

J. ŠMIDT

KABE

SAJARUUDULISEL

LAUAL

J. ŠMIDT

KABE
SAJARUUDULISEL
LAUAL



EESTI RIIKLIK KIRJASTUS
TALLINN 1956

Originaali tiitel:

Ю. А. ШМИДТ
мастер спорта

ШАШКИ НА СТОКЛЕТОЧНОЙ ДОСКЕ

Государственное издательство
«Физкультура и спорт»
Москва, 1955

*

Tõlkinud J. Türn
Kaane kujundanud
R. Tungla

SISUKORD

Autorilt	3
1. Sajaruuduline kabe — iidne rahvusvaheline mäng	5
2. Erinevused mängureeglites	6
3. Püüenised ja kombinatsioonid avangus	10
4. Kombinatsioonid kabes sajaruudulisel laual	35
5. Mõned lõppmängud	47

Tartu Riikliku Ülikooli
Raamatukogu

30248

AUTORILT

Iga aastaga kasvab nende kabetajate arv, kes harrastavad kabet sajaruudulisel laual.

Hoolimata sellest, et kabe sajaruudulisel laual on iidne rahvusvaheline mäng, pole paljudel kabeharrastajatel sellest selget ettekujutust.

Raamatu sihiks on esitada lugejaile üldarusaadaval kujul selle mängu reeglid, tuua parimate kombinatsioonide ja kõige sagedamini rakendatavate püüniste näiteid, tutvustada mõningaid praktilisi võitlusvõtteid lõppmängudes ning tuua esile selle mängu mõte ja ilu.

Raamat on mõeldud lugejale, kes on tuttav vene kabe reeglitega.

Kui lugeja pärast raamatuga tutvumist hakkab tundma huvi kabe vastu sajaruudulisel laual, loeb autor oma ülesande täide-
tuks.

Kõigi küsimuste, märkuste ja ettepanekutega raamatu kohta palub autor pöörduda kirjastuse «Физкультура и спорт» poole aadressil: Москва, Малый Гнездииковский пер., дом 3.

1. SAJARUUDULINE KABE — IIDNE RAHVUSVAHELINE MÄNG

Kabe on vene rahva armastatud mäng. Kabet mängitakse ka enamikus teistes maailma maades, kuid mängureeglid on erinevad.

Kabemäng on tekkinud iidsetel aegadel. Nii avastas Ukraina NSV Teaduste Akadeemia arheoloogiline ekspeditsioon 1952. a. slaavlaste-antide kalmistu uurimisel «Perejaslavi» sovhoosi maal (Kiievi oblasti Perejaslavi-Hmelnitski rajoonis) teiste tavaliste esemete kõrval komplekti kabendeid.

Ajakiri «Ogonjok», teatades sellest faktist (aprill, 1953. a., nr. 19), kirjutab: «Seni valitses arvamus, et kabe on tuntud meie maal Kiievi-Vene ajastust saadik, s. o. umbes X sajandist alates. Nüüd, pärast Perejaslavi kalmistu uurimist, on alus arvata, et kabe tekkis 6—7 sajandit varem.»

Seega tuleb lugeda tõestatuks, et kabemäng oli Venemaal tuntud juba III—IV sajandil.

Eriti populaarseks muutus kabemäng aga pärast Suurt Sotsialistlikku Oktoobrirevolutsiooni. Nõukogude meistrid arendasid edasi selle mängu teooriat ja löid uue, nõukogude kooli, mida õigusega peetakse maailma parimaks.

XVIII sajandi alguses tekkis Poolas kabe sajaruudulisel laual, mis hiljem levis ka teistesse maadesse.

Alates 1894. a. peetakse maailma meistrivõistlusi kabes sajaruudulisel laual. Esimeseks maailmameistriks oli prantsuse meister I. Weiss.

Käesoleval ajal on maailmameistriks P. Rosenburg (Holland).

Kabe sajaruudulisel laual, hoolimata suuremast võistlusväljast, suuremast kivide arvust ja mõningatest erinevustest reeglites, ei erine põhimõtteliselt vene kabest. Mängu mõte, sisu ja olemus on samad.

Seepärast ongi kabe sajaruudulisel laual omandanud Nõukogude Liidu üldise tunnustuse.

Iseäranis suure leviku osaliseks sai sajaruuduline kabe viimastel aastatel.

1939. a. toimus Moskva ja Leningradi meeskonna vahel esimene demonstratsioonmatš, mis kutsus esile suurt huvi. 1953. a. korraldati rida suurvõistlusi kabes sajaruudulisel laual. Tähtsaimateks nendest tuleb lugeda Vene NFSV, Ukraina, Valgevene, Usbeki ja Läti NSV esivõistlusi. 1953. a. novembris-detsembris toimus Moskvas esimene üleliiduline treeningturniir, millest võtsid osa peaaegu kõik Nõukogude Liidu tugevaimad kabetajad.

Nende võistluste kogemused näitasid, et kabe sajaruudulisel laual säilitab täielikult kõik vene kabe positsioonilised põhimõtted, nõuab samuti sügavat ja täpset ettearvestust, peent manööverdamisostust. Mis puutub aga kombinatsioonilistesse võimalustesse, siis sajaruuduline kabelaud avab selles piiramatu loominguise vabaduse.

Samuti peab märkima, et sajaruudulises kabes esineb palju vähem viike. Suurem osa partiisid lõpeb ühe poole võiduga ja võitlus nendes on visa ja pingelise iseloomuga.

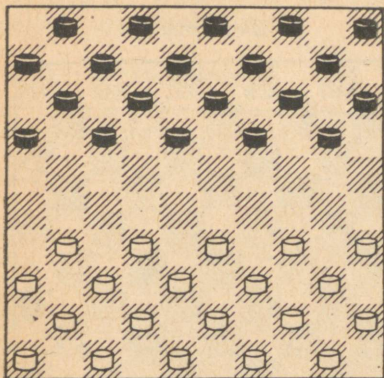
Nõukogude kabekooli kogemused ja nõukogude kabetajate suur meisterlikkus on täielikult rakendatavad ka sajaruudulisel kabelaulal. Järelikult on nõukogude meistritel kõik eeldused osavõtuks maailma esivõistlustest kabes sajaruudulisel laual.

2. ERINEVUSED MÄNGUREEGLITES

Nagu mainisime eespool, ei erine kabe sajaruudulisel laual sisu poolest tavalisest kabest 64-ruudulisel laual. Kivid ja kabe liiguvad samuti ainult mööda diagonaale, löövad samuti, ja kivid, jõudnud viimasele horisontaalile, muutuvad samuti kabeks jne.

Kivide arvu ja kabelaua suurendamine, samuti ka väikesed muudatused mängureeglites ei riku mängu mõtet, vaid teevad kabe sajaruudulisel kabelaulal eriti huvitavaks.

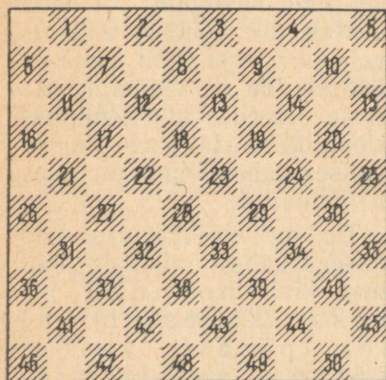
Diagramm 1



Mäng toimub sajaruudulisel kabelaul; mängitakse 40 kiviga, 20 kivi kummalgi poolel. Kivide algseis ja kabelaua asend on näidatud diagrammil 1.

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

Diagramm 2



Kabelaua igal mustal (tumedal) väljal on oma number ühest kuni viiekümneni (vt. diagramm 2). Väljade numbrid algab mustadega mängija poolelt.

Et kabelaud on sajaruuduline, siis säärane väljade märkimisviis jääb kergesti meelde. Kui näiteks esimene väli on tähistatud numbriga 1, siis järgmine tema all samal vertikaalil asuv must väli kannab numbrit 11, edasi järgnevad 21, 31 ja 41.

Väljanumbrite hea teadmine kergendab kaberaamatute ja -ajakirjade lugemist.

Tuleb ka teada, et kirjanduses paigutatakse diagramm nii, et allpool on valge kabelendid.

Kabekirjanduses tarvitatakse lisaks numbritele veel järgmisi tähiseid:

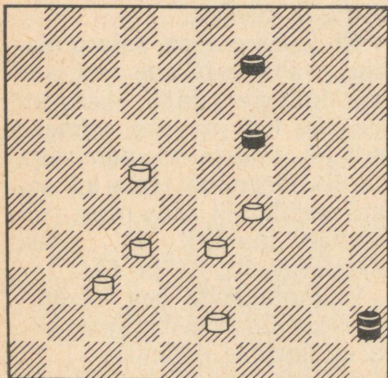
- käib,
- : lööb,
- × võit,
- = viik, võrdne seis,
- ~ vabaltvalitav käik,
- ! hea või parim käik,
- !! väga hea, efektne käik,
- ? nõrk või kaotuskäik,
- ?? järe viga.

Kabe sajaruudulisel laual erineb kabest 64-ruudulisel laual peale kabelaua suuruse ja kivide arvu veel kolme reegli poolest.

Esimene erinevus. Kui on võimalus lüüa mitmes suunas, siis reeglite järgi tuleb kohustuslikult lüüa suu-

rem arv kabendeid, kusjuures kabendite väärtust (kabed või kivid) ei arvestata.

Diagramm 3

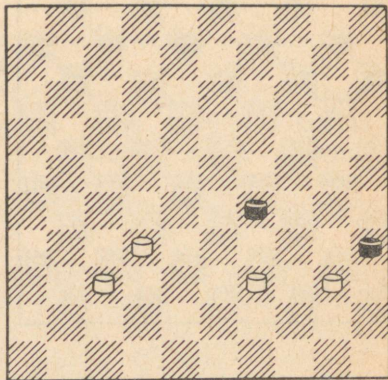


Diagrammil 3 on näidatud seis, kus mustal on võimalus lüüa kahes suunas, kuid ta on kohustatud lööma vaid enamuse, nimelt: 45 : 18 : 31 : 48 : 39 : 28, s. o. 5 valget kivi. Lüüa 45 : 18 : 27 : 38 : 49 ei tohi, sest seejuures lööb must vaid neli valget kivi; lüüa aga tuleb suurem hulk vastase kive.

Meenutame, et kabemängus sajaruudulisel laual kehtib samuti tuntud reegel, et mitme vastase kivi löömisel kõrvaldatakse löödavad kivid kabelauvalt alles pärast käigu sooritamist. Ühe võttega (s. t. ühe käigu jooksul) ei tohi lööv kabend teistkordselt üle ühe ja sama vastase kabendi hüpata. Seepärast on vaadeldavas seisus must kabe sun-

nitud löömisel peatuma väljal 28.

Diagramm 4



Diagrammil 4 võidab väge tänu «enamuse»-reeglile.

1. 39—33! ...

Must on sunnitud lööma enamuse.

1. ... 29 : 27

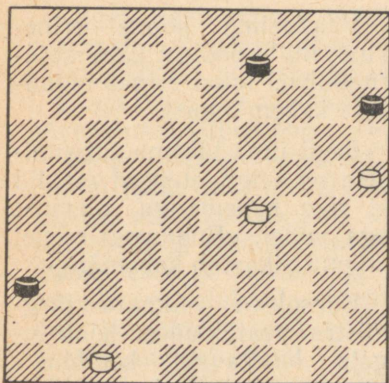
2. 40—34 ×

«Enamuse»-reegel ei piira mängijate võimalusi, nagu see võib paista esimesel hetkel, vaid vastupidi — moodustab uue tõhusa võistlusvahendi. Just tänu «enamuse»-reeglile on võimalik sääraste ideede ja kombinatsioonide teostamine, mis tavalises kabemängus on täiesti võimatud.

Teine erinevus. Löömisega kabestumisreale jõudnud kivi moonduv kabeks (kabestub) alles pärast vastaskäigu sooritamist.

Teiste sõnadega: säärane ki-
vi hakkab tegutsema kabena
alles järgmisel käigul.

Diagramm 5



Diagrammseisus 5 mängib
valge

1. 47—41 36 : 47

Kaugemale kivi lüüa ei to-
hi, sest ülaltoodud reegli ko-
haselt peab ta seisma ühe
käigu vältel kabestumisreal.
Seejärel mängib valge:

2. 29—24 47 : 20

3. 25 : 3

Valge kabestas kivi ja või-
dab.

Diagrammseisu 6 võidab
valge järgnevalt:

1. 47—41 36 : 47

Nagu teada, ei tohi kaugem-
ale lüüa.

2. 28—22 47 : 15

3. 34—29 15 : 18

Tuleb lüüa suurem arv ki-
ve.

4. 23 : 5 kerge võiduga.

Kolmas erinevus.
Üle kabestumisvälja lööv kivi
jääb kiviks.

Diagramm 6

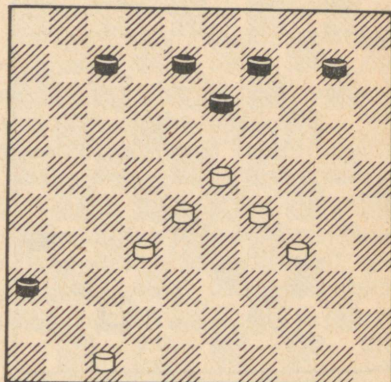
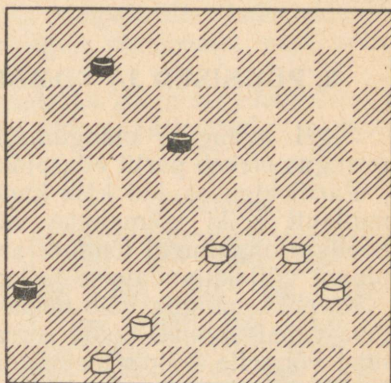


Diagramm 7



Diagrammseisus 7 valge,
mängides

1. 47—41 ...

sunnib musta lööma

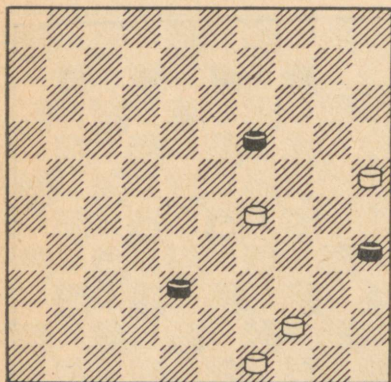
1. ... 36 : 47 : 38 : 29

Seejuures jääb mainitud

reegli järgi väljalt 36 liikumist alustanud kivi kiviks.

2. 34 : 1 ✕

Diagramm 8



Kasutades seda reeglit, võidab valge ka diagrammisis 8.

1. 49—43 38 : 40

Must kivi jääb lihtkiviks.

2. 29—24 19 : 30

3. 25 : 45 ✕

Vaatlesime kolme erinevust, mille poolest kabe sajaruudulisel laual erineb tavalisest kabemängust.

Isegi ilma lähema tutvumisetä on selge, et need reeglid ei riku kabemängu olemust ega mõtet. «Enamuse»-reegel koguni rikastab kabemängu.

Käesoleva raamatu järgmistes peatükkides leiab lugeja huvitavaid kombinatsioone, püüniseid ja kasulikke võitlusvõtteid, mis annavad talle võimaluse mõista selle mängu mõtet ja ilu.

3. PÜÜNISED JA KOMBINATSIOONID AVANGUS

Õigel avangute mängimisel on suur tähtsus. Mängust avangus oleneb partii edaspidine käik.

Partii alguses, kui kõik kivid on veel mängus, ei saa loomulikult kõiki võimalikke variante konkreetselt arvestada. Seetõttu on mängul jõudude arendamise ja üldise strateegilise plaani väljakujundamise iseloom.

Kumbki mängija võib määrata tulevase võitluse iseloomu oma vabal valikul. Soovi korral võib taotleda tsentri vallutamist või selle hoopis loovutada ja taotleda tsentri piiramist jne. Kuid juba esimestest käikudest alates tuleb kinni pidada kabemängu positsioonilistest põhimõtetest: vältida oma kivide asetuses sõelseise, mitte jätta oma kive tugipunktideta.

Samal ajal on esimestest käikudest alates võimalik teostada rida keerukaid püüniseid ja kombinatsioone, mille teadmine on väga kasulik.

Mängupraktikas on välja töötatud palju tüüpilisi püüniseid, mis mõnikord on väga varjatud.

Muidugi pole võimalik meeles pidada kõiki või suuremat

osa püüniseid ja seda pole vajagi. Peab aru saama ühe või teise püünise (kombinatsiooni) mõttest, ideest ja võimaluse korral tuleb neid rakendada praktikas.

Püüniseid võib seada partiis juba esimese kahe-kolme käigu järel. Neid püüniseid tuleb kindlasti teada, sest on võimatu hästi mängida, kui neid ei teata.

Lugeja peab samuti tajuma, et sajaruudulisel kabelaalul on normaalne võistluse juhtimine võimalik vaid siis, kui mäng on rajatud õigele positsioonilisele alusele.

