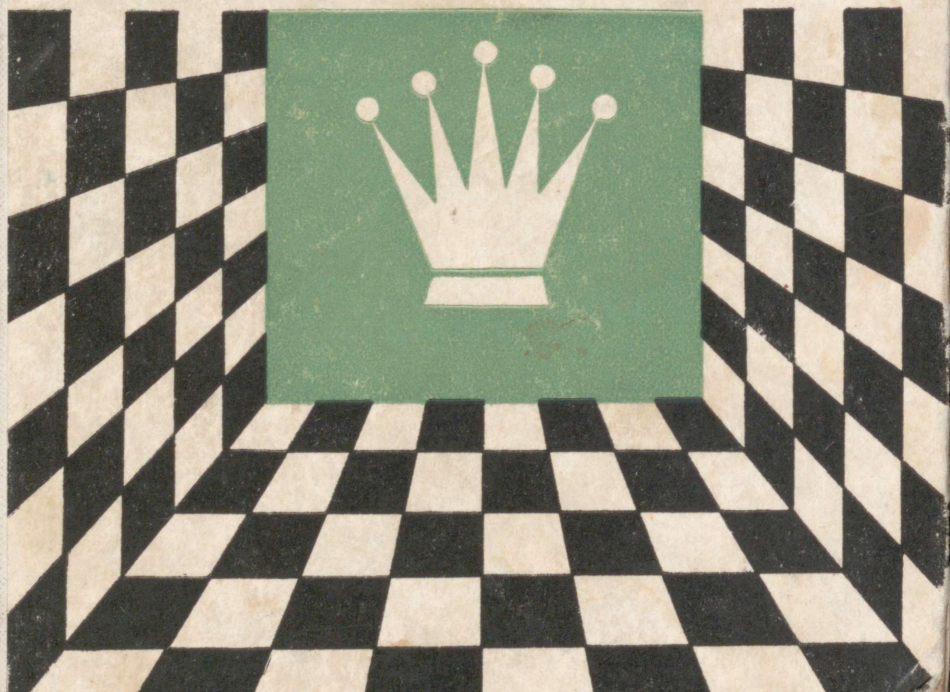


P. KERES - INEI MALEAABITS



A-29858V

P. KERES & I. NEI

MALEAABITS

«EESTI RAAMAT» TALLINN 1969

7A9
K29

Kaanekejundus

A. Sarv

1971. I. & 1972. I.

INSTITUTION

2

TAPPELÜLIKOOLI

RAAMATUKOGU

210366

ONE HUNDRED AND SEVENTY

Eessõna

Malet mängib Eestis noor ja vana, teadlane ning kolhoosnik, kalur ja pioneer. Ainuüksi organiseeritud maletajaid on meil üle kolmekümne tuhande, nende arv aga, kes käike tunnevad ja seda oskust vahetevahel rakendavad, kindlasti veel paar korda suurem. Malesõpru seob soov tungida võimalikult sügavuti ruudulise laua saladustesse, ületada oma mängupartnerit teravmeelsuses ja järjekindluses. Malekirjandus ei jää meil kunagi raamatukaupluste riiulitele seisma.

Käesoleva raamatu kirjutamist põhjustas teadmine, et paljud malesõbrad, eriti noored, pühendavad palju aega oma maletaseme tõstmiseks, kasutades selleks kõikvõimalikke kättesaadavaid materjale. Maleõpikud, eriti eestikeelsed, on aga juba ammu müügilt kadunud. Tekkinud lünka püüab täita «Maleaabits», mis, nagu pealkirigi näitab, on mõeldud eelkõige noortele. Üht-teist kasulikku leiavad siit kindlasti ka staažikamad malesõbrad.

«Maleaabitsa» peamiseks sihiks on anda ülevaade uue-
mast avanguteooriast keskmise tugevusega maletaja vajadustele vastavalt, samuti anda elementaarseid teadmisi lõppmängude vallast, ilma milleta pole mõeldav oma maletaset tõsta. Puudutamata on jäetud keskmängu probleemid, sest nende kohta on materjali leida suhteliselt kergem kas või maleajakirjadest ja ajalehtede malenurkadest ning samuti partiivalimikkudest.

Käesolev teos pole mõeldud mitte ainult praktilisele maletajale, vaid see tahab olla abiks ka maleorganisaato-

ritele. Selleks on raamatus pühendatud tähelepanu mõne-
dele organisatsioonilistele küsimustele, antud juhtnööre
maleürituste läbiviimiseks.

Autorid loodavad, et «Maleaabits» vastab põhiliselt
nendele vajadustele, mis meie laiemaid maleringkondi
kõige rohkem huvitavad, aitab kaasa meie maletaseme
edasisele tõusule ja võidab malemängule uusi harrastajaid.

Autorid

I. Malemängu algõpetus

Malepartiiks nimetame kahe isiku (ehk poole) vaimset võistlust 64-väljalisel malelaual kummalgi poolel 16 malendiga üldkehtivate määruste alusel.

Malelaud on ruut, mis omakorda on jaotatud 64 võrdseks ruuduks, milliseid nimetame malelaua väljadeks. Malelaua väljad on värvitud vaheldumisi heledateks ja tumedateks. Heledaid välju nimetatakse valgeteks, tumedaid mustadeks väljadeks.

Kummalgi mängijal on mängu alguses 16 vastastikku täiesti võrdset malendit, mis üksteisest eraldamiseks on värvitud valgeteks ja mustadeks.

Malepartiiis esinevad järgmised malendid:

	1 kuningas	
	1 lipp	
	2 vankrit	
	2 oda	
	2 ratsut	
	8 etturit	

Valgete malenditega mängijat nimetatakse lühidalt valgeks ja mustadega mängijat mustaks (nii näiteks öeldakse: valge käik, musta käik jne.).

Malendite asetus algseisus on näha diagrammil 1. Mängu alguseks asetatakse malelaud mängijate vahele nii, et kummalgi mängijal oleks all vasakul must nurgaväli.

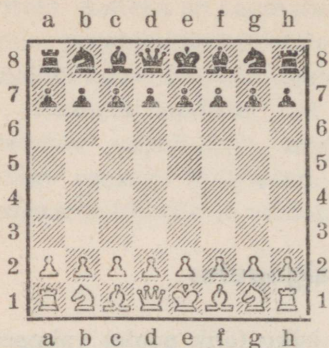


Diagramm 1.

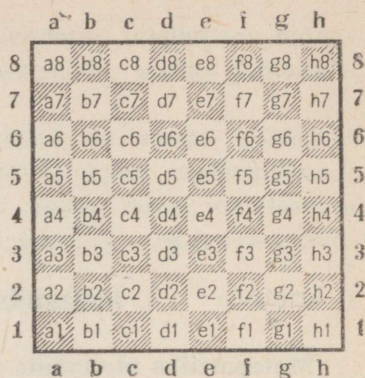


Diagramm 2.

Kumb vastasest saab valged, kumb mustad malendid, määratakse loosiga. Kui mängitakse mitu partiid, siis värvid iga partii puhul tavaliselt vahelduvad. Õigus avakäiguks on alati valgel. Edasi tehakse käike kordamööda kuni partii lõppemiseni kas ühe poole võidu või viigiga. Käike vahele jätta või kahte käiku järjest sooritada pole lubatud.

Seisu ja käikude märkimine

Sageli tekib vajadus malepartii või mängu käigus tekkinud seisude kirjalikuks ülesmärkimiseks. Selle võimaldamiseks ning samuti maleteooria kirjapanekuks on antud malelaua väljadele matemaatilised tähistused, mis võimaldavad erinevaid välju üksteisest selgelt ja ülevaatlikult eristada. Tähistuste loomiseks jaotatakse malelaud 8 reaks ehk horisontaaliks ja 8 liiniks ehk vertikaaliks. Ridu märgitakse numbritega 1—8, alustades valge poolt. Liine tähistatakse tähtedega a—h suunaga vasakult paremale, samuti valge poolt vaadates. **Liini tähe ja rea numbri kombinatsioon annabki iga välja nimetuse** (vaata diagramm 2). Ridade ja liinide kõrval võib malelaulal märgata veel väljade diagonaalseid ühendusi. Ühes kindlas suunas

võetud korrapärast valgete või mustade väljade ühendust nimetatakse **diagonaaliks**. Erinevalt ridadest ja liinidest on diagonaalide pikkus muutlik ja kõigub kaheksa (diagonaal a1—b2—c3—d4—e5—f6—g7—h8 ehk lühidalt a1—h8) ning kahe (näiteks diagonaal a2—b1) välja vahel.

Partii kirjeldamise hõlbustamiseks on malelaua teatud väljade kogumikele antud oma erinimetused. Tõmmates diagrammil 2 piiri 4. ja 5. rea vahele jaotame malelaua kaheks osaks — **valge ja musta laagriks**; tõmmates piiri d- ja e-liini vahele jaotame laua **lipu- ja kuningatiivaks**. Kõiki välju malelaua äärtel, s. o. a- ja h-liinil ning 1. ja 8. real nimetame **ääreväljadeks**. Välju a1, h1, a8, h8 nimetatakse **nurgaväljadeks**. Nelja malelaua keskel asuvad välja (d4, e4, d5, e5) nimetatakse **tsentriväljadeks** või lihtsalt **tsentriks**. Laiendatud tsentri all mõeldakse tsentrivälju koos tsentri ümber asuva 12 naaberväljaga (kvadraat c3—c6—f6—f3).

Pöördume tagasi seisu ja käikude märkimise juurde. Selleks tuleb kirjutada järjekorras valge ja musta poolt sooritatud käigud. Esiteks märgitakse käigu järjekorranumber (1., 2., 3. jne.), seejärel käigu teinud malendi suur algtäht (K, L, V, O, R, etturil tähte tavaliselt ei märgita) ning lõpuks väli, kus seisis käigu teinud malend, ja väli, kuhu ta läks. Tavalise käigu puhul ühendatakse nende kahe välja nimetused kriipsuga (—), vastase malendi löömise puhul aga kooloniga (:). Valge ja musta käik kirjutatakse ühe järjekorranumbri alla.

Toome näite algseisust tehtud esimese nelja käigu üleskirjutamisest:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Rg1—f3 | Rb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5:d4 |
| 4. Rf3:d4 | Of8—c5 |

Vastase kuninga tulistamisel lisatakse käigu lõppu plussmärk (+). Heale käigule võib lõppu lisada hüüumärgi (!) ja halvale käigule küsimärgi (?).

Ruumi kokkuhoiu mõttes tarvitatakse sageli lühendatud märkimisviisi: käigu järjekorranumber; malendi alg-täht; välja nimetus, kuhu malend läks.

Ülaltoodud näide partii üleskirjutamisest näeb lühikeses notatsioonis välja nii: 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. d4 e:d4 4. R:d4 Oc5. Seejuures võib löömise e:d4 ja R:d4 märkida ka ed4: (või koguni ed) ja Rd4:. Lühikese märkimisviisi kasutamisel tuleb tähele panna, kas märgitavale väljale ei saa käia teine samanimeline malend. Kui näiteks kirjutada käik 18. Rd4, kusjuures sinna saavad käia valge mõlemad ratsud, mis asuvad näiteks b3 ja f3, siis tuleb tingimata lisada, kumb ratsu käis d4, kas 18. Rbd4 või 18. Rfd4. Ka vankrikäikudel tuleb sellega arvestada. Oletame, et valge vankrid asuvad ühel joonel, näiteks e1 ja e7, siis tuleb lühikeses notatsioonis märkida kas V1e5 või V7e5.

Mingi seisu ülesmärkimisel kirjutatakse esmalt kõikide valge malendite asukohad järjekorras kuningas, lipp, vankrid, odad, ratsud ja etturid ning seejärel samas järjekorras mustad malendid. Seisu üleskirjutamine on eriti tähtis juhul, kui partii jääb mingil põhjusel pooleli ja seda soovitakse hiljem lõpetada. Toome näiteks algseisu märkimise:

Valged: Ke1; Ld1; Va1 ja h1; Oc1 ja f1; Rb1 ja g1; E:a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2 ja h2 (16).

Mustad: Ke8; Ld8; Va8 ja h8; Oc8 ja f8; Rb8 ja g8; E:a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 ja h7 (16).

Sulgudes on märgitud kontrolli mõttes kummagi poole malendite arv.

Malepartii võit

Malemängus on lõppeesmärgiks vastase kuninga matistamine. Malepartii loetakse võidetuks, kui vastase kuningas on **matistatud**, s. o. asub mõne meie malendi tules, suutmata tulest vabaneda omal jõul ega ka teiste oma malendite abil. Kuninga matistamine on tavaliselt võimalik

ainult vastase kaitsejõudude otsustava nõrgestamise teel. Sageli nõrgem pool taipab, et matt on vältimatu ning alistas juba varem.

Võib aga juhtuda, et partii kestel kumbki mängija ei suuda matistada vastase kuningat. Säärasel juhul lõpeb partii viigiga. Võidu korral arvestatakse turniiril üks, viigi korral pool ja kaotuse puhul null punkti.

Malendite löömine ja väärtus

Malepartiiis on tavaliste käikude kõrval veel võimalik lüüa vastase malendeid. **Löömisel** vastase malend eemaldatakse malelaualt, kusjuures lööv malend asetatakse löödud malendi asemele. Kõik malendid, välja arvatud ettur, löövad samuti nagu käivadki, millest lähemalt järgnevas peatükis.

Males ei ole löömise sundust. Seega võib maletaja kaaluda, kas mingi löömine on talle kasulik või mitte. Sama tugevusega malendite vastastikust löömist nimetatakse **vahetuseks**. Eri tugevusega malendite vastastikusel löömisel või vastase malendi löömisel oma malendit vastu andmata räägime **materjali võidust** või **materjali kaotusest**. Materjali võit on tavaliselt maletajale kasulik, materjali kaotus kahjulik. Oma väärtuslikumaid malendeid tuleb hoiduda vahetamast vastase nõrgemate malendite vastu. Millised malendid on väärtuslikumad? Selle määrab malendite nn. **absoluutne väärtus, mis sõltub malendi liikumisvõimsusest** ega olene malelaual asuvast seisust. Üksikute malendite absoluutväärtused on: ettur 1, ratsu ja oda 3, vanker 5, lipp 9 punkti. Kuningal loomulikult sellist absoluutväärtust ei ole (kuningaid ei vahetata!). Malendite absoluutväärtust on vaja tunda nende vahetamisel. Nii võrdub 3 etturit oda või ratsuga, lipp koos etturiga on võrdväärne 2 vankriga, vankrit tasakaalustab oda või ratsu koos 2 etturiga jne.

Praktilises partiis on malendite absoluutväärtusest märksa tähtsam nende **relatiivne** ehk **suhteline väärtus**, mis **oleneb täielikult seisust malelaual** ega lase ennast seetõttu üldsõnaliselt määrata. Partiiis juhtub sageli seise, kus osa malenditest ei saa oma mõju maksimaalselt arendada. Neid segavad (kuni täieliku liikumisvõimetuseni) oma või vastase malendid. Niisuguste nn. halvasti seisvate malendite juures tuleb tingimata arvestada nende suhtelist väärtust. Erandjuhtudel võib tekkida olukord, kus näiteks «hea» ratsu on tugevam «halvast» lipust. Suure tugevusvahega malendite korral esineb selliseid olukordi harva. Malendite suhtelise väärtuse hindamine nõuab vilumust. Malendite relatiivse väärtuse suuremad kõrvalekaldu mised nende absoluutväärtusest leiavad aset tavaliselt avangus ja keskmängus. Lõppmängus, kus on vahetatud suurem osa vigureid ja ettureid, langevad malendite suhtelised ja absoluutsed väärtused üldiselt hästi kokku.

Mainisime, et malendi väärtus oleneb ta liikumisvõimsusest. Iga malend avaldab seisule kahesugust mõju, omades:

1) **sulgvõimet** ehk **blokeerimisvõimet**. Malend suleb teistele malenditele välja või ka mitmeid välju seal, kus ta asub;

2) **ründe võimet**, mis avaldub malendi asukohalt lähtuvas tulejoontes.

Malendite ründe võime, mida saab kasutada vastase seisu ründamiseks, on alati kasulik. Malendite sulgvõime võib olla aga vägagi kahjulik, kuna blokeerivad malendid võivad vähendada teiste oma malendite käiguvõimalusi. Malendite mõjupiirkonnaga ühenduses on kaks edaspidi sageli kasutatavat mõistet. **Tulistatuks** või **rünnatuks** nimetame vastase ja **kaitstuks** oma malendi mõjupiirkonnas asuvat oma malendit.

Malendite liikumine

Järgnevalt anname ülevaate kõikide malendite käimisviisidest. Alustame tähtsaima malendi — kuningaga.

Kuningas

Kuningas võib käia igale tema asukohaga piirnevale väljale, millel ei asu ühtki oma malendit ja mis pole mõne vastase malendi tule all. Seejuures on muidugi võimalik ka nendel naaberväljadel olevate vastase malendite löömine.

Maksimaalsel juhul on kuningal 8 erinevat käiguvõimalust. Kuninga käiguvõimalusi erinevates olukordades selgitab diagramm 3. Punktiga on diagrammil märgitud need vabad väljad, kuhu valge (malelaua alumisel poolel) või musta (malelaua ülemisel poolel) kuningas käia saab. Ristiga märgitud väljale kuningas minna ei saa. Ruumi kokkuhoiu mõttes toome siin ja ka mõnes kohas edaspidi ühel diagrammil mitu erinevat seisu.

Vasakul all võib valge kuningas c3 käia kaheksale naaberväljale: b2, c2, d2, b3, d3, b4, c4 ja d4 (maksimaalne seis). Paremal all võib valge kuningas käia väljadele g1, g2 ja h2 (minimaalne seis). Viimasel juhul lööb ta sellel ruudul asuva vastase ratsu. Vasakul ülal saab must kuningas käia väljadele a6, c7 ja a8. Väljadele b6, a7 ja c8 ta minna ei saa, sest neid blokeerivad oma malendid. Välja b8 tulistab valge ratsu c6. Lõpuks ei või must kuningas lüüa vastase ratsut c6, sest viimane on kaitstud valge kuninga d5 poolt. Paremal ülal on mustal võimalik kuningaga teha ainult

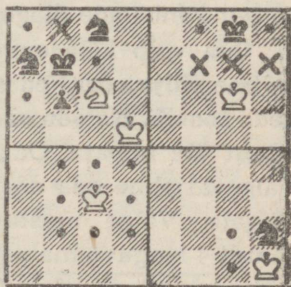


Diagramm 3.

kaks käiku, väljadele f8 ja h8. Musta kuninga naaberväljad f7, g7 ja h7 on rünnatud valge kuninga poolt.

Vanker

Vankrid valitsevad malelaua ridu ja liine. Vanker võib liikuda malenditest vabal real või liinil nii mitme välja võrra edasi või tagasi, kui mängija seda soovib. Oma tuleliinil asuvatest malenditest vanker üle hüpata ei tohi, küll võib ta aga lüüa oma mõjupiirkonnas olevaid vastase malendeid. Vankri liikumist selgitab diagramm 4. Valge vanker e4 võib käia punktiga tähistatud väljadele ja lüüa musta malendeid b4 ja h4. Väljadele a4, e5, e6, e7 ja e8 valge vanker minna ei saa.

Vankreid on kasulik arendada vabadele liinidele, kus nende suhteline väärtus on maksimaalne. Vankrite jõud ilmneb eriti lõppmängus, pärast enamiku etturite ja muude malendite vahetamist, sest siis on malelaua rohkesti vabu liine.

Oda

Odad valitsevad malelaua diagonaale. Kuna malelaua diagonaalid on kahte värvi, siis on ka odadest üks valgete ja teine mustade diagonaalide jaoks.

Oda võib käia oma värvi vabadel diagonaalidel nii mitme välja võrra edasi, tagasi või külgedele, kui mängija seda soovib. Ka oda ei tohi oma tuleliinil asuvatest malenditest üle hüpata. Oda käike selgitab diagramm 5. Valge valgeväljaline oda d5 võib käia 13-le punktiga tähistatud väljale. Valge mustaväljalisel odal b8 on diagrammil ainult 4 käiguvõimalust ja 1 löömisvõimalus. Ob8 saab käia väljadele c7, d6, e5 ja f4 ning lüüa musta etturi g3. Väljale a7 ei saa Ob8 käia, sest seal on valge ettur. Samuti ei tohi

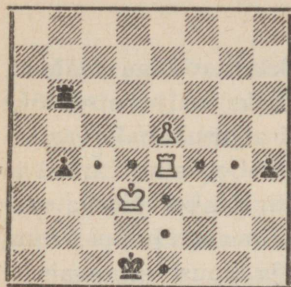


Diagramm 4.

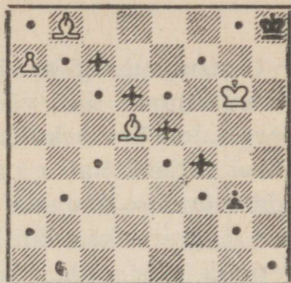


Diagramm 5.

Ob8 üle ettur g3 väljale h2 hüpata. On lihtne veenduda, et tühja malelaua tsentris on odal märksa rohkem (13) käiguvõimalusi kui malelaua äärel (7).

Oda ja vankri käiguvõimaluste võrdlemisel näeme vankri suurt ülekaalu. Kuigi nende maksimaalses ründevõimes pole suurt vahet (14 välja 13 vastu) on vankril see suur eelis, et ta võib malelaua kõiki välju saavutada, oda aga ainult pooli nendest (32).

Lipp

Lipp on tugevaim malend. Tal on nii vankri kui odade käiguvõimalused. **Lipp võib seega käia nii piki ridu ja liine kui ka piki diagonaale.** Diagrammil 6 on punktidega tähistatud kõik 27 välja, mida valitseb Ld5 tsentrist. Malelaua nurgast (näiteks a1) tulistab lipp 21 välja.

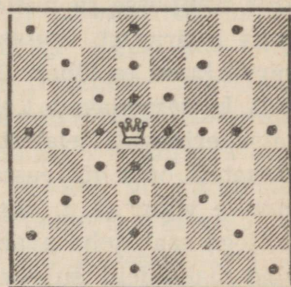
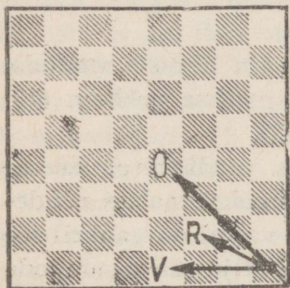


Diagramm 6.

Oma suure liikuvuse ja võime tõttu tulistada nii musti kui valgeid diagonaale on lipp märksa tugevam kui oda ja vanker kokku.

Ratsu

Ratsu on kõige keerulisema käimisviisiga malend. Ratsu hüppab liini või rida mööda kaks välja otse, üks paremale või vasakule, sattudes alati algasukohale vastasvärvi väljale. Ratsu käigu suund on vahepealne vankri ja oda liikumise suunale (vaata joonis!). Vanker ja oda võivad seejuures käia kuitahes kaugemale, ratsu aga hüppab nurgeti üle ühe välja. Vankrist, odast ja lipust erinevalt ei ulatu ratsu mõjupiirkond kaugemale. Diagrammilt 7 näe-



Joonis 1.

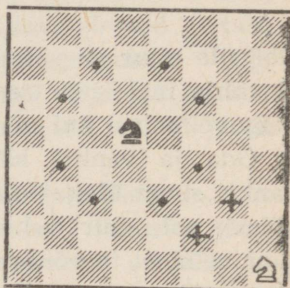


Diagramm 7.

me, et malelaua tsentris (ka laiendatud tsentris) on ratsul 8 erinevat käiguvõimalust. Ääre poole liikudes käiguvõimaluste arv kahaneb ja nurgas on ratsul ainult kaks käiku. Seepärast püütagu ratsusid paigutada võimalikult tsentrisse ja mitte ääreväljadele. Ratsu käikudel on kaks iseärasust. Esiteks vahetab ratsu igal käigul välja värvi, kuhu ta läheb. Tänu sellele on ratsule odast erinevalt kättesaadavad kõik malelaua ruudud. Teiseks võib ratsu erinevalt teistest malenditest üle hüppata tema teel olevatest oma või vastase malenditest. Algseisus on ratsu ainuke vigur (s. t. algseisus esimesel real asuv malend), millega saab teha avakäigu. Kõiki teisi esimesel real olevaid malendeid sulgevad algseisus oma etturid ja neid saab liigutada alles etturikäikude järel.

Ettur

Ettur on absoluutväärtuselt kõige nõrgem malend. Eriolukordades, nagu järgnevalt näeme, võib aga etturi suhteline väärtus järsult kasvada. Seepärast soovitame algajal etturi käimise ja löömise iseärasustega hoolikalt tutvuda. **Ettur võib käia ainult otsejoones ühe välja võrra edasi, mitte kunagi aga tagasi ega küljele.** Erandi moodustavad algseisus, s. o. valgel 2. ja mustal 7. real seisvad etturid, mis võivad käia edasi kas ühe või kahe välja võrra, olenevalt maletaja soovist. Mitmesuguseid etturi käimisi ja löömisi selgitab diagramm 8. Valge ettur g5 võib käia edasi ainult ühe välja võrra, väljale g6. Etturiga d2 võib valge aga käia kas d3 või d4, sest see asub teisel real. Etturid a4 ja a5 antud seisus edasi liikuda ei saa. Samuti võib must

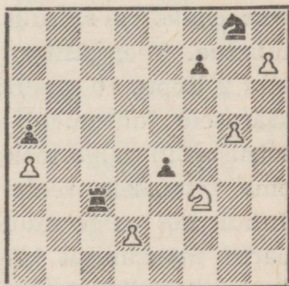


Diagramm 8.

Ef7 käia nii f6 kui f5, Ee4 aga ainult e3. **Ettur on ainuke malend, mis lööb teisiti kui käib.** Ettur ei saa lüüa tema ees asuval väljal paiknevat vastase malendit. **Ettur lööb vastase malendeid piki diagonaali ainult oma liikumissuunas ja ühe välja ulatuses.** Seega lööb ettur käimisega võrreldes ühe välja võrra kõrvale, kas vasakule või paremale. Selgituseks vaadake diagrammi 8. Valge Ea4 ei saa lüüa musta Ea5, küll aga võib Ed2 lüüa Vc3 ja Ee4 valge Rf3.

Lisaks ülalkirjeldatud on etturil veel üks omapärane löömisviis, **löömine «mööda minnes»** ehk rahvusvahelise

väljenduse järgi löömine «en passant». Kui algseisus asuv ettur käib edasi kahe välja võrra, läbides seejuures vastase etturi tulejoones asuva välja, võib vastane oma etturiga selle etturi oma järgmisel käigul lüüa, nagu oleks ettur käinud edasi vaid ühe välja võrra.

Kui diagrammil 8 kujutatud seisus käib valge d2—d4, läbides musta Ee4 tulevälja d3, võib must (ainult ühe käigu vältel!) lüüa valge Ed4, asetades oma Ee4 väljale d3. Seega toimub löömine täpselt samuti, nagu oleks valge käinud d2—d3 ja must vastanud e4:d3. Samuti võib valge peale musta käiku f7—f5 lüüa etturi f5 käiguga g5:f6. Löömine peab toimuma kohe etturi kaksikkäigule järgneval käigul.

Lõpuks tutvume veel ühe iseärasusega etturi käimisviisis. Viimasele (vastavalt 8. või 1.) reale jõudnud etturi peab mängija oma valiku järgi muutma kas lipuks, vankriks, odaks või ratsuks. Etturi moondumine kuningaks pole lubatud. Teoreetiliselt võib maletajal korruga malelaual olla 9 lippu, 10 vankrit, 10 oda või 10 ratsut. Praktiliselt sääraseid juhtumeid aga ei esine. Diagrammil 8 toodud seisus võib valge mängida h7—h8 või h7:g8 ja moondada oma viimasele reale jõudnud etturi mingiks viguriks. Juhul, kui valge muudab oma etturi lipuks, kirjutatakse partii märkimisel h7—h8L või h7:g8L. Valge võib aga (kuigi see siin ei ole kasulik) jätkata ka näiteks h7:g8L, mis tähendab, et valge Eh7 löi g8 ja moondus ratsuks.

Tutvustame etturi kõigi käimis- ja löömisviisidega. Oma aeglase liikumisviisi juures ei saa ettur olla kuigi suur jõud rünnakul. Etturi tähtsus tõuseb lõppmängus, kus tal on rohkem võimalusi viimasele reale pääsemiseks.

Vangerdus

Lisaks malendite ülalkirjeldatud käimisviisidele on males võimalik veel üks käik, õigemini kuninga ja vankri kaksikkäik ehk vangerdus. Vangerdamisel käib kuningas

algseisust kahe välja võrra vasakule või paremale ja vanker tõstetakse üle kuninga selle naaberväljale. Vangerdada võib nii kuninga- kui ka liputiivale, kui on täidetud järgmised nõuded:

- 1) 1) kuningas ega vanker ei ole partii kestel teinud veel ühtegi käiku;
- 2) väljad kuninga ja vankri vahel on vabad;
- 3) kuningas ei tohi olla tules, läbida tulistatud välja ega jääda tule alla.

Vangerdust liputiivale nimetatakse pikaks (märgitakse 0—0—0), kuningatiivale aga lühikeseks vangerduseks (märgitakse 0—0). Diagramm 9 selgitab reegleid vangerdamise kohta. Antud näites saab vangerdada ainult valge ja seda vaid liputiivale (pikk vangerdus). Vangerduse õigeaegne teostamine on väga tähtis, sest nii saab kuninga viia varju ja ühtlasi aega kaotamata tuua mängu ühe vankrist.

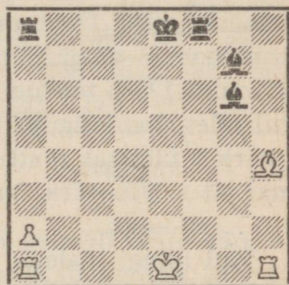


Diagramm 9.

Tuli ja matt

Eespool oli juttu sellest, et malemängu sihiks on vastase kuninga matistamine. See eesmärk määrab kõigi malendite taotlused malelaual: rünnata vastase ja kaitsta oma kuningat. Kuninga hukkumine võrdub partii kaotusega. **Kuningat ei tohi jätta või sellega käia vastase malendi tule alla.** Kui üks mängijatest seda eksikombel teeb, siis vastane ei võta kuningat ära, vaid juhib tähelepanu tehtud eksitusele.

Vaatleme järgnevalt mõningaid seise, kus ühe poole kuningas on matistatud. Ruumi kokkuhoiu mõttes jagame jälle malelaua neljaks ja esitame ühel diagrammil neli

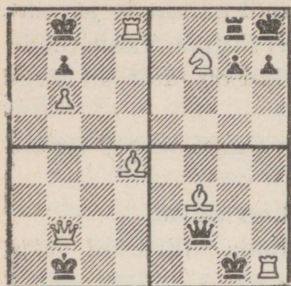


Diagramm 10.

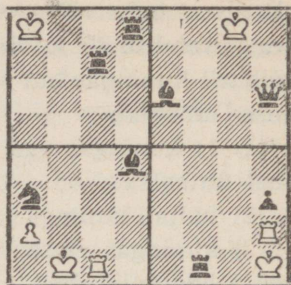


Diagramm 11.

erinevat seisu. Diagramm 10 seisudes on matistatud musta kuningas ja diagramm 11 seisudes valge kuningas. Diagrammil 12 on toodud kolm seisu, kus valge matistab käigul olles ühe käiguga: vasakul ülal matistab 1. d7—d8Lx (märk x tähistab matti), paremal ülal 1. f7—f8Rx ja paremal all 1. Vf6—f1x. Vasakul all annab mati must käiguga 1. ... c3—c2x.

Kui mingi malend käib nii, et vastase kuningas satub tema mõjupiirkonda, siis öeldakse, et kuningas on «tules». Tulistatud kuningas peab kohe järgmisel käigul tulest vabanema. Kui ta seda ei suuda, siis, nagu märkisime eespool, loetakse kuningas matistatuks ja partii võidetuks matistajale. Rünutatud kuningat võib tulest vabastada kolmel viisil: 1) tuld andva malendi löömisega kas kuninga

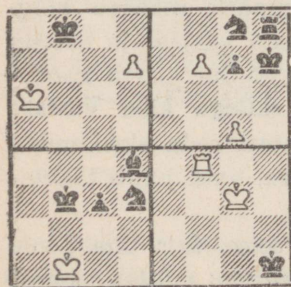


Diagramm 12.

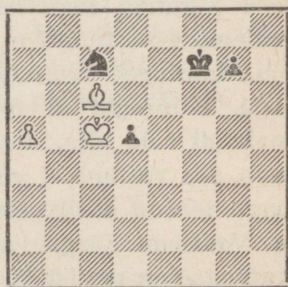


Diagramm 13.

enda (kui ta lüües tulle ei satu) või mingi muu oma malendiga; 2) kuningakäiguga mõnele tulevabale naaberväljale; 3) tuld andva malendi ja kuninga vahele oma malendi käimisega, kusjuures ratsutuld katta ei saa.

Vaatleme diagrammi 13. Juhul kui $O:d5+$, võib kuningas tulest välja astuda, ratsu võib tuld andva oda maha lüüa või e6 tule kattedeks käia.

Tutvume lõpuks mõnede tulistamisega seotud spetsiaalsete mõistetega. Juhul kui mingi malendi liikumine avab teise malendi tulejoone, mille tulemusena vastase kuningas tulle satub, räägitakse salatulest. Kui tuld annab ka eest ära liikuv malend, on tegemist kahekordse tulega. Mõlemaid mõisteid selgitab diagramm 14. Valge oda mistahes käik avab

vanker a7 tulejoone. Kui aga valge mängib $Od7-f5++$, siis on tegemist kahekordse tulega. Kahekordne tuli on kuningale sageli ülimalt ohtlik. Selle vastu saab kaitsta ainult kuninga taganemisega, s. o. teise kaitseviisiga.

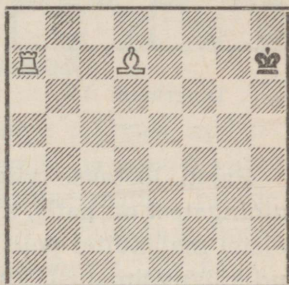


Diagramm 14.

Viik. Igavene tuli. Paft

Mitte igas partiis ei õnnestu anda matti vastase kuningale või võita otsustavalt materjali. Sellistel juhtudel võib partii lõppeda vastastikusel nõusolekul viigiga. Viigiga võib partii veel lõppeda käikude kordamisega, milline olukord esineb ka igavese tule korral. **Igaveseks tuleks nimetatakse vastase kuninga pidevat tulistamist**, mille eest viimane ei saa peituda. Kaks näidet igavese tule kohta on esitatud diagrammil 15. Vasakpoolses seisus must tulistab pidevalt lipuga väljadelt c2 ja c1, parempoolses seisus aga väljadelt e1 ja h4.

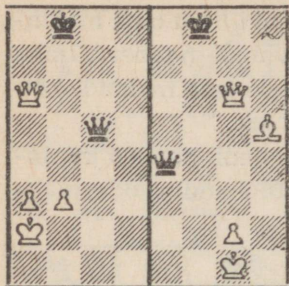


Diagramm 15.

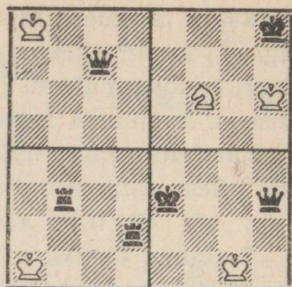


Diagramm 16.

Partii loetakse viigiga lõppenuks ka juhul, kui üks kuningatest on **patis**, s. o. nii ühe poole kuningal kui ka ta teistel malenditel pole käigul olles ühtegi reeglitega lubatud käiguvõimalust, kusjuures kuningas ei ole tules. Lihtsaim näide pati kohta on diagrammil 16 vasakul ülal toodud seisus, kui valge on käigul. Ka kolm ülejäänud seisu näitavad meile olukordi, kus üks pooltest on **patis**.

II. Avanguteooria alused

Õppisime eespool tundma malemängu määrusi, malendite käiguvõimalusi, vastase matistamist ja muud vajalikku, mida peab teadma enne praktilise mängu juurde asumist. Teame, et malepartii koosneb tavaliselt kolmest osast: avangust, keskmängust ja lõppmängust. Järgnevalt asume esimese osa, avangu uurimisele.

Algajale näib esimesel pilgul võimatuna kõigi malendite laual olles erinevate võimaluste hulgast korrektse käigu leidmine. Õige avangu käsitlemine nõuab kogemusi ja eelteadmisi. Malendid algseisus ei võimalda mingit otsesest rünnakut vastase seisule, samuti ka mitte suuremaid vahetusi, mille järel tekiks mõni tuntud lihtne lõppmäng. Algajad tõstavad sageli malendeid avangus juhuslikult — peasi, et mõni neist kaotsi ei läheks. Niisugune plaanitu mäng on aga täiesti vale ja viib vilunud vastase korral kiiresti kaotusele. Püüame järgnevalt anda juhiseid, milliseid igal maletajal tuleks avangus silmas pidada. Esimeseks tähtsaks juhiseks on: **avangus püüame malendeid asetada võimalikult soodsatele positsioonidele, kus neil oleks maksimaalselt käiguvõimalusi.** Teise tähtsa juhise järgi tuleb enne rünnakule asumist **võitlusväljale viia võimalikult rohkesti malendeid, ehk teiste sõnadega, lõpetada areng.** Selle väga tähtsa juhise vastu eksitakse väga sageli ja seda isega vilunud maletajate poolt, sest kiusatus kiiresti ähvardusi luua on suur. Rünnak puudulikult arendatud malenditega on aga peaaegu alati ebaõige ning seda

saab vastane kerge vaevaga tõrjuda. **Rünnaku kuivalejooksmise järel saavutab vastane tavaliselt kardetava vasturünnaku, mis võib kujuneda otsustavaks.** Rünnakule asumist õigustab ainult mingisugune paremus, olgu see siis materiaalne või positsiooniline. Ilma selleta pole alust alustatava rünnaku edukusse uskuda.

Need kaks juhust kaitsevad meid avangus halba seisu sattumast. Siia lisandub veel kolmas, kogu malepartii kohta kehtiv juhust: **maletaja mängigu alati, juba esimesest käigust alates, mingisuguse kindla plaani järgi. Isegi halb plaan, mis võib-olla on enesele koguni kahjulik, on parem kui täiesti plaanitu mäng, sest see õpetab maletajat iseseisvalt mõtlema, mis on malepartii valdamise üks tähtsamaid eeldusi.** Siinjuures juhime tähelepanu sellele, et **edaspidi toodud avanguvariante pole vaja pähe tuupida.** Küll tuleb aga meeles pidada avangu põhiidee, mis alati kasvab välja toodud kolmest põhijuhisest. Muidugi on kergem, kui peetakse meeles ka üksikuid läbiuuritud variante. Tingimata vajalik see aga pole. Sageli võib «oma peaga» leida uuelaadseid täisväärtuslikke võimalusi, millega võib panna vägagi täbarasse olukorda mõne ainult nn. «raamatuvariante» tundva vastase. **Male on väga loogiline mäng, mille õppimine üksikute printsiipide alusel osutub palju kergemaks, kui seda kujutlevad algajad, nähes pakse käsiraamatuid täis keerulisi variante.**

Vaatleme kahte esimest põhijuhust veel lähemalt. Esimese juhise juures tekivad tahtmatult probleemid, kus siis õieti asuvad need soodsaimad väljad üksikutele malenditele? Siin peame meenutama algosa, kus õppisime tundma malelauda ja malendite liikumist. Nägime, et kõige suurem mõjupiirkond oli enamikul juhtudel tsentrisse asetatud malenditel. Seega **tuleb malendeid arendada võimalikult malelaua tsentri piirkonda.** Arusaadavalt põhjustel ei saa me kõiki malendeid tsentrisse asetada. Seepärast püüame arendada suurema tegevusraadiusega malendeid selliselt, et nende mõjupiirkond ulatuks tsentrini. Näiteks

on odasid kasulik arendada tsentrit läbivatele diagonaalidele, vankreid vabadele tsentriliinidele jne. Avangus tuleb eelkõige välja tuua tsentrietturid ja suhteliselt vähemväärtuslikud vigurid, s. o. ratsud ja odad. Odasid ja ratsusid ei ole aga hea liiga kaugele viia, sest vastane võib neid oma etturite rünnakuga taganema sundida, võites tähtsaid temposid. Arengutempod on aga avangus väga olulised tegurid, sageli olulisemadki kui materjal. Tugev tsenter tuleb avangus peaaegu alati luua etturitega. Teised malendid, esialgu peamiselt odad ja ratsud, tuleb paigutada nii, et nad avaldaksid maksimaalset mõju tsentri ja takistaksid vastast sinna oma malendeid asetamast. Alles tsentrietturite vahetamise järel tuleb mõelda tsentri hõivamisele odade ja ratsudega. Kuna vastane juhindub samadest kaalutlustest, siis juhtub harva, et üks pool suudaks tsentri täielikult vallutada. **Avangu peamiseks motiiviks on võitlus tsentri pärast.** Avangust väljub paremusega tavaliselt see, kes võitluses tsentri pärast saavutab ülekaalu. Siinjuures tuleb meeles pidada, et paremus tsentris ei sõltu ainuüksi selle vallutamisest ja oma malendite sinna asetamisest, vaid sageli just malendite tulepiirkonna laiendamisest tsentrini. Edaspidi kohtume avangutega, kus üks pooltest on küll kuhjanud palju malendeid tsentrisse, teine aga on asetanud malendid oma laagris tsentri suhtes aktiivselt, kavatsedes arengu lõpetamise järel asuda tsentri ründamisele, mis sageli annab häid tulemusi. Tänapäeva avangustrateegia on keeruline ja mitmekülgne. Õige teotsemismeetodi leidmiseks on vaja küllaldaselt praktikat ja muidugi ka teadmisi.

Tähtsaid momente on ka teises juhises. Oletame, et maletaja loobub nii võitlusest tsentri pärast kui ka oma malendite kiirest arendamisest ja läheb võitma materjali, tavaliselt 1—2 etturit. Sellega on aga paratamatult seotud mitmete tähtsate arengutempode kaotus. Hea maletaja loovutab meelsasti paar etturit, kasutades võidetud aega oma malendite arendamise kiireks lõpetamiseks. Nii tekib

ühel pooltest paarietturiline ülekaal arendamata seisujuures, teisel seevastu suurepäraselt arendatud mäng ja nii suur nn. positsiooniline ülekaal, et see kaalub loovutatud materjali mitmekordselt üles. Ettureid võitnud maletaja peab alles siis hakkama mõtlema oma arengu lõpetamisele, kui tema vastane juba alustab otsustavat rünnakut. Selle kohta võime praktikas leida küllaldaselt näiteid. Kujukaks näiteks on ka gambiidid ehk kahiavangud, milles üks pooltest ohverdab 1—2 etturit oma arengu kiirendamiseks. Arenguparemus võimaldab hiljem sageli materjali tagasi võita. Säärased avangud on huvitavad ja annavad võitluslikke seise, mistõttu neid kasutatakse sageli just nõrgemate vastastega mängides. **Varajases avangustaadiumis pole kunagi soovitatav minna võitma väikest materiaalselt ülekaalu oma arengu unarusse jätmise hinnaga, kui seejuures vastane saab lõpetada arengu.** Teisiti on lugu muidugi siis, kui vastane seda aega ei saa soodsalt kasutada, kuid seda juhtub harva.

Asume nüüd avangute süstemaatilisema uurimise juurde, kusjuures esimesi nendest püüame selgitada üksikasjalisemalt, põhijuhiseid korrates. Kogu avanguteooria läbitöötamise vältel oleks seda aga võimatu teha. Seejärel on soovitatav eespool antud juhised meelde jätta ja hästi läbi mõelda. See aitab algajal edaspidi taibata mitmeidki esialgu keerulisena näivaid variante.

Lahtised avangud

Kõiki avanguid, mis tekivad avakäikude 1. e2—e4 e7—e5 järel, nimetatakse lahtisteks avanguteks. Käiguga 1. e2—e4 asetab valge ühe etturi tsentrisse, võtab mustadelt viguritelt väljad d5 ja f5 ning vabastab oma lipule ja odale diagonaalid. Avakäik 1. e4 annab valgele teatava eelise võitluses tsentri vallutamise ja vigurite kiire arendamise eest. Musta ülesandeks on seda vastase eelist min-

gil moel tasakaalustada. Kõige loomulikumaks vastuseks on 1. ... e7—e5, millega must esialgu takistab tsentri hõivamist valge poolt (käiguga 2. d2—d4) ja valmistub edaspidi kaitsma punkti e5. Mitmetes poollahtistes avangutes, näiteks prantsuse kaitses (1. e4 e6 2. d4 d5), Caro-Kanni kaitses (1. e4 c6 2. d4 d5) kindlustab must tsentraalpunkti d5 ja alustab ühtlasi vasturünnakut etturile e4. Neid võimalusi vaatleme veidi hiljem.

Lahtistes avangutes on eriti tähtis vigurite kiire arendamise põhimõte, sest hoogne vigurite mäng ja avatud tsenter võimaldavad sageli üllatavaid rünnakuid, kus edu saavutab paremini arendatud pool.

Lahtistes avangutes viib valge enamikul juhtudel varem või hiljem läbi edasilükke d2—d4. Selleks et võrdsustada olukorda tsentris, mängib must sageli d7—d5. Tsentrietturite vahetuse tulemusena avanevad d- ja e-liinid, kasvab märgatavalt vigurite liikumisvabadus — mäng muutub lahtiseks.

Hiljem vaadeldavates kinnistes avangutes, mis tekivad käikude 1. d4 d5 järel, on edasilükete e2—e4 (või vastavalt e7—e5) sooritamine avangustaadiumis enamikul juhtudel seotud praktiliselt ületamatute raskustega. Võrreldes lahtiste avangutega on kinnistes avangutes vigurite arendamine aeglasem ja nende liikumisvabadus piiratum. Mängul on kinnine iseloom.

Pöördume tagasi käikude 1. e4 e5 järel tekkinud seisu juurde. Tuletades meelde esimest juhust malendite arendamise kohta, tekib küsimus, kus on selles seisus igale malendile sobivaimad väljad? Ratsud seisavad kahtlemata kõige paremini väljadel c3 ja f3 (mustad c6 ja f6), kust nad avaldavad survet tsentraalväljadele ja kuhu neid saab viia, kulutades ainult ühe käigu. Valge kuningaoda seisab aktiivselt väljal c4 või b5. Viimasel juhul ta ähvardab musta c6-le arendatud, tsentrietturit e5 kaitsvat rattut. Lipuettur asetseb hästi väljal d4, kuid kuna see viib tavaliselt vahetusele e5:d4, siis mängitakse sageli ka

d2—d3. Edasilükke d2—d4 läbiviimiseks valmistab valge seda tavaliselt ette etturikäiguga c2—c3 (sel juhul tuleb lipuratsu mängu tuua välja d2 kaudu). Lipuoda arendatakse lahtistes avangutes kas e3, või, kui must on toonud oma kuningaratsu f6-le, ka g5.

Tuleb meeles pidada, et siin on toodud ainult soodsamate väljade loetelu üksikutele malenditele. Loomulikult pole võimalik kõiki malendeid ideaalselt paigutada, sest vastane püüab oma malendite arendamise kõrval takistada võistluspartneril hõivata võtmepositsioone malelaual. Milliseid malendeid arendada võimalikult soodsalt ja misuguses järjekorras seda teha, see oleneb üksiku avangu omapärast. Üldjuhiste andmine pole siin reeglina võimalik. Praktiliselt on soovitatav ratsusid odadest enne arendada, kuid ka see juhised oleneb konkreetsest olukorrast.

Vaatleme järgnevalt ühte võimalikku varianti lahtistest avangutest, tuletades meelde eespool vaadeldud üldiseid avanguprintsiipe.

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 . . .

Selle loomuliku käigu otstarbekuses ei saa tekkida kahtlust: valge arendab oma ratsu parimale väljale ja ähvardab ühtlasi lüüa musta etturit e5. Kas poleks aga soovitatav enne vallutada tsenter käiguga 2. d2—d4? Sellele küsimusele vastamisel on sobiv meenutada veel üht juhiseid avangute kohta: **enne lipu ja vankrite mängu toomist arendada kõik ratsud ja odad ning viia kuningas vangerdusega varjule**. Oma väärtuslikema malendi, lipuga, pole soovitatav kohe võitlusse astuda, sest vastane võib varakult välja toodud lippu rünnata oma kergete viguritega, võites seejuures tähtsaid arengutemposid. Ülalöeldut arvestades ei ole 1. e4 e5 järel hea mängida matirünnakule käiguga 2. Lh5. Algajad maletajad mängivad nii lootuses edasise 2. . . Rc6 3. Oc4 järel anda matti väljal f7. See ähvardus on aga kergesti tõrjutav: 3. . . g6 4. Lf3 Rf6 5. Rc3 Rd4 ja valgel ei ole paremat, kui lõpetada oma pealetung kuulsu-

setu taganemisega 6. Ld1. Soovi korral võib must 1. e4 e5 2. Lh5? järel pakkuda lootusrikast etturikahingut 2. ... Rf6! 3. L:e5 + Oe7 4. Oc4 Rc6 5. Lf4 0—0 6. Rf3 d5 7. e:d5 Od6 8. Lh4 Ve8+ 9. Oe2 Rb4 10. Ra3 Le7 11. Rg1 Rb:d5 12. Rc4 Rf4 13. Re3 L:e3 ja must võidab viguri. Kuigi see variant ei ole forsseeritud, toob ta hästi esile eeliseid, mida must saab malendite kiire arendamise näol.

Tuleme tagasi käigu 2. d2—d4 juurde. Must võib sellele vastata 2. ... e5:d4 ja nüüd annaks kohene löömine 3. Ld1:d4 Rb8—c6 järel mustale arengutempo. Ka 3. Rg1—f3, mis viib ühte hiljem vaadeldavasse varianti, ei tekita mustale raskusi.

Käik 2. d4 on valgele varajane katse ülekaalu saavutamiseks tsentris. Ka kuningaoda arendamine c4 ei ole eriti soovitatav, sest paljudel juhtudel seisab ta paremini b5, kus ta avaldab survet musta c6 arendatud ratsule.

Arvesse tuleks veel musta tsentrietturi e5 ründamine teisest küljest käiguga 2. f2—f4, mis viib kaheterasesse kuningagambiiti. See jätk on aga seotud tubli annuse riisikoga, sest valge avab oma kuningaseisu ja võib väikeste ebatäpsuste korral sattuda hävitava rünnaku alla. Vähekögenud mängijatele igatahes kuningagambiiti kasutada pole soovitatav. Läheme tagasi vaadeldava põhivariandi juurde:

2. . . . Rb8—c6

Parim kaitse etturile e5, millega must ühtlasi arendab oma vigureid. Eeltoodu põhjal langevad arvestusest välja kaitsed 2. ... Le7 või 2. ... Lf6. Hea pole ka 2. ... Od6, sest d-etturi liikumisvabaduse sulgemise kõrval ei seisa oda d6 ise sugugi hästi. Halb kaitse on 2. ... f6, mis võtab musta kuningaratsult loomuliku arendamisvälja f6 ja lisaks nõrgestab tunduvalt musta kuningaseisu (diagonaal a2—g8!). Rahuldav, kuid passiivne on Philidori kaitse 2. ... d7—d6 (selle käiguga ei arendata välja ühtki vigurit).

3. Of1—c4 . . .

See käik on eriti populaarne nõrgemate maletajate seas. Musta ettevaatamatu mängu korral võib teda tabada katastroof algseisu kõige nõrgemini kaitstud punktis f7. Õige vastumängu korral ei saavuta valge aga selle käiguga loodetud edu ja mustal leidub küllalt võimalusi seisude tasakaalustamiseks. Üldiste avanguprintsiipide seisukohalt pole käigule 3. Oc4, samuti kui arenduskäigule 3. Rc3, palju ette heita, kuna mõlemal juhul arendatakse üks kerge vigur soodsale väljale. Mõlematel käikudel puudub aga sügavam idee, millele ehituks kaugemaleulatuv plaan, millega valge saavutaks avanguparemuse. Oma teise käiguga alustas valge rünnakut musta tsentrietturile e5. Loogiliselt peaks ta seda plaani jätkama. On selge, et ei 3. Oc4 ega 3. Rc3 ei aita selleks kaasa. Järjekindlateks jätkudeks oleks ainult kas 3. Ob5 (ähvardades Ee5 kaitsest ilma jätta) või 3. d4 (nüüd juba ratsu kaitse). Viimase käigu juures on puuduseks see, et peale vahetust tsentris e5:d4 saab must peatselt vastulükkega d7—d5 võrdsuse. Kõige rohkem lootusi avanguparemusele pakub hispaania avangusse viiv käik 3. Of1—b5. See ongi põhjuseks, mis pärast tänapäeval tähtsamates turniirides lahtistest avangutest kasutatakse peamiselt hispaania avangut. Pikaajase turniiripraktika põhjal on jõutud veendumusele, et teistes lahtistes avangutes suudab must hoolsa kaitse korral tasakaalustada kerge eelise, mis valgel on avakäigu näol, kusjuures olukord sageli tunduvalt lihtsustub. Muidugi ei tule ülalöeldut mõista nii, et hispaania avang kindlustab valgele ülekaalu. Igal juhul on aga õige kaitse leidmine mustale seotud siin suhteliselt suuremate raskustega. Siiski ei taha algajale maletajale soovitada avanguteooria uurimist ja praktilist katsetamist alustada keerulisest hispaania avangust. Isegi vastupidi — muude lahtiste avangute ideede praktiline omandamine on hädavajalikuks baasiks vigurite kiire arendamise printsiibi mõistmisel ja kombineerimisoskuse omandamisel. Sellepärast alustasimegi analüüsi variandist Oc4.

3. Rg8—f6

Soovi korral võib must valida sümmeetrilise jätku 3. ... Oc5, mis viib tavaliselt rahulikumatesse seisudesse, kuid võimaldab valgel mitmetes variantides initsiatiivi haarata.

Kuigi valge oma eelmise käiguga ei ähvardanud midagi, ei tarvitse must seepärast samuti passiivseks jääda, kui tal on võimalust aktiivsuseks. Käiguga 3. ... Rf6 ründab must etturit e4, mille ta näiteks 4. 0—0 järel võib rahulikult lüüa. Valge võib nüüd etturit kaitsta käikudega 4. d3 või 4. Rc3, kuid nii passiivne mäng võimaldab mustale 4. ... Oc5 järel vaevata võrdsuse. Käigu 4. d4! järel tekki- vaid keerulisi võimalusi uurime hiljem kaheratsu avangu vaatlemisel. Etterutates ütleme, et ka sel juhul suudab must leida teid vastumängu saavutamiseks.

Musta viimane käik 3. ... Rf6 on, nagu lähemal uurimisel selgub, seotud etturikahinguga, sest silmanähtava rünnakujätku 4. Rg5 järel ei suuda must ilma ohvriteta kaitsta punkti f7, kuid, nagu järgnevast näeme, saab must etturi eest küllaldase arenguparemuse. Siin selgub üldiste avanguprintsiipide tundmise tähtsus. Algaja maletaja oleks kindlasti loobunud käigust 3. ... Rf6 etturikaotuse kartusel. Kogenud mängija seevastu teab, et valge eksib käiguga 4. Rg5 selle avangujuhise vastu, mis keelab varase rünnaku paari malendiga lõpetamata arengu juures, ja kahib seepärast meelsasti etturi arenguparemuse eest.

4. Rf3—g5 (?)

Kuigi seda käiku ei saa lugeda veaks selle sõna otseses mõttes, ei ole algajatel nii mängida sugugi soovitatav. Varase rünnakuga punktile f7 võidab valge küll etturi, kuid seda oma arengu hinnaga. Säärasele rünnakule asumisel tuleb alati kaaluda, kas võidetav

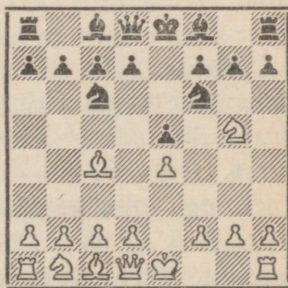


Diagramm 17.

materjal on väärt kaotsiminevaid arengutemposid. Antud juhul saavutab must etturit täielikult üleskaaluva initsiatiivi.

4. d7—d5

Ainuke, kuid täiesti vastuvõetav võimalus punkti f7 kaitsmiseks. Arvesse tuleb aga veel tšehhi maletajate poolt uuritud terav vasturünnak 4. ... Oc5!?, näiteks 5. R:f7 O:f2+! 6. K:f2 R:e4+ 7. Kg1! Lh4 8. g3 R:g3 9. R:h8 R:h1 10. Lf1 Lg4+ 11. K:h1 Le4+ 12. Kg1 Lg4+ 13. Kf2 Lh4+ viigiga käikude kordamisega või 5. O:f7+ Ke7 6. Ob3 Vf8 7. d3 d6 8. h3 Le8 ja hoolimata vähemetturist ning kaotatud vangerdusest on mustal head võimalused kuningatiival. Loomulikult ei või algajale soovitada nii keerulise jätku nagu 4. ... Oc5!? katsetamist ilma eelneva seisus peituvate rohkearvuliste huvitavate variantide põhjalikuma uurimiseta. Tõime toodud variandid ainult näiteks selle kohta, kuivõrd palju huvitavaid ja väheuuritud võimalusi tekib juba varajases avangustaadiumis. Nõrgem on 4. ... R:e4 (kui nüüd 5. R:e4, siis 5. ... d5 hea seisuga) 5. O:f7+ tõttu: 5. ... Ke7 6. d4 h6 7. R:e4 K:f7 8. d5 Re7 9. Lh5+ ja paremus on valgel.

5. e4 : d5 Rc6—a5!

Etturi löömine 5. ... R:d5 annab valgele paremuse nii 6. d4! kui ka klassikalise rünnakujätku 6. R:f7! järel. Viimasel juhul on musta kaitse seotud tõsiste raskustega, näiteks 6. ... K:f7 7. Lf3+ Ke6 8. Rc3 Rb4 9. Le4 c6 10. a3 Ra6 11. d4 Rc7 12. Of4! Kf7 13. O:e5. Valgel on viguri eest kaks etturit ja head rünnakuvõimalused.

Võimalikuks jätkuks mustale on veel 5. ... Rd4. Teksti käiguga ründab must Oc4, mille taganemise järel langeks ettur d5.

6. Oc4—b5+

Valge võib kaitsta siin oma oda käiguga 6. d3, kuid edasise 6. ... h6 7. Rf3 e4! 8. Le2 R:c4 9. d:c4 Oc5 järel on mustal vähemetturi eest aktiivne seis, mis seniste praktiliste kogemuste põhjal tagab talle parema mängu.

6. c7—c6!

Valge sunnitakse nüüd taganema nii oma odaga kui (järgnevate käikude puhul) ka ratsuga. Must seevastu saab aega kasutada oma vigurite kiireks arendamiseks, ähvardades valge edasiste ebatäpsuste korral saada otsustava rünnaku. Ebajärjekindel ja nõrgem on etturi tagasi-võitmise katse 6. ... Od7 7. Le2 Od6 8. 0—0 R:d5 9. O:d7 + L:d7 10. d4 tõttu.

7. d5 : c6 b7 : c6

8. Ob5—e2

Käigule 8. Lf3 võib must vastata teise etturiohvri pakumisega 8. ... Vb8!, näiteks 9. O:c6 + R:c6 10. L:c6 + Rd7! 11. d3 Oe7 12. Rf3 0—0 13. Le4 Vb4 14. Le2 e4! 15. d:e4 Rc5 ülekaaluka seisuga mustale. Musta ähvardus Oa6 on tekkinud olukorras kaalukam kui valge kolm enametturit. Kogenud rünnakumängija vastu on valge seis vaevalt kaitstav.

8. h7—h6

9. Rg5—f3 e5—e4

10. Rf3—e5

Heidame pilgu tekkinud seisule, ja vaatleme, mida on kumbki pooltest saavutanud oma senise mänguga. Valge on arendanud vaid kaks vigurit, mis aga ei seisa eriti soodsalt. Mustal on välja toodud mõlemad ratsud ja käigul olles saab ta arendada Of8. Oc8 on

sama hästi kui arendatud, sest tal on olemas vabad diagonaalid nii a6 kui ka h3 suunas. Arenguhalvemuse tasakaalustamiseks on valgel ainult üks ettur. Praktika näitab, et mustal on diagrammseisus (vt. diagramm 18) etturi eest piisavalt rünnakuvõimalusi. Parimaks jätkuks loetakse mustale nüüd 10. ... Od6, näiteks 11. f4 e:f3! 12. R:f3 Lc7 13. h3 0—0 14. 0—0 Vb8 15. Rc3 c5. Mustal on vähem etturit tasakaalustav initsiatiiv.

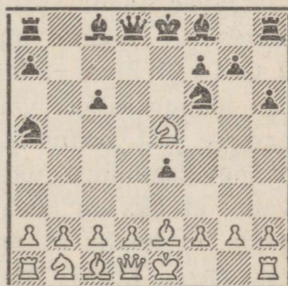


Diagramm 18.

Eeltoodu peaks algajatele malesõpradele lahtiste avangute põhijoontest mõningase ülevaate andma. Asume järgnevalt lahtiste avangute süstemaatilisele uurimisele. Seejuures soovitame algajaile võimalikult täpselt uurida ühe või teise käigu mõtet ja põhjusi, analüüsida, miks pole ühel või teisel juhul soovitav teha mõnda muud, esimesel pilgul võib-olla väga heana näivat käiku. Püüame seejuures anda kõikide tähtsamate jätkude kohta vajalikke selgitusi.

