

მ ა ქ ს ე ი ვ ე

# ჭარხაპის დეჰსიების კ უ რ ს ი

თარგმანი ა. შხრაღიძის

შ ე ს ა მ ა ლ ი

ყველა სხვა „თამაშისაგან“ ჰადრაკი უპირველესად განსხვავდება იმით, რომ მას საკუთარი წერილობითი ისტორია აქვს.

ის მოიცავს 1200 წელზე მეტს და ეყრდნობა განსაკუთრებით XVI საუკუნის დასაწყისიდან განვითარებულ ლიტერატურას. დამოუკიდებელი ინტერესის გარდა, რომელსაც ეს ისტორია წარმოადგენს, მის გაცნობას უდიდესი პრაქტიკული მნიშვნელობაც აქვს, ვინაიდან ყოველი მოჰადრაკის განვითარება იმეორებს საჰადრაკო ხელოვნების საერთო ევოლუციის ეტაპებს.

შეიძლება ითქვას, რომ დამწყები მოჰადრაკე რუი ლოპესის დროში (XVI საუკ.) ცხოვრობს, როდესაც ჰადრაკი თავისი განვითარების პირველ ეტაპში იმყოფებოდა. უფრო შორეული წარსულის განხილვა არ არის საჭირო, რადგან ამ დრომდე ჰადრაკში მოქმედებდა სხვა წესებიც. ასე, მაგალითად: როქი ჯერ კიდევ არ არსებობდა, და ზოგიერთ ფიგურათა სელებიც ძლიერ განსხვავდებოდა ახლანდელისაგან. განსაკუთრებით ეს ეხება ლაზიერს, რომელსაც არ ჰქონდა ახლანდელი თავისუფლად მოძრაობის საშუალება და ამიტომ მოკლებული იყო თანამედროვე ძლიერებას, სვლათა ასეთი ცვლილებებში იმ საერთო რეფორმების კერძო შემთხვევად უნდა ჩაითვალოს, რომელიც გამოიწვია აღორძინების ეპოქამ ცხოვრების ყველა დარგში.

ამრიგად, დამწყები მოთამაშე შეუვნებლად იმეორებს XVI—XVII საუკუნის თამაშის მანერას: ის არასოდეს არ გაუშვებს მხედველობიდან მოწინააღმდეგისათვის ქიშის გამოცხადების შემთხვევას, განსაკუთრებით,

თუ ეს დაკავშირებული არის მატერიალურ ეფექტთან. მას ადრე შეჰყავს თამაშში უძლიერესი ფიგურა ლაზიერი, რათა ამით რაც შეიძლება მეტი ზიანი მიაყენოს მოწინააღმდეგეს. მოწინააღმდეგის როგორმე მოტყუების იმედით ის იწყებს თავდავიწყებით შეტევას, სადაც მისი ფიგურათა მესამედიც კი არ იღებს მონაწილეობას. ის ისეთ კომბინაციებს წამოიწყებს, რომლებიც ზოგიერთ შემთხვევაში მოწინააღმდეგის სუსტი თამაშის გამო კარგ შედეგს აღწევს, მაგრამ უვარგისი ხდება რაშინ, როდესაც მოწინააღმდეგე კარგად უპასუხებს. ერთი სიტყვით, მთელი მისი თამაში უეცარ იმპულსებს ეყრდნობა. რასაკვირველია, სწორი არ იქნებოდა, რომ თანამედროვე დამწყებთა თამაშის დონე, XVI—XVII საუკუნის მოჰარდაკეთა თამაშის დონესთან გაგვეთანაბრებია. ცხადია, რომ მათ შორის მნიშვნელოვანი განსხვავებაა, მაგრამ ეს განსხვავება მხოლოდ რიცხობრივია. სტილი ორივე შემთხვევაში ერთნაირია და მისი მოტივებიც გაიგივებულია. მტკიცე პრინციპები და მკვიდრი გეგმა სრულიად არ იყო თამაშში.

ამ მიმართულებით პირველი ნაბიჯი ფრანგმა დიდმა ოსტატმა ფილიდორმა (1726—1795) გადასდგა, რომელმაც ხაზი გაუსვა პაიკების მნიშვნელობას. იმავს განიციდის მზარდი მოჰარდაკეც: დასაწყისში ის პაიკს უმნიშვნელო ფიგურად სთვლის, რომელიც სასარგებლოა მხოლოდ ლაზიერად გასვლის შემთხვევაში; ის მხოლოდ შემდეგში ერკვევა პაიკის უდიდეს მნიშვნელობაში, რომელიც, ფილიდორის გამოთქმით, „საჰარაკო პარტიის სულს“ წარმოადგენს. პირველად ფილიდორი შეუდგა პრაქტიკულ პარტიის გაღრმავებულ განხილვას. მისი სხვადასხვა შემჩნევები გვიჩვენებს, რომ მას არ გამოჰარგია საჰარაკო ხელოვნების ძირითადი პრინციპები. პაიკთა პოზიციას ის უდიდეს მნიშვნელობას აძლევდა. ის ხშირად აღნიშნავს შემთხვევებს, სადაც პაიკთა განლაგება გადამწყვეტია პარტიის შედეგისათვის. ფილიდორის შეცდომა მხოლოდ იმაში მდგომარეობდა, რომ ის გადაჭარბებით ანზოგადებდა პაიკებისადმი ყურადღებას, ამით კი საჰარაკო ბრძოლას ცალმხრივ ხასიათს აძლევდა.

XIX საუკუნის მოწინავე მოჰარდაკეებმა გვერდი აუხვიეს ამ გზას, მათ ამჯობინეს შეტევითი და კომბინაციური თამაში. ფილიდორის მიერ ნარჩევი პაიკთა ფალანგის აგება, მეტად ხურაჲდა თამაშს და იშვიათად ჰქმნიდა საინტერესო გართულებებს. ახალმა მიმართულებამ თავისი გაიტანა და, დაახლოებით XIX საუკუნის შუაში, უკვე აქსიომად მიიღეს მოწინააღმდეგის პოზიციანზე შეტევის რაც შეიძლება ადრე დაწყება. ამ ეპოქის უდიდესი ფიგურა იყო გერმანელი ადოლფ ანდერსენი (1818—1879), რომელიც განსაკუთრებული საჰარაკო ნიჭით იყო დაჯილდოე-

ბული. ამ თვალსაზრისით ის გაცილებით წინ აღდა ყველა თავის თანამედროვესთან შედარებით, რითაც აიხსნება მისი განსაცვიფრებელი მიღწევები. მისი სახელი ურყევი დარჩა 1859 წლამდე, როდესაც ის დამარცხებულ იქნა ახალგაზრდა ამერიკელი პაულ მორფის (1837—1884) მიერ.

ანდერსენის მსგავსად მორფიც შესანიშნავი კომბინაციური მოქადრაკე იყო, მაგრამ ანდერსენთან შედარებით მისი უპირატესობა გამოიხატებოდა იმაში, რომ კომბინაციის ხელოვნებას მან კიდევ სხვა რაღაც დაუმატა, სახელდობრ, ცენტრის ჩქარი განვითარებისა და ღია პოზიციის გამოყენებით, პოზიციის უფრო მეთოდური აგება.

აქაც ძალაშია მოქადრაკის ევოლუცია და საქადრაკო ისტორიის ანალიზია. ამ საფეხურზე კომბინირება მოქადრაკის თამაშის ძირითადი ელემენტი ხდება. ის აღწევს მორფის პრინციპამდე, რომლის თანახმად საჭიროა ცენტრის დაპყრობა და უკეთეს პოზიციაში ხაზების გახსნა. მისთვის შეტევა თამაშის ერთადერთი სწორი მეთოდია, და ის ზიზლით შეჰყურებს ფრთხილ მოქადრაკეებს, რომლებიც, მისი აზრით, ვერასდროს რაიმეს გადაწყვეტას ვერ ბედავენ, თუმცა თავგამოდებითი თამაშით თითქოს საუცხოო შედეგს უნდა ელოდნენ.

იმავე შეცდომას უშეგებდნენ XIX საუკუნის მეორე ნახევარშიაც ანდერსენისა და მორფის მიმდევრები, რომელთაც საქადრაკო ხელოვნება უამრავი ღამაზი კომბინაციებით გაამდიდრეს და თავის საუცხოო შედეგებში, რომელსაც ისინი აღწევდნენ, შეტევითი სტილის სისწორის დასტურს ხედავდნენ. მათ უგულვებელყვეს ქადრაკის დიდი მოაზროვნე სტეინიცის (1836—1900) მოძღვრება, რომელმაც კრიტიკის ქარცეცხლში პატარა მაშინდელი თამაშის მეთოდი. „არ არის საჭირო აწარძორო შეტევა იქ, სადაც მდგომარეობა ამისათვის ჯერ კიდევ არაა მომწიფებული“—ასეთია მისი ერთი პირველი ცნებათაგანი. სტეინიცის ძირითადი დებულება კი ამბობს: „გამოინფუზავე შენთვის ისეთი გეგმა, რომელიც უპასუხებს მოცემული პოზიციის ყველა თავისებურებას“—პოზიციის ნიშნები მთლიანად განსაზღვრავს მის ხასიათს. ცნობილია მისი სახელგანთქმული გამოთქმა: „თქვენ ბრძოლა ქადრაკის დაფასთან გიხდებთ“. გამარჯვებას მისი აზრით გენიალობით კი ვერ მივალწევთ, არამედ პოზიციურ უპირატესობათა სისტემატური დაგროვებით და უკანასკნელ მომენტში—საბოლოო კომბინაციით, ამრიგად შეტევა მეორე რიგზე მოექცა და მისი დაწყება მხოლოდ მუყაითი მიზნადების შეკვლეგ ხდება შესაძლებელი. ამ პრინციპების მიხედვით სტეინიცმა თანდათანობით გამოიმუშავა თავისი მოძღვრება და შექმნა მისგან დასრულებული და



მთლიანი სისტემა, რომლის გამოყენება შეიძლებოდა პრაქტიკაში. მართალია, მას დიდი შრომა დასჭირდა თავისი სისტემის სისწორის დასამტკიცებლად, მაგრამ, ბოლოს და ბოლოს, მაინც მისი მეოხებით კომბინაცია დაექვემდებარა პოზიციის გეგმიან აგებას.

ამრიგად, ჩვენ თანდათან მივალწიეთ საქადრაკო ხელოვნების უმაღლეს საფეხურს. ზემოთ ნათქვამიდან უნდა გავიგოთ, რომ სტეინიციის სწავლების სწორი გაგებისათვის საჭიროა ჯერ გავერკვეთ ყველა წინანდელ სტადიაში. დამწყებს რომ სტეინიციის თეორია პირველადვე გადავსცეთ, ის უსათუოდ მიიჩნევს მას, როგორც სრულიად ლოგიკურს, მაგრამ ამით ვერაფრით სარგებლობას ვერ მიიღებს, ვინაიდან მას ჯერ კიდევ არ შეუძლია პოზიციის ნიშნების გარჩევა. უკანასკნელს ის მხოლოდ დიდი ხნის პრაქტიკით მიალწევს, რომელიც პოზიციის სწორ შეფასებას და კომბინაციურ ნიქს ანვითარებს. მხოლოდ მას შემდეგ, რაც ის ამ საფეხურს გაივლის, სტეინიციის თეორია მას შემდგომი განვითარების გზას გაუხსნის.

ყოველივე ამისგან გამომდინარეობს, რომ საქადრაკო ხელოვნების გეგმიანი შესწავლის ყველაზე სწორი მეთოდი მისი ისტორიული ეტაპების განვითარების განხილვაში მდგომარეობს. ამ სახელმძღვანელოში ჩვენც ასე მოვიქცევით. ჩვენ არ შეეჩერდებით დიდ ხანს გრეკოსა და მის თანამედროვეთა ეპოქაზე, რომელთა თამაშის მანერა ძლიერ განსხვავდება თანამედროვე თამაშისაგან. ფილიდორზე და ანდერსენზე დაწვრილებით შეჩერების შემდეგ, ჩვენ გადავალთ მორფზე და სტეინიციზე, რომელნიც დებიუტის და მიტელშპილის სისტემატური ტრაქტოვკის დამაარსებლნი არიან.

## ჰოპკინო ბრეკო (1600—1634)

როგორც ჩვენ უკვე აღვნიშნეთ, იმ დროს თამაში გარკვეული გეგმის თანახმად არ იყო ცნობილი და მოჭადრაკენი მხოლოდ უეცარი იმპულსით მოქმედებდნენ. ამის მაგალითია მოყვანილი პარტია, რომელიც ამოღებული გვაქვს გრეკოს ხელნაწერიდან (დაახლოებით 1625 წ.).

1. e2 — e4 e7 — e5  
 2. f2 — f4 . . .

ეგრეთ წოდებული „მეფის გამბიტი“, რომელსაც ძველად სულ სხვანაირ განმარტებას აძლევდნენ, ვიდრე ახლა.

2. f7 — f5

ეს სვლა, რომელიც ახლა სრულიად არ არის ხმარებაში, იმ დროს ხშირი იყო, ალბათ იმიტომ, რომ ეს ცენტრალური უჯრედი იპყრობდა ყურადღებას, მით უმეტეს, რომ ამის შემდეგ პაიკი, თითქოს არ უნდა დაიკარგოს.

3. e4 : f5 ლd8 — h4 +

შავებმა უეცრად შეამჩნიეს, რომ თუ 3. . . ef, მაშინ მოწინააღმდეგე 4. ლh5 + სელით დაასწრებს მათ ქიშის თქმას! სხვათა შორის უნდა შევნიშნოთ, რომ ამ ქიშს დიდი მნიშვნელობა არა აქვს.

4. g2 — g3 ლh4 — e7

პაიკის 5. . . . ef + სელით დაბრუნების მუქარით (გახსნილი ქიში იმ დროს მეტად მომჯადოებელი ჩანდა!).

5. ლd1 — h5 + . . .

ეს სვლა უდავოდ სუსტი არის, აქ უკეთესი იყო 5. fe ლ : e5 + 6. ლe2 და თეთრები აიძულებდნენ ლაზიერების გაცვლას და ამით

ინარჩუნებდნენ ზედმეტ პაიკს. სრულიად გასაგებია, რომ თეთრებს არ შეუძლიათ ქიშის გამოცხადებისაგან თავის შეკავება!

5. . . . მფe8 — d8  
 6. f4 : e5 . . .

იძულებითია, თუ თეთრებს სურთ f — პაიკის გაორების გარეშე, ზედმეტი პაიკის შენარჩუნება.

6. . . . ლe7 : e5 +  
 7. ქf1 — e2 . . .

იმ დროს, როდესაც მატერიალური უპირატესობის შენარჩუნებას გადაჭარბებითი მნიშვნელობას აძლევდნენ, ამიტომ აქ ალბათ 7. ლe2-სვლას მეფის e8-უჯრედიდან წასვლის გამო, უაზროდ სთვლიდნენ, რადგან შავები ითამაშებდნენ 7. . . . ლ : f5. ახლა ალბათ ამჯობინებენ 7. . . . ლe2 ლ : f5, 8. ქh3, და შემდეგ მf3 და 0 — 0 გაგრძელებას, რაც საუტხოო პოზიციას იძლევა.

7. . . . მფ8 — f6  
 8. ლh5 — f3 d7 — d5

f5 - პაიკზე შეტევიით.

9. g3 — g4 h7 — h5!

ამის შემდეგ თეთრების თამაში საძნელო ხდება. სულერთია, აიღებენ ისინი h5-ზე თუ წინ გასწვებენ თავის პაიკს g5-ზე, მათი f-პაიკი მაინც იკარგება. ახლა ჩვენთვის სრულიად ბუნებრივი იქნება ამ

მდგომარეობაში პაიქისათვის რაიმე კომპენსაციის ძიება, მაგ. 10. d4 ჩქარი განვითარებით მოწინააღმდეგის მეფის ცუდი პოზიციის გამოყენება. მაგრამ ასე არ მსჯელობდა ამ პარტიაში თეთრებით მოთამაშე XVII საუკუნის მოჭადრაკე. მან მოისაზრა ღრმა კომბინაცია, რომლის საშუალებით შეინარჩუნა ზედმეტი პაიქი; მხოლოდ ერთი რამ გაუშვა მხედველობიდან: თუ როგორი მდგომარეობა შეიქმნება ამის შემდეგ.

- 10. h2 — h3            h5 : g4
- 11. h3 : g4            ეh8 h1
- 12. ლf3 : h1           ლe5 — g3 +
- 13. მფc1 — d1           . . .

აქ ყველაფერი მოფიქრებულია გეგმის თანახმად.

- 13. . . .            მf6 : g4
- 14. ლh1 — d5 +           . . .

სწორედ საქმეც ამაშია: თეთრებმა კვლავ პაიქი მოიგეს და ისიც ქიშით!

- 14.                    ძe8 — d7

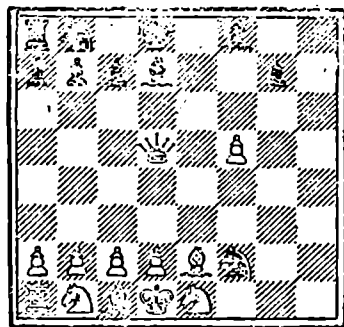
ამ უბრალო პასუხის შემდეგ თეთრები უეცრად უიმედო მდგომარეობას იღებენ. მათ ვერ შეაფასეს მე-14-სვლის შედეგები, რითაც ლაზიერის კარგი თავდაცვითი პოზიცია ცუდ „შემტევით“ პოზიციად შესცვალეს.

- 15. მg1 — f3

თუ 15. ძ : g4, მაშინ ლ : g1 +  
ლა შემდეგ ლ : g4.

- 15. . . .            მg4 — f2 +
- 16. მფd1 — e1           მf2 — d3 + +
- 17. მფc1 — d1           ლg3 — e1 +
- 18. მf3 : e1           მd3 — f2 X

შაეები



თეთრები

თეთრები შესაფერისად დაისაჯნენ მათი სიხარბის გამო. დრამა ცხადყოფს, თუ რამდენად ცოტას ფიქრობდნენ იმ დროს სწორ განვითარებაზე. ამისათვის საკმარისია შევხედოთ თეთრების ლაზიერის ფრთას.

მიუხედავად მაშინდელი და ახლანდელი თამაშის მანერის დიდი განსხვავებისა, გრეკოს ტრაქტატში ზოგიერთ რამეს ჩვენთვისაც კი აქვს ფასი. ასე, მაგალითად, მას ეკუთვნის იტალიური პარტიის რამდენიმე ვარიანტი, რომელიც პირველ 10 სელამდე მაინც, შეიცავს ორივე წხარისათვის საუკე-

თესო სვლებს. აი თუნდაც შემდეგი ვარიანტი:

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. e2 — e4  | e7 — e5    |
| 2. მგ1 — f3 | მხ8 — e6   |
| 3. ქ11 — e4 | ქ18 — e5   |
| 4. e2 — e3  | მგ8 — f6   |
| 5. d2 — d4  | e5 : d4    |
| 6. c3 : d4  | ქe5 — b4 + |
| 7. მბ1 — c3 | . . .      |

ანალიტიკოსები, თითქმის სამი საუკუნის განმავლობაში ამ სვლას, რომლითაც თეთრები, თითქოს ყოველგვარ კომენსაციის გარეშე, e4-პაიკს ჰკარგავენ, სუსტ სვლად სთვლიდნენ და მის მაგივრად ურჩევდნენ 7. ქc1—d2-სვლას. ახლა კი ეს შეხედულება შეიცვალა და მაგ. რიტცენი მონოგრაფიაში „Die italienische Partie“ (1924 წ.) სწორედ 7. ქd2-სვლას კითხვის ნიშანს უსვამს!

- |          |          |
|----------|----------|
| 7. . . . | მფ6 : e4 |
| 8. 0 — 0 | მე4 : e3 |

ამ სვლის შესახებაც დიდხანს სხვადასხვა აზრი იყო გამეფებული და, საერთოდ, უკეთესად ითვლებოდა 8. . . . ქ : e3. მაგრამ ბერნშტეინის უახლოესი გამოკვლევების თანახმად, აქ მოყვანილი სვლა უფრო ძლიერია.

- |            |          |
|------------|----------|
| 9. b2 : e3 | ქb4 : e3 |
|------------|----------|

საინტერესოა აღვნიშნოთ, რომ გრეკო აქაც სწორი გამოდვა; როგორც 9. . . . ქe7, ისე 9. . . . d5-სვლები სრულიად არ არის

უკეთესი. ამრიგად, გრეკოს მიერ ნათავაზები სვლები საჭადრაკო პრაქტიკის 300 წლის შემდეგაც საუკეთესონი არიან! ცხადია, რომ ჩვენ საქმე გვაქვს უდიდეს ნიჭიერ მოჭადრაკესთან.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 10. ლd1 — b3 | ქe3 : a1 |
|--------------|----------|

ბოლოს და ბოლოს, გრეკო შეცდა, თუმცა ეს შეცდომა სრულიად საპატიოა: მაშინდელ დროში მეტად მაცდური იყო ეტლის მოგება.

როგორც ბერნშტეინმა მიუთითა 10. . . . d5-სვლით შავები გვარიან მდგომარეობას იღებენ, მაგრამ გრეკო ამ სვლას სრულიად არ არჩევს და აღნიშნავს მხოლოდ 10. . . . ქd4-სვლას.

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 11. ქe4 : f7 + | მფe8 — f8 |
| 12. ქc1 — e5   | მე6 — e7  |
| 13. მფ3 — e5!  | . . .     |

საუცხოო შეტევითი სვლაა! ახლა 14. ქგნ მუქარაა და f7-უჯრედი სამჯერად შეტევას განიცდის. მაგ., თუ 13. . . . dნ, მაშინ მაინც 14. ქგნ, და შავებს მხოლოდ ერთი ფიგურის—ქუს ან მხედრის აყვანა შეუძლიათ, და მაშინ თეთრი ლაზიერი მეორე დარჩენილი ფიგურის დახმარებით, აშამათებს f7-პუნქტზე. გარდა ამისა აქ მოყვანილ სვლას ის მნიშვნელობა აქვს, რომ ის ლაზიერისათვის f3-უჯრედს ანთავისუფლებს.

მაინც ისმება კითხვა, სჯობია თუ არა აქ 13. მე1-სელა ლაზიერის მოგების მუქართი? როგორც ჩანს, არა, მაშინ 13. . . d5, 14. ა : e7 + ლ : e7 15. მ : e7 მფ : e7-სელებით, მართალია, თეთრები თავის მიზანს აღწევენ, მაგრამ მათ შეტევის გასაგრძელებლად ცოტა ძალები რჩებათ და ორი ეტლი შეეებისათვის ლაზიერის სრულიად საკმაო კომპენსაცია იქნება.

13.	. . .	აa1	d4
14.	აf7 — გ6l	d7 — d5	
15.	ლb3 — f3 +	აc8 — f5	
16.	აგ6	f5	აd4 e5
17.	აf5 — e6 +	აe5 — f6	
18.	აგ5	f6	. . .

თეთრები იგებენ, რადგან 18. . . . მფe8-სელის შემდეგ (გახსნილი ქიშის ასაცილებელი ერთადერთი სელაა) თეთრები ითამაშებენ 19. ა : გ7, და სულ ცოტა რომ ვთქვათ, ეტლს მოიგებენ.

გრეკოს მრავალი გარიანტები ეკუთვნის, სადაც მან თავისი მწვავე კომბინაციური ნიჭი და რთულ მდგომარეობაში გარკვეულობა გამოიჩინა. მაგრამ მას არ მიუღწევია დებიუტების სისტემატურ ამომწურავი ანალიზისადმი და მხოლოდ ზოგიერთი ცალკე გარიანტების შერჩევით განისაზღვრება.

## ანდრე დანიკან ფილიდორი (1726—1795)

ფილიდორის ერთ-ერთი დიდი დამსახურება იმაშია, რომ თავის თანამედროვეებიდან განსხვავებით, ის შეუდგა დებიუტების სისტემატურ, მეცნიერულ განხილვას. ამასთან ის არ შეჩერებულა ცალკე სადებიუტო შესაძლებლობის გარჩევაზე, ის მიისწრაფოდა ამა თუ იმ დებიუტის საერთო ღირსების გარკვევისაკენ. ასე, მაგალითად, ფილიდორის აზრით, 1. e4—e5-სელის შემდეგ 2. აc4-სელა უკეთესია, ვიდრე 2. მf3 ამ დასკვნამდე ის მივიდა სუსტ f7-პუნქტზე. დაკვირვების შედეგად, ის ფიქრობდა, რომ რაც შეიძლება ჩქარა უნდა იქნეს დაწყებული შეტევა ამ პუნქტზე და, გარდა ამისა, 2. მf3-სელა ხელს უშლის f2—f4-წინსვლას. მართალია, მეორე სელაზე პაიკით ასეთი წინსვლა მას მიაჩნია ნაადრევად, მაგრამ პარტიის შემდეგ სტალიაში ამას საჭიროდ სთვლიდა.

იმავე მოსაზრებით, 1. e4 e5 2. მf3 სელების საპასუხოდ ის არჩევდა შეეებისათვის 2. . . . d6 (ე. წ. „ფილიდორის დაცვა“) სელას, როგორც საუკეთესოს f7—f5-სელის მოსაპუნადებლად. ახლა 2. მf3 უფრო ძლიერად ითვლება, ვიდრე 2. აc4, და რაც შეეხება 2. . . . d6-დაც-

ვას (2. მწკ-სელის შემდეგ), მიუხედავად იმისა, რომ ის შავებს ძნელ თამაშს აძლევს, მაინც ცნობილია, როგორც შესაძლებელი, მაგრამ არა მის პირველყოფილ ფორმაში, ე. ი. 3. . . . f5-სელასთან დაკავშირებით. თანამედროვე თეორიის მიერ ფილიდორის სადებიუტო იდეის უარყოფა სრულიად არ ამცირებს მის დამსახურებას. დებიუტების სფეროში მან ახალი გზები გაკაფა იმით, რომ საერთო პრინციპების მიხედვით მან პირველმა სცადა ერთი დებიუტის უპირატესობის დამტკიცება მეორე დებიუტთან შედარებით.

როგორც შესავალში მივუთითეთ, ფილიდორის მიერ საჭადრაკო ხელოვნებაში შეტანილი მთავარი განძი ამაში არ მდგომარეობს. გაცილებით მეტი მნიშვნელობა აქვს მის მიერ დამუშავებულ საერთო მეთოდებს და პაიკთა თამაშის საერთო თეორიას, რომელთაც დღემდე აქვთ შენარჩუნებული თავისი ძალა. აი, რატომ უნდა ვაღიაროთ ფილიდორი პოზიციური თამაშის შემქმნელად, ე. ი. თამაშის ისეთი ხერხის შემქმნელად, რომელიც ეყრდნობა არა უამრავ ზუსტი ვარიანტების გამოთვლას, არამედ საერთო პრინციპებს და წესებს.

თავის კაპიტალურ შრომაში „Analyse des échecs“ (1749 წ., მეორე გამოცემა 1777 წ.) ფილიდორი დაახლოებით ცხრა პარტიის დაწვრილებითი ანალიზით ასაბუთებს თავის წესებს. შემდეგ ის განიხილავს რამდენიმე ენდშპილს და აქაც მისი ანალიზები ახლაც ინარჩუნებენ თავის მნიშვნელობას. თავისი შრომის მეორე ნაწილში ის გადმოცემს კუ და მხედრით დაშამათების ხერხს, რომელიც თანამედროვე თეორიაში ცნობილია ყველაზე ძლიერად და ლოგიკურად.

მოგვეყავს ფილიდორის სახელმძღვანელოდან ერთი პარტია, რომელიც მის პაიკთა თამაშის თეორიის საუცხოო ილუსტრაციას წარმოადგენს.

ჩვენს მიერ ფრჩხილებში მოთავსებული შენიშვნები ეკუთვნის ფილიდორს.

## № 2

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f1 — e4 | e7 — e6 |
| 3. d2 — d4 |         |

„პაიკის ეს ორმაგი ნაბიჯი აუ-

ცილებელია, რომ ამით ხელი შეუშალოთ მოწინააღმდეგის მიერ ლაზიერის პაიკის ორმაგ სელას—კუზე დაცემით, რითაც, მოწინააღმდეგე დაიკავებდა ცენტრს და ამით თქვენ დაკარგავდით დაწყების უპირატესობას“.

ფილიდორს მხედველობაში აქვს 3. d3 d5, და შავები იგებენ ტემპს. ეს შენიშვნა (ფილიდორის თითქმის ყველა სხვა შენიშვნის მსგავსად) სრულიად ეთანხმება თანამედროვე სადებიუტო სტრატეგიას.

3. e5 : d4

„შავებს, გაცვლის ნაცვლად, რომ გაეწიათ ორი უჯრედით თავისი ლაზიერის პაიკი, მაშინ მთელი თამაში ძირფესვიანად შეიცვლებოდა“.

ფილიდორი დაწერილებით არჩევს ამ შესაძლებლობას (3. . . . d5) და იმ დასკვნამდე მიდის, რომ თეთრებს ამ შემთხვევაში შეეძლოთ უპირატესობის მიღება.

4. ლd1 : d4 d7 — d6

5. f2 — f4 d68 — e6

„ეს სვლა ორ მიზანს ემსახურება: პირველი ის, რომ ამით მზადდება d6 — d5-სვლა, რაც განათავისუფლებს კუ f8-ფიგურის გზას და, მეორე, f7-უჯრედზე შემტევი კუ e4-ფიგურის გაცვლას“.

6. d4 — d3 d6 — d5

7. e4 — e5

ეს სრულიად ეთანხმება ფილიდორის პრინციპს, რომელიც პაიკთა ჯაჭვის შენარჩუნებას ურჩევს (ამ შემთხვევაში — 4-პაიკის ჯაჭვი მეფის ფრთაზე).

7. . . . e6 — e5

8. ლd4 — f2 e68 — e6

„შავებს რომ განვითარების მაგივრად, თავის პაიკთა წინსვლა განეგრძოთ, ამით წაგების საშიშროებაში ჩავარდებოდნენ. შენიშნეთ, რომ ორი, შორს წასული პაიკისაგან, ერთი ადვილად შეიძლება დაიკარგოს, თუ მის დასახმარებლად თამაშში ყველა ფიგურები არ იქნება შეყვანილი. ორი ურთიერთ გვერდით მდგომი პაიკი უფრო ძლიერია მე-4-ხაზზე, ვიდრე ასეთივე პაიკები, რომლებმაც მე-6-ხაზს მიაღწიეს“.

9. e2 — e3 g7 — g6

10. h2 — h3 h7 — h5

„ეწინააღმდეგება გ2—გ4-სვლას. ამ მომენტში ორივე მხარეს თანაბარი პაიკები ჰყავთ. თეთრებს ოთხი პაიკი სამის წინააღმდეგ მეფის ფრთაზე და შავებს ოთხი პაიკი სამის წინააღმდეგ ლაზიერის ფრთაზე. მხარე, რომელიც შესძლებს მოწინააღმდეგის პაიკების უფრო ადრე დარღვევას იმ ფრთაზე, რომელზედაც მათ უპირატესობა აქვთ, მიიღებს გამარჯვების ყველა შანსებს“.

თანამედროვე თეორიაც ამას არჩევს; ასეთ პირობებში შავებმა მოქმედება უნდა დაიწყონ მეფის ფრთაზე მოწინააღმდეგის პაიკთა ფალანგის დასამსხვრევად. თეთ-

რებმა კი უნდა დაიწყონ შეტევა ლაზიერის ფრთაზე.

11. გ2 — გ3!

„ეს სვლა აუცილებელია, ვინაიდან შავები h5—h4-სვლით თეთრ პაიკთა შორის კავშირის დარღვევას იმუქრებოდნენ; თეთრ გ-პაიკს აღარ შეეძლებოდა f-პაიკთან შეერთება, რადგან შავი h-პაიკი მას აიღებდა გავლაზე“.

ძვირფასი შენიშვნა!

11. . . . მგ8 — h6  
 12. მგ1 — f3 ჟf8 — e7  
 13. a2 — a4 . . .

იხილე შენიშვნა შავების მე-10 სვლაზე.

13. . . . მh6 — f5  
 14. მზe1 — f1 . . .

- მეტად მახვილი „მახეა“. თეთრები ცდილობენ შავების შეცდენას ხარისხის მოგებით, რომ ამით გააუმჯობესონ თავიანთ პაიკთა პოზიცია. საერთოდ, უნდა ითქვას, რომ ეს სვლა არ შეეძლება ქების ღირსი გახდეს, რადგან მეფე f1-უჯრედზე უკეთესად არ დგას, ვიდრე e1-ზე.

14. . . . h5 — h4

შავები მიდიან კომბინაციაზე.

15. გ3 — გ4. . . .

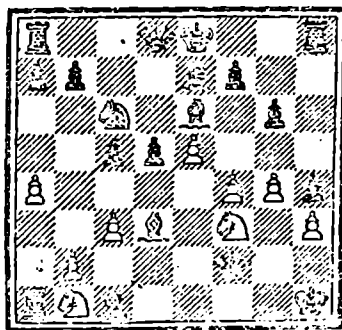
რასაკვირველია, არა 15. გh, რითაც თეთრების პაიკთა ჯაჭვი დაირღვეოდა.

15. . . . მწ5 — გ3 +  
 16. მზf1 — გ2 მგ3 : h1  
 17. მზგ2 : h1 . . .

„მიუხედავად ხარისხის დაკარგვისა, თეთრების თამაში უკეთესია, ვინაიდან მათი მეფე ახლა საიმედო თავშესაფარშია და მათ შეუძლიათ შეტევის წარმოება, რომელ მხარეზეც არ უნდა გააკეთონ შავებმა როკი“.

როგორც ვხედავთ, ფილიდორი პაიკთა ფალანგის შენარჩუნებას მეტ მნიშვნელობას აძლევს, ვიდრე მატერიალურ უპირატესობას.

შავები



თეთრები

17. . . . ლd8 — d7  
 18. ლf2 — გ1 . . .

„გ4-პუნქტის დასაცავად აუცილებელია, რომ არ დაუშვან შავების მიერ გ4-ზე კუს ორ პაიკში შეწირვა, რასაც ისინი სხვა სვლის შემთხვევაში უსათუოდ აირჩევენ. მართლაც, თეთრების მთელი



ძალა მათ პაიკებშია, და შავები-  
სათვის მეტად ხელსაყრელი იყო  
მათი დარღვევა, მით უმეტეს,  
რომ ამის შემდეგ შეტევა მათ  
მხარეზე გადავიდოდა\*.

18. a7 — a5

ცხადია, შავები გრძელ როქს  
ამზადებენ და ამიტომ ამ სვლით  
მათ უნდათ ხელი შეუშალონ თეთ-  
რების მიერ ლაზიერის ფრთაზე  
შესაძლებელ პაიკთა იერიშს. მაგ.  
რამ ეს სვლა მეტად სუსტია, რად-  
გან ის ხელს უწყობს თამაშის და-  
ხურვას იმ დროს, როცა შავებისა-  
თვის მატერიალური უპირატესო-  
ბის რეალიზაციის ერთადერთი  
ხერხი თამაშის გახსნაში მდგომა-  
რობდა, თუნდაც ამისათვის სა-  
ჭირო ყოფილიყო ერთი ან ორი  
პაიკის შეწირვაც კი. ყოველივე  
ამის გარდა ეს სვლა ეწინააღმდე-  
გება თვით ფილიდორის დოქტრი-  
ნას, რადგან ახლა შავების ა და  
ე-პაიკთა შორის კავშირი ხ-პაი-  
კის საშუალებით უკვე შეუძლებე-  
ლი ხდება.

19. c1 — e3.

e5 — e4-სვლის გამოტყუებით,  
რაც თეთრებისათვის მეტად ხელ-  
საყრელი იქნებოდა, რადგან მათი  
მხედარი d4-უჯრედით შეიკრებო-  
და ხ5-უჯრედზე, საიდანაც ის  
მეტად შეავიწროებდა შავების  
თამაშს.

19. b7 — b6

შავებისათვის სწორი გაგრძე-  
ლება იყო 19. . . . d4, მაგ.:  
20. e4 d5 21. მხd2 e4 22. კ : d4?  
მ : d4 23. ლ : d4 კ : f3 +  
24. მ : f3 ლ : d4 25. მ : d4  
0—0—0! და ა. შ.

20. მხ1 — a3 0—0—0

„შავები გრძელ როქს აკეთებენ  
იმისათვის, რომ შემდეგში თავს  
დაესხან მეფის ფრთაზე თეთრე-  
ბის პაიკებს, რომლებმაც ლაზიე-  
რის ფრთის პაიკებს გაუსწრეს“.

აქაც მეტი ყურადღების ღირსი  
იყო 20. . . . d4. —

21. d3 — a6 + მფე8 — e7

22. მh3 — e2

„23. — მხ5 + სვლა, რომელიც  
ა6-კუს საფრთხეში აგდებდა,  
მხოლოდ რამდენიმე ტემპის და-  
კარგვა იქნებოდა“.

22. . . . მდ8 — a8

23. კa6 — b5 ლd7 — d8

„რათა ლაზიერის f8-ზე გადა-  
ყვანის შემდეგ შესძლონ e5-პაი-  
კის დაცვის ორგანიზაცია, რის  
მიმართაც ჩქარა იქნებამიტანილი  
თეთრების იერიში“.

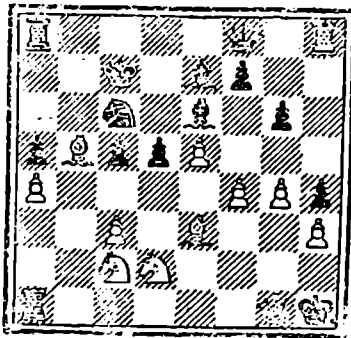
24. b2 — h4.

საბოლოო შეტევის დასაწყისი.

24. ლd8 — f8

25. h4 : e5 b6 : e5

26. მf3 — d2 . . .



თეთრები

აჩქარებს წაგებას, მაგრამ სულ ერთია, შავები დალუპულნი არიან.

- 28.  $d3 - b6 +$   $\text{ფ3c7} - b7$
- 29.  $d5 - c6 +$   $\text{ფ3b7} - c6$
- 30.  $f3 - d4 +$   $\text{ფ3c6} - d7$

რასაკვირველია, არა 30. . . .  
 $\text{ფ3} : b6$  31.  $\text{ფ} : e6 +$ , და თეთრები ლაზიერს იგებენ.

- 31.  $f4 - f5$

თეთრი ფალანგა მოძრავი ხდება.

- 31. . . .  $d6 - e6$
- 32.  $e5 - e6 +$   $\text{ფ3d7} - e8$
- 33.  $d4 - b5$   $d7 - d6$
- 34.  $e6 - d4$  . . .

თეთრები იგებენ, ვინაიდან შავებს არ შეუძლიათ 35.  $\text{ლ} : d5$ -სვლის ხელის შეშლა, რის შემდეგ ლაზიერი შავების ბანაკში შეიჭრება.

„რომ მხ3-სვლით გაძლიერებული იქნეს  $c5$ -ზე დაცემა“.

- 26.  $c5 - c4$

ეწინააღმდეგება მხ3-სვლას.

- 27.  $d2 - f3$ .

თეთრებმა თავის მიზანს მიაღწიეს, უჯრედი  $d4$  ახლა მათი მხედრისათვის მისაწვდომი შეიქმნა.

მოვიყვანოთ კიდევ ფილიდორის სხვა პარტიებიდან ამოღებული რამდენიმე წესი.

1. ყოველთვის ხელსაყრელია  $f$ -პაიკის მოწინააღმდეგის  $e$ -პაიკზე გაცვლა, რადგან ამით ცენტრი დაიპყრობა და, გარდა ამისა, ეტლის სამუშაო ხაზი იხსნება.

2. ვინაიდან ხშირად საშიშია ნადრევი შეტევის დაწყება, ამიტომ ის არ უნდა იქნეს დაწყებული მანამდე, სანამ მისი წამყვანი პაიკები საფუძვლიანად არ იქნებიან გამაგრებული. ამ პირობის დაუცველობით ყოველი შეტევა უარყოფითი შედეგით დამთავრდება.

3. თუ თქვენ კუ თეთრ უჯრედზე გყავთ, ეცადეთ თქვენი პაიკების შუა უჯრედებზე განლაგებას, რადგან მაშინ თქვენი კუ ეწინააღმდეგება

მოწინააღმდეგის ფიგურების თქვენ პაიკთა შორის გაძრომას<sup>1</sup>. ეს წესი გამოყენებული უნდა იქნეს მხოლოდ მაშინ, თუ თქვენ შემტევითი მხარე ხართ, და თუ, პირიქით, თავდამცველი ხართ, მაშინ ეცადეთ თქვენი პაიკების თქვენივე კუს ფერზე განლაგებას<sup>2</sup>.

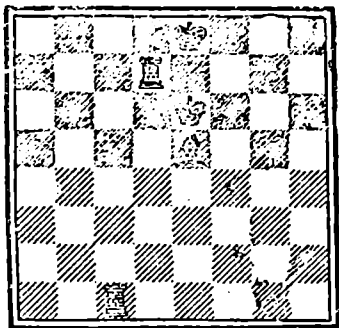
როგორც უკვე ვთქვით, ფილიდორის წესთა უმრავლესობამ ახლაც შეინარჩუნა თავისი ძალა. რაც შეეხება მის პაიკთა შესახებ სწავლებას, ის ძალაშია მხოლოდ გარკვეული სახის პოზიციებში, სახელდობრ, გადაბმულ პაიკთა ჯაჭვებიან დახურულ პოზიციებში. მაგრამ სწორედ ასეთი პოზიციები ძალიან ხშირად გვხვდება უკანასკნელ წლებში, რადგან თანამედროვე დებიუტებს თითქმის ყოველთვის დახურული პოზიციები მოსდევს, რომლებშიც გადამწყვეტი მომენტი საბოლოოდ პაიკებით გარღვევა არის.

ამრიგად, როგორც ჩანს, ფილიდორის თეორიას თანამედროვე პრაქტიკისათვისაც აქვს მნიშვნელობა.

ფილიდორის მტკიცება, რომ პაიკთა პოზიციას გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს, თანამედროვე თეორიით უარყოფილია, თუმცა სტეინიცის სისტემა, როგორც ქვემოთ დავინახავთ, პაიკთა განლაგებას დიდ მნიშვნელობას აკუთვნებს.

დასასრულ, განვიხილოთ ფილიდორის მიერ გამოკვლეული ერთი ენდ-შპილი, რომ დავინახოთ ის სიმაღლე, რომელზედაც ის იდგა ამ სფეროში.

### შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ

$$1. \quad e1 - c8 + \quad d7 - d8$$

$$2. \quad c8 - c7 \quad . . .$$

ახლა შავებს სამი შესაძლებელი გაგრძელება აქვთ: მდ3, მდ2, და მდ1—რადგან ცხადია, რომ მხ8 ან მა8 არ ვარგა, 3. მh7 მხნ + (ან მან +) 4. კძნ-სვლის შემდეგ შამათის ასაცილებლად შავებმა ეტლით კუ უნდა აილონ.

<sup>1</sup> ეს მნიშვნელოვანი წესი, როგორც ქვემოთ დავინახავთ, ვრცლად იქნა გამოყენებული სტეინიცის მიერ.

<sup>2</sup> ეს უკანასკნელი შემჩნევა არ არის ყოველთვის სწორი.

უმარტივესი თამაში იქნება სამიდან პირველ შესაძლებელ პასუხის შემდეგ.

I

- 2. . . . მდ8 — ძ3
- 3. მე7 — გ7 მძ3 — ფ3

არ ვარგა 3. . . . მფმ8, 4. მხ7! — დაუცველ შამათით (მგ3-სვლის შეუძლებლობის გამო).

ახლა ნათელი ხდება ეტლის მე-3-ხაზზე მდებარეობის უხერხულობა.

- 4. მე7 — გ7 + მფე8 — ი8

თუ 4. . . . მფძ8, მაშინ 5. მხ7. და იგებენ.

თავისი მე-3 და მე-4-სვლებით თეთრებმა შავებს მეფე მოკლეს მხარეზე გადააყვანინეს. უმაღლეს 3. მე7 + უფრო სუსტი იქნებოდა, რადგან ამაზე გაგრძელება იქნებოდა 3. . . . მფძ3 4. მხ7 მფე8!

- 5. მე7 — ე7 მფმ8 — გ8
- 6. მე7 — გ7 + მფგ8 — ი8

გასაგებია, არა 6. . . . მფმ8, 7. მგ3 + გამო.

- 7. მე7 — გ4!

გადამწყვეტი მანევრია: ახლა მუქარაა 8. ძძნ + და 9. მფგ8 +.

- 7. . . . მფმ8 — ე8
- 2. ჰადრაკი.

არ შეიძლება 7. . . . მე3, 8. მხ4 და 9. მხ8-X შამათის გამო. --

- 8. . . . მე5 — ფ4! —

და იგებენ, რადგან 8. . . . მფმ8-სვლას თეთრები უპასუხებენ 9. ძძნ + და 10. მფგ8 +.

II

- 2. . . . მდ8 — ძ1
- 3. მე7 — გ7 მძ1 — ფ1

ახლაც ცუდია 3. . . . მფმ8, თუმცა მოგება აქ რამდენიმედ უფრო რთული ხერხით მიიღწევა, ვიდრე წინა ვარიანტში, სახელდობრ: 4. მხ7 მე1 (წინა შემთხვევაში ეტლს არ შეეძლო გ-ხაზის დაკავება) 5. მე7 მფგ8 (ან 5. . . . მე6 + 6. ძქნ მფგ8 7. მე8 + მფხ7 8. მხ8 X) 6. მე8 + მფხ7 7. მხ8 + მფგ8. 8. მე8 + და იგებენ.

- 4. . . . მე5 — გ3 მფე8 — ი8

თუ 4. . . . მე3, მაშინ 5. ძძნ მე3 + 6. მე5 მე3 ვლებულობთ პირველ ვარიანტს, და თუ 4. . . . მე8, მაშინ უმაღლეს იგებს 5. მე7.

- 5. მე7 — გ4 მფმ8 — ე8

მუქარა იყო: 6. ძძნ + და ა. შ.

- 6. მე4 — ე4 მე1 — ძ1

თუ 6. . . . მფმ8, მაშინ ძძნ მფგ8 და მფმ8.

- |              |            |
|--------------|------------|
| 7. ჯგ3 — h4  | მშ08 — f8  |
| 8. ძh4 — f6  | მძ1 — e1 + |
| 9. ჯf6 — e5  | მშf8 — გ8  |
| 10. ძე4 — h4 | და იგებენ. |

### III

- |             |          |
|-------------|----------|
| . . .       | მძ8 — ძ2 |
| 3. მც7 — ხ7 | . . .    |

სალოდინო სვლაა, მეორე ვარიანტში გამოყენებული ხერხი აქ არ გამოდგება, რადგან ის აგებული

იყო შავი ეტლის e1-უჯრედზე გადაქრაზე. თუ ახლა 3. . . . მძ3, მაშინ 4. მგ7, პირველ ვარიანტს იძლევა და ამიტომ შავებს დარჩენიათ ითამაშონ, მხოლოდ:

- |    |          |
|----|----------|
| 3. | მძ2 — ძ1 |
|----|----------|

მაგრამ ამას მეორე ვარიანტამდე მიგყვებით. მეტად რთული და სიმბავილით სავსე ენდშპილია!

ფილიდორის ტრაქტატის წინასიტყვაობიდან ისეთი შთაბეჭდილება გვრჩება, რომ ავტორის აზრით, მის მიერ დამუშავებულმა სისტემამ საჭადრაკო ხელოვნება უმაღლეს მწვერვალამდე აიყვანა. საკმარისია მისი წესების მკვიდრად ათვისება და თქვენ ითამაშებთ საუკეთესოდ.

მაგრამ ფილიდორის შემკვიდრებები ამ საქმეს სხვაგვარად უყურებდნენ და მისი სიკვდილის შემდეგ მის პაიკთა თეორიას ძალზე ცოტა მიმდევრები გაუჩნდა. ამ თეორიამ შემდგომი განვითარება ვერ ჰპოვა. ამის მიზეზი სრულიად გასაგებია: ფილიდორის პრინციპების ხშირ გამოყენებას დახურულ პოზიციამდე მიყვადით, რაც იშვიათად ჰქმნიდა ნიადაგს საჭადრაკო სილამაზეთა შესაძლებლობათათვის. ჩვეულებრივ საქმე გაქიანურებულ და უწყალო მანევრირებაში იყო, სანამ ერთ-ერთი მოწინააღმდეგე არ იპოვნიდა შემთხვევას, რამდენიმედ გაედლიერებია და წინ წაეწია თავის პაიკთა ფალანგა, რის შემდეგ კვლავ ერთფეროვანი მანევრირება იწყებოდა.

გასაკვირი არ არის, რომ XIX საუკუნის უდიდესმა ოსტატებმა, როგორც იყვნენ, მაგალითად: ლაბურდონე, სენტ-ამანი, მაკდონელი და სხვები, სულ სხვა გზები აირჩიეს, რაც ღია და მდიდარ კომბინაციურ თამაშს ჰქმნიდა. ამან საჭადრაკო ხელოვნების განვითარებას დიდი სარგებლობა მოუტანა. მართლაც, ფილიდორის მეთოდით თუმცა ხშირად საუცხოო შედეგები მიიღწეოდა და ობიექტურ თვალსაზრისით უსათუოდ რეკომენდაციის ღირსი იყო, მაგრამ ჰადრაკის რომანტიულ მხარეს, ე. ი. მის ყველაზე მიმზიდველ მხარეს, ამ შემთხვევაში მეტად მეორეხარისხიანი როლი ენიჭებოდა.

იმ დროის მოქადრაკენი ჯერ კიდევ არ იყვნენ საამისოდ მომწიფებულინი ასეთ მოსაზრებულ და გულმოდგინე თამაშისათვის. ჰადრაკს, ჯერ აზარტული და თავსატეხ ავანტურის პერიოდი უნდა განეცადა, სანამ ის ჩვენს მიერ განსახილავ ეპოქის, დაახლოებით 100 წლის შემდეგ, კვლავ გადავიდოდა მტკიცე სტილზე (სტიენიციი, მაგრამ ამ შემთხვევაში გაცილებით უფრო გაღრმავებულზე, პირველად ყოვლისა, იმიტომ, რომ ის იყო ლოგიკურად დაფუძნებული და მეორედ იმიტომ, რომ კომბინაციური ელემენტი მას ავსებს, რაც მის მნიშვნელოვან ნაწილს შეადგენს.

XIX საუკუნის დასაწყისი ინიციატივისა, კომბინაციისა და შეტევისაკენ მისწრაფების ნიშნით აღინიშნება. ასეთი სტილის არა მარტო მომხიბვლელობა, არამედ მის მიერ მიღებული საუცხოო შედეგების გამო, „შემტევით“ სტილს ბევრი მიმდევარი შეექმნა. ამის მიზეზი ცხადია, ყველამ იცის თუ რამდენად ადვილია შეტევა თავდაცვასთან შედარებით. იმ დროს, როცა თავდაცვის შემთხვევაში საჭიროა ყოველი სვლის დაბეჯითებით მოფიქრება (ვინაიდან მცირეოდენი არასიზუსტე, შეიძლება საბედისწერო შეიქმნეს), შეტევისათვის შეიძლება არა უძლიერეს გაგრძელების არჩევაც, რის ერთადერთი შედეგი იქნება მხოლოდ შეტევის რამდენიმედ გაჭიანურება, სხვანაირად რომ ვთქვათ,—შამათის მომენტის დაგვიანება. ამრიგად, თავდაცვის წინაშე ჩვეულებრივ უფრო ძნელი ამოცანა დგას, და ეს განსაკუთრებით ჩანს XIX საუკუნის დასაწყისში, როდესაც ანალიზის სფეროში თითქმის არაფერი არ იყო გაკეთებული და დაცვის თეორიაც სრულიად არ იყო დამუშავებული.

მოქადრაკე მხოლოდ თავის ძალას უნდა დაყრდნობოდა და ამიტომ არ არის საკვირველი, რომ თავდაცვა, რომელიც ხშირად უდიდეს სიძნელეებთან იყო დაკავშირებული, ზედმიწევნით ძნელ ამოცანად ისახებოდა. ამის შედეგად, შეტევას ყოველ მდგომარეობაში უპირატესობა ეძლეოდა. იმ დროის ყველა უძლიერესი ოსტატი შეტევისაკენ მიისწრაფოდა და ის მოვლენა, რომ ზოგიერთი სუსტი მოქადრაკე თავდაცვას არჩევდა, კადევ უფრო აძლიერებდა კონტრასტს. ნახევარ საუკუნეზე მეტს მეფობდა შეტევა საქადრაკო ხელოვნებაში. დაახლოებით 1850 წელს შეტევაზე თამაშის აუცილებლობა აქსიომად იყო მიღებული, არ ისმებოდა საკითხი, თუ რისთვის არის აუცილებელი შეტევითი თამაში. შეტევის იდეა ბუნებრივად გამომდინარეობდა თვით ჰადრაკის თამაშის ცნებიდან. ვინც იძულებული შეიქნებოდა თავდაცვა ეწარმოებია, ის უკვე ნახევრად წაგებულად ითვლებოდა!

## ადოლფ ანდერსენი (1818—1879 წ.)

მაშინდელი დროის ერთ-ერთ უდიდეს ფიგურას ადოლფ ანდერსენი წარმოადგენს. ანდერსენი დაიბადა 1818 წელს ვრასლავეში. 1852 წლიდან 1879 წლამდე რეკულარულად მონაწილეობდა ყველა დიდ შეჯიბრებებში. უდიდესი გამარჯვება მან მოიპოვა პირველი გამოსვლისთანავე 1851 წელს ლონდონის ტურნირზე; ამასთანავე, ეს ტურნირი პირველი საერთაშორისო ტურნირიც იყო. ამ ტურნირში მონაწილეობას იღებდნენ მსოფლიოს საუკეთესო ოსტატები და ერთი თვის ბრძოლის შემდეგ ანდერსენმა ბრწყინვალე გამარჯვებას მიაღწია. ამ დღიდან, მას მსოფლიოში უყურებდნენ, როგორც უძლიერეს მოქადრაკეს.

ანდერსენი შეტევითი სტილის განსახიერება იყო. მისი განსაკუთრებული კომბინაციური ნიჭი, უამრავ ბრწყინვალედ მოგებულ პარტიებში გამოაშკარავდა. მისი შეტევებისადმი წინააღმდეგობის გაწევა შეუძლებელი შეიქნა. თუ საქმე ინიციატივის ხელში ჩაგდებაზე მივიდოდა, მაშინ ის მატერიალურ დაკარგვებს არავითარ ყურადღებას არ აქცევდა. მისთვის ცნობილი იყო მხოლოდ ერთი მიზანი: მეფეზე. პირდაპირი შეტევა. ის არასოდეს არ სვამდა კითხვას, რომ მომზადებულია თუ არა მისი პოზიცია შეტევისათვის და თავის თანამედროვეთა მსგავსად აუცილებლად სთვლიდა ყოველ მღვთმარეობაში, რაც შეიძლება ჩქარა დაეწყოს მოწინააღმდეგის პოზიციისადმი იერიშის მიტანა. მისი მიღწევები ამ ტაქტიკას თითქმის ამართლებდნენ, რადგან ის იმდენად უსწრებდა თავისი ძლიერი თამაშით ყველა თანამედროვეებს, რომ ძალზე უხეში პოზიციური შეცდომებიც, რომელსაც ის ხშირად უშვებდა მოწინააღმდეგის მიერ გამოუყენებელი რჩებოდა. მოხდა ჩვეულებრივი ამბავი: ეს ძალიან იოლად მიღებული მიღწევები, ხელის შემშლელი გამოდგა მისი თამაშის შემდგომი განვითარებისათვის.

დაახლოებით ათი წლის განმავლობაში ანდერსენი განდიდების უმაღლეს მწერვალზე იმყოფებოდა, შემდეგ კი ის დაამარცხა ახალგაზრდა ამერიკელმა პაულ მორფმა. მაგრამ მიაღწია თუ არა მორფიმ თავის განვითარების უმაღლეს წერტილს, ის უეცრად გაჰქრა საჰადრაკო ჰორიზონტიდან და დასტოვა თავის შემდეგ წარუშლელი მოგონება.

ამის შემდეგ, პირველ ადგილზე ისევ ანდერსენი გამოდის. თუმცა მისი თამაშის სტილი იგივე დარჩა, რაც ძველად იყო, მაგრამ, როგორც ოსტატი კიდევ უფრო გაიზარდა. მხოლოდ სტენინცმა შესძლო 1866 წ. მისი დამარცხება; მაგრამ უნდა აღინიშნოს, რომ სტენინცის ეს გამარჯვება არც ისე დამაჯერებელი იყო (+8—6). 1871 წელს ბადენ-ბადენის ტურნირში ანდერსენმა ნაწილობრივი რევანში აიღო, და შემდეგ, მისი სიცოცხლის დასასრულამდე, თავისი დროის უძლიერეს მოჰადრაკეთა შორის ირიცხებოდა.

მოვიყვანოთ ანდერსენის სტილის საილუსტრაციოდ მისი რამდენიმე პარტია. ჯერ ჩვენ ვათავსებთ მის ყველაზე მეტად სახელგანთქმულ ორ პარტიას, რომლებსაც დაწვრილებით კომენტარიებს არ გავუკეთებთ, ვინაიდან ისინი საკმაოდ ცნობილი არიან.

№ 3

(„უპყვდავი პარტია“)

მეფის კუხ გაგბიტნი

ლონდონი 1851 წელი

ანდერსენი	კიზერიცკი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	

მეფის გამბიტნი ევანსის გამბიტთან ერთად იმ ეპოქაში ყველაზე გავრცელებული დებიუტი იყო.

2. . . .	e5 : f4
3. kf1 — e4	ლd8 — h4 +

ამ ქიშს, რომელიც თითქოს მე-

ტად ძლიერად ჩანს ის მინუსი ახასიათებს, რომ ამით შავი ლაზიერი e7-პუნქტს დაუცველად სტოვებს.

4. მფe1 — f1

როგორც ამ დებიუტით გათამაშებული მრავალი პარტიიდან ჩანს, მიუხედავად როქის დაკარგვისა, თეთრების მეფე ამ უჯრედზე ძალიან კარგ მდგომარეობაში იმყოფება.

4. b7 — h5

კონტრგამბიტის მიზანია e4-კუს f7-პუნქტზე დამიზნების აცი-



ლება და იმავე დროს შავების  
ლაზიერის კუსათვის გზის გახსნა.

5. კე4 : ხ5 მგ8 — f6

6. მგ1 — f3 ლh4 — h6

შავები ნაკლებად ზრუნავენ თა-  
ვის ფიგურების თავისუფლებისა-  
თვის. h5-ზე ლაზიერი უკეთესად  
იმყოფებოდა, მაგრამ ამ უჯრედს  
შავები თავიანთი მხედრისათვის  
ინახავენ, საიდანაც მას შეუძლია  
f4-პაიკის დაცვა.

7. d2 — d3 მf6 — h5

უკვე მგ3+მუქარით.

8. მf3 — h4 ლh6 — g5

9. მh4 — f5 e7 — e6

10. კე4-სვლაზე d7—d5 პასუ-  
ხის მიზნით. მაგრამ შავები მეტად  
ანელებენ თავის ფიგურათა განვი-  
თარებას, რაც ხელს უწყობს თეთ-  
რების შეტევით მოსაზრებებს.

10. მh1 — g1

ფიგურის ლამაზი შეწირვა მო-  
წინააღმდეგის ლაზიერის ზედმი-  
წევნით შევიწროვების მიზნით.  
მოწინააღმდეგის მიერ თავის ლა-  
ზიერის შესახებ გამუდმებით კირ-  
ვეულობით, თეთრებს საშუალება  
ეძლევათ კიდევ უფრო გააუმჯობე-  
სონ თავიანთი განვითარება.

10. . . . e6 h5

11. g2 — g4 მh5 — f6

12. h2 — h4 ლგ5 — g6

13. h4 — h5 ლგ6 — g5

14. ლd1 — f3 . . .

14. კ : f4-სვლით ლაზიერის  
მოგების მუქარით.

14. მf6 — g8

შავები ძლიერ ცდილობენ თა-  
ვიანთი მატერიალური უპირატე-  
სობის შენარჩუნებას, რაც მათ  
პოზიციას დიდ ზიანს აყენებს.

15. კე1 f4 ლგ5 — f6

16. მh1 — e3 . . .

ამჟამად თეთრებმა დაამთავრეს  
თავიანთ ფიგურათა განვითარება;  
ამასთან მათ ყოველი თავისი გან-  
მავითარებელი სვლა ყოველთვის  
რაიმე პირდაპირ მუქარას დაუ-  
კავშირეს, და ამით მოუსპეს შა-  
ვებს ფიგურების თამაშში შეყუა-  
ხის ყოველგვარი საშუალება.

16. . . . კf8 — e5

17. მe3 — d5

მწვავე კომბინაციურ სტილზეა  
ნათამაშები: უფრო მარტივი იყო  
რეტის მიერ ნაჩვენები („ახალი  
იდეები ჭადრაკში“), 17. d3—d4.

17. . . . ლf6 : h2

18. კf4 — d6

ბრწყინვალე კომბინაციის დასა-  
წყისია, რომლის სისწორე, თუმ-  
ცა კომენტატორთა უმრავლესო-  
ბას საეჭვოდ მიაჩნიათ.

18. . . ლb2 : a1 +  
 19. მფ11 — e2 კc5 : გ1

21. მf5 გ7+ მფe8 — d8  
 22. ლf3 — f6+! მგ8 : f6  
 23. კd6 — e7X

ამ კუს თამაშიდან გამოყვანა, სადაც მას შეეძლო შავეების თავდაცვის რამდენიმედ შემსუბუქება, უსათუოდ განკინცხვის ღირსია.

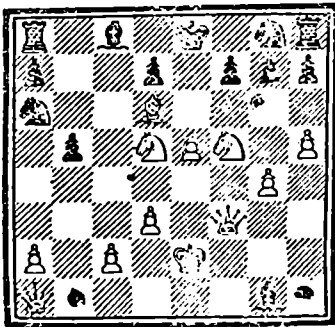
20. e4 -- e5

ლაზიერის გ7-უჯრედიდან გადაჭრით. ამ სელიდან დაწყებული ანდერსენის კომბინაცია იმდენადვე ბრწყინვალეა. რამდენადაც სწორია. ახლა უკვე შემდეგი მუქარაა:

21. მ : გ7 + მფd8 22. კc7X  
 20. მხ8 — a6

ე7-უჯრედს იცავს, მაგრამ შავეები მეორე მხრიდან ილუპებიან, ცოტათი უმჯობესი იყო 20. . . . კa6.

შავეები



თეთრები

არაჩვეულებრივი კოხტა დასასრულია, რომელიც თითქმის გვაძულებს დავეიწყოთ მთლიანი კომბინაციის არა სისწორე. შემდეგი პარტიაც აგრეთვე მომჯადოებელ შთაბეჭდილებას სტოვებს.

№ 4

(„უპკნობი პარტია“)

მვანსის გამბიტი

ბერლინი 1852 წელი

ანდერსენი დიუფორენი

1. e2 — e4 e7 — e5  
 2. მფ1 — f3 მხ8 — e6  
 3. კf1 — e4 კf8 — e5  
 4. b2 — b4 . . .

ევანსის გამბიტი, რომლის იდეა პაიკის შეწირვით, ცენტრის ჩქარ დაპყრობაში მდგომარეობს.

4. . . . კc5 b4  
 5. e2 — e3 კb4 — a5  
 6. d2 — d4 e5 : d4  
 7. 0 — 0 . . .

პაიკის ეს მეორე შეწირვა მეტად ეხმარება თეთრების განვითარებას.

7. d4 — d3

მხედარი b1, რომ ე3-უჯრედზე ვერ განვითარდეს და იმავე დროს ხელს უშლის e3 : d4-სელით

თეთრების მიერ ცენტრის შექმნას.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 8. ლd1 — b3  | ლd8 — f6 |
| 9. c4 — e5   | ლf6 — g6 |
| 10. ვf1 — e1 | მგ8 — e7 |
| 11. jc1 — a3 | b7 — b5  |

შავეებს ლაზიერის ფრთის განვითარება სურთ, თუმცა ახლა მათთვის მოკლე როქის გაკეთება სჯობდა.

- |              |    |          |
|--------------|----|----------|
| 12. ლb3      | b5 | მა8 — b8 |
| 13. ლb5 — a4 |    | და5 — b6 |

ახლა როქი შეუძლებელია, იმიტომ რომ 14. კ : e7-სულით თეთრები ფიგურას მოიგებენ.

- |              |          |          |
|--------------|----------|----------|
| 14. მh1 — d2 | კe8 — b7 |          |
| 15. მd2 — e4 | ლg6 — f5 |          |
| 16. კe4      | d3       | ლf5 — h5 |

შავეებმა იმდენად დააგვიანეს როქის გაკეთება, რომ ახლა ის შეუძლებელი შეიქნა.

17. მე4 — f6 +

ანდერსენის პარტიების კრებულის კომენტატორი უჩვენებს აქ უბრალო გაგრძელებას: 17. მგ3 ლh6 18. კc1.

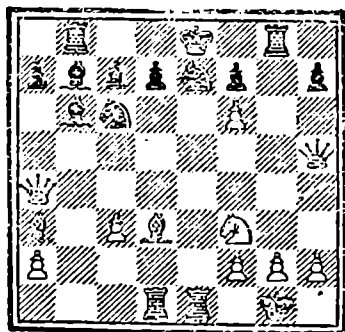
- |             |          |
|-------------|----------|
| 17. . . .   | გ7 : f6  |
| 18. e5 : f6 | მh8 — g8 |

შექმნილ მდგომარეობაში, შავეებს კონტრშეტევის ამ ცდის გარდა არაფერი არ ღარჩინიათ.

19. ვა1 — d1

ეს სვლა, რომელსაც დიდი ხნის განმავლობაში ყველა განცვიფრებაში მოჰყავდა, თანამედროვე ანალიზით არაღამაკმაყოფილებლად ითვლება. აქ გაცილებით ძლიერია ლასკერის მიერ ეხლახან თავის სახელმძღვანელოში ნაჩვენები გაგრძელება 19. კe4, 20. კ : e6 მუქარით (კ : e6 21. ლ : e6! და ა. შ.).

შავეები



თეთრები

19. ლh5 : f3

სწორედ ამაზე ანგარიშობდა ანდერსენი, რომელმაც საუტხოლო კომბინაცია შექმნა. ლასკერის თანახმად შავეებს შეეძლოთ 19. . . . მე4-სულით პარტიის გადარჩენა.