Nagu teada, on nõukogude meistrid tunduvalt rikastanud ja süvendanud kabemängu positsioonilisi põhimõtteid.

Ainult püüniste seadmist või kombinatsioone taotleb mäng, mis ei hooli positsioonilistest põhimõtetest, ei saa anda ega annagi soovitud tulemusi. Kui mängija hülgab positsioonilise strateegia ja seab kõiksugu püüniseid, kahjustades oma positsiooni, võib ta vastase õige mängu juures sattuda tihti eba-meeldivasse olukorda. Seepärast baseeruvad parimate kabetajate kombinatsioonid kaasaegses praktikas õigel ja tervel positsioonilisel alusel.

Positsioonilise strateegia õigete põhimõtete selgekstege mine ja omandamine on väga raske ning nõuab kogemusi ja aega.

Käesoleva raamatu ülesannetes ei kuulu positsioonilise mängu põhimõtete analüüsimine ja õpetamine, kuid igal juhul, kus see võimalik, juhib autor lugeja tähelepanu asja sellele küljele.

Käesolev peatükk ongi pühendatud kõige sagedamini esinevate püüniste ja kombinatsioonide vaatlemisele ja nende ideede selgitamisele.

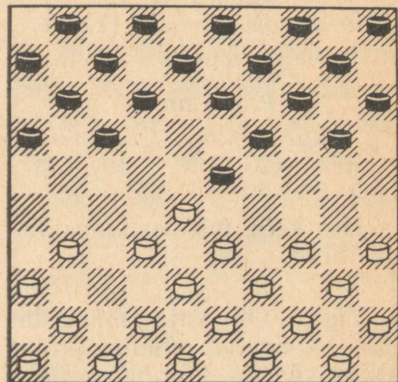
Diagramm 9

Partii nr. 1

Valge	Must
1. 32—28	18—23
2. 37—32?	...

Juba see käik põhjustab partii kaotuse. Sellesse püünisesse satuvad alati väheko genud kabetajad. Oli vaja mängida 2. 34—29 või 2. 33—29, kuid võib mängida ka 2. 38—32.

2. ... 23—29!



Sellise kombinatsiooni idee leidis esimesena vene meister Petrov, mistõttu seda kombinatsiooni nimetataksegi Petrovi kombinatsiooniks.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | 33 : 24 | 20 : 29 |
| 4. | 34 : 23 | 17—22 |
| 5. | 28 : 17 | 19 : 26 |

Must võidab järgnevalt kivi 17. Ühe, seda enam kahe kivi võitmine partii alguses on õige mängu juures võiduks täielikult piisav.

Partii nr. 2

- | <i>Valge</i> | <i>Must</i> | |
|--------------|-------------|-------|
| 1. | 33—28 | 18—22 |
| 2. | 39—33? | ... |

Pole raske märgata, et see käik viib valgetega mängija partii kaotusele. Võidu idee on sama nagu esimeses partii. Oli vaja mängida 2. 38—33.

- | | | |
|----|---------|--------|
| 2. | ... | 22—27! |
| 3. | 32 : 21 | ... |

Kui lüüa 3. 31 : 22, siis pärast 3. ... 19—23 saabub sama tulemus.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | ... | 16 : 27 |
| 4. | 31 : 22 | 19—23! |
| 5. | 28 : 19 | 17 : 30 |

Ja valge kaotab.

Partii nr. 3

- | <i>Valge</i> | <i>Must</i> | |
|--------------|-------------|-------|
| 1. | 31—26 | 18—23 |
| 2. | 33—29 | ... |

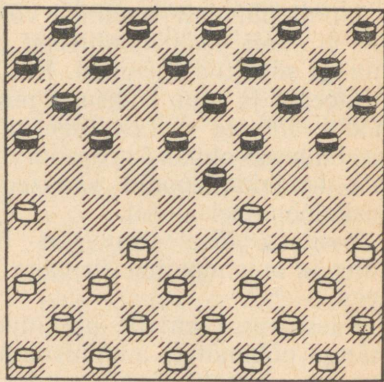
Hea käik, mis seab mustale püünise.

- | | | |
|----|-----|--------|
| 2. | ... | 12—18? |
|----|-----|--------|

Viga. Oli vaja mängida 13—18. Seatud püünise praktiline väärtus seisabki selles,

et must, soovides normaalselt arendada oma kive, mängib säärastes seisudes kõige sagedamini 2. 12—18 ühes järgneva 3. 7—12 jne. Käesolevas seisus on jällegi võimalik teostada meile juba tuntud Petrovi kombinatsiooni.

Diagramm 10



- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | 29—24! | 20 : 29 |
| 4. | 32—28 | 23 : 32 |
| 5. | 34 : 21 | 16 : 27 |
| 6. | 37 : 28 | ... |

Valgel on enamkivi ja tõhus rünnak kivile 27.

Partii nr. 4

- | <i>Valge</i> | <i>Must</i> | |
|--------------|-------------|--------|
| 1. | 31—27 | 19—23 |
| 2. | 33—28 | 14—19? |

Pärast seda käiku on võidu idee meile juba tuntud.

- | | | |
|----|---------|---------|
| 3. | 28—22 | 17 : 28 |
| 4. | 34—29 | 23 : 34 |
| 5. | 32 : 25 | ... |

Ja valge võidab järgnevalt kivi 34.

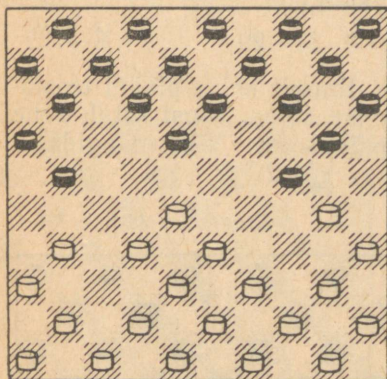
Partii nr. 5

Valge *Must*

- | | |
|-----------|-------|
| 1. 32—28 | 19—24 |
| 2. 37—32 | 17—21 |
| 3. 34—30? | ... |

Kivi 24 ründamine toob kaotuse. Oli vaja jätkata
3. 41—37.

Diagramm 11



- | | |
|------------|---------|
| 3. ... | 21—26! |
| 4. 30 : 19 | 14 : 23 |
| 5. 28 : 19 | 26 : 28 |
| 6. 33 : 22 | 18 : 27 |

Ja õige mängu juures on valge kaotus vältimatu.

Partii nr. 6

Valge *Must*

- | | |
|----------|-------|
| 1. 31—26 | 19—24 |
| 2. 34—30 | 13—19 |

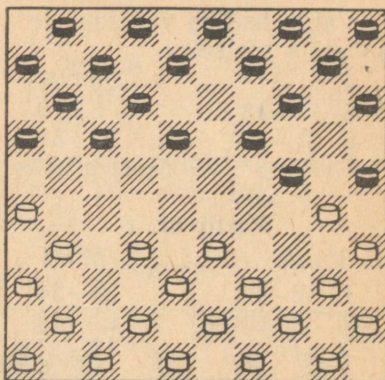
Nõrk käik, mis ummistab musta vasakut tiiba.

- | | |
|----------|--------|
| 3. 37—31 | 20—25? |
|----------|--------|

See toob kaotuse. (Diagr. 12.) Oli vaja käia 3. ... 9—13.

- | | |
|------------|---------|
| 4. 32—27 | 25 : 34 |
| 5. 40 : 20 | 15 : 24 |

Diagramm 12



- | | |
|------------|---------------|
| 6. 35—30 | 24 : 35 |
| 7. 27—21 | 16 : 27 |
| 8. 31 : 24 | Must alistus. |

Sellised püünised esinevad väga tihti.

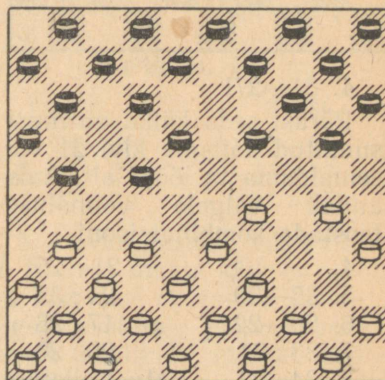
Partii nr. 7

Valge *Must*

- | | |
|----------|--------|
| 1. 34—29 | 17—21 |
| 2. 40—34 | 18—22 |
| 3. 34—30 | 13—18? |

Oli vaja mängida 3. ... 19—24.

Diagramm 13



4. 29—24! ...

Valge tekitab vahetuse teel mustale sõelseisu.

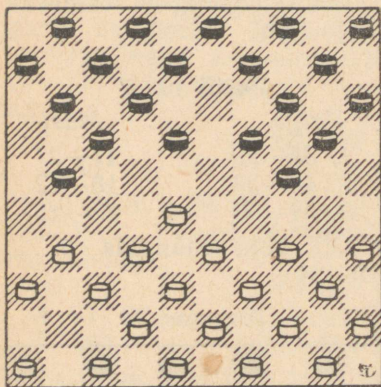
4. ... 20 : 29
 5. 33 : 13 8 : 19
 6. 31—27 22 : 31
 7. 37 : 8 Must alistus.

Partii nr. 8

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 32—28	19—24
2. 37—32	13—19
3. 41—37	16—21?

See näilikult normaalne käik toob kaotuse. Kõige parem oli 3. ... 17—21.

Diagramm 14



4. 31—27! ...

Pärast seda käiku on must sunnitud kaitsma kivi 21 või eemaldama ta löögi alt, mis annab valgele võimaluse teostada kombinatsiooni.

4. ... 21—26
 5. 35—30 24 : 35
 6. 28—22 17 : 28
 7. 33 : 24 20 : 29
 8. 34 : 23 Must alistus.

Partii nr. 9

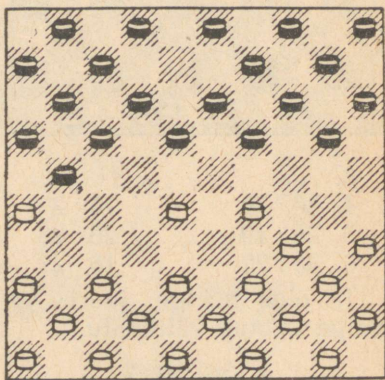
<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 32—28	17—21
2. 31—26	12—17

Positsioonilisest küljest võib vaevalt seda käiku heaks tunnistada, sest ta ummistab ilmaaegu musta paremat tii-ba. Loogilisem on siin 2. ... 18—23.

3. 33—29 8—12?

Ilmselt halva plaani teostamise algus. Must satub kohe püümissesse. Võis mängida 3. ... 17—22.

Diagramm 15



4. 28—22! 18 : 27
 5. 29—23 19 : 28
 6. 37—32 ...

Midagi ei anna 6. 38—32, sest pärast vahetusi ei saa valge millegagi rünnata kivi 28.

6. ... 28 : 37
 7. 42 : 22 17 : 28
 8. 26 : 19 14 : 23
 9. 38—33 ...

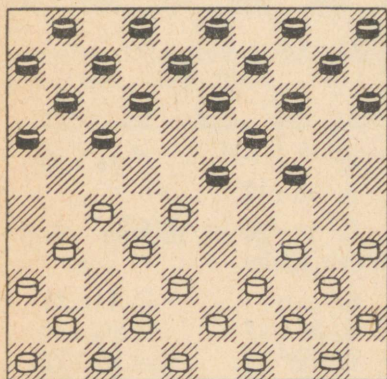
Valge õige mängu juures kaotab must kivi.

Partii nr. 10

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 31—27	20—24
3. 37—31?	...

See käik põhjustab partii kaotuse. Oli vaja mängida 3. 39—33.

Diagramm 16



3. ...	23—29!
4. 34 : 23	17—22!

Ei võida 4. ... 16—21, sest järgneb 5. 27 : 16 17—22
6. 28 : 17 19 : 26 7. 38—33!
11 : 22 8. 33—29 24 : 33 9.
39 : 17 12 : 21 10. 16 : 27 umbes võrdse mänguga.

5. 27 : 18	13 : 33
6. 38 : 20	...

Reegli kohaselt peab valge lööma enamuse.

6. ...	19 : 26
--------	---------

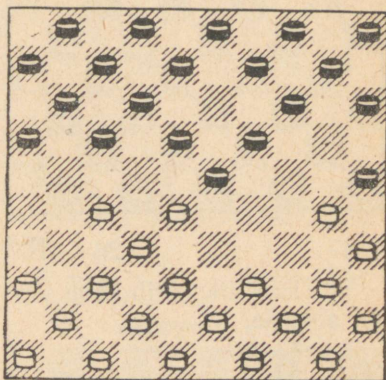
Valge alistus.

Partii nr. 11

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 31—27	13—18
3. 34—30	20—25?

Must satub lihtsasse püümissesse. Võis mängida 3. ... 17—22.

Diagramm 17



4. 28—22!	17 : 28
-----------	---------

Teisiti löömisel kaotab must kivi.

5. 38—33	25 : 34
6. 33 : 24	Must alistus.

Partii nr. 12

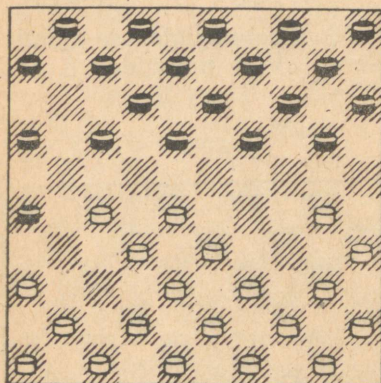
<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 34—30	17—21
2. 32—28	11—17
3. 37—32	21—26!

See avang esineb väga tihti. Kolmas musta käik on väga hea, sest ta vastab kivide õigele asetusele ja seab vastasele hoolikalt maskeeritud püüniise.

4. 31—27? ...

Valge teeb vea, mida märe-
gata on küllaltki raske. Õige
oli 4. 41—37.

Diagramm 18



4. ... 26—31!

See käik fikseerib kohe val-
ge abituse.

5. 27—21 ...

Kui 5. 27—22, siis 5. ...
18 : 27 6. 32 : 21 17 : 26 7.
36 : 27 19—24 8. 30 : 19 14 : 21
ja mustal on kaks enamkivi.

5. ... 16 : 27

6. 32 : 21 17 : 26

7. 36 : 27 19—24

8. 30 : 19 14 : 21

Valge alistus.

Partii nr. 13

Valge	Must
-------	------

1. 31—27	20—24
----------	-------

2. 37—31	14—20
----------	-------

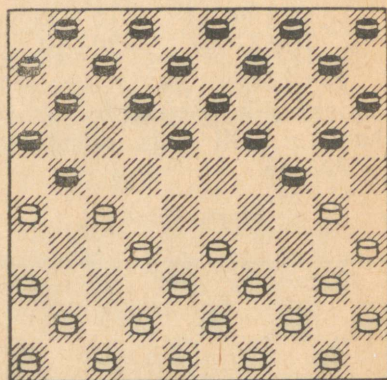
3. 34—30	17—21
----------	-------

4. 31—26?	...
-----------	-----

Hukatuslik käik. Halb oli
ka 4. 30—25 vastuse tõttu

4. ... 21—26 ja must saab
enamkivi. Oli vaja mängida
4. 41—37.

Diagramm 19



4. ... 24—29!

5. 26 : 17 ...

5. 33 : 24 ei muuda sünd-
muse käiku.

5. ... 11 : 31

6. 36 : 27 29—34

7. 40 : 29 18—22

8. 27 : 18 12 : 25

Ja mustal on enamkivi!

Partii nr. 14

Valge	Must
-------	------

1. 33—29	17—21
----------	-------

2. 38—33	21—26
----------	-------

3. 42—38	20—25
----------	-------

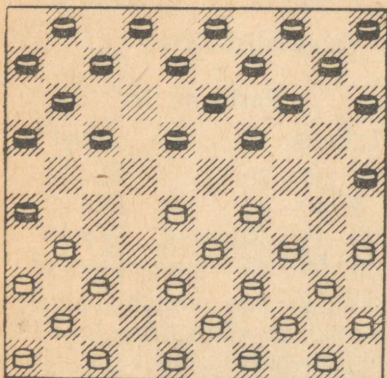
4. 32—28	12—17?
----------	--------

Ilmselt halb käik. (Diagr.
20.) Mängides 4. ... 18—23,
võis must saada hea seisu.

5. 37—32	26 : 37
----------	---------

6. 28—23	37 : 28
----------	---------

Diagramm 20



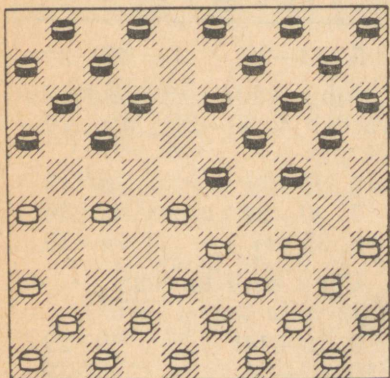
Sama tulemuse annab lõomine 6. ... 19:28.

7. 23:21 16:27
8. 33:31 Must alistus.