Itaalia avang

Avakäigud

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

määravad itaalia avangu, mis on maletoorias tuntud juba alates XV sajandi lõpust. Eespool mainisime, et pärast 3. Oc4 võib must valida aktiivse jätku 3. ... Rf6. Kui must aga loobub sellest võimalusest, siis tuleb tal esmajoones arvesse just vastus 3. ... Oc5. Muidugi on nii varajases avangustaadiumis üksikute arengukäikude kohta raske väita, et üks on «hea» ja teine «halb», kuid siiski võib öelda, et itaalia avangus peab must võitlema suuremate raskustega kui 3. ... Rf6 järel. Soovi korral võib must kolmandal käigul valida nn. **ungari kaitse** viiva passiivse käigu 3. ... **Oe7**. Edasise 4. d4 d6 5. Rc3 Rf6 6. h3 0—0 7. 0—0 e:d4 8. R:d4 Re5 9. Oe2 Od7 10. f4 Rg6 11. Oe3 järel on valgel suurema liikumisvabaduse tõttu eelistavam seis. Võimalik on veel 3. ... **d6**, kuid ka see jätab mustale surutud seisu, kus tal valge õige mängu korral puuduvad lootused aktiivsele vastumängule. Algajatel pole selliste tagasihoidlike arendamissüsteemide valik soovitav.

Märgime veel, et avanguprintsiipide vastu eksiv käik 3. ... **Rd4!**? ei ole mustale hea. Valge ei tarvitse nüüd mängida 4. R:e5 Lg5 5. R:f7? L:g2 6. Vf1 L:e4+ võidu-

ja sellega kohtume ka edaspidistes näidetes. Teine võimalus seisneb siin tsentri kindlustamises käiguga 4. ... **Le7 5. d4 Ob6!** Ebajärjekindel oleks 5. ... e:d4 6. 0—0!, näiteks 6. ... d:c3 7. R:c3 d6 8. Rd5 Ld8 9. b4! O:b4 10. R:b4 R:b4 11. Lb3 Rc6 12. Ob2 ja musta materiaalne ülekaal ei ole samaväärne valge suure arengueduga. Musta seis on väga raske. 6. ... Re5 järel on võimalik Bilgueri maleõpikus toodud variant 7. R:e5 L:e5 8. f4! d:c3+ 9. Kh1 c:b2 10. f:e5 b:a1L 11. Ld5! võiduseisuga valgele. Soovitame lugejal ise veenduda, et valge rünnak on toodud näidetes kaalukam ohverdatud materjalist. 6. 0—0 **d6 7. h3 Rf6 8. Ve1 0—0 9. Ra3.** Valge seis on vabam.

5. **d2—d4**

Valge 4. käiguga alustatud plaani loogiline jätk. Vangerdus 5. 0—0 võimaldab mustal 5. ... **R:e4 6. d4 e:d4 7. Ve1 d5** abil saada paremust tsentris. Vähem loogiline on ka 5. d3 d6 6. Og5 Oe6 7. Rbd2 Le7 umbes võrdse seisuga.

5. **e5:d4**

See löömine on sunnitud, sest 5. ... Ob6? 6. d:e5 R:e4 järel võidab 7. Ld5 matiähvarduse tõttu ratsu.

6. **c3:d4**

6. e5 on nõrgem tüüpilise vastulöögi 6. ... d5! tõttu.

6. **Oc5—b4+**

Nii võidab must tähtsa tempo. Odaga taganemiste korral kujuneks valge etturtsenter väga tugevaks. Näiteks pärast 6. ... Ob6? mängiks valge 7. d5 Re7 8. e5 ja must satub peatselt ületamatute raskuste ette. Kui nüüd 8. ... Rg4, siis 9. d6! ja on kerge veenduda, et must ei saa hästi f2 lüüa ei oda ega ratsuga.

7. **Rb1—c3**

Rahulikum 7. **Od2** annab mustale võrdse seisu nii 7. ... O:d2+ 8. Rb:d2 d5! 9. e:d5 R:d5 10. Lb3 Rce7 kui ka 7. ... R:e4 8. O:b4 R:b4 9. O:f7+ K:f7 10. Lb3+ d5 11. L:b4 Ve8 järel. Midagi ei anna valgele ka 7. **Kf1** võimaluse 7. ... d5!

tõttu rünnakuga valge tsentrile. See käik rikuks ka van-
gerduse.

7. Rf6:e4

Must peab kohe alustama vastuaktsiooni valge tuge-
vaks kujuneda ähvardava tsentri vastu. Teine võimalus
selleks on siin 7. ... d5, mis viib 8. e:d5 R:d5 9. 0—0 Oe6!
järel keerulistesse, mõlemapoolsete võimalustega seisu-
desse. Etturi e4 löömine on praktikas põhjalikumalt läbi
proovitud ja moodustab mustale kindla kaitse.

8. 0—0 Ob4:c3

Löömine 8. ... R:c3 9. b:c3
O:c3 annab 10. Oa3! järel valgele
pareerimatu rünnaku. Veidi parem
on mustale 9. ... O:c3 asemel küll
9. ... d5, kuid ka siis saavutab
valge pärast 10. c:b4 d:c4 11. Ve1 +
Re7 12. Og5 f6 13. Le2! selge
paremuse.

9. d4—d5!

Valge ei tohi mustal lubada
läbi viia vastulööki d7—d5, näi-
teks 9. b:c3 d5 10. Oa3 d:c4 11. Ve1 Oe6 12. V:e4 Ld5
paremusega mustale. Tekstikäik, mida soovitas taani avan-
guteoretik Möller, pakub valgele võrdlemisi kardetavaid
rünnakuvõimalusi, mis aga õige vastumängu puhul ei anna
üle viigi. Seepärast on järgnevalt toodud Mölleri rünnak
tänapäeva turniiripraktikast sama hästi kui kadunud.
Õppijatel on siiski kasulik tutvuda tekkivate huvitavate
võimalustega.

9. Oc3—f6

9. ... Re5 10. b:c3 R:c4 11. Ld4 f5! 12. L:c4 d6 13. Rd4
järel on valgel vähemetturi eest rünnakuvõimalused.
Avanguteooriat uurides lõpetame üksikute variantide vaat-
lemise sageli seisudes, kus üks pooltest on võitnud mater-
jali, teisel aga on vastukaaluks kompensatsioon kas parema
arengu või vastase seisu positsiooniliste nõrkuste näol. Nii-

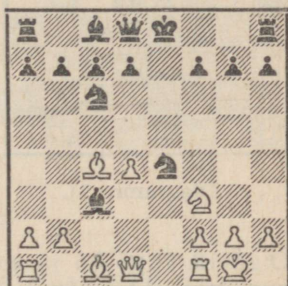


Diagramm 20.

suguste seisude õiges hindamises avaldub maletaja mänguklass, õige seisuhinnang tekib aga ainult praktiliste kogemuste najal. Soovitame õppijal kõiki taolisi juhte hoolikalt läbi kaaluda ja nii treening- kui võistluspartiidis harjutada rünnaku ja kaitse juhtimist.

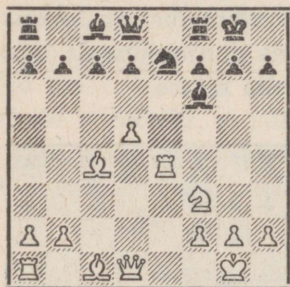


Diagramm 21.

10. Vf1—e1 Rc6—e7

11. Vel:e4 0—0

Tekkinud seis on enam-vähem võrdne, sest musta enamettur ja valge rünnakuvõimalused on tasakaalus. Võimalikuks jätkuks on nüüd 12. d6 c:d6 13. L:d6 Rf5 14. Ld5 Re7 15. Ld6 viigiga. Soovi korral võib valge valida riskantse rünnakujätku 12. g4. Vangerduse asemel 11. käigul võib must mängida ka 11. . . d6, näiteks 12. Og5!

O:g5 13. R:g5 h6 ja valgel ei ole lihtne leida head rünnakujätku.

Lõpetame sellega itaalia avangu uurimise. Kes soovib nii selle kui järgnevate avangutega põhjalikumalt tutvuda, peab pöörduma vastavate avanguteoreetiliste käsiraamatute poole. Eelkõige on aga vajalik hästi omandada avanguprintsiibid ja üksikute avangute põhiideed ning mitte koormata end variantide mehhaanilise pähetuupimisega.

Kaheratsu avang

Vaatlesime eespool ühte varianti kaheratsu avangust, kus valge mängis etturivõidule arengus mahajäämise hinnaga. Anname nüüd lühikese ülevaate selle avangu teistest variantidest.

Kaheratsu avang tekib pärast käike

1. e2—e4 e7—e5

2. Rg1—f3 Rb8—c6

3. Of1—c4 Rg8—f6

Mainisime juba eespool, et käik 3. ... Rf6 on mustale aktiivseimaks jätkuks tekkinud olukorras, millega must loob ähvarduse etturile e4. Valge peab oma edasise mänguplaani valimisel sellega arvestama, sest näiteks «normaal-se» arenduskäigu 4. 0—0 järel võib must suurema ohuta võtta etturi: 4. ... R:e4 5. Rc3 R:c3 6. d:c3 Oe7 ja valge vabam

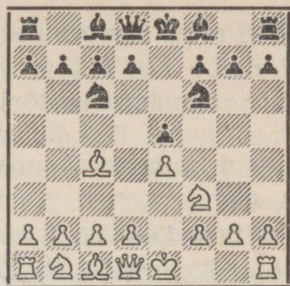


Diagramm 22.

seis ei kaalu üles ohverdatud tsentrietturit. Samuti nagu itaalia avanguski ei paku valgele midagi tagasihoidlik 4. d3 Oc5 5. Rc3 d6, seega jääb valgel 4. Rg5 kõrval üle jätk

4. d2—d4,

millega valge loob teravusi tsentris.

4. e5:d4

Parim vastus. Pärast 4. ... R:e4 5. d:e5 Oc5 6. 0—0 tõrjub valge arenduskäikudega vastase ähvardused f2 suunas ja saavutab musta ratsu e4 ebakindla asendi tõttu selge paremuse. Soovitada mustale ei saa ka passiivset kaitset 4. ... d6, sest 5. Rc3 e:d4 6. R:d4 järel on valgel tsentris väike, kuid selge paremus. Valgel on nimelt tsentriettur e4 etturi d6 vastu, viimane avaldab võrreldes e4 etturiga vähem mõju oluliste tsentriväljadele ja lisaks takistab oma malendite, iseäranis Of8, liikumisvabadust. Kui seis mujal malelual on enam-vähem võrdne, on valgel taolistel juhtumitel suurema liikumisvabaduse tõttu paremus.

5. 0—0

Huvitav jätk on siin 5. e5, millele must võib vastata tüüpilise vastulükkega 5. ... d5. Lahtistes avangutes valge oda arendamisel c4 vastab must reeglina edasilükkele e4—e5 vastulöögiga d7—d5. Seejuures võivad mõnikord tekkida vägagi keerulised seisud, mis aga õige vastumängu juures pole mustale tavaliselt kardetavad. Käigule 5. e5

võib must vastata ka 5. ... **Rg4**, näiteks 6. O:f7+? K:f7 7. Rg5+ Kg8 8. L:g4 h6 9. Rf3 d6 ja mustal on valge varajase rünnakukatse tõrjumise järel paremus, või 6. 0—0 d6 7. e6! f:e6 8. Rg5 d5! umbes võrdsete võimalustega. Löömisele 5. **R:d4** võib must julgesti vastata 5. ... R:e4, sest 6. O:f7+ K:f7 7. Lh5+ g6 8. Ld5+ Kg7 9. R:c6 b:c6 10. L:e4 Le8! 11. L:e8 Ob4+ järel on paremus mustal. Rünnakukatse 5. **Rg5** ei anna ka siin midagi: 5. ... d5! 6. e:d5 Le7+ 7. Kf1 Re5 8. L:d4 R:c4 9. L:c4 Lc5 ja mustal on vähemetturile vaatamata hea seis, sest valgel on tõsiseid raskusi oma malendite normaalse arendamise lõpetamisega.

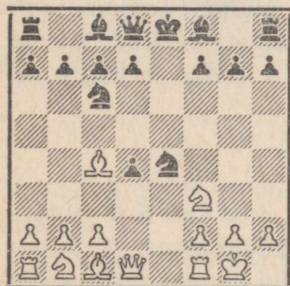


Diagramm 23.

5. **Rf6:e4!**

Kuigi see käik näib esimesel pilgul väga ohtlik, on ta siiski mustale kindlaim kaitse, sest seega hävitatakse valge etturitsenter täielikult. Edaspidi must ei pea iga hinna eest säilitama oma enamettureid, vaid loovutades need sobival momendil tagasi, jõuab ta edukalt lõpetada oma arengu.

Väga keerulisse seisu viib jätk

5. ... **Oc5**. Toome tekkivate võimaluste kohta ühe näite: 6. e5 d5! 7. e:f6 d:c4 8. Ve1+ Oe6 9. Rg5 Ld5 10. Rc3 Lf5 11. Rce4 0—0—0! Mustal on küllaldane vastumäng. See nn. Max Lange variant oli suurmoeks möödunud sajandil. Nendele, kellele tekkinud seis pakub suuremat huvi, soovitate pöörduda avanguteooria käsiraamatute poole (näit. P. Kerese «Malekool» I, lk. 202).

6. Vf1—e1 d7—d5

7. Oc4:d5

Valge peab samme astuma musta tsentri purustamiseks. Teravmeelne käik 7. **Rc3!?** ei ole õige vastumängu korral valgele soodus: 7. ... d:c3 8. O:d5 Oe6! (8. ... f5?

9. Rg5! annab valgele võitu tötava rünnaku) 9. O:e4 Ob4!
ja must seisab paremini.

7. Ld8:d5

8. Rb1—c3 Ld5—a5!

Parim taganemisvõimalus musta lipule. Must on nüüd arenguprobleemid edukalt lahendanud ja saavutab edaspidi kergesti võrdsuse. Veel enam, valge peab hästi mängima, et musta kaksikodad ei pääseks mõjule. Sellest nähtub, et käik 3. Oc4 pole mustale sugugi kardetav.

9. Rc3:e4

Nii 9. V:e4+ Oe6 10. R:d4 0—0—0 kui ka 9. R:d4 R:d4 10. L:d4 f5 järel on paremus mustal.

9. Oc8—e6

10. Re4—g5

Rünnakukatsel 10. Og5 vastab must kõige paremini 10. ... h6 11. Oh4 Ob4! ja viimastel aastatel populaarseks saanud käigule 10. Od2 on heaks vastuseks 10. ... Lf5! 11. Og5 h6 12. Oh4 Oc5.

10. 0—0—0

11. Rg5:e6 f7:e6

12. Ve1:e6

Tekkinud seisus võib must jätkata nii 12. ... Lf5 kui ka 12. ... Od6, mõlemal juhul vähemalt võrdse seisuga.

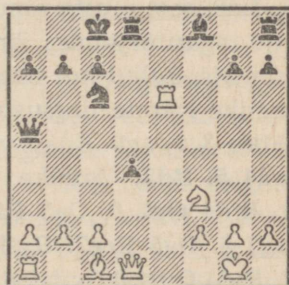


Diagramm 24.

Neljaratsu avang

Avakäikude

1. e2—e4 e7—e5

2. Rg1—f3 Rb8—c6

järel võib valge teha soodsa arengukäigu 3. Rc3. Samuti kui jätkule 3. Oc4 ei või sellele käigule üldiste avanguprintsiipide seisukohalt midagi ette heita. Praktika näitab aga, et juhul kui must leiab õige vastumängu, saavutab ta veel kergemini võrdsuse kui kahe ratsu avangus. Järgne-

vate variantide uurimine tõendab veel kord, et kui valge pretendeerib mingile avanguparemusele, siis peab ta juba esimestest käikudest mängima mingi kindla, aktiivse plaani kohaselt, mitte aga rahulduma lihtsate arenduskäikudega, mis võimaldavad ka mustal oma vigureid hõlpsasti välja tuua.

3. Rb1—c3 Rg8—f6

See sümmeetriline käik on mustale lihtsaimaks vastuseks võrdsuse taotlemisel. 3. ... Ob4 4. Rd5 või 3. ... Oc5 4. R:e5 R:e5 5. d4 Od6 6. d:e5 O:e5 7. f4 annavad paremuse valgele. Viimases variandis pole mustale 4. ... R:e5 asemel parem ka 4. ... O:f2+ 5. K:f2 R:e5 6. d4 Lf6+ 7. Kg1 Rg4 8. Ld2, sest musta ainult näiliselt aktiivselt seisvate vigurite tagasitõrjumise järel pääseb maksvusele valge ülekaal tsentris. Juhul kui must ei taha leppida peavariandis võimalike kiirete lihtsustustega, siis võib ta valida huvitava jätku 3. ... g6. Edasi võiks mäng areneda järgmiselt: 4. d4 e:d4 5. Rd5! Ainuke võimalus initsiatiivi säilitamiseks. 5. R:d4 Og7 6. Oe3 Rf6! annab mustale hea seisu. 5. ... Og7 6. Og5 Rce7! Raske viga oleks 6. ... Rge7? variandi 7. R:d4 O:d4 8. L:d4! R:d4 9. Rf6+ Kf8 10. Oh6 matt tõttu. Halb on ka 6. ... f6 7. Of4 d6 8. R:d4 ülekaaluka seisuga valgele. 7. R:d4 c6 8. Rc3 h6 9. Of4! d5 10. Ld2 d:e4 11. 0—0—0. Valgel on ohverdatud etturi eest märgatav edu arengus. Käiku 3. ... g6 on seni praktikas võrdlemisi harva kasutatud ja seepärast pole siin võimatu uute teede leidmine. Igatahes on see jätk mustale sobivaks võimaluseks sel juhul, kui valge valib neljaratsu avangu kiire viigi saavutamiseks.

4. Of1—b5

Nõrgem on 4. Oc4, sest must saavutab peale 4. ... R:e4 5. R:e4 d5 kergesti võrdsuse, ja 5. O:f7+? (5. R:e4 asemel) K:f7 6. R:e4 d5 järel tugeva tsentri tõttu isegi paremuse. Teine võimalus valgele on siin 4. d4, mis võib 4. ... e:d4 5. R:d4 Ob4 järel viia hiljem vaadeldavasse šoti avangusse. Iseseisva tähtsusega variandid tekivad 4. d4 e:d4 5. Rd5!?

järel. Lihtsaimaks teeks võrdsusele on mustal sel juhul 5. ... Oe7 6. R:d4 R:d5! 7. e:d5 R:d4 8. L:d4 0—0. Vastuvõetav on mustale 4. **d4** järel ka 4. ... **Ob4**, näiteks 5. R:e5 Le7 6. Ld3 R:e5 7. d:e5 L:e5 8. Od2 0—0 9. 0—0—0 d6 või 5. d5 Re7 6. R:e5 d6 7. Ob5+ Kf8. Mõlemal juhul on mustal vastumäng.

4. Of8—b4

Täisväertuslikuks võimaluseks on mustale Rubinsteini soovitus 4. ... **Rd4**. Valgel on nüüd valida mitme erineva jätku vahel, kuid ükski neist ei ole mustale õige kaitse korral ohtlik. Vahetus 5. R:d4 e:d4 6. e5 d:c3 7. e:f6 L:f6! 8. d:c3 Le5+ 9. Le2 L:e2+ viib täiesti võrdsesse lõppmängu. Ohtlik oleks seevastu 7. ... L:f6! asemel mäng etturivõidule 7. ... c:d2+?, sest 8. O:d2 L:f6 9. 0—0 Oe7 10. Oc3 Lg5 11. Ve1! L:b5 12. Lg4 järel on valgel ülitugev rünnak, mille vastu mustal puudub kaitse. Veel üks näide varajasele materjali võidule mängimise ekslikkusest! Tugevamaks loeb avanguteooria 4. ... **Rd4** järel valgele käiku 5. **Oa4**, mis viib keerulisse seis: 5. ... **Oc5!** 6. **R:e5 0—0 7. Rd3**. Käikudele 7. Rf3 või 7. d3 vastab must mõlemal juhul 7. ... d5! 7. ... **Ob6 8. e5**. 8. Rf4 järel võib must mängida 8. ... d6 9. d3 Og4 10. f3 Rh5! või 8. ... d5, saades mõlemal juhul etturit tasakaalustavaid rünnakuvõimalusi. Vangerdusele 8. 0—0 võib järgneda 8. ... d5! 9. R:d5 R:e4 10. Rc3 Rf6 11. h3 c6 12. Rf4 Oc7! ja mustal on küllaldane vastumäng. 8. ... **Re8 9. 0—0 d6 10. e:d6 Rf6!** Mustal on etturi eest aktiivne seis. Halb oleks nüüd 11. d:c7? tülika vastuse 11. ... Ld6! tõttu. Ka odaga c4 taganemise korral 5. **Oc4** on mustale parimaks vastuseks 5. ... **Oc5!** Edasise 6. **R:e5 Le7** järel ei ole valgel f7 võtmine hea ei oda ega ratsuga: 7. O:f7+ Kd8 8. f4 d6 või 7. R:f7 d5! Ka pärast 7. Rf3 d5! on mustal hea seis. Midagi ei paku valgele 4. ... **Rd4** järel ka 5. **R:e5 Le7 6. f4 R:b5 7. R:b5 d6 8. Rf3 L:e4+ 9. Kf2 Rg4+ 10. Kg3 Lg6!** ja tekkinud teravused võivad kasulikuks osutada ainult mustale. 4. ... **d6** viib hispaania avangu Steinitzi varianti. Halvem on 4. ...

Oc5 5. 0—0 **d6** 6. **d4** **e:d4** 7. **R:d4** **Od7** 8. **Rf5!** 0—0 9. **Og5**
paremusega valgele. Ohtlik mustale on samuti variant
4. ... **a6** 5. **O:c6** **d:c6** 6. **R:e5** **R:e4** 7. **R:e4** **Ld4** 8. 0—0 **L:e5**
9. **Ve1** **Oe6** 10. **d4** **Lf5** 11. **Og5** **h6** 12. **Ld3** tülika ähvardu-
sega 12. **Rd6+**

5. 0—0

5. **d3** **Rd4!** järel haarab must initsiatiivi.

5. 0—0

Analoogiliselt eelmisele märkusele on siin nõrgem 5. ...
d6 6. **Rd5!** tõttu.

6. **d2—d3** **d7—d6**

7. **Oc1—g5**

Käigule 7. **Re2** võib must vastata nii 7. ... **Oc5** kui ka
7. ... **Re7**. «Surnud» viigiseis tekib 7. **O:c6** **b:c6** 8. **Og5**
O:c3 9. **b:c3** järel. Avanguteoreetiliselt seisukohalt ei ole
selline mäng valgele loomulikult mingiks saavutuseks.
Algajatel maletajatel ei ole mingil juhul soovitav taoliste
viigivariantide rakendamine isegi endast tugevamate vas-
tastega mängides, sest ainult võitlusliku mängukäsitlusega
võib juurde saada oskusi ja kogemusi, üliettevaatliku ja
ara taktikaga aga males suuremat edu loota ei ole.

7. **Ob4:c3**

Siiani arenes mäng täiesti sümmeetriliselt. Ekslik oleks
aga mõelda, et kõige lihtsam tee mustale võrdsuse saavu-
tamisel seisneb vastase käikude kordamises. Sellise taktika
ohtlikkust illustreerib järgmine õpetlik variant: 7. ...
Og4? 8. **Rd5** **Rd4** 9. **R:b4** **R:b5** 10. **Rd5** **Rd4** 11. **Ld2!** **O:f3**
12. **O:f6** **Ld7** 13. **Re7+** **Kh8** 14. **O:g7+** **K:g7** 15. **Lg5+** **Kh8**
16. **Lf6** matt.

8. **b2:c3** **Ld8—e7**

9. **Vf1—e1** **Rc6—d8**

10. **d3—d4** **Rd8—e6**

Täiesti võimalik on mustale ka 10. ... **Og4**, mida soovi-
tas omal ajal Capablanca. Pärast 11. **h3** **Oh5** 12. **g4** **Og6**
13. **d5** **c6!** on seis võrdne.

11. **Og5—c1**

Parim taganemisväli odale, sest 11. Oh4 järel mängiks must 11. ... Rf4 ja edasi Rg6.

11. c7—c5

Must ähvardab nüüd vahetusega c:d4 alustada vastumängu liputiival. Tsentri sulgemise 12. d5 Rc7 13. Od3 järel võib must alustada käiguga 13. ... b5! lootusrikast aktsiooni liputiival, sest sidumine 14. Og5 on tülikas ainult näiliselt: 14. ... h6 15. Oh4 ühes Vfb8 ja Rce8. Parimaks võimaluseks näib valgele olevat 12. Of1, kuid ka seejärel pole mustal pärast 12. ... Lc7 või 12. ... c:d4 13. c:d4 Lc7 midagi erilist karta. Seepärast võib mõlemate poolte võimalusi antud seisus lugeda enam-vähem võrdseiks.

Šoti avang

Käikude

1. e2—e4 e7—e5

2. Rg1—f3 Rb8—c6

järel võib valge aega kaotamata alustada aktsiooni tsentris:

3. d2—d4,

mis viib nn. šoti avangusse. Käik 3. d4 on näiliselt väga loogiline ja vastab avanguteooria üldistele printsiipidele — valge ründab vastase tsentrit ja avab oma malenditele liikumisteed. Šoti avangu variantide lähem tundmaõppimine veenab meid aga, et lahtistes avangutes vajab rünnak tsentris paremat ettevalmistust. Liiga varajane edasitung tsentris pakub mustale võimalusi aktiivseks vigurite mänguks, mille abil ta peatselt likvideerib valge ajutise ülekaalu tsentris. Juhime siin veel tähelepanu **Ponziani avangusse** viivale käigule 3. c3, millega valge samuti taotleb tsentri vallutamist. Selle käigu puudusteks on ajakaotus ja valge lipuratsult loomuliku arendusvälja c3 äravõtmine. Must võib seejärel jätkata 3. ... Rf6 4. d4 R:e4. Arvesse tuleb ka terav vastus 4. ... d5. 5. d5 ja nüüd on mustal kolm arvesse tulevat võimalust:

5. ... **Re7** 6. R:e5 Rg6 7. R:g6 h:g6 8. Le2 Le7 9. Oe3 Vh5;
 5. ... **Rb8** 6. Od3 Rc5 7. R:e5 R:d3+ 8. R:d3 d6 või riskant-
 semalt 5. ... **Oc5!?** 6. d:c6 O:f2+! 7. Ke2 b:c6 8. La4 f5
 9. Rbd2 0—0 10. R:e4 f:e4 11. L:e4 Ob6. Viimasel juhul on
 mustal viguri eest kaks etturit ja rünnakuvõimalused.
 Pärast 3. c3 tuleb arvesse ka 3. ... **f5** 4. d4 f:e4 5. R:e5 Rf6
 6. Og5 Le7 umbes võrdsete võimalustega. Toodud varianti-
 dest ilmneb, et Ponziani avang võimaldab mustale mugava
 võrduse.

3. e5:d4

4. **Rf3:d4**

Pärast 4. **Oc4** Rf6 5. 0—0 R:e4 tekib eespool vaadeldud
 seis kaheratsu avangust. Nn. šoti gambiidile 4. **c3** on kõige-
 kindlamaks vastuseks 4. ... **d5!** 5. e:d5 L:d5 6. c:d4 Og4.
 Hea on ka 6. ... Rf6. 7. **Oe2**. Nõrk on 7. Rc3 O:f3! 8. R:d5
 O:d1 9. R:c7+ Kd7 10. R:a8 Oh5, sest Ra8 läheb peatselt
 kaotsi. 7. ... 0—0—0 8. **Oe3 Ob4+** 9. **Rc3 La5**. Must seisab
 hästi.

4. **Rg8—f6**

Must valmistab ette vastulüket d7—d5, millega ta taas-
 tab tasakaalu tsentris. Hea võimalus on mustale samuti
 4. ... **Oc5** 5. **Oe3**. Või 5. R:c6 Lf6! ja 6. ... L:c6. 5. ... **Lf6**
 6. **c3 Rge7** 7. **Rc2**, nüüd võib must vahetuse 7. ... O:e3 kõr-
 val jätkata ka kas 7. ... d6 või 7. ... b6. Nõrgem on see-
 vastu varajane lipu mängutoomine 4. ... **Lh4?**, mille järel
 valge võib pakkuda lootusrikast etturiõhvit 5. Rb5 L:e4 +
 6. Oe3 (Ka 6. Oe2 on valgele hea.) 6. ... Kd8 7. Rd2 Lg6
 8. Rf3 a6 9. Rbd4 Rge7 10. Od3! Musta seis on raske. Teise
 etturi löömisele 10. ... L:g2 järgneks 11. Vg1 Lh3 12. Vg3
 Lh5 13. Vg5 Lh6 14. Le2 edasise pika vangerdusega. Liht-
 sustava 4. ... **R:d4** 5. L:d4 järel seisab valge lipp tsentris
 väga hästi, sest must ei saa teda sealt oma kergete vigu-
 ritega tõrjuda. 5. ... d6 6. Rc3 Rf6 7. Og5 Oe7 8. 0—0—0
 järel on valge seis tänu ruumilisele ülekaalule parem.

5. **Rb1—c3**

Paremust valgele ei anna ka vahetus 5. **R:c6** b:c6 6. Od3 d5 7. e:d5 c:d5 8. Ob5+ Od7. Kui valge mängib 6. Od3 asemel 6. Rd2, siis on mustale heaks vastuseks 6. ... Oc5! 7. Od3 d5 vähemalt võrdse seisuga.

5. Of8—b4

6. **Rd4:c6**

Nüüd on see vahetus praktiliselt sunnitud, sest muidu muutuks etturi e4 kaitsmine tülilikaks. Siin näeme veel üht varajase d2—d4-ga ühenduses olevat pahet, nimelt valge kuningatiiva puudulikku arengut, mis takistab teda kuningat vangerdusega varju viimast.

6. b7:c6

7. **Of1—d3** d7—d5!

Seega teostab must oma avanguidee ja saavutab võrdse. Võimalik on aga samuti 7. ... d6.

8. **e4:d5**

Edasilüke 8. e5 võib 8. ... Rg4 9. 0—0 0—0 10. Of4 f6! järel raskusi tekitada ainult valgele.

8. c6:d5

9. 0—0 0—0

10. **Oc1—g5** c7—c6

Võimalik on ka 10. ... **Oe6**, misjärel ei kõlba etturi võidu katse 11. O:f6 L:f6 12. Lh5 g6 13. R:d5? lihtsa taganemise 13. ... Ld8 tõttu. Pärast 10. ... **Oe6** mängib valge paremini 11. Re2 või 11. Rb5.

11. **Ld1—f3** **Ob4—d6**

12. **Og5:f6**

12. Of5 O:f5 13. L:f5 Ld7 järel tekkiv seis on täiesti võrdne.

12. **Ld8:f6**

13. **Lf3:f6** **g7:f6**

Tekkinud lõppmängus on mustal küll kuningatiiva etturite seis lõhutud, kuid seda halvemust tasa-kaalustavad täielikult kaksikodad, millel lahtistes seisudes on suur

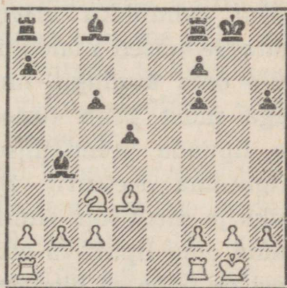


Diagramm 25.

tulejõud. Mõlemapoolseid võimalusi võib hinnata võrdseiks.

Oleme nüüd vaadelnud kõiki tähtsamaid peale 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 tekkida võivaid avanguid (välja arvatud 3. Ob5). Üheski nendes ei olnud mustal täpse mängu korral tõsi-seid raskusi seisude võrdsustamisega. Asume nüüd tänapäeva kõige populaarsema lahtise avangu — hispaania avangu uurimisele.

Hispaania avang

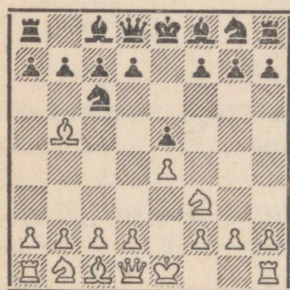


Diagramm 26.

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

Hispaania avang on maleteoorias tuntud palju aastasadu ja tal on tänapäeva turniiridel aukoht teiste lahtiste avangute seas. Odakäiguga b5 jätkab valge loogiliselt oma teise käiguga alustatud rünnakut etturile e5, mis on lahtistes avangutes kõige nõrgem

punkt musta tsentris ja mille kaitsmine pole sugugi nii lihtne. Kuigi valge ei ähvarda otseselt võita etturit e5, sest peale 4. O:c6 d:c6 5. R:e5 langeks 5. ... Ld4 järel ettur e4 ühes hea seisuga mustale, on ometi see alaline etturivõidu ähvardus mustale vastumeelt ja segab tema rahulikku arengut. Oletades, et edaspidi arendatakse teised malendid ja valge viib vangerdusega varjule oma kuninga, muutub etturivõit ähvarduseks, millega must peab tõsiselt arvestama. Etturi e5 kaitseks ja lipuoda arendamiseks peab must varem või hiljem liigutama d-etturit. Seejärel aga osutub ratsu c6 seotuks ja must on sunnitud paljudes variantides nõrgestama oma liputiiva etturiteseisu. Juba sellest lühiülevaatest on näha, et hispaania avang on probleemiderikas. Hispaania avangu suureks eeliseks võrreldes teiste lahtiste

avangutega on see, et siin välditakse tavaliselt varajasi vahetusi ja seisu kiiret avamist. Hispaania avangule on iseloomulik rahuliku positsioonimängu järsk üleminek elavaks kombinatsiooniliseks heitluseks, kus edu saavutab leidlikum. Paljudele uurimistele vaatamata leiavad avan-guteoreetikud selles avangus ikka ja jälle uusi teid. See-pärast kasutab enamik kaasaja suurmeistritest hispaania avangut meelsasti nii mustade kui valgete malenditega mängides.

I

3. a7—a6

Seda vastust loetakse mustale hispaania avangus pari-maks, sest käik a7—a6 on kasulik nii mõneski seisus. Ain-sana võiks käiku 3. ... a6 halvaks tembeldada vahetus 4. O:c6, see pole aga mustale kardetav: 4. ... d:c6 5. Rc3 (5. R:e5 Ld4 või 5. ... Lg5 ja must võidab etturi tagasi hea seisu juures) 5. ... f6. Üldreeglina on käik f7—f6 mustale avangus halb. Pärast valge kuningaoda vahetamist on olu-kord aga teine, sest valge ei saa kasutada diagonaali a2—g8 nõrgestamist. Musta kuningaratsu leiab aga Of8 väljatoo-mise järel hea välja e7. 6. d4 e:d4 7. L:d4 L:d4 8. R:d4 Od6. Tekkinud lõppmängus tasakaalustavad musta kaksik-odad valge parema etturiseisu. Edasises mängus peab aga must seisupinget hoidma (selleks on tal küllaldaselt või-malusi!), sest kõigi vigurite vahetuse järel tekkiv etturi-lõppmäng on talle kaotatud. Taoliste «võrdsete» (mitte aga viigiliste!) seisude mängimisel saavutab edu see pool, kes oskab oma seisu eeliseid paremini kasutada. Selleks peab aga avanguvariandi hindamisel ja valimisel olema selge ülevaade tekkiva seisu hüvedest ja pahedest.

Eraldi vaatleme musta kolmandal käigul arvesse tule-vatest võimalustest käiku 3. ... Rf6 II alajaotuse juures. Teravale vasturünnakule 3. ... f5!? vastab valge kõige paremini 4. Rc3!, näiteks 4. ... Rf6 5. e:f5 Oc5 6. R:e5 0—0 7. 0—0 Rd4 8. Rf3 paremusega valgele või 4. ... Rd4

5. R:e5 Lf6 6. Rf3 f:e4 7. R:d4! L:d4 8. 0—0 c6 9. Oa4 Rf6
 10. d3 e:d3 11. Ve1+ Kf7 12. Oe3 ja valgel on ilmne edu
 arengus, või lõpuks 4. ... f:e4 5. R:e4 d5 6. R:e5 keerulise,
 kuid valgele soodsama seisuga. Eriti hea pole ka vana
 kaitse 3. ... g6, millele valge võib 4. c3 kõrval vastata
 4. d4 e:d4 5. Og5 Oe7 6. Of4. Mõlemal juhul on valgel parem-
 mus. Ilmselt ebaloogiline käik on 3. ... **Rd4**. Valge ei või
 nüüd küll mängida 4. R:e5? Lg5! tõttu. Eelistatavama seisu
 kindlustab valgele aga nii 4. **R:d4** e:d4 5. d3 Oc5 6. 0—0
 Re7 7. Og5 kui ka 4. **Oc4** R:f3+ 5. L:f3 Lf6 6. Lg3. Vara-
 jane on musta kuningaoda arendamine 3. ... **Oc5** 4. c3 Rf6
 5. d4! e:d4 6. e5 Re4 7. 0—0 d5! 8. e:d6! R:d6 9. O:c6+ b:c6
 10. Ve1+. Valge seis on parem.

4. Ob5—a4 Rg8—f6

Käiku 4. ... **d6** vaatleme alajaotuse A all. Vasturünna-
 kule tsentrietturile e4 käiguga 4. ... **f5** võib valge vastata
 etturihvriga 5. **d4!** e:d4 6. e5 Oc5 7. c3 d:c3 8. R:c3. Mus-
 tal on raskusi arengu lõpetamisega. Huvitav on märkida,

et eespool vaadeldud käigu 3. ...
 f5 järel oleks 4. d4 kahtlane
 variandi 4. ... f:e4 5. R:e5 R:e5
 6. d:e5 c6 ja 7. ... La5+ tõttu.
 Käikude 3. ... a6 ja 4. Oa4 sisse-
 lülitamine muudab aga olukorda
 tunduvalt, sest nüüd puudub mus-
 tal võimalus tempovõiduks c7—c6.

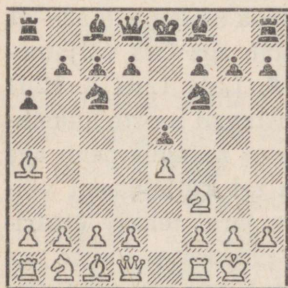


Diagramm 27.

5. 0—0

Lootusrikkaim jätk valgele.
 Vaatleme lühidalt teisi võimalusi.

5. **d4** e:d4 6. 0—0 Oe7 7. e5 Re4. Seis on võrdne. 5. **d3**
 d6 6. c3 g6 7. Rbd2 Og7 8. Rf1 0—0 9. Rg3 b5 10. Oc2 d5
 võrdsusega. 5. **Le2** b5 6. Ob3 Oc5 7. a4 Vb8 8. a:b5 a:b5
 9. Rc3 0—0! võrdsete võimalustega, sest 10. R:b5 on 10. ...
 d5! 11. e:d5 e4! tõttu valgele halb.

5. **Of8—e7**

Nn. lahtist kaitset 5. ... **R:e4** vaatleme alajaotuse *a* ja võimalust 5. ... **d6 b** all.

6. Vf1—e1

Nüüd ähvardab juba etturi *e5* võtmine, näiteks 6. ... 0—0? 7. O:c6 d:c6 8. R:e5 jne. Kui must ei taha üle minna Steinitzi kaitse seisudesse **6. ... d6** 7. O:c6+ b:c6 8. d4 järel, siis on ta sunnitud käiguga *b7—b5* mõnevõrra nõrgestama oma liputiiba. Kuigi see annab valgele võimaluse rünnakuks *a2—a4*, leiab praktikas viimane võimalus sagedast kasutamist.

Etturit *e5* võis valge ähvardada ka käiguga **6. Le2**, millele järgneks 6. ... *b5* 7. Ob3 d6 8. a4 Og4! 9. c3 0—0 10. h3 (10. a:b5 a:b5 11. V:a8 L:a8 12. L:b5? Ra7! järel on mustal hea seis) 10. ... Ra5 11. Oc2 Oe6! võrdsete võimalustega.

6. b7—b5

7. Oa4—b3 d7—d6

Huvitavaks avanguprobleemiks on Marshalli etturi-ohver **7. ... 0—0** 8. c3 d5!? Kuigi selle ohvri õigsust on variantidega raske tõestada, leiab ta praktikas rünnakumängijate poolt küllaltki sagedast rakendamist. **9. e:d5 R:d5 10. R:e5 R:e5 11. V:e5 c6 12. d4** Od6 13. Ve1 Lh4 14. g3 Lh3 15. Oe3 Og4 16. Ld3 Vae8 järel tekkivas seisus peab valge musta rünnaku tõrjumiseks kaitsema end kaua ja täpselt. Kui valgele ei ole meele järgi selle kaitseseisu juhtimine, võib talle 12. d4 asemel soovitada jätku **12. d3** Od6 13. Ve1 Of5! 14. O:d5 c:d5 15. Rd2! O:d3 16. Rf1 võrdsusega. Juhul kui valge tahab üldse vältida Marshalli varianti, on tal selleks 7. ... 0—0 järel võimalus käigu **8. a4** näol.

8. c2—c3

Valge valmistab ette punkti *e5* ründamist edasilükkega *d2—d4* ja vabastab ühtlasi oma valgeväljalisele odale, mis mängib hispaania avangust tekkinud keskmängudes sageli tähtsat osa, taganemistee. Vaadeldes lähemalt tekkinud olukorda, võime öelda, et must on oma arenguga mõnevõrra ees. Tsentris valitseb momendil tasakaal. Mida on

valge saavutanud oma pikaldase arenguga? Või seisab must juba paremini? Etturi e5 kaitsmiseks oli must sunnitud nõrgestama oma liputiiva etturiseisu, mis avab valgele sobival juhul võimaluse rünnakuks a2—a4. See rünnak kindlustab valgele tavaliselt vaba a-liini valitsemise. Teiseks ähvardab valge pidevalt käiguga d2—d4 saavutada ülekaalu tsentris, mille tasakaalustamiseks must on sageli sunnitud ette võtma aegaviitvaid manöövreid lipuratsuga (vastulükke c7—c5 teostamiseks). Sellele kuluvat aega saab valge aga kasutada arengu tasakaalustamiseks. Kokkuvõttes võib ütelda, et tekkinud seis on võitluslik ja probleemitihe ning on seetõttu armastatud maletajate poolt, kes ei karda võidule mängimise nimel riskeerida.

8. 0—0

Nõrgem on 8. ... **Ra5** 9. Oc2 c5 10. d4 Lc7 11. a4! paremusega valgele. Võrreldes peavariandiga ei tarvitse valge siin aega kulutada kaitsekäigule h2—h3. Hea pole ka 8. ... **Og4** 9. d3 ja edasise ratsumanöövri Rb1—d2—f1—e3 tõttu.

9. h2—h3

Pärast vangerdust on see valgele parimaks võimaluseks. Kohene 9. **d4** võimaldab tülika sidumise 9. ... **Og4** ja 9. d3 annab mustale võrdsuse nii 9. ... **Oe6** kui ka 9. ... **Ra5** 10. Oc2 c5 11. Rbd2 Rc6 12. Rf1 Ve8 13. Re3 Of8 järel. Ohtlik ei ole mustale ka liputiiva ründamine: 9. **a4** b4 10. d4 e:d4! 11. R:d4 Od7! võrdsusega.

9. **Rc6—a5**

Selle Tšigorini poolt kasutusele võetud kaitsesüsteemi kõrval on mustal siin veel terve rida teisi võimalusi. Nendest tugevamateks on taganemine 9. ... **Rb8** ideega (samuti nagu Tšigorini süstemiski) vabastada tee c-etturile, kusjuures ratsu tuuakse uuesti mängu välja d7 kaudu, ja Smõslovi jätk 9. ... **h6**, millega must kavatseb oma e-etturit kindlustada manöövri Vf8—e8 ja Oe7—f8 abil. Ettevalmistav 9. ... **h6** on seejuures vajalik, sest kohesele 9. ... **Ve8** võib järgneda 10. **Rg5**. Mängitav mustale on ka 9. ... **Oe6**, sest vahetuse 10. **O:e6** f:e6 11. d4 Ld7! 12. d:e5 d:e5

13. L:d7 R:d7 järel ei ole valgel reaalseid võimalusi musta kaksiketturite ründamiseks. Seejuures tulistavad etturid e5 ja e6 nelja tähtsat välja. 9. ... Oe6 järel pakub valgele lootusi paremusele 10. d4. Praktilist kasutamist on leidnud veel käigud 9. ... Ob7, 9. ... Rd7 ja 9. ... a5, kuid musta kaitse on nendes variantides seotud tõsiste raskustega.

10. Ob3—c2 c7—c5

11. d2—d4 Rf6—d7

See Kerese poolt turniiripraktikasse toodud elastne kaitsekäik esineb viimaste aastate turniiridel sageli. Klassikaliseks kaitseks on siin 11. ... Lc7 12. Rbd2 võimalusterohke seisuga. Soovi korral võib must mängida ka 11. ... c:d4 12. c:d4 Ob7, näiteks 13. d:e5 d:e5 14. L:d8 O:d8 15. R:e5 Vc8 16. Od3 Ve8 võrdsusega.

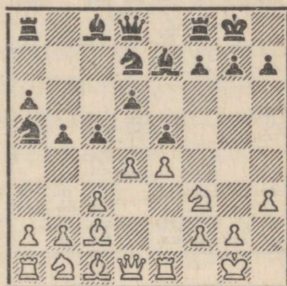


Diagramm 28.

Tekkinud seis on iseloomulik hispaania avangule: kuigi valge võimalused on teoreetiliselt võib-olla mõnevõrra eelistatavamad, ei puudu mustal huvitavad vastumängu võimalused. Taoliste seisude õige käsitlemine nõuab suurt meisterlikkust ja vilumust, mis on aga saavutatav ainult avanguteooria uurimise ja mängupraktika seostamisel. Hispaania avangu peavariandi lähem uurimine ei mahu aga meie õpiku raamidesse, seepärast vaatleme järgnevalt lühidalt rohkearvulisi kõrvalvariante.

a

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

5. Rf6:e4

Etturi e4 löömise järel tekib omal ajal Tarraschi poolt soovitatud nn. lahtine kaitse. Tänapäeval peetakse seda süsteemi mustale mõnevõrra kahtlaseks, sest kuigi must

saavutab ilusa vigurite mängu, tekib tal seejuures rida positsioonilisi nõrkusi liputiival, mida valge võib õige mängu juures ära kasutada. Siiski pole maletooria lahtise kaitse kohta oma lõplikku hinnangut langetanud ja seda mängitakse aeg-ajalt ka kaasaja turniiridel. Lahtine kaitse pakub mõlemale poolele palju huvitavaid kombinatsioonilisi võimalusi.

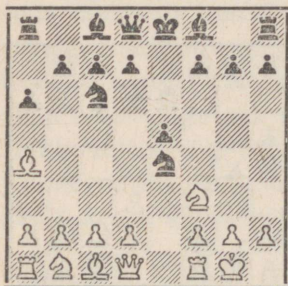


Diagramm 29.

6. **d2—d4!**

6. Ve1 või 6. Le2 järel on mustale heaks vastuseks 6. ... Rc5.

6. **b7—b5**

Kahtlane mustale on löömisega

6. ... **e:d4!?** algav nn. Riia variant. Seejärel annab valgele paremuse 7. Ve1 d5 8. R:d4 (Ka 8. c4 tuleb arvesse.) 8. ... Od6! 9. R:c6

O:h2+ 10. Kh1 Lh4 11. V:e4! d:e4 12. Ld8+! L:d8 13. R:d8+ K:d8 14. K:h2 soodsama lõppmänguga.

7. **Oa4—b3 d7—d5**

Ka siin on löömine d4 halb: 7. ... e:d4? 8. Ve1 d5 9. Rc3 Oe6 10. R:e4 d:e4 11. V:e4 Oe7 12. O:e6 f:e6 13. R:d4! Musta seis on halvem.

8. **d4:e5**

Pärast 8. **a4 R:d4!** 9. R:d4 e:d4 10. a:b5 Oc5 11. c3 0—0 12. c:d4 Ob6! 13. Rc3 Ob7 on mustal kerge võrdsus. Võrreldes teksti jätkuga on mustal vähem muresid ka ratsuga löömise järel: 8. **R:e5** R:e5 9. d:e5 c6 10. c3 Of5 ja valgel pole reaalseid väljavaateid paremusele.

8. **Oc8—e6**

Teine moodus punkti d5 kaitsmiseks 8. ... **Re7** on 9. a4 tõttu nõrgem.

9. **c2—c3**

Huvitavaid võimalusi valgele pakub ka viimasel ajal populaarseks muutunud lipukäik 9. **Le2**. Kuigi mustal on seejärel mitu erinevat kaitsevõimalust, on tal edaspidi

võrdsuse saavutamisel ees tubli tükk tööd. Kõige kindlaksmaks kaitseks näib olevat **9. ... Oe7**, näiteks **10. Vd1 Rc5 11. Oe3**. 11. O:d5 O:d5 12. Rc3 Oc4! järel tekkivates teravustes on mustal head lootused vastumänguks. **11. ... R:b3 12. c:b3 Lc8 13. Og5** kerge positsioonilise paremusega valgele. Kui must taotleb teravamast mängu, siis võib ta 10. ... Rc5 asemel jätkata **10. ... 0—0** ning edasise 11. c4 b:c4 12. O:c4 järel pakkuda lipuohvrit 12. ... d:c4?! 13. V:d8 Vf:d8 14. Rc3 R:c3 15. b:c3 h6! ja mustal on ohverdatud materjali eest märgatav surve. Selliste ohvrite eelistamine või nendest loobumine sõltub suurel määral maletaja stiilist. Sageli on analüütiliselt raske kindlaks teha, kas ohver on korrektne või mitte. Praktika näitab aga, ja seda eriti vähemkogenud mängijate juures, et taolistes olukordades on kaitse juhtimine ründamisega võrreldes märksa raskem ning nõuab külma verd ja täpsust.

9. Of8—e7

Must võib valida ka agressiivsema oda arendamise **9. ... Oc5**, näiteks **10. Ld3 Re7 11. Oe3 Of5! 12. Le2 O:e3 13. L:e3 c5** võrdsusega. Lootusi paremusele pakub valgele aga väga pingelistesse seisudesse viiv **10. Rbd2 0—0 11. Oc2**.

10. Rb1—d2

Järjekindlaim võimalus valgele, millega ta alustab musta tsentrisse posteeritud ratsu väljatõrjumist. Head käigud on veel **10. Oe3** või **10. Le2**, kuigi seejärel tekib mustal vähem tüli. **10. Ve1 0—0 11. Rd4!?** järel võib must pakkuda vigurohvrit: 11. ... R:e5! 12. f3 Od6! 13. f:e4 Og4 võrdsuseks küllaldaste rünnakuvõimalustega. Toodud variant illustreerib hästi lahtises kaitstes musta käsutuses olevaid rünnakuvõimalusi. Terava vasturünnaku võimaldab ka arenduskäik **10. Of4**, millele must vastab jõuliselt **10. ... g5! 11. Oe3 g4 12. Rfd2 Rc5** ja valge on raskustes.

10. 0—0

Nii pärast **10. ... R:d2 11. O:d2 Ra5 12. Rd4** ühes f2—f4 kui ka **10. ... Ra5 11. Oc2 R:d2 12. L:d2** järel on valgel

head rünnakuvõimalused kuningatiival. Vangerdusest nõrgem on ka **10. ... Rc5** 11. Oc2 d4 12. Re4 d:c3 13. R:c5 O:c5 14. Oe4 paremusega valgele. Tekstikäigu järel ei tarvitse must karta vahetusi 11. R:e4 d:e4 12. O:e6 f:e6, mis viiks võrdsete võimalustega lõppmängu.

11. Ld1—e2 Re4—c5

Must ei saa kaitsta oma tugipunkti e4 tsentris, sest 11. ... Of5 ei kõlba 12. Vd1 tõttu. Nõrgem on ka vahetus 11. ... R:d2, mille järel valge võib lüüa d2 nii oda kui lipuga, saades vabama mängu juures võimalusi kuningarünnakuks.

12. Rf3—d4!

Valge ei saa hoiduda oma valgeväljalise oda vahetamisest Ra5 vastu, sest taganemisele 12. Oc2 järgneks tugevasti 12. ... d4! suurepärase seisuga mustale. Nüüd aga ähvardab valge näiteks 12. ... Ld7 järel taganeda 13. Oc2, kasutades edaspidi oma valgeväljalist oda tugeva kuningarünnaku alustamiseks.

12. Rc5:b3

13. Rd2:b3

Valgel ei ole aega lüüa 13. R:c6, sest sellele järgneks vahekäik 13. ... R:c1! rünnakuga lipule.

13. Ld8—d7

14. Rd4:c6 Ld7:c6

15. Oc1—e3

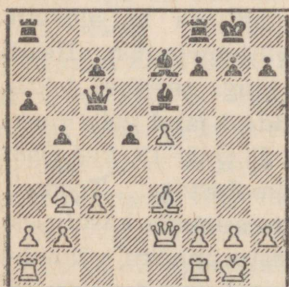


Diagramm 30.

Jälgisime seni partiid Botvinnik—Euwe, Leningrad 1934, kus edasise 15. ... Of5 16. Vfd1 Vfd8 17. f3 Of8 18. Lf2 a5 järel võis valge käiguga 19. Vac1! saavutada tülrika surve musta nõrkustele liputiival. Mustale näib olevat paremaks võimaluseks 15. ... Lc4, kuigi ka siis säilitab valge pärast

16. Lc2 Lg4 17. f3 soodsama seisu. Kokkuvõttes võib diagrammseisus lugeda valge võimalusi eelistatavamateks.

b

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

5. d7—d6

Musta viimane käik viib mängu nn. Kecskemeti kaitseesse. Käigu 5. ... d6 puuduseks on selle mõningane passiivsus. Valgel on mitu teed vabama mängu saamiseks.

6. c2—c3

Lootusrikkaks jätkuks on valgele siin veel 6. O:c6+ b:c6 7. d4 R:e4. Teised võimalused on: 7. ... Rd7 8. Ra3! a5 9. Ve1 f6 10. Ld3 ähvardusega Lc3 ja Ra3—c4:a5; 7. ... Og4 8. d:e5 R:e4 9. e:d6 O:d6 ja edasi 10. Le2 või 10. Rc3 paremusega valgele; 7. ... e:d4 8. R:d4 või 8. L:d4 ja valgel on vabam mäng. Võimalik, et viimane variant on mustale tekkinud olukorras sobivaimaks väljapääsuks. 8. Ve1 f5 9. d:e5 d5 10. Rd4!

Otsene tsentri ründamine 6. d4 ei anna valgele soovitud tulemusi 6. ... b5! 7. Ob3. Parem on 7. d:e5 d:e5 8. L:d8+ R:d8 võrdse lõppmänguga. 7. ... R:d4 8. R:d4 e:d4 9. c3!? Raske viga oleks siin 9. L:d4? c5 ja 10. ... c4 tõttu vigurivõiduga. Seda võimalust soovitame silmas pidada ka teistes hispaania avangu variantides! Ka 9. Od5 R:d5 10. e:d5 Lf6 järel on mustal kaksikodad hea seisu juures. 9. ... d:c3 10. R:c3 Oe7 11. Lf3 0—0! Valgel ei ole vähemetturit tasakaalustavat rünnakut.

6. Oc8—d7

7. Vf1—e1 Of8—e7

8. d2—d4 0—0

9. Rb1—d2 Vf8—e8

Taganemisele 9. ... Oe8 võib valge vastata kas 10. Ob3 või 10. d5 Rb8 11. Oc2, säilitades ruumilise paremuse. Tsentrist loobumise 9. ... e:d4 10. c:d4 Rb4 järel kindlustab valgele paremuse nii 11. O:d7 L:d7 12. Rf1 c5 (Kui

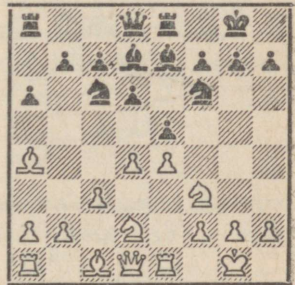


Diagramm 31.

12. ... d5, siis 13. Re5!) 13. a3 kui ka 11. Ob3 c5 12. Rf1 Ob5 13. a3 Rd3 14. Ve3 c4 15. a4! jne.

Tekstikäigu järel tekkiv seis on senises turniiripraktikas harva esinenud. Näib, et mustal on head lootused seisude tasakaalustamiseks. Igatahes ei paku valgele midagi etturivõit **10. O:c6 O:c6** 11. d:e5 d:e5 12. R:e5 O:e4 13. R:f7 K:f7 14. R:e4 L:d1 15. Rg5+ Kg8 16. V:d1 Oc5 ja mustal on piisav vastumäng.

A

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

järel võib must valida nn. parandatud Steinitzi kaitse.

4. d7—d6

Käikude 3. ... a6 4. Oa4 sisselülitamise järel on võimalus 4. ... d6 märksa tugevam kui 3. käigul, sest mustal avaneb nüüd paljudes variantides võimalus vastase tülikat valgeväljalist oda b7—b5 abil taganema sundida.

5. c2—c3

Teise sagedasti kasutatava jätku **5. O:c6+ b:c6** 6. d4 järel võib must tavalise 6. ... f6 kõrval mängida ka 6. ... Og4. Pärast **5. c4** või **5. 0—0** vastab must 5. ... Og4. Ka siin on edasilüke **5. d4** varajane, sest 5. ... b5 **6. Ob3 R:d4** **7. R:d4 e:d4** järel ei või valge lüüa 8. L:d4? c5 9. Ld5 Oe6 10. Lc6+ Od7 11. Ld5 c4 tõttu. **8. c3 Ob7** ja **8. Od5 Vb8** ei tekita aga mustale mingeid raskusi.

5. f7—f5!?

Tänu sellele huvitavale võimalusele on parandatud Steinitzi kaitset viimasel ajal jälle rohkem kasutama hakatud. Käiguga 5. ... f5 püüab must kasutada valgete 5. käiguga c2—c3 seotud ajakaotust vasturünnaku alustamiseks ettu-

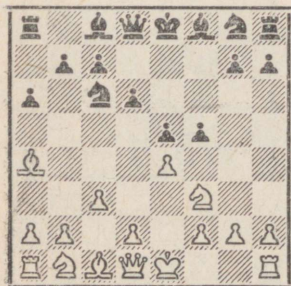


Diagramm 32.

rile e4. Tekkivate teravate variantide kohta pole teooria veel oma lõplikku otsust langetanud ja seepärast köidab see mänguviis ettevõtlikke ja uusi teid otsivaid maletajaid. Rahulikum 5. ... **Od7** pakub mustale vähem võimalusi aktiivseks vastumänguks. 6. **d4 Rge7**. Oda arendamisel g7 on omad miinused: 6. ... g6 7. 0—0 Og7 8. d:e5 d:e5 9. Og5 Rge7 10. Lc1! h6 11. Oe3 ja mustal on raskusi arengu lõpetamisega. 7. **Ob3**. See taganemine sunnib ähvarduse Rf3—g5 tõttu kaitsekäigu h7—h6. Vahetuse 7. d:e5 järel on mustale hea 7. ... R:e5! võrdsusega. Seevastu 7. ... d:e5 8. Rg5! järel satuks must raskustesse. 7. ... **h6!** 8. **Rbd2 Rg6 9. Rc4 Oe7 10. 0—0**. Tekkinud seisus on mustale parimaks võimaluseks 10. ... **Og5!** 11. Re3 O:e3 12. O:e3 0—0 ja seisud on tasakaalus. Võib-olla on seepärast valgele 8. käigul Rbd2 asemel lootusrikkam jätkata 8. **0—0 Rg6 9. Re1! Ra5 10. f4!** heade rünnakuvõimalustega.

6. **e4:f5!** **Oc8:f5**

7. **0—0**

Huvitavad variandid tekivad ka 7. **d4 e4** 8. Rg5 järel. 8. ... d5 9. f3 h6 10. f:e4 h:g5 11. e:f5 Od6! 12. Le2+ Kf8! ja mustal on hea seis.

7. **Of5—d3!**

Selles valgete liputiiba blokeerivas käigus peitubki musta kaitse idee. Nõrgem on 7. ... **Oe7** 8. d4 e4 9. d5!

8. **Vf1—e1** **Of8—e7**

9. **Ve1—e3**

Nii võidab valge küll etturi, kuid satub vastase tugeva surve alla. Valgele pole aga paremat näha, sest 9. Oc2 O:c2 10. L:c2 Rf6 annab mustale mugava seisu ja käigule 9. Lb3 võiks järgneda lihtsalt 9. ... Vb8.

9. **e5—e4**

10. **Rf3—e1** **Oe7—g5!**

Ainult see etturiõhver õigustab musta eelnevat mängu. 10. ... O:b1 11. V:b1 Rf6 12. d3 d5 13. Vh3 järel seisaks valge paremini.

11. **Ve3—h3**

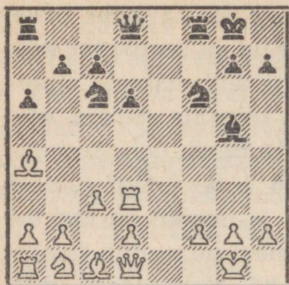


Diagramm 33.

Ülitugeva rünnaku saab must
 11. R:d3? O:e3 12. Rb4 järel.
 Toome selle väite kinnituseks vari-
 andi 12. ... O:f2+! 13. K:f2 Lh4+
 14. Kg1 Rh6 15. R:c6 0—0! 16.
 Re7+ Kh8 17. g3 Lh3 18. Le2
 Rg4 19. Lg2 Lh5! Musta seis on
 ülekaalukas.

11.	Rg8—f6
12. Re1:d3	e4:d3
13. Vh3:d3	0—0

Musta edu arengus tasakaalustab puuduva etturi.

II

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

3. Rg8—f6

Asudes uurima hispaania avangut märkisime, et pari-
 maks kaitseks mustale on 3. ... a6. Vaatleme lõpuks lühi-
 dalt võimalusi, kus must loobub käigu a7—a6 sisselülita-
 misest. Eriti soovitav pole mustale 3. ... d6, mille järel
 valge saab pärast 4. d4 Od7 (Või 4. ... e:d4 5. L:d4 Od7
 6. O:c6 O:c6 7. Rc3 Rf6 8. Og5 ning 9. 0—0—0 tugeva sur-
 veseisuga.) 5. Rc3 Rf6 6. O:c6! O:c6 7. Ld3 e:d4 8. R:d4 g6
 9. Og5! selge ruumilise paremuse, mida ta võib kasutada
 kuningarünnaku ettevalmistamiseks.