20. მე1 : e7 + მრ6 : e7

თუ 20. . . . მფ8, მაშინ უბრალოდ 21. მე3 +, და, თუ 20. . . . მფდ8 — მაშინ კი ბრწყინ-

ვალე ფეირვერკი: 21. მ : d7+ მზე8 (მზ : d7 22. ქ5++ და შმათი შემდეგი სელით) 22. მდ8+1 მ : d8 (ან მზ : d8 23 ქე2+) 23. ლd7+1 მზ : d7 24. ქ5++ და 25. ქd7 X.

- 21. ლa4 d7+ მზე8 d7
- 22. ქd3 - f5 + + მზd7 - e5

თუ 22. . . . მზე6, ნაშინ უმაღვე 23. ქd7 X.

- 23. ქf5 - d7 + მზე8 - f8
- 24. ქa3 e7 X.

კურიოზულია ის, რომ ანდერსენმა ორივე თავის სახელგანთქმულ პარტიებში მოწინააღმდეგენი e7-პუნქტზე კუთი დააშაპათა.

№ 5

მვანისის გამბიტი

ბარმენი 1869

ანდერსენი	ცუკერტორტი
1. e2 - e4	e7 - e5
2. მგ1 - f3	მხ8 - e6
3. ქf1 - e4	ქf6 - e5
4. ხ2 - ხ4	ქe5 ხ4
5. e2 - e3	ქს4 - ა5
6. d2 - d4	e5 d4
7. 0 - 0	ქა5 - ხ6
8. e3 : d4	d7 - d6

ევანისის გამბიტის ერთ-ერთი ჩვეულებრივი პოზიცია. პაიკში თეთრებმა მიიღეს ცენტრი, უკე-

თესი განვითარება და ფიგურათა თავისუფალი თამაში.

9. d4 - d5

ამ მდგომარეობაში მორფი მუდამ მხ1-ე3-სეკლას თამაშობდა, რაც არ იყო უშუალოდ შემტევი სეკლა (იხილე ქვემოთ პარტია № 9). აქ ეს სეკლა, მართალია, უხსნის თეთრებს ხ2 - გ7-დიაგონალს, მაგრამ ხურავს ზეორე e4-f7-დიაგონალს.

- 9. მე6 - ა5
- 10. ქe1 - ხ2 მგ8 - e7
- 11. ქe4 - d3 0 - 0
- 12. მხ1 - e3 . . .

შეტევის გასაგრძელებლად თეთრებმა ახალი ძალები უნდა შეიყვანონ თამაშში.

12. მე7 - გ6

ხელს უშლის e4-e5-სეკლას, რაც გახსნიდა d3-კუს გზას.

13. მე3 - e2 e7 - e5

შაგები სრულიად საფუძვლიანად ცდილობენ მთავარი ბრძოლის გაჩაღებებს ლაზიერის ფრთაზე.

14. ლd1 - d2 f7 - f6

ახლა კუ d3 სრულიად უშოკმელო შეიქნა და, როგორც ჩანს, თეთრების შეტევის დადებითი შედეგიანობის შანსები სრულიად უმნიშვნელოა. მაგრამ სწორედ ასეთ მდგომარეობაში ანდერსენი

თავს ისე გრძნობს, როგორც თეგზი წყალში. ის ყოველ საშუალებას ხმარობს თავის შეტევის დასახმარებლად და ამავე დროს არ ივიწყებს ლახიერის ფრთაზე შექმნილ მდგომარეობასაც.

15. ვფგ1 — h1 კხ6 — e7

16. ვა1 — c1

არ უშვებს შესაძლებელ e5—c4 და შემდეგ ხ7—ხ5-სვლებს.

16. ვა8 — ხ8

რომ მაინც ხ7—ხ5 ჩაატარონ.

17. ვე2 — გ3

თეთრებმა გადასწყვიტეს ლახიერის ფრთაზე, მხოლოდ აუცილებელი საწინააღმდეგო ზომების მიღება. სულ ერთია, აქ შავების გარღვევის ხელის შეშლა შეუძლებელია.

17. ხ7 — ხ5

18. ვგ3 — f5 ხ5 — ხ4

18. . . . e5—c4 აქ უფრო ძლიერი ჩანს, მაგრამ შავები თავს იკავებენ ამ სვლიდან, რომელიც თეთრ მხედარს d4-უჯრედს მისცემდა.

19. ვf1 — გ1 კე7 — ხ6

20. ვე2 — ვ4 ვგ6 — e5

21. კხ2 e5 . . .

ამ კუს გამოყენება სხვა უკეთეს საქმეზე შეუძლებელია.

21. . . . d6 : e5

უფრო დინჯი გაგრძელება იყო  
21. . . fe.

22. ეფ1 — გ3 ეf8 — f7

23. გ4 — გ5!

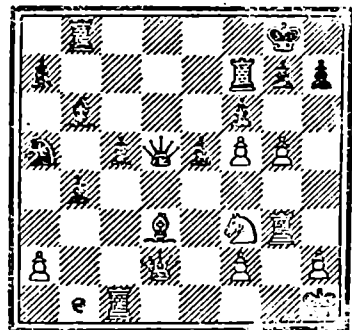
პაიკის ეს შეწირვა ყოველგვარ წინააღმდეგობას სძლევს.

23. . . . კე8 : f5

24. . . . e4 : f5 ლd8 : d5

შავები იძულებულნი არიან გაპყენენ თეთრების კომბინაციას, ვინაიდან პაიკის შეწირვის მათ მიერ არ მიღების შემთხვევაშიაც, თეთრების შეტევა მაინც კარგად ვითარდება. ტექსტში სვლა კიდევ იმით არის მაცდური, რომ მისგან გამომდინარე e5—c4 მუქარა, და აგრეთვე f3-მხედრის დაბმა—თითქოს კარგ კონტრთამაშს პირდებიან შავებს.

შავები



თეთრები

ახლა თეთრებს შეეძლოთ 25. კc4 ლ : d2 26. კ : f7 + მფ : f7

27. მ: d2-სვლით ხარისხი მოეგოთ, მაგრამ ამის შემდეგ მიღებული ენდშპილი, მათთვის ხელსაყრელი არ იქნებოდა.

25. გ5 : f6! მხ8 — d8

შავეებს არ შეუძლიათ პაიკის ეტლით აყვანა, რადგან ამის შემდეგ თეთრები 26. d4-სვლით ლაზიერს მოიგებენ, ამიტომ, შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ აქ უფრო ძლიერი იყო 25. გნ; მაგრამ მაშინ შავეები უპასუხებენ f7—d7 და 26. d4 უაზრო იქნებოდა, ვინაიდან შავი ლაზიერი დაკულია. ამ სვლის შემდეგ ტექსტში შავეები იმუქრებიან უპირატესობის მრავალნაირად მიღებას.

26. მe1 — g1!

თეთრები სწორად მოიქცნენ, ისინი არ აქცევენ ყურადღებას მოწინააღმდეგის მუქარას და შეუწელებლად ანვითარებენ თავიანთ შეტევას. თავდაცვაზე გადასვლა მათთვის საბედისწერო იქნებოდა.

თუ 26. . . . ლ: d3, მაშინ გაგრძელება იქნება: 27. მ: g7+ მ: g7 (იძულებითია, ვინაიდან, თუ 27. . . . მფხ8, მაშინ უბრალოდ 28. ლ: d3) 28. მ: g7+ მფხ8 29. მგ8+! (საკმარისია აგრეთვე 29. ლ: d3 მ: d3 30. მ: e5 ან 30. მგ5) მფ: გ8 30. ლგ5+ მფგ8 31. ლგ7+ და შამათი შემდეგი სვლით და თუ 28. . . . მფგ8 მაშინაც 29. მგ8+ მფგ7

(29. . . . მფგ8 30. ლგ5+ და ა. შ.) 30. მ: e5+ და იგებენ.

26. მფგ8 — ხ8

შავეებს სურთ აიძულონ თეთრები გ7-ზე პაიკით აღება, იმის იმედით, რომ ეს პაიკი შემდეგში მათი მეფის თავშესაფარი შეიქნება. მაგრამ პირიქით გამოდის; ეს პაიკი თეთრების შეტევის ღერძი შეიქნა.

27. f6 : g7+ მფხ8 — გ8

თუ 27. . . . მ: g7, მაშინ შესაძლებელია არა მარტო 28. მ: g7 ლ: f3+ 29. მ1გ2, და შავეები დაუცველი არიან ლh6—ან შემთხვევის მიხედვით c4—მუქარისაგან, არამედ, რაც კიდევ უკეთესია, უმაღლვე 28. ლh6. ამის საპასუხოდ შეუძლებელია 28. . . . მ: g3, 29. ლf6+ სვლის გამო, შამათით შემდეგ სვლაზე. ამრიგად, მხოლოდ შემდეგი სვლა არის დარჩენილი 28. . . . მდგ8. და ახლა ბუნებრივი სვლა 29. f6, მხოლოდ ყაიმს იძლევა: 29. . . . ლ: f3+ 30. მ1გ2! ლd1+ 31. მგ1 ლf3+, მაგრამ თეთრებს ლამაზი მომგები სვლა მოეპოვებათ: 29. c4!, და თუ ლ: e4, მაშინ 30. ლ: h7+! მფ: h7 31. მ1c3+, შამათით შემდეგ სვლაზე (ან 30. . . . მ: h7 31. მგ8 X). ამიტომ შავებისათვის რამდენიმედ უმჯობესია 29. . . . ლf7 30. მ: e5 ლf8

(გ7 და გ8-პუნქტების დაცვით), მაგრამ მაშინ პარტიას უბრალოდ სწყევტს 31. მ: გ7 მ: გ7 32. მგნ + ლაზიერის მოგებით.

ის, რომ ამ მდგომარეობაში შესაძლებელია ასეთი ლამაზი კომბინაციები, სრულიად არ არის გასაკვირველი, იმიტომ, რომ შავებს პრაქტიკულად ორი ფიგურით ნაკლები ჰყავთ; მათი კუ და მხე დარი სრულიად თამაშის გარეთ იმყოფებიან, რაც შავების ცალმხრივი განვითარების შედეგია.

28. ლd2 — h6

29. ლ: h7 + მზ: h7 30. მh3 + და 31. მh8 X მუქართ.

28. ლd5 — d6

რომ 29. ლ: h7 + მზ: h7 30. მh3 + სვლების შემთხვევაში თავი დაიფარონ ლh6-სელით. მართალია, აქ უმაღლეს იგებდა 31. f6 +, მაგრამ თეთრების განკარგულებაშია საბოლოო კომბინაციის კიდევ უფრო მშვენიერი შესაძლებლობა.

29. ლh6 h7 + მზგ8 h7

30. f5 — f6 + მზh7 — გ8

ან 30. . . . ლ: d3 31. მh3 + მზგ8 32. მh8 X.

31. d3 — h7 + მზგ8 h7

32. მგ3 — h3 + მზh7 — გ8

33. მh3 — h8 X.

ოინი დამთავრდა! ანდერსენმა მიიღწია მიზანს, თითქმის თავის ნახევარი ფიგურების შეწირვით, მოწინააღმდეგე მეტად მოხდენილად დააშამათა.

№ 6

ლაზიერის ბაზიტი

ბერლინი 1855 წ.

მაიეტი	ანდერსენი
1. d2 — d4	d7 — d5
2. e2 — e4	e7 — e6
3. a2 — a3	

ზედმიწევნით მოდუნებული სვლაა, რასაკვირველია, უკეთესია, 3. მც3.

3. . . . e7 — e5

4. d4 : e5

ამის შემდეგ მიზნად ისახევენ ლაზიერის ფრთის მობილიზაციას. საერთოდ რომ ვთქვათ, ამ გეგმის შესრულება დებიუტის საბოლოო სტადიაში არის უკეთესი.

4. . . . კf8 : e5

5. მგ1 — f3

თეთრებმა უეცრად შეამჩნიეს, რომ მათ მიერ მოფიქრებული 5. h4 არ ვარგა 5. . . . კ: f2 + 6. მზ: f2 და ლf6 + სვლების გამო

5. a7 — a5

არ უშვებს 6. ხ4-სვლას.

6. e2 — e3 მხ8 — c6  
 7. c4 d5 e6 d5  
 8. cf1 — h5 . . .

თეთრებმა დებიუტი მეტად ანტიპოზიციურად გაითამაშეს. ახლაც ვეელასათვის ცნობილია, რომ თეთრი კუ ლაზიერის გამბიტში — ხ5-უჯრედზე არაფრის მაქნისია, ვინაიდან e6-პუნქტზე შეტევა სრულიად უაზროა.

8. . . . მგ8 — f6  
 9. მf3 — e5 . . .

შემაშინებელი გამოვარდნა.

9. 0 — 0!

პაიკის სრულიად ბუნებრივი შეწირვა, რომელიც თეთრებს მათი განვითარებაში ჩამორჩენილობის გამო არ უნდა აეღოთ.

10. მe5 : c6 b7 : c6  
 11. ქh5 : c6 ქc8 — a6!

ამ კუს პოზიცია, რომელიც რადიკალურად არ უშვებს თეთრების როქს, შავების მატერიალური შეწირვის საკმაოზე მეტი კომპენსაცია არის.

12. ქc6 : a8 ლd8 : a8  
 13. ლd1 — f3 . . .

შავები d5—d4-სვლით პარტიის ბედის უმაღვე თავის სასარგებლოდ გადაწყვეტას იმუქრებოდნენ.

13. მf6 -- d7!

მd7—e5—d3 + მუქარით, რისთვისაც თეთრებს აუცილებლად ხელი უნდა შეეშალათ 14. ლფ3-სვლით.

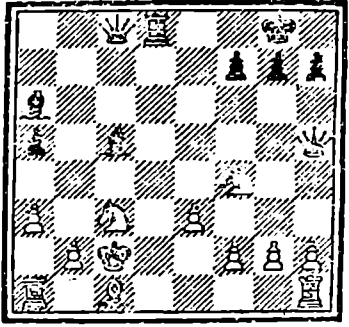
14. მh1 — e3? მd7 — e5  
 15. ლf3 : d5 მe5 — d3 +  
 16. მფe1 — d1 . . .

d—ლია ხაზის გამო, თეთრების პარტიის გადარჩენა შეუძლებელია. აქ შავების მოგებისათვის საკმარისი იყო უბრალოდ: 16. . . . მ : f2 + და შემდეგ ლ d5 და მ : h1, მაგრამ ისინი კიდევ უფრო ძლიერ გააგრძელებას ირჩევენ.

16. . . . ლa8 -- c6  
 17. მფd1 — e2 მf8 — d8  
 18. ლd5 — h5 . . .

ლაზიერს არა აქვს დასახვევად კარგი უჯრედები. თუ 18. ლb3, მაშინ შესაძლებელი იყო მაგ.: 18. . . . მh4+19. ab ქd3+, ლაზიერის მოგებით.

18. . . . მd3 — f4!  
 შავები



თეთრები

დანებდა.



მართლაც, თუ 19. ef, მაშინ 19. . . . კძ3+ 20. მფხ3 ლეწ+, შამათით რამდენიმე სელაში. არ შევლის არც 19. ლე5, 19. . . . კძ3+ 20. მფხ3 (20. მფძ1 [მფძ(2)] კგწ+, და შევები ლაზიერს აგებენ). კძ4 და შემდეგ ლე4 X.

10. მბ1 c3 მგ8 — e7  
 11. მც3 — e2 b7 — b5

საკმაოდ ჩვეულებრივი მანევრია, რომლის მიზანია e4-კუს f7-პუნქტიდან დამიზნების აცილება და e8-კუსათვის გზის მიცემა. (იხ. №№ 3 და 4 პარტიები).

№ 7

მვანისის გამბიტი

ბურლინი 1871 წელი

ანდერსენი	ცუკერტორტი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. მგ1 — f3	მხ8 — e6
3. კფ1 — e4	კფ8 — e5
4. b2 — b4	კe5 : b4
5. e2 — e3	კბ4 — a5
6. d2 — d4	e5 d4
7. 0 — 0	d4 c3

№ 4 პარტიაში შევებმა აქ d4—d3 ითამაშეს, ტექსტში სელა უფრო სახიფათოა, რადგან ხელს უწყობს თეთრების შეტევით ფიგურების ჩქარ განვითარებას.

8. ლd1 — b3	ლd8 — f6
9. e4 — e5!	ლf6 — g6

არ შეიძლება 9. . . . მ : e5, 10. მe1 d6 11. მ : e5 de 12. ლხ5 + და თეთრები e5-კუს იგებენ.

12. ძე4 — d3

თეთრებს არ სურთ ხ5-პაიკში ტემპის დაკარგვა, ეს კიდევ იმას ამტკიცებს, თუ რამდენად მალა აყენებდა ანდერსენი შეტევის შანსებს მატერიალურ უპირატესობასთან შედარებით. თეთრი კუ ძ3-ზე. შევების მოკლე როკის შემთხვევაში მეტად აგრესიულ მდგომარეობაშია.

12. . . .	ლგ6 — e6
13. ლხ3 — b2	. . .

არ ვარგა 13. ლ : ხ5 მხ8, 14. ლa4 მხ4, და შევებს ცუდი სათამაშო არა აქვთ.

13. . . .	მე7 — გ6
14. მe2 — f4	ლe6 — e7

უფრო უბრალო იყო f4-ზე გაცვლა.

15. e5 — e6
-------------

თეთრები საინტერესო კომბინაციას ატარებენ. e-პაიკში თეთრები გ-პაიკს მიიღებენ, ვინაიდან არ შეიძლება 15. f8 16. ძ : გწ + გამო.

15. . . . მგ6 f4  
 16. ლb2 : g7 ში8 — f8  
 არ ვარგა 16. . . . მ : d3 17.  
 ლ : h8 + ლf8 18. ef + მფ : f7—19.  
 ლ : h7 + და 20. ლ : d3.

17. კc1 f4 f7 c6  
 18. ლგ7 — g4 კc8 — b7  
 19. კd3 b5 0 — 0 — 0

ახლა მდგომარეობა უკიდურესობამდე გამწვავდა: ორივე მხარეს როქის პოზიციისაკენ მიმართული ღია ხაზები აქვთ. შავების ზედმეტი პაიკი თითქმის არავითარ როლს არ თამაშობს. ანდერსენის ხელოვნებაც სწორედ ისეთი პოზიციების შექმნაში მდგომარეობდა, რომ მატერიალურ უპირატესობას უღირსი მნიშვნელობა ჰქონოდა. ამის შედეგად მოწინააღმდეგენი, რომელიც მატერიალურ უპირატესობას მოაყარ საკმედ სთვლიდნენ, ხშირად თამაშის სრულიად მცდარ მეთოდს ირჩევდნენ.

20. მf1 — c1

ვერ აღწევდა მიზანს 20. კგ5 ლგ7, და არ შეიძლება ეტლის აღება.

20. . . . მf8 — g8  
 21. ლგ4 — h5 . . .

კ : c6-სვლით ფიგურის მოგების მუქარით.

21. კა5 — c3

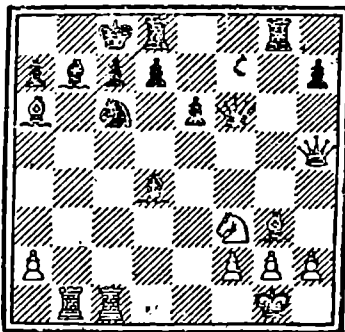
იმ ეპოქისათვის უკიდურესად ტიპური სვლაა. ის ნაანგარიშე-ვია შემდეგ კომბინაციაზე: თუ 22. მ : c3? მაშინ ლგ7! და გ2-უჯრედზე შამათის მუქარის გამო შავები იგებენ c3-ეტლს და თუ თეთრები ამ მახეში არ გაებმებიან (ანდერსენის მოწინააღმდეგეებს უნდა სცოდნოდათ, რომ ის ასეთ არართულ კომბინაციებს უმაღვე გამოიცნობდა), მაშინ კუს c3-უჯრედზე პოზიცია მეტად ცუდი იქნება. გაცილებით უკეთესი იყო 21. . . . კხნ საკუთარი როქის პოზიციის დაცვით.

22. მa1 — b1 ლc7 — f6  
 23. კf4 — g3 კc3 — d4

ამრიგად, კუ შორი გზის მოვლითაც ხნ—f2-დიაგონალზე მოხვდა. მაგრამ ახლა მას უარგისი პოზიცია უქავია, ვიდრე შეეძლო მე-21-სვლაზე ტემპის ეკონომიით.

24. კის — a6!

შავები



თეთრები

ბრწყინვალე სელა, რომელიც შეუძლებელი იქნებოდა შავების კუს ხნ-უჯრედზე მდებარეობის შემთხვევაში.

24. კძ4 — ს6

თუ 24. . . . კ : ა6, მაშინ 25. ლა5!! და შავები დაუცველნი არიან; მაგ.: 25. . . . კხ6 26. ლ : ა6 + მფხ8 27. ა4 და ა. შ.

25. ლხ5 — ხ5 მფ8 : გ3

მაშინდელ სტილისათვის დამახასიათებელი ინიციატივისაკენ მისწრაფება: იმის მაგივრად, რომ ეძიონ თავდაცვის ზუსტი სისტემა, მათ კონტროლქმედებაზე ჩქარი გადასვლა აირჩიეს.

ამ სვლით ისპობა საშიში კუ— გ3, და შავები „მთელი ორი სვლის“ განმავლობაში სიამოვნებენ ახლად მიღებული ინიციატივის გამო. სინამდვილეში აქ უკეთესი იყო 25. . . . ლა5, და თუ 26. მც5, მაშინ ლ : ხ1 + 27. ლ : ხ1 კ : ა6, დაახლოებით თანბარი თამაშით.

26. ხ2 გ3 მც6 — ძ4  
27. ლს5 — ძ3

უფრო ძლიერია, ვიდრე 27. მ : ძ4 ლ : ძ4 28. მც2 ლა4, რაც აიძულებდა თეთრ უჯრედზე მყოფ კუთა გაცვლას, რის შემდეგ თეთრების შეტევა წყდებოდა.

27. . . . მძ4 f3 +  
28. გ2 f3 კხ7 ა6  
29. ლძ3 ა6+ მფც8 — ხ8 .  
30. ლა6 — ც4

31. ლ : ც7+ მუქარით.

30. . . . მფხ8 — ა8  
31. მფგ1 — გ2 მძ8 — f8  
32. მხ1 — ხ3 ხ7 — ხ5  
33. ა2 — ა4

ვინ უფრო ადრე მოასწრებს?

33. . . . ხ5 — ხ4  
34. ა4 — ა5 ხ4 — ხ3 +  
35. მფგ2 — ხ1

უარესი იყო 35. მფ : ხ3, რაც შავების შემთხვევისამებრ ლხ6+ საშუალებას მისცემდა.

35 კხ6 : ა5

იძულებითია, ვინაიდან, თუ 35. . . . კ : f2, მაშინ ლ : ც7 — ახლა კი ანდერსენს თავის შეტევა რამდენიმე სვლით გამარჯვებამდე მიჰყავს.

36. ლა4 — ც4 + ძ7 — ძ5

ე6-პუნქტის ეს დასუსტება იძულებითია, ვინაიდან 36. . . . ე6-სვლის შემთხვევაში თეთრები ეტლით აიღებდნენ ე6-პაიკს.

37. ლა4 — ა4 კა5 — ხ6  
38. ლა4 — ც6+ მფა8 — ხ8  
39. ლა6 — ც7+ მფხ8 — ა8

40.  $ლc7 - c6 + მზა8 - b8$   
 41.  $მb1 b6 a7 : b6$   
 42.  $ლc6 b6 + მზb8 - a8$   
 43.  $ლb6 - a6 + მზა8 - b8$   
 44.  $მc1 - b1 +$  დანებდა.

დაბოლოება ანდერსენმა არა-  
ჩვეულებრივ ენერგიულად ჩაა-  
ტარა.

როგორც ამ პარტიიდან ჩანს,  
თავდაცვის ხელოვნება იმ დროში  
ვერ იდგა სათანადო სიმაღლეზე.  
მუდამ კონტრთამაშისკენ მისწრა-  
ფების გამო ძალზე ცოტას ზრუ-  
ნავენდნ საკუთარი პოზიციის კონ-  
სოლიდაციისათვის.

ეს განსაკუთრებით ნათლად ჩანს ანდერსენის პარტიებიდან, როცა  
მას,—რაც მეტად იშვიათი მოკლენა იყო უზღებოდა თავდაცვითი მხა-  
რის როლის შესრულება, მაშინ ის პირველ შემთხვევისამებრ, საგრძნობი  
მატერიალური საფასურითაც კონტრშეტევაზე გადასვლას იწყებდა.  
ჩვენს მიერ მოყვანილ პარტიებით ყველა უნდა დარწმუნდეს ანდერსენის  
კოლოსალური საქადრაკო ძალაში, და მით უმეტესად, საკვირველია, ამ  
საქადრაკო ტიტანის მიერ მორფუსადმი მეტად სუსტა წინააღმდეგობის  
გაწევა ( $+2-7=2$ ). რას უნდა მიეწეროს ეს? შესაძლებელია, რომ  
მორფი კიდევ უფრო ღრმა და მახვილ კომბინაციებს ატარებდა, ვიდრე  
მისი დიდი მოწინააღმდეგე? ეს არ არის დასაჯერებელი და სრულიადაც  
არ მტკიცდება მათი სამატრო პარტიების ანალიზიდან. მაშ, დაგვრჩენია  
მხოლოდ ერთი ახსნა—ის, რომ პრინციპები, რომლებზეც ანდერსენი  
თავის პოზიციებს აგებდა არ იყვნენ სავსებით უნაკლონი. პირველ ყოვ-  
ლისა, შეიძლება ვიფიქროთ: იყო თუ არა ამის მიზეზი მისი შეტევისადმი  
თავშეუკავებელი მისწრაფება? მაგრამ მორფის პარტიების ობიექტური  
ანალიზიც იმავე ტენდენციას გვიჩვენებს. ცხადია, მიზეზი სხვა იყო. ან  
დერსენის სუსტი ადგილი პოზიციის აგება იყო!

ამ საქმეში მან დიდი უღარდელობა გამოიჩინა. მისი თამაში მოკლე-  
ბული იყო მკაცრ თანმამდეგრობას. დებიუტში ის პირველადვე თვალში  
სახვედრ სვლებს აკეთებდა, და ყოველთვის ჩქარი შეტევის მომენტს  
იჭერდა, რომელსაც ის რამდენიმედ მხოლოდ მიტელშპილში ამზა-  
ლებდა.

პირიქით, მორფის მიერ გათამაშებულ პარტიებს საფუძვლად ედო  
შემდეგი სამი პრინციპი:

- 1) რაც შეიძლება ფიგურათა ჩქარი განვითარება და როქი.
  - 2) ცენტრის დაპყრობა.
  - 3) თამაში გართულებაზე—და ამ მიზნით ხაზების გახსნა.
3. კადრაკი.

აქედან გამომდინარეობს ანდერსენისა და მორფის თამაშს შორის ღრმა განსხვავება. ორივე ისინი კომბინაციის შეუდარებელი ოსტატები იყვნენ, მაგრამ მორფი პარტიის აგებისას ყოველთვის რაიმე გარკვეული გეგმით მოქმედებდა, იმ დროს, როცა ანდერსენის პარტიებში ჩანს სხვადასხვა შემთხვევითი მოვლენების გავლენა, რომლებიც უმეტეს შემთხვევაში, მართალია, მის სასარგებლოდ მთავრდებოდა, ვინაიდან დიდ ოსტატს შეეძლო ესარგებლა სხვადასხვა მოულოდნელი მომენტებით, მაგრამ ზოგჯერ მისი მოწინააღმდეგეების სასარგებლოთაც მთავრდებოდა.

---

## პაულ მორფი (1837 — 1884)

წინა ლექციებში ჩვენ უკვე მოვიხსენიეთ მორფის თავბრუდამხვევო მიღწევები და მისი ტრაგიკული ბედი. ახლა გადავხედოთ მოკლედ მის ბიოგრაფიულ ცნობებს. მორფიმ 1857 წელს, როდესაც ის 20 წლის იყო უკვე ნიუ-იორკის დიდ ტურნირში 1-ლი ჯილდო აიღო. შემდეგ წელში მან დაამარცხა გარვიცი. 1858—59 წლის ზამთარში მაწ ანდერსენზე გამარჯვებით თავის სიცოცხლეში უდიდეს ტრიუმფს მიაღწია. მაგრამ ეს იყო მისი უკანასკნელი მნიშვნელოვანი შეჯიბრი. თავის სამშობლოში, —ახალ-ორლენანში დაბრუნებისას მან დააპირა დაეწყო ვეკილის სამუშაო, მაგრამ ამ საქმეში მან მარცხი განიცადა. თავის შემამუღლები არ ენდვნენ საქადრაკო გენიის იურიდიულ ნიჭს. მორფი დარწმუნდა, რომ მისი ცხოვრება უკვე დაღუპული იყო. ამისგან, და კიდევ სხვა გარემოებასთან დაკავშირებით მას განუვითარდა დენილობის მანია. მან სრულიად მიანება თავი ჰადრაკს და გარდაიცვალა ჯერ კიდევ 48 წლის შესრულებამდე.

თუმცა მორფის საქადრაკო მოღვაწეობა მეტად ხანმოკლე იყო, მაგრამ ეს ცოტა წლები, რომელიც მას მოახმარა, უკიდურესად ნაყოფიერი აღმოჩნდა.

მორფის სახელი ახლაც თითოეული მოქადრაკისათვის შარავენდდით მოსილია. მის სტილს ახლაც ბევრი სრულყოფილად და გენიალურად სთვლის. გამოთქმა „მორფის სტილზე არის ნათამაშები“ ისმის, როგორც უმაღლესი ქება; რომლითაც აჯილდოებენ უმახვილეს და უბრწყინვალეს კომბინაციას.

მიუხედავად ამისა, მაინც, მორფის, როგორც კომბინაციის ოსტატის უდიდეს დამსახურების დაუმცირებლად, ჩვენ ვფიქრობთ, რომ მის მიერ საქადრაკო ხელოვნებაში შეტანილი მთავარი განძი ამაში კი არ მდგო-

მარეობს, არამედ ჩვენს მიერ უკვე ჩამოთვლილი სამი პრინციპის დადგენაშია:

1) განვითარება. 2) ცენტრი და 3) ხაზების გახსნა.

მაგრამ ამ სამი პრინციპის ფორმულირება თვით მორფის არ ეკუთვნის. მორფის მიერ კადრაკის მიტოვების მხოლოდ 20 წლის შემდეგ სტენინიცმა შესძლო პარტიათა დიდი რიცხვის ანალიზის საფუძველზე დამტკიცება, რომ მორფი ამ სამ პრინციპს უღებდა საფუძვლად თავის თამაშს, და სავსებით დასაშვებია, რომ ის ამას შეუგნებლად აკეთებდა.

შეუდგეთ ამ მომენტთა განხილვას. პირველ ყოვლისა აღვნიშნოთ, რომ ცალ-ცალკე აღებულ თითოეულ მათგანს არა აქვს მთავარი მნიშვნელობა, არამედ მათ მთლიანობას, მათი ერთმანეთთან შეთანხმებულად გამოყენების თვალსაზრისით.

ის, რომ ფიგურების უკეთეს გამოყენებისათვის საჭიროა მათი განვითარება, რასაკვირველია, ცნობილი იყო მორფზე გაცილებით ადრე. მაგრამ მორფის მიერ შემოტანილი სიახლე ფიგურათა რაც შეიძლება ჩქარ განვითარებაში მდგომარეობდა. აგრეთვე ფიგურათა დასაყრდენი პაიკთა ძლიერი ცენტრის ღირსებაც ცნობილი იყო უკვე ფილიდორის დროშიც; მაგრამ ცენტრის დინამიური როლი მხოლოდ პაიკთა ფალანგის წინსვლაში გამოიხატებოდა.

საბოლოოდ ღია ხაზების მნიშვნელობაც ცნობილი იყო ძველი ოსტატებისათვის, მორფიმ კი გამოიკვლია, თუ როგორ პირობებში იძლევა ღია ხაზი უპირატესობას, და იმ დასკვნამდე მივიდა, რომ ის იმ მოწინააღმდეგისათვის უკეთესად გამოსაყენებელია, რომელმაც გაუსწრო მეორეს განვითარებაში.

ყველა ამ მოსაზრებათა შედეგი იყო ის, რომ მორფის ჩვეულებრივად მუდამ ჩქარა გამოყავდა ფიგურები და ადრე აკეთებდა როქს. ამის შემდეგ თამაშის გახსნისათვის ის ცენტრში გარღვევას იწყებდა, თუმცა, მართალია, მას ეს ერთ ან ორ პაიკად უღირდა, მაგრამ ამით იღებდა მოწინააღმდეგის მეფეზე ძლიერ შეტევას, სადაც მორფის უდიდესი კომბინაციური ნიჭი სრულ გამოყენებას პოულობდა.

გასაკვირველი არ არის, რომ მორფის პარტიები ხშირად სრული განადგურებით მთავრდებოდა; იმიტომ, რომ ახალი ტაქტიკის სრული გაუგებრობის გამო მისი მოწინააღმდეგეები თავდაცვაზე ფიქრს იწყებდნენ, მხოლოდ მაშინ, როცა უკვე საშამათო მუქარები იყო, და სრულიადაც ვერ აფასებდნენ მორფის იმ ნაყოფიერ სვლებს, რომლებიც შემდეგში დამაკმაყოფილებელ თავდაცვას შეუძლებლად ქმნიდნენ, —

ნაცვლად ამისა, ისინი გულუბრყვილო სიჭარულს განიცდიდნენ, როდესაც რომელიმე უმნიშვნელო პაიკის შთანთქმას მოახერხებდნენ.

ქვემოთ მოგვყავს მორფის რამდენიმე პარტია, რომელიც მისი პრინციპის და მისი ოპორტუნისტული მეთოდის დამახასიათებელია.

№ 8

ფალკბერგის კონტრაგამბიტი

ნიუ-იორკი 1857 წელი

შულტენ		მორფი
1. e2 — e4		o7 — e5
2. f2 — f4		. . .

როგორც ვიცი ამ დასაწყისის მიზანია — f-ხაზის გახსნა შავეების მეფის ფრთაზე შეტევისათვის, ცენტრის დაპყრობის ცუდასთან დაკავშირებით.

2. . . . . d7 — d5

ფალკბერგის კონტრაგამბიტის, რომელიც რადიკალურად სპობს თეორიის მისწრაფებას. ჩვეულებრივ: 3. e4 e4, გაგრძელების შემდეგ, რომელიც ამ პარტიაშიც მოხდა, შავეები არ უშვებენ f-ხაზის გახსნას და თეთრების ცენტრში უპირატესობაზე ლაპარაკიც ზედმეტია. მართალია, ეს ყოველივე შავეებს პაიკად უღირთ, მაგრამ თავისუფალი თამაში, რომელსაც ისინი ღებულდობენ, პაიკის სოულიად საკმაო კომპენსაციაა.

3. e4 : d5 . . . . . o5 — e4

ეს შავი პაიკი მეტად აფერხებს თეთრების თამაშს.

4. . . . . o51 — e3

უფრო ძლიერად ითვლება აქ — 4. d3, რომ რაც შეიძლება ჩქარა მოსპოს შავეების საშიში პაიკი e4. ამაზე შავეებს შეუძლიათ პაიკის უმაღლე დაბრუნება 4. . . . . ლ : d5-სვლით, ან საუცხოო მღვომარეობის შექმნა, შემდეგი გაგრძელებით: 4. . . . . შf6 5. de შ : e4 (მაგ. 6. შf3 d5! 7. ლe2 d5! 8. გ4 0—0!) (შპილმანი — ტარაში, მორავის ოსტრავა, 1923).

4. . . . . შგ8 — f6  
5. d2 — d3 . . . . . d58 — b4  
6. d1 — d2 . . . . .

უსვამს საკითხს. შავეებს: სურთ მათ თუ არა d3-უჯრედზე (ან შეიძლება e3-უჯრედზეც) გაცვლა პაიკის დასაბრუნებლად?

6. . . . . e4 — e3

სავსებით მორფის სტილზეა ნათამაშევი! ზემოთ ნაჩვენები გაცვლა თეთრებს უკეთეს თამაშს მისცემდა.

ამის მაგივრად შავეები მეორე პაიკს სწირავენ, რაც თეთრების მღვომარეობას არსებითად აუა-



რესებს, ახლა იხსნება ე-ხაზი, რაც მორფის პრინციპების თანახმად უკეთესად განვითარებულ ზხარისათვის, ე. ი. შავებისათვის სასარგებლოა.

ჩვენს წინაშეა პოზიციურ შეწირვის საუცხოო მაგალითი. სელა ნ. . . . ე3—სრულიად არ არის დაკავშირებული რაიმე ვარიანტთა ჯგუფთან, რომლიდანაც ცხადად უნდა გამომდინარეობდეს, რომ შავები თითქოს თავისი მატერიალუო შეწირვაში ფორსირებულად რაიმე გასამრჯელოს იღებდნენ, არამედ, შეწირვა ეყრდნობა მხოლოდ ზოგადმოსაზრებებს, რომლებიც მორფის მხედველობაში ჰქონდა პოზიციის აგების დროს.

7.  $d d 2 : e 3$                       0 — 0

ახლა უკვე ნათელია ე-ღია ხაზის ძალა: შავები იმუქრებიან ნ. . . . მემ-სელით, რომ ე3 კუს ლაზიერით დაცვის შემთხვევაში მოიგონ ეს კუ 9. . . . მდ5 გაგრძელებით.

8.  $d e 3 — d 2$ .

საუკეთესო პასუხია, არა სასიამოვნოდ დაბმულ ე3-მხედრის განსათავისუფლებლად.

8.                                       $d b 4 : e 3$

მხედარი ე3, ე-ხაზის დაცვისათვის (ე2 ან ე4-უჯრდლზე) შეიძ-

ლებოდა ძლიერ ფიგურად გადაქცეულიყო. ამიტომ საჭიროა მისი მოსპობა!

9.  $b 2 : e 3$                       მფ8 — ე8 + .

10.  $d f 1 — e 2$                        $d e 8 — e 4$

თეთრებს უკვე არ შეუძლიათ შემდგომი განვითარების ნორმალურად წარმოება.

მაგ., თუ 11. მფ3, მაშინ  $d : f 3$  12  $g f 3 : d 5$ , და  $f 4$ -პაიკი ჩქარა იკარგება. მატერიალური წონასწორობა უკვე აღდგენილია, მაგრამ თეთრების მდგომარეობა (ე3,  $f 3$  და  $h 2$  სისუსტის გამო) გაცილებით უარესია, ამიტომ უნდა დავასკვნათ, რომ შავებმა, მე-ნ-სელის გაკეთებისას სწორად შეათვალეს თავისი შანსები.

თეთრების მიერ არჩეული გაგრძელება ამ პარტიაში, რასაც მალე დავინახავთ, კიდევ უფრო ნაკლებად ხელსაყრელია მათთვის.

11.  $e 3 — e 4$

ერთადერთი შესაძლებლობაა, ხელი შეუშალონ შავებს—დაიბრუნონ ორივე პაიკი ზემოთ ნაჩვენები ხერხის საშუალებით. ც' ადია, თეთრები შეურიგდნენ თავიანთ პოზიციის აუცილებელ დეფექტებს და ცდილობენ მატერიალურ უპირატესობის შენარჩუნებას.

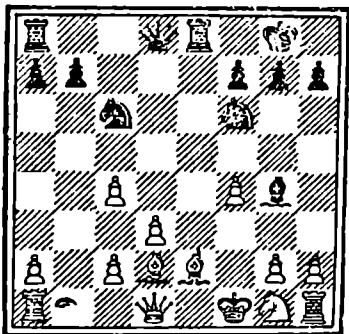
11.

$e 7 — e 6$

თეთრების ცენტრის დამსხვრევის საუკეთესო საშუალებაა. თუ თეთრები არ გასცვლიან, მაშინ შავები 12 . . . c-d-სვლით უპასუხებენ, და თუ 12 c-d, მაშინ შავი მხედარი განვითარებისათვის მშვენიერ უჯრედს იღებს.

12. d5 : c6                    მხ8 : c6  
13. მფ01 — f1                . . .

შავები



თეთრები

ერთადერთი სვლა, 13-ქც3—უფრო ძლიერი ჩანს, მაგრამ არ უარგა შემდეგი გაგრძელების გამო 13. . . . მd4 14. ქ:d4 ლ: d4 15. მf3 (სხვანაირად 15. . . . მ: e2 + და 16. . . . მ: e8) ქ: f3 16. გf მh5 17. მf1 (მf2-სვლით e2 უჯრედს დაცვის მოზნით; შენიშნეთ, რომ ლაზიერი მოკრულია d1-უჯრედზე, a1-ეტლის დაცვით). მ: f4 18. მf2

მე7. და შემდეგ გადამწყვეტი დარტყმა 19. . . . მაე8.

13.                                    მე8 : e2

შავები ეტლში ორ ფიგურას იღებენ, მათი შეტევაც ოდნავ არ სუსტდება.

14. მფ1 : e2                    მც6 — d4  
15. ლd1 — b1

ლაზიერს არა აქვს უკეთესი უჯრედი თუ 15. ლe1, მაშინ ქ: e2 + 16. მფ f2 მგ4 +, და თუ 16. მფ გ1, მაშინ მ: c2, თეთრებისათვის კიდევ უფრო მეტი დაკარგებით.

15. . . .                            ქგ4 : e2 +  
16. მფf1 — f2                    . . .

16-ზე მფგ1-სვლის შემთხვევაში გაგრძელება იქნებოდა: მ: c2 მომაკვდინებელი ლd4 + სვლის მუქარით. შედარებით უმჯობესი იყო 16. მფe1 ლe7 (ან ლe8) და ა. შ. სულ ერთია, თეთრების პარტიის გადარჩენა შეუძლებელია.

16. . . .                            მfn — g4 +  
17. მფf2 — g1                    . . .

თუ 17. მფგ3, მაშინ მf5 + და ლh4 X, და თუ 17. მფe1, მაშინ ლh4 + 18. გ3 მე8! (მf3 X მუქარით) 19. ქe3 მ: e3. ტექსტში სვლის შემდეგ შავები აშამათებენ 7 სვლაში;

- 17. . . . მდ4 — f3 +
- 18. გ2 : f3 ლდ8 — d4 +
- 19. მფგ1 — გ2 ლდ4 — f2 +
- 20. მფგ2 — h3 ლf2 : f3 +
- 21. მფh3 — h4 მგ4 — e3
- 22. მh1 — გ1 მe3 — f5 +
- 23. მფh4 — გ5 ლf3 — h5 X

№ 9

ევანსის გამბიტი

ნიუ-იორკი 1857 წელი

მორფი	სტენლი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. მგ1 — f3	მh8 — e6
3. ქf1 — e4	ქf8 — e5
4. b2 — b4	

როგორც ჩვენ უკვე გვქონდა შემთხვევა შეგვენიშნა, ამ სვლის მიზანია პაიკის საფასურით ცენტრის შესაქმნელად ტემპის მოგება.

4. . . .	ქe5 : b4
5. e2 — c3	ქb4 — a5
6. d2 — d4	e5 : d4
7. 0 — 0	d7 — d6
8. c3 : d4	ქa5 — b6

ევანსის გამბიტის ეგრეთ წოდებული „ნორმალური პოზიცია“. მორფამდე აქ ჩვეულებრივ 9. d5 და შემდეგ 10. ქb2-სვლებს აკეთებდნენ ან კიდევ უმაღლე 9. ქb2

სვლას, ეს სვლები ქმნიდნენ უშუალო მუქარას (გ7-პაიკისადმი). მორფი კი, პირიქით, ამ დებიუტს პოზიციურად თამაშობდა, სხვანაირად რომ ეთქვათ, პირდაპირი თავდასხმის მაგივრად ის თავის ფიგურათა განვითარებით ცდილობდა შეტევის მომზადებას, რომელსაც, როგორც ჩქარა დაეინახათ, კარგი შედეგის მისაღწევად გაცილებით მეტი შანსები ჰქონდა, ვიდრე ნაადრევ აგრესიულობას.

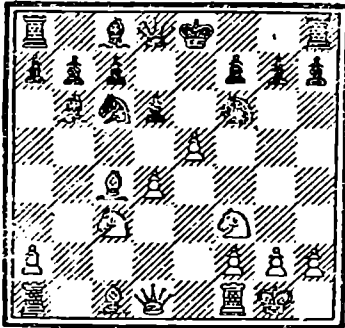
9. მh1 — e3 მგ8 — f6?

აქ უკეთესი იყო 9. . . . ქგ4, თეთრ ცენტრზე დაწოლით, რომ სწორედ ეს ცენტრია, თეთრების ყველაზე მეტად სათუთი არე — ეს იმ უბრალო ფაქტიდანაც გამომდინარეობს, რომ მხოლოდ მასზე შეიძლება შავების ყველა ძალების მიმართვა. ასე მაგალითად, მეფის ფრთაზე კონტრშეტევა სრულიად უიმედოა, იმიტომ რომ ხნკუ ვერასოდეს ვერ შესძლებს მასში მონაწილეობის მიღებას, და შავების სხვა ძალები კი, მხოლოდ დიდი ჯაფისა და დროის დაკარგვით შეიძლება გამოყენებულ იქნეს. შავების პასუხი საშუალებას აძლევს თეთრებს, მოახდინონ ჩვეულებრივი გარღვევა ცენტრში, რაც გამოიწვევს ხაზების გახსნას.

10. . . . e4 — e5

ხსნის e-ხაზს ან g3—f8-დია-  
გონალს ან კიდევ ერთსა და მეო-  
რესაც.

შაეები



თეთრები

10. . . . d6 : e5

უფრო სუსტი იყო მხედრით და-  
ხევა, რადგან მაშინ გაგრძელება  
იქნებოდა: 11. ed და 12. e1 +  
და თუ 10. . . . მგ4, მაშინ  
საუკეთესო გაგრძელებაა: 11. h3  
მh6 10. ქგ5 ლd7 13. en fe  
14. ქ : en და 15. e1.

11. ქe1 — ა3

არ უშვებს როქს და უძლიერეს  
შეტევას ჰქმნის.

11. . . . ქh6 : d4

12. ლd1 — ხ3

მუქარა: 13. ქf7 + და შამათი  
შემდეგ სელით.

12.

ქe8 — e6

ერთ თეთრ ფიგურის გასაცე-  
ვლელად შაეები პაიკს აძლევენ.  
საკმარისი არ იყო 12. . . .  
ლd7— 13. შეe1-სელის გამო.

13. ქe4 : e6

f7 : e6

14. ლხ3 : e6 +

მe6 — e7

15. შეf3 : d4

აიძულენს e-ხაზის გახსნას, რის  
შემდეგ თეთრებმსათვის ძნელი არ  
არის თავის პოზიციურ უპირატე-  
სობის მატერიალურ უპირატესო-  
ბად გარდაქმნა.

15. . . . e5 : d4

16. შეf1 — e1 მf6 — გ8

თუ 16. . . . de, მაშინ: 17.  
მad1 მd7 18. ლ : e7+, და ა. შ.

17. მe3 — d5

მორფის პარტიების კომენტა-  
ტორს აქ კიდევ უფრო ძლიერი  
გაგრძელება მოჰყავს: 17. ქ : e7  
ლd7 (ან 17. . . მ : e7 18. მd5)  
18. ლხ3 მ : e7 19. მd5. მაგრამ  
მორფის მიერ არჩეული გაგრძე-  
ლებაც სავსებით საკმარისია.

17. . . . ლd8 — d7

18. ქა3 : e7? . . .

აქ თეთრებს უნდა ეთამაშათ:  
18. ლ : d7 + მშ : d7 19. მ : e7,  
რის შემდეგ ენდშპილი თეთრე-

ბისათვის ადვილი მოსაგები იყო ტექსტში ამ სვლით მორფი მოწინააღმდეგეს უბრუნებს თითქმის მთლიანად თავის უპირატესობას, ვინაიდან შავები ჩქარა იბრუნებენ დაკარგულ ფიგურას.

- |     |            |           |
|-----|------------|-----------|
| 18. | . . .      | ლd7 : e6  |
| 19. | მe1 : e6   | მვe8 - d7 |
| 20. | მa1 - c1   | მა8 - e8  |
| 21. | მe6 - e4   | c7 - c6   |
| 22. | მe4 : d4   | e6 : d5   |
| 23. | მd4 : d5 + | მვd7 - c6 |
| 24. | მd5 - d6 + | მვc6 - c7 |
| 25. | მc1 - c1 + | მვe7 - b8 |
| 26. | ქe7 - h4   |           |

დანარჩენი მორფის თეორიის გასაგებად არ არის საინტერესო. აღენიშნავთ მხოლოდ იმას, რომ 17 სვლის შემდეგ მოწინააღმდეგემ დასთმო პარტია.

საინტერესოა მორფის სადებიუტო ტაქტიკა შემდეგ პარტიაში:

№ 10

### ორი მხედრის დებიუტი

მკვს. ერთდროულ პარტიიდან დაფაზე დაუხედავად.

- |             |          |
|-------------|----------|
| მორფი       | N . N.   |
| 1. e2 - e4  | e7 - e5  |
| 2. მგ1 - f3 | მხ8 - c6 |
| 3. ქf1 - c4 | მგ8 - f6 |
| 4. d2 - d4  | e5 : d4  |
| 5. მf3 - g5 | d7 - d5  |

უმჯობესია 5. . . . მe5.

6. e4 : d5 მფ6 d5.

აქაც უკეთესი იყო 6. . . . მe5.

7. 0 - 0

f7-ზე შეწირვა ვერსად წავა.

7. ქფ8 - e7

თუ 7. . . . ქe6, მაშინ: 8. მე1 ლd7 (8. . . . ქe7 9. მე : e6 მე 10. მ : e6, და შემდეგ 11. ლh5 + და 12. ლ : d5) 9. მ : f7 მვ : f7 (9. . . . ლ : f7 10. ქ : d5) 10. ლf3 + მვგ8 11. მე : e6 და იგებენ.

8. მგ5 : f7! მვგ8 : f7

9. ლd1 - f3 + მვf7 - e6

10. მხ1 - c3!

მეორე მხედრის შეწირვა—მეორე ეტლისათვის ხაზის გახსნის მიზნით.

10. d4 : c3

შავებს სხვა გზა არა აქვთ.

11. მე1 - e1 + მe6 - e5

ესეც აგრეთვე იძულებითია.

12. ქc1 - f4 ქe7 - f6

13. ქf1 : e5 ქf6 : e5

14. მე1 : c5 + ! . . .

ეს მესამე შეწირვა, გადამწყვეტია.

14. . . . მზე6: e5  
 15. გა1 - e1 + მზე5 - d4

ფილილოკრის დაცვა

პარიზი 1858 წ.

თუ 15. . . . მზდ6, მაშინ 16.  
 მდ5 X.

16. ძე4: d5 ენ8 - e9.

რასაკვირველია, არ შეიძლება  
 16. . . . ლ: d5 17. ლ: e3 X შა-  
 მათის გამო, და თუ 16. . . .  
 eb, მაშინ 7. სელაში ეფექტური  
 შამათია: 17. მე4 + მზე5! (17. . .  
 მზ: d5 18. ლძ3 + და ა. შ.) 18  
 ლა3 + მზდ5 (იძულებითია, რად-  
 გან თუ 18... მზ ხ5 ან 18... მზ ხ6,  
 მაშინ—19. ლ ხ4 + მზ ა6 20.  
 ძე4 + ხ5 21. ლ: ხ5 X) 19. ლძ3 +  
 მზე5 20. მე4 + და ა. შ.

17. ლფ3 - d3 + მზდ4 - e5  
 18. ხ2 - ხ4 +!

უჩქარესი გზაა მიზნის მისაღწე-  
 ვად.

18. მზე5: ხ4

თუ 18. . . . მზხ6, მაშინ  
 19. ლძ4 + მზა6 20. ლე4 +.

19. ლძ3 - d4 + მზხ4 - ა5  
 20. ლძ4: e3 + მზა5 - ა1  
 21. ლე3 - ხ3 + მზა4 - ა5  
 22. ლხ3 - ა3 + მზა5 - ხ5  
 23. მე1 - ხ1 X.

მორფის შეტევითი ძალის სა-  
 უცხოო მაგალითია შემდეგი ორი  
 პარტია.

მორფი მერცხოგი ბრა-  
 უნშევიგელი და  
 გრაფი იზუარი

1. e2 - e4 e7 - e5  
 2. მგ1 - f3 d7 - d6  
 3. d2 - d4 ძე8 - გ4

ამ დებიუტში ცუდი დაცვაა,  
 ვინაიდან შემდეგი სვლით თეთ-  
 რები იძულებენ ამ კუს f3-მხე-  
 დარში გაცვლას.

4. d4: e5 ძე4: f3

სხვანაირად, ადვილი გასაგე-  
 ბია, პაიკის დაქარგვა.

5. ლძ1: f3 d6: e5  
 6. ქფ1 - e4

ეს სვლა, რომელიც f7-პუნქტზე  
 პირდაპირ შეტევას წარმოადგენს,  
 ამზადებს ლხ3-სვლას ხ7 და f7-  
 უჯრედებზე ორმაგი დარტყმით.

6. მგ8 - f6

შევეები ვერ აძინევენ საშიშროე-  
 ბას. მათ უნდა ეთამაშათ რ . . .  
 ლძ7.

7. ლფ3 - ხ3

როგორც მინამუში, თეთრები  
 პაიკს იკებენ.

შექმნილ მძიმე მდგომარეობაში შედარებით საუკეთესო სელაა.

შავებს მხედველობაში აქვთ 8. ლ: ხ7-სელის შემთხვევაში ლხ4+ სელით გასცვალონ ლაზიერები, რის შემდეგ, მართალია, თეორების თამაში მაინც უკეთესია, მაგრამ შეტევა მათ უკვე არ ექნებათ.

## 8. მბ1 — e3

მორფი არ გაყვა მითითებულ ვარიანტს, ის დარწმუნებულია იმაში, რომ ერთადერთი ღია ძ-ხაზის დაუფლებით ის ჩქარა გაიმარჯვებს.

შავები მართლაც ძალზე ჩამორჩნენ განვითარებაში, ლაზიერის e7-უჯრედზე უხერხულად დგომისა და ხ7 პუნქტის სისუსტის გამო, რის დასაცაუად მათ ერთი ტემპი უნდა დაეარკონ.

8. . . . e7 — e6

9. ჰc1 — g5 b7 — b5

სერიოზული ტაქტიკური შეცდომაა, რაც თეთრებს პარტიის ლამაზად მოგების საშუალებას აძლევს.

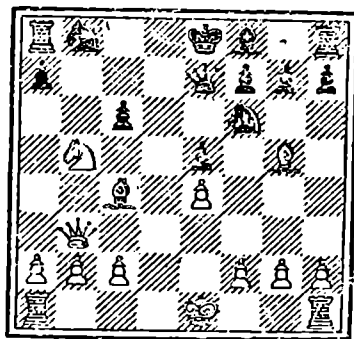
ამ მდგომარეობაში შავებს უნდა ეცადათ, რაც შეიძლება ჩქარა გამოესწორებინათ თავისი ჩამორჩენა განვითარებაში და სრულიად არ უნდა მიეცათ თეთრები-

სათვის კიდევ ახალი ხაზების გახსნის საშუალება.

ძალთა შენარჩუნება შავებისათვის აქ არ არის საკმაო, რადგან მათი ფიგურების ნახევარზე მეტი, არ არის თამაშში შეყვანილი.

10. მe3: ხ5!

შავები



თეთრები

სრულიად ლოგიკური გაგრძელებაა. ახლა თეთრები ტემპის თანდათან გაძლიერებით აწარმოებენ ზედიზედ დარტყმას.

10. . . . e6: d5

11. ჰe4: ხა+ მხ8 — d7

12. 0—0—0 . . .

13. ჰ: d7+ მუქარით.

12. მა8 — d8

12 . . . ლბ4-სვლაზე გაგრძე-  
 ლება იქნებოდა. 13. კ : f6 გ : f  
 (13. . . . ლ : ბ3 14. კ : d7X)  
 14. კ : d7+.

13. მd1 : d7

ამ კომბინაციით თეთრები  
 სცვლიან თავის ჯერ განუვითა-  
 რებელ h1-ეტლს შავების თავ-  
 დაცვისათვის მნიშვნელოვან d7-  
 მხედარზე. ამრიგად, შეტევა ხელ-  
 ახლად გაძლიერდა.

13. . . . მდ8 : d7  
 14. მh1 — d1 ლე7 — e6

აქაც 14. . . . ლბ4-სვლას  
 თეთრები 15. კ : f6-სვლით უპა-  
 სუხებენ.

15. კბ5 : d7+ მწა : d7  
 16. ლბ3 — ბ8+1 მd7 : ბ8  
 17. მd1 — d8X.

დასასრული ძალიან ლამაზია.

№ 12

ფილიდორის ღაცვა

ლონდონი 1858 წ.

ბარნესი	მორფი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. მფ1 — f3	d7 — d6
3. d2 — d4	f7 — f5

მორფი აქ ფილიდორის ან-  
 დერძს მიყვება. ტექსტში სვლა  
 სრულიად ეთანხმება მორფის ორ

პრინციპს ცენტრისა და ღია ხა-  
 ზების შესახებ, მაგრამ არ არის  
 შეფერებული მესამე — ჩქარი გან-  
 ვითარებებს პრინციპთან. თეთრე-  
 ბი ეთანხმებიან მოწინააღმდეგის  
 გეგმებს, ისინი ცდილობენ მატე-  
 რიალურ უპირატესობის მიღებას.

4. d4 : e5

აქ უძლიერესი გაგრძელებაა. 4  
 მც3 შავებზე განვითარებაში გასწ-  
 რებით, რის შემდეგ ღია ხაზები  
 მხოლოდ თეთრებისათვის უნდა  
 იქნეს სასარგებლო.

4. . . . f5 : e4  
 5. მფ3 — გ5 d6 — d5  
 6. e5 — e6

როგორც უკვე ზემოთ იყო შე-  
 ნიშნული, თეთრების მიერ ხა-  
 რისხის მოგებაზე ეს თამაში,  
 მხოლოდ შავებისათვის არის ხელ-  
 საყრელი.

6. კf8 — e5!

მორფი უარყოფს თითქოს ცხად  
 თავდაცვას 6. . . . მh6-სვლით,  
 და პარტიის აგების თავის სის-  
 ტემის თანახმად ჩქარ განვითა-  
 რებისაკენ მიისწრაფვის.

7. მფ5 — f7?

მეტი ყურადღების ღირსი იყო  
 7. მც3.



7. . . . ლd8 — f6  
 8. Jc1 — e3 d5 — d4  
 9. Jc3 — g5

არაა საკმარისი 9. ლh5, de-სვლის გამო, და გახსნილი ქიში შავებისათვის საშიში არ არის, რადგან f2-პაიკი მუქარის ქვეშ იმყოფება.

9. . . . ლf6 — f5  
 10. g7 : h8

უფრო სწორი იყო 10. Jh4, რადგან ტექსტში ამ სვლის შემდეგ თეთრებმა, რომ დანაკლისით არ დარჩნენ, h8-მხედარი უნდა გადაარჩინონ. იმ დროს, როდესაც 10. Jh4 J : e6 11. g : h8-სვლების შემდეგ ეს არ იქნებოდა აუცილებელი, რადგან თეთრები h8-მხედრის მიცემითაც ზედმეტ ხარისხს ინარჩუნებენ.

როგორც ჩანს, თეთრები ზედმეტად დაიმედებული არიან e6-პაიკით.

10. . . . ლf5 : g5  
 11. Jf1 — c4 . . .

e6-პაიკის შენარჩუნების ეს ცდა, რომ მისი საშუალებით კონტრთამაშს მიაღწიონ არ შეიძლება დადებითი შედეგით დასრულდეს, რადგან თეთრი ფიგურების ძალიან მცირე რაოდენობა იწყებს თამაშში მონაწილეობის მიღებას.

11. . . . g8 — e6

არ ვარგა უმაღლესი 11. . . . ლ : g2, 12. ლh5+თეთრების სასარგებლო გართულებებით.

12. g8 — f7 ლg5 : g2  
 13. gh1 — f1 g8 — f6  
 14. f2 — f3

შესაძლებლად ქმნის შავების ლამაზ საბოლოო კომბინაციას. მხედარი f7 საფრთხეში იყო, რადგან შავები იმუქრებოდნენ 14. . . . g2-სვლით კუს h3—ენდიაგონალიდან განდევნას, მართალია, მაშინ f7-მხედრისათვა თავისუფლდებოდა e5-უჯრე მგარამ კუ e8 აიღებდა e6-პაიკი და h3 უჯრედზე გადასვლით მოიგებდა ხარისხს.

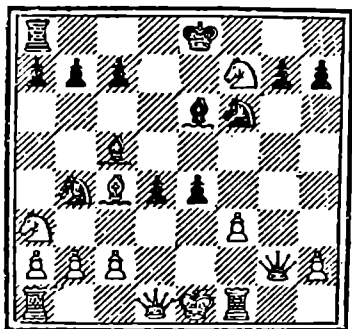
ამიტომ თეთრები ცდილობენ თამაშის გახსნას, მგარამ ყოველივე ეს მათთვის მეტად უნუგეშოდ მთავრდება.

14. . . . g6 — b4  
 15. g8 — a3 . . .

e2-პუნქტის დაცვის ერთადერთი ხერხია. თუ 15. Jf2, მაშინ გაგრძელება იქნებოდა: ლg1+16. Jf1 ლe3+17. ლe2 (17. Jg2 d3) g : e2+, და თუ 15. Jg2, J : e6 და 16. . . . 0—0—0.

15. . . . Jc8 : c6

შავები



თეთრები

შავების მიერ მოფიქრებული კომბინაციისათვის საჭიროა თეთრ კუს d3-უჯრედიდან მოცილება.

16.  $d4 : e6$   $b4 - d3 +$

შავების კომბინაციის შინაარსიც იმაში მდგომარეობს, რომ არ შეიძლება 17.  $ed$ , რადგან 17. . .  $b4 +$  ქიშის შემდეგ სვლაზე შამათია.

17.  $ed1 : d3$   $e4 : d3$

ახლა, მატერიალურ უპირატესობის მიღების შემდეგ შავები ადვილად იგებენ:

18. 0—0—0.

იძულებითია, ვინაიდან  $le2 \times$  იმუქრებოდა.

18. . . .  $d5 : a3$   
 19.  $d6 - b3$   $d3 - d2 +$   
 20.  $g3e1 - b1$   $d3a3 - c5$   
 21.  $g7 - e5$   $g3e8 - f8$

უფრო სუსტი იყო 21. . . . 0—0—0, რადგან მაშინ თეთრები 22.  $d6 +$  და  $f3 - f4 - f5$ -სვლებით e-ხაზს დახურავდნენ.

22.  $g5 - d3$   $g8 - e8$   
 23.  $d3 : c5$   $le2 : f1$   
 24.  $g5 - e6 +$   $g8 : e6$

დანებდა.

მეცხრამეტე საუკუნის ნახევარში თამაშის სტილი ეფექტურობისაკენ მისწრაფებით განირჩეოდა, თუნდაც ამისათვის საჭირო ყოფილიყო მისი სისწორის დარღვევა. ჩვენ უკვე გავეცანით ანდერსენის მრავალ პარტიის გარჩევისას, თუ, როგორი გეგმით სცდილობდა ის მოწინააღმდეგის მეფის საშამათო ბადეში გახვევას, რისთვისაც, რაც შეიძლება მეტ ფიგურებს სწირავდა. შეიძლება მოყვანილ იქნეს მრავალი ისეთი შემთხვევა, სადაც ანდერსენი უარყოფდა მარტივ მოგებას, და ირჩევდა უფრო რთულ გაგრძელებას, რაც მას ბრწყინვალე შეწირვების საშუალებას აძლევდა.

სწორედ ასეთი სტილი ეთანხმებოდა საჰადრაკო ხელოვნების მაშინდელ გაგებას.

ახლა ჩვენ სხვაგვარი შეხედულება გვაქვს ამ საკითხზე: ჩვენთვის ყველაზე ულამაზესი გაგრძელება ის არის, რომელსაც მიზანთან უმოკლესი გზით მივყევართ.

მორფის პარტიები ამ თვალსაზრისით უფრო მაღლა დგანან, ვიდრე ანდერსენის. მაგრამ არც ის იყო თავისუფალი სილამაზისაკენ ამ ზედმეტი მისწრაფებით. ამის საილუსტრაციოდ მოვიყვანოთ შემდეგი პარტია.

№ 13

ფილიდორის დაცვა

ლონდონი 1858 წელი

ბერლი	მორფი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. g1 — f3	d7 — d6
3. d2 — d4	f7 — f5
4. b1 — c3	. . .

როგორც უკვე აღვნიშნეთ უდიდესი გაგრძელებაა (იხ. წინა პარტია).

4. . . .	f5 : e4
5. g3 : e4	d6 — d5
6. g4 — g3?	

თეთრების პოზიცია საკმაოდ ძლიერია შესაწირავად 6. მ : e5 de 7. ლ h5+ და ა. შ. ტექსტში სელის შემდეგ მორფი ასწრებს

თამაშის დახურვას, რითაც გაურბის მის განვითარებაში ჩამორჩენით შესაძლებელ არასასიამოვნო მოვლენებს.

6. . . .	e5 — e4
7. მ f3 — e5	გ g8 — f6
8. კ e1 — g5	ქ f8 — d6

მორფისათვის ტიპური სვლაა. უფრო ბუნებრივი ჩანს 8. . . . კ e7 რაც ხელს უშლის მ h5-სვლას, მაგრამ მორფი ცდილობს განვითარებაში ჩამორჩენის ლიკვიდაციას და ამიტომ უარყოფს ამ უკანასკნელ სვლას.

9. გ g3 — h5	0 — 0
10. ლ d1 — d2	

რომ 11. ლ f4-სვლით გააძლიერონ შავების პოზიციაზე დაწოლა.

10.	ლ d8 — e8
-----	-----------

უეცრად მდგომარეობა შეცვალა, დამცველის როლში უკვე თეთრები აღმოჩნდნენ. ცუდია, მაგალითად: 11. კ : f6 ლ : h5 12. ლ g5 ლ : g5 13. კ : g5 კ : e5 14. de მ f5 და შავები პაიკს იგებენ.

11. g2 — g4
-------------

მორფის პარტიების კომენტატორის თანახმად აქ უმჯობესი იყო: 11. მ : f6 + g f 12. კ : f6 მ : f6 13. ლ g5 + მ g 14. მ : g6 ლ : g6

15. ლ : d5 + თეთრებისათვის თანაბარ თამაშით.

