

Dušený mat

Úvodní partií v knize R. Nežmetdinova – Vybrané partie – vydané v Tatarském knižním vydavatelství Kazaň, 1978 – je pěkná miniaturka končící dušeným matem:

Samsonov – Nežmetdinov
Malé mistrovství Kazaně, 1929

1.e4 e5 2.Jc3

Vídeňská hra. V tomto zahájení se bílý snaží prostřednictvím f2-f4 otevřít sloupec „f“, aby organizoval útok na černého krále (bod f7) a v případě braní na f4, kromě otevřeného sloupce, získat pěšcovou převahu v centru (pěšci „e“ a „d“ proti pěšci „d“). V některých variantách bílý plánuje prostřednictvím postupu f2-f4-f5 a g2-g4-g5 provést útok na pozici krátké rošády soupeře. Černý, na oplátku, se snaží protiúderem v centru (d7-d5) zabránit křídelnímu útoku bílého.

2. ...Jf6

Jedna z nejlepších odpovědí, připravující postup d7-d5. Možné je také 2. ...Sc5, aby vzal pod kontrolu centrální pole d4 a diagonálu a7-g1.

3.f4

Geniální ruský šachista A.Aljechin tady dával přednost pokračování 3.Sc4 a dále d3 s přípravou f2-f4. Nicméně také v tomto případě, prostřednictvím 3. ...Jxe4, dostává černý dostatečnou protihru.

Po 3. ...Jxe4 4.Dh5 Jd6 5.Sb3 (po 5.Dxe5+ De7 6.Dxe7+ Sxe7 7.Sb3 Jf5 a pak c6 a d5 dostává černý výhodnou pozici) 5. ...Jc6 6.Jb5 g6 7.Df3 f5 8.Dd5 De7 9.Jxc7+ Kd8 10.Jxa8 b6 se boj krajně vyostří; černý, bez ohledu na velké materiálové ztráty, má viditelně lepší možnosti, jeho útok je velmi nebezpečný.

Jak těžko je šachistovi, který nezná varianty zahájení, dokazuje následující příklad. V partii s kazaňským hráčem I. VT N.Ingenolem v roce 1940 jsem se ocitnul podruhé v dané pozici (poprvé na mistrovství Kazaně 1939 s V.Sajginem, kdy jsem s obtížemi remizoval). Po dlouhém přemýšlení našel bílý následující fantastický plán mobilizace sil: Dd5-d3 Dd3-f1 Df1-g1 h2-h4 Dg1-h2 0-0. Nakonec dokonce vyhrál partii, když využil slabou hru černého.

Ale nyní jsem nechtěl v žádném případě opakovat tento vyumělkovaný manévř.

3. ...d5!

Protiúder v centru – nejlepší reakce na křídelní útok.

4.fxe5 Jxe4 5.Jf3

Často tady pokračují také 5.Df3 a 5.De2.

5. ...Sb4

Rozehrál jsem zahájení, bez seriózních představ o teorii. Ouha, o síle mnoha teoretických variant jsem se nejednou přesvědčil vlastní hořkou zkušeností ...

Dobrá pokračování jsou, jak známo, 5. ...Se7 nebo 5. ...Jc6.

V posledním případě je zajímavá variant 6.De2 Sf5 7.Db5 a6 8.Dxb7 (8.Dxd5 Jb4!) 8. ...Jb4 9.Jxe4 de 10.Jd4 Vb8 11.Da7 Sc5! 12.Dxc5 Dxd4! 13.Dxd4 Jxc2+ 14.Kf2 Jxd4 dávající černému převahu.

6.De2

Tady je silnější 6.Se2 s dobrou hrou za bílého.

6. ...Sxc3 7.bxc3 Sg4?!

Aktivita za každou cenu! Tak jsem obyčejně hrával na počátku své šachové dráhy. Tímto tahem zahajuje černý kombinaci, která při správné odpovědi bílého vede k remíze. Prostřednictvím 7. ...0-0 byl černý povinen uvést svého krále na bezpečné místo. Vznikla by tak pozice s přibližně vyrovnanými šancemi.

8.Db5+?

Nepřesně a dává černému taktické protišance. Správné bylo 8.Sa3! a bílý by získal vážné šance pro útok na černého krále, zaostalého v centru.

Uvedu jednu z možných variant: 8. ...Jc6 9.0-0-0 Jxe5 10.db5+ c6 11.Jxe5! cb 12.Sxb5+ Sd7 13.Sxd7+ Dxd7 14.Jxd7 Kxd7 15.Vhf1 se značnou převahou bílého v koncovce.

9. ...c6?

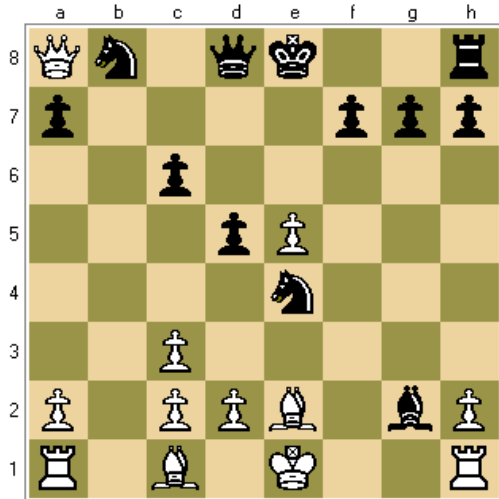
Aktivnější bylo 8. ...Jc6, na což by bylo riskantní 9.Dxb7, kvůli 9. ...0-0! A pokud 10.Dxc6?, tak Sxf3 11.gf Dh4+ a bílý ponese materiální ztráty. V tom případě je lepší

10.Se2 Sxf3 11.Sxf3 (11.Dxb7? 0-0!) 11. ...0-0 s oboustrannými šancemi.

9.Dxb7 Sxf3 10.Dxa8

Namísto takové přímočaré snahy získat materiál bylo nezbytné hlouběji ocenit zvláštnosti pozice, a tehdy by bílý pravděpodobně našel mnohoslibnou oběť kvality: 10.gf! Dh4+ 11.Kd1 Jf2+ 12.Ke2 Jxh1 13.Dc8+ Dd8 (13. ...Ke7?? vede k matu po 14.Sa3+) 14.Dxd8+ Kxd8 15.Sg2. V postavení, vzniklém v této variantě, se malá materiální výhoda černého s úroky splácí velkou poziční převahou bílého: silný pěšcový střed, dva aktivní střelci, k tomu neexistující souhra černých figur dávají důvod považovat tuto pozici perspektivnější pro bílého.

10. ...Sxg2 11.Se2?



Sebevražda. Správně bylo 11.Sxg2 a po 11. ...Dh4+ 12.Ke2 (horší je 12.Kd1, protože po 12. ...Dg4+ 13.Ke1 0-0! 14.Vg1 Dh4+ 15.Kd1 Df2 16.Vf1 Dxd2 má černý silný útok; například: 17.Ke1 Dxd2 18.Sa3 Jg3 a vyhrává) 12. ...Df2+ 13.Kd1 0-0! 14.Sxe4 de 15.Ve1 je černý vynucen remizovat věčných šachem (15. ...Df3+ 16.Ve2 Df1+ atd.).
diagram

11. ...Dh4+ 12.Kd1 Jf2+ 13.Ke1 Jd3+ 14.Kd1 De1+ 15.Vxe1 Jf2# 0-1

První a jediný mat etouffé („dušený mat“) v mé praxi.

Až po mnoha letech jsem si všiml toho, že závěrečný útok v této partii připomíná závěr jedné partie vynikajícího italského mistra Gioacchina Greca (1600-1634).