4. 0—0!

Ka siin on valgel kasulikum kõigepealt kuningas var-
 jule viia ja alles siis alustada operatsioon tsentris. 4. d4
 e:d4 5. e5 Re4 6. 0—0 Oe7 7. Ve1 Rc5 8. R:d4 R:d4 9. L:d4
 0—0 järel on seis võrdne.

4. Rf6:e4

Steinitzi kaitseesse viib 4. ... d6. Seda võimalust käsitle-
 sime lühidalt märkuses musta kolmanda käigu järel.
 Toome veel ühe näite selle kohta, kuidas mäng võiks edasi
 areneda: 4. ... d6 5. d4 Od7 6. Rc3 Oe7 7. Ve1 e:d4. Õpet-

lik avanguviga oleks 7. ... 0—0? Praktiliselt sunnitud pika variandi 8. O:c6 O:c6 9. d:e5 d:e5 10. L:d8 Va:d8 11. R:e5 O:e4 12. R:e4 R:e4 13. Rd3 f5 14. f3 Oc5+ 15. R:c5 R:c5 16. Og5 Vd5 17. Oe7 abil võidab valge kvaliteedi. **8. R:d4 0—0.**

Tekkinud seis on iseloomulik hispaania avangu Steinitzi kaitsele. Valgel on küll kerge paremus ruumilise ülekaalu näol, kuid selle säilitamine ja suurendamine pole sugugi lihtne ülesanne. Nüüd, kus must on oma arengu lõpetanud, ähvardab ta vahetusega tsentris seise lihtsusutada ja nii oma kaitset kergendada. Halb oleks valgele näiteks 9. b3, sest 9. ... R:d4 10. L:d4 O:b5 11. R:b5 järel annaks vastulööök 11. ... d5! mustale koguni paremuse. Valge edasine plaan on loogiliselt selge, nimelt hoidumine edaspidistest musta seisu kergendavaist suurematest vahetustest. Valge võiks jätkata kas 9. Of1 Ve8 10. Rde2 Of8 11. h3 või 9. O:c6 b:c6 10. b3, mõlemal juhul veidi soodsama seisuga, kus mustal ei puudu aga kaitsevõimalused.

5. d2—d4! Of8—e7

Suhteliselt parem on 5. ... Rd6 6. O:c6 d:c6! 7. d:e5 Rf5 8. L:d8+ K:d8 9. Rc3 veidi halvema lõppmänguga mustale.

6. Ld1—e2 Re4—d6

7. Ob5:c6 b7:c6

8. d4:e5 Rd6—b7

9. Rb1—c3 0—0

10. Rf3—d4

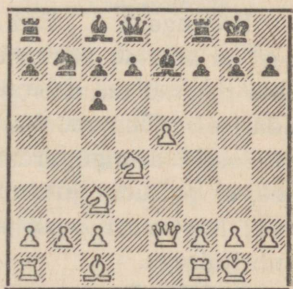


Diagramm 34.

Valgel on positsiooniline paremus.

Lõpetame seega hispaania avangu uurimise. Kokkuvõttes võib öelda järgmist. Hispaania avangus tekitavad mustale kõige rohkem muret mitmesugused rünnakud tema nõrgimale punktile tsentris, etturile e5. Nendest raskustest võib ta vabaneda oma liputiiva etturiseisu nõrgendamise hinnaga. Seejuures saavutab must edu arengus, mis peab tasakaalustama seisunõrkusi. Hispaania avangu ideed

ja nende praktiline rakendamine on aga niivõrd komplitseeritud, et konkreetsete teoreetiliste juhiste andmine kõikide võimaluste jaoks oleks võimatu. Õige tee leidmiseks keeruliste variantide rägastikus tuleb appi võtta oma pea. Seepärast on hispaania avang veel praegugi, vaatamata laiaulatuslikele teoreetilistele uurimustele, mitmeti uudismaa ja leiab malepartiiist võitlust ja sisu otsivate maletajate poolt sageli kasutamist.

Seni pühendasime oma tähelepanu võimalustele, mis tekivad avakäikude 1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 järel. Vaatleme järgnevalt lahtisi avanguid, kus must valib 2. käigul Rb8—c6 asemel mingi muu jätku. Põhimõtteliselt tähtsaimaks sellest avangute grupist on vene avang.

Vene avang

1. e2—e4 e7—e5
2. Rg1—f3 Rg8—f6

Käiguga 2. ... Rf6 loobub must oma etturi e5 kaitsmisest ja alustab vasturünnakut vastase tsentrietturile. Sel-line meetod on mustale täiesti vastuvõetav ja valge võib edasise mõlemapoolse täpse mängu korral loota ainult väikesele arenguparemusele. Vene avangu puuduseks on see, et paljudel juhtudel tekivad siin sümmeetrilised seisud, kus must peab kaua aega rahulduma kaitsemängu juhtimisega.

3. Rf3:e5

Steinitzi soovitusel 3. d4 võib must sümmeetrilise 3. ... R:e4 4. Od3 d5 5. R:e5 Od6 kõrval vastata ka 3. ... e:d4 4. e5 Re4 5. L:d4 d5 6. e:d6 R:d6 7. Rc3 Rc6 8. Lf4 g6 umbes võrdsete võimalustega.

3. d7—d6

Otsese 3. ... R:e4? 4. Le2 Le7 5. L:e4 d6 6. d4 järel on valgel suur paremus.

4. Re5—f3 Rf6:e4

5. d2—d3

Pärast 5. **Le2 Le7** 6. **d3 Rf6** 7. **Og5 Rbd7** 8. **L:e7+ O:e7** tekkivas lõppmängus pole kummalgi pooltest reaalseid lootusi võidule mängimiseks. Märkimisväärset arenguparemust ei anna ka tekstikäigust sagedamini kasutatav 5. **d4 d5**. Ka passiivsem 5. ... **Oe7** 6. **Od3 Rf6** 7. **h3 0—0** 8. **0—0 Re6** on mustale täiesti vastuvõetav. 6. **Od3 Rc6**. Edasise sümmeetria hoidmine käiguga 6. ... **Od6** on mustale ohtlikum: 7. **0—0 0—0** 8. **c4! Oe6** 9. **Le2 Rf6** 10. **c5 Oe7** 11. **b4** paremusega valgele. 7. **0—0 Oe7** 8. **Ve1 Og4!** 9. **c4 Rf6** 10. **c:d5 R:d5** 11. **Rc3 0—0** 12. **Oe4 Oe6** ja must säilitab tasakaalu.

- | | |
|------------------|---------------|
| 5. | Re4—f6 |
| 6. d3—d4 | Of8—e7 |
| 7. Of1—d3 | 0—0 |
| 8. 0—0 | Rb8—c6 |
| 9. Oc1—f4 | Oc8—g4 |

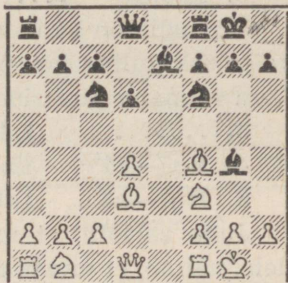


Diagramm 35.

Valge seisu võib hinnata ainult minimaalselt paremaks..

Ülaltoodud variandid näitavad, et vene meistrite Petrovi ja Jaenisch'i poolt möödunud sajandi keskpaiku analüüsitud jätk 2. ... **Rf6** ei ole avanguteoreetiliselt seisukohalt sugugi halb. Suurem osa vene avangu variantidest on rahuliku iseloomuga, kusjuures mustal on head lootused seise tasakaalustada, kuid seevastu vähe lootusi võidule mängimiseks.

Riia gambiit

- | | |
|------------------|--------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Rg1—f3 | f7—f5 |

See läti maletajate poolt analüüsitud gambiitavang ei ole korrektne. Musta varajane aktiivsus pole millegagi põhjendatud, ja kuigi siin on mustale leitud huvitavaid taktikalisi võimalusi, saab valge täpse mängu korral selge avanguparemuse.

Täisväärtslik ei ole etturi **e4** ründamine **d**-etturiga.

2. ... d5 3. e:d5 e4 4. Le2 Rf6 5. d3! järel on must raskustes. (5. ... L:d5 6. Rfd2! või 5. ... Oe7 6. d:e4 0—0 7. Lc4! jne.). Avanguprintsiipidega vastuolus on samuti käik 2. ... f6. Valge saab seejärel 3. Oc4 ja 3. d4 kõrval ülekaalu ratsuohvri 3. R:e5! abil: 3. ... f:e5? (suhteliselt parem on 3. ... Le7! 4. Rf3 L:e4+ 5. Oe2 suure paremusega valgele). 4. Lh5+ Ke7 5. L:e5+ Kf7 6. Oc4+ d5 7. O:d5+ Kg6 8. h4 d5 9. O:b7! Valgel on otsustav ülekaal.

3. Rf3:e5

Võimalik on ka terav jätk 3. Oc4 f:e4 4. R:e5 Lg5 5. d4! valgele kasulike komplikatsioonidega. Tekstikäik on lihtsaim võimalus positsioonilise ülekaalu kindlustamiseks.

3. Ld8—f6

4. Re5—c4 f5:e4

5. Rb1—c3 Lf6—g6

Juba asjaolu, et must peab kaotama aega lipukäikudele, näitab, et musta avangustrateegiaga pole kõik korras.

6. d2—d3! Of8—b4

7. Oc1—d2 Ob4:c3

Arendamata seisu juures ei või must endale lubada mängu etturivõidule, sest 7. ... e:d3 8. O:d3! L:g2, sest 9. Le2+ ja 10. 0—0—0 järel oleks ta seis lootusetu.

8. Od2:c3 Rg8—f6

9. d3:e4

Valgel on nüüd nii 9. ... L:e4+ 10. Re3 kui ka 9. ... R:e4 10. Od3 järel otsustav ülekaal arengus.

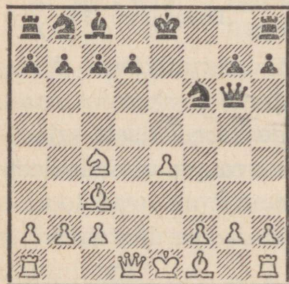


Diagramm 36.

Philidori kaitse

1. e2—e4 e7—e5

2. Rg1—f3 d7—d6

See mõnevõrra passiivne kaitsekäik annab mustale küll surutud, kuid see-eest võrdlemisi kindla kaitseseisu.

3. d2—d4 Rg8—f6

Vahetus 3. ... e:d4 annab valgele 4. R:d4 või 4. L:d4 Rc6 5. Ob5 järel ülekaalu tsentris. 3. ... Rd7 viib väikese käikude ümberpaigutusega peavarianti.

4. Rb1—c3

Pärast 4. d:e5 R:e4 5. Rbd2 R:d2 6. O:d2 vastab must parimini 6. ... Oe7! põhjendatud lootustega võrdsusele. Nõrgem on seevastu 6. ... d:e5 7. Oc4! suurepärase rünnakuseisuga valgele.

4. Rb8—d7

5. Of1—c4 Of8—e7

6. d4:e5 Rd7—e5

Etturiga löömine 6. ... d:e5 viib 7. Rg5 järel väga keerulisse seisusse, kus musta kaitse ei ole lihtne.

7. Oc4—e2

Valge seis on eelistatavam.

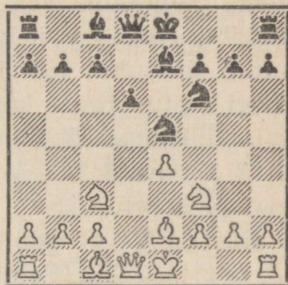


Diagramm 37.

Kuningagambiit

1. e2—e4 e7—e5

järel võib valge vastase tsentrit rünnata käiguga

2. f2—f4

Kuningagambiit kuulub vanimate avangute hulka ja eelmisel sajandil oli ta sama kasutatav kui tänapäeval näiteks hispaania avang või nimzoidia kaitse. Kuigi kuningagambiit ei ole sugugi halb avang, on ta kaasajal tublisti oma populaarsusest kaotanud. Põhjuseks on see, et mustale on leitud mitmeid kindlaid kaitstesüsteeme, milledega valge peab kuningagambiiti valides hästi kursis olema. Siiski kasutavad seda huvitavat kahiavangut aeg-ajalt ka tänapäeva juhtivad maletajad (näiteks Spasski ja Bronstein). Viimase arvates peab noor maletaja tingimata tutvuma nii teoreetiliselt kui ka praktiliselt selles veidi unus-

tusehõlma vajunud avangus peituvate mitmekesiste originaalsete rünnaku- ja kaitsevõimalustega.

2. e5:f4

Eespool märkisime, et gambiitavangute vastu võitlemise parimaks meetodiks on tavaliselt ohvri vastuvõtmine. Rõhutame aga veel kord, et eriti algajatel pole soovitatav enametturit kangekaelselt kaitsta, sest valge saavutab sel juhul lootusrikkaid rünnakuvõimalusi. Etturi ohvri vastuvõtmise kõrval on mustal veel kaks võimalust gambiidi tagasilükkamiseks:

2. ... **Oc5 3. Rf3**. Must e-ettur on kaudselt kaitstud võimaluse 3. f:e5?? Lh4+ tõttu. 3. ... **d6** 4. c3 Rf6 5. f:e5 d:e5 6. R:e5 Le7 7. d4 Od6 8. Rf3 R:e4. Seis on võrdne.

2. ... **d5** (Nn. Falkbeeri vastugambiit, mis on üks parimaid kaitseid kuningagambiidi vastu.) 3. **e:d5 e4 4. d3 Rf6 5. Rbd2 e:d3** 6. O:d3 R:d5 7. Le2+ Oe7 8. Re4 0—0. Valge seis on veidi parem. Vahetuse 5. ... e:d3 asemel võib must katsetada ka jätku 5. ... **Of5** 6. d:e4 R:e4 7. Rf3 Oe7 8. Ob5+ c6 9. d:c6 R:c6 ja mustal on etturi eest rünnakuvõimalused.

3. Rg1—f3

Teine siinkohal kasutatav jätk 3. **Oc4** ei valmista 3. ... Rf6 4. Rc3 c6! järel (vastulöögi kavatsusega d7—d5) mustale mingeid raskusi. Käigule 3. **Lf3** võib must vastata 3. ... Rc6 4. L:f4 d5 5. e:d5 Rb4 võrdsusega.

3. d7—d5

Kindlaim vastus. Soliidne kaitse on veel 3. ... **Oe7** 4. Oc4 Rf6! 5. e5 Rg4 6. Rc3 d6! 7. e:d6 O:d6 8. Le2+ Le7. Lippude vahetuse järel tekkiv lõppmäng on võrdne. Soovitada ei saa seevastu varem laialt tarvitusel olnud etturi f4 kaitsmist käiguga 3. ... **g5**. Valge initsiatiiv kaalub edasise 4. h4 g4 5. Re5 järel ohverdatud etturi igal juhul üles ja must võib paremal juhul ainult võrdsusele loota.

4. e4:d5 Rg8—f6!

Must ei löö loomulikult kohe d5, sest see kingiks valgele tähtsa arengutempo käiguga 5. Rc3.

5. Of1—b5+

Tekstikäigu kõrval on valgel siin veel kaks umbes võrdväärtuslikku jätku: 5. Rc3 R:d5 6. R:d5 L:d5 7. d4 Oe7 8. c4 Le4+ 9. Kf2 Of5 umbes võrdse seisuga, ja 5. c4 c6! 6. d4. 6. d:c6 R:c6 7. d4 Og4 järel on mustal etturi eest aktiivne seis. 6. ... Ob4+ 7. Rc3 c:d5 8. O:f4 0—0 9. Od3 Ve8+ 10. Oe5 Rc6. Võimalused on võrdsed.

5. c7—c6

Arvesse tuleb ka Sokolski soovitus 5. ... Od7.

- | | |
|------------|---------|
| 6. d5:c6 | b7:c6! |
| 7. Ob5—c4 | Rf6—d5! |
| 8. 0—0 | Of8—d6 |
| 9. Rb1—c3 | Oc8—e6 |
| 10. Rc3—e4 | Od6—c7! |

Tekkinud keeruline seis pakub mõlemapoolseid võimalusi.

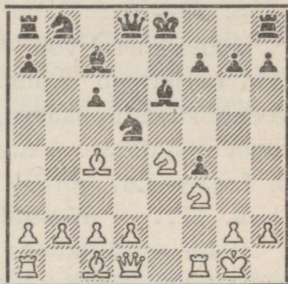


Diagramm 38.

Viini avang

1. e2—e4 e7—e5
2. Rb1—c3

See avang valmistab mustale, nagu paljud teisedki võimalused 1. e4 e5 järel, võrdlemisi vähe raskusi. Valge idee rünnata musta tsentrit käiguga f2—f4 on võrdlemisi aegaviitev ja lubab mustal ette valmistada vastulüket d7—d5. Käiguga 2. Rc3 valge ei ähvarda otseselt midagi, kuid see ei tohi uinutada musta valvsust. Passiivsete arenduskäikudega võib must kergesti raskustesse sattuda. Üldreeglinas ei ole soovitatav mitte midagi ähvardavatele arengukäikudele vastata samaga, kui on olemas võimalus aktiivseks arenguks.

Juhime siinkohal veel tähelepanu 1. e4 e5 2. Oc4 järel tekkivale kuningaoda avangule. Ka see pretensioonideta arenduskäik ei tekita mustale raskusi: 2. ... Rf6 3. d4!?

Või 3. d3 c6! 4. f4 e:f4 5. O:f4 d5 hea seisuga mustale. 3. ... e:d4 4. Rf3 R:e4 5. L:d4 Rf6 6. Og5 Oe7 7. Rc3 c6! 8. 0—0—0 d5 9. Vhe1 Oe6. Musta seis on nõrkusteta ja võimaldab arengu lõpetamist. Valge initsiatiiv ei kaalu täielikult üles vähemetturit.

2. Rg8—f6

Põhimõtteliselt kõige õigem vastus. Ootekäigule 2. ... Rc6 võib järgneda 3. f4, 2. ... Oc5 järel on mustale tülikas 3. Rf3 Rc6 4. R:e5 R:e5 5. d4.

3. f2—f4

Soovi korral võib valge siin käiguga 3. Rf3 mängu juhtida neljaratsu avangusse, millega ta aga, nagu eespool veendusime, ei saavuta üle võrdsuse. Käigule 3. Oc4 võib must vastata 3. ... R:e4, näiteks 4. R:e4 d5 või 4. Lh5 Rd6 5. L:e5+ Le7 võrdse mänguga.

3. d7—d5!

Selle edasilükkega tasakaalustab must olukorra tsentris. Vigane oleks 3. ... e:f4? 4. e5 Le7 5. Le2 Rg8 6. d4 ilmse paremusena valgele.

4. f4:e5 Rf6:e4

5. Rg1—f3

Pärast 5. Lf3 Rc6! 6. Ob5 R:c3 7. b:c3 Lh4+ 8. g3 Le4+ 9. L:e4 d:e4 10. O:c6+ b:c6 on musta etturid küll nõrgad, kuid kaks tugevat oda on selle halvemuse eest rohkem kui küllaldaseks kompensatsiooniks.

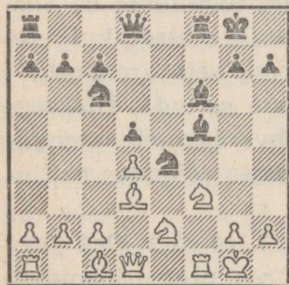


Diagramm 39.

5. Of8—e7

6. d2—d4

6. Le2 f5! ja 6. d3 R:c3 7. b:c3 0—0 8. Oe2 f6! jätavad mustale parema seisu.

6. 0—0

Hea võimalus mustale on siin ka 6. ... Ob4 7. Ld3 c5.

7. Of1—d3 f7—f5

8. e5:f6 Oe7:f6

9. 0—0 Rb8—c6

10. Rc3—e2 Oc8—f5!

Võimalused on võrdsed.

Oleme vaadelnud kõiki 1. e4 e5 järel tekkida võivaid tarvitata vamaid avanguid ja selgitanud näidete varal, kuidas käsitleda ühest või teisest avangust tekkinud positsioone. Mitmel pool juhtisime tähelepanu, et peale hispaania avangu leiavad teised lahtised avangud tänapäeval suhteliselt vähest rakendamist. On selge, et tugevad maletajad ei kasuta meelsasti avanguid, kus ei teki võitluslikke seisest ja mis viivad õige vastumängu korral kiiresti võrdsusele. Samuti ei leia rakendamist positsiooniliselt ebasolidsed variandid, kus edu võib saavutada ainult vastase vigade korral. Järgnevalt asume rohkem tarvitusel olevate poollahtiste avangute juurde.

Pollahtised avangud

Pollahtised avangud tekivad siis, kui must vastab avakäigule 1. e2—e4 teisiti kui 1. ... e7—e5. Teoreetiliselt on võimalik 19 erinevat poollahtist avangut, sest algseisus võib must käiku 1. ... e5 arvesse võtmata sooritada 15 isesugust etturi- ja 4 ratsukäiku. Praktiliselt on nendest levinumateks kolm võimalust: sitsiilia kaitse viiv 1. ... c7—c5; Caro-Kanni kaitse 1. ... c7—c6 ja prantsuse kaitse 1. ... e7—e6.

Pollahtiste avangute populaarsus on seletatav sellega, et nendes must ei piirdu ainult kaitsega, vaid valmistab juba esimeste käikudega ette vasturünnakut tsentris. Nii valmistavad 1. ... e6 ja 1. ... c6 ette valge Ee4 ründamist d7—d5 abil. Sitsiilia kaitse eesmärgiks on käigu d2—d4 mõju nõrgendamine. Võrreldes eespool vaadeldud lahtiste avangutega tekivad poollahtistes avangutes märksa kinnisema iseloomuga seisud, kus vigurite kiire areng pole enam nii määrava tähtsusega kui eespool vaadeldud variantides. Mida kinnisemaks muutub seis, seda raskem on teostada kiirrünnakuid vastase seisule ja seda vähemaks

muutub järelikult ka kiire arengu tähtsus. Ülalöeldut ei tule mõista nii, et kinniste etturkettide korral jääb kiire areng tagaplaanile ega oma enam suuremat tähtsust, vaid tuleb märkida, et sageli on siin enne arengu täielikku lõpetamist tähtsam vallutada oma viguritega sellised punktid etturketis, kust vastane ei saa neid enam oma etturitega tõrjuda.

Kui lahtistes avangutes domineeris tavaliselt kergete vigurite mäng, siis poollahtistes, ja seda enam kinnistes avangutes langeb peatähtsus sageli etturite ahelikkudele.

Prantsuse kaitse

1. e2—e4 e7—e6

Vastust 1. ... e6 valge avakäigule 1. e4 hakati nime-tama prantsuse kaitseks pärast seda, kui must selle mänguviisiga saavutas võidu kiripartiis London—Pariis, 1834. Prantsuse kaitstes must võimaldab oma vastasel luua tugeva etturitsentri, et seda hiljem tiibadelt rünnata. Ata-keerides etturit e4, sunnib must valget selle punkti kaitsmisest peatselt loobuma. Poolkinnistele avangutele on ise-loomulik vastase tsentri ründamise strateegia, mis asendab siin lahtistes avangutes kasutatava põhimotiivi — võitluse tugeva tsentri moodustamise eest.

2. d2—d4 d7—d5

Valge on juba nüüd seatud esimese probleemi ette: mida peale hakata oma etturiga e4? Valgel on siin kolm võimalust: etturi e4 kaitsmine viguriga, edasilüke e4—e5 ja vahetus e4:d5. Etturi e4 ohverdamine ei ole põhjen-datud.

3. Rb1—c3

Tarvitatuim käik, mis annab valgele parimaid lootusi avanguparemusele. Valge kaitseb e4, arendades ühtlasi viguri. Nõrgem on 3. **Od3** d:e4 4. O:e4 Rf6. Valge võib etturit e4 kaitsta veel käiguga 3. **Rd2**, millele must võib vastata kas 3. ... Rf6 4. e5 Rfd7 5. Od3 c5 6. c3 Rc6, rün-

nates valge tsentrit, või 3. ... c5 4. e:d5 e:d5 5. Ob5 + Od7 6. Le2 + Le7 7. O:d7 + R:d7 8. d:c5 R:c5 ja valgel on musta isoleeritud d-etturi tõttu väike positsiooniline paremus, mis on rohkem teoreetilist laadi.

Vahetusvarianti 3. e:d5 e:d5 kasutatakse harva, sest siin tekkinud seis ühe vaba liiniga kaldub lihtsustumistele.

Edasilükkega 3. e5 saavutab valge küll ruumilise paremuse, kuid musta vastumäng c7—c5 ja f7—f6 abil tagab mustale hea seisu.

3. Rg8—f6

Loogiline vastus, millega must jätkab survet etturile e4. Sama eesmärki taotleb ka 3. ... Ob4, mis on tekstikäigust isegi võib-olla järjekindlam, sest nüüd on valge veel kiiremini sunnitud otsustama, mida oma e-etturiga ette võtta. Seejärel viib 4. e5 c5 5. a3 O:c3 + 6. b:c3 Re7 pingelisse positsiooni, kus nii valgel kui mustal on omad plussid ja miinused: valgel kaksikodad ja ruumiline ülekaal, mustal rünnakuobjektid liputiival. Järjekindlusetu on vahetus 3. ... d:e4 4. R:e4 Rd7 5. Rf3 Rgf6 6. R:f6 + R:f6 7. Od3 ja valgel on suurem liikumisvabadus. Marshalli vasturünnak 3. ... c5 on varajane (valge pole veel käinud e4—e5!) ja viib musta pärast 4. e:d5 e:d5 5. d:c5 d4 6. Ob5 +! Rc6 7. O:c6 + b:c6 8. Rce2 O:c5 9. Rf3 suurtesse raskustesse.

4. Oc1—g5

Seda võimalust valgel poleks olnud käigu 3. ... Ob4 korral. Nüüd on pinge esialgne säilitamine tsentris valgele võimalusterikkam kui kohene edasilüke 4. e5 Rfd7 5. f4 c5 ja musta rünnak tsentrile tasakaalustab valge ruumilise ülekaalu:

4. Of8—e7

Sunnib valge lõplikult otsustama, mida ette võtta Ee4 suhtes. Ka siin jätaks tsentrist loobumine 4. ... d:e4 5. R:e4 valgele mugavama seisu. Huvitav on Mac-Cutcheoni variant 4. ... Ob4!? 5. e5 h6 6. Od2 (Kui 6. Oh4, siis 6. ... g5.) 6. ... O:c3 7. b:c3 Re4 8. Lg4 g6 9. Od3 R:d2 10. K:d2 c5.

Tekkinud teravas seisus on valge rünnakuvõimalused seniste kogemuste põhjal siiski reaalsemad. Seejuures tuleb 9. Od3 asemel arvesse ka etturiõhver 9. Oc1!

5. e4—e5

Kauem seisupinget hoida valge enam ei saa. Nii 5. O:f6 O:f6 6. e5 Oe7 7. Lg4 0—0 kui ka 5. e:d5 R:d5 ei anna valgele midagi.

5. Rf6—d7

6. Og5:e7

Valgel on siin kasutada väga huvitav võimalus, nn. Aljechin-Chatardi rünnak 6. h4!? Ohtlik oleks seejärel

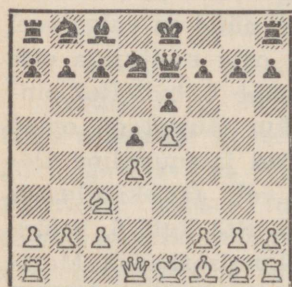


Diagramm 40.

etturivõit 6. ... O:g5 7. h:g5 L:g5 8. Rh3 Le7 9. Rf4 ja valgel on ilus rünnakuseis. Parem on suurtele teravustele viiv 6. ... f6 7. Lh5+! Kf8 või 6. ... c5 7. O:e7 K:e7! 8. f4 Lb6 9. Rf3 L:b2 ja pole näha, kuidas valge saaks 10. Rb5 Ra6 11. Vb1 järel rohkem kui käikude kordamisega viigi.

6. Ld8:e7

Oleme jõudnud prantsuse kaitse ühe põhiseisuni. Valgel on siin kahtlemata suurem liikumisvabadus, kuid mustal on vastukaaluks alati võimalik rünnata valge tsentrit mõlemalt tiivalt. Põhiliseks probleemiks mustale, mille ümber ka peamine võitlus üleminekul keskmängu käib, on Oc8 arendamine. Kui must tuleb oma valgeväljalise oda arendamisega toime, saavutab ta hea seisu. Vastasel juhul võib ta aga sattuda küllaltki ebameeldivatesse lõppmängudesse.

Pandagu tähele, et tekkinud seisus on valgel veel täiesti arendamata kuninga- ja mustal liputiib, kuid enne nende arendamist peaks valge siiski veel kaitsma oma tsentrit, mustal oleks aga kasulik seda rünnata. Lahtistes avangutes oleks selline olukord vaevalt kujuteldav.

7. Ld1—d2

Rünnakukatsele 7. Lg4 0—0 8. Rf3 c5 9. Od3 võib must 9. ... f5 kõrval vastata ka 9. ... c:d4, sest kahingut 10. O:h7+ K:h7 11. Rg5+ ei tarvitse ta 11. ... L:g5! ja 12. ... d:c3 tõttu karta, sest kolm kerget vigurit oleks sel juhul küllaldane kompensatsioon lipu eest.

7. 0—0

Vigane oleks 7. ... c5? vastuse 8. Rb5 tõttu.

8. f2—f4 c7—c5

9. Rg1—f3 Rb8—c6

10. d4:c5!

Pärast 10. 0—0—0 saab must käiguga 10. ... c4 häid rünnakuvõimalusi liputiival.

10. f7—f5

11. e5:f6 Ld8:f6

12. g2—g3 Rd7:c5

Võimalused on võrdsed.

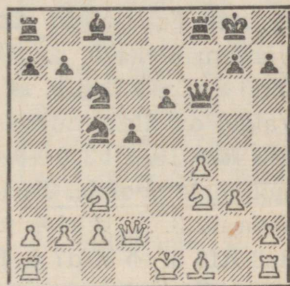


Diagramm 41.

Caro-Kanni kaitse

1. e2—e4 c7—c6

Käiguga 1. ... c6 taotleb must üldjoontes samu sihte valge tsentrietturi e4 ründamisel kui prantsuse kaitse. Viimasega võrreldes on mustal see eelis, et avatuks jääb lipuoda diagonaal. Puuduseks on aga esiteks see, et musta lipuratsult on võetud loomulik arendusväli c6, ja teiseks, et must ei saa praktiliselt tsentris pinget säilitada. Kaas-aegse maleteooria seisukohalt on Caro-Kanni kaitse üldkokkuvõttes siiski mustale vastuvõetav.

2. d2—d4

Iseseisev tähtsus on siin võimalusel 2. Rc3 d5 3. Rf3, millele must võib vastata 3. ... Og4 4. h3 O:f3 5. L:f3 Rf6 või 3. ... d:e4 4. R:e4 Rd7 5. Oc4 Rgf6. Halvem oleks peavariandi eeskujul mängida 3. ... d:e4 4. R:e4 Of5 5. Rg3 Og6?, sest 6. h4 h6 7. Re5 Oh7 8. Lh5 g6 9. Lf3 Rf6 10. Lb3

annaks valgele ülekaalu. Omapärasele käigule **2. Re2** võib must vastata **2. ... d5** **3. e5** **Og4!** **4. f3** **Of5** hea seisuga.

2. d7—d5

3. Rb1—c3

Edasilüket **3. e5** ei loeta Caro-Kanni kaitses mustale kuigi ohtlikuks võimaluse **3. ... Of5** tõttu. Toome seejärel ühe huvitava variandi, kus valge kasutab eksmaailma-meister Tali leitud rünnakuplaani: **4. h4!?** **h6** **5. g4** **Od7!** Nõrgem oleks **5. ... , Oh7?** etturiohvri **6. e6!** **f:e6** **7. Od3** **O:d3** **8. L:d3** **Ld6** **9. f4** **Rd7** **10. Rf3** **0—0—0** **11. Re5** tõttu. Valgel on ülekaalukas seis. **6. h5** **c5** **7. c3** **e6** **8. f4** **Lb6** **9. Rf3** **Rc6** **10. Oh3** **0—0—0**. See terav seis pakub võimalusi mõlemale poolele. Tartakoveri soovitusel **3. f3** võib järgneda nii **3. ... d:e4** **4. f:e4** **e5** **5. Rf3** **Oe6!** kui ka **3. ... e6** **4. Rc3** **Rf6** **5. e5** **Rfd7** **6. Rce2** **c5**. Must seisab mõlemal juhul hästi. Tõsiselt arvesse tuleb aga vahetusvariant **3. e:d5** **c:d5** **4. c4!**, mis võib edasise **4. ... Rf6** **5. Rc3** **e6** **6. Rf3** **Oe7** **7. c:d5** **R:d5** **8. Oc4** **Rc6** järel viia pingelisse seisu, kus valge isoleeritud d-etturit kaalub üles ta vaba vigurite seis.

3. d5:e4

Caro-Kanni kaitses peab must kohe tsentris vahetama, sest **3. ... Rf6** **4. e5** annaks valgele paremuse.

4. Rc3:e4 Oc8—f5

Rohkem raskusi valmistab mustale variant **4. ... Rf6** **5. R:f6 + g:f6**. Ka tagasihoidlikuma **5. ... e:f6** **6. Oc4** **Od6** **7. Lh5** **0—0** **8. Re2** **g6** **9. Lf3** järel seisaks valge hästi. **6. c3** **Of5** **7. Rf3** **Lc7** **8. Oc4** **e6** **9. Rh4** **Og6** **10. f4** **f5** **11. Ld3**. Valge seis on musta **Og6** ebasoodsa positsiooni tõttu meeldivam.

5. Re4—g3

Etturiohver **5. Od3** **L:d4** **6. Rf3** **Ld8** pole korrektne.

5. Of5—g6

6. h2—h4 h7—h6

7. Rg1—f3

Pärast **7. Rh3** **Rf6** **8. Rf4** annab mustale võrdsuse variant

8. ... Oh7 9. Oc4 e6 10. Le2 Od6! 11. c3 Le7. Seejuures ei kõlba valgele 11. käigul ohver 11. O:e6? 0—0! tõttu.

7. Rb8—d7!

Must peab siin olema tähelepanelik, sest «automaatsele» arenduskäigule 7. ... Rf6 järgneks väga tugevasti 8. Re5.

- | | |
|------------|--------|
| 8. Of1—d3 | Og6:d3 |
| 9. Ld1:d3 | Ld8—c7 |
| 10. Oc1—d2 | Rg8—f6 |
| 11. 0—0—0 | e7—e6 |
| 12. Kc1—b1 | 0—0—0 |
| 13. c2—c4 | |

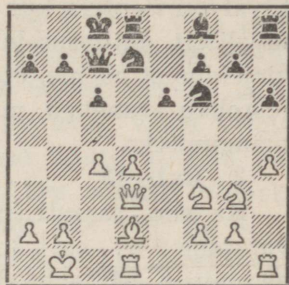


Diagramm 42.

Selles Caro-Kanni kaitsele iseloomulikus seisus on valgel ülekaalu tõttu tsentris minimaalne paremus. Musta seis on aga hästi

arendatud ja igasuguste nõrkusteta, mistõttu valgel pole oma kerget positsioonilist paremust sugugi lihtne realiseerida. Näib, et valge d-etturit ründav käik 13. ... c5 pakub mustale põhjendatud lootusi võrdsuseks.

Kokkuvõttes võib öelda, et Caro-Kanni kaitse on mustale üheks rahuldavamaks võimaluseks kuningaetturi avakäigu vastu ja ta suhteliselt vähene kasutamine on seletatav peamiselt sellega, et tänapäeval paljud maletajad otsivad ka mustade malenditega mängides juba avangusteid aktiivseks vastumänguks.

Sitsiilia kaitse

1. e2—e4 c7—c5

Esmakordselt mainitakse käiku c7—c5 vastusena valgete kuningaetturi avakäigule itaallase Polerio käsikirjas aastal 1594. Tänapäeva turniiridel on sitsiilia kaitse üheks väga levinud avanguks. Enamikus poollahtistes avangutes ründab must valge tsentrietturit e4 ja lubab valgel takistamatult läbi viia edasilükke d2—d4. Sitsiilia kaitstes must

seevastu võitleb tsentrivälja d4 pärast. Valge suudab küll soovi korral läbi viia d2—d4, kuid pärast vahetust c5:d4 saab must hiljem kasutada poolvaba c-liini vastumänguks liputiival. See asjaolu määrabki üldjoontes edasise mängukäigu iseloomu: valge püüab saavutada rünnakut kuningatiival või tsentris, kus tal on tugev ettur e4. Must püüdleb tavaliselt aktiivsusele liputiival. Juba sellest lühikesest kirjeldusest näeme, et on tegemist väga keerulise ja võitlusrohke avanguga, mis pakub mustale võimalusi võidule mängimiseks.

2. Rg1—f3

Ka siin, samuti kui lahtistes avangutes, oleks 2. d4 varajane 2. . . . c:d4 3. L:d4 Rc6 tõttu. Soovitada ei saa ka gambiiti 2. b4!? c:b4 3. a3 d5! paremusega mustale. Tekstikäigust vähem aktiivne, kuid täiesti võimalik on 2. Rc3, millega valge vabatahtlikult loobub d2—d4 läbiviimisest. Toome selle, nn. kinnise variandi kohta ühe näite: 2. Rc3 Rc6 3. g3 g6 4. Og2 Og7 5. d3 e6 6. Oe3 Rd4 7. Rce2! Huvitav jätk, mille sihiks on musta ratsu tõrjumine tsentrist. Mustale oleks nüüd halb 7. . . . R:e2 8. R:e2 O:b2? 9. Vb1 La5+? 10. Od2 L:a2 11. V:b2! L:b2 12. Oc3 tõttu. 7. . . . d6 8. c3 R:e2 9. R:e2 Re7 10. Ld2 Od7. Seis on võrdne. Tsentri vallutamise katsele 2. c3 vastab must edukalt 2. . . . d5! Pärast 2. f4 e6 ja 3. . . . d5 ei ole mustal arengu lõpetamisega raskusi.

2. d7—d6

Kõige paidlikum võimalus. Sageli esinevad praktikas variandid 2. . . . Rc6 3. d4 c:d4 4. R:d4 Rf6 5. Rc3 d6 6. Og5 e5 7. Ld2 Oe7 8. 0—0—0 0—0 ja 2. . . . e6 3. d4 c:d4 4. R:d4 a6 5. Rc3 Lc7 6. Od3 Rc6. Mõlemal juhul tekib võitluslik keskmäng.

3. d2—d4

Siin on etturiohver 3. b4 enam põhjendatud kui eelmisel käigul. Siiski saab must 3. . . . c:b4 4. d4 g6 järel kindla seisu.

3. c5:d4

4. Rf3:d4 Rg8—f6

5. Rb1—c3 a7—a6

See käik, millega must valmistab ette paljudes variantides vajalikku vasturünnakut liputiival, on tänapäeval kõige kasutatavamaks võimaluseks. Sageli valitakse ka nn. draakoni varianti viiv jätk 5. ... g6 6. Oe3. Viga oleks 6. ... Rg4? 7. Ob5+ Od7 8. L:g4 ja valge võidab viguri! 7. f3 0—0 8. Ld2 Rc6 9. 0—0—0. Selles teravas, sitsiilia kaitsele iseloomulikus seisus peituvad valge võimalused kuninga- ja musta võimalused liputiival. Edu saavutab taolistes seisudes see pool, kes suudab rünnaku vastase kuningaseisule energilisemalt läbi viia. Ka 5. ... e6 6. Oe2 Oe7 7. 0—0 0—0 8. Oe3 a6 9. a4 Lc7 järel tekkinud seisus peab valge mängima kuningarünnakule ja must otsima vastumängu liputiival.

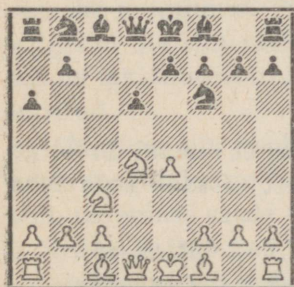


Diagramm 43.

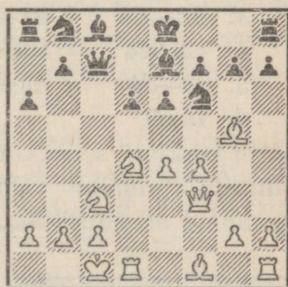


Diagramm 44.

6. Oc1—g5

Valgel on siin valik mitmete jätkude vahel, milledest märgime käike 6. Oc4, 6. f4 ja 6. Oe2. Kõik need võimalused on täisväärtuslikud ja annavad huvitava mängu.

6. e7—e6

7. f2—f4 Of8—e7

8. Ld1—f3 Ld8—c7

9. 0—0—0

Terav seis (vt. diagramm 44), kus seniste katsetuste põhjal on valge võimalused reaalsemad.

Ülaltoodud lühikese ülevaatega lõpetame sitsiilia kaitse vaatlemise. Keeruliste ja põhjalikult läbiuuritud variantide küllus sitsiilia kaitses teeb selle avangu õige käsitlemise algajale maletajale raskeks. Enamikus variantides on õige tee leidmine võimalik ainult konkreetse ja kaugeleulatuva arvestuse abil.

Aljechini kaitse

1. e2—e4 Rg8—f6

See avang erineb oma motiividelt tunduvalt teistest seni vaadeldud arendusskeemidest. Tekib küsimus, mis mõte võib olla avangul, kus vastane võib tempovõitudega moodustada suurepärase etturitsentri. Sellele vastamiseks vaatleme võimaliku

2. e4—e5 Rf6—d5

3. d2—d4 d7—d6

4. c2—c4 Rd5—b6

5. f2—f4 d6:e5

6. f4:e5

järel tekkivat seisu. Järgnevalt näeme, et mustal on kerge juhtida rünnakut valge tsentrile, sest ta saab seda teha tavaliste arenduskäikudega.

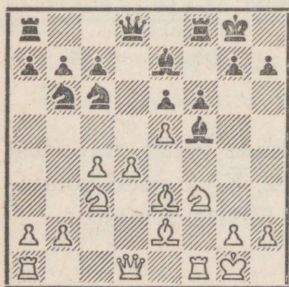


Diagramm 45.

6. Rb8—c6

7. Oc1—e3 Oc8—f5

8. Rb1—c3 e7—e6

9. Rg1—f3 Of8—e7

Must võib valge tsentrit rünnata ka 9. ... Rb4 10. Vc1 c5 abil, näiteks 11. Oe2 Oe7 12. a3 c:d4 13. R:d4 Rc6 14. R:f5 e:f5 15. Lc2 Og5! keerulise, kuid umbes võrdse seisuga.

10. Of1—e2 0—0

11. 0—0 f7—f6!

Mustal on võimalused vastumänguks. Kuna toodud neljaetturi variandi nimetust kandev käikudejärjestus on

oma tulemustes ebaselge ja näitab veel kord, et poollahtistes avangutes võib must lubada vastasel teatud juhtudel luua tugeva tsentri, et seda hiljem rünnata, siis valib valge praktikas Aljechini kaitse vastu sageli teisi võimalusi. Soovitada võiks valgele varianti **1. e4 Rf6 2. e5 Rd5 3. d4 d6 4. Rf3! Og4 5. Oe2 Rc6** (5. ... c6 järel on väga tugev 6. Rg5! Of5 7. e6!) **6. 0—0 e6 7. c4 Rb6 8. e:d6 c:d6 9. Rc3 Oe7 10. b3!** ja must on surutud seisus.

Ufimtsevi kaitse

1. e2—e4 d7—d6

Kuigi käik 1. ... d6 ei ole üldiste avanguprintsiipide põhjal mustale soovitatav, sest ta annab valgele esialgu vabad käed tsentris, on ta viimasel ajal järjest kasutatavamaks muutunud. Põhjuseks tuleb lugeda seda, et kuigi valgel ei ole siin raskusi väikese avanguparemuse saamisel, on tekkinud võitlusküllased seisud suhteliselt vähe läbi uuritud.

Märgime siin veel, et Nimzovitši poolt turniiripraktikasse toodud kaitse **1. e4 Rc6** pole mustale eriti hea. Valge võib paremuse saada järgmiselt: 2. d4 d5 3. e5 f6 4. f4 Of5 5. Re2 e6 6. Rg3 f:e5 7. f:e5 Ld7 8. R:f5 e:f5 9. c3.

Vastuolus avanguprintsiipidega on ka skandinaavia kaitse **1. e4 d5**, sest 2. e:d5 järel on mustal valik lipu varajase mängutoomise 2. ... L:d5 3. Rc3 ja etturiohvri 2. ... Rf6!? 3. c4 c6 vahel. Mõlemal juhul peab must avanguraskustega võitlema.

- | | |
|------------------|---------------|
| 2. d2—d4 | Rg8—f6 |
| 3. Rb1—c3 | g7—g6 |
| 4. f2—f4 | Of8—g7 |
| 5. Rg1—f3 | 0—0 |

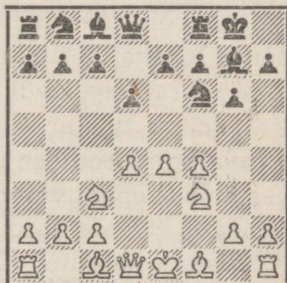


Diagramm 46.

Valgel on ülekaal tsentris ja vabam seis.

Kinnised avangud

Kinnisteks nimetatakse avanguid, kus valge avab mängu teisiti kui käiguga 1. e2—e4, näiteks 1. d2—d4, 1. Rg1—f3, 1. c2—c4 või 1. f2—f4. Muud võimalused, mis ei alusta võitlust tsentri pärast, on vähem tähtsad ja neid kasutatakse väga harva.

Selgitame siinkohal, milline on põhiline vahe lahtiste ja kinniste avangute vahel. On selge, et avangu või seisu «lahtisus» või «kinnisus» oleneb ainult etturite seisust, mitte kunagi aga vigurite paiknemisest. Kui etturite seis malelaua tsentris on kinnistatud või väga raskesti avatav, siis kujuneb mäng tavaliselt kinniseks. Avangut, kus tekiavad enamalt jaolt taolised seisud, nimetame kinniseks. Kui aga tsentris on vahetatud üks või paar etturit, või teiste sõnadega, kui tšenter on muutunud lahtiseks, on meil tege mist lahtise avanguga. Märkisime juba eespool, et lahtistes avangutes langeb peatähtsus vigurite võimalikult kiirele arendamisele, kusjuures viimase soodustamiseks on lubatud materiaalsed ohvrid. Suur mahajäämine arengus võrdub lahtistes avangutes kaotusseisu sattumisega. Kuigi kinnistes avangutes toimub jõudude arendamine esialgu aeglaselt ja hädaoht mõne ebatäpsuse tagajärjel sattuda otsekohe vastase läbilööva rünnaku alla on lahtiste avangutega võrreldes palju väiksem, ei tohi see põhjustada nende lohakat käsitlemist. Siin varitseb seisu mittesüvenemise korral teist laadi hädaoht — paari-kolme «teisejärgulise» käigu tulemusena võib vastane saada väikese, kuid püsiva positsioonilise ülekaalu. Kinnistes avangutes ei ole peatähtsus enam vigurite kiirel arendamisel, vaid nendele sobivate väljade loomisel kinnistatud etturkettide vahel. Kinnistes avangutes võib arengus maha jääda 1—2 tempot, kui see-eest kindlustatakse oma odale või ratsule mõni hea väli. Muidugi ei tohi ka liialdada arengus mahajäämisega, sest sageli on kinnist seisu tsentri kiire avamisega võimalik lahtiseks muuta. Sel juhul kannatab loomulikult see, kes

on oma malendite arengu unarusse jätnud. Iga mängija peab ise otsustama ja arvestama, kui kergesti võib kinnist seisu lahtiseks muuta, ja selle järgi oma arengut ja muid manöövreid korraldama.

Sissejuhatuses lahtistele avangutele selgitasime, miks käikude 1. d4 d5 järel on raske seisu avada. Seisu lahtiseks muutmiseks peab vastast sundima vahetusele tsentris. Lahtistes avangutes on see sageli võimalik, sest seal, nagu nägime, valmistab Ee5 kaitsmine ja säilitamine mustale sageli ületamatuid raskusi. Seevastu pole pärast 1. d4 d5 musta kuigi kerge sundida loobuma Ed5 kaitsmisest, sest punkt d5 on musta lipu kaitse all ja lisaks võib must ennast rünnaku c2—c4 vastu kaitsta kas e7—e6 või c7—c6 abil.

Kinnised avangud moodustavad raskeima osa avanguteooriast, sest võrreldes lahtiste avangutega on siin üldiste juhtnööride andmine märksa keerulisem. Järgnevalt asume üksikute kinniste avangute vaatlemisele.

Vastuvõtmata lipugambiit

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4

Käiguga 2. c4 alustab valge esimesena tsentri ründamist. Muud võimalused, kus valge loobub võimalusest c2—c4, viivad nn. lipuetturi avangusse ja ei tekita mustale tõsiseid avanguraskusi. Colle süsteemile 2. **Rf3 Rf6** 3. **e3** on headeks vastusteks nii 3. ... e6 4. Rbd2 c5 5. c3 Rbd7 6. Od3 Od6 7. 0—0 0—0 8. Ve1 Lb6 kui ka 3. ... Of5 4. Od3 e6 5. O:f5 e:f5 6. Ld3 Lc8 rahuliku ja umbes võrdse mänguga. Pärast 2. **Rc3** võib must soovi korral 2. ... e6 3. e4 järel valida prantsuse kaitse, kuid ka 2. ... **Rf6** 3. **Og5 Of5** 4. f3 c6 5. **e3 Rbd7** on talle täiesti hea.

2. e7—e6

Nn. klassikaline vastus, millega must kaitseb punkti d5. Teisi põhilisi võimalusi, 2. ... c6 ja 2. ... d:c4, mis viivad

vastavalt slaavi kaitsesse ja vastuvõetud lipugambiiti, vaatleme eraldi. Nõrgemad on vastused **2. ... Rf6** 3. c:d5 R:d5 4. Rf3! Of5 5. Lb3 Rc6 6. Rbd2! või **2. ... c5** 3. c:d5 L:d5 4. Rf3 c:d4 5. Rc3. Mõlemal juhul on valgel paremus. Tšigorini kaitse **2. ... Rc6** tekitab mustale samuti raskusi nii 3. Rc3 Rf6 4. Rf3! Of5 5. c:d5 R:d5 6. Lb3 e6 7. Og5 Ld7 8. e4 kui ka gambiitjätku 3. Rf3 Og4 4. c:d5 O:f3 5. d:c6 O:c6 6. Rc3 e6 7. e4 Ob4 8. f3 f5 9. Oc4! f:e4 10. 0—0! järel. Hasartne Albini vastugambiit **2. ... e5!?** võib ennast õigus-tada ainult valge halva mängu korral. 3. d:e5 d4 4. Rf3! (Mitte aga 4. e3? Ob4+ 5. Od2 d:e3! 6. O:b4 e:f2+ 7. Ke2 f:g1R+! jne.) 4. ... Rc6 5. Rbd2 Og4 ja nüüd annab nii 6. g3 kui ka 6. a3 valgele paremuse.

3. Rb1—c3 Rg8—f6

Võimalik mänguviis on siin veel Tarraschi kaitse **3. ... c5**, kus must lubab endale tekitada nõrga d-etturi vaba vigurite mängu saamiseks: **4. c:d5 e:d5 5. Rf3 Rc6 6. g3!** Valge arendab oma oda g2, kust see avaldab tugevat survet punktile d5. **6. ... Rf6 7. Og2 Oe7 8. 0—0 0—0 9. Og5!** Loogiline käik, millega valge jätkab rünnakut etturile d5. **9. ... Oe6 10. Vc1.** Valge seis on mugavam. Pärast **3. ... c6** võib valge pakkuda lootusrikast gambiiti **4. e4 d:e4 5. R:e4 Ob4+ 6. Od2!?** L:d4 **7. O:b4 L:e4+ 8. Oe2** ja nüüd teeb must targemini, kui ta loobub teise etturi võtmisest. (8. ... L:g2 9. Ld4 Rf6 10. Vd1 Rbd7 11. Of3 Lg6 12. Ld6 Rg8 13. Re2 on mustale kõike muud kui meeldiv, sest pole näha, kuidas ta saaks ennast rahuldavalt arendada.) **8. ... Ra6 9. Oc3 Re7! 10. Rf3 0—0 11. 0—0 Rg6 12. Od3.** Valgel on ohverdatud etturi eest tunduv seisuparemus.

4. Oc1—g5 Of8—e7

Võib mängida ka **4. ... Rbd7**, sest 5. c:d5 e:d5 6. R:d5? ei kõlba 6. ... R:d5! 7. O:d8 Ob4+ tõttu. Nõrgem on **4. ... Ob4**, sest 5. c:d5 e:d5 6. e3 ühes edasise Od3 ja Rge2 järel seisab valge paremini.

5. e2—e3 0—0

6. Rg1—f3

Teist laadi seisudesse viib vahetusvariant **6. c:d5 e:d5**, mis seab mustale küllaltki tõsiseid kaitseülesandeid. 7. Od3 c6 8. Lc2 Rbd7 9. Rf3 järel mängib must kõige paremini 9. ... h6 10. Oh4 Ve8 11. 0—0 Re4! 12. O:e7 L:e7 13. O:e4 d:e4 14. Rd2 Rf6, saavutades võrdsed võimalused.

6. Rb8—d7

Täiesti võimalikkudeks kaitseüsteemideks on **6. ... h6 7. Oh4 b6** või **7. ... Re4**. Edaspidi vaadeldavas peavariandis pole aga mustal mõtet sisse lülitada käike 6. ... h6 7. Oh4, sest see annaks valge mustaväljalisele odale mõnel juhul soodsa taganemisevälja g3.

7. Va1—c1 c7—c6

8. Of1—d3 d5:c4

Selleks et vabastada Oc8, loobub must punktist d5 ja välja e4 valitsemisest. Käiguga 8. ... d:c4 algava vabastusmanöövri autoriks on Capablanca.

9. Od3:c4 Rf6—d5

10. Og5:e7 Ld8:e7

11. 0—0

Lihtsustusi vältiv **11. Re4** võimaldab mustale 11. ... R5f6 12. Rg3 e5 järel võrdsuse.

11. Rd5:c3

Must seisab surutult ja peab seepärast kergendama oma seisu võimalikult rohkete vahetustega. Capablanca vabastusmanööver on mustale võrdlemisi soodus võrdsuse mõttes, sest lihtsustatud seisus ei saa valge kuigi kergesti oma väikest paremust kasutada. Puuduseks on aga see, et mustal pole siin mingisuguseid lootusi paremusele ega võimalusi võidule mängimiseks.

12. Vc1:c3

12. b:c3 c5! järel on mustal hea seis.

12. e6—e5

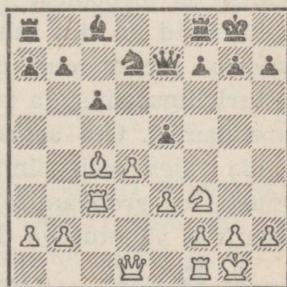


Diagramm 47.

Seega teostas must oma avanguidee, mis teeb võimalikuks vaba arengu ta lipuodale.

Juhime siin tähelepanu märkusele kinniste avangute arengu kiiruse kohta, millest oli juttu eespool. Praeguses seisus näeme, et must on arengus tublisti taga, kuid seevastu on ta vallutanud tähtsa tsentrivälja e5, millel tugineb ta vastumäng. Valge ei saa kasutada oma avanguedu millegi konkreetse saavutamiseks, sest niipea kui ta vaheatab e5, võidab must tempo oma ratsu mängutoomiseks. Säärane arenguparemus oleks aga lahtises seisus tavaliselt kiiresti otsustav. Eemaldades malelaualt etturid d4, e3 ja e5, c6 märkame, et tekkinud lahtises seisus oleks valgel suur ülekaal. Lõpetame sellega vastuvõetud lipugambiidi vaatlemise. Kuigi diagrammseis on valgele veidi soodsam, suudab must hoolsa kaitsega tasakaalu säilitada nii 13. d:e5 R:e5 14. R:e5 L:e5 15. f4 Le4 16. Ob3 Of5! kui ka 13. Lc2 e4 järel.

Slaavi kaitse

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | c7—c6 |

Vastuvõtmata lipugambiidis oli mustale põhiprobleemiks lipuoda arendamine. Seda silmas pidades näib 2. ... c6 esimesel pilgul olevat palju parem kui 2. ... e6. Slaavi kaitse on tõepoolest mustale üheks paremaks lipugambiidiks, kuid ka siin esinevad oma raskused. Nende põhjuseks on see, et must peab oma lipuoda arendama enne etturi liigutamist ja seega järelikult ka enne kuningaoda arendamist. Oc8 arendamine nõrgestab lisaks punkti b7, mida valge saab rünnata lipukäiguga b3. Praktiliselt on must Oc8 arendamise võimaldamiseks sunnitud loobuma tsentrist vahetusega d:c4.

3. Rg1—f3

Vahetus 3. c:d5 c:d5 4. Rc3 Rf6 5. Rf3 Rc6 6. Of4 viib

sümmeetrilisse seisu võrdsete võimalustega nii 6. ... Of5
7. e3 e6 8. Lb3 Ob4! kui ka 6. ... e6 ühes Oe7 ja 0—0 järel.

3. Rg8—f6

4. Rb1—c3 d5:c4

Vähem järjekindel, kuid huvitav võimalus on siin 4. ...
e6, mis 5. e3 Rbd7 järel viib keerulisse Merani varianti.
Lootusi paremusele pakub valgele edasine 6. Od3 d:c4 7.
O:c4 b5 8. Od3 a6 9. e4 c5 10. d5!, kuigi mängul on väga
terav iseloom. Halvem oleks 4. ... Of5 5. c:d5 c:d5 6. Lb3!

5. a2—a4

5. e3 b5 6. a4 b4 7. Ra2 e6 8. O:c4 O:e7 annab mustale
kergesti võrdsuse, sest valge ei saa takistada vabastavat
edasilüket c6—c5. Etturiõhver 5. e4!? b5 6. e5 Rd5 7. a4
e6 jätab mustale küllaldasi kaitsevõimalusi.

5. Oc8—f5

Nüüd võib must rahulikult oma oda arendada, sest
valge ei saa enam rünnata punkti b7. Tekkinud seisus on
valgel ülekaal tsentris, kuid mustal seevastu paremus lipu-
tiival sealsete valgete etturite nõrkuse tõttu.

6. e2—e3

Kasutu oleks 6. Rh4 Oc8, sest ähvarduse e7—e5 tõttu
on valgel vaevalt midagi paremat kui taganemine 7. Rf3,
millele järgneks uuesti 7. ... Of5. Käigu 6. Re5 järel on
mustal soodsaim vastata 6. ... e6!, näiteks 7. f3 Ob4 8. e4
O:e4! 9. f:e4 R:e4 10. Lf3 L:d4 11. L:f7 Kd8 12. Og5+!
R:g5 13. L:g7 O:c3+ 14. b:c3 L:c3+ ja must annab igavest
tuld.

6. e7—e6

7. Of1—c4 Of8—b4

8. 0—0 0—0

9. Ld1—e2 Rb8—d7

Must ei saa hästi takistada valge e-etturi edasitungi,
sest peale 9. ... Re4 annab 10. Ra2 Oe7 11. Od3 Rg5 12.
Re1! valgele soodsama seisuga. Paremus on valgel ka 9. ...
c5 10. Vd1 Rc6 11. Ra2! järel. Täielikku võrdsust ei anna
mustale ka 9. ... Og4 10. Vd1 Rbd7 11. e4 Le7 12. h3.

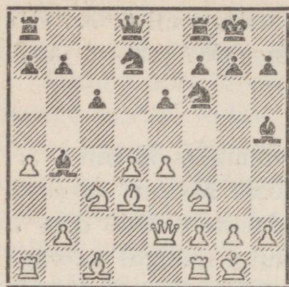


Diagramm 48.

10. e3—e4 Of5—g6!

Musta vastumäng on seotud valge tsentri ründamisega.

11. Oc4—d3 Og6—h5

Näib, et mustal on tekkinud seisus küllaldased vastuvõimalused.

Vastuvõetud lipugambiit

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 d5:c4

Selle lihtsa löömisega võib must loobuda oma rünnatud Ed5 kaitses, milline meetod näib esimesel pilgul väga mugavana. Siiski põrkub must ka siin kokku raskustega. Käigul 2. ... d:c4 on see halb kül, et must loobub oma tsentrietturist, mille järel valge ähvardab asetada tsentrisse kaks etturit. Hea arendusvälja c4 saab ka valge oda, sest Ec4 kestev kaitsmine pole võimalik. Vastutasuks vabaneb must etturi d5 kaitsmise murest ja saab võimaluse vabaks vigurite arenguks. Olukorra tasakaalustamiseks tsentris on tal rünnakuvõimalus c7—c5. Vastuvõetud lipugambiit viib sageli suhteliselt lahtistesse seisudesse ja sisaldab huvitavaid võitlusmomente. Seejuures on aga valgel head lootused avanguparemusele.

3. Rg1—f3

Nii kohesele tsentri hõivamisele 3. e4 kui ka käikudele 3. Rc3 või 3. e3 vastaks must 3. ... e5! täisväärtuslike vastuvõimalustega. Tekstikäik ongi sihitud vastulöögi e7—e5 takistamiseks.

3. Rg8—f6

Nimetus «vastuvõetud lipugambiit» ei vasta tegelikult sisule. Kui üldiselt gambiitavangutes üks pooltest ohverdab materjali, siis lipugambiidis must tegelikult ei saa

enametturit säilitada, sest 3. ... b5 4. a4 c6 5. e3 Lb6 6. a:b5 c:b5 7. b3 c:b3 8. L:b3 järel võidaks valge etturi positsiooniliselt parema seisuga juures tagasi.

