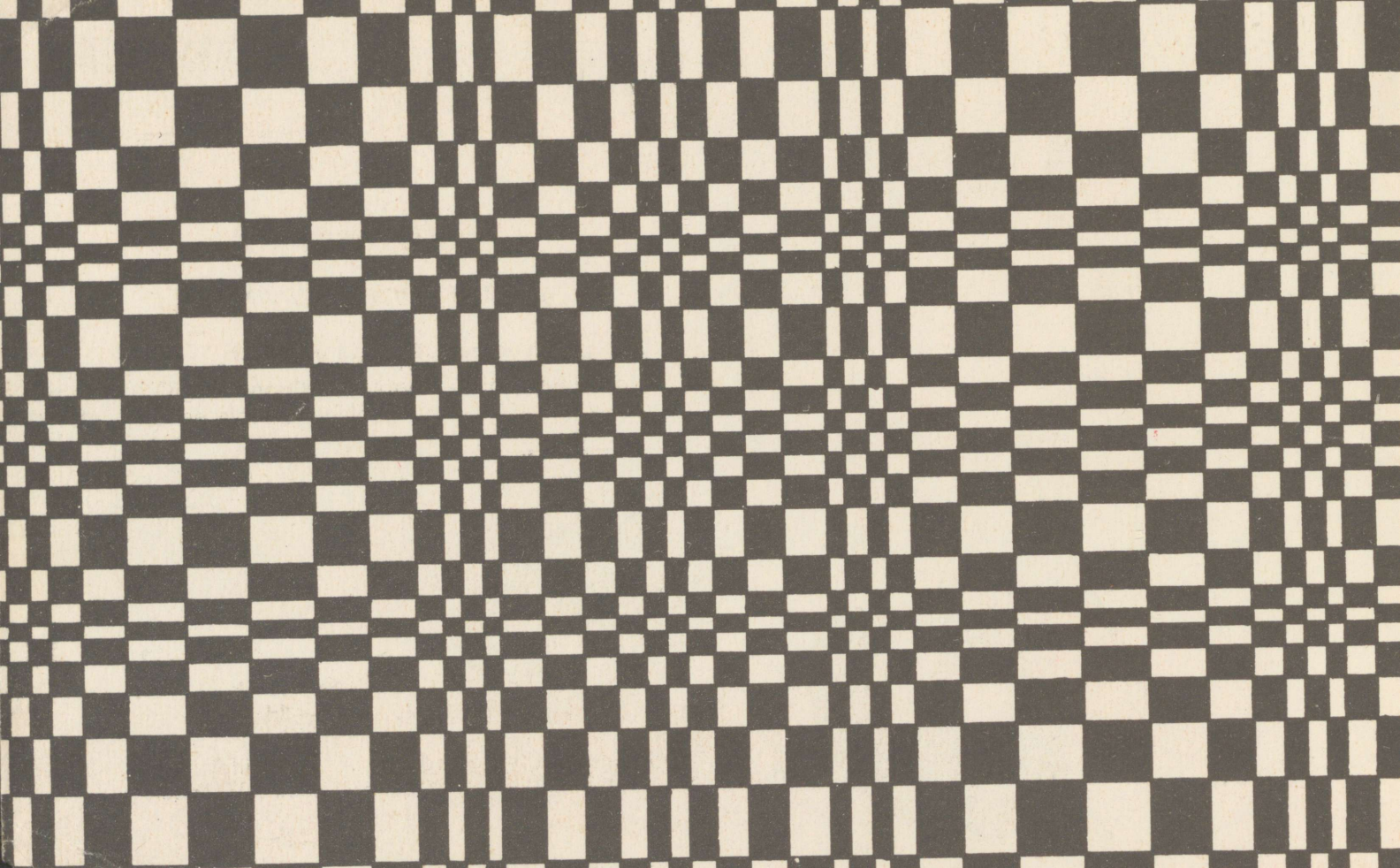


V-38186

H. JAHU

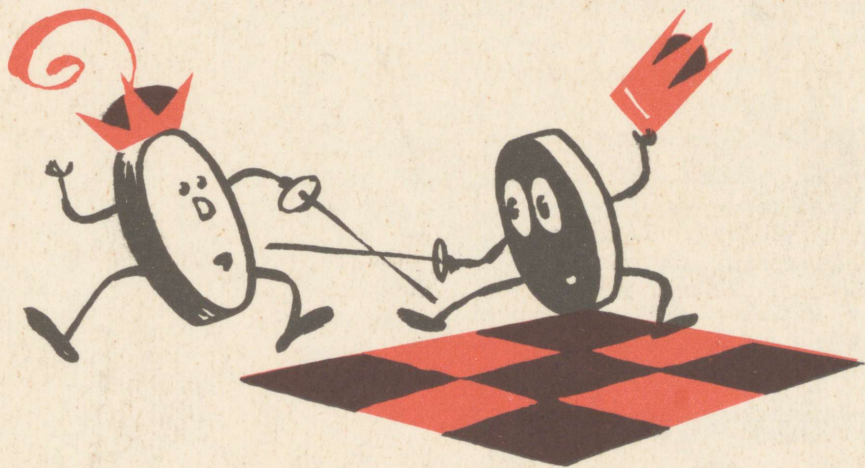
ÜKS, KAKS JA KABESSE





H. JAHU
ÜKS, KAKS
JA KABESSE

Varik



KIRJASTUS «EESTI RAAMAT» · TALLINN 1969

7A9
J13

ILLUSTREERINUD E. VAHER

Noored! See raamat on kirjutatud teile.

Arvatavasti on igaüks tuttav selle lihtsa ja rahva hulgas väga levinud mänguga. Ent kas oskamegi alati aimata, kui palju ilu peitub selles miniatuurses kahe leeri vahelises lahingus, kus võitjaks jääb osavam, see, kes oskab täpsemini ette arvestada, vastasele kavalamaid lökse seada, vaenlase plaane võimalikult läbi näha. Meisterlikkuse saavutamiseks on vaja palju tööd kabeteooria kallal, palju indu ja süvenemist. Loodan, et see väike raamat äratab teie huvi ruudulise laua saladuste vastu.

Ühtlasi avaldan tänu Nõukogude Liidu kabesuurmeister Veniamin Gorodetskile, meistritele Boriss Giertsenzonile, Jüri Barskile ja Arvo Ristile, kellelt sain palju huvitavaid mõtteid raamatu kirjutamisel.

Kui lugejal tekib küsimusi loetu kohta või oma-poolseid arvamusi, siis palume need saata aadressil: Tallinn, Vana-Posti 2, Eesti Kabeföderatsioon.

Autor

ESIMENE TUND

LEIDLIKKUSE PROOV

Kas võib kabeülesande lahenduse leidmisel tunda loomisrõõmu? Otsustage ise!

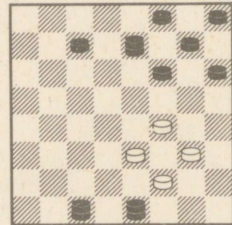
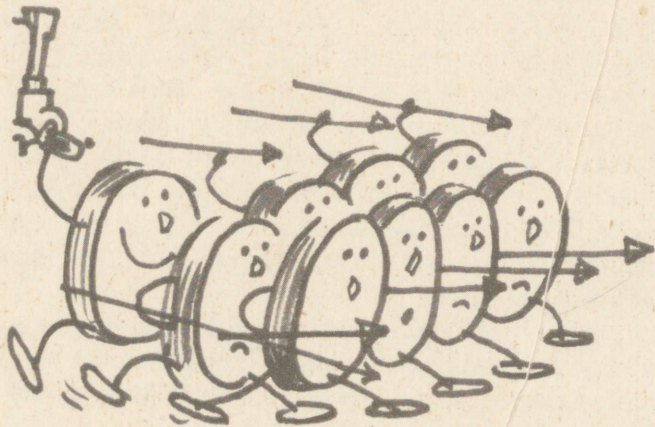


DIAGRAMM 1

Valge alustab ja võidab!

Asetage diagrammil toodud seis kabelauale ja mõelge, kuidas valgetega võita.

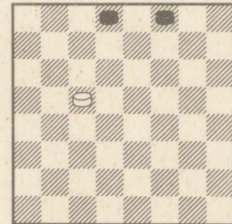


DIAGRAMM 2

Valge alustab ja võidab!

Ka see seis asetage kabelauale uurimiseks. Kui esimeses ülesandes oli kabelaua rohkesti materjali, siis teises seisus on kokku vaid 3 kivi.

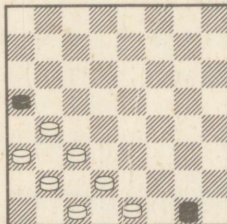


DIAGRAMM 3

Valge alustab ja võidab!

Selle ülesande lahendus on väga ilus. Proovige, kas saate hakkama!

KABE NOTATSIOON

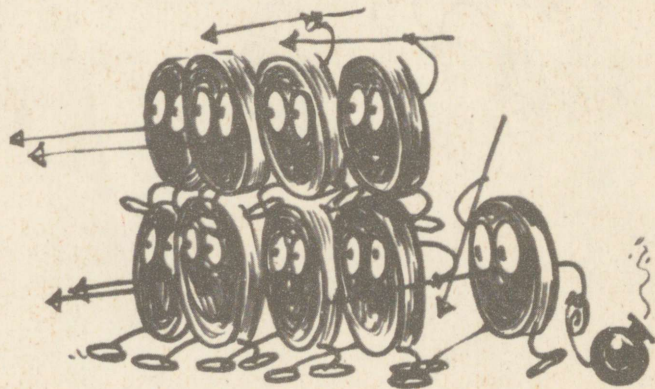
Et ülesannete lahendusi kirja panna, tuleb kabekäikude ja -seisude üleskirjutamine selgeks õppida. Seda nimetataksegi kabe notatsiooniks.

Võtke endale ette kabelaud (malelaud) nii, et vasakul teiepoolses nurgas oleks must ruut, mille külgedel olek-

sid täht **a** ja number 1. Näeme, et kabelaud koosneb 64-st heledast ja tumedast ruudust. Vaatamata värvusele nimetame neid edaspidi mustadeks ja valgeteks ruutudeks (väljadeks).

Kabemäng käib mustadel väljadel. Nagu igal inimesel on nimi, on ka iga ruut kabelaua ära tähistatud. Selleks on vasakul ja paremal pool kabelaua äärtel numbrid 1-st 8-ni. **Nii saame kabelaua 8 rida.** Neid nimetataksegi: **esimene rida, teine rida jne.**

Kabelaua meiepoolel ja vastaspoolel äärel on tähed **a, b, c, d, e, f, g, h** (kaheksa esimest tähte tähestiku algusest). Saame vastavad liinid — **a-liin, b-liin jne. Liini ja rea lõikumiskohal saamegi tähe ja numbriga tähistult iga ruudu nimetuse.**



TEINE TUND

Diagrammil 4 näeme, kuidas väli e3 sai endale nime-tuse. Kuna kabet mängitakse ainult mustadel ruutudel, siis saame neid kabelaul kokku 32.

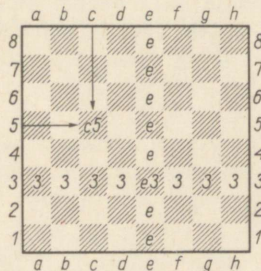


DIAGRAMM 4

Diagrammil 5 on näidatud kõik mustad ruudud koos ni-metustega.

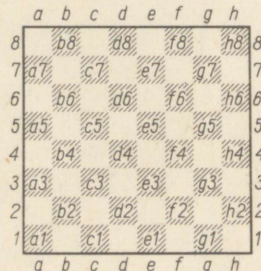


DIAGRAMM 5

KONTROLLIME LAHENDUSI

Teades väljade nimetusi, pole raske üles kirjutada dia-grammseisu nr. 1.

Valge: kivid e3, f2, f4, g3 (4)

Must: kabet c1, e1, e7

kivid c7, f6, f8, g7, h6, h8 (9)

Sulgudes olev number näitab ühe või teise mängija ka-bendite üldarvu.

Valge võidab järgmiselt

1. e3—d4 c1:g5

2. d4—e5 f6:d4

3. g3—h4 e1:g3

4. h4:h4 {h4:f6:d8:b6:f2:h4}

Nagu näeme, asetatakse tavalise käigu puhul alg- ja lõppkäigu vahele mõttekriips. Kui on aga löömiskäik, siis asendatakse mõttekriips kooloniga.

Veel tuleks teada, et kabe notatsioonis tarvitatakse sa-geli järgmisi lühendeid:

! — tugev käik

? — nõrk käik

× — asendab sõnu «ja võidab»

Ülesande nr. 2 lahendus:

1. c5—b6 f8—e7

(Teiste käikudega kaotab must palju lihtsamalt. Näiteks
1. ... f8—g7 2. b6—a7 d8—c7 3. a7—b8 c7—b6
4. b8—e5 g7—h6 5. e5—d4 b6—a5 6. d4—c3 h6—g5
7. c3—d2 g5—h4 8. d2—e1 ×.)

2. b6—a7 e7—d6

3. a7—b8 d8—c7

4. b8—a7 d6—e5

5. a7—e3 c7—d6

6. e3—h6! e5—d4

(Kaotusest ei päästa ka 6. ... d6—c5, kuna järgneb
7. h6—f8 c5—d4 8. f8—g7, ja saabus seis põhivarian-
dist.)

