

Chod za chodom (Tah za tahem) – Lev Jakovlevič Abramov

Fizkultura i sport Moskva, 1971

V roce 1971 vyšla nákladem 50 000 výtisků útlá knížka mistra sportu L.J.Abramova – Tah za tahem.

Po krátké předmluvě následuje osm partií ruských a sovětských VM:

Aljechin – Grigorjev, přebor Moskvy, 1919

Kupper – Tal, Curych, 1959

Spasskij – Petrosjan, zápas o MS, 1969

Botvinnik – Vidmar, Groningen, 1947

Petrosjan – Bertok, Bled, 1961

Lipnickij – Smyslov, přebor SSSR, 1951

Geller – Tajmanov, turnaj kandidátů, Curych, 1953

Euwe – Keres, zápas 1939/40

V Předmluvě se praví:

„Obvykle poznámky osvětlují jen uzlové okamžiky partií, ukazují varianty při taktických komplikacích, poukazují na vzniklé chyby. Ale šachista přece přemýšlí téměř nad každým tahem, nejenom když volí strategický plán nebo vynucené pokračování. Tak vznikl nápad odkrýt málo zkušným příznivcům několik partií tah za tahem.

Známa obtíž spočívala v tom, že příklady jsou vzaty z tvorby nejlepších mistrů, kteří plně ovládají hodnocení pozice a daleký propočet a vysvětlovat jejich rozhodnutí bylo třeba všeobecnými pojmy. Výklad tohoto druhu, může být, se nevyhnul některému zobecnění.

Výběr příkladů sledoval cíl ukázat tvůrčí tvář dle možnosti většího počtu mistrů světa a vysvětlit nejdůležitější strategické plány, jejichž základní obsah je uveden v příslušném záhlaví.

Poznámky jsou uvedeny k tahu, k němuž se váží, protože jejich cílem není objasnit výsledek tahu, ale ukázat příčiny, kvůli kterým byl zvolen. Právě v takovém pořadí považujeme užitečné studium partií čtenáři. Kniha je určena pro šachisty třetí výkonnosti třídy.“

Jako ukázkou uvádím první partii této útlé knížečky – Aljechin v s Grigorjev, která má podtitulek „Ochraňuj krále“.

Základní úkol zahájení je boj o střed a co nejrychlejší vývin figur. Postup královského pěšce je jednou z vhodných cest. V takovém případě se také podaří rychle udělat rošádu a zapojit do hry na centrálních sloupcích věže.

1.e4

Z těch samých důvodů uspokojuje černého symetrická odpověď. Prvé tahy bílého a černého charakterizují tak zvaná otevřená zahájení.

1 ...e5

Je zapotřebí uvést do hry figury. Ale kterou dříve – střelce nebo jezdce? Jezdec dostává přednost. Vždyť po 2.Jf3 napadá bílý pěšce. Kromě toho, nyní nemá jezdec jiný stejně výhodný tah, ale pozici pro střelce je možné zvolit v závislosti na soupeřově odpovědi.

2.Jf3

Jak nyní hrát? Zatím je třeba pokrýt pěšce.

Lze pokračovat symetricky – 2. ...Jf6 (ruská hra), kdy má soupeř na výběr mezi klidnou hrou s náskokem ve vývinu: 3.Jxe5

d6 4.Jf3 Jxe4 5.De2 De7 6.d3 Jf6 7.Sg5 a energickým 3.d4, po čemž rovnou začíná boj o střed. Další možností je 2. ...d6 (Philidorova obrana), ale tady má černý poměrně stísněnou pozici. Nejpružnějším pokračování je 2. ...Jc6.

2. ...Jc6

Kam vyvinou střelce? Když na c4, se zaměřením na f7, tak dává teorie černému vhodné recepty jak v italské hře (3. ...Sc5), tak v obraně dvou jezdců (3. ...Jf6). Plnokrevnější pozice vznikají ve španělské hře, kdy bílý napadá jezdce, který kryje centrálního pěšce.

3.Sb5

Bílý nehrozí ziskem pěšce prostřednictvím 4.Sxc6 dc 5.Jxe5 kvůli odpovědi 5. ...Dd4. Je možné hrát 3. ...a6, 3. ...Jf6, 3. ...Sc5 atd. Nejde však nalézt zápory ve výpadu bílého střelce?