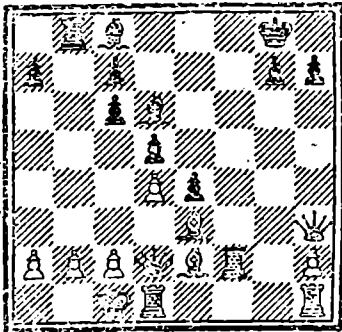
ჩვენის აზრით კი საეჭვოა ეს დასკვნა, ვინაიდან მიღებულ ღია პოზიციაში შავების ორი კუს ძალამ ჩქარა უნდა იქონიოს გავლენა.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 11. . . .    | მf6 : გ4 |
| 12. მe5 : გ4 | ლe8 : ხ5 |
| 13. მგ4 — e5 | მხ8 — c6 |

თეთრებმა ყოველგვარ კომპენსაციის გარეშე დაკარგეს პაიკი, რადგან გ-ხაზზე შეტევა შავებისათვის ადვილად ასაცილებელია.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 14. ძf1 — e2 | ლh5 — ხ3  |
| 15. მe5 : c6 | ბ7 : c6   |
| 16. ძგ5 — e3 | ვა8 — ბ8  |
| 17. 0-0-0    | მფ8 : f2! |

შავები



თეთრები

მეტად საინტერესოა შეწირვაა, რომელიც თუმცა თეთრების სწორ

გაგრძელების შემთხვევაში მხოლოდ ყაიმს იძლევა. შავებისაღვის სწორი გაგრძელება იყო 17. . . . ძf5 (რომ შემთხვევის მიხედვით კუს გ6-უჯრედზე დახვით უშიშარი გაეხადათ თეთრების გ-ხაზზე აქტიურობა) და შემდეგ წმინდა პოზიციური თამაში ხ-ხაზზე მანევრირებით ან თეთრების f2 და h2 სისუსტის გამოყენებით. სრულებით არ იყო საჭირო საუცხოო პოზიციაში, რომელშიაც პაიკიც მეტი იყო, ასეთი ეშმაკური კომბინაციის წამოწყება, მით უმეტეს, რომ ის მხოლოდ ყაიმს იძლევა.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 18. ძe3 : f2 | ლh3 — a3! |
|--------------|-----------|

გრანდიოზული სელაა, რომელიც შავების კომბინაციის გულს წარმოადგენს. ბოლოს და ბოლოს, გასაგებია, რომ მორფიმ თავი ვერ შეიკავა: მეტად მაკულურია კომბინაცია ჯერ ეტლისა და მის შემდეგ ლაზიერის შეწირვით, მით უმეტეს, რომ თეთრებისათვის არც ისე ადვილია სწორი პასუხის მონახვა. ამის შემდეგ შავები ძლიერ შეტევას კვლავ ინარჩუნებენ.

- |             |
|-------------|
| 19. e2 — e3 |
|-------------|

19. ლc3-სელას უნდა მოჰყოლოდა: ძf4 + 20. მძ2 (20. მფხ1 ლ : c3) ლ : a2 21. ლa3 (21. ხ3 e3 22. ძ : e3 ძ : e3 23. ლ : e3 ლa1 X) ლ : a3 22. ხa e3, და შავებს ეტლის მოგების შემდეგ

რჩებათ ორი ზედმეტი პაიკი. თუ 19. ლც5, მაშინ ლ: b2 + და კხ4 + სვლა სწყვეტს საკითხს.

19. ლა3: a2

ორ სვლაში შამათის მუქარით.

20. b2 - b4

თუ 20. ლც2, მაშინ კფ4 + 21. ეძ2 ლა1 + 22. ლბ1 ლ: b1 + და 23. . . . კ: d2 (ან ერთბაშად 22. . . . კ: d2+).

20. . . . ლა2 - a1 +

21. მზც1 - c2 ლა1 - a4 +

22. მზც2 - b2 . . .

არ ჩანს, როგორ მოიგებდნენ შავები 22. მზც1-სელის შემდეგ. კუს შეწირვა ხ4-ის შემთხვევაში უდაოდ ნაკლები დამაჯერებელი იქნებოდა. ეტყობა ბერდმა ცუდად შეაფასა ეს პოზიცია; მას უნდოდა თავი დაეღწია მუღდმივი ქიშის საშუალებით ყაიმისაგან.

22. . . . კძ6: b4

23. c3: b4 მზ8: h4+

24. ლძ2: b4

ცხადია, იძულებითია.

24. ლა4: b4+

აღბაზ, ბერდი ფიქრობდა, რომ თეთრები ლაზიერში ლებულობდნენ საკვიროზე უფრო მეტ

კომპენსაციას ორი ეტლისა და ერთი კუს სახით. მაგრამ მან ვერ გაითვალისწინა ის, რომ შავები კიდევ ინარჩუნებენ ძლიერი შეტევის უნარს.

25. მფხ2 - c2

რამდენიმედ უკეთესი იყო 25. მფა2, რაზედაც პასუხი იქნებოდა: 25. . . . e5!; მაგალითად: 26. მხ1 (უმალვე აგებს 26. dc d4, კენ+ მუქარით) ლა5+ 27. მფხ3 კძ7 (ან 27. მფხ2 ლძ2+).

25. c4 - e3

გზას უხსნის კუს.

26. კფ2: e3 კც8 - f5+

27. ეძ1 - d3 . . .

არ შეეღოს არც 27. კძ3 ლც4+

27. . . . ლბ4 - c4+

28. მფც2 - d2 ლც4 - a2+

29. მფძ2 - d1 ლა2 - b1+

დანებდა.

თავისი სამი პრინციპით მორფიმ სავსებით გადასწყვიტა ღია პარტიის აგების პრობლემა, აქამდე ამისათვის რაიმე ახალის მომატება თუ ტაქტიკაში არა, სტრატეგიულ თვალსაზრისით მაინც ვერაფერს შესძლო. მორფის პრინციპები ახლაც იხმარება ისეთ დებიუტებში, როგორიც არის, მა-

გალითად: იტალიური, ევანსის გამბიტი, მეფის გამბიტი და სხვა მათი მსგავსი აგრესიულ დასაწყისებში. ალბათ შეუძლებელიც არის ღია დებიუტების მეტი გაღრმავება. ის ურიცხვი ვარიანტები, რომლებიც ფიგურებით სავსე პოზიციიდან გამომდინარეობს, რომლებიდანაც ეს პრინციპები დასტურდება, გვაძულებს ჩვენ დავკმაყოფილდეთ მითი, დანარჩენში კი, მდგომარეობის ინდივიდუალურ შეფასებას უნდა დავეყრდნოთ.

მაგრამ დახურულ პარტიების ტრაქტოვკისას ეს პრინციპები არაფერს არ იძლევა.

დახურულ მდგომარეობაში მედიდურობა იქნებოდა პაიკის შეწირვით ჩქარ განვითარებაზე თამაში, რამდენადაც ღია პარტიებში როქის გაკეთება სასურველია მოხდეს ჩქარა, იმდენად დახურულ პარტიებში ზოგჯერ სასარგებლოა მისი გადადება, რომ ნაადრევად არ მოხდეს როქის პოზიცია შეტევის ქვეშე.

ამიტომ საკუროა ჯერ მოწინააღმდეგის გეგმების გაგება. საბოლოოდ დახურულ პოზიციებში ტემპის მოგებას გაცილებით ნაკლები მნიშვნელობა აქვს. ამიტომ გასაკვირი არ არის ის მოვლენა, რომ დახურული პოზიციების ტრაქტოვკა მორფის სუსტ მხარეს წარმოადგენდა, და სწორედ ამ მდგომარეობით აიხსნება მორფის უმეტესი წაგებანი.

დახურულ თამაშში უნდა დავეყრდნოთ სულ სხვა პრინციპებს, ვიდრე მორფი იყენებდა. უმნიშვნელოვანესი მომენტი აქ ისეთი ზოგიერთი გარკვეული ნიშნებია, როგორც არის მაგ., პაიკთა განლაგება, სუსტი პუნქტები და ა.შ., რომელთაც ცოტათ თუ ბევრად მტკიცე ხასიათი აქვთ.

ამ ნიშნების აღმოჩენა და მათზე ახალი თეორიის დასაბუთება, შესძლო მხოლოდ სტეინიცმა, — ქადრაკის ამ უდიდესმა კანონმდებელმა.

## ვილჰელმ სტეინიცი (1836—1900)

როგორც უკვე ჩვენს შესავალ ლექციაში აღვნიშნეთ, სტეინიცი ყველაზე უდიდესი თეორეტიკოსია მსოფლიოში ოდესმე მცხოვრებ ყველა მოქალაქეთა შორის. ეს იმიტომ, რომ მან პირველმა მისცა ჭადრაკის თამაშს მეცნიერული ხასიათი და ჭადრაკის თეორიას ჩაუყარა მტკიცე ლოგიკური საფუძველი.

მაგრამ სანამ სტეინიციის თეორიის გარჩევას დავიწყებდეთ, გავეცნოთ მოკლედ მის საქალაქო ბიოგრაფიას, რაც მკიდრო კავშირშია მისი თეორიის წარმოშობასთან და განვითარებასთან.

### სტეინიციის ბიოგრაფია

სტეინიცი დაიბადა ქალაქ პრალაში 1836 წელს. პირველ მნიშვნელოვან შედეგს მან მატჩებში მიაღწია, სადაც რიგრიგობით დაამარცხა ბლეკბერნი (1862, + 7—1), დიკონი (1863, + 5—1), გრინი (1864, + 5—0) და ბოლოს ანდერსენი (1866, + 8—6). ამ უკანასკნელ გამარჯვებამ მას მსოფლიო სახელი მოუხვეჭა. თუ მატჩებში სტეინიცმა თავისი უზარმაზარი ძალა გამოამჟღავნა, ტურნირებშიაც ის ჩქარა პირველ ადგილებს იღებს, (III ადგილი პარიზში 1867 წელს, II—ბადენ-ბადენში 1870 წელს, I—ლონდონში 1872 წ.).

თუმცა სტეინიციის თამაშის სტილი აღნიშნულ მატჩებში ჯერ კიდევ ცოტათი განსხვავდებოდა ანდერსენისა და მორფის სტილისაგან, მაგრამ მის იმდროინდელ პარტიებშიაც მოჩანდა ერთგვარი თავისებურებანი, რომელთაც შემდეგში საკუთარი გზით იწყეს განვითარება. სტეინიციც ისე, როგორც თითქმის ყველა მისი თანამედროვენი, შემტევი სტილის მოქალაქე იყო, მაგრამ მის მიერ ყოველი აქტიური მოქმედების დაბე-

ჯითებით მომზადება, მისი მისწრაფება პოზიციის გარკვეულ მომენტამდე დახურულად დატოვებისა, და ყველაზე მეტად ის შეუპოვრობა, რითაც ის ხანდახან იცავდა, თითქოს სრულიად უმნიშვნელო მატერიალურ უპირატესობას, წინასწარმეტყველებდა საქადრაკო ხელოვნებაში მის მიერ მომზადებულ რევოლუციის შესახებ.

კრიზისი დადგა 1873 წელს. საამისო ბიჭვი სტეინიცს იმ გარემოებამ მისცა, რომ მას „The Field“-ში მიანდევს საქადრაკო განყოფილება. ამ მდგომარეობამ ის აიძულა გარკვეული ანგარიში მიეცა თავის თავისათვის, თავისი საქადრაკო იდეებისა და ჩეთოდების, მისი სუსტი ადგილებისა, და უფრო მეტად, თავისი ხელობით თანამომძმეთა თამაშის სუსტი მხარეების შესახებ, სწორედ ეს უკანასკნელი შეიქნა მთავარი გამოსავალი პუნქტი. სახელდობრ, მათი მისწრაფება შეტევისაკენ, რადაც არ უნდა დაჯდომოდათ. რადგან თვით სტეინიცს ხშირად ხდებოდა თავისივე შეტევის მსხვერპლი (გაეიხსენოთ თუნდაც მის მიერ გასინჯული გამბიტი, რომელიც მის სახელს ატარებს!) ამ გარემოებამ მას დიდი დახმარება გაუწია შემტევი მეთოდის მცდარობის გამომჟღავნებაში. მწვავე შეტევითი თამაში მას იშვიათად აკმაყოფილებდა. ასეთ შემთხვევებში, ჩვეულებრივ, თითქმის მთელი პარტიის გასწვრივ მას ჰქონდა შეგრძნება, თითქოს მოწინააღმდეგეს არსებითად უკეთესი მდგომარეობა ჰქონდეს, სანამ უეცრად წარმოშობილი კომბინაცია არ გარდაქმნიდა მის უარეს მდგომარეობას მოგებულად. მას შეექნა შთაბეჭდილება, თითქოს შეტევის აუცილებელი თვისებაა, რომ შემტევი თითქოს მუდამ უარეს მდგომარეობაში იყოს. მაგრამ სტეინიცს არც ამაზე შეჩერებულა, ის თანდათან დარწმუნდა იმაში, რომ შემტევი მართლაც უარეს მდგომარეობაში იმყოფება და, მხოლოდ თავდაცვის არა სრულყოფას უნდა მიეწეროს ის გარემოება, რომ შეტევა ხშირად წარმატებით მთავრდება.

ამით ყველაფერი ითქვა! სტეინიცმა იქვის თვალით შეხედა მორფისა და ანდერსენის გამარჯვებათა მეშვეობით დამკვიდრებულ აქსიომას შეტევის აუცილებლობის შესახებ!

ამის მაგივრად მან დასაბუთებული შეტევის ცნება წამოაყენა: დროებით თავი შეიკავა შეტევისა და აგრესიული სვლების ძიებისაგან, ამის მაგივრად ეცადა საკუთარ პოზიციის გაუმჯობესებას მცირე უპირატესობათა უწყვეტ დაგროვებით, და შემდეგ, როდესაც მდგომარეობა ამისათვის „მომწიფდება“, — ე. ი. გამოვლინდება მტკიცე ნიშნები იმისა, რომ ინიციატივა წარმატებით უნდა დამთავრდეს, — შესაძლოა შეტევაზე გადახვიდე.



ერთი შეხედვით შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ ეს მსჯელობა ნამდვილად ვერაფერს ხსნის და, რომ სტეინიციის აზრი ეგრეთ წოდებულ „მოჯადოებულ წრეში“ მოქცეა. „როდის არის შესაძლებელი შეტევა? როდესაც მდგომარეობა ამისათვის მომწიფდება. როდის მომწიფდება მდგომარეობა? როდესაც მას ახასიათებს შეტევის წარმატების უზრუნველსაყოფად აუცილებელი მტკიცე ნიშნები“.

სტეინიციის აზრი სხვანაირად უნდა იქნეს გაგებული. ის პირდაპირ სვამს საკითხს: „რა შემთხვევაში უნდა დამთავრდეს შეტევა წარმატებით?“, და მის ეპოქაში გავრცელებულ აზრის საწინააღმდეგოდ, რომელიც ამბობდა: „ყოველთვის როცა შემტევი საკმაოდ ძლიერად თამაშობს“, ის უპასუხებს: „შეტევის შედეგი მტკიცე ნიშნებზე არის დამოკიდებული“. ზედმეტია იმაზე ლაპარაკი, თუ ამ თეზისის გამოქვეყნებამ სტეინიცის რა რიგ მძიმე ვალდებულებანი დააკისრა. უწინარეს ყოვლისა, მან იგრძნო თავისი ვალდებულება პრაქტიკულად დაემტკიცებია მოწინააღმდეგეთათვის ის, რომ მათი შეტევები ნადრევი იყვნენ და ამიტომაც არა წესიერი: ეს იყო ფრიად მძიმე ამოცანა, რომელმაც აიძულა სტეინიცი დაედაცვის თეორია დაემუშავებია და, რადგანაც იმ დროს თავდაცვის ხელოვნება უმწეო მდგომარეობაში იმყოფებოდა, ამიტომ მას, პირველს უხდებოდა ამ მიმართულებით გზის გაკაფვა. მხედველობაში მიიღეთ ამასთანავე ის გარემოება, რომ მისი თანამედროვე ოსტატთა უმრავლესობა ვირტუოზულად ჰფლობდა შეტევას, რომელშიაც პირდაპირ სასწაულებსაც კი ახდენდნენ, და თქვენთვის გასაგები გახდება ის, რომ სტეინიცი ბევრი წლები დასჭირდა თავისი თეორიის პრაქტიკასთან მთლიანად შესაგუებლად.

თავდაცვის პრობლემის გარდა, სტეინიციის შეტევის პრობლემაც უნდა გადაიწყვიტა. მას უნდა ეჩვენებინა, თუ, მისი აზრით, სახელდობრ, როგორ უნდა იქნეს წარმოებული შეტევა, როგორია პოზიციის დამახასიათებელი ნიშნები და რარიგად უნდა იქნენ ისინი გამოყენებული.

ამავე დროს სტეინიცი სრულიად გამართოებული დარჩა! მას სრულებით არ ჰყავდა მიმდევრები, ყოველ შემთხვევაში, შეგნებული მიმდევრები. საჭადრაკო სამყარო მის წამოწყებაში ხედავდა ჯანსაღი აზრის წინააღმდეგ გალაშქრებას და მის ნაწილობრივ მარცხებში, მის მოსაზრებათა მცდარობის დადასტურებას, ხოლო მისი მოწინააღმდეგეთა (ძალზე ხშირი!) დამარცხებანი ყოველთვის რაიმე მიზეზებით აიხსნებოდა, მაგალითად, მატჩის გათამაშების ადგილმდებარეობის ცუდი კლიმატური პირობებით, ფიზიკური დასუსტებით, ან კიდევ იმით, რომ ისინი „არ იყვნენ ფორმაში“.

თავის თეორიის გაცნობიერებულ დაშუშაებების პირველ პერიოდში, სტეინიცი უარს ამბობდა მნიშვნელოვან შეჯიბრებებში მონაწილეობის მიღებაზე. ამიტომ მისმა ხელახლად გამოჩენამ საერთაშორისო ტურნირებში არაჩვეულებრივი ინტერესი გამოიწვია საკადრაკო სამყაროში. შედეგები სტეინიციისათვის არცთუ ისე სასიქადულო იყო: ვენაში 1882 წელს მან I—II ჯილდო გაიყო ვინავერთან, ლონდონში 1883 წელს მეორე ადგილი დაიკავა ცუკერტორტის შემდეგ, რომელსაც მთელი 3 ქულით ჩამორჩა!

თითქოს არ დადასტურდა ახალი სისტემა, განსაკუთრებით ლონდონში, სადაც ასეთი ბრწყინვალე გამარჯვება მოიპოვა ანდერსენის სისტემამ ცუკერტორტის სახით. მატჩი დიამეტრულად მოწინააღმდეგე ორი სკოლის წარმომადგენელს შორის, აუცილებელი შეიქმნა.

ის შესდგა 1886 წელს. ცუკერტორტის საუცხოო სტარტის შემდეგ (+4.—1) სტეინიცი უეცრად სულით აღსდგა და დაამარცხა თავისი მოწინააღმდეგე შედეგით +10—5. ცუკერტორტის კარგი შედეგი მატჩის დასაწყისში და მისი საბოლოო მარცხი, უთუოდ, იმით უნდა აიხსნას, რომ სტეინიცი უცბად ვეღარ შეეჩვია ცუკერტორტის იშვიათად აგრესიულ სტილს და მის შემდეგ, რაც მან ეს მოახერხა, უკვე ყველაფერი რიგზე წავიდა.

საკადრაკო სამყარომ ამ საქმეს სხვანაირად შეხედა. სტეინიციის გამარჯვება მხოლოდ იმით აიხსნეს, რომ თითქოს „ცუკერტორტი უკვე იგივე ვერ იყო, როგორც ლონდონში 1883 წელს“.

რაც შეეხება სტეინიცის, მან ამ დროისათვის უკვე გადალახა მისი თეორიის პრაქტიკაში გამოყენებასთან დაკავშირებული ყველა სიძნელებები, და განიცდიდა თავისი ძალების სრულ გაფურჩქვნას.

თანამედროვეთა მიერ მისი არ გაგება, და ზოგჯერ ზედმეტი შეუპოვრობა ძნელი მდგომარეობის დაცვაში, რაც, მისი აზრით, არჩეული დებიუტით იყო გამოწვეული, ხშირად მის შედეგებს არათანაბრად ხდიდა, გაწეულ წინააღმდეგობის გავლენით, რასაც მისი თეორია ხედებოდა, მისი სტილი რამდენადმე გამომწვევი იყო, ეს კი ცუდ გავლენას ახდენდა მის შედეგებზე. მიუხედავად ამისა, მან მაინც მოიგო რამდენიმე მატჩი — ჩიგორინთან (1889 წ. +10—6), გუნსბერგთან (1889 წ. +6—4) და მეორედ ჩიგორინთან (1892, +10—8). 1894 წელს კი, ის, ბოლოს და ბოლოს, დამარცხდა ლასკერთან, თავისივე, მაგრამ მეტად გალესილ იარაღით (+5—10).

უკვე თითქმის 60 წლის მოხუც სტეინიციის ცდა 1896 წ. ლასკერთან მსოფლიო ჩემპიონობის სახელის დაბრუნებისათვის, მისთვის უფრო

მძიმე დამარცხებით დასრულდა (+2—10); ამ დამარცხების ოთხი წლის შემდეგ ის გარდაიცვალა.

იმ დროისათვის საზოგადოებრივი აზრი თანდათან სტეინიცის თეორიისაკენ იხრებოდა, მოკადრაკენი თანდათან რწმუნდებოდნენ, რომ თავის პოზიციის მეთოდური გამაგრება და ხელსაყრელი მომენტის მშვიდი ლოდინი, მილწევისათვის უფრო მეტ შანსებს იძლეოდა, ვიდრე თავდავიწყებითი შეტევითი თამაში რადაც არ უნდა უღირდეთ.

თუმცა თავისი პირველობა სტეინიცს მოკადრაკეთა უმცროს თაობისათვის უნდა დაეთმო, მაგრამ მისმა იდეებმა მაინც გაიმარჯვეს. სტეინიცმა ღირსეული მიმდევრები იპოვა ლასკერის, პილსბერის, ტარაშის, შლეხტერის და სხვათა სახით, მათ გააღრმავეს მისი სწავლება და თანამედროვე სიმალლეზე აიყვანეს იგი.

სტეინიცის მთელი სიცოცხლე ნათლად მოწმობს, რომ ხშირად დიდი ადამიანი, მხოლოდ სიკვდილის შემდეგ ფასდება სათანადოდ.

## სტეინიცის თეორია

სტეინიცის ძირითადი თეზისი გვეუბნება: „შეიღვინე ისეთი გეგმა, რომელიც უნდა ეთანხმებოდეს შექმნილ მდგომარეობას“. ეს სიტყვები ნათლად გვიხატავს სტეინიცის აზრს თავის თანამედროვეთა შეიტევით სტილზე. თავდასხმა მხოლოდ მაშინ არის დროული, როდესაც პოზიციის გარკვეული ნიშნები იძლევა შეტევის მოტივებს. აქედან—პირდაპირი გზა სტეინიცის სწავლებისაკენ—„აკუმულაციის“ შესახებ, რომლის თანახმად შეტევა მხოლოდ მაშინ უნდა იქნეს დაწყებული, როცა მცირე უპირატესობათა საკმაო რაოდენობაა დაგროვილი. სტეინიცი განსაკუთრებით ხაზს უსვამს ამ მცირე უპირატესობათა მნიშვნელობას, ასეთებს ეკუთვნის, მაგალითად: კუთა უკეთესი მდგომარეობა, ცენტრის დაპყრობა, ფიგურათა მეტი მოძრავუნარიანობა და ა. შ. ამგვარი უპირატესობანი ორ ჯგუფად იყოფა:

1) დროებითი ხასიათის და 2) მტკიცე (მდგრადი) ხასიათის მქონე უპირატესობანი. ასე, მაგალითად, დაწყებითი უპირატესობა განვითარებაში პარტიის შემდეგ მსვლელობაში ავტომატურად ჰქრება. პირიქით, პაიკთა უკეთესი განლაგება (მაგ., მოწინააღმდეგის გაორებული პაიკები) არც ისე ადვილად იცვლება. შეიძლება შემდეგი ძირითადი „ნიშნები“ დავასახელოთ:

1. უპირატესობა განვითარებაში (დროებითი).

2. მეტი მოძრავუნარიანობა (დროებითი ან მტკიცე).

3. ცენტრის დაპყრობა (დროებითი ან მტკიცე).
4. მოწინააღმდეგის მეფის ექსპონირებული მდგომარეობა (დროებითი ან მტკიცე).
5. სუსტი უჯრედები მოწინააღმდეგის ბანაკში (დროებითი ან მტკიცე).
6. პაიკთა უკეთესი განლაგება (მტკიცე).
7. ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობა (მტკიცე).
8. ღია ხაზები (მტკიცე).
9. ორი კუს უპირატესობა, კუსა და მხედრის ან ორი მხედრის წინააღმდეგ (მტკიცე)<sup>1</sup>.

ამ „ნიშნებს“, რომელნიც სტენინციის თეორიის ბაზისს შეადგენენ, ჩვენ ქვემოთ დაწვრილებით განვიხილავთ.

ცხადია, რომ თითოეული მოწინააღმდეგის ცდა უნდა იყოს მიმართული მტკიცე უპირატესობათა დაგროვებისაკენ, დროებით უპირატესობის მტკიცედ გარდაქმნისაკენ. ამის შესახებაც გვექნება საუბარი თავის დროზე.

სტენინციის მიერ შემოღებული ახალი ცნება, არის ცნება მდგომარეობის წონასწორობის შესახებ. საერთოდ, ყოველ პოზიციაში ორივე მოწინააღმდეგეს თავისი უპირატესობანი აქვთ. თუ ეს უპირატესობანი დაახლოებით ერთმანეთით კომპენსირებულია, მდგომარეობას შეიძლება გაწონასწორებული ვუწოდოთ.

ორივე მოწინააღმდეგე უნდა ცდილობდეს მოსპოს სისუსტეები თავის პოზიციებში (მაგ., ძალთა უფრო ხელსაყრელ გადაჯგუფებით ან გარეულ პაიკთა გასწორებით), და ამავე დროს რიცხვობრივად და ხარისხობრივად გაზარდოს თავისი უპირატესობანი, სხვანაირად რომ ვთქვათ, უნდა მივისწრაფოდეთ წონასწორობის დარღვევისაკენ ჩვენს სასარგებლოდ. ამ ცდების დროს დაცული უნდა იქნეს მშვიდი თანდათანობა, ფორსირებული შეტევები ასეთ შემთხვევებში, საერთოდ, ვერაფერს მოგვცემს.

ორივე მხრის თანაბრად წესიერი თამაშის შედეგად ერთ გაწონასწორებულ პოზიციას, სცვლის მეორე გაწონასწორებული პოზიცია, ამრიგად, წონასწორობა ირღვევა არა საკუთარი კარგი თამაშით, არამედ მოწინააღმდეგის შეცდომებით. აქედან ირკვევა, თუ რამდენად შემცდარი იყო ძველი სკოლის ის აზრი, რომლის თანახმადაც ყოველ მდგომარეობაში შეიძლებოდა შეტევის საშუალებით მოგება, თუ კი ეს უკანასკნელი საკმაოდ ძლიერად ჩატარდებოდა.

<sup>1</sup> მატერიალური მოგებაც, რატუნა უნდა, მტკიცე უპირატესობად უნდა ჩაითვალოს.

შეტევის შესახებ სტენინცი მიუთითებს, რომ ის შეიძლება წესიერი იყოს მხოლოდ მაშინ, როდესაც წონასწორობა ძალზე დარღვეულია: მხოლოდ ასეთ შემთხვევებში შეიძლება შეტევის წარმოება. უფრო მეტიც, არაბთუ შეიძლება, არამედ აუცილებლად უნდა ვაწარმოოთ, — წინააღმდეგ შემთხვევაში მოპოებული უპირატესობა ფატალურად თანდათან გაჰქრება (ამაში ლასკერი სტენინცის ღრმა ფილოსოფიურ აზრს პოულობს).

ეს რომ სწორედ ასეა, ამას მთლიანად ადასტურებს პრაქტიკა. ყოველი შანსის თავის დროზე უსარგებლობის, დიდი ხნის ცდის და მოქმედების ზედმეტად შენელების შემთხვევებში „აკუმულაცია“ პირიქითი მიმართულებით იწყებს მოქმედებას, თითქოს „ფილა ივსება“ და უპირატესობის შემდგომი ზრდა შეუძლებელი ხდება და მის მაგიერ რეაქცია იწყება. შეტევის დამწყებს, სტენინცი პრაქტიკულად მეტად ძნელად განსახორციელებელ რჩევას აძლევს, — ნიშანში აილოს მოწინააღმდეგის პოზიციის უსუსტესი პუნქტი.

მეფის და ლაზიერის ფრთაზე შეტევების საკითხს ქვემოთ განვიხილავთ ცალკე ლექციებში, ამიტომ ამ საკითხზე ჯერჯერობით მეტს არას ვიტყვით.

თავდაცვის შესახებ სტენინცი მიუთითებს:

1. თავდაცვა რაც შეიძლება ეკონომიურად უნდა წარმოებდეს, ამ მიზნით, გამოყენებულ უნდა იქნეს მხოლოდ იმდენი ძალები, რამდენიც აუცილებელია, და

2. მუდამ უნდა გაუბოღდეთ, შეტევის ქვეშ მყოფ პოზიციაში პაიკებით სვლებს.

ორივე ამ რჩევას უდიდესი პრაქტიკული მნიშვნელობა აქვს. ბევრ სუსტ მოპაღრაკეს ცუდი ჩეულება აქვს, მეტი უშიშროების მიზნით მეფის ფრთაზე ფიგურათა უმრავლესობას აჯგუფებენ, ან კიდევ, რაც უარესია h7—h6 და g7—g6-სვლებს აკეთებენ მიუხედავად იმისა, რომ არაფერ აზას მათ არ აიძულებს. როგორც პირველი, ისე მეორე ცუდია: პირველი— იმიტომ, რომ ერთ ფრთაზე ფუგურათა შეჯგუფება ხელს უშლის მეორე ფრთაზე კონტრშეტევის წარმოებას, რაც ფრიად მნიშვნელოვანი რესურსია; მეორე— იმიტომ, რომ პაიკთა ასეთი სვლები ძალზე ასუსტებენ საკუთარ თავდაცვითი პოზიციას. ასეთ სისუსტეების მნიშვნელობას ჩვენ გავარჩევთ ერთ-ერთ შემდეგ ლექციაში.

ზემონათქვამიდან გამომდინარეობს, რომ სტენინცის თეორიის გამოყენებისათვის საჭიროა მდგომარეობის სწორი შეფასება: თუ როდის უნდა მივიჩნიოთ უპირატესობა საკმარისად, რომ შეტევა წარმატებით

დამთავრდეს? ამის განსაზღვრას პრაქტიკა გევსწავლის; როგორც ნაღ-  
რევი, ისე დაგვიანებული შეტევის შედეგი აუცილებლად თავს იჩენს პო-  
ზიციის ახალი ნიშნების წარმოშობით. დიდი ხნის პრაქტიკით, ბოლოს  
და ბოლოს, შეიძლება გამომუშავდეს შეტევის დაწყების მომენტის სწო-  
რად შერჩევის გრძნობა.

უნდა აღვნიშნოთ, რომ სტენინიცის თეორიაში კომბინაცია მეორე  
რიგშია, მაგრამ კარგი შედეგების მიღწევისას იმის, მანც ფრიად  
მნიშვნელოვანია, რადგან ამის საშუალებით უფრო ხელსაყრელი პოზიცია  
მოგებად გარდაიქმნება. კარგად ცნობილი თქმა: „მოგებულ მდგომა-  
რეობის მოგება ეველაზე ძნელია“—გვიჩვენებს, რომ მოჭადრაკეთ ყვე-  
ლაზე მეტად ზუსტად და მწვავედ კომბინირების ცოდნა აკლიათ. ამი-  
ტომ, სანამ სტენინიცის მეთოდს გამოვიყენებდეთ საჭიროა ღრმად იქნეს  
შესწავლილი ანდერსენისა და მორფის თამაში.

სტენინიცის თეორიის ზოგადად გადმოცემის შემდეგ, ახლა უფრო დე-  
ტალურად განვიხილოთ პოზიციის დამახასიათებელი „ნიშნები“.

## 1. უპირატესობა განვითარებაში

ამ ნიშანზე ჩვენ დიდხანს არ  
შევჩერდებით, მისი დროებითი  
ხასიათი—სრულიად ცხადია. მართ-  
ლაც, როდესაც ერთი მხარე გაან-  
ვითარებს თავის ყველა ფიგურას,  
მას ამ მიმართულებით მეტი არა-  
ფერი დარჩენია, ხოლო მოწინა-  
აღმდეგე კი რამდენიმე სვლაში  
გამოასწორებს თავის ჩამორჩენი-  
ლობას, რასაკვირველია, გარდა იმ  
იშვიათი შემთხვევებისა, როცა  
შესაძლებელია მისთვის ამაში ხე-  
ლის შეშლა.

## 2. მუხი მოძრაობის განვითარება

ეს ერთ-ერთი მეტად უმნიშვნე-  
ლოვანესი ნიშანთაგანია. სრულიად  
ნათელია, რომ ჩვენი ფიგურები  
ისე უნდა განვავითაროთ, რომ  
ისინი თავიანთ ადგილებიდან რაც

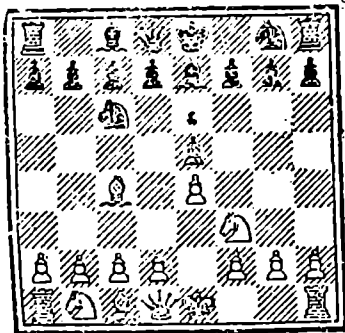
შეიძლება მეტ უჯრედებს მიწვდნენ,  
სხვანაირად რომ ვთქვათ, ისინი  
მაქსიმალურად მოძრაუნარიანი  
უნდა იყვნენ. ამას ძალიან უწყობს  
ხელს ცენტრის დაპყრობა (განსა-  
კუთრებით d5 და e5-უჯრედების),  
რაც საერთოდ თავისუფალ მოძ-  
რაობის მნიშვნელოვანი ფაქტო-  
რია.

ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს  
კუთა მოძრაუნარიანობას, რაც  
პაიკთა და განსაკუთრებით ცენტ-  
რალურ პაიკთა განლაგებისაგან  
არის დამოკიდებული. სტენინიცმა  
განავითარა ჯერ კიდევ ფილიდო-  
რის მიერ დასახული განსხვავება  
„კუდი“ და „კარგი“ კუთა შორის.  
„კარგი“ არის ისეთი კუ, რომე-  
ლიც თავის პაიკების მიერ დაკა-  
ვებულ უჯრედთა მოწინააღმდეგე  
ფერის უჯრედებზე დადის და მი-

სი მოძრავუნარიანობა არ არის შეზღუდული ამ პაიკებით.

აქედან საჭიროა დავასკვნათ, რომ კუთა მოძრავუნარიანობის უარეს შემთხვევას ადგილი აქვს მაშინ, როდესაც ისინი ჩაკეტილნი არიან თავისივე პაიკებით. ამიტომ, ყოველთვის, როცა აქტიურობა დროულია, უნდა ვეცადოთ ცუდი კუ პაიკთ გარეთ გამოვიყვანოთ. ამას განსაკუთრებით მნიშვნელობა აქვს იმიტომ, რომ ამით იქმნება ცუდი კუს. გაცვლის საშუალება მოწინააღმდეგის კარგ კუზე. (ადვილი გასაგებია, იმავე ფერისაზე), რის შემდეგ შეგვრჩება კარგი კუ მოწინააღმდეგის ცუდის წინააღმდეგ, რაც გარკვეულ უპირატესობას იძლევა. განვმარტოთ ეს ყოველი შემდეგი პოზიციის მაგალითზე: 1. e2 — e4 e7 — e5, 2. მფ1 — f3, მხ8 — e6, 3. ჰf1 — e4 ჰf8 — e7 (ვენგრული პარტია).

შაეები



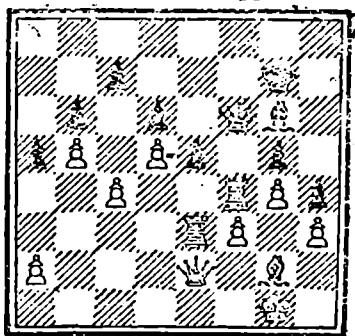
თეთრები

გაგრძელება შეიძლება იყოს: 4. d2—d3 d7—d6. ახლა თეთრების კუ e4 ცუდია, კუ e1 კი კარგი (თეთრების პაიკების e4, d3 თეთრ უჯრედებზე განლაგების გამო). თეთრების დიდი უპირატესობა იმაში მდგომარეობს, რომ მათი ცუდი კუ გამოყვანილია პაიკთა ჯაჭვის (e2—d3—e4) გარეთ, იმ დროს, როცა შაეების ცუდი კუ (e7) ჩაკეტილია თავისივე პაიკებით. აქ თეთრებს არ უნდა აშინებდეს მოწინააღმდეგის ძენ-სვლა, რადგან ამ შემთხვევაში კუთა გაცვლა ნიშნავს, საკუთარი ცუდი კუს მოწინააღმდეგის კარგზე გაცვლას, ამ მსჯელობიდან ჩანს, რომ 4. d2—d4 (4. d2—d3-სვლის მაგივრად) სვლას თავისი უარყოფითი მხარეები აქვს, ამ სვლის შემდეგ შესაძლებელი ხდება ცენტრის გახსნა, რის შემდეგ კუ e7 არ იქნება ისე ცუდად ჩაკეტილი თავისივე პაიკით და, ამიტომ ის ნაკლებად ცუდი შეიქნება.

აი სად მელანდება განსხვავება მორფისა და სტეინიცს შორის. პირველი ცენტრში აქტიურობისა და თამაშის გახსნის მიზნით აუცილებლად 4. d4-სვლას გააქეთებდა. ქვემოთ მოყვანილი სტეინიცის პარტიებში ეს განსხვავება უფრო ნათლად მოჩანს.

რაც შეეხება ამ მოძრაუნარიანობის ნიშნის ხასიათს, ის შეიძლება იყოს როგორც დროებითი, ისე მტკიცე. მეტი მოძრაუნარიანობა შეიძლება დარჩეს მთელი შუა თამაშის განმავლობაში, მაგრამ ენდშილში გადასვლისას ეს უპირატესობა საერთოდ იკარგება. ამ შემთხვევებში მას დროებითი ხასიათი აქვს. როგორც მტკიცე ნიშანი, მოძრაუნარიანობის განსაზღვრა ისეთ პოზიციებში არის, როცა, მაგ., კუ ჩაკტილია თავისივე ბლოკირებულ პაიკთა ჯაჭვით. მაგალითისათვის შეიძლება გამოვიყენოთ შემდეგი მდგომარეობა.

შავები



თეთრები

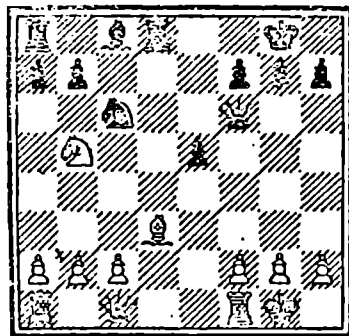
მართალია, ასეთ პირობებშიც ჩაკტილი კუ ხანდახან ახერხებს გარღვევას, მაგრამ უპირატესობის მქონე მხარე, ამ შემთხვევაში შავები, — მტკიცედ ეუფლებიან

ინიციატივას და, საერთოდ, შეუძლიათ ხელი შეუშალონ თამაშის გახსნას, თუ ამას მათთვის პირდაპირი და გადაამწყვეტი სარგებლობა არ ექნებათ.

### 3. ცენტრის დაპყრობა

ცენტრის ჩაკტილობა პოზიციის მტკიცე თვისებად უნდა ჩაითვალოს. ამიტომ ცენტრის დაპყრობა დროებითი უპირატესობაა. ძალიან სამოსწავლო მნიშვნელობა აქვს ეგრეთ წოდებულ „4 პაიკის ვარიანტს“ ინდურ დაცვაში (1. d2—d4 მგ8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. მხ1—c3 ჯფ8—g7 4. e2—e4 0—0 5. f2—f4 d7—d6), მიუხედავად თეთრების მიერ ოთხი პაიკით ცენტრის დაკავებისა, შავებს, როგორც ჩანს შეუძლიათ მათი დაწოლის ლიკვიდაცია, თუ ცენტრმა მიიღო გარკვეული ფორ-

შავები



თეთრები



მაცია, მაგრამ მაინც არ არის ჩაკეტილი, მიტელშპილის (შუათამაშის) შემდეგ სტადიაში ყოველთვის არის მოსალოდნელი ცვლილებები. ასე, მაგალითად, მოყვანილ პოზიციაში შავების მიერ e5-ჰენქტის დაპყრობას ღრობითი ხასიათი აქვს (იხ. დიაგრამა 61 გვერდზე).

თეთრებს f2—f4-სვლით შეუძლიათ შავების ცენტრის ნეიტრალიზაცია. შავებმა ამ გამარტივების წინააღმდეგ ზომები უნდა მიიღონ: იმათ ან უმაღლვე მტკიცედ უნდა დაიკავონ e-ვერტიკალი (რომ e5 : f4 შემდეგ უმაღლვე ისარგებლონ მითი), ან კიდევ მოამზადონ ხნ—f2-დიაგონალით რაიმე მოქმედება.

#### 4. მოწინააღმდეგის მეფის ამხსონიკაბუღლი მღგომარეობა

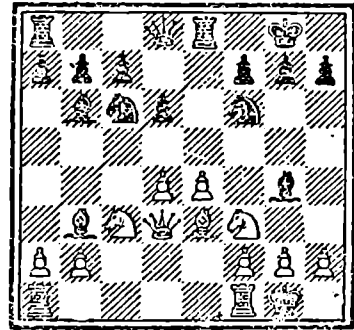
თუ როგორ შეიძლება ზოგიერთ შემთხვევებში გამოვიყენოთ მოწინააღმდეგის მეფის ექსპონირებული მდგომარეობა, ამაზე მიგვითითებს შემდეგი მაგალითი.

1. . . . კგ4 : f3  
 2. გ2 : f3 მწ6 — ხ5!

კოლოსალური მუქარით 3. . . მდ4 4. კ : მ4 მწ4! და შავები ლგ5+და ლგ2X, მუქარის გამო იგებენ ლაზიერს.

3. მბ3 — ძ5

#### შავები



#### თეთრები

თავდაცვის სხვა შესაძლებლობანი 3 მე2 და 3. მწ—ძ1-სვლებია.

3. . . . ლძ8 — ხ4  
 4. მწგ1 — ხ1? . . .

ერთადერთი სწორი თავდაცვა 4. მწგ2-სვლა იყო (რაც ხელს უშლიდა ლხ3-სვლას) მენ (მენ+და ლხ3 მუქარით) 5. მგ1 მენ+ 6. მწხ1 ლხ3 7. ძძ1! და თეთრები გადარჩნენ.

4. . . . ლხ4 — ხ3  
 5. ძხ3 — ძ1 მწ6 : ძ4  
 6. ძე3 : ძ4 . . .

თუ 6. მ : ხ6, მაშინ მ : f3 7. კ : f3 (იძულებითი სვლაა!) ლ : f3+ 8. მწგ1 მწ4.

6. მბ6 : ძ4

და შავებმა მნიშვნელოვანი პაი-  
კი მოიგეს, ხშირია შემთხვევები,  
როცა მეფის ექსპონირებული  
მდგომარეობა მხოლოდ დროები-  
თია, მაგალითად, განსახილავ მა-  
გალითში თეთრებს საუკეთესო  
თავდაცვით გ-ხაზით შეედლოთ  
კიდევაც ესარგებლათ.

სწორედ ასე მოხდა ერთ პარ-  
ტიაში, სადაც დიაგრამაში გამო-  
ხატულ მდგომარეობაში 1. . . .  
ქ: f3 2gf მh5-სელების შემდეგ  
თეთრებმა ითამაშეს 3. მც3—  
e2. . . .

გაგრძელება იყო:

3. . . . ლd8 — f6

უაზროა ახლა ლh4 4. მფგ2-  
სელის გამო, რის შემდეგ ეტლისა-  
თვის e6-უჯრედი მიუწვდომელია.

4. მფგ1 — g2 ლf6 — g6 +

შავებისათვის უკეთესი იყო ჯერ-  
ჯერობით არ გაეკეთებიათ ეს ქიში  
და ლოდინის ტაქტიკა აერჩათ.

5. მფგ2 — h1 ლg6 — f6

სვლათა განმეორებით შავები  
ყამის მიღწევას ფიქრობდნენ,  
მაგრამ ვერ შეამჩნიეს პაიკის  
სხვანაირად დაცვის შესაძლებ-  
ლობა.

6. f3 — f4

ორა სვლის წინათ ეს არ შეიძ-  
ლებოდა ლg6 + და e4-პაიკის  
დაკარგვის გამო.

6. . . . ვა8 — d8

7. ვf1 — g1 ლf6 — e7

8. ვg1 — g5 . . .

და თეთრებმა ეტლების გ-ხაზ-  
ზე გაორების შედეგად, ლამაზი  
კომბინაციით პარტიის ბედი თა-  
ვის სასარგებლოდ გადასწყვიტეს.

ამრიგად, ჩვენს მიერ მოყვანილი  
ვარიანტები გვიჩვენებენ ორ შე-  
საძლებლობას: თეთრებს რჩებათ  
ღია პოზიცია და მათი მეფე ხან-  
გრძლივ შეტევის ქვეშ იმყოფება  
(მტკიცე ნიშანი), ან მათ მეფე  
გადაჰყავთ უშიშარ ადგილზე,  
რის შემდეგ სარგებლობენ ღია  
ხაზით (დროებითი ნიშანი).

## 5. სუსტი უჯრედები

სწავლება სუსტი უჯრედების  
შესახებ (ანუ სუსტი პუნქტების  
შესახებ) სტეინიცის თეორიის  
ერთ-ერთ მნიშვნელოვან ნაწილს  
შეადგენს. სუსტ პუნქტად ითვ-  
ლება თქვენს ბანაკში ან მის  
მეზობლად მდებარე ისეთი უჯ-  
რედი, რომელიც შესაძლებელია  
მტკიცედ დაიკავოს მოწინააღ-  
მდეგის ფიგურამ.

თავისთავად ცხადია, რომ მო-  
წინააღმდეგის ფიგურის ასეთ შე-  
მოქრას ფრიად არასასიამოვნო  
შედეგები მოსდევს, რადგან შემო-  
ქრილი ფიგურის დარტყმის ქვეშ  
მყოფ უჯრედთა რიცხვი, საერ-  
თოდ, ძალიან ბევრია. საერთოდ,  
საქიროა ყოველი ასეთი შემოქ-

რის ხელის შემლა. არ უნდა და-  
 უშვებთ თქვენი ბანაკის მეზობელი  
 უჯრედების შეტევა მოწინააღმდე-  
 გის მეტი ფიგურებით, პირიქით,  
 ეს უჯრედები მუდამ თქვენი კონ-  
 ტროლის ქვეშ უნდა იყვნენ და  
 ზედმეტად დაფარული თქვენი ძა-  
 ლებით. მხოლოდ სპეციალური  
 მიზეზები ჰქმნიან საშუალებას  
 მოწინააღმდეგის ფიგურებით მათ-  
 ზე შეჭრისას, მაგ., პაიკთა ცუდი  
 განლაგება, რაც ხელს უწყობს  
 ფიგურათა აქტიურობას, განსა-  
 კუთრებით კი, მოწინააღმდეგის  
 პაიკთა ხელსაყრელ განლაგებისას.

ფიგურით, რაც შემდეგში ძალზე  
 შეავიწროვებს მოწინააღმდეგის  
 თამაშს. შავებს კი არ შეუძლიათ  
 მისი დაფარვა პაიკის ხ7-უჯრედ-  
 ზე ყოფნის და თავის ფიგურათა  
 შევიწროებულ მდგომარეობის გა-  
 მო.

ამრიგად, თეთრები თამაშობენ:

1. მd4 — ხ3

რაც ჰქმნის ქნ-სვლით ხარის-  
 ხის მოგების მუქარას.

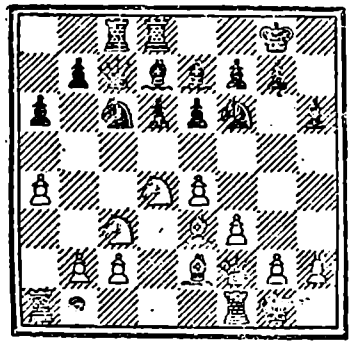
- |              |          |
|--------------|----------|
| 1. . . .     | მd8 — e8 |
| 2. ჯe3 — b6  | ლc7 — b8 |
| 3. a4 — a5   | ჯe7 — d8 |
| 4. მf1 — d1  | მc6 — b4 |
| 5. კb6 : d8  | მe8 : d8 |
| 6. ლf2 — b6! | მb4 — c6 |

თუ 6. . . . მ : c2, 7. მac1  
 მc6 8. ლf2 მb4 9. ლd4 და შავ  
 მხედარს არა აქვს უკან დასახევი  
 უჯრედი.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 7. მc3 — a4   | მf6 — e8 |
| 8. e2 — c4    | ლb8 — a7 |
| 9. c4 — c5!   | d6 : c5  |
| 10. მb3 : c5  | მc8 — c7 |
| 11. მd1 — d2! | . . .    |

თეთრებმა გადამწყვეტ უპირა-  
 ტესობას მიაღწიეს, ვინაიდან ხნ-  
 უჯრედზე გაცვლით ევები ფიგურ-  
 რას დაკარგავენ. შემდეგი მდგო-  
 მარეობა ამოღებულია ჩვენს მიერ  
 ტარაში—ეივეს პარტიიდან (პიშ-  
 ტიანი, 1922).

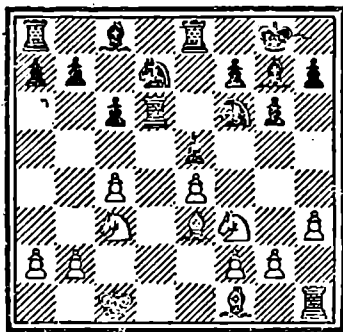
შავები



თეთრები

ამ მდგომარეობაში შავების ხნ-  
 უჯრედი სუსტია. თეთრებისათვის,  
 რასაკვირველია, ხელსაყრელია ამ  
 უჯრედის დაკავება რომელიმე

შავები



თეთრები

თეთრების d4-უჯრედი სუსტია, რომელიც ადრე თუ გვიან შავმა მხედარმა უნდა დაიკავოს (c6—c5-სვლის შემდეგ); თეთრების მიერ ამ უჯრედზე მხედრის გაცვლის შემთხვევაში შავები—დაცულ გამვლელ პაიკს მიიღებენ.

პარტიის გაგრძელება ასეთი იყო.

13. Je3 — g5      Jg7—f8!  
 14. მდ6—d2      . . .

რასაკვირველია ცუდია, 14. მ: f6 მფგ7 და ეტლი იღუპება.

14. . . .      მფგ8 — g7

თეთრების სისუსტის გამოყენებისათვის საჭიროა d7-მხედრის ოპერაციებისათვის განთავისუფლება.

15. Jf1 — d3      Jf8 — h4  
 16. მფc1 — e2      მდ7 — e5  
 17. a2 — a3      კხ4 : e3

18. Jg5 : f6 +

5. კაღრაკი.

ეს გაცვლა აუსილებელია. წინააღმდეგ შემთხვევაში e4-პაიკი იკარგებოდა, მეორეს მხრივ, როგორც ახლა დაეინახავთ ეს აადვილებს შავების მიერ d4-უჯრედის სწრაფად დაკავებას.

18. . . .      მფგ7 : f6  
 19. მფc2 : e3      მe8 — d8

ამით შავები d-ხაზზე აწონასწორებენ დაწოლას და ამზადებენ d4-უჯრედის დაკავებას, უკანასკნელისათვის ხელის შეშლა თეთრებს არ შეუძლიათ შავ უჯრედზე მყოფ კუს უქონლობის გამო.

20. კდ3 — e2      მდ8 : d2  
 21. მf3 : d2      მe5 — e6  
 22. გ2 — გ3      . . .

მიმართულია მf4-სვლის წინააღმდეგ.

22.      a7 — a5

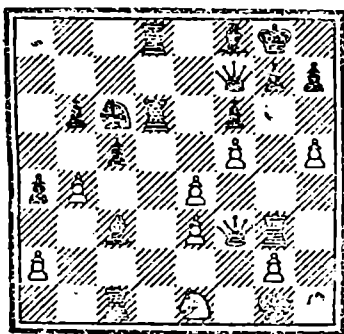
შავებს უკვე ახლა შეეძლოთ d4-უჯრედის მხედრით დაკავება, მაგრამ ამაზე თეთრები უპასუხებდნენ 23. ხ4 და 24. მხ3. ტექსტში ეს სვლა, ხელს უშლის ხ4-სვლას, რაც შეუძლებლად გახდოდა e5-სვლით მხედრის გამაგრებას.

23. მდ2 — f3      e6 — e5!  
 24. Jc2 — a4      მa8 — a6  
 25. მh1 — d1      მe6 — d4

და შავებმა გადაწყვეტი უპირატესობა მიიღეს. რომელიმე უჯ-

რედის სისუსტე მით მეტი საგრძნობია, რამდენადაც ეს უჯრედი ახლოა პოზიციის ცენტრთან. ასე, მაგალითად, შავებისათვის e5-უჯრედის სისუსტე უფრო არასასიამოვნოა, ვიდრე e6-უჯრედის, ამასთან თეთრების სისუსტე e4-უჯრედზე ამ შემთხვევაში დიდ როლს არ თამაშობს. მაგალითი ავიღოთ რეტი—ბოგოლიუბოვის პარტიიდან (მოსკოვი 1925 წ.).

შავები



თეთრები

შავების e6-უჯრედი სუსტია. და თუ თეთრებმა მოახერხეს მხედრით ამ უჯრედის დაკავება, შავები დაიღუპებიან. პარტიაში გარძელება იყო:

32. b4 : c5                      b6 : c5  
 33. h5 — h6                    გფგ8 — h8  
 34. h6 : g7+                    ქფ8 : გ7  
 35. ლწ3 — e2                   გe6 — b4?

ამ სელოთ შავები d4 უჯრედი-

დან თეთრ მხედარს გზას უხსნიან e6-უჯრედისაკენ.

36. ქc3 : b4                      e5 : b4  
 37. გe1 — f3                    b4 — b3  
 38. გf3 — d4                    b3 : a2  
 39. გc1 — a1                    ქგ7 — h6  
 40. გd4 — e6                    . . .

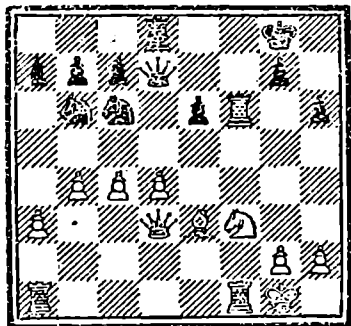
მხედარს აქ კოლოსალური პოზიცია უკავია. შავების ერთადერთი შანსი—ხარისხის შეწირვაში მდგომარეობს, ამას ისინი პარტიაში ირჩევენ. ნუ დაივიწყებთ, რომ ამავე დროს შავებს ტული კუ ჰყავთ.

40.                                    ვd6 : e6  
 41. f5 : e6                        ლf7 : c6  
 42. ვa1 : a2                      ლe6 : e4  
 43. ლe2 — f3                    . . .

და 43. . . . ქ : e3 + 44. ლ : e3! (თუ ახლა ლh1 + 45. გფh2 ლ : a2 46. ლe7!) სელის შემდეგ თეთრებმა მოიგეს.

განვიხილოთ ასლა შემდეგი პოზიცია:

შავები



თეთრები

შავების e5-უჯრედი სუსტია, გაგრძელება იყო:

- |    |          |           |
|----|----------|-----------|
| 1. | b4 — b5  | მე6 — e7  |
| 2. | მf3 — ა5 | მf6 : f1+ |
| 3. | მა1 : f1 | ლდ7 — o8  |
| 4. | მf1 — f7 | • • •     |

5. კ : h6 მუქართ.

- |    |           |          |
|----|-----------|----------|
| 4. | • • •     | მე7 — f5 |
| 5. | გ2 — გ4!  | მf5 : e3 |
| 6. | ლდ3 — გ6! |          |

და თეთრები იგებენ.

ამ მაგალითში მე5-სელის დიდი სიძლიერის მიუხედავად, მეტი და ცხადად დამაჯერებელია მე6-სელა წინა მაგალითში.

ცხადია, რომ სუსტი უჯრედების არსებობა უმთავრესად პაიკთა პოზიციიდან არის დამოკიდებული. შემდეგ პარაგრაფში, რომელშიაც ჩვენ პაიკთა განლაგებაზე გვექნება საუბარი, ამ საკითხს კვლავ დაუბრუნდებით.

მხედველობაში მისაღებია, რომ ჩვენს მიერ უკვე გადმოცემული და შემდგომი მოსაზრებანიც მართებულია მხოლოდ საერთო ფორმაში და შეიძლება მთლიანად გამართლება ვერ ჰპოვონ სპეციალურ პირობების შემთხვევებში. ასე, მაგალითად, გაორებული პაიკის მიერ შექმნილ სისუსტეს შესაძლებელია არავითარი ცუდი შედეგი არ მოჰყვეს, თუ დაფაზე

დარჩენილი ძალები არ იძლევიან გარღვევის საშუალებას. სისუსტეები იქმნებიან პაიკებით, მაგრამ ამ სისუსტეთა გავლენა ფიგურათა მდგომარეობით განისაზღვრება.

უჯრედთა სისუსტე შეიძლება იყოს დროებითი და მტკიცე. ჩვენს მიერ განხილულ მაგალითებში ის იყო მტკიცე, პირიქით, შემდეგი სვლებით მიღებული სიცილიური პარტიის პოზიციაში:

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 1. | e2 — e4  | e7 — e5  |
| 2. | მფ1 — f3 | მხ8 — e6 |
| 3. | d2 — d4  | e5 : d4  |
| 4. | მf3 : d4 | a7 — a6  |

შავების სისუსტე ხ6-უჯრედზე — დროებითია, რადგან ადვილად შეიძლება ხ7—ხ5-სვლით მისი სისუსტის მოცილება, რასაკვირველია, თუ თეთრები ვერ მოასწრებენ გ4—გ5-სელის ჩატარებას. მდგომარეობაში: თეთრი პაიკი გ5, შავი პაიკები გ6 და ხ5,—ხ6 პუნქტი უსათუოდ სუსტია იმიტომ, რომ მას უთვალყურებს თეთრი გ5-პაიკი, ცნობილი ამბავია, ის, რომ უჯრედის თვალყურის ქვეშ აღება მით უკეთესია, რამდენად სუსტია მისი მეთვალყურე ერთეული.

### 6. პაიკთა განლაგება

ისე, როგორც წინა ნიშანი, ეს ნიშანიც ერთ-ერთი მთავართა-

განია სტეინიცის სისტემაში. აქ სტეინიცი ნაწილობრივ აღორძინებს ფილიდორის მოსაზრებებს; უკანასკნელი პაიკთა პოზიციას პირველხარისხოვან ხასიათს აკუთვნებდა.

პაიკთა ფორმაციის გარჩევისას მხედველობაში მისაღებია ორი ნომენტი:

თვით პაიკის სისუსტე და პაიკის მეზობელ უჯრედების სისუსტე. რიგრიგობით განვიხილოთ პაიკთა შემდეგი სამი ტიპი: ა) გადაბმული; ბ) განცალკევებული და გ) გაორებული პაიკები.

#### ა) გადაბმული პაიკები

გადაბმულ პაიკთა უძლიერესი პოზიციია, როდესაც ისინი დაწყებით მდგომარეობაში ურთიერთ გვერდით დგანან (მაგ. ა2 და ხ2), მართლაც, მათი წინსვლის შემთხვევაში ერთ-ერთი მათგანი დაიცავს მეორეს; მაგრამ რაც უფრო მეტად მნიშვნელოვანია, ისინი ასეთ მდგომარეობაში ემუქრებიან მათ წინამდებარე ყველა უჯრედს. რამდენიმედ განსხვავებულ მდგომარეობაში, მაგ., გ3 — და ხ2 მათი ეს თვისებები ძალიან სუსტდება. ამასთან წარმოედგინოთ, რომ ჰ4-უჯრედზე შავების პაიკი დგას. თეთრი ხ2-პაიკი ამ შემთხვევაში უსათუოდ სუსტია, ვინაიდან შავებს შეუძლიათ თეთრების მიერ ამ პაიკის დაცვას გადააქარბონ მუქარებით: შავებს,

მაგ., შეუძლიათ გააორკეცონ და — გაასამკეცონ კიდევ თავისი მძიმე ფიგურები ხ-ხაზზე, იმ დროს, როდესაც თეთრები მოკლებულნი არიან ასეთ თავდაცვით საშუალებას. გარდა ამისა, ხ3-უჯრედიც სუსტია, ვინაიდან შავებს შეუძლიათ მასზე მეტი ფიგურებით იერიშის მიტანა, ვიდრე თეთრებს მათი დაცვა. ხ2-პაიკს ჩვენ ვუწოდებთ ჩამორჩენილს.

ისეთ საშუალო ფორმას, —როცა პაიკი თვით არ არის სუსტი, არამედ წარმოადგენს მის მეზობელ უჯრედების სისუსტის მიზეზს, ბლოკირებულ პაიკების შემთხვევებში ვხვდებით; განვიხილოთ, მაგალითად, შემდეგი პოზიცია:

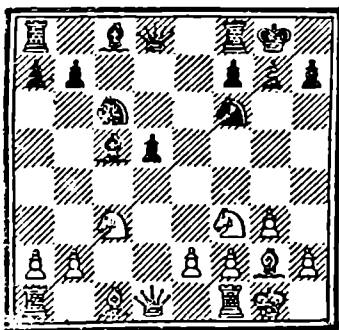
თეთრი პაიკები ე3 და მ4, შავი პაიკი ე4. აქ ე3-პაიკის დაცვა არ არის ძნელი, რადგან შავებს არა ჰყავთ თეთრებზე მეტი თავდასხმის შესაძლებლობა ამ პაიკზე. (როგორც ეს ხდება ჩამორჩენილი პაიკის შემთხვევაში —ვერტიკალზე შეტევის შემწეობით), პირიქით, შავების შესაძლებელი თავდასხმანაკლებია. ამრიგად ე3-პაიკი არ არის სუსტი, მაგრამ თეთრებისათვის სუსტია მ5-უჯრედი, ვინაიდან მათ არა ჰყავთ ე-პაიკი, რომ განდევნონ მ5-დან შავი ფიგურა. უიმისოდ მათ არ შეუძლიათ საკმაო შეტევა აწარმოონ მ5-უჯრედზე, რადგან ისინი მოკლებულნი არიან მ-ვერტიკალს.

ბ) განცალკევებული პაიკები

განცალკევებული პაიკის სისუსტე ისე, როგორც ჩამორჩენილის ორმაგია: პირველი—განცალკევებული პაიკი არ შეიძლება დაიცვას პაიკით და მოითხოვს ფიგურებით გამუდმებით დაცვას; მეორე—ასეთ პაიკის წინამდებარე უჯრედი სუსტია, ვინაიდან ის მოკლებულია ვერტიკალით დაცვის საშუალებას. ორივე ამ თვისების ილუსტრაციას ვხედავთ უკანასკნელად განხილულ დიაგრამაზე, სადაც განცალკევებულ e-პაიკის წინა უჯრედი eნ სუსტია, მთავარი როლი ამ შემთხვევაში სწორედ ამ მეორე მომენტმა ითამაშა.

განცალკევებულ d-პაიკის კლასიკურ მაგალითს წარმოადგენს რუბინშტიინის ვარიანტი ლაზიერის გამბიტში: 1. d4 d5 2. e4 eნ 3. მც3 eნ 4. cd ed 5. მფ3 მენ 6. გ3 მენ 7. კგ2 კე7 8. 0—0 0—0 9. d : e კ : eნ.

შავები



თეთრები

ძველად ამ მდგომარეობაში ჩვეულებრივ 10. ძგნ თამაშობდნენ რითაც d5-პაიკზე დაწოლას აძლიერებდნენ, ახლა კი უკეთესად მიაჩნიათ 10. მგ4 და შემდეგ ძე3 და რაც შეიძლება ჩქარა იკავებენ d4-პუნქტს.

გ) გაორებული პაიკები

გაორებული პაიკები ორმაგია: განცალკევებულნი ან გადაბმულნი, იმისდა მიხედვით, განცალკევებულია თუ გადაბმულია ერთ-ერთი მათგანი.

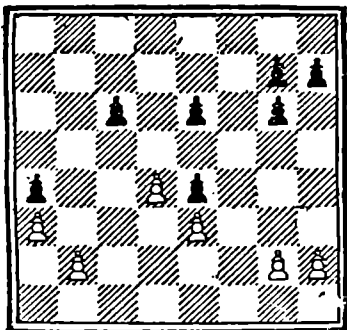
ცხადია, რომ გადაბმული გაორებული პაიკების დაცვა ადვილია (მაგ., h7, გ7, ენ), ვინაიდან პაიკთა ასეთ ფორმაციისას სუსტი უჯრედები არ არსებობენ. ერთადერთი მისი უარყოფითი მხარე ის არის, რომ ძნელია გარღვევის განხორციელება და გამეფელ პაიკის შექმნა.

განცალკევებულ გაორებულ პაიკთა შემთხვევაში სუსტია თვით პაიკებიც და მათ წინ მდებარე უჯრედებიც.

ქვემოთ მოყვანილ დიაგრამაზე მოყვანილია პაიკთა ყველა შესაძლებელი ტიპები.

თეთრი პაიკი ხ2—ჩამორჩენილია, ე3—ბლოკირებული, გ2 და h2—გადაბმული, ენ და გ7—გადაბმული—გაორებული, ენ და ე4 განცალკევებული გაორებული.





თეთრები

აღვნიშნავთ, რომ პაიკთა ჯგუფს h7, g7, g6 არა აქვთ გარღვევის ჩატარების საკმაო უპირატესობა g2 და h2-პაიკთა ჯგუფის წინააღმდეგ.