7. h6—f8 d6—e5

(Kui 7. ... d6—c5, siis 8. f8:b4 d4—e3 9. b4—e1 ×)

8. f8—g7 e5—f4

9. g7:c3 f4—g3

10. c3—d4 ×

Kas ülesanded meeldisid? Tõenäoliselt meeldisid ka
siis, kui te polegi kabemängija. Esimeses ülesandes
näeme, kuidas näiliselt lootusetus olukorras leitud val-
gele siiski pääsetee. Teine ülesanne näitab, et kabe-

mäng sisaldab oma lihtsusele vaatamata palju huvitavat
ja nõuab fapset arvestust.

Eriti ilus on kolmas ülesanne. Arvatavasti leidsite õige
lahenduse:

1. b4—c5 g1:a7

2. c3—d4 a7:g1

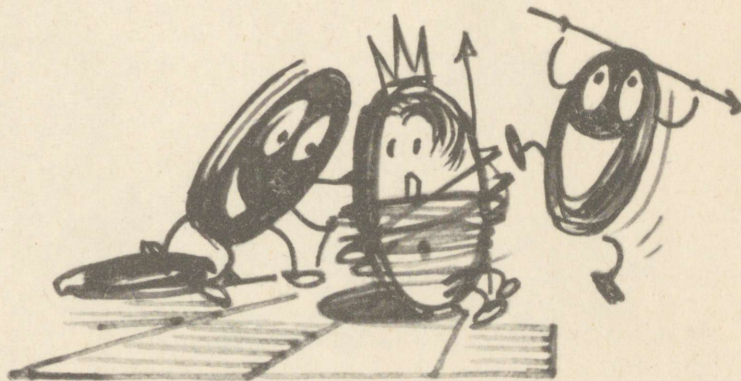
3. d2—e3! g1:a1

4. a3—b4 a5:c3

5. c1—b2! c3—d2

6. e1:c3

Ja must kabe on vangis.



KAS PARTIIDES ESINEB TAOLISI SEISE!

Selline küsimus tekib kahtlemata igaühel. Vastuseks toome ära järgmise partii, milles Habarovski kabetaja N. Pitšugin teostas 1909. a. ilusa kombinatsiooni mustadega mänginud Fjodorovi vastu.

1. c3—d4 b6—c5 2. d4:b6 a7:c5 3. b2—c3 c7—b6
4. c3—d4 b6—a5 5. d4:b6 a5:c7 6. e3—f4 f6—g5
7. a1—b2 g5:e3 8. d2:f4 g7—f6 9. f2—e3 h8—g7
10. e1—d2 f6—e5 11. d2—c3 c7—b6 12. g3—h4 e5:g3

13. h4:f2 b8—c7 14. f2—g3 e7—f6 15. g3—f4 d8—e7
16. a3—b4 f6—e5 17. h2—g3 b6—c5?

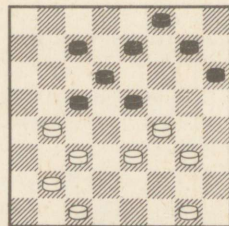
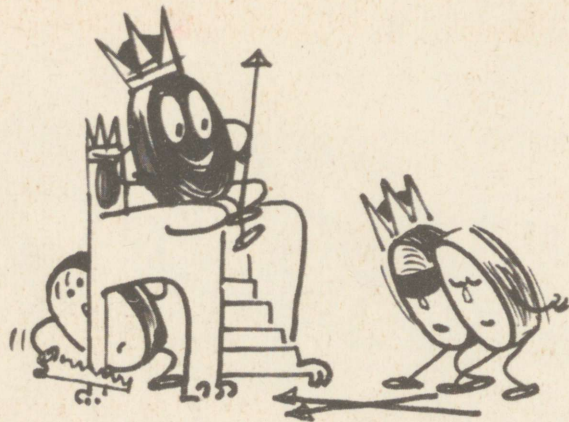


DIAGRAMM 6



Järgneb ootamatu ja ilus kombinatsioon.

18. g1—f2! c5:a3
19. c1—d2! a3:c1
20. c3—d4! e5:e1

Kas ei tuleta see seis meelde diagrammil 1 toodud seisu?

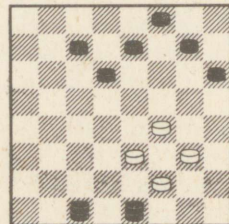


DIAGRAMM 7

21. e3—d4 c1:g5
 22. d4—c5 d6:b4
 23. g3—h4 e1:g3
 24. h4:h4 ✕.

Sellise keerulise võidu ülesleidmine nõuab palju vaeva, aga valmistab ka suurt rõõmu. Seepärast kabet mängitaksegi. Mängivad noored ja vanad.

Järgnevalt püüamegi teha hüppe kabemängu saladustesse.



DIAGRAMM 8

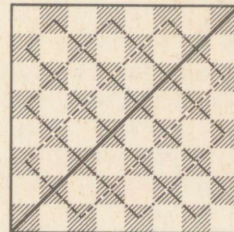


DIAGRAMM 9

- Peatee
- - - Kaksiktee
- · - Kolmiktee
- · · Neliktee

KOLMAS TUND

KABELAUA VÄLJADEST

Kabelaulal eraldatakse väljade grupe:

ääreväljad — kõik kabelaua servades asuvad ruudud — c1, a1, a3, a5 jne.;

tsender — c5, d4, e5, f4;

valge vasak tiib — a1, a3, b2, c1, c3;

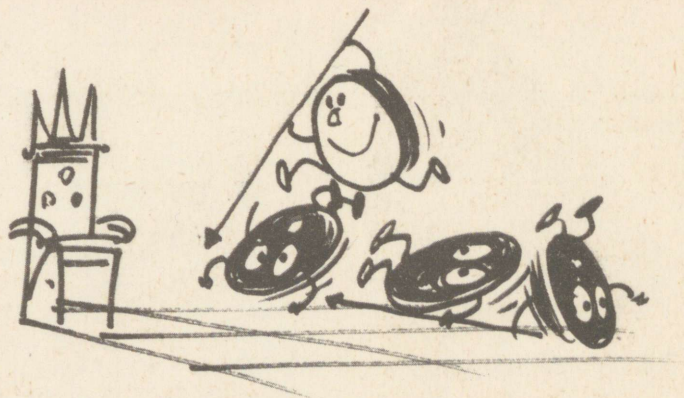
valge parem tiib — f2, g1, g3, h2;

musta vasak tiib — f6, f8, g7, h6, h8;

musta parem tiib — a7, b6, b8, c7.

Diagonaalidel on järgmised nimetused — peatee, kaksiktee, kolmiktee, neliktee (vt. diagrammi 9).

Mõnedel väljadel on erilised omadused. Kivil, mis asub ääreväljal, on ainult üks käiguvõimalus. Keskel asuval



kivil on võimalik valida aga kahe käigu vahel. Lüüa võib keskel asuv kivi neljas suunas, äärel asuv kivi kahes suunas. Seega võime öelda, et keskel asuvad kivid on äärekividest aktiivsemad.

Diagrammil 10 toodud seisus on musta kaotuse põhjuseks tema kivide passiivne asend. Võidu saavutab valge, hoolimata sellest, kumb käigul on.

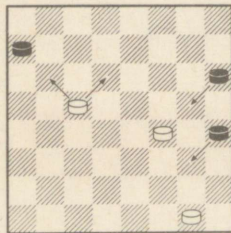


DIAGRAMM 10

Tsentri jõust annab tunnistust ka järgmisel diagrammil toodud seis.

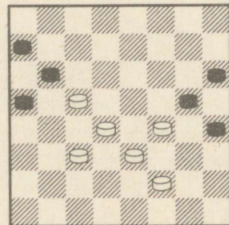


DIAGRAMM 11

Ka selles seisus ei oma tähtsust, kumb on käigul. Valge saavutab võidu nii ühel kui ka teisel juhul. Veenduge selles ise.

Kui aga kivid asuvad tsentris ilma löögirühmata, võib vastane nad tihti ümber piirata. Nii ongi juhtunud musta kividega diagrammil olevas seisus.

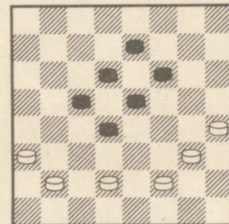
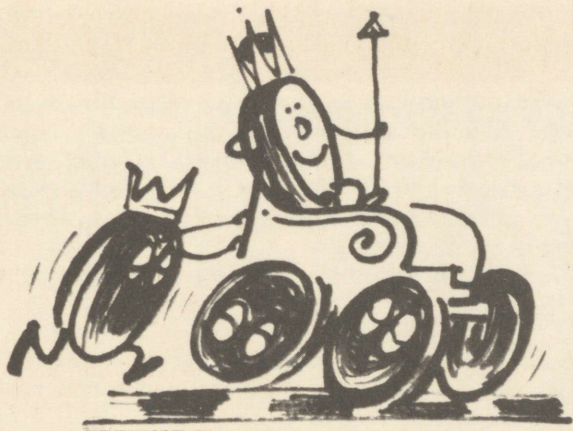


DIAGRAMM 12

Kui käigul on valge, käib ta 1. d2—c3 ja mustal puuduvad rahuldavad vastukäigud. Kui käigul on must, ei jää tal muud üle kui kivi ära anda. Näiteks 1. ... d4—c3 2. d2:b4 (Mitte 2. b2:b6, kuna järgneb 2. ... d6—c5 3. b6:d4 e5:e1 ja võidab hoopis must.) 2. ... c5—d4 3. b2—c3 d4:b2 4. a3—c1 e5—d4 5. g3—f4 f6—e5 6. f2—g3 e7—f6 7. f4—g5 X.

Välja «c5» vallutamine valge poolt (või välja «f4» vallutamine musta poolt) annab talle tihti nii suure positsioonilise paremuse, et seda on kerge võiduks realiseerida.



Diagrammil 13 toodud seisus ei ole mustal võimalik mängu tuua ühtegi oma kolmest kivist, kuna seda takistab valge kivi väljal «c5».

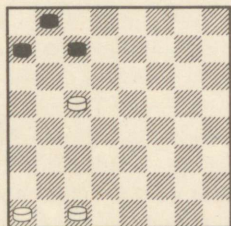


DIAGRAMM 13

Kui must mängib 1. ... c7—b6, siis avab ta valgele tee kabesse — 2. c5—d6. Nüüd ei päästa ka kivi loovutamise 2. ... b6—c5 3. d6:b4 a7—b6. 4. a1—b2! b8—c7 5. b2—c3 c7—d6 6. c3—d4 b6—a5 7. d4—c5 ja valge võidab.

Ka diagrammseisus kivi loovutamine ei päästa partiid 1. ... a7—b6 2. c5:a7 c7—d6 3. c1—d2 ja mustal tuleb alistuda.

Valge kivi sel väljal partii algstaadiumis segab musta mängu kogu paremal tiival. Nii toimub see näiteks kiilavangus: 1. c3—d4 b6—a5 2. d4—c5 d6:b4 3. a3:c5

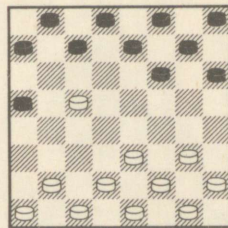


DIAGRAMM 14

Musta katsed hävitada valge kivi «c5» pideva ründamisega ei anna tulemusi. Sellega võib must ainult liigselt nõrgestada oma paremat tiiba. Õige on mustal jätkata mängu vasakul tiival.

Tugevad on kivid kuuenda rea väljadel **b6**, **d6**, **f6**, kui ei ähvarda kaotsimineku oht.

Diagrammil 15 toodud seisus on valge kivi f6 nii võimalik, et must peab järgmisel käigul ohverdama kivi või laskma vastase takistamatult kabesse. Kaotus on vältimatu.

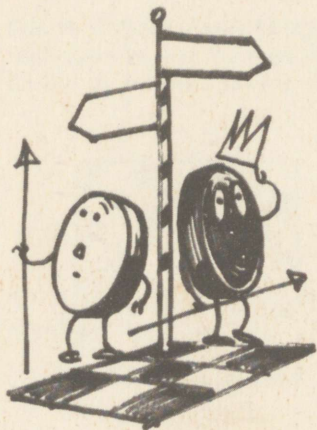
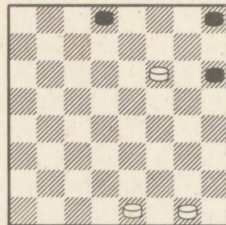


DIAGRAMM 15



MÕISTEID LÕPPMÄNGUDEST

Lõppmängus otsustatakse lõplikult mängu tulemus. Hea lõppmänguoskusega võib mõnikord päästa halva seisu, samuti võib oskuslikult vastase vigu kasutades saavutada võrdsest seisust võidu. Tutvume mõningate terminite ja mänguvõtetega.

1. Opositsioon

Opositsiooniks nimetatakse niisugust kahe vastasvärvi kivi asetust, kus nende vahel on ainult üks valge ruut (vt. diagramm 16).

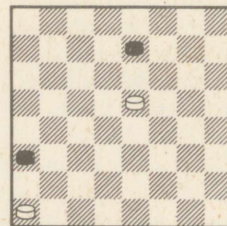


DIAGRAMM 16

Kumb selles seisus on käigul, see on opositsiooni kaotanud — tal tuleb järgmisel käigul oma kivi vastase kivi löögi alla käia. Seisus, kus kummalgi on jäänud vaid üks kivi, toob opositsiooni kaotus kaasa ka partii kaotuse.