3. ...Jd4

Birdova obrana. Pokud nyní střelec ustoupí na c4, tak černý vymění jezdce a zahraje

dámou na f6. Není lepší měnit za bílého? I když bude černý pěšec na d4 trochu vadit, ale bude přece potřebovat ochranu.

4.Jxd4 exd4

Nastal čas udělat rošádu.

5.0-0

Jak se vyvíjet dále? Není vhodné nejprve omezit působnost bílého střelce? Pokud po 5. ...c6 ustoupí na a4, lze zahrát 6. ...Jf6 7.e5 Jd5 a když na c4, tak d7-d5 s tempem.

5. ...c6

Ústup střelce na c4 vypadá energičtějším.

6. Sc4

Nyní je možné 6. ...Jf6 7.e5 d5. A na 7.Ve1 – 7. ...d6, a je třeba být připraven na pokračování 8.e5 de 9.Vxe5+ Se7 10.De2 Kf8. To není nic hrozného, ale je snaha provést d7-d5.

6. ...Je7

Pokud 7.Ve1, tak je pro černého špatné 7. ...d5 kvůli 8.ed cd 9.Sb5+ Sd7 10.Sxd7+ Dxd7 11.Dh5 a je obtížné dokončit vývin. Soupeř se ale může přeskupit na 7. ...Jg6, 8. ...Se7 a 9. ...0-0. Tak proč odházet věži z f1, kde podporuje postup pěšce „f“? Zapojíme do boje rezervy.

7.d3 d5

Nyní nemá význam otevírat sloupec „e“, na 8.ed existuje odpověď 8. ...Jxd5. Za to, při ústupu střelce, zachováme pěšcovou převahu na sloupcích „e“ a „f“, což zde umožní provést postup a vytvořit hrozby soupeřovu králi.

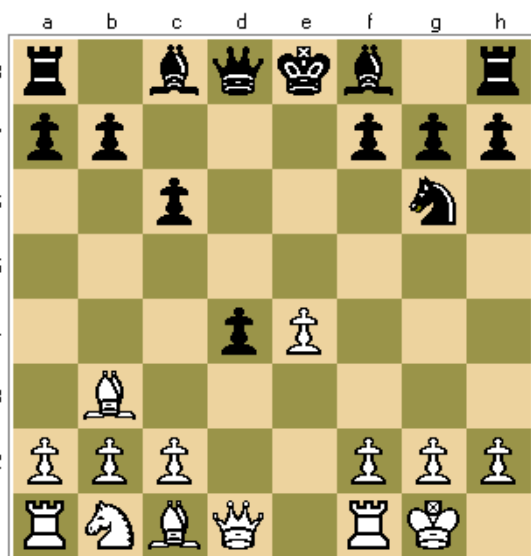
8.Sb3

Na 8. ...Se6 je nepříjemné 9.f4 a na 8. ...f6 – 9.Sg5 Sg7 10.ed. Nejlepší je nedovolit otevření „e“ sloupce.

8. ...dxe4 9.dxe4

Je třeba co nejrychleji dokončit vývin.

9. ...Jg6



Jeden z možných objektů útoku – slabý pěšec d4. Lze zahrát 10.Dh5, 11.Vd1 a 12.c3. Ale to je příliš pomalé. A co když rovnou 10.c3? Černý přece nemá odpověď 10. ...dc kvůli 11.Sxf7+! Pokud pěšec postoupí, je odsouzen. Nelze se zachránit cestou 10. ...c5 kvůli 11.Sa4+ Sd7 12.cd. A pokud 10. ...Sc5, tak získá bílý tempo pro výpad dámou.

10.c3

Pěšce lze pokrýt pouze střelcem.

10. ...Sc5 11.Dh5

Na ústup střelce (11. ...Sb6) následuje 12.Vd1 a postavení pěšce kvůli opozici bílé věže a černé dámy se stává kritickým. Znamená to, že střelce je třeba krýt dámou při současném odchodu dámy ze sloupce „d“. Na b6? Nebezpečné. Dáma by byla příliš vzdálena od královského křídla. Proto ...