Partii nr. 15

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 31—26	19—24
2. 32—27	13—19
3. 37—32	8—13
4. 32—28!

Diagramm 21



Hea käik säärases positsioonis.

4. ... 18—23?

Oli vaja mängida 4. ... 18—22. (Diagramm 21.)

5. 34—29 23:21
6. 29—23 19:28
7. 33:22 17:28
8. 26:30 Must alistus.

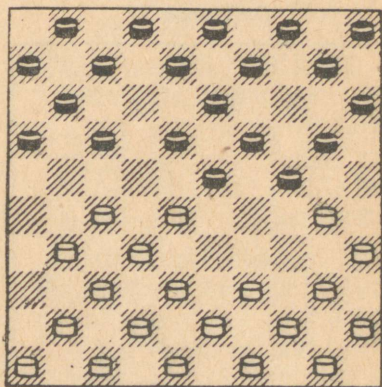
Partii nr. 16

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 34—30	20—24
3. 31—27	12—18
4. 36—31	...

Väga peen käik, mis seab hoolikalt maskeeritud püünise.

4. ... 14—20?

Diagramm 22



Tavaliselt jätkatakse 4. ... 7—12.

5. 27—21!! ...

Omapärane käik kivi üleviimiseks soovitud kohta. Säärane manööver on võimalik

vaid kabes sajaruudulisel laual.

- | | |
|------------|---------|
| 5. ... | 16 : 36 |
| 6. 37—31 | 36 : 27 |
| 7. 32 : 12 | 8 : 17 |

Kui 7. ... 23 : 32, siis lihtsalt 8. 12 : 25 ja musta seis on purustatud.

- | | |
|------------|---------------|
| 8. 30—25! | 23 : 32 |
| 9. 25 : 21 | Must alistus. |

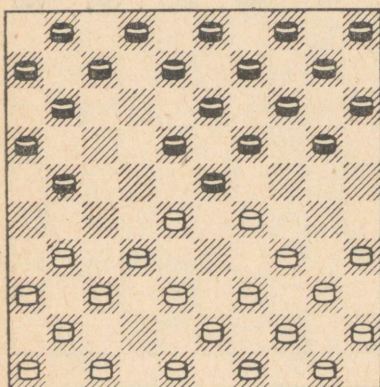
See partii on väärtuslik praktilise mängu jaoks.

Partii nr. 17

- | <i>Valge</i> | <i>Must</i> |
|--------------|-------------|
| 1. 33—28 | 18—23 |
| 2. 38—33 | 12—18 |
| 3. 33—29 | 17—21 |
| 4. 42—38? | ... |

Viga. Oli vaja mängida 4. 31—27.

Diagramm 23



- | | |
|------------|--------|
| 4. ... | 21—27! |
| 5. 32 : 21 | ... |

Löök 5. 31 : 22 ei päästa valget kivi kaotusest.

- | | |
|--------|---------|
| 5. ... | 16 : 27 |
|--------|---------|

- | | |
|------------|---------|
| 6. 31 : 22 | 18 : 27 |
| 7. 29 : 18 | 13 : 31 |

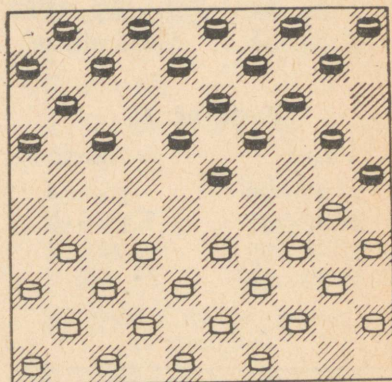
Valge alistus.

Partii nr. 18

- | <i>Valge</i> | <i>Must</i> |
|--------------|-------------|
| 1. 35—30 | 20—25 |
| 2. 40—35 | 18—23 |
| 3. 44—40 | 12—18 |
| 4. 50—44 | 15—20? |

Viga, mis annab valgele võimaluse võita täpsete käikudega partii. Oli vaja mängida 4. ... 14—20 või 4. ... 7—12.

Diagramm 24



- | | |
|-----------|-------|
| 5. 33—29! | 20—24 |
|-----------|-------|

Ainus käik, sest valge ähvardab 6. 30—24 või 6. 29—24 jne.

- | | |
|------------|---------|
| 6. 29 : 20 | 10—15 |
| 7. 30—24 | 19 : 30 |
| 8. 35 : 24 | 14—19 |

Väga kurb tarvidus — on vaja võita tagasi kivi.

- | | |
|-----------|---------|
| 9. 20—14! | 9 : 29 |
| 10. 32—28 | 23 : 32 |

11. 34 : 21 16 : 27
 12. 31 : 22 Must alistus.

3. 44—39 7—12
 4. 31—26 20—25?

Partii nr. 19

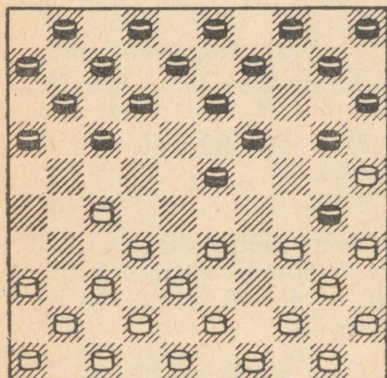
<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 31—27	20—24
2. 34—30	18—23
3. 39—34	14—20
4. 30—25!	...

Must peab pimesi kinni sümmeetriast ja see läheb tal kalliks maksma. Oli vaja mängida 4. ... 1—7 või 4. ... 2—7.

Väga teravmeelne käik. Näib, et must võib võita kivi.
 4. ... 24—30?

Katse võita kivi hukutab musta. Oli vaja mängida 4. ... 10—14.

Diagramm 25



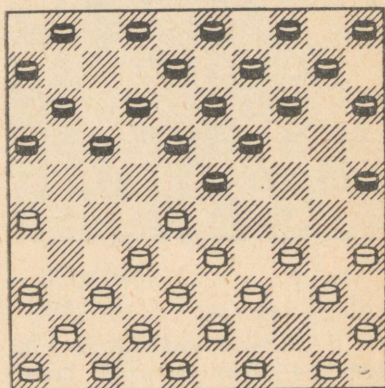
4. 25 : 14	30 : 28
5. 40—34!	9 : 20
6. 34—29	23 : 34
7. 32 : 25	...

Must alistus kivi 34 vältimatu kaotuse tõttu.

Partii nr. 20

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 39—33	12—18

Diagramm 26



5. 28—22! 17 : 28

Löömine 5. ... 18 : 27 ei muuda asja olemust.

6. 33 : 22	18 : 27
7. 32 : 21	16 : 27
8. 34—30	25 : 34
9. 40 : 16	Must alistus.

Selle kombinatsiooni teostas Moskva kabetaja D. Bas.

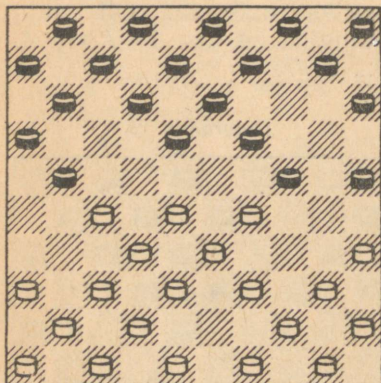
Partii nr. 21

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	17—21
2. 31—27	20—24
3. 39—33	14—20
4. 43—39	20—25
5. 34—29?	...

Viga. Oli võimalik mängida

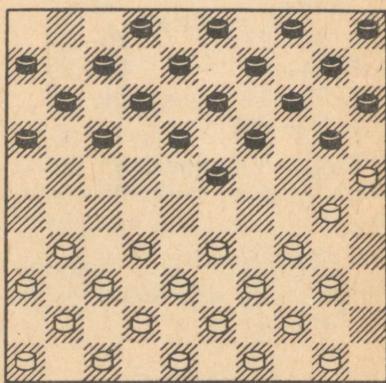
5. 49—43 või 5. 27—22
18 : 27 6. 28—23 jne.

Diagramm 27



5. 34—30, võis valge ümber
seada oma seisu.

Diagramm 28



5. ... 19—23!
6. 28 : 30 25 : 43
Nii imelik, kui see ka on,
just see löömine jääb kahe
silma vahele.

7. 48 : 39 18—22
8. 27 : 18 12 : 43

Valge alistus.

Partii nr. 22

Valge	Must
1. 34—30	18—23
2. 30—25	12—18
3. 40—34	7—12
4. 45—40	...

Juba see käik on positsioo-
niliselt halb, sest ta loob ilma
mingi tarviduseta nõrkusi
valge paremal tiival. Parem
oli 4. 44—40.

4. ... 1—7
5. 35—30? ...

See toob kaotuse. Mängides

5. ... 20—24!
Sundides valget vastama:
6. 40—35 24—29
7. 33 : 24 14—20
7. ... 23—28 toob vaid va-
hetuse.

8. 25 : 14 9 : 40

Valge jääb kivita, sest halb
on 9. 50—45 vastuse 9. ...
10—14 10. 45 : 34 23—28 jne.
tõttu.

Partii nr. 23

Valge	Must
1. 34—30	20—25
2. 39—34	17—22
3. 33—29	...

Oma parema tiiva asjatu
ummistamine. Loogilisem on
jätk 3. 44—39.

3. ... 11—17
4. 32—27 ...

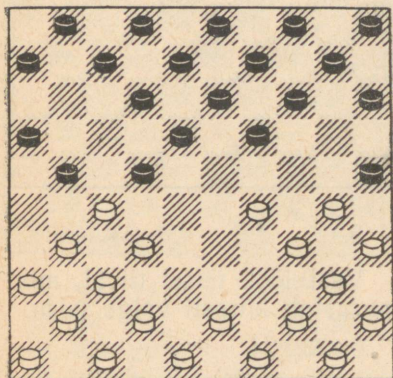
Jälle halb käik, mis on vas-
tuolus positsiooni nõuetega.

4. ... 17—21
 5. 38—32? ...

satub must püünisesse. Oli
 vaja mängida 5. ... 10—14.

Otsustav viga. Valgel olid
 siin veel rahuldavad käigud,
 näiteks 5. 44—39.

Diagramm 29



5. ... 22—28
 6. 32 : 23 21 : 32
 7. 37 : 28 19—24!
 8. 29 : 20 ...

Kui 8. 30 : 19, siis 8. ...
 13 : 22X.

8. ... 18 : 29
 9. 34 : 23 25 : 34
 10. 40 : 29 15 : 22

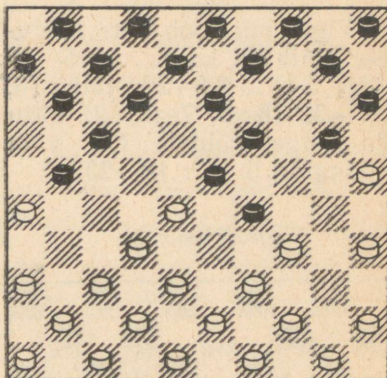
Valge alistus.

Partii nr. 24

Valge	Must
1. 33—28	18—23
2. 35—30	16—21
3. 31—26	20—24
4. 40—35	14—20
5. 30—25	24—29?

Taotledes seisu lihtsustada,

Diagramm 30



6. 25 : 14 9 : 20

Kui 6. ... 29 : 40, siis 7.
 45 : 34 9 : 20 8. 28—22 17 : 28
 9. 26 : 17 ~ 10. 34—29 23 : 34
 11. 32 : 25 ja valge võidab.

7. 32—27! 21 : 32

Käigule 7. ... 23 : 32 järg-
 neb 8. 34 : 25.

Kui 7. ... 29 : 30, siis 8.
 27 : 16.

8. 38 : 27 23 : 21
 9. 34 : 25 Must alistus.

Partii nr. 25

Valge	Must
1. 32—28	19—24
2. 37—32	13—19
3. 34—30	8—13

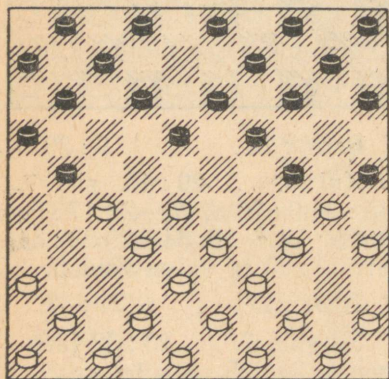
Halb on mängida 3. ...
 20—25?, sest järgneb 4. 32—
 27 25 : 34 5. 40 : 20 15 : 24
 6. 28—22 (Võib ka 6. 35—
 30) 6. ... 17 : 28 7. 33 : 13
 9 : 18 8. 35—30 24 : 35 9.

27—21 16 : 27 10. 31 : 24 ja
valge võidab.

4. 40—34 20—25
5. 31—27! 17—21?

Viga, mis toob kiire kaotuse. Halb oli ka 5. ... 15—20 või 5. ... 14—20 jätku 6. 27—22 18 : 27 7. 32 : 21 tõttu ja valge võidab. Oli vaja mängida 5. ... 18—23.

Diagramm 31



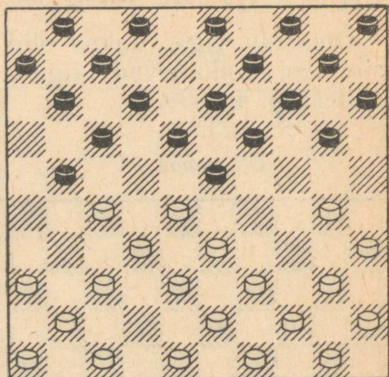
6. 27—22! 18 : 27
7. 28—23 19 : 37
8. 30 : 26 Must alistus.

Partii nr. 26

Valge	Must
1. 32—28	18—23
2. 38—32	13—18
3. 42—38	8—13
4. 34—30	16—21
5. 31—27?	...

See näiliselt loogiline käik toob kaotuse. Oli võimalik käia 5. 31—26.

Diagramm 32



5. ... 23—29!

Vastulöök teisel tiival, mis purustab kiiresti valge seisu.

6. 33 : 24 ...

Kui 6. 27 : 16, siis 6. ... 18—22 7. 33 : 24 22 : 31 ja mustal on enamkivi.

6. ...	20 : 29
7. 27 : 16	29—34
8. 40 : 29	17—21!
9. 16 : 27	18—23
10. 29 : 18	13 : 22

Valge alistus.

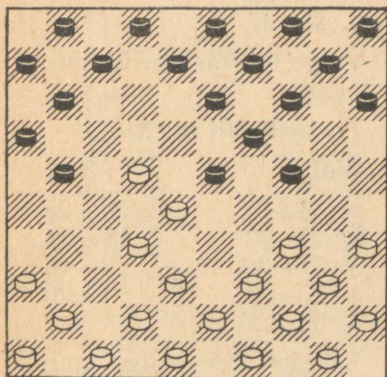
Partii nr. 27

Valge	Must
1. 33—28	18—23
2. 31—27	17—21
3. 37—31	12—18
4. 27—22	18 : 27
5. 31 : 22	20—24?

Liiga kiirelt mängitud. Selle asemel, et rünnata kaugele ette lükatud valge kivi 22,

näiteks käigu 8—12 abil, sa-
 tub must ise püüsisesse.

Diagramm 33



- | | |
|------------|---------------|
| 6. 22—17! | 11 : 33 |
| 7. 38 : 18 | 13 : 22 |
| 8. 34—29 | 24 : 33 |
| 9. 39 : 26 | Must alistus. |

Partii nr. 28

Valge	Must
1. 34—29	20—25
2. 40—34	19—23
3. 45—40	14—19
4. 50—45	9—14
5. 32—27	17—22?

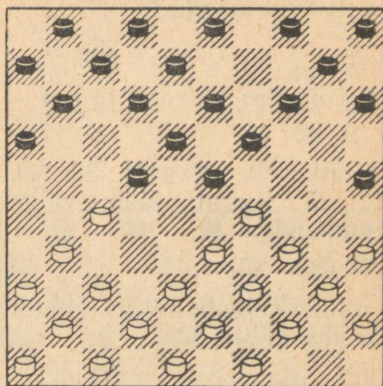
Oli vaja mängida 5. ...
 4—9. (Diagramm 34.)

- | | |
|-------------|---------------|
| 6. 27—21! | 16 : 27 |
| 7. 33—28 | 22 : 24 |
| 8. 31 : 22 | 18 : 27 |
| 9. 34—30 | 25 : 34 |
| 10. 40 : 29 | Must alistus. |

Partii nr. 29

Valge	Must
1. 31—27	19—23
2. 37—31	14—19

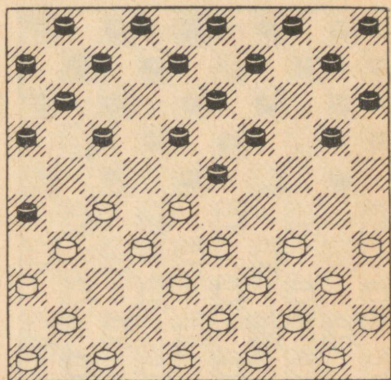
Diagramm 34



- | | |
|----------|--------|
| 3. 33—28 | 17—21 |
| 4. 38—33 | 12—17 |
| 5. 42—38 | 21—26? |

Musta ahvatles välja 26
 vallutamise, kuid see viib
 katastroofini. Valge teostab
 kombinatsiooni, mis on tüüpi-
 line kabemängus sajaruuduli-
 sel laual. Oli vaja mängida 5.
 ... 10—14.