Partii lõpposas tuleb mängijal täpselt välja arvestada, kumma kasuks on opositsioon ja vastavalt sellele koostada mänguplaan.

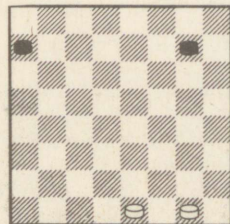
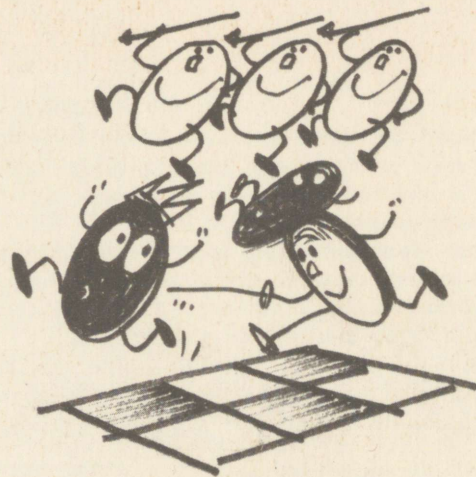


DIAGRAMM 17

Diagrammil 17 toodud seisus on käigul valge. Analüüsimise seis. Samal liinil asuvad kivid g1 ja g7 on nn. kaugpositsioonis. Kui valge viib oma väljal e1 asuva kivi vasakule tiivale, siis kaotab ta mõlema kiviga opositsiooni, mis viib partii kaotusele. Näiteks: 1. e1—d2 a7—b6 2. d2—c3? b6—c5 3. g1—f2 g7—f6 4. f2—e3 f6—e5 ja valgel saavad varsti kivid otsa. Viigi saavutamiseks diagrammil toodud seisus tuleb mõlemate kividega murda läbi paremalt tiivalt. Näiteks: 1. g1—f2 g7—f6 2. f2—e3! f6—e5 3. e1—f2! a7—b6 4. f2—g3 b6—c5 5. e3—f4 e5—d4 6. f4—g5 jne.

Väljal **b6** on veel järgmine omadus: sel väljal asuv valge kivi võidab musta kivi b8 vastu ka siis, kui valge on opositsiooni kaotanud.



Diagrammil 18 toodud seis on mustale kaotatud nii valge kui ka musta käigul olles. Veenduge selles ise.

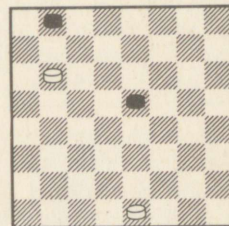
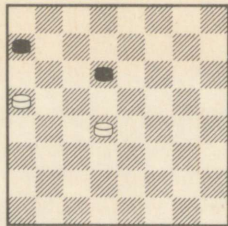


DIAGRAMM 18

DIAGRAMM 19

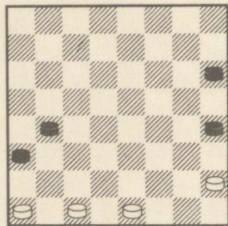


Tuleb meeles pidada, et lihtne ühe kivi vahetus (edasi või tagasi) muudab opositsiooni vastupidiseks (vt. diagramm 19). Diagrammseisus on valge opositsiooni kaotanud, kuid pärast vahetust võidab.

1. d4—c5 d6:b4 2. a5:c3 ja valge võidab.

Seega, kui mängija on välja arvestanud nelja kivi lõppmängus, et opositsioon on tema kahjuks, tuleb püüda

DIAGRAMM 20



välja vahetada üks kivi ja mitte anda võimalust vastasele enamate vahetuste teostamiseks.

Diagrammil 20 toodud seisus mängib valge 1. a1—b2 h6—g5 2. h2—g3 h4:f2 3. e1:g3 ja võidab.

2. Sidumine

Sidumiseks nimetame niisugust olukorda, kus löögiähvarduste tõttu teatud kivide grupil puuduvad rahuldavad käiguvõimalused.

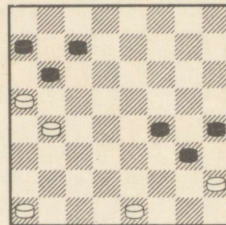


DIAGRAMM 21

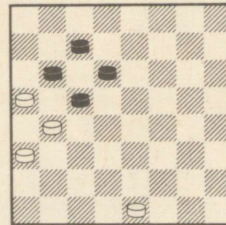


DIAGRAMM 22

DIAGRAMM 23

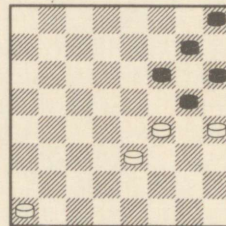
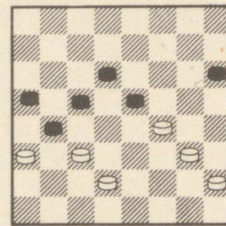
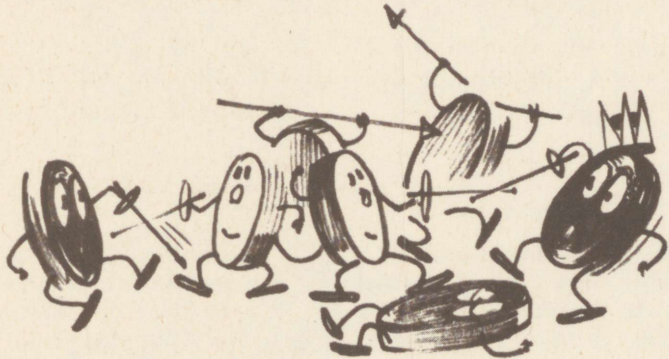


DIAGRAMM 24





Toome mõned näited.

Diagrammil 21 on musta 6 kivi valge nelja kivi poolt seotud. Valge käigu korral on tal võimalus käia kiviga a1. Diagrammil 22 toodud sidumine esineb partiides tihti. Kui must käib 1. ...c5—d4, siis valge vastab 2. b4—c5 d6:b4. 3. a5:e5 ja võidab.

Diagrammil 23 näeme, kuidas kolm valget kivi võitlevad edukalt viie mustaga, neljas valge kivi aga võib vajaduse korral teha ootekäigu. Diagrammil 24 on musta jõud nii seotud, et tal pole võimalik teha ühtki rahuldavat käiku.

KUIDAS VÕITA KIVI!

Partii lõppeasmärgiks on vastase kabendite hävitamise teel võidu saavutamine. Kummal mängijal on rohkem kive, sellel on tavaliselt parem seis. Juba ühe kivi kaotus kabepartiis viib kaotusele. Allpool vaatlemegi mõningaid mänguvõtteid, mille abil saab võita kivi.

Näide 1.

Üheks lihtsamaks mooduseks kivi võitmiseks on oma kiviga kahe vastase kivi vahele käimine, et mõlemad nad jääksid löögi alla. Selline võimalus avanebki diagrammil 25. 1. e5—f6! ja must peab loovutama ühe oma kividest, mis viib ka kiirele kaotusele.

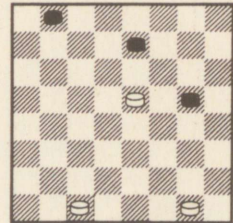


DIAGRAMM 25

Näide 2.

Raske pole märgata ka sellist võimalust, kus ühe oma kivi eest võib saada kaks-kolm vastase kabendit:

1. f2—g3 h4:f2 2. g1:c5 ja mustal tuleb peagi alistuda.

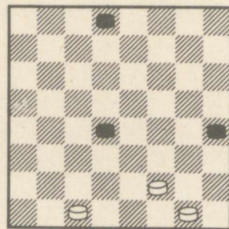
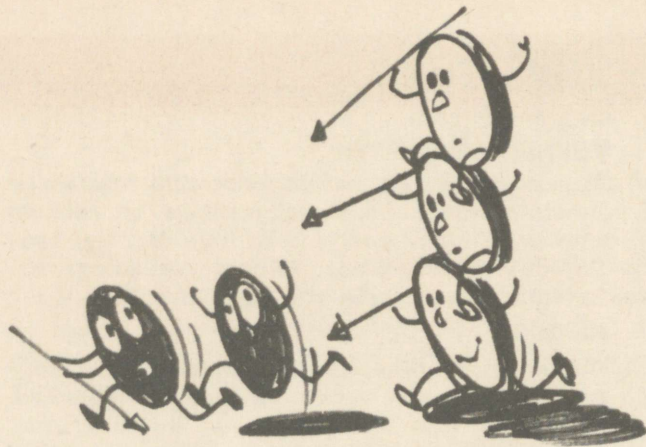


DIAGRAMM 26

Näide 3.

Diagrammil 27 toodud seisus toob valge vastase kivi kahe löögiga vajalikule väljale — «f4» — ja lööb ise kahe kivi eest kolm kivi.

1. h6—g7! f8:h6 2. f4—g5 h6:f4 3. g3:a5 valge võiduga.

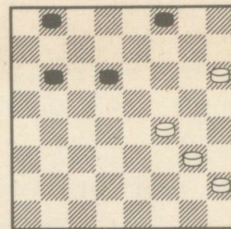
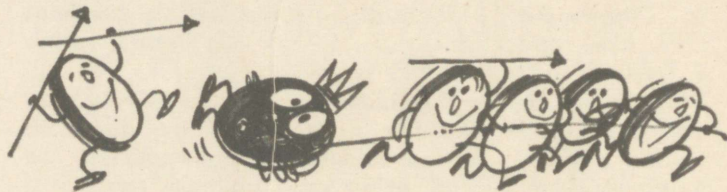


DIAGRAMM 27

Näide 4.

Paistab, et diagrammil 28 toodud seisus jääb musta kivi väljal «b6» valge löögiulatusest kaugemale. Valge aga leiab siin võimaluse. Vaja on tuua musta kivi väljale «d6» ja teine musta kivi väljale «f4» ning löögiahel ongi valmis.

1. d6—e7 f8:d6 2. h4—g5 h6:f4 3. g3:a5 X.



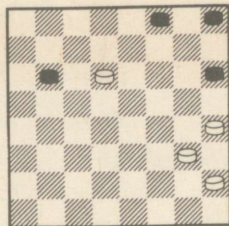
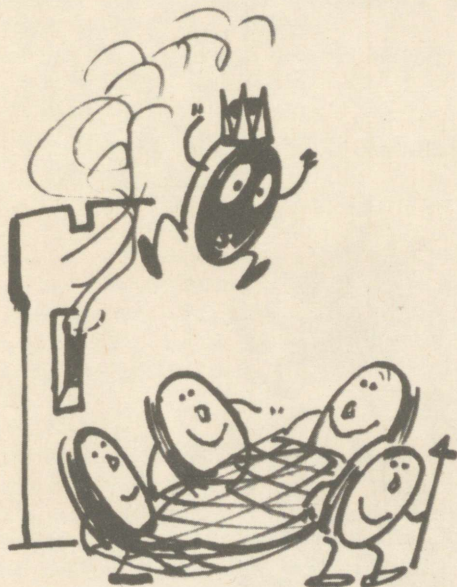


DIAGRAMM 28



Näide 5.

Diagrammil 29 on kõigepealt vaja kõrvaldada musta kivi väljalt «c5», edasi on võidu leidmine juba lihtne.
 1. a5—b6 c5:a7 2. f4—g5 h6:f4 3. e3:c5 ja mustal tuleb alistuda.

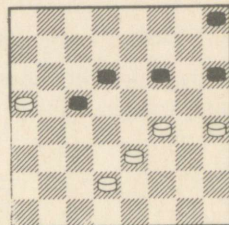


DIAGRAMM 29

Näide 6.

Laialipillatud musta kivid diagrammil 30 võimaldavad valgel kolme kivi ohverdamise abil hävitada vastase neli kivi.
 1. d4—e5! f6:d4 2. f4—g5 h6:f4 3. d2—e3 d4:f2 4. e1:a5 ja musta seis on alistumiseks küps.

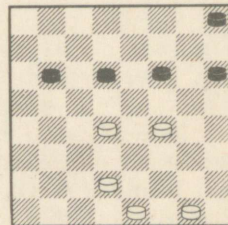


DIAGRAMM 30

KUUES TUND

KOLM KABET ÜHE KABE VASTU

1. Üksiku kabe käes on peatee

Õige mängu korral lõpeb selline partii viigiga. Tutvustame ainult paari löksu:

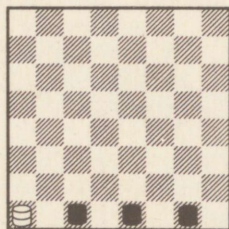


DIAGRAMM 31

1. a1—h8 g1—h2

2. h8—a1 c1—f4

3. a1—h8

(Ei tohi käia 3. a1—b2 e1—c3 tõttu. Kaotab ka 3. a1—f6, kuna järgneb 4. ... f4—g5 5. f6:h4 h2—g3.)

3. ... e1—a5

4. h8—g7

Et väljadele **a1**, **b2** ja **d4** ei tohtinud käia, selles veenduge ise. Vältides musta poolt ülesseatud lökse, saavutab valge viigi.

2. Kolm kabet valdavad peateed

Õige mängu korral saavutab tugevam pool võidu.