11. ...De7

Nyní lze s tempem vyvinout střelce, napadající dámu. Vzetí pěšce (12. ...Dxe4) vede k otevření sloupce s králem v centru. Na 12. ...De5 je možné 13.Jd2 nebo dokonce 13.f4. Pokud 12. ...f6, tak v pozici černého vznikají nové slabiny (například 13.Sd2 Sb6 14.Ja3 Se6 15.Jc4), i když, konec konců, celé střetnutí je ještě před námi.

12.Sg5

Zkusíme vzít pěšce. A dalším tahem buď udělat rošádu, nebo prostřednictvím 13. ...Dg4 vyměnit dámy.

12. ...Dxe4

Chyba! Výměna dam nic nemění, útok bude stále dostatečně hrozivý. Král přece zůstává v centru!

13.Jbd2 Dg4

Nejdříve je užitečné dát šach, zapojující do útoku věž a1. Věž f1 bude přece potřebná na sloupci „f“.

14.Vae1+

Ouha, špatné je 14. ...Se7 kvůli 15.Vxe7+ Jxe7 16.Dxf7+ a 17.Dxe7 mat.

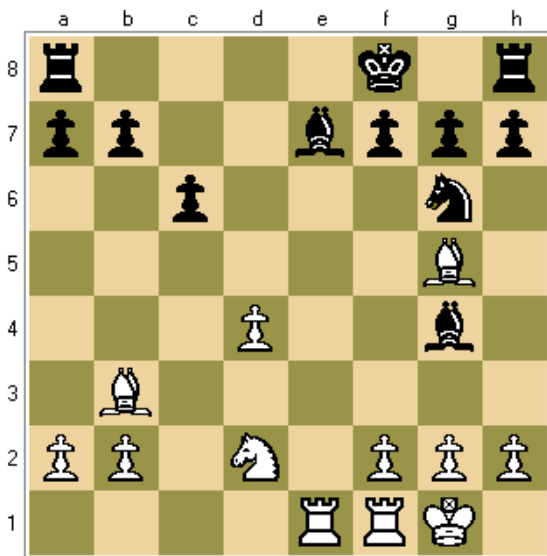
14. ...Kf8 15.Dxg4 Sxg4

Černý se nezbavil obtíží.. Lze dobrat pěšce tahem 16.Je4. Toho lze ale dosáhnout rovnou! Vezmeme na d4, a náš pěšec bude nedotknutelný.

16.cxd4

Kam ustoupit střelcem, aby rozehnal mračna, která se nakupila nad pozici krále. Výměna jezdce moc nepomáhá (16. ...Sb4 17.a3 Sxd2 18.Sxd2), protože soupeřův černopolný střelec se s velkou účinností ocitá na diagonále a3-f8. Zkusíme vyměnit střelce.

16. ...Se7



Jak výměna, tak i ústup střelce je ústupek, oslabení pozice. Nejde pokrýt střelce tak, aby se výměna stala pro černého nevýhodnou? Jestliže 17.Je4, tak po 17. ...Sxg5 18.Jxg5 se aktivita zachovává. Je ale možná odpověď 17. ...Sf5.

A když pokryjeme střelce pěšcem – 17.f4, tak je výměna střelců pro černého vyloučena, protože pak nezachrání pěšce f7. Pravda, střelec g5 nemá tahy. Ale na 17. ...f6 existuje postup 18.f5 se silným útokem, a na 17. ...h6 lze, po výměně střelců, zahrát 19.f5! (19. ...Sxf5? 20.Vxe7 nebo 19. ...Jxf5? 20.h3).

17.f4

Připustit f4-f5 nelze.

17. ...Sf5

Co naděláš ...

18.Sxe7+ Kxe7

Nyní je třeba zdvojit věže na otevřeném sloupci.

19.Vf3

Zkusíme odpoutat pozornost napadením na pěšce d4 a také věž bude v centru.

