

M. I. Čigorin – šachová tvorba

Nakladatelství Russian Chess House vydalo v roce 2014 v edici „Velikije Šachmaty“ knihu o Čigorinovi.

Velmi se mi zalíbila hned první partie. V knize je uvedena jako Čigorin – NN, na chessgames.com je k dispozici jako Čigorin – Davydov.

Čigorinova první opublikovaná partie v tisku se objevila ve „Vsemirnoj ilustraci“ ročník 1875 (str. 134). Pro Čigorina je velmi charakteristická.

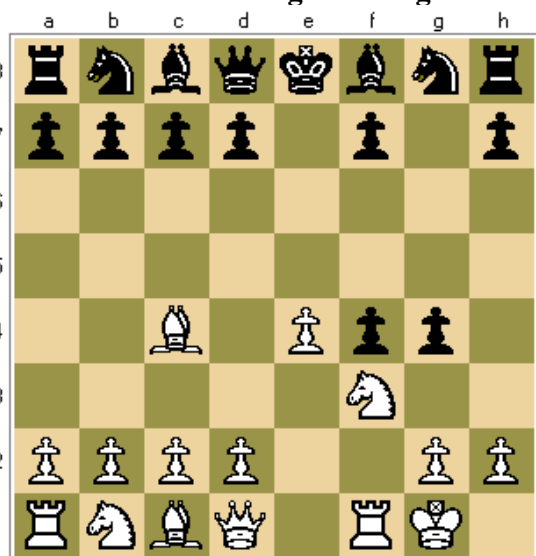
Čigorin - Davydov

Petrohrad, 1874

Královský gambit

(poznámky V. Panov)

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Jf3 g5 4. Sc4 g4 5. O-O



Nyní vznikl známý Muziův gambit, v průběhu staletí okouzující srdce současníků krásou a složitostí pokračování. I když černý za získanou figuru silně zaostane ve vývinu, nicméně má bohaté obranné rezervy. Cesty rozvinutí útoku bílého nejsou zdaleka jednoduché; pro dosažení vítězství musí předvést vynalézavou, odvážnou, a to až geniální hru – jakou se blýskl například v této partii poměrně mladý a neznámý Čigorin.

5. ...gxf4 6. Dxf3 Df6

Tento tah, který se zdá být na první pohled slabým, protože dáma slouží za vhodný objekt pro napadání, je ve své podstatě zcela opodstatněný. Klíč pozice – pěšec f4, brání bílému rozvinout rozhodující tlak na bod f7, pročež se boj najednou točí kolem tohoto pole; po tahu ...Df6 bílý, konec konců, nemůže brát pěšce f4, protože by to bylo spojené s výměnou dam a figuru by obětoval.

7. e5 Dxe5 8. d3 Sh6 9. Jc3 Je7 10. Sd2

Celá tato varianta, celý tento systém útoku a obrany, byly v té době natolik módní a prostudované, jako v naší době, řekněme,

ortodoxní varianta dámského gambitu. Je třeba dodat, že oživený výzkum pokračoval také mnohem později, dokonce počátkem XX. století.

10. ...Jbc6 11. Vae1 Df5 12. Jd5 Kd8

Složitá pozice! Jak pokračovat v útoku? Černý se doposud úspěšně brání a hrozí po d7-d6, Se6, Kd7 a Vae8 dosáhnout vyhrané pozice. Pokud 13. De2, tak 13. ...De6 (špatné je 13. ...Jsd5 14.Sxd5 Dxd5 kvůli 15.Sc3 atd.) a bílý musí ustoupit dámou. Jestliže 13Jxf4, tak 13. ...Sxf4 14.Sxf4 d6 atd. V důsledku toho vymýšlí Čigorin složitý plán pozičního tlaku.

13. Sc3!



13. ...Ve8

Nepřirozenější tah, ale nikoliv nejlepší. Nelze pochopitelně 13. ...Jxd5 kvůli 14.Dxd5. Ne příliš dobré bylo také 13. ...Vg8, například: 14.Vxe7 Jxe7 15.Sf6 Ve8 (pokud 15. ...Sg5, tka 16.Jxe7 DFxf6 17.Jxg8 Dg7 18.h4 Sxh4 19.Dxf4 s výhrou bílého) 16.g4 Dg6 17.De2 Sf8 (pokud 17. ...Sg5, tak 18.De5! a bílý vyhraje) 18.g5 (nevychází 18.Ve1 kvůli 18. ...f3! 19.Jxe7 Dxg4+ 20.Kh1 Dg2+) 18. ...d6 19.Jxf4 (19.Ve1 f3 20.De3 f2+ 21.Kxf2 Se6) 19. ...Df5 20.h3 h6 21.Sxf7 hg 22.Jd5 Dxb3 23.Sxg5 Dg3+ 24.Dg2 a bílý dobere věž při zachování útoku.