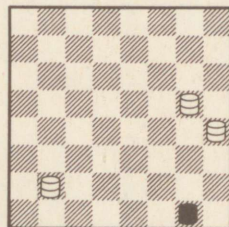
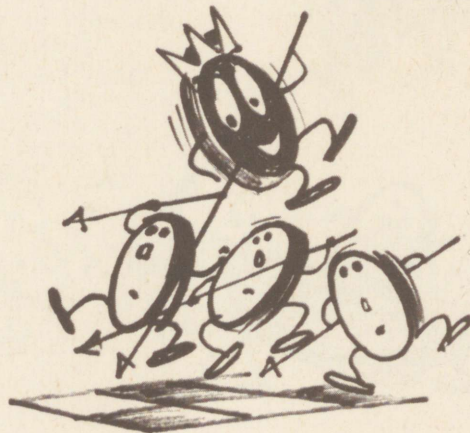
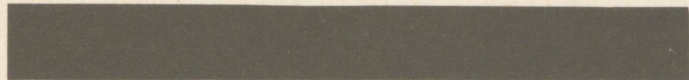


DIAGRAMM 32





Mänguplaan jääb hästi meelde, kui jagame selle etap-pideks.

I etapp — üks kabe tuleb asetada peatee ühte nurka, et ta ei segaks vahepealseid manöövreid.

1. b2—h8 g1—h2

II etapp — tuleb vallutada mõlemad kaksikteed.

2. g5—e3 h2—b8

(Kaotas 2. ... h2—g1 3. h4—f6 tõttu.)

3. h4—f2 b8—d6

4. f2—g1 d6—h2

5. h8—a1 (Ootekäik.)

5. ... h2—d6

(5. ... h2—b8 kaotas 6. g1—h2 tõttu.)

6. g1—h2 d6—a3

III etapp — asetada kaks kabet kõrvuti kaksiktee ja kolmiktee lõikumiskohta, s. t. väljadele e3 ja f4 või c5 ja d6. Käesoleval juhul on muidugi kergem asetada kabet e3 ja f4-le. Selleks kulub ainult üks käik. Nüüd on ka arusaadav, miks me 5. käigul ei liigutanud kabet väljalt e3.

7. h2—f4 a3—b4

Pärast seda käiku on mustale kabele jäänud vaid 6 ohutut välja a5, b4, d8, e7, e1 ja h4. Ei saanud käia a3—f8, sest valge võidaks 8. a1—g7 f8:h6 9. e3—c1 X.

IV etapp — musta kabe tõrjumine neliktee nukadesse ja nn. Petrovi kolmnurga moodustamine.

8. a1—f6 b4—a5

(Kui 8. ... b4—e1, siis 9. f4—d6.)

9. e3—c5

Valge moodustas nn. Petrovi kolmnurga. Kolmnurk tuleb moodustada terava nurgaga üksiku kabe suunas.

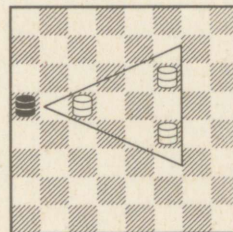
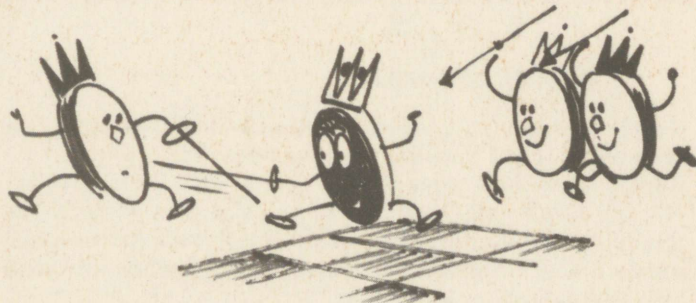


DIAGRAMM 33



V etapp — üksiku kabe hävitamine.

9. ... a5—e1

(Kui 9. ... a5—d8, siis järgneb 10. f6—h4 d8—a5
11. f4—d2 a5:e1 12. c5—f2 X.)

10. f6—h4 e1—c3

11. f4—d2 c3:e1

12. c5—f2 e1:g3

13. h4:e1 X.

Musta ei päästa kaotusest ka mänguplaani muutmine. Kui must oleks mänginud 6. ... d6—e7, jätkab valge ikka oma plaani kohaselt 7. h2—f4 e7—d8. See musta käik võimaldab valgel IV etapil püstitatud ülesande kohe täita: 8. e3—c5 ja järgmisel käigul saab valmis ka Petrovi kolmnurk.

Kombinatsioonilise mänguoskuse tõstmiseks tuleb tunda lihtsamaid kombinatsioonilisi lööke ja tüüp kombinatsioone, samuti on vaja tähele panna tunnuseid, mille järgi võib arvata, kas antud seisus võiks olla võimalik sooritada kombinatsiooni.

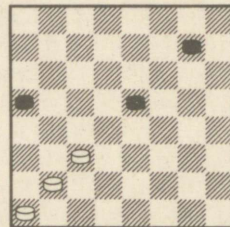


DIAGRAMM 34

SEITSMES TUND

KOMBINATSIOONID

Kombinatsioonid annavad kabepartiile ilu ning on efektselt võidu saavutamise mooduseks.

Kombinatsiooniks nimetatakse seeriat sihikindlaid käike, mis kutsuvad esile sunnitud vastukäigud ja mille lõpptulemusena saavutatakse mingi kindel eesmärk — võidetakse kivi, minnakse kabesse, saadakse positsiooniline ülekaal või muud taolist.

Selles seisus on käigul valge (vt. diagramm 34). Tuleb käia: 1. c3—b4! a5:c3 2. b2:h8 X.

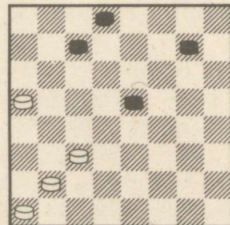


DIAGRAMM 35

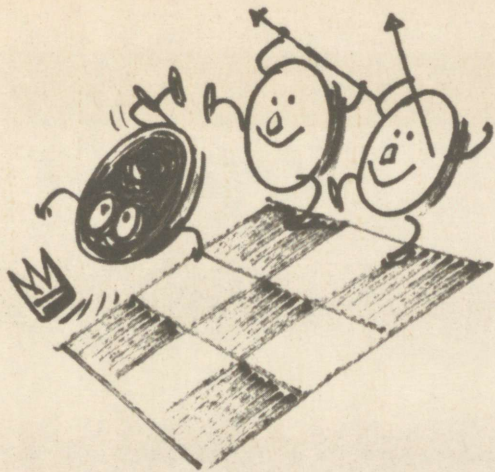
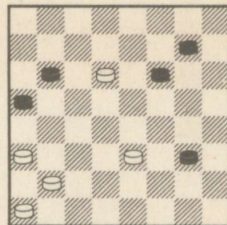
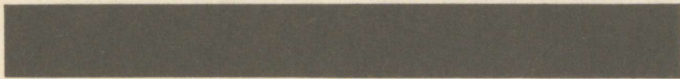


DIAGRAMM 36



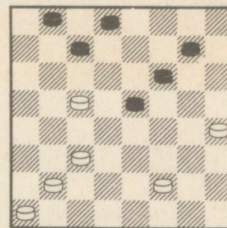
Käigul on valge (vt. diagramm 37). Selles seisus tuleb eemaldada musta kivi väljalt f6, tuua teine musta kivi väljalt c7 kahe löögiga väljale c3 ja lõpplöök ongi sama, mis esimeses näites. See käib nii: 1. h4—g5 f6:h4 2. c5—b6 c7:a5 3. c3—b4 a5:c3 4. b2:h8 ×.



Diagrammil 35 toodud seisus on käigul valge. Valged võivad selles seisus võita sama kombinatsiooni abil. Eelnevalt tuleb ainult must kivi väljalt c7 tuua söötekäiguga väljale a5. Sealt edasi on tee tuttav: 1. a5—b6 c7:a5 2. c3—b4 a5:c3 3. b2:h8 ×.

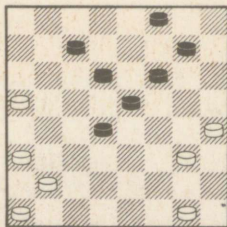
Käigul on valge (vt. diagramm 36). Siin tuleb kivi eemaldada väljalt f6, tuua kivid väljadele e5 ja b2 ning löögiahel ongi valmis: 1. d6—e7 f6:d8 2. e3—f4 g3:e5 3. a3—b4 a5:c3 4. b2:h8 ×.

DIAGRAMM 37



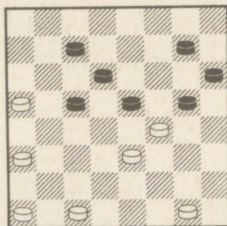
Käigul on valge (vt. diagramm 38). Selle kombinatsiooni mehhanism on keerulisem, ehkki lõpplöök on sama: 1. h4—g5 f6:f2 2. g1:e7 f8:d6 3. a5—b6 c7:a5 4. a3—b4 a5:c3 5. b2:h8 ×.

DIAGRAMM 38



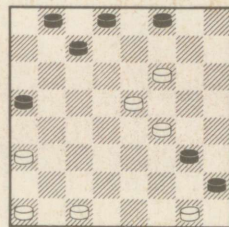
Käigul on valge (vt. diagramm 39). Valge kasutab siin ära musta ettevaatamatu ründekäigu f6—e5 ja teostab ilusa kombinatsiooni: 1. c1—b2! e5:g3 2. e3—d4 c5:e3 3. a5—b6 c7:a5 4. a3—b4 a5:c3 5. b2:h8 X.

DIAGRAMM 39



Käigul on valge (vt. diagramm 40). Huvitavalt lahendatakse siin musta kivide toomine soovitud väljadele ja valge kivi eemaldamine väljalt f6. 1. e5—d6 g3:g7 (või c7:g7) 2. c1—b2 c7:e5 3. a3—b4 a5:c3 4. b2:h8 X.

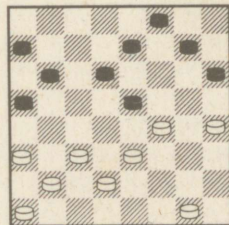
DIAGRAMM 40



Lõpuks toome diagrammil 41 ära ühe raskema kombinatsiooni.

Käigul on valge. Ka siin põhjustab musta kaotuse ettevaatamatu ründekäik f6—e5: 1. h4—g5! e5:g3 2. e3—f4 g3:e5 3. a3—b4! h6:f4 4. d2—e3 f4:d2 5. c3:e1 a5:c3 6. b2:a5 X.

DIAGRAMM 41



KAHEKSAS TUND



Kombinatsioonide teostamise skeem on lihtne — vastase kivid tuleb tuua soovitud väljadele ja nendevahelistelt väljadelt eemaldada kivid, et oleks võimalik lõpploõki sooritada. Kui meil oma kivid pole kõik veel vajalikes kohtades, siis õnnestub neid sinna käia juhul, kui vastane on teostanud läbikaalumata ründekäigu, nagu juhtus viimases näites.

Seekord püüdke ülesanded ära lahendada kõrvalise abita, sest ainult iseseisvus on talendi taimelava. Järgnevalt toodud lahendusi kasutage vaid oma mõttekäigu kontrollimiseks.

Kõigis ülesannetes peab valge käigul olles võitma.

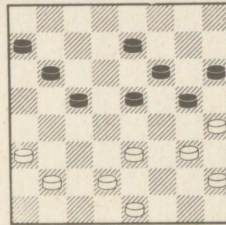


DIAGRAMM 42

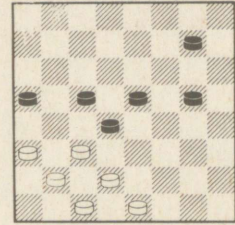


DIAGRAMM 43

DIAGRAMM 44

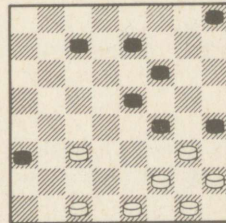
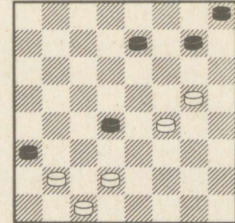


DIAGRAMM 45



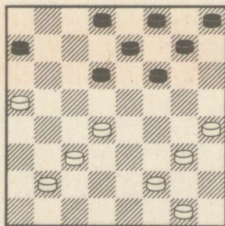
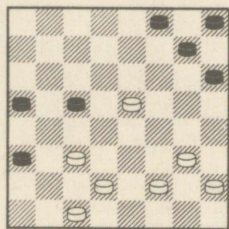


DIAGRAMM 46

DIAGRAMM 48



Ülesannete lahendused

Nr. 42

1. a3—b4 c5:c1 2. d2—c3 c1:f4 3. c3—d4 e5:c3
4. g3:g7 h6:f8 5. h4:d2 ×

Nr. 43

1. c3—b4 a5:a1 2. c1—b2 a1:c3 3. d2:f8 ×. Musta kaotuse põhjuseks on sõelseis, s. t. seis, kus kivide vahel on vabad väljad.

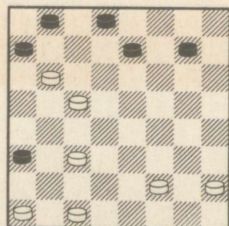
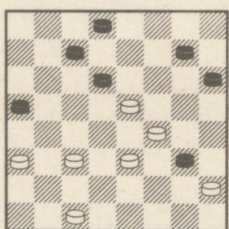


DIAGRAMM 47

DIAGRAMM 49



Nr. 44

1. c1—b2! a3:c1 2. e1—d2 c1:e3 3. f2:d4 h4:f2 4. g1:g5 f6:h4 5. d4:b6 ×. Vaba kabestumisväli «d8» võimaldas valgel kombinatsiooni sooritada.