Diagramm 35



- | | |
|-----------|-----|
| 6. 34—30! | ... |
|-----------|-----|

Tarvilik kivi üleviimine ot-
sustavaks loögiks.

6. ...	26 : 37
7. 36—31	37 : 26
8. 27—21	16 : 27
9. 32 : 12	8 : 17

Jätku 9. ... 23 : 32 10.
12 : 25 korral jääb valge
enamkiviga.

10. 30—25! ...

Nüüd selgub, miks kivi pidi
seisma väljal 30.

10. ...	23 : 32
11. 25 : 21	26 : 17
12. 38 : 27	Must alistus.

Partii nr. 30

Valge *Must*

1. 33—28	18—23
2. 38—33	12—18
3. 42—38	8—12
4. 34—30	20—24
5. 31—27!	17—21?

Oli vaja mängida 5. ...
14—20.

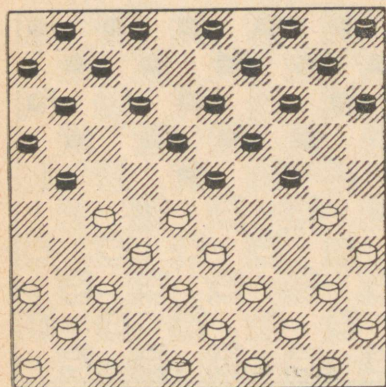


Diagramm 36

6. 27—22!	18 : 27
7. 33—29!!	24 : 31
8. 30—24	27 : 38
9. 43 : 32	19 : 30
10. 28 : 37	...

Valge löi viis musta kivi.

Partii nr. 31

Valge *Must*

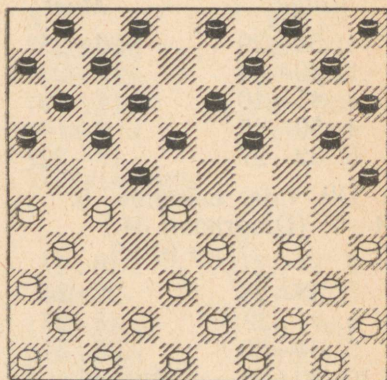
1. 33—28	20—25
2. 39—33	18—22
3. 31—26	12—18
4. 37—31	14—20
5. 32—27	...

Sellega seob valge musta
vasakut tiiba.

5. ... 8—12?

Käiguga 5. ... 7—12 võis
must mängu tasakaalustada.

Diagramm 37



6. 27—21!	16 : 27
7. 26—21	17 : 37
8. 28 : 8!	...

Valge avab enesele tee ka-
bestumiseks.

8. ...	3 : 12
9. 42 : 22	18 : 27
10. 38—32	27 : 29
11. 34 : 3	Must alistus.

3. 30—25	12—18
4. 39—33	7—12
5. 31—26	23—29
6. 44—39?	...

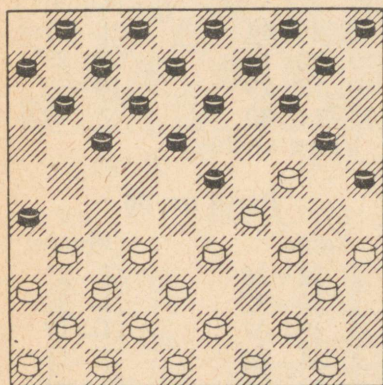
Viga. Oli vaja mängida 6. 43—39.

Partii nr. 32

Valge	Must
1. 35—30	16—21
2. 40—35	21—26
3. 45—40	20—25
4. 33—29	19—23
5. 39—33	15—20
6. 30—24?	...

See annab mustale võimaluse võita kivi. Oli vaja mängida 6. 32—28.

Diagramm 38



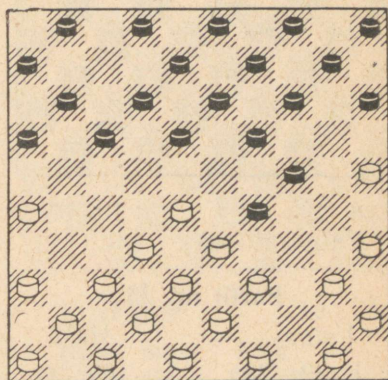
6. ...	13—19!
7. 24 : 22	17 : 30
8. 35 : 15	23 : 45

Valge alistus.

Partii nr. 33

Valge	Must
1. 33—28	18—23
2. 34—30	20—24

Diagramm 39



6. ...	24—30!
7. 25 : 23	18 : 29
8. 33 : 24	19 : 30
9. 35 : 24	17—21
10. 26 : 17	11 : 35

Valge alistus.

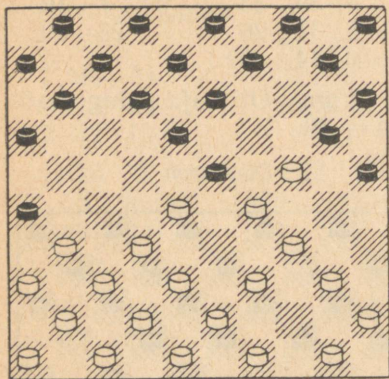
Partii nr. 34

Valge	Must
1. 34—29	17—21
2. 40—34	21—26
3. 44—40	19—23
4. 35—30	20—25
5. 30—24	14—20
6. 33—28?	...

(Vt. diagramm 40.)

See kõik viib kaotusele. Oli vaja mängida 6. 31—27.

6. ...	25—30!
7. 34 : 14	10 : 30



8. 28 : 19 13 : 35
Valge alistus.

Partii nr. 35

Valge *Must*

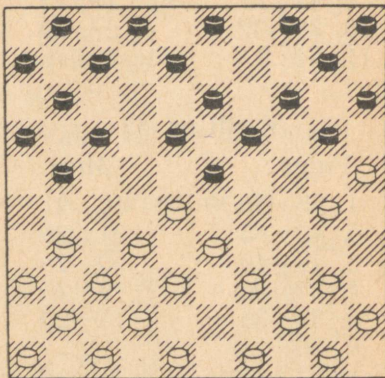
1. 32—28 18—23
2. 38—32 13—18
3. 35—30 ...

Näiliselt halb käik. Must võib vastata 3. ... 20—24 ja kui 4. 30—25 või 4. 40—35, siis 4. ... 23—29 kivi võiduga. Kuid pärast musta kolmandat käiku 20—24? mängib valge 4. 31—27! 24 : 35 5. 28—22 ja nüüd võidab kivi juba valge. Säärase kombinatsiooni idee teostas esmakordselt vene kabes N. Kukujev.

Ülalmainitud arvesse võttes mängis must:

3. ... 17—21
4. 30—25 12—17
5. 43—38 9—13
6. 34—30? ...

Oli vaja mängida 6. 31—27.



6. ... 20—24!
7. 40—35 ...

On vaja kaitsta kivi.

7. ... 14—20!
8. 25 : 14 21—27
9. 32 : 12 23 : 25
10. 12 : 23 19 : 39
11. 44 : 33 10 : 19

Valge alistus.

Partii nr. 36

Valge *Must*

1. 32—28 17—21
2. 37—32 21—26
3. 42—37 11—17
4. 34—29 7—11
5. 40—34 19—24
6. 45—40 16—21?

(Vt. diagramm 42.)

Must teeb vea, mis andis valgele võimaluse teostada rea täpsete ähvarduste abil võitva kombinatsiooni. Oli vaja mängida 6. 17—21.

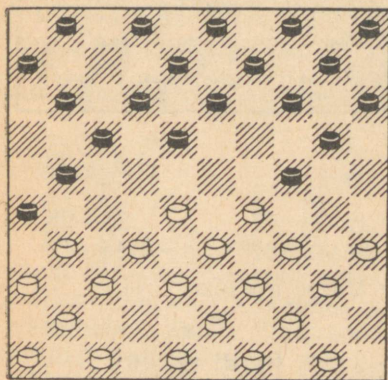
7. 28—23!! ...

Hiilgav käik, mis loob tõrjumatud ähvardusi.

7. ... 20—25
 Kui 7. ... 11—16 või 7. ...
 1—7, siis 8. 23—19 14 : 23
 9. 32—27 21 : 32 10. 37 : 30
 valge võiduga.

Kui must käib 7. ... 13—
 19, siis lihtsalt 8. 31—27
 19 : 28 9. 27 : 7 2 : 11 10.
 33 : 2X.

Diagramm 42



8. 29 : 20 18 : 29

Kui 8. ... 15 : 24, siis 9.
 31—27X.

9. 34 : 23 15 : 24
 10. 23—19 14 : 23
 11. 32—28 23 : 32
 12. 38 : 18 Must alistus.

Partii nr. 37

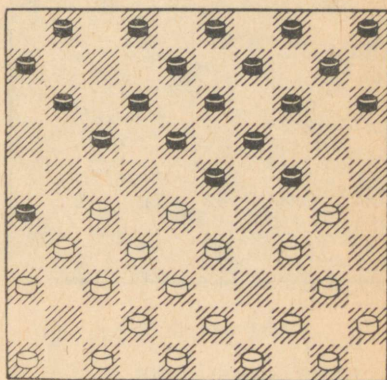
Valge Must

1. 33—28 16—21
 2. 31—27 21—26
 3. 36—31 18—23
 4. 41—36 12—18
 5. 39—33 7—12
 6. 35—30 20—24?

Must, olles nagu hüpnosi

all, satub püümissesse. Õige oli
 mängida 6. ... 20—25.

Diagramm 43



7. 27—22! 18 : 27

Kui must käib 7. ...
 24 : 35, siis 8. 33—29 18 : 27
 9. 29 : 16 valge võiduga.

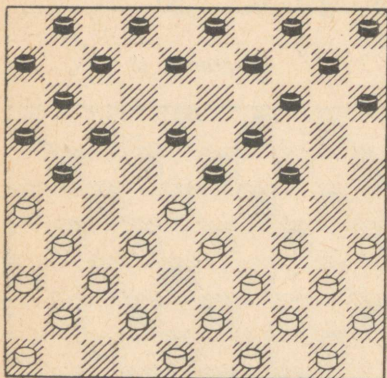
8. 31 : 22 24 : 35
 9. 22—18! 13 : 22
 10. 37—31 26 : 37
 11. 32 : 41 23 : 32
 12. 38 : 16 Must alistus.

Partii nr. 38

Valge Must

1. 33—28 17—21
 2. 31—26 12—17
 3. 37—31 20—24
 4. 41—37 18—23
 5. 47—41 13—18
 6. 38—33? ...

Ettevaatamatu kivi liiguta-
 misega tekitas valge enesele
 sõelseisu. Pärast 6. 34—30
 oleks valgel olnud võrdne
 seis.



6. ... 24—30!

Väga efektne käik.

7. 35 : 22 23—29!

Peidetud, raskesti leitav käik.

8. 34 : 23 ...

Kui valge käib 8. 33 : 24, siis 8. ... 14—19 9. 24 : 13 9 : 47 X.

8. ... 21—27

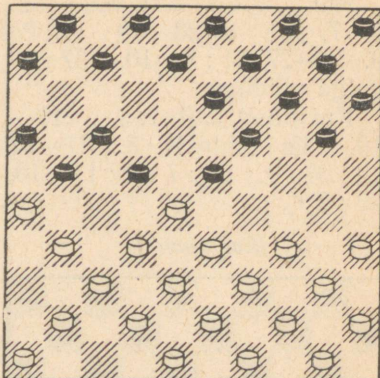
9. 32 : 12 7 : 47

Valge alistus.

Partii nr. 39

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—22
2. 38—33	12—18
3. 42—38	16—21
4. 31—26	11—16
5. 47—42	18—23
6. 36—31?	...

Mängides 6. 37—31 oleks valgel olnud hea mäng.



6. ... 21—27!

7. 32 : 12 7 : 18

8. 28 : 17 23—28

9. 33 : 22 18 : 47

Valge alistus.

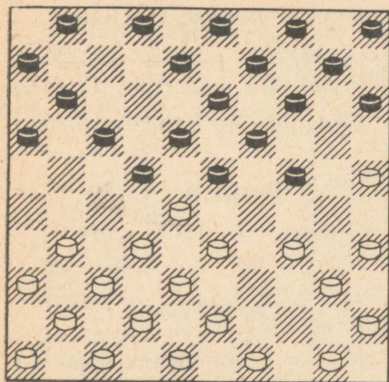
Partii nr. 40

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 34—30	12—18
3. 30—25	7—12
4. 39—33	18—22
5. 40—34	12—18
6. 44—40!	...

Väga peen ja kaugele ettearvestatud käik.

6. ... 20—24?

See käik lubab valgel huvitava viisil siduda musta parema tiiva kive ja, kasutades musta kivide halba seisu ka musta vasakul tiival, võita partii. Oli vaja mängida 6. ... 1—7 või 6. ... 8—12.



- | | |
|------------|---------|
| 7. 34—29! | 23 : 34 |
| 8. 40 : 20 | 15 : 24 |
| 9. 32—27!! | ... |

Et vabaneda seotusest, peab must edaspidi loovutama kivi, milles võib lugeja iseseisvalt veenduda. Partii illustreerib eredalt positsioonilise mängu rikkust, mida pakub kabe sajaruudulisel laual.

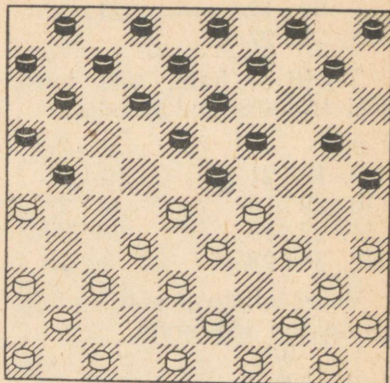
Partii nr. 41

Valge	Must
1. 34—29	19—23
2. 39—34	14—19
3. 33—28	20—25
4. 38—33	15—20
5. 42—38	17—21
6. 31—26?	...

Viga. Oli vaja mängida 6. 31—27. (Diagramm 47.)

- | | |
|-------------|---------|
| 6. ... | 18—22! |
| 7. 29 : 27 | 20—24 |
| 8. 26 : 17 | 11 : 42 |
| 9. 48 : 37 | 24—30 |
| 10. 35 : 24 | 19 : 48 |

Valge alistus.

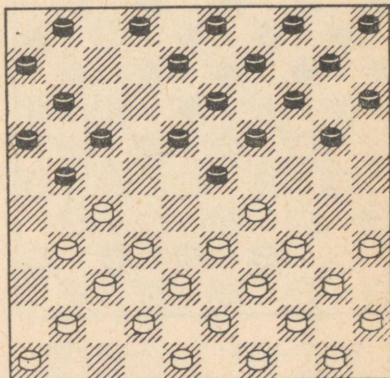


Partii nr. 42

Valge	Must
1. 31—27	18—23
2. 33—29	12—18
3. 38—33	17—21
4. 42—38	11—17
5. 47—42	7—11
6. 36—31?	...

Lubamatu eksimus. Heas seisus satub valge püümissesse. Oli vaja mängida 6. 37—31, mis säilitab initsiatiivi.

Diagramm 48



8. 28 : 19 14 : 23

Kui must käib 8. ... 13 : 24,
siis 9. 39 : 17 12 : 21 10.
26 : 17 11 : 22 11. 32—28
22 : 33 12. 27—21 16 : 27
13. 31 : 4X.

9. 39 : 19 13 : 24
10. 32—28 22 : 33
11. 27—21 16 : 27
12. 31 : 4 Must alistus.

Selle kombinatsiooni meh-
hanismil on suur tähtsus
praktilise mängu jaoks.

Partii nr. 45

Valge *Must*

1. 34—29 19—23
2. 40—34 14—19
3. 33—28 10—14
4. 39—33 5—10
5. 44—40 20—25

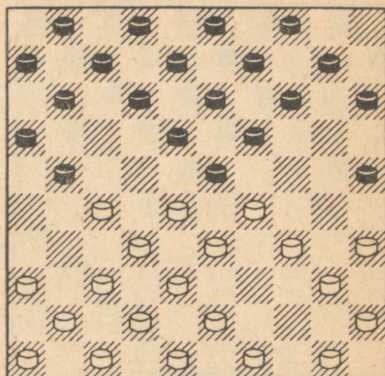
Must väldib õnnelikult
«veealused karid». Partii kaotuse oleks toonud 5. ...
20—24 6. 29 : 20 14 : 25 (Kui
6. ... 15 : 24, siis 7. 34—29
23 : 34 8. 40 : 20 14 : 25 9.
35—30 25 : 34 10. 28—22
17 : 39 11. 38—33 39 : 28 12.
32 : 5X) 7. 34—30 25 : 34 8.
40 : 29 23 : 34 9. 28—22
17 : 39 10. 38—33 39 : 28 11.
32 : 5X.