ცხადია, რომ პაიკთა განლაგება მტკიცე ნიშნად უნდა ჩაითვალოს. რასაკვირველია, შესაძლებელია რომელიმე პაიკთა სისუსტის გამოსწორება, მაგრამ ამას შეიძლება ექნეს ადგილი სხვა ნიშნებშიაც. საერთოდ კი პაიკთა განლაგებას მტკიცე ხასიათი აქვს. და მხოლოდ რაიმე განსაკუთრებულ შემთხვევებს, მაგალითად, გაცვლა და მის შესაგვს კომბინაციებს შეუძლიათ გამოაწვიონ არსებითი ცვლილებანი (ე. ი. გააუმჯობესოს ან გააუარესოს იგი).

## 7. პაიკთა უპირატესობა ლაზიმარის შტატაზე

თეორეტიკოსები თანდათან მივიდნენ იმ დასკვნამდე, რომ ლა-

ზიერის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობა, არსებით უპირატესობას წარმოადგენს.

ამის მიზეზი შეიძლება იყოს ორგვარი: პირველი ის, რომ ენდშპილში უფრო ხელსაყრელია, რაც შეიძლება შორს გვეყავდეს გამვლელი პაიკი მოწინააღმდეგის მეფისაგან, და მეორე, შუათამაშშიც კი, თუ გვეყავს ზედმეტი პაიკი ლაზიერის ფრთაზე, შეგვიძლია დავიწყოთ იერიში, იმავე დროს გაცილებით ძნელია მეფის ფრთაზე ზედმეტი პაიკით სარგებლობა, თავისივე მეფის საფრთხეში ჩაუვლებლად.

ცხადია, ასეთი ნიშანი მტკიცედ უნდა ჩაითვალოს. ჩვენ ამ საკითხს უფრო დაწვრილებით განვიხილავთ, ლაზიერის ფრთაზე შეტევისადმი მიძღვნილ ცალკე ლექციაში.

## 8. ღია ხაზები

ღია ხაზების ხელსაყრელობაზე ჩვენ უკვე ზემოთ არა ერთხელ გვქონდა ლაპარაკი. როგორც თავის ადგილზე იყო აღნიშნული, მორფი ღია ხაზების გამოყენებას პარტიის დაწყებით სტადიაშიც კი ცდილობდა, რისთვისაც პირობას იქმნიდა განვითარებაში უპირატესობის მიღებით.

ღია ხაზების არსებობაც ფრიად მნიშვნელოვანი ნიშანია, რაც მხედველობაში უნდა იქნეს მიღებული პოზიციის ხასიათთან შეთანხმებული გეგმის დადგენისას.

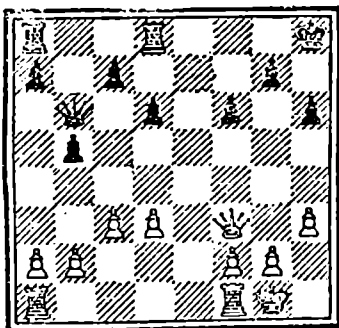
განსაკუთრებით მნიშვნელოვანია, რასაკვირველია, ღია ვერტიკალები, რადგანაც მათზე მოძრაობენ პაიკები. მაგ., შავი ეტლი  $e$  მუდამ ახდენს დაწოლას  $e$ -პაიკზე. იმ დროს, როცა, თუ თეთრი კუ  $a3$  ემუქრება შავ  $d$ -პაიკს, უკანასკნელის ერთი სვლითაც თავიდან აიცილება მუქარა.

შემდეგ ღია ხაზის ქვეშ ვიგულისხმებთ მხოლოდ ღია ვერტიკალებს.

თუ ორივე მხარეს ერთი და იგივე ღია ხაზები აქვთ, საერთოდ, ასეთი ღია ხაზების მძიმე ფიგურებით დაკავების შედეგი საერთო გაცვლაა. თუ ერთ-ერთი მხარე შესძლებს დაიპყროს ერთადერთი ღია ხაზი, ეს მისთვის დიდი უპირატესობა იქნებოდა, რადგან ეს მას ფიგურებით მოწინააღმდეგის ბანაკში შეჭრის საშუალებას მისცემდა.

განვმარტოთ ეს მაგალითზე:

შავები



თეთრები

თეთრები პირველად ყოვლისა. იკავენენ ღია ხაზს:

1.  $f1 - e1$

2.  $e7$  მუქარით.

1.  $d8 - e8$

შავები ცდილობენ შეედავონ  $e$ -ხაზის დაპყრობაში.

2.  $e1 - e3$

ამ ეტლის აღება არ შეუძლიათ შავებს 3.  $ლ : a8 +$  სვლის გამო.

2. . .  $d8 - d8$

3.  $d1 - e1$   $e8 - e5$

4.  $d3 - d4$   $e5 : e3$

5.  $e1 : e3$   $ლb6 - a6$

6.  $a2 - a3$  . . .

ვერაფერს აღწევენ თეთრები 6.  $e7$   $ლ : a2$  7.  $ლg4$   $მფ8$ -სვლებით.

6. . . .  $ლa6 - e8$

7.  $ლf3 - e6$

7.  $e7$ -სვლას შავები  $e8$  უპასუხებდნენ, ხოლო 7.  $ლe2$   $ლf5$ .

7.  $ლe8 - d7$

თუ ახლა 7. . . .  $ლf5$ , მაშინ 8.  $ლ : e7$   $მe8$  9.  $ლb7$  და თეთრები იგებენ.

8.  $ლe6 : d7$   $მd8 : d7$

9.  $e3 - e8 +$   $მფh8 - h7$

10.  $e8 - b8$

შავებს — მოგებული ეტლების ენდშილი აქვთ.

იმ შემთხვევაში, როცა ორივე მხარეს სხვადასხვა ღია ხაზები აქვთ, გაცხოველებულ ბრძოლას აქვს ადგილი, ეს ხაზები მაშინ შეტევათა ხაზებს წარმოადგენენ: ლაზიერის ფრთაზე ღია ხაზი შეიძლება გამოყენებულ იქნეს სუსტ პაიკზე შეტევისათვის და ღია ხაზი მეფის ფრთაზე—მეფის პოზიციის შეტევისათვის.

მეფისა და ლაზიერის ფრთაზე ღია ხაზების საკითხს ჩვენ, ლექციებში კიდევ დავუბრუნდებით.

### 9. ორი კუს უპირატესობა

ორი კუს უპირატესობა, მხედრისა და კუს წინააღმდეგ, განსაკუთრებით ნათლად ჩანს ენდშპილში; თუმცა ამას შუა თამაშშიც აქვს ძალა. ყველაზე მეტად, მათი ძალა ღია პოზიციებში იჩენს თავს; ასეთ შემთხვევაში ორი კუ ეუფლება მთელ დიაგონალებს.

დაწვრილებით ამ ნიშანს № 23 პარტიის კომენტარებში შევხვებით.

### 10. ღრმობითი უპირატესობის მტკიცედ გარდაქმნა

ზემოთ ჩვენ მხოლოდ გავკრით შევხვებით ამ ფრიად მნიშვნელოვან მომენტს. სტეინიცის თანახმად საკიროა არა მარტო უპირატესობათა დაგროვება, არამედ დროებითი უპირატესობის მტკიცედ გარდაქმნაც. უკანასკნელი ძალიან

ხელს უწყობს ახალ უპირატესობათა შექმნას და მათ გაძლიერებას, რაც სწორი და მშვიდი თამაშის შედეგად თითქმის ავტომატურად მიიღწევა. არა იშვიათად შეიძლება იმ კრიტიკული მომენტის აღვიჯად შერჩევა, როცა მიღებული უპირატესობანი საკმარისია მწვავე და გადამწყვეტი ინიციატივის წამოწყებისათვის. თუმცა უპირატესობათა სისტემატური დაგროვება, მტკიცე რწმენით, რომ ბოლოს და ბოლოს უნდა მოინახოს გადამწყვეტი კომბინაცია, ადრე თუ გვიან თავის ნაყოფს გამოიღებს. ჯერ კიდევ დებიუტით მიღებული მცირე ან დიდი დროებითი უპირატესობათა მტკიცედ გარდაქმნა მოკვადრაკის პირველ ამოცანას შეადგენს<sup>1</sup>.

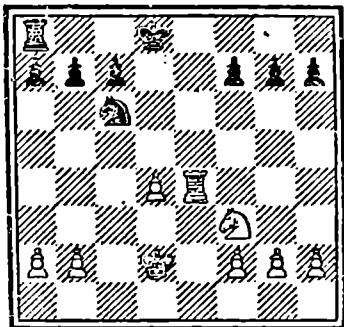
ამ საკითხს ჩვენ განსაკუთრებით არ გავალრმავებთ, მაგრამ მაინც რამდენიმე საილუსტრაციო მაგალითს მოვიყვანთ.

ღროებით უპირატესობათა ყველაზე გავრცელებულ სახეს წარმოადგენს უპირატესობა განვითარებაში, ხოლო მტკიცე უპირატესობათა ყველაზე გავრცელებული სახე, მატერიალური მოგებაა. პირველი უპირატესობის მე-

<sup>1</sup> მოწინააღმდეგეც, რასაკვირველია, იღებს თავის უპირატესობებს, მაგრამ ისინი სხვა რიგის არიან, საერთოდ ორივე მხარის უპირატესობანი ერთმანეთს აწონასწორებენ.

ორედ გარდაქმნის მაგალითად განვიხილოთ შემდეგი ორი პოზიცია.

შავები



თეთრები

თეთრებმა შავებს რამდენიმე ტემპით გაასწორეს განვითარებაში, ეს მათ პაიკის მოგების საშუალებას აძლევს.

1. e4 — g4

სუსტი იქნებოდა: 1. g5 მ3d7  
2. მ: f7 მf8 3. მf4? მ3e7.

1. . . . g7 — g6

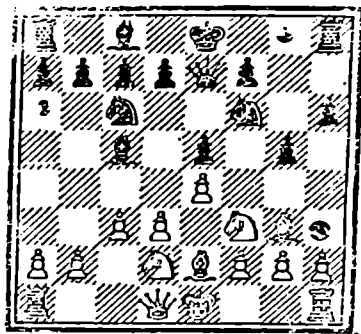
2. მg4 — h4 მ3d8 — e7

არ შეელის არც 2. . . . h5  
3. g4 და თეთრები მაინც იგებენ პაიკს.

3. მh4 : h7

და თეთრებმა თავის მიზანს მიაღწიეს.

შავები



თეთრები

თეთრების უპირატესობა განვითარებაშია: მათ თამაშში ჰყავთ 4 ფიგურა, შავებს კი მხოლოდ 3 და, მართალია, ლაზიერიც, მაგრამ მათი კუ ე8 ჩაკეტილი არის ნაცვლად იმისა, რომ ეს უპირატესობა განვითარებაში კიდევ გააძლიერონ, თეთრები ამის მტკიცე უპირატესობად გარდაქმნაზე თამაშობენ.

1. მd2 — e4 d7 — d6

2. ს2 — ს4 კc5 — h6

3. ა2 — ა4

3. მ: ხნ-სვლით თეთრებს შეეძლოთ ორი კუს უპირატესობის მიღება, მაგრამ მაშინ შავები ამაში ღია ხაზს მიიღებდნენ. ამიტომ თეთრები ცდილობენ მეტი გარკვეული უპირატესობის მიღწევას: ახლა ისინი იმუქრებიან ა4 — ა5-სვლით.

3. . . . a7 — a6

4. a4 : b6 c7 : h6

მოსპობას, ამიტომ თეთრებმა  
ითამაშეს:

5. a3 — d2 h6 — h5

6. f2 — f3

ახლა შავების პაიკთა პოზიცია  
შესუსტდა და, გარდა ამისა, თეთ-  
რებმა ორი კუს უპირატესობაც  
მიიღეს.

ვინაიდან შაგები მ15-სელით  
იმუქრებიან ამ უპირატესობის

და f2-უჯრედზე თეთრების შავ-  
უჯრედოვანი კუ საუცხოო პოზი-  
ციას იღებს, შავების შესუსტებულ  
ლაჯიერის ფრთაზე შეტევის მი-  
სატანად.



## სტეინიცის პარტიები

მოგვეყავს სტეინიცის შეტევითი ხელოვნებისათვის დამახასიათებელი ორი პარტია.

№ 14

### ო რ მ ა გ ი ფ ი ა ნ კ ა ე ტ ო

ლონდონი 1863 წ.

სტეინიცი	მონგრედინი
1. e2 — e4	g7 — g6
2. d2 — d4	ჰf8 — g7
3. e2 — e3	. . .

სტეინიცისათვის დამახასიათებელი სვლაა. ის გაუზრბის ყოველივე გართულებას ცენტრში და ყველაზე მეტად უფრთხის ცენტრში სუსტი პაიკების მიღებას.

3. . . .	b7 — b6
4. ccl — c3	

თეთრები e4-პაიკის დაცვას აპირებენ მხედრით d2-უჯრედინდან და, ამიტომ ჯერ თავისი ლაზიერის კუ გამოჰყავთ.

4. . . .	ჰc8 — b7
5. მb1 — d2	d7 — d6

მზადდება e7 — e5.

6. მg1 — f3	
-------------	--

ბევრი თანამედროვე მოჰადრაკე აქ უპირატესობას 6. f4-სვლას მისცემდა, რომ ამით შესაძლებლობნი ფარგლებში გაეძნელებია შავეების მიერ ცენტრის დაკავება. 6. . . . e5-სვლაზე თეთრებს შეეძლოთ ეთამაშნათ. 7. fe de 8. d5, რითაც თეთრები მიიღებდნენ ღია f-ხაზს და აგრეთვე ძლიერ d5-პაიკს. მაგრამ სტეინიცი გაუზრბის ამ გართულებებს, ის ინსტიქტიურად გრძნობს, რომ გაშლილი ცენტრი დიდ პასუხისმგებლობას მოითხოვს.

6. . . .	e7 — e5
7. d4 : e5	d6 : e5

სტეინიცის სტრატეგია გამართლდა: შავეების ორივე კუ გარკვევით თეთრებზე უარესი არიან.

კუ გ7 (უდი კუა!) ჩაკეტილია e5, ხოლო კუ ხ7 ებჯინება e4-პაიკს, რომლის დაცვა თეთრებს შეუძლია. ამავე დროს თეთრ კუთ შეუძლიათ შესანიშნავი პოზიციების დაკავება.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 8.  | ქf1 — c4 | მგ8 — e7 |
| 9.  | ლd1 — e2 | 0 — 0    |
| 10. | h2 — h4! | . . .    |

სწორია! სტენიცი პოზიციას შაბლონურად არ უდგება, ის მაშინვე ღრმა გეგმას ისახავს. ეს გეგმა იმაში მდგომარეობს, რომ ისარგებლოს შაგების მეფის ფრთის სისუსტით, რაც საშუალებას აძლევს თეთრებს შეტევისათვის გახსნას h-ვერტიკალი.

ბევრი მის ადგილზე ჯერ 10. 0—0—0-სვლას გაითამაშებდა, რომ უკვე შემდეგ დაეწყო ზემონსენებული გეგმის განხორციელება, და დაიგვიანებდა სწორედ ერთი სვლით! სახელდობრ, შაგები უპასუხებდნენ 10. . . . მd7 და 11. h4 მf6 და h4—h5-სვლა უკვე შეუძლებელია.

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 10. | . . .   | მგ8 — d7 |
| 11. | h4 — h5 | მd7 — f6 |

მხედარი ვერ ასწრებს, h-ხაზის ვახსნის შეფერხებას.

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 12. | h5 : g6 | მე7 : g6 |
|-----|---------|----------|

შაგებისათვის ადვილი არ იყო ალბათ ამ სვლის არჩევა, მაგრამ

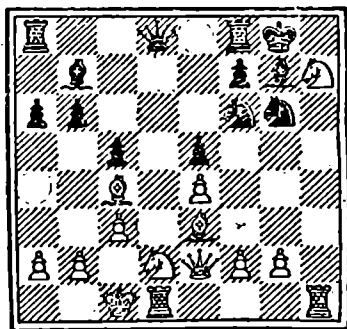
12. . . . ლგ-სვლას, რაც პოზიციურად, რასაკვირველია, უკეთესია, e5-უჯრედზე აღებასთან დაკავშირებით დაკარგვები მოსდევდა; მაგ.: 12. . . . ლგ 13. მ : e5 მ : e4 14. მ : f7 მ : f7 15. ქ : f7+ მფ : f7 16. ლf3 +, და თეთრები მატერიალურ უპირატესობას იღებენ.

13. 0—0—0

ახლა კი, როცა თეთრებმა მიიღეს მტკიცე უპირატესობა გახსნილ h-ხაზის სახით, უკვე დროულია როქი. სხვათა შორის უკანასკნელი სვლით თეთრები გაკვრით e4-პაიკსაც იცავენ, რადგანაც 13. . . . მ : e4 14. მ : e4—შემდეგ შავი ლაზიერი მუქარის ქვეშ ხვდება.

13. c7 — c5

შაგები



თეთრები

შავეები ლაზიერის ფრთაზე კონტრთამაშს აპირებენ, მაგრამ ვერაფერს აღწევენ, რადგან თეთრების შეტევა სხვა ფრთაზე გაცილებით ჩქარა ვითარდება.

14. მწ — გ5      ა7 — ა6  
 15. მგ5 : ხ7!      . . .  
 (იხ. დიაგრამა 76 გვერდზე).

სრულიად არ არის საკვირველი, რომ თეთრებს აქ გადამწყვეტი კომბინაცია აღმოაჩნდათ. ამ მომენტში მათ შემდეგი უპირატესობანი აქვთ: 1) კუთა უკეთესი პოზიცია, 2) მოწინააღმდეგის განცალკევებულ ხ7-პაიკის სისუსტე, 3) ძ-ხაზის დაუფლება და საბოლოოდ (რაც ყველაზე მთავარია) 4) ლ-ხაზის დაუფლება.

15. . . .      მწ6 : ხ7  
 16. მხ1 : ხ7!      . . .

სწორედ ასე! 16. ლწ5-სვლაც აგრეთვე იძლეოდა უპირატესობას, მაგრამ არა გადაწყვეტს, მაგალითად, 16. . . . მწ6 17. ლ : გ6 ლე8 და შემდეგ ლგ4.

16. . . .      მფგ8 : ხ7  
 17. ლე2 — ხ5+      მფხ7 — გ8  
 18. მძ1 — ხ1      ეწ8 — ე8  
 19. ლწ5 : გ6      ლძ8 — წ6  
 20. ძე4 : წ7+      ლწ6 : წ7

თუ 20. . . . მფწ8, მაშინ 21. ძ : ე8 მ : ე8, და ახლა თეთრებს შეუძლიათ აირჩიონ ან 22. ლ : წ6 ძ : წ6 მათთვის მოგებულნი ენდ-

შპილით ან 22. მხ8 + ძ : ხ8 23. ძხ8 + მფე7 24. ძგ5.

21. მხ1 — ხ8 +      მფგ8 : ხ8  
 22. ლგ6 : წ7      . . .

შავეები დანებდნენ, ვინაიდან თეთრები მხედრით ძ2 — წ3 — გ5 ან მძ2 — ე4 — ძ6-სვლებით ძლიერ მუქარას ინარჩუნებენ.

№ 15

მსპანუხრი პარტია  
 გავანა 1892 წ.

მეორე მატჩის მე-4 პარტია  
 სტეინიცი      ჩიგორინი

1. ე2 — ე4      ე7 — ე5  
 2. მგ1 — წ3      მხ8 — ე6  
 3. ძწ1 — ხ5      მგ8 — წ6  
 4. ძ2 — ძ3      . . .

სტეინიცი ცოტათი კმაყოფილდება, მისი ცუდი კუ პაიკებს გარეთ არის გამოყვანილი მაშინ, როდესაც ჯერ კიდევ ვინ იცის შესძლებენ თუ არა შავეები იმავეს. ჩვენს დროში უფრო აგრესიულად თამაშობენ: 4. 0 — 0 და შემდეგ ძ4.

4.      ძ7 — ძ6

4. . . . ძე5-სვლაზე თეთრები 5. ე3-სვლით პაიკის მოგების მუქარას შექმნიდნენ (ძ : ე6 და მ : ე5-სვლებით), და თუ შავეები უპასუხებდნენ 5. . . . ძ6, მაშინ 6. ძ4.



5. e2 — c3

კუ ხ5-სათვის e2-უჯრედს ან-თავისუფლებს, ვინაიდან შავები ზნ. ხ5 და მკ4-სელებით ორი კუს უპირატესობას იმუქრებოდნენ. გარდა ამისა, ამ სელით d4-პუნქტი მაგრდება, რასაც დიდი მნიშვნელობა აქვს შავების შემდგომი განლაგებისათვის.

- 5. . . . . g7 — g6
- 6. მh1 — d2                      ჯf8 — ჯ7
- 7. მd2 — f1                      . . .

ჩვენთვის უკვე ცნობილი ტაქტიკაა: თეთრები ცდილობენ რაც შეიძლება ჩქარა ისარგებლონ შავების მეფის ფრთის სისუსტით და ამ მიზნით როქისაგან დროებით თავს იკავებენ.

- 7. . . . . 0 — 0
- 8. კh5 — ა4                      . . .

კუს გაცვლისაგან შენარჩუნების მიზნით.

- 8.                                      მf6 — d7

დასტურდება თეთრების წინდახედულობა: მათ, რომ წინა სელით კუთი არ დაეხიათ, მაინც იძულებული შეიქმნებოდნენ ასე მოქცეულიყვნენ ახლა.

- 9. მf1 — e3

თეთრები უფრო ბევრითად, ვიდრე წინა პარტიაში, ამზადებენ h2—h4—h5 იერიშს, სახელდობრ,

ისინი ანგარიშს უწყვენ შავების დაცვის შემდეგ შესაძლებლობას: 9. h4 h6 10. h5 g5, რაც შავების პოზიციაში f5-უჯრედს ასუსტებს, ამიტომ თეთრები წინდაწინ ამზადებენ მის დაპყრობას.

- 9. . . . . მd7 — c5
- 10. კა4 — e2                      მc5 — e6

ეს სელა მხოლოდ ხელს უწყობს თეთრების გეგმას. ფარავს კუ e8-ს f5-უჯრედის დაცვისაგან.

- 11. h2 — h4!

სწორედ ხელსაყრელი მომენტიცაა:

- 11.                                      მe6 — e7

11. . . . . h6 12. h5 g5 13. მf5 სელების შემდეგ შავების პოზიცია სახარბიელო არ იქნებოდა.

- 12. h4 — h5                      d6 — d5

ფრთაზე პაიკთა შეტევის წინააღმდეგ ერთადერთი რესურსი ცენტრში კონტრათამაშია. მაგრამ აქ ეს უმიზნოა, ვინაიდან თეთრებმა d-ხაზზე ყველა მნიშვნელოვანი პუნქტები დაიცვეს მათ რიცხვში d4-ეც (იხ. შენიშვნა თეთრების მე-5-სელაზე).

- 13. h5 : g6                      f7 : g6

ჩვეულებრივ ასეთ შემთხვევებში ხგ უკეთესია. ვინაიდან h7-პუნქტის დათმობის შემთხვევაშიც შა-

ვებს რჩებათ ეფე8 და მფფ8-სეღე-  
ბით თავდაცვის საშუალება. მაგ-  
რამ, როგორც ჩანს, ჩიგორინს  
ჩ-ხაზზე კონტრშეტევის შესაძ-  
ლებლობა ეჩვენებოდა.

14. e4 : d5

სტეინიცის სტილს უფრო მე-  
ტად 15. ლე2 შეეფერებოდა, მაგ-  
რამ შავების ღია ხაზებისა და  
მათთვის f4-პუნქტის მისაწვდო-  
მობის გამო ეს სვლა უხიფათო  
არ იქნებოდა.

14. . . . გე7 : d5

15. გე3 : d5 ლდ8 : d5

16. ქე2 — ხ3

ახლა თეთრები შავი მეფის  
კუდ პოზიციას იყენებენ.

16. ლდ5 — e6

17. ლდ1 — e2 ქე8 — d7

18. ქე1 — e3

ამზადებს გრძელი როქის გარ-  
და, d3—d4-სეღით თამაშის გახს-  
ნასაც, რის შემდეგ გაადვილდე-  
ბა შავების კუდი პოზიციის გა-  
მოყენება.

18. მფფ8 — ხ8

მეფე სცილდება კუს მუქარას,  
მაგრამ ხვდება ეტლის მუქარის  
ჩეეშ. სტეინიცის პარტიების კრე-  
ბულის კომენტატორის მიხედვით  
აქ უკეთესი იყო 18. . . . მფ7  
და შემდეგ ქხ8. მაგრამ ხ3-ის

ძლიერი პოზიციის გამო შავების  
მდგომარეობა სახარბიელო არც  
მაშინ იქნებოდა.

19. '0—0—0

როგორც იქნა! მაგრამ სწორედ  
ეს დაგვიანებული როქი მეტად  
ძლიერია.

19. . . . მა8 — e8

20. ლე2 — f1 . . .

მზადდება d3—d4 და იმავე  
დროს h7-პუნქტზე შეტევასთან  
დაკავშირებით ლაზიერის h1-უჯ-  
რელზე გადაყვანა.

20. ა7 — ა5

წყლის ნაყვია, რაც შავების  
დაბნეულობას ადასტურებს.

შავებს სწორედ ერთი ტემპი  
აკლიათ, რომ ა5—ა4-სეღით გან-  
დვენონ თეთრი კუ მის ძლიერ  
პოზიციიდან. უკეთესი იყო 20.  
. მფ5 და მღ8.

21. d3 — d4 e5 : d4

d4—d5 მუქარის გამო იძულე-  
ბითი სვლაა.

22. მფ3 : d4 ქგ7 : d4

22. . . . ლე4-სეღაზე თეთ-  
რები უპასუხებდნენ: 23. ქე2 ლგ4  
(გნ-უჯრედის დაცვა აუცილებე-  
ლია) 24. f3 ლგ3 25. მე2 და კუ  
d7 იკარგება.

ან 22. . . . ლა6, მაშინ 23.  
 კც4, შაგების ლაზიერის ა8-უჯ-  
 რედზე დახვეით; ან კიდევ საბო-  
 ლოოდ, 22. . . . შ: d4, უმაღლვე  
 იგებს 23. შ: h7 + მზ: h7. 24.  
 ლh1 + შამათით რამდენიმე სელა-  
 ში.

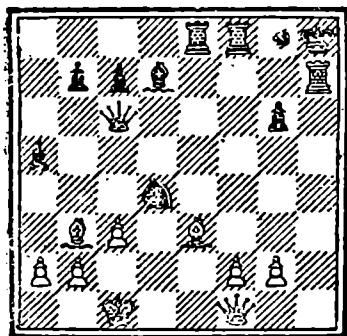
23. მd1 : d4!

უმაღლვე (ან ლf1 — d1 — d3-  
 სვლების შემდეგ) მh4 მუქართ.

23. . . . მც6 : d4

24. მh1 : h7+

შაგები



თეთრები

თეთრები სარგებლობენ იმით,  
 რომ კუ ხ3 ართმევს შაგ მეფეს  
 გ8-უჯრედს. შაგები რამდენიმე  
 სელაში ფორსირებულ შამათს ლე-  
 ბულობენ.

24. . . . მფh8 : h7

25. ლf1 — h1 + მფh7 — g7

26. კც3 — h6 + მფგ7 — f6

თუ 26. . . . მფh8, მაშინ  
 27. კ: f8X.

27. ლh1 — h4+ მფf6 — e5

28. ლh4 : d4+ მფe5 — f5

29. ლd4 — f4X.

ახლა კი გავეცნოთ სტეინიცს,  
 როგორც თავდაცვის ოსტატს.

№ 16

ლაზიერის გამბიტი

სან-ლუი 1886 წ.

მატრის მე-9 პარტია

ცუკერტორტი

სტეინიცი

1. d2 — d4 d7 — d5

2. c2 — c4 e7 — e6

3. მh1 — c3 მგ6 — f6

4. მგ1 — f3 d5 : c4

სტეინიცი ამ დებიუტს მუდამ  
 ერთდამიწვე მეთოდით თამაშობს:  
 ის ცდილობს მოწინააღმდეგეს  
 განცალკევებული d-პაიკი შეუქ-  
 მნას.

5. c2 — e3 e7 — e5

6. კf1 : c4 e5 : d4

7. e3 : d4

ეს სელა, რომელიც d-პაიკს  
 ანცალკევებს, სრულიად არ იყო  
 აუცილებელი: თეთრებს შეეძლოთ  
 d4-უჯრედზე ლაზიერით აღებაც,  
 რადგან ლაზერის გაცვლის შემ-  
 თხვევაში ისინი ლებულობდნენ

უკეთეს ენდშპილს რამდენიმე ტემპის მოგებით. მაგრამ თეთრები სრულიად არ სთვლიან d4-პაიკს თავის პოზიციის უარყოფით მხარეთ; გულისხმობენ რა, რომ ამ პაიკის ცენტრალური მდებარეობა e5 და e5-უჯრედებზე დაწოლასთან და თეთრების ფიგურების მეტ მოძრავუნარიანობასთან დაკავშირებით წარმოადგენს აღნიშნულ პაიკის იზოლირების სრულიად საკმაო კომპენსაციას.

სტეინიცი შემდეგში ხშირად ამავე მდგომარეობაში 6. . . . შინ-სვლას აკეთებდა, რაც ხელს უშლიდა ლ : d4, და ამის შემდეგაც არ ჩქარობდა d4-უჯრედზე პაიკების გაცვლას. საერთოდ, ის არჩევდა მხედრის d7-უჯრედზე განვითარებას, რომ, ისე, როგორც ამ პარტიაში, d4-პაიკის განცალკევების შემდეგ გადაეყვანა ეს მხედარი ხ6-უჯრედით d5-უჯრედზე (განცალკევებულ პაიკის წინ).

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 7.  | . .      | ქf8 — e7 |
| 8.  | 0 — 0    | 0 — 0    |
| 9.  | ლd1 — e2 | მხ8 — d7 |
| 10. | ქc4 — b3 | მd7 — b6 |
| 11. | ქc1 — f4 | . . .    |

ამ უჯრედზე კუ არც ისე აქტიურია და, გარდა ამისა, ეს სვლა ტემპის დაკარგვასთან არის დაკავშირებული. ამიტომ უკეთესი იყო 11. ქგ5.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 11. | . . .    | მხ6 — d5 |
| 12. | ქf4 — გ3 | ლd8 — a5 |
| 13. | მa1 — c1 | ქc8 — d7 |
| 14. | მf3 — e5 | მf8 — d8 |

თეთრებს შესაძლებლობა ეძლევა გაცვალონ კუ d7, რითაც თეთრები გარანტირებული იქნებოდნენ შაეების მიერ მიღებული ორი კუს უპირატესობისაგან. მაგრამ ეს გაცვლა შაეებისათვის ხელსაყრელი იქნებოდა, d7-უჯრედზე ეტლით აღების შემდეგ ისინი გააორებდნენ ეტლებს d-ხაზზე.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 15. | ლc2 — f3 | ქd7 — e8 |
|-----|----------|----------|

საუკეთესო უჯრედი კუსათვის, ამრიგ პოზიციებში. აქ ის ხელს არ უშლის შაეების სხვა ფიგურების მანევრირებას და, გარდა ამისა, f7-უჯრედის დაცვით მნიშვნელოვან ფუნქციას ასრულებს.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 16. | მf1 — e1 | მa8 — c8 |
| 17. | ქგ3 — h4 |          |

18. მ : d5 მუქარაა, რის შემდეგ შაეებმა პაიკით უნდა აილონ (18. . . . მ : d5 19. ქ : e7 მ : e7 20. ლ : b7), და შაეებიც განცალკევებულ პაიკს მიიღებენ.

- |     |          |
|-----|----------|
| 17. | მd5 : c3 |
|-----|----------|

პირველი შეხედვით მოულოდნელი სვლაა: შაეები მთლიანად თამაშობდნენ d4-პაიკის განცალ-

კევებაზე და ახლა კი თვითვე უქმნიან ამ პაიკს სიმტკიცეს ე3-პაიკის სახით; მიუხედავად ამისა, ეს სვლა მაინც თეთრების ცენტრზე შეტევის, სრულიად ლოგიკური გაგრძელებაა.

განცალკევებული სუსტი პაიკის მაგივრად, ახლა თეთრებს გადაბმული სუსტი პაიკები შეექმნათ. ე3-პაიკი მულამ დანმარებას მოითხოვს, და თუ ის ე4-უჯრედზე გაიწევეს, მაშინ d4-პაიკი კვლავ დასუსტდება. ე3 და d4-პაიკებს (ან ე4 და d4) „დაკიდულნი“ ეწოდებათ. დიდ თეორეტიკოსთა შეხედულებანი პაიკების ამგვარ განლაგების შესახებ ერთმანეთს არ ეთანხმება. ტარაში ფიქრობს, რომ ფიგურათა მოძრავენაოიანობა და მნიშვნელოვან ცენტრალურ უჯრედებზე დაწოლა, ასეთი პაიკების მფლობელთათვის სრულიად საკმაო კომპენსაციას წარმოადგენს.

18. b2 : e3 ლa5 — e7

ჭვარავს ხ7-უჯრედს და ამზადებს მდ5-სელას.

19. ლf3 — d3 მf6 — d5

20. ქh4 : e7

მეტი ყურადღების ღირსი იყო თამაში „უკეთეს კუს“ უპირატესობაზე (მოწინააღმდეგის პაიკთა უჯრედების ფერის), მაგ.: 20. ქe2 გნ 21. ქ : e7 ლ : e7 22. ქh3.

მაგრამ მაშინაც შენარჩუნებული იქნებოდა თეთრების პაიკების სისუსტე, რომელიც აუცილებლად ენდშპილში იჩენდა თავს.

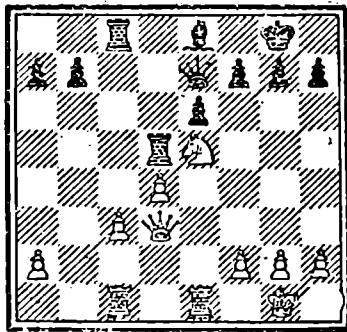
20. . . . ლe7 : e7

21. ქh3 : d5

სავსებით გასაგებია, რომ თეთრები ამ მ.თთვის მეტის-მეტად შემეფიწროვებელ მხედარს სცვლიან მაგრამ თეთრ ჯჯრედოვან კუს დაკარგვით, ისინი კარგავენ შეტევის ყოველგვარ შანსებს. აქ ისევ შესაძლებელი იყო 21. ქe2 (და თუ 21. . . . მf6, მაშინ 22. მგ4 და ა. შ.).

21. მd8 : d5

შაგები



თეთრები

ცუკერტორტს, უთუოდ ეგონა, რომ წინა ორმაგ გაცვლის შემდეგ ის უკეთეს თამაშს მიიღებდა, და პირველი შეხედვითაც

შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ ის მართალია: მართლაც, ახლა ის ეუფლება ცენტრს, რაც აადვილებს ძალთა გადასროლას ერთი ფრთიდან მეორეზე. ამასთან ერთად შავების მეფის ფრთა ამ მომენტში არ არის საკმარისად დატული, და მასზე თეთრების შეტევას თითქოს კარგი შედეგი უნდა მოყვეს. მაგრამ, როგორც პარტიის გაგრძელება გვიჩვენებს, შავების ფრთად მნიშვნელოვან უპირატესობას თეთრების ცენტრის სისუსტე წარმოადგენს. რაც შეეხება თეთრების შესაძლებელ შეტევას როქი პოზიციაზე, ამისათვის მათ მეტად ცოტა ძალები ჰყავთ.

22. c3 — c4

ამ სვლას აზრი აქვს არა თავის თავად, არამედ შემდეგ სვლასთან დაკავშირებით. ჩვენის აზრით, თეთრებისათვის სწორი მეთოდი მდგომარეობდა ეტლებით e და d-ხაზების დაკავებაში, რის შემდეგ წინ უნდა წავეწიოთ პაიკი c3 — c4 — c5 მხედრის e5-დან c4-უჯრედით d6-უჯრედზე გადაყვანით. ყოველივე ამის შემდეგ, თეთრებს უარესი მდგომარეობა არ ექნებოდათ. მართალია, შავებს აქვთ ხაზები შეტევის საწარმოებლად, მაგრამ თეთრი პაიკები არც ისე სუსტნი არიან, რომ შავებს შეეძლოთ ერთ-ერთ მათგანის მოგება.

22.

მძ5 — ძ8

არ ვარგოდა 22. . . . მძ5, რითაც იკარგებოდა კავშირი ეტლებს შორის და ჩქარა შესაძლებელს ხდიდა c4 — c5 და შემდეგ მძ5 — c4 — d6-სვლებს. გარდა ამისა, როგორც სტეინიცმა გვიჩვენა, თეთრებისათვის ამ შემთხვევაში მოსაგები იქნებოდა 23. ძ5-სვლაც.

23. მძ1 — e3

იმის მაგივრად, რომ ერთი გარკვეული გეგმით იმოქმედონ, თეთრები იფანტებიან.

თუ ისინი მეფის ფრთაზე შეტევას აპირებდნენ, მაშინ e3 — c4-სვლა არა თუ ზედმეტია, არამედ საზიანოც არის, რადგან ამით პაიკთა პოზიცია სუსტდება.

მართლაც, როგორც ჩვენ ამაში ჩქარა დავრწმუნდებით, ძ4-პაიკი შავებისათვის შეტევის ხელსაყრელი ობიექტი ხდება. ამასთანავე e-პაიკიც გაცილებით ადვილი დასაცავი იქნებოდა მისი e3-უჯრედზე დატოვებით (განსაკუთრებით ეტლის h3-უჯრედზე გადაყვანის შემთხვევაში). როგორც უკვე აღვნიშნეთ, აქ თეთრებს 23. მძ1 უნდა ეთამაშნათ, რომ ამით დაეფარათ ძ4-უჯრედი, და შემდეგ, თუ ამას შავები დაუშვებდნენ, განეგრძოთ ლხ3, c4 — c5 და მძ5 — c4 — d6-სვლები. ძ4 — ძ5 თამაშის შემთხვევაშიც თეთრე-

ბისათვის კარგი მდგომარეობა იქმნებოდა.

23. ლe7 — d6

უმაღვე ემუქრება თეთრების ცენტრში შექმნილ სისუსტეს და აიძულებს მათ შესწუყვიტონ დაწყებული ოპერაციები.

24. მe1 — d1

არ იყო საკმარისი 24. მh3 ლ : d4 25. ლ : h7 + მფ8, და შავები ერთდროულად ლd1 + და ლ : e5-სელებით იმუქრებიან (თუ 26. მd3, მაშინ, . . . მ : e4 27. მ : e4 ლ : e4 28. ლh8 + მფe7 29. ლ : g7? ლe1 +! და შამათი შემდეგ სვლაში).

24. f7 — f6

რომ 25. მf3-სვლაზე ლa6 უპასუხოს; მაგ. 26. მd2 e5 27. d5 ლ : a2 ან 26. ლh3 მ : e4 27. მd2 მe : d4 28. მ : e6 მf7 და ა. შ.

25. მe3 — h3

ცუკერტორტი უმაღვე კომბინაციას აკეთებს. თუ ახლა 25. : . fe, მაშინ 26. ლ : h7 + მფ8 (მფ7 27. მf3 + და შემდეგი სვლით შამათია). 27. მგ3 ან 27. მf3 + და თეთრებს, სულ ცოტა რომ ვთქვათ, ყაიმი აქვთ.

უფრო დარბაისლური იყო 25. მf3. ტექსტში სვლის შემდეგ თეთრი ეტლები ურთიერთს სცილდება და ცენტრალური პაიკები აღრე თუ გვიან განწირულნი არიან დასალუპავად თეთრების მხრივ რაიმე საკომპენსაციო შეტევის გარეშე.

25. h7 — h6

სტინიცი ბრძნულად ითვალისწინებს ყველა შესაძლებელ გართულებას. თეთრები მოკლებული არიან შესაძლებლობას გამოიყენონ f1—f6 და h7—h6 დასუსტება.

26. მe5 — g4

შესაძლებელ მ : f6 + და მ : h6 + შეწირვების იმედით. 26. მგ6-სვლის შემთხვევაში შავები ითამაშებდნენ 26. . . . მ : g6 27. ლ : g6 მ : e4 28. მ : h6 ლ : d4! (29. ლh7 + მფ8 30. ლh8 + მფ7 31. ლ : d8 ლ : e8, და შავები იგებენ).

26. ლd6 — f4

მხედარზე თავდასხმით და h6 და f6-პუნქტების დაცვით.

27. მგ4 — e3 მe8 — a4

მნიშვნელოვანი სვლაა, რაც თეთრების ეტლს აიძულებს დასტოვოს პირველი ჰორიზონტალი,

რისი შედეგით ჩქარა იჩენს თავს.

28. მხ3 — f3

ჩ3-უჯრედზე ეტლი მაინც არაფერს აკეთებს. ტექსტში სვლით თეთრები ცოტათი აღმჯობესებენ თავის მდგომარეობას.

28. . . . ლf4 — d6

29. მd1 — d2 . . .

29. მ : f6-სვლაზე შავებს, რასაკვირველია, შეეძლოთ უბრალოდ d1-უჯრედზე ეტლის აყვანა. რადგან 29. . . . გf 30. ლგნ+მფ8 31. ლ : f6 + მფე8 32. მf5 ef 33. მე1+ მფd7 34. ლf7+ მფც6 35. მე6 შემთხვევაში შავებისათვის საკმაოდ რთული ენდშპილი იქმნებოდა.

29. ქა4 — c6

ამის შემდეგ უკვე შეუძლებელია 30. მ : f6 გ : f6 31. ლგნ+ მფ8 32. ლ : f6+ მფე8 33. მf5 e : f5 34. მე2+ ქე4!. გამო.

30. მf3 — გ3

მეტი ყურადღების ღირსი იყო 30. d5. სტიინიცს ეგონა, რომ ეს არ ივარგებდა შემდეგ გაგრძელების გამო: 30. . . . ed 31. ed ქ : d5 32. მ : d5 ლ : d5 33. ლ : d5 მ : d5; მაგრამ 31. ed-სვლის მაგივრად თეთრებს შეუძლიან ითამაშონ 31. მf5! ლე5 32. მე3

ლე1+ 33. მd1; ან 31. . . . ლd7 32. მე3 dc 33. მ : h6 + მფh8 (მფ8 34. ლh7) 34. ლგ6 მე8 35. h4, და თეთრები იგებენ, რადგან მუქარა მf7+ და ლ : გ7× შავებს ძვირად დაუჯდებათ. ან კიდევ 31. . . . ლf8 32. მე3 dc 33. მ : h6 + მფh8 34 ლ : d8! მ : d8 35. მ : d8 ლ : d8 36. მf7+.

30. d5-სვლაზე სწორი პასუხი იქნებოდა ლე5. ლე1 + მეოხებით შამათის მუქარით დავაბამლით მხედარს e3-ზე. (თუ 31. ეც2 ან 31. მf1, მაშინ შავები თავისუფლად იღებენ d5-პაიკს). თეთრებისათვის მაშინ საუკეთესო გაგრძელება იქნებოდა 31. ეგ3 ed 32. ლგ6 მე7 და შემდეგ ქე8. (არ შეიძლება, რასაკვირველია, 33. ლ : h6 ლ : გ3!-სვლის გამო).

ამრიგად, ამ შემთხვევაშიაც შავების სწორი თავდაცვით თეთრების შეტევა უნაყოფოდ დარჩებოდა.

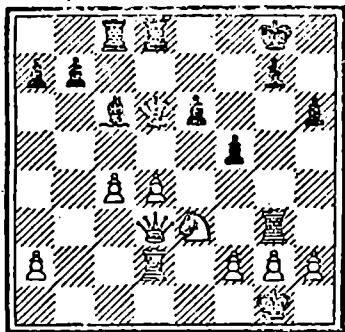
30. . . . f6 — f5!

თეთრების მდგომარეობა უიმედოა. შავები f5 — f4-სვლით იმუქრებიან, გარდა ამისა, ქე4-სვლით ისინი სრულიად სპობენ თეთრების შეტევას. ყურადღება მიაქციეთ იმას, რომ თეთრების ეტლებს არა აქვთ შეთანხმებული მოქმედების არავითარი საშუალე-



ბა და შავეები ფაქტიურად თითქოს ზედმეტი ფიგურით თამაშობენ.

შავეები



თეთრები

პარტიის ბოლო განსაკუთრებულ განმარტებას არ მოითხოვს.

31.  $e3 - e6$

თეთრები ჯერ კიდევ ისევ ცდილობენ  $e6$ -პუნქტის სისუსტის გამოყენებას.

31. . . .  $d6 - e4$

32.  $ld3 - b3$   $ფვფ8 - h7!$

მეფე შორდება  $b3 - g8$ -დიაგონალს და აიძულებს თეთრებს შემდეგ მანევრის ჩატარებას.

33.  $e4 - e5$   $მე8 : e5$

34.  $მძ6 : e6$

ფიგურის შენარჩუნების ერთადერთი საშუალებაა.

ინაირადვე აგებდა 34.  $ლ : e6$   
 $ლ : e6$  35.  $მ : e6$   $მე1 + 36.$   $მძ1$   
 $მძ5$  და ა. შ.

34.  $მე5 - e1 +$

აი, როდის გამოიღო თავისი ნაყოფი შავეების მე-27-სელამ!

35.  $მე3 - d1$   $ლძ6 - f4$

36.  $ლხ3 - b2$   $მე1 - b1$

37.  $ლხ2 - c3$   $მძ8 - e8!$

სწყვეტს პარტიის ბედს!

38.  $მე6 : e4$

თეთრებს სურთ გამოსცადონ თავისი უკანასკნელი შანსი: თუ ახლა 38. . . .  $fe$ , მაშინ 39.  $ლ : e8$   $ლ : d2$  40.  $ლფ5 +$  და ყაიძია მუღღმევი ქიშით.

38.  $ლფ4 : e4$

დანებლა.

№ 17

მეფის კუს გამგზობი

ვენა 1898 წ.

მარკო სტეინიცი

1.  $e2 - e4$   $e7 - e5$

2.  $f2 - f4$   $e5 : f4$

3.  $ქf1 - e4$   $მგ8 - e7$

ამ სვლის მიზანია მოამზადოს  $d7 - d5$  ისე, რომ არ შეიქმნას პაიკის.  $e4 - e5$ -სვლით მხედარზე

თავდასხმის შესაძლებლობა (3. . . . მინ-სელის შემთხვევაში). გარდა ამისა, მხედარი e7-დან შეიძლება გადაყვანილ იქნეს გრ უჯრედზე f4-პაიკს დასაცავად.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 4. | მხ1 — e3 | e7 — e6 |
| 5. | d2 — d4  | d7 — d5 |
| 6. | e4 : d5  | e6 : d5 |

შავებმა ახლა მიიღეს განცალკევებული პაიკი, მაგრამ ამ პაიკის მთავარი სისუსტე,—სუსტი უჯრედი მის წინაშე, შეუძლებელია გამოყენებული იქნეს თეთრების მიერ, რადგან ეს უჯრედი უკვე დაკავებულია პაიკით:

7. d4 — ხ5 +

შავებისათვის f4-პაიკის დასაცავად საჭირო ტემპის ხელის შეშლის მიზნით. მაგრამ ამ მანევრის შედეგად თეთრი კუ რამდენიმე სელის შემდეგ იძულებულია დაიკავოს უფრო ნაკლებად ხელსაყრელი პოზიცია. ამიტომ სჯობდა ნ. კმ3-სელის გათამაშება.

- |    |          |          |
|----|----------|----------|
| 7. | . . .    | მხ8 — e6 |
| 8. | d1 : f4  | მე7 — გ6 |
| 9. | მგ1 — e2 | . . .    |

თეთრები სიამოვნებით უშვებენ თავის f4-კუს გაცვლას, ვინაიდან 9. . . მ : f4 10. მ : f4-სელეპის შემდეგ. შავებისათვის ძნელია მ5 პაიკის დაცვა.

- |     |          |            |
|-----|----------|------------|
| 9.  | . . .    | ქf8 — ხ4   |
| 10. | 0 — 0    | 0 — 0      |
| 11. | ლd1 — d3 | ძე8 — e6 . |
| 12. | ქხ5 — a4 |            |

თეთრები უკვე გრძნობენ უხერხულობას თავის მე-7 სელის გამო.

12. . . . მახ — e8!

ე-ხაზზე თამაშის მომზადებით, რაც შავებისათვის განცალკევებულ პაიკის კომპენსაციას წარმოადგენს.

13. ქf4 — გ3 მც6 — a5

ე-ხაზის სარგებლობის სწორი საშუალება.

14. მც3 — d1

ზხადლება e2—e3 და ქe2.

- |     |          |           |
|-----|----------|-----------|
| 14. | . . .    | მამ5 — e4 |
| 15. | e2 — e3  | ქხ4 — o7  |
| 16. | ქa4 — e2 | ხ7 — ხ5!  |

შავები სისტემატურად ატარებენ თავის გეგმას: მათი პაიკი ხ4-უჯრედისაკენ მიისწრაფვის ე-ხაზის გასახსნელად. თეთრების მთავარი დაბრკოლება იმაშია, რომ მხედარი d1 დაბმულია ხ2-პაიკის დასაცავად, რომელსაც არ შეუძლია ხ3-ზე წინ წაწევა იმიტომ, რომ მგ3-სელით შავები გასცვლიან e2-კუს და e3-პაიკი ძალჩან სუსტდება.

17. მე2 — f4 ხ5 — ხ4

შავეებს არ ეშინიათ მ: ენ-  
სელის, ვინაიდან f-ხაზის გახსნა,  
თეთრების ეტლების ურთიერთი-  
საგან გამოცალკევებულობის გა-  
მო, შავეებისათვის ხელსაყრელი  
იქნება.

18. c3 : b4                    d7 : b4

19. h2 — h4?                    . . .

მდგომარეობის ფორსირების  
ზერელე ცდაა, რაც თეთრების  
პოზიციას ძალიან ასუსტებს.

19. . . .                    f8 — e8

20. h4 — h5                    g8 — f8

სტენიცი თავს ძალიან მარტი-  
ვად იცავს, მისი ეკონომიის პრინ-  
ციპის თანახმად: მხედარი f8 კარ-  
გად იცავს როქის პოზიციას, და  
ამიტომ შავეების მთავარი ძალები  
შეიძლება წარმართულ იქნეს  
ლაზიერის ფრთისაკენ.

21. a2 — a3

თეთრები ზომებს იღებენ მხედ-  
რის d2-უჯრედიდან e4-უჯრედზე  
გადაყვანის წინააღმდეგ, სადაც  
მხედარი გაბატონებულ პოზიციას  
დაიკავებდა.

21. . . .                    b4 — a5

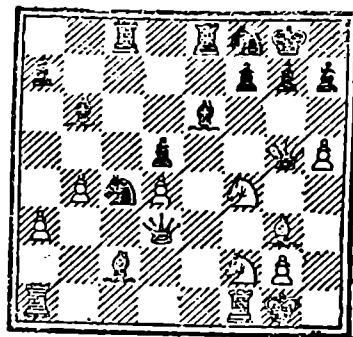
22. b2 — b4                    a5 — b6

23. d1 — f2

როგორც იქნა ამ მხედარს სი-  
ცოცხლის ნიშანი მიეცა!

23.                    e8 — g5

შავები



თეთრები

შავეების უკანასკნელი სვლა დე-  
მონსტრაციას უკეთებს თეთრების  
h2—h4—h5 მანევრის სისუსტეს:  
ახლა კუ გ3 ცუდად არის დაცუ-  
ლი და, გარდა ამისა, თეთრებს არ  
შეუძლიათ ლაზიერის განდევნა  
h2—h4-სვლით.

შავეები უკვე შემდეგ მუქარას  
ჰქმნიან: 24. . . . მხ2 25. ლხ3  
(ერთდროულად დაცული უნდა  
იქნეს e2 და გ3) ა: d4. თეთრებს  
არა აქვთ ამ მუქარის წინააღმდეგ  
დამაკმაყოფილებელი თავდაცვა.

24. e1 — e1?

შედარებით უკეთესი იყო 24.  
e2, თუმცა მაშინაც 24. . . .  
d7-სელის შემდეგ (e3 მუქა-  
რით) თეთრების პოზიცია უიმე-  
ლოა; მაგ.: 25. მd1 მd6 თავდა-  
უცველი სამმაგი მუქარით მხ5,  
d5 და მf5.

არ შეელოდა არც 24. 82h3  
 ძ : h3 25. 8 : h3 ლე3 + და შა-  
 ვები, სულ ცოტა რომ ვთქვათ,  
 ა3-პაიკს იგებდნენ. რად შეიქმნა  
 თეთრების მდგომარეობა ასე  
 ერთბაშად უიმედო? ამის მთავარი  
 მიზეზი—შავების მიერ უმნიშვნე-  
 ლოვანესი სტრატეგიული პუნქ-  
 ტების დაპყრობაში მდგომარეობს  
 (უჯრედი c4, და ღია e და e-ხა-  
 ზები), იმ დროს როცა თეთრი  
 ფიგურები ძალიან შეუსაბამოდ  
 დგანან: მაგალითად, ლაზიერი d3  
 და კუ e2 უმიზნებენ h7-პუნქტს,  
 რომელიც საუცხოოდ არის და-  
 ცული შავი f8 მხედრის მიერ, ან  
 კიდევ კუ გ3, რომელიც თავისივე  
 f4-მხედრით არის ჩაკეტილი.

24. . . . შc4 — b2  
 25. შf4 : e6

იძულებითი სვლაა. 25. ლb3-  
 სვლას მოჰყვებოდა 25. . . .  
 ძ : d4 26. . . . შ : c2 მუქართ:  
 (და არა უმაღლვე 25. . . . შ : c2  
 რადგან 26. ლ : c2 ლ : გ3 27.  
 შ : e6 შ : e6 28. ლb2 ძ : d4? 29.  
 ლ : d4).

25. . . . შb2 : d3  
 26. შc6 : გ5 შd3 : e1  
 27. ძc2 — b3 . . .

შავებმა ხარისხი მოიგეს, და-  
 ნარჩენი ადვილი საქმეა.

27. . . . შc8 — d8  
 28. ძგ3 — e5 . . .

უკეთესი არ არის არც 28.  
 8 : f7 8ფ : f7 29. შd3 + 8ფგ8  
 30. 8 : e1 ძ : d4 +.

28. . . . f7 — f6  
 29. შf1 : e1 კb6 : d4  
 30. ძe5 : d4 შe8 : e1 +  
 31. 8ფგ1 — h2 f6 : გ5  
 32. ძd4 : a7 შc1 — a1  
 33. ძa7 — b6 შa1 : a3  
 34. კb6 : d8 შa3 : b3  
 35. ძd8 — e7 8ფგ8 — f7  
 36. ძe7 — d6 8f8 — d7

დანებდა.

თუ, როგორ თავსატეხ წამოწ-  
 ყებაზე მიდიოდა სტეინიცი უმ-  
 ნიშნელო მატერიალური უპირა-  
 ტესობის შესანარჩუნებლად (ამ  
 შემთხვევაში გაორებული პარკი!),  
 გვიჩვენებს შემდეგი პარტია.

№ 18

მეფის კუს გამგზიტი

კელნი 1898 წ.

იანოვსკი	სტეინიცი
1. e2 — c4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 : f4
3. ძf1 — c4	8ფგ8 — e7
4. ლd1 — h5	. . .

აიძულებს მგნ-სვლას, რის შემ-  
 დგ არ შეიძლება d7—d5, რო-  
 გორც ეს იყო წინა პარტიაში.

4. . . . მც7 — ე6  
 5. მხ1 — ე3 ლდ8 — ე7

პირველი შეხედვით, ძალიან საკვირველი სვლაა, მაგრამ ის გასაგები ხდება თუ მხედველობაში მივიღებთ იმას, რომ 5. . . . ქხ4 6. მწ3 0—0 სვლებით ნორმალური განვითარება შეუძლებელია 7. მფ5-სვლის გამო. სტეინიცი ამ პარტიაში სწორედ, რომ უცნაურ პოზიციას ჰქმნის და რაღაც სასწაულით არ აგებს პარტიას. ტექსტში სვლა ეწინააღმდეგება განვითარების ყველა ჯანსაღ პრინციპს, და, როგორც ჩანს, მისი ერთადერთი მიზანია—აიძულოს მოწინააღმდეგე გამარჯვებისათვის უჩქარესი გზა იპოვოს. მაგრამ სწორედ ეს სწავლია სტეინიცი: ის მორალურად აიძულებს მოწინააღმდეგეს აწარმოოს შეტევა, რომ შემდეგ დაუმტკიცოს მისი გეგმის შეუსაბამობა, რასაც, ბოლოს და ბოლოს, ეს აღწევს. მაგრამ ამისათვის მას ხშირად უხდება უფსკრულთან ახლო ყოფნა.

6. d2 — d4 მხ8 — ე6  
 7. მფ1 — f3 ლე7 — ხ4

როგორ უნდა მოიქცნენ შავები? 7. . . . ძნ-სვლას თეთრები უპასუხებდნენ 8. 0—0 და შემდეგ 9. მძ5-სვლით სასტიკ იერიშს მიიტანდნენ.

8. ლი5 — ძ5 მც6 — ძ8

სავსებით სტეინიციის სტილია, თავის ფიგურების მე-8 ხაზზე შენახვა!

9. ა2 — ა3

ე7—ე6 მუქარის შესაძლებლობა შეიქმნა.

9. . . . ლხ4 — ე7  
 10. 0 — 0 d7 — ძ6  
 11. ლძ5 — ლ5 ე7 — ე6

არ შეიძლება მხედრის ძ5-ზე გაშვება.

12. ქე1 — ძ2 მძ8 — ე6

შავები მიისწრაფვიან გრძელ როკისაკენ (ტყუილი იმედით—როგორც ჩქარა დავინახავთ), იმ იმედით, რომ დაცული პაიკი f4 საკმაო უპირატესობის აღმოჩნდება.

13. მა1 — ე1 ლე7 — ე7

13. . . . ქძ7-სვლაზე პასუხად მივიღებდით 14. ძ5 (მე7 15. ძე ხე, და გრძელი როკის პოზიცია საკმაოდ შებღალულია).

14. d4 — d5 მც6 — ძ8  
 15. e4 — e5 ძ6 : ე5  
 16. მწ3 : ე5 ქფ8 — ე5+  
 17. მფფ1 — ხ1 0 — 0

შავმა მეფემ ქარიშხალი აიცილა დროებით, მაგრამ მათი მატერიალური უპირატესობა უნდა გაჰქრეს, რადგან შავები ჰკარგავენ

პაიქს f4-ზე ან კიდევ გრ-უჯ-რედზე.

18. d5 : e6      ძე5 — e3!

ძალიან გონებაბახვილური მანევრია. 18. . . . ხე 19. მ : გ6  
 h : გ6 20. ლ : გ6-სვლეტის შემდეგ თეთრებს უკეთესი მდგომარეობა ექნებოდათ. ტექსტში სვლის შემდეგ თეთრებმა კომბინაციას უნდა მიმართონ, ვინაიდან უბრალო 19. კ : e3 ლ : e5 20. ლ : e5 მ : e5 მათ ფიგურად დაუჯდებოდათ.

19. მე5 — f3      ძე3 : d2  
 20. მf3 — გ5!

გაცილებით სუსტი იქნებოდა 20. მ : d2 ხე, და შავები ყოველი საფრთხის გარეშე ზედმეტ პაიქს ინარჩუნებდნენ.

20. . . .      h7 — h6  
 21. ლh5 : გ6      h6 : გ5

ორთავე უკანასკნელი სვლა იძულებითია.

22. მე3 — d5

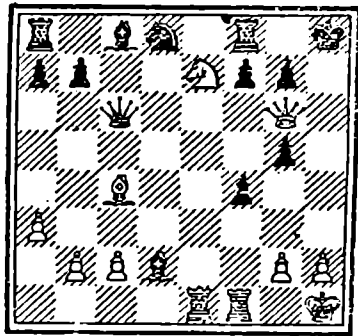
სხვადასხვა მუქარით, მაგ. 23. მf6 + და 24. ლh7 X.

22. . . .      ლე7 : e6  
 23. მd5 — e7+      მფგ6 — h8

შავებს ჯერ კიდევ სული უღიათ: თუ ახლა 24. ლh5 +, მა-

შინ ლh6 და თუ 24. მ : e6, მაშინ f7 : გ6.

შავები



თეთრები

24. ლგ6 : გ5?

ჩანოვსკი ხელიდან უშვებს უძლიერეს გაგრძელებას და ამის შედეგად ჩქარა ილუპება. მას უნდა ეთამაშა 24. კ : f7, რის შემდეგ შავებისათვის მეტად ძნელი იყო სწორი თავდაცვის გამონახვა. მაგ.: 24. . . . ლ : გ6 25. მ : გ6+ მფh7 26. მ : f8+ და იგებდნენ. ან 24. . . . კf5 25. ლ : f5 მ : f7 26. ლd3 მ : e7 27. მ : e7 კა5 (ქე3? 28. მ : e3) 28. ხ4 ქხ6 29. ხ5 და იგებდნენ.

საუკეთესო გაგრძელება შავებისათვის იქნებოდა: 24. . . . მ : f7 25. მ : e6 კ : e1 26. მე7! კd2 27. ლh5+ მh6 28. მგ6+ მფგ6

29. მ : f8 მფ : f8 30. ლ : გ5  
 ძ5, და შავებს ლახიერსა და  
 პაიკში სამი მსუბუქი ფიგურის  
 მიღებით აქეთ მოგების ზოგიერ-  
 თი შანსები.

24. . . ლც6 — h6  
 25. ლგ5 — ც5 . . .

26. მგ6 + და 27. ლ : f8 +  
 მუქართ.

25. . . . მდ8 — e6  
 26. ძე4 : e6 ძე8 : e6  
 27. მე1 — e5 ძდ2 — e3!

თეთრების ყოველ ცდას, სტეი-  
 ნიცი უკუაგდებს უმარტივესა  
 ხერხით.

28. ლე5 — ხ5 გ7 — გ6  
 29. ლხ5 : ხ7 მგხ8 — გ7!

ახლა კი უკვე შავები იმუქრე-  
 ბიან შამათით (30. . . . ლ : h2 +).

30. ლხ7 — f3 მა8 — d8  
 31. h2 — ხ3 ლh6 — h4  
 32. მე7 — e6 ძე6 — გ4!  
 33. ლf3 : გ4 . . .

რა უნდა გაკეთდეს? 33. ლე4-  
 სვლას მოჰყვება ძ : h3.

33. . . . ლh4 : გ4  
 34. h3 : გ4 მf8 — h8 +  
 35. მე5 — ხ5 გ6 : ხ5

დანებდა.

განვიხილოთ ახლა სტეინიცის

გონებამახვილად ჩატარებული  
 რამდენიმე პოზიციური პარტია.

№ 19

ფრანგული პარტია

ვინა 1882 წ.

სტეინიცი ფლეისიგი

1. e2 — e4 e7 — c6  
 2. e4 — e5 . . .

ამ სვლის აზრი ნათელია—თეთ-  
 რები ცდილობენ რამდენადაც  
 შესაძლებელი იქნება სარგებლონ  
 შავების მიერ დებიუტით მიღებუ-  
 ლი ერთგვარი სისუსტით,—მათი  
 ფიგურათა შევიწროებული მდგო-  
 მარეობით.

2. . . . d7 — d5  
 3. e5 : d6

წინა სვლასთან დაკავშირებით  
 სრულიად ლოგიკური გაგრძელე-  
 ბაა. შევხვდებით ახლა რამდენადმე  
 გაასწორეს თეთრებს განვითარება-  
 ში, მაგრამ მიიღეს e6-პაიკით ჩა-  
 კეტილი ცუდი კუ. მართალია, 3.  
 d2—d4 სვლა (ტექსტში სვლის  
 მაგივრად) უფრო მეტად ამტკი-  
 ცებდა თეთრების ამ უპირატესო-  
 ბას; მაგრამ ამ შემთხვევაში თეთ-  
 რების პაიკთა d4—e5 ჯაჭვი შა-  
 ვებისათვის შეტევის კარგ ობი-  
 ექტს ჰქმნიდა.

3. ძf8 : d6

4. d2 — d4 მგ8 — e7

შავეები თამაშობენ გარკვეული გეგმის გარეშე. მათ უნდა ეცადათ თავისი პოზიციის დეფექტის e8-კუს ჩაკეტილობის მოსპობა. ამისათვის მათ განკარგულებაში სამი საშუალება იყო: 1) e6 e5-წინსვლის მომზადება, 2) e7—e5-სვლის მომზადება, რომ d4-უჯრედზე გაცვლის შემდეგ e6—e5-სვლით გაენთავისუფლებინათ თავისი კუ, და 3) კუს განვითარება ხ7-უჯრედზე. მაგრამ, როგორც ჩანს, ისინი არ უწყვეტ ანგარიშს თავის სისუსტეს. მათი შემდგომი თამაში არც ისე ცუდია, მაგრამ უგეგმოდ თამაშის შედეგად, ბოლოს და ბოლოს, მარცხდებიან.

5. d1 — d3 მe7 — გ6

6. მგ1 — f3 . . .

შეძლებისამებრ ხელს უშლის e6—e5-სვლის ჩატარებას.

6. მh8 — e6 .

შავეები თავისივე სურვილით უარს ამბობენ კუს განთავისუფლების ზემოთ მოყვანილ მე-2 და მე-3 მეთოდებზე.

შეიძლებოდა გვეფიქრა, რომ შავეები პირველ მეთოდზე შეჩერდნენ (e6—e5), მაგრამ, თურმე, მათ სულ სხვა გეგმები ჰქონიათ.

ტექნიკაში სვლის მაგივრად ყურადღების ღირსი იყო ნ. . . .

მf4, რაც თეთრებს ერთ-ერთი კუს

გაცვლას აიძულებდა. თუმცა მხედრის, რომელმაც უკვე სამი სვლა გააკეთა, ჯერ კიდევ თამაშში არ შესულ კუში გაცვლა არც ისე სახარბიელო იყო შავებისათვის, მით უმეტეს, რომ ნ. . . . მf4 7. კ : f4 კ : f4 8. 0—0 0—0 9. მe5-სვლების შემდეგ შავების ორთავე კუს მეტად პასიური როლი დარჩებოდათ.

7. მh1 — e3 .

რადგან თეთრებს არ ძალუძო ხელი შეუშალონ e6—e5-სვლას, ისინი დამშვიდებით ელოდებიან ამ სვლას.

7. მe6 — b4

როგორც ჩანს, შავეები თეთრების d3-კუს გაცვლას აპირებდნენ.

8. კd3 — e4

ახლა e6—e5-სვლა არც ისე კარგია f7-უჯრედის სისუსტის გამო. მაგრამ 8. . . . ხ7—ხ6 ან 8. . . . e7—e5-სვლები შავეებს კარგ თამაშს აძლევდა.