Nr. 45

1. b2—c3 d4:b2 2. d2—c3 b2:d4 3. c1—b2 a3:c1 4. g5—h6 c1:g5 5. h6:h6 ×. Algseisus takistavad valgel kombinatsiooni teostamist üleliigsed kivid, mis kohe loovutatakse.

Nr. 46

1. h4—g5 f6:h4 2. f2—e3 h4:f2 3. a5—b6 a7:c5 4. d4:b6 f2:d4 5. c3:c7 ×

Nr. 47

1. c1—b2 a3:c1 2. a1—b2 c1:d6 3. f2—g3 a7:c5 4. c3—d4 c5:e3 5. g3—f4 d6:g3 6. h2:g1 ×

Nr. 48

1. c3—b4 a5:e1 2. e5—d6 c5:e7 3. c1—b2 a3:c1 4. g3—h4 e1:g3 5. h2:f4 c1:g5 6. h4:d8 ×

Nr. 49

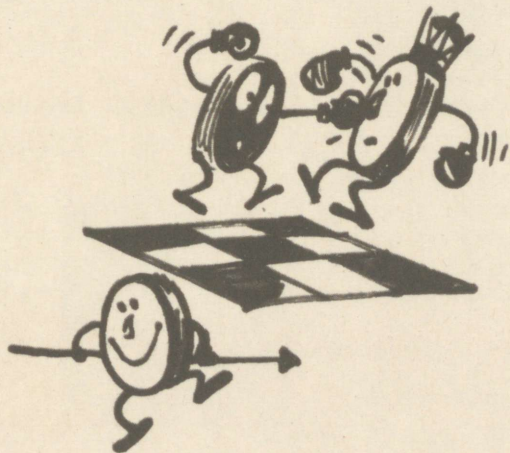
1. e5—f6 g7:e5 2. f4—g5 h6:b4 3. a3:e7 d8:f6 4. h2:b8 ×

ÜHEKSAS TUND

LÜHIPARTIISID

Kabepartii võib jaotada kolme ossa: avang, keskmäng ja lõppmäng.

Avangus toimub jõudude arendamine sobivatele väljadele võitluseks tsentri pärast. Keskmänguks nimetame seda partii osa, kus kivid on viidud mängu ja mõned neist juba välja vahetatud. Lõppmäng on väheste kivide või kabede osavõtul toimuv partii viimane osa, kus lõplikult selgub tulemus.



Avangus peab kabetaja ühtlaselt arendama oma kive ja suunama neid võitluse tsentraalväljade pärast. Mängu alguses ei tohi kumbagi tiiba liialt nõrgestada. Eriti ettevaatlik tuleb olla parema tiiva arendamisel — see võib sattuda vastase rünnaku alla.

Kabestumisväljade vabastamisel tuleb hoolikalt jälgida, kas vastasel pole plaanis mõnd kombinatsiooni. Tuleb hoiduda sõelseisudest ja sidumistest.

Nüüd vaatleme lühipartiisid, kus ühe vastase ettevaatamatu mäng on viinud katastroofini.

Partii nr. 1

Filippovi avang

Valge: N. Bõkov — must: G. Savvuškin

1. e3—d4 d6—c5 2. f2—e3 f6—g5 3. c3—b4? (Tulnuks mängida 3. g3—h4 g5—f4 4. e3:g5 h6:f4 5. a3—b4 c5:a3 6. d4—c5 jne.)

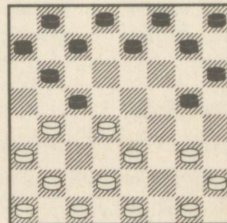


DIAGRAMM 50

Nüüd võidab must kombinatsiooni abil

3. ... g5—h4!
4. b4:d6 h4:f2
5. e1:g3 c7:h4 ×

Partii nr. 2

Välditud Petrovi avang

1. g3—h4 f6—e5 2. h2—g3? (Tulnuks mängida
2. c3—b4 või 2. e3—d4. Pärast tekstikäiku võidab must kivi.)

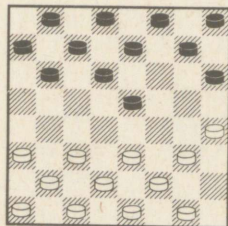


DIAGRAMM 51

2. ... e5—d4!
3. e3:c5 b6:d4
4. c3:e5 d6:h2 ja mustal on enamkivi, mis kindlustab õige mängu korral talle võidu.

Partii nr. 3

Valge: A. Ovodov — must: J. Iovlev

1. c3—b4 b6—c5 2. b4—a5 d6—e5 3. b2—c3? (Tulnuks mängida 3. e3—d4 või e3—f4.)

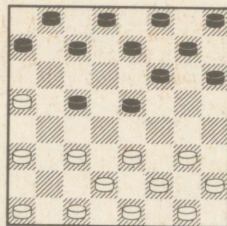


DIAGRAMM 52

3. ... c5—d4
4. e3:c5 e5—f4
5. g3:e5 f6:b2!
6. a1:c3 c7—b6
7. a5:c7 d8:b2

Ja must võidab.

Partii nr. 4

Filippovi avang

Valge: G. Subbotin — must: G. Savvušin

1. e3—d4 d6—e5 2. g3—h4 h6—g5 3. h2—g3? (Valge õige käik oli 3. a3—b4.)

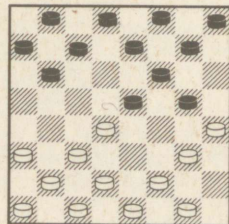


DIAGRAMM 53

3. ... g5—f4
 4. g1—h2 f4—e3
 5. d2:d6 e7:g1 ✕

Partii nr. 5

Bodjanski avang

Valge: V. Filippov — must: V. Medkov

1. e3—d4 d6—e5 2. a3—b4! b6—a5? (Must pidi mängima 2. ... h6—g5.)

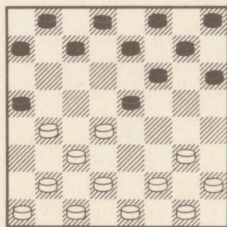


DIAGRAMM 54

3. f2—e3!

(Seni vaadeldud partiides saavutati võit kombinatsioonilisel teel. Käesolevas partiis võidab valge aga positsioonilise mänguga. Musta kaotuse põhjuseks on see, et pole võimalik mängu tuua vasaku tiiva kive.)

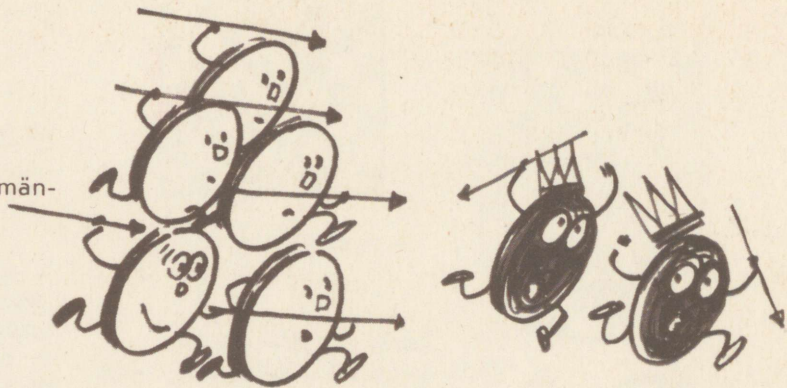
3. ... c7—b6

(Ka teised käigud poleks päästnud.)

4. b4—c5 b8—c7

5. e3—f4

(Kui 5. b2—a3? siis a5—b4 6. c3:a5 e5:c3 7. d2:b4



b6:h4 ja kaotusega tuleb leppida hoopis valgel. Seepärast tuleb ka võiduseisus olla ettevaatlik.)

5. ... c7—d6

6. b2—a3 d6:b4

7. a3:c5

Ja mustal tuleb alistuda.

Partii nr. 6

Kauleni avang

Valge: N. Kukujev — must: K. Tšesnokov

1. g3—f4 f6—e5 2. f2 —g3 e7—f6 3. a3—b4 b6—c5?
 (Viimase käiguga lootis must võita kivi, kuna ta arvestas valge ainsateks kaitsekäikudeks 4. b2—a3 või 4. b4—a5. Valgel on varuks aga üllatus.)

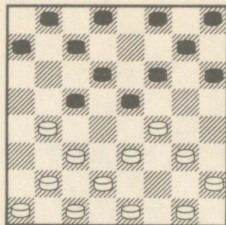
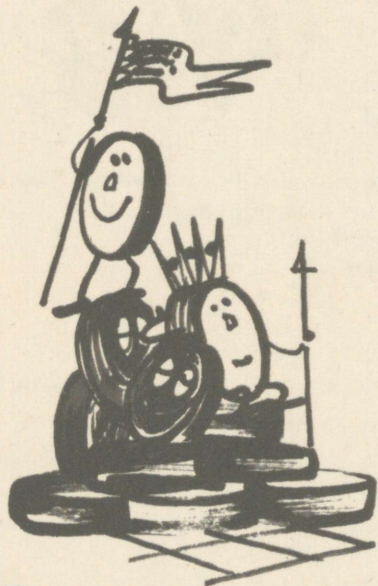


DIAGRAMM 55



4. g3—h4! e5:g3
(Kui 4. ... c5:a3, siis f4—g5)

5. h2:f4 c5:a3

6. f4—g5 h6:f4

7. e3:c5

Ja enamkivi kindlustab valgele võidu.

Partii nr. 7

Petrovi avang

Valge: V. Šošin — must: V. Dalmatov

1. g3—h4 b6—a5 2. f2—g3 c7—b6 3. e3—f4 f6—e5?
(Musta viimane käik võimaldab valgel võita kombinatsiooni abil. Kaotusele oleks viinud ka 3. f6—g5 h4:f6 4. g7:e5?, kuna järgneks samasugune kombinatsioon nagu põhivariandis. Mustal tuli mängida 3. ... d6—c5 või 3. ... f6—g5 4. b4:f6 e7:e3.)

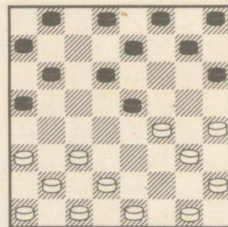


DIAGRAMM 56

4. f4—g5 h6:f4

5. c3—d4 e5:c3

6. d2:b4 a5:c3

7. g3:a5

Ja valge võidab.

Partii nr. 8

Pöördristavang

1. c3—d4 d6—e5 2. b2—c3 e7—d6 3. g3—h4 d6—c5

4. a1—b2? (Tulnuks mängida 4. f2—g3 võrdse mänguga.)

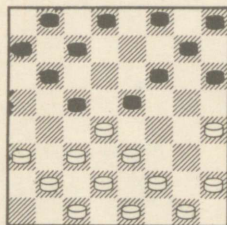


DIAGRAMM 57

4. ... c5—b4!

5. a3:c5 e5—f4!

6. e3:e7 f8:b4

7. c3:a5 h6—g5

8. h4:f6 g7:a1 X

Partii nr. 9

Linnaavang

Valge: V. Šošin — must: M. Dubinin

1. c3—d4 d6—c5 2. d2—c3 f6—g5 3. g3—f4 c7—d6

4. d4—e5 b8—c7? (Tulnuks mängida 4. ... b6—a5

5. e5:c7 b8:d6.)

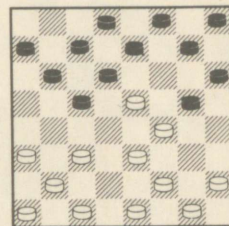


DIAGRAMM 58

5. e3—d4! c5:e3

(kui 5. ... g5:e3, siis 6. c3—b4)

6. f2:d4! g5:c5

7. c3—b4 d6:f4

8. b4:b8

Ja valge võidab.

Partii nr. 10

Bodjanski avang

Valge: A. Zentšenkov — must: A. Afanasjev

1. a3—b4 b6—a5 2. b2—a3 c7—b6 3. a1—b2 h6—g5

4. g3—f4? (Kiirustamine maksab valgele partii. Tulnuks

mängida 4. b4—c5 d6:b4 5. a3:c5 b6:d4 6. c3:e5 f6:d4

7. e3:c5 väikese initsiatiiviga valgele. Kaotusele viis ka

4. g3—h4?, kuna järgneb 4. ... g5—f4 5. e3:g5 b6—c5

6. d2—e3 g7—h6 7. e3—d4 h6:f4 8. d4:b6 a7:c5

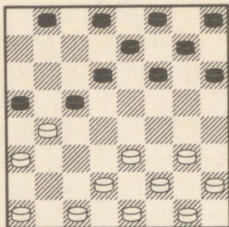


DIAGRAMM 61

- | | |
|-----------|-------|
| 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 | f6:d4 |
| 11. e3:a3 | |

Ja valgel on enamkivi, mis kindlustab võidu.

Mängitud 1965. a.

1. c3—b4 f6—g5

2. g3—f4

(Kui valge oleks mänginud 2. b2—c3 või 2. b4—a5, siis mustal avaneks soodus võimalus haarata initsiatiiv käiguga 2. ... g5—f4.)

2. ... g7—f6

3. b2—c3 f6—e5

4. a1—b2

(Passiivne oli 4. b4—a5, millele võiks järgneda 4. ... e5:g3 5. h2:f4 h8—g7 6. c3—d4 g7—f6 7. d4—c5 b6:d4 8. e3:c5 d6:b4 9. a5:c3 g5:e3 10. d2:f4 e7—d6 vabama seisuga mustale.)