6. 31—27 17—21?
(Vt. diagramm 51.)

See käik viib kaotusele. Oli
vaja käia 6. ... 17—22.

7. 27—22! 18 : 27
8. 29 : 18 12 : 23
9. 34—30 25 : 34
10. 40 : 18 13 : 22
11. 28 : 26 Must alistus.

Diagramm 51



Selle kombinatsiooni teos-
tasid Harkovi kabetajad A.
Kovrižkin ja N. Spantsireti.

Partii nr. 46

Valge *Must*

1. 33—28 18—23
2. 31—27 17—21
3. 37—31 12—18
4. 31—26 11—17
5. 41—37 7—12

Loogilisem oli käik 5.
17—22, mis vabastab seotu-
sest.

6. 37—31 20—24
7. 42—37 15—20
8. 46—41 24—29?

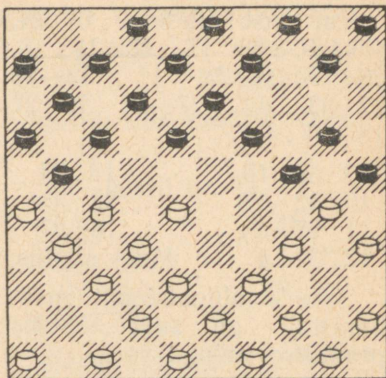
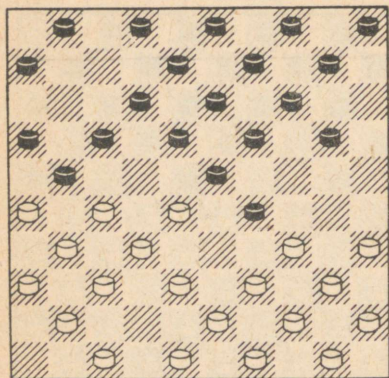
See käik viib kohe kaotuse-
le. Oli võimalik mängida 8.
... 10—15. (Diagramm 52.)

9. 28—22 17 : 28
10. 26 : 17 12 : 21
11. 27—22! ...

Ilus löök.

11. ... 28 : 17

Ka pärast 11. ... 18 : 27
12. 31 : 15 valge võidab.



- | | |
|-------------|---------------|
| 12. 32—27 | 21 : 32 |
| 13. 37 : 28 | 23 : 32 |
| 14. 34 : 21 | 16 : 27 |
| 15. 31 : 22 | Must alistus. |

- | | |
|-------------|---------|
| 11. 30 : 19 | 13 : 24 |
| 12. 47 : 36 | ... |

See moodustab kombinatsiooni teraviku.

Partii nr. 47

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 34—30	17—21
2. 40—34	11—17
3. 31—26	20—25
4. 37—31	14—20
5. 41—37	7—11
6. 31—27	1—7
7. 36—31	20—24
8. 33—28	...

- | | |
|-------------|---------------|
| 12. ... | 10 : 19 |
| 13. 35—30 | 24 : 35 |
| 14. 26—21 | 16 : 27 |
| 15. 31 : 15 | Must alistus. |

Valge valmistab ette hoolikalt maskeeritud kombinatsiooni.

- | | |
|-------|--------|
| 8. .. | 15—20? |
|-------|--------|
- (Vt. diagramm 53.)

Näiliselt on kõik korras, tegelikult aga variseb musta seis välkkiirelt kokku. Oli vaja mängida 8. ... 10—14.

- | | |
|-------------|---------|
| 9. 28—22!! | 17 : 28 |
| 10. 32 : 14 | 21 : 41 |

Partii nr. 48

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 34—30	20—24
2. 30—25	17—21
3. 31—26	12—17

Säärane lõogigrupp moodustatakse tihti praktilises mängus.

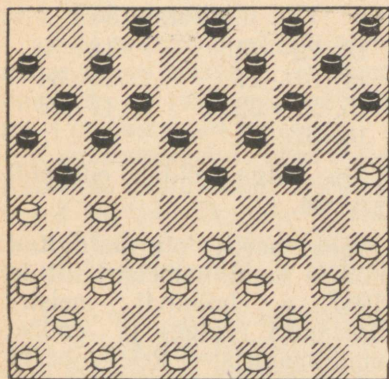
- | | |
|----------|-------|
| 4. 37—31 | 7—12 |
| 5. 42—37 | 1—7 |
| 6. 40—34 | 18—23 |
| 7. 45—40 | 12—18 |
| 8. 50—45 | 8—12 |

Näib, et mustal on otstarbekohasem mängida 8. ... 7—12, kuid partii edaspidine

käik peidab eneses huvitavaid kombinatsioonilisi võimalusi.

9. 31—27? ...

Diagramm 54



Toob kiire kaotuse. Oli vaja mängida 9. 47—42.

9. ... 24—29!

Omapärase kombinatsiooni algus.

10. 33 : 24 19 : 30

11. 35 : 24 17—22!!

Imetlemisväärset ilus viie kivi lahing (loovutamine). Iga löögi suuna juures satub valge kivi väljale 17.

12. 26 : 17 11 : 33

13. 39 : 28 14—20

14. 25 : 14 10 : 50

Valge alistus.

Partii nr. 49

Valge

Must

1. 32—28 18—23

2. 38—32 12—18

3. 42—38 7—12

4. 47—42 1—7

Säärased seisud korduvad praktilises mängus tihti. Avangu osas on mõlemal partneril võrdsed võimalused.

5. 31—27 20—24

6. 34—30 17—21

7. 37—31 14—20

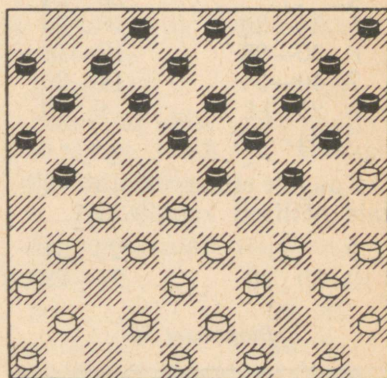
Must peab kinni ootetaktikast.

8. 30—25 10—14

9. 40—34 4—10

10. 44—40? ...

Diagramm 55



See vigane käik lubab mustal teostada täiesti peidetud 9-käigulise kombinatsiooni, mille ideed on väga raske leida. Õige oli 10. 31—26.

10. ... 24—30!!

11. 35 : 24 19 : 30

12. 28 : 19 14 : 23

13. 25 : 14 10 : 19

14. 34 : 25 23—28!

Selle käiguga valmistab must ette kabestumist.

15. 32 : 14 9 : 20

16. 25 : 14 21 : 32

17. 38 : 27 13—19
 18. 14 : 23 18 : 47

Valge alistus. Sisukas partii.

Partii nr. 50

<i>Valge</i>	<i>Must</i>
1. 33—28	18—23
2. 39—33	12—18
3. 44—39	7—12
4. 50—44	...

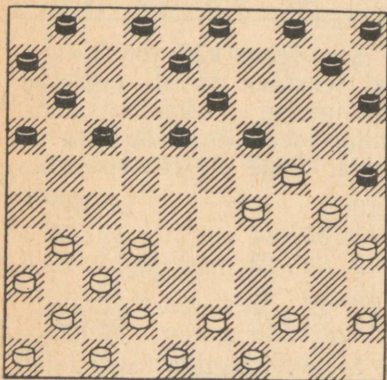
Need käigud iseloomustavad sümmeetrilist avangut.

4. ...	20—24
5. 34—30	18—22
6. 30—25	12—18
7. 40—34	14—20
8. 25 : 14	9 : 20
9. 34—29!	...

Kaugele ettearvestatud käik, mis näiliselt kaotab kivi.

9. ...	23 : 34
10. 39 : 30	24—29?

Diagramm 56



Must ei aima lähenevat ähvardust. Oli võimalik mängida 10. ... 20—25.

11. 33 : 24	22 : 33
12. 38 : 29	20—25

(Vt. diagramm 56.)

13. 29—23!!	18 : 20
14. 31—27	25 : 34
15. 27—22	17 : 28
16. 32 : 25	...

Ja valge võidab õdaspidi kivi 34.

See partii oli mängitud matšis maailmameistri tiitlile 1937. a. hollandi meistri Springeri (valge) ja endise maailmameistri Reichenbachi (Prantsusmaa) vahel.

* * *

Lugeja näeb nüüd isegi, et alates esimestest käikudest tuleb partiid mängida läbi-mõeldult ja ettevaatlikult.

Kabemäng sajaruudulisel laual avab oma iseärasustega ääretud võimalused kombineerimiseks. Õigel ajal avastada vastase plaan ja osata see ümber lükata — kõiges selles seisabki peamine mängukunst.

Suurt abi algajatele kabetajatele mängu õppimiseks ja meisterlikkuse saavutamiseks kabemängus sajaruudulisel laual pakuvad parimate kabemeistrite partiidega tutvumine, nende analüüsimine ja tegelik mäng.

4. KOMBINATSIOONID KABES SAJARUUDULISEL LAUAL

Kombinatsioonid kabemängus on kabeharrastajaid alati võlunud. Just nendes avaldub kabemängu ilu. Kombinatsiooniks nimetatakse sundivate ja sunnitud käikude seeriat, millel on kindel eesmärk.

Leida praktilise mängu ajal kombinatsioon ja luua eeldused mängija ees seisvate ülesannete kombinatsiooniliseks lahendamiseks on raske asi, mis nõuab suurt praktikat, palju kogemusi ja vastavaid teadmisi.

Kombinatsioonid kabes sajaruudulisel laual on eriti efektsed. Kabelaua suurus, suur arv kive ja mõned mängureeglite iseärasused loovad rikkalikke võimalusi kombinatsioonide teostamiseks. Nõukogude kabemeistrid teostavad vastutavatel võistlustel palju huvitavaid ja raskesti-leitavaid kombinatsioone.

Tutvumine kombinatsioonidega võimaldab lugejal paremini ära õppida mängu reeglid ning annab ettekujutuse mängu ilust ja sügavusest.

Diagramm 57

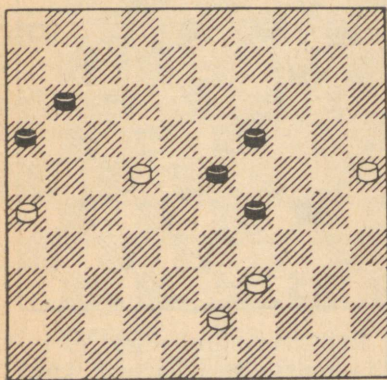


Diagramm seisus on käigul valge, kes on ette valmistanud teravmeelse püünise.

1. 25—20

Must, paha aimamata, vastas:

1. ... 19—24?

See annab valgele võimalu-

se võita partii kombinatsioonilisel teel.

2. 22—17! 11 : 22

Sunnitud käik, sest muidu lööb valge 17 : 6 ja võidab vaevata partii.

3. 39—33! ...

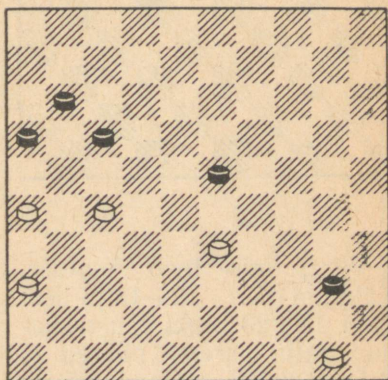
Valge kasutab «enamuse»-reeglit.

3. ... 29 : 49

4. 20 : 27 49 : 21

5. 26 : 17 Must alistus.

Diagramm 58



Diagrammseisus 58 tegi valge teravmeelse viigi näiliselt täiesti lootusetus seisus.

1. 50—44 ...

Valgele tuleb abiks reegel, mis on maksev kabes sajaruudulisel laual.

1. ... 40 : 49

Reegli kohaselt ei tohi kaudgemale lüüa.

2. 36—31! 49 : 21

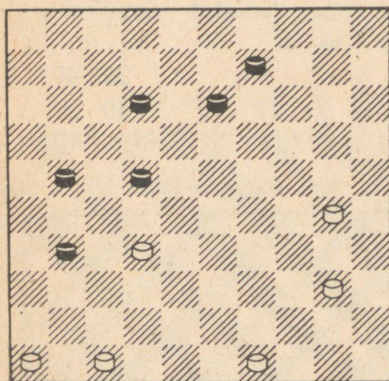
3. 33—28! 23 : 32

4. 31—27 ...

Must on sunnitud nõustu- ma viigiga, sest ähvardus 27—22 on tõrjumatu.

Omapäraselt kasutas valge «enamuse»-reeglit järgmises lõppmängus.

Diagramm 59



1. ... 22—27?

Viga, mis toob kaotuse. Käiguga 1. ... 12—18 ja seejärel 18—23 oleks must saanud palju parema mängu ja valge oleks seisnud tõsise

ülesande ees, kuidas viiki teha. Pärast teksti käiku aga teostab valge huvitava kombinatsiooni.

2. 47—41!! ...

Väga teravmeelselt ja salakavalalt mängitud!

2. ... 27 : 38

3. 49—43! 38 : 49

4. 41—37!! ...

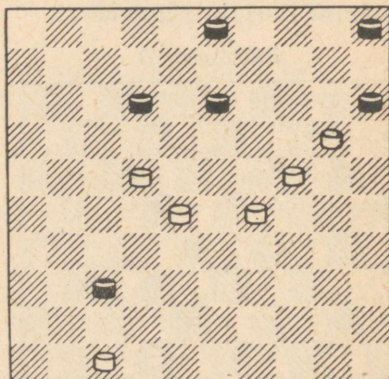
Kombinatsiooni tipp. Must on sunnitud lööma enamuse.

4. ... 49 : 41

5. 46 : 19 ...

Valge saavutas pealegi võitva opositsiooni.

Diagramm 60



Esimesel silmapilgul ei tekitata musta seis kartust, kuid valge on ette valmistanud eriti ilusa manöövri, mis annab talle teenitud võidu.

1. 20—14 12—18

Teist käiku ei ole.

2. 47—42! 37 : 48

Teisiti löömisel kaotab must kohe. Näib võimatusena,

et valge nii väikese kivide arvu juures saab toime tulla kabega 48, kuid kõik on arvesse võetud.

3. 24—19!! ...

Hiilgav käik.

3. ... 13 : 33

4. 28 : 39 ...

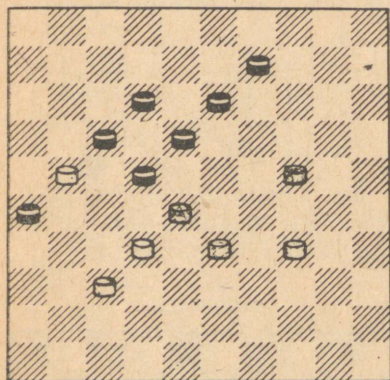
Nüüd selgub pilt. Must on sunnitud lööma enamuse.

4. ... 48 : 9

5. 22 : 4 ...

Ja valge võidab kergesti.

Diagramm 61



Selles seisus mängis must:

1. ... 22—27?

See käik võimaldas Harkovi kabetajal R. Suplinil teostada ilusa kombinatsiooni.

2. 28—22!! 17 : 19

Kurb vajadus.

3. 37—31 26 : 28

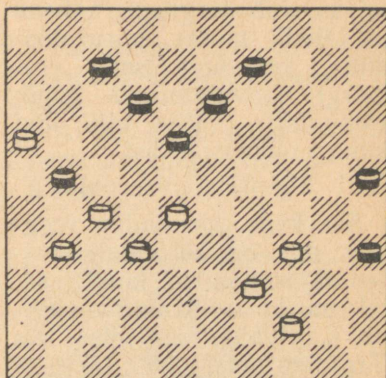
4. 21 : 3 Must alistus.

Sisukas kombinatsioon.

Diagrammseisus 62 tehti parimana näiv käik:

1. ... 21—26?

Diagramm 62



Nagu selgub edaspidi, toob see kaotuse. Oli vaja mängida 1. ... 12—17.

2. 44—40!! ...

Suurepärase käik!

2. ... 35 : 22

3. 16—11 26 : 18

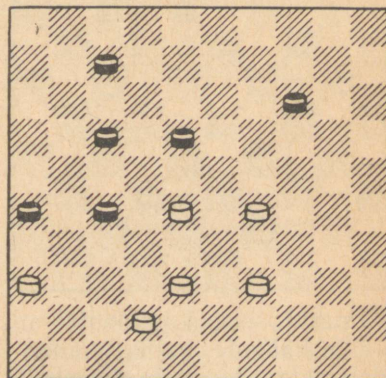
4. 11 : 2 22 : 31

5. 2 : 14 ...

Ja valge võidab kergesti.

Selle teravmeelse kombinatsiooni leidis Leningradi kabetaja P. Svjatoi.

Diagramm 63



Raske on uskuda, et selles seisus võib järgneda kohene ja täielik musta purukslöömine, kusjuures selle eesmärgi saavutamiseks kahib (loovutab) valge viis kivi kuuest olemasolevast.

1. 36—31! ...