20.Vfe3

Lákavé je 20. ...Jd5, ale po výměně je koncovka skutečně prohraná: 21.Sxd5 cd 22.Ve5 Sc8 23.Vc1 f6? 24.Vxd5. Vhodnější je 20. ...Jc8 21.Jc4 f6 (ne však 21. ...Se6? Kvůli 22.Ja5) 22.Ja5 Jd6 23.Ve7 Vd7 a vše je pokryto. Ale tah 20. ...Jc8 vypadá příliš pasivně.

Také je možné pokrýt jezdce!

20. ...Vd7

A nyní se pochodu jezdce objevuje tempo – napadení věže.

21.Jc4

Jak se bránit 22.Je5? Pokud 21. ...f6, tak 22.Jd6 Vxd6 23.Vxe7; pole e8, f7 a pěšce b7 nejde bránit. Možná, nebrat jezdce a ustoupit

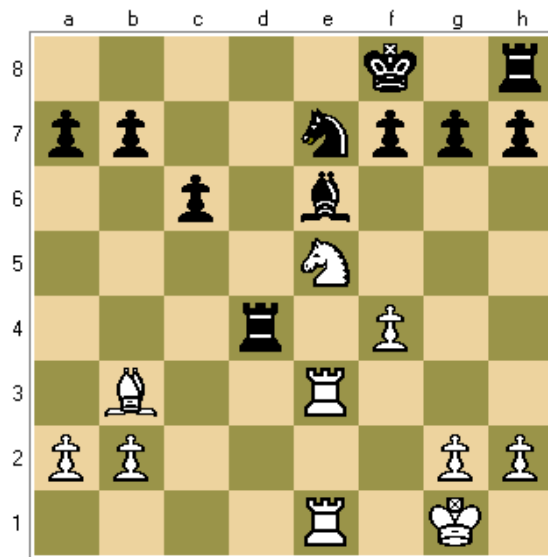
střelce – 22. ...Sg6? V tom případě 23.f5 Sh5 24.g4. Jak na 24. ...Sxg4, tak také na 24. ...Se8 následuje 25.Jc8! Černý král přece nemůže odejít, aby nepustil soupeřovu věž na e8 s matem.

Takže, jezdec se dostává na e5, je zapotřebí překrýt nešťastný otevřený sloupec.

21. ...Se6 22.Je5

Kam ustoupit věži? Když 22. ...Vc7, tak po 23.Sxe6 fe 24.Jf3 je pěšec e6 odsouzen. A když ustoupí po sloupci „d“, tak lze vzít pěšce.

22. ...Vxd4



Výměna střelců dá příliš málo. Nicméně, nyní černá věž nekryje jezdce a lze s pomocí malé a očividné kombinace vyčistit sloupec „e“.

23.Jxf7

Pokud nyní 23. ...Sxb3, tak 24.Jxg8 a černý zůstane bez věže. Na 23. ...Sxf7 následuje 24.Sxf7 Kxf7 25.Vxe7+ a pokud se podaří uniknout z matu, tak koncovka je stejně beznadějná (věž na sedmé řadě!). Zkusíme najít jinou cestu k záchraně.

23. ...Kxf7

Pokud se bude hrát 24.Sxe6+ Kf6 25.Sb3 Jd5, tak se na sedmou řadu, bez výměny jezdců, nelze dostat. Brání věži je silnější.

24.Vxe6

Jediná šance – odejít jezdce, překrýváje diagonálu před odtázným šachem.

24. ...Jd5

Za využití vazby jezdce, pronikáme na sedmou ...

25.Ve7+

Odlišnosti ve výběru pole pro ústup nejsou vidět. Ale pokud ustoupí na g6, objeví se šach střelcem s c2, který zahání krále na krajní řadu, kde mohou vzniknout matové hrozby.

25. ...Kf6

Lze získat pěšce (26.Vxb7), ale lákavější je získat pěšce g7, aby pokračovalo pronásledování krále.

26.Ve6+ Kf5

A nyní uvolníme věž e7 od povinnosti obránce.

27.Sc2+ Kxf4 28.Vxg7

Hlavní hrozba začíná šachem věží na f7, po čemž se král ocitá v matové síti. To znamená, že je třeba jej krýt z týlu.