4. ... e5:g3

5. h2:f4

(Vahel mängitakse 5. f2:f6 e7:g5 6. e1—f2 h8—g7 7. b4—c5 b6:d4 8. e3:e7 f8:d6 umbes võrdse seisuga.)

5. ... d6—c5

KÜMNES TUND

ÕPETLIK PARTII

Vaatleme partiid, mis on mängitud kahe naabervabariigi parema naiskabetaja vahel.

Pöördkallakavang

Valge: Johanna Cine (Riia)

Must: Öie Kundver-Kroon (Tallinn)

(Kõige sagedamini esineb siin jätk 5. ... b6—a5 6. b4—c5 d6:b4 7. a3:c5, millele järgneb huvitav mäng. Ö. Kroon aga vältis tallatud radu.)

6. b4:d6 e7:c5

7. c3—d4 h8—g7

8. b2—c3 g7—f6

9. f4—e5 f8—e7

10. e5:g7 h6:f8

11. f2—g3

(Valge vabanes küll sidumisest, kuid ta ei suuda mustaga tsentri pärast võidelda.)

11. ... g5—h4

12. g1—h2 h4:f2

13. e3:g1 c5:e3

14. d2:f4

(Valge vabanes küll sidumisest, kuid ta ei suuda mustaga tsentri pärast võidelda.)

14. ... c7—d6

15. h2—g3 b6—c5

16. c3—b4

(Passiivne käik. Parem oli 16. c1—d2.)

16. ... a7—b6

a7—b6

17. b4—a5 d8—c7

18. c1—d2

(Vaevalt et teised käigud valge olukorda kergendaksid. Kui 18. c1—b2, siis c5—d4 19. f4—g5 d6—e5 20. e1—d2 b6—c5 21. g1—f2 b8—a7 ja valgel ei õnnestu musta tsentrit ohtlikult ümber piirata.)

18. ... c5—d4

19. f4—g5 d6—e5

20. g3—h4 b6—c5

21. g1—f2 c7—d6

22. f2—g3 b8—c7

23. g3—f4 e5:g3

24. h4:f2 d6—e5

(Must toob tsentrisse uued väed asemele ja valgel tuleb tegelda endiselt kaitseprobleemidega.)

25. f2—g3

e7—d6

26. g5—h6

c7—b6

27. a5:c7

d6:b8

28. g3—h4

b8—c7

29. h4—g5

c7—b6

30. e1—f2!

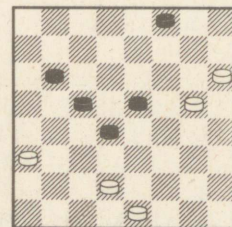
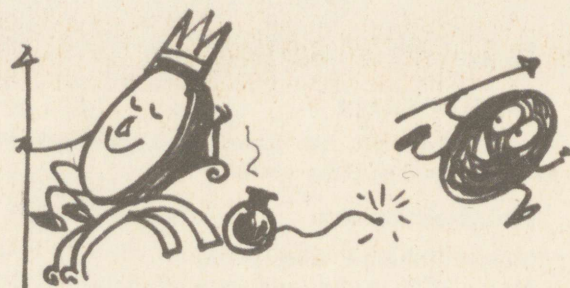


DIAGRAMM 62



(Kaotanud oleks ka 30. d2—e3 d4:f2 31. e1:g3 b6—a5
32. g3—f4 e5:g3 33. g5—f6 a5—b4 34. f6—g7 b4—c3,
kuna must viib kaks kivi kabesse ja saab lauale
seisu:

Valge: kabe h8, kivid a3 ja h6.

Must: kabed a5 ja a7, kivid c5 ja f8, kus val-
gel puudub käik. Viigi oleks valge aga saanud jät-
kuga 30. d2—c3! d4:b2 31. a3:c1 b6—a5 32. e1—d2
a5—b4 33. h6—g7! f8:f4 34. d2—c3 b4:d2 35. c1:g5
viigiga.)

30. ... b6—a5

31. d2—c3

(Kui 31. f2—g3, siis f8—g7!)

31. ... d4:b2

32. a3:c1 c5—d4

33. f2—g3 d4—e3

34. g3—f4 e5:g3

35. g5—f6 g3—f2

36. f6—g7 f2—g1

37. g7—h8 a5—b4!

(Ilus käik. Valge kabe puudub nüüd käiguvõimalus ja
tuleb käia kiviga, milline aga seejärel läheb varsti ka-
duma. Kui 38. h8—f6, siis e3—d2; kui 38. h8—a1, siis
b4—c3 ×. Pärast 38. c1—b2 järgneks b4—a3 39. b2—c3
e3—f2 40. c3—d4 g1—h2 41. d4—c5 f2—g1 ja kivi
läheb kaduma.)

38. c1—d2 e3:c1

39. h8—a1 g1—h2

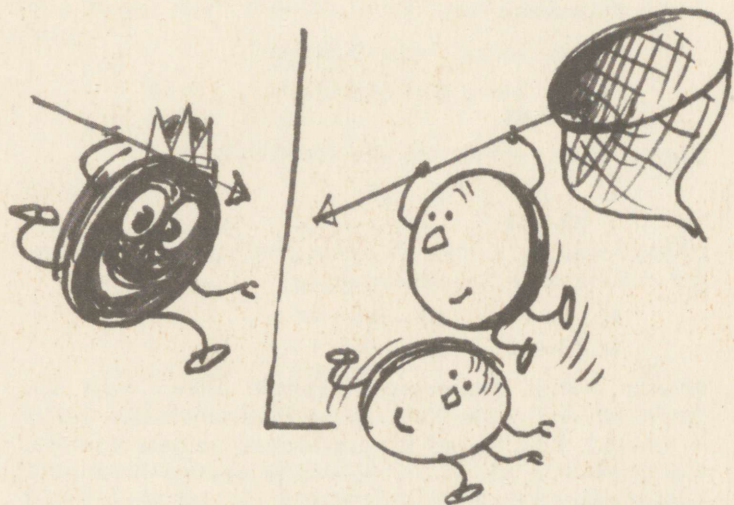
40. a1—h8 c1—f4!

41. h8—f6 f8—e7

42. f6:d8 f4—e5

Ja NSV Liidu tšempion alistus.

Selles partiis nägime, missugust tähtsust omab tugev
tsenter — vastasel tarvitseb teha väike ebatäpsus ja
partii on kaotatud.



KOMBINATSIOONILINE PARTII

Tutvume partiiga, mis mängiti kahe meistikandidaadi vahel VS «Jõud» 1967. a. meistrivõistlustel. Esimesel korral pole ehk paljud käigud arusaadavad, seepärast on soovitatav mõningaid momente mitu korda läbi mängida. Siit leiata palju õpetlikku. Analüüsimisel seadke üles kaks kabelauda: ühel mängite partii põhivarianti, teisel aga vaatlete sinna juurde kuuluvaid märkusi.

Keskavang

Valge: Taimo Tarto (Rakvere)

Must: Raivo Rist (Kärdla)

1. c3—d4

(Hea avakäik — vallutab ühe tsentrivälja.)

1. ... f6—g5

2. b2—c3 ...

(Mängitakse ka 2. d4—c5, mille järele saabuvat avanugut nimetatakse torkeavanguks.)

2. ... g7—f6

3. g3—f4 ...

(Partiis saabus keskavang. Tavaliselt jätkab must siin 3. ... h8—g7, mille järel valgel jääb ainult üks vastus 4. c1—b2. Kõik teised käigud toovad valgele kaotuse. Kui 4. a1—b2, siis 4. ... d6—c5 ja vasakul tiival pole valgel enam käiguvõimalust. Kui 5. c3—b4, siis g5—h4 6. b4:d6 c7:a1 ×. Ka mäng paremal tiival ei päästa

enam valge seisu. Vaatleme kolme jätku: 1) 5. f4—e5 e7—d6 6. f2—g3 d6:f4 7. g3:e5 b6—a5! 8. d4:b6 f6:f2 9. e1:g3 a7:c5 ja enamkivi toob mustale võidu. 2) 5. f2—g3 g5—h4! 6. f4—e5 (kui 6. e1—f2, siis f6—g5 ja valgel tuleb loovutada kivi) 6. ... h4:f2 7. e1:g3 b6—a5 8. d4:b6 f6:h4 ×. 3) 5. h2—g3 g5—h4 6. f4—e5 (kui 6. g1—h2, siis f6—g5 ja iga valge käigu järel võib must vähemalt kivi) 6. ... e7—d6! 7. g1—h2 (kui 7. g3—f4, siis f6—g5 ja valgel lõpevad varsti käigud otsa) 7. ... d6:f4 8. g3:e5 b6—a5 9. d4:b6 a7:c5 10. h2—g3 (kui 10. c3—d4, siis a5—b4! 11. d4:b6 c7:a5 12. a3:c5 f6:b6 ja mustal on võitu kindlustav enamkivi) 10. ... f6:d4 11. c3:e5 h6—g5! 12. g3—f4 g7—h6! 13. b2—c3 c5—d4 ja must võidab.)

3. ... g5—h4

4. f4—g5 ...

(Valge tegi kahtlemata parima käigu. Nõrgem oli 4. c1—b2, kuna see oleks avanud tähtsa kabestumisvälja ja seetõttu nõrgestanud seisu.)

4. ... h6:f4

5. e3:g5 d6—c5

6. d2—e3 h8—g7

7. e3—f4 c5:e3

8. f4:d2 f6—e5

9. g5—h6 b6—c5

(Must hakkab kanda kinnitama tsentris.)

10. c3—b4 c7—d6

11. a1—b2 a7—b6
 12. b4—a5 g7—f6
 13. a5:c7 d8:b6
 14. b2—c3 b8—a7

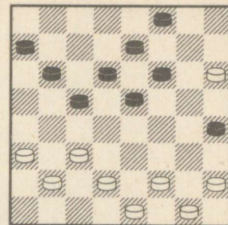


DIAGRAMM 63

Nüüd pange see seis kõrvale ja mängige teisel laual järgmine partii: 1. c3—b4 f6—g5 2. g3—f4 g7—f6 3. b2—c3 g5—h4 4. b4—a5 b6—c5 5. c3—d4 h8—g7 6. d4:b6 a7:c5 7. a1—b2 b8—a7 8. f4—g5 h6:f4 9. e3:g5 f6—e5 10. g5—h6 g7—f6 11. b2—c3 c7—b6 12. a5:c7 d8:b6. Võrrelge nüüd tekkinud seise mõlemal laual. Erinevaid teid kaudu oleme jõudnud sama seisuni. Tartol ja Ristil kulus selleks 14 käiku, kuid teises partiis ainult 12 käiku. Esimeses partiis oli keskavang, teises kallakavang. Ülaltoodust teeme järelduse, et üksi partiide mehhaanilisest päheõppimisest on vähe kasu — tuleb meeles pidada tüüpilisi seise ja osata neid oma partiides ära kasutada. Jätkame nüüd partii analüüsi.

15. c1—b2! ...

Esimesel pilgul võib paista, et valgel õnnestus selle käiguga musta tegevusvabadust piirata. Näiteks käigule 15. ... b6—a5 vastab valge 16. h2—g3. Tegelikult aga osutus valge viieteistkümnes käik kaotuskäiguks. Mustal õnnestub luua kombinatsioonilisi ähvardusi, mida valge ei suuda tõrjuda.

15. ... c5—d4!
 16. h2—g3 ...

Selle käigu järel lõpetab must partii kombinatsiooniga:

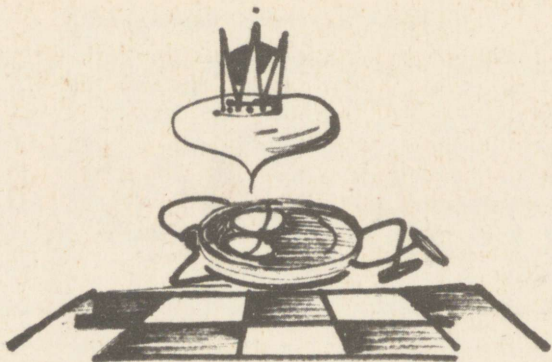
16. ... f6—g5
 17. h6:f4 d6—c5
 18. f4:b4 b6—a5
 19. c3:e5 a5:a1

Järgnes veel:

20. e5—d6 e7:c5
 21. g3—f4 a7—b6
 22. f2—g3 h4:f2
 23. e1:g3 b6—a5
 24. g3—h4 a1—h8
 25. h4—g5 h8—e5!

Selle löögiga purustas must lõplikult valge seisu. Valge alistus.

Pöördume nüüd tagasi seisu juurde, mis tekkis pärast valge 15. käiku (vt. diagramm 63). 16 aastat tagasi — 1953. a. — tekkis sama seis NSV Liidu meistrivõistluste



poolfinaalis N. Jordani — V. Gorodetski vahelises partiis. Seal must jätkas samuti 15. ... c5—d4, kuid valge valis teise plaani, mängides

16. f2—e3 d4:f2
 17. e1:g3 h4:f2
 18. g1:e3 d6—c5!

24. d2—e3 f6—g5 25. h6:f4 f8—e7 26. a3—b4 c5:c1
 27. e3—d4 c1:h6 28. d4:d8 h6—g7 ja must võidab.)