See käik, kasutades reegleid, mis on kehtestatud kabes sajaruudulisel laual, asetab musta sundkäigu olukorda, s. o. valge loob seis, kus järgmine musta käik on sunnitud.

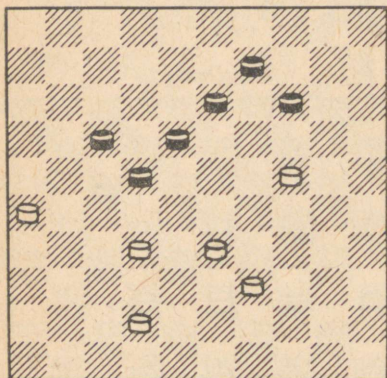
1. ... 26:48
2. 38—32 48:23
3. 32:1 23:46

Teisiti läheb kabe lihtsalt kaduma.

4. 1:5 ...

Ja must kabe hävib, sest ta on sattunud hukatuslikku opositsiooni valge kabega.

Diagramm 64



Antud seis, kus mustal on väike käikude valik, võimaldab valgel teostada äärmiselt

varjatud kombinatsioonilise manöövri.

1. 33—29 14—19

Mingid teised käigud ei saa tulemust muuta.

2. 29—23!! ...

See käik toob musta kivi väljale 48, mille järel musta häving on ilmne.

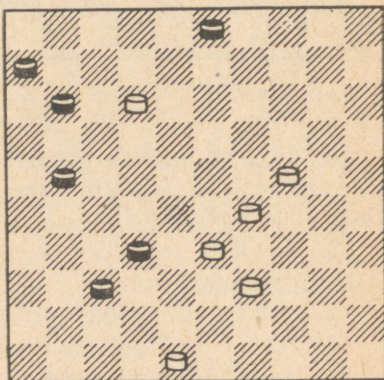
2. ... 19:48
3. 26—21 48:19
4. 21:3 ...

Edaspidine vastupanu on kasutu. Võib järgneda:

4. ... 22—28
5. 3—20 28—32
6. 20—15 32—37
7. 15—4 13—19
8. 4—10 ...

Ja musta kivid hävivad. See võte on kabes sajaruudulisel laual tüüpiline.

Diagramm 65



Valge seis jätab viletsa mulje, kuid reeglite ühendamine võimaldab ka käesoleval

juhul leida väljapääsu olukorrast.

- | | |
|------------|---------|
| 1. 48—42 | 37 : 48 |
| 2. 33—28!! | 48 : 33 |

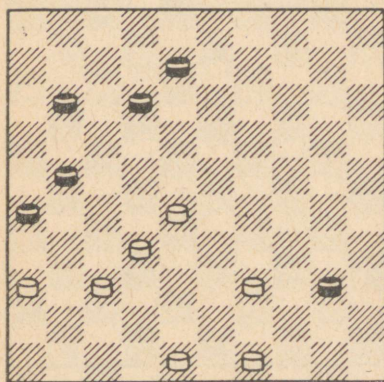
Nüüd selgub, et must on sunnitud lööma enamuse ja asetama kabe väljale 33, sest löödavad kabendid kõrvaldatakse kabelaualt pärast löömist.

- | | |
|-----------|-----|
| 3. 29 : 7 | ... |
|-----------|-----|

Valge sooritas haruldase löömise tahapoole.

Mustal on aeg relvad maha panna.

Diagramm 66



Valge käsutuses on peidetud, väga raskesti leitav kombinatsioon. Lahendus on imetlusväärne.

- | | |
|------------|---------|
| 1. 49—44 | 40 : 49 |
| 2. 28—23 | 49 : 27 |
| 3. 37—31! | 26 : 37 |
| 4. 48—42!! | ... |

Selles asi seisabki! Teine kabe hukutab musta.

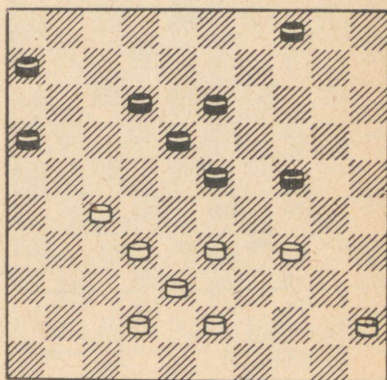
- | | |
|--------|---------|
| 4. ... | 37 : 48 |
|--------|---------|

- | | |
|-----------|---------|
| 5. 36—31 | 48 : 18 |
| 6. 31 : 2 | ... |

Ja valge saab raskusteta jagu musta järelejäänud kividest.

Ainult kabes sajaruudulisel laual on võimalikud säärased kombinatsioonid.

Diagramm 67



See seis tekkis Harkovi võistkondlikel esivõistlustel 1954. a. partiis Tsirik—Šmidt.

- | | |
|--------|--------|
| 1. ... | 12—17? |
|--------|--------|

Otsustav viga. Käiguga 1. ... 24—29 ja edasi 23—28 võis must seisu võrdsustada.

- | | |
|-----------|-------|
| 2. 33—28! | 24—30 |
|-----------|-------|

Nüüd juba pole mustal teist valikut.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. 28 : 8 | 30 : 28 |
|-----------|---------|

Selle seisu hindas must oma ettearvestustes viigiliseks. Kuid valgel on varuks üllatus. Järgnes:

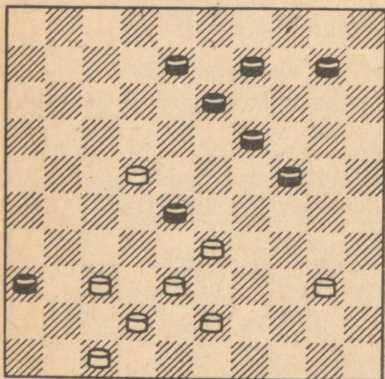
- | | |
|----------|-----|
| 4. 8—3!! | ... |
|----------|-----|

Ja isegi kahe enamkiviga ei suuda must leida rahuldavat kaitset.

4. ... 28—32
 5. 3 : 26 32 : 43
 6. 26—48 Must alistus.

Õpetlik lõppmäng.

Diagramm 68



1. 47—41! 28 : 48
 2. 38—33! 36 : 29

Reeglite kohaselt ei tohi must teisiti lüüa. Seejuures jääb väljalt 36 lähtunud kivi endiselt kiviks.

3. 40—34 ...

Jällegi kasutas valge «enamuse»-reeglit.

3. ... 48 : 18
 4. 34 : 5 ...

Saabus seis, mis on iseloomustav kabele sajaruudulisel laual. Edasi on võimalik:

4. ... 19—23
 5. 5 : 32! ...

Säärane võit on võimalik vaid rajaruudulisel kabelaulal.

5. ... 24—29

Kui 5. ... 13—18, siis 6. 32—27 18—23 7. 27—13!

- 24—29 8. 13—9 29—33 9.
 9—14 23—29 10. 14—20
 valge võiduga.

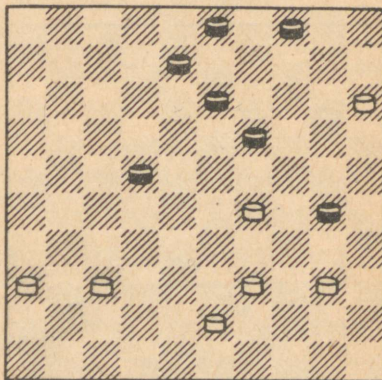
6. 32—16 29—33
 7. 16—2 13—18
 8. 2—7 18—22
 9. 7—16!! ...

Ja tänu kabelaua omadustele valge võidab.

9. ... 33—39
 10. 16—11! ...

Ja valge võidab.
 See lõppmäng on kasulik praktilise mängu jaoks.

Diagramm 69



Valge viis selle lõppmängu läbi suure meisterlikkusega.

1. 29—24! 30—35

See käik viib kohe partii kaotusele, kuid valikut ei ole. Kui loovutada kivi 30, siis kindlustab valge enesele õige mängu juures võidu.

2. 15—10!! ...

Selle käigu mõte selgub alles edaspidi.

2. ... 35 : 33
 3. 43—38 ...

Jõudude omapärane üleviimine otsustavasse võitluspaika. Mitte midagi ei anna 3. 10—5, sest must teeb kolme enamkiviga kergesti viigi.

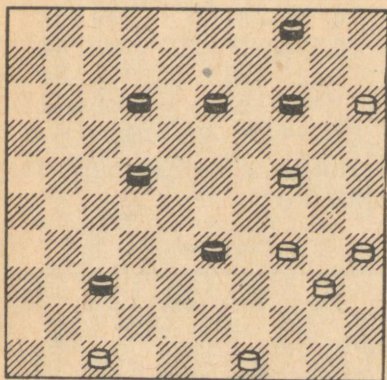
3. ... 33 : 31
 4. 36 : 9 ...

Nüüd selgub käigu 2. 15—10 otstarve. Kivi 10 sunnib musta lööma enamuse ja seega avaneb valgel võimalus kabestuda.

4. 3 : 5
 5. 24 : 2 Must alistus.

Sügava ideega kombinatsioon.

Diagramm 70



Selles lõppmängus teostas valge ebatavalise kombinatsioonilise löögi.

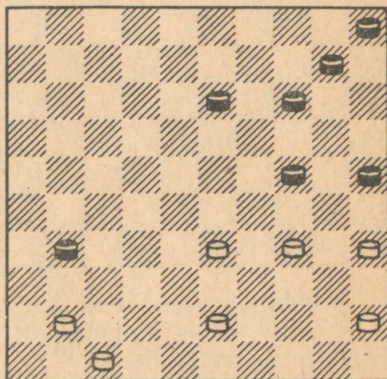
1. 47—42 37 : 48
 2. 15—10!! ...

Valge valmistab ette lööki tagalasse, mis otsustab võitluse tulemuse.

2. ... 48 : 19
 3. 35—30! 19 : 44
 4. 10 : 50 Must alistus.

Löök, mis iseloomustab kabetsajaruudulisel laual.

Diagramm 71



Laua suurus annab valgele võimaluse väga omapäraselt ümber seada seisu ja teostada keeruka kombinatsiooni.

1. 35—30! 24 : 35
 2. 45—40 35 : 44
 3. 34—30 ...

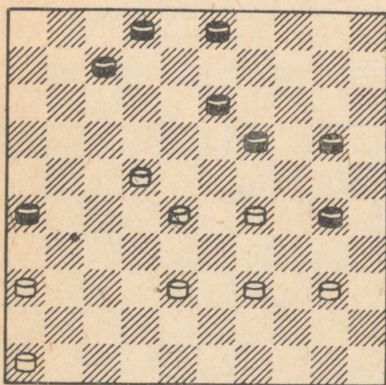
Täiesti vajalik kivi 25 üleviimine väljale 23, mis avab tee lõpliku seisu moodustamiseks.

3. ... 25 : 34
 4. 33—29 34 : 23
 5. 43—39! 44 : 33
 6. 41—37 31 : 42
 7. 47 : 20 Must alistus.

Lugeja võib kergesti veenduda, et lahendus on küll tavaline, kuid säärase löögi-

ahela moodustamine on võimalik vaid sajaruudulisel kaabelaul.

Diagramm 72



Kombinatsioon, mille teostab valge selles lõppmängus, näib mitteusutavana.

- | | |
|------------|---------|
| 1. 36—31! | 26 : 37 |
| 2. 46—41! | 37 : 46 |
| 3. 40—34!! | ... |

Ainult nii! Valge teostab kavatsatud plaani.

- | | |
|------------|---------------|
| 3. ... | 46 : 23 |
| 4. 34 : 14 | 23 : 18 |
| 5. 14 : 1 | Must alistub. |

Valge teostas läbimurde kabestumiseks hiilgavalt.

(Vt. diagramm 73.)

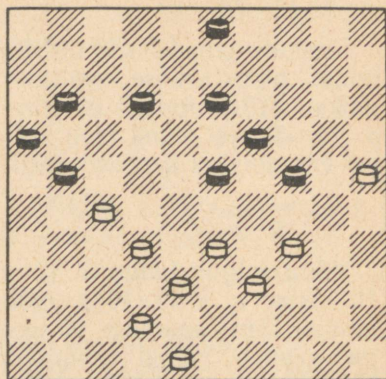
Praktikas esinevad kombinatsioonid taolisel teemal väga tihti.

- | | |
|-----------|-----|
| 1. 25—20! | ... |
|-----------|-----|

Musta kivi vajalik üleviimine soovitavasse kohta. Ühtlasi avab valge enesele tee teisteks üritusteks.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. ... | 24 : 15 |
| 2. 32—28! | 23 : 43 |

Diagramm 73



Olukorda ei muuda löömine kiviga 21.

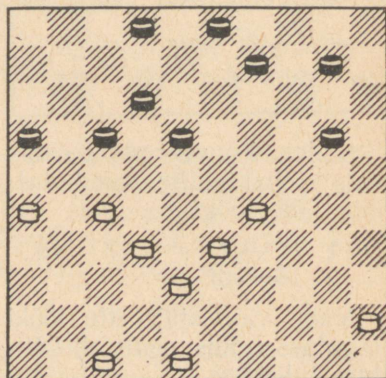
- | | |
|------------|-----|
| 3. 33—29!! | ... |
|------------|-----|

Peidetud, raskesti leitav käik.

- | | |
|------------|---------------|
| 3. ... | 21 : 32 |
| 4. 29—24 | 19 : 30 |
| 5. 34 : 25 | 43 : 34 |
| 6. 25—20 | 15 : 24 |
| 7. 42—38 | 32 : 43 |
| 8. 48 : 6 | Must alistus. |

Hoolikalt maskeeritud kombinatsioon.

Diagramm 74



1. ... 20—24?

Taotledes vastase parema tiiva ründamist, loovutab must ajutiselt kivi, kuid ta ei märka seejuures varitsevat ohtu.

2. 29 : 20 10—15

3. 27—22!! 17 : 39

Kui must käib 3. ... 17 : 37, siis 4. 26—21 ~ 5. 47—42 ja edasi 6. 42 : 4 valge võiduga.

4. 38—33 39 : 37

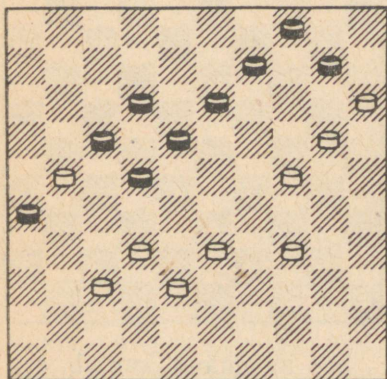
5. 26—21 16 : 27

6. 47—42 15 : 24

7. 42 : 4 Must alistus.

Valge teostas läbimurde kabestumiseks täpsete ja varjatud käikude abil.

Diagramm 75



1. ... 10—14?!

Must tahab võita kaitsetu kivi 20. Seejuures on väga raske ette näha valge järgnevat purustavat kombinatsiooni, sest selle idee on hästi varjatud.

2. 32—28! 14 : 25

3. 34—30! 25 : 34

4. 15—10! 4 : 15

5. 24—20! 15 : 24

6. 37—31!! ...

Pärast musta kivide seadmist soovitud asendisse alustab valge otsustavat tegevust.

6. ... 26 : 37

7. 38—32! 17 : 26

8. 28 : 39 ...

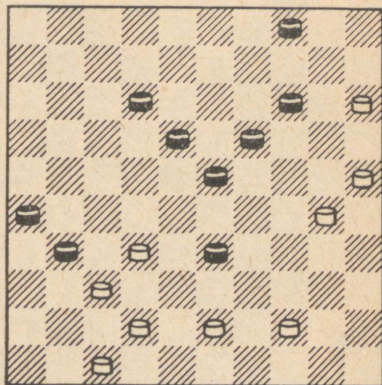
Valge moodustas oma tagalas uue hüppelaua kabestumiseks.

8. ... 37 : 28

9. 33 : 4 Must alistus.

Selle, tavalistel reeglitel põhineva kombinatsiooni teostamine näitab, et just kabelaua suurus lubab teostada sääraseid ideesid, mis pole sugugi teostatavad tavalises kabemängus.

Diagramm 76



See seis tekkis I Ukraina turniiril 1953. a. partiis Ku-

perman—Svjatoi. Svjatoi, kes mängis mustadega ja kel oli halvem seis, valmistas ette eriti sügava kombinatsiooni.

1. ... 33—38!

Hiilgav, kaugele ette arvestatud kivikahing.

2. 42 : 33 31 : 42

3. 47 : 38 26—31!!

Must ohverdab teise kivi. Loobuda pakutavast kivist valge ei saa, kuna see toob ilmse kaotuse.

4. 32—28 23 : 32

5. 38 : 36 4—10

Kogu see manööver lõpeb hiilgava kombinatsioonilise löögiga.

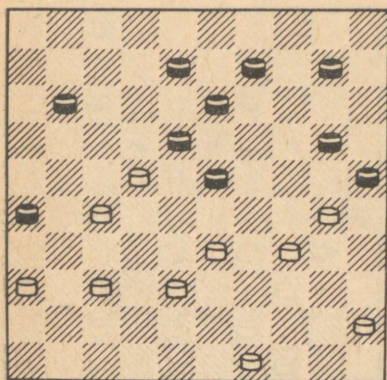
6. 15 : 4 14—20!