4. e2—e3

Täiesti võimalik on etturi tagasivõitmine käiguga 4. La4+. Peale 4. Rc3 on mustale lihtsaim üle minna 4. ... c6 järel slaavi kaitseks. Pärast 4. ... a6 5. e4 b5 6. e5 Rd5 7. a4 on valgel etturi eest rünnakuseis.

4. e7—e6

Ka siin oleks 4. ... b5 5. a4 c6 6. a:b5 c:b5 7. b3 kasulik ainult valgele.

5. Of1:c4 c7—c5

Tasakaalu saavutamiseks tsentris on mustale see vastulüke möödapääsematu.

6. 0—0 a7—a6

Steinitz vahetas siin alati d4 ja mängis siis järjekindlalt Ed4 nõrkusele, milline taktika andis talle omal ajal ka edu. Praegusaja maletooria seisukohalt saavutab valge aga vastukaaluks keskmängus tugevaid rünnakuvõimalusi, mis on kaalukamad kui d-etturi mõningane nõrkus, mida must saaks alles suuremate vahetuste järel kasutada.

7. Ld1—e2 b7—b5

Peale 7. ... Rc6 8. Rc3! b5 9. Ob3 Ob7 10. Vd1 Lc7 11. d5! seisab valge samuti soodsamalt.

8. Oc4—b3 Oc8—b7

9. a2—a4 Rb8—d7

10. a4:b5 a6:b5

11. Va1:a8 Ld8:a8

12. Rb1—c3! b5—b4

13. Rc3—b5 La8—b8

14. e3—e4!

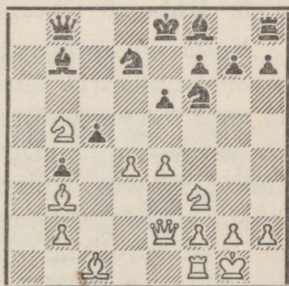


Diagramm 49.

Valge seis on eelistatavam, sest mustal on veel raskusi oma arengu lõpetamisega. Ohtlik oleks nüüd etturi

löömine 14. ... O:e4 15. Rg5 Og6 16. d5! või 14. ... R:e4 15. Rg5! R:g5 16. O:g5 ohtlike ähvardustega.

Lõpetame käikude 1. d4 d5 järel tekkivate võimaluste vaatlemise. Pärast valge lipuetturi avakäiku võib must tugeva etturitsentri loomist takistada ka teisiti kui d7—d5 abil. Tähtsamaks võimaluseks on siin nn. india avanguterühma viiv 1. d2—d4 Rg3—f6, millega must takistab edasilüket e2—e4. Säärane tendents valitseb india avangutes ka edaspidi: must püüab tsentrivälju vallutada vigurite ja mitte etturitega, kasutades oma ettureid hiljem vastase tsentri ründamiseks. India avangutes leiab rakendamist samasugune vastase tugeva tsentri moodustamise lubamise ja selle ründamise printsiip, millega kohtusime juba poollahtiste avangute ja seda eriti Aljechini kaitse juures. On selge, et ainult viguriga vallutatud tsentriväli on ebakindlamalt maletaja valduses kui etturiga hõivatud väli ja seepärast on selles avangute rühmas võitlus tsentri pärast väga keerulise iseloomuga.

Nimzo-india kaitse

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Rg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Rb1—c3 | |

Nüüd ähvardab valge käiguga 4. e4 saavutada suurt paremust tsentris. Must võib seda takistada, minnes 3. ... d5 järel üle vastuvõtmata lipugambiiti, kuid tal on selleks ka aktiivsem, Nimzovitschi poolt soovitatud võimalus. Enne selle vaatlemisele asumist juhime siin tähelepanu **kataloonia avangule**, mis tekib siis, kui valge jätkaks 3. Rc3 asemel 3. g3. Võimaliku käikude järjestuse 3. ... d5 4. Og2 d:c4 5. La4+ Rbd7 6. L:c4 a6 7. Lc2 c5 järel tekib pingeline ning enam-vähem võrdne seis.

3. Of8—b4

Ratsu sidumisega takistab must käiku e2—e4 ja ähvardab vahetusega c3 nõrgendada valge etturiseisu. Aeglane

oleks katse välja e4 kontrollimiseks käiguga 3. ... b6, sest 4. e4 Ob7 5. e5 või 5. f3 kindlustab valgele ülekaalu tõttu tsentris selge paremuse. Positsiooniliselt vähem põhjendatud on ka rünnak punktile d4 käiguga 3. ... c5, mis annaks 4. d5 järel valgele ruumilise ülekaalu. Siiski ei puudu mustal sel juhul taktikalised vastuvõimalused.

4. Ld1—c2

Järjekindlaim käik, millega valge jätkab võitlust välja e4 pärast. Tänapäeva maletooria seisukohalt ei saa aga valge nii nimetamisväärset avanguparemust, seepärast valitakse praktikas siin sagedamini jätke 4. e3 või 4. a3.

Esimesel juhul tekib edasise 4. ... c5 5. Rf3 0—0 6. Od3 d5 7. 0—0 järel tänapäeva turniirides väga

sageli esinev seis, kus must võib jätkata nii 7. ... d:c4 8. O:c4 Rbd7 kui ka 7. ... Rc6 8. a3 O:c3 9. b:c3 d:c4 10. O:c4 Lc7 mõlemal juhul pingelise, mõlemapoolsete võimalustega seisuga. Pärast 4. a3 O:c3+ 5. b:c3 c5 6. f3 d5! tasakaalustab musta parem areng valge kaksikodasid. Ka selle võimaluse korral tekivad võitlusküllased seisud.

4. c7—c5

Vasturünnak punktile d4 on mustale heaks jätkuks. Võimalik on ka kontrolli kindlustamine välja e4 üle 4. ... d5 abil.

5. d4:c5

Ainus võimalus initsiatiivi eest võitlemiseks. 5. e3 Rc6 6. Rf3 c:d4 7. e:d4 d5 järel seisaks must hästi.

5. 0—0

6. a2—a3 Ob4:c5

7. Rg1—f3 Rb8—c6

8. e2—e3 d7—d5!

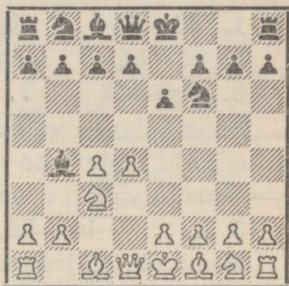


Diagramm 50.

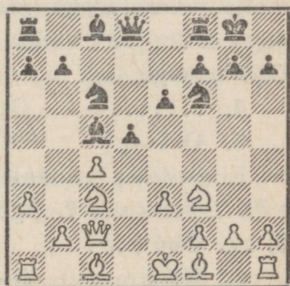


Diagramm 51.

Must seisab hästi. Pärast 9. c:d5 e:d5 kompenseerib musta vigurite hea areng täielikult d-etturi nõrkuse. Just selle variandi tõttu ei kasutata käiku 4. Lc2 viimasel ajal kuigi sageli.

Lipuindia kaitse

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Rg8—f6 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Rg1—f3 | |

Selle käiguga valge väldib küll nimzo-india kaitse variante, kuid loobub ka võitlusest välja e4 pärast, võimaldades mustal vabalt arengusüsteemi valida.

3. b7—b6

Hea käik, millega must jätkab survet väljale e4. Võimalik on ka lihtsustav 3. ... Ob4+, näiteks 4. Od2 Le7 5. Rc3 b6 6. g3 Ob7 7. Og2 O:c3 8. O:c3 Re4 võrdsusega. Kahtlasem seevastu on Blumenfeldi gambiit 3. ... c5 4. d5 b5!? Valge võib seejärel mängida 5. d:e6 f:e6 6. c:b5 d5 7. Of4! või veelgi kindlamalt 5. Og5! e:d5 6. c:d5 h6 7. O:f6 L:f6 8. Lc2! d6 9. e4 a6 10. a4! b4 11. Rfd2! selge positsioonilise ülekaaluga välja c4 valitsemise tõttu. Märkimisväärne on asjaolu, et 11. Rfd2 on parem kui 11. Rbd2 Og4 ja must ei saa nii hõlpsasti vallutada välja c4.

4. g2—g3

Oda arendamist pikale diagonaalile loetakse tugevaimaks võimaluseks valgele. Pärast 4. Rc3 võib must käiguga 4. ... Ob4 valida nimzo-india kaitse või jätkata 4. ... Ob7 5. Og5 Oe7 võrdsusega.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. | Oc8—b7 |
| 5. Of1—g2 | Of8—e7 |

Ebasoodne mustale on tsentrit ründav 5. ... c5 6. d5! e:d5 7. Rh4 või 7. Rg5 tõttu. Võimalik on aga tulistamine 5. ... Ob4+.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. 0—0 | 0—0 |
| 7. Rb1—c3 | Rf6—e4 |

Mängitav on ka 7. ... d5 8. Re5 c6. Lihtsustav tekstikäik on aga mustale kindlaimaks teeks võrdsusele.

8. Ld1—c2 Re4:c3

9. Lc2:c3

Viga oleks 9. Rg5? R:e2+ ja must võidab. See lipuindia kaitse üks põhiseisudest pakub mõlematele pooltele võrdseid võimalusi keskmängus. Must võib nüüd jätkata võitlust välja e4 pärast käikudega 9. ... f5 10. b3 Of6 11. Ob2 Lc8 või 9. ... Oe4 10. Re1 O:g2 11. R:g2 c6. Seisude tasakaal ei ole kummalgi juhul muutunud.

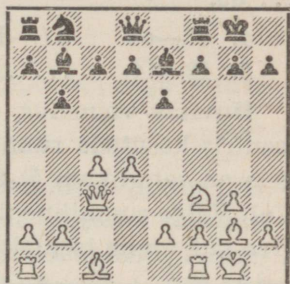


Diagramm 52.

Vanaindia kaitse

1. d2—d4 Rg8—f6

2. c2—c4 g7—g6

Vanaindia kaitse on mustale üheks armastatumaks relvaks lipuetturi avakäigu vastu. Vanaindia kaitse idee on mõningal määral sarnane Aljechini kaitsele. Ka siin võib valge takistamatult luua tugeva etturitsentri (e4—d4—c4), mida must kavatseb hiljem rünnata käikude e7—e5 või c7—c5 abil. Eriline tähtsus selles avangus on odal g7, mille jaoks must paljudes variantides püüab avada diagonaali a1—h8. Siiski pole valge tsentri ründamine vanaindia kaitse sugugi lihtne ülesanne ja valge ruumiline ülekaal tagab talle paljudes variantides täpse mängu korral soodsama seisu.

3. Rb1—c3

Tsentri moodustamise katse 3. f3 annab peale 3. ... d5 4. c:d5 R:d5 5. e4 Rb6 6. Rc3 Og7 7. Oe3 0—0 8. f4 Rc6 9. d5 Rb8 mustale seoses võimalusega c7—c6 surve vastase tsentrile. Võimalik on oda arendamine diagonaalile h1—a8 3. g3 järel.

3. Of8—g7

Eraldi vaatleme Grünfeldi kaitsesse viivat käiku 3. ... d5.

4. e2—e4 d7—d6

5. f2—f4

Huvitav võimalus, millega valge püüab oma ülekaalu tsentris kasutada rünnaku alustamiseks. Soodne jätk valgele on rahulikum 5. Rf3 0—0 6. Oe2 Rbd7 7. 0—0 e5 8. Ve1. Valge ruumiline ülekaal tagab talle püsiva initsiatiivi. Hea jätk on ka tsentrit kindlustav 5. f3.

5. 0—0

6. Rg1—f3 c7—c5!

Must on sunnitud vastase üleoleku vastu tsentris midagi ette võtma. Nõrk oleks näiteks 6. ... Rc6 7. Oe2 Rd7 8. Oe3 e5 9. f:e5 d:e5 10. d5 Rcb8 11. c5 otsustava ülekaaluga liputiival.

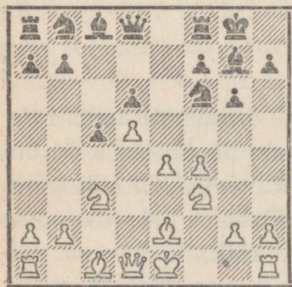


Diagramm 53.

7. d4—d5

Löömisele 7. d:c5 vastaks must 7. ... La5! ja nüüd ei ole valgele hea 8. c:d6 R:e4! jne.

7. e7—e6

8. Of1—e2 e6:d5

9. c4:d5

Rahulikuma 9. e:d5 järel on võimalused tasakaalus. Tekstikäik viib teravasse seisusse. Valgel on huvitavad rünnakuvõimalused nii 9. ... Ve8 10. e5! d:e5 11. f:e5 Rg4 12. Og5! kui ka 9. ... b5!? 10. e5! d:e5 11. f:e5 Rg4 12. Of4! järel. Huvitav on märkida, et samasse seisusse võib viia käikude järjestus 1. d4 Rf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Rc3 e:d5 5. c:d5 d6 6. e4 g6 7. f4 Og7 8. Oe2 0—0 9. Rf3 jne.

Grünfeldi kaitse

1. d2—d4 Rg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. Rb1—c3 d7—d5

Ka siin lubab must vastasel tempovõitudega etturitsentrit luua.

4. c4:d5

Kõige järjekindlam, kuid tõenäoliselt mitte parim jätk. Tsentri moodustamise järel on valgel paljudel juhtudel küllaltki palju tüli selle kaitsmisega. Rohkem lootusi avan-
guparemusele pakub rahulik edasiarendamine 4. Rf3 Og7
5. Lb3 või terav jätk 4. Of4 Og7 5. e3.

4. Rf6:d5
5. e2—e4 Rd5:c3
6. b2:c3 c7—c5

Vasturünnak tsentrile algab.

7. Of1—c4 Of8—g7
8. Rg1—e2

Loomulikum arendusväli ratsule oleks küll f3, kuid 8. Rf3 0—0 järel peab valge tülika sidumise Og4 vältimiseks kaotama aega käigule 9. h3. Edasine 9. ... Rc6 10. Oe3 c:d4 11. c:d4 La5+ annaks mustale koguni paremuse.

8. 0—0
9. 0—0 Rb8—c6
10. Oc1—e3 Ld8—c7
11. Va1—c1 Vf8—d8

Selles Grünfeldi kaitse põhi-
ideed hästi iseloomustavas seisus on valgel küll ideaalne etturitsenter, kuid mustal niivõrd tugev surve sellele, et valge arenguparemusest ei saa juttugi olla. Valge peab halvemuse vältimiseks jätkama aktiivselt, näiteks 12. f4! Og4 (Ka 12. ... Ra5 13. Od3 f5! on hea.)

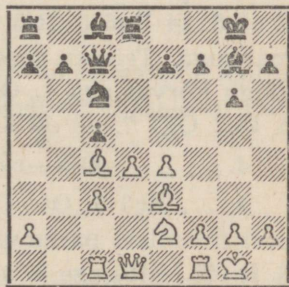


Diagramm 54.

13. f5 g:f5 14. O:f7+! Kh8! (Ohtlik oleks 14. ... K:f7 15. Lb3+ e6 16. Rf4 tugeva rünnakuga.) Seis on enam-vähem võrdne.

Budapesti gambiit

1. d2—d4 Rg8—f6

2. c2—c4

järel võib must käiguga

2. e7—e5!?

valida ungari maletajate poolt uuritud kahiavangu. Kuigi edaspidisest selgub, et valge ei saa säilitada enametturit, ei ole Budapesti gambiit siiski täisväärtuslikuks avanguks ja annab valgele õige mängu korral positsioonilise paremuse.

3. d4—d5 Rf6—g4

Teisele ratsu väljahüppele 3. ... Re4 võib valge vastata 4. Rf3 Rc6 5. Rbd2 Ob4 6. a3 või 4. a3 Rc6 5. Rf3 d6 6. Lc2! Of5 7. Rc3 mõlemal juhul ülekaaluga valgele.

4. Rg1—f3

Etturi kaitsmine käiguga 4. f4? on valgele rohkem kui kahtlane ja võimaldab mustale pärast 4. ... Oc5 5. Rh3 d6 6. e:d6 0—0! 7. d:c7 L:c7 8. Rc3 Ob4 9. Lb3 Rc6 10. e3 Ve8 ülitugeva rünnaku. Ka 4. Ld4 d6 5. e:d6 O:d6 6. Rf3 0—0 7. Rc3 Rc6 8. Ld1 Oe6 järel on mustal vähemetturile vaatamata paremus. Eriti ohtlik pole mustale variant 4. e4 R:e5 5. f4 Rg6 6. Rf3 Ob4+ 7. Rc3 Lf6 8. e5 Lb6 vastumänguga. Teiseks sageli kasutatavaks jätkuks on tekstikäigu kõrval aga 4. Of4, näiteks 4. ... g5!? 5. Od2! R:e5 6. Oc3 Og7 7. e3 d6 8. Oe2 ja valge seis on veidi parem.

4. Of8—c5

4. ... Rc6 5. Of4 Ob4+ järel annab valgele väikese positsioonilise paremuse variant 6. Rbd2 Le7 7. a3 Rg:e5 8. R:e5! Mitte aga 8. a:b4? Rd3 matt! 8. ... R:e5 9. e3 O:d2+ 10. L:d2 0—0 11. Oe2 d6 12. 0—0 Of5 13. Vac1. Või-

malik on aga samuti teravam 6.
Rc3 Le7 7. Ld5 O:c3+ 8. b:c3 La3
 9. Vc1! heade lootustega paremu-
 sele.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. e2—e3 | Rb8—c6 |
| 6. Of1—e2 | Rg4:e5 |
| 7. Rf3:e5 | Rc6:e5 |
| 8. 0—0 | 0—0 |
| 9. Rb1—c3 | |

Valgel on väike, kuid püsiv po-
 sitsiooniline paremus.

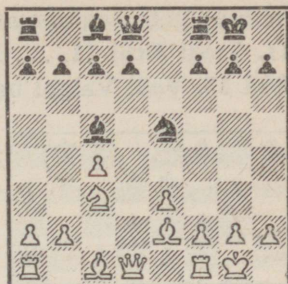


Diagramm 55.

Hollandi kaifse

Eespool vaatlesime kinniseid avanguid, kus must alus-
 tas võitlust välja e4 pärast kas 1. ... d5 või 1. ... Rf6 abil.
 Tsentrivälja e4 kontrollimiseks on tal veel üks võimalus.

1. d2—d4 f7—f5,

mis viib hollandi kaitsesse.

2. c2—c4

Tähelepanu väärrib siin Stauntoni gambiit 2. e4 f:e4 3.
Rc3 Rf6 4. f3! ja valge initsiatiiv kaalub üles pakutava
 etturi. Kui must soovib seda võimalust vältida, võib ta
 hollandi kaitses valida käikude järjestuse 1. d4 e6 2. c4 f5
 jne.

2. e7—e6

3. Rg1—f3 Rg8—f6

4. g2—g3

Oda arendamine diagonaalile h1—a8 on valgele lootus-
 rikkaimaks võimaluseks. 4. Rc3 Ob4! järel seisab must
 välja e4 valitsemise tõttu hästi.

4. Of8—e7

5. Of1—g2 0—0

6. 0—0 d7—d5

Teine võimalik arendussüsteem mustale on 6. ... d6
 7. Rc3 Le8 8. Ve1. Ka 8. b3 a5 9. Ob2 Ra6 10. Ve1 c6 11. e4

näib valgele hea olevat. 8. ... Lg6 9. e4! R:e4 10. R:e4 f:e4 11. V:e4! Rc6! 11. ... L:e4? 12. Rh4! kaotab lipu. 12. Ve1 Rb4 13. Ve2! Valgel on parem seis.

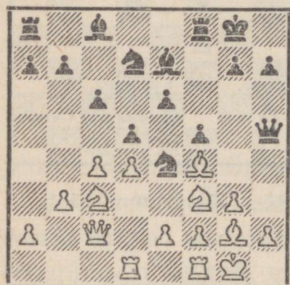


Diagramm 56.

7. Rb1—c3 c7—c6
8. Ld1—c2 Ld8—e8

Must viib oma lipu kuningatiivale vastuvõimaluste loomiseks. Nõrgem on 8. ... d:c4 9. e4!

9. Oc1—f4 Le8—h5
10. Va1—d1 Rb8—d7
11. b2—b3 Rf6—e4

Võimalused on umbes võrdsed.

Täpsem valgele näib olevat 8. Lc2 asemel 8. Vb1 Kh8. Nüüd oleks

8. ... Le8 9. c5 Lh5 10. b4 rünnaku tõttu liputiival mustale ohtlik. 9. Lc2! lootustega paremusele.

Oleme nüüd lühidalt vaadelnud kõiki tähtsamaid avanguid, kus valge alustab käikudega 1. e4 või 1. d4. Headeks ja praktikas tihti esinevateks avakäikudeks on veel 1. c4 või 1. Rf3, mis tavaliselt viivad lipugambiiti või india avangutesse, sest valge mängib enamasti peatselt d2—d4. Kui valge aga loobub esialgu edasilükkest d2—d4, võivad tekkida iseseisva tähtsusega avangud.

Inglise avang

1. c2—c4 e7—e5

Soovi korral võib must üle minna 1. ... e6 2. Rc3 d5 3. d4 Rf6 järel lipugambiiti või 1. ... Rf6 abil mitmesugustesse india avangutesse. Võimalik on ka sümmeetriline vastus 1. ... c5. Tekstikäik, mille järel tekib sitsiilia kaitse seis vahetatud värvidega, on mustale kõige aktiivsem.

2. Rb1—c3 Rg8—f6

3. Rg1—f3

Sitsiilia kaitse eeskujul mängib valge siin sageli 3. g3,

millele must võib vastata 3. ... d5 4. c:d5 R:d5 5. Og2 Rb6 kõrval ka 3. ... c6.

3. Rb8—c6

4. d2—d4

Pärast 4. e3 Ob4 5. Rd5 e4! 6. R:b4 R:b4 7. Rd4 0—0 tasakaalustab musta parem areng valge kaksikodasid.

4. e5:d4

5. Rf3:d4 Of8—b4

6. Oc1—g5 h7—h6

7. Og5—h4 Ob4:c3+

8. b2:c3 d7—d6

9. f2—f3 0—0

10. e2—e4 Rc6—e5

11. Of1—e2 Re5—g6

Võimalused on võrdsed: valge väike arenguparemus ja ülekaal tsentris tasakaalustab nõrkusi c-liinil.

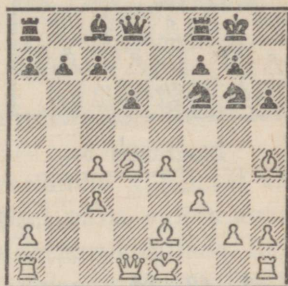


Diagramm 57.

Refi avang

Reti avangus loobub valge esialgu etturitsentri loomise katsetest ja püüab oma vigureid arendada nii, et nad hoiaksid kontrolli all tsentrivälju. Sageli arendatakse seejuures odad tiibadele.

1. Rg1—f3 d7—d5

Ka siin, nagu inglise avanguski, võib must vastusega 1. ... Rf6 valida mitmesuguseid india ülesehitusi.

2. c2—c4

Kasutamist leiab ka vanaindia kaitse sarnane ülesehitus (vahetatud värvidega): 2. g3 c5 3. Og2 Rf6 4. 0—0 Rc6 5. d3 e5 keerulise ja umbes võrdse seisuga. Üldse võib valge kinnistes avangutes soovi korral sageli valida musta kaitseid enamtempoga. Üldreeglina tagab selline taktika valgele mugava mängu, kuid seejuures ilma eriliste lootusteta avanguparemussele.

2. c7—c6

Nii väldib must oma Oc8 sulgemist. Hea võimalus on siin veel 2. ... d4 3. e3 Rc6 4. e:d4 R:d4 5. R:d4 L:d4 6. Rc3 e5 7. d3 c6 8. Oe3 Ld6. Võimalik on samuti 2. ... d:c4 3. Ra3 c5 4. R:c4 Rc6 võrdsusega.

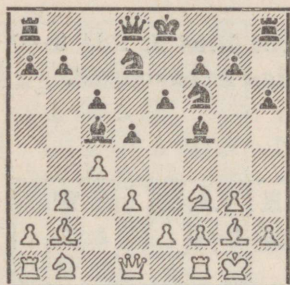


Diagramm 58.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. b2—b3 | Rg8—f6 |
| 4. g2—g3 | Oc8—f5 |
| 5. Of1—g2 | e7—e6 |
| 6. Oc1—b2 | Rb8—d7 |
| 7. 0—0 | h7—h6 |
| 8. d2—d3 | Of8—c5 |

Seis on võrdne.

Fromi gambiit

1. f2—f4

Sel käigul pole tavaliselt iseseisvat tähtsust, sest mäng siirdub siin sageli hollandi kaitse seisudesse enamtempoga valgele. Lihtsaimaks vastuseks mustale on 1. ... d5 2. Rf3 g6 hea seisuga. Soovi korral võib must aga püüda kasutada valge kuningaseisu mõningat nõrgenemist.

1. e7—e5

2. f4:e5

Objektiivselt parem on üleminek kuningagambiiti käiguga 2. e4.

2. d7—d6

3. e5:d6 Of8:d6

4. Rg1—f3

Teine kaitse ähvarduse Ld8—h4+ vastu 4. g3 on 4. ... h5! tõttu nõrgem.

4. Rg8—f6

Võimalik on ka terav jätk 4. ... g5.

5. d2—d4 Rf6—g4

6. Ld1—d3 c7—c5!

7. c2—c3

Tugeva rünnaku saab must 7.
Le4+ Oe6! 8. Rg5 O:h2! järel.

7. c5:d4

8. c3:d4 Rb8—c6

Mustal on etturi eest ilus rünnakuseis.

Lõpetame sellega lühiülevaate kaasaegsest avanguteooriast. Meetodilistel kaalutlustel käsitlesime lahtisi avanguid kinnistega võrreldes märksa põhjalikumalt, sest just lahtistest avangutest soovitame õppijatel maletooria uurimist alustada.

On soovitav kõik siin toodud variandid vähemalt üks kord hoolega läbi mängida ja seejärel välja valida avangud ja variandid, mida kavatsete praktikas kasutada. Neid tuleb siis juba põhjalikumalt uurida avanguteooriat üksikasjalisemalt käsitlevate teoste ja paremate maletajate poolt mängitud partiide abil.

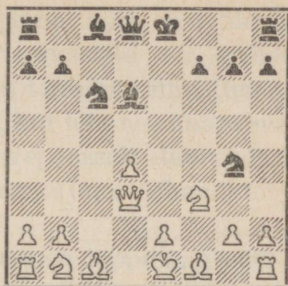


Diagramm 59.

III. Lõppmängud

Lõppmängu tähtsust malepartiiis on vist küll võimatu alahinnata. Teame, et normaalne partii koosneb kolmest põhilisest osast, nimelt avangust, keskmängust ja lõppmängust. Avang on faas, kus maletaja püüab oma jõud kõige efektiivsemalt grupeerida, asetada oma vigurid kõige soodsamatele väljadele ning luua seega vajalikud eeldused lootusrikkaks keskmänguks. Keskmäng on malepartii kõige sisukam ja võib-olla ka kõige keerulisem osa, kus püütakse saavutada otsustavat ülekaalu või siis vähemalt soodsate väljavaadetega lõppmängu. Lõppmäng on aga see osa partiist, kus tuleb avangus ja keskmängus kättevõidetud paremused võiduks realiseerida.

Seega näeme, et lõppmäng kujuneb üheks kõige vastutusrikkamaks partiifaasiks. On selge, et maletaja võib endale lubada mõningaid ebatäpsusi ja isegi otseseid vigu nii avangus kui ka keskmängus, ilma et ta seejuures satuks ilmtingimata kaotusseisu. See on tingitud avangus ja keskmängus esinevast suhteliselt keerulisest olukorrast malelaual, kus orienteerumine ning vastase eksimuste järjekindel kasutamine on küllaltki raske. Teisiti on olukord aga lõppmängus. Viga partii lõppstaadiumis on tavaliselt otsustava tähtsusega, siin tehtud ebatäpsused ei anna end sageli enam parandada, mispärast lõppmängude käsitlemise tehnika kõrge tase on tingimata vajalikuks eelduseks meisterlikkuse poole püüdmisel.

Sellest asjaolust on praegusajal juba kõik teadlikud, ja me näeme, et maailma juhtivad meistrid on erilist tähelepanu pööranud just lõppmängu tehnika viimistlemisele. Pole seepärast midagi imestada, kui leiame tänapäeva suurmeistrite mängupraktikast suurepäraselt läbiviidud lõppmänge, mis sageli kujunevad eeskujuks tuhandetele õppivatele malesõpradele.

Peab ütlema, et puhttehnilise osana on lõppmäng võib-olla igavam ja üksluisem õppida kui näiteks avanguteooria või keskmängu strateegia. Kuid see töö on vajalik ning tuleb tingimata ära teha. Seejuures on lõppmängu uurimisel see paremus, et siin on sageli võimalik seis põhjalikult läbi analüüsida ning seega jõuda täielikule selgusele võidu või viigi suhtes, mis näiteks avangutes või keskmängus enamal juhul pole võimalik.

Järgnevalt püüame anda malehuvilistele kõige vajalikumaid näpunäiteid praktiliste lõppmängude kohta. Kõigepealt selgitame, milline ülekaal on vajalik vastase üksiku kuninga matistamiseks.

Elementaarsed lõppmängud

Muidugi peab iga maletaja teadma, millise minimaalse materiaalse ülekaalu peab ta partii jooksul saavutama, et võita vastase üksikut kuningat. Neid kõige elementaarsemaid seise vaatlemegi nüüd mõningate näidete varal.

Kuningas ja lipp kuninga vastu

Ülekaal kuningas ja lipp vastase üksiku kuninga vastu on alati võiduks küllaldane, tuleb ainult vältida patiolukorda. Võitmine on lihtne, nagu näeme diagrammi 60 analüüsides.

Matistamiseks tuleb musta kuningas tingimata malelaua äärelle tõrjuda. Valge võib mängida näiteks 1. Lc3 Ke4 2. Kb7 Kd5 (Muidugi püüab must kuningas jääda või-

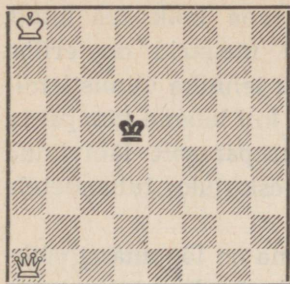


Diagramm 60.

Kuningas ja vanker kuninga vastu

Ka lipule tugevuselt järgmine malend, vanker, on küllaldane üksiku kuninga matistamiseks. Ka siin peab tugevam pool esiteks vastase kuninga malelaua äärelle sundima, kuid siin on see ülesanne veidi keerulisem. Kui lipp võis sundida vastase kuninga malelaua äärelle ka ilma oma kuninga abita, siis vanker sellega enam toime ei tule, nõrgema poole kuninga äärelle sundimine nõuab kuninga ja vankri koordineeritud tegevust. Vaatleme diagrammi 61.

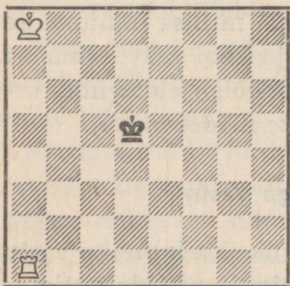


Diagramm 61.

Musta kuninga äärelle tõrjumiseks on lihtsaim moodus tema taganemistee äralõikamine mõnda rida või liini pidi. Muidugi võib valge selleks otstarbeks alustada näiteks käiguga 1. Va4 või 1. Ve1, kuid et siin ei saa läbi ilma oma kuninga abita, siis kõige loogilisem tee on 1. Kb7 Ke4 2. Kc6 Kd4 3. Ve1 (Seega löikab valge vastase kuninga piki e-liini ning sunnib teda nüüd a-liini suunas.) 3. ... Kc4 4. Ve4+ Kd3 5. Kd5 (Nüüd on must kuningas lõigatud juba nii piki e-liini kui ka piki 4. rida.) 5. ... Kc3 6. Vd4 Kc2 7. Kc4 Kb2 8. Vd2+

malikult kauaks malelaua tsentrisse.) 3. Kc7 Ke4 4. Kd6 Kf4 5. Ld3 Kg5 6. Ke5 Kg4 7. Le3 Kh5 8. Kf5 Kh4 9. Ld3 Kh5 10. Lh3 matt. See tee pole võib-olla kõige lühem, 1. Kb7 näib viivat kiiremini sihile, kuid kahtlemata näeb algaja siin kohe, kuivõrd lihtne ülesanne on valgel lahendada.

Kc1 (Mustal pole enam valikut, kuningas peab äärele astuma.) 9. Kc3 Kb1 10. Kb3 Kc1 11. Vd3 Kb1 12. Vd1 matt. Näeme, et valge ülesanne polnud ka siin eriti raske.

Kuningas ja odad kuninga vastu

Lõppmäng kuninga ja ühe odaga kuninga vastu on viigiline, sest isegi teoreetiliselt on siin võimatu matipilti luua. Seevastu võivad aga kaks oda kuninga vastu kergesti. Toome näitena diagrammi 62.

Võidumeetod on siin sama nagu eelmisteski näidetes, nimelt tuleb vastase kuningas piki diagonaale ära lõigata. Kaks oda kõrvuti diagonaalidel lõikavad aga kuninga sama mõjuvalt kui lipp või van-ker piki rida või liini. Matistamiseks tuleb vastase kuningas male-laua nurka tõrjuda. Diagramm-seisus võiks järgneda 1. Kb2 Ke4 2. Kc3 Kd5 3. Of3+ Ke5 4. Og3+

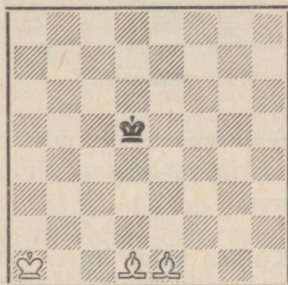


Diagramm 62.

Ke6 5. Kd4 (Must kuningas on nüüd lõigatud piki diagonaale h1—a8 ja h2—b8, tema nurkatõrjumine läheb üpris kergesti.) 5. . . Kf5 6. Kd5 Kf6 7. Og4 Kg5 8. Od7 Kf6 9. Oh4+ Kg6 (Kuninga liikumisvabadus väheneb iga käiguga, nüüd on ta lõigatud juba diagonaalidel h3—c8 ja h4—d8.) 10. Ke5 Kf7 11. Kf5 Kg7 12. Oe8 Kf8 13. Og6 Kg7 14. Oe7 Kg8 15. Kf6 Kh8 (Nüüd on must kuningas nurgas ja matt saabub kiiresti.) 16. Of5 Kg8 17. Kg6 Kh8 18. Od6 Kg8 19. Oe6+ Kh8 20. Oe5 matt. Muidugi on võimalik veel rida teisi ja võib-olla lähemaid võiduteid, kuid metoodiliselt jääb matistamisviis ikkagi samaks.

Kuningas ja ratsud kuninga vastu

On arusaadav, et samuti nagu ühe odaga pole ka ühe ratsuga üksiku kuninga matistamine võimalik. Kuid huvitaval kombel ei suuda tugevam pool võita ka siis, kui tal on kaks ratsut. Teoreetiliselt on küll kahe ratsuga male-

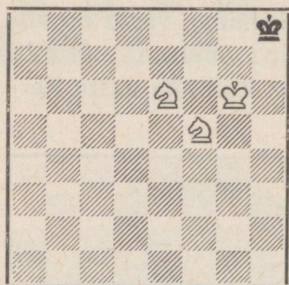


Diagramm 63.

laua nurgas võimalik luua matiseisu, kuid praktiliselt pole matistamine õige kaitse puhul teostatav. Toome näitena diagrammi 63.

Katse veelgi piirata musta kuninga liikumisvabadust käikudega 1. Re7 või 1. Rh6 lõpeb patiga, ja näiteks pärast 1. Rf8 Kg8 2. Rd7 Kh8 3. Rd6 Kg8 4. Rf6+ ei mängi must muidugi mitte 4. ... Kh8?, millele järgneks 5. Rf7 matt, vaid

4. ... Kf8! ja valge peab jällegi alustama otsast peale. Kuidas valge ka ei katsetaks, tal ei õnnestu kuidagi kahe ratsu kaasabil musta kuningat mativõrku sundida. Lõppmäng kuninga ja kahe ratsuga üksiku kuninga vastu on üldseisus viigiline.

Kuningas oda ja ratsuga kuninga vastu

Lõppmäng oda ja ratsuga üksiku kuninga vastu on võidetav, kuid siin nõuab matistamine juba veidi tehnilist vilumust. On arusaadav, et ka siin tuleb vastase kuningas nurgaseisu tõrjuda, kusjuures teoreetiliselt on matt saavutatav igas malelaua nurgas. Praktiliselt on see aga võimalik ainult kahes malelaua nurgas, nimelt nendes, mis on odaga sama värvi. Ülejäänud kahes nurgas saavutab valge mati ainult vastase eksliku kaitse puhul, nagu varem katsetes kahe ratsuga.

Tugevama poole ülesanne on siin seega suhteliselt küllaltki keeruline. Tuleb esiteks tõrjuda vastase kuningas

äärele, seejärel nurka, ja kui nurgavälja värv on ebaõige, siis sundida kuningas veel ühest nurgast teise. Lipu, vankri või kahe oda puhul oli kuninga tõrjumine lihtne, lõigates teda piki ridu või liine ja diagonaale, kuid oda ja ratsu puhul on see juba keerulisem. Seejärest tuleb siin juba algusest peale kasutada oma kuninga tõhusat abi, mis koos ratsuga peab aitama lõigata vastase kuningat odaga teist värvi diagonaali pidi. Vaatame nüüd diagramm 64 abil, kuidas üksiku kuninga püüdmine praktiliselt toimub.

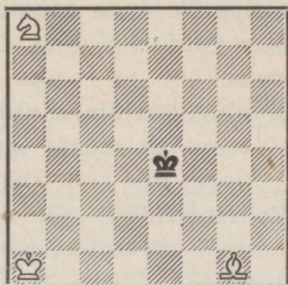


Diagramm 64.

Valge toob siin esmajoones lähemale oma kuninga, kuna must püüab kuningaga võimalikult kauaks tsentrisse jääda. Taganedes eelistab ta nurka a8 või h1, mis on valge odale vastasvärvi ega kõlba mativõrgu loomiseks. Diagrammseisust võiks järgneda: 1. Kb2 Kd3 2. Rc7 Kc4 (Must püüab valge kuninga edasitungi võimalikult takistada.) 3. Re6 Kd5 4. Rd4 Kc4 5. Kc2 Kb4 (Midagi ei muuda ka 5. ... Kd5 6. Kd3 jne.) 6. Kd3 Kc5 7. Oh2 (Näeme, et valge vigurid koos kuningaga on suutnud musta kuningalt võtta suure hulga tähtsaid välju.) 7. ... Kd5 8. Rb3 Kc6 (Must kuningas peab taganema, sest 4. ja 5. real on kõik väljad võetud. Ta püüab lähemale nurgale a8, sest pärast 8. ... Ke6 9. Ke4 surutakse ta nurga h8 suunas.) 9. Kc4 Kb6 (Jällegi oleks 9. ... Kd7 10. Kd5 halvem.) 10. Rc5 Kc6 11. Ra4 (Jällegi analoogiline olukord nagu pärast valge 8. käiku. See seis on iseloomulik üksiku kuninga tõrjumisel äärele oda ning ratsu abil.) 11. ... Kb7 12. Kb5 Kc8 (Pärast 12. ... Ka7 13. Kc6 tekib hiljem vaadeldav olukord.) 13. Kc6 Kd8 14. Kd6 Kc8 (Kasutu oleks 14. ... Ke8 15. Ke6 Kf8 16. Oe5 või 15. ... Kd8 16. Rb6 ja must kuningas sunnitakse nurga h8 suunas, ilma et tal oleks lootusi h-liini kaudu põgenema pääseda.) 15. Rb6+ Kb7

16. Kc5 Ka6 17. Kc6 Ka5 18. Od6 Ka6 19. Ob8 (Takistab musta kuninga liikumist a8 suunas. Nüüd algab viimase tõrjumine a1 poole.) 19. ... Ka5 20. Rd5! Ka4 (Lihtsam on valge ülesanne pärast 20. ... Ka6 21. Rb4+ Ka5 22. Kc5 Ka4 23. Kc4 Ka5 24. Oc7+ jne.) 21. Kc5 Kb3 22. Rb4! (See ratsukäik on väga oluline ning iseloomustav musta kuninga tõrjumisel ühest nurgast teise.) 22. ... Kc3 23. Of4 (Näeme, et musta kuninga edasist põgenemist paremale takistab Rb4 suurepärase asend.) 23. ... Kb3 24. Oe5 Ka4 25. Kc4 Ka5 26. Oc7+ Ka4 27. Rd3 Ka3 28. Ob6 (Tempokäik. Must kuningas on nüüd juba lootusetult nurka surutud.) 28. ... Ka4 29. Rb2+ Ka3 30. Kc3 Ka2 31. Kc2 Ka3 32. Oc5+ Ka2 33. Rd3 Ka1 (Lõpuks on must kuningas «õiges» nurgas. Järgneb matt kolme käiguga.) 34. Ob4 Ka2 35. Rc1+ Ka1 36. Oc3 matt.

Siit näeme, et matistamine oda ja ratsuga pole sugugi enam nii lihtne, vaid siin tuleb silmas pidada mõningaid tüüpseise, nagu näiteks pärast valge 8., 19. ja 22. käiku. Õppijail on soovitav iseseisvalt katsetada üksiku kuninga püüdmist mitmesugustest seisudest, et põhjalikult tutvuda siin kasutatavate meetoditega. Sellelaadses lõppmängus tuleb vastase kuningas matistada 50 käigu jooksul, sest vastasel korral on nõrgemal poolel mängumääruste kohaselt õigus nõuda partii tunnistamist viigiks. Seepärast peab valge teotsema sihikindlalt ning mitte asjatult aega kaotama vastase kuninga plaanipäratu tagaajamisega.

Kuningas ja ettur kuninga vastu

Lõppmängus kuningas ja ettur kuninga vastu puuduvad üksikasjalised reeglid. On selge, et tugevam pool võib siin võita ainult siis, kui tal õnnestub ettur lipustada, mis omakorda oleneb malendite asetusest. Seepärast vaatleme lähemalt neid tunnuseid, mis muudavad mainitud lõppmängu võidetavaks või viigiliseks.

On muidugi pikema seletuseta selge, et võit on kergesti

saavutatav, kui vastase kuningas asub etturist nii kaugel, et ta ei suuda enam selle lipustamist takistada. Samuti on ilmne viigiline tulemus juhul, kui kuningas asub etturist liiga kaugel ega suuda seda vastase rünnaku eest kaitsta. Keerulisemaks muutub olukord siis, kui nõrgema poole kuningas on jõudnud etturi ette. Neid olukordi vaatlemegi nüüd lähemalt.

Alustame seisuga, kus ettur on jõudnud juba 6. reale ning vastase kuningas asub etturi ees ääreväljal.

Diagrammil 65 vasakul on toodud tüüpiline põhiseis lõppmängudest kuninga ja etturiga kuninga vastu. See seis on valge poolt alati saavutatav, ka siis, kui ettur asetseb alles alumistel ridadel, sest etturi edasiviimist kuni 6. reani ei suuda nõrgem pool kuidagi takistada. Tekkinud olukorras oleneb võidu ja viigi küsimus sellest, kumb pool on käigul. Kui käigul on valge, on seis viigiline. Katse etturi edasiviimiseks 1. c7+ Kc8 annab pärast 2. Kc6 patiseisu, ja käigusunduse üleandmist mustale ei õnnestu valgel mingisuguste manöövrитеga teostada. Nii näiteks tuleb pärast 1. Kd5 Kc7 2. Kc5 ainuke õige vastus 2. ... Kc8!, ja nüüd annab nii 3. Kd6 Kd8 kui ka 3. Kb6 Kb8 algseisule analoogilise olukorra. Musta õige kaitse on lihtne: ta jääb seni kuningaga etturi ees olevatele väljadele (c7 ja c8), kuni valge läheb oma kuningaga etturi kõrvale 6. reale. Seejärel mängib must oma kuninga vastavale väljale 8. real, saavutades diagrammseisule analoogilise viigiseisu.

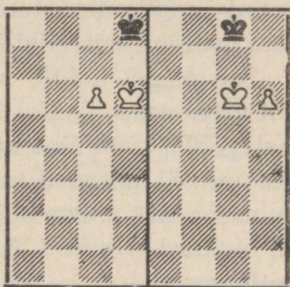


Diagramm 65.

Seoses selle lõppmänguga tahaks õppijaid tutvustada ühe mõistega, mis omab eriti suurt tähtsust just etturite lõppmängudes ja mis on seotud mõlema kuninga asukohaga. Nimelt niisugust kuningate vastasseisu, kus nad asetsevad samal real või liinil nii, et nende vahele jääb

üks vaba väli, nimetatakse opositsiooniks või ka lähio-
positsiooniks. Kaugopositsioon tekib siis, kui kuningate
vahele jääb kas 3 või 5 vaba välja. Samuti räägitakse dia-
gonaalopositsioonist, kui kuningad asetsevad samal diago-
naalil teineteisest 1, 3 või 5 välja kaugusel.

Tundes opositsiooni mõistet, on kerge defineerida dia-
grammil 65 vasakul toodud seisu võidetavuse tunnust. Valge võidab siis, kui ta säärases seisus on suutnud võita
opositsiooni, s. o. kui opositsioonis asuvate kuningate
puhul on käigul vastane. On aga opositsiooni võitnud nõr-
gem pool, on seis viigiline.

See reegel kehtib kõikide analoogiliste seisude kohta,
kui ettur asub liinidel b—g. Ääreetturi puhul aga tugeva-
mal poolel võidulootused puuduvad, nagu näeme dia-
grammil 65 paremal toodud näitest. Kui mitteääreetturite
puhul on seis musta käigul olles kergesti võidetav, siis siin
on olukord viigiline. Pärast 1. ... Kh8 annab 2. h7 ainult
patiseisu.

Kui ettur asub 6. reast allpool, siis nõrgema poole vii-
givõimalused märgatavalt suurenevad. Tuues diagramm-
seisu 65 vasema poole nelja rea
võrra allapoole, tekib diagrammil
66 all toodud seis.

See ja sellele seisule analoogi-
lised positsioonid on viigilised,
ükskõik kumb on käigul. Nõrgem
pool kaitseb end samade juhiste
kohaselt nagu diagrammseisu 65
vasemal toodud olukorras. Võiks
järgneda 1. c3+ Kc4 2. Kc2 Kc5

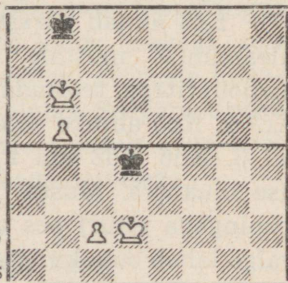


Diagramm 66.

3. Kd3 Kd5 4. c4+ Kc5 5. Kc3
Kc6 6. Kd4 Kd6 7. c5+ Kc6 8. Kc4 Kc7 9. Kd5 Kd7 10.
c6+ Kc8! 11. Kd6 Kd8 ning oleme saavutanud tuttava vii-
giseisu, kus must on võitnud opositsiooni.

Järgmisena vaatleme olukordi, kus tugevama poole
kuningas on suutnud vallutada etturi ees asetseva välja.

Säärasel juhul suurenevad võiduväljavaated tunduvalt, eriti kui ettur on juba kaugemale edasi tunginud. Diagrammil 66 üleval toodud seisus on valge kuningas suutnud vallutada etturi ees asetseva välja 6. real, mis kindlustab võidu igas olukorras, ükskõik kui kaugel ettur asetseb ja ükskõik kumb pool on käigul. Musta käigul olles lipustub ettur otsekohe pärast 1. ... Ka8 2. Kc7 või 1. ... Kc8 2. Ka7, kuid ka valge käigul olles on asi lihtne. Ta mängib 1. Ka6 Ka8 2. b6, võites opositsiooni ning saavutades meile juba tuntud võiduseisu. Analoogilised seisud etturitega liinidel b—g on alati võidetavad, ääretturite puhul aga loomulikult viigilised.

Siinkohal tahaks juhtida õppijate tähelepanu veel ühele peensusele, mis tekib just b- või g-etturi puhul. Diagrammil 66 üleval toodud seisus võib esimesel pilgul näida ükskõik, kas valge alustab käiguga 1. Ka6 või 1. Kc6, sest viimasel juhul tekib pärast 1. ... Kc8 2. b6 meile tuntud võiduseis. Vahe on siiski olemas, nimelt on 1. Kc6 ebatäpne vastuse 1. ... Ka7! tõttu. Kui valge mängib nüüd ettevaatamatult 2. b6+, järgneb 2. ... Ka8! ja mäng jääb viiki, sest 3. Kc7 asetab musta patti, pärast 3. b7+ Kb8 annab 4. Kb6 samuti patiseisu. Seepärast peab valge jätkama 2. Kc7, millele järgneb 2. ... Ka8. Nüüd annab 3. b6? jällegi pati, mis pärast valge ainukeseks võiduteeks jääb 3. Kb6! Kb8. Seega oleme saavutanud algseisu, kus valge võidab jätkuga 4. Ka6! jne.

Kui valge kuningas pole suutnud tungida etturi ees edasi 6. reale, vaid asub allpool, siis oleneb diagrammil 66 üleval toodud seisuga analoogilistes olukordades võidu või viigi küsimus sellest, kumb on käigul. Toome näitena diagrammseisu 67 vasemal.

Siin saavutab edu see, kes on võitnud opositsiooni. Kui seda on

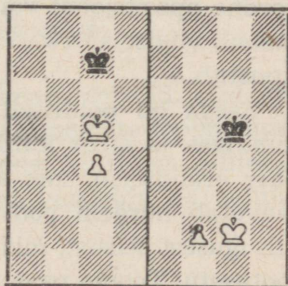


Diagramm 67.

suutnud valge, s. o. käigul on must, võidab valge ker-
gesti, näiteks: 1. ... Kb7 2. Kd6 Kc8 (Või 2. ... Kb8
3. Kd7 jne.) 3. c5 Kd8 4. c6 Kc8 5. c7 ja võidab. On aga
käigul valge, siis on opositsiooni võitnud must ning mäng
jäab viiki: 1. Kd5 Kd7 2. c5 Kc7 3. c6 Kc8! 4. Kd6 Kd8
jne. meile juba tuntud viigiseisuga. Toodud näidetest on
selge, et tugevam pool võidab alati, kui tema ettur on jää-
nud kaugemale maha, võimaldades tempokäiguga võita vaja-
likku opositsiooni. Siit järgneb kasulik reegel, viia sääras-
tes lõppmängudes võimalikult kaugemale ette oma kuningas
(muidugi ohustamata oma etturit) ning alles seejärel tuua
järele ettur.

Seda juhust meeles pidades on kerge aru saada valge
võidumeetodist diagrammil 67 paremal toodud seisus.
Musta käigul olles saabub pärast 1. ... Kg4 või 1. ... Kf4
muidugi viik, kuid valge käigul olles võidab valge siin
järgmisel õpetlikul viisil: 1. Kg3! (Mitte aga 1. Kf3? Kf5!
viigiga.) 1. ... Kf5 2. Kf3! (Valge võidab opositsiooni.
Pärast 2. f4? Kf6 saabub jällegi viik.) 2. ... Ke5 3. Kg4
Kf6 4. Kf4! (Valge võidab uuesti opositsiooni ning viib
oma kuninga veelgi kaugemale ette. Nõrk oli 4.f3? Kg6
5. Kf4 Kf6! ja must viigistab.) 4. ... Ke6 5. Kg5! Kf7 6.
Kf5 Ke7 7. Kg6 Ke8 8. f4 (Nüüd, kus valge kuningas on
juba saavutanud 6. rea ning 8. Kg7 kaotab mõtte vastuse
8. ... Ke7 9. f4 Ke6 tõttu, on saabunud paras aeg etturi
edasinihutamiseks.) 8. ... Ke7 9. f5 Kf8 10. Kf6! (Veel-
kordne opositsiooni võitmine otsustab. Pärast 10. f6? Kg8
saabub viigiseis.) 10. ... Ke8 11. Kg7 Ke7 12. f6+ ja ettur
lipustub.

Seega on põhiliselt kõik öeldud lõppmängude kohta
kuningas ja ettur kuninga vastu, kuid tuleks veel lisada
paar erandseisu, mis esinevad ääreetturi puhul. Nimelt
saavutab nõrgem pool ääreetturi puhul viigi mõningast
niisugusest seisust, mis iga teise etturi juures oleks täiesti
lootusetu. Toome paar näidet diagrammil 68.

Vasemal asuvas seisus ei suuda valge võita ka käigul

olles, kuigi ta pärast 1. Ka7 võib vallutada etturi ees oleva välja. Sest pärast 1. ... Kc7 2. a6 Kc8 3. Ka8 (Või 3. Kb6 Kb8 jne.) 3. ... Kc7 4. a7 Kc8 on valge ise patis. Üldreeglina viigistab must ääreetturi puhul siis, kui tema kuningas jõuab õigeaegselt väljale c8 (või vastavalt f8), välja arvatud juht, kui valge kuningas asub kas b6 või c6 ja ettur on jõudnud juba väljale a6 ning paratamatult lipustub pärast 1. a7.

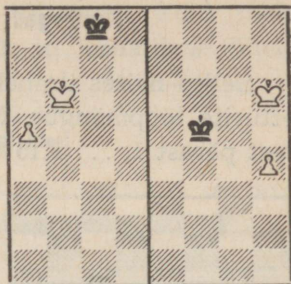


Diagramm 68.

Teise erandliku seisu, mis iga teise etturi puhul on mustale lootusetu, toome diagrammil 68 paremal. Ka siin ei saa valge isegi käigul olles võita, sest pärast 1. Kg7 Kg4 kaotab ta etturi ja katse 1. h5 Kf6 2. Kh7 Kf7 3. h6 Kf8 jne. annab meile juba tuntud viigiseisu. Siit näeme, et võit ääreetturiga on võimalik ainult erandjuhtudel, üldreeglina nõrgem pool saavutab siin viigi.

Seega lõpetame kõige lihtsamate lõppmängude vaatlemise ning asume keerulisemate olukordade juurde, võttes järjekorras läbi etturite, lippude, vankrite, odade ning ratsude lõppmängud, kusjuures püüame piirduda ainult kõige olulisemate näidetega, kus paistaksid silma printsiibid, mille järgi üht või teist liiki lõppmänge käsitleda.

Etturite lõppmängud

Etturite lõppmängude lihtsaimad vormid olid meil vaatluse all eespool, kõige elementaarsemate lõppmängude osas. Raskemate olukordade uurimist alustame suhteliselt lihtsa seisuga, mida oleks võinud vaadelda ka eelmises osas.

Kuningas ja ettur kuninga vastu

Selles näites ilmneb kujukalt kaugopositsiooni tähtsus etturite lõppmängus. Kui must on käigul, on viik ilmne, sest pärast 1. ... Kf5 (e5, g5) ei suuda valge enam takista

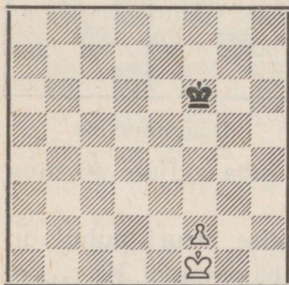


Diagramm 69.

tada käiku 2. ... Kf4. Kuidas on aga lugu valge käigul olles? Siin eeldab vastus mõningaid eelteadmisi, mis pärast peatume selle juhu juures veidi pikemalt.

Nagu varemast osast juba teame, võib valge siin saavutada võiduseisu ainult siis, kui tal õnnestub vallutada kuningaga etturi ees asuv väli f3 ning samal ajal võita ka opositsioon. Selle sihi saavutamiseks alustab valge käiguga 1. Ke2. Tekib küsimus, kuidas peab end nüüd kaitsma must?

On ilmne, et pärast 1. ... Kf5? 2. Kf3 on valge oma sihi saavutanud. Samale tulemusele viib ka katse 1. ... Ke5? 2. Ke3! Kf5 3. Kf3 jne. Musta ainuke õige kaitse on esimesel pilgul arusaamatuna tunduv käik 1. ... Ke6!. Katsetab valge nüüd 2. Ke3, siis järgneb 2. ... Ke5, pärast 2. Kf3 tuleb aga 2. ... Kf5. Mõlemal juhul võidab must opositsiooni ning viigistab. Näeme, et käiguga 1. ... Ke6! võitis must kaugopositsiooni, kaugopositsiooni võitja võidab ka lähiopositsiooni, kui kuningad teineteisele lähenevad. See on üks lihtsamaid näiteid kaugopositsiooni tähtsusest etturite lõppmängus, selle mõistega kohtume veel hiljem keerulisemate näidete juures.

Kuningas ja ettur kuninga ja etturi vastu

Vaatleme nüüd seise, kus kummalgi poolel on kuninga kõrval veel üks ettur. Üldolukorras annab säärane mate-

riaalne tasakaal muidugi viigilise tulemuse, kuid meid huvitavad juhud, kus seisuparemus on küllaldane ühele poolele võidu kindlustamiseks.

A. Etturid asuvad samal liinil

Alustame juhtudega, kus mõlemad etturid asuvad samal liinil, ning vaatleme esiteks diagrammseisu 70.

Säärased tüüpseisud on viigilised, ükskõik kumb on käigul ja ükskõik mitme rea võrra seisu allapoole tuua. Valge käigul olles on viik ilma pikemata ilmne, sest sel juhul on must võitnud opositsiooni ning valge ei pääse edasi, näiteks 1. Kg4 Kg6 2. Kf4 Kf6 jne. On aga must käigul, peab ta valgele kuningale võimaldama edasipääsu ning kaotab etturi: 1. ...

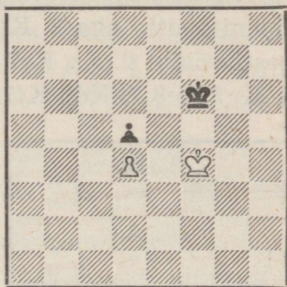


Diagramm 70.

Ke6 2. Kg5 Ke7 3. Kf5 Kd6 4. Kf6 Kd7 5. Ke5 Kc6 6. Ke6. Nüüd peab must loovutama etturi, kuid pärast 6. ... Kc7 7. K:d5 Kd7! on ta võitnud opositsiooni ning mäng jääb viiki, nagu juba eelmises osas näitasime.

Olukord muutub aga, kui diagrammseisu 11 nihutada välja või kahe võrra ülespoole. Siis must käigul olles juba kaotab, sest 6. reale etturi ette jõudnud kuninga puhul ei päästa musta enam ka opositsiooni võitmine. Analoogilised seisud annavad samu tulemusi ka siis, kui etturid asuvad liinidel b—g, kusjuures ainukese erandi moodustab etturipaar b6 ja b7 (või g6, g7). Sel juhul jääb mäng viiki, kui must kuningas peidab end nurka ning päästab end patiohuga. Viigilise tulemuse annavad need seisud muidugi ka siis, kui tegemist on ääreetturitega.

Vaatleme nüüd veel paari näidet, kus kuningatel on suuremaid manööverdamisvõimalusi. Alustame diagrammseisuga 71.

Taolisi seise tekib praktikas võrdlemisi sageli ning

nende õige hinnang omab olulist tähtsust. Teame, et valge suudab siin võita, kui tal õnnestub võita vastase ettur, ja tema käigul olles on see võimalik. Alustame käiguga 1. Kc4.

Must võib nüüd valida kahe plaani vahel, kas püüda takistada valge kuninga edasitungi või asuda f7 kaudu ise rünnakule vastase etturi suunas. Katsetame esiteks 1. ... Kd7. Nüüd võidab valge käiguga 2. Kb5! diagonaalopositsiooni (mitte aga 2. Kc5? Kc7 viigiga) ning saavutab kergesti võidu: 2. ... Kc7 3. Kc5 Kd7 4. Kb6 Kd8 5. Kc6 Ke7 6. Kc7 Ke8 7. Kd6 Kf7 8. Kd6 Kf8 9. K:e6 ja võidab.

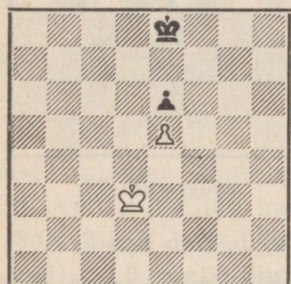


Diagramm 71.

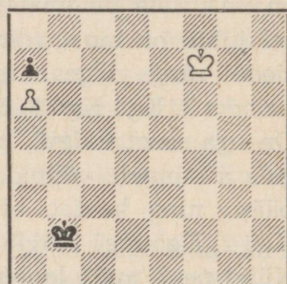


Diagramm 72.

Kuidas on lugu aga siis, kui must asub käiguga 1. ... Kf7 vasturünnakule? Pärast 2. Kc5 Kg6 tekib praktikas sageli esinev tüüpiline olukord. Valge ei tohi siin mängida 3. Kd6?, sest pärast 3. ... Kf5 kaotaks ta etturi ja partii. Ta jätkab seepärast 3. Kc6!, ähvardades rünnata etturit väljalt d7. Kui nüüd 3. ... Kf5, siis juba 4. Kd6 ja valge võidab. Pärast 3. ... Kg5 tuleb aga 4. Kd7! Kf5 5. Kd6 ja valge võidab etturi ning partii.

Näide diagrammil 72 demonstreerib võiduvõimalusi ääreetturite puhul, nõudes selleks valgelt peent kuninga-manöövrit.