19. h2—g3 e7—d6
 20. g3—h4 b6—a5
 21. e3—f4 e5:g3
 22. h4:f2 f6—e5
 23. f2—g3! ...

Õige oli mängida 23. d2—e3. Nüüd aga järgneb kombinatsioon:

23. ... f8—g7
 24. h6:f8 e5—d4
 25. c3:c7 a7—b6
 26. f8:b4 a5:h4
 27. c7:a5 h4—f2 ja valge alistus.

Analüüsige kõik need variandid hoolikalt läbi. Igas seisus mõelge, kuidas mängiks teie siinkohal. Pärast aga kontrollige, kas valisite õige käigu. Niimoodi omandate pikapeale hea mänguoskuse.

KABE PÄRAST SUNNITÖÖLE

(See käik oleks võinud võidu käest anda. Õige oli mängida 18. ... b6—a5! 19. h2—g3. (Loomulikult ei kõlvanud 19. a3—b4, kuna järgneks f6—g5. 20. h6:f4 e5:g3 21. h2:f4 d6—e5! X.) 19. ... a7—b6 20. e3—f4 b6—c5 21. g3—h4 e5:g3 22. h4:f2 d6—e5 23. f2—g3 e7—d6

1896. a. üllatas Moskva kabemängijaid Siberist saabunud väljakutse. Venemaa parematele kabetajatele tehti ettepanek lüüa kirja teel neist kellegagi maha kabelahing suure summa — 500 rubla peale.

Kogu Venemaa kabeparemik asus tol ajal Moskvas. Teise ülevenemaalise kabeturniiri palavad lahingud olid äsja lõppenud. Nüüd aga saabus Tomski linna kontori-ametnikult selline ülbe väljakutse. Kust need kanged kabetajad seal Siberimaa põhjas nii äkki välja kerkisid, kellest seni kippu ega kõppu kuulda polnud? Mitmed mehed ütlesid ära. «Kui juba nii suured rahad mängus on, küll siis nende taga on ka vastav mängija,» arutleti. Kuid ettepanek võeti siiski vastu. Mängima nõustus Kiievi gümnaasiumi õpetaja Pavel Nikolajevitš Bodjanski. Tema oli ka ülevenemaaliste turniiride organisserija. Kaugele Siberisse läks kiri nõusolekuga mängida 500 rubla peale partii kabet.

Läks mööda kuu, teine, kuid Siber vaikis. Ja vastust ei tulnudki. Matš jäi pidamata. Keegi ei saanud tol ajal teada, mida see väljakutse tähendas. Arvati, et oli lihtsalt kellegi rumal nali.

Selgust asjasse saadi alles 1928. aastal. Nõukogude kabetajal N. Miklaševskil tuli ööbida Tomski lähedal Artõševo külas. Ta astus lähemasse majja, et öömaja paluda. Ukse avas reibas vanamees, kes kutsus Mikla-

ševski oma lihtsasse tuppa ja lubas heameelega ööbida. Uksele oli joonestatud kabelaud.

«Sina, vanaisa, armastad vist kabet mängida?» küsis reisija.

«Oh, pojuke, kas sa ka tead, et selle kabemängu

pärast mind saadetigi Siberisse sunnitööle,» ohkas vanake. Seal siis N. Miklaševski kuuliski järgmise loo. Aastat 30 tagasi töötas Tuulas ühes tehases Pjotr Burunov, kes oli kuulus selle poolest, et ta võitis kabes kõiki. Ja mitte niisama lihtsalt, vaid söötis ikka enne mitu oma kivi ära ja siis ühekorraga — üks, kaks... ja kohe kabesse. Või siis jälle kinnistas vastasel mõned kivid, vahel isegi kabe. Seepärast kogunes alati palju rahvast ümberringi vaatama, kui Pjotr kellegagi mängis. Kord aastalaadal võitis Pjotr oma peremeest, vabriku-omanikku, kogu rahva ees. Peremees punastas häbist ja istus langetatud päi ning sosistas Pjotril kōrva: «Annan kakskümmend viis rubla, kui kaotad mulle ühe partii.»

«Ei, peremees, ma ei müü ennast,» vastas Pjotr julgelt. «Saad mind veel tunda, lojus,» lausus peremees öelalt läbi hammaste.

Selle ähvarduse täitumist ei tulnud kaua oodata. Mõne aja pärast Burunov areteeriti. Teda süüdistati peremehele kuuluva tööriista varguses. Tuula kubermangukohus mõistis mitte milleski süüdi oleva Pjotr Burunovi Siberisse sunnitööle. Tuhandeid versti tuli aheldatud vangidel mööda Siberi lumiseid välju sammuda. Rābal-dunud riietus ei kaitsnud pakase ega tuulte eest. Kus küll Burunov ei viibinud: Amuuri-äärse raudtee ehitusel, Leena kullakaevandustes ja mujal.

Lābi kannatuste kandis Burunov endaga kaasas armastust lihtsa, kuid kavala kabemāngu vastu. Kuulsus temast kui imemāngijast oli levinud sunnitōolistē hulgas.

Kord juhtus selline lugu. Ühel vangil oli oodata vitsanuhtlust. Burunov mängis just selle õnnetuga kabet. Nende ümber olid kogunenud kongikaaslased. Kõik olid nii hasardis, et ei pannud tähelegi, kui sisse astusid vanglaülem ja vangivalvur. Ka nemad tulid lähemale, et läbi meestesumma näha, mis seal toimub. Sel momendil andis Pjotr Burunov ära ükshaaval oma kive. Kui ta oli niiviisi vastase kivid saanud soovitud kohtadesse, lõi ta oma ainsa allesjäänud kiviga laua vastase kabendeist puhtaks ja saavutas efektse võidu. Siis alles märgati ülemusi. Mängijad tõusid püsti. Tol ajal ootas vangi, kes ei tõusnud ülemuse sisseastumisel kohe püsti, karistus. Vanglaülem oli suur kabesõber. Ta oli küll Burunovi mänguuskusest kuulnud, kuid ise nägi tema mängu esmakordselt. Tal tekkis kohe soov selle mehega kabelaua taga jõudu proovida. Teiste vangide silme all ei olnud selleks aga sobiv koht. Kuna nüüd oli põhjus mõlema mängija karistamiseks olemas, andis vanglaülem korralduse viia kaotaja peksmisele, Burunovi aga kutsus endaga kaasa. Suur oli Burunovi üllatus, kui arvatava peksmise asemel tegi vanglaülem talle ettepaneku kabet mängida. Burunovil oli aga ülemustega kabe mängimisest kurbi kogemusi ja ta julges keelduda.

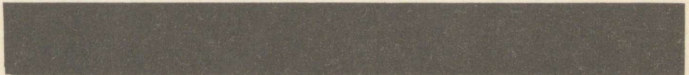
«Sulle on vist tarvis sedasama,» osutas ülem lahtisele aknale, kus tehti ettevalmistusi teise vangi peksmiseks. «Hea küll,» võttis Burunov kokku julguse, «mängime tingimusel, et kui ma ei kaota, jääb see vang peksmata.»

«Kui sa aga kaotad kas või ühe partii, siis käsin ka sulle naha peale anda,» täiendas vanglaülem omalt poolt tingimust.

Peks lükati edasi. Kaua käisid lahingud kabelaual, kuid Burunov aina võitis. Nad mängisid öö läbi. Vanglaülem oli kogenud mängija ja mõtles Pjotri jaoks välja mitmeid kavalaid lõkse, haudus ootamatuid kombinatsioone. Burunov märkas aga ohte õigeaegselt ja vältis neid. Tihti tuli ülemal öelda: «Annan alla.» Nii päästiski Burunov kaasvangi vitsanuhtlusest.

Burunovi kuulsus kandus kaugemale vanglamüüride taha. Sellest kuulis ka ettevõtlik kaupmees A. Vtorov, kes oli kirglik kabetaja. Altkäemaksu eest kubernerile õnnestus Vtorovil saavutada Burunovi vanglakaristuse muutmise eluaegseks asumiseks Siberis.

Nüüd oli Vtorovil võimalus Burunoviga jõudu proovida. Kuid tasavägist võitlust ei tulnud. Juba esimeses partiis purustas Burunov hävitava kombinatsiooniga



kaupmehe seisu ja võitis. Sama lugu juhtus järgnevates partiides. Vtorov mõistis kohe, et see mees on kõvemast puust kui need, kellega tal seni olnud tegemist. Vtorov oli nänud ka Moskva paremate mängu, kuid tema arvates oli Burunov ületamatu. Kaupmehe fantaasia leidis kohe idee, kuidas Burunovi talenti kasutada. Nii ta saatiski Moskvasse väljakutse kirja teel mängimiseks. Ta isegi ei hoiatanud Burunovi,

et tuleb kirja teel mängida. Aga hoiatada oleks tulnud...

Kakskümmend aastat sunnitööd ei olnud Pjotr Burunovi kojuigatsust murdnud. Ta otsustas Siberist jalga lasta kodukohta. Nii jäi aga Vtorov oskustega konsultandist ilma. Muidugi ei riskinud Vtorov üksi jäädes 500 rubla peale mängida! Nüüd on meil see salapärane väljakutse lugu selge. Saatust oli toonud Miklaševski Pjotr Burunovi majja.

Kui Miklaševski hakkas Pjotr Nikiforovitšiga hüvasti jätma, keelitas 80-aastane vanake otse noorusliku õhinaga: «Ära sõida! Jää veel üheks ööks, hommikul sõidad. Mängime veel mõne partii.» Ja tundus, et kohe ütleb: «Mängime partii, kui võidate, siis lahkud täna, kui võita ei suuda, jääd homseni.»

Jah! Ka niisuguseid tagajärgi võib kabemängul olla.

leivad. Arusaamatused tekivad aga juba siis, kui asetate kivid algseisu. Teie partner asetab nad valgetele väljadele. Omades võimaluse kahes suunas löömiseks, peate tingimata lööma suurema arvu vastase kive. Ülejäänud osas leiate ühise keele ja võite sukelduda seiklustesse kabemängu džunglis.

... Itaallasega mängides olete saavutanud võiduseisu:

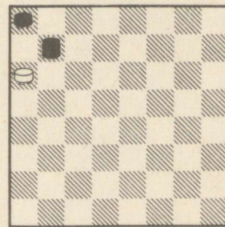


DIAGRAMM 64

KABE ÜMBERMAAILMAREISIL

Kui teil seisab ees pikem reis läbi paljude maade, siis soovitan kaasa võtta ka kabe. Kuid missugune kabe selleks sobib? Pakkinud kohvrisse tavalise 64-ruudulise kabelaua ja kabendid, asute teele.

Püüan allpool kirjeldada, mis teiega pikal teekonnal võib juhtuda... Kui sõidate Prantsusmaale, leiate endale rongis kindlasti mängukaaslase. Kabemäng on seal

On jäänud veel viimane löök: oma kiviga ära lüüa vastase kabe ja võit ongi käes. Löögi sooritamisel peate teid aga partner: «Kuidas? Teie tahate lihtkiviga «senjoorat» ära lüüa? Seda meie reeglid ei luba.» Tuleb tunnistada kohalikke reegleid ja loota revanšile järgmises partiis.

Mängides inglasega, ärge mõelgegi lihtkiviga tagasi suunas lüüa. Saareriiigi kabereeglid seda ei luba. Kui

olete aga jõudnud kiviga kabesse, siis saate oma lihtkivile väga vähe aukõrgendust: kabega võite käia igas suunas, aga ainult naaberväljadele.

Jõudnud Hispaaniasse, näete, et kabelaud asetatakse teie ette nii, et peatee kulgeb teiepoolsest alumisest paremast nurgast vasakusse nurka, s. t. lauda on pööratud 90°.

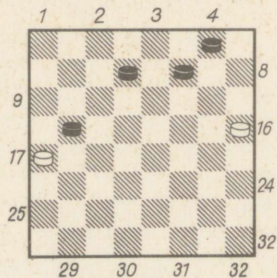


DIAGRAMM 65

Muide, erinev on ka nende notatsioon: ruudud on tähistatud numbritega 1—32 (vt. diagramm 65). Kui teil tekib lauale diagrammil näidatud seis valge käigul olles, siis on veel vara rõõmustada. Sooritanud löögi 1.17:12, hakkate ära korjama vastase kive, kuid teie vastane asetab kabe väljale 3 ja oma kivi tagasi väljale 7 ning ütleb: «Kui olete löömisel jõudnud viimasele reale, muutub teie kivi kabeks, kuid edasi lüüa saate alles järgmisel käigul. Nüüd aga on minu kord käia.» Ja hispaanlane käib 1. ... 4—8. Pärast lööke 2. 3:12 8:15 te muidugi kavatsete alistuda, kuid mängukaaslase imestunud näoilme sunnib teid küsima: «Kas kiviga

tagasi lüüa ka saab?» Saanud eitava vastuse, õnnestub seekord saavutada viik käiguga 3. 16—12.

Põhja-Ameerikas mängides tuleb löömisel asetada oma kabe sellele väljale, kus seisib vastase kabend.

Peaaegu ühise keele leiata sakslasega. Tuleb ainult silmas pidada, et te lööksite enamuse ja viimaselt realt läbilöömisel lihtkivi ei muutuks kabeks.

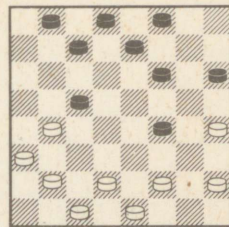


DIAGRAMM 66

Must saavutab siin võidu enamuse löömise reeglit kasutades 1. ... f4—e3 2. f2:b6 c7:a1 ×.