7. 25 : 23 18 : 40

Viik.

Põhjalik süvenemine seisul iseloomustab musta mängu selles lõppmängus.

Diagramm 77



See seis tekkis Hollandi esivõistlustel. Valgete kivi-

dega mänginud meister B. Springer kasutas väga hästi ära vastase vea.

1. ... 23—28?

2. 49—44!! ...

Täiesti ootamatu käik.

2. ... 28 : 50

3. 45—40 50 : 17

4. 37—31 26 : 37

5. 38—32 37 : 28

6. 27—22 ...

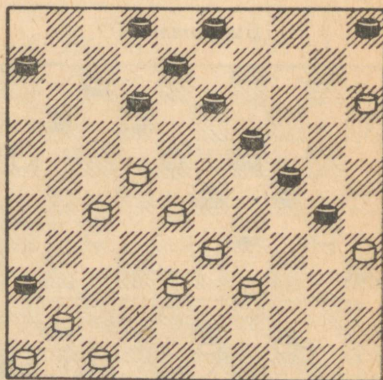
Valge teostab oma idee temaatilise täpsusega.

6. ... 18 : 27

7. 30—24 20 : 29

8. 34 : 5 Must alistus.

Diagramm 78



See lõppmäng kuulub esimesele maailmameistrile I. Veissile (Prantsusmaa). Musta näiliselt vallutatamatu kindlus variseb vastase rünnaku all kokku nagu papist maja.

1. 15—10 5 : 14

2. 47—42 36 : 47

3. 46—41 47 : 36
 4. 27—21 36 : 18

Raske on enesele ette kju-
 tada, et valgel on selles seisus
 võidu võimalus. Kuid järgmi-
 ne käik tõestab seda veenvalt.

5. 33—29!! 18 : 33

Must on sunnitud just nii
 lööma.

6. 38 : 7 ...

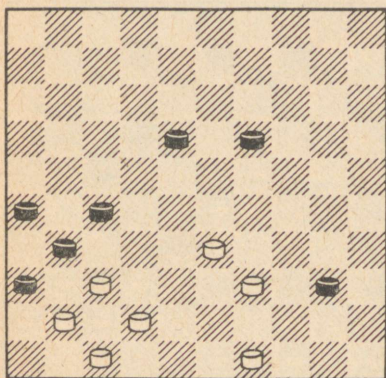
Valge puhastab enesele tee
 lõplikuks löögiks.

6. ... 2 : 11

7. 35 : 2 ...

Valge võidab.

Diagramm 79



Valge seis on ilmselt halb.
 Vastase kivi 40 kabestub kahe
 käigu pärast. Ainult kombi-
 natsiooniline löök võib valget
 päästa.

1. 42—38! ...

Huvitava kombinatsiooni
 algus. Kombinatsioon ise põ-
 hineb kaks korda «enamuse»-
 reeglil.

1. ... 31 : 42
 2. 39—34 40 : 29
 3. 33 : 31 26 : 46

Sunnitud.

4. 47—41!! ...

Väga ilus käik, mis fiksee-
 rib musta kaotuse:

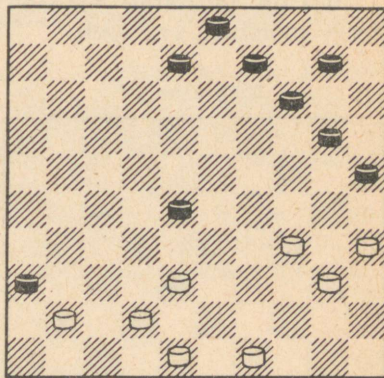
4. ... 46 : 43

5. 49 : 47 ...

Ja opositsioon on valge
 kasuks.

See teravmeelne lõppmäng
 kuulub inglise kabetajale
 Hartmansile.

Diagramm 80



See lõppmäng on koosta-
 tud prantsuse kabetaja M. Ni-
 colas' poolt.

Juba esimesel hetkel pais-
 tab silma võimalik kombinat-
 siooni idee. Kui õnnestub
 meelitada musta kivi väljale
 30, siis on valgel varuks löök
 kabestumiseks 35 : 2. Kuid
 kohe võib veenduda, et otse-
 kohene musta kivi meelitami-

ne väljale 30 nõuab suuri ohvreid ja võitu ei anna. Autor lahendab selle küsimuse erilise meisterlikkuse ja teravmeelsusega.

1. 35—30!! ...

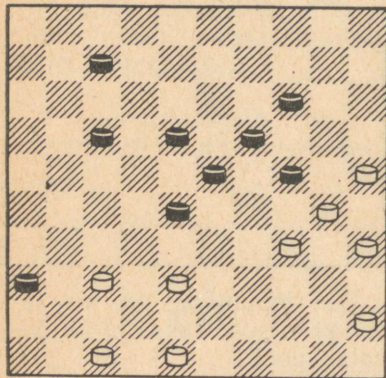
Täiesti ootamatu käik, mis liigutab näiliselt kabestumiseks valmisolevat kivi. Kuid selles peitubki kombinatsiooni mõte.

- | | |
|------------|---------|
| 1. ... | 36 : 47 |
| 2. 38—32! | 47 : 44 |
| 3. 49 : 40 | 28 : 37 |
| 4. 48—42 | 37 : 48 |
| 5. 40—35 | 48 : 30 |
| 6. 35 : 2 | ... |

Valge võidab.

Idee on teostatud näiliselt terve mõistuse vastaselt.

Diagramm 81



Valge seis on positsiooniliselt ilmselt halb. Must on tunduvalt ennetanud valget arenduses ja hõivanud pea-aegu kõik tähtsamad väljad kabelaulal. Kuid valge leiab pääsu.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. 37—32! | 28 : 37 |
| 2. 48—42! | 37 : 48 |
| 3. 47—41! | ... |

Ainult toodud käikude teel saab valge teostada oma idee.

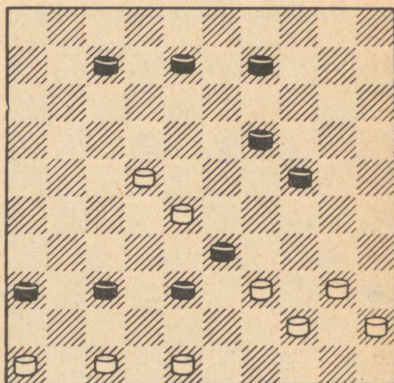
- | | |
|------------|---------|
| 3. ... | 36 : 47 |
| 4. 25—20!! | ... |

Kombinatsiooni tipp.

- | | |
|------------|---------|
| 4. ... | 47 : 40 |
| 5. 20 : 29 | 23 : 25 |
| 6. 45 : 34 | 48 : 30 |
| 7. 35 : 2 | ... |

Valge võidab.

Diagramm 82



Selle lõppmängu koostas prantsuse meister M. Fabre. Selles ei ole tunnuseid, mis oleksid just iseloomulikud kabele sajaruudulisel laual, kuid kombinatsiooni idee on hoolikalt maskeeritud.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. 46—41! | 37 : 46 |
| 2. 39—34 | 46 : 23 |
| 3. 22—18! | ... |

Musta kabe eemaleviimise-
ta väljalt 23 kombinatsioon ei
õnnestu.

3. ...	23 : 12
4. 47—41!!	36 : 47
5. 44—39	33 : 35
6. 48—42	12 : 40
7. 42 : 33	47 : 29
8. 45 : 1	...

Valge võidab.

Suurejooneline looming!

Meie poolt vaadeldud kom-

binatsioonid ei ammenda
muidugi kõiki neid võimalusi,
mida pakub kabe sajaruuduli-
sel laual. Tõime vaid väikese
arvu ideesid ja võtteid, kuid
ka nende järgi võib enesele
luua kujutluse selles mängus
esinevate kombinatsioonide
ilust ja sügavusest.

Kabelaua suurus, kivide
arv ja mängureeglite iseära-
sused õigustavad väidet, et
kombinatsioonilised võimalu-
sed on siin piiramatud.

5. MÕNED LÕPPMÄNGUD

Võitlus lõppmängudes on eriti keerukas. Kabemängu prak-
tikas ja teoorias on välja töötatud palju erinevaid võitlus-
võtteid.

On ilmne, et mängida väikese arvu kabenditega on kergem,
kui nende suure arvu juures kabelaul, kuid kabemängusei-
sude näiv lihtsus on äärmiselt petlik. Lõppmängudes võib iga
väiksemgi ebatäpsus saatuslikuks osutuda. Just lõppmängu-
des on vajalik maksimaalne täpne ettearvestus.

Teooria jagab praktiliste partiide lõpud kahte rühma:
a) normaalsed lõppmängud; b) etüüdilised lõppmängud.

Nende kahe rühma lõppmängude vaatlemisele ongi pühen-
datud käesolev peatükk.

a) NORMAALSED LÕPPMÄNGUD

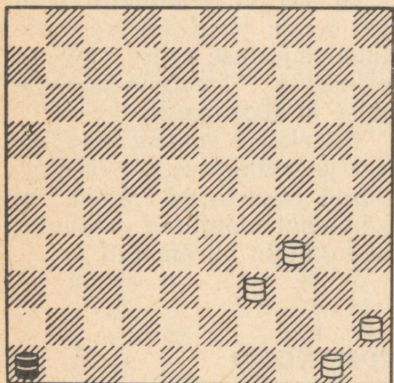
Normaalseks lõppmänguks loetakse partii lõppstaadium,
milles jõudude vahekorid kabelaul tagab tugevamale poolele
(täpse mängu puhul) võidu või nõrgemale poolele igal juhul
viigi, olenemata sellest, kes on käigul. Seejuures saavutatakse
vajalik tulemus lõppseisu moodustamise teel. Käikude järjes-
tusel ei ole erilist tähtsust. On tähtis teada, kuidas moodus-
tada võitev või viigistav lõppseis.

Vaatleme mõnda normaalset lõppmängu.

Neli kabet võidavad alati ühe kabe vastu, olenemata sellest,
kas üksik kabe valitseb peateed või mitte.

Lõppseis (neid on palju) moodustatakse ilma igasuguse vaevata (vt. diagrammi 83).

Diagramm 83



Diagrammseisus võidab valge, olenemata sellest, kes on käigul ja kus asub must kabe.

Kui must kabe seisab väljal 49, siis mängib valge 39—44.

Kui must kabe seisab väljal 35, mängib valge 34—40.

Üksiku kabe püüdmiseks nelja kabe poolt antakse 18 käiku.

* *

Üksik kabe teeb täpse mängu korral peaaegu alati viigi kolme kabe vastu, kes valitsevad peateed.

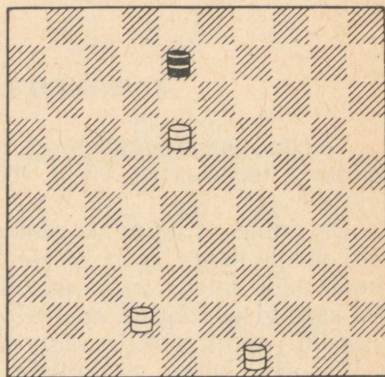
Tugevamale poolele antakse 30 käiku* ja, kui üksik kabe selle aja jooksul jääb püüdmata, loetakse partii lõpenuks viigiga.

* Rahyusvaheliselt 15 käiku. (Tõlk.)

Selles lõppmängus peab nõrgem pool mängima väga ettevaatlikult, sest on välja töötatud palju erinevaid võtteid, mis loovad üksikule kabele rea tõsiseid ähvardusi.

Esitan mõne etüüdilise näite, millest selgub, missugused ootamatused võivad ette tulla sääraistes lõppmängudes.

Diagramm 84



Selles seisus võidab valge praktilise mängu jaoks õpetliku võttega.

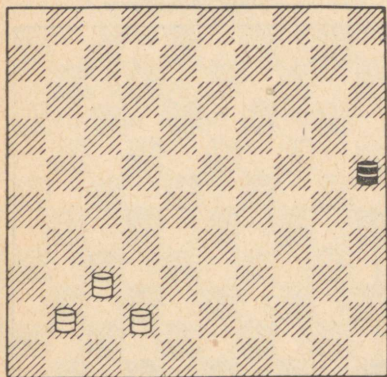
1. 42—48! ...

Ja nagu võib kergesti veenduda, pole üksikul mustal kabele ühtegi päästvat käiku. Kui must käib 1. ... 8—2 või 1. ... 8—19 (24), siis 2. 48—30 ja järgnevalt 3. 18—40×.

Kui aga 1. ... 8—3 või 1. ... 8—17, siis 2. 49—21 ja järgnevalt 3. 18—31×. Kabe

säärane püüdmine naaberdiagonaalidel esineb väga tihti.

Diagramm 85



Esimesel hetkel näib, et must kabe võib vaevata väljuda vabadusse, kuid tegelikult saavutab valge rea teravmeelsete ähvarduste abil võidu.

1. 37—19! ...

Valge piirab kohe musta kabe liikumisvabadust.

1. ... 25—3

Halb on 1. ... 25—34 (43) loovutuse 2. 42—29 tõttu ja must kabe hukub opositsioonis.

Kui must käib 1. ... 25—9, siis 2. 41—36 9—25 (2. ... 9—3 3. 42—26×) 3. 42—48 25—20 (3. ... 25—3 4. 48—25×) 4. 36—47 ja valge võidab.

2. 42—26 3—20

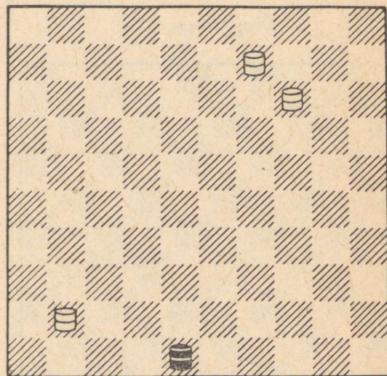
Kui 2. ... 3—9, siis 3. 41—36×.

- | | |
|----------|--------|
| 3. 41—47 | 20—9 |
| 4. 47—36 | 9—25 |
| 5. 36—9 | 25 : 3 |
| 6. 19—8 | ... |

Valge võidab.

Valge poolt teostatud rünnak on iseloomulik.

Diagramm 86



Selles lõppmängus saavutab must viigi vaid väga täpse mänguga.

1. 14—25 48—42

Kui must mängib 1. ... 48—26, siis 2. 9—3 ja pärast käiku 2. ... 26—31 võidab 3. 41—36! 31—42 4. 36—31. Käigu 2. ... 26—42 järel aga võidab 3. 41—47.

2. 9—4 ...

Valge ähvardab, kui must jääb kolmikule, mängida 25—20. Halb on mustale samuti 2. ... 42—48 vastuse 3. 41—32! 48—42 4. 4—15 42—31 5. 15—42 ja 6. 32—43 tõttu valge võiduga.

2. ... 42—26
3. 25—3* 26—48

4. 4—13
5. 41—14
6. 13—2

48—42
42—15
15—4

7. 47—41
8. 12—18

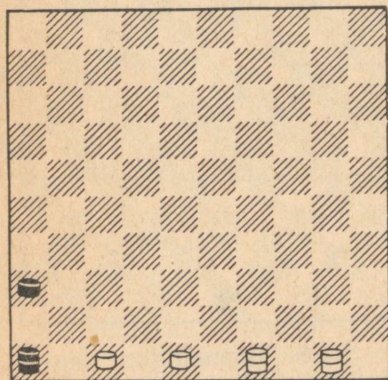
36 : 47
...

Valge võidab.

Viik.

Sellest näitest selgub, kui ettevaatlikult peab nõrgem pool säärestes lõppmängudes mängima.

Diagramm 87

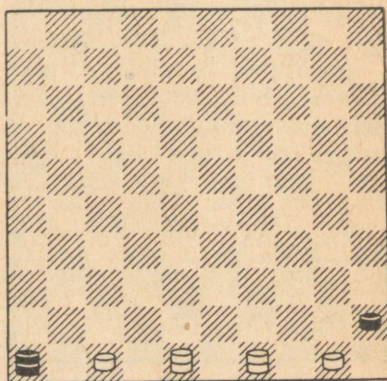


Diagrammseisus on valgel teoreetiliselt võitev seis. Valge võib siin saavutada võidu mitmel viisil. Kõige lihtsam tee on üle viia kivi 48 väljale 38 ja kabed väljadele 1 ja 12. Must on sunnitud sel ajal olema oma kabega peateel. Võidutee näeb välja järgmine:

- | | |
|----------|------|
| 1. 48—42 | 46—5 |
| 2. 42—38 | 5—37 |
| 3. 49—40 | 37—5 |
| 4. 40—1 | 5—46 |
| 5. 50—45 | 46—5 |
| 6. 45—12 | 5—10 |

Kui must käib 6. ... 5—28, siis 7. 47—41! 36 : 47 8. 12—23 (18) valge võiduga.