8. e7 — e6?

შავეები პირდაპირ ვირტუოზულად უხვევენ გზას მათთვის ბუნებრივ-გეგმას. ახლა თეთრები მტკიცედ იგდებენ ხელთ ინიციატივას.



9. მც3 — e4 კდ6 — e7  
 10. 0 — 0 0 — 0  
 11. მფ1 — e1 მს4 — d5

ახლა ცული იქნებოდა 11 . . .  
 e5 12. კგ5 ლდ7 13. მც5; ან  
 12. . . . ლე8 13. de მ : e5  
 14. მდ6. კ : d6 15. ლ : d6 და  
 ა. შ.

12. მც4 — e5 მგ6 — h4

თეთრების h4-უჯრედზე გაცვ-  
 ლაში დარწმუნებით.

13. მფ3 — e5l

თეთრ მხედარს აქ გაბატონე-  
 ბული პოზიცია უქირავს, მაშინ  
 როდესაც, შავების მხედარი h4-  
 უჯრედზე მოკლებულია საქმია-  
 ნობას.

13. . . . მh4 — f5  
 14. e2 — e3 კე7 : e5

სხვანაირად შავები ვერ შესძ-  
 ლებენ შემდგომ განვითარებას.

15. მე1 : e5 მდ5 — f6  
 16. მე5 — e1 . . .

მდ7-სვლის წინააღმდეგაა მი-  
 მართული, რის შემდეგ გაცვლე-  
 ბით შავების თამაში რამდენიმედ  
 განთავისუფლდებოდა.

16. h7 — h6

არ უშვებს კგ5-სვლას. მაგრამ  
 წამალი ავადმყოფობაზე უარესი

გამოდგა, რადგანაც სწორედ ამ  
 დასუსტებას მიჰყავს შავები და-  
 ლუბვამდე. ასე ისჯება სტეინიცის  
 წესის დარღვევა. „ნუ აკეთებ პო-  
 ზიციის შემასუსტებელ სვლებს,  
 გარდა აუცილებელი საჭიროე-  
 ბისა“.

17. ლდ1 — f3 მფ6 — d5  
 18. კე4 — b3

თეთრებს სურთ თავისი კუ სხვა  
 დიაგონალზე გადაიყვანონ, ამ მიზ-  
 ნით d3 უჯრედით სარგებლობა  
 არ ვარგა, რადგან ის საჭიროა  
 თეთრი მხედრის e5 უჯრედზე გა-  
 დასაყვანად.

18. b7 — b6

პოზიციის ახალი დასუსტებაა,  
 მისი შედეგებიც დიდხანს არ  
 გვალოდინებს.

შავებს უნდა ეცადნათ ლე7,  
 კდ7 და კე8 სვლებით თავდაცვა  
 ეწარმოებიათ.

19. მც5 — d3 კე8 — a6

როგორც იქნა განთავისუფლდა  
 კუ, მაგრამ როგორი დიდი საფა-  
 სურით!

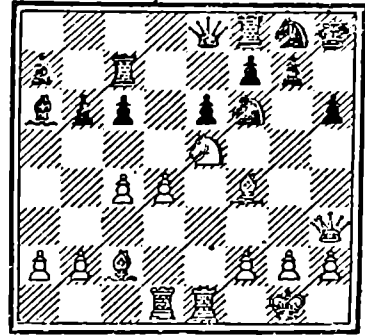
20. მდ3 — e5 მე8 — e8  
 21. კხ3 — e2 მფ5 — e7  
 22. ლფ3 — გ3 მფგ8 — h8  
 23. ლგ3 — h4 . . .

h6-ზე შეწირვის მუქარით.

23. . . . მჳს8 — გ8  
 24. ლს4 — გ3 . . .

შავები

არაფერს გარკვეულს არ იძლე-  
 ოდა 24. კ: ხნ გს 25. ლ: ხნ  
 მჳ5 პასუხის გამო. თეთრებს შეუ-  
 ძლიათ გაიმეორონ სვლები.



თეთრები

24. . . . მჳგ8 — ხ8  
 25. ლგ3 — ხ3 მე7 — გ8

თეთრების მხრივ მე4 მუქარის  
 შიშით, შავები უარს ამბობენ  
 სვლათა განმეორებაზე.

26. ლს3 — ხ5 მც8 — ც7  
 27. კც1 — ძ2 მძ5 — ფ6  
 28. ლს5 — ხ3 მფ6 — ძ5

თეთრები იმუქრებიან: 32.  
 მგნ+ და 33. კ: ც7, ამიტომ შა-  
 ვებმა ეტლით უნდა იარონ, რად-  
 გან 31. . . . ლძ8 სვლა არ  
 ივარგებს 32. მგ4-სვლის გამო.  
 მაგრამ, სადაც არ უნდა წავიდეს  
 შავი ეტლი, შავები განიცდიან  
 მარცხს. ლაზიერის ან მეფის  
 ფრთაზე. თუ 31. . . . მხ7, მა-  
 შინ 32. ლა3-სვლით უმაღვე ფი-  
 გურას იგებენ, ხოლო 31. . . .  
 მე7-სვლის შემთხვევაში 32. გ4!  
 უსასტიკესი იერიშით. (ხნ-პუნქ-  
 ტის სისუსტე!); მაგ.: 32. . . .  
 მხ7 33. გ5 გნ 34. მ: გნ+ფ: გნ  
 35. ქე5+ მგ7 36. გს; ან 32.  
 . . . მძ7 33. მ: ცნ. ამრიგად  
 შავებს მხოლოდ შემდეგი დარჩე-  
 ნიათ:

შავები იძულებულნი არიან  
 დაელოდონ თეთრების გადაპ-  
 წყვეტ მოქმედებას.

29. ც3 — ც4

ახლა გასაგებია თეთრების  
 მე-27-სვლის მიზანი: ხელი შეუ-  
 შალოს მხ4-სვლას.

29. . . . მძ5 — ფ6  
 30. მა1 — ძ1

ძ4-პაიკის ირიბული დაცვაა.

30. . . . ლძ8 — ც8  
 31. კძ2 — ფ4

31. . . . მც7 — ც8

მაგრამ ახლა ლაზიერის ფრთაზე შეტევა სწყვეტს საკითხს.

- |     |           |           |
|-----|-----------|-----------|
| 32. | ლh3 — a3! | ქa6 — ხ7  |
| 33. | ლa3 : a7  | ქb7 — a8  |
| 34. | ლa7 : ხ6  | გ7 — გ5   |
| 35. | ქf4 — გ3  | მf6 — d7  |
| 36. | ლხ6 — ხ3  | f7 — f5   |
| 37. | f2 — f3   | 8ფh8 — გ7 |
| 38. | c4 — c5   | მd7 — f6  |
| 39. | მc5 — c4! | დანებდა.  |

მართლაც, შავების გადარჩენა შეუძლებელია. მათ არა თუ დაპყარგეს ორი პაიკი, არამედ კიდევ უნდა დაპყარგონ ჯერ e6 და შემდეგ f5-პაიკიც, ამისთან მათი თითქმის ყველა ფიგურა საფათო მდგომარეობაშია.

სტეინიცის მიერ ბრწყინვალედ ჩატარებული პარტიაა, რომელიც ნათლად გვიჩვენებს მის უპირატესობას თანამედროვეებზე.

№ 20

**ლაზიერის გამგზობი**

ახალი ორლეანი 1886 წ.

მატჩის მე-19 პარტია

- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| <b>ცუკერტორტი</b> | <b>სტეინიცო</b> |
| 1. d2 — d4        | d7 — d5         |
| 2. e2 — c4        | e7 — e6         |
| 3. მb1 — c3       | მგ8 — f6        |
| 4. ქc1 — გ5       | ქf8 — e7        |

თეთრების კუს გ5-უჯრედზე განვითარების შემთხვევაში სტეინიცო უკვე არ თამაშობს d4-პაიკის განცალკევებაზე, როგორც თეორების მიერ e-პაიკის e3-უჯრედზე გაწვევის შემთხვევებში.

თუ ახლა 4. . . . d6, მაშინ შესაძლებელია 5. e4!

5. მგ1 — f3

ცუკერტორტი d6-სვლის მოლოდინში, ჯერჯერობით თავს იკავებს e-პაიკის წინსვლისაგან.

5. . . . 0 — 0

6. c4 — c5

ამ საინტერესო სვლის მიზანია კიდევ უფრო შეავიწროვოს შავების თამაში (ახლა ორივე მათ კუს, კარგსაც და ცუდსაც, არც ერთი სვლა არა აქვთ). გარდა ამისა, ამ სვლით ცუკერტორტი გაურბის d-პაიკის განცალკევებით გამოწვეულ გართულებებს, რომლებშიაც მისი მოწინააღმდეგე მასზე უკეთესად ერკვევა. ამ სვლის უარყოფითი მხარე ის არის, რომ შორს წასული პაიკი ხდება შავების შეტევის ობიექტი, რასაც თავისი შედეგიც მოსდევს.

6. b7 — ხ6!

რამდენადაც ასეთი შეტევა ადრე დაიწყება, იმდენად მეტია წარმატების მიღების შანსები.

7. b2 — b4                      b6 : c5  
8. d4 : c5                      . . .

თეთრები იძულებულნი არიან ორ სიავიდან ერთი აირჩიონ (მათი მე-6 სვლის შეუსაბამობის საბუთი!)

თუ 8. ხ4 : c5, მაშინ 8. . . . ჯან და თეთრებს არ შეუძლიათ e-პაიკის ადგილიდან დაძვრა როქის დალკარგველად. მათ უნდა ეთამაშნათ შემდეგნაირად: 9. გ3 მე4 10. კ : e7 ლ : e7 11. მ : e4 de 12. მd2 . . . (ან 12. მe5 f6 13. მგ4 e5 14. de ლ : c5, შავებისათვის საუცხოო თამაშით) 12. . . . f5 და შემდეგ e6 — e5.

თუ შავების სხვა დადებით მხარეებზე არ ვილაპარაკებთ, თეთრების ცდა ამ ვარიანტში კუ e7 ფიგურის ბლოკირებისა, რადიკალურად უკუგდებულა.

ტექსტშიაც სვლა არ არის უკეთესი თეთრებისათვის.

მართალია, ისინი იღებენ პაიკთა უპირატესობას ლაზიერის ფრთაზე, მაგრამ ამ შემთხვევაში მათ აკლიათ ამ პაიკთა განმტკიცებისათვის საჭირო ორთავე ფაქტორი: 1) დამთავრებული განვითარება და 2) ფიგურათა მეტი მოძრაუვნარიანობა.

ამ ფაქტორების უქონლობის გამო თეთრების ეს პაიკები შავების შეტევის ხელსაყრელი ობიექტი ხდება: შავებს ადვილად

შეუძლიათ განვითარების დამთავრება.

გარდა ამისა, შავები ახლა ცენტრში უპირატესობას იღებენ, რომლის ძალის გამოჩენას დიდი ლოდინი არ დასჭირდება.

8. . . .                                      a7 — a5

თეთრების ხ2—ხ4-სვლის საპასუხოდ ბუნებრივი მანევრია, რაც კიდევ უფრო ასუსტებს თეთრ პაიკებს.

9.                                      a2 — a3

ძალზე სუსტი იქნებოდა, რასაკვირველია, 9. ხa.

9.    d5 — d4!

შავი ცენტრის მობილიზაციის დასაწყისია. ე3 მხედარმა უარეს პოზიციაზე უნდა დაიხიოს.

10.                                      კგ5 : f6

როგორც 10. მ : d4 ab (11. ახ? მ : a1 ფიგურის მოგებით), ისე 10. ლ : d4 ლ : d4 11. მ : d4 ახ-სვლების შემდეგ იკარგებოდა თეთრი პაიკები (c5 ან ა3) ტექსტში სვლით თეთრები f შავი პაიკების გაორებას აღწევენ, რადგან 10. . . . კ : f6 11. მე4 შავებისათვის ხელსაყრელი არ არის.

10. . . .                                      გ7 : f6

11. მც3 — a4                                      . . .

თუ 11. მე4, მაშინ 11. . . .  
 f5 12. მუ3 კ6 (ან 12. მემ2  
 აბ 13. აბ მ : ა1 14. ლ : ა1 მცნ  
 და თუ 15. ხ5, მაშინ მხ4)  
 კიდევ უარესია, რასაკვირველია,  
 11. მხ5 e5 მომაკვდინებელი 12.  
 ცნ მუქარით.

11. e6 — e5

ცენტრის გაძლიერებით, ყუ-  
 რადლების ღირსი იყო აგრეთვე  
 11. . . . აბ 12. აბ მცნ 13.  
 ხ5 მხ4 d4-პაიკის ირიბული და-  
 ცვით და კ : e5-პაიკის მუქა-  
 რით. თეთრების საუკეთესო 14.  
 მც1-პასუხზე შავებს შეეძლოთ  
 ლd5-სვლის თამაში.

12. ხ4 — ხ5

არ უშვებს სახითათო ა-ხაზის  
 გახსნას.

12. კმ8 — e6?

აქ შავები ჯეროვნად არ ატა-  
 სებენ თეთრ პაიკთა ძალას, და  
 ამ სვლით აძლევენ თეთრებს ხმ  
 მხედრის 13. eნ!-სვლით ჩაკეტ-  
 ვის საშუალებას. მართალია, ამის  
 შემდეგ შავები პაიკს იგებდნენ  
 შემდეგი სვლებით: ლd5 14. e3  
 d : e 15. ლ : d5 ef + 16. მზ : f2  
 კ : d5, მაგრამ ეს როდი იქნებო-  
 და მათი ლაზიერის ფრთის ჩახ-  
 შობის საკმაო კომპენსაცია.

არ არის დამაკმაყოფილებელი

არც სტეინიცის მიერ ნაჩვენები  
 შემდეგი გაგრძელება: 13. . . .  
 კე4 რის შემდეგ 14. e4 d3 15.  
 მც3 ა4 16. ლc1 (იცავს ა3-პაიკს,  
 და ამით თავისუფლდება ეტლი  
 ა1). ეა5 17. მხ1 კე5 18. მდ2 კე6  
 19. მ : ა4 კა7 (აქ მეტ შანსს იძ-  
 ლეოდა 19. . . . კ : f2+) 20.  
 მხ4!

შავებს პაიკი არა ჰყავთ და  
 რაც მთავარია—მათი მხედარი  
 დაქერილია.

საქირო იყო 12. ლd5-სვლის  
 თამაში, რითაც ემუქრებოდნენ  
 e5-პაიკს და არ უშვებდნენ e5—  
 eნ-სვლას. ყურადღების ღირსი  
 იყო აგრეთვე 12. . . . eნ,

13. გ2 — გ3?

თეთრები არ სარგებლობენ მათ  
 განკარგულებაში მყოფი შესაძ-  
 ლებლობით.

13. e7 — e6

რადიკალურად ხელს უშლის  
 e5—eნ-სვლას.

14. ხ5 : e6

14. ხნ-სვლის შემდეგ 14. . . .  
 ლd5 და 1ხ. . . . მკ6-სვლებით  
 e5 პაიკი ჩქარა ილუპება. ახლა კი  
 14. . . . ლd5 არ შეიძლება 15.  
 მხნ-სვლის გამო.

14. . . . მხ8 : e6

15. კf1 — გ2 მამ — ხ8

კხ3 მუქარით.

16. ლd1 — e1      d4 — d3

შაგები უმაღლეს სარგებლობენ თეთრების კუს ფიანკტირებით და მათი როქის დაგვიანებით.

17. e2 — e3

პაიკის აღებით, თეთრებს ცხადია როქის შესაძლებლობა ეკარგებოდნენ.

17. e5 — e4

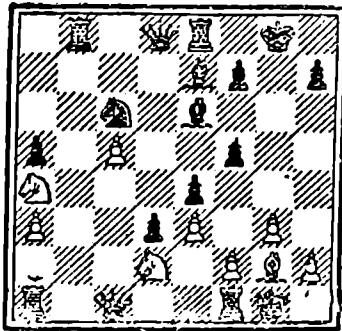
ასეთი ცენტრი მრისხანე იარაღია შემტევის ხელში.

თეთრი ფიგურების მოძრაუნარიანობა ძალზე შევიწროებულა, და შაგები მნიშვნელოვან პუნქტებს იპყრობენ.

18. g3 — d2      f6 — f5

19. 0 — 0      f8 — e8!

შაგები



თეთრები

თეთრებს არაჩვეულებრივი შიშვე მდგომარეობა აქვთ. შაგების მთავარი ძალა — მათ პაიკთა ფორმაციაშია. თეთრებმა, რომ ამის დანგრევა შესძლონ, რაც თეორიულად, სავსებით შესაძლებელია (f2 — f3 და g3 — g4 სვლების საშუალებით), ისინი საუცხოო შანსებს მიიღებდნენ, რადგან ამის შემდეგ შაგებს მხოლოდ ცუდი პაიკები შერჩებოდათ.

ამიტომ შაგების მთელი ძალაღონე იქითკენ უნდა იყოს მიმართული, რომ არ დაუშვას ეს გარღვევა. ტექსტში სვლით ისინი e4-პუნქტის ორმაგ დაცვას ამზადებენ, სახელდობრ, d4 (a1-ეტლის მუქარით) და d5.

20. 12 — f3

თეთრები არ აყოვნებენ, მაგრამ შაგები მათ ლამაზი კომბინაციით ანგრევენ.

20. g6 — d4!

ორმაგი მუქარით: 21. . . .  
g2 + და d4 — e2 : e3. ამიტომ საკიროა მხედრის აყვანა.

21. e3 : d4      ლd8 : d4+

22. g5g1 — h1      e4 — e3!

სწორედ ამ სვლაშია შაგების კონბინაციის არსი. გაცილებით უარესი იქნებოდა 22. . . . ლ : a4  
23. f8 f8 24. d (ან e) : e4 და თეთრები მიზანს აღწევენ.

23. შა4 — c3 Je7 — f6l

ისევ ისე, ფიგურის უბრალო  
აღებაზე უფრო ძლიერი სვლაა.

24. შd2 — b1 d3 — d2

ახლა გამსვლელი პაიკები სწყვე-  
ტენ საქმეს.

25. ლc1 — c2 Je6 — b3

26. ლc2 : f5 d2 — d1ლ

27. შc3 : d1 Jb3 : d1

ეს უკეთესია. ვიდრე 27. . . .  
ლ : a1 28. შ : e3.

28. შb1 — c3 e3 — e2

29. შa1 : d1 . . .

უკეთესი არ იქნებოდა 29. შf : d1  
edლ + 30. შ : d1 ლ : c3.

29. ლd4 : c3

დანება.

№ 21

### ლაზიერის გამზიტი

ნიუ-იორკი 1894 წ.

პილსბერი სტეინიცო

1. d2 -- d4 d7 — d5

2. c2 — c4 d5 : c4

3. შg1 — f3

3. შ3-სვლაზე შავები 3. . . .  
შ5-სვლით კარგ თამაშს მიიღებ-  
დნენ.

3. . . . e7 — e6

4. e2 — e3 c7 — c5

როგორც ცნობილია, e-პაიკის  
შენარჩუნების ცდა უვარგისია,  
მაგ.: 4. . . . b5 5. ა4 c6 6.  
ა6 c6 7. ს3, და თეთრები იბრუ-  
ნებენ პაიკს საუცხოო მდგომა-  
რეობით.

5. შb1 — c3 შb8 — c6

როგორც უკვე აღვნიშნეთ (იხ.  
№ 16 პარტია), 5. . . . cd-  
სვლაზე თეთრებს წარმატებით  
შეუძლიათ უპასუხონ 6. ლ : d4.

6. Jf1 : c4 შg8 — f6

7. 0 — 0 c5 : d4

8. c3 : d4 . . .

ახლა სტეინიცმა მისთვის ცნო-  
ბილი მდგომარეობა მიიღო. რამ-  
დენიმე სვლის შემდეგ ის დაიწ-  
ყებს d განცალკევებულ პაიკის  
წინააღმდეგ ჩვეულებრივ მანევ-  
რებს.

8. . . . Jf8 — e7

9. Jc1 — f4 0 — 0

10. შa1 — c1 ლd8 — b6

ამ მდგომარეობაში ლაზიერი  
ჩვეულებრივ ა5-უჯრედზე გამო-  
ყავთ, მაგრამ მხედრის e6-უჯრედ-  
ზე განვითარებასთან დაკავშირე-  
ბით, ლაზიერი ხ6-უჯრედზე უფ-  
რო აქტიურად დგას, აქედან ის  
b2 და d4-უჯრედებს ემუქრება.

იმ ხანში პილსბერი ჯერ კიდევ ზრდისა და განვითარების პერიოდში იყო. ტექსტში სვლა საესეა, ჯერ კიდევ მოუმწიფებელ ახალგაზრდა გროსმეისტერისათვის დამახასიათებელ გაბედულებით.

პილსბერი არ ელოდება მოწინააღმდეგის მიერ d-პაიკზე შეტევის დაწყებას, და თვით, თავისი თავისუფალი პოზიციის გამოყენების მიზნით, ცდილობს ხელთ იგდოს ინიციატივა.

ტექსტში სვლით თეთრები იმუქრებიან არა იმდენად 12. მც7-სვლით, არამედ 12. ძე7 და შემდეგ 13. მძ6-სვლებით.

11. მფ6 — ე8

ერთადერთი თავდაცვა.

12. მფ1 — ე1 მც6 — ა5

13. ძე4 — ძ3 ძე8 — ძ7

14. მხ5 — ე7 მა8 — ე8

ე7-ზე გაცვლით შავები ფიგურას კარგავდნენ.

15. მც7 — ძ5ი ე6 : ძ5

16. მელ : ე7 . . .

კომბინაცია უნაკლოდ ჩაატარეს თეთრებმა, რომლის შედეგად არა თუ განთავისუფლდნენ თავის სუსტ d-პაიკისაგან, არამედ ორი კუს სახით უპირატესობაც კი მიიღეს. მხოლოდ ერთი უბედუ-

რებაა (რაც სტეინიცის ყველა მოწინააღმდეგეს აუცილებლად ემთხვეოდა), ეს არის - პოზიცია, ყურადღებით განხილვა გვიჩვენებს, რომ შავებს უკეთესი პოზიცია აქვთ!

როგორ მოხდა ეს? საქმე იმაშია, რომ შავები მუდამ ბუნებრივად თანაშობდნენ, თეთრები კი — ახირებულად. ასეთია, მაგალითად, მათი მხედრის მარშრუტი. მც3—ხ5 - ე7—ძ5, სადაც, ბოლოს და ბოლოს, ის კუში გაიცვალა. შემდეგ უნდა აღვნიშნოთ, რომ მე-7 ხაზზე ეტლი საერთოდ ჩვეულებრივ ცუდად დგას, თუ ის მოკლებულია ფიგურათა დახმარებას. აი როგორი ნაყოფი გამოიღო სტეინიცის წმინდა ლოგიკურმა და მისი მოწინააღმდეგის მხოლოდ კომბინაციურმა თამაშმა.

საქადრაკო ხელოვნების ევოლუციისა და ინდივიდუალურ მოქადრაკის ზრდის ანალოგია (იხ. შესავალი), აქ სრულ დადასტურებას პოულობს.

1894 წელს სტეინიცის იდეებმა უკვე გაიმარჯვეს, მაგრამ პილსბერი იმ დროში ჯერ კიდევ მთლიანად ძველი სკოლის მიმდევარი იყო. ეს მით უკეთესი იყო მისთვის, რადგან მხოლოდ პოზიციური მეთოდით ის შორს ვერ წავიდოდა. აუცილებლად ამას გამოჩენილი კომბინაციური ნიჭიც დაერთოს, და ამიტომ ზრდაში მყოფ ყოველ მოქადრაკის



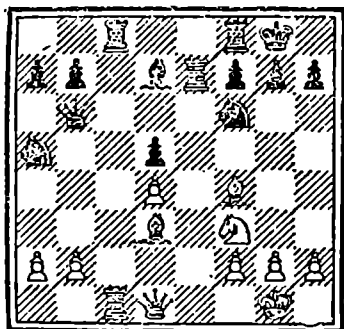
პრაქტიკაში ჯერ ანდერსენისა და მორფის ეპოქის განცდაა საჭირო. პარტიის შემდეგ მსვლელობაშიც პილსბერი ზემოხსენებული ოსტატების გზით მიდის და მუდამ სკოლავს სტეინიცის იმ წესის წინააღმდეგ, რომელიც ამბობდა: „მიიტანე შეტევა, როდესაც მდგომარეობა ამისათვის მომწიფებულია“.

მაგრამ უკვე ერთი წლის შემდეგ (პესტინგის 1895 წ.) მის სტილს მკვეთრი ცვლილება დაეტყო, იმ აზრით, რომ მისი ფანტაზია და ლოგიკა იდეალურად გაწონასწორდნენ, რამაც მას შესაძლებლობა მისცა ამ უძლიერეს შემადგენლობის ტურნირში (ლასკერისა და სტეინიცის მონაწილეობით) პირველი ჯილდო მიეღო.

16.

მე8 — f6

შაეები



თეთრები

თეთრები უკვე გრძნობენ სიძნელებს. როგორ დაიცვან ხ2-პაიკი? 17. მე2, გაგრძელება იქნება: 17. . . . ძგ4 18. მე2 მ : c2 19. მ : c2 კ : f3 20. გ : f3 (20. ლ : f3, იკარგება d4-პაიკი) 20. . . . მც6, და d4-პაიკი სუსტია და, გარდა ამისა, მხ4-მუქარაც შეიქმნა;

ამიტომ პილსბერი კვლავ კომბინირებას იწყებს და ირჩევს შეტევით თამაშს.

17. მf3 — გ5

ამ სვლით თეთრები იმუქრებიან 18. მ : h7 მ : h7, და 19. მ : d7. მაგრამ სულა მხედრით ძალიან აზარტულია და კიდევ უფრო ასუსტებს d4-პაიკს.

17. ძd7 — გ4

აიძულებს თეთრებს განახორციელოს თავისი გეგმა.

18. ძd3 : h7+

წინააღმდეგ შემთხვევაში ილუპება d4-პაიკი, მაგალითად, 18. f3 ლ : d4 +; ან 18. ლd2 მ : c1+ 19. ლ : c1 ლ : d4.

18. . . . მf6 : h7

19. ლd1 : გ4 მც8 : c1+

20. კf4 : c1 მh7 — f6

21. ლგ4 — d1 მა5 — c6

22. მც7 — e1 ლხ6 : d4

კომბინაციის შედეგად თეთრებმა თავის d-პაიკი შავ h-პაიკში გასცვალეს,— ეს გაცვლა მეტად არახელსაყრელია, ვინაიდან თეთრებისათვის არც ისე ადვილია მეფის ფრთაზე ზედმეტი პაიკის რეალიზაცია იმ დროს, როცა შავების d-გამსვლელი პაიკი თეთრებისათვის ძლიერ საშიში ხდება. თავდაცვის ზუსტი გათამაშებით თეთრებს მიანც შეეძლოთ პარტიის გადარჩენა, მაგრამ ისინი შეუპოვრად აწარმოებენ შეტევას და ამიტომ მარცხდებიან.

23. მგ5 — f3.

სწორი სვლაა! თუ თეთრებმა d4-უჯრედის დაუფლება შესძლეს, მათი პარტია უკეთესი შეიქნება.

23. ლd4 — b6

რასაკვირველია, არა 23. . . . ლd1 24. მ : d1 და შემდეგ მd4 (უმალეე ან ძე3-სელის შემდეგ). ბუნებრივია, რომ სტეინიცა, „სუსტ უჯრედთა“ თეორიის შემოქმედი, სწორად აფასებს განცალკევებულ პაიკის წინამდებარე d4-უჯრედის როლს.

თეთრებს არ შეუძლიათ ხელი შეუშალონ d5—d4-სვლას, რის შემდეგ „სისუსტე“ d4-უჯრედიდან d3 უჯრედზე გადადის, ე. ი. პრაქტიკულად თითქმის სრულიად

ჰკრება (რადგან, როგორც ჩვენ უკვე ვნახეთ, სისუსტე მით უფრო ნაკლებია, რამდენადაც დაშორებულია სათანადო უჯრედი საკუთარ პოზიციიდან).

24. ძე1 — გ5?

თეთრები შეუპოვრად თამაშობენ „შეტევაზე“, რის შედეგად ჩქარა ილუპებიან.

24. . . . ლb6 : b2

25. მე1 — e2 . . .

თეთრები კვლავ „შეტევას“ ანვითარებენ. 25. ძ : f6 ლ : f6 26. ლ : d5-სვლების შემდეგ შავების მდგომარეობა თუმცა უკეთესი იყო, მაგრამ კიდევ არ იყო მოგებული.

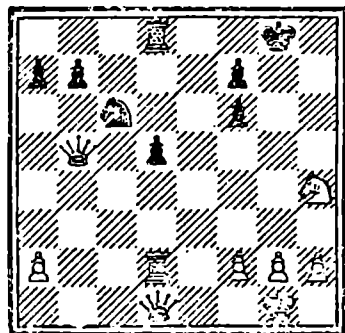
25. . . . ლb2 — b5

26. ძგ5 : f6 გ7 : f6

27. მე2 — d2 მf8 — d8

28. მf3 — h4

შავები



თეთრები

თეთრები იყურებიან არა იქით,  
საითაც საჭიროა. მთელი საქმის  
შინაარსი d4-უჯრედის დაკავება-  
შია, რაც მათთვის დაკარგული  
პაიკის რამდენიმედ კომპენსა-  
ცია იქნებოდა.

28. d5 — d4!

სწორია!

29. მd2 — d3 მც6 — e5

30. მd3 — ხ3 ლხ5 — c6

31. მხ3 — გ3+ მფგ8 — f8

32. ლd1 — d2 . . .

რამდენიმე ქიშისათვის.

32. . . . მd8 — c8

33. ლd2 — ხ6+ მფწ8 — e7

34. მh4 — f5+ მფe7 — d7

თეთრებმა შავი მეფე უშიშარ  
ადგილას განდევნეს და ახლა  
ლc1+ მუქარისაგან თვითონ დაუ-  
ცველი რჩებიან.

35. h2 — h4 ლc6 — e1+

36. ლh6 : e1 მც8 : e1+

37. მფგ1 — h2 d4 — d3

დანებდა.

რადგან d-პაიკის შეჩერება შეუძ-  
ლებელია.

ძველ და ახალ სკოლათა შო-  
რის ბრძოლის ტიპიური მაგა-  
ლითი!



## სტენინიცის პარტიები

(გაგრძელება)

მოვიყვანოთ ახლა დაბურულ პარტიაში შეტევისა და თავდაცვის საინტერესო მაგალითი.

h8 — a1 - დიაგონალით 'თამაშში შეყვანა და ლაზიერის ფრთის დასუსტების თავიდან აცილება.

№ 22

4. d2 — d4      d e8 — d7

5. მხ1 — c3      მფ8 — e7

### მსპანური პარტია

მოსკოვი 1896 წ.

ლასკერი

სტენინიცი

1. e2 — e4

e7 — e5

2. მფ1 — f3

მხ8 — e6

3. ქფ1 — ხ5

d7 — d6

ზემოთ განხილული სისტემის თანახმად, ამ სვლის გარეშე შავები ქ : e6 და d4 : e5 მუქარის გამო, ჩქარა იძულებული შეიქნებოდნენ დაელოთ ცენტრი (e5 : d4).

6. d e1 — g5

სტენინიცის დაცვა ესპანურ პარტიაში, რომელიც ჩვენ დროშიც ხშირად იხმარება, თუმცა სულ სხვაგვარი შემდგომი ტრაქტოვკით, ვიდრე ეს პირველად სტენინიცის მიერ იყო მოფიქრებული. უკანასკნელის იდეა იყო ცენტრის შენარჩუნება, შეუფერედოვანი კუს, შესაძლებელ შემთხვევაში

აქ თეორია ნ. d e4-სელას აძლევს უპირატესობას, რადგან ხ5-უჯრედზე, d7-კუთი და e7-მხედრით კარგად დაცვის გამო თეთრების კუ არაფრის მაქნისია. მაშინ, როდესაც e4-უჯრედიდან ის უმიზნებს სუატ f7-პუნქტს, რომლის დასაცავად ურთიერთშეზოქილი

შავების ფიგურები ცუდად არიან განლაგებული.

ტექსტი სვლის მიზანია გამოიწვიოს f7—f6-სვლა.

6. . . . 17—f6  
7. ავ5—e3 ბე7—e8

ღრმად მოფიქრებული სვლაა. f7—f6 დასუსტების შემდეგ, შავებმა, რადაც არუნდა უღირდეს, უნდა ეცადონ ხელი შეუშალონ თეთრი კუს განმტკიცებას ხ3—ფ8-დიაგონალზე. ახლა მათ ეს მიაღწიეს: თუ 8. ავ4, მაშინ მხნ 9. ახ3 ბა5-კუს გაცვლით.

8. ბე3—e2

ვინაიდან შავების ცენტრი მიუწევდომელია, ამიტომ თეთრებს მსედარი მეორე ფრთაზე გადაყავთ. ყურადღების ღირსი იყო ამასთანავე ამ მხედრით შავების მიერ არჩეულ განლაგების ერთადერთი სუსტი პუნქტის მ5-უჯრედის დაკავება. მაგ., (8. მძ5) მხნ-სვლას შესაძლებელია მოჰყვეს 9. ძე ძე (ან 9. . . . ფე 10. ავ5; ცუდია აგრეთვე 9. . . . შ: ძ5 10. ეძ შ: ე5 11. ა: ძ7+ ლ: ძ7 12. მძ4) 10. ლე2, და თეთრებს ინიციატივა აქვთ.

8. . . . აფ8—e7

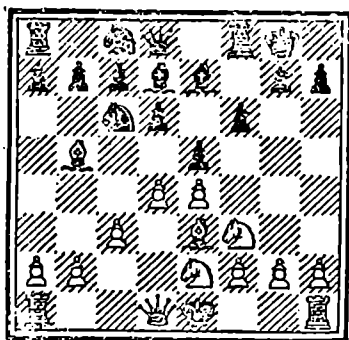
სტეინიცის დაცვაში ეს კუ თითქმის მუდამ ცუდად დგას. ახლა 106

მისი ფ7-უჯრედზე განვითარებას f7—f6-სვლის გამო ფასი დაკარგული აქვს, რადგან ამ კუს გააქტივებისათვის საჭირო იქნებოდა გ7—გნ და f6—f5-სვლები, რაც მეფის ფრთას ზედმეტად დაასუსტებდა.

ამ პარტიაში სტეინიცი ცდილობს გასინჯოს კუს განვითარების ახალი მეთოდი ძ8-დან—ხნ-უჯრედზე.

9. e2—e3 0—0

შავები



თეთრები

ახლა თეთრებს ძნელად გადასაწყვეტი ამოცანა აქვთ, მათ უნდა აირჩიონ პოზიციასთან შეთანხმებული გეგმა. რით უნდა ვიხელმძღვანელოთ საერთოდ გეგმის არჩევისას? შემდეგი სამი ფაქტორით: 1) ფიგურათა ცენტრსა და ორთავე ფრთაზე თამაშის უნა-

რით, ამასთან მხედველობაში უნდა მივიღოთ არა მარტო მოცემული მომენტი, არამედ მომავლის შესაძლებლობანიც; 2) სუსტი უჯრედების არსებობით (ჩვენს მიერ მეოთხე ლექციაში აღწერილი) და, რაც მთავარია, 3) მოწინააღმდეგის პაიკთა პოზიციის დასუსტებით (უკანასკნელი ფაქტორი ყველაზე მთავარია, სხვათაშორის იმიტომაც, რომ ამისაგან არის დამოკიდებული ღია ხაზების შექმნა).

გათამაშებულ პარტიაში მიღებული მდგომარეობის ყურადღებით განხილვა გვიჩვენებს, რომ თეთრების ფიგურებს შეუძლიათ ორთავე ფრთაზე წარმატებით იმოქმედონ (ცენტრით დაუფლებისა და აქედან გამომდინარე მოძრაობის თავისუფლების შედეგი), თუმცა ხ5-კუს მეფის ფრთაზე გადაყვანა მაინც მოითხოვს ცოტაოდენ შრომას (იხ. თეთრების 21 და 23 სვლები).

შაგების პოზიციაში არ არის სუსტი ადგილები მეფის ფრთაზე მცირეოდენ შესუსტების გამოკლებით (f7—f6-სვლით).

ამრიგად აგრესიულობა ლაზიერის ფრთაზე, სადაც შაგებს სრულიადაც არ აქვთ სუსტი ადგილები, მოკლებულია რაიმე დადებით შედეგის მიღწევის ყოველგვარ საფუძველს. ასევე ყოველგვარ შანსებს მოკლებულია ცენტრში შეტევაც, სადაც შა-

გებს მტკიცე პოზიციის პირობებში სრულიად არა ჰყავთ სუსტი პაიკები.

მაშასადამე, თეთრებს დარჩენიათ თავისი ძალები მოწინააღმდეგის მეფის ფრთისაკენ წარმართონ. აქ მათ, მართლაც, უპირატესობა აქვთ, რადგან ფიგურათა შევიწროებული მდგომარეობა ხელს უშლის შაგებს თავის ძალების თავდაცვისათვის მოხერხებულად განლაგებას. ამასთან, თუმცა f6-სისუსტე არც ისე სერიოზულია, მაგრამ ესეც საკმარისია იმისათვის, რომ თეთრებმა შესძლოს მეფის ფრთაზე ერთ-ერთი ხაზის გახსნა (h ან g). ამიტომ თეთრები შეტევისათვის აუგუფებენ თავის ფიგურებს ამ ფრთაზე, მაგრამ ამას აკეთებენ ისე, რომ მუდამ იკონიონ ცენტრის რაიონში ოპერაციების წარმოების საშუალება. როდესაც ისინი საბოლოოდ გადასწყვეტენ მეფის ფრთაზე იერიშის დაწყებას, მათ უნდა ჩაეკრონ ცენტრი (d4—d5), მაგრამ ისინი არ ჩქარობენ ამას, რომ ამით დროებით აქაც შეინარჩუნონ შანსები. განვიხილოთ ახლა შაგების პერსპექტივები. საესვებით ცხადია, რომ მათ არაფრის წამოწყება არ შეუძლიათ არც მეფის ფრთაზე და არც ცენტრში. ამრიგად მათ დარჩენიათ იერიშის შესაძლებლობა, მხოლოდ ლაზიერის ფრთაზე, სადაც თეთრებს აქვთ სუსტი ადგილი e3 და, რო-

გორც შემდეგ დავინახავთ d3-  
უჯრედზედაც.

სტინიციმა საუცხოოდ იცის  
თავდაცვისა და შეტევის შეთან-  
ხმება. თავის მეფის ფრთის დასა-  
ცავად მას განკუთვნილი აქვს ფი-  
გურების მინიმალური რიცხვი  
(ძალთა ეკონომიის პრინციპი),  
რომ მთავარი ძალებით თავს და-  
ესხას თეთრების ლაზიერის  
ფრთას.

10.	d5 — d3	მე8 — ხ6
11.	მე2 — გ3	მფგ8 — ხ8
12.	0 — 0	ლდ8 — ე8

ამ სვლით თავისუფლდება მხედ-  
რისათვის d8-უჯრედი, რომ ამით  
მომზადდეს იერიში ე-პაიკით.  
ამასთანავე, ლაზიერს e8-უჯრედ-  
ზე უკავია საუკეთესო თავდაცვი-  
თი პოზიცია, ართმევს რა თეთ-  
რებს h5-უჯრედს.

13.	მა1 — e1	მე6 — d8
14.	მფ1 — e1	

თეთრების ორი უკანასკნელი  
სვლა ჯერ კიდევ არაფერს ამბობს  
მათი გეგმების შესახებ.

14.	. . .	e7 — e5
15.	მფ3 — d2	. . .

ეს სვლა, რომელიც f2—f4-  
სვლის შესაძლებლობას ჰქმნის,  
შეიძლება გავიგოთ, როგორც  
ოპერაციების მომზადება რო-  
გორც მეფის ფრთაზე, ისე ცენტრ-  
108

შიაც. მაგრამ აქ თეთრებს  
ჰქონდათ მოხერხებული შემთხვევა  
გამოეცვალათ ტაქტიკა. შავების  
უკანასკნელი სვლა დაკავშირებუ-  
ლია d5-უჯრედის მტკიცედ შე-  
სუსტებასთან. ამიტომ სავესებით  
დროული იქნებოდა 15. დე, რომ  
შემდეგ თავისი ფიგურებით დაე-  
კავათ d5-უჯრედი, რომლის და-  
უფლებინათვის ბრძოლა თეთრე-  
ბის სასარგებლოდ უნდა დამთავ-  
რებულიყო. მართალია, ეს 2-3  
სვლის საქმე არ იყო, ვინაიდან  
შავებს სერიოზული თავდაცვითი-  
რესურსები აქვთ, თუმცა თეთ-  
რების საბოლოო წარმატება ყო-  
ველგვარ ექვს გარეშეა, თეთრები  
მეტის მიღწევას ცდილობენ, მათ  
იმედი აქვთ შექნან გადამწყვეტი  
შეტევა, — და ძალიან სცდებიან,  
ვინაიდან შავების მეფის ფრთის  
სისუსტე უმნიშვნელოა, ამიტომ  
უფრო სწორი იქნებოდა დაგემა-  
ყოფილებულიყავით ზემოაღწერი-  
ლი მცირედი, მაგრამ ნამდვილი  
უპირატესობით.

მართალია, ტექსტში სვლაც  
აძლევს მათ რამდენიმედ გარკ-  
ვეულ შანსებს, მაგრამ სხვა გზები  
უფრო საიმედო იყო.

15.	. . .	მხ6 — ა4
16.	მე1 — e2	ბ7 — ხ5
17.	f2 — f4	მდ8 — e6

შავები აიძულებენ თეთრებს  
აირჩიონ გარკვეული გზა. თეთრე-

ბი იძულებული არიან d ან f-პაიკი წასწიონ წინ, რადგან e<sup>5</sup>-უჯრედზე გაცვლა მათ არაფერს მისცემს.

18. f4 — f5                    8e6 — d8  
19. d4 — d5                    . . .

კენჭი უკვე ჰყარეს! თეთრებს ჯერ კიდევ შეეძლოთ 19. d6-სვლით d5-უჯრედის სისუსტის გამოყენებაზე ეთაბაშნათ, თუმცა მათი f-პაიკის პოზიცია (f5, f4-ის მაგივრად), ამისათვის ახლა უკვე ნაკლებად ხელსაყრელია.

19. . . .                    8d8 — b7  
20. 8d2 — f3                    c5 — c4

შავეები ხ-ხაზის გახსნას უნდა ეცადონ. უხეში შეცდომა იქნებოდა დაუყოვნებლივი 20. . . . b4 21. c4! გამო, და თეთრები ჰქეტავენ პოზიციას. ახლა კი, როდესაც e3-პაიკი ბლოკირებულია, შავეების მიერ ხ-ხაზის გახსნა მხოლოდ დროის საკითხია (შეადარეთ ამას თეთრების f-პაიკის როლი, რაც თეთრებს გ-ხაზის გახსნის გარანტიას აძლევს). გარდა ამისა, e5 — c4 შეიცავს შესაძლებელ შემთხვევაში d3-უჯრედის სისუსტის გამოყენების მუქარასაც.

21. d3 — e2.                    8e7 — d8

ამ საშუალებით თამაშში შედის შავეების შეუუჯრედოვანი კუ.

22. 8f3 — h4!

შავეების ფიგურათა შევიწროებული მდგომარეობის გამოსაყენებლად გაანგარიშებული, საუცხოო შეტრევითი სვლაა. თეთრები იმუქრებიან უმაღლვე გადაწყვიტონ პარტიის ბედი თავის სასარგებლოდ 23. 8h5 ლე7 24. 8g6+ და შავეების მეფე საშამათო ბადეში ხვდება. ამიტომ შავეების შემდეგი სვლა იძულებითია.

22. . . .                    8g7 — 8g6  
23. 8e2 — 8g4                    . . .

არა f5-პაიკის დაცვის მიზნით (რაც კარგად არის დაცული ორი მხედრით), არამედ, რომ აიძულონ შავეები გაარკვიონ მდგომარეობა. თეთრები იმუქრებიან: 24. 8f g h g 25. 8 : d7 ლ : d7 26. 8 : 8g +.

თეთრების ამ სვლის უარყოფითი მხარე d3-უჯრედის დაუცველობაა.

23.                                    8g — 8g5

რასაკვირველია, არა 23. . . . 8f, რის შემდეგ f5 შეიქნებოდა თეთრების შეტრევისათვის საუცხოო დასაყრდენი პუნქტი.

24. 8h4 — f3                    8b7 — c5

ახლა შავი მხედარი d3-უჯრედზე ხვდება, სადაც ის ორ მიიშენე-



ლოვან ფუნქციას ასრულებს. ჯერ ერთი, ის ემუქრება ხ2-პაიკს, და თუ თეთრები დაიცავენ მას მეორე ეტლით (25. . . . მძ3 26. მეე2), მაშინ შესაძლებელი იქნება კომბინაცია: 26. . . . მძ : ხ2 27. მ : ხ2 მ : ე3 და შავები ორ მხედარში ეტლსა და ორ პაიკს იღებენ, რაც საერთოდ არ არის საკმაო კომპენსაცია, მაგრამ ამ შემთხვევაში შავ პაიკთა ძლიერი პოზიციის გამო, ეს ხელსაყრელი მათთვის. მეორე ის, რომ მხედარი f4-უჯრედს ეუფლება, რის შემდეგ მეორე მხედარი d3-ზე გადადის.

თეთრებს, რომ ამ მუქართა ხელის შეშლაზე ეფიქრათ,—მათ დიდი ხნით უნდა შეეწყვიტათ შეტევა; მაგ.: 25. მეე2 მძ3 26. მედ2 ქა5 27. ქh5 ლე7 28 მე2 (ე3-ის დასაცავად შა : ხ2-ის შემთხვევაში); ან 26. ლა1 ქა5 27. ხ4 ქნ 28. ქ : ხნ მ : ხნ 29. მე1 მქ4 და შემდეგ 30. . . . ა5, ორივე შემთხვევაში თეთრებისათვის მძიმე თამაშით.

აი რისთვის აიჩიოს თეთრებმა პაიკის მიცემა და შეტევის გაგრძელება.

25. ხ2 — h4

მეფის ფრთაზე შეტევის გასაძლიერებლად ხსნის ხაზებს.

25. . . . გ5 : h4

26. მქ3 : h4 მან — d3

27. მელ — f1

ვინც „ა“ სთქვა, მან „ბ“-ც უნდა სთქვას 27. მეე2 მძ : ხ2 28. მ : ხ2 მ : ე3 პარტიას სულ სხვა მიმართულებით წაიყვანდა. (იხ. შენიშვნა მე-24 სვლაზე).

27. . . . შა4 : ხ2

28. ლd1 — f3 კძ8 — ხ6

29. მშე1 — h2 მწ8 — გ8

აქ შავებს e3-კუს გაცვლა შეეძლოთ, მაგრამ ისინი არ ცდილობენ ამას, იმიტომ, რომ ამ კუს წასვლის შემდეგ მათი კუ ხნ ხელს უშლის მh1—და მშე1 მანერის მეოხებით ეტლით h-ხაზის გამოყენებას.

30. ქე3 — h6 ლე8 — e7

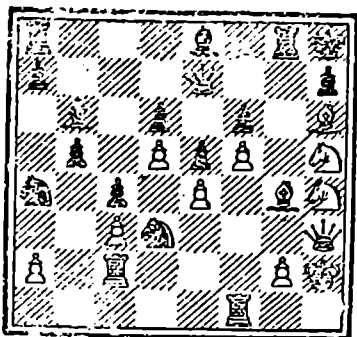
31. მგ3 — h5

ეს ერთის შეხედვით თითქოს ფიგურების უშიზნო დაგროვება h-ხაზზე, ნამდვილად მეტად მწვავე კომბინაციის მომზადებას წარმოადგენს.

31. კძ7 — e8

ეს კუ აუცილებელია როქის დასაცავად, რადგან, მაგ., 32. ლh3—შემდეგ მუქარა იქმნებოდა 33. მგნ+hგ 34. მ : f6! და ა. შ.

32. ლf3 — h3 მბ2 — a4



თეთრები

შეუძლიათ თუ არა თეთრებს აქ მოგება 33. მგნ+სელით? ამ კითხვაზე პასუხის გაცემა მხოლოდ ზედმიწევნით ანალიზს შეუძლია. აი ძირითადი ვარიანტები.

I) 33. მგნ+ღგ? 34. მ : f6! მგ7 (ერთადერთი თავდაცვაა ქფ8+მუქარისაგან) 35. ქ : გ7++ მფ : გ7 36. ლh7+მფ : f6 37. ფგ+მf4 38. ლh4+ და თეთრები ლაზიერს იგებენ.

II) 33. მგნ+ქ : გნ 34. ფგ მ : გნ 35. მ : f6 მ : f6 36. ქგ5 მafმ (თუ 36. . . მf4, მაშინ 37. ლh4 მafმ 38. გ3.) 37. მ : f6 მ : f6 38. ქf5 მფგ8 (h7-პუნქტის დაცვა შეუძლებელია) 39. ქ : f5 ლ : f6 40. ლ : h7+შავებისათვის მეტად მძიმე მდგომარეობით, მაგრამ 36. : . . . მafმ-სელის მაგივრად შავებს უფრო უკეთესად შეუძლიათ თამაში 36. . . . მ : f1! 37. ქ : e7

ქგ1 + 38. მფგ3 (38. მფh1-სელის შემთხვევაში შავებს ყაიმი უკვე აქვთ) 38. . . . მგ8 (მf4—მუქარით) 39. ლh4 (ქფ8+მუქარით). 39. . . . მგნ 40. ქგ5 მც5 41. ქf5 მ : f5 42. ef მ : გ5+ და ა. შ.

თეთრებს შეუძლიათ ითამაშონ კიდევ ამრიგად:

III) 33. მგნ+ ქ : გნ 34. ფგ მ : გნ 35. მ : f6 მ : f6 36. ქგ5, რომ 36. . . . მafმ-სელის შემდეგ გააგრძელონ 37. მ : f6 მ : f6 38. ქf5 და ა. შ. ისე, როგორც მეორე ვარიანტში. მაგრამ ამ შემთხვევაში შავებს საუცხოო პასუხი აქვთ 36. . . . მf4!, რომელიც 37. ქ : f6+ლ : f6 38. მ : f6 მ : h3 39. ქ : h3 შემდეგ ამარტივებს მდგომარეობას და პარტია გადაჰყავს ენდშპილში, სადაც შავებს ზედმეტი პაიკი ჰყავთ.

ამრიგად, ეს კომბინაცია თეთრებს არავითარ მოგებას არ აძლევდა.

სტეინიცმა სწორად შუაფასა პოზიცია: ეტლი გ8, კუ e8, და ლაზიერი e7 სწორედ საკმაო გამოდგა მის დასაცავად. მაგრამ, როგორც ყველაფერი თითქოს ძაფზე ჰკიდია, არ უნდა ვიფიქროთ, რომ მან სიზუსტით გამოსთვალა ყველა აქ შესაძლებელი ვარიანტები: მხოლოდ მახვილმა გრძნობამ უკარანახა მას, რომ თავდაცვა უნდა ზონახულიყო— და ეს საკმარისი იყო.

ლასკერის ეს და შემდეგი სვლა მის რამდენიმედ დაბნეულობის მაჩვენებელია. თეთრებს არ შეუძლიათ შეტევის გაძლიერება, რადგან ფ-პაიკით წინსვლას კარგი არაფერი მოსდევს. ამიტომ სჯობდა ზემოთ ნაჩვენებ კომბინაციის არჩევა (33. მცნ+), რაც უკეთესად თამაშის შემთხვევაში მას ყაიმს აძლევდა.

ტექსტში სვლა შეიძლება 33. . . . კდ7?-სვლის იმედით იყოს გაკეთებული, მაგ.: 34. მცნ+ღგ 35. მ : f6 ეგ7 36. ქ : გ7++ მგ : გ7 37. ლh7+მფ : f6 38. ლ : გნ×ან 37. . . . მფ8 38. ლგ8×.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 33. . . .    | მა4 — e5 |
| 34. მც2 — e2 | მც5 — d7 |
| 35. გ2 — გ3  |          |

თეთრები უკან იხევენ, ეს კი ნიშნავს, რომ მათი პარტია სტრატეგიულად წაგებულია. საკითხი იმაშია, შესძლებენ თუ არა ისინი ლაზიერის ფრთის დანგრევისაგან თავის დაღწევას? ტექსტში სვლით თეთრები მh4 — გ2 — e3-სვლებს ამზადებენ. პარტიის შემდგომი სტადია განსაკუთრებით ახსნა-განმარტებას არ მოითხოვს.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 35. . . .    | a7 — a5  |
| 36. მh4 — გ2 | b5 — b4  |
| 37. მგ2 — e3 | მა8 — e8 |
| 38. მa3 — d1 | b4 ; c3  |

კიდევ უფრო ძლიერი იქნებოდა ხ4—ხ3 და მ7c5, მაგრამ სტენინციის მიერ არჩეული გაგრძელებაც საკმარისია მოგებისათვის.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 39. მd1 : e3 | ქb6 — d4 |
| 40. ქh6 — d2 | მd7 — e5 |
| 41. ლh3 — h4 | ქe8 : h5 |
| 42. ქf3 : h5 | მე8 — b8 |
| 43. მე3 — b1 | მე5 — a4 |

შავები სწირავენ ა-პაიკს, რომ ამით დააჩქარონ თავის გამსვლელი პაიკის წინსვლა.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 44. ქd2 : a5  | მb8 — a8 |
| 45. ქa5 — d2  | e4 — e3  |
| 46. ქd2 : e3! | . . .    |

თუ არა ეს გონებამახვილური კომბინაცია, რის შედეგად თეთრები მხოლოდ ხარისხს კარგავენ, ისინი უმაღლე აგებდნენ პარტიას (მეც8 და e3—e2 გამო).

- |              |          |
|--------------|----------|
| 46. . .      | მა4 : c3 |
| 47. მb1 : e3 | ქd4 : c3 |
| 48. მf1 — f3 | მd3 — e1 |
| 49. მე2 — e2 | მe1 — a2 |
| 50. მf3 : e3 | მა2 : e3 |
| 51. მე2 : e3 | . . .    |

მდგომარეობა რადიკალურად შეიცვალა. თეთრებმა ხარისხის შეწირვით თავიდან აიცილეს შავების e-გამსვლელი პაიკის საშიშროება.

შავების წინ ახლა ძნელი ამოცანა დგას—გამარჯვების მოპოვება მეფის ფრთაზე.

51.

მგ8 — c8

უფრო მშვიდი იყო 51. . . .  
მგ5 თეთრების შეტევის ყოველ-  
გვარი შესაძლებლობის ლიკვიდა-  
ციით.

52. მც3 — b3

მა8 — a2+

53. მ3h2 — h3

მა2 — e2

უკეთესი იყო 53. . . მა1,  
რაც აიძულებდა 54. კვ3-სელას.

54. მხ3 — b6

კონტრშეტევის ცდა, რაც თეთ-  
რების ერთადერთ შანსს წარმო-  
ადგენს!

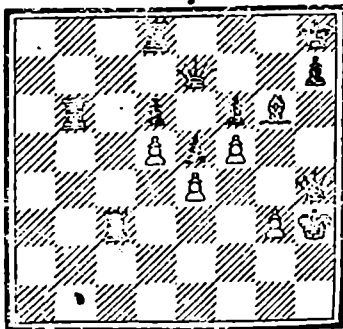
54. . . . მც2 — e3

55. ძხ5 — გ6 მც8 — ძ8??

შევები ხაფანგში მოჰყვენენ. ამის  
მაგიერად, როგორც თავდაცვით  
სელას მ3c7, ასევე შემტევიით  
მც1-ს მათთვის გამარჯვება უნდა  
მოეტანა (იხ. დიაგრამა).

56. მხ6 — b7l ლe7 : b7

შევები



თეთრები

არ შეიძლება 56. . . . მც7

57. მ : c7 ლ : c7 58. ლf6+ მფგ8

59. კვ7+ და ა. შ.

57 ლh4 : f6+ ლb7 — გ7

არ შეიძლება 57. . . . მფგ8

58. ლ : ძ8+ მფგ7 59. ძh5 და

ა. შ.

58. ლf6 : ძ8+ ლგ7 — გ8

59. ლძ8 — f6+

ყაიმი.

№ 23

ჰოლანდიური პარტია

ბადენ-ბადენი 1870 წ.

ნეიმანი

ბტენიცი

1. ძ2 — ძ4 f7 — f5

2. e2 — e4 . . .

ეგრეთ წოდებული „სტაუნტონის  
გამბიტი“, რომლის სისწორე  
არ არის საბოლოოდ განმტკიცე-  
ბული.

2. . . . f5 : e4

3. მხ1 — e3 მგ8 — f6

ეუღია, რასაკვირველია, 3. . . .  
ძ5? 4. ლh5+ და 5. ლ : ძ5-  
სელების გამო.

4. ჯc1 — გ5 c7 — e6

არც ახლა შეიძლება 4. . . . ძ5  
5. კ : f6 ef 6. ლh5+ და 7.  
ლ : ძ5.

ტექსტში სელის მაგიერად ახ-  
ლა უკეთესად 4. . . . გ6-სელა  
იფელბა.

5. ძგ5 : f6 . . .

აქ ნათლად ჩანს განსხვავება  
დებიუტის მაშინდელი და თანა-

მედროვე გაგებათა შორის. ძველად, პირველ ყოვლისა, პაიკის უკან დაბრუნებას ცდილობდნენ, ახლა კი, პირიქით, თამაშს 5. f3-სვლის წმინდა გამბიტურ სტილით ანვითარებენ და უფრო ჩქარ განვითარებას და მეტ თავისუფალ თამაშს პაიკის საკმაო კომპენსაციად სთვლიან.

5. . . . e7 : f6

6. g3 : e4

თეთრებმა პაიკი დაიბრუნეს, მაგრამ, საეკვოა, რომ მათ შესძლონ მდგომარეობის გათანაბრება. შავებს ორი კუს უპირატესობა აქვთ (რაც იმ დროს ჯერ კიდევ არ იყო სათანადოთ შეფასებული), თეთრებს კი, სამაგიეროს დაპირისპირება არ შეუძლიათ.

6. d7 — d5

თეორია აქ კიდევ უფრო ძლიერ გაგრძელებას გვიჩვენებს: 6. . . . ლხ6, რადგან ცუდი მაშინ 7. ლe2 ლ : b2 8. მძ6++ მშძ8 9. ლe8 + მშე7 10. ლc8+ მშ : d6 11. მძ1 გ6 (მგ7 მუქართით) 12. ლe8 ლc3+ 13. მძ2 (ან 13. მშე2 ლ : e2+ და ა. შ.) 13. . . . ლ : d2+ 14. მგ : d2-ქნ6+, და იგებენ.

7. g4 — g3 ლd8 — b6

8. ლd1 — e2+ მშე8 — f7

შავები თავის სურვილით უარს ამბობენ როქის შესაძლებლობაზე, 114.

რადგან f7-უჯრედზე მეფე სრულიადაც არ დგას უარესად, ვიდრე გ8-უჯრედზე. გარდა ამისა, მუქარაა ქხ4+ და მე8.

9. 0 — 0 — 0 მხ8 — a6

10. ლe2 — f3 გ7 — g6

არ უშვებს მფ5-სვლას, რაც ადრე თუ გვიან შავების ერთ-ერთი კუს გაცვლას გამოიწვევდა.

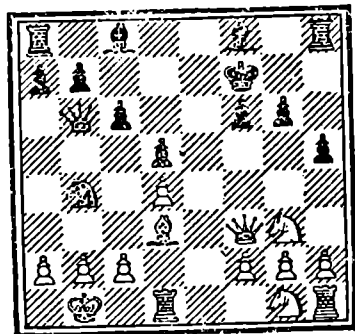
11. ქf1 — d3 მა6 — b4

12. მშე1 — b1 . . .

თეთრებისათვის არ არის მაინც და მაინც საპირო კუს შენარჩუნება, რადგან მათ სულერთია მხოლოდ ერთი კუ ჰყავთ!

12. h7 — h5!

### შავები



თეთრები

ეს სვლა გვიჩვენებს, თუ რამდენად მახვილი მოაზროვნე იყო სტინიცი, და რამდენად ღრმად

დაეუფლა ის საქადრაკო მექანიკის საიდუმლოებას.

რაში მდგომარეობს კუს უპირატესობა მხედრის წინაშე? იმაში, რომ მას შორიდანაც შეუძლია გავლენა იქონიოს ბრძოლაზე იმ დროს, როცა მხედარი მხოლოდ ახლო მანძილზე მოქმედებს. როგორ უნდა გამოიყენოთ საუკეთესოდ კუს უპირატესობა? ამისათვის საპირთა რამდენადაც შესაძლებელია, მოწინააღმდეგის მხედრის შევიწროება, შემდეგ ხელი შეუშალოთ მის თამაშში შექრას. ამისათვის ყველაზე ხელსაყრელი პაიკებია: ასეთია h7 — h5-სვლის დანიშნულება, რომელიც აზნადებს h5 — h4-სვლას (გზადაგზა კვ4 მუქარით).

სტეინიცი ამ პარტიაში გვიჩვენებს; თუ როგორი ოსტატობით იყენებდა იგი ორი კუს ძალას.

13. h2 — h3

არ უშვებს 13. კვ4-სვლას.

13. . . . h5 — h4

14. მვ3 — e2 მh4 : d3

ხელს უშლის კ : გნ+სვლით შესაძლებელ გართულებებს.

15. მდ1 : d3 ძe8 — f5

16. მდ3 — h3 ლხ6 — e7 --

17. მe2 — f4 კფ5 — e4

18. ლr3 — g4 კe4 — f5

სტეინიცი მუდამ აუჩქარებლად და მოფიქრებულად ამუშავებდა თავის გეგმას, და დროის მოსაგებად ის სიამოვნებით იმეორებდა სვლებს. ამ ტაქტიკას კიდევ ის დადებითი მხარე ჰქონდა, რომ მოწინააღმდეგეები, რომელნიც ხვდებოდნენ ამას, და რომელთაც არ სურდათ მისთვის დახმარება გაეწიათ, ხშირად სვლათა განმეორების ასაცილებლად უარეს სვლებსაც კი აკეთებდნენ.

19. ლგ4 — f3 კფ8 — d6

20. მგ1 — e2 ა7 — a5

შაგების მე-12 სვლის ანალოგიური იერიში, რომელიც ამ შემთხვევაში არა მხედარს, არამედ ეტლს ავიწროებს. მისი ნამდვილი მიზანი მაინც. თეთრი მხედრებისათვის უჯრედების წართმევაა. მართალია, ამის შედეგად შეიძლება წინწასულ პაიკების დასუსტება, მაგრამ ამაზე უფრო ადრე მოწინააღმდეგის ჩამორჩენილი პაიკების სისუსტე უნდა გამოიყენებინდეს. ასე, მაგალითად, მეფის ფრთაზე შავი h4-პაიკი ძალიან წინ არის წასული, მაგრამ თეთრების გ2-პაიკი მაინც მასზე სუსტია; თუ ის წაიწვეს გ4 ან გ3-უჯრედზე, მაშინ hg გაცვლის შემდეგ სუსტი აღმოჩნდება გ3-პაიკი. რასაკვირველია, პაიკთა წინსვლა ყოველთვის კი არ იძლევა ასეთ ხელსაყრელ პოზი-

ციას; მაგრამ უნდა მივიღოთ, რომ თუ მას მოწინააღმდეგის პაიკთა პოზიციის დასუსტება მოსდევს, მაშინ ორი კუს შემთხვევაში პაიკთა ასეთი წინსვლა ხელსაყრელად უნდა ჩავთვალოთ, ვინაიდან მიღებული პოზიციის გამოყენება უფრო ადვილი იქნება ორი შორს მომქმედი კუთი, ვიდრე მხედრებით.

მეორეს მხრივ უნდა შევინიშნოთ, რომ მხედრები საყრდენად უკეთესად იყენებენ სუსტ უჯრედებს, რომლიდანაც მათი განდევნა შეუძლებელია. ამიტომ პაიკები ისე უნდა წავწიოთ წინ, რომ რაც შეიძლება ნაკლები სუსტი უჯრედები შეიქმნას. ცხადია, რომ ამ მიზნისათვის ყველაზე ხელსაყრელია გარე პაიკები, რადგან გარე პაიკით ყოველი სვლა მხოლოდ ერთ უჯრედს ასუსტებს (ახალ პოზიციაში მის გვერდით მდებარეს), იმ დროს, როცა ყოველი სხვა პაიკებით სვლა ასუსტებს ორ უჯრედს (სწორედ ამ ტაქტიკას ატარებს სტეინიცი მოცემულ პარტიაში: მოწინავედ მას 2 და 11-პაიკები ჰყავს, იმ დროს როცა დანარჩენები მათგან რამდენიმედ ჩამორჩენილნი არიან. 6-5-სვლით შავებმა არ უნდა იჩქარონ, რადგან ეს გადაპრით დაასუსტებდა f5-პუნქტს (თუ იმაზე არ ვილაპარაკებთ, რომ დაუყოვნებლივ 20. . . . 6-5-ის შემთხვევაში 21. 8 : d5! სვლით

თეთრები მოიგებდნენ). მხოლოდ მას შემდეგ რაც f5-უჯრედი დაზღვეული იქნება თეთრების მოსალოდნელი შექრისაგან შესაძლებელი გახდება 6-5.

21. . . . e1 — g1                    u5 — a4  
 22. . . . e3 — e3                    a8 — e8

- (კული იყო 22. . . . a3 23. b3 და თეთრებს არ ეყოლებოდა სუსტი პაიკები, მაშინ, როდესაც შავი a3-პაიკი სუსტია. მართალია, მაშინ დასუსტდებოდა e3-უჯრედი, მაგრამ, ვინაიდან შავებს მხედარი არა ჰყავთ, ამიტომ მისი გამოყენება კუთი ძნელი იქნებოდა.

23. . . . g2 — g3                    f5 — e4  
 24. . . . f3 — g4                    e4 — f5

- წინა შემთხვევის მაგვარი სვლა-თა განმეორების ცდა.

25. . . . e3 : e8

თეთრებს არ სურთ მექანიკურად სვლების განმეორება. ამასთანავე 25. f3 0 : e3 26. f : e3 e8 27. f3 (არ შეიძლება 27. f3, 27. . . . 6-5-სვლის გამო) სვლებითაც იგივე მდგომარეობა შეიქმნებოდა, როგორც პარტიაშია. \*

25. . . . e8 : e8

ორი ეტლის ლაზიერში გაცვლა (25. . . . f : g4 26. 0 : h8)

შავებისათვის ხელსაყრელი არ იქნებოდა.