Türgisse jõudes võtate välja kabelaua ja teete muidugi

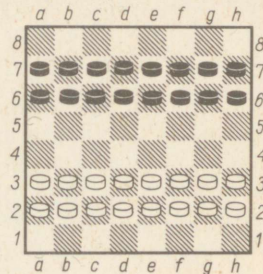


DIAGRAMM 67

reisikaaslasele ettepaneku mängida ajaviiteks. Teie partner aga asetab kivid kahele reale — sealjuures nii mustadele kui ka valgetele väljadele. Siis aga laiutab käsi ja küsib midagi omas keeles. Ta nimelt küsis, kuhu on kadunud neli kivi. Türgi kabes on nimelt kummalgi vastasel algseisus 16 kivi.

Kui te leiате puuduvad kabendid ja lepite kokku reeglites — laud on pööratud 90°, lüüa tuleb enamus —, siis

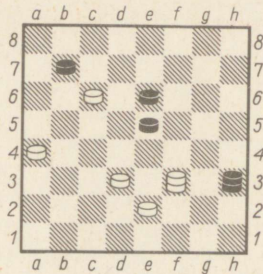


DIAGRAMM 68

näete, et neil on päris huvitav mäng. Eriti omapäraselt käib kabe — piki ridu ja liine.

Valge saavutab siin võidu. 1. f3—f5 h3:a3:a6:d6 (lööma peab enamuse) 2. f5:d5:d7:a7 võiduga.

Kui teil seni õnnestus mängida kaasavõetud 64-ruudulisel laual, siis mõnel maal mängitakse suuremal laual. Üheks iidsemaks on babüloonia kabe. Seda mängitakse 100-ruudulisel laual. Kummalgi poolel on 20 kivi, mis asetatakse kahele reale — nii tumedatele kui ka heledatele väljadele. Kivid liiguvad mööda diagonaali. Viie-

masele reale jõudnud kivi muutub kabeks, mis omab suure jõu. Veel suuremal laual tuleb teil mängida Kanadas. 144-ruudulisele lauale asetatakse kummagi vastase käsutusse «30-meheline sõjavägi».

On veel teisigi rahvuslikke kabemängusüsteeme. Kuid on olemas ka kabe, mille võite reisile julgesti kaasa võtta. See on rahvusvaheline kabe. See mäng on eriti levinud Hollandis, Belgias, Prantsusmaal, Itaalias, Šveitsis, Indoneesias, Haiitis, Austraalias, Senegalis ja muidugi ka meil Nõukogude Liidus.

Rahvusvahelist kabeti mängitakse 100-ruudulisel laual. Mõlemal vastasel on algseisus 20 kivi, mis paiknevad kummalgi pool neljas esimeses reas mustadel väljadel. Meil levinud 64-ruudulise kabe (nn. vene kabe) reeglid on üsna sarnased rahvusvahelise kabe määrustega. Rahvusvahelisel kabel on ainult kolm põhilist erinevust:

- 1) kui on võimalus lüüa kahes suunas, siis tuleb lüüa suurem arv vastase kabendeid;
- 2) kui lihtkivi löömisel läbi kabestumisvälja saab löömist jätkata lihtkivina, siis pärast löögi sooritamist jääb ta lihtkiviks;
- 3) kui kivi on jõudnud löögi sooritamisel viimasele reale ja ei saa löömist lihtkivina jätkata (saaks vaid kabena), siis jääb ta peatuma ja käigu järjekord läheb üle vastasele.

Rahvusvaheline kabe on väga huvitav mäng ja 1894. aastast alates peetakse maailmameistrivõistlusi. Esimeseks maailmameistriks oli prantslane Isidor Weiss.

Praegu kuulub maailmameistri tiitel Nõukogude kabe-kooli esindajale. Selle omanikuks on riialane Andris Andreiko.

Niisiis, kui ees on pikem reis, siis lisaks 64-ruudulisele kabele võtke kaasa ka 100-ruuduline kabe.

KUI KABELAUD JÄI KITSAKS

Kuidas on tekkinud rahvusvaheline kabe? Täpselt seda ei teata. Selle kohta on mitu legendi, tutvume neist ühega.

Saame vastuse ka küsimusele, miks prantslased kutsuvad 100-ruudulist kabet poola kabeks. Üldiselt on aga arvamus, et 100-ruuduline kabe on tekkinud Prantsusmaal.

Niisiis. 18. sajandil oli kabe Prantsusmaal väga levinud mäng. Mängiti tavalisel 64-ruudulisel laual. Ka kuninga õukonnas oli palju kabemängu austajaid. Eriti tugev oli üks kõrgeid aukandjaid, kellel oli alaline poola rahvusest mängukaaslane, keda kutsutigi lihtsalt Poolakaks. Poolakat peeti Pariisi parimaks kabemängijaks. Kui õukondlane mängis Poolakaga, kogunes nende ümber alati palju uudishimulikke. Pealtvaatajatel ei olnud kunagi igav. Nendevahelised partiid olid täis huvitavaid kombinatsioone ja ohvreid. Ühe partii ajal kuninga-lossis jäi Poolakas kauaks mõttesse. Tema vastane ja

publik ootasid suure huviga järgmist käiku, et näha, missuguse kombinatsiooni ta välja mõtles. Varsti Poolakas tõusis ja lahkus sõnalausumata.

Vastase selline käitumine oli kõrgele aukandjale väga solvav. Õukondlast rahustas ainult see, et vastase põgenemise tõttu omistasid pealtvaatajad võidu temale. Võitu Poolaka üle oli aga nii raske saada.

Mõne päeva pärast tuli Poolakas uuesti paleesse ning palus oma ebaviisaka teo eest kõrgelt aukandjalt vabandust. Istuti laua taha, et mängu alustada. Keegi aga küsis Poolakalt lahkumise põhjust. Poolakas rääkis: «Lugupeetud härrased! Te ju mäletate, et ma enne lahkumist oma käiku kaua mõtlesin. Ma leidsin ühe väga huvitava kombinatsiooni idee. Tegin arvestuse, kõik klappis, kuid... lõpplöögi sooritamiseks jäi laud väikseks. Kivil oleks tulnud hüpaža väljaspool laua serva asuvale kujuteldavale ruudule. Kombinatsioon oli aga suurendatud kabelaul. Pidasin meeles kabendite asendi ja läksin kiiresti koju. Tegin valmis näete sellise kabelaau.»

Poolaka poolt kaasa toodud kabelaud erines senisest selle poolest, et tal oli 64 ruudu asemel 100 must-valget ruutu.

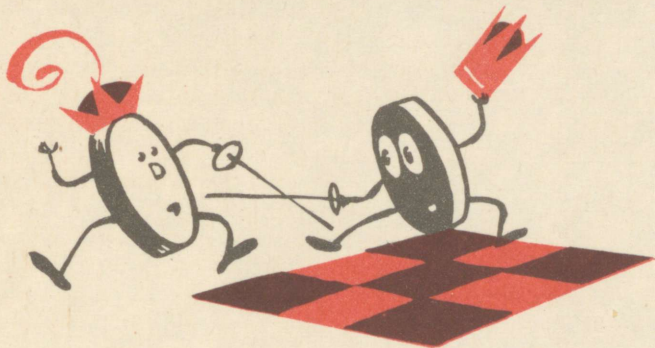
Kõrge aukandja palus Poolakal oma kombinatsiooni uuel laual näidata. See kutsus esile üldise vaimustuse.

Lepitigi kokku, et edaspidi mängitakse ainult suurel —
100-ruudulisel kabelaual.

See olevat juhtunud aastal 1723.

Seega on meie raamat lõpule jõudnud.

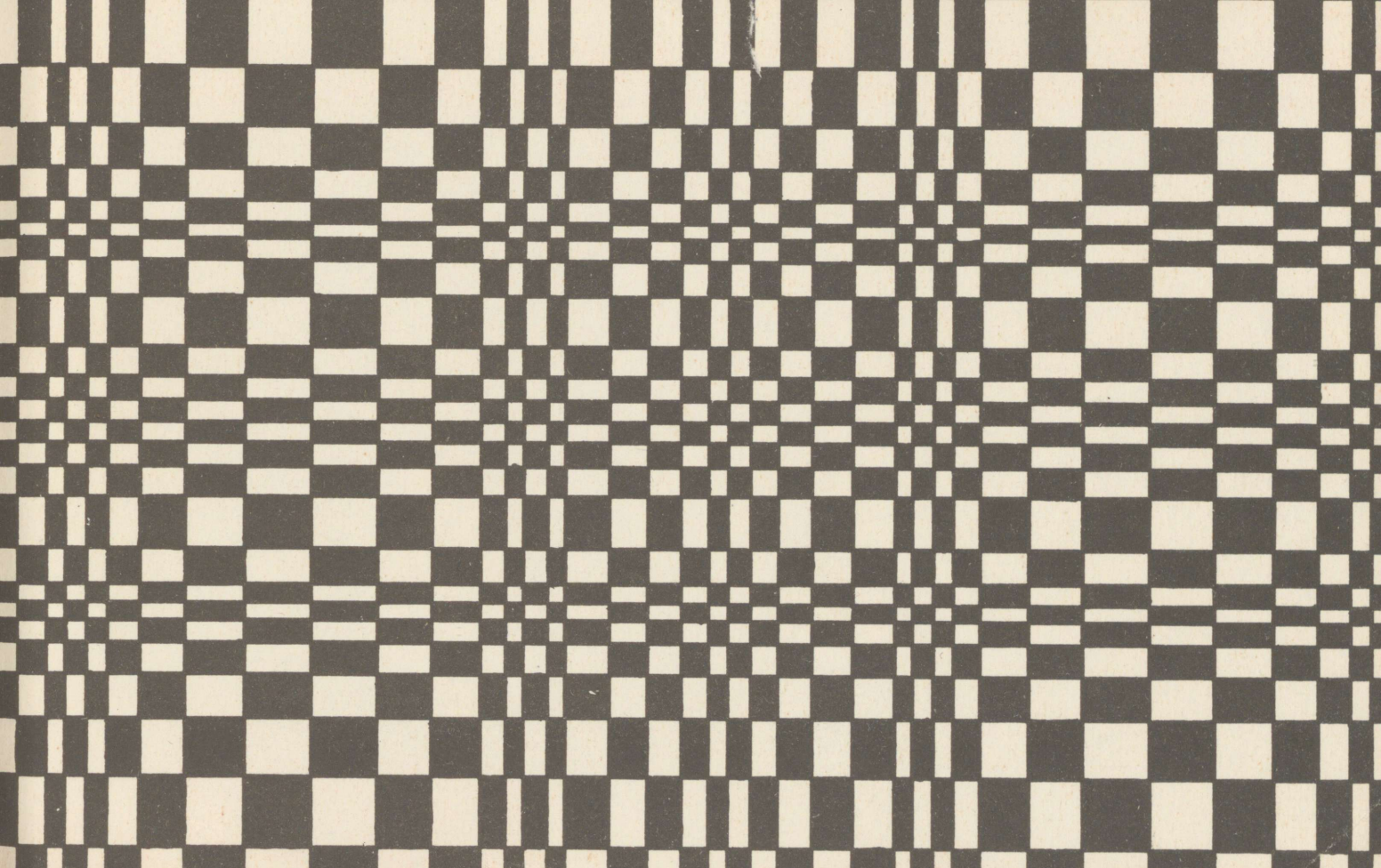
Palju edu!



SISUKORD

Esimene tund	
LEIDLIKKUSE PROOV	4
KÄBE NOTATSIOON	5
Teine tund	
KONTROLLIME LAHENDUSI	6
KAS PARTIIDES ESINEB TAOLISI SEISE?	8
Kolmas tund	
KABELAUA VÄLJADEST	9
Neljas tund	
MÕISTEID LÖPPMÄNGUDEST	12
Opositsioon (12). Sidumine (14).	
Viies tund	
KUIDAS VÕITA KIVI?	15
Kuues tund	
KOLM KABET ÜHE KÄBE VASTU	18
Üksiku kabe käes on peatee (18). Kolm ka- bet valdavad peateed (18).	
Seitsmes tund	
KOMBINATSIOONID	20
Kaheksas tund	
ÜLESANNETE LAHENDUSED	24
Üheksas tund	
LÜHIPARTIISID	25
Kümnes tund	
ÕPETLIK PARTII	31
KOMBINATSIOONILINE PARTII	34
KÄBE PÄRAST SUNNITÖÖLE	36
KÄBE ÜMBERMAAILMA REISIL	39
KUI KABELAUD JÄI KITSAKS	42

Я х у Хейнар. РАЗ, ДВА И В ДАМКИ. На эстонском языке. Оформление: Э. Вахер. Издательство «Ээсти Раамат», Таллин, Пярнуское шоссе, 10. Toimetaja I. Tamm. Kunstiline toimetaja L. Kruusmaa. Tehniline toimetaja H. Tüksammel. Korrektor E. Bachwerk. Laduda antud 7. II 1969. Trükkida antud 12. VIII 1969. Paber 90×60 16. Trükipooqnaid 3,0. Arvestuspooqnaid 2,42. Trükiarv 12 000. MB-06916. Tellimise nr. 189. Trükikoda «Oktoober», Tallinn, Kreutzwaldi t. 24. Hind 25 kop. 6—9—4



25 kop.