Valge võib võita siin etturi a7, kuid must suudab seisu hoida, kui ta selleks ajaks jõuab oma kuningaga väljale c7. Käike lugedes näeme, et valge kuningas vajab a7-le

jõudmiseks 5 käiku, samuti nagu must kuningas c7-le jõudmiseks. Seega tundub seis olevat viigiline. Kuid asi pole nii lihtne. Nimelt on valgel siin võimalus kuninga tee väljale a7 valida nii, et ta seejuures takistab musta kuninga lühimat pääsu väljale c7. Valge võidab järgnevalt: 1. Ke6 Kc3 2. Kd5! (Ühes partiis valge ei märganud seda käiku ning mäng jäi pärast 2. Kd6? Kd4 jne. viiki. Väljalt d5 takistab valge kuningas aga oma kolleegi pääsemast lühimat teed pidi c7-le, võites seega otsustava tempo.) 2. ... Kb4 (Või 2. ... Kd3 3. Kc6 Kd4 4. Kb7 Kc5 5. K:a7 Kc6 6. Kb8 jne.) 3. Kc6 Ka5 4. Kb7 Kb5 5. K:a7 Kc6 6. Kb8 ja ettur lipustub.

B. Etturid asuvad eri liinidel

Kui etturid asuvad eri liinidel, kuid vabaetturid puuduvad, on seis üldjuhul viigiline. Keerulisemaks muutub olukord, kui mõlemad etturid on vabaetturid, kusjuures nende lipustumist pole enam võimalik takistada. Niisugustel juhtudel võib tekkida vägagi huvitavaid ning keerulisi seise, kus sageli otsustavad üllatavad ning täpselt arvestatud kuningamanöövrid. Alustame tuntud tšehhi suurmeistri Durasi lõppmänguga diagrammilt 73.

Esimesel pilgul võib see seis näida viigilisena, sest mõlemad etturid asuvad moondusväljast ühekaugusel ja valge minimaalne paremus seisab ainult tema kuninga soodsamas positsioonis. Tegelikult on viimasel asjaolul aga niivõrd oluline tähtsus, et see muudab seisu valge käigul olles talle võidetavaks. Võidu saavutamisel on olulise tähtsusega jällegi tee valik, mille kaudu valge kuningas peab lähenema vastase etturile selle kinnipidamiseks.

Võidule viib ainult käik 1. Kc5!, mis selgub pärast

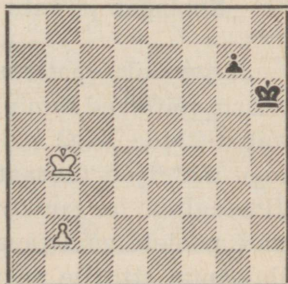


Diagramm 73.

musta vastust 1. ... Kg6, püüdes peatada valge vabaetturit. Edasi järgneb muidugi 2. b4 Kf7 3. b5 Ke7, ja kui nüüd 4. b6?, siis 4. ... Kd7 viigiga. Samale tulemusele viib ka katse 4. Kb6? g5 5. Kc7 g4 jne. Valge peab mängima 4. Kc6!, siit näeme ka, miks esimese käiguna sobib ainult 1. Kc5. Pärast 4. ... Kd8 on must kuningas ebasoodsas seisus 8. real ja valge võidab pärast 5. Kb7! g5 6. b6 g4 7. Ka7 g3 8. b7 g2 9. b8L+, sest ettur lipustus tulega.

Must võib aga 1. ... Kg6 asemel proovida ka 1. ... g5, püüdes samuti etturit lipustada. Seejärel tekib teine peen variant 2. b4 g4 3. Kd4! Kg5 (Pärast 3. ... g3 4. Ke3 Kg5 ei mängi valge mitte 5. Kf3? Kf5! viigiga, vaid 5. b5 jne.) 4. b5 g3 (Kui 4. ... Kf4, siis 5. b6 ja valge ettur lipustub tulega.) 5. Ke3 Kg4 6. b6 Kh3 7. b7 g2 8. Kf2 Kh2 9. b8L+ ja võidab. Väga ilus näide, mis demonstreerib kujukalt, et isegi näiliselt lihtsas seisus võib peituda varjatud võimalusi. Rohkearvuliste kompositsioonide vallast võivad male-sõbrad veel palju analoogilisi näiteid leida.

Kuningas ja kaks etturit kuninga ja effuri vastu

Järgnevalt vaatleme võimalusi, kus kuningas ja kaks etturit võitlevad kuninga ning etturi vastu. Neid võimalusi võib tekkida väga palju ning erinevaid, mispärast tuleb kogu materjali ülevaate saamiseks veidi süstematiseerida. Üldreeglina on suurem osa säärastest seisudest tugevemale poolele võidetavad, eriti siis, kui üks etturist asub ülejäänud etturite paarist võimalikult kaugel ning sunnib oma edasiliikumisega vastase kuningat neist eemalduma. Meid huvitavad aga rohkem seisud, kus võidu küsimus pole täiesti selge ja kus tuleb lahendada mitmeid probleeme.

A. Eraldatud etturid vabaetturiga

Vaatleme esiteks seise, kus tugevama poole etturid on eraldatud ja üks neist on vabaettur. Probleeme võib sel

juhul tekkida siis, kui vabaettur pole teistest etturitest rohkem kui ühe rea võrra eemal ega saa oma edasiliikumisega vastase kuningat teistest etturitest küllaldaselt kaugemale meelitada. Tüüpseisu toome diagrammil 74.

See seis on valgele võidetav, lihtsuse mõttes anname talle ka avakäigu. Pärast loomulikke käike 1. d5 Kd7 (Pärast 1. ... Kc5 2. Ke5 K:b5 3. d6 Kc6 4. Ke6 jne. võidab valge kergesti.) 2. Ke5 Ke7 3. d6+ Kd8! tekivad aga mõningad raskused. Kui nüüd 4. Ke6 Ke8 5. d7+, siis 5. ... Kd8 ja 6. Kd6 asetab musta patti. Edasi ei vii valget ka katse 4. Kd5 Kd7 jne. Valge võidab aga õpetliku manöövriga, kahides käiguga 4. d7! etturi. Pärast 4. ... K:d7 (Või 4. ... Ke7 5. d8L+ jne.) 5. Kd5 on valge võitnud opositsiooni ja tungib pärast 5. ... Kc7 6. Ke6 kuningaga otsustavalt edasi. Muuseas oli valgel 4. käigul veel teine võiduvõimalus 4. Kd4 Ke8 5. Ke4 Kd8 6. Ke5!, mis asetab musta käigupuudusse, kuid selle juurde tuleme hiljem tagasi.

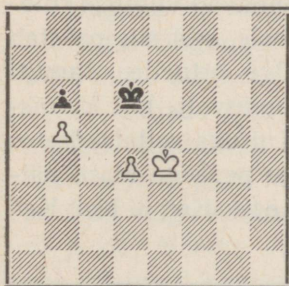


Diagramm 74.

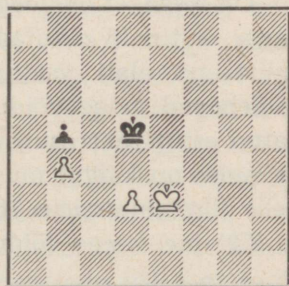


Diagramm 75.

Toome nüüd diagrammseisu 74 ühe rea võrra allapoole, millega saame diagrammseisu 75.

Selles seisus võidab valge samuti, ükskõik kumb on käigul. Pärast 1. d4 on 1. ... Kd6 2. Ke4 Ke6 3. d5+ Kd6 4. Kd5 või 3. ... Kd7 4. Ke5 Ke7 5. d6+ ühes 6. Kd5 täiesti lootusetu, ja vasturünnaku katse 1. ... Kc4 osutub samuti ebaküllaldaseks: 2. Ke4 K:b4 3. d5 Kc5 (Muidu jõuab

valge ettur käigu võrra varem lippu.) 4. Ke5 b4 5. d6 b3 (Midagi ei muuda ka 5. ... Kc6 6. Ke6 jne.) 6. d7 b2 7. d8L b1L ja nüüd võidab valge manöövriga 8. Lc8+ Kb4 9. Lb7+ lipu.

Võiks arvata, et diagrammseisule 75 analoogilised seisud on kõik valgele võidetavad, kuid siin on siiski üllatav erand. Nimelt kui kinnistatud etturipaar asub c-liinil, mida vaatleme diagrammil 76.

Esimesel pilgul pole mõlema seisu vahel mingit olulist erinevust märgata, kuid lähem vaatlus toob esile mustale üllatava pääsemisvõimaluse. Nimelt pärast 1. e4 Kd4 2. Kf4 K:c4 3. e5 päästab musta käik 3. ... Kb3! Sest pärast 4. e6 c4 5. e7 c3 6. e8L c2 ei saa valge takistada musta kuninga pääsu väljale b2, mis aga kindlustab viimasele viigi. Teatavasti ei suuda lipp võita eelviimasele reale jõudnud odaetturi vastu, kui tugevama poole kuningas ei asu etturile küllalt lähedal. Üksikasjalisemalt vaatleme neid võimalusi lippude lõppmängude uurimisel.

On selge, et analoogilised seisud annavad viigilise tulemuse, kui neid nihutada veelgi allapoole, sest siis päästab must end alati vasturünnakuga valge etturile. Samuti vähenevad valge võiduvõimalused tunduvalt, kui kinnistatud etturipaar asub 6. ja 7. real. Kui aga sellelaadsetes seisudes on käigul must, võidab valge peaaegu alati, näiteks diagrammseisus 76: 1. ... Kf5 2. e4+ Ke5 3. Ke3 Ke6 4. Kf4 jne. kerge võiduga.

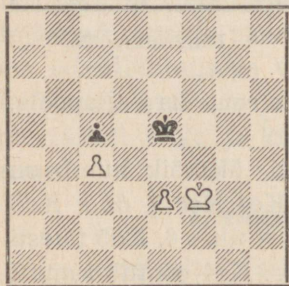


Diagramm 76.

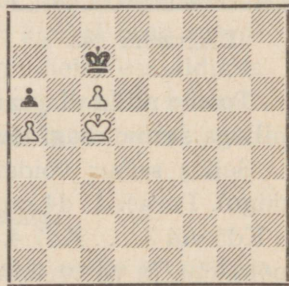


Diagramm 77.

Üllataval kombel ei muutu väljavaade ka siis, kui kinistatud etturipaar asub äärel, nagu näitab diagramm-
seis 77.

See seis on täiesti analoogiline diagrammseisule 74, kus sissejuhataivate käikude järel tekkinud seis on nihutatud rea võrra vasemale. Musta käigul olles on asi lihtne, sest siis tungiks valge kuningas otsustavalt b6 kaudu sisse, kuid mida teha valge käigul olles? Katsetame esialgu sama meetodit nagu diagrammseisus 74: 1. Kd5 Kc8 2. c7?, kuid nüüd järgneb 2. ... K:c7 3. Kc5 Kb7 ja must viigistab, sest ääreetturi puhul ei oma opositsioon mingit tähtsust. Samuti ei vii sihile ka katse 2. Kd6 Kd8 3. c7+ Kc8 ja pärast 4. Kc6 on must patis.

Võidu saavutamiseks peab valge arvestama, et diagrammseis on talle võidetav musta käigul olles, ja püüdma kaotada üht tempot. Et võiduideest paremini aru saada, tutvustame malesõpru uue mõistega, nimelt vastavate väljade teooriaga. Mida me mõistame vastavate väljade all?

Näeme, et valge kuninga seisu puhul c5 peab must kuningas tingimata asetsema väljal c7, et valge käigul olles mitte otsekohe kaotada. Nimetamegi siis c5 ja c7 vastavate väljade paariks. Teame ka, et valge Kd6 puhul on mustal ainukeseks sobivaks väljaks Kd8, millega oleme saanud teise paari vastavaid välju, d6 ja d8. Kui nüüd aga asetada valge kuningas d5, kus ta korruga kontrollib välju c5 ja d6? Näeme, et ainukeseks väljaks, kus must kuningas sel juhul kontrollib c5 ja d6 vastavaid välju c7 ja d8, on väli c8; seega uus paar vastavaid välju d5 ja c8.

Kui aga valge kuningas asetada c4? Kontrollides väljalt c4 välju c5 ja d5, peab must kuningas suutma kontrollida vastavaid välju c7 ja c8, mis on võimalik ainult kas väljalt b8 või d8. Seega c4 vastab b8 või d8. Sama olukord on ka valge Kd4 puhul, ja d4 vastab samuti b8 või d8. Olles jõudnud nii kaugel, olemegi ülesande lahendanud.

Näeme, et valge Kc4 puhul peab must kuningas asetsema kas b8 või d8; oletame, et ta asetseb b8. Nüüd teeb

valge käigu Kc4—d4, vastavaid välju jälgides näeme, et must kuningas peab jällegi asetsema kas b8 või d8. Olles väljal b8 ei saa must aga teha käiku Kb8—d8 ja peab seejärel valima mõne teise välja, mille järel valge saavutab otsustava paremuse.

Teoreetiliselt oleme nüüd diagrammseisu 77 võiduideo lahendanud. Vaatleme veel, kuidas võidu saavutamine toimub praktiliselt. Valge alustab käiguga 1. Kd5 ja mängib pärast 1. ... Kc8 2. Kc4! (võimalik on muidugi ka 2. Kd4 Kd8 3. Kc4 jne.). Must peab nüüd valima oma kuningale kas välja b8 või d8, millele järgneb 3. Kd4!. Nüüd on must lahendamatu ülesande ees, vastav väli d8 (b8) pole enam saavutatav. Pärast 3. ... Kc7 võidab muidugi 4. Kc5, ja pärast 3. ... Kc8 4. Kd5! on must käigupuuduses. Võiks veel järgneda 4. ... Kd8 5. Kd6 Kc8 6. c7 Kb7 7. Kd7 Ka7, ja nüüd mitte otsekohe 8. c8L? pati tõttu, vaid enne 8. Kc6 ja võidab. Tüüpiline näide selle kohta, kuidas isegi kõige lihtsama etturite lõppmängu õige käsitus nõuab põhjalikku süvenemist seisu peensustesse.

B. Eraldatud etturid ilma vabaetturita

Järgnevalt vaatleme juhte, kus tugevamal poolel on enamettur, etturid on aga eraldatud ja puudub vabaettur.

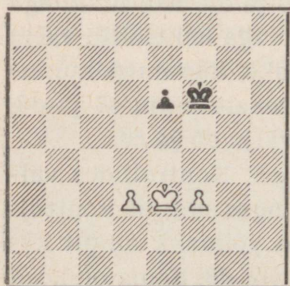


Diagramm 78.

Niisugusel juhul on nõrgema poole viigivõimalused suuremad. Toome sellelaadsete võimaluste kohta näite diagrammil 78.

Toodud seis on üks tavalisemaid olukordades, kus puudub vabaettur. Esimesel pilgul on raske öelda, kas valge suudab siin võita või mitte, selleks tuleb süveneda seisu. Alustame lihtsamast juhust, kus käigul on must.

Sel juhul on seis viigiline, kõige lihtsamini saavutab must sihi käiguga 1. ... e5! Nüüd ei anna 2. Ke4 Ke6

(samuti nagu 2. Kd2 Ke6 3. Kc3 Kd5) valgele midagi, mispärast ta võib veel katsetada 2. f4. Kui must jätkab nüüd ettevaatamatult 2. ... e:f4+?, võidab valge pärast 3. K:f4 opositsiooni ning partii (3. ... Ke6 4. Ke4 Kd6 5. Kd4! jne.). Must mängib aga 2. ... Kf5!, nüüd pole valgel paremat kui 3. f:e5 K:e5 tuntud viigiseisuga.

Mustal on veel ka teine viigitee, kuid see on juba komplitseeritum ning nõuab väga täpset mängu. Nimelt võib must mängida ka 1. ... Ke5, mitte aga 1. ... Kf5 2. d4 Kg6 3. Kf4 Kf6 4. Ke4 ühes 5. Ke5 ja valge võidab, nagu näitame hiljem. Nüüd ei anna 2. d4+ Kd5 või 2. f4+ Kf5 valgele midagi, mispärast ta katsetab 2. Ke2 Kf4 3. d4. Mängib must nüüd ettevaatamatult 3. ... Kf5?, saavutab valge pärast 4. Ke3 võiduseisu. Ta peab seepärast jätkama 3. ... Kg5! ning edaspidi mängima nii, et tal oleks Ke3 puhuks alati valmis vastus Kf5. Valge ei suuda siin oma seisu enam tugevdada.

Vaatleme nüüd juhtu, kus diagrammseisus 78 on käigul valge. Sel juhul on seis valgele võidetav ja nimelt käiguga 1. Ke4!. Nagu näeme, kehtib siin sama printsiip nagu ühe etturi lõppmänguski, nimelt viia võimalikult kaugele ette oma kuningas. Viigi annaks nii 1. Kf4? e5+! kui ka 1. d4 Kf5 2. Kd3 Kf4 3. Ke2 Kg5! või 1. f4 Kf5 2. Kf3 e5 jne.

Pärast 1. Ke4 võiks mäng edasi rulluda järgnevalt: 1. ... Kf7 (1. ... e5? 2. f4!) 2. Ke5 Ke7 3. f4 Kd7 4. Kf6 (Mitte aga 4. d4? Ke7 viigiga.) 4. ... Kd6 5. d4 Kd7 (Või 5. ... Kd5 6. Ke7 jne.) 6. Kf7 Kd6 7. Ke8! Kc6 8. Ke7 Kd5 9. Kd7 K:d4 10. K:e6 ja valge võidab.

C. Seotud etturid vabaetturiga

Nüüd siirdume seisude juurde, kus tugevamal poolel on etturid seotud ja üks neist on vabaettur. Ka sel juhul on võidulootused märgatavad, kuigi ei puudu ka olukorrad, kus nõrgemal poolel õnnestub seisu hoida. Vaatleme alguses diagrammseisu 79.

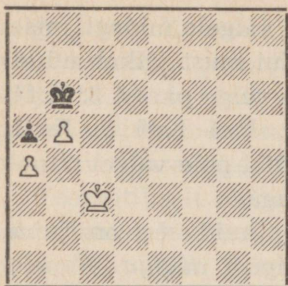


Diagramm 79.

Selles seisus ei mängi rolli, kumb vastastest on käigul, mõlemal juhul valge võidab. Vaatleme juhtu, kus käigul on must, sest siis tuleb valgel ületada suuremaid raskusi. Muidugi alustab must käiguga 1. ... Kc5, millele järgneb 2. Kd3 Kd5 3. Ke3 Ke5 4. Kf3!. Siin näeme kaitstud vabaeturi suuri eeliseid: valge kuningas võib temast ükskõik kui kaugele eemalduda, samal ajal kui must kuningas on piiratud kvadraadiga b5—e5—e8—b8. Et must nüüd ei saa mängida 4. ... Kf5?, peab ta opositsioonist loobuma: 4. ... Kd5 5. Kf4 Kd6 6. Ke4!. Kasutu oleks muidugi 6. Kf5 Kd5 jne. Nüüd pääseb valge kuningas peatselt veelgi kaugemale ette. 6. ... Ke6 7. Kd4 Kd6 8. Kc4 Kc7 9. Kc5 (Kiiremini võitis otsekohe 9. Kd5, kuid teksti käik loob õpetlikuma olukorra.) 9. ... Kb7.

Senini läks kõik libedasti, kuid nüüd tekivad väikesed raskused. Ekslik oleks näiteks 10. b6? vastuse 10. ... Ka6! tõttu, mis viiks pärast 11. Kc6 patile. Samuti ei anna midagi katse 10. Kd6 Kb6 11. Kd7 Kb7 jne. Võidab aga manööver 10. Kd5! Kc7 11. Ke6 Kb6 12. Kd6 Kb7 ja nüüd kas 13. Kc5 või 13. Kd7 Kb6 14. Kc8 jne.

Enne kui diagrammseisule 79 sarnaste positsioonide kohta üldjärelduste juurde asuda, vaatleme veel diagrammi 80.

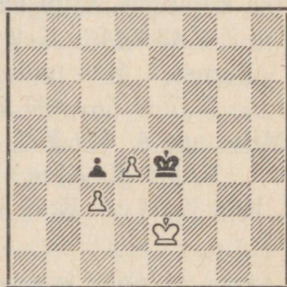


Diagramm 80.

Nihutades ettureid tsentrile lähemale, suurenevad tugevama poole võiduvõimalused, sest nüüd on tal võimalus üritada kuningaga edasitungi mõlemalt tiivalt. Diagrammseis 80 ongi valgele võidetud, kuigi siin esineb veidi

teistsuguseid probleeme kui seisus 79. Oletame, et käigul on must ning ta mängib 1. ... Kf4. Valge võiks siin katsetada seisu 79 eeskujul 2. Kf2 Ke4 3. Kg3?, kuid siin oleks see meetod vigane. Nimelt avaneb mustal kaitsevõimalus 3. ... Kd3! 4. d5 K:c3 5. d6 Kb2 6. d7 c3 7. d8L c2 ja lõppmäng odaetturiga lipu vastu on viigiline. Näeme, et valge peab alati arvestama vasturünnaku võimalust etturile c3.

Võidu saavutamiseks peab valge mängima teisiti. Pärast 1. ... Kf4 suundub ta kuningaga teisele tiivale, kavatsedes sisse tungida a3 ja b4 kaudu. Selle võimaluse vältimiseks peab must mängima nii, et käigu Ka3 puhul oleks tal alati valmis vastus Kb5. Teisest küljest peab aga Kd2 puhul olema alati võimalik vastus Ke4, sest kui valge kuningas pääseb e3, on võit päris lihtne. Näeme aga, et pärast 2. Kd2 Ke4 3. Kc2 Kd5 ei suuda must oma ülesandega enam toime tulla, kui valge teeb käigu 4. Kc1!. Manöövri Kc1—d2—e3 vältimiseks peab must nüüd mängima 4. ... Ke4, kuid siis hilineb ta teisele tiivale ning valge võidab pärast 5. Kb2 Kd5 6. Ka3 jne.

Vaatleme veel lühidalt samalaadset seisu diagrammil 81, kus kerkib esile veel üks moment tugevama poole kasuks, nimelt soodsamad edasitungi võimalused liputiival.

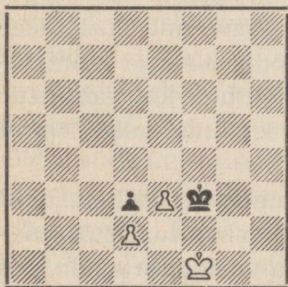


Diagramm 81.

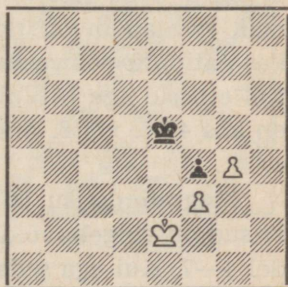


Diagramm 82.

Enamasti on nii kaugele mahajäänud etturitega seis viigiline, siin saavutab valge aga võidu. Musta käigul olles, mis muudab võidutee raskemaks, võiks järgneda: 1. ...

Kg3 2. Ke1 Kf3 3. Kd1 Ke4 4. Kc1 Kd5 5. Kb2 Kc4 6. Ka3! ja valge võidab.

Nüüd asume seisude juurde, kus etturid on kuningastiival nii kaugel, et tugevama poole kuninga edasitung paremalt on praktiliselt lootusetu (vt. diagramm 82).

Siin võib valge võita ainult siis, kui tal õnnestub võita opositsiooni d3—d5 või c3—c5. Kuigi must kuningas on oma liikumisvabaduses piiratud kvadraadiga g4—c4—c8—g8, suudab ta siiski organiseerida selle plaani vastu edukat kaitset, nii et valge võidukatsed jäävad tulemuseta. Vaatleme võimalikku jätku 1. ... Kd4 2. Kd2 (Midagi ei anna ka 2. Kf2 Ke5 3. Kg2 Kf6 4. Kh3 Kg5 jne.) 2. ... Kc4 3. Kc2 Kd4 4. Kb3 Kd5! (Ekslik oleks siin vasturünnak 4. ... Ke3 5. g5 K:f3 6. g6 Ke2 7. g7 f3 8. g1L f2, sest valge kuninga soodus asend võimaldab siin võidu 9. Lg2! Ke1 10. Kc2!, ja kui 10. ... f1L, siis 11. Ld2 matt.) 5. Kb4 Kd4 ja valge ei pääse edasi, näiteks: 6. Kb3 (Pärast 6. Kb5 on juba 6. ... Ke3 võimalik, kuid küllaldane on ka 6. ... Kd5.) 6. ... Kd5 7. Ka3 Kc5 ja viik on paratamatu.

Nüüd võime juba ka diagrammseisule 79 analoogiliste seisude kohta üldjuhiseid anda. Kinnistatud etturite puhul ääreliinil võidab valge siis, kui tema vabaettur asub kas 4. või 5. real. Asub vabaettur aga madalamal või kõrgemal, suudab must üldreeglina viigi saavutada, kasutades kas patiohtu või vasturünnaku meetodit. Asuvad kinnistatud etturid aga b-liinil, võidab valge juhul, kui vabaettur on kas 4., 5. või 6. real. Pole raske veenduda, miks see nii on.

Diagrammseisu 80 analüüsist ilmneb, et sellelaadsed seisud on valgele võidetavad siis, kui vabaettur asub rida-del 4—7. Kui aga seda seisu nihutada veelgi paremale, siis võidab valge alati, ükskõik kui kaugel tema etturid asuvad. Samuti ei mängi rolli, kas kinnistatud etturid asuvad d- või e-liinil. Seda nägime diagrammseisu 81 analüüsist.

Musta viigivõimalused suurenevad aga tunduvalt, kui kinnistatud etturid asuvad f-liinil. Võidu saavutamiseks

peab valge vabaettur asuma liinidel 5—7, seisu käsitlemise meetodeid nägime aga diagrammil 82. Asub vabaettur aga ääreliinil, siis on musta viigivõimalused veelgi paremad. Võidu kindlustab valgele vabaettur 5. või 6. real.

Diagrammidel toodud näidete varal peaks olema võrdlemisi kerge selgitada, miks just üks või teine seis on võidetav või viigiline ja kuidas end igal üksikul juhul kõige paremini kaitsta.

D. Seotud effurid ilma vabaeffurita

Nüüd vaatleme seise, kus tugevama poole etturid on küll seotud, kuid kus vabaettur puudub. Tüüpseis sääraسته positsioonide jaoks on toodud diagrammil 83.

a. Kinnistatud etturipaar on olemas

Vabaetturi puudumine muidugi vähendab märgatavalt valge võiduvõimalusi ja suuremas osas seisudes õnnestub nõrgemal poolel saavutada viiki, kui ta suudab opositsiooni võita. Näiteks ei paku diagrammis 83 analoogilised seisud valgele üldse võiduvõimalusi, kui kinnistatud etturid asuvad äärereal, ükskõik kui kaugele nad on edasi tunginud. Teistel ridadel asuvate kinnistatud etturite puhul oleneb võidu või viigi küsimus tavaliselt sellest, kumb pooltest on võitnud opositsiooni. Enne vaatleme aga võiduseisu diagrammil 83.

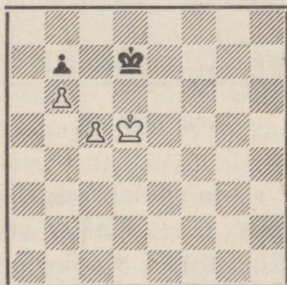


Diagramm 83.

Kaugel asetsevate etturite tõttu võidab valge siin ka sel juhul, kui ta on käigul. Ekslik oleks aga katse 1. c6+?, mis pärast 1. ... b:c6+ 2. Kc5 Kd8 3. Kd6! Kc8 4. K:c6 annaks valgele küll võiduseisu, kuid võimaldaks mustale pääsu huvitava manöövriga 1. ... Kc8! 2. Kd6 Kb8, ähvar-

dades alles nüüd 3. ... b:c6. Et pärast 3. c7 + Kc8 tekkinud seis on viigiline, teame juba varasemast osast.

Võidu saavutamiseks kasutab valge asjaolu, et ähvarduse c6 tõttu on musta kuninga liikumisvabadus äärmiselt piiratud, ja mängib 1. Ke5! Kc6 (1. ... Ke7? 2. c6!) 2. Kd4 Kd7 3. Kd5 Kc8 4. Ke6 (Jällegi mitte 4. c6? Kb8!) 4. ... Kd8 5. Kd6 Kc8 6. Ke7 Kb8 7. Kd7 Ka8 8. c6! ja valge võidab.

Ilma pikemata on ka selge, et diagrammseisule 83 analoogilised seisud on sama meetodiga võidetavad ka siis, kui seisu nihutada 1—3 rea võrra paremale, nii et kinnistatud etturid asuvad liinidel b—e. Kinnistatud etturite puhul f6 ja f7 võidab valge samuti, kuid ainult teise meetodiga, mida näitame diagrammil 84.

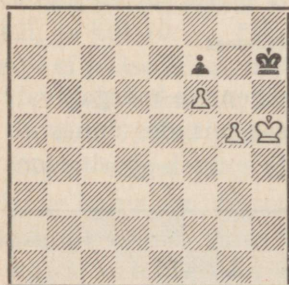


Diagramm 84.

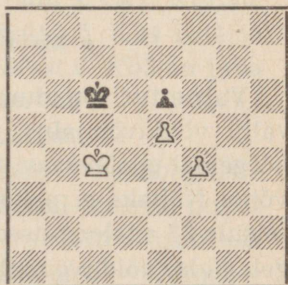


Diagramm 85.

Siin võidab valge samuti, ükskõik kumb on käigul, näiteks: 1. ... Kh8 2. g6 f:g6+ (muidugi ähvardas 3. g7) 3. Kh6! Kg8 4. K:g6 jne. või valge käigul olles 1. g6+ f:g6+ 2. Kg5 Kh8 3. Kh6! Kg8 4. K:g6 ja võidab. Viies etturipaari aga g-liinile, jääb seis viiki, sest must suudab end siin patiähvardusega kaitsta.

Lõpuks toome ühe üldseisu diagrammil 85, millest selgub, et diagrammseisu ja sellele sarnaste positsioonide nihutamine allapoole annab nõrgemale poolele viigi, kui tal õnnestub opositsiooni võita.

Musta käigul olles oleks valgel siin võidetud opositsioon ning ta saavutaks võidu päris lihtsalt, näiteks: 1. ... Kd7 2. Kb5, või 1. ... Kb6 2. Kd4 Kc6 3. Ke4 Kd7 4. Kf3 Ke7 5. Kg4 Kf7 6. Kh5! jne. Valge käigul olles on opositsioon aga mustal ja seis muutub viigiliseks. Õige kaitse pole siin enam päris lihtne, seepärast toome allpool näitevariandi juurde veel mõningaid selgitusi. Pärast 1. Kc3 kaotaks must, kui ta kaitseks end lähiopositsiooniga 1. ... Kc5?, sest 2. Kd3 Kd5 3. Ke3 järel puuduks tal võimalus minna kuningaga e-liinile ning valge võidab kergesti pärast 4. Kf3 ja Kg4. Õige kaitse on kaugopositsioon 1. ... Kc7!, näiteks 2. Kd2 (Kaitse a-liini kaudu sissetungimiseks ei anna tulemusi, sest valge peab arvestama ka vasturünakut c6 ja d5 kaudu.) 2. ... Kd8 3. Ke3 Ke7 4. Kf2 ja nüüd on mustal jällegi ainuke õige kaitse kaugopositsioon 4. ... Kf8!. Tehku igaüks endale selgeks, miks on must kaotanud pärast 4. ... Kf7? 5. Kf3!. Edasi võib valge veel katsetada 5. Kf1 Kf7 6. Kg2 Kg8! (Must kaitseb end kogu aeg kaugopositsiooniga. Viga oleks siin 6. ... Kg6? vastuse 7. Kf2! tõttu ja valge võidab, sest mustal kuningal puudub kaugopositsiooniks vajalik väli f6.) 7. Kh3 Kh7 8. Kg4 Kg6 ja valge ei pääse edasi.

Lõpuks mainime veel juhtusid, kus kinnistatud etturipaari juures seotud etturite puhul valgel puudub küll vabaettur, kuid kus tal on varuks mahajäänud etturiga tempokäik. On selge, et see tempokäik võimaldab valgel võita opositsiooni ning seega muuta need seisud võidetavateks, kus must seni saavutas opositsiooni abil viigi. Lähemalt me neid juhtusid vaatlema ei hakka, see viiks meid liiga kaugemale.

b. Kinnistatud etturipaar puudub

Vaatleme nüüd seise, kus valgel on seotud etturid, kuid puudub kinnistatud etturipaar. Üldreeglina on niisugustes seisudes valge võiduvõimalused väga soodsad, näitena toome diagrammseisu 86.

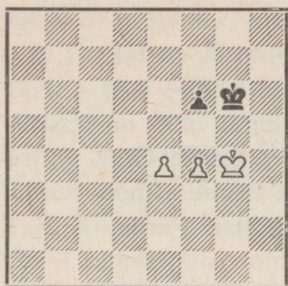


Diagramm 86.

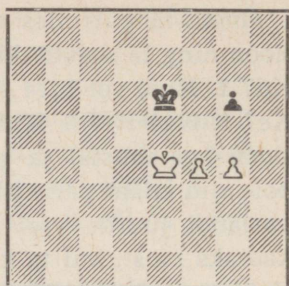


Diagramm 87.

Valge võidab siin käigul olles järgmiselt: 1. Kf3 (Pärast 1. f5+ Kg7 saabub viik.) 1. ... Kf7 2. Ke3 Ke6 3. Kd4 Kd6 4. f5! ja võidab, nagu eespool juba nägime. Musta käigul on tal varuks viigivõimalus 1. ... f5+! 2. g:f5 Kf6 jne., kuid kui valge kuningas asetada teisele väljale, siis kaotab must ka käigul olles. Midagi ei muutu, kui seda seisu nihutada üles või alla või ka vasemale. Võib öelda, et taolistel juhtudel valge võidab, kui tema etturid asuvad ridadel c—f, ükskõik kui kaugel algväljast. Ainuke erand võib tekkida siis, kui valge etturid asuvad 3. real ja etturipaar on odaliinil. Mustal on siis mõnes seisus võimalik mängida f5—f4 ning rünnata kuningaga etturit f3, saavutades lõpuks f-etturiga lipu vastu viigiseisu. Lähemalt me selle erandjuhtumi juures peatuma ei hakka.

Viigiliseks muutub diagrammseis 86 siis, kui nihutame teda kolme või nelja välja võrra vasemale, sest sel juhul puudub valgel võimalus oma kuningaga liputiivalt rünnata. Erandseis tekib siis, kui b- ja c-etturi puhul valge etturid on juba 5. real: valge käigul olles võidab seisus Kd5, Eb5 ja c5 — Kd7, Ec7 lihtsalt, mängides 1. c6+ Ke7 2. Ke5 Ke8 3. Ke6 jne.

Valge võiduvõimalused suurenevad, kui tal õnnestub etturitele läheneda kuningaga sellest küljest, kus tal on võimalus luua vabaettur. Näiteks diagrammseisus 87 võidab valge sellele vaatamata, et etturipaar asub g-liinil.

Käigul olles võidab valge kergesti pärast 1. g5, kuid ka

musta käiguga on seis talle kaotatud: 1. ... Kd6 2. Kd4! Ke6 3. Kc5 g5 (Muidu tungib valge kuningas otsustavalt edasi.) 4. f5+ Ke5 5. Kc6 ja võidab. Must saavutab ainult siis viigi, kui viia see seis kahe rea võrra allapoole, sest sel juhul oleks tal küllaldane kaitse vasturünnaku näol etturile g2.

Kui aga diagrammseisu 87 nihutada välja võrra paremale, nii et üks valge etturitest asub äärel, muutub olukord viigiliseks, ükskõik kui kaugel etturid asuvad. Nii näiteks seisus Kf5, Eg5 ja h5 — Kf7, Eg7 (etturi h7 puhul on musta ülesanne veelgi lihtsam) ei anna valge katse 1. Ke5 Ke7 2. Kd5 Kf7 3. Kd6 Kf8 4. Ke6 Ke8! (Mitte aga 4. ... Kg8? 5. Ke7 Kh8 6. Kf7 Kh7 7. h6 g:h6 8. g6+ jne.) 5. Kf5 Kf7 6. g6+ Ke7 7. Ke5 mingeid tulemusi, must viigistab kergesti. Analoožilistes seisudes võib valge üritada võitu ainult siis, kui tema etturid on jäänud tahapoole, nii et kuningas pääseb nende ees asuvatele väljadele.

Lõpuks vaatleme veel mõningaid seise, kus valge g- ja h-etturi vastu on must säilitanud ääretturi. Alustame diagrammseisuga 88.

Siin oleneb võidu või viigi küsimus sellest, kumb on käigul. Musta käigul olles saabub pärast 1. ... Kf4 viik, näiteks: 2. Ke2 Ke4 3. Kd2 Kd4 (Võimalik on ka 3. ... h3.) 4. Ke2 Ke4 5. h3 Kf4 6. Kf2

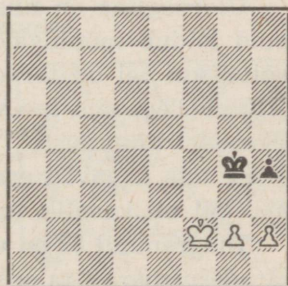


Diagramm 88.

Ke4 jne. Valge käigul olles on seis talle aga võidetav. Ta mängib nimelt 1. Ke3!. Kui nüüd 1. ... Kf5, siis 2. Kf3 Kg5 3. Ke4! Kg4 4. h3+! (Mitte aga 4. Ke5 h3! jne.) 4. ... Kg3 5. Kf5 K:g2 6. Kg4 ja võidab. Katsetab must aga 1. ... h3 2. g3 Kf5, siis võidab valge järgmiselt: 3. Kd4! (Mitte aga 3. Kf3 Kg5 4. g4? Kh4! jne.) 3. ... Kg5 4. Ke5 Kg4 5. Ke4 Kg5 6. Kf3! Kf5 (6. ... Kh5 7. Kf4) 7. g4+ ühes 8. Kg3 ja võidab.

Seisuhinnang jääb samaks, kui diagrammseisu 88 nihutada ühe või kahe rea võrra ülespoole. Seisu kolme rea võrra ülespoole nihutades saabub aga viigiseis, milles pole raske veenduda. Siit järeldub, et kaitstes seisu ääreetturiga, on mustal õige jätta see ettur algseisu, liigutades seda ainult vajaduse korral.

Selle näitega lõpetame seisude vaatlemise, kus toimub võitlus kahe etturiga ühe vastu. Rohkemate etturitega seiseme käesolevas õpikus süstemaatiliselt ei käsitle. Nende kohta võivad õppijad leida näiteid vastavatest käsiraamatutest või ka praktilistest partiidest. Siiski tahaks veel mainida mõningaid positsioonilisi tunnuseid, mis sageli määravad ühe või teise etturite lõppmängu iseloomu. Enne seda veel mõni sõna lõppmängust kuninga ja kahe etturiga üksiku kuninga vastu.

Kuningas ja kaks etturit kuninga vastu

Üldreeglina on niisugused seisud muidugi võidetavad, kuid leidub mõningaid erandeid. Näiteks ei suuda valge võita, kui tal on terve rida samal tiival asetsevad ääreettureid, ega siis, kui vastasel õnnestub võita üht etturist soodsatel tingimustel. Toome allpool veel kaks diagrammseisu, mis annavad erandlikult viigilise tulemuse ja mida õppijail on kasulik tunda.

Diagrammil 89 on valge etturid liiga kaugemale ette nihutatud, mispärast ta ei suuda võita isegi musta käigul olles.

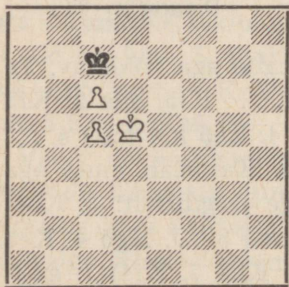


Diagramm 89.

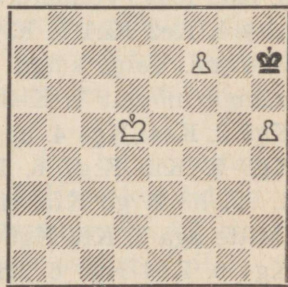


Diagramm 90.

Pärast 1. ... Kc8! 2. Kd6 Kd8 annab 3. c7+ Kc8 pati nii pärast 4. c6 kui ka pärast 4. Kc6, ja c-etturi loovutamine annab lihtsa viigiseisu.

Diagrammil 90 võidab valge käigul olles kergesti, mängides 1. Ke6 või 1. f8V (mitte aga 1. f8L? patiga). Musta käigul olles on see seis üllataval kombel viik. Pärast 1. ... Kg7 2. Ke6 Kf8 peab valge kas loovutama f-etturi või asetama vastase patti 3. h6 või 3. Kf6.

Lõpuks võib veel mainida ka seisu Kh7, Ef6 ja h6 — Kf7, mis valge käigul olles on samuti viigiline. Pärast 1. Kh8 Kf8 2. h7 Kf7 on valge ise patis, teisiti pole tal aga võimalik oma seisu tugevdada.

Kuningas ja kaks etturit kuninga ja kahe etturi vastu

Nüüd veel mõni sõna positsioonilist laadi paremustest, mis etturite lõppmängudes esinevad ja mida õppijad tingimata peavad teadma. Alustame diagrammseisuga 91.

A. Etturiläbimurde teostamine

Seis on materiaalselt võrdne ja peaks lõppema viigiga. Kasutades aga kuningate eemalolekut, teostab valge käigul olles iseloomustava etturiläbimurde 1. c5! b:c5 2. a5 ja võidab, sest must kuningas ei suuda a-etturit enam kinni pidada. Küll tuleb sellega toime aga valge kuningas pärast 2. ... c4 3. a6 c3 4. Ke3 jne. Sama tulemuse annab ka katse 1. ... b5 2. a5 b4 3. Ke4

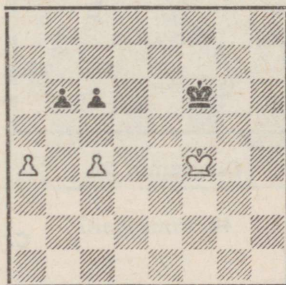


Diagramm 91.

b3 4. Kd3 ja võidab. Sellelaadse läbimurde teostamise juures tuleb esiteks veenduda selles, et vastase kuningas asuks tekkivast vabaetturist küllaltki kaugel ja oma kuningas suudaks vastase tekkinud vabaetturi õigeaegselt kinni püüda.

B. Kaugem vabaettur

Järgnevalt vaatleme olukorda diagrammil 92, mis on jällegi materiaalselt võrdne ning kus võiks oletada viigilist tulemust.

Mõlemal poolel on siin kinnistatud etturipaari juures vabaettur, kuid valgel on siin otsustav paremus kaugema vabaetturi näol. Kaugema vabaetturi paremus seisneb selles, et ta suudab vastase kuninga peamiselt võitlusväljalt eemale meelitada, võimaldades seega oma kuningale otsustavat edasitungi. Valge võidab siin lihtsalt, mängides 1. f5! Ke5 2. f6 K:f6 3. K:d4 Ke6 4. Kc5 Kd7 5. K:b5 Kc7 6. Ka6 jne. On ilmne, et kaugem vabaettur on seda mõjuvam, mida rohkem ta on peamisest võitlustandrist eemal, s. o. mida kaugemal ta sellest asub.

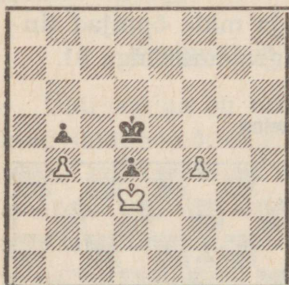


Diagramm 92.

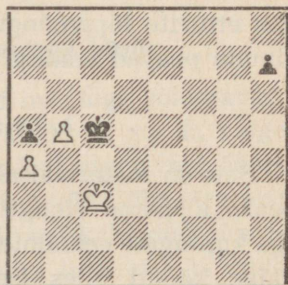


Diagramm 93.

C. Kaitstud vabaettur

Diagrammil 93 toome seis, kus materiaalse võrdsuse juures mõlemal poolel on positsioonilisi eeliseid. Valge omab kaitstud vabaetturi b5, must aga h-liinil kaugem vabaetturi. Kumb neist paremustest on kaalukam ning annab selle omajale võidulootusi?

Eelmisest näitest nägime, et kaugem vabaettur moodustab etturite lõppmängus küllaltki kaaluka paremuse. Käesolev diagrammseis tõestab aga, et kaitstud vabaettur

on tavaliselt veelgi mõjuvam relv. Asi on selles, et kaits-
tud vabaettur hoiab tavaliselt vastase kuninga teatud piir-
konnas kinni, andes seejuures oma kuningale täieliku
vabaduse. Nii näiteks diagrammseisus 93 võidab valge
alati, ükskõik kumb on käigul: 1. ... h5 2. Kd3 Kd5 (Pärast
2. ... h4 3. Ke3 püüaks valge kuningas vabaetturi õigeaeg-
selt kinni, katse vasturünnakuks 2. ... Kb4 3. b6 jääb aga
ilmselt hiljaks.) 3. Ke3 Ke5 4. Kf3 Kd5 (Must kuningas ei
või ähvarduse b5—b6 tõttu enam kaugemale eemalduda.
Nüüd läheb aga h-ettur kaotsi.) 5. Kg3 ühes Kg3—h4:h5 ja
valge võidab, nagu näidatud diagrammseisus 79.

D. Vastase etturite blokeerimine

Diagrammseisus 94 vaatleme veel üht etturite lõpp-
mängus sageli kasutatavat võtet, nimelt vastase etturite
blokeerimist.

Valgel on siin küll kaugem va-
baettur, kuid ainult see paremus
pole võiduks küllaldane, sest tema
kuningas asub peamisest võitlus-
väljast liiga kaugel. Nii näiteks
saavutaks must käigul kergesti
viigi: 1. ... c5 2. Ke3 c4 3. Kd4
K:f4 4. Kc5 Ke4 5. K:b5 Kd3 jne.
Valge käigul olles saab aga ka-
sutada sageli esinevat võtet, nimelt

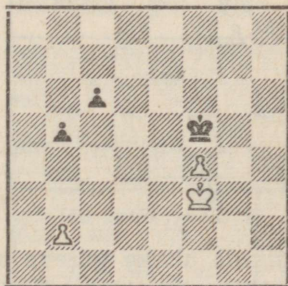


Diagramm 94.

blokeerida käiguga 1. b4! kaks
vastase etturit ühe oma etturiga. Nüüd on valgel prakti-
liselt enamettur ja ta võidab kergesti, näiteks: 1. ... Ke6
2. Ke4 Kd6 3. Kd4 ühes f-etturi edasiminekinguga. Kasutu
oleks ka katse 1. ... c5 2. b:c5 b4, mille järel valge
võidab järgnevalt: 3. c6! Ke6 (Pärast 3. ... b3 lipustub c-
ettur tulega.) 4. f5+! Kd6 5. f6 b3 6. f7 Ke7 7. c7 b2 8.
f8L+ K:f8 9. c8L+ ja võidab. Huvitav on seejuures veel
märkida, et näiliselt lihtsam 3. Ke3 annaks võidu käest:

must mängiks 3. ... b3 4. Kd3 b2 5. Kc2 Ke6! ja viigistaks nii pärast 6. f5+ K:f5 kui ka pärast 6. K:b2 Kd5 7. f5 K:c5 jne.

Etturilõppmängud suurema arvu malenditega

Etturite lõppmängudes esineb veel palju asjaolusid, mis võivad ühele poolele ülekaalu kindlustada, nagu näiteks soodsam kuningaseis, kaugemal asuvad vabaetturid, seotud etturid kaksiketturite vastu jne., kuid neid kõiki me vaadelda ei jõua. Lõpetame etturite lõppmängude vaatlemise tüüpilise läbimurde demonstreerimisega, mida õppijad samuti tingimata teadma peavad.

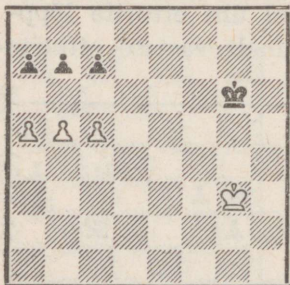


Diagramm 95.

liikide aluse, teiseks on nende suhteliselt lihtsamad vormid kergesti süstematiseeritavad ning täieliku selgusega analüüsitavad.

Valge võidab siin kombinatsiooniga 1. b6! a:b6 2. c6! b:c6 3. a6, või 1. ... c:b6 2. a6! b:a6 3. c6, sest must ei suuda tekkinud vabaetturit kummalgi juhul enam püüda.

Etturite lõppmängudele pühendasime võrdlemisi palju ruumi, sest need moodustavad teataval määral kõikide teiste lõppmängu-

Lipulõppmängud

Alustasime etturite lõppmängudega kui lõppmängude põhipagasiga, edasi vaatleme üksikuid malendeid nende tugevuse järjekorras. Alguses vaatleme, milline materiaalne ekvivalents võimaldab lõppmängus lipu vastu edukalt võistelda.

Lipp etturite vastu

Säärase materiaalse suhte vaatlemine tundub esialgu ehk mõttetuna, sest võitluses lipuga etturi vastu ei tohiks tulemuses ju mingit kahtlust olla. Kuid selgub, et teatud olukorras võib isegi üksainus kaugele edasitunginud ettur lipuga edukalt võistelda, neid olukordi peab õppiija tingimata tundma. Vaatleme diagrammseisu 96.

See on üldseis eelviimasele reale jõudnud etturiga lipu vastu. Valge võidab siin alati, ükskõik kui kaugel tema kuningas asetseb. Võidumeetod on lihtne: 1. Lb2 Ke1 2. Lb4 Ke2 3. Le4+ Kf2 4. Ld3 Ke1 5. Le3+ Kd1 (Must kuningas sunnitakse etturi ette, mis muidugi on ka teiste käikudega saavutatav.) 6. Kb7 Kc2 7. Le2 Kc1 8. Lc4+ Kb2 9. Ld3 Kc1 10. Lc3+ Kd1 11. Kc6 ja valge võidab kergesti, korrates eeltoodud manöövrit ning tuues seejärel jällegi oma kuninga lähemale.

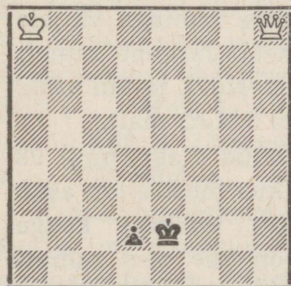


Diagramm 96.

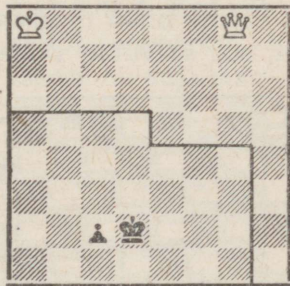


Diagramm 97.

On kerge näha, et valge võidab sama meetodiga ka siis, kui musta ettur asetseb mitte tsentraal-, vaid ratsuliinil. Olukord muutub aga, kui asetada musta ettur kas äärele või odaliinile. Vaatleme diagrammseisu 97.

Eelviimasele reale jõudnud ääreetturiga saavutab must viigi, kui valge kuningas asub etturist liiga kaugel. Nii näiteks ei anna siin eelmises diagrammseisus kasutatud

meetod 1. Lg2+ Kb1 2. Lf1+ Kb2 3. Lb5+ Kc2 4. La4+ Kb2 5. Lb4+ Kc2 6. La3 Kb1 7. Lb3+ Ka1 enam tulemusi, sest must kuningas on patiseisus, seepärast ei saa valge tekkinud olukorda oma kuninga lähemale toomiseks kasutada. Et ka teised võidumeetodid ei paku valgele edulootusi, siis loeme seisu 97 viigiliseks.

Nüüd tekib aga küsimus, missuguses kauguses peab valge kuningas etturist asetsema, et valge suudaks võidu saavutada? Võiduala on piiratud väljadega a5—d5—e4—e1 ja tähistame selle diagrammil 97 joontega. Kui valge kuningas asub selle ala sees, siis suudab lipp võita. Vaatleme nüüd, kuidas see toimub.

Valime esimeseks näiteks kuningale piirdevälja d5, jättes ülejäänud malendid samadele väljadele nagu diagrammil 97. Valge võidab siis järgnevalt: 1. Lg2+ Kb1 (Või 1. ... Kb3 2. Lg7 jne.) 2. Kc4! a1L 3. Kb3! ja kuigi seis on nüüd materiaalselt võrdne, ei suuda must vältida mõnekäigulist matti.

Toome nüüd diagrammseisus 97 valge kuninga väljale e4, siis saavutab valge võidu teisel teel. Järgneb nimelt

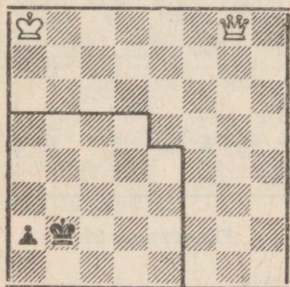


Diagramm 98.

1. Lg2+ Kb1 2. Kd3!, ja kui nüüd
2. ... a1L, siis 3. Lc2 matt.

Vaatleme nüüd diagrammil 98 toodud seisu, kus must ettur asub odaliinil. Valge kuninga kaugel asendi tõttu on see seis samuti viigiline, sest musta kuningat ei saa ühegi manöövriga sundida pidevalt minema oma etturi ette.

Võiks näiteks järgneda: 1. La2 Kd1 2. La4 Kd2 3. Ld4+ Ke2

4. Lc3 Kd1 5. Ld3+ Kc1 (Üheks korraks pidi must oma etturile tee sulgema, kuid see on ka kõik, mida valge suudab saavutada.) 6. Kb7 Kb2 7. Ld2 Kb1 8. Lb4+ Ka2 9. Lc3 Kb1 10. Lb3+ Ka1!. Selles ongi musta kaitse peensus. Ta ei tarvitse siin mängida 10. ... Kc1?, vaid võib

teksti käiguga säilitada etturi lipustumise ähvarduse, sest pärast 11. L:c2 oleks must patis.

Ka diagrammseisule 98 analoogilises olukorras ei jõua valge sihile just oma kuninga kauge asukoha tõttu. Märksime diagrammil 98 piirjoone, mille sees asudes valge kuningas võidu kindlustab. Asetades valge kuninga väljale d5, võidab valge näiteks järgnevalt: 1. Lg5+ Kd1 2. Lg1+ Kd2 3. Ld4+ Ke2 4. Lc3 Kd1 5. Ld3+ Kc1 6. Kc4 Kb2 7. Ld2 Kb1 8. Kb3 ja võidab, sest pärast 8. ... c1L tuleb 9. La2 matt.

Kuidas võidab valge aga siis, kui tema kuningas asub kaugel kuningatiival? Valime diagrammil 98 valge kuninga asukohaks g4, mille järel võit toimub järgnevalt: 1. La2 Kc3 (Pärast 1. ... Kd1 võib tulla otsekohe 2. Kf3! jne.) 2. La3+ Kd2 3. Lb2 Kd1 4. Kf3! ja võidab, sest pärast 4. ... c1L tuleb 5. Le2 matt.

Kas pole aga valgele võidetav ka seis, kus tema kuningas asub väljal e5? Näiteks pärast 1. La2 Kd1 2. Ke4 c1L 3. Kd3 saab must peatselt mati, kuid ainult sellepärast, et ta kaitses end ebatäpselt. 1. ... Kd1? asemel oli vaja mängida 1. ... Kc3! ja alles pärast 2. La3+ Kd2 3. Lb2 võib järgneda 3. ... Kd1 viigiga.

Kuidas on olukord aga siis, kui mustal on odaettur, kuid tema kuningas toetab etturi edasitungi ratsuliinilt? On ilmne, et sel juhul peab valge kuningas võidu saavutamiseks asuma etturile veelgi lähemal. Diagrammil 99 piiritlemeги selle ala joonega. Selles

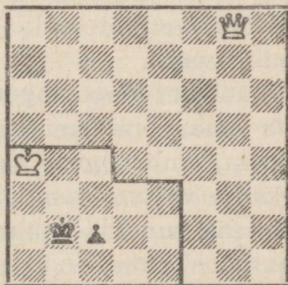


Diagramm 99.

seisus võidab valge kergesti, mängides 1. Lg2 Kb1 2. Kb3! jne. Mingeid raskusi pole valgel ka siis kui tema kuningas asub näiteks väljal e3: 1. Lb8+ Kc3 2. Lc7+ Kb2 3. Kd2 ja võidab. Siinjuures tuleb märkida, et näiteks kuninga seisul b5 suudab valge võita ainult vastase ebatäpse

kaitse puhul: 1. Lg2 Kb1 2. Le4 Kb2 3. Le2 Kb1 4. Kb4 c1L 5. Kb3 ja võidab. Viigi saavutab must siis, kui ta vigase 3. ... Kb1? asemel jätkab õigesti 3. ... Ka1!, ja alles pärast 4. Ld2 Kb1.

Sellega võime seise lipp eelviimasele reale jõudnud etturi vastu lugeda ammendatuiks, diagrammide 96—99 juurde antud reeglid kehtivad peaaegu eranditult. Ainult valge malendite ebasoodus seis võib mõnikord erandeid luua. Näiteks seisus Ke6, Ld8—Ke2, Ed2 ei suuda valge käigul olles kesketturi vastu võita, sest tema kuningas seisab niivõrd ebasoodsalt, et pole võimalik etturi lipustumist takistada.

Kui must ettur asub teisest reast kaugemal või kui mustal on lisaks malelaual veel teisi ettureid, muutuvad tema pääsemislootused märgatavalt väiksemaks.

Lipp vankri ja etturi vastu

Lõppmäng lipp vankri ja etturi vastu kuulub juba keerulisemate kilda ja siin tuleb meil tegemist teha pikkade ning ebaülevaatlike analüüsidega. Enne nende juurde asumist toome näite selle kohta, kuidas lipp võidab üksiku vankri vastu.

Taolistes lõppmängudes peab nõrgem pool püüdma vältida vankri eraldamist kuningast, et vältida vankri kaotaminekut tulistamise tagajärjel. Tugevama poole ülesandeks on vastase kuninga tõrjumine äärele, mille järel on võimalik sundida vankrit eemalduma kuninga kaitse alt. Vaatleme nüüd, kuidas võiks jätkuda mäng diagrammseisust 100: 1. Lf3 + Ke5 2. Le3 + Kd5 3. Le4 + Kd6 4. Kd4 Vc6 (Must vanker ei saa jääda 5. reale, näiteks: 4. ... Va5 5. Lg6 + Kd7 6. Lf6 Kc7 7. Le6 Kb7 8. Kc4 Kc7 9. Kb4 jne.) 5. Le5 + Kd7 6. Kd5 Vc7 7. Le6 + Kd8 8. Lg8 + (Siin peab valge vältima käiku 8. Kd6?, mis annaks pärast 8. ... Vc6 +! 9. K:c6 patiseisu.) 8. ... Ke7 9. Lg7 + Kd8 10. Lf8 + Kd7 11. Lh8 (Tempokäik. Võitis muidugi ka 11.

Lb8.) 11. ... Ke7 12. Lg8 Vd7+ 13. Ke5 Vc7 (Must oli käigupuuduses. Kaotas ka 13. ... Vd1 14. Lg5+ Kf8 15. Lf4+ Ke7 16. Lh4+ Kf8 17. Ke6 ja valge võidab kergesti.) 14. Lg7+ Kd8 15. Lf8+ Kd7 16. Kd5 (Nüüd on saabunud analoogiline seis olukorraga pärast valge 13. käiku.) 16. ... Vb7 17. Lf7+ Kc8 18. Le8+ Kc7 19. Kc5! Va7 20. Le7+ Kb8 21. Ld8+ Kb7 22. Kb5! ja võidab, sest pärast 22. ... Va1 23. Le7+ Kc8 24. Lf8+ ühes 25. Lg7+ läheb kaotsi vanker.

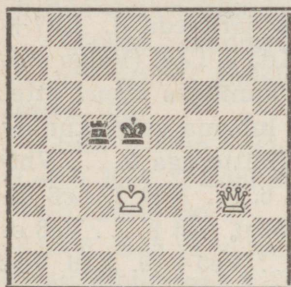


Diagramm 100.

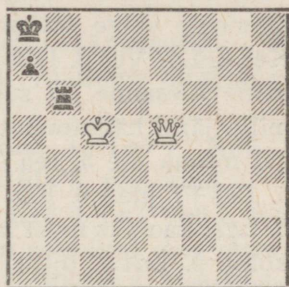


Diagramm 101.

Kui mustal on aga vankri kõrval ettur, siis oleneb kõik sellest, kui kaugelt ettur on edasi nihkunud. Kõige paremaid kaitsevõimalusi pakub algseisus asetsev ettur, mis asub liinidel b—g. Sel juhul on nõrgemal poolel alati võimalus teha vankriga tempokäike nii, et vanker oleks pidevalt etturi kaitse all, võttes seega tugevamalt poolelt kõik võidulootused. Asub ettur aga äärel, jääb must käigupuudusse ning kaotab, nagu näeme diagrammseisus 101.

Oleks see seis rea võrra paremal, teeks must kergesti viigi, pendeldades vankriga a6 ja c6 vahel. Nüüd saavutab valge aga võidu ja seda ka musta käigul olles: 1. ... Kb7 2. Le7+ Ka6 (Pärast 2. ... Kb8 3. Lf7! on must käigupuuduses, näiteks: 3. ... Ka8 4. Lc7 või 3. ... Va6 4. Kb5 Vb6+ 5. Ka5 jne.) 3. Ld7! ja must on käigupuuduses, näiteks: 3. ... Vb2 4. Ld3+ Kb7 5. Lf3+ Kc7 6. Lf7+ ja võidab pärast Lf7—f8+—g7+ vankri.

Asub must ettur aga kaugemal, ridadel 2—6, muutub seis märgatavalt. Väga kaugele ettenihkunud etturi puhul, mis asub 2. või 3. real, saavutab must tavaliselt kergesti viigi, sest ähvardab alaliselt etturi edasitung lipustumise suunas, teiseks vähenevad lipu rünnakuvõimalused alumistelt ridadelt. Kõige raskem on musta kaitse 4. ja 5. real asuva etturi puhul, kus valge võidab peaaegu alati. Toome näiteks diagrammseisu 102.