26. ლგ4 — f3      ლc7 — a5

ლდ2-უჯრედზე შემოპრის მუქა-რიით.

27. ვშხ1 — c1      ლა7 — a6

28. . . . ლc4 მუქარით სამ-მაგი დარტყმის მუქარით a2, c2 და (29. მც3-სელის შემთხვევაში) d4-უჯრედზე.

28. ვი2 — c3      ბ7 — ხ5

ასუსტებს c5-უჯრედს, რის ნაყოფიც მე-51-სელაზე გამოჩნდება. მაგრამ შავებს აქვთ კარგი საფუძველი არ ეშინოდეთ ამ დასუსტების: ჯერ ერთი, შავების დაწინევა იმდენად ძლიერია, რომ თეთრებისათვის ნაადრევეა მხედრით c5-უჯრედის დაუფლებაზე ოცნება; მეორე, თეთრი მხედრის c5-უჯრედზე მიღწევის შემთხვევაშიაც, შავებს შეუძლიათ მისი d: c5-სვლით გაცვლა. მართალია, მაშინ შავები დაკარგავენ ორი კუს უპირატესობას, მაგრამ სამაგიეროდ თეთრები მიიღებენ სუსტ c5-პაიკს; მესამე, c5-უჯრედის სისუსტე, მისი შავი მეფის პოზიციიდან სიშორის გამო, არც ისე საშიშია შავებისათვის. (გაცილებით საშიში იქნებოდა, მაგ.; სისუსტე f5-უჯრედზე).

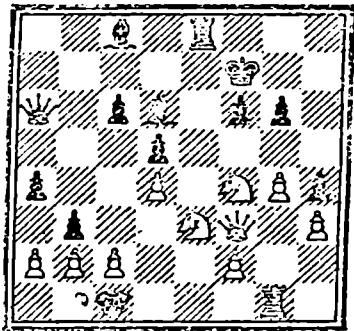
29. გ3 — გ4

ახლა თეთრების გ-პაიკი არ არის უკვე სუსტი, მაგრამ სამაგიეროდ დასუსტდა h-პაიკი.

ცხადია, რომ ცული იქნებოდა 29. გh 29. . . . b4 და 30. . . . და ლc4-სვლების გამო.

29. . . .      კf5 — c8  
30.    ვc3 — d1      ბ5 — ბ4  
31.    ვd1 — c3      ბ4 — ბ3!

შავები



თეთრები

შავები ზედმიწევნით თანმიმდევრობით თამაშობენ, ისინი თავისი პაიკთა პოზიციის გაუარესებით ასუსტებენ მოწინააღმდეგის პაიკებს. ამასთანავე ისინი ხსნიან ხაზებს შეტრევისათვის.

32. : a2 — a3

იძულებითია, თეთრებს არ შეუძლიათ ორჯერ ხ3-ზე აღება ლa1 + სელის გამო.



32 . . . b3 : c2  
 33. გ4 — გ5 f6 — f5

ახლა მეფის ფრთაზე პაიკთა პოზიცია ფიქსირებულია. შეჯამების შედეგად: სუსტია თეთრების ყველა პაიკი, შავების h4-პაიკი და e5-უჯრელი.

34. მe3 : c2 ლa6 — c4  
 35. მf4 — გ2 მე8 — e2  
 36. მგ2 — e1

უარესი იქნებოდა 36. მe3 ლh5, და შემდეგ f5—f4 და შესაძლებელ შემთხვევაში f5.

36. f5 — f4

ახლა f5-უჯრელის კუსათვის განთავისუფლებაც მეტად ხელსაყრელია შავებისათვის, თუმცა არავითარ გადამწყვეტ შედეგს არ იძლევა, რადგან შავებს ლაზიერთა გაცვლის აცილება მხოლოდ უკან დახევით შეუძლიათ.

37. მფe1 — d1 მე2 — c4  
 38. მo1 — გ2 ლe4 — b3

ახლა ლაზიერების გაცვლა თეთრების მხრივ შეუძლებელია, უმნიშვნელოვანესი d4-პაიკის დაკარგვის გამო.

39. ლf3 — c3 ლb3 : c3  
 40. h2 : c3 . . .

ცხადია, რომ შემდგომი ენდ-

შპილი შავებისათვის არის ხელსაყრელი. ორივე მხარეს ჰყავს სუსტი პაიკები, ეს კი აღიღებს კუთა ღირებულებას. გარდა ამისა, შავები მეტ სივრცეს ეუფლებიან.

40. . . . კe8 : h3  
 41. f2 — f3

კუდი იქნებოდა უმაღლვე 41. მ : h4 f3! 42. მ : f3 კგ4 43. მce1 მ : e1 + — გამო.

41. . . . მე4 — e8  
 42. მგ2 : h4 მე8 — h8  
 43. მh4 — გ2 მh8 — h5  
 44. მგ2 — e1 კh3 — f5

არ უშვებს მდ3-სვლას

45. მე2 — b4 კf5 — d7

იძულებითი სვლაა.

46. მგ1 — გ2

46. მდ3-სვლაზე შავები მh2-სკლით გადაუჭირდნენ თეთრ მეფეს-გზას, რის შედეგად აუცილებლად თეთრები ერთს ან რამდენიმე პაიკს დაკარგავდნენ.

46. მფf7 — e6

შავებს შეფე f5-უჯრელზე გადაჰყავთ, რის შემდეგ გ5-პაიკი აუტკლიებლად უნდა დაიღუპოს.

47. მე1 — d3 მფe6 — f5  
 48. მდ3 — b2 . . .

რასაკვირველია, კული იქნებო-  
და 48. მც5 კ : ც5 და 49. . . .  
მ : გ5 გამო.

48. . . . მხ5 — ხ1+!

შეცდომა იქნებოდა: 48. . . .  
მ : გ5 49. მ : გ5 + მფ : გ5 50.  
მ : ა4 და შემდეგ 51. მხ6, რის  
შემდეგ ა-გამსვლელი პაიკი შა-  
ვებისათვის ფრიალ საშიში გახ-  
დებოდა.

49. მფd1 — c2 მხ1 — a1

50. მხ2 : ა4 მა1 : ა3

მდგომარეობა მეტად გამართიე-  
და; ორთავე მხარის სუსტი პაი-  
კები გაიცვალა. შავებს მაინც  
უპირატესობა აქვთ, რადგან გ5-  
პაიკი წინანდებურად სუსტია, და  
შავი ფიგურები უკეთესად დგანან.

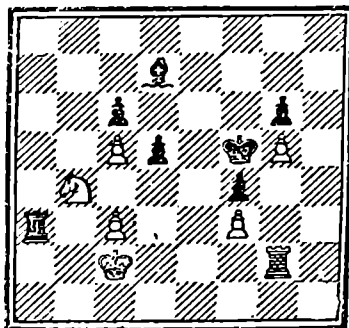
51. მა4 — c5 კd6 : c5

ეს გაცვლა აუცილებელია, რად-  
გან თეთრი მხედრები მეტად აქ-  
ტიურ პოზიციის დაჭერას იმუქ-  
რებიან, მით უმეტეს, რომ საბრ-  
ძოლო ასპარეზის შემცირება (ა,  
ბ და ხ-ხაზებზე პაიკთა გაცვლის  
შედეგად თითქოს შემცირდა c2—  
c6—g6—g2 მოცულობამდე) ხელს  
უწყობს მხედრების გაძლიერებას.

მაგრამ შავებმა უკვე საკმაო  
უპირატესობა მიიღეს, რომ შესძ-  
ლონ მოგება ორთავე კუს გარე-  
შეც.

52. d4 : e5

შავები



თეთრები

52. . . . d5 — d4

ახლა შავები ძლიერ გამსვლელ  
პაიკს ქმნიან, რომელსაც მეფით  
დახმარებას გაუწევენ.

53. c3 : d4 მა3 : f3

54. d4 — d5 . . .

ეს უნდა მოესწროს მანამდე  
შავი მეფე e4-უჯრედზე გადავა!

54. . . . მფ3 — g3

ეს უკეთესია, ვიდრე 54. . . .  
cd 55. c6 და შემდეგ 56. მ : d5.  
თეთრებმა მიიღეს გაორებული  
პაიკი c, რომელიც ჯერჯერობით  
შავებისათვის საშიში არ არის.

55. მგ2 — f2 f4 — f3

56. . . . d5 : e6 — კd7 — e6

57. მფc2 — d2 . . .

სხვანაირად, მე2-სელით პაიკი  
ლაზიერად გაღის.

57. . . . გზ5 — e4

58. მf2 — f1 . . .

ზუადდება მე1+. შავები მოგე-  
ბას იმუქრებოდნენ უბრალოდ მ : გ5  
და მ : e5-სელებით.

58. . . . მგ3 — გ2+

59. გზმ2 — e3 მგ2 — e2

60. e6 — e7 მე2 — e3+

61. გზe3 — d2 მე3 — e2+

მესამეჯერ—სვლათა განმეორე-  
ბის იგივე მოტივი, რომელსაც  
თეთრები კვლავ გაუბრბიან (იხ.  
შენიშვნა მე-18 და მე-24 სელებ-  
ზე).

62. გზმ2 — d1

გზe3-სვლას შავები უმეპელოდ  
f3—f2 უპასუხებდნენ.

62. . . . კe6 — ხ3+

63. გზმ1 — e1 კხ3 — e6

კვლავ იგივე მოტივი და თეთ-  
რები კვლავ გაუბრბიან სელების  
განმეორებას.

64. მხ4 — e2 კe6 — e8

გზმ1 შავები ითამაშებდნენ კგ4  
და ზომზადების შემდეგ f3—f2-  
სვლას.

65. გზe1 — d1 კe8 — გ4

66. e5 — e6 გზe4 — f4

67. მე2 — d4 მე2 — e8

68. გზმ1 — d2 მე8 — e8?

შავები ცდილობენ უბრალოდ  
მოგებას, მაგრამ ვერ აწჩევენ  
მარტივ ტაქტიკურ მანევრს: თუ  
ახლა მაგ.: 69. გზმ3, უმაღვე  
მ : e7, მაშინ 70. მ : f3+! კ : f3  
და 71. მe6+.

ადვილად იგებდნენ შავები:  
68. . . . გზგ3 (69. მე1+  
გზმ3), თეთრებს მათი მეფის  
იზოლირების გამო f3-პაიკში ფი-  
გურა უნდა მიეცათ.

ტექსტში სვლის შემდეგ პარ-  
ტია ყაიმით უნდა დასრულებულ-  
ყო.

69. გზმ2 — d3 გზf4 — გ3

70. მf1 — გ1+ გზგ3 — f4

ახლა გზმ3-სვლას მოჰყვებოდა  
71. გზe3! (იმის შედეგი, რომ შა-  
ვი ეტლი უკვე არ უშლის თეთრ  
მეფეს).

71. მე1 — f1 გზf4 — გ3

72. მf1 — გ1+ გზგ3 — f4

73. მე1 — f1 . . .

ახლა კი თეთრები თანხმდებიან  
სვლათა განმეორებას, რითაც ისი-  
ნი ხელს უშლიან f-პაიკის წინ-  
სვლას.

73. მე8 — e8

ეტლით e-ხაზზე დაბრუნებით  
შავები სცნობენ თავის შეცდო-

მას, მაგრამ ზათ უკვე ორი მნიშვნელოვანი ტემპი დაჰკარგეს.

74. მზძ3 — e4

ახლა მეფე ასწრებს თავის გამსვლელ პაიკთან მისვლას.

74. . . . მზწ4 — e3

75. მძ4 : f3 ძვ4 : f3

76. მf1 : f3+ . . .

საკირო იყო e8-უჯრედის დამცველ კუს მოსპობა, ახლა თეთრებს ყაიმი განაღდებულა აქვთ.

76. . . . მზვ3 : f3

77. მზც4 — d5 . . .

ზუსტად არის ნათამაშევი. შეცდომა იქნებოდა 77. მზხ5 ან 77. მზც5, მზც4, 78. მზხნ მზძ5 79. მვხ7 მზძ6 80. e8ლ ე : e8 81. მზ : e8 მზ : e6 და შაეები იგებენ.

77. მც8 — d8!

ერთადერთი შანსია! თუ ახლა 78. მზძ6, მაშინ მზც4 79. მზძ7 მზძ5 და ა. შ. როგორც წინა შენიშვნაში მოყვანილ ვარიანტი. შაეების სვლის აზრი იმაში მდგომარეობს, რომ ისინი თეთრებს არ აძლევენ, მეფით ეტლზე შეტრევის გზით ტემპის მოგების საშუალებას.

78. მზძ5 — e5!

ყაიმის მიღწევის ერთადერთი საშუალება.

78. . . . მზწ3 — e3

შავი მეფის ყოველივე სხვა სვლაზე (მაგ.: მზვგ4) თეთრები ითამაშებდნენ მზც6 და მზძ7 და თეთრები ვერ ასწრებდნენ მეფით ძ5-უჯრედის დაკავებას.

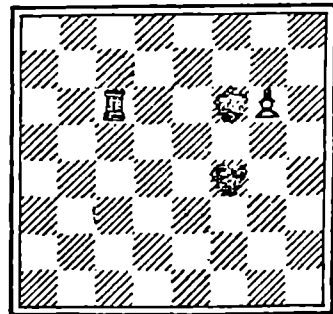
თეთრების უკანასკნელი სვლის ძალა იმაშია, რომ მათი მეფე ერთდროულად ორ ფუნქციას ასრულებს: ის იცავს გ-პაიკს და იმავე დროს ასწრებს e-პაიკის დახმარებასაც. შაეები თავის პასუხით აიძულებენ თეთრებს გაარკვიონ პოზიცია.

79. მზც5 — f6

იძულებითია, მაგრამ ყინიშისათვის საკმარისია.

e-პაიკის ბედის ანაბარად დატოვებით, თეთრები კომპენსაციას მეორე ფრთაზე იღებენ.

შაეები



თეთრები

79. . . . მახ — c8  
 80. მზნ : გ6 მზმ3 — f4  
 81. მზგ6 — f6 მე8 : c7  
 82. გ5 — გ6 მე7 : c6+  
 (იხ. ღიაგრამა 121 გვერდზე).

ეს ეტლის პაიკის წინააღმდეგ ენდშპილი სამაგალითოა. შავი მეფე ვერ ასწრებს გ-პაიკის შეჩერებას. სტეინიცი თავის უკანასკნელ შანსს მიმართავს.

83. მზნ — f7 მზფ4 — f5  
 84. გ6 — გ7 მე6 — c7+  
 85. მზფ7 — f8 მზფ5 — f6i

თუ ახლა 86. გ8ლ, მაშინ მც8× მაშ, საკითხი ამოწურულია? ირკვევა, რომ არა.

86. გ7 — გმ3+  
 თეთრები გადარჩა!

86. . . . მზნ — e6  
 87. მგ8 — h6 მე7 — h7  
 88. მh6 — გ47 . . .

პარტიის წამგები საბედისწერო შეცდომაა. არ შეიძლებოდა თეთრებმ:სათვის მხედრის მეფისაგან განცალკევება 88. მგ8-სვლით შავებს ყაიმი ჰქონდათ, მაგ.: 88. . . . მფ7+ 89. მზმ8 მფ1 (მა7 90. მზფ8) 90. მh6 მგ1 (მh1 91. მგ8.) 91. მზფ8 და შემდეგ მგ8.

88. . . . მh7 — h4  
 89. მგ4 — e3 . . .

არ შეიძლება, რასაკვირველია, 89. მფ2 მფ4 + სვლის გამო.

89. . . . მh4 — e4  
 90. მმ3 — d1 . . .

ცხადია, რომ მფ1, ისევე როგორც, მგ2 შემდეგ, უმაღლვე აგებდა ამ ფიგურას.

90. . . . მე4 — f4+  
 91. მზფ8 — გ7 მფ4 — f3

ეტლმა მხედარს უჯრედთა მაქსიმალური რაოდენობა უნდა წაართვას. ერთადერთი მისაწვდომი უჯრედი ახლა არის ხ2, საიდანაც 92. მხ2 მზმ5 (e4-უჯრედის წართმევით) სვლების შემდეგ მას მხოლოდ ა4-უჯრედზე შეუძლია წასვლა.

მაგრამ, მაშინ მისი შესაძლებლობანი სავსებით მცირდება. მაგ.: 93. მა4 მხ3 და შემდეგ მზმ4 და მხ4.

შეიძლება ითქვას, რომ უკვე მე-91 სვლის შემდეგ მხედარი „საშამათო ბადეში“ მოექცა.

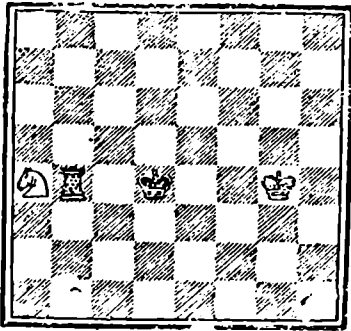
92. მზგ7 — გ6 მზმ6 — e5  
 93. მზგ6 — გ5 მზმ5 — d4  
 94. მზგ5 — გ4 . . .

მხედრის განთავისუფლების ცდა, მაგრამ მხედარი ახლა სამ სვლაში შამათდება:

94. . . . მფ3 — f1  
 95. მდ1 — ხ2 მფ1 — ხ1  
 96. მხ2 — ა4 მხ1 — ხ4

# სახალხო მდგომარეობა

შაეები



თეთრები

დანებდა.

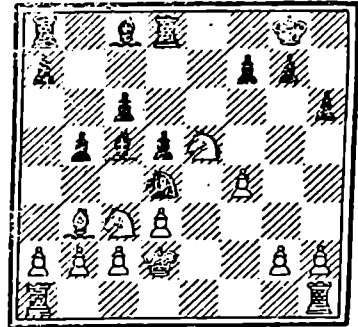
თავიდან ბოლომდე ფრიად სა-  
მაგალითო პარტია! ამ პარტიის  
დამატებით მოვიყვანთ ორი კუს,  
კუსა და მხედრის წინააღმდეგ,  
ძნელი ენდშილის თანამედროვე  
მაგალითს, რომელშიაც არსები-  
თად იგივე მეთოდებია გამოყენე-  
ბული, როგორც განხილულ პარ-  
ტიაში. შემდეგი მდგომარეობა  
შეიქმნა ტარაში (თეთრები)—რუ-  
ბინშტინის პარტიაში, სან-სებას-  
ტიანოს ტურნირში 1912 წელს.

15. მც3 — e2

ძლიერი d4-მხედრის გაცვლით  
თეთრები ცდილობენ გაამარტი-  
ვონ მდგომარეობა, გარდა ამისა,  
ამ სვლით ტექსტში, მზადდება  
e2—e3 და cე2, და შესაძლებ-  
ლობისამებრ d3—d4-სვლაც. მა-

ინც ამგვარი ოპერაციებისათვის  
დიდი სიფრთხილეა საჭირო, ვი-  
ნაიდან ყოველგვარი გამარტივება  
საერთოდ ორი კუს ძალას ზრდის.

შაეები



თეთრები

- |     |           |          |
|-----|-----------|----------|
| 15. | . . .     | მd4 : e2 |
| 16. | მფd2 : e2 | მd8 — e8 |
| 17. | მფე2 — f1 | . . .    |

ეს არაბუნებრივი სვლა ანცალ-  
კეებს თეთრ ეტლებს. თეთრებმა,  
როგორც ჩანს, დაიწყუნეს 17.  
მფd2-სვლა, შაეების მიერ eნ-  
პაიკის შეწირვით შესაძლებელ  
კომბინაციის შიშით: 17. მფd2 fნ  
18. მ : eნ ძე3 + და, მართლაც,  
თუ ახლა 19. მფე3, მაშინ ძე6  
(მე8 მუქარით) 20. მფხ4 (თუ 20.  
მხ4, მაშინ d4 X, და 20. მა5  
მაც8+ იმავე შედეგს იძლევა,  
რასაც მთავარი ვარიანტი. არ  
არის უკეთესი არც 20. ა4 ხ4+  
21. მფ : ხ4 მაც8 22. მა5 ძე5+

23. მზნ5 ა6 + 24. მზ : ა6 მე7!  
და ა. შ.) მეა8 21. მა5 ქე5 + 22.  
მზე3 ძ4 + 23. მზძ2 ქბ4 +,  
მხედრის მოგებით: მაგრამ თეთ-  
რები სრულიად არ არიან ვალ-  
დებულნი ითამაშონ 19. მზე3,  
არამედ შეუძლიათ, გახსნილ ქი-  
შის მიუხედავად, ითამაშონ 19.  
მზე2; მაგ. კ : ფ4 + 20. მზფ3, და  
თეთრები ძ5 მნიშვნელოვან პაიკს  
იგებენ. ამრიგად, თეთრებს არ  
უნდა შეშინებოდათ 17. . . .  
ჩნ-სვლის და უნდა ეთამაშნათ  
17. მზძ2.

17. ძე8 — ბ7

შაეები ჯერ ენ-პაიკს იცავენ,  
რომ შემდეგ განდევნონ მხედარი.

18. ე2—ე3 ფ7 — ჩ6

აუცილებელია, რომ ეს სვლა  
უფრო ადრე გაკეთდეს, ვიდრე  
ძ3—ძ4, რის შემდეგ მხედარს  
ძ3-უჯრედზე შეეძლება დახვევა,  
და აქედან კი შესაძლებელ შემ-  
თხვევაში შაეების სუსტ ე5-უჯ-  
რედზე მოხვედრასაც შესძლებს.

19. მე5 — გ4

თუ 19. მძ7, მაშინ ქე3, მეძ8  
მუქარის გამო ფ4-პაიკს იგებს.  
ისევე 19. მფ3 ქე3 20. გ3 ქე8  
21. მზგ2 ქფ5, შაეებს საუცხოო  
თამაში ექნებოდათ.

19. ხ6 — ხ5

ჩვენთვის უკვე ცნობილი რე-  
კეტის თანახმად.

20. მგ4 — ფ2 ქე5 — ე3

არ შეიძლება ძ3 — ძ4-სვლის  
დაშვება შაეების შეუჯრედოვან  
კუს თამაშიდან გამოყვანით.

21. ქბ3 — ძ1

შესაძლებელია 21. . . . გნ  
22. ჩ5-სვლების იმედით.

21. ხ5 — ხ4

სრულიად წესიერი წინსვლაა,  
რაც შაეებს არ უქმნის არავითარ  
სისუსტეს (ვინაიდან გ4-უჯრედს,  
შაეებს ჩ-პაიკით შეუძლიათ შეუ-  
ტიონ).

22. გ2 — გ3 ა7 — ა5

იგივე ტაქტიკაა, რაც წინა  
პარტიაში. მაგრამ მოწინააღმდე-  
გის პაიკთა სისუსტეზე თამაში  
აქ უფრო ნათლად ჩანს. ტექსტში  
სვლით შაეები ხ5—ხ4 და ხე-  
სვლებს ანზადებენ, რის შემდეგ  
თეთრების ორივე ე და ძ-პაიკები  
უნდა დასუსტდნენ.

23. ძძ1 — ჩ3 . . .

უფრო უკეთესად ჩანს 23. მგ4,  
ქე3 ფიგურაზე მუქარით; შა-  
ეები უპასუხებენ 23. . . . ხ4,  
და 24. მ : ე3 მ : ე3 25. გხ მ : ძ3  
და მიიღებდნენ მათთვის ხელსაყ-

რელ ენდშპილს, და თუ 24. მზგ2, მაშინ ხე 25. ხე კმ2 და იკარგება ე3-პაიკი (26. ე4? დე 27. დე ე5+ 28. კფ3 მე2 + 29. მფ2 ლ3 +).

- |               |          |
|---------------|----------|
| 23. . . .     | ბ5 — ბ4  |
| 24. მზფ1 — გ2 | ბ4 : ე3  |
| 25. ბ2 : ე3   | კბ7 — ა6 |
| 26. ე3 — ე4   | . . .    |

ეს სვლა თითქოს ცუდი არ უნდა იყოს, რადგან შავებს არ შეუძლიათ 26. . . . დე 27. კ : ე6-სელის გამო, მასთან ერთად თეთრები იკლებენ თავის ერთ-ერთ სუსტ პაიკს. ამ სვლის უარყოფითი მხარე ის არის, რომ დ4-პუნქტი თეთრების პოზიციის სისუსტედ გადაიქცა. ამასთანავე თეთრები იძულებული არიან ასე მოიქცნენ, რადგან დ3-პაიკის ეტლით დაცვა მათთვის შავების ეტლის ხ8-უჯრედიდან ხ2-უჯრედზე შემოჭრას გამოიწვევდა. თუ კი თეთრები პაიკს კუთხე დაიცავენ (26. კე2), მაშინ შავები კმ2-სვლით ე3-პაიკს მოიგებდნენ.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 26. . . .   | მა8 — დ8 |
| 27. ე4 : დ5 | . . .    |

იძულებითი სვლაა 27. . . . დე (28. კ : ე6 მე6) მუქარის გამო.

- |     |         |
|-----|---------|
| 27. | ე6 : დ5 |
|-----|---------|

შავებს ახლა დ5 სუსტი პაიკი ჰყავთ, თეთრებს კი დ3. პარტიის

გაგრძელება გვიჩვენებს, რომ მეორე სისუსტე პირველზე გაცილებით მეტად მნიშვნელოვანია; ეს ერთხელ კიდევ ადასტურებს სუსტი პაიკების გამოყენებისას კუს უპირატესობას მხედარზე. გარდა ამისა, ორივე სუსტი პაიკის წინ მდებარე დ4-უჯრედს შავები ეუფლებიან.

- |              |          |          |
|--------------|----------|----------|
| 28. . . .    | მე1 — დ1 | მე8 — ე7 |
| 29. მფ2 — გ4 | . . .    |          |

თეთრი მხედრის ეს პოზიცია არაფრით არ არის უკეთესი, ვინაიდან მის წინ მდებარე ყველა უჯრედები (ე5—ფ6—ხ6) მისთვის მიუწვდომელია.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 29. . . .   | ლ4 : გ3   |
| 30. ხ2 : გ3 | კე3 — დ4! |

კუს აქ მეტად ხელსაყრელი პოზიცია უჭირავს და თეთრებს არ ძალუძთ მისი განდევნა, რადგან მათ მხედარს სვლები თითქმის არა აქვს.

- |              |
|--------------|
| 31. მა1 — ე1 |
|--------------|

თუ 31. მს1, მაშინ მე7.

- |              |        |
|--------------|--------|
| 31. . . .    | მე7—ხ7 |
| 32. მე1 — ე2 |        |

არ შეიძლება, რასაკვირველია, მხ2 + სელის დაშვება.

- |     |           |
|-----|-----------|
| 32. | მზგ8 — ფ7 |
|-----|-----------|



მეფე მიისწრაფვის e6-უჯრედი-საკენ d5 პაიკის დასაცავად.

33. ზფ4 — f2                  მხ7 — ხ2

შავი მეფის უშიშროებისათვის აუცილებელია ერთ-ერთი თეთრი ეტლის მოშორება.

34. მე2 : ხ2                  კd4 : ხ2

35. მd1 — d2                  . . .

პოზიციურად უკეთესი იყო მე-35. d4, რაც შავ კუს d4-უჯრედს წაართმევდა, მაგრამ პრაქტიკულად ეს არ ივარგებდა, ვინაიდან 35. . . . კc4-სელის შემდეგ ჩქარა იკარგებოდა თეთრი ზ-პაიკი, და შავი ეტლი d5-პაიკის დაცვისაგან თავისუფალი, ხმ-უჯრედით მოწინააღმდეგის ბანაკში შეიჭრებოდა, იმ დროს, როცა თეთრ ეტლს არაფრის უნარი არა აქვს.

35.                                  კხ2 — d4

თეთრი მხედრის სრულ უმწეობის პირობებში, შავები კვლავ ამ ძლიერ პოზიციას იკავენენ.

36. ზფ2 — ხ3                  ზფ7 — e6

37. მd2 — e2

შავებს არ შეუძლიათ 37. . . . კ : d3-პაიკის აღება 38. მd2 გამოდა ერთ-ერთი კუ იკარგება.

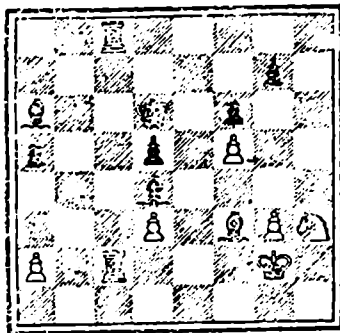
37. . . .                          ზფe6 — d6

38. f4 — f5

მხედრის მh3—f4—e6 სვლებით, თამაშში შეყვანის უკანასკნელი ცდაა; მაგრამ შავები ენერგიული სვლებით არ უშვებენ ამ შესაძლებლობას.

38.                                  მd8 — e8!

შავები



თეთრები

ლამაზი მანევრია, რომელიც თეთრებს გადარჩენის უკანასკნელ იმედს უსპობს. თუ 39. მ : e8; მაშინ კ : e8 40. ზ4 კe3, და თეთრი მხედარი კვლავ ჩაკეტილია.

39.                          კf3 — d1

არც სხვა სვლები იყო უკეთესი; მაგ.: 39. მd2, მე3 40. მf4 (40. აეზ მზე5 41. ზ4 კe3 42. d4 + მზd6!) კe3 41. მე2 d4 და იგებენ. არ შეიძლებოდა, რასაკვირველია, არც 39. მე2 კ : d3 40. მd2 მე3.

39. . . . მც8 : f2+  
 40. ძd1 : c2 მზd6 — e5  
 41. გ3 — გ4 ძd4 — e3

ბრძოლა დამთავრებულია: შა-  
 ეებს პრაქტიკულად ზედმეტი ფი-  
 გურა აქვთ, რადგან თეთრ მხე-  
 დარს არ შეუძლია თამაშში მო-  
 ნაწილეობის მიღება. თუ თეთრე-  
 ბი დაუშვებენ მის გაცვლას, მა-  
 შინ, მაგ.: 42. მf2 ძ : f2 43. მზ : f2  
 მზf4, შაეები ადვილად იგებენ.

42. მზგ2 — f3 მზe5 — d4  
 43. ძe2 — ხ3 ძა6 — ხ7

შაეებს წარმატებით შეეძლოთ  
 ძ3-პაიკის აღება: 43. . . . ძ : ძ3,  
 რადგან: 44. ძ : ძ5 ძf1 45. მf2  
 ძ : f2 46. მზ : f2 მზ : ძ5 47.  
 მზ : f1 მზe4 და შაეებს მოგებუ-  
 ლი ენდშპილი აქვთ.

44. მზფ3 — e2 ხბ7 — ა6  
 45. ხბ3 — e2 . . .

45. მზფ3-სელის შემდეგ შაეები  
 ზემოთ შენიშვნაში მოყვანილი სა-  
 შუალებით მოიგებდნენ.

- 45 ძა6 — ხ5!

გადამწყვეტი მანევრია. შაეები  
 იმუქრებიან ა5 — ა4—ა3-სვლე-  
 ბით, რომ e3-კუს წაყვანის შემ-  
 დგ მეფით გ-პაიკის მოსაგებად  
 გაეშურონ. არ ვარგა 46. ა2—ა3,  
 რადგან ა5—ა4 და შემდეგ ძe1-  
 სვლით იგებენ ამ პაიკს, ამიტომ

თეთრების შემდეგი პასუხი იძუ-  
 ლებითია.

46. ა2 — ა4 ხბ5 — ძ7  
 47. მზe2 — f3 . . .

შაეები იმუქრებოდნენ-f5-პაიკის  
 გ6-სვლით მოგებას (48fგ? ძ : გ4+,  
 და შემდეგ ძ : ხ3 და ძe6).

47. მზძ4 — e3

შაეები კუთა გაცვლაზე მიდიან,  
 რადგან ამის შემდეგ მათი მეფე  
 იგებს ა4-პაიკს და შაეი ა-პაიკი  
 შეუჩერებლევ მიდის წინ. თეთ-  
 რებს ამოსარჩევი არაფერი აქვთ,  
 რადგან 48. ხბ1 მზძ2 სვლების  
 შემდეგ ა4-პაიკი მანც იკარგება.  
 ხოლო თუ 48. ძd1 იკარგება ძ3-  
 პაიკი.

შემდგომი გართულება მანც  
 მოითხოვს ძალიან ზუსტ გამოთვ-  
 ლას, რადგან თეთრი მხედარი  
 თავისუფლდება და შაეი პაიკების  
 დაცვა არც ისე ადვილია.

48. მზფ3 : e3 ძ5 — ძ4+!

საუტხოოდ არის ნათამაშევი!  
 თუ არა ეს სვლა, თეთრი მეფე  
 ძ4-უჯრედს დაიპყრობდა, რის  
 შემდეგ თეთრებს შეუპოვარი წი-  
 ნალმდგობის გაწევა შეეძლოთ.

49. მზe3 — e2

უნაყოფოა მზფ3 (ან e4) ძe6+  
 გამო მეფის შევიწროებით.

49. . . . შშე3 : e2

50. შ1:3 — f4 . . .

როგორც იქნა მხედარი გამო-  
ცოცხლდა, მაგრამ უკვე ძალიან  
დაგვიანებულია!

50. . . . კძ7 : a4

51. შf4 — e6 კა4 — b3

52. შe6 : d4+ შშე2 — b2

თეთრები იძულებულნი იქნებან  
ა-პაიკში მხედარი მისცენ.

53. შძ4 — b5 a5 — a4

54. შშე2 — e3 a4 — a3

55. შb5 : a3 შშb2 : a3

56. შშე3 — d4 შშა3 — b4

დანებდა.

ეს პარტია სუსტი უჯრედების  
თეორიისათვის ზედმიწევნით სა-  
ნიშუშაა.

გადამწყვეტი მომენტი d4-უჯ-  
რედის ორპრივი სისუსტე იყო,  
რომელიც სინამდვილეში მხოლოდ  
თეთრებისათვის გამოდგა ასეთი  
(იხ. მე-27 სვლაზე შენიშვნა). თა-  
ვის მე-23—25 სვლებით ამ სი-  
სუსტის დადგენისას, შავებმა სწო-  
რად შეაფასეს ის მდგომარეობა,  
რომ თეთრების მხედრის ცული

პოზიციის გამო d4-უჯრედი მათ  
ხელში იქნებოდა. შუა თამაშში  
ამ უჯრედის დაუფლებით შავ  
უჯრედზე მყოფმა კუმ მნიშვნე-  
ლოვანი როლი ითამაშა, ხოლო  
ენდშპილში კი ეს უჯრედი შავი  
მეფის გაბატონებულ პოზიციად  
შეიქმნა. ეს ნებას გვაძლევს განვ-  
საზღვროთ შემდეგი ზოგადი წე-  
სი: შუა თამაშში სუსტი უჯრედი  
დაკავებული უნდა იქნეს კუთი ან  
მხედრით (როგორც ჩვენ ზემოთ  
უკვე აღვნიშნეთ მეორეთი უფრო  
მეტად ხელსაყრელია, ვიდრე პირ-  
ველით). ენდშპილში კი ჩვეულებ-  
რივ მცფით.

ამით ჩვენ ვამთავრებთ სტეინი-  
ციის თეორიის გადმოცემას.

ყოველივე აქ ნათქვამიდან მკით-  
ხველს ცხადად უნდა წარმოუდ-  
გეს, რომ სტეინიცი—ეს გაცილე-  
ბით მეტია, ვიდრე ჭადრაკის ის-  
ტორიის ერთ-ერთი თავი. მისი  
მეაოლის განხილვა ამავე დროს  
არის საჭადრაკო სტრატეგიის  
უმნიშვნელოვანეს ელემენტის შეს-  
წავლა—ფიგურათა ან პაიკების  
პოზიციისა და გეგმათა დადგენის  
შორის აუცილებელი კავშირისა.

ფილიდორს, ანდერსენს და  
მორფის ცოტა დამსახურება არ  
მიუძღვით საჭადრაკო ხელოვნე-  
ბის ზოგადი თეორიის განვითარ-  
ებაში, მაგრამ მათ ღვაწლსა და

სტენინციის თეორიის შორის შეუძლებელია, რაიმე შედარება. სტენინციმა გაჰკაფა გზა, როგორც მიტელშპილის, აგრეთვე ენდშპილის ყველა მნიშვნელოვან ტიპების სრულიად თანამედროვე ტრაქტოვკისაკენ.

სტენინციის თეორიით საფუძვლიანად შეიარაღებულთ, ჩვენ

დაგვრჩენია უფრო სისტემატურად განვიხილოთ მიტელშპილის და ენდშპილის ზოგიერთი უმნიშვნელოვანესი ფორმები.

მიტელშპილის საკითხებიდან ჩვენ ორ მომენტზე შევჩერდებით, რომლებზედაც არა ერთხელ გვქონია ლაპარაკი ზემოთ: მეფისა და ლაზიერის შეტევაზე.



## შეხვევა მეფის ფრთაზე

მიტელშპილის უმნიშვნელოვანეს პრობლემებს ეკუთვნის, პირველად ყოელისა, მეფის ფრთაზე შეტევა,—ეს არა მარტო იმიტომ, რომ ხშირად ის კარგი შედეგით ხასიათდება პრაქტიკაში, არამედ იმიტომაც, რომ მისი კანონების შესწავლა მიტელშპილის სტრატეგიის საერთო გაგების ორგანულ ნაწილს შეადგენს.

როგორც ჩვენ უკვე ვიცით, სტეინიცის თანახმად, მეფეზე შეტევის წამოწყება, მხოლოდ მაშინ შეიძლება, როცა პოზიციას ახასიათებს ასეთი შეტევის გარკვეული ნიშნები. ამიტომ საჭიროა ჯერ ამ ნიშნების ყურადღებით განხილვა, რომ შევისწავლოთ ასეთი უპირატესობათა და სისუსტეთა ხვედრითი წონის სწორი განსაზღვრა. ამის შემდეგ კი შესაძლებელია მეფეზე შეტევის სხვადასხვა ტიპების გარჩევა, რაც ჩვენ დახმარებას გაგვიწევს პოზიციის დადებითი და უარყოფითი ნიშნების განსაზღვრაში და ზოგიერთი საერთო წესების დადგენაში.

### განმასხვავებელი მომენტები

პოზიციის ნიშნების განსაზღვრისას ძირითადი განმასხვავებელი მომენტებია:

I. ღია ან დახურული პოზიცია.

II. ერთმხრივი ან სხვადასხვამხრივი როქი.

III. ფრთებზე სისუსტეების არსებობა ან არ არსებობა. (რაც, როგორც ზემოთ განვიხილეთ, უმთავრესად პაიკთა მოძრაობით განისაზღვრება):

რაც შეეხება შეტევის მეთოდებს, უნდა განვასხვაოთ:

შეტევა პაიკთა მონაწილეობით ან უპაიკოდ.

შემდეგში ჩვენ გამოვარკვევთ პოზიციის ნიშანსა და შეტევის სათანადო მეთოდებს შორის კავშირს.

## I. ღია ან დახურული პოზიცია.

ამ ორი სახის მდგომარეობათა შორის ზუსტი საზღვრის დადება ადვილი არ არის. ასეთი საზღვრის საზომი - ფიგურათა აქტიურობის ხარისხია: თუ ფიგურათა მეტ ნაწილს შეუძლია მოწინააღმდეგის პოზიციის მიმართ რაიმე აქტიური ოპერაციის ჩატარება, ასეთ მდგომარეობას ჩვენ ღიას უწოდებთ, წინააღმდეგ შემთხვევაში კი დახურულს. ცხადია, რომ გადამწყვეტ როლს აქ პაიკთა განლაგება თამაშობს. თუ ცენტრი განხნილია და ფიგურების მოქმედებას თავისუფალი სივრცე აქვთ, პოზიციას, უსათუოდ, ღია ხასიათი აქვს. თუ კი, პირიქით. დაფაზე 7 ან 8 პაიკთა ჯაჭვია შექმნილი. პოზიცია დახურულია.

შეტევის მეთოდისათვის პოზიციის ხასიათს გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს.

იმ დროს, როცა დახურულ პოზიციებში პაიკები გამოყენებული უნდა იქნენ, როგორც დინამიტი თავის ფიგურათა მოწინააღმდეგის ბანაკისაკენ გზების გასაკაფავად, ღია პოზიციებში კი, პაიკთა იერიში, მხოლოდ იშვიათ შემთხვევებშია შესაძლებელი.

ამის მიზეზი გასაგებია: პაიკთა ყოველი მოძრაობა საკუთარ პოზიციის დასუსტებასთან არის დაკავშირებული, რომელიც მით უფრო საშიშია, რამდენად მეტი

აქტიურობის გამოჩენა შეუძლიათ მოწინააღმდეგის ფიგურებს.

ამრიგად, დახურული პოზიცია ხელსაყრელი ნიშანია შეტევისათვის, განსაკუთრებით კი, შეტევისათვის პაიკთა მონაწილობით:

აქედან კი შემდეგი წესი გამომდინარეობს:

მეფის ფრთაზე პაიკთა იერიშის მოფიქრებისას, წინდაწინ უნდა დაიხუროს ცენტრი, ან კიდევ მიღებული უნდა იქნეს რაიმე სხვა ზომები, მოწინააღმდეგის მიერ ცენტრში კონტრთამაშის დაშვების აღსაკვეთავად.

ამ წესის საილუსტრაციოდ შეიძლება დავასახელოთ პარტია № 15, სადაც თეთრებმა e4, d3, e3 პაიკთა აგებით, საიმედოთ დაიცვეს თავისი ცენტრი, და აგრეთვე № 14 პარტიაც, სადაც e5-უჯრედზე გაცვლით არ დაუშვებს ცენტრში გართულება, რომ შემდეგში ორივე შემთხვევაში დაეწყოს შეუჩერებელი შეტევა მეფის ფრთაზე.

კიდევ უფრო მეტი, ასეთ შემთხვევებში საჭიროა მხედველობაში იქნეს მიღებული არა მარტო კონტრშეტევები ცენტრში, არამედ კონტრთამაშიც ლაზიერის ფრთაზე. დახურულ პოზიციაში ასეთი შეტევისა და თავდაცვის

კარგ მაგალითს წარმოადგენს № 22 პარტია. თეთრების მიერ e2—e3 დასუსტებამ ხელი შეუშალა მათ, ყველა ძალებით შესდგომოდნენ შეტევას. მათი პაიკთა იერიში მხოლოდ ერთ 25. h2—h4-სვლაში გამოიხატა, და თუმცა ეს სვლაც საკმარისი შეიქნა h-ხაზის გასახსნელად, მაგრამ თეთრებმა ვერ შესძლეს მისი სათანადო გამოყენება, ეტლი g8 და ძხნ ფიგურების საუცხოო პოზიციების გამო. g2—g4—g5-სვლებით იერიშის გაძლიერება კი ძლიერ საშიში იყო, შავების ლაზიერის ფრთაზე მეტად აქტიური მდგომარეობის გამო.

შეტევისა და თავდაცვის წესიერი კომბინირება არ არის ადვილი საქმე.

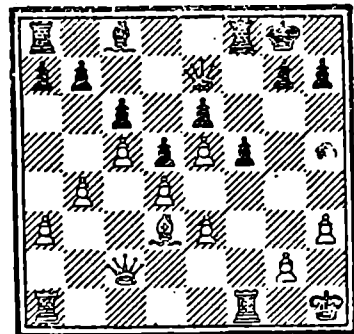
ცხადია, რომ შეტევის წარმოება მით უფრო მოსახერხებელია, რამდენადაც ხაზების დახურვის გამო, მოწინააღმდეგეს მეორე ფრთაზე კონტრთამამის ნაკლები შესაძლებლობა აქვს.

ასეთი მდგომარეობა შესაძლებელი იყო № 22 პარტიაში, შავებს რომ თავის მეოცე სვლაზე ეთამაშნათ h5—h4, რის საპასუხოდ თეთრებს e3—e4-სვლით შეეძლოთ სრულიად დაეხურათ ლაზიერის ფრთა, რომ შემდეგ ყველა ძალების ყურადღება მეფის ფრთაზე გადაეტანათ და, იქ გადაეწყვიტათ ბრძოლა g და h-პაიკების წინსვლით.

დახურულ პოზიციებში შემტევი მხარე მუდამ უნდა ცდილობდეს, რომ ხაზების გახსნა, მხოლოდ მისთვის სასარგებლო იყოს, ამიტომ გაცვლა და აქედან გამომდინარე ხაზების გახსნა მხოლოდ მაშინ უნდა მოახდინოს, როცა ის წინასწარ გაინაღდებს სათანადო ხაზებზე უპირატესობას. ამას შემტევი ასე . თუ ისე ყოველთვის შესძლებს მიაღწიოს, რადგან დამცველზე მეტი სივრცის დაუფლების გამო, მას შესაძლებლობა აქვს ამ ხაზზე თავისი მძიმე ფიგურების გაორების ან გასამები-საც.

ამის საუცხოო მაგალითია ტარაში (თეთრები) — ვალბროდტის პარტია, რომელშიც ასეთი მდგომარეობა შეიქმნა.

შავები



თეთრები

22. g2 - g4                      g7 - g6  
23. f1 - f4                      . . .

სანამ თეთრები გ-ხაზს გახსნი-  
დნენ, მანამდე მათ იქ უპირატე-  
სობის განაღდება სურთ.

- |              |            |
|--------------|------------|
| 23. . . .    | დე8 — d7   |
| 24. მა1 — გ1 | მფგ8 — li8 |
| 25. ლე2 — გ2 | a7 — a5    |

ჯანსაღი აზრია: თეთრების მე-  
ფის ფრთაზე შეტევას, შავები  
ლაზიერის - ფრთაზე კონტრშეტე-  
ვით უპასუხებენ. საუბედუროდ  
მათ არა ჰყავთ ამისათვის საკმაო  
ძალები, რადგან თეთრების შე-  
ტევა უკვე იმდენად არის განვი-  
თარებული, რომ შავები იძულე-  
ბულნი არიან თითქმის ყველა ფი-  
გურა თავდაცვას მოახმარონ.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 26. კd3 — ხ1 | a5 : ხ4   |
| 27. ა3 : ხ4  | მა8 — ა4? |

შავები მხედველობიდან უშეე-  
ბენ იმას, რომ ეს ეტლიც თავ-  
დაცვისათვის არის საჭირო. უკვე  
შეზღვევი სვლა გვიჩვენებს, რომ  
ეტლს არ უნდა დაეტოვებინა  
მე-8 ჰორიზონტალი.

28. გ4 : f5

27. . . . მა4-სვლამდი ეს  
გაცელა არაფერს იძლეოდა, რად-  
განაც შავები აიღებდნენ გ-პაიკით  
და შემდეგ მგ8-სვლას ითამაშებ-  
დნენ, რითაც თამაშის გამარტივე-  
ბას აღწევდნენ. ახლა კი შავები  
იძულებულნი არიან მეორე პაი-

კით აიღონ, რადგანაც 28. . . .  
გf-სვლაზე თეთრები ითამაშებდნენ  
29. მf3 მაა8 30. მგ3, და თეთ-  
რები მძიმე ფიგურის ამ გასამე-  
ბით ადვილად შესძლებდნენ მოგე-  
ბას მგ7-სვლით.

ამრიგად, თეთრებმა გ-ხაზი  
მხოლოდ იმ მომენტში გახსნეს,  
როცა მათ შეეძლოთ საუკეთე-  
სოდ მისი გამოყენება.

28. e6 : f5

თეთრების ამ სვლით შექმნილი  
ე გამსვლელი პაიკი ენდშპილში  
მნიშვნელოვან როლს ითამაშებს,  
გარდა ამისა, თეთრებს რჩებათ  
შესაძლებლობა h3—h4—h5 სვლე-  
ბით გახსნან გ-ხაზი.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 29. ლგ2 — d2 | მf8 — გ8 |
| 30. ლd2 — e1 | კd7 — e6 |

თვალსაჩინოა „ცული“ კუს ცუ-  
ლი მოძრავენარჩინობა.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 31. h3 — h4  | მა4 — ა8 |
| 32. მf4 — f1 | . . .    |

ახლა მანევრების სერია იწყება,  
რის შედეგად თეთრები აღწევენ  
გარღვევისათვის საუკეთესო პო-  
ზიციას. მართალია, ისინი ამისა-  
თვის უმოკლესი გზით ვერ მოქ-  
მედებენ, მაგრამ მათ შეუძლიათ  
გამოიჩინონ ეს თვითნებობა, ვი-  
ნაიდან შავების ფიგურები, სრუ-  
ლიად შებოროკილი არიან.



32. . . .	მე8-გ7
33. მე1-გ2	მა8-გ8
34. მე2-ლ2	ლე7-ღ7
35. ქს1-ძ3	მე8-ა8
36. ლე1-გ3	ლღ7-ო7
37. მწ1-ღ1	მა8-გ8
38. ეწ2-გ2	მე8-წ8
39. ლგ3-წ4	. . .

41. . . .	ქძ7-ე6
42. მე2-გ5	

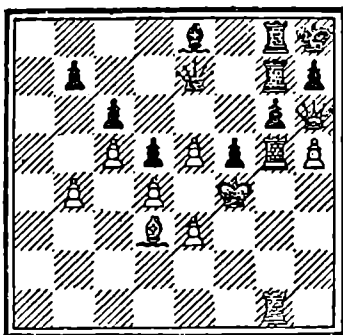
რასაკვირველია, არეარგა უმაღ-  
ვე 42. მფგ3 გ5-სელის გამო.

42. . . .	ქე6-ღ7
43. მეღ2-გ3	ქძ7-ე8
44. მფგ3-წ4	ქე8-ღ7
45. ლ4-ლ5	ქძ7-ე8

ნაადრევი იყო 39. ლ5, რასაც  
შაეები უპასუხებდნენ მეწ8, გ-ხაზ-  
ზე სრულ წონასწორობას მიაღ-  
წევდნენ.

39. . . .	მწ8-გ8
40. ლწ7-ლ6	ქე6-ღ7

შაეები



თეთრები

ახლა თეთრი ფიგურების გან-  
ლაგება მეტად ხელსაყრელ პი-  
რობებშია,—მაგრამ ახლავე ლ4—  
ლ5, საერთო გაცვლების შემდეგ  
მხოლოდ თანაბარი ენდშილი  
შეიქმნებოდა.

თეთრები ამიტომ მიმართავენ  
თავის უკანასკნელ რესურსს, რო-  
მელიც მათ მოეპოვებათ მეტად  
თავისუფალი მდგომარეობის გა-  
მო: მათ გადაჰყავთ მეფე თავის  
საუკეთესო პოზიციაზე, საიდანაც  
ლ5-სვლით გამოწვეულ საერთო  
გაცვლების შეზღუდვას, ენდშილში  
თავის გადამწყვეტ სიტუვას იტ-  
ყვის.

41. მფღ1-ღ2!

შაეების მეფეს არ ძალუძს წა-  
ბადოს თავის მოწინააღმდეგეს.

45. . . . გღ 46. ლ : ლ5 მ : გ5 47.  
მ : გ5 მ : გ5 48. ლ : გ5 ლ : გ5 +  
49. მფ : გ5-სვლების შემდეგ,  
თეთრების მოგება გასაგებია.

46. ლ5 : გ6	ქე8 : გ6
47. ქძ3-ე2	ლე7-ღ8
48. ძე2-ლ5!	. . .

ამსხვრევს უკანასკნელ ბარიკა-  
დებს.

49. . . .	ქგ6 : ლ5
49. ლღ6 : ლ5	. . .

რასაკვირველია, არა 49. მ : გ7  
 ♚14 + სელის გამო.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 49. | . . .    | მგ7 : გ5 |
| 50. | მგ1 : გ5 | მგ8 : გ5 |
| 51. | ლ15 : გ5 | ლდ8—f8   |
| 52. | ე5—ე6    | დანებდა. |

ცხადია, რომ შავ ლაზიერს მარტო არ ძალუძს e-პაიკის შეჩერება, მეფეს კი არ შეუძლია მასთან დასახმარებლად მისვლა.

## II. როქის გაკეთება ერთ მხარეს ან სხვადასხვა მხარეს

სრულიად გასაგებია, რომ სხვადასხვა მხარეს გაკეთებული როქი თამაშს აწვავებს. საერთოდ, ამ შემთხვევაში ინიციატივისათვის შეუპოვარ ბრძოლას აქვს ადგილი: ორივე მხარე ცდილობს შეტევას, ვინც მოასწრებს, ის მოახერხებს უპირატესობის მიღებას.

აქ შეიძლება ურისკოთ ყველა საშუალების გამოყენება. ასე, მაგ.: პაიკთა იერიშით ზურგში შექმნილი სისუსტეები იქ მაინცდამაინც საგრძნობი არ არის; რადგან მეფე მეორე ფრთაზე იმყოფება.

მოწინააღმდეგის მეფის ფრთაზე მიმართულ პაიკთა იერიშს ორი მიზანი აქვს:

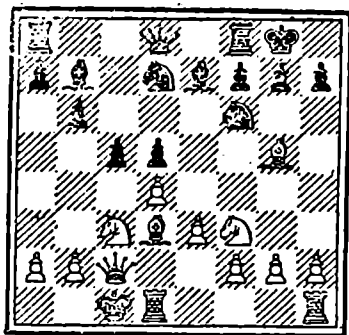
1) შემტევითი ფიგურებისათვის ხაზების გახსნა და 2) მოწინააღმდეგის მეფის პოზიციის დამცველ პაიკების გაცვლა.

№ 7 პარტიაში ჩვენ უკვე ვნახეთ, სხვადასხვა მხარეს როქის

შეტევისა და კონტრშეტევის მაგალითი: ვინაიდან მე-20-სელაზე იქყველა მთავარი ხაზები გახსნილი იყო, ამიტომ პაიკთა იერიში იქ ზედმეტი და შეუძლებელიც იყო, რადგან ორივე მხარეს მხოლოდ თითო პაიკი ჰყავდა (სახელდობრ, მხარის პაიკები).

ფრთებზე პაიკთა ორმხრივი იერიშის ტიპიურ მაგალითს წარმოადგენს რუბინშტეინი (თეთრები)—ტიხმანის (ვენა 1908 წ.) პარტია, რომელშიაც ასეთი მდგომარეობა შეიქმნა:

შავები



თეთრები

როქის სხვადასხვა მხრით გაკეთების გამო, თეთრების მიერ დაწყებული შეტევა სრულიად წესიერია.

11. h2—h4 . . . e5—e4

საქვეო ღირსების სვლაა, ამით იხურება e-ხაზი, რომელიც შავებს

შემთხვევისდა მიხედვით შეტევისათვის უნდა გამოეყენებიათ. როგორც ჩანს, შავებს არ სურდათ d4 : e5-სვლის შემდეგ თეთრების მიერ d5 განცალკევებულ პაიკზე თამაშის შესაძლებლობის დაშვება.

12. d3—f5 ეფ8—e8

შავები თავს იკავენენ გნ ან h6-სვლებისაგან, ამ დასუსტებებით ხელი რომ არ შეუწყონ თეთრების შეტევას. ტექსტში სვლით ისინი მe4-სვლას ამზადებენ, რითაც დაიხურება შეტევისათვის მნიშვნელოვანი h1—h7-დიაგონალი.

13. კგ5 : f6

გ პაიკით გაბედული იერიშის მომზადებაა.

13. . . . მd7 : f6

14. გ2—გ4 de7—d6

15. გ4—გ5 მf6—e4

16. h4—h5 ლd8—e7

კიდევ ერთხელ იცავს e4-მხედარს.

17. მd1—g1 a7—a6

h6—h5—h4-სვლების მიზნით, მაგრამ ეს შეტევა იგვიანებს...

18. კf5 : h7+!

გ5—გნ ან h5—h6-სვლები არაფერს იძლეოდა, შავები მაშინ დახურავდნენ პოზიციას (მაგ.:

18. გნ fg 19. hg h6). თეთრების ეფექტური შეწირვა ერთადერთი საშუალებაა შეტევის შესაბარჩუნებლად.

18. . . . მფგ8 : h7

19. გ5—გ6+ მფh7—გ8

არ შეიძლება 19. . . . fg

20. მ : e4 de (ლ : e4 21. მგ5+)

21. მგ5+ მფგ8 22. ლ : c4+, შამათით ან ლაზიერის მოგებით.

20. მe3 : e4 d5 : e4

21. h5—h6! . . .

თეთრების შეტევის დაგვირგვინება! შავებს არ ძალუძთ ხელი შეუშალონ ორივე გ და h-ხაზების გახსნას, რის შემდეგ თეთრების ეტლები ჩქარა სწყვეტენ საკითხს. თეთრები უკვე იმუქრებიან: 22. გf+ და 23. მ : გ7+.

21. f7—f6

თუ 21 . . . ef 22. გf+ ლ : f7 23. hg! (შედარებით სუსტია: 23. მ : გ7+ ლ : გ7 24. hg de4) ორმაგი მუქარით მh8X და ლh7X და თუ 22. . . . მფ : f7, მაშინ 23. ლგნ+ მფგ8 24. hg.

22. h6 : გ7

არ შეიძლება, ახლა 22. . . . ლe6 23. მh8+ მფ : გ7 24. მh7+ მფf8 (კიდევ უარესია მფგ8 25. მგh1 შამათით რამდენიმე სვლაში).

25. მ: ს7 ef 26: გ7 + მზგ8  
 27. ლh7+ და შამათი ორ სელაში.  
 ლაზიერის აუცილებელი და-  
 კარგვის გამო, შევები ცდილობენ  
 მასში, რაც შეიძლება მეტი მა-  
 სალის მიღებას.

22. . . . e4 : f3  
 23. მh1—h8+ მზგ8 : გ7  
 24. მh8—h7+ მზგ7—გ8  
 25. ლe2 — f5 . . .

შავი ლაზიერი, სულ ერთია,  
 ვერსად წავა ლh5 მუქარის გამო.

25. . . . c4—c3  
 26. მh7 : e7 . . .

შავები დანებდნენ.

თუ 26. . . . კე7, მაშინ 27.  
 ლh5 და თუ 26. . . . მ: e7, მა-  
 შინ კი 27. ლ: f6 კხ4 28. მh1  
 მგ7 29. ლe6+. ხ2-უჯრედზე  
 აღება, რასაკვირველია, მზ: ხ2-  
 სელის გამო არაფერს ზეელის.

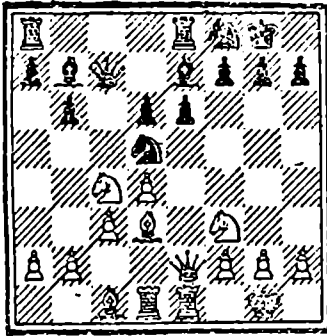
ერთმხრივი როკის შემთხვევა-  
 ში, პაიკთა შეტევა მხოლოდ გა-  
 მონაკლის შემთხვევაში შეიძლე-  
 ბა იქნეს გამოყენებული, იმიტომ,  
 რომ ეს ხშირად მოწინააღმდეგის  
 ფიგურებს საშუალებას აძლევს  
 დაიკავოს თვით შემტევისათვის  
 საშიში პოზიციები.

ყოველივე აქ ნათქვამი, რასა-  
 კვირველია, მხოლოდ ღია პოზი-  
 ციებს ეხება. რაც შეეხება დახუ-

რულ პოზიციებს, როგორც უკვე  
 აღენიშნეთ, აქ ასეთი საშიშროება  
 უფრო ნაკლებია.

ერთ მხარეს როკის შემთხვე-  
 ვაში უფრო მეტად ფიგურებით  
 შეტევა არის დასაშვები. იმავე  
 ფრთაზე კონტრშეტევა არ არის  
 საშიში, იმიტომ, რომ შემტევი  
 ფიგურები საკუთარი პოზიციის  
 თავდაცვასაც აწარმოებენ (ეს გან-  
 საკუთრებით ეტლებსა და მხედ-  
 რებს შეეხება, და უფრო ნაკლე-  
 ბად ლაზიერს და კუს, რომელ-  
 თაც შეუძლიათ ლაზიერის ფრთი-  
 დანაც მეფის ფრთაზე შეტევა).  
 თუ სხვა ნიშნები არ არსებობს,  
 მეფის ფრთაზე შეტევის მოტივი  
 ხშირად ამ ფრთაზე ფიგურათა  
 უპირატესობაა (იხ. შენიშვნა  
 № 22 პარტიის მე-9 სელაზე),  
 რასაც საერთოდ მოწინააღმდე-  
 გისათვის თავდაცვის სიძნელეები  
 მოსდევს, მაგ.: თეთრი პაიკის  
 e5-უჯრედზე არსებობის შემთხ-  
 ვევაში შავ მხედარს h7 პუნქტის  
 დასაცავად არ შეუძლია f6-უჯ-  
 რედის დაკავება, ან კიდევ სხვა  
 რაიმე ფაქტორის გამო. რომ ფი-  
 გურათა ასეთი უპირატესობა, არ  
 არის საკმაო შეტევის მუდამ და-  
 დებითი შედეგით დამთავრებისა-  
 თვის, ამას გვიჩვენებს ტორე—ლას-  
 კერის (მოსკოვი 1925 წ.) პარტია,  
 სადაც შემდეგი მდგომარეობა  
 შეიქმნა.

შავები



თეთრები

თეთრებს შეუძლიათ მეფის ფრთაზე ყველა თავისი ფიგურების გადასროლა, მათ რიცხვში, ორივე ეტლისაც (e3 და d3-უჯრედებით) ამიტომ მათ გადასწყვიტეს დაეწყოთ შერევა, რომელიც, თუმცა, შავების ენერგიული კონტრთამაშის წყალობით კარგს არაფერს იძლევა.

15. g3-g5                      b6-b5  
 16. g4-a3                      . . .

მხედარს სხვა უჯრედი არა აქვს.

16.                                      b5-b4

აცალკეეებს თეთრების d-პაიკს და ხსნის ხაზებს ლაზიერის ფრთაზე შეტევისათვის.

17. c3 : b4                      g4 : b4  
 18. e2-h5?                      . . .

ხედმეტად აქტიური სვლაა. თეთრები უშეგებენ d3-კუს გაცვლას, ამით ისინი თავისი ეტლის თამაშში ჩქარა შეყვანას ფიქრობენ. პარტიაში მომხდარი გაგრძელება კი გვიჩვენებს, რომ ამ კუს დათმობა ცუდ გავლენას ახდენს თეთრების თამაშზე.

18. . . .                      d7 : g5  
 19. d1 : g5                      g4 : d  
 20. d1 : d3                      e7-a5

რომაგი მუქარით—ლ : e1 X და h7-h6.

21.                      b2-b4

იმ მიზნით, რომ თუ: 21. . . . ლ : b4, 22. g1 ლ a5. 23. g4 (რასაკვირველია, არ შეიძლება, 23. g : b7 ლ e1 X-ის გამო) ლ a6 (ლ : a 2? 24. g : b7 25 ლ : f7 მუქარით) 24. g : b7 ლ : b7 25. g : d6 და თეთრები იბრუნებენ ხარისხს თანაბარი თამაშით.

21. . . .                      ლ a5-f5

ახლა მუქარას უქმნის მეორე d3-ეტლს, მაგრამ, როგორც სატურნირო კრებულში აღნიშნავს უკეთესი იყო 21. . . . ლ d5 შავებისათვის უპირატესი მდგომარეობით.

22. d3-g3                      h7-h6

სრულიად მიმდევრობითი სვლაა

23. g3-c4!                      ლ f5-d5.

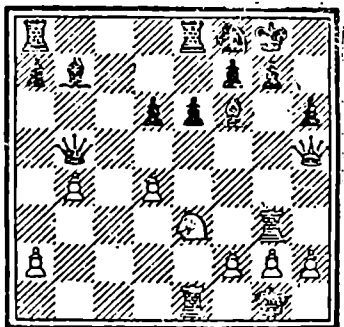
უკეთესი იყო 23. . . . ხგ.  
 24. მძ6 ლგ6 25. ლ : გ6 მ : გ6.  
 26. მ : ხ7 მცხ8. 25. მც5 მ : ხ4  
 დაახლოებით თანაბარ მდგომარეობით, მაგრამ შავები შეუპოვრად ცდილობენ მოიგონ ფიგურა და ამიტომ არ მიდიან ლაზიერით მე-5 ხაზიდან.

24. მც4—ე3 ლძ5—ხ5

ახლა უკვე არ შეიძლება ლაზიერის კიდევ განდევნა, რადგან თუ 25. ა4 შავები უპასუხებენ ლ : ხ4— და e1-ეტლს ემუქრებიან. ამრიგად, შაკები ფიგურას მოიგებენ? როგორც დაეინახავთ, არა. თეთრები შავების ლაზიერის დაუცველობის გამო ლამაზ კომბინაციას პოულობენ.

25. ქგ5—f6!!

შავები



თეთრები

25. . . . ლხ5 : ხ5

ცხადია, რომ იძულებითია.

- 26. მე3 : გ7+ მშგ8—ხ8
- 27. მე7 : 17+ მშხ8—გ8
- 28. მf7 — გ7+ მშგ8—ხ8
- 29. მე7 : ხ7+ მშხ8—გ8
- 30. მხ7 — გ7+ მშგ8—ხ8
- 31. მე7 — გ5+ . . .

თეთრები სწორად თამაშობენ, რომ არ იღებენ ა-პაიკს, ამით ეტლი-ა8 უმაღლე თამაშში შევიდოდა.

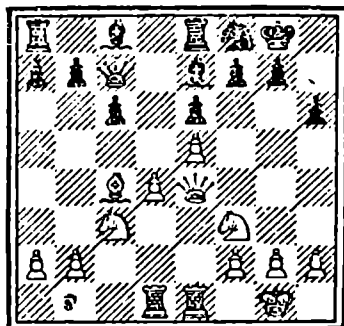
- 31. . მშხ8—h7
- 32. მე5 : ხ5 მშხ7—გ6
- 33. მხ5—h3 მშგ6 : f6
- 34. მხ3 : ხ6+

და თეთრებმა ჩქარა მოიგეს.

ცენტრალური ენ-პაიკის ძლიერების საილუსტრაციოდ მოგვეყავს შემდეგი მაგალითი.

ფორგაჩი—კონის (პეტერბურგი 1909 წ.) პარტიაში შემდეგი მდგომარეობა შეიქმნა.

შავები



თეთრები

შავეების პოზიციის უარყოფით მხარეთ, გარდა მათი ფიგურათა მცირე მოძრაუნარიანობისა, მეფის ფრთის დასუსტებაც (პაიკი 16) უნდა ჩაითვალოს. თუმცა ამ უკანასკნელ მდგომარეობას თითქმის არა აქვს პრაქტიკული მნიშვნელობა.