Nicméně 13. ...Vf8! dávalo černému dobré šance na obranu, protože bílý se může obtížně vyhnout výměnám. Pokus rozhodnout partii kombinačním úderem nevychází, například: 13. ...Vf8 14.Jxe7 Jxe7 15.Ve5 Dg6 16.Vfe1 Jc6 17.De2 Jxe5 18.Dxe5 Sg5 19.Sxf7 a tichý tah 19. ...d6! rozhoduje partii ve prospěch černého.

Proto je pro bílého nejlepší na 13. ...Vf8 pokračovat 14.g4 Dg6 15.h4 (jestliže rovnou 15.Sf6, tak 15. ...Sg5), vytvářeje mimořádně složitou pozici, bohatou na taktické šance bílého, protože černý bude krajně obtížně vyvíjet dámské křídlo. Pokud, například, 15. ...Jxd5 16.Sxd5 f6 (předchází 17.g5 a brání bod e8), tak 17.De2 d6 (17. ...Dg7 18.g5 nebo 17. ...Je5 18.g5 d6 19.d4) 18.Sxc6 Dxc4+ 19.Dxc4 Sxc4 20.Sxb7 se skvělou hrou bílého.

Nebo 15. ...d6 16.g5 Jxd5 Sd7 (po 17. ...Sxg5 18.hg Dxc5+ 19.Dg2+ 20.Kxc2 černý rychle ztratí pěšce na dámském křídle) 18.Sf6+ Kc8 19.h5 Dg8 (19. ...Df5 20.Se4 Dc5+ 21.Df2) 20.Dxf4 Sg7 21.Kh2! s výhodnou pozicí za obětovanou figuru.

14. Sf6 Sg5

Jestli 14. ...Sf8, tak 15.g4 Dg6 16.g5 s dalším Jxf4 nebo Dxf4.

15.g4 Dg6 16. Sxg5 Dxc5 17. h4! Dxc4

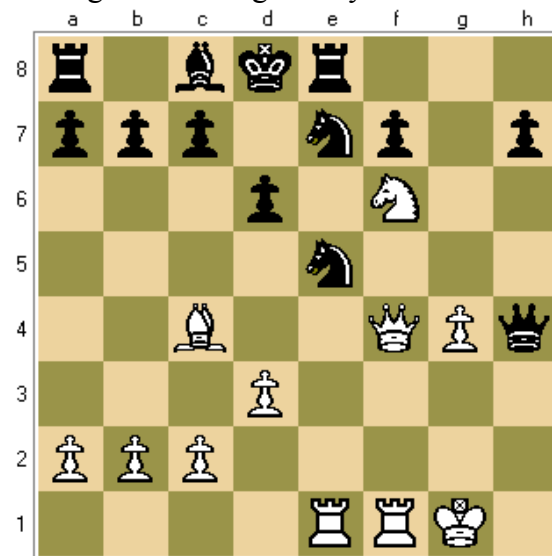
Více šancí na obranu dávalo 17. ...Dg7.

18. Dxf4

Nyní se projevují stinné stránky 13. tahu černého. Kdyby stála věž na f8, mohl by černý nyní brát jezdce d5, zjednodušující tak obranu. Nyní by na to přišel tří tahový mat.

18. ...d6 19. Jf6 Je5?

Rozhodující chyba. Mělo se hrát 19. ...Vf8, po čemž by musel bílý pokračovat v útoku prostřednictvím 20.d4 s následujícím zdvojením věží na sloupci „e“. Nyní následuje jedna z geniálních čigorinských kombinací.



20. Vxe5!! dxe5 21. Dxe5

Hrozí 22.Dd4+.

21. ...Sxg4

Nebo 21. ...Se6 22.Dd4+ Kc8 23.Sxe6+ fe 24.Dd7+ Kb8 25.Dxe8 Jc8 26.Jd7 mat.

22. Dd4+ Kc8 23. Se6+!!

Skvělý závěrečný úder!

23. ...Kb8

Pokud 23. ...fe, tak tří tahový mat – jezdcem na d7.

24. Jd7+ Kc8 25. Jc5+ Kb8 26. Ja6+ bxa6 27.Db4#