Valisime siin seisu musta etturiga 6. real ning näitame, et ka siin suudab valge võita. Vaatleme ainult olulisemaid momente valge võidumeetodis. Võiks järgneda 1. Lh7+ Ke6 2. Lc7 Vc5 3. Ld8 Ve5 4. Le8+ Kd5 5. Lc8! (Valge esimene ülesanne oli sundida vastase kuningas etturi ette, mille järel käigupuudus sunnib teda lubama valge kuninga minna üle 5. rea.) 5. ... Ve4+ (Mitte aga 5. ... Vh5 6. La8+! jne.) 6. Kf5 Ve5+ (Pärast 6. ... Kd4 7. Lc6 d5 8. Lc2! kaotaks must käigupuuduse tõttu, sest 8. ... Ve8 ei kõlba 9. La4+ tõttu, ja pärast 8. ... Ve5+ 9. Kf6 Ve4 10. Kf7! pääseb valge kuningas üle e-liini.) 7. Kf6 Ve4 8. Lc3 Ve6+ (Või 8. ... Ve5 9. Kf7 jne.) 9. Kf7 Ve5 10. Kf8! (Nüüd on must käigupuuduses ja valge kuningas pääseb üle e-liini.) 10. ... Ve4 (Või 10. ... Ve6 11. Lb3+ Ke5 12. Kf7 jne.) 11. Ld3+ Vd4 (11. ... Ke5 12. Ke7 d5 13. Lg3+ jne.) 12. Lf5+ Kc4 13. Lc2+ Kd5 14. Ke7 Vd4+ 15. Kd7 ja valge võidab kergesti.

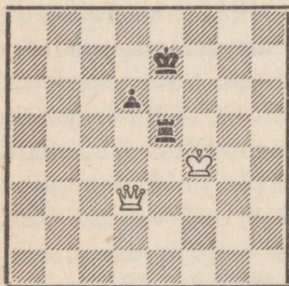


Diagramm 102.

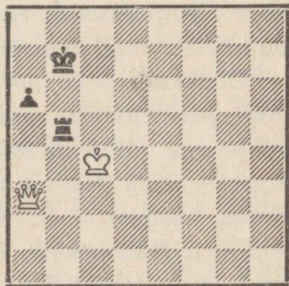


Diagramm 103.

Sama meetodiga võidab valge ka siis, kui must ettur asub 5. real; 4. real asuva etturi puhul musta viigivõimalused suurenevad, kuid jäävad siiski minimaalseiks. Asub must ettur aga ratsu- või odaliinil, saavutab must viigi, ükskõik millisel väljal ettur asub. Me ei hakka neid võimalusi lähemalt uurima, musta kaitseidee selgub diagrammseisu 102 analüüsist: valgel puuduksid pärast 5. . . Vh5 6. La8+ või 8. . . Ve8 9. La4+ võimalikud võiduteed, kui must ettur asub b- või c-liinil, seetõttu saavutaks must nende vankrikäikudega viigi.

Lõpuks mainime ainult veel seisu ääreetturiga, mis 6. real asudes annab mustale viigi. Vaatleme diagrammseisu 103.

Siin pääseb valge kuningas pärast 1. Le7+ Kb8 2. Le8+ Kb7 3. Ld8! Ka7 4. Lc8 küll üle 5. rea, kuid 4. . . Vb7! (Mitte aga 4. . . Kb6 5. Lb8+ Kc6 6. La7 Vb6 7. Kd4 Kb5 8. Kd5 ja võidab, sest must on sunnitud oma etturit edasi nihutama.) 5. Lc5+ (Või 5. Kc5 Vb5+ 6. Kc6 Vb6+ 7. Kc7 Vb5! jne.) 5. . . Kb8 6. Ld6+ Ka7 7. Ld4+ Ka8 8. Kc5 Vb5+ 9. Kc6 Vb7 10. Ld8+ (Või 10. Lf4 Ka7! jne.) 10. . . Vb8 11. Ld5 Vb7 ja must viigistab, kui ta ei võimalda valge kuningal edasitungi väljale c8.

Diagrammseis 103 muutub valgele võidetavaks, kui tuua seis ühe rea võrra allapoole (Kc3, La2; Kb6, Vb4, Ea5). Võidumeetod nähtub järgmisest variandist: 1. Ld5 Ka6 2. Lc6+ Ka7 3. Kd3 Vb6 4. Lc7+ Ka6 5. Lc8+ Ka7 6. Kc4 Vb7 7. Ld8 Ka6 8. Kc5 Vb5+ 9. Kc6 ja valge võidab. Piirdusime toodud näidetes ainult põhivariantidega.

Lõpuks juhime õppijate tähelepanu veel sellele, et taolistes lõppmängudes on musta parimaks kaitsemeetodiks püüd hoida oma vanker pidevalt etturi kaitse all, kusjuures viimast kaitseb kuningas. Teistes olukordades on valge võit tavaliselt lihtsam, kuid neid võimalusi me siin lähemalt vaatlema ei hakka.

Lipp teiste vigurite vastu

Et lipp üksiku vankri vastu võidab, seda nägime juba diagrammseisu 100 analüüsis. Samuti on pikemate selgitusteta ilmne, et lipp võidab kergesti oda või ratsu vastu. Lõppmäng lipuga kahe vankri vastu on üldseisus viigiline, erandseisudes võib muidugi tekkida võiduvõimalusi mõlemale poolele. Samuti võib üldiselt lugeda viigiliseks seisust lipp vankri ja kahe viguri vastu.

A. Lipp kahe oda vastu

Keerulisemaks muutub olukord, kui lipul tuleb võidelda kahe kerge viguri vastu. Tavaliselt omab tugevam pool siis häid võiduvõimalusi, kuigi leidub hulka seise, kus nõrgem pool suudab end edukalt kaitsta. Vaatleme diagrammil 104 juhtu, kus lipp võitleb kahe oda vastu.

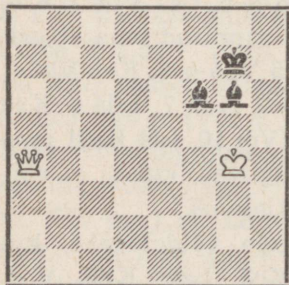


Diagramm 104.

Kui nõrgemal poolel õnnestub odasid soodsalt paigutada, nii et nad asuvad oma kuninga kaitse all ning takistavad vastase kuninga edasitungi, saavutab ta viigi. Seejuures on kõige parem jätta oma kuningas eelviimasele reale.

Musta õige kaitse nähtub järgnevast võimalikust jätkest: 1. Ld7+ Kg8! 2. Le6+ Kg7 3. Kf4 Oh7! (Mitte aga 3. ... Of7? 4. Ld7 Kg6 5. Lg4+ ühes 6. Kf5 ja võidab.) 4. Ld7+ Kg6 (Võib muidugi ka 4. ... Kg8.) 5. Kg4 Og8 6. Le8+ Kg7 7. Kf5 Oh7+ 8. Ke6 Og8+ 9. Kd7 Of7 ja oleme saavutanud põhiliselt sama olukorra nagu diagrammil 104.

Nüüd näitame veel, kuidas must kaotaks pärast ekslikku kaitset 1. ... Of7?. Järgneks 2. Kf5! Oc3 3. La7 Ob2 4. Lb6 Oa3 (4. ... Oc3 5. Lg1+ kaotab kiiremini.) 5. Ld4+

Kf8 6. Lh8+ Ke7 7. Le5+ Kf8 8. Kf6 Oe8 9. Lc7 Ob2+ 10. Ke6 Oa3 11. Lh7 ja võidab.

B. Lipp kahe ratsu vastu

Lõppmängus lipuga kahe ratsu vastu tuleb nõrgemal poolel tavaliselt võidelda suuremate raskustega, kuid ka siin on ratsude soodsa asetuse korral võimalik viiki saavutada.

Ratsude puhul on samuti soovitatav hoida oma kuningas eelviimasel real, ratsud tuleb aga asetada nii, et nad takistaksid vastase kuninga edasitungi.

Seejuures ei pea ratsud teineteist kaitsma, see ülesanne jääb kuninga hooleks.

Vaatleme diagramm-seisu 105 võimalikku jätku: 1. Le6 Kg7 2. Kf3 Rh7 (Võimalik oli ka 2. ... Rh8 3. Kf4 Rf7 4. Kf5 Rh6+

5. Kg5 Rf7+ 6. Kf4 Kg6 jne.) 3. Kg4 Rhf8 (Ohtlik oli 3. ... Rf6+ 4. Kf5 Rh4+ 5. Kg5 Rf3+

6. Kf4 jne.) 4. Ld6 Kf7 5. Ld5+ (Või 5. Kh5 Re6 jne.) 5. ... Kg7 ja kui nüüd 6. Kg5?, siis 6. ... Rh7+ ja valge kaotab lipu. Pole näha, kuidas valge suudaks ratsude kaitsevallist läbi murda.

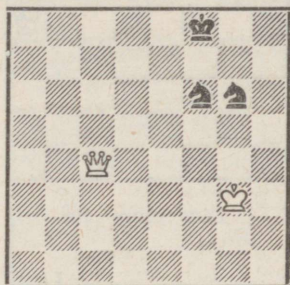


Diagramm 105.

C. Lipp oda ja ratsu vastu

Raskemaks muutub kaitsja olukord siis, kui tal tuleb võidelda oda ja ratsuga lipu vastu. Üldseisudes tuleb siin olukorda hinnata tugevamale poolele võidetuks, kuid lähemalt me nende juhtudega siin tegelema ei hakka. Soodsa vigurite asetuse korral võib aga nõrgem pool viigi saavutada, nagu näitame diagramm-seisus 106.

Siin on musta vigurid kaitse seisukohalt ideaalselt posteeritud ja valgel ei õnnestu kuidagi sellest kaitsemüürist läbi tungida. Võiks näiteks järgneda: 1. Ke7 Oh8 2. Ke6 Og7 3. Kf5 Oh8 4. Kg5 Og7 5. Le8+ Kh7 ja on saabunud

samalaadne olukord nagu diagrammseisus. Odaga käib must väljadele g7 ja h8 või kuningaga väljadele h7 ja g8, ja valge ei suuda kuidagi oma seisu tugevdada.

Lõpuks mainime veel olukordi, kus tugevam pool võitleb lipu ja kerge viguriga lipu vastu. Need seisud on üldjoontes viigilised ja ainult erandseisudes võidab tugevam pool.

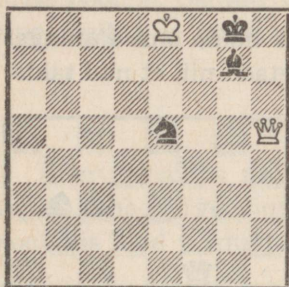


Diagramm 106.

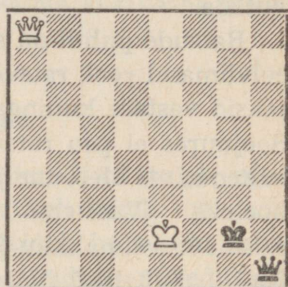


Diagramm 107.

Lipp ja ettur lipu vastu

Enne lõppmängude juurde asumist, kus lipp koos etturiga võitleb vastase lipu vastu, vaatleme diagrammil 107 üht praktikas võrdlemisi sageli esinevat erandseisu, kus ühel poolel tekib võiduvõimalusi tavaliselt viigilises lõppmängus lipuga lipu vastu.

See seis võib tekkida praktilises partii pärast mõlemate ääreetturite lipustumist, ja siin pole mustal kaotusest pääsu. Võiks järgneda: 1. ... Kh2 2. Lh8+ Kg1 3. Ld4+ Kh2 4. Lh4+ Kg2 5. Lg4+ Kh2 6. Kf2 või 1. ... Kg1 2. La1+ Kg2 3. Lg7+ Kh3 4. Lh6+ Kg2 5. Lg5+ Kh3 5. Lh5+ Kg2 6. Lg4+ Kh2 7. Kf2 ja valge võidab. Seejuures tuleb märkida, et tekkinud seis on viigiline, kui valge kuningas asetada väljale e3 (Ke3, La8; Kg2, Lh1): pärast 1. ... Kg1! 2. La1+ Kh2! 3. Le5+ Kg1! jne. pole näha, kuidas valge suudaks oma seisu tugevdada. Must peab seejuures aga hoiduma käigust 2. ... Kg2?, mis annaks val-

gele võidu pärast 3. Lg7+ Kf1 (3. ... Kh2 4. Kf2) 4. Lf6+ Kg2 5. Lg5+ Kf1 6. Lf4+ Kg2 7. Lg4+ jne.

Lõppmäng lipu ja etturiga lipu vastu on küllaltki keeruline ja hinnangu andmine üldseisude kohta pole siin hästi võimalik. Vaatleme mõningaid juhtusid, kus tugevama poolel on õnnestunud etturit juba eelviimasele reale viia. Sel juhul on võiduvõimalused märgatavad, eriti kui tegemist on oda- või tsentrietturiga. Ääreetturi puhul on viik tavaline tulemus, ratsuetturiga moodustab võidu saavutamine samuti väga keerulise ülesande, kusjuures pole selge, et see on alati üldse võimalik. Üht tüüpilist kaitsevõimalust nõrgemale poolele ratsuetturi puhul vaatleme diagrammil 108.

Must võib siin saavutada viigi üllatava manöövriga 1. ... Lh4+ 2. Lh7 (Või 2. Kg8 Ld8+ 3. Kf7 Ld7+ 4. Kf6 Ld4+ 5. Kg6 Lg4+ jne.) 2. ... Ld8+! 3. g8L Ld4+ 4. Lgg7 Ld8+ 5. Lhg8 Lh4+ 6. L7h7 Ld4+ ja valge ei pääse kestvast tulest.

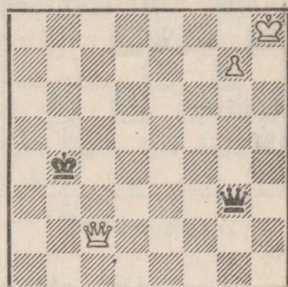


Diagramm 108.

Eelviimasele reale tunginud odaetturi puhul on tugevama poole võit kõige kergemini saavutatav, kuigi ka siin tuleb tal enne sihile jõudmist pikki aegaviitvaid manöövreid teostada. Neid võimalusi me lähemalt analüüsima ei hakka, vaid piirdume ühe näitega diagrammseisus 109.

Siin on üks tüüpilisi võiduseise valgele, kuigi musta kuninga võrdlemisi soodsa asendi tõttu tuleb võitmiseks veel küllaltki vaeva näha. Lihtsaim meetod on 1. Lg3!, mis ähvardab pärast mõningaid ettevalmistusi Lf2+. Läheb must kuningas nüüd 3. reale, viib valge oma kuninga tagasi g2-le, mille järel mustal pole enam ühtki tulistamisvõimalust; läheb must kuningas aga 1. reale, siis tuleb Lf1+ ühes kuningarünnakuga g1. Mustal pole selle plaani vastu midagi ette võtta.

Le2+ Kd6 3. Le5+ mustale ohtlik, sest etturite lõppmäng 3. ... L:e5+ 4. d:e5+ Kd5 on kergesti võidetav.) 2. h4 f6 3. Ke3 Lc4! (Ähvardab 4. ... Kd5, mispärest valge vabastab oma lipule tulistamisvälja g2. See nõrgestab aga veelgi valge seisu kuningatiival.) 4. g3 g5! 5. h:g5 f:g5 6. Lh2 (Meeleheitlik katse vasturünnakuks, kuid valge oli juba peaaegu käigupuuduses. Pärast 6. Ke4 g4 7. Kf4 Kf6 8. Ke4 Le6+ 9. Kd3 Ld5! on ähvardus 10. ... Lf3+ tülikas.) 6. ... Lb3+ 7. Ke4 g4! 8. Le2 (Ähvardas matt 8. ... Lf3, 8. Lf2 L:b5 on samuti lootusetu.) 8. ... L:g3 9. Lc4+ Ke7 10. Lc8 (Lõpuks ometi sai valge oma lipu aktiveerida ja ähvardab tulistamistega, kuid see on juba hilja.) 10. ... Lf3+ 11. Ke5 Lf6+ 12. Kd5 Ld6+ ja valge alistus, sest järgneval käigul vahetab must 13. ...

Le6+ lipud ning võidab etturite lõppmängu raskusteta.

Järgmisena vaatleme veel diagrammil 111 seisu partiist Rubinstein—Capablanca Peterburi turniirilt 1914.

Musta olukord pole sugugi roosiline. Tal on ettur vähem, lipp seisab vastase omast passiivsemalt, lisaks sellele tuleb kaitsta

nõrkusi a6 ning c5. Kui must mängiks näiteks 1. ... c4, jätkaks valge 2. a3!, kindlustades olukorda liputiival, mille järel etturite edasitung kuningatiival kindlustaks võiduks küllaldase paremuse.

Kuidas peab must end kaitsma? Siin kohtume tähtsa teguriga lippude lõppmängus, nimelt vabaetturiga. Vabaettur on siin kõige olulisem siht, mille poolè kumbki mängijaist püüab, sest vabaetturi omaja võib lippude lõppmängus materiaalselt täiesti lootusetuid olukordi päästa. Et mustal on siin etturite ülekaal liputiival, peab ta püüdma luua seal vabaetturit, ning Capablanca jätkakski 1. ... b4!

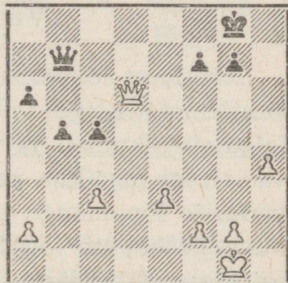


Diagramm 111.

Rubinstein võis siin asetada vastasele raskeid kaitseprobleeme käiguga 2. c4!, kuigi ka sel juhul pärast 2. ... Le4! 3. L:a6 Kh7! pole selge, kas valgel õnnestub oma ülekaalu realiseerida. Partiiis järgnenud 2. L:c5 oli aga õpetlikum: 2. ... b:c3 3. L:c3 Lb1+ 4. Kh2 L:a2 ja nüüd on musta vabaettur a-liinil küllaldane seisude tasakaalustamiseks. Edasi järgnes 5. Lc8+ Kh7 6. Lf5+ g6 (Viigi mõttes oli lihtsam 6. ... Kg8.) 7. Lf6 a5 8. g4 a4 9. h5 g:h5. (Viga oleks 9. ... a3? 10. h6! K:h6 11. Lh8+ Kg5 12. Kg3 ja valge matistab.) Nüüd asetaks 10. g:h5 Le6! valge koguni veel kaotusohtu, mispärast Rubinstein jätkas 10. Lf5+ Kg7 11. Lg5+ Kh7 12. L:h5+ Kg7 jne. kestva tulega.

Vankrilõppmängud

Kõikidest lõppmänguliikidest on vankrite lõppmängud kahtlemata kõige tavalisemad, seejuures aga ka kõige laiaulatuslikumad ja võib-olla kõige raskemini käsitletavat. Isegi maailma paremikki kuuluvad suurmeistrid on vankrite lõppmängu tehnika omandamisel teinud tohutut uurimistööd, mis kujukalt näitab selle mänguliigi erakordset tähtsust. Alljärgnevaga püüame anda põhilisi teadmisi ning praktilisi näpunäiteid selle kohta, kuidas seda keerulist lõppmänguliiki käsitleda.

Vanker effurite vastu

Üldreeglina võib vanker muidugi etturi vastu alati, kuid kaugele edasitunginud ettur võib kuninga toetusel sageli ka viigi saavutada. Toome allpool nende juhtude kohta paar näidet.

A. Vanker effuri vastu

Diagrammil 112 näidatud klassikaline seis tekkis ühes 1895. a. mängitud partiiis ning lõppes viigiga. Valge võib aga üllataval kombel saavutada võidu järgmise peene

manöövriga: 1. c7 Vd6+ (Pärast 1. ... Vd2 2. c8L Vb2+ 3. Ka5 pääseb valge kuningas c3 kaudu.) 2. Kb5! Vd5+ 3. Kb4 Vd4+ 4. Kb3 Vd3+ 5. Kc2. Näib, et valge on oma sihi saavutanud, kuid musta kaitsevõimalused pole veel sugugi ammendatud. Pärast 5. ... Vd4! oleks 6. c8L viga, sest 6. ... Vc4+ 7. L:c4 annaks patiseisu. Võidab aga 6. c8V! Va4 7. Kb3! ja must kaotab matiähvarduse 8. Vc1 tõttu vankri. Suurepärase kombinatsiooni minimaalsete malenditega.

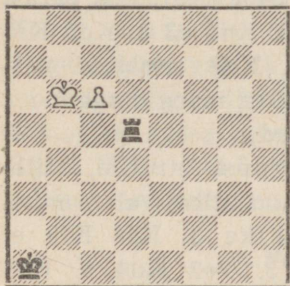


Diagramm 112.

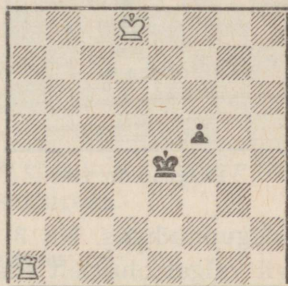


Diagramm 113.

Loomulikult on ülaltoodud juht, kus ettur osutub vankrist edukamaks, harvaesinev erand. Vaatleme seepärast diagrammil 113 tavalist seisut, kus ettur on moondumisväljast veel küllaltki kaugel ja kus valge kuningal on pikk tee etturi edasiliikumise takistamiseks.

Küsimusele, kas antud seis on võidetav või viigiline, saame kõige lihtsamini vastuse vajalike käikude lugemise teel. Et pidada kinni musta etturit, peab valge kuningas jõudma väljale g2; selleks kulub tal 6 käiku. Must omakorda vajab seisut Ke2 ja Ef2 saavutamiseks ainult 5 käiku. Seega võime julgesti väita, et must saavutab käigul olles viigi (1. ... f4 2. Ke7 f3 3. Kf6 f2 4. Kg5 Ke3 5. Kg4 Ke2 jne.), kuna valge suudab käigul olles võita. Võiks järgneda 1. Ke7! f4 2. Kf6 f3 3. Kg5 f2 4. Kg4 Ke3 5. Kg3 Ke2 6. Va2+ või 6. Kg2 ja võidab.

Käikude lugemisel tuleb aga jälgida, kas kummalgi

poolel pole oma kuningaga soovitud väljale minnes võimalik valida niisugust marsruuti, et seejuures oleks võimalik takistada vastase kuninga pääsu vajalikule väljale lühima arvu käikudega. On see võimalik, siis tuleb iga seisu analüüsida juba konkreetset, jättes kõrvale üldise arvestuse.

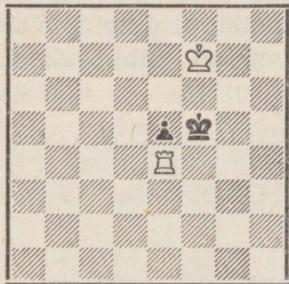


Diagramm 114.

Heaks näiteks on siin suurmeister Reti etüüd diagrammil 114.

Valge peab käigul olles võitma. Loomulikult katsetab igaüks esialgu 1. Ve1 e4 2. Ke7, mis pärast 2. ... Kf4? 3. Kd6 e3 4. Kd5 Kf3 5. Kd4 e2 6. Kd3 annakski valgele võidu. Must mängib aga 2. ... Ke5!, takistades seega valge kuninga lähenemist etturile, mille järel valge on üllataval kombel

käigupuuduses. Nii 3. Kd7 Kd5 kui ka 3. Kf7 Kf5 ei vii valget oluliselt edasi ja pärast 3. Ve2 Kd4 4. Ke6 on mustal viigiks vajalik tempovõit 4. ... Kd3! 5. Ve1 e3 jne. Sihile ei vii ka katse 1. Va4 e4 2. Va5+ Kf4 3. Ke6 e3 4. Ve5 Kf3 ja valge kuningas hilineb ühe käigu võrra.

Valge võidab aga üllatava käiguga 1. Ve3! või 1. Ve2!, mängides alles pärast 1. ... e4 2. Ve1!. Kui nüüd 2. ... Ke5, siis 3. Ke7! ja must on käigupuuduses. Võiduvariandid on sümmeetrilised: 3. ... Kf4 4. Kd6 e3 5. Kd5 Kf3 6. Kd4 e2 7. Kd3, ja 3. ... Kd4 4. Kf6 e3 5. Kf5 Kd3 6. Kf4 e2 7. Kf3 jne. Lihtne analüüs näitab, et mustal pole ka teiste kaitsevõimaluste puhul pääsu loota. Väga õpetlik lõppmäng.

Lõpuks vaatleme veel paari vajalikku seisu diagrammil 115.

Ülemisel poolel toodud seis näitab, et etturi küllaltki kaugel asudes võib valge saavutada võiduseisu ka ilma oma kuningaga abita, mängides 1. Va5! e5 2. Kb7 e4 3. Kb6 jne. Kui must ettur liigub veelgi edasi, läheb ta pärast 3. ... e3 4. Va3 kaotsi, sest must kuningas on piki 5. rida

ära lõigatud ega saa etturi edasiminekut toetada.

Alumisel poolel toodud seisus, mis praktikas sageli esineb, ei suuda valge võita ka käigul olles. Pärast 1. Kc3 b2 2. Vg2 järgneb 2. ... Ka1!, nüüd annab löömine 3. V:b2 viigi. Katsetab valge aga 2. Vg8, siis ei tohi must mängida 2. ... Ka1? 3. Va8+ Kb1 4. Kb3

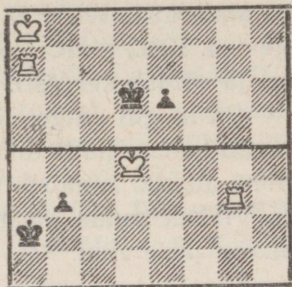


Diagramm 115.

Kc1 5. Vc8+ Kb1 6. Vc7! Ka1 7. Va7+ Kb1 8. Va2 ja valge võidab, vaid ta jätkab 2. ... b1R+! viigiga. Ratsuks moondumisega päästab must ka tüüpilise seisu Kf3, Va2 — Kf1, Eg2, kus järgneb 1. ... g1R+! 2. Ke3 Rh3 3. Vh2 Rg1 4. Vf2+ Ke1 5. Va2 Kf1 ja valge ei suuda võita. Sellelaadse seisu kaotab must ainult ääreetturiga.

B. Vanker mitme etturi vastu

Üldjuhtumel võidab vanker muidugi ka kahe etturi vastu, kuid siin on samuti palju erandseise, olenevalt kaugusest, mis lahutab ettureid moondumisväljast. Leidub ka hulk olukordi, kus kaks etturit osutuvad vankrist tugevamaks ning kindlustavad nõrgemale poolele võidu. Lähemalt me neid võimalusi siin vaatlama ei hakka.

Kolme seotud etturi juures on nõrgema poole viigivõimalused juba suuremad, kuigi ka siin üldseisus vanker tugevamaks osutub. Viigivõimalused tekivad siis, kui mustal on õnnestunud ettureid juba kaugemale edasi nihutada. Toome ühe näite diagrammil 116.

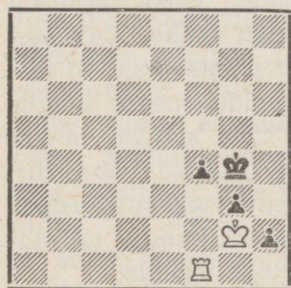


Diagramm 116.

Musta etturid on siin kaugemale edasi jõudnud ning kaitsevad teineteist suurepäraselt, mis pärast viigi eest peab võitlema juba valge. Näiteks musta käigul olles võidab

ta ähvarduse 1. ... f3+ abil, näiteks: 2. V:f3 (Või 2. Kh1 g2+ 3. K:h2 g:f1O! jne.) 2. ... h1L+ 3. K:h1 K:f3 4. Kg1 g2 ja võidab kergesti.

On käigul valge, siis suudab ta end selle ähvarduse vastu kaitsta patimanöövriga, mängides 1. Kh1!. Kui nüüd 1. ... f3, siis annab 2. V:f3 K:f3 patiseisu, pärast 1. ... Kh3 2. Vf3! ei suuda must aga oma seisuga enam tugevdada ja mäng jääb viiki.

Vanker ja ettur vankri vastu

Vaatamata redutseeritud materjalile kuulub lõppmäng vankri ja etturiga üksiku vankri vastu vägagi keeruliste liiki. Siin on võimalikud seisud, mis nõuavad pikki ning täpseid analüüse ja mida ilma eelteadmisteta on praktilises partiis äärmiselt raske õigesti käsitleda. Et taolised seisud on vankrite lõppmängude jaoks põhilised ning võivad tekkida rohkema materjaliga seisudest vahetuse teel, siis peatume nende juures veidi pikemalt. Alustame tüüpilise võidumeetodi demonstreerimisega diagrammseisus 117.

A. Mõned tüüpilised põhiseisud

Enne veel paar üldist märkust. Taolised lõppmängud pakuvad valgele võiduvõimalusi ainult juhul, kui musta kuningat on võimalik eemale hoida etturi ees asuvatelt väljadel; vastasel korral on võit võimalik ainult erandjuhtudel. Ja veel vankrite lõppmängude jaoks äärmiselt tähtis juhis: vabaetturite puhul püütagu vanker alati asetada vabaetturi taha, ükskõik kas on tegemist oma või vastase vabaetturiga. Selle juhise põhjendus peaks kõigile selge olema. Asudes oma vabaetturi taga, suudab vanker tõhusalt toetada selle edasiliikumist, vastase vabaetturi taga jääb vankrile aga suhteliselt suur tegevuspiirkond vabaks, mis võimaldab talle etturi edasiliikumise takistamise kõrval veel ka muude ülesannetega tegelda.

Nüüd diagrammseisust 117. See on valgele võidetav,

ükskõik kumb on käigul. Oletame, et käigul on must, siis võiks järgneda: 1. ... Ke7 2. Ve1+ Kd7 (Must valis parima kaitse, sest nii 2. ... Kf6 3. Kf8 kui ka 2. ... Kd6 3. Kf8 Vf2+ 4. Ke8 Vg2 5. Ve7 kaotaks kiiremini. Halb oli muidugi ka 1. ... Ve2 2. Vh1 jne.) 3. Ve4! (See ongi käik, mida õppijad peavad tähele panema. Käigu idee selgub mõne käigu pärast.) 3. ... Vh1 4. Kf7 Vf1+ 5. Kg6 Vg1+ 6. Kf6 Vf1+ (Või 6. ... Vg2 7. Ve5 jne.) 7. Kg5 Vg1+ 8. Vg4! ja võidab.

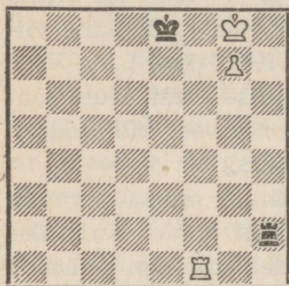


Diagramm 117.

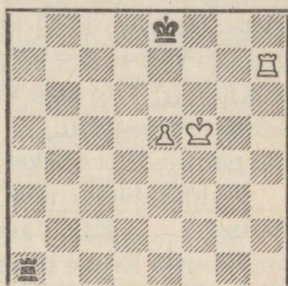


Diagramm 118.

Olles tuttav diagrammseisuga 117 ning selles rakendatava võiduideega, võime asuda järgmise põhiseisu juurde diagrammil 118.

See nn. «Philidori seis» on üks põhilisi lõppmängus vankri ja etturiga vankri vastu. See seis on viigiline, kuid väga tähtis on siin musta õige kaitsemeetodi tundmine. Juba Philidor näitas, et käigul olles viigistab must kõige lihtsamini käiguga 1. ... Va6!, takistades valge kuninga edasitungi 6. reale. Must vanker jääb seni 6. reale, kuni valge teostab edasilükke e5—e6, alles siis tuleb tagasi 1. reale. Seejärel ähvardavad tulistamised alt, mille eest valge kuningal pole kuhugi pääsu. Seis on lootusetult viigiline.

Musta õiged kaitseprobleemid algavad siis, kui diagrammseisus on valge käik ja järgneb 1. Kf6!. Nüüd kao-

taks 1. ... Va6+? 2. e6 otsekohe, ähvardab aga 2. Vh8+ ühes 3. e6+ jne.

Lihtsaim kaitsemeetod mustale on nüüd 1. ... Ve1!, mille järel 2. Vh8+ Kd7 ei anna valgele midagi, ta peab mängima 2. Ke6. Kuhu poole peab nüüd musta kuningas minema?

Antud juhul annavad mõlemad kuningakäigud mustale viigi, kuid reeglina tuleb sääraustes seisudes minna kuningaga «lühemale» poolele, s. o. mis asub malelaua äärele lähemal. Niisiis 2. ... Kf8!. Pärast 2. ... Kd8 on musta kaitse raskem, kuid kesketuri puhul veel küllaldane viigiks: 3. Vh8+ Kc7 4. Ve8 (Või 4. Kf6 Kd7! jne.) 4. ... Vh1! 5. Kf7 Vh7+ 6. Kg6 Vh1 ja valge ei pääse edasi. Must pääses ainult seetõttu, et h-liin oli vankrile veel küllaldaselt kaugel efektiivseteks külgtulistamisteks.

Kuidas läheb aga mäng edasi pärast musta paremat kaitset 2. ... Kf8. Järgneb 3. Vh8+ Kg7 4. Ve8 Va1!. See ongi musta kaitse tuum. Nüüd ähvardab tulistamine äärelt ja pärast 5. Vd8 tuleb jällegi 5. ... Ve1!, näiteks: 6. Kd6 Kf7! või 6. Vd5 Kf8 7. Kd7 Kf7 8. Kd6 Ke8 ja valge ei pääse kuidagi edasi.

Seega on diagrammseisu 118 analüüs põhiliselt lõppenud, siiski tahaks peatuda veel mõningatel võimalustel, kus eksliku kaitse tulemusena tekib valgel võiduvõimalusi. Vaatleme esiteks, kuidas Philidor ise seda seisu analüüsis: 1. Kf6 Vf1+? 2. Ke6 Kf8 3. Vh8+ Kg7 4. Ve8 Ve1? 5. Kd7 Kf7? 6. e6+ Kg7 7. Ke7? Ve2? 8. Vd8 Ve1 9. Vd2? Ve3 10. Vg2+ Kh7 11. Kf7 Vf3+ 12. Ke8 Ve3 13. e7 ja valge võidab.

Näeme, et selle lühikese 13-käiguse analüüsi juures leiame tervelt kuus (!) küsimärgiga käiku. Juba see asjaolu üksi tõendab, et selle näiliselt lihtsa seisu käsitlemine pole sugugi nii kerge ja et siin peab õppija olema kõigi võimalike peensustega hästi kursis. Vaatleme lähemalt, millega Philidor oma analüüsis eksis.

Teame juba, et 1. ... Vf1+? raskendab musta kaitset

ja et õige jätk on 1. ... Ve1!. Edasi, 2. ... Kf8! on siin juba ainuke kaitse, sest pärast 2. ... Kd8 3. Vh8+ Kc7 4. Ke7 ühes 5. e6 saavutaks valge võiduseisu, kuna mustal puuduvad efektiivsed tulistamisvõimalused küljelt.

Musta käik 4. ... Ve1? on ebatäpne, mille asemel on õige 4. ... Va1! 5. Vd8 Ve1! jne. Kuid otsustav, kaotusele viiv viga on alles 5. ... Kf7?. Viigi võis must saavutada siin käikudega 5. ... Va1 või 5. ...

Vd1+, näiteks: 5. ... Vd1+ 6. Ke7 Ve1 (Võib muidugi ka 6. ... Va1.) 7. e6, nüüd oleme saavutanud diagrammseisu 119.

Sama seis tekkis ka pärast valge ekslikku käiku 7. Ke7?, mille asemel kergesti võitis 7. Va8, ähvardades 8. e7, näiteks: 7. ... Vd1+ 8. Ke8 Vd2 9. e7 Vd1 10. Vd8 Va1 11. Kd7 jne. Vaatleme

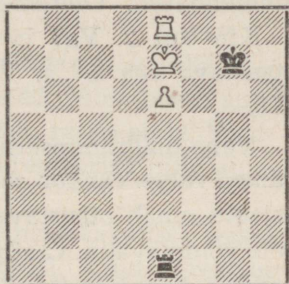


Diagramm 119.

tekinud olukorda veidi lähemalt, sest see on üks tüüpseise lõppmängudest vankri ja etturiga vankri vastu.

Et valge siin käigul olles kergesti võidab, näiteks pärast 1. Va8, ähvardades 2. Kd7, on ilma pikemata ilmne. Keerulisem on tee, kuidas must käigul olles saavutab viigi. Ainuke võimalus selleks on käik 1. ... Va1!, sest iga teise käigu järel võidab valge pärast 2. Va8 jne.

Nüüd ähvardavad külgtulistamised, mis pärast valge mängib 2. Vd8 Va7+ 3. Vd7. Must võib nüüd mängida vankri ükskõik millisele väljale a-liinil, välja arvatud a6, näiteks: 3. ... Va1 4. Ke8+ (Midagi ei anna ka 4. Kd6+ Kf6 5. Vf7+ Kg6, ja pärast 4. Vd6, ähvardades 5. Ke8, viigistab 4. ... Va8!) 4. ... Kf6 5. e7 Ke6! 6. Kf8 Vf1+ (Siit näeme, miks 3. ... Va6? kaotaks.) 7. Ke8 Va1 8. Kd8 Va8+ 9. Kc7 Kf7 selge viigiga. Veelgi lihtsam tee viigile on 3. ... Va8 4. Vb7 (Või 4. Vd6 Kg6 jne.) 4. ... Va1 (Võib ka 4. ... Kg6.) 5. Kd6+ (Või 5. Kd7 Va8 jne.) 5. ... Kf6 6. Vf7+ Kg6 ja valge pole oma sihile lähemale jõudnud.

Olles vahepeal tutvunud diagrammseisuga 119, siirdume tagasi Philidori analüüsi juurde. Nüüd teame, miks 7. ... Ve2? on viga ja et selle asemel viigistaks 7. ... Va1. 8. Vd8 asemel oli lihtsam 8. Va8, samuti andis 9. Vd2 asemel kiirema võidu 9. Kd7 Vd1+ 10. Ke8 ühes 11. e7 või 9. ... Kf6 10. Vf8+ ühes 11. e7 jne.

Sellega pole aga Philidori seisu kõik peensused veel ammendatud. Oletame, et diagrammseisus 118 järgneb 1. Kf6 Ve1 2. Va7 ja must teeb õige 2. ... Ve2! asemel otsustava vea 2. ... Vf1+?. Seega saabub diagrammseis 120.

Vahe diagrammseisu 118 analüüsis esinenud seisuga on väike, valge vanker seisab h7 asemel ainult a7, kuid see asjaolu omab otsustavat tähtsust ning muudab seisu valgele võidetavaks. Vaatleme, kuidas mäng võiks edasi kujuneda: 3. Ke6 Kf8 (Musta tulistamisdistants jääb liiga lühikeseks ka variandis 3. ... Kd8 4. Va8+ Kc7 5. Ke7 Vh1

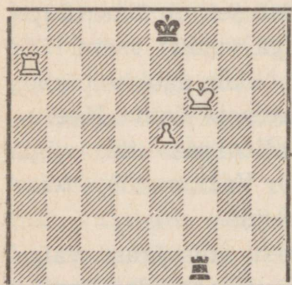


Diagramm 120.

6. e6 Vh7+ 7. Kf6 Vh6+ 8. Kf7 Vh7+ 9. Kg6 Ve7 10. Kf6 jne.) 4. Va8+ Kg7 5. Ke7 (Nüüd selgub oluline vahe valge vankri asukohas: käik 4. ... Kg7 ei rünnanud valge vankrit, mis pärast valge võitis teksti käigu jaoks otsustava tempo. Vankri seisu puhul h8 saavutaks must viigi nii pärast 5. Va8 Ve1! kui ka pärast 5. Ve8 Va1! jne.) 5. ... Vb1 (Või 5. ...

Vf7+ 6. Kd6 Vb7 7. e6 Vb6+ 8. Kd7 jne.) 6. e6 Vb7+ 7. Kd6 (Mitte aga 7. Ke8? Kf6! viigiga.) 7. ... Vb6+ 8. Kd7 Vb7+ 9. Kc6 Ve7 10. Kd6 Vb7 11. e7 ja valge võidab.

Peatusime Philidori seisu juures veidi pikemalt, sest selle põhjalik tundmine on vajalik paljude edaspidi esinevate seisude käsitlemisel. Täienduseks lisame, et Philidori seisule analoogilised positsioonid nõuavad täpset kaitset

valge etturi asukoha puhul liinidel c—f. Asub ettur aga ratsu- või ääreliinil, viigistab must kergesti, kui tema kuningas jõuab etturi ette. Nii näiteks seisus Kh6, Va7, Eg6 — Kg8, Vb8 ei suuda valge võita. Must püsib lihtsalt vankriga viimasel real ja katse 1. Vg7+ Kh8 2. Vh7+ Kg8 3. g7? koguni kaotab vastuse 3. . . Vb6+ tõttu vankri. Sama olukord tekib muidugi ka ääreetturi puhul.

B. Ettur asub äärel

Nüüd vaatleme seise, kus must kuningas asub vabaetturist eemal. Niisugusel juhul valge võiduvõimalused suurenevad, kuid üldist reeglit on siin väga raske anda. Vaatleme alguses mõningaid seise valge ääreetturiga ning alustame diagrammseisuga 121.

Siin on valgel kõik trumbid käes ning tavalises seisus ei valmistaks võit talle mingeid raskusi. Kuid ääreettur redutseerib märgatavalt valge võiduvõimalusi ja diagrammseis 121 on viigiline, vaatamata sellele, et must kuningas on lõigatud etturist tervelt 3 liini võrra. Oma kuninga vabastamiseks peab valge viima vankri b8, kuid sel ajal jõuab must oma kuninga c-liinile ja mäng jääb viiki: 1. Vh2 Kd7 2. Vh8 Kc7 3. Vb8 Vc1 4. Vb2 Kc8 ja must viigistab, sest tema kuningat pole võimalik tõrjuda väljadelt c7 ja c8.

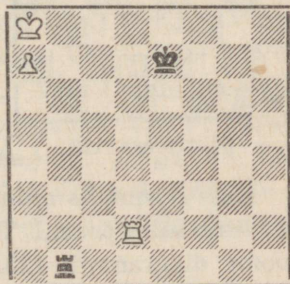


Diagramm 121.

On aga must kuningas etturist lõigatud nelja liini võrra eemal, saavutab valge võidu (diagramm 122).

Vahe on selles, et nüüd jõuab valge vanker b8 enne kui must kuningas c-liinile: 1. Vc2 Ke7 2. Vc8 (Mitte aga 2. Vc7+ Kd8 3. Vb7 Vc1! ja must viigistab, sest 4. Kb8? ei kõlba mati tõttu c8.) 2. . . Kd6 (Pärast 2. . . Kd7 võidab 3. Vb8 Va1 4. Kb7 Vb1+ 5. Ka6 Va1+ 6. Kb6 Vb1+ 7. Kc5 jne.) 3. Vb8 Va1 4. Kb7 Vb1+ 5. Kc8! Vc1+ 6. Kd8

Vh1 7. Vb6+ Kc5 8. Vc6+! ja valge võidab nii pärast 8. ... Kd5 9. Va6 Vh8+ 10. Kc7 kui ka pärast 8. ... Kb5 9. Vc8 jne. kergesti. Nende paari näitega oleme toonud kõige olulisema 7. reale jõudnud ääretturist, kui valge kuningas asub selle ees.

Lihtsam on musta kaitse siis, kui valge vanker asub etturi ees. Nii näiteks seisus Kg2, Va8, Ea7 — Kg7, Va1 viigistab must ilma vaevata, hoides oma vankrit a-liinil ning tulistades siis, kui valge kuningas läheneb etturile. Seejuures peab must kuningas asuma väljadel g7 või h7, sest näiteks kuninga seisu puhul e6 ähvardab valge võita käiguga Ve8+, ja pärast 1. ... Kf7 võidab manööver 2. Vh8! V:a7 3. Vh7+ jne.

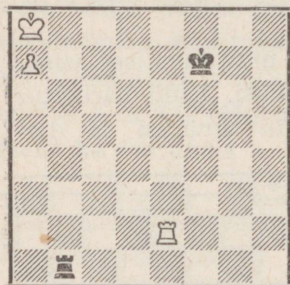


Diagramm 122.

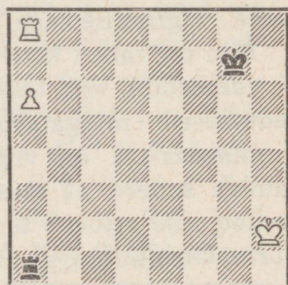


Diagramm 123.

Keerulisemaks muutub olukord siis, kui valge äärettur asub alles 6. real. Tüüpseisu sääraste võimaluste kohta toome diagrammil 123.

Ilma põhjaliku analüüsita on selle seisu kohta raske öelda, kas ta on valgele võidetav või mitte. Veendume peatselt selles, et passiivne kaitse on mustale lootusetu, sest valge ei vii oma etturit liiga varakult edasi a7, vaid läheneb sellele esialgu kuningaga. Võiks näiteks järgneda: 1. Kg3 Va4 2. Kf3 Kh7 3. Ke3 Kg7 4. Kd3 Kh7 5. Kc3 Kg7 6. Kb3 Va1 7. Kb4 Vb1+ 8. Kc5 Vc1+ 9. Kb6 Vb1+ 10. Ka7 Kf7 11. Vb8 ühes 12. Vb6 ja valge võidab kergesti.

Samuti teame juba eelnevast, et must kuningas ei tohi lahkuda kuningastiivalt. Püüdes näiteks läheneda etturile

1. ... Kf7 2. Kg3 Ke7, kaotab must otsekohe pärast 3. a7!
ühes 4. Vh8.

Kuidas peab must end aga siis kaitsma, kui kaotusele viib nii passiivne kaitse kui ka katse läheneda kuningaga etturile? Siin õpime tundma uut kaitsemeetodit, mis ääre-
etturi puhul omab suurt tähtsust. Nimelt märkame, et valge peamine ähvardus on minna kuningaga a7, seejärel aktiveerida oma vanker ja võita musta kuninga kaugel asukoha tõttu. Edasi näeme, et väljal a7 on valge kuningas kaitsetu külgtulistamiste vastu, näiteks f-liinilt. Siit selgub ka diagrammseisu jaoks õige kaitsemeetod. Nimelt peab must ründama valge etturit mitte tagant, vaid küljelt, mängides esimesel võimalusel oma vankri 6. reale. Seejärel ei saaks valge kuningas etturile läheneda külgtulistamiste tõttu, ja pärast a6—a7 annab Va6 meile juba tuntud viigiseisu.

Seda printsiipi teades on mustal juba lihtne leida õige kaitse. Diagrammseisust 123 võiks järgneda: 1. Kg3 Vf1! (Pärast 1. Kg2 Ve1 tekib samalaadne seis.) 2. Kg4 (Või 2. a7 Va1 jne. Midagi ei anna ka katse 2. Va7+ Kf6! 3. Vb7 Va1 4. a7 Ke5 kerge viigiga.) 2. ... Vf6! (Nüüd on must oma sihi saavutanud.) 3. Kg5 (Ähvardab 4. Vg8+. Pärast 3. Va7+ Kg6 seis oluliselt ei muutu.) 3. ... Vg6+ 4. Kf5 Vf6+ 5. Ke5 Vb6! 6. Kd5 Vf6! 7. Kc5 Vf5+ 8. Kd6 Vf6+ 9. Ke7 Vf7+ ja nagu kergesti näha, ei pääse valge kuidagi edasi.

Sellest näitest leiame ka õige kaitsemeetodi mustale seisudes, kus tal tuleb üksiku vankriga võidelda vankri ja kahe ääreetturi vastu. On ju selge, et näiteks musta kuninga seisu puhul h7 ei omaks valge teine ettur h6 mingit olulist tähtsust, seega ei suudaks valge võita vaatamata kahe etturi ülekaalule. Valge võiduvõimalused suurenevad tunduvalt, kui tal õnnestub vastase kuningat viimasele reale sundida. Üksikasjalisemalt me neid võimalusi vaatlema ei hakka.

Analüüsimine nüüd lühidalt praktiliselt vajalikku seis

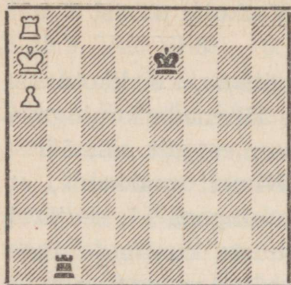


Diagramm 124.

diagrammil 124, kus võidu või viigi küsimus oleneb avakäigust.

Siin on must hilinendud oma vankri viimisega kõrvale külgtulistamisteks, kuid teisest küljest seisab tema kuningas kaitseks soodsamalt. Käigul olles võib valge siin järgnevalt: 1. Vb8! Vc1 2. Kb7 Vb1+ (Pärast 2. ... Kd7 võidab 3. a7 Vb1+ 4. Ka6 Va1+ 5.

Kb6 jne.) 3. Ka8 Va1 4. a7 Kd6 (Jätk 4. ... Kd7 5. Kb7 annaks seisu eelmisest märkusest.) 5. Kb7 Vb1+ 6. Kc8 Vc1+ 7. Kd8 Vh1 8. Vb6+ Kc5 9. Vc6+! ja valge võib nii pärast 9. ... Kb5 10. Vc8 kui ka pärast 9. ... Kd5 10. Va6 jne. kergesti.

Käigul olles suudaks must pärast 1. ... Kd7 tuua oma kuninga veelgi välja võrra lähemale, mis kindlustaks talle viigi. Võiks järgneda: 2. Vb8 Vc1 3. Kb7 Vb1+ 4. Ka8 Vc1 ja must ähvardab vallutada kuningaga välju c7 või c8, saavutades meile juba tuntud viigiseisu. Näeme, et diagrammseisule 124 analoogilistes seisudes suudab must viigistada ainult siis, kui tema kuningas jõuab vähemalt d-liinile.

C. Ettur asub keskliinidel, valge kuningas on etturi ees

Nüüd vaatleme seise, kus valge kuningas asub 7. reale jõudnud etturi ees. Kui sel juhul mustal puuduvad võimalused vankriga külgtulistamisteks või kui must kuningas on etturist lõigatud rohkem kui ühe rea võrra, siis võib valge kergesti, kasutades diagrammseisus 117 näidatud meetodit. Seepärast vaatleme neid olukordi, kus musta kaitsevõimalused on soodsamad ning alustame diagrammseisuga 125.

a. Ettur asub 7. real

Kõigepealt näitame veel kord, et musta olukord on lootusetu, kui külgtulistamised toimuvad mitte küllalt

Nüüd vaatleme seise, kus valge ettur asub alles 6. real, tema kuningas etturi ees ja must kuningas on etturist löigatud ühe rea võrra. Säärased seisud annavad sageli meile tuntud olukordi etturiga 7. real, kuid loomulikult 6. real

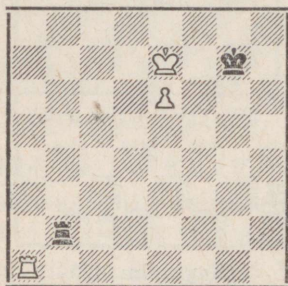


Diagramm 126.

asuva etturi puhul musta kaitsevõimalused paranevad märgatavalt. Alustame seisuga diagrammil 126.

Vastupidi 7. real asuva etturi puhul kehtivale reeglile, et must vanker peab viigi saavutamiseks tulistama küljelt vähemalt kolme rea kauguselt etturist, saavutab must siin sageli viigi ka siis, kui tema vanker asub etturile lähemal.

Näiteks diagrammseisus 126 võiks järgneda: 1. ... Vb7+ 2. Kd6 Vb6+ 3. Kd7 Vb7+! 4. Kd8 (Pärast 4. Kc6 Vb2 ähvardab must 5. ... Kf6 või 5. ... Kf8.) 4. ... Vb8+ 5. Kc7 Vb2 6. Vf1 Va2! ja oleme saavutanud diagrammseisu 125 analüüsist tuntud viigiseisu, kui valge jätkab 7. e7.

Seisule 126 analoogilised positsioonid on viigilised veel siis, kui valge vanker asub liinidel f või h või a-liinil väljadel a1—a6. Näiteks seisus Ke7, Vf1, Ee6 — Kg7, Vb2 kaitseb must end samuti nagu ülaltoodud analüüsis, kuid pärast 5. Kc7 mängib 5. ... Va8! meile juba tuntud viigiseisuga.

Andes diagrammseisus 126 käigu aga valgele, muutub seis talle mitmel teel võidetavaks. Vaatleme mõningaid erinevaid võidumeetodeid.

Lihtsaim on muidugi 1. Vg1+ Kh7 2. Kf7 Vf2+ 3. Ke8 ühes 4. e7 jne. Raskem on valge ülesanne pärast 1. Vc1, kuid ka siin on võit saavutatav: 1. ... Vb7+ 2. Kd8 Kf6 3. e7 Vb8+ 4. Kd7! Vb7+ 5. Kd6 Vb6+ (Või 5. ... Vb8 6. Vf1+ Kg7 7. Kc7 Va8 8. Va1! jne.) 6. Kc7 Ve6 7. Kd8 Vd6+ 8. Ke8 ja valge võidab. Sellest analüüsist näeme ka,

et algseisus valge Vc4 või Vc5 puhul ei suuda valge võita vastuse 3. ... V:e7! tõttu ja algseisus Vc6 puhul saabub viik pärast 2. ... Kf8! jne.

Edasi võidab diagrammseisus 126 veel 1. Vd1, näiteks 1. ... Vb7+ 2. Vd7! Vb1 (Või 2. ... Vb8 3. Vd8 Vb7+ 4. Kd6 Vb6+ 5. Kd7 jne.) 3. Vd8 (Mitte otsekohe 3. Ke8+ Kf6 4. e7 Ke6 jne. Nüüd ähvardab aga 4. Ke8.) 3. ... Vb7+ 4. Kd6 Vb6+ 5. Kd7 Vb7+ 6. Kc6 ja valge võidab. Asetades taolises seisus valge vankri d7, saavutab must pärast 1. ... Va2! viigi, nagu nägime juba diagrammseisu 119 analüüsis.

Veel üks võidutee valgele algab käiguga 1. Ve1, näiteks: 1. ... Vb7+ 2. Kd8 Vb8+ 3. Kd7 (Mitte aga 3. Kc7? Va8 viigiga.) 3. ... Vb7+ 4. Kc8 Ve7 5. Kd8 ja valge võidab. Viigi saavutab must siis, kui algseisus asuks valge vanker e5 (pärast 5. ... Kf6!) või e8, mängides diagrammseisu 119 kohaselt 1. ... Va2! jne.

Lõpuks mainime veel, et võiduks küllaldane on valgele ka 1. Va8, nagu näitasime diagrammseisu 119 analüüsis, ja samuti 1. Va7, mille kohta leiame lähemaid selgitusi diagrammseisu 127 juures.

Kokkuvõttes näeme, et diagrammseisule 126 analoogilised seisud on valgele võidetavad, kui tema vanker asub liinidel c, d, e või g, välja arvatud väljad c4—c6, d7, e5 ja e8, või ka a-liinil väljadel a7 või a8. Pole ülearune märkida, et kõik säärased seisud muutuvad viigiliseks, olenevata valge vankri asukohast, kui asetada must vanker a2 ja jätta avakäik mustale.

Nüüd teeme väikese, näiliselt mitteolulise muudatuse ning asetame diagrammseisus 126 musta kuninga väljale g6, saades diagrammseisu 127.

See seis on ka musta käigul olles valgele võidetav, näiteks: 1. ... Vb7+ 2. Kd8 Vb8+ (Pärast 2. ... Kf6 võidab 3. e7 Vb8+ 4. Kc7 Ve8 5. Kd6 Vb8 6. Vf1+ Kg7 7. Kc7 Va8 8. Va1! jne.) 3. Kc7 Vb2 4. Ve1! (Ainult viigi annaks siin 4. Vf1 Va2! 5. e7 Va7+ jne. Kuninga seisu tõttu g6

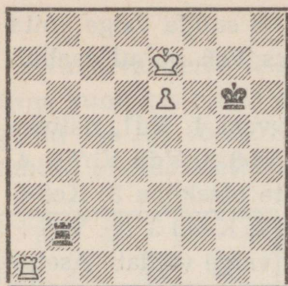


Diagramm 127.

puudub mustal nüüd kaitsevõimalus 4. ... Kf8!) 4. ... Vc2+ 5. Kd7 Vd2+ 6. Ke8 Va2 7. e7 ja valge võidab. Seis muutub aga viigiliseks, kui valge vanker asub diagrammseisus 127 väljadel a4— a6, näiteks: Ke7, Va4, Ee6 — Kg6, Vb2, kus must mängib 1. ... Vb7+ 2. Kd8 Kf6! 3. e7 V:e7 jne. Samuti saavutab must viigi, kui algseisus viia valge vanker liinidele f või h.

Võidupositsioonid jäävad üldjoontes samadeks nagu diagrammseisu 126 puhul näidatud (must kuningas g7), kuid on ka mõningaid erandeid. Nii näiteks vankri asukoha puhul väljadel c4 ja c5 jääb seis endiselt viigiliseks, seis Ke7, Vc6, Ee6—Kg6, Vb2 aga valge võidab: 1. ... Vb7+ 2. Kd8 (nüüd puudub mustal vajalik kaitsevõimalus 2. ... Kf8!) või 1. ... Va2 2. Kd8 või lõpuks 1. ... Vb8 2. Vc1 jne. kerge võiduga.

Viies algseisus valge vankri e-liinile, lisandub diagrammseisu 126 analüüsis mainitud positsioonidele veel järgmine viigiseis: Ke7, Ve4, Ee6 — Kg6, Vb2. Must mängib siin 1. ... Va2! 2. Vg4+ (Muidu tekib seis musta vankriga a-liinil, mis on viigiline valge vankri asukohast olenemata, näiteks: 2, Vd4 Va7+ 3. Vd7 Va8 jne. nagu diagrammseisu 119 analüüsis.) 2. ... Kf5! 3. Vd4 Ke5! (Mitte aga 3. ... Kg6 4. Ke8 jne.) 4. Vd1 Va7+ 5. Vd7 Va6 ja valge ettur läheb kaotsi.

Veidi keerulisemaks muutub valge ülesanne siis, kui diagrammseisus 127 viia valge vanker d-liinile. Vankri seisuhul d7 või d5 annab 1. ... Va2! teatavasti mustale viigi, kuid kuidas on olukord siis, kui asetada valge vanker näiteks d1? Tekib diagrammseis 128.

See seis on valgele samuti võidetav, kuid võidu saavutamine on siin seotud keerulisemate probleemidega. Võiks järgneda 1. ... Vb7+ 2. Vd7 Vb8 3. Va7! (Nüüd ei võida

enam 3. Vd8 Vb7+ 4. Kd6 Vb6+ 5. Kd7 Vb7+ 6. Kc6, sest pärast 6. ... Va7! puudub valgel ähvardus 7. Vd7+.) 3. ... Kg7 (Oleme saavutanud seisu eespool vaadeldud näitest diagrammil 126, kui algseisus asetada valge vanker väljale a7 ja musta poolt teha parim kaitsekäik 1. ... Vb8.) 4. Kd6+! Kf6 (Pärast 4. ... Kg6 5. Va1 saabub võiduseis diagrammil 127 toodud olukorra sarnaselt, jätk 4. ... Kf8 5. Kd7 annab pärast 5. ... Kg7 seisu vaadeldavast variandidist, seejuures ei päästa musta ka 5. ... Kg8 6. Va1 Vb7+ 7. Kd8 Vb8+ 8. Kc7 Ve8 9. Kd7 Vb8 10. e7 jne., ega 5. ... Ve8 6. Va1 Ve7+ 7. Kd6 Ve8 8. Vf1+ Kg7 9. e7 Va8 10. Va1, mõlemal juhul kerge võiduga. Mängib must aga 4. ... Kg8, siis võidab kõige lihtsamini 5. Kc7 Ve8 6. Kd7 Vb8 7. Va1 Vb7+ 8. Kc6 Vb8 9. Kc7 Ve8 10. Kd7 Vb8 11. e7 jne.) 5. Kd7! (Huvitaval kombel on nüüd tekkinud seis mõlemapoolse käigupuudusega: must käigul kaotab, valge käigul aga ei saavuta üle viigi. Midagi ei andnud muuseas 5. Vf7+ Kg6 6. Vf1 Va7! ja must viigistab.) 5. ... Kg7 (Pärast 5. ... Kg6 6. Va1 võidab valge diagrammseisu 127 eeskujul. 5. ... Vb1 kaotab otsekohe 6. e7 tõttu.) 6. Ke7! (Viimane peensus, mis asetab musta uuesti käigupuudusse. Diagrammseisu 126 analüüsisist teame, et 6. Va1 Vb7+ annaks siin ainult viigi.) 6. ... Kg8 (6. ... Kg6 7. Va1 annab diagrammseisus 127 näidatud võiduseisu, pärast 6. ... Vb1 7. Va8! tekkinud seis vaatlesime aga diagrammil 119. Kaotab ka 6. ... Vc8 7. Va1 Vc7+ 8. Kd8 ühes 9. e7 jne.) 7. Va1 (Võidab ka 7. Kf6.) 7. ... Vb7+ 8. Kf6 Vb8 9. Vg1+ ja valge võidab kergesti.

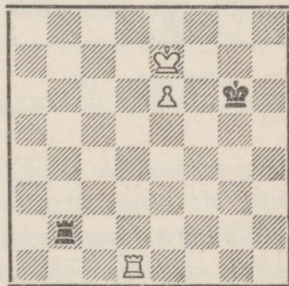


Diagramm 128.

Senini vaatlesime seise, kus must kuningas asus etturist õigel, s. o. lühemal poolel. Asub must kuningas aga pikemal poolel, nii et külgtulistamised ei saa toimuda kül-

lalt kaugelt, siis võidab valge tavaliselt kergesti. Toome näite diagrammil 129.