უმნიშვნელოვანესი ფაქტორი e5-პაიკის პოზიცია არის, რომელიც თეთრების ყველა ფიგურას გზას უხსნის (e1-უჯრედით), მოწინააღმდეგის მეფის ფრთისაგან. გარდა ამისა e5-პაიკი ავიწროვებს შავეების თავდაცვით მანევრებს.

1. ლe4-g4                      d7-b4

უვნებლად ხდის e3-მხედარს, რომელიც e4-უჯრედიდან შეტევაში მეტად აქტიურ მონაწილეობის მიღებას იმუქრებოდა.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. ლg4-h5  | d4 : c3 |
| 3. b2 : c3 | b7-b6   |
| 4. d1-e1   | d8-b7   |
| 5. d4-g4   | ...     |

უკვე ლ : h6 მუქარაა.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 5. . . .  | ფფg8-h8 |
| 6. f3-g5  | ფe8-e7  |
| 7. f5-e4  | ფa8-d8  |
| 8. d11-d3 |         |

თეთრების შეტევა ავტომატურად ვითარდება. მათთვის საჭიროა მხოლოდ ყველა ფიგურების

მეფის ფრთაზე გადაყვანა, დანარჩენი კი სულ ადვილად წყდება.

8. . . .                      e6-e5

შავეებს არ ძალუძთ თავდაცვის გაძლიერება და ამიტომ კონტრ-შეტევას ცდილობენ. აღვნიშნოთ, რომ e5-პაიკი ხელს უშლის f7-f6-სელას.

9. f4-f6

10. ლ : h6+ და 11. მფ8 მუქარით.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 9. . . .  | მფ8-g6  |
| 10. d3-h3 | დანება. |

შავეები უძლურნი არიან ლg5 და მ : h6+მუქარის წინააღმდეგ.

III. ფრთებზე სისუსტეების არსებობა ან არ არსებობა

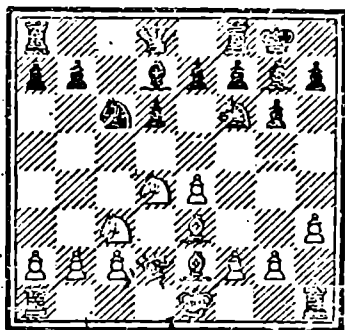
ჩვენ უკვე არა ერთხელ აღვნიშნეთ, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს თავდაცვისათვის ფრთებზე სისუსტეების არსებობას ან არ არსებობას.

ასე, მაგალითად, ჩვენ უკვე ვნახეთ № 14 და № 15 პარტიებში შავეების მიერ დაშვებულ g7-g6 დასუსტების შედეგად, თეთრების მიერ h-h3-ის მეტად პროდუქტიული გამოყენება. რა დიდი განსხვავებაა ამ მაგალითებსა და ახლახან ჩვენს მიერ გარჩეულ რუბინშტეინ-ტეიხმანის (გვ. 135) პარტიის შორის, სადაც თეთრებმა მხოლოდ დიდი ძალ-ღონის დახარჯვის შემდეგ, კუს შეწირვის

და მეტად ფაქიზი კომბინაციის შემწეობით, შესძლეს გ და h ხაზების გახსნა. ამასთან შედარებით, დასუსტებულ ფრთაზე შეტევა ბავშური საქმეა.

განვიხილოთ შემდეგი მდგომარეობა ტარტაკოვერი—ლუზ-ხოტომირსკის პარტიიდან (კარლსბადი 1907 წ.)

შაეები



თეთრები

10. g2—g4

თეთრებმა ჯერ ბლოკადა უნდა გაუკეთონ გნ-პაიკს, რომ შემდეგ h3—h4—h5 გახსნან h-ხაზი.

10. ეი8—c8

ვინაიდან შაეებს არ შეუძლიათ ხელი შეუშალონ თეთრების გეგმას, ამიტომ ისინი e-ხაზზე კონტრშანსების მიღებას ცდილობენ.

11. g4—g5 შf6—e8  
 12. h3—h4 შc6—e5  
 13. h4—h5 . . .

ყველაფერი რიგზე მიდის. რასაკვირველია, მოგებისათვის თეთრებს კიდევ ბევრი შრომა დასჭირდებათ, მაგრამ h-ხაზი მაინც მეტად საშიში იარაღია, როგელმაც ადრე თუ გვიან თავის საქმე უნდა გააკეთოს.

13. . . . შe5—c4  
 14. d2 : c4 შc8 : c4  
 15. h5 : g6 f7 : g6  
 16. 0—0—0 ლd8—c8  
 17. f2—f4

თეთრებმა მარტივი საშუალებით შექმნეს მეტად ძლიერი შეტევითი პოზიცია. შაეებისათვის არავითარი კომპენსაცია არა ჩანს.

17. . . . c7—e5  
 18. f4 : e5 dგ7 : e5  
 19. შc3—d5 შf8—f7  
 20. შd1—f1 შf7—g7

შე7+მუქარის გამო ეტლს არ შეუძლია მე-7 ხაზის დატოვება.

21. b2—b3 შc4—e5  
 22. შd4—f3 . . .

ორმაგი მუქართ: 1) კ : c5 და 2) შ : e5 და შემდეგ შf6+.

22. . . . dე5—c3  
 23. შd5 : c3 შe5 : c3  
 24. dე3—d4



და თეთრებმა ადვილად მოიგეს. ზემოთ მოყვანილსა და რუბინშტეინ—ტიეხმანის პოზიციათა შედარება გვიჩვენებს:

1) მოწინააღმდეგის დაუსუსტებელ ფრთის შეტევის შემთხვევაში, პაიკებით უფრო შორს წასვლა გვიხდება;

2) თავდამცველს შეუძლია ხშირად არ დაუშვას ხაზების გახსნა, თუ მისი პაიკები არ დაძრულან;

3) რომ, დასუსტებულ მეფის ფრთაზე შეტევა, არ მოითხოვს ისეთ რთულ კომბინაციებს, როგორც საჭიროა დაუსუსტებელ ფრთის შეერთხვევაში.

გ7—გნ დასუსტების გაცნობის შემდეგ, განვიხილოთ f7—f6 დასუსტება. როგორც უკვე № 22 პარტიაში გვქონდა შემთხვევა დაგრწმუნებულიყავით, f7—f6 დასუსტება ნაკლებად საშიშია. ამის მიზეზია, რომ f6-პაიკზე შეტევით ვერტიკალის გახსნა უხერხულია, რადგან უმეტეს შემთხვევაში გ4—გ5-სგლის საპასუხოდ შესაძლებელია f6—f5, რაც ხელს უშლის ხაზის გახსნას. ამასთან შედარებით h4—h5-სგლის საპასუხოდ გ6—გ5-სგლით პასუხი მეტად ძნელი ჩასატარებელია, რადგან პაიკი გ5-უჯრედზე საერთოდ უფრო ცუდად არის დაცული, ვიდრე f5-უჯრედზე (№ № 14 და 15 პარტიებში გ5-უჯრედზე პაიკი უმაღლე იკარგებოდა, ახლახან განხილულ მაგალითში კი ეს პაიკი

ბლოკირებული იყო). გარდა ამისა, ვინაიდან პაიკი f5-უჯრედზე უფრო მეტად დაცულია, ეს სვლა ხშირად სასარგებლოც არის, ეს დაკავშირებულია კიდევ ცენტრზე შეტევასთან.

საბოლოოდ შეიძლება შემდეგი ორი მომენტის აღნიშვნა:

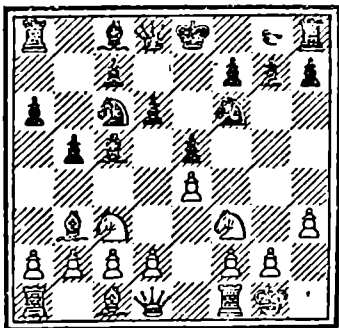
პირველი, ის, რომ გარე h-პაიკით გ6-ის წინააღმდეგ შეტევა ზურგში უფრო ნაკლებ სისუსტეებს ჰქმნის, ვიდრე გ-პაიკის f6-პაიკის წინააღმდეგ (იხ. შენიშვნა № 23 პარტიის შავების მე-12-სვლაზე). და მეორე პაიკთა გნ-უჯრედზე გაცვლა უფრო მეტად აქტუმატებს შავების მეფის ფრთას, ვიდრე f-უჯრედზე გაცვლა.

გ7—გნ და h7—h6 დასუსტებათა შორისაც არის განსხვავება, მაგრამ აქ მეტად საძნელაო რაიმე ზოგადი პრინციპის დადგენა. ამის მიზეზია ის უამრავი კერძო პირობები, რომლებიც პოზიციის ინდივიდუალურ თავისებურებიდან გამომდინარეობს. შეიძლება ითქვას მხოლოდ ის, რომ h7—h6-დასუსტებას (ისე, როგორც f7—f6) გ7—გნ-თან შედარებით ის პლუსი ახასიათებს, რომ მისდამი შეტევისათვის თეთრებმა გ-პაიკის (h-პაიკის მაგიერად) ნაკლებად ხელსაყრელი წინსვლა უნდა აწარმოონ, და ის მინუსი, რომ ჩვეულებრივ f6-უჯრედი მხედარს უჭირავს, რაც ხელს უწყ-

ობს გ4 — გ5-სელით, გ-ხაზის გახსნას.

ამ უკანასკნელის ილუსტრირებისათვის განვიხილოთ ტარაშის მიერ „თანამედროვე, სპაღრაკო პარტიაში“ გარჩეული შემდეგი მაგალითი:

შაეები



თეთრები

ტარაში მდგომარეობას ასე განსაზღვრავს: „შაეები იწყებენ და იგებენ“, და ამ პრობლემას შემდეგნაირად სწყევტს „მ. . . .  
 ხ7 — ხ6! და შემდეგ გ7 — გ5, შეუჩერებელი შეტევით, თეთრების მიერ დაშვებული ხ2 — ხ3 დასუსტების გამო.

ასეთი შემთხვევები მუდამ არის, როცა ერთი მხარე აკეთებს როქს

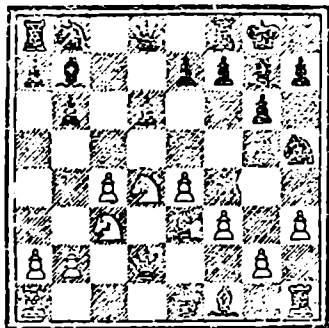
და შემდეგ ხ2—ხ3-სელას, და მეორე მხარეს როქი არ გაუკეთებია“.

საქმე იმაშია, რომ შაეები იმუქრებიან გ7 — გ5 — გ4-სელეებით აიძულონ ხგ (სხვანაირად ხ-პაიკი დაიკარგება), რის შემდეგ ძ: გ4-სელით შაეები მომაკვდინებელ შეტევას იღებენ. მართალია, თეთრებს ჯერ კიდევ აქვთ დრო შემდეგნაირად შეუშალონ ხელი გ-პაიკის წინსვლას: 9. d3 გ5 10. მხ2 და შემდეგ ძგ3 გვარიანი პოზიციით. მართალია, ხ2-ზე მხედრის პოზიცია არ არის სახარბიელო, მაგრამ თუ თეთრებმა d4-სელით თამაშის გახსნა მოახერხეს, ისინი მაინც კარგ შანსებს მიიღებენ, რადგან მაშინ, ორივე ფრთაზე დასუსტებების გამო შავი მეფე ვერ იპოვის საიმედო თავშესაფარს.

ყოველივე ამას შემდეგი წესის განსაზღვრამდე მიეყუვართ (იხ. შენიშვნა № 15. პარტიის მე-12 სელაზე): ფრთაზე შეტევის საუკეთესო წინააღმდეგობა — ცენტრში კონტრთამაშია.

ამ წესის საილუსტრაციოდ მოგვყავს კოლტანოვსკი—ეივს (ლონდონი 1927 წ.) პარტიიდან შემდეგი მდგომარეობა.

შავები



თეთრები

შავები მფ3-სვლით ეტლის დეპლასირებასა და f1-კუს გაცვლით ორი კუს უპირატესობის მიღებას იმუქრებიან.

თეთრებს შეეძლოთ, რასაკვირველია, ჰფ2-სვლით ხელი შეეშალათ ამისათვის, მაგრამ მათ აირჩიეს პაიკთა იერიშით გ7—გ6 დასუსტების გამოყენება.

11. გ2—გ4                    მh5—გ3  
12. მh1—h2                    . . .

ეტლი სწორედ h-ხაზზე იქნება აკტირო.

12. . . .                    მფ3 : f1  
13. მფ3 : f1                    . . .

ახლა შავების წინაშე ძნელი ამოცანა დგას. მდ7 და მც8-სვლებით ნორმალურ განვითარების შემთხვევაში, h3—h4—h5 (ჰh6-სვლის შემდეგ) იერიშის შედეგად ისინი წაგებულ მდგომარეობას

მიიღებენ, რომელსაც მეორე მხედრის f6-უჯრედზე გადაყვანაც ვერ უშველის. ამიტომ, ისინი, როგორც უკანასკნელ საშუალებას, ცენტრში კონტრშეტევას მიმართავენ.

13.                    მf8—e8

ეს სვლა ორ მიზანს ემსახურება: გ7-კუს გაცვლის არდაუშვებლობას (14. ჰh6 ჰh8), და ცენტრში შეტევის მომზადებას.

14. h3—h4                    მh8—d7  
15. h4—h5                    . . .

თუ ახლა 15. . . . მფ8, მაშინ 16. ხგ და შემდეგ ჰh6 ადვილი მოგებით.

15.                    ძგ7—e5

შავებს სურთ f3—f4-პაიკით სვლის გამოწვევა, ეს ორნაირად იქნებოდა ხელსაყრელი. პირველი ის, რომ თეთრებს დროებით ეზურებოდათ e3 — h6-დიაგონალი (და თუ ამის შემდეგ თეთრები ითამაშებდნენ f5-სვლას, მაშინ ძ7-მხედარი e5-პუნქტს დაეუფლებოდა); მეორე ის, რომ e4-პაიკი დასუსტდება და ამით ხ7-კუს აქტიურობა იზრდება.

16. მh2—h3

მიუხედავად f3—f4-სვლის ნაჩვენებ უარყოფითი მხარეებისა,

თეთრებს მინც ის უნდა აერჩიათ. ტექსტში სვლით შავები მნიშვნელოვან ტემპს იგებენ და ასწრებენ თავდაცვის ორგანიზაციას.

16. . . . e7—e6  
 17. ვფf1—f2 gd7—f8

სწორედ ამაშია საქმე: 18. hg fg 19. ძნ არათერს იძლევა, იმითომ, რომ თავისი კუს გ7-უჯრედოდან წაყვანის შედეგად შესაძლებელი ხდება h7-პაიკის მეშვიდე ხაზზე დაცვა.

თეთრების შეტევა შეჩერებულია. ახლა შავები, თამაშის ბედს ცენტრში კონტრთამაშით, თავის სასარგებლოდ სწყვეტენ.

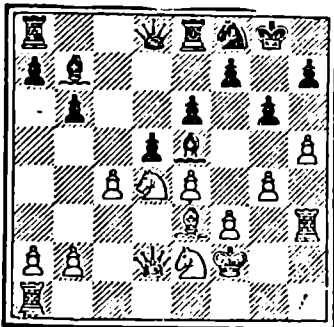
18. ვc3—e2

მინც Mah1 სჯობდა.

18. d6—d5

ამ სვლით შავები, თეთრების პოზიციაში შექმნილ სისუსტეებს ხსნიან.

შავები



თეთრები

19. h5 : გ6 f7 : გ6  
 20. c4 : d5 e6 : d5  
 21. e4 : d5 ლd8 : d5  
 22. ვe2—c3 ლd5—f7  
 23. ვa1—d1 ვa8—d8

შავებს საუცხოო პოზიცია აქვთ.

24. ლd2—c2 ვd8—d7  
 25. ვd4—b3 ვd7—e7  
 26. ვc3—d4 ვc5—f4  
 27. ლe2—d3 ვf8—e6  
 28. ვd1—h1 ვe6—g5  
 29. ვh3—h6 ვf4—e3+

დანებდა.

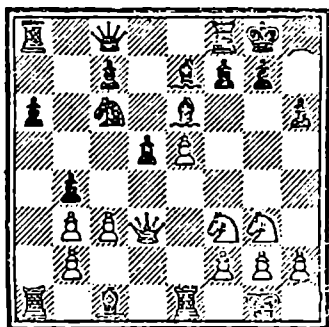
თუ 30. ვ : e3, მაშინ ლ : f3+.

როგორც ვნახეთ მეფის ფრთის დასუსტება მეტად ხელსაყრელი პირობაა პაიკთა იერიშის წამოწყებისათვის. მაგრამ ამით საკითხი არ ამოიწურება. მართალია, ნაკლებად გარკვეულ ფორმებში, მაგრამ მეფის ფრთის ასეთი დასუსტება, ხელსაყრელია წმინდა ფიგურათა შეტევისათვისაც, — ეს იმ შემთხვევებში, როცა სხვადასხვა მიზეზების გამო (მაგ., ერთმხრივი როქის შემთხვევისას) პაიკთა იერიში უხერხულია.

139 გვერდზე გამოხატულ პოზიციაში h7—h6 დასუსტებას, თეთრების ფიგურათა შეტევისათვის არაავითარი დახმარება არ გაუწევია, მაგრამ სხვა შემთხვევებში ასეთი დასუსტება გადამწყვეტია, ის შემტევს შეწირვის საშუალებას აძლევს.

ამის მაგალითს წარმოადგენს  
ოლლანდ — ეივეს (გოტენბურგი  
1920 წ.) პარტიაში შექმნილი  
შემდეგი პოზიცია.

შაეები



თეთრები

შაეების უკანასკნელი 15. . . .  
h7—h6-სელის მიზანი იყო თეთ-  
რების კუს ან მხედრის g5-უჯ-  
რედზე არ დაშვება, რის შემდეგ  
შაეები იძულებულნი იყვნენ e7-  
კუთი აელოთ ეს ფიგურა, ამით  
კი ისინი ორი კუს უპირატესო-  
ბას კარგავდნენ. მაგრამ ეს სულა  
შაეების მეფის ფრთის არსებითი  
დასუსტებაა, რის შედეგებმაც  
დიღხანს არ დააყოვნა.

16. dcl—f4 ლc8—b7

ლაზიერის ფრთაზე შეტევის  
იმედით.

17. მგ3—h5

შაეების მიერ დაშვებული და-  
სუსტების პირველი შედეგი; არ  
შეიძლება ამ მხედრის პაიკით  
განდევნა, რადგან g7—g6-სელის  
შემდეგ h6-პაიკი დაუცველი რჩება.

17. მფგ8—h8

უკეთესი იყო მხედრის კგ4-  
სელით უკან დაბრუნება.

18. ლd3—d2

ქიხ! მუქარით.

18. . . . მფh8—h7

19. მh5 : g7l

h6-სელის გარეშე, ეს შეწირვა  
შეუძლებელი იყო.

19. . . . მფh7 : g7

20. კf4 : h6+ მფგ7—h7

21. მf3—g5+! მფh7—g6

22. მc1—e3 b4 : c3

23. b2 : c3 კc6—g4

24. h2—h4 მf8—h8

25. ლd2 : d5 მc6—d8

26. ლd5—d4 ლb7—c8

27. e5—e6! მh8 : h6

28. e6 : f7 მd8—c6

29. ლd4—e4+ მფგ6—g7

30. მa1—a5l . . .

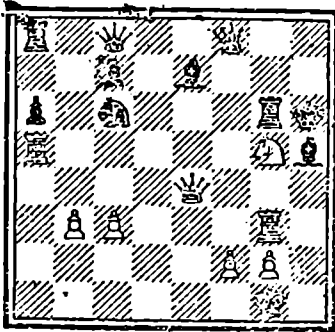
თეთრები მთელ პარტიას ბრწყინ-  
ვალედ თამაშობენ. ახლა მათ  
მეტად ორიგინალურად შეჰყავთ  
თამაშში მეორე ეტლი. თუ 30.  
. . . მ : a5, მაშინ 30. ლ : e7

ლფ8 32. ლე5+ ეფ6 33. მე4  
 ლ: f7 34. მ: f6 ლ: f6 35.  
 ლ: c7+ მფხ8 36. ლ: a5, და  
 თეთრები იგებენ.

30. . . . შხ6-გ6  
 31. h4 - h5 ჯგ4 : h5  
 32. მც3-გ3 მფვ7-h6  
 33. f7-f8ლ+ . . .

ანთავისუფლებს მხედრისათვის  
 f7-უჯრედს და აცხოველებს a5-  
 ეტლს.

შავები



თეთრები

33. . . . ჯე7 : f8

თუ 33. . . . ლ: f8, მაშინაც  
 34. მf7+ ლ: f7 35. მ: h5+!

34. მგ5-f7+ მფხ6-გ7  
 35. შა5: h5 ეგ6: გ3  
 36. f2: გ3 მც6-ე7  
 37. მf7-ე5 ლც8-ე6

38. შხ5-გ5+ მფვ7-f6

39. მე5-გ4+ . . .

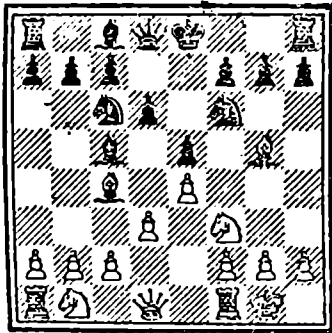
თეთრები იგებენ.

ეს პარტია, იმ საშიშროებათა  
 ნათელ მაგალითს წარმოადგენს,  
 რომელსაც განიცდის ის მხარე,  
 რომელიც თავის დროზე ვერ  
 ასწრებს თავდაცვის ორგანიზა-  
 ციას; გარდა ამისა, ეს პარტია  
 წარმოადგენს შეტევის ძალას,  
 რომლისათვის საჭირო გახდა  
 მნიშვნელოვანი შეწირვები. მაგ-  
 რამ დარჩენილ ფიგურებს შეეძ-  
 ლოთ უძლიერესი პოზიციების  
 დაკავება.

ახლა მივაქციოთ ყურადღება  
 ერთ შეცდომას, რომელსაც ხში-  
 რად იმეორებენ, და რის შედე-  
 გად მოწინააღმდეგე აღწევს მა-  
 ნამდე ხელუხლებელ ფრთის და-  
 სუსტებას. ეს შეეხება მოწინააღ-  
 მდეგის მიერ როქის გაკეთებამდე  
 და თავის მხრივ, როქის გაკეთე-  
 ბის შემდეგ f6-მხედრის გ5-კუთი  
 დაბმას. სწორედ გ5-უჯრედზე  
 კუს ყოფნა იძლევა ერთ პაიკთა-  
 სელით იერიშის შექმნის საშუა-  
 ლებას, ყოველი სვლა გაშინ ტემ-  
 პით კუადება: 1. . . . h6 2.  
 ქh4 გ5 3. ჯგ3 h5, მუქარა  
 h5-h4 და ამიტომ თეთრები  
 იძულებულია ითანაშონ h2-h4  
 ან h2-h3, რის შემდეგ შავები  
 იხსნიან გ ან h-ხაზზე. ასეა მა-  
 გალითად, დიუბუა-სტიენიციის  
 პარტიაში (ლონდონი 1862 წ.).

შემდეგი სვლებით: 1. e2—e4, e7—e5 2. მგ1—f3 მხ8—e6 3. ჯf1—c4 ჯf8—e5 4. 0—0 (მეტად ნაადრევი როქია!) მც8—f6 5. d2—d3 d7—d6 6. ჯc1—e5 შემდეგი მდგომარეობა შეიქმნა.

შაეები



თეთრები

მოწინააღმდეგის როქის გაკეთებამდე, f6-მხედრის ასეთ დაბმას ცოტა სარგებლობა მოაქვს, რადგან მოწინააღმდეგეს თავისუფლად შეუძლია ამ კუს h7—h6 და g7—g5-სვლებით განდევნა, რაც არ იქნებოდა მოხერხებული, მის მიერ როქის გაკეთების შემთხვევაში.

პარტიაში შემდეგი გაგრძელება იყო:

6. . . . h7—h6

7. ჯe5—h4 . . .

უკეთესი იყო 7. ჯe3.

7. . . . g7—g5  
8. ჯh4—g3 h6—h5  
9. h2—h4 . . .

ჩქარა აგებდნენ თეთრები: 9. მ: g5 h4 10. მ: f7 ხგ! 11. მ: d8 ჯg4 12. ლd2 მd4 13. მc3 (თავდაცვა 13. . . . მე2+ 14. მფხ1 მ: h2×. მუქარისაგან). მf3+! 14. გf ჯ: f3, და შამათი შემდეგი სვლით.

9. . . . ჯc8—g4

რომ, 10. ხგ-სვლის შემდეგ, h5—h4-სვლით უპასუხონ.

10. c2—c3 ლd8—d7

11. d3—d4

ცენტრში კონტრთამაში!

11. . . . e5 : d4

12. c4—c5 d6 : c5

13. ჯg3 : c5 მc6 : c5

14. მf3 : c5 ლd7—f5

15. მc5 : g4 h5 : g4

16. ჯc4—d3 ლf5—d5

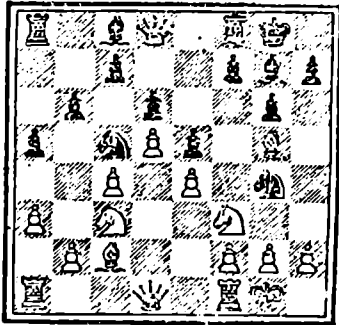
და შაეებმა პირდაპირი შეტევით ჩქარა მოიგეს.

მიუხედავად თეთრების მიერ ცენტრში ჩატარებულ კონტრთამაშისა, შაეების პაიკთა შეტევა გამარჯვებით დაგვირგვინდა ამ შემთხვევაში.

მაგრამ, პაიკთა ასეთი იერიში ჩატარება, მაშინ უფრო ხელსაყრელია, როცა ცენტრი ჩაკეტილია, რაც კონტრთამაშის შესა-

ძლებლობას ავტომატურად რიცხავს. ასეთ შემთხვევას ადგილი ჰქონდა დავიდსონ—ეივეს პარტიაში (როტტერდამი 1924 წ.), სადაც ასეთი მდგომარეობა შეიქმნა:

შავები



თეთრები

ორივე მოწინააღმდეგემ ერთ მხარეს გააკეთა როქი, რაც, საერთოდ რომ ვთქვათ, პაიკთა იერიშისათვის ხელსაყრელ პირობას არ ქმნის.

მაგრამ, ვინაიდან თეთრებს ცენტრში არავითარი კონტრთამაშის დაწყება არ შეუძლიათ, ამიტომ შავების მიერ დაწყებული პაიკთა იერიში მათთვის სრულიად არ წარმოადგენს საშიშროებას.

12. . . . f7—f6  
 13. ჯგ5—h4 . . .

უკეთესი იყო 13. ჯd2, მაგრამ

თეთრებს არ უნდოდათ 13. . . . f5-სვლის დაშვება.

13. . . . გ6—გ5  
 14. ძh4—გ3 h7—h5  
 15. h2—h4 ეფ8—f7

შავები არ ჩქარობენ გ-ხაზის გახსნას. ისინი ჯერ ფიგურების უფრო ხელსაყრელად განლაგებით მოთმინებით ანზადებენ შეტევას.

თეთრებს კი ამ ხნის განმავლობაში ლაზიერის ფრთაზე კონტრთამაშზე უნდა ეზრუნათ.

16. ლd1—e2 გc5—d7

მd7—f8—გ6—f4 მოგზაურობის მიზნით.

17. გf3—h2 გd7—f8  
 18. გh2 : გ4 ჯc8 : გ4  
 19. f2—f3 ჯგ4—d7  
 20. გc3—d1 f6—f5f  
 21. e4 : f5 . . .

არ იყო უკეთესი არც 21. hg ლ : გ5 22. ლf2 f4,—და შავებს ღია გ-ხაზი აქვთ იმ დროს, როცა თეთრების ფიგურები ძალიან შევიწროებულია.

21. . . . გ5 : h4  
 22. ჯგ3—h2 ჯd7 : f5  
 23. ჯc2 : f5 ეf7 : f5

შავებმა პაიკი მოიგეს, მართალია, ის გაორებულია, მაგრამ მაინც მეტად მნიშვნელოვანია,



რადგანაც ის მეტად ავიწროებს თეთრი ფიგურების მოძრაობას და, გარდა ამისა, შავებს არ გაუძნელდებათ მათი გასწორება.

- |     |          |         |
|-----|----------|---------|
| 24. | მ11—c3   | მ5—f7   |
| 25. | f3—f4    | c5 : f4 |
| 26. | კ12 : f4 | ლ18—e7  |

15-პაიკის გაკვრითი დაცვაა (27. ლ : 15? ე : f4).

27. ლe2—d3

ხელს უშლის მცნ-სელას და თავის მხრივ მf5 მუქარას ჰქმნის.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 27. | . . .  | მა8—e8 |
| 28. | მე3—f5 | . . .  |

თუ 28. მაe1, მაშინ ლe4.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 28. | . . .    | ლე7—e2   |
| 29. | ლd3 : e2 | მე8 : e2 |
| 30. | მf5—h6+  | კგ7 : h6 |
| 31. | კf4 : h6 | მf8—d7   |

და შავებმა ეს ენდშპილი აღვილად მოიგეს.

### შედეგის ხელის შეწყვეტილი ნიშნები

ყველა ზემოთ ნათქვამიდან გამომდინარე შეტევას ხელშემწყობი ნიშნები შემდეგია:

1. მეფის ფრთაზე ფიგურათა

უპირატესობა (დიაგრამები. გვ. 138, 139, 146).

2. დახურული პოზიცია (დიაგრ. გვ. 132, 149).

3. სხვადასხვა მხარეს გაკეთებული როკი (დიაგრ. გვ. 135, 141).

4. მოწინააღმდეგის ფრთის დასუსტება (დიაგრ. გვ. 132, 139, 141, 144, 146).

5. შორს წასული ცენტრალური პაიკი (დიაგრ. გვ. 139).

6. მოწინააღმდეგის მიერ კუს ე5 (ან ე4-უჯრედზე) განვითარება (დიაგრ. გვ. 148, 149).

7. ცენტრში პაიკთა ფიქსირებული ფორმაცია (დიაგრ. გვ. 132, 149).

ჩვეულებრივ, მხოლოდ ერთ-ერთი ასეთი ნიშნის არსებობა კიდევ არ იძლევა შეტევის დადებით შედეგიანობის გარანტიას. საერთოდ, შეუძლებელია სიზუსტით განვსაზღვროთ, თუ რა ნიშნებია საჭირო და საკმარისი შეტევის შედეგიანობისათვის, რადგან, ყოველთვის რაიმე შემთხვევით მომენტებთანაც გვაქვს საქმე.

აგრეთვე საჭიროა გვახსოვდეს, რომ ყველა ზემოთ ჩამოთვლილი ნიშანი, სხვა დანარჩენ თანაბარ პირობებში, მნიშვნელოვან მდგომარეობას წარმოადგენს, და ჰქმნის შეტევის შანსებს, ან ზრდის მათ.

## შეტევა ლაზიერის ფრთაზე

აქაც არსებითად იგივე ნიშნებია მისაღები, რაც მეფის ფრთაზე შეტევის შემთხვევაში.

სწორედ ისევე უნდა განვასხვავოთ: პაიკების მონაწილეობით, და მარტო ფიგურებით შეტევა, ღია და დახურული პოზიცია, ფრთაზე სისუსტეების არსებობა ან არ არსებობა.

მხოლოდ, ერთი მხრით ან სხვადასხვა მხრით როქის განსხვავებას აქ ნაკლები მნიშვნელობა აქვს. ძნელია იმის წარმოდგენა, რომ თეთრების გრძელსა და შავების მოკლე როქის შემთხვევაში თეთრებმა მოწინააღმდეგის ლაზიერის ფრთის შეტევისათვის თავისი ლაზიერის პაიკებით წინსვლა დაიწყონ (ე. ი. როქის დამცველ პაიკებით!), რადგან ამის შედეგად გახსნილი ხაზები, ცხადია, შავებს კარგ სამსახურს გაუწევდნენ თეთრების მეფეზე შეტევის საქმეში.

აქ უფრო შესაძლებელია ფიგურებით შეტევა, მაგრამ, მაშინაც დიდი სიფრთხილეა საჭირო, რადგან პაიკის მოგებას, ადვილად შეუძლია მოწინააღმდეგეს საშიში ღია ხაზი მისცეს.

როგორც მეფის ფრთაზე შეტევის შემთხვევაში, აქაც :შეგვიძლია თამაშის ოთხი ფაზა დავადგინოთ:

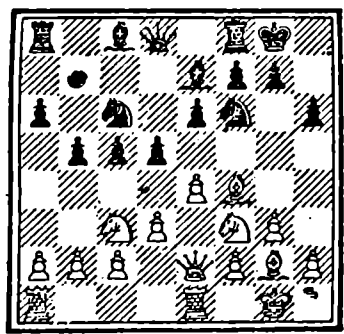
1. ლაზიერის ფრთაზე დასუსტება, რაც შეტევის სანიშნო პუნქტად გადაიქცევა.
2. პაიკთა წინსვლა (მხოლოდ ფიგურებით შეტევა, აქ შეტად იშვიათი შემთხვევაა, თუმცა ზოგჯერ ეს წინუძღვის პაიკთა იერიშს მოწინააღმდეგის პაიკთა პოზიციის დასუსტებების გამოწვევის მიზნით).
3. ხაზების გახსნა.
4. ერთი ან ორი პაიკის მოგება, რაც საერთოდ დაკავშირებულია მე-7 ხაზზე შექრასთან (ეს მომენტი მეფის ფრთის შეტევის შემთხვევაში, „საშაპათო ბადის“ შექმნას ეთანაბრება).

ყოველთვის არ ხდება ლაზიერის ფრთის ამ ფაზების თანმიმდევრობით ჩატარება. ასე, მაგ., სიცილიურ პარტიაში თეთრები თავის მესამე სვლით d2—d4 უხსნიან მოწინააღმდეგეს e-ხაზს, და ამით საქმე მესამე ფაზიდან იწყება.

შემდეგ, მეფისა და ლაზიერის ფრთაზე შეტევებს შორის ის განსხვავებაა, რომ შეუძლებელია მოხდეს ლაზიერის ფრთის დასუსტებათა (a7—a6, b6—b7, c7—c6) შორის შედარებითი შეფასება: მათი ურთიერთ დადებითი და უარყოფითი მხარეები თანაბარია და, საკითხი პოზიციის ინდივიდუალურ თვისებებით სწყდება. საჭიროა, მაინც, შემდგომის აღნიშვნა: იმ დროს, როცა მეფის ფრთის გარე ხაზზე შეტევა მეტად პროდუქტიულია, არ შეიძლება იგივე ითქვას ლაზიერის ფრთის გარე ხაზზე, აქ პირიქით, ძალიან ხშირად, უფრო ხელსაყრელია e-ხაზზე მოქმედება, ნაწილობრივ e2 (e7) უჯრედზე შექრასთან დაკავშირებით.

პირველად განვიხილოთ შეტევის მაგალითი, რომელმაც ყველა აღნიშნული ფაზა გაიარა, განვიხილოთ ჩიგორინ—ტარაშის პარტიის (მატჩის მე-4 პარტია, პეტერბურგი 1893 წ.) შემდეგი მაგალითი, რომელიც შეიქმნა თეთრების 11. ეფ1—e1-სვლის შემდეგ.

შავები



თეთრები

ჩვენი მსჯელობის მთავარ ხაზიდან რომ არ გადაეუხვიოთ, ამიტომ ჩვენ არ შევეუდგებით იმ ურიცხვ ვარიანტებში ვალდებულებას, რომლითაც სავსეა ეს მეტად კომბინაციური პარტია, და მხოლოდ სახელმძღვანელოდ მნიშვნელოვან შემჩნევებს აღვნიშნავთ.

11. d5—d4

პირველი ფაზა დასრულდა. შავებმა d3-პაიკს, როგორც თავის შეტევის ნიშანს, ფიქსაცია უყვეს. სათანადო მომზადებით e5—e4 და e4 : d3-სვლების შემდეგ შავები e-ხაზის გახსნას შესძლებენ.

- 12. e3—d1                      მf6—d7
- 13. მფფ1—h1                ეფ8—e8
- 14. მe1—g1                    e6—e5
- 15. ეფ4—d2                   მდ7—f8
- 16. მფ3—e1                   მფ8—e6
- 17. f2—f4                      ეe8—b7

18. f4..f5 მც6—გ5  
 19. მძ1—f2 მამ8 - მ8

სვლათა სერიის შემდეგ, რასაც მიზნათ ჰქონდა მეფის ფრთის გამაგრება, — ლაზიერის ფრთაზე შეტევის გაგრძელების პირველი სვლაა. თვით ტარაშის სიტყვით, ის აქამდე არ სთვლიდა შესაძლებლად ლაზიერის ფრთაზე თამაშის გაძლიერების დაწყებას.

20. ლე2—h5 . . .

მეფის ფრთის დასუსტებისა და მდგომარეობის დახურულობის გამო, შეტევის სწორი მეთოდი აქ, პაიკთა იერიში იყო.

20. . . . მგ5—h7  
 21. მბ1—f3 ც5—c4  
 22. ძგ2—f1 ც4 : ძ3  
 23. ე2 : ძ3 . . .

მეორე ფაზის დასასრული. ც-ხა-ზის გახსნით შავებმა ფრიად მნიშვნელოვანი რესურსი შექმნეს თავისთვის.

23. მh7—გ5

შავები მოწინააღმდეგის შეტევის შესასუსტებლად, გაცვლები-საკენ მიისწრაფვიან.

24. კძ2 : გ5 კე7 : გ5

თეთრები არ იყენენ იძულებულნი დაეთმოთ მოწინააღმდეგისათვის ორი კუს უპირატესობა,

თუმცა, ამას პოზიციის მეტად დახურულობის გამო დიდი მნიშვნელობა არა აქვს, რადგან ასეთ შემთხვევაში ადვილი არ არის ამ უპირატესობის გამოყენება.

25. მf2—გ4 მფგ8—f8

ანთავისუფლებს გ8-უჯრედს მხედრისათვის.

26. კf1—c2 კგ5—f6  
 27. h2—h4 ლf8—d6

ახლა e5-პაიკი კარგად არის დაცული, და e6-მხედარს შეუძლია თავდაცვისათვის უფრო მნიშვნელოვანი პოზიციის დაკავება.

28. მf3—h2 მც6—c7.  
 29. მh1—f1 მც7—გ8  
 30. ჯე2—d1 მე8—c7

შეტევის განახლება.

31. კძ1—h3 მე8—c8  
 32. მგ4—f2 კf6—d8  
 33. ლh5—c2 ა6—a5  
 34. მh2—f3 ა5—a4  
 35. კხ3—d1 კბ7—c6

მეფის ფრთაზე კუს გადაყვანის მიზნით, საიდანაც ის (f7) დაე-მუქრება a2-პაიკს.

36. გ3—გ4

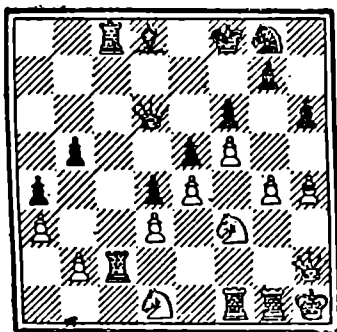
თეთრებმა, როგორც იქნა იპოვეს პაიკთა იერიშის სწორი გეგმა.

36. . . . f7-f6  
 37. g2-h3 c6-e8  
 38. e2-h2 c8-f7  
 39. a2-a3 c7-b3!

ეტლი რომ e2-უჯრედზე მოხედეს, საჭიროა d1-კუს გაცვლა.

40. g3-f2 c3 : d1  
 41. g2 : d1 e7-e2

შაეები



თეთრები

ახლა თამაშის უკანასკნელი ფაზა იწყება:

42. e2-g3 b5-b4!

შემდეგ სვლასთან დაკავშირებით ზედმიწევნით ფაქიზი მანევრია.

43. a3 : b4 e6-e6!

ახლა ილუპება d3 ან h2 პაიკი; ორივე შემთხვევაში შაეები ლებულობენ გამსვლელ პაიკს.

44. g4-f2 . . .

44. e1-სვლას შაეები უპასუხებდნენ d2 45. e3 e1, და b2 პაიკი მაინც იკარგებოდა.

44. . . . e2 : b2  
 45. g4-g5 h6 : g5  
 46. h4 : g5 e8-c2!

შაეებმა ლაზიერის ფრთაზე შესაძლებლობის მაქსიმუმი მიიღეს: ორი ეტლი. მეორე ხაზზეა, და მათ საშიში გამვლელი პაიკიც ჰყავთ. ეს უპირატესობანი მათ თეთრების უძლიერესი შეტევის უკუშტევის საშუალებას აძლევს.

47. g2-g4 e6-e6  
 48. g5 : f6 d8 : f6  
 49. e3-h3 . . .

მუქარით: 50. e : f6 e : f6 51 e6, და თუ ლაზიერი დაიხვეს, 52. f6-სვლით თეთრები მოიგებენ.

მომაკვდინებელი f5 — f6-სვლის არ დასაშვებად, შაეებმა, ცხადია, რომ ლაზიერი უნდა შესწირონ. მაგრამ მათი ეტლების უძლიერესი პოზიცია და g4-პაიკი ამის სრულიად საკმარის კომპენსაცია არის.

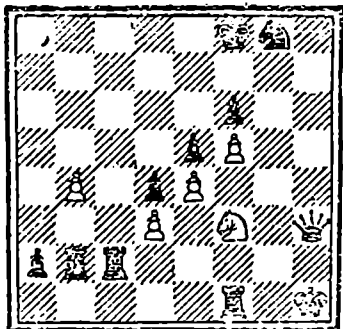
49. . . . a4-a3!  
 50. g4 : f6 e6 : f6  
 51. e3-g3 a3-a2

სწორედ თავის დროზე ასწორებს. ამ მდგომარეობაში ყველა-

ფერი ერთი ტემპისაგან არის და-  
მოკიდებული და ამიტომ, ჩიგო-  
რინს, რომ პაიკთა იერიში უმაღ-  
ვე მე-20-სვლაზე დაეწყო, ის პარ-  
ტიას ცხადია მოიგებდა.

52. მგ6 : f6+                      გ7 : f6

შავები



თეთრები

53. მf1-d1

ანთავისუფლებს f1-უჯრედს ლა-  
ზიერისათვის, რომ შესაძლებელი  
შეიქნეს თავდაცვის ორგანიზაცია  
პირველ ხაზზე.

53. . . .                      მხ2-b1

54. ლგ3-f1                      მც2-b2

0 : d1 და მხ1-მუქართ.

55. მფ3-d2                      მხ1 : d1

56. ლf1 : d1                      მხ2 : d2

57. ლd1-c1                      მd2 : d3

58. მფხ1-g2                      . . .

ლაზიერით ქიშები უაზრო იყო,  
შავების მეფე თავს შეაფარებდა  
h8-უჯრედს.

58. . . .                      მd3-c3

59. ლc1-a1

არ შეიძლება 59. ლხ2 მც2+  
სელის გამო.

59. . . .                      მც3-c2+

60. მფფ2-f3                      d4-d3

61. ლa1-d1                      მც2-h2

62. ლd1-a4                      d3-d2

დანებდა.

ამრიგად, ლაზიერის შეტევის  
ხელსაყრელ ნიშნებად უნდა მი-  
ვიღოთ:

1) მოწინააღმდეგის პაიკთა გან-  
ლაგების დასუსტება;

2) ღია ხაზი;

3) მოწინააღმდეგის სუსტი  
პაიკი;

4) კუ, რომელიც ემუქრება შე-  
სატევე პოზიციას (კერძოდ ფიან-  
კეტირებული კუ);

5) პაიკთა უპირატესობა ლა-  
ზიერის ფრთაზე.

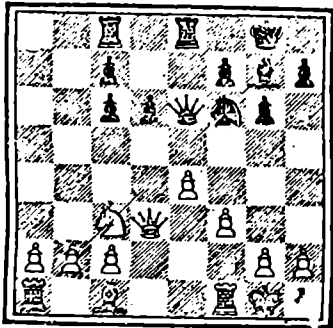
ამ ნიშანთა უმეტესობა გარკვე-  
ვით ჩანს, ჩვენს მიერ ზემოთ გან-  
ხილულ ზოგიერთ პარტიებში.  
ასე, მაგ., № 22 პარტიაში ჩვენ  
შეგვხვდა ჯერ პაიკთა განლაგე-  
ბის დასუსტება, შემდეგ კი, შა-  
ვების შეტევის შედეგად (c5-c4)  
სუსტი ხ2-პაიკი. ქვემოთ მოგვყავს

ჩამოთვლილ ნიშნების საილუსტრაციოდ რამდენიმე მაგალითი.

ორი ღია ხაზი და კუს შემთავითი პოზიცია, როგორც კომპენსაცია პაიჯი

ასეთი მდგომარეობა შეიქმნა ქვემოთ მოყვანილი ნიშნოები (თეთრები) — კაპბლანკას პარტიის (პეტერბურგი 1914 წ.).

შავები



თეთრები

საინტერესოა ის, რომ თეთრების პოზიცია, რომელთაც თითქოს არავითარი სისუსტეები არ ახასიათებთ, სულ ჩქარა იმსხვრევა შავების განსაკუთრებული აგრესიული თავაშით.

16. მf6—d7

უხსნის დიაგონალს e7-კუს და ამასთან ერთად გადაჰყავს მხედარი ლაზიერის ფრთაზე.

17. კე1—d2

სატურნირო კრებულის თანახმად აქ უკეთესი იყო 17. კf4, რომ შავების მხედრის e5-უჯრედზე მოხვდომის შემთხვევაში უმაღლესე გაეცვალათ ის. გასაგებია, რომ თეთრებს ლაზიერით d3-უჯრედიდან წასვლის შემდეგ სურდათ e3-მხედრის დაცვა კუთი (ცხადია, რომ თეთრებისათვის არ იყო სასურველი პაიჯის გაორება ხ2: e3-სვლით).

17. . . . მd7—e5

18. ლd3—e2 მe5—c4

19. მa1—b1 მe8—a8

a2-პაიჯი უკვე საფრთხეშია, ჩქარა დავინახავთ, რომ თეთრებს არ შეუძლიათ პაიჯის შენარჩუნება.

20. a2—a4

ამ სვლას, რომელიც ცუდად არ გამოიყურება, შავები მეტად დამაჯერებლად იყენებენ.

არც 20. ხ3-სვლასაც (რომელიც, სატურნირო კრებულის მიერ არის ნარჩევი) არ შეეძლო პაიჯის გადარჩენა. მაგ.: 20. ხ3 მ: d2 21. ლ: d2 მa3, და a2-პაიჯი უნდა დაიკარგოს.

20. . . . მe4: d2

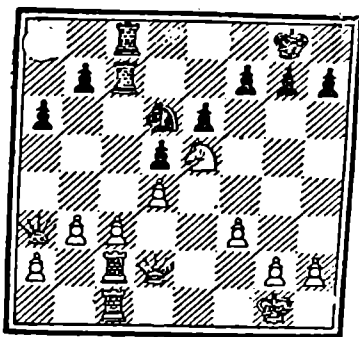
21. ლe2. d2 ლe6—e4!

საქმეც ამაშია, ვინაიდან ხ3-სვლა შეუძლებელია, ამიტომ

იკარგება 24-პაიკი, და შავები მატერიალური გაწონასწორების შემდეგ უკეთეს პოზიციას იღებენ. და, როგორც ჩქარა დავინახავთ, საქმის ვითარება მათთვის უფრო მეტად ხელსაყრელი ხდება.

1924 წ.) პარტიაში შექმნილი შემდეგი მდგომარეობა:

შავები



თეთრები

22. ეფ1—d1                    ეე8—ხ8!

საუცხოოდ არის ნათამაშევი! შავებისათვის სრულიად არ არის სავალდებულო პაიკის უმაღლე დაბრუნება. ახლაც კ: ე3 და მ: 24, მხოლოდ თანაბარ თამაშს იძლეოდა.

23. ლd2—e3                    ეს8—ხ4

ქd4 მუქარით.

24. ლe3—ფ5                    ჯგ7—d4+

25. მფგ1—h1                    ეა8—ხ8!

გადამწყვეტი სვლაა, თეთრებს არა აქვს კ: ე3-სვლით ფიგურის მოგების მუქარისაგან თავდაცვა, რადგან 26. მსე1 მ: ხ2 27. მხ1 მ: e2—პარტიის დათმობას უდრის. თეთრები იძულებულნი არიან დაუთმონ ხარისხი.

26. ეd1 : d4                    ლe4 : d4

და შავებმა ჩქარა მოიგეს.

ღია ხაზზე, ხსუსტი პაიკის წინააღმდეგ თანმიმდევრული შიშვენი

ამის მაგალითად შეიძლება გამოვიყენოთ ბოგოლიუბოვი (თეთრები)—კაპაბლანკას (ნიუ-იორკი

თეთრი ე3-პაიკი სუსტია, და ის ასევე სუსტი იქნება თეთრების მიერ მისი e4-უჯრედზე წაწევის მოხერხების შემთხვევაშიაც. შავების ფიგურებს საუკეთესო პოზიციები უკავია, მაგრამ, ამ უპირატესობის მოგებად გარდაქმნა არც ისე ადვილია, რადგან თეთრებს კარგად ჰყავთ დაცული თავიანთი სუსტი პაიკები.

22. . . .                    ლa3—a5

23. a2—a4?                    . . .

თეთრებს სურთ ხელი შეუშალონ მსნ-სვლას, რაც მეოთხეჯერ შეუტევდა ე3-პაიკს. აქ, მაინც, უკეთესი იყო სატურნირო კრებულში ალიოხინის მიერ ნაჩვენები, გრძელი, მაგრამ არსებითად ერთადერთი სწორი, ენ-მხედრის



შემდეგი მანევრი e5—d3—c5—  
—a4.

რის შემდეგ შავებს შეტევის სხვა გზები უნდა ეპოვათ (ცენტრში ან მეფის ფრთაზე), ვანაიდან პირდაპირი შეტევა e-პაიკზე არაფერს იძლეოდა.

23.

ლa5—b6

ახლა შავებს შეტევისათვის ერთბაშად სამი ობიექტი აქვთ, და ცხადია, რომ თეთრები ვერ შესძლებენ მათ ჯეროვან მოვლას.

თუ 24. მხ2, მაშინ, როგორც სატურნის კრებული უჩვენებს, მf5 (მ : d4—მუქარით) 25. მხb1. f6 26. მგ4 (ან 26. მd3 მ : c3) e5 და ა. შ., ან კიდევ, თუ 24. ხ4, მაშინ a5 25. ხ5 (იძულებითია). | e4 26. მ : e4 მ : e4 27. მa2 (ან :7. მa1 მ : d4! 28. eд მ : e2 29. ლ : e2 ლ : d4+ და ლ : a1+). 35, და d4-პაიკი ილუპება.

პარტიაში შემდეგი გაგრძელება იყო. 24. მე5—d3 და თეთრებმა ჩქარა წააგეს 24. . . . ლ : h3 25. მე5 ლh6 26. მხ2 ლa7 27. ლe1 ხ6 28. მd3 მე4 29. a5 ხa 30. მე5 მხ5 31. მე2 მ : d4! 32. eд მ8 : c5! და ა. შ.

ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა  
უპირატესობა

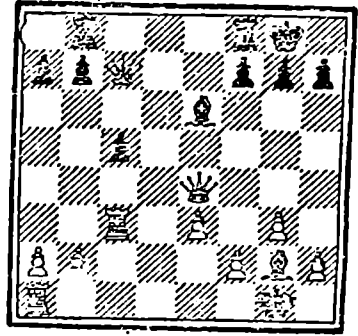
როგორც უკვე თავის ადგილზე გაჩვენეთ (გვ. 70) ლაზიერის

ფრთაზე პაიკთა უპირატესობა ორნაირად არის ხელსაყრელი:

1) მიტელშილში მუდამ გამვლელი პაიკის შექმნის მუქარაა, და მოწინააღმდეგე, რომელიც მუდამ იძულებულია ხელი შეუშალოს ამას, თავის მოქმედებებში ძლიერ განსაზღვრულია. ეს გასაგებია; გაცილებით ადვილია პაიკთა უპირატესობის ლაზიერის ფრთაზე გამოყენება, ვიდრე მეფის ფრთაზე (ჩვენ ვლაპარაკობთ, რასაკვირველია, ყველაზე მეტად გავრცელებულ შემთხვევაზე, როდესაც ორივე მოწინააღმდეგეს მოკლე როკი აქვს გაკეთებული).

რადგანაც მეფის ფრთაზე პაიკთა იერიში ძლიერ საშიშია საკუთარი მეფის პოზიციის დასუსტების გამო, იმ დროს, როცა ასეთი იერიში ლაზიერის ფრთაზე სრულიად უგნებლად ტარდება. გარდა ამისა, იერიშით წამოსულ პაიკთა წინააღმდეგ თვით მეფეც რეალურ ძალას წარმოადგენს. ხშირია ისეთი მაგალითებიც, რომ მოწინააღმდეგის შორს წასული პაიკი მეფისათვის მუქარას კი არ წარმოადგენს, არამედ ფიგურათა შეტევისაგან კიდევაც იცავს მას. ყოველივე ეს საკმაოდ ხსნის იმას, რომ მიტელშილში, ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობა მეტ თავისუფალ თამაშს იძლევა, ვიდრე მეფის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობა.

2) რაც შეეხება ენდშპილს, აქ პაიკთა ლაზიერის ფრთაზე უპირატესობის ხელსაყრელობა უფრო ნათელია. გასაგებია, რომ პაიკი, რომელიც წინ მიისწრაფვის, მით უფრო ძლიერია, რამდენადაც მეტად არის დაშორებული მოწინააღმდეგის მეფისაგან, ღომელსაც ასეთი პაიკის შეჩერების საუკეთესო თვისებები აქვს.



თეთრები

გარდა ამისა, მეტად ხელსაყრელია ისეთი კუს არსებობა, რომელიც მეფის ფრთიდან დახმარებას უწევს ლაზიერის ფრთაზე ამ პაიკთა უპირატესობას (თუმცა, ასეთი კუს არსებობა პაიკთა უპირატესობის არარსებობის შემთხვევაშიც კარგია).

ამიტომ, შესაძლებელია შემდეგი წესის ფორმულირება: პაიკთა შეტევა მიიტანეთ იმ ფრთაზე, რომლისკენაც მიმართულია თქვენი კუს მოქმედება.

მოვიყვანოთ ჩვენს მიერ ნათქვამის რამდენიმე ილუსტრაცია.

კ ა პ ბ ლ ა ნ კ ა — მ ა რ შ ა ლ ი ს მ ა ტ რ ი ს უ კ ა ნ ა ს კ ე ნ ე ლ პ ა რ ტ ი ა შ ი შ ე ი ქ ე მ ნ ა შ ე მ დ ე გ ი მ დ გ ო მ ა რ ე ო ბ ა (კაპაბლანკა—შავები). თეთრების უკანასკნელი სელა იყო 13. მც1—ც3.

18.

b7—b5

ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობის რეალიზაციის დასაწყისი.

თეთრებს არა აქვთ დრო მეფის ფრთაზე კონტრთამაშის დაწყებისათვის.

19. a2—a3

დროებით აჩერებს b5 — b4-სელას. მაგრამ, ეს მხოლოდ დროის მცირეოდენი გაჭიანურებაა, რადგან შავებს ყოველთვის შეუძლია a5-სელით ამის მიღწევა.

19. . . .

c5—c4

20. d2—f3

. . .

აქ სჯობდა d-ხაზის დაკავება. ახლა კი შავები თვითონ იკავებენ ამ ხაზს.

20.

f3—d8

აღსანიშნავია, რომ კაპაბლანკა, პაიკებით იერიშის ჩატარებამდე, ჯერ მძიმე ფიგურებს სცვლის. თეთრები კი უნდა დაეთანხმონ მოწინააღმდეგის ამ სურვილს რადგან d2-უჯრედზე შავი ეტლის დაშვება შეუძლებელია.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 21. | მა1—d1   | მd8 : d1 |
| 22. | ქf3 : d1 | მხ8—d8   |
| 23. | ქd1—f3   | გ7—გ6    |

თუ 23. . . . მd2 თეთრები 24. მე2.სვლას უპასუხებდნენ. ტექსტში სვლით შავები იმუქრებიან: 24. ; . . . ქd5 25. ლგ4 ხ5, კუს მოგებით.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 24. | ლე4—e6 | ლც7—e5 |
|-----|--------|--------|

შავებს არ სურთ ლაზიერების ენ-პუნქტზე გაცვლა. აქ თეთრების კუ ძლიერ პოზიციას მიიღებდა.

- |     |        |
|-----|--------|
| 25. | ლც6—e4 |
|-----|--------|

თეთრებს უკეთესი არაფერი აქვთ თუ 25. მე2 (მd2 არდაშვებისათვის) აქ5, 26. მე2? მd1+ 27. მფგ2 ქd3 და თეთრები იგებენ.

და თუ 26. e4, ქh3 და თეთრების კონტრთამაში იგვიანებს.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 25. | . . .    | ლც5 : e4 |
| 26. | ქf3 : e4 | მd8—d1+  |
| 27. | მფგ1—გ2  | ა7—ა5    |
| 28. | მე3—e2   | ხ5—ხ4    |
| 29. | ა3 : ხ4  | ა5 : ხ4  |

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 30. | ქe4—f3 | მd1—ხ1 |
| 31. | ქf3—e2 | ხ4—ხ3  |
| 32. | მე2—d2 | მხ1—e1 |
| 33. | ქe2—d1 | . . .  |

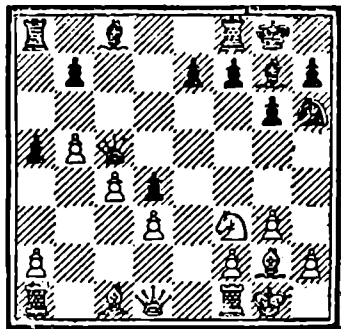
მე2-სვლისათვის ხელის შეშლის ერთადერთი საშუალებაა.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 33. | . . .    | e4—e3    |
| 34. | ხ2 : e3  | ხ3—ხ2    |
| 35. | მd2 : d2 | მე1 : d1 |

და შავებმა მოიგეს.

ახლა კი განვიხილოთ, ალიო-ხინ—ეივეს პარტიაში (მატჩის პარტია 1927 წ.) შექმნილი შემდეგი მდგომარეობა (ეივე—თეთრები). შავების უკანასკნელი სვლა იყო 13. . . . 0—0.

შავები



თეთრები

აქ თეთრების უპირატესობა ლაზიერის ფრთაზე კიდევ მეტი საგრძნობია, ვიდრე წინა მაგა-

ლითში შავების უპირატესობა, რადგან თეთრების ხ-პაიკი უკვე გასცილდა შავ გ-პაიკს და თეთრების კ გ2 არაჩვეულებრივად ძლიერია.

შავების ლაზიერის პოზიცია e5-უჯრედზე, რომელიც დროებით აჩერებს თეთრი პაიკების წინსვლას, სრულიად არ არის მტკიცე, რადგან თეთრებს კგ3-სვლით ადვილად შეუძლია მისი განდევნა.

14. a2-a4

ამზადებს კგ3-სვლას.

14. . . . მf3-e8

15. მf1-e1 კe8-f5

პაიკი d3, რასაკვირველია, სუსტია, მაგრამ, შავებს არ შეუძლიათ მისთვის საშიში მუქარის შექმნა და ამიტომ ამ სისუსტეს არა აქვს მნიშვნელობა.

16. კe1-a3 ლe5-e7

17. c4-c5

რაც უფრო ჩქარა, მით უკეთესია!

17. ეა8-d8

შავებს სურთ, f5-კუს e6-უჯრედით d5-უჯრედზე გადაყვანა, რომ რამდენიმედ შესუსტონ თეთრების გ2-კუს დამლუპავი მოქმედება. ახლავე 17. . . . კe6-სვლა არ ივარგებდა მცნ-ის გამო.

11. კადრაკი.

18. მf3-g5 . . .

ხელს უშლის კf5-e6-d5 მანევრს.

18. კგ7-f6

თეთრები იმუქრებოდნენ 19. ლh3-სვლით.

19. მგ5-e4 კf6-g7

20. ლd1-d2 . . .

ამზადებს შემდეგ გარღვევას.

20. მh6-g4

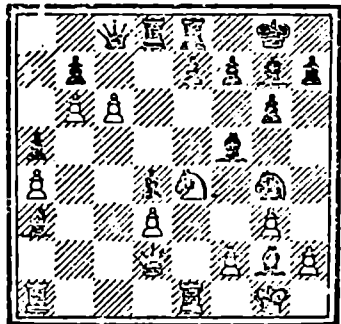
მეფის ფრთაზე კონტრთამაშის ინსცენირებაა. ამასთან ერთად მხედრის e5 უჯრედით e6-ზე გადაყვანა მზადდება, აქ მას ძლიერი თავდაცვითი პოზიცია ექნებოდა.

21. h5-h6 ლe7-e8

არ შეიძლება, რასაკვირველია, 21. . . . ლe8 22. მd6-სვლის გამო.

22. c5-c6!

შავები



თეთრები

ეს უსათუოდ სჯობია 22.  
ლ : ა5-სელას, რის შემდეგ, მართალია, თეთრები პაიკს იგებდნენ, მაგრამ შავებს მდ5-სელით შეედლოთ დროებით შეეჩერებიათ მათი შეტევა, ამით კი შავები მოწინააღმდეგის მეფის ფრთაზე შეტევის ორგანიზაციის საშუალებას მიიღებდნენ.

22. ხ7 : c6

22. . . . ლ : c6 23. მდ6  
ლ : ხ6 24. მ : e8 მ : e8-სვლების შემდეგ, შავები, მართალია, ხარისხში ორ პაიკს იღებდნენ, მაგრამ არ შეედლოთ მათი შენარჩუნება, თეთრები 25, მხ1 და მ : ხ7-სვლებით უმაღლვე იბრუნებდნენ ერთ-ერთ პაიკს და ქმნიდნენ შემდგომ მუქარებს.

23. ლd2 : ა5

ახლა შავებს, ორი გადაბმული გამვლელი პაიკები ჰყავთ, ამ უპირატესობის რეალიზაცია, მხოლოდ დროის საკითხია.

23. . . . მფ4—e5  
24. ლa5—d2 ლc8—a6

შავები ამ სელით პაიკს იგებენ, მაგრამ შავების ფრთის ორი პაიკი, გაცილებით მნიშვნელოვანია, ვიდრე თეთრების სამი ცენტრალური.

25. a4—a5 მe5 : d3

ამ სელით შავები მოწინააღმდეგეს შემდეგ მახეში აბამენ: თუ 26. ქf1, მაშინ მ : e1 27. კ : g6 მf3+ . შავებს არ შეეძლოთ d3-პაიკის ლაზიერით აღება 25. . . . ლ : d3, რადგან 26. ლ : d3 მ : d3 27. a6-სვლების შემდეგ თეთრები ადვილად იგებდნენ.

26. მe4—e5 მd3 : c5

27. ქa3 : c5 ლa6—b5

შავებს არ შეეძლოთ ზედმეტი პაიკის შენარჩუნება, მაგრამ მაინც 27. . . . d3-სვლა სჯობდა.

28. ქe5 : e7 მd8—e8

29. ქg2—f1

ამით თეთრები პაიკების შემდგომ წინსვლას აღწევენ, რადგან შავების 29. . . . d3-პასუხით მათი ეტლი ხ1-უჯრედს მიიღებდა.

29. . . . ლb5—b3

30. მა1—a3 . . .

აიძულეებს ლაზიერს—დასთმოს ხ7-უჯრედი.

30. . . . ლb3—d5

31. ხ6—h7 მe8—b8

32. a5—a6—დანება.

დავასრულოთ, ეს თავი მიტელ-შპილის ერთი ფრიალ მნიშვნელოვანი, ტიპური შემთხვევის გარჩევით.

**შამათი უპანასკნელ  
ჰორიზონტალზე**

ასეთი შამათი მნიშვნელოვან როლს თამაშობს, მიტელშპილში მომხდარ კომბინაციებში; ხშირად ხდება, რომ ფიგურები, რომლებმაც ხელი უნდა შეუშალონ ასეთ შამათს, ამის გამო ვერ ასრულებენ სხვა საჭირო ფუნქციებს. ასე, მაგ., უპანასკნელ ჰორიზონტალის დამკველ ეტლს არ შეუძლია ვერტიკალზე სათანადოდ მოქმედება.

ჯერ განვიხილოთ რამდენიმე უმარტივესი მაგალითი:

I. თეთრები: მფგ1, მც1, მფ3, ბ. ც4, f2, გ2, h2, შავები: მფგ8, მდ8, მხ6, პ. ხ4, f7, გ7, h7 შავების სვლაა. 1. . . . მ : ც4.

II. თეთრები: მფგ1, ლც2, მც1 და d1, პ. a2, ს2, f2, გ2, h2, შავები: მფგ8, ლმ6, მე7 და ე8, პ. ა5, ხ4, f7, გ7, h7. შავების სვლაა 1. . . . ლე1 +.

III. თეთრები: მფგ1, ლც2, მა1 და d1, პ. ა2, ს3, f2, გ2, h2; შავები: მფგ8, ლფ6, მე7 და ე8, პ. ა5, ხ4, f7, გ7, h7.

შავების სვლაა. 1. . . . ლ : ა1  
2. ბ : ა1 მე1 +.

თუ ამ პოზიციაში, თეთრ ლაზიერს ც2-დან ხ5-უჯრედზე გადავსვამთ, მაშინ 1. . . . ლ : ა1-სვლას თეთრებს შეუძლია უპასუხონ: 2 ლც8+! მ : ე8 3. ბ : ა1.

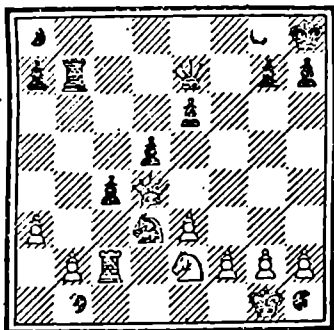
IV. თეთრები: მფგ1, ლც5, მა1 და e4, კც6, პ. ა2, ხ2, f2, გ2, h2; შავები: მფგ8, ლგ6, მდ6 და d8, მფ8, პ. ა5, ხ4, f7, გ7, h7. შავების სვლაა. 1. . . . ლ : e4 (არაფერს იძლევა 1. . . . მდ1 + 2. მე1) 2. ლ : d6! (თუ 2. კ : e4, მაშინ მდ1 +) ლ : გ2+ და შავები პაიკს იგებენ.