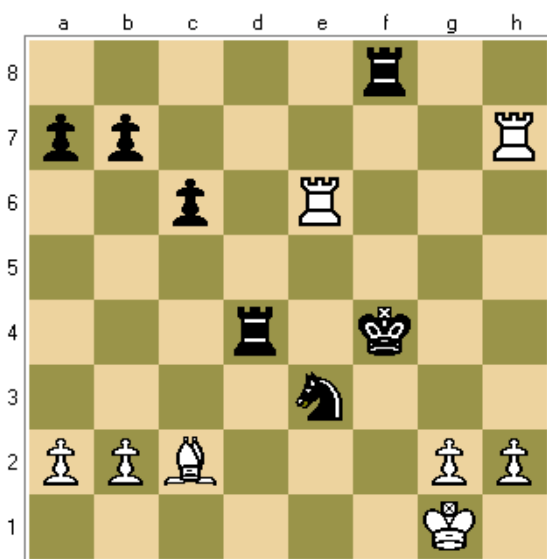
28. ...Vf8

Existuje dobrý tah 29.Vg3 s hrozbou získat věž f8, ale nachází se obrana 29. ...Vf6. A co když se poženeme za druhou věží a současně opět „uzmout“ pěšce?

29.Vxh7

Jak odrazit hrozbu 30.Vh4+? Nepomáhá 29. ...Kg5 kvůli 30.Vg6+. Pokus zapojit věž (29. ...Vd2) končí po 30.g3+ Kg4 31.Vh4+ Kf3 (31. ...Kg5 32.Vg6+) 32.Se4+ ztrátou figury. A nejde připravit léčku, aby se po ústupu krále ze sloupce „f“ objevila hrozba matu na f1?

29. ...Je3



Unáhlený je šach 30.Vh4+ a po 30. ...Kg5 se ztrácí věž! A napadený je střelce a případně hrozí 30. ...Vd2.

Silná hrozba vzniká prostřednictvím 30.Vh3. Ale nezboří se vše po odpovědi 30. ...Jxg2? Na to existuje tah 31.Ve2 – a jezdec

nemá kam ustoupit a na 31. ...Vg8 následuje 32.Kf2 a dále 33.Vf3+ a 34.Vg3+.

30.Vh3

Nevychází 30. ...Jxg2, je pouze jediný tah, zachraňující jezdce a překrývající sloupec „f“.

30. ...Jf5

Není pochyb, že objektem napadení se musí stát jezdec.

31.Vf3+ Kg5

Ještě jedno napadení a nová vazba.

32.Ve5

Jestliže 32. ...Vd5, tak 33.h4+ Kg4 34.Ve4+. Vyzkoušíme jinou obranu.

32. ...Vf4

Výhry se snadno dosáhne po 33.Vxf4 Kxf4 34.Vxf5+ Vxf5 35.Sxf5 Kxf5 36.Kf2 a pěšcová koncovka je jasná. Ale je možné černému spoutat ruce i nohy a rozhodnout vše rychleji.

33.Kf2

Pokud 33. ...Vxf3+, tak 34.Kxf3 a 35.g4.

33. ...Vf6

Lze získat jezdce prostřednictvím 34.g3, ale lze to udělat také „odlákáním“. To už teď nemá zásadní význam.

34.h4+ Kg4 35.Vxf4+ Kxf4 36.Ve4 mat

Partie skvěle demonstruje obtíže, které mohou vzniknout, když král uvázne v centru. A pokud není možné mu zde vytvořit vhodnou pevnost, tak ani výměna dam nepomáhá.

Předzvěst porážky se objevily po chybném tahu 12. ...Dxe4, což přivedlo k otevření centrálních sloupců. Vhodnější bylo 12. ...f6, ale psychologicky lze snadnou pochopit, proč černý ve stísněné pozici zvolil variantu s výměnou dam.

Druhý charakteristický okamžik vznikl po 20. tahu bílého. Černý viděl odpověď 20. ...Jc8, ale zavrhnul jej, nejspíše z obecných příčin, než kvůli pasivnímu tahu. Ale v obraně nelze pohrdat ústupem, pokud konkrétní propoččet ukazuje jeho nezbytnost.

Závěrečná část partie učí technice – přesnosti, s níž bílý využil svou poziční převahu, ani v jednom okamžiku nedovolil soupeři dosáhnout nějaké protihry.