See seis on valgele võidetav, ükskõik kumb on käigul. Must võib katsetada 1. ... Va1 2. Vc8 Va7+ 3. Kc6 Va6+ 4. Kc7 Va7+, kuid pärast 5. Kb6 Vd7 6. Kc6 võidab valge kergesti. Samuti ei valmista valge käigul olles võit talle mingeid raskusi, näiteks pärast 1. Va8. Erandjuhtumina võib mainida diagrammseisu 129 musta vankriga a1, kus valge vankri ebasoodus seis võimaldab mustale viigi: 1. ... Va7+ 2. Kc6 Va6+ 3. Kb7 Va1 ja valge ei suuda võita.

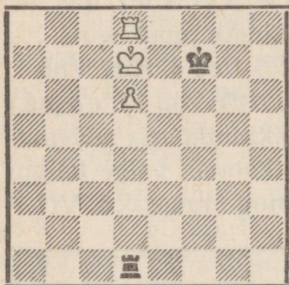


Diagramm 129.

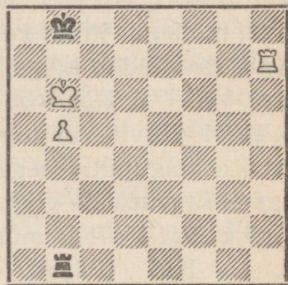


Diagramm 130.

c. Ettur asub kaugemal allpool

Seega oleme vaadelnud kõiki põhilisi võimalusi 6. real asuva vabaetturiga, kui valge kuningas asub selle etturi ees ja must kuningas on viimasest ühe rea võrra lõigatud. Kui ettur asub kaugemal, siis nõrgema poole viigivõimalused loomulikult suurenevad. Lähemalt me neid seise analüüsima ei hakka. Tahaks ainult juhtida tähelepanu diagrammseisule 130, mis üldjuhuna on valgele võidetud, kui tal õnnestub vastase kuningat etturi ees asuvatelt väljadelt eemale tõrjuda.

Teame juba, et seis oleks viik, kui must vanker asuks ridadel c—g. Must mängiks siis vankri viimasele reale ning käiks seejärel kuningaga a8 ja b8 vahet. Diagramm-

seisus toimub võit aga järgmiselt: 1. ... Kc8 2. Vh8+ Kd7 3. Vb8! ja nüüd ei saa must etturi edasiliikumist enam takistada, näiteks: 3. ... Vb2 4. Ka7 Va2+ 5. Kb7 Vb2 6. b6 Vb1 7. Vh8 ja valge võidab kergesti.

Lõpuks veel üks juhised seisude käsitlemiseks, kus vaba-
ettur asub veel üpris kaugel, mitte kõrgemal kui 4. real. Nimelt sel juhul õnnestub mustal sageli päästa lootusetuna näivat olukorda sel teel, et ta ei ründa valge vabaetturit mitte tagant, vaid asetab vankri selle ette, takistades etturi edasiliikumist. Niisuguse võimaluse kohta toome näite diagrammseisus 131.

Esimesel pilgul võib näida, et see seis on mustale lootusetu. Asub ju tema kuningas pikemal poolel ja külgtulistamised a-liinilt vankriga on liiga lähedased, et takistada etturi edasiviimist. Näiteks pärast 1. ... Va3+ 2. Kc4 Va4+ 3. Kc5 Va5+ 4. Kb4 Vd5 5. Kc4 ühes 6. d5 võidakas valge suurema vaevata, nagu teame juba eeltoodud analüüsides.

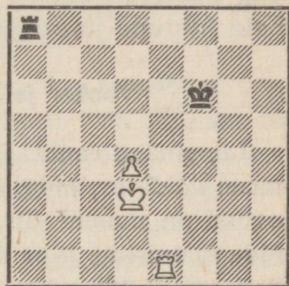


Diagramm 131.

Must võib selles seisus aga rakendada uuelaadset kaitsemeetodit, nimelt rünnata valge etturit eestpoolt ning ühtlasi takistada tulistamistega valge kuninga edasitungi. Mängides 1. ... Vd8! saavutab must viigi, näiteks: 2. Kc4 (Midagi ei anna ka 2. Ve5 Va8 3. Ke4 Vb8 ja valge pole sammugi edasi jõudnud.) 2. ... Vc8+ 3. Kb5 Vd8! (Must peab end kaitsma väga täpselt. Pärast 3. ... Vb8+? 4. Kc6 Vc8+ 5. Kd7 ühes 6. d5 saavutab valge võidu.) 4. Kc5 (Või 4. Ve4 Kf5 jne.) 4. ... Vc8+ 5. Kb6 Vd8 6. Vd1 Ke6 7. Kc7 Vd7+ 8. Kc6 Vd6+ ja must viigistab kergesti. Seejuures tuleb tähelepanu juhtida veel musta kuninga asendi õigele valikule, sobivateks on väljad f5 või f6. Kuninga seisuhul puhul näiteks f7 oleks diagrammseis 130 pärast 1. ... Vd8? mustal kaotatud: 2. Kc4 Vc8+ 3. Kb5 Vd8 4. Kc5 Vc8+

5. Kb6 Vd8 6. Ve4! Kf6 7. Kc7 ja võidab, sest 7. ... Kf5 ei kõlba vastuse 8. Ve5+ tõttu.

Valge etturi madalamal asudes võib tekkida veel väga huvitavaid ja keerulisi seise, kuid nende analüüs viiks meid liiga kaugemale. Juba eeltoodud näited vankrite lõppmängu lihtsaimate vormide kohta demonstreerivad kujukalt neid keerulisi probleeme, mida vankrite lõppmängus tuleb igal sammul lahendada. Seepärast tuleb õppijal toodud materjal üksikasjaliselt ning põhjalikult läbi töötada ning täielikult endale selgeks teha, et edasiste keeruliste juhtude juures mitte õiget teed kaotada.

Vanker ja kaks etturit vankri vastu

Lõppmäng vankri ja kahe etturiga vankri vastu on üldseisus võidetav, kuigi siin leidub ka erandeid. Suuri viigilootusi on mustal siis, kui etturid asetsevad ääreliinidel, mida mainisime juba diagrammseisu 123 analüüsis. Toome diagrammil 132 näite praktikast, kus on näha musta õige kaitsemeetod analoogilistes seisudes.

A. Eraldatud etturid ääreliinidel

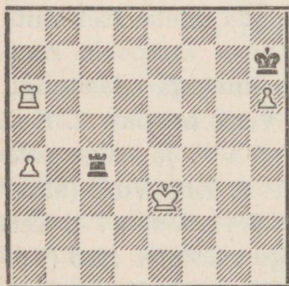


Diagramm 132.

See seis tekkis partiis Smõslov—Bondarevski, Moskva 1940. Siin ei suuda valge saavutada võitu, vaatamata kahele enametturile. Taoliste viigiseisude tunnuseks on, et etturid peavad asuma ääreliinidel, valge vanker passiivses seisus ühe etturi ees, kuna teine ettur on blokeeritud musta kuninga poolt. Must vanker peab aga ründama küljelt seda etturit, mille ees asub valge vanker, meile juba diagrammseisu 123 analüüsisist tuntud meetodil.

Valge ei suuda siin oma seisuga kuidagi tugevdada; vaat-

leme, kuidas jätkus partii: 1. Kd3 Vb4 2. Kc3 Vf4 3. Kb3 Vf3+ (Sunnitud ähvarduse 4. Vc6 tõttu.) 4. Kc4 Vf4+ 5. Kd5 Vb4! (Must tulistab niikaua, kuni valge kuningas eemaldub a-etturist.) 6. Kc6 Vf4 7. Kd7 Vd4+ 8. Kc7 Vf4 9. a5 Vf5! 10. Kd7 Vd5+ 11. Ke7 Ve5+ 12. Kf6 Vc5 13. Va8 Vb5 14. a6 Vb6+! 15. Ke7 V:h6 (Võimalik, kuid mitte vajalik. Viigi andis ka 15. ... Vc6 16. Kd7 Vf6 jne.) 16. Kf7 Vb6 17. Va7 Kh6 18. Kf8 Vb8+ 19. Ke7 Vb6 20. Kd8 Vf6 21. Kc8 ja vastased leppisid viigile.

B. Etturid liinidel f ja h

Viigiliseks loetakse ka üldseisu, kui tugevama poole enametturid asuvad oda- ja vankriliinil. Siin võib aga tekkida väga keerulisi ning raskelt analüüsitavaid seise, mis pärast me neid siin lähemalt vaatlema ei hakka. Üldjuhisenä peab nõrgem pool vältima oma kuninga lõikamist viimasel real, teiselt poolt tuleb kuningaga blokeerida ääreetturi edasiliikumist. Toome ühe näite musta õige kaitse demonstreerimiseks diagrammil 133.

Mustal pole siin mõtet käiguga 1. ... Va5 takistada valge kuninga edasitungi, mis pärast 2. h5 Kg7 3. h6+ Kh7 4. f5 jne. on ikkagi saavutatav. Lihtsaim kaitse seisneb jätkus 1. ... Vg1+ 2. Kf5 Kg7 3. h5 Vh1, mis sunnib valge etturit veelgi edasi liikuma, sest näiteks 4. Vb7+ Kh6 5. Kf6 V:h5 6. f5 Vh1 7. Vb2 Vh3 8. Kf7 Va3 jne. annaks selge viigiseisu. Edasi võiks järgneda: 4. h6+ Kh7 5. Ve6 Va1 6. Ke5 Va5+ 7. Ke4 (7. Kf6 K:h6!) 7. ... Va1 8. f5 Va2 9. Kf4.

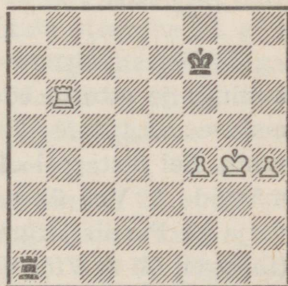


Diagramm 133.

Selles seisus on mustale lihtsaim 9. ... Vg2!, takistades vastase kuninga edasitungi f6 suunas, kuigi ka 9. ... Vf2+ 10. Kg5 Vg2+ 11. Kf6 oleks pärast 11. ... Vf2! viigiks kül-

laldane. Nüüd võiks järgneda: 10. Ke5 Va2! 11. Kd6 (11. Kf6 K:h6 12. Kf7+ Kh7 13. f6 Va8! jne.) 11. ... Va5 12. f6 K:h6 (Viigistab ka 12. ... Kg6 13. Ve8 Va6+ 14. Ke7 V:f6 15. Vg8+ Kh7 16. Vg7+ Kh8 17. K:f6 ja must on patis.) 13. Ke7 Va8! meile juba tuntud viigiseisuga.

C. Seotud effurid

Üldreeglina on võit seda kergem saavutada, mida kaugemal etturid teineteisest asuvad, kuid muidugi võidavad ka seotud vabaetturid päris kergesti. Mõningaid tehnilisi oskusi nõuab seisu võitmine, kus üks etturitest asub äärel,

mille kohta toomegi lühidalt näite diagrammseisus 134.

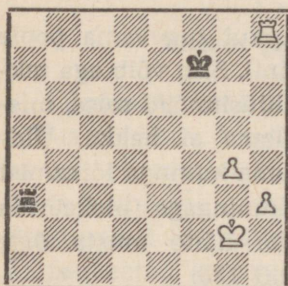


Diagramm 134.

See seis tekkis möödunud sajandil mängitud partiis Zuckertort—Steinitz, 1883. Vaatleme alljärgnevalt partii jätku, mis kahtlemata pole metoodiliselt kõige lihtsam viis ülekaalu realiseerimiseks, kuid aitab meid tutvuda mõningate õpetlike momentidega sellelaadsetes seisudes.

Taolistes seisudes viib valge kõige paremini oma kuninga ja etturid edasi koos, võttes seega vastaselt võimaluse vastuansside loomiseks rünnaku teel etturite vastu. Sel otstarbel oli diagrammseisus 134 kõige lihtsam mängida 1. Vh5 ühes Vf5 ja Vf3, kindlustades kuningale välja g3. Partii järgnes aga 1. Vb8 Kg6 2. Vb5 Vc3 3. Ve5 (Lihtsam oli 3. Vf5. Vigane oleks 3. h4?, sest pärast 3. ... Vc2+ puudub valgel kaitse külgtulistamise vastu.) 3. ... Va3 4. h4 (Metoodiliselt lihtsam tee paremuse realiseerimiseks oli 4. Vf5 Vb3 5. Vf3 Vb1 6. Kg3 Vg1+ 7. Kh4 Va1 8. Vb3 Va6 9. Vb4 Vc6 10. g5 Va6 11. Kg4 ühes h3—h4—h5 jne.) 4. ... Vb3 5. h5+ (Siin peab valge hoiduma teise etturi edasinihutamisest, sest pärast 5. g5? Kh5! tekkinud seis on viigiline. Üldreeglina peab valge võimalikult hoi-

duma etturite edasinihutamisest nii, et must kuningas pääseb nende vahele seisu, kust teda on raske tõrjuda.) 5. ... Kh6 6. Vf5 Va3 7. Vf3 Va1 (Pärast 7. ... Va5 pidi valge vältima ekslikku 8. Kg3? Kg5! ja must saavutab viigi. Valge võitis seejärel aga pärast 8. Vf6+, ja kui 8. ... Kg5, siis 9. Vg6+ Kf4 10. h6 jne.) 8. Kg3 (Lihtsam oli ka siin 8. Vf6+ Kg7 9. Vg6+ ühes 10. Kg3 jne.) 8. ... Vg1+ 9. Kh4 Vh1+ 10. Vh3 Vg1 11. Vh2 Va1 (Must oli käigupuuduses ja pidi lubama g-etturi edasitungi.) 12. g5+ Kg7 13. Vf2 Vh1+ (Peavariandi annab ka 13. ... Va4+ 14. Kg3 Vb4 15. Vf4 Vb1 16. Kg4 Vg1+ 17. Kf5 Vg2 18. h6+ Kh7 19. Va4 Vf2+ 20. Kg4 ühes 21. Kh5 jne.) 14. Kg4 Vg1+ 15. Kf5 Vh1 16. h6+ Kh7.

Partiis järgnes 17. Kf6 Vg1! ja valge pidi oma mänguplaani muutma, et midagi saavutada. Käiku 17. Vf4 soovitas Zuckertort pärast partiid, kuid kiiremini võidab 17. g6+!, sest pärast 17. ... K:h6 18. Kf6 pole etturi lipustumist võimalik takistada. Mustal oli seepärast 15. käigul kasulikum mängida vanker väljale a1, mille järel mäng kulgeks alltoodud rada pidi.

17. Vf4 Vg1 18. Ve4 Vf1+ 19. Kg4 Vg1+ 20. Kh5 Vh1+ 21. Vh4 Vg1 22. Vh2! Vg3 (Muidu otsekohe 23. g6.) 23. Ve2 Vh3+ 24. Kg4 Va3 25. Ve7+ Kg8 26. g6 (Seega on partii saatus lõplikult otsustatud. Valgel on nüüd mitu võiduteed.) 26. ... Va4+ 27. Kf5 Va8 28. Kf6 (Lihtsa võidu annab siin 28. Vd7 ühes kuninga viimisega e7, kuid ka 28. Ve5 Kh8 29. Kg5 ühes h6—h7 on veenev.) 28. ... Kh8 29. Vf7 Va6+ 30. Kg5 Va8 31. Vf8+! (Efektsem kui 31. h7 Va5+ 32. Vf5 jne.) 31. ... V:f8 32. g7+ Kg8 33. Kg6! ja võidab.

Selle näitega lõpetame oma lühiülevaate vankrite lõppmängudest vankri ja kahe etturiga vankri vastu. Siin on veel palju huvitavat ja õpetlikku, kuid kõiki võimalusi ei jõua me antud õpiku raamides käsitleda.

Vanker etturitega vankri ja etturite vastu

See liik vankrite lõppmänge on muidugi väga laiaulatuslik ja siia alla võib mahutada peaaegu kõik praktiliselt tekkivad vankrite lõppmängud. Seepärast piirdume ainult mõningate näidetega, millega õppijail on kasulik tutvuda ülevaate saamiseks. Alustame dr. Laskeri tuntud lõppmänguga aastast 1890.

A. Vanker ja ettur vankri ja etturi vastu

Lõppmäng vankri ja ühe etturiga kummalgi pool on üldjuhul muidugi viigiline, kuid praktiliselt esineb erandeid õige sageli, olenevalt mõlema etturi asukohast. Üks tuntumaid erandseise on toodud diagrammil 135.

Valge võidab siin järgmise, praktikas mitte sugugi harva esineva manöövriga: 1. Kb7 Vb2+ 2. Ka7 Vc2 3. Vh5+ Ka4 (Must ei tohi minna kuningaga b-liinile, sest siis võidab otsekohe 4. Kb7.) 4. Kb7 Vb2+ 5. Ka6 Vc2 6. Vh4+ Ka3 7. Kb6 Vb2+ (Ähvardas lihtsalt 8. V:h2.) 8. Ka5 Vc2 9. Vh3+ Ka2 10. V:h2! ja valge võidab.

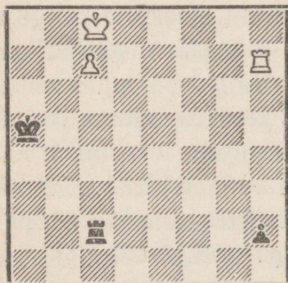


Diagramm 135.

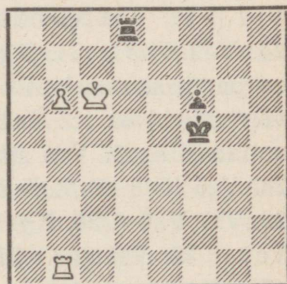


Diagramm 136.

Teine õpetlik näide diagrammil 136 on võetud matšist Aljechin—Bogoljubov, 1929. See näitab, et isegi maailma-meistrid pole kaitstud vigade eest näiliselt lihtsas lõppmängu seisus.

Valge seisab siin kahtlemata paremini, sest esiteks on tema ettur kaugemal, kuningas seisab aktiivsemalt ja van-ker toetab tõhusalt etturi edasiliikumist. Sellele vaatamata võis must hea kaitse juures seisu viigistada. Partiiis järgnes 1. ... Kg4? 2. b7 f5 3. b8L V:b8 4. V:b8 f4 5. Kd5 f3 6. Ke4 f2 7. Vf8 ja valge võitis kergesti. Kus must siis vea tegi? Tuletame meelde diagrammseisude 113 ja 114 analüüsi juures mainitud juhust, mille kohaselt võitluses vankri ja etturi vahel peab nõrgem pool võimaluse korral oma kuningaga valima niisuguse marsruudi, mis takistaks vas-tase kuningat jõudmast vajalikele väljadele minimaalse arvu käikudega. Seda juhust silmas pidades leiame ker-gesti mustale õige viigitee: 1. ... Ke4! 2. b7 f5 3. b8L V:b8 4. V:b8 f4. Nüüd ei saa valge kuningas enam läheneda etturile lühimat teed d5 kaudu; midagi ei anna ka katse 5. Ve8+ Kd4! 6. Vf8 Ke3 7. Kd5 f3 jne.

B. Vanker ja kaks etturit vankri ja etturi vastu

Praktikas esineb veel võrdlemisi sageli juht, kus tuge-vamal poolel on kaks seotud vabaetturit vastase ühe vastu. Üldreeglinas on niisugused seisud tugevamale poolele ker-gesti võidetavad, kuid raskusi võib tekkida siis, kui vas-tase vabaettur on juba kaugele edasi tunginud ja oma etturid asu-vad ratsu- ning ääreliniil. Tutvu-me lühidalt mõningate säärastes seisudes esinevate võimalustega, alustades diagrammseisuga 137.

See seis tekkis partiiis Tšigo-rin—Tarrasch (1893) ja lõppes kii-resti valge võiduga: 1. ... Va2? 2. Kg4 Va1 3. Va6+ Kf7 4. Kg5 a2 5. g4 Ke7 6. Va7+ Ke8 7. h5 Kf8 8. h6 jne. Näeme, et vankri asetamine passiivsesse olu-korda etturi ette on taolistes seisudes täiesti lootusetu.

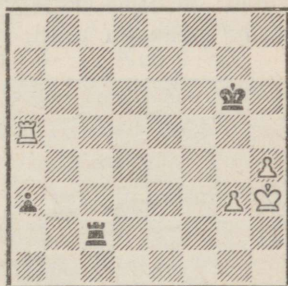


Diagramm 137.

Must võis siin aga saavutada viigi, mängides 1. ... a2!
 2. h5+ Kf6, sest tema kaugele ettenihkunud vabaettur
 koos vankri aktiivse seisuga võimaldavad vastase etturite
 edasiliikumist edukalt takistada. Edasi võiks järgneda:
 3. Kh4 (Pärast 3. g4 Vc5! 4. V:a2 Kg5 saabuks tuntud viigi-
 seis.) 3. ... Vh2+ 4. Kg4 Vb2 5. Va6+ Kf7! (Parimaks
 väljaks musta kuningale on just väli f7.) 6. Kg5 Vb5+
 (Nüüd on tulistamine juba sunnitud, sest näiteks pärast
 6. ... Vc2? 7. Va7+ Kg8 8. g4 ühes 9. h6 võidakse valge
 kergesti.) 7. Kh4 Vb2 8. g4 Vc2! ja nüüd ei suuda valge
 kuidagi enam oma seisu tugevdada. Ei kõlba 9. Kg5 Vc5+
 10. Kh6? Vc6+! tõttu ja 9. h6 Vc6! 10. V:a2 Kg6 annaks
 viigiseisu. Siit näeme ka, miks selles seisus on olulised
 valge vanker a6 ja musta kuningas f7.

Midagi ei anna valgele katse 9. Va7+ Kf6! 10. g5+ Kf5
 11. h6 (Või 11. Va5+ Kf4 jne.) 11. ... Vh2+ 12. Kg3 Vh5,
 pärast 9. Va8 tuleb 9. ... Kg7! jne. Lõpuks pole mustal ka
 pärast 9. g5 Vc4+ 10. Kg3 Vc3+ 11. Kf4 Vc4+ 12. Ke3
 Vc2 jne. midagi karta.

Diagrammseisust 137 nägime, et valge raskused tekki-
 sid just seetõttu, et ta ei suutnud oma kuningat külgtulisti-
 tamiste eest kaitsta. Sellest võib järeldada, et valge peab
 oma etturid viima edasi teises järjestuses, nimelt enne
 ratsu- ja alles seejärel ääreettur. Niisugusel juhul võidab
 valge peaaegu alati, raskusi võib tekkida ainult siis, kui
 etturid on alles kaugel algpositsioonis. Vaatleme näitena dia-
 grammseisu 138.

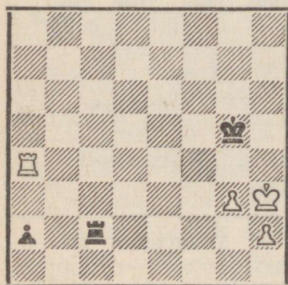


Diagramm 138.

Selles seisus, kus valge etturid asuvad alles kaugel tagalas, oleneb võidu või viigi küsimus sellest, kumb on käigul. Valge käigul olles võidab järgnevalt: 1. Va5+ Kf6 2. g4 Vb2 3. Kg3 Vc2 4. h3 Vb2 5. Kh4, nüüd ähvardab uuesti 6. Va6+ ühes 7. g5 jne.

Kaitseb must end selle vastu käiguga 5. ... Vh2, järgneb 6. Va6+ Ke5 (Või 6. ... Kf7 7. g5 jne.) 7. Kg5! V:h3 (Ka 7. ... Kd4 8. h4 Kc3 9. h5 Kb2 10. Kh6 jne. on lootusetu.) 8. V:a2 Vh8 9. Ve2+ ühes 10. Kf6 kerge võiduga.

Nüüd tekib veel küsimus, kas ei saa must end kaitsta aktiivselt, rutates kuningaga liputiivale oma vabaetturi toetuseks ning lootes seejärel edukalt võidelda vankriga vastase kahe etturi vastu? Toodud variandis jääb see katse hiljaks: 1. Va5+ Kf6 2. g4 Ke6 3. Kg3 Kd6 4. h3 Kc6 5. Kh4 Kb6 6. Va8 Kb5 7. Kh5 Kb4 8. g5 Kb3 9. h4 Vc1 10. g6 a1L 11. V:a1 V:a1 12. g7 Vg1 13. Kh6 Kc4 14. h5 Kd5 15. Kh7 Ke6 16. g8L+ V:g8 17. K:g8 ja ettur lipustub. Tõime selle variandi lähemate selgitusteta, kuid tuleme selle juurde tagasi diagrammseisu 138 vaatlemisel musta käigul olles.

Kõigepealt näitame, et käigul olles on mustal diagrammseisu 138 lihtne tee viigistamiseks järgnevalt: 1. ... Kf5! 2. Va5+ Ke4 3. g4 Kf4 4. Va4+ Kg5 ja valge ei pääse edasi. Meid huvitab aga teine kaitsevõimalus, nimelt kui must 2. ... Ke4 asemel mängib 2. ... Ke6, viies seisü pärast 3. g4 eespool vaadeldud varianti, kuid musta käigul olles. See asjaolu moodustab niivõrd olulise vahe, et nüüd osutub aktiivne kaitse mustale partii päästmiseks küllaldaseks. Vaatleme tekkinud olukorda lähemalt: 3. g4 Kd6 4. Kg3 (Varane oleks 4. g5 Ke6! ja kuninga tagasi-pöördumine kindlustab mustale viigi.) 4. ... Kc6 5. h3.

Valge saab oma ettureid ainult väga aeglaselt edasi viia. Nii näiteks ei kõlvanud 5. h4 Vc3+ tõttu, sest nüüd ei saa kuningas pageda tule eest 5. reale vastuse Vc5+! tõttu, pärast kuninga viimist e3 annab Vc4! mustale viigi. Samuti ei kõlba ka katse 5. g5 Kb6 6. Va8 Kb5 7. g6 (Pärast 7. h4 Vc3+ ei saa valge mängida 8. Kg4 vastuse 8. ... Vc4+ ühes 9. ... Va4 tõttu.) 7. ... Vc3+ 8. Kg4 (Või 8. Kf2 Vc2+ 9. Ke3 V:h2 10. Kf3 Vh6 kerge viigiga.) 8. ... Vc4+ 9. Kf5 (h5) Va4 10. V:a4 K:a4 11. g7 a1L 12. g8L Lf1 (e5)+ ja must võidab valge viimase etturi.

Pärast 5. h3 järgneb 5. ... Kb6 6. Va8 Kb5 7. Kh4 (Otsekohe 7. g5 ei kölba 7. ... Vc3+ 8. Kg4? Vc4+ ühes 9. ... Va4 tõttu.) 7. ... Kb4 8. g5 Kb3 9. g6 (Või 9. Kh5 Vc1 sama seisuga nagu edaspidi.) 9. ... Vc1 (Võib ka 9. ... Vc4+ 10. Kh5 Va4 11. V:a4 K:a4 12. g7 a1L 13. g8L viigilise lõppmänguga.) 10. Kh5 (10. g7 Vg1!) 10. ... a1L 11. V:a1 V:a1 12. g7 (Olukorda ei muuda ka 12. Kh6 või 12. h4, nagu kergesti näha.) 12. ... Vg1 13. Kh6 Kc4 14. Kh7 Kd5 15. g8L+ V:g8 16. K:g8 Ke5 ja valge kaotab oma viimase etturi.

Selle näitega lõpetame vankrilõppmängude vaatlemise. Muidugi saime eelnevas osas anda ainult väga piiratud analüüse mõningate sagedamini esinevate ja tähtsamate seisude kohta, kuid sellega on siiski teatud alus antud, mille põhjal õppijad võivad oma teadmisi juba muudest allikatest laiendada. Kõigil tuleks ammutada lisakogemusi meisterpartiidest, neid hoolikalt järgi mängides ning endale selgeks tehes, miks antud seisus tehti just üks või teine käik.

Vanker oda või ratsu vastu

Lõppmäng vankriga üksiku oda või ratsu vastu on üldseisus viigiline, kuid nõrgema poole vigurite ebasoodsa asendi puhul võib siin ka võiduvõimalusi tekkida. Tutvume alljärgnevalt konkreetsete võimalustega.

Muidugi võib võiduvõimalusi tekkida ainult siis, kui nõrgema poole kuningas on tõrjutud äärele. Vaatleme paari põhilist seisu diagrammil 139.

A. Vanker oda vastu

Diagrammil 139 vasakul toodud seisus võidab valge kergesti, ükskõik kumb on käigul. Näiteks: 1. ... Og4 2. Vd8+ Oc8 3. Ve8 ja matt järgmisel käigul. Samal diagrammil paremal toodud seis on aga viigiline, olenemata sellest, kumb on käigul. Sest must võib siin mängida 1. ...

Og8, ja kui nüüd 2. Ve8, on must patis. Nende kahe näite põhjal selgub õige kaitsemeetod taoliste lõppmängude jaoks: nõrgema poole kuningas püüab minna nurka, mis on odale vastasvärvi.

Kuid ka siis, kui nõrgema poole kuningas sunnitakse odaga sama värvi nurga poole, pole võidu saavutamine alati võimalik. Toome näitena diagrammseisu 140.

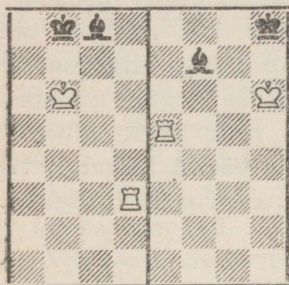


Diagramm 139.

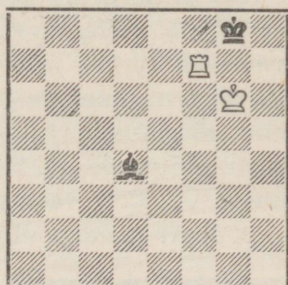


Diagramm 140.

Siin on valge teostanud taoliste seisudele tüüpilise võidumanöövri, nimelt löiganud vankrikäiguga f7 musta kuninga põgenemistee liputiiva suunas. Kui säärane manööver õnnestub, on seis tugevamale poolele võidetav. Vaatame nüüd, kuidas võiks mäng diagrammseisust 140 jätkuda. Ähvarduse 1. Vd7 vältimiseks pole mustal paremat kui 1. . . . Og1. On õpetlik märkida, et kui valge jätkab nüüd ettevaatamatult 2. Vc7?, saabub pärast 2. . . . Kf8! viigiseis, sest valgel ei õnnestu enam musta kuningat g8 suunas sundida. Võit saavutatakse järgnevalt: 2. Vf1 Oh2 (Ainuke õige käik, nagu kergesti näha.) 3. Vh1 Og3 4. Vg1 Oh2 5. Vg2! ja must oda peab minema mõnele ebasoodsale väljale. Pärast 5. . . . Of4 võidab 6. Kf5+, pärast 5. . . . Oe5 aga 6. Ve2 Od6 7. Ve8+ jne.

B. Vanker ja ettur oda vastu

Muidugi on lõppmängudes vankriga oda vastu veel palju erandseise, kus tugevamal poolel õnnestub võita,

kuid neid me siin vaatlema ei hakka. Siirdume nüüd seisude juurde, kus valgel on lisaks vankrile veel ka ettur. Tavaliselt kindlustab säärane ülekaal muidugi võidu, kuid peatume seisude juures, kus nõrgem pool suudab tasa-kaalu säilitada. Alustame diagrammseisuga 141.

Siin on üks tüüpilisemaid viigiseise, mille iseloomustavateks tingimusteks on, et ettur peab asuma odaliinil 6. real ja nõrgema poole oda peab olema etturi moondumisväljale vastasvärvi. Diagrammseisu 141 analüüs on iseenesest lihtne: must manööverdab odaga diagonaalil a2—g8 seni, kuni valge mängib Kg6; siis järgneb tulistamine diagonaalil b1—h7. Seejuures peab must vältima odaga välju e6—g8. Samuti ei tohi ta pärast katset 1. f7 lüüa 1. ... O:f7 vastuse 2. Kf6 tõttu, vaid peab mängima 1. ... Kg7! ja valge ei pääse edasi.

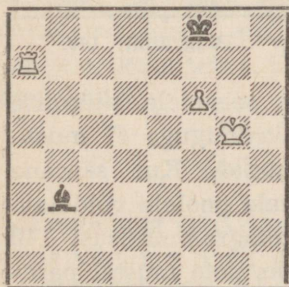


Diagramm 141.

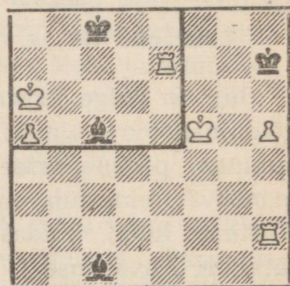


Diagramm 142.

Edasi võib viigiseise tekkida veel siis, kui valge ettur asub ääreliinil, kusjuures oda peab olema etturi moondumisväljale vastasvärvi. Toome näited diagrammil 142.

Vasakul toodud seis on viigiline, ka siis, kui valge ettur on juba 6. real. Võidukatsed ei anna tulemusi, nagu näitab järgnev lühike analüüs: 1. Vb7 Od4 2. Vb4 Oe3 3. Ve4 Of2 4. Ve8+ Kc7 5. Ve2 Od4 6. Vc2+ Kb8 7. Vg2 Oe3 8. Vg8+ Kc7 9. Kb5 Kb7 10. a6+ Ka7 11. Vg7+ Ka8 12. a7 O:a7 13. Ka6 Ob8 jne. meile juba tuntud viigiseisuga.

Kui aga oda on «vale» värvi, võidab valge alati, üks-

kõik kui kaugel ettur asub. Võidumeetod seisab selles, et valge kahib õigeaegselt etturi ning viib mängu võiduseisu, nagu näidatud peatükis vankriga oda vastu. Praktiliselt võib see toimuda järgnevalt (diagrammseis 142 paremal): 1. Va2 Kh6 2. Vb6+ Kh7 (Mitte aga 2. ... K:h5 3. Va1 jne.) 3. h6! Oe3 (Või 3. ... O:h6 4. Va7+ Og7 5. Kg5 ühes 6. Kg6 jne.) 4. Vf6! (Tähtis käik, millega valge enne etturi loovutamist valmistab ette diagrammil 140 näidatud võidumeetodit.) 4. ... Od2 (Või 4. ... Od4 5. Ve6 ühes 6. Kg5 jne.) 5. Kg4! O:h6 (Nüüd ähvarduse 6. Kh5 tõttu juba sunnitud.) 6. Kh5 Od2 7. Vf7+ Kg8 8. Kg6 ja võidab, nagu näidatud diagrammseisus 140.

Vanker koos ääreetturiga võidab aga igal juhul, kui ettur asub mitte kõrgemal kui 4. real. Sel juhul on võidutee küll küllaltki keeruline, kuid igal juhul saavutatav, nagu näeme diagrammseisust 143.

Vahe võrreldes diagrammseisuga 142 vasemal seisab selles, et nüüd on valgel võimalus lõigata vastase kuningas etturist g-liini pidi ning seejärel kasutada g5 asuva vankri tagant teed h5 ja g4 kaudu kuninga viimiseks otsustavale väljale f6. Nagu näitab järgnev analüüs, ei suuda must seda plaani takistada. Võiks järgneda: 1. Vg7 Oe4 2. Vg5 Kf7! (Muidu võidab 3. Kh5 otsekohe, näiteks: 2. ... Oc2 3. Kh5 Od1+ 4. Kg6 Kg8 5. Vc5 jne.) 3. Vg3 (Valge ülesanne seisab selles, et mängida oma kuningas f-liinile, ilma et must kuningas pääseks g-liinist üle. Nüüd ähvardab 4. Kg5 Kg7? 5. Kf4+ jne.) 3. ... Oc2 (Või 3. ... Ob1 4. Vg7+ Kf8 5. Vg5! ühes 6. Kh5 jne.) 4. Kh5 Kf6 (Peensus seisab selles, et pärast 4. ... Od1+ 5. Kg5 Kg7 6. Vc3! ei pääse must oda enam õigeaegselt vajalikule diagonaalile b1—h7, näiteks: 6. ... Oe2 7. h5 Of1 8. h6+ Kh7 9. Vc7+

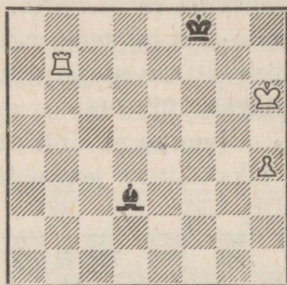


Diagramm 143.

Kh8 10. h7 ühes 11. Kh6 jne. Mängib must aga 4. ... Ob1 või 4. ... Oh7, siis otsustab 5. Vg5. Pärast 4. ... Oa4 tuleb jällegi 5. Kg5 Kg7 6. Vc3! jne.) 5. Vg5 Od1+ 6. Kh6 Kf7 (Ähvardas 7. Vg1 ühes järgneva tulistamisega f-liinil.) 7. Vg7+ Kf6 8. Vg1 Oe2 9. Vg2 Od3 10. Vf2+ ja võidab kergesti.

C. Vanker ratsu vastu

Viigilise tulemuse annab üldjuhtumel ka lõppmäng vankriga ratsu vastu, kuigi nõrgem pool peab hoolitsema selle eest, et tema ratsut ei tõrjutaks kuningast eemale ning et see seejärel kaotsi ei läheks. Toome paar näidet diagrammil 144.

Ülemine seis on viigiline, ükskõik kumb on käigul. Võiks näiteks järgneda: 1. ... Rh6 2. Vh7 Rg8! (Mitte aga

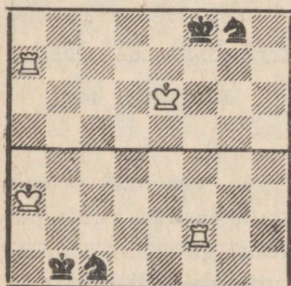


Diagramm 144.

2. ... Rg4? 3. Vh4 Re3 4. Ve4! ja must ratsu läheb peatselt kaotsi.) 3. Vf7+ Ke8 4. Vg7 Kf8! (Kaotab 4. ... Rh6? 5. Vg6 jne.) 5. Vh7 Ke8 6. Vf7 Rh6 7. Vf1 Rg8 ja valge ei pääse edasi. Viigiline on ka diagrammil 144 all toodud seis, näiteks: 1. Vb2+ Ka1 2. Vb8 Re2! (Ekslik oleks 2. ... Ra2 3. Kb3 Kb1 4. Vb7 Rc1+ 5. Kc3+ ühes 6. Kc2 jne.) 3. Kb3 Kb1 4. Vb7 Kc1 jne. kerge viigiga.

Valge võidab aga kergesti, kui ratsu asub analoogilises seisus nurgas. Nihutades näiteks diagrammil 144 ülal toodud seisu ühe rea võrra paremale, võidab valge lihtsalt, nagu kergesti näha. Kui tugevamal poolel on vankri kõrval veel ka ettur, siis võidab ta peaaegu eranditult, vastandina oda puhul esinenud paljudele viigiseisudele.

Vanker oda või ratsuga vankri vastu

Lõppmäng vankri ja odaga vankri vastu esineb praktikas võrdlemisi sageli. Üldreeglina on need lõppmängud viigilised, kuid praktiliselt mitte alati, sest nõrgema poole kaitse nõuab küllaltki suurt tähelepanelikkust. Piirdume ainult paari põhiseisu analüüsiga. Alustame diagrammil 145 tuntud Philidori seisuga, mis on valgele võidetav.

A. Vanker ja oda vankri vastu

Philidori seisu iseloomustavateks tunnusteks on, et must kuningas on tõrjutud äärelle, kuningad asuvad opositsioonis keskliinil, oda on kuninga taga samal liinil ja valge suudab vallutada vankriga 7. rea. Võidutee on siin aga küllaltki keeruline ning nõuab täpset mängu.

On selge, et must käigul olles saaks organiseerida edukat kaitset käiguga 1. ... Vd7+, mis samuti järgneks ka pärast valge võidukatset 1. Oc6 (2. O:d7 patt!). Võit saavutatakse järgnevalt: 1. Vf8+ Ve8 2. Vf7 Ve2! (Parim kaitse. Pärast 2. ... Ve3 või 2. ... Ve1 võidab valge kiiremini, nagu näeme hiljem peavariandis. Katse 2.

... Kc8 3. Va7 Vd8+ 4. Kc6 Kb8 5. Va1 kaotab käigupuuduse tõttu. Ähvardas aga 3. Va7.) 3. Vh7 (Tempokäik!) 3. ... Ve1 (Kiiremini kaotab 3. ... Ve3 4. Vd7+ Ke8 — või 4. ... Kc8 5. Va7 jne. — 5. Va7 Kf8 6. Vf7+ Ke8 7. Vf4! ja nüüd kaotab nii 7. ... Kd8 8. Oe4! kui ka 7. ... Vd3 8. Vg4 otsekohe.) 4. Vb7! (Philidori võidumeetod, kuid sihile viib ka 4. Va7 Vc1 5. Vf7 Ve1 6. Of3! ja must on käigupuuduses, näiteks 6. ... Ke8 7. Vf4 Kd8 8. Oh5 Kc8 9. Vb4 ja pole enam kaitset ähvarduse 10. Og4+ vastu.) 4. ... Vc1 (Olu-

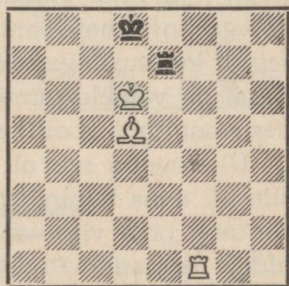


Diagramm 145.

line võiduvariant tekib pärast 4. ... Kc8, näiteks: 5. Va7 Vb1 6. Vh7 Kb8 7. Vh8+ Ka7 8. Va8+ Kb6 9. Vb8+ ja võidab.) 5. Ob3! (Nüüd näeme, miks must sunniti 1. reale: tal puudub tulistamisvõimalus 5. ... Vd1+.) 5. ... Vc3 (Või 5. ... Kc8 6. Vb4 Kd8 7. Vf4 Ve1 8. Oa4 Kc8 9. Oc6 Vd1+ 10. Od5 Kb8 11. Va4 ja võidab.) 6. Oe6 Vd3+ 7. Od5 (Nüüd oleme saavutanud meil juba esinenud seisuga selle vahega, et must vanker on sunnitud ebasoodsale 3. reale. Kaotab otsekohe 7. ... Kc8 8. Va7 või 7. ... Ke8 8. Vg7, mispärast musta vastus on sunnitud.) 7. ... Vc3 8. Vd7+ Kc8 (Või 8. ... Ke8 9. Vg7 jne.) 9. Vh7 Kb8 10. Vb7+ Kc8 11. Vb4 Kd8 (Või 11. ... Vd3 12. Va4 jne.) 12. Oc4! ja mustal pole matiähvarduse 13. Vb8 vastu enam rahuldavat kaitset.

Nagu näha, on Philidori seisus võidu saavutamise küllaltki keeruline ülesanne ning nõuab väga läbimõeldud mängu. Informatsiooni mõttes lisame veel, et analoogilised seisud kuningatega odaliinil (Lolli), või ääreliinil (von der Lasa) on valgele samuti võidetavad, kuna kuningate asudes ratsuliinil (Lolli) must saavutab viigi.

Ülaltoodud seis oli mustale võrdlemisi ebasoodsus, sest siin oli tema kuningas juba tõrjutud äärele ning valge oli suutnud oma vigurid maksimaalselt soodsatele positsioonidele asetada. Praktiliselt on aga kuninga tõrjumine äärele küllaltki tülikas, kui üldse võimalik, ja ka äärel asuva kuninga puhul pole musta olukord sugugi lootusetu. Vaatleme seepärast diagrammil 146 seisuga, kus must on asetanud oma vigurid kaitseks õigesse olukorda ning saavutab viigi.

See Szeni viigiseis on üks tuntumaid ning tavaliselt saavutatav ka siis, kui musta kuningas on pidanud viimasele reale taanduma. Seisuga iseloomustab kuningate asetuse ratsukäigu olukorras, kusjuures must kuningas peab asuma pikemal poolel. See on vajalik selleks, et pärast võidukatset 1. Vb8+ Vc8 2. Vb4 Vc2 3. Vg4 Kc8 4. Vg8+ Kb7 5. Vb8+ oleks kuningal põgenemiseks varuks a-liin.

Tulemuse ei anna ka valge teised võidukatsed, sest tal puuduvad võimalused mõjuvate ähvarduste loomiseks.

Etturite lisamine kõikides viimati mainitud lõppmänguliikides muudab olukorda sedavõrd, et valge etturi lisamine muudab peaaegu kõik lõppmängud võidetavaks, musta etturi(te) lisamine aga sageli ainult raskendab kaitse juhtimist. Viimati mainitud juhul võib sageli kujuneda tülikaks just pativõimaluse puudumine, või etturid võivad takistada oma kuninga minekut vajalikele väljadele.

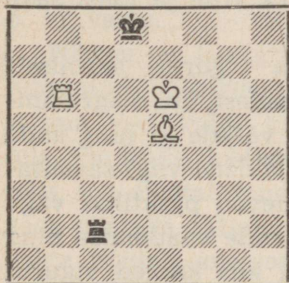


Diagramm 146.

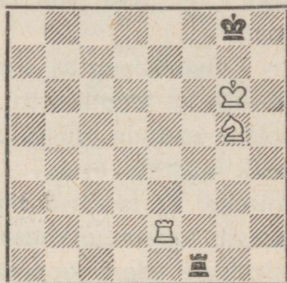


Diagramm 147.

B. Vanker ja ratsu vankri vastu

Lõpuks vaatleme veel mõningaid võimalusi võitluses vankri ja ratsuga vankri vastu. Üldseis on siin viigiline. Valgel tekib mõningaid võiduvõimalusi ainult siis, kui must kuningas on tõrjutud äärelle ning tema vigurid asetsevad võrdlemisi ebasoodsalt. Näitena toome diagramm-seisu 147.

See on üks väheseid võiduseise (Centurini) valgele seda laadi lõppmängudes. Otsekohe rünnates ei saavuta valge midagi, sest 1. Ve8+ Vf8 2. Ve7 Vf1 ei anna tulemusi. Lahkub vanker aga e-liinilt, siis avaneb mustale kaitsevõimalus Kf8. Selle vältimiseks kasutab valge käigupuu- dust ning sunnib vastase vankri väljale f4: 1. Ve3! Vf2 (Ei saa muidugi 1. ... Kf8 2. Rh7+ jne., ja pärast 1. ... Vf4

võib valge mängida otsekohe 2. Va3, näiteks: 2. ... Vf1 3. Va8+ Vf8 4. Va1! ja nüüd annab 4. ... Vf2 või 4. ... Vf4 seisu peavariandist.) 2. Ve1 Vf4 (Pärast 2. ... Vf8 tuleb samuti 3. Va1.) 3. Va1! Vf2 (Nüüd ei saanud must mängida 3. ... Kf8? vastuse 4. Re6+ tõttu.) 4. Re4! Vg2+ 5. Kf6 Kh8 (Ähvardas 6. Va8+ ühes 7. Rg5+.) 6. Va3! Vg1 7. Va2! (Jällegi sunnitakse must vanker käigupuuduse tõttu ebasoodsasse asendisse 4. reale.) 7. ... Vg4 8. Rg5 Vf4+ 9. Kg6 Kg8 (Nüüd oleme saavutanud sama seisu nagu pärast valge 3. käiku, ainult käigul on valge.) 10. Re6! Vg4+ 11. Kf6 Kh8 12. Va8+ Vg8 13. Rf8! ja must saab mati.

Valge saavutas siin võidu musta vigurite äärmiselt ebasoodsa asendi tõttu. Jätkub juba sellest, kui diagrammiseisus asetada musta vanker näiteks väljale g1 ning anda kõik mustale, et 1. ... Kf8 oleks küllaldane viigi saavutamiseks. Et taolised lõppmängud esinevad praktikas väga harva, lõpetame käesoleva näitega nende vaatlemise ning siirdume edasi lõppmängude juurde, kus kerged vigurid heitlevad omavahel.

Odalõppmängud

Lõppmängudes kehtib üldine reegel, mille kohaselt enamatturi väärtus on seda suurem, mida nõrgemad vigurid malelauale jäävad. Nii näiteks on lippude lõppmängus enamattur tavaliselt võrdlemisi väikese väärtusega, samal ajal kui etturite lõppmängus kindlustab ta enamasti võidu.

Selle reegli kohaselt omab enamattur ka odade lõppmängus suurt väärtust, muidugi kui on tegemist sama värvi odadega, kuigi lõppmängus oda ja ühe etturiga oda vastu on nõrgemal poolel tavaliselt suuri viigilootusi. Alustamegi oma ülevaadet juhtudega, kus malelaul on sama värvi odad ja lisaks veel ühel poolel ettur.

Sama värvi odad etturitega

Valime esimeseks vaatlusobjektiks üldseisu diagrammil 148, kus valge ettur on suutnud juba 6. reale tungida.

Valge viib siin oma etturi üle vastase poolt kontrollitud välja e7, mis on alati võimalik, olenemata sellest, kumb on käigul. Võidumanööver on iseloomulik: 1. Of6 + Kc8 (Mitte aga 1. ... Kc7 2. Oe7 Of2 3. Od6 +! jne.) 2. Oe7 Of2 3. Od6 Oh4 4. Oe5! ja mustal pole enam kaitset ähvarduse 5. Of6, 6. e7 vastu.

Näeme, et lisaks kaugele ettenihutatud etturile peab hästi seisma veel valge kuningas, sest seis muutuks lootusetult viigiliseks, kui mustal õnnestuks kuningaga pääseda väljale e8. Kuid kas valge võidab analoogilises seisus alati, olenemata sellest, kus asub musta kuningas?

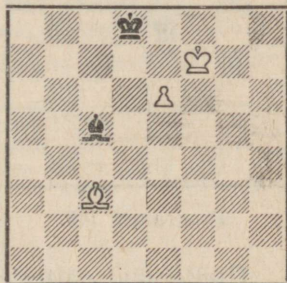


Diagramm 148.

Osutub et ei. Diagrammseisus 148 seisab musta kuningas ebasoodsalt passiivses olukorras, mispärast valge saab takistamatult oma võiduplaani teostada. Parim väli mustale kuningale on siin f5 (Kf7, Oc3, Ee6 — Kf5, Oc5), mis muudab seisu viigiliseks. Põhjus selgub variandist 1. Of6 Ob4 2. Oe7 Od2 3. Oc5 Og5 4. Od4 Oh4 ja nüüd ei saa valge teha vajalikku käiku 5. Of6. Tal pole võimalik seisu tugevdada ja viigiline tulemus on paratamatu.

Diagrammseisule analoogilistel juhtudel oleneb seega võit või viik sellest, kas musta kuningas suudab õigeaegselt pääseda valge kuningaga samale reale lähiopositsiooni, antud juhul väljale f5. Toome selgituseks veel ühe näite diagrammil 149.

Siin oleneb võit või viik sellest, kumb on käigul. Valge käigul olles võidab kergesti, mängides 1. Oe7 Od2 2. Oa3 Og5 3. Ob2, sest 4. Of6 pole enam võimalik takistada. Must

saavutab käigul olles aga viigi, kuid seda ainult ainukese õige kaitsekäiguga 1. ... Ke4! (Muidugi mitte 1. ... Ke5? 2. Oe7 ühes 3. Of6+.) Pärast 2. Oe7 Od2 3. Oa3 Og5 4. Ob2 jõuab must teha vajaliku käigu 4. ... Kf5!, saavutades meile juba tuntud viigiseisu.

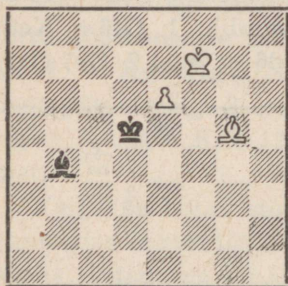


Diagramm 149.

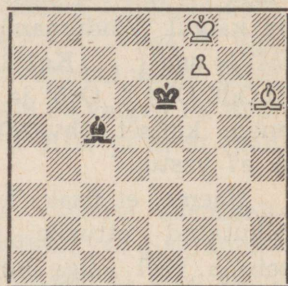


Diagramm 150.

Ülaltoodud näitest nägime, et edukaks kaitseks on oluline etturi edasitungi takistamine kahelt diagonaalilt, antud juhul a3—f8 ja d8—h4. Kui üks neist diagonaalidest jääb liiga lühikeseks, võib tugevamal poolel tekkida võiduvõimalusi ka neis seisudes, mis tavaliselt oleksid viigilised. Sellest järeldub, et sama värvi odade lõppmängus muutub diagrammseisule 148 analoogilistes seisudes ettur seda tugevamaks, mida lähemal ta asub malelaua äärelle. Lisaks sellele võib teha veel teise järelduse, ja nimelt: võiduvõimaluste suurendamiseks peab tugevama poole kuningas asuma lähemal malelaua äärelle, s. o. lähemal poolel, kus ta suudab piirata vastase oda tegevusvabadust lähemal diagonaalil. Toome näitena diagrammseisu 150.

Siin on valge ettur odaliinil, muutes seega musta oda teise kaitsediagonaali võrdlemisi lühikeseks (f8—h6). Tekib küsimus, kuhu on valgel kuningal nüüd sobivam minna? See küsimus on väga oluline ning muudab diagrammseisu valgele võidetavaks või viigiliseks.

Tundes eeltoodud juhiseid, pole raske leida võidujätku 1. Kg8!, näiteks: 1. ... Kf5 2. Of8 Oe3 3. Ob4 Oh6 4. Od2

võidetavaks, kui tuua see kahe rea võrra allapoole (Kb6, Oc6, Ea4 — Kb4, Oc4). Võiduidee pole keeruline: 1. ... Ob3 2. a5 Oc4 3. Ob7 Ob5 (Sama tulemuse annab ka 3. ... Oe2 4. Oa6 Og4 5. Ob5 Oc8 6. Oc6, või 4. ... Of3 5. Ob5 Ob7 6. Od7! jne.) 4. Oa6 Oc6 (Või 4. ... Od7 5. Od3 Oc8 6. Oe4 Ka4 7. Od5 Kb4 8. Oc6! jne.) 5. Od3 Ob7 6. Ob5! Oc8 7. Oc6 ja must kaotab käigupuuduse tõttu.

Selle näitega lõpetame lõppmängude vaatlemise sama värvi odadega, kus tugevamal poolel on lisaks veel üks ettur. Muidugi jõudsime siin tutvuda ainult väikese osaga neist lõppmängudest ega vaadelnud üldse seise, kus ettur asub alles kaugemal tagalas. Kuid need probleemid viiksid meid liiga kaugele. Samuti ei vaatle me siin ka seise, kus mõlemal poolel on üks ettur. Need lõpevad üldjuhtudel viigiga, teistsugune tulemus on võimalik ainult siis, kui ühel poolel on mingi teistlaadne paremus.

Võiks veel vaadelda mõningaid juhte võitluses odaga oda ja kahe etturi vastu, kuid loobume ka sellest märkusega, et sel juhul tugevam pool tavaliselt võidab.

Lahkvärvi odad etturitega

Täie õigusega nimetatakse lahkvärvi odade olemasolu lõppmängus peaaegu kindlaks viigi tunnuseks. Lahkvärvi odad ei saa teineteist segada, mistõttu otsustavaks muutub etturite asetus ning kuningate aktiivsus. Nii näiteks ei paku lõppmäng oda ja etturiga oda vastu lahkvärvi odade juures üldjuhuna mingeid võidulootusi, ja ka võitluses kaheetturilise ülekaalu vastu säilitab nõrgem pool tavaliselt häid kaitsevõimalusi. Leidub isegi seise, kus oda suudab edukalt võidelda vastase oda ja kolme etturi vastu, nagu näiteks Kd3, Od1 — Kc5, Oe5, Ec3, d4, e3. Siin on musta etturid blokeeritud, must kuningas ei pääse nende edasiliikumist abistama, seetõttu on viik paratamatu.

A. Etturid on eraldatud

Alustame oma vaatlusi seisuga, kus valgel on kaks teineteisest eraldatud enametturit.

Üldreeglina võivad eraldatud etturid siis, kui vahe nende vahel moodustab vähemalt kaks rida, kuigi ka selles suhtes on erandeid. Näiteks diagrammseisus 153 hoiab küll must kuningas c-etturit ja oda f-etturit, kuid nad ei suuda kaitses teineteist toetada ja valge kuninga edasitung otsustab: 1. Of3 Oh4 2. Ke6 Kd8 3. f6 Og5 4. f7 Oh6 8. Kf6 Of8 9. Kg6 Ke7 10. Kh7 Kd8 11. Kg8 ja valge võidab.

Sellest näitest selgub, miks etturite eraldatus on valgele kasulik. Kui näiteks diagrammseisus 153 asetada valge Ef5 väljale e5 (Kd5, Oh5, Ec6, e5 — Kc7, Oe7), muutub seis viigiliseks. Sest pärast 1. Of3 Oh4 2. Ke6 Og5 3. Kf7 Oh4 4. e6 kaitseb must end käiguga 4. ... Kd8!, nüüd võib valge parimal juhul võita vastase oda oma mõlemate etturite eest. Seis on viik.

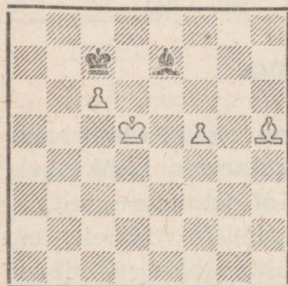


Diagramm 153.

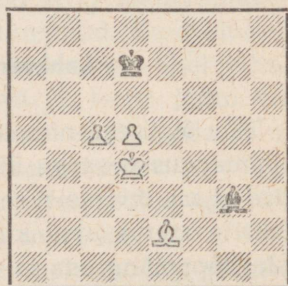


Diagramm 154.

B. Etturid on seotud

Huvitaval kombel pole seotud vabaetturid lahkvärvi odade lõppmängus sugugi kindlaks võidugarantiiks. Vastupidi, nõrgem pool saavutab siin sageli viigi, kui tal õnnestub oma vigurid asetada parimatele positsioonidele. Üld-

reeglina võidab valge siis, kui tal õnnestub oma etturid viia edasi kuni 6. reale, sest sel juhul jääb mustale odale etturite ees liig vähe liikumisvabadust. Asuvad etturid aga kaugemal, oleneb kõik musta vigurite asetusest. Vaadeldagem diagrammseisu 154.

Selles seisus saavutab valge võidu just seetõttu, et musta oda pole suutnud sisse võtta parimat positsiooni. Taolistes seisudes peab oda asuma vabaetturite ees ja ründama üht neist, takistades samal ajal ka teise edasiniikumist. Antud juhul on musta odale sääraseks väljaks f8, mis muudaks seisu viigiliseks.

Valge võiduidee diagrammseisus 154 seisab selles, et ta peab oma kuningaga toetama d-etturi edasiliikumist. Otsekohe 1. d6? muidugi ei kõlba 1. ... O:d6 tõttu, ja pärast 1. c6 + Kc7 tekib surnud viigiseis. Valge peab taolistes seisudes alati hoiduma etturite asetamisest oda värvi väljadele nii, et must võiks vallutada seejuures tekkivad «augud» ning saavutada viigiseisu.

Etturi edasiliikumist saab valge kuningas toetada ainult väljadelt c6 või e6, mis aga momendil on mõlemad musta kuninga kontrolli all. Seepärast peab valge alguses odaga tulistama ning vaatama, kuhu poole must kuningas läheb, et sellest olenevalt valida tee oma kuninga lähenemiseks. Kust aga tulistada, kas g4 või b5?

Ka siin on vastus kiiresti käes. Pärast 1. Og4 + Kc7 2. Ke4 mängiks must 2. ... Of2! 3. d6 + Kc6 kerge viigiga, mispärast võiduteed tuleb alustada tulistamisega 1. Ob5 +. Mustal on nüüd kaks kaitsevõimalust.

Kui 1. ... Kc7, siis alustab valge kuningas teekonda e6 suunas: 2. Ke4 Oh2 (Või 2. ... Of2 3. d6 + ühes 4. c6 jne.) 3. Kf5 Og3 4. Ke6 ühes 5. d6 + ja võidab kergesti. Mängib must aga 1. ... Ke7, on valge võit küll veidi keerulisem, kuid siiski täiesti selge: 2. Oa4 Of4 3. Kc4 Og3 4. Kb5 Kd7 5. Kb6 + Ke7 6. Kc6 Of4 7. Ob3 Og3 8. d6 + Kd8 9. Kd5 Of4 10. c6 ja võidab kergesti.

Sellest võiduvariandist nägime, et valgel peab olema võimalik mööduda kuningaga etturitest mõlemalt poolt, mispärast etturipaari nihutamine malelaua ääre poole suurendab märgatavalt musta viigivõimalusi. Kujukaks näiteks on analoogiline seis diagrammil 155.

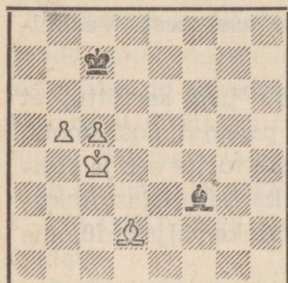


Diagramm 155.

Katse võita siin analoogiliselt diagrammseisule 154 ei anna tulemusi, näiteks: 1. Oa5+ Kd7! (Pärast 1. ... Kb7 tuleks 2. Kd4, ähvardades Kd4—e5—d6 jne.) 2. Ob6 Og2 3. Kb4 Of3 4. Ka5 Ob7! ja valge kuningas ei pääse edasi, sest pärast 5. Oa7 järgneb 5. ...

Kc7 jne. Valge võib katsetada veel veidi kavalamat võimalust 1. Kb4 Og2 2. Ka5, ähvardades 3. Ka6, kuid ka sel juhul on mustal rahuldav kaitse: 2. ... Kb7! 3. Og5 Of3 4. Od8 Og2 5. Ob6 Oe4. Nüüd võib valge mängida 6. Kb4, plaanitsedes kuningamanöövrit d6, kuid tema oda õnnetu seis võimaldab mustal vigurid vajalikult ümber paigutada 6. ... Og6! 7. Oa5 Oe8!, mille järel viik on juba ilmne.