Diagramm 88



Valgel on võiduseis. Võitmiseks tuleb must ära ajada peateelt ja teha enesele kolmas kabe.

Tuleb moodustada kaks teineteist täiendavat silmust ja nimelt:

- | | |
|----------|------|
| 1. 47—42 | 46—5 |
|----------|------|

Must ei saa takistada valge plaani teostamist.

- | | |
|----------|------|
| 2. 42—38 | 5—10 |
| 3. 38—33 | 10—5 |
| 4. 33—29 | 5—46 |
| 5. 29—24 | 46—5 |
| 6. 49—35 | 5—32 |
| 7. 48—34 | ... |

Must on sunnitud lahkuma peateelt, mille järel valge võit ei tekita kahtlust.

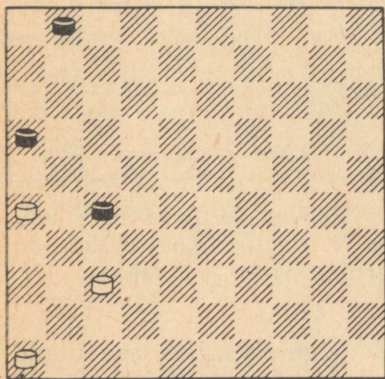
b) ETÜÜDILISED LÕPPMÄNGUD

Lõppmängud, milles võit või viik saavutatakse ainsate,

mõnikord teravmeelsete ja raskesti leitavate käikudega, loetakse etüüdisteks lõppmängudeks. Tutvumine säärase lõppmängudega on äärmiselt kasulik. Analüüsid neid relvastub kabeharrastaja võitlusvõtetega.

Vaatleme mõnd näidet.

Diagramm 89



Seis näib veidi halvemana valgele, kuid see on vaid esimene mulje.

1. 46—41! 27—31

Kaotab ka 1. ... 1—7 või 1. ... 1—6 vastuse 2. 41—36 7—12 3. 37—31 27—32 4. 31—27× tõttu.

2. 37—32 31—37

Kui must käib 2. ... 31—36, siis 3. 41—37 ja opositsioon on valge kasuks.

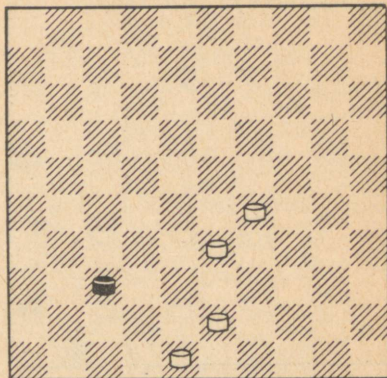
3. 26—21!! 16 : 38

4. 41 : 43 ...

Valge võidab.

Õpetlik lõppmäng.

Diagramm 90



Valge katse selles seisus kabestada kivi 33 või 29 toob viigi, näiteks: 1. 29—23 37—41 2. 23—18 41—47 3. 32—28 47—41 4. 28—22 41—32 5. 43—39 32—43 6. 39—33 43—34 7. 18—13 34—18 ja viik.

Valge saavutab võidu silmuse abil, mis on võimalik ainult kabemängus sajaruudulisel laual.

1. 29—24 37—41

2. 33—29 41—46

3. 43—39! ...

Ja musta kabel pole head käiku, sest ähvardab 4. 29—23, käigule 3. ... 46—5 aga vastab valge 4. 24—19.

Diagrammil 91 toodud lõppmängus on valge võit lihtne, kuid ühtlasi väga huvitav.

1. 44—40! 45—50

2. 34—30! 25 : 46

3. 43—39 ...

Ilus finaal!

Diagramm 91

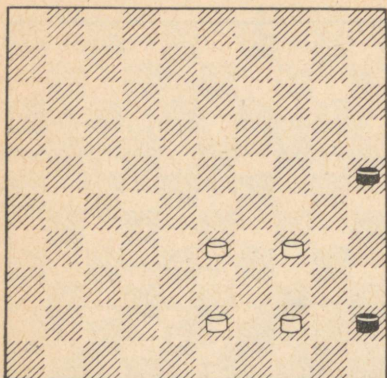
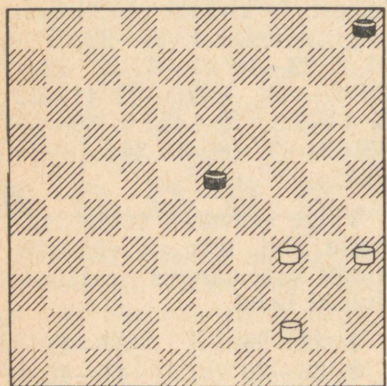


Diagramm 92



Valge saavutab võidu teravmeelse manöövriga.

1. 44—39 5—10

Kui must mängib 1. ...
23—28, siis 2. 39—33X.

2. 35—30! 10—14

Kui must mängib 2. ...
23—28, siis 3. 39—33X.

3. 30—25! 14—19

4. 34—30 23—28

5. 39—33 28 : 39

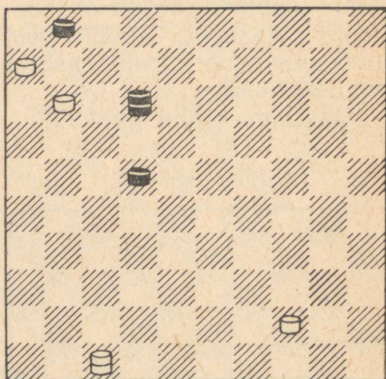
6. 30—24

19 : 30

7. 25 : 43

...

Diagramm 93



Nõukogude ülesannete looja N. Pustõnnikovi etüüd on eriti huvitav ja sisukas.

1. 11—7

...

Valge ähvardab saavutada teise kabe ja lihtsa võitva seisu.

1. ...

12—45

2. 44—40!!

...

Teravmeelne kiviühing, mis rikub musta seisu.

2. ...

1 : 12

Halb on kabega 45 lüüa väljale 23 või 34 vastuse 2. 47—36 tõttu. Kui kabe 45 lööb väljale 18, siis saabub põhivariant.

3. 6—1

45 : 18

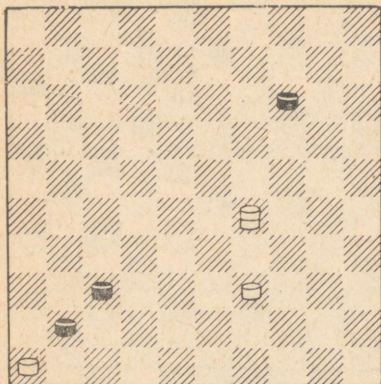
4. 47—36!!

...

Musta kabe häviv, hoolimata oma käigust.

Tähelepanuväärne lõppmäng!

Diagramm 94



Selline seis meenutab partii lõppu. Valge saavutab võidu silmuse moodustamisega, mis põhineb «enamuse»-reegil.

- | | |
|----------|-------|
| 1. 39—33 | 14—19 |
| 2. 29—15 | 19—23 |

Pole raske veenduda, et mustal teisi jätke ei ole.

- | | |
|----------|-----|
| 3. 15—4! | ... |
|----------|-----|

Teravmeelne käik, mis fikseerib musta kaotuse.

- | | |
|------------|--------|
| 3. ... | 23—28 |
| 4. 33 : 22 | 41—47 |
| 5. 46—41! | 47 : 9 |
| 6. 4 : 48 | ... |

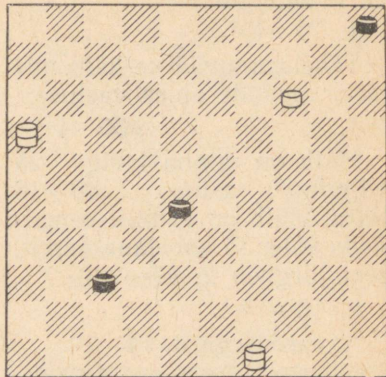
Valge võitis.

Kasutades sajaruudulise kabelaua omadusi võidab valge diagrammil 95 toodud seisus järgnevalt:

- | | |
|----------|-------|
| 1. 16—38 | 37—41 |
|----------|-------|

Kivi 28 loovutamisele musta poolt ja nimelt käigu 1. ... 28—32 abil järgneb 2. 38 : 21 37—41 3. 49—38 5—10 4.

Diagramm 95



14 : 5 41—47 5. 38—15 ja must kabe püütakse kinni kolmikul.

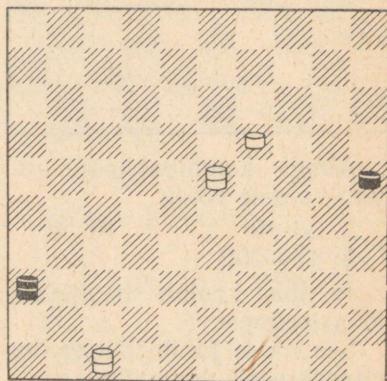
- | | |
|-----------|-------|
| 2. 38—47 | 41—46 |
| 3. 49—32! | ... |

Kabe loovutamine moodustab ainsa võidutee.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. ... | 28 : 37 |
| 4. 47—41 | 37—42 |
| 5. 41—47 | 46 : 10 |
| 6. 41 : 4 | ... |

Valge võidab.

Diagramm 96



Musta kaotuse põhjuseks on tema enese kivi.

1. 23—40! ...

Tähelepanuväärne käik, mis jätab mustale ainsa vastuse.

1. ... 36—4

Halb on minna kiviga 25 väljale 30 vastuse 2. 40—18 tõttu. Halb on samuti eemaldada kabe 36 kabelaua äärelt, sest järgneb 2. 47—20!

2. 19—14 ...

Ähvardusega 3. 14—10.

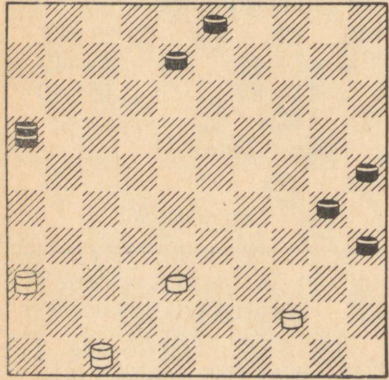
2. ... 4—13

3. 40—35! ...

Ja mustal kabel pole head taganemisevälja.

Võiduideo on väga väärtuslik praktilise mängu jaoks.

Diagramm 97



Ainult kombinatsioon annab valgele võidu.

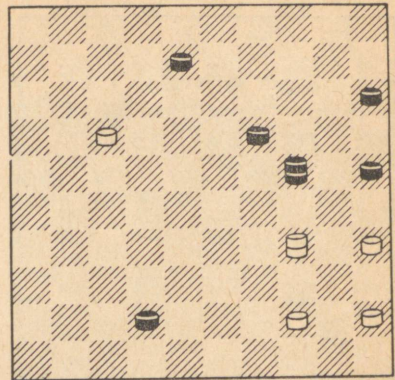
1. 36—9! 16 : 40

2. 47—20!! ...

Ja must kaotab hoolimata löögi suunast.

See näide juhib tähelepanu ettevaatusele lõppmängudes.

Diagramm 98



Etüüdilise lõppmängu iseloomulikuks näiteks on partii Z. Tsirik — A. Kovrižkin, Ukraina turniir, 1953. Must mängis siin

1. ... 42—48

See võimaldab valgel lõpetada partii viigiga efektse kombinatsiooni abil.

2. 34—29!!

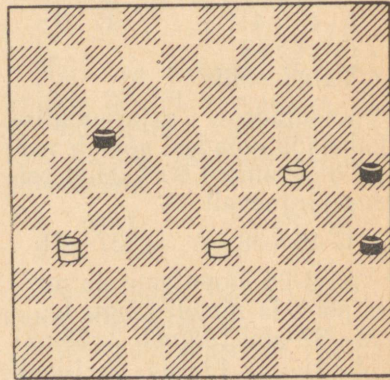
3. 45—40

4. 40—34

5. 35 : 2

~
~
48 : 30
Viik.

Diagramm 99



Prantsuse meistri M. Fabre'i etüüd.

1. 31—26 17—22
2. 33—28!! ...

Suurepärase kivikahing, seejuures on see ainus tee võidule.

2. ... 22 : 33
3. 26—37 ...

Kuidas saab siin valge võita? — Kabelaua suurus annab võimaluse moodustada tugipunkti musta tagalas.

3. ... 35—40

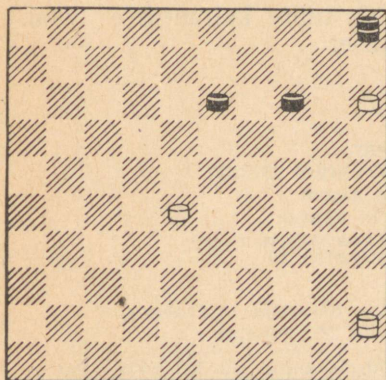
Pole raske veenduda, et ka teised käigud ei suuda musta päästa.

4. 37—5!

Mustal pole päästevaid käike.

Tähelepanuväärne etüüd!

Diagramm 100



Huvitav seis, mis illustreerib võitluspinget lõppmängudes.

1. 15—10! 13—19

Kui 1. ... 14—20, siis 2. 45—23 5 : 14 3. 23 : 5×.

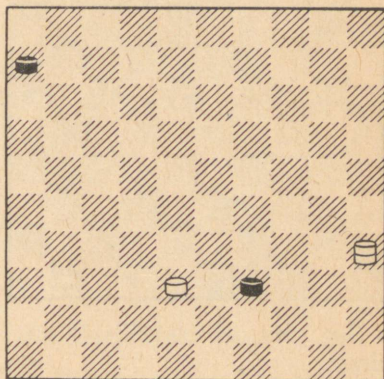
Kui must käib 1. ... 13—18, siis 2. 45 : 12! 14—19 3. 12—3×.

Kui aga 1. ... 14—19, siis 2. 45—50 5 : 14 3. 28—23×.

2. 28—23! 19 : 28
3. 10 : 19 5 : 23
4. 45 : 18 ...

Valge võidab.

Diagramm 101



Selles lõppmängus esineb tüüpiline võit.

1. 35—40 6—11
2. 40—35 11—17

Kui must mängib 2. ... 11—16, siis 3. 38—33 39 : 28 4. 35—49×.

3. 38—33!! ...

Hiilgav kivikahing.

3. ... 39 : 28
4. 35—49 28—33

Kui 4. ... 17—22, siis 5. 49—38×.

5. 49—43! ...

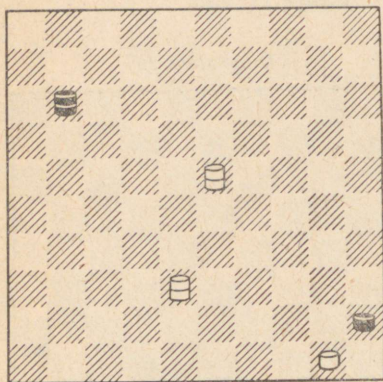
Vajalik ootekäik, mis sunnib musta liigutama kivi 17.

- | | |
|-----------|-------|
| 5. ... | 17—22 |
| 6. 43—16! | 33—39 |
| 7. 16—11 | ... |

Valge võidab.

Säärane võte esineb ka ka-belaua teistel teedel.

Diagramm 102



See seis on praktiliselt huvitav.

- | | |
|-----------|-------|
| 1. 38—16! | 11—17 |
|-----------|-------|

või mujale alla mööda kak-sikut.

- Kui must mängib 1. ...
11—44, siis 2. 50 : 39 45—50
3. 16—32×.

- | | |
|-----------|---------|
| 2. 16—11! | 17 : 6 |
| 3. 23—1 | 6—28 |
| 4. 50—44 | 28 : 50 |
| 5. 1—6 | ... |

Valge võidab.

See idee esineb tihti ka ka-bemängus 64-ruudulisel laual, kuid veidi teisiti.

* * *

Lugeja! Oleme Teiega tut-vunud sajaruudulise kabe-mängu väga väikese osaga, kuid nagu veetilga järgi võib otsustada kogu vee omaduste üle, nii ka selles raamatus toodud näidete varal võib saada ettekujutuse sellest hu-vitavast ja sisukast mängust. Pole kahtlust, et kabemäng sajaruudulisel laual moodus-tab suure kultuurilise väärtuse.

Ю. Шмидт

ШАШКИ НА СТОКЛЕТОЧНОЙ ДОСКЕ

На эстонском языке

Обложка худ. Р. Тунгла

Эстонское государственное издательство
Таллин, Пярну маантее 10

*

Toimetaja E. Teemägi. Tehniline toimetaja K. Einberg.

Korrektorid A. Kiho ja M. Pedajas.

Ladumisele antud 3. XI 1955. Trükkimisele antud 23. XII 1955. Paber 54×84, 1/16. Trükipoognaid 3,5. Formaadile 60×92 kohaldatud trüki-poognaid 2,87. Arvutuspoognaid 3,32. Trükiarv 2000. MB-19853. Tellimise nr. 5529.

Trükikoda «Kommunist», Tallinn, Pikk tn. 2.

Hind rbl. 1.20

Rbl. 1.20

A-20905

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00242884 7