Näeme, et viiendal real asuvate etturite puhul on mustal juba mitmeid viigivõimalusi, mis loomulikult suurenevad, kui etturid asuvad veelgi kaugemal allpool. Lähemalt me neid võimalusi vaatlema ei hakka. Ühtlasi lõpetame selle näitega ka odade lõppmängude vaatlemise ning siirdume seisude juurde, kus odal tuleb võidelda vastase ratsu või etturite vastu.

Oda ratsu vastu etturitega

Küsimus, kas lõppmängus on oda ratsust tugevam või vastupidi, on kaua aega olnud teoretikute hulgas elavaks vaidlusobjektiks. On üldiselt teada, et näiteks Tšigorin oli suur ratsude pooldaja, samal ajal kui Steinitz ja hiljem Tarrasch olid veendunud oda eelistes. Absoluutset tõde sel-

les küsimuses pole, palju oleneb siin malelaua asetsevast seisust. Üldreeglina on oda oma kaugeleulatuva mõju-
piirkonnaga eelistatavam siis, kui mäng toimub mõlemal
tiival ja seis on lahtine. Ratsu eelised tulevad ilmsiks kin-
nistes seisudes, eriti siis, kui oda liikumisvabadus on oma
etturiga piiratud. Lõpuks on oluline veel asjaolu, et oda
võib äärel asetseva ratsu mängust isoleerida (Od5, Ra5),
mida ratsu aga kuidagi ei suuda.

Lõppmängud üksiku odaga ratsu vastu ilma etturiteta
on muidugi viigilised, samuti pole tavaliselt võiduks kül-
laldane ka etturi ülekaal ükskõik kummal poolel. Kui aga
ühel poolel on juba kaks etturit rohkem või enamettur sei-
sudes, kus on järel suurem arv ettureid, on võit tõenäoline.
Seejuures suudab nõrgem pool tavaliselt odaga osutada
tõhusamat vastupanu kui ratsuga.

A. Oda ja ettur ratsu vastu

Mingit süstemaatilist tunnust sedalaadsete seisude või-
detavuse või viigilisuse kohta ei eksisteeri, mispärast piir-
dume ainult mõningate näidetega. Alustame seisudega, kus
oda etturiga võitleb üksiku ratsu vastu.

On selge, et valge võiduvõimalused võivad esineda
ainult kahel juhul, nimelt: 1) kui must kuningas ega ratsu
ei suuda takistada etturi lipustumist; ja 2) kui valgel
õnnestub oda või kuninga abil asetada musta ratsu pati-
seisu, mille järel must võib sattuda käigupuudusse. Vii-
mati mainitud võimalus esinebki
diagrammseisus 156.

Musta ratsu ilmselt liikuda ei
saa. Valge sihiks on sundida musta
kuningas eemale Ec6 naabervälja-
delt, mille järel ähvardus K:e8
otsustaks. Selleks otstarbeks pole
katsed 1. Od4+ Kd5 või 1. Oe5
Kb6! 2. Od4+ Kb5 küllaldased,
sest mõlemal juhul jääb valge ise

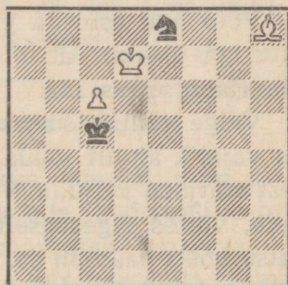


Diagramm 156.

käigupuudusse. Sihile viib järgmine õpetlik manööver:
 1. Oc3! Kb6 2. Oa5+! Kb5 (Pärast 2. ... Kc5 3. Od8 võidab
 valge kiiremini.) 3. Od8 Kc5 4. Oh4 Kb5 (Või ka 4. ... Kd5.
 Pärast 4. ... Kb6 võidab 5. Of2+ Kb5 6. Od4 jne.) 5. Og5!
 (Nüüd on must käigupuuduses!) 5. ... Kc5 6. Oe3+ Kd5
 (b5) 7. Od4! ja valge võidab kergesti pärast 7. ... Rd6
 8. c7 jne.

Valge võiduvõimalused muidugi suurenevad, kui ettur
 asetseb juba 7. real. Samuti pakub paremaid võidulootusi
 ka äärel lähemal asuv ettur, sest seda on ratsul raskem
 kinni pidada. Toome näitena diagrammseisu 157, kus valge
 saavutab võidu isegi algseisus asetseva etturiga.

Valge jätkab siin 1. Kg5 Rf2 2. h4! Re4+ 3. Kg6 ja või-
 dab, sest pärast 3. ... R:d6 4. h5 ei suuda must etturit enam
 kinni püüda, näiteks: 4. ... Rc4 5. h6 Re5+ 6. Kg7 jne.
 Samuti ei päästa musta ka 3. ... Rf2 4. h5 Rg4 5. Kg5 jne.

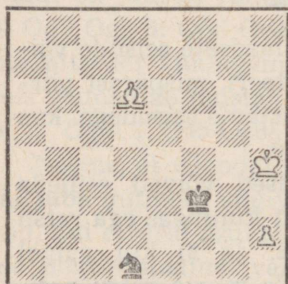


Diagramm 157.

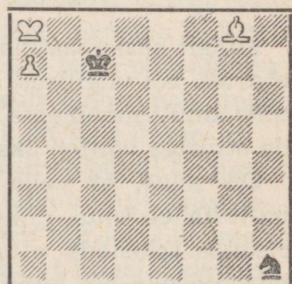


Diagramm 158.

Võib aga esineda erandseise, kus valge peab oda ja
 etturiga üksiku ratsu vastu võitlema viigi eest! Näiteks
 diagrammseisus 158.

Valge kuningas asetseb siin õnnetult patiseisus. Mustal
 on vajalik ainult jõuda oma ratsuga väljale b6, et võitlu-
 sest võitjana väljuda. Valgel on seda siiski võimalik takis-
 tada, võttes õigeaegselt kontrolli alla väljad, kust must
 ratsu võiks pääseda b6, nimelt: a4, c4, d5, d7 ja c8. Näeme,
 et suurema osa neist väljadest kontrollib oda väljadelt b3

ja e6, mispärast valgel on kasulik hoida oma oda diagonaalil a2—g8. Diagramm seisust võiks järgneda: 1. Oa2 Rf2 2. Og8 Rd3 3. Oc4 (Mitte aga 3. Oe6? Re5! ja must ratsu pääseb c4 või d7 kaudu b6.) 3. ... Rc5 4. Ob5 Re4 5. Oc4 Rd6 6. Oe6 Rb5 7. Og8 Rc3 8. Ob3 ja must ei pääse edasi: partii lõpeb paratamatult viigiga.

Kui tugevamal poolel on koos odaga kaheetturiline ülekaal, on võit peaaegu alati kindlustatud. Mõningaid raskusi võib tekkida ainult siis, kui üks etturitest asub äärel ja oda on selle etturi moondumisväljale vastasvärvi. Samuti tuleb seotud etturite puhul hoiduda sellest, et vastase kuningas ja ratsu suudaksid blokeerida etturid odale vastasvärvi väljadel. Näite süstemaatilise võiduteest toome diagrammil 159.

See üldseis on valgele kergesti võidetav, ükskõik kui kaugel etturid asetsevad. Tuleb ainult vältida etturite edasiviimist vales järjekorras. Nii näiteks saavutaks must pärast 1. d4? viigi jätkuga 1. ... Kd5 2. Kd3 Rd6 ühes 3. ... Re4, blokeerides valge etturid. Etturid

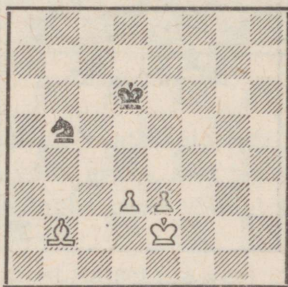


Diagramm 159.

tuleb reeglina asetada odale vastasvärvi väljadele, nimelt: 1. e4! Kc5 2. Ke3 Kd6 (Katse 2. ... Kb4 3. Og7 ei anna midagi.) 3. d4 Rc7 4. Kd3 (Muidugi mitte otsekohe 4. d5? R:d5 jne.) 4. ... Kc6 5. Kc4 Kd6 6. d5 Re8 7. e5+Ke7 8. Oa3+ Kf7 9. Kc5 ja valge võidab kergesti.

B. Ratsu ja ettur oda vastu

Nüüd asume seisude juurde, kus enamettur on ratsu poolel ja selle vastu võitleb üksik oda. Üldreeglina osutub oda säärases olukorras ratsust märgatavalt tugevamaks ning viigistab sageli isegi ilma oma kuninga abita. Nimelt siis, kui ettur asub keskliinil, nii et odal on võimalik takis-

tada selle edasiliikumist mõlemalt poolt küllaltki pikkadel diagonaalidel. Toome näitena diagrammseisu 160.

Siin on musta odal varuks pikad diagonaalid a4—e8 ja h3—c8, seetõttu suudab ta takistada etturi edasiminekut ka ilma oma kuninga abita. Valge võib katsetada näiteks 1. Ke6 Ob5 2. Ke7 Oc6 3. Kd8 Ob5 4. Kc7 Kg1 5. Rd3 Kh1 6. Re5, ähvardades 7. Rc6, mispäras must mängib 6. ... Oe8!. Nüüd võib edasi järgneda 7. Rd7 Kg1 8. Kd8 Og6 9. Ke7 Of5 10. Rc5, ähvardades 11. Re6, mille vastu mustal on jällegi kaitse 10. ... Oc8!. On kergesti näha, et valge ei suuda kuidagi etturit lipustada.

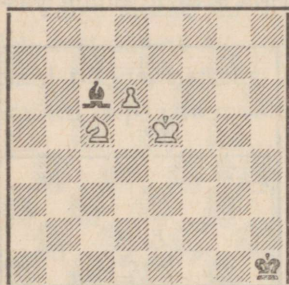


Diagramm 160.

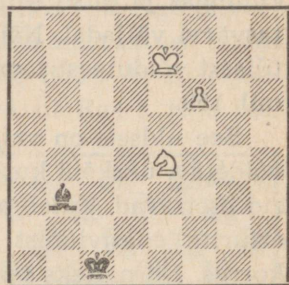


Diagramm 161.

Kui aga üks diagonaalidest on liig lühike, võib musta kaitse kuninga kaugel olles osutada ebaküllaldaseks. Toome näitena diagrammseisu 161.

Järgneva õpetliku võidutee teostamiseks kasutab valge asjaolu, et diagonaal h5—e8 pole edukaks kaitseks küllalt pikk: 1. Rg5! Og8 (Ähvarduse 2. Re6 tõttu sunnitud.) 2. Rf7 Kd2 (Pärast 2. ... Oh7 võidab 3. Rh6 Og6 4. Rf5 ja manöövri Rf5—h4—g2—f4 vastu pole enam kaitset.) 3. Kf8 Oh7 4. Rg5 Od3 (Ei aita ka 4. ... Og6 5. Kg7 ja nüüd kas 5. ... Oh5 6. Kh6 Oe8 7. Re4+ ühes 8, Rd6 või 5. ... Oe8 6. Re4+ ühes 7. Rd6 ja 8. Kh6, mõlemal juhul ilmse võiduga.) 5. Re6 Og6 (Või 5. ... Of5 6. Ke7 Og6 7. Rf4 jne.) 6. Rf4 Oc2 7. Ke7 Ob3 8. Re6 ja võidab.

Üldreeglina muutub kaitse seda raskemaks, mida lähemal ettur malelaua äärelle asub. See on ka selge, sest säärasel juhul tuleb odal juhtida kaitsetegevust praktiliselt ainult ühel diagonaalil. Ääreetturi puhul tekib seejuures aga uusi kaitsevõimalusi, mille kohta toome diagrammi 162.

Esimesel pilgul näib valge olukord lootusetuna, sest tarvitseb ju mustal mängida oma ratsu g2, mille järel ettur paratamatult lipustub. Kuid valgel on siin üllatav kaitsevõimalus 1. Of3 Rf4 2. Oh1!. Kui must nüüd lööb 2. ... K:h1, tekib küsimus, kuhu peab valge oma kuninga mängima, kas f2 või f1? Siin kehtib reegel, et kuningas tuleb asetada vastase ratsuga sama värvi väljale, seega 3. Kf2!. Vaatamata ratsu ja etturi ülekaalule must nüüd enam võita ei saa, sest tema kuningas on patiseisus ja valge kuningat pole võimalik sundida lahkuma väljadelt f2 ja f1.

Löömise 2. ... K:h1 asemel võib must katsetada veel 2. ... Rg2+ 3. Ke2 Rh4 (Pärast 3. ... K:h1 on 4. Kf1! õige vastus.) 4. Ke1 Rf5, sest nüüd ei saa valge mängida 5. Ke2 vastuse 5. ... Rg3+ tõttu. Kuid käiguga 4. ... Rf5 on must loobunud ähvardusest Rg2, mispärast valge oda on jällegi vaba, ja pärast 5. Oa8 Rh4 6. Oh1! Rg6 7. Oa8 jne. ei suuda must oma seisuga enam tugevdada.

Muidugi on lõppmängudes ratsu ja etturiga oda vastu veel palju huvitavaid ja õpetlikke seise, mida me käesolevas raamatus ei käsitle.

Lõpuks mainime veel, et võitluses ratsu ja kahe etturi vastu on oda võimalused minimaalsed, kuigi veidi soodsamad kui ratsu puhul oda ja kahe etturi vastu. Huvitavat viigiseisu vaatleme diagrammil 163.

See seis tekkis 1927. a. Kecskemeti turniiril mängitud partiis Vajda-Aljechin. Pärast 1. ... Kg5 2. Kf3 Oa5 läks

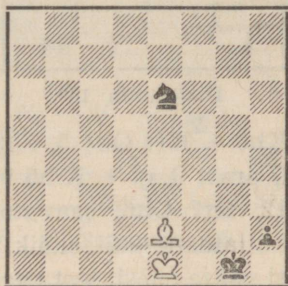


Diagramm 162.

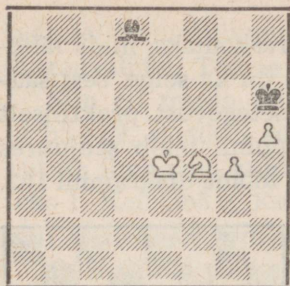


Diagramm 163.

partii katkestamisele. Vajda pidas oma seisu kergesti võidetuks, samal ajal kui Aljechin otsis meeleheitlikult pääsuvõimalusi. Lõpuks ta leidiski raske viigitee! Olles veendunud vastase analüüsi paikapidavuses, leppis Vajda viigiga. Seisu üksikasjaline analüüs veniks liig pikale, seepärast toome ainult lühidalt võimaliku jätku: 3. Rh3+ Kh6 4. Kf4 Ob4 5. Kf5 Oe7 6. Rf2 Oa3 7. Re4 Ob4! 8. Rg5 (Pärast 8. g5+ K:h5 9. Rf6+ Kh4 10. g6 Of8 11. Ke6 Kg5 12. Kf7 Oh6! saavutab must viigi.) 8. ... Oa3! (Ainuke küllaldane kaitsekäik!) 9. Rf7+ Kg7 10. Ke6 Oc1 ja valge ei pääse edasi, sest pärast 11. g5 tuleb 11. ... O:g5! 12. R:g5 Kh6 ja viimane ettur langeb. Soovitame kõikidele seda seisu veel iseseisvalt uurida ning veenduda, et musta tähelepaneliku kaitse korral ei suuda valge siin otsustavat ülekaalu saavutada.

Oda etturite vastu

Oda on võitluses etturite vastu mõjuvam vigur kui ratsu ning suudab oma avara tegevuspiirkonna tõttu isegi mitme vabaetturi vastu edukalt võidelda. Järgnevalt vaatleme mõningaid näiteid seda liiki lõppmängudest.

Lõppmäng odaga ühe etturi vastu on muidugi viigiline, kui ettur just ei lipustu. Sama olukord tekib ka võitluses odaga kahe etturi vastu, kui need on eraldatud ja kuningas suudab ühe etturi edasitungi takistada. Huvitavat erandit selles suhtes näeme diagrammseisus 164.

Siin seisab musta oda niivõrd ebasoodsalt, et pärast 1. a5 pole ta enam võimeline takistama a-etturi edasiminekut. Võidutee on aga küllaltki huvitav ning õpetlik: 1. ... Of8 2. Kd5 Oh6 ja nüüd 3. g5+!. Kui must lööb 3. ... K:g5, siis võidab 4. a6; pärast 3. ... O:g5 tuleb aga 4. Ke4 Oh4

5. Kf3! ja mustal pole enam kaitset ähvarduse a5—a6—a7 vastu. Erakordne juhtum, kus üksik ettur osutub odast tugevamaks.

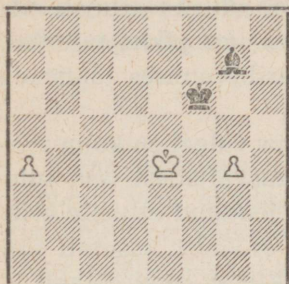


Diagramm 164.

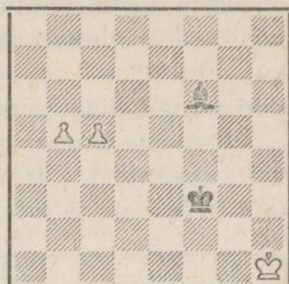


Diagramm 165.

Seotud etturite puhul oleneb võit või viik sellest, kui kaugel etturid asuvad, kus on mõlema poole kuningad ja kuidas on oda asetatud etturite suhtes. Vaatleme seisdiagrammil 165.

Siin seisab musta oda küllalt aktiivselt, et mustale viiki kindlustada. Nii pärast 1. b6 Od4 2. b7 Oe5 kui ka pärast 1. c6 Od8 on valge etturid kinni peetud ning viik kindlustatud.

Asub musta oda aga ebasoodsamal positsioonil, siis õnnestub valgel võita. Näiteks musta Og7 või Oh8 puhul võidab 1. c6 Oe5 2. b6, sest mustal puudub kaitse 1. ... Od8. Samuti musta Oa7 puhul annab 1. b6 Ob8 2. c6 valgele võidu. Seisab must oda aga a5, on seis viigiline, sest pärast 1. b6 Ke4 ei pääse valge etturid edasi.

On aga mustal selles seisus valget värvi oda, on sellest viigiks küllalt, kui must suudab mängida oda diagonaalile h1—a8. Viigi saavutab must ka oda seisdiagrammil 165 pärast 1. c6 Oa8! või Oe2 puhul pärast 1. b6 Kg3, ähvardades 2. ... Of3+.

Üldiselt võivad kaks etturit oda vastu, kui neid toetab oma kuningas ja vastase kuningas asub etturitest eemal. Asub must kuningas aga etturite ees, on seis tava-

liselt viigiline. Muidugi on siin palju erandeid, kuid neid me lähemalt vaatlema ei hakka.

Oda kolme etturi vastu üldseisus kaotab, kuigi ka siin oleneb palju malendite asetusest. Nii näiteks suudab oda sageli seisu edukalt kaitsta, kasutades oma pikka tuleliini, kui etturid on võimalik nende edasiliikumises takistada piki mingit diagonaali.

Vaatleme diagrammil 166 seisu, kus valgel on kolm seotud vabaetturit, mis asuvad lipustumisväljadest veel suhteliselt kaugel, ja must kuningas on jõudnud etturite ette.

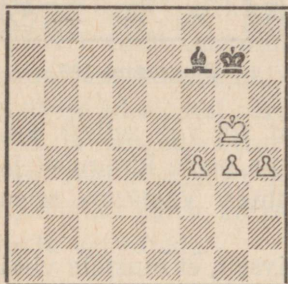


Diagramm 166.

Oletame, et must kasutab siin passiivset taktikat ning jätkab 1. ... Oe8 2. f5 Of7 3. h5 (Pärast 3. Kf4 Kf6 4. g5+ Kg7 5. Ke5 Oh5 6. Ke6 Of7+ 7. Ke7 Oh5 8. f6+ Kg8 saavutab must viigi.) 3. ... Oe8?

Nüüd ei anna valgele võitu 4. f6+ Kg8!, näiteks: 5. Kh6 Kf7 6. g5 Ob5 7. Kh7 (Või 7. g6+ K:f6 8. Kh7 Od3! jne.) 7. ... Od3+ 8. Kh8 Oe4 9. g6+ O:g6! jne. või ka 5. Kf5 (5. Kf4 Ob5!) 5. ... Od7+ 6. Kf4 Ob5 7. Ke5 (7. g5 Oe2 8. h6 Od3 9. Ke5 Kf7 jne.) 7. ... Oe2! ja must saavutab viigi.

Valge võidab järgmise peene manöövriga: 4. Kf4! Of7 (Või 4. ... Ob5 5. g5 Oe2 6. h6+, ja nüüd annab 6. ... Kh7 peavariandi, katse 6. ... Kf7 7. Ke5 Oh5 8. Kd6 annab mustale lootusetu seisu.) 5. Ke5 Oc4 (Või 5. ... Oe8 6. Ke6 Of7+ 7. Ke7 Oc4 8. f6+ Kg8 9. h6 ja võidab.) 6. g5 Oe2 7. h6+ Kh7 8. Ke6 Od3 (Kaotab ka 8. ... Og4 9. Kf6 Oe2 10. Ke7 ühes 11. f6 jne.) 9. f6! Oc4+ 10. Ke7 Kg6 11. f7! O:f7 12. h7 K:f7 13. K:h7 ja võidab.

Diagrammseis on mustale kaitstav, kui ta viib oma oda otsekohe aktiivsesse kaitseseisu, mängides hiljemalt 3. käigul 3. ... Ob3!, näiteks: 4. Kf4 Od1! ja valge ei suuda enam

midagi ette võtta, või ka 4. f6+ Kf7 5. Kh6 K:f6 6. g5+ Kf7 7. Kh7 Oc2+ 8. g6+ Kf6 jne. kerge viigiga.

Diagrammseisu 166 analüüsis näeme, et kaitse odaga kolme etturi vastu on küllaltki raske ning nõuab väga täpset mängu, ka sel juhul, kui etturid on eraldatud.

Erandlikke seise

Enne siirdumist ratsude lõppmängude juurde peatume lühidalt veel mõningate erandlike seisude juures, mille tundmine on kõikidele õppijatele äärmiselt tähtis. Alustame viigiseisuga diagrammil 167.

Vasakul toodud seisus ei suuda valge võita, vaatamata oda ning etturi ülekaalule, sest musta kuningat pole kuidagi võimalik sundida lahkuma nurgaväljalt a8. Taolise viigiseisu tunnuseks on, et ettur asub ääreliinil ja oda on etturi moondumisväljale vastasvärvi.

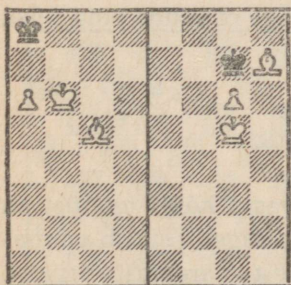


Diagramm 167.

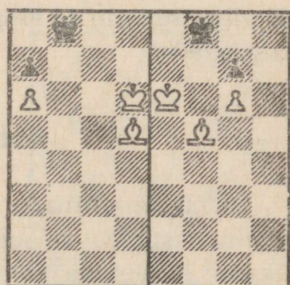


Diagramm 168.

Huvitav viigiseis on toodud diagrammil 167 paremal. See on tingitud valge oda ebasoodsast asendist. Musta kuningat pole võimalik sundida lahkuma väljadelt h8 ja g7, odakahing g8 annab aga viigilise etturilõppmängu.

Olles juba alustanud erakordsete viigiseisude vaatlemist, toome diagrammil 168 veel mõningaid huvitavaid näiteid.

Vasakul toodud seisus on valgel oda enam, kuid sel-

lest ülekaalust ei piisa võiduks. Kinnistatud etturitepaar a6 ja a7 ei võimalda valgel kuningal rünnata musta etturit ja katse 1. Kc6 Kc8 2. Oe6+ Kb8 3. Of5 Ka8 4. Kc7 annab patiseisu.

Viigiline on ka paremal toodud seis. Jällegi seetõttu, et valgel puudub võimalus etturi g7 edukaks ründamiseks. Pärast 1. Oe4 Kg8 2. Ke7 Kh8 3. Od5 või 3. Kf7 on must patis, teisiti pole valgel aga võimalik oma seisu tugevdada. Viigiliseks jääb seis ka siis, kui algseisus vahetada valge kuninga ja oda asukohad. Sest pärast 1. Ke5 Ke7 2. Od5 Kf8 3. Kd6 Ke8 4. Oe6 Kf8 5. Kd7 on must jällegi patis, teisiti ei saa teda sundida eemalduma etturi g7 kaitsest.

Diagrammil 168 paremal toodud seis jääb viigiliseks ka siis, kui valge oda asub mustadel väljadel, näiteks e5. Sel juhul võib valge katsetada näiteks 1. Kd7 Kg8 2. Ke7 Kh8 3. Of6, mis pärast 3. ... g:f6 4. Kf7 annaks võidu. Kuid must mängib 3. ... Kg8!, ähvardades alles nüüd lüüa f6 viigilise etturite lõppmänguga. Valge ei suuda oma seisu tugevdada.

Ratsulõppmängud

Ratsu on võitluses vabaetturite vastu kõige mannetum vigur, mis pärast ratsude lõppmängus sageli osutub võimalikuks saavutada võitu minimaalselt paremast seisust. Nagu odagi puhul, muutub ratsu ülesanne raskemaks siis, kui vabaettur asub malelaua äärele lähemal, sest sel juhul saab ratsu etturi edasilikumist ainult ühelt poolt takistada. Vaatleme alljärgnevalt mõningaid näiteid ratsude lõppmängudest, kus nõrgemal poolel tuleb võidelda vastase vabaetturi vastu.

Ratsu ja ettur ratsu vastu

Üldjuhul on lõppmäng ratsu ja etturiga ratsu vastu muidugi viigiline, kuid sageli õnnestub tugevamal poolel

ka võita. Eriti siis, kui ettur on juba kaugemale edasi tunginud ja vastase kuningas pole tema ette jõudnud. Diagrammseisus 169 kaitseb must ratsu küll moondumisvälja b8, kuid sellele vaatamata suudab valge järgneva õpetliku manöövriga otsustava ülekaalu saavutada: 1. Rg6! Kd5 (Ähvardas 2. Re5+. Pärast 1. ... Kd6, 1. ... Kc7 või 1. ... Kb5 võidab valge otsekohe käiguga 2. Rf8, sest ratsukäikude järel lipustub ettur tulega.) 2. Rf8 Re5 3. Kb6 (Muidugi mitte 3. b8L Rc6+ jne.) 3. ... Rc6 4. Rd7 Kd6 5. Re5! Rb8 6. Ka7 Kc7 7. Rc4 Rc6+ (Või 7. ... Rd7 8. Rb6 Rb8 9. Rd5+ ja võidab.) 8. Ka8 Rb8 9. Rb6 Ra6 (Või 9. ... Rd6 10. Rd5+ ühes 11. Rb4 jne.) 10. Rd5+ ühes 11. Ka7 ja valge võidab.

Võidule viib muuseas 3. Kb6 asemel ka 3. Ka8 Rc6 4. Rd7 Ke6 (Ka pärast 4. ... Kd6 võidab 5. Rb6! Kc5 6. Rc8 ühes 7. Ra7, või 5. ... Kc7 6. Rd5+ ühes 7. Rb4.) 5. Rb6! Kd6 6. Rc8+ Kc7 7. Ra7 Rb8 8. Rb5+ ja võidab.

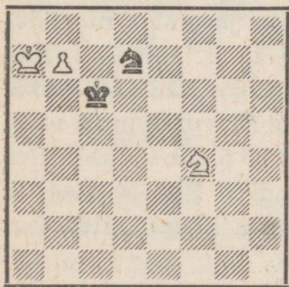


Diagramm 169.

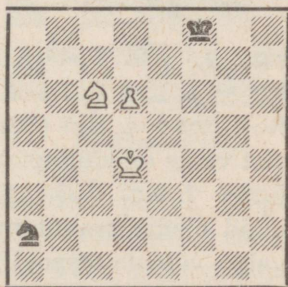


Diagramm 170.

Kui nõrgema poole kuningas on juba etturi ees, õnnestub tal sageli seisu hoida ka siis, kui ülejäänud vigurite asetus on ilmselt valgele soodsam. Vaatleme diagrammseisu 170.

Siin seisab musta ratsu äärmiselt ebasoodsalt, kuid sellele vaatamata suudab must õige kaitse puhul viigi saavutada. Mäng võiks kulgeda järgmiselt: 1. ... Ke8 2. Kd5 Kd7 (Muidugi mitte 2. ... Rc3+? 3. Ke6 otsese võiduga.)

3. Re5 + Kc8! (Ainuke kaitse. Teiste kuningakäikude järel otsustab 4. Ke6, nagu kergesti näha.) 4. Rd3 (Lootusrikam kui 4. Ke6 Rb4 5. d7 + Kc7 6. Ke7 Rd5 + viigiga.) 4. ... Rc3 +! (Kaotab 4. ... Kd7? 5. Rc5 + Kc8 6. d7 + Kc7 7. Ke6 Rb4 8. Ra6 +! R:a6 9. Ke7 ja valge võidab.) 5. Kc6 Re4 6. d7 + Kd8 7. Re5 Rg5 selge viigiseisuga.

Nagu juba mainisime, on ratsul suurimad raskused võitluses ääreetturi vastu. Siin omab tugevam pool suuri võidulootusi, kui tema kuningas valitseb välju etturi ees. Toome näitena seisud diagrammil 171.

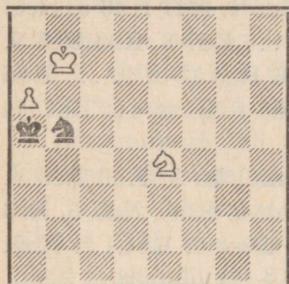


Diagramm 171.

Selles Reti tuntud etüüdis võidaks valge kergesti, kui käik on mustal, näiteks: 1. ... Kb4 2. Kb6 Kc4 3. Rc3! Rd6 4. Kc7 Kc5 5. a7 jne. Kuid käigul on valge ja tal puudub sobiv ootekäik. Siiski on valge seis niivõrd tugev, et tal õnnestub võita järgmise manöövri-

ga: 1. Rc5! Kb4 (Kiiremini kaotab 1. ... Rd6 + 2. Kc7 Rb5 + 3. Kc6 Ra7 + 4. Kb7 Rb5 5. Re4 jne.) 2. Kb6 Rd6 3. Re4! Rc8 + 4. Kc7 (Pärast 4. Kb7 Kb5! saavutab must viigi, sest valge on käigupuuduses.) 4. ... Kb5 5. Kb7 Ka5 6. Rc5 Rd6 + 7. Kc7 Rb5 + 8. Kc6 Ra7 + 9. Kb7 Rb5 10. Re4! ja nüüd oleme saavutanud algseisu musta käigul olles, kus valge võidab eespool mainitud viisil.

Ratsu kahe etturiga võidab üksiku ratsu vastu peaaegu alati, viigiline tulemus on siin võimalik ainult erandjuhtumel. Võitluses ratsu ja etturiga ratsu ja etturi või ratsu ja kahe etturi vastu on võit võimalik ainult siis, kui ühel pooltest on muid paremusi. Neid võimalusi me pikemalt vaatlema ei hakka, vaid siirdume seisude juurde, kus ratsul tuleb võidelda ühe või mitme etturi vastu.

Ratsu etturite vastu

Diagrammil 172 vasakul toodud seisus näeme tüüpilist olukorda, kus ratsu on võimetu vabaetturi vastu äärelinil, vaatamata sellele, et must kuningas asub päris lähedal. Valge võidab käigul olles pärast 1. a6!, sest etturi lipustumist pole enam võimalik takistada.

Samal diagrammil paremal toodud seisus näeme, et 7. reale edasitunginud ratsuetturi vastu saavutab ratsu viigi ka ilma oma kuninga abita. Pärast 1. Ke6 Rg8 2. Kf7 Rh6+ 3. Kg6 Rg8 jne. ei saa valge sundida ratsut eemalduma välja g8 kaitsesest.

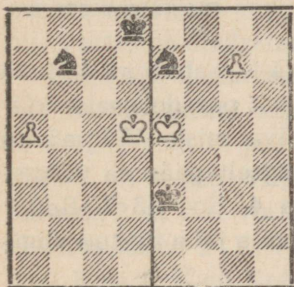


Diagramm 172.

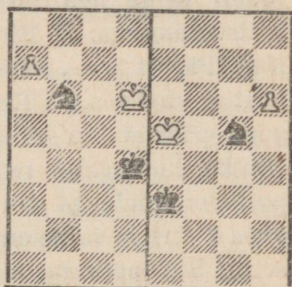


Diagramm 173.

Raskem on ratsu olukord ääreetturi puhul. Nagu nägime diagrammseisus 172 vasakul, võitis ääreettur soodsal juhul isegi ilma oma kuninga abita. Paari iseloomustavat näidet vaatleme veel diagrammil 173.

Eelviimasele reale jõudnud ääreettur kindlustab võidu, kui vastase kuningas asub küllalt kaugel. Nii näiteks diagrammseisus 173 vasakul võidab valge pärast 1. Kc6 Ra8 2. Kb7 ratsu ja seega ka partii. Samal diagrammil paremal toodud seisus asub ettur aga alles 6. real, sel juhul saavutab ratsu viigi ka ilma oma kuninga abita: 1. Kf5 Rh7 2. Kg6 Rf8+ 3. Kg7 Re6+ 4. Kf7 Rg5+ 5. Kg6 Re6! ja valge ei pääse edasi, sest pärast 6. h7 tuleb muidugi 6. ... Rf8+ ühes 7. ... R:h7 jne.

Kui ettur asub moondumisväljast kaugemal, pole kõiki võimalusi enam nii lihtne süstematiseerida ning tuleb üksikuid seise eraldi vaadelda ning analüüsida. Huvitavate ja keeruliste võimaluste demonstreerimiseks näiliselt lihtsates seisudes toome diagrammseisu 174.

Selles Grigorjevi lõppmängus peab valge saavutama viigi, kuid kuidas pidada kinni musta h-etturit? Katse 1. Rc3 h5 2. Rd5+ Kf3 3. Rc7 h4 4. Re6 Kg4! on selleks ilmselt mitteküllaldane. Sihile jõuab valge aga järgmise peene kaitsemänguga: 1. Rb4! h5 2. Rc6

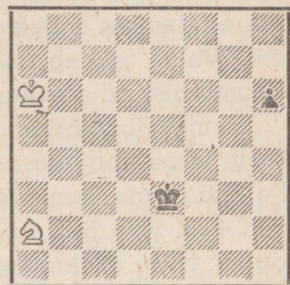


Diagramm 174.

Ke4 (Pärast 2. ... h4 3. Re5 h3 4. Rg4+ saabub meile juba tuntud viigiseis.) 3. Ra5! (Selle näiliselt paradoksaalse käiguga päästab valge lootusetuna näiva seisu. Väli a5 on äinuke, kust valge ratsu võib õigeaegselt pääseda võtme-positioonidele g4 või f1.) 3. ... h4 4. Rc4 h3 5. Rd2+ ühes 6. Rf1 ja valge on saavutanud meile juba tuntud viigiseisu. Suurepärase näide!

Tuleb veel märkida üllatavat asjaolu, et võitluses etturi vastu ei tule ratsul mitte ainult täita kaitseülesandeid, vaid mõningal juhul õnnestub tal isegi võitu saavutada. Vaatleme näitena diagrammseisu 175.

Vasakul asetsevas seisus on must kuningas oma etturi ees niivõrd ebasoodsas positsioonis, et valgel avaneb võimalus matistada kolme käiguga, mängides 1. Kc2! Ka1 2. Rc1 a2 3. Rb3 matt. Sama olukord veidi keerulisemas variatsioonis esineb diagrammseisus 175 paremal. Valge saavutab siin võidu järgnevalt: 1. Kf3! (Mitte aga 1. Kf2 Kh1! ja valge on käigupuuduses.) 1. ... Kh1 2. Kf2 Kh2 3. Rc3 Kh1 4. Re4 Kh2 5. Rd2 Kh1 6. Rf1 h2 7. Rg3 matt.

Võitluses kahe etturi vastu oleneb kõik kuningate ja ratsu asukohast, samuti asjaolust, kui kaugemale etturid on edasi tunginud. Kuuendal real asetsevate seotud etturite

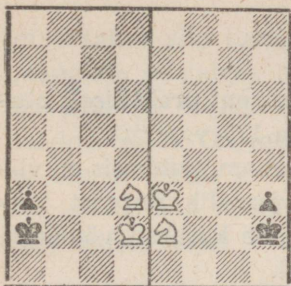


Diagramm 175.

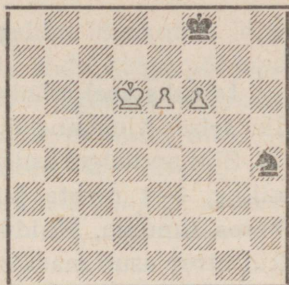


Diagramm 176.

puhul suudab must end kaitsta ainult siis, kui tema kuningas asub etturite ees ja ratsu suhteliselt soodsal positsioonil. Vaatleme diagrammseisu 176.

Must ei või siin mängida 1. ... Rf3 vastuse 2. f7! tõttu, mis asetab musta käigupuudusse, näiteks: 2. ... Rd4 3. e7+ K:f7 4. Kd7 jne. Halb on samuti 1. ... Rf5+ 2. Kd7 ühes 3. e7+ jne. Viigi saavutab must pärast 1. ... Rg6!, näiteks: 2. f7 Re7 või 2. e7+ R:e7 3. f:e7+ Ke8 jne. Midagi ei anna katse 2. Kd7 Re5+ 3. Kd8 Rc6+ 4. Kc7 Rd4 5. Kd7 R:e6 6. K:e6 Ke8 jne. selge viigiga.

Asuvad seotud vabaetturid aga 5. real, suudab ratsu neid ka ilma kuninga abita kinni pidada. Näiteks positsioonis Rc1 ja etturid e4, f4 hoiab valge etturid kinni manöövriga 1. Rb3! f3 (Või 1. ... e3 2. Rd4 jne.) 2. Rd2 f2 3. Rf1 jne. Võidu ja viigi küsimus oleneb siin täiesti mõlemate kuningate asukohast. Kui etturid asuvad veelgi kaugemal või on eraldatud, on käesoleva raamatu raames nende seisude kohta raske üldiseid juhiseid anda. Samuti loobume siinkohal seisude uurimisest, kus ratsul tuleb võidelda kolme etturi vastu. Üldseisus on kolm etturit ratsust tugevamad, kuid muidugi on ka siin erandeid ja leidub isegi olukordi, kus ratsul õnnestub võitu saavutada.

Erandlikke seise

Lõpuks veel mõningaid erandlikke, ent praktiliselt olulisi seise. Alustame diagrammseisuga 177 vasakul.

Siin on valgel küll ratsu ja ettur enam, kuid seis on viigiline, sest musta kuningat pole võimalik nurgast lahkuma sundida. Muidugi on seis valgele kergesti võidetav, kui ettur asub madalamal kui 7. real.

Samal diagrammil paremal toodud seisus oleneb võit või viik sellest, kumb on käigul. Kui käigul on valge, võidab ta kergesti pärast 1. Rg4 Kf8 2. Re5 jne. On aga käigul must, satub valge pärast 1. ... Kf8 2. Rg4 Kf7 3. Re5+ Kf8 olukorra ette, kus ta ei suuda ratsuga kuidagi tempot kaotada ning sundida musta kuningat lahkuma väljadelt f7 ja f8. Partii lõpeb paratamatult viigiga.

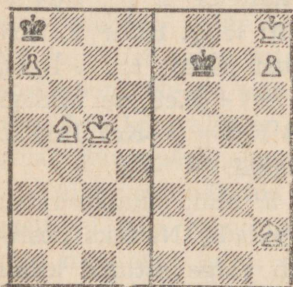


Diagramm 177.

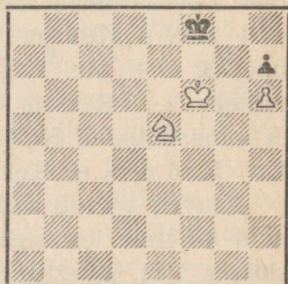


Diagramm 178.

Omapärase viigiseisu toome veel diagrammil 178, kus valge ei suuda võita vaatamata sellele, et tal on ratsu enam.

Pärast 1. Rf7 Kg8 ei suuda valge kuidagi sundida musta kuningat nurgast lahkuma, katse 2. Ke7 annaks ainult pati. Partii jääb paratamatult viigile. Kui nihutada diagrammseis 178 aga ühe välja võrra vasakule, siis võidab valge lihtsalt: 1. Rc7+ Kf8 2. Kd7 Kg8 3. Ke7 Kh8 4. Rd5 Kg8 5. Ke8 Kh8 6. Rf6! g:f6 7. Kf7 jne.

Selle näitega lõpetame lõppmängude vaatlemise. Mui-

dugi saime siin tuua vaid väikese valiku üksikutest lõppmängude seisudest, püüdes õppijaile anda kõige põhjapanevama ja vajalikuma, mida lõppmängudest tingimata teadma peab. On muidugi hädavajalik, et ükski maletaja ei lepiks ainult eeltoodud materjalide tundmisega, vaid täiendaks oma teadmisi uute teoreetiliste ning praktiliste kogemuste najal.

Lisa

Voorutabelid

Maleturniiri alguses määratakse loosimise teel kindlaks kõigi osavõtjate järjekorranumbrid, mille kohaselt mängijate nimed turniiritabelisse kantakse. Et määrata, kes kellega, millises voorus ja missuguste värvidega kohtub, kasutatakse nn. voorutabeleid. Maletaja, kelle number seisab selles tabelis eespool, mängib valgete malenditega. Toome järgnevalt mõningaid praktiliselt tähtsamaid voorutabeleid:

5 või 6 osavõtjale				7 või 8 osavõtjale				
Voor				Voor				
1	1(6)	2,5	3,4	1	1(8)	2,7	3,6	4,5
2	(6)4	5,3	1,2	2	(8)5	6,4	7,3	1,2
3	2(6)	3,1	4,5	3	2(8)	3,1	4,7	5,6
4	6(5)	1,4	2,3	4	(8)6	7,5	1,4	2,3
5	3(6)	4,2	5,1	5	3(8)	4,2	5,1	6,7
				6	(8)7	1,6	2,5	3,4
				7	4(8)	5,3	6,2	7,1

Vaatleme teist tabelit. Number 1 mängib esimese partii (1. vooru) valgetega number 8 vastu, number 2 valgetega number 7 vastu jne. Kui osavõtjaid on seitse, on esimene number 1. voorus vaba, teises voorus on mänguvaba 5. number jne. Kui on kokku lepitud, et osavõtjad mängivad omavahel igaüks igaühega kaks partiid (turniir on kaheringiline), siis lõpeb 7. vooru järel esimene ring ja seejärel algab teine ring. 8. voorus kohtuvad seejuures samad vastased, kes mängisid esimeses voorus, 9. voorus samad, kes mängisid 2. voorus jne. Ainuke vahe on, et need, kes esimeses ringis mängisid valgetega, juhivad nüüd musti malendeid ja vastupidi.

9 või 10 osavõtjale

Voor

1	1(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2	(10)6	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4	(10)7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6	(10)8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8	(10)9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(10)	6,4	7,3	8,2	9,1

11 või 12 osavõtjale

Voor

1	1(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2	(12)7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4	(12)8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6	(12)9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8	(12)10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10	(12)11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

15 või 16 osavõtjale

Voor

1	1(16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2	(16)9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	2(16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4	(16)10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3(16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6	(16)11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	4(16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8	(16)12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5(16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10	(16)13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6(16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12	(16)14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7(16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14	(16)15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8(16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

Teistsuguse osavõtjate arvu juures koostatakse vooru-
tabelid analoogiliselt.

Järgunormid

Kvalifitseeritud maletajatele omistatakse Nõukogude Liidus vastavalt nende mängutugevusele spordijärgud. Kõige madalamaks on neljas järk, sellele järgneb kolmas, teine, esimene järk, meistrikandidaat, meister ja lõpuks suurmeister. Rahvusvaheline maleliit (FIDE) omistab rahvusvahelise meistri ja rahvusvahelise suurmeistri tiitleid.

Kuidas saada järku males? Järguta maletajatele võib turniiri korraldada mistahes malering. Soovitav on selliseid turniire korraldada 12—14 osavõtjale, sest kümnest väiksem partiide arv ei anna turniirile järgu omistamise õigust, suure võistlejate arvuga turniiride läbiviimine on aga keeruline ja need võivad venida.

Neljas järk antakse kõigile ilma järguta turniirist osavõtjatele, kes saavutasid vähemalt 60% võimalikust punktide arvust. Näiteks 14 järguta maletajaga turniiril on IV järgu normiks $13 \times 60\% = 7,8 \approx 8$ punkti.

Turniiridel, kus mängivad järguga maletajad, määratakse järgunorm vastavate tabelite järgi nn. turniiri koefitsiendi alusel. Turniiri koefitsiendi määramisel loetakse järguta maletaja indeksiks 5; IV, III, II ja I järgu maletajate indeksid on vastavalt 4, 3, 2, 1. Meistrikandidaatide indeks on 0 ja meistersportlastel —1 (miinus 1). Turniiri koefitsiendiks 2 I järgu, 5 II järgu, 3 III järgu ja 6 IV järgu maletaja osavõtul on: $(2 \times 1) + (5 \times 2) + (3 \times 3) + (6 \times 4) = 45$; $45:16 = 2,81$ (iga erineva järguga maletajate arv korrutatakse selle järgu indeksiga, saadud korrutised summeeritakse ja summa jagatakse turniiri osavõtjate arvule). Jagamisel võetakse arvesse pärast koma 2 kohta. Kui kolmas koht pärast koma on 5 või enam, siis lisatakse teisele komajärgsele kohale 1. Allpool toodud tabelist näeme, et koefitsiendile 2,81 vastab II järgu saamiseks 73% võimalikudest punktidest, s. o. $10,95 = 11$ punkti. III järgule vastab 48%, s. o. $7,2 = 7$ punkti (veerand punkti ja enam võrdsustatakse poole punktiga, väiksem arv kui veerand jäetakse arvesse võtmata).

Tabelist (lk. 211) nähtub, et vastavalt III, II ja I järgu saamiseks tuleb turniiridel indeksiga 4, 3 ja 2 (vastavalt) saada vähemalt 75% võimalikest punktidest (erandina annab kõrgema järgu ka esikoha võitmine).

Meistrikandidaadi nimetus antakse: liiduvabariigi esimaletajale või kahe palliga I järgu maletajale, kes täidab

I osa		II osa		III osa		IV osa	
Turniiri koefitsient	Järk %-des	Turniiri koefitsient	Järk %-des		Turniiri koefitsient	Järk %-des	
	IV		III	IV		I	II
4,00	50	3,00	50	2,00	50	1,00	50
4,01—4,10	51	3,01—3,10	53	2,01—2,10	53	1,01—1,10	53
4,11—4,20	52	3,11—3,20	55	2,11—2,20	55	1,11—1,20	55
4,21—4,30	53	3,21—3,30	58	2,21—2,30	58	1,21—1,30	58
4,31—4,40	54	3,31—3,40	60	2,31—2,40	60	1,31—1,40	60
4,41—4,50	55	3,41—3,50	63	2,41—2,50	63	1,41—1,50	63
4,51—4,60	56	3,51—3,60	65	2,51—2,60	65	1,51—1,60	65
4,61—4,70	57	3,61—3,70	68	2,61—2,70	68	1,61—1,70	68
4,71—4,80	58	3,71—3,80	70	2,71—2,80	70	1,71—1,80	70
4,81—4,90	59	3,81—3,90	73	2,81—2,90	73	1,81—1,90	73
4,91—5,00	60	3,91—4,00	75	2,91—3,00	75	1,91—2,00	75

normi turniiril, kus vähemalt pooled osavõtjatest on meistrikandidaadid.

Meistrikandidaadi pall antakse maletajale, kes saavutab I järgu turniiris vähemalt 75% punktidest või tuleb esimeseks.

Meistrikandidaadi normi arvestatakse järgmiselt: 25% punktidest kohtumistes meistritega, 50% meistrikandidaatide vastu ja 75% I järgu vastu. Selle normi täitmine annab ühtlasi korraka kaks palli. Ühe palli saamiseks on taolisel turniiril nõutav üks punkt vähem.

Järgu kinnitamiseks peavad III, II ja I järgu maletajad täitma samad nõuded kui järgu saamiselt. Need I, II või III järgu maletajad, kes ei kinnita oma järku kolmel järjestikusel võistlusel (või kolme aasta jooksul) viiakse järgu võrra madalamale. IV järku kinnitada ei ole vaja. Meistrikandidaadi järgu kinnitamiseks on vaja kolme aasta jooksul täita vähemalt kord meistrikandidaadi norm. Meistrikandidaat, kes ei täida normi kolmel võistlusel järjest, viiakse I järku kahe palli säilitamisega. Kandidaadi pall võetakse ära I järgu normi täitmata jätmisel mingil võistlusel, kus see norm on.

Järgunormide täitmisel peab silmas pidama järgmisi nõudeid:

1. Kõikidel võistlustel III ja kõrgema järgu saamiseks peab olema ametlik kohtunik. Partiid mängitakse malekelladega ja nende ülesmärkimine on kohustuslik.

2. Järgu saamiseks tuleb individuaalvõistlustel mängida vähemalt 10 partiid (nn. šveitsi süsteemis turniiril minimaalselt 8), meeskonnavõistlustel aga vähemalt kuus partiid.

Järgunormide täitmisel antakse järgupiletid, kuhu märgitakse kõigi võistluste resultaadid, mida arvestatakse järkude kinnitamisel või muutmisel.

Kooli maleringi tööst

Kuidas peaks töötama malering koolis? See küsimus huvitab paljusid noori malesõpru.

Igas koolis on õpilasi, kes tunnevad huvi malemängu vastu ja kes tahaksid õppida hästi maletama. Maleringi loomisel ei tule sinna kutsuda mitte ainult neid, kes on juba osa võtnud võistlustest ja omandanud spordijärgud,

vaid kõiki soovijaid, nende hulgas ka algajaid. Maleringi tööks vajaliku ruumi saamiseks tuleb pöörduda võimlemisõpetaja või klassijuhataja poole. Seejärel on vaja teadete tahvlile panna umbes järgmise sisuga kuulutus:

Õpilased!

Meie koolis organiseeritakse malering, kuhu võetakse vastu kõiki vähemalt rahuldava õppeedukusega malehuvilisi.

Korraldame klasside ja kooli esivõistlusi, kus on võimalik täita spordijärke.

Õpetame algajaid.

Malering töötab kolmapäeviti ja reedeti pärast 6. tundi 8. klassi ruumides. Registreerimine 8. klassi õpilase Jaan Kuuse juures.

Kuidas korraldada võistlusi?

Iga turniir koolis võib olla järguturniiriks, mille tulemuste põhjal võitjatele omistatakse spordijärgud. Selleks on vaja, et turniir toimuks organiseeritult ja et iga osavõtja mängiks vähemalt 10 partiid. Seega peab järguturniiridel olema vähemalt 11 võistlejat (kaheringilise turniiri korral vähemalt kuus mängijat). Kooliturniir tuleb korraldada kindla plaani kohaselt: nii, et oleks võimalik välja selgitada kooli paremad maletajad ja koostada kooli koondvõistkond. Alustada tuleb turniiridest klassides, millede võitjatest moodustatakse finaalturniir kooli meistri nimele. Tütarlapsed võivad võistelda poistega samadel turniiridel või ka eraldi.

Turniiri kord.

Kes kellega, millal ja mis värvidega mängib, seda saab teada vastavatest voorutabelitest. Mäng turniiridel toimub rangelt reeglite järgi. Mingil juhul ei tohi tehtud käiku tagasi võtta (kui see on kooskõlas mängureeglitega), puudutatud malendiga peab tingimata käima. Partiid tuleb üles märkida. Turniiri korda jälgib turniirivanem, kes võib olla üheks osavõtjatest ja kes märgib tulemused turniiritabelisse.

Spordijärkude saamine.

Kui turniir lõpeb, tuleb turniiritabel anda võimlemisõpetajale, kes esitab vastavate normide täitjad järkude saamiseks. Algajate turniiril saavad 4. spordijärgu kõik need, kes saavutasid vähemalt 60% võimalikest punktide arvust (näiteks 10-st partiist vähemalt 6 punkti).

Algajate õpetamine.

Algõpetust koolis võib läbi viia mõni täiskasvanud maletaja (näiteks lapsevanem või sama kooli õpetaja) või ka mõni vanema klassi õpilane II—III järgu maletaja. Õpetada tuleb järk-järgult umbes sellise plaani kohaselt: 1) malendite käigud; 2) tulistamise, mati ja pati mõisted; 3) kuidas matistada üksikut kuningat kuninga ja lipuga ja kuninga ja vankriga; 4) kuidas lipustada etturit; 5) kuidas avangus arendada malendeid jne.

Iga reegli õpetamisel tuleb seda tingimata näidetega illustreerida. Kahe-kolmekuise algõppuse järel võib algajatele korraldada esimene turniir, kuhu võib lubada kõiki neid, kes on omandanud mängureeglid.

Maleõhtu koolis.

Järguturniiride lõppemisel on soovitatav nende tulemused teha teatavaks kooli maleõhtul ja samas välja jagada järgupiletid. Maleõhtu aja ja ruumi kindlaksmääramiseks tuleb nõu pidada võimlemisõpetaja ja kooli komsomolikomiteega. Seejärel kinnitatakse maleõhtu programm ja tehakse see teatavaks õpilastele. Maleõhtu programmi võiks kuuluda järgupiletite piduliku väljajagamise kõrval maleringi esimehe vestlus edasistest võistlustest ja muudest üritustest. Suurt huvi pakub maleõhtul malesimultaani korraldamine. Selleks tuleb aegsasti luua side linna või rajooni malesektiooniga, kes aitab meelsasti leida simultaaniandja. Simultaaniandjaks võib olla ka mõni oma kooli õpilane. Seejuures ei ole soovitatav II ja III järgu maletajale vastu seada üle 10 vastase. Ka simultaanist osavõtjate registreerimine tuleb teostada aegsasti. Simultaani korraldaja märgib üles kõik tulemused ja simultaaniks kulunud aja. Soovitatav on, et kõik märgiksid üles mängitud partiid, sest siis on neid võimalik hiljem koos läbi arutada.

Maleõhtut aitab huvitavaks teha ka ülesannete lahendamise võistlus. Selle korraldamiseks tuleb eelnevalt välja valida 4—5 huvitavat (kuid mitte liiga keerulist!) ülesannet ja tingimata kontrollida nende lahendusi. Kõik võistlusest osavõtjad istuvad kas malelaudade taha või demonstratsioonlaua olemasolu korral selle ümber. Võistluse korraldaja dikteerib esimese (kõige kergema) ülesande malendite asukohad. Lahendused antakse korraldajale kirjalikult. Umbes 10 minuti järel dikteeritakse teine ülesanne jne. Võistluse võitjaks loetakse see, kes kõige õigemini ja kiiremini esitatud ülesanded lahendab.

Välkturniir.

Kooli maleringi tööplaani võib lülitada ka paar-kolm välkturniiri aastas, kus võistlevad kooli paremad maletajad. Välkturniire on soovitatav korraldada mitte üle 11—12 osavõtjaga, sest muidu venivad nad liiga pikale. Välkturniiri alguses määravad osavõtjad loosivõtmise teel järjekorra turniiritabelis. Seejärel koostab kohtunik turniiritabeli ja teatab voorutabeli abil iga vooru eel, kes kellega mängib. Kui mängitakse malekelladega, on tavaliseks partii mõtlemissajaks kummalegi viis minutit. Ilma kelladeta mängimisel turniiri kohtunik teatab hariliku sekundinäitajaga kella abil iga viie sekundi järel vastavalt «valge käik» ja «musta käik», millega peab kaasnema käigu viivitamatu sooritamine.

Male seinalehes.

Kooli maleringi juhatusel on soovitatav avaldada kooli seinalehes pidevalt malenurka, kus tuleb kirjutada kooli maleelu uudistest ja tuua ära huvitavate turniiride tulemused, avaldada ülesandeid (koos lahendusega järgmises seinalehes) ja õpilaste endi poolt mängitud põnevamaid partiisid.

Sisukord

Eessõna	3	Slaavi kaitse	82
I. MALEMÄNGU ALG- OPETUS (I. Nei)	5	Vastuvõetud lipugambiit	84
Seisu ja käikude märki- mine	6	Nimzo-india kaitse	86
Malepartii võit	8	Lipuindia kaitse	88
Malendite löömine ja väär- tus	9	Vanaindia kaitse	89
Malendite liikumine	11	Grünfeldi kaitse	91
Kuningas	11	Budapesti gambiit	92
Vanker	12	Hollandi kaitse	93
Oda	12	Inglise avang	94
Lipp	13	Reti avang	95
Ratsu	14	Fromi gambiit	96
Ettur	15		
Vangerdus	16	III. LÖPPMÄNGUD (P. Ke- res)	98
Tuli ja matt	17	Elementaarsed lõppmängud	99
Viik. Igavene tuli. Patt	19	Kuningas ja lipp kuninga vastu	99
II. AVANGUTEOORIA		Kuningas ja vanker kunin- ga vastu	100
ALUSED (I. Nei)	21	Kuningas ja odad kuninga vastu	101
Lahtised avangud	24	Kuningas ja ratsud kunin- ga vastu	102
Itaalia avang	32	Kuningas oda ja ratsuga kuninga vastu	102
Kaheratsu avang	36	Kuningas ja ettur kuninga vastu	104
Neljaratsu avang	39	Etturite lõppmängud	109
Šoti avang	43	Kuningas ja ettur kuninga vastu	110
Hispaania avang	46	Kuningas ja ettur kuninga ja etturi vastu	110
Vene avang	60	A. Etturid asuvad samal liinil	111
Riia gambiit	61	B. Etturid asuvad eri liinidel	113
Philidori kaitse	62	Kuningas ja kaks etturit kuninga ja etturi vastu	114
Kuningagambiit	63	A. Eraldatud etturid vaba- etturiga	114
Viini avang	65	B. Eraldatud etturid ilma vabaetturita	118
Poollahtised avangud	67	C. Seotud etturid vabaettu- riga	119
Prantsuse kaitse	68		
Caro-Kanni kaitse	71		
Sitsiilia kaitse	73		
Aljechini kaitse	76		
Ufimtsevi kaitse	77		
Kinnised avangud	78		
Vastuvõtmata lipugambiit	79		

D. Seotud etturid ilma vaba-etturita	123	c. Ettur asub kaugemal all-pool	164
a. Kinnistatud etturipaar on olemas	123	Vanker ja kaks etturit	
b. Kinnistatud etturipaar puudub	125	vankri vastu	166
Kuningas ja kaks etturit		A. Eraldatud etturid ääreliinidel	166
kuninga vastu	128	B. Etturid liinidel f ja h	167
Kuningas ja kaks etturit		C. Seotud etturid	168
kuninga ja kahe etturi vastu	129	Vanker etturitega vankri ja etturite vastu	170
A. Etturiläbimurde teostamine	129	A. Vanker ja ettur vankri ja etturi vastu	170
B. Kaugem vabaettur	130	B. Vanker ja kaks etturit vankri ja etturi vastu	171
C. Kaitstud vabaettur	130	Vanker oda või ratsu vastu	174
D. Vastase etturite blokeerimine	131	A. Vanker oda vastu	174
Etturilõppmängud suurema arvu malenditega	132	B. Vanker ja ettur oda vastu	175
Lipulõppmängud	132	Vanker ratsu vastu	178
Lipp etturite vastu	133	Vanker oda või ratsuga vankri vastu	179
Lipp vankri ja etturi vastu	136	A. Vanker ja oda vankri vastu	179
Lipp teiste vigurite vastu	140	B. Vanker ja ratsu vankri vastu	181
A. Lipp kahe oda vastu	140	Odalõppmängud	182
B. Lipp kahe ratsu vastu	141	Sama värvi odad etturitega	183
C. Lipp oda ja ratsu vastu	141	Lahkvärvi odad etturitega	187
Lipp ja ettur lipu vastu	142	A. Etturid on eraldatud	188
Lipp etturitega lipu ja etturite vastu	144	B. Etturid on seotud	188
Vankrilõppmängud	146	Oda ratsu vastu etturitega	190
Vanker etturite vastu	146	A. Oda ja ettur ratsu vastu	191
A. Vanker etturi vastu	146	B. Ratsu ja ettur oda vastu	193
B. Vanker mitme etturi vastu	149	Oda etturite vastu	196
Vanker ja ettur vankri vastu	150	Erandlikke seise	199
A. Mõned tüüpilised põhisaisud	150	Ratsulõppmängud	200
B. Ettur asub äärel	155	Ratsu ja ettur ratsu vastu	200
C. Ettur asub keskliinidel, valge kuningas on etturi ees	158	Ratsu etturite vastu	203
a. Ettur asub 7. real	158	Erandlikke seise	206
b. Ettur asub 6. real	160	Lisa (I. Nei)	208
		Voorutabelid	208
		Järgunormid	210
		Kooli maleringi tööst	212

Керес Пауль, Ней Иво. ШАХМАТНАЯ АЗБУКА. На эстонском языке. Оформление А. Сарв. Издательство «Ээсти Раамат», Таллин, Пярнуское шоссе, 10. * Toimetaja I. Tamm. Kunstiline toimetaja L. Kruusmaa. Tehnilised toimetajad M. Kalamäe ja E. Lumet. Korrektor A. Langsepp * Laduda antud 4. XI 1968. Trükkida antud 28. IV 1969. Paber 51×84/16. Trükipaber nr. 2 — Kohila Paberivabrik. Trükipoognaid 13,5. Tingtrükipoognaid 11,34. Arvestuspoognaid 9,76. Trükiarv 8000. Tellimise nr. 6569. MB-04432. Hans Heidemanni nimeine trükikoda, Tartu, Ülikooli 17/19. I. 6—9—4
Hind 47 kop.

47 kop.

A

29858

10366

TÜ RAAMATUKOGU



1 0300 00140515 0