მკრევე ჰორიზონტალზე შამათისაგან უმარტივეს თაღდაცვას გ ან ხ-პაიკებით სვლა წარმოადგენს, რაც ჩვეულებრივ უშუალო საფრთხეზე აღრე კეთდება. ამასთან არ უნდა დავივიწყოთ, რომ გ2—გ3 და h2—h3-სვლებით სუსტდება მეფის პოზიცია. თუ რომელი უჯრედის განთავისუფლება სჯობია მეფისათვის—ამის თქმა ძნელია; ეს დამოკიდებულია მრავალ სხვადასხვა პირობებისაგან, და პირველ რიგში, იმისაგან, რომ ჰყავს თუ არა მოწინააღმდეგეს განთავისუფლებულ უჯრედის ფერი კუ, ასე, მაგ., თუ შავებს ჯერ კიდევ ჰყავთ ლაზიერის კუ, თეთრებმა, მაინცდამაინც, არ უნდა იჩქარონ გ2—გ3-სვლის გაკეთება.

ენდშპილში ცუდი არ არის საშამათო მუქარისაგან მფგ—f1-სვლით მეფის განთავისუფლება, მით უმეტეს, რომ მეფე, რომელიც ენდშპილში ძლიერ ფიგურას წარმოადგენს, ამ სვლით ბრძოლის ცენტრს უახლოვდება.

ორივე მოწინააღმდეგის მიერ უკანასკნელ ჰორიზონტალზე შეხვედრითი შამათის მუქარის შემთხვევებში, მეტად რთულ კომბინაციებს აქვს ადგილი. ავიღოთ შემდეგი მდგომარეობა.

შავეები



თეთრები

თეთრებს არ აქვთ დაცული უკანასკნელი ჰორიზონტალი და შავეები მაშინვე საზღვებლობენ ამით.

1. . . . ლე7 : ა3

ახლა 2. ხა-სვლას შავეები უპასუხებენ მხ1 + 3. მც1 (ცხადია, რომ მც1 კიდევ უარესია) მ : c1 4. მფ1 (მე2 + + მუქარის გამო უკეთესი თავდაცვა არ არსებობს) მხ3 + 5. მფე2 მ : d4 + 6. ed, და შავეებს, ზედმეტი პაიკი და ადვილად მოსაგები ენდშილი აქვთ.

2. მე2 : c4! . . .

თეთრები თავის მხრით სარგებლობენ მოწინააღმდეგის მეორე

ხაზის დაუცველობით. შავეებს, d5 : e4 - სვლით თავის დაცვა მც8 X მუქარისაგან, ცხადია, არ შეუძლიათ 3. ლd8 X გამო. და თუ 2. . . . ლa1 + 3. მც1 და შავეები შამათის განუწყვეტელ მუქარების გამო (მაგ., 3. . . . მხ8 4. მე7) კარგავენ მხედარს.

3. . . . ლa3 - f8!

იცავს თავის უკანასკნელ ჰორიზონტალს და იმავე დროს ემუქრება f2-პუნქტს.

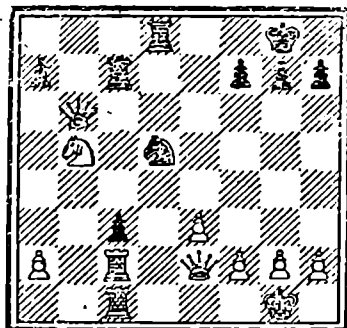
თუ შავეებს დაუცველი დარჩათ d3-მხედარი, თეთრებს სამაგიეროდ მუქარის ქვეშ ეტლი—e4 რჩებათ.

3. ლd4 : d3 d5 : e4

და შავეები იგებენ.

ავიღოთ ახლა მდგომარეობა, 1914 წელს გათამაშებულ ბერნ-შტეინ—კაპაბლანკას პარტიიდან (კაპაბლანკა—შავეები).

შავეები



თეთრები

თეთრების უკანასკნელი სვლა იყო მდ4-ს5, თითქოს შავებისათვის სრულიად უკომპენსაციოთ ე3.პაიკის მოგებით. მაგრამ თეთრებს გამოორჩათ მხედველობიდან „რალაც“.

1. . . . . მც7—c5
2. მხ5 : c3            მდ5 : c3
3. მც2 : c3            მც5 : c3
4. მც1 : c3

ახლა 4. . . . . ლხ1-სვლას თეთრები უპასუხებენ უბრალოდ 5ლf1, არ შეიძლება მდ1, 6. მც8× გამო.

4.                            ლხ6 -b2!

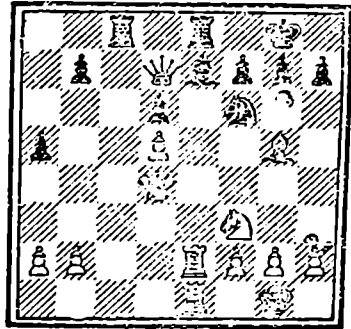
და შავები იგებენ, რადგანაც 5- ლჰ1-სვლას უპასუხებენ 5. . . . . ლ : c3, და თუ 5. მდ3, მაშინ ლხ1 + და 6. . . . . ლ : d3, და საბოლოოდ 5. ლd3, ლa1 + 6. ლf1 ლ : c3.

ზედმიწვევით ლამაზად ისარგებლეს თეთრებმა მერვე პორიზონტალზე საშავათო მუქარით, ადამსი (თეთრები)—ტორეს პარტიამი. (ახალი-ორლეანი 1921წ.)

1. e2—e4 e7—e5; 2. მფ1—f3 d7—d6; 3. d2—d4 e5:d4; 4. ლd1 : d4 მხ8—c6; 5. ჰf1—ხ5 ჰc8—d7; 6. ჰხ5 : c6 ჰd7 : c6; 7. მხ1—c3 მფ8—f6; 8. 0—0 ჰფ3—e7; 9. მც3—d5 ჰc6 : d5; 10. e4 : d5 0—0; 11. ჰc1—გ5 c7—c6; 12. c2—c4 c6 : d5; 13. c4 : d5 მფ8—e8; 14. მფ1—e1

- a7—a5?; 15. მე1—e2 მე8—c8; 16. მე1—e1 ლd8—d7, — სვლებით შემდეგი მდგომარეობა შეიქმნა.

შავები



თეთრები

17. ჰ5 : f6!            ჰc7 : f6

თუ 17. . . . . გf. მაშინ სამწუხაროდ არ არის სწორი კომბინაცია, 18. მე : e7 მე : e7 19. მე : e7 ლ : e7 20. ლგ4 + და 21. ლ : c8 —ფიგურის მოგებით, იმიტომ, რომ შავებს შეუძლიათ 18. . . . . მე : e7-სვლის მაგივრად 18. . . . . ლ : e7! და შავები იგებენ ხარისხს (ლაზიერის აღება არ შეიძლება 1-ლ პორიზონტალზე შავათის გამო). თეთრები 17. . . . . გf-სვლას უპასუხებდნენ უბრალოდ 18. მჟ4!.

18. ლd4—გ4!

თეთრები სარგებლობენ იმით, რომ შავი ლაზიერი დაბმულია



ეზ-პუნქტის დაცვით, იმ დროს, როცა შავების შეხვედრითი მუქარა e1-პუნქტის მხედრით დაცულობის გამო არ არის საშიში.

18. ლd7-b5

ლ : e2 კონტრმუქარით. მაგრამ თეთრები უპასუხებენ გზადგზა მოწინააღმდეგის მუქარას, და თანმიმდევრობით თავის იდეას ატარებენ.

19. ლg4-c4!

ლაზიერის აღება არ შეიძლება არც ეტლით არც ლაზიერით.

19. . . . ლb5-d7

20. ლc4-c7!!

მტერს კვალდაკვალ მისდევს.

ლაზიერის აღება კვლავ არ შეიძლება.

20. . . . ლd7-b5

21. a2-a4 ლb5 : a4

22. c2-e4 , . . .

მეტად საინტერესო მდგომარეობაა. თეთრების მუქარა 23.

მ : a4-სელაში კი არ არის, რაც ადვილი საპასუხოა: 23. . . .

მ : e1 + 24. მ : e1 მ : c7, არამედ 23. ლ : c8 და შემდეგ უკვე მ : a4.

შავი ლაზიერი იძულებულია დაიხიოს.

22. . . . ლa4-b5

23. ლc7 : b7 დანებდა.

შავ ლაზიერს აღარ აქვს მეტი უჯრედები. ზედმიწევნით ეფექტური ფინალია!

## ენდშპილი

ენდშპილი განსაკუთრებით მომხიბვლელია ქადრაკის ხელოვნების მოყვარულთათვის. მართალია, აქ არა აქვს ადგილი ბრწყინვალე შეწირვებს და გამანადგურებელ შეტევებს; არ არის ფიგურათა დიდი მასა, რომელიც ორივე მხარის შანსებს თითოეულ სელასთან ერთად წამდაუწუმ არხევს. მასალა განსაზღვრულია, და შესაძლებლობათა რაოდენობა შედარებით მცირეა: აქ ბრძოლა მარტივია და ლოგიკური. მიუხედავად ამისა, ამ მოჩვენებით სიმარტივეში მრავალი ისეთი შესაძლებლობანი იმალება, რომლებსაც ვერ ვიპოვით პარტიის სხვა სტადიებში. სწორედ შესაძლებლობათა განსაზღვრულობა ენდშპილში ნებას გვაძლევს, ბოლომდე ამოვხსნათ ეს სიმახვილენი და ამასთანავე ის ლოგიკაც, რომელიც საქადრაკო ბრძოლის არსობას წარმოადგენს.

აუცილებლობის გამო ჩვენს მიერ მოკლედ განხილულ ენდშპილში, ჩვენ ესტოვებთ, როგორც მეტად ელემენტარულ მომენტებს, რომლებიც ჩვენ მკითხველისათვის ცნობილად გვაქვს ნაგულისხმევი, ისევე მრავალრიცხოვან წერილმანებსაც, რომელთა განხილვა მოითხოვდა ბევრჯერ მეტ ადგილს, ვიდრე მთლიანად აღებული ჩვენი კურსი (მსურველთ შეუძლიათ ამ წერილმანების გაცნობა ბერგერის ზედმიწევნით ფართო და ძვირფას გამოკვლევაში „Theorie und Praxis der Endspiele“). ჩვენ განვიხილავთ ენდშპილის მხოლოდ ძირითად მეთოდებს, რომელთა შეთვისება აუცილებელია ენდშპილის წარმატებით გასათამაშებლად და უფრო დაწვრილებით შევჩერდებით, მხოლოდ ზოგიერთ განსაკუთრებით საინტერესო და ტიპურ მომენტებზე, რომლებიც შედარებით ხშირად გვხვდება პრაქტიკაში.

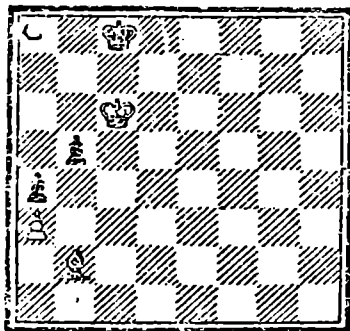
განვასხვავოთ ენდშპილის შემდეგი ხუთი ძირითადი ტიპი:

1) ღია მეფის დაშამათება (ე. ი. როცა ერთ მხარეს მხოლოდ მეფე ჰყავს);

- 2) პაიკთა ენდშპილი;
- 3) ეტლის ენდშპილი;
- 4) ლაზიერის ენდშპილი;
- და 5) კუს ან მხედრის ენდშპილი.

მაგრამ ავიღოთ ასეთი მდგომარეობა.

შავები



თეთრები

### ღია მფხის დაშამათიება

როგორც უკვე აღვნიშნეთ, ჩვენ არ შეგუდგებით ლაზიერით, ეტლით, ორი კუთი, კუ და მხედრითაც მეფის დაშამათების უმარტივეს შემთხვევების აღწერას.

განვიხილოთ მხოლოდ შემდეგი შემთხვევა.

არის შემთხვევები, როცა შავებს მეფის გარდა კიდევ ერთი ან რამდენიმე პაიკი ჰყავთ, რომელთა აღება თეთრებს ადვილად შეუძლიათ, მაგრამ ისინი მაშინ მხოლოდ ყაიმს აღწევენ, მაშინ როცა ამ პაიკთა მოგებისაგან თავის შეკავებით თეთრები მოგებას მიაღწევენ.

ცნობილია, რომ, გარე გამვლელ პაიკს, რომელსაც ეხმარება სხვა ფერის კუ, ვიდრე ამ პაიკის საბოლოო უჯრედი, არ შეუძლია მოგება, თუ კი მოწინააღმდეგის მეფე ასწრებს ამ კუთხურ უჯრედის დაკავებას (მაგ., ღდგომარეობაში: თეთრები: მფხნ, ძე1, პ. ა6: შავები მფხნ,—ყაიმი).

თეთრებს შეუძლიათ, რასაკვირველია, მეფის—მფ უჯრედიდან გადაჭრა და შემდეგ ხ5-პაიკის აღება, მაგ.: 1. ძე5 მფძმ 2. მფ: ხ5,—მაგრამ, შემდეგ როგორ მოვიქცეთ? ცხადია, რომ, როგორც კი თეთრები მეორე ა4-პაიკს აიღებენ, შავი მეფე მოასწრებს მფ-უჯრედის დაუფლებას.

თეთრები შემდეგნაირად იგებენ:

1. ძხ2—f6 მფე8—h8
2. ძf6—e5+ მფხ8—a7

2. . . . მფე8-სვლაზე შავები იღებენ შამათს 5-სვლაში: 3. ძე7 ხ4 (იძულებითია!) 4. ახ ა3 5. ხ5 ა2 6. ხ6 ა1ლ 7. ხ7 x. ან 2. . .

მზგმ 3. მზხნ ს4 4. ას და თეთ-  
რები ადვილად იგებენ.

3. კე5—ე7 მზა7—ა8

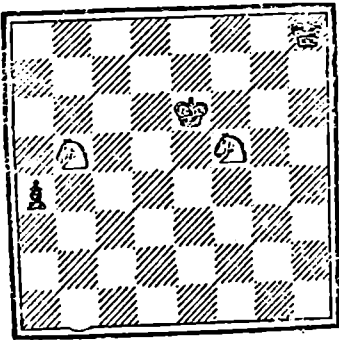
თუ 3. . . . მზგნ, მაშინ კხნ  
და შამათი ორ სელაში.

- |             |            |
|-------------|------------|
| 4. მზე6—ს6  | ბ5 - ს4    |
| 5. ა3 : ბ4  | ა4—ა3      |
| 6. ს4—ბ5    | ა3—ა2      |
| 7. კე7—ე5   | ა2—ა1      |
| 8. კე5 : ა1 | და იგებენ. |

ამის მსგავსი ხდება ორი თეთ-  
რი მხედრისა და შავი პაიკის  
შემთხვევაში, სახელდობრ, შავე-  
ბის იმ პაიკის მეოხებით თეთრი  
მხედრები აშაშათებენ, რაც უპაი-  
კოდ მიუწვდომელი რჩებოდა.

გავარჩიოთ ბერგერის შემდეგი  
მაგალითი.

შაეები



თეთრები

1. მს5—ა3 .

სხვანაირად 1. . . . ა4—ა3  
და 2. მ : ა3-სელის შემდეგ ყაი-  
მაია.

1. მზხ8 - გ8

1. . . . მზხ7 და 2. მზფ7 საყ-  
მეს არ სცვლის.

- |            |         |
|------------|---------|
| 2. მზე6—ე7 | მზფ8—ხ8 |
| 3. მზე7—ფ8 | მზხ8—ხ7 |
| 4. მზფ8—ფ7 | მზს7—ხ8 |

თავისი მეფის უკანასკნელი სამი  
სვლით თეთრებმა „სამკუთხედი“  
შემოსწერეს, ამით ისინი ფინა-  
ლისათვის საჭირო ტემპს იგებენ.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 5. მა3—ე4     | ა4—ა3     |
| 6. მე4—ე5     | ა3—ე2     |
| 7. მე5—გ6+    | მზხ8 - ხ7 |
| 8. მგ6—ფ8 +   | მზხ7—ხ8   |
| 9. მწ5—ე7     | ა2—ა1ლ    |
| 10. მე7—გ6 X. |           |

ორთავე შემთხვევაში ფათის  
იდეა არის გამოყენებული. თეთ-  
რები შავ მეფეს საფათო მდგო-  
მარეობაში აყენებენ, აიძულებენ  
შაეებს პაიკით სვლას, რაც თეთ-  
რებს საშუალებას აძლევს პირველ  
მაგალითში თავისი პაიკის ხაზი  
გამოსცვალონ, მეორეში კი—თა-  
ვის მხედარი სათამაშოდ გამოიყ-  
ვანონ (ცხადია, ამასთანავე მეორე  
შემთხვევაში მანევრი გაუმართ-  
ლებელი ღარჩებოდა, რომ შავი

პაიკი მეოთხე ჰორიზონტალის მაგივრად მესამეზე ყოფილიყო).

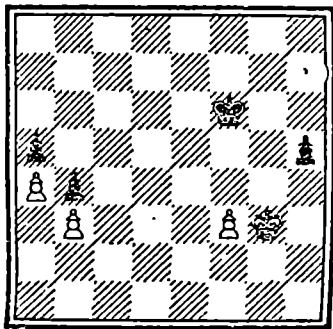
**პაიკთა ენდუპილი**

უპირველეს ყოვლისა, აქ მტკიცედ უნდა გვახსოვდეს ორი ელემენტარული წესი:

- 1) იგებს მეტად დაშორებული პაიკი და
- 2) იგებს დაცული გამსვლელი პაიკი.

საილუსტრაციოდ მოგვყავს შემდეგი პოზიციები.

შავეები



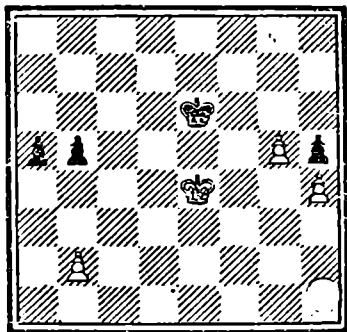
თეთრები

შავეების სვლა. შავეები იგებენ.

- |                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 1. . .          | მზწ6 - f5         |
| 2. f3 --f4      | h5 - h4+          |
| 3. მზწ3 : h1    | მწ5 : f4 და ა. შ. |
| ან 2. მზწ3 - g2 | მწ5 - f4          |
| 3. მზწ2 - f2    | h5 - h4           |
| 4. მწ2 - g2     | h4 - h3+ და ა. შ. |

**ლასკერიხა და რეიხპელმის ეტიუდი**

შავეები



თეთრები

თეთრების სვლა. თეთრები იგებენ.

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. მწe4 - d4 | მწe6 - d6 |
| 2. b2 - b3   | და ა. შ.  |

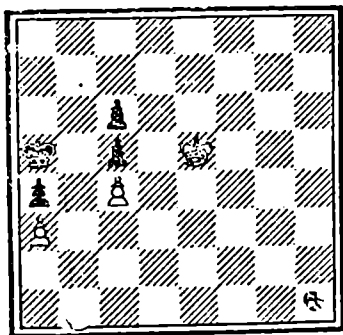
რადგანაც შავ მეფეს გ5-პაიკის გამო არ შეუძლია d-ვერტიკალის მარცხნივ წასვლა, ამიტომ თეთრები ადვილად ახერხებენ თავის ხ-პაიკის გაცვლას, რის შემდეგ იგებენ მეორეს; მაგ., 2. . . . b4 3. მწc4; ან 2. . . . a4 3. სa ba 4. მწc4; ან კიდევ 2. მწd6 3. მწc5.

უფრო დაწვრილებით გარჩევას მოითხოვს პაიკთა უძრავი ფორმაციის ენდუპილი. როგორც

ჩვენს მიერ ქვემოთ მოყვანილი ზაკმანის ეტიუდი გვიჩვენებს, აქ საქმეს ტემპების მოგება სწყვეტს. ჩვეულებრივ პაიკთა ენდშპილში ხმარებულ ყველა პრინციპებს (როგორცაა, მაგ., სივრცის დაპყრობა, მოწინააღმდეგის პაიკზე სწრაფი თავდასხმა და სხვა), აქ თავის ძალა ეკარგება. საჭიროა მოიძებნოს სრულიად ახალი წესები, რომლებსაც ქვემოთ დაწვრილებით გადმოგცემთ.<sup>1</sup>

### ფ. ზაკმანის ეტიუდი

შავები



თეთრები

<sup>1</sup> დასაწყისისათვის რამდენიმე მაგალითი: I) თეთრები: მფხ1, ჰძ5 და e4; შავები: მფე7, ჰ. ძ6 და e5. თეთრები იგებენ 1. მფან1-სელით; II) თეთრები: მფა5, ჰ. ძ5; შავები: მფფ6, ჰ. ძ6; თეთრები შემდეგნაირად იგებენ 1. მფს6! მფწ6 2. მფე7! და ა. შ. III) თეთრები: მფა3, ჰ. ხ4, ფ4; შავები: მფე6, ჰ. ხ5 და ფ5.

თეთრები იგებენ 1. მფე4-სელით.

თეთრები იწყებენ და იგებენ: 1. მფე5—f5!

მდგომარეობის ზერელე განხილვისას ეს სვლა შეიძლება მოგვეჩვენოს, როგორც საქადრაკო სტრატეგიის ყოველგვარი პრინციპის დარღვევა. ჩვენ შევეცდებით დავამტკიცოთ, რომ ეს ასე არ არის.

ამასთანავე ჩვენ არ მოვიყვანოთ ურიცხვ ვარიანტებს, რომლებიც არსებითად არაფერს გვეუბნებიან, არამედ შევეცდებით წინდა ლოგიკური მსჯელობით გამოვარკვიოთ ამ სვლის იდეა.

ვინაიდან აქ, ზემოთ მოყვანილ ყველა გადმოცემათაგან განსხვავებით, ჩვენ საქმე გვაქვს წმინდა მეცნიერულ აზროვნების სფეროსთან, მოვხსნათ ერთი წუთით დაფიდან ორივე მეფე და შემდეგი კითხვა დავსვათ:

თეთრი მეფის მიერ d7-უჯრედის დაკავების შემთხვევაში, უმაღვე წაგები-საგან თავის დასაღწევად, სად უნდა დადგეს შავების მეფე?

ამის პასუხი მეტად მარტივია: მხოლოდ ხ7-უჯრედზე. რომ, მაგალითად, შავი მეფე ხნ-უჯრედზე მოაავსებულა, მაშინ თეთრებს თავის მეფის შემოვლითი მანევრით უმაღვე შეეძლოთ მოგება. 1. მფძ7—e6 მფს6—a6 2. მფე8—e7, და იკარგება ორივე e-პაი-

კი. ამრიგად, მტკიცედ დავიმახსოვროთ: იმ მომენტში, როცა თეთრი მეფე დაიკავებს ი7-უჯრედს, შავების მეფემ უნდა შესძლოს ხ7-უჯრედის დაკაება, წინააღმდეგ შემთხვევაში შავები აგებენ. d7 და ხ7 უჯრედები შესატყვის უჯრედებად იწოდებიან. მთელი ჩვენი გამოკვლევა ამგვარ შესატყვის უჯრედების დადგენაში მდგომარეობს. ვეძიოთ ისინი თანმიმდევრობით. რომელი უჯრედი შესატყვისება d6-უჯრედს? სხვაწაირად რომ ვთქვათ, უმაღლეს წაგების თავიდან ასაცილებლად, რომელი უჯრედის დაკაების საშუალება უნდა ჰქონდეს შავების მეფეს მაშინ, როდესაც თეთრი მეფე დაიკავებს d6-უჯრედს? პასუხია: ხ6-უჯრედისა, რადგან მხოლოდ აქედან შეუძლია შავ მეფეს ორივე c-პაიკის დაცვა.

რომელი უჯრედი შესატყვისება d8-უჯრედს? პასუხი: ხ8-უჯრედი, რადგან შავების მეფის მიერ ხ7-უჯრედის დაკაებაც შემთხვევაში თეთრები შემდეგწაირად მოიგებდნენ 1. მ3d8—d7! მ3ხ7—ხ6 2. მ3d7—c8. შავების მთელი უბედურება იმაშია, რომ 1. მ3d8—d7-სეღის შემდეგ მათზეა სეღის გაკეთების რიგი, და მათმა მეფემ უნდა დასტოვოს შესატყვისი უჯრედი სწორედ იმ დროს,

როცა მას პირიქით უნდა დაეკავებინა იგი.

ამრიგად, ჩვენ უკვე გვაქვს შესატყვისი უჯრედთა შემდეგი სისტემა: d6—ხ6, d7—ხ7, და d8—ხ8. განვავრდოთ რამდენიმე უფრო რთული საკითხი, რომელი უჯრედი შესატყვისება e7-უჯრედს? ვიმსჯელოთ შემდეგწაირად: რადგანაც თეთრ მეფეს e7-უჯრედიდან შეუძლია სურვილის მიხედვით d6, d7, და d8-უჯრედებზე გადასეღა, ამიტომ ამ მომენტში წაგების ასაცილებლად შავების მეფემ ისეთი უჯრედი უნდა დაიკავეს, რომ შესძლოს ხ6, ხ7 და ხ8-უჯრედებზე გადასეღა. ასეთი უჯრედები ორია a7 და c7, მაშასადამე, ორივე ისინი e7-უჯრედს შესატყვისებიან.

ეს დასეღნა მათემატიკურად შეუძლებელია, და თუ ვინმე შეეკეღა და ამ საკითხში, საკმარისია ამისათვის მცირეოდენი გასინჯვა მოვახდინოთ.

დასეღათ, მაგალითად, თეთრების მეფე e7-უჯრედზე და შავების კი a6-ზე. თეთრების 1. მ3e7—d8-სეღის შემდეგ, შავების მეფეს არ შეეძლება d8-უჯრედის შესატყვისი ხ8-უჯრედის დაკაება, შავები იძულებულნი არიან გაითამაშონ 1. . . . მ3ხ7 და თეთრები 2. მ3d7 მ3ხ6 და 3. მ3e8-სეღებით ადვილად იგებენ.

ამის მსგავსად განისაზღვრება e8-უჯრედის შესატყვისი უჯრე-

დიც. ვინაიდან ამ უკანასკნელი-  
დან შეიძლება გადასვლა d8, d7,  
d6, e7-უჯრედებზე, ამიტომ მისი  
შესატყვისი იქნება ისეთი უჯრე-  
დი, რომლისგანაც შესაძლებელია  
ხ8, ხ7 და ა7 (ან e7) უჯრედებ-  
ზე მოხვდომა. ასეთებია ა8 და  
e8-უჯრედები.

რომელი უჯრედი შეესატყვისე-  
ბა e6- უჯრედს? ამ უჯრედიდან  
შეიძლება მოხვდომა d6, d7 და  
e7-უჯრედებზე; მაშასადამე, მისი  
შესატყვისი იქნება ისეთი უჯრე-  
დი, რომლისგანაც შეიძლება ხ6,  
ხ7, ა7 (e7) უჯრედებზე გადასვლა.  
ასეთებია: ა6 და e6. მაგრამ, რად-  
განაც პრაქტიკულად e6-უჯრე-  
დი დაკავებულია, ამიტომ e6-უჯ-  
რედის შესატყვისია მხოლოდ  
a6-უჯრედი.

მაგრამ, ამ უკანასკნელ შემო-  
ფარგვლიდან გამომდინარეობს  
ზემოთ მოყვანილ სისტემაში შესა-  
ტანი მნიშვნელოვანი საერთო შეს-  
წორება: სახელდობრ, მისგან გა-  
მორიცხებულნი უნდა იქნენ a7 და  
a8-უჯრედების „დუბლიორები“  
e7 და e8-უჯრედები, როგორც  
e7 და e8-უჯრედების შესატყვი-  
სი. მართლაც და, e7, მოცემულ  
პოზიციის თვისებათა გამო მხო-  
ლოდ მოჩვენებითად შეესატყვი-  
სება e7-უჯრედს, რადგანაც, მა-  
გალითად, შავი მეფის e7-უჯრედ-  
ზე და თეთრი მეფის e7 მდებარე-  
ობისას, საკმარისია თეთრების  
მიერ მეფით e6-უჯრედის დაკავე-

ბა, რომ შავებმა ვერ შესძლონ  
შესატყვის უჯრედზე გადასვლა,  
რადგან e6-უჯრედი მისთვის  
მიუწვდომელია, ხოლო a6-უჯრედ-  
ზე კი ერთი სვლით მოხვედრა  
მას არ შეუძლია.

ამრიგად, ისე, როგორც d8,  
d7, და d6-უჯრედებს შეესატყვი-  
სება მხოლოდ ხ8, ხ7 და ხ6-უჯ-  
რედები, ამის მსგავსად e8—e7—  
e6 უჯრედების შესატყვისი არიან  
მხოლოდ a8, a7 და a6 უჯრე-  
დები.

ახლა განვიხილოთ დიაგრამაზე  
გამოხატული, თეთრი მეფისათვის  
აგრეთვე მისაწვდომი, f-ხაზზე  
მდებარე უჯრედები. ვინაიდან  
f7-უჯრედიდან შეიძლება e8, e7  
და e6-უჯრედების დაკავება, ამი-  
ტომ მისი შესატყვისი უჯრედი  
იქნება მხოლოდ ხ7, საიდანაც  
მას შეეძლება a6, a7 და a8-უჯ-  
რედებზე გადასვლა.

ამის მსგავსად შეგვიძლია მი-  
ვილოთ შესატყვისი უჯრედები:  
f8—h8 და f6—h6.

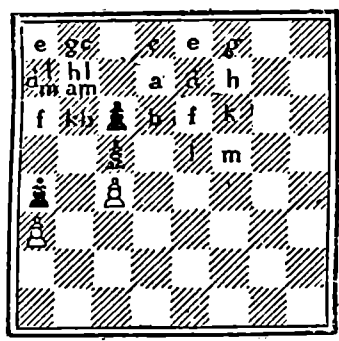
მოპოვებულ შესატყვის უჯრედ-  
თა სისტემების მხედველობაში  
მიღებით და ანალოგიური მსჯე-  
ლობით უნდა დავასკვნათ, რომ  
e5 დი f5-უჯრედებისათვის შე-  
სატყვისობის კანდიდატებად უნ-  
და მივილოთ a5, ხ7 და e7-უჯ-  
რედები. მაგრამ e5,—a5 შესატ-  
ყვისობა ცხადია მცდარია, ვინაი-  
დან თეთრი მეფის e5-უჯრედი-  
დან f5-ზე გადასვლისას შავების



მეფე ვერ შესძლებს ერთ სვლაში ა5-დან ა7-ზე (ან ხ7-ზე) მოხვედრას, რომლებიც საბოლოოდ წარმოადგენენ f5-უჯრედის შესატყვისობას (სხვანაირად რომ ვთქვათ, წყვილ მეზობელ უჯრედს მხოლოდ ასეთივე წყვილი მეზობელი უჯრედები უნდა შეესატყვისებოდნენ და, რადგანაც ა5—არ არის ა7 და ხ7-უჯრედების მეზობლად მდებარე, ამიტომ მისი კანდიდატურა უშაღვე უნდა გამოირიცხოს). ამრიგად, რეალური შესატყვისის უჯრედებია e5—ა7 ან ხ7, f5—ხ7 ან ა7.

ამაზე ჯერჯერობით ჩვენ ვწყვეტთ ჩვენს გამოკვლევას, რადგანაც ჩვენს მიერ მოპოვებული შედეგები საკმარისია ზაკმანის ეტიულის გადასაწყვეტად.

შავები



თეთრები

მაგრამ, სანამ მის გადაწყვეტას შევუდგებოდეთ მიღებული შედე-

გები გამოვსახოთ დაფაზე გრაფიკულად. ამ მიზნით აღვნიშნოთ დიაგრამაზე ყველა შესატყვისი უჯრედები თანაბარ ასოებით.

ამრიგად, ამ პრობლემის გადასაწყვეტად უნდა ვიხელმძღვანელოთ შემდეგი წესით: ეცადეთ მეფით ისეთი უჯრედის დაკავება, რომ მოწინააღმდეგის მეფემ უშაღვე ამის შემდეგ ვერ შესძლოს შესატყვისის უჯრედზე გადასვლა, ვინაიდან თუ მათ შესძლეს მუდამ შესატყვისის უჯრედების დაკავება, მაშინ პარტია ყაიმით დამთავრდება.

აღნიშნულს კიდევ შემდეგი წესი დაეუმატოთ: თუ თეთრი მეფის განკარგულებაშია, ზემოთ მოყვანილი თვალსაზრისით ერთნაირად ხელსაყრელი ორი უჯრედი, მაშინ უნდა ავირჩიოთ ისეთი, რომელიც ბრძოლის ცენტრთან, ე. ი. სხვანაირად რომ ვთქვათ, შავ პაიკებთან უფრო ახლომდებარეა.

ახლა კი დაეუბრუნდეთ ზაკმანის პოზიციას. ყოველივე ზემონათქვამის შემდეგ ამ ეტიულის გადაწყვეტა არ არის ძნელი. უსარგებლო იქნებოდა 1. მფძნ, ან 1. მფენ ან 1. მფწნ შემდეგი პასუხების გამო 1. . . მფსნ, 1. . . მფჟნ ან 1. . .

მზსნ,—და შავი მეფე მუდამ შესატყვის უჯრედს იკავენს. მოგების სწორი გზა შემდეგია:

1. მზე5—f5!

ახლა შავ მეფეს არ შეუძლია f5-უჯრედის შესატყვისი არც ა7 და არც ხ7-უჯრედების დაკავება. მოგვყავს მთავარი ვარიანტი!

1. . . . მზა5—ბ6

2. მზნ5—f6! . . .

შავების უბედურება იმაშია, რომ მათ მეფეს უკვე ახლა უკავია f6-უჯრედის შესატყვისი ხ6-უჯრედი და ახლა იძულებულია დასტოვოს ეს უჯრედი,—მაშინ, როდესაც სხვა შესატყვისი უჯრედი კი არ არსებობს.

2. მზი6—ბ7

ან 2. . . . მზე7 3. მზე7.

3. მზნ6—f7

მუდამ მოწინააღმდეგისაგან საკმაოდ დაშორებული!

3. . . . მზხ7—ხ8

4. მზფ7—e6! . . .

საერთო პრინციპების თვალსაზრისით, სწორი იქნებოდა 4. მზფ8, მაგრამ „დამატებითი“ წესის თანახმად ტექსტში სვლა უკეთესია (4. მზფ8 საქმეს წინ არ სწევდა). ახლა შავ მეფეს არ

შეუძლია ა6 შესატყვისი უჯრედის დაკავება.

4. მზხ8—ა7!

შედარებით უკეთესი სვლაა.

4. . . . მზს7-სვლა უმაღლეს აგებდა

5. მზდ7-სვლის გამო.

5. მზე6—e7! მზა7—ა6

6. მზე7—d8 . . .

ყველაფერი—წესის თანახმად.

6. . . . მზა6—ს7

7. მზდ8—d7 მზბ7—ხ6

8. მზდ7—e8 მზს6—ა6

9. მზე8—e7. და იგებენ.

ნაჩვენები გზიდან ყოველგვარი გადახვევა აუცილებლივ მხოლოდ ყაიმს იძლევა. მკითხველს ადვილად შეუძლია დარწმუნდეს ამაში, თუ ის ზემოხსენებული პრინციპების ზუსტი ხელმძღვანელობით სათანადო ცდას მოახდენს.

ასოებით აღნიშნულ დიაგრამას თუ დავაკვირდებით, მაშინ შესატყვისი უჯრედთა სისტემაში შეიძლება ერთგვარი სიმეტრიის შემჩნევა. ამ სიმეტრიას, ცოტად თუ ბევრად, მაინც შემთხვევითი ხასიათი აქვს და სრულიადაც არ არის სავლედებული. თითოეულ პოზიციას აქვს თავისი განსაკუთრებული შესატყვისი უჯრედთა ინდივიდუალური სისტემა, რაც პაიკთა განლაგებით განისაზღვრება.

სრულიადაც არ არის სავალდებულო, რომ შესატყვისი უჯრედები აუცილებლად ერთი ფერისა იყვნენ (ჰორიზონტალზე, ვერტიკალზე ან დიაგონალზე).

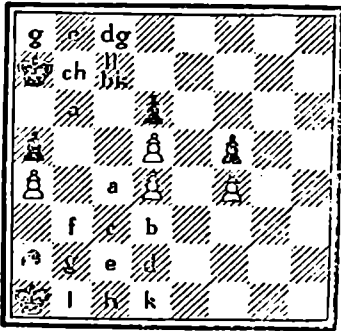
ძველად კმაყოფილდებოდნენ სწავლებით „ოპოზიციის“ შესახებ. ამის ქვეშ მეფეთა ისეთი მდგომარეობა იგულისხმებოდა, როცა მათ შორის ჰორიზონტალზე ან ვერტიკალზე ერთი უჯრედი არის მოთავსებული (მაგ., d6—d8 ან d6—f6). ამას ჩქარა დიაგონალზე „ოპოზიციის“ ცნებაც მიუმატეს (d6—f8). არსებობდა ამრიგად ჩამოყალიბებული წესი: „ოპოზიცია იგებს“. მაგრამ უკანასკნელ დროში გამოიჩინა ამ წესის უკმარობა. სახელდობრ, ანალიზმა გვიჩვენა, რომ ერთის მხრივ, პაიკთა განლაგების თავისებურების გამო „პირდაპირი ოპოზიცია“ ყოველთვის ვერ იგებდა, მეორეს მხრივ კი, გამარჯვების განსაზღვრა „ოპოზიციის“ მიღწევამდე, გაცილებით ადრე იყო შესაძლებელი.

სწორედ მაშინ წარმოიშვა ჩვენს მიერ გადმოცემული შესატყვისობის თეორია. „ოპოზიციის“ ძველი თეორიის გადასარჩენად შეეცადნენ შემოეღოთ ცნებები „შორეული ოპოზიციის“ (d4—d8, e8—a8). „ირიბი ოპოზიციის“ (e4—e6) და „უწესო ოპოზიციი-

საც“ კი. მაგრამ მთელი ეს ტერმინოლოგია აშკარად ხელოვნურია და ბუნდოვანი, ის მოძველებულად ითვლება, და ამჟამად ის მთლიანად არის შეცვლილი „შესატყვის უჯრედების“—თეორიით.

ჩვენს მიერ გარჩეულ ეტიუდს რომ ძველი ტერმინოლოგია მიუყუენოთ, დავინახავთ ოპოზიციის სხვადასხვა სახეებს, უპირველეს ყოვლისა, „პირდაპირ“ ოპოზიციას (a6—b6, d7—b7), შემდეგ „შორეულს“ (e7—a7, e6—a6) და ა. შ. „უწესო ოპოზიციამდე“ (e5—a7 ან b7, f5—b7 ან a7), როგორც ვნახეთ, ეტიუდი სწორედ ამ „უწესო ოპოზიციის“ მეშვეობით წყდება.

მოვიკვანოთ კიდევ „შორეული ირიბი“ ოპოზიციის მაგალითი. შესატყვის უჯრედთა მონახვა აქ უფრო რთულია, ვიდრე წინა შემთხვევაში, რადგან მხედველობაში უნდა იქნეს მიღებული მოგების ორი მეთოდი—თეთრი მეფის ლაზიერის ფრთაზე შექრით და მის მიერ მეფის ფრთის გარეშე—მოვლა f5-პაიკზე შეტევით. შავებმა ორივე ეს მუქარა უნდა ერთდროულად უკუაგდონ. აქედან გამომდინარეობს მათი მოქმედებათა განსაზღვრულობა, რაც „შესატყვის უჯრედთა“ მონახვის გასაღებს წარმოადგენს.



თეთრები

ვიმჯელოთ შემდეგნაირად. თეთრმა მეფემ, რომ ხ5 ან გ5-უჯრედი დაიკავოს, შავები წააგებენ. მაშასადამე, იმ მომენტში, როცა თეთრი მეფე e4 უჯრედს დაიკავებს, შავების მეფემ თავისი ანტაგონისტის შესაჩერებლად ან ან ხნ უჯრედი უნდა დაიკავოს, და როცა თეთრი მეფე h4-უჯრედზე მოხვდება, შავი მეფე გნ ან ხნ-უჯრედზე უნდა მოხვდეს (ვინაიდან მშფნ—არ არის საკმარისი მშჩ4—ჩ5-სვლით მისი განდევნის გამო). მაგრამ ან-დან გნ-უჯრედამდე ან ხნ-დან ხნ-მდე (თუ არაფერს ვიტყვით ან-დან ხნ-მდე გადასვლის შესახებ) გადასვლას დიდი დრო სჭირდება, და მხოლოდ ხნ-უჯრედიდან გნ მდე გადასვლას სწორედ ამდენივე სვლა დასჭირდება, რამდენიც e4-უჯრედიდან h4-მდე გადასვლას (მშე4—ძ3—ე3—ფ3—გ3—ჩ4=5, 12. პაღრაკი.

მშხნ—e7—d7—e7—1b—გნ=5). ამრიგად, შესატყვისი უჯრედებია e4—ხ6 და h4—გნ. აქედან გამომდინარეობს, რომ ძ3-უჯრედს შესატყვისება e7, ვინაიდან ხ7-უჯრედი გამორიცხულია, როგორც გნ-დან ძალიან დაშორებული. თანმიმდევრობითი მსჯელობით მივიღებთ შემდეგ შესატყვისობას: e3—ხ7, d2—e8, e2—ხ8, ხ3—ა7 ან e7, ხ2—ა8 ან e8, e1—ხ7, d1—e7, და საბოლოოდ ხ1—ა7 ან e7. ამრიგად, 1. მშა1—ხ1 სწყვეტს.

აი მთავარი ვარიანტები:

- |    |         |         |
|----|---------|---------|
| 1. | მშა1—ხ1 | მშა7—ხ7 |
| 2. | მშხ1—e1 | მშხ7—e7 |
| 3. | მშე1—d1 | მშე7—d7 |
| 4. | მშძ1—e2 | მშძ7—e8 |
| 5. | მშე2—d2 | მშე8—d7 |

არ შეიძლება 5. . . . მშხ7  
 6. მშე3 მშე7 7. მშფ3 მშძ7 8.  
 მშგ3 მშე7 9. მშჩ4 მშფნ 10.  
 მშჩ5, და თეთრები იგებენ. და  
 თუ 5. . . . მშე7, მაშინ 6.  
 მშძ3 და თეთრები ერთი სვლით  
 ადრე იმავე პოზიციას აღწევენ,  
 რაც მთავარ ვარიანტში.

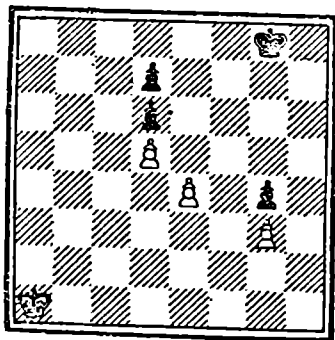
- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 6. | მშძ2—e3  | მშძ7—e7 |
| 7. | მშე3—ძ3! |         |

და თეთრები იგებენ, რადგან  
 თუ 7. . . . მშხ7, მაშინ 8.  
 მშე3 და ა. შ. შავების სხვა  
 სვლების შემთხვევაში თეთრების

მეფე e4-უჯრედით ასწრებს ხ5-უჯრედის დაკავებას.

კიდევ უფრო რთულია შესატყვის უჯრედთა სისტემა შემდეგ მაგალითში.

შაეები



თეთრები

ვიმსჯელოთ შემდეგნაირად. თეთრ მეფეს უსათუოდ შეუძლია d4-უჯრედის დაკავება. ცხადია, რომ, მაშინ შაეების მეფე პოზიციის გადასარჩენად f6-უჯრედზე უნდა დადგეს, რადგან წინააღმდეგ შემთხვევაში, თეთრები e4—e5! გარლევით და d6 : e5 მზ : e5-სელების შემდეგ იგებენ შაეების ერთ-ერთ d7 ან g4-პაიკს. გავსინჯოთ ეს ცდაზე. წარმოვიდგინოთ, მაგალითად, რომ თეთრი მეფე დგას d4-ზე და შაეების კი f7-უჯრედზე, მაშინ:

1. e4—e5

მართალია, აქ იგებს 1. მზე3 მზგნ 2. მზფ4 მზს15 3. მზფ5 ვარიანტიც, მაგრამ ჩვენ ახლა გვიანტერესებს ამ ეტიუდის ძირითადი იდეა—e5-უჯრედზე გარლევვა.

1. d6 : e5 +

თუ 1. . . . მზგ6, მაშინ 2. მზე4 (2. ed? მზფ5 და ა. შ.).

2. . . . de-სელის იძულებით.

2. მზd4 : e5 მზფ7—e7

3. d5—d6+ მზე7—f7

თუ 3. . . . მზფ8, მაშინ 4. მზფ4 მზფ7 5. მზფ5!

იგივე მდგომარეობა იქნება, რაც ძირითად ვარიანტშია.

4. მზე5—f5 მზფ7—g7

5. მზფ5 : g4 მზგ7—f6

6. მზგ4—h5 მზფ6—e6

7. g3—g4 მზე6 : d6

8. g4—g5 მზd6—e6

9. მზh5—h6 d7—d5

10.- g5—g6 და აგებენ.

დავსვათ ახლა შაეების მეფე გნ-უჯრედზე და თეთრების მეფე კვლავ d4-უჯრედზე დავსტოვოთ.

1. e4—e5 d6 : e5+

თუ 1. . . . მზგ5, მაშინ ისე, როგორც პირველ ვარიანტში, 2. მზე4.

- |    |           |            |
|----|-----------|------------|
| 2. | მზდ4 : ა5 | მზგ6—f7    |
| 3. | მზე5—f5   | მზf7—e7    |
| 4. | მზf5 : გ4 | მზე7—d6    |
| 5. | მზგ4—f5   | მზd6 : d5  |
| 6. | გ3—გ4     | და იგებენ. |

ამრიგად, ჩვენ დავადგინეთ, რომ d4—f6 შესატყვისი უჯრედებია.

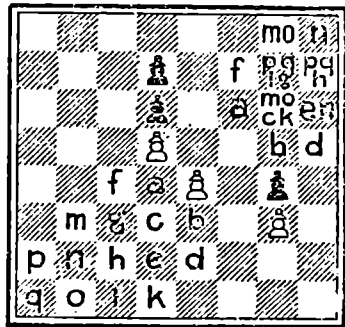
ადვილი დასაჯერებელია, რომ e3-უჯრედს გ5-უჯრედი შეესატყვისება, რადგან შავებს არ შეუძლიათ მზე3—f4-სელის დაშვება, ხოლო შავების მეფის პოზიცია e5-უჯრედზე არ შეეღის საქმეს 1. მზd3 მზf6 2. მზd4 გამო და შავები იძულებულნი არიან დასტოვონ შესატყვისი f6-უჯრედი, რასაც შედეგად მოსდევს თეთრების მხრივ e4—e5 გარღვევა. d3-უჯრედისათვის შესატყვისი უჯრედის პოვნა სულ ადვილია. d3-იდან შეიძლება d4 და e3-უჯრედზე გადასვლა, ამიტომ მისი შესატყვისი იქნება ის უჯრედი, რომლიდანაც შესაძლებელია ერთდროულად გ5 და f6-უჯრედებზე გადასვლა, ე. ი. მხოლოდ გ6, ვინაიდან f5-უჯრედს ემუქრება თეთრი e4-პაიკი.

ამრიგად, ჯერ ჩვენ შესატყვისი უჯრედების შემდეგი სისტემა დავადგინეთ: d4—f6, e3—გ5 და d3—გ6 მეტად ადვილია აგრეთვე

შესატყვისი უჯრედის პოვნა d2-სათვის, რომელიც უთუოდ გ5-უჯრედის მეზობლად უნდა იყოს! ამ პირობას f6 და გ6-გამოკლებით აკმაყოფილებენ h6 და h5. მაგრამ, ცხადია, რომ სწორედ ეს უჯრედები იმავე მოტივებით e2-უჯრედის შესატყვისიც უნდა იყვნენ.

ამრიგად, d2—h6 ან h5 და e2—h6 ან h5. გავარჩიოთ შემდეგ e3-უჯრედის (რომელიც d4, d3 და d2-უჯრედების მეზობელია). შეიძლება შეესატყვისებოდეს უჯრედები გ7 (f6, გ6, h6-უჯრედების მეზობელი) და გ5 (f6, გ6, h6 და h5-უჯრედების მეზობელი). მაგრამ, რადგან e4-უჯრედს (d4, d3 და e3-უჯრედების მეზობელს) შეიძლება შეესატყვისებოდეს მხოლოდ f7, რომელიც არ არის გ5-ის მეზობლად, ამიტომ e3-ისათვის ერთადერთი ნამდვილად შესატყვისი უჯრედი არის მხოლოდ გ7. მაგრამ აქედან კი გამომდინარეობს d2 და e2-უჯრედებისათვის შესატყვისების დაზუსტება. რადგანაც d2 არის e3-უჯრედის მეზობლად, და ამ უკანასკნელს კი შეესატყვისება გ7, ამიტომ d2-უჯრედის შესატყვისი იქნება გ7-ის მეზობელი მხოლოდ h6, და ამიტომ მეორე h5-უჯრედი რჩება e2-უჯრედის შესატყვისად. ამრიგად, ჩვენ მივიღეთ შესატყვისი უჯრედები:

შავები



თეთრები

e2—h5, d2—h6, e4—f7, c3—g7.  
ანალოგიური მსჯელობით შემდეგ  
შესატყვისობას მივიღებთ: e2—h7,  
d1—g6, c1—g7, h3—g6 ან  
g8, h2—h6 ან h8, b1—g6 ან  
g8, a2—h7 ან g7, a1—g7 ან h7.

ეს გვაძლევს ჩვენ ამოცანის გა-  
დაწყვეტის გასაღებს, რომელიც  
ესევე პარადოქსალური ჩანს, რო-  
გორც წინა ეტიუდის გადაწყვეტა,  
სინამდვილეში კი, როგორც იქ,  
ისევე აქაც სრულიად ლოგიკური  
და ერთადერთი სწორი გადა-  
წყვეტა არის. სახელდობრ, თეთ-  
რი მეფე სრულიადაც არ უნდა  
ცდილობდეს უმოკლესი მანძილით  
ცენტრისაკენ სვლას, რადგან, მა-  
შინ შავი მეფე შესძლებს შესა-  
ტყვის უჯრედთა გამუდმებით და-  
კავებას, და თეთრები შედეგს  
ვერ მიიღწევენ. პირიქით, მათ მე-  
ფით რამდენიმე ხანი ცენტრი-  
დან საკმაოდ დაშორებით უნდა  
იმოქმედონ, რომ მდგომარეობის  
საკირო გაუმჯობესების შემდეგ  
შიგ შეიჭრან.

აღნიშნული პროცესის გარკვე-  
ვაში, ისევე როგორც წინა მაგა-  
ლითის შემთხვევაში, ჩვენ დაგვე-  
ხმარება, შესატყვისი უჯრედების  
ერთი და იგივე ასოებით აღნიშ-  
ნული დიაგრამა. თეთრმა მეფემ  
მუდამ ისეთი უჯრედები უნდა  
დაიკავოს, რომ მისმა ანტაგონის-  
ტმა ვერასოდეს ვერ შესძლოს შე-  
სატყვის უჯრედის დაკავება.

სად უნდა წავიდეს თეთრებს  
მეფე a1-დან ისე, რომ წოწინააღ-  
მდეგის მეფემ ვერ შესძლოს შესა-  
ტყვის უჯრედის უმაღლე დაკავება?  
მხოლოდ b1-ზე. სწორედ ეს არის  
გადაწყვეტა: 1. მშ a1—b1! . . .  
მოვიყვანოთ რამდენიმე მთავარი  
ვარიანტი:

- I) 1. . . . მშ g7 2. მშ e1 მშ ვ6  
3. მშ d1 მშ გ5 4. მშ c2 მშ f6 5.  
მშ d2 მშ გ6 6. მშ d3 მშ f6 (ან  
6. . . . მშ გ5 7. მშ e3 და 8.  
მშ f4) 7. მშ d4 და შემდეგ 8.  
e4—e5.

- II) 1. . . . მშ h8 2. მშ b2  
მშ გ8 3. მშ b3 მშ f8 4. მშ c2  
მშ გ7 5. მშ c3 მშ f7 6. მშ d2  
მშ f6 7. მშ e2! მშ გ6 8. მშ d3  
და ა. . . შ.

- III) 1. . . . მშ f7 2. მშ c2  
მშ f6 3. მშ d3 მშ e5 4. მშ e3 მშ f6  
5. მშ f4 (ან d4) და სე შემდეგ. რო-

გორც ვრწმუნდებით, თეთრებით უფრო ჩქარა აღწევნ მოგებას, რაც უფრო მოწინააღმდეგის მეფე ჩქარა უახლოვდება ცენტრს.

დასასრულ, რამდენიმე ნაწილობრივად დასკვნითი, ნაწილობრივად დამატებითი დამხმარე წესები:

1) შესატყვის უჯრედთა გამოკლევა უნდა დავიწყოთ პაიკებთან უშუალოდ მდებარე უჯრედებიდან.

2) თუ რომელიმე უჯრედს აღმოაჩნდა შესატყვისობის ორი კანდიდატი, ამისდა მიუხედავად ჩვენ უნდა განვაგრძოთ სხვა უჯრედებისათვის შესატყვისობის გამოკლევა; მხოლოდ ახალ შესატყვისობის ძიებისას, ყოველთვის უნდა გამოვრიცხოთ ისეთი უჯრედები, რომლებიც უკვე ცნობილნი არიან წინათ განხილულ უჯრედების ერთადერთ შესატყვისებად.

3) თუ რომელიმე უჯრედისათვის ნაპოვნია ორი ურთიერთმეზობლად მდებარე შესატყვისი უჯრედი, მაშინ თეთრი მეფე უნდა აერიდოს ამ უჯრედის დაკავებას. ერთი უჯრედისათვის სამი ან მეტი შესატყვისი უჯრედების არსებობა შეუძლებლად ხდის

პარტიის მოგებას. ეს განსაკუთრებით ცხადი შეიქმნება, თუ ჩვენ, უკანასკნელ ეტიუდში შევსცვლით როლებს და დავსვამთ შემდეგ კითხვას: რა შემთხვევაში შეეძლოთ შავებს მოგება? მაგალითად, შავების მეფის f6-უჯრედზე დგომის მომენტში, სად უნდა დადგეს თეთრების მეფე, რომ თეთრებმა არ წააგონ? პასუხი: e4, e3, e2, d2, e2, f2, d3, d4, e3 ან კიდევ f4-უჯრედებზე. ამ უჯრედთა სიმრავლე უკვე ამტკიცებს შავებისათვის მოგების შეუძლებლობას.

4) წინა წესიდან გამომდინარეობს, რომ უაზრო იქნება შესატყვისი უჯრედების დაფის იმ რაიონში ძიება, სადაც მათი სიმრავლე თავის თავად ცხადია (ასეთია, მაგალითად, ჩვენს მიერ განხილულ ეტიუდში, დაფის მარცხენა ზემო კუთხე).

5) შესატყვისი უჯრედთა გამოკლევისას ყოველთვის მხედველობაში მისაღებია შავი მეფის შემტვეითი შესაძლებლობანი. ასე, მაგალითად, a2-უჯრედს შეესატყვისება e7 და h7-ის გარდა f6-უჯრედიც, რამდენადაც თეთრების მეფის f6-ზე ყოფნის შემთხვევაში უკანასკნელს შეუძლია e5 უჯრედზე გადასვლა და თეთრები ვერ ასწრებენ e4-პაიკის დაცვას.



6) საერთოდ, შესატყვისობის ყოველ წყვილს შორის არსებობს განსაზღვრული სიმეტრია, რაც ორივე მეფეთა სვლების იგივეობით აიხსნება: პაიკთა ჯაჭვის მეზობლად არსებული ნაწილობრივი ასიმეტრია,—წარმოშობილია მეფისათვის ზოგიერთი უჯრედის მიუწევდომლობის გამო (მაგ., ამ შემთხვევაში შავების მეფისათვის

f5-უჯრედი). უნდა გაუფრთხილდეთ გამოკვლევის გაადვილების მიზნით ზოგიერთ უჯრედებისათვის ნაპოვნი ნაწილობრივი სიმეტრიის სხვა უჯრედებზედაც გავრცელებას, რადგან უეცრად შეიძლება აღმოჩნდეს რომელიმე ერთი უჯრედისათვის წყვილი შესატყვისი უჯრედი რაც ყოველთვის ყაიმის საშიშროებას ჰქმნის.

---

## ეტლების ენდშპილი

ჩვენ განვიხილავთ ეტლების მხოლოდ ისეთ ენდშპილებს, სადაც ეტლების გარდა პაიკებიც იღებენ მონაწილეობას, მაგრამ არ არიან სხვა ფიგურები. მართლაც და, სხვა ფიგურების მონაწილეობით ეტლების ენდშპილი მეტად რთულია და მისი გამოკვლევა ძალიან დიდ ადგილს მოითხოვდა. გადმოვცეთ მაინც რამდენიმე ზოგადი მითითებანი.

ეტლი და კუ ეტლის წინააღმდეგ, როგორც ცნობილია, იგებს მხოლოდ სპეციალურ მდგომარეობებში; ერთ-ერთი ასეთი შემთხვევა ჩვენ უკვე განვიხილეთ ფილიდორისადმი მიძღვნილ ცალკე ლექციაში (იხ. გვ. 16). უფრო იშვიათი შემთხვევაა ეტლითა და ჩხედრით ეტლის წინააღმდეგ მოგება. ორივე ეს ენდშპილი მეტად იშვიათად გვხვდება პრაქტიკაში, და ამიტომ არ ღირს მათი აქ დაწვრილებით განხილვა. ეტლი,

კუსა ან მხედრის წინააღმდეგ რეგულარულად მხოლოდ ყაიმს აკეთებს. ეტლის მხედრის წინააღმდეგ მოგების საინტერესო შემთხვევა ჩვენ № 23 პარტიაში ვნახეთ. პრაქტიკაში ხშირია, მაგრამ დეტალურად გასარჩევად ძალიან რთულია ეტლისა და რამდენიმე პაიკის ენდშპილი—მხედრის, კუსა და რამდენიმე პაიკის წინააღმდეგ. ცხადია, რომ ეტლის ძალა მყლავნდება პაიკებისადმი შეტევის უნარიანობაში, და ამიტომ მისი გამოყენების ნორმალური მეთოდი მდგომარეობს მე-7 ან მე-8 პორიზონტალით მოწინააღმდეგის პაიკების ზურგში შეჭრაში, საიდანაც ის მათ აჩერებს ან უტევს. ნათქვამის შემდეგ შეუდგეთ პაიკების მონაწილეობით ეტლების ენდშპილს. ჩვენ აქ განსაკუთრებით დაწვრილებით განვიხილავთ ეტლისა და პაიკის—ეტლის წინააღმდეგ ენდშპილს, რადგან ასეთ

შეთხვევებში მოგების უზუსტი მეთოდის დაუფლებისაგან დამოკიდებულია მრავალ პაიკებზე ეტლების ენდშპილის სწორი გაგებაც.

ჩვენ განვასხვავებთ შემდეგ შემთხვევებს:

I. შავების მეფე დგას პაიკის წინ და ბლოკადას უქმნის მას, ან ეუფლება მის წინ მდებარე უჯრედს (რასაკვირველია, ნაგულისხმევია, რომ თეთრებს ჰყავთ პაიკი და ეტლი, შავებს კი მხოლოდ ეტლი).

II. შავი მეფე დაშორებულია პაიკისაგან.

მეორე შემთხვევა თავის მხრივ შემდეგ სახეებად იყოფა:

1. პაიკი მე-7 ჰორიზონტალზე.
2. პაიკი მე-6 ჰორიზონტალზე.
3. პაიკი მე-5 ჰორიზონტალზე.
4. პაიკი მე-4 ჰორიზონტალზე.

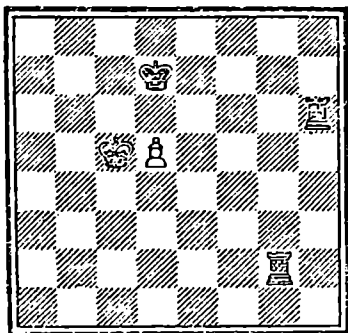
I. შავი მეფე ბლოკადას უქმნის პაიკს ან ეუფლება მის წინ მდებარე უჯრედს

ცნობილია, რომ თუ თეთრი პაიკს არ მიუღწევია მე-7 ჰორიზონტალამდე, შავების სწორი თამაშის შემთხვევაში აღნიშნული ენდშპილი ყაიმით უნდა დასრულდეს. შავების ტაქტიკა შემდეგში უნდა მდგომარეობდეს:

1. ეტლმა არ უნდა მისცეს თეთრი მეფეს მე-6 ჰორიზონტალის დაკავების საშუალება, სანამ პაიკი მე-5 ჰორიზონტალს არ გასცილება.

2. როგორც პაიკი მე-6 ჰორიზონტალს მიაღწევს, ეტლი დაეშვას პირველ ან მეორე ჰორიზონტალზე და თეთრი მეფეს ზურგიდან გამუღმებით ქიშები გამოუცხადოს.

შავები



თეთრები

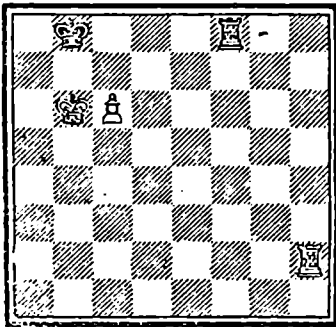
თეთრების სვლა. ყაიმი

1. ეფ2-ე7+ გფd7-d8
2. d5-d6 ეფ6-h1!
3. გფc5-c6 ეფ1-c1+ და ა.შ.

არ შევლის არც თეთრი ეტლის უკან დახვევა მეფის ქიშებისაგან დაცვის მიზნით; მაგ., 3. ეფ7-ე4 ეფ1-c1+ 4. ეფ4-c4 ეც1:c4+ ყაიმი.

მაგრამ, თუ თეთრებმა პაიკით მე-7 პორიზონტალს მიაღწიეს, ხოლო შავებს არა აქვს ამ დროს ზურგიდან ქიში, მაშინ თეთრები ბევრ შექმხვევაში იგებენ.

შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ.

1. e2-h7                      f8-g8

შავ ეტლს არ შეუძლია მერვე პორიზონტალის დატოვება.

2. e7-b7+                      g8-h8

2. . . . შვა8 3. e7+ შვს8  
4. c7+ სვლებიც იმავეს იძლევა.

3. e7-a7                      g8-h8

4. c6-c7+                      g8-h8

5. e7-a8+                      და იგებენ.

ცხადია, თეთრებს რომ ხ ან გ პაიკი (რით უმეტეს ა ან h პაიკი)

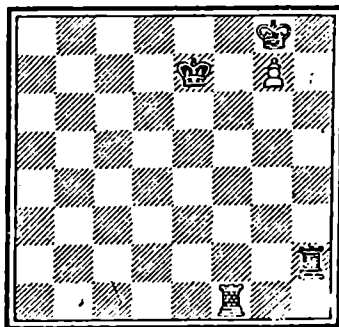
ჰყავდეთ, აღწერილი მეთოდი არაფერს მოგეცემდა. მაგ., თეთრები: შვა8, e7, პ. ხ8; შავები: შვს8, e8—ყაიმიია.

## II. შავი მხე დაშორებული პაიკისაგან

1. პაიკი მე-7 პორიზონტალზე.

თეთრები მუდამ იგებენ, თუ მხოლოდ პაიკი არ არის კუთხური.

შავები



თეთრები

მოგების ორი ხერხი არსებობს, ამასთან სულ ერთია ვისი სვლაა— შავების, თუ თეთრების. (ცხადია, რომ 1. . . . f3 ან 1. . . . შვს8 არ სცვლის საქმის ვითარებას, ხოლო h-ვერტიკალიდან ეტლის წასვლა კი უფრო აადვილებს თეთრების ამოცანას).

1. f1-f4

ახლა გასაგები იქნება, თუ რისთვის უნდა მოთავსდეს თეთრი ეტლი სწორედ მეოთხე კოორდინატაზე.

- 1. . . . მხ2-ჩ1
- 2. მფ4-ე4+ მზე7-დ7

2. . . . მზნ-სელის შემდეგ უმაღლე იგებს 3. მზნ, ხოლო 2. . . . მზნ ან ძმ-მდგომარეობას არ სცვლის.

- 3. მზგ8-ფ7 მხ1-ფ1+
- 4. მზფ7-გ6 მფ1-გ1+
- 5. მზგ6-ფ6 მგ1-ფ1+

არ შევლის არც მომლოდინე სვლა 5. . . . მგ2 6. მე5 და მგ5-სვლების გამო.

- 6. მზნ-გ5 მფ1-გ1+
- 7. მე4-გ4 და იგებენ.

რამდენიმედ რთულია მეორე ხერხი, რომელიც იმავე იდეას ემყარება და არსებითად, მხოლოდ სვლათა გადანაცვლებაში მდგომარეობს.

- 1. მფ1-ე1 + მზე7-დ7

არ შეიძლება 1. . . . მზნ 2. მზნ-სელის გამო. სუსტია აგრეთვე 1. . . . მზნ 2. მზნ მფ2 + 3. მზე8 მგ2 4. მე7 და

შემდეგ 5. მზნ, 6. მფ7 და 7. გ8ლ გამო. ტექსტში სვლით შედეგები არ უშეებენ თეთრი მეფის მხ ან მფ-უჯრედებიდან გამოსვლას, ვინაიდან თუ ახლა 2. მზნ, მაშინ მფ2 + 3. მზე8 მგ2 + და ეტლი მანამდე უქიშებს, სანამ თეთრი მეფე კვლავ გმ-უჯრედს არ დაუბრუნდება.

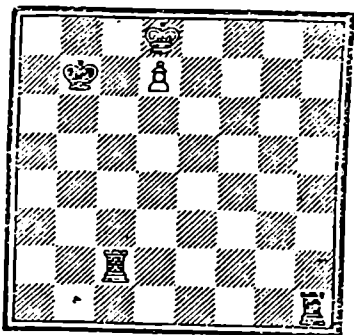
- 2. მე1-ე5! მხ2-ჩ1

და ახლაც 2. . . . მზნ არ ვარგა 2. მზნ-გამო. და თუ შავი ეტლი ხ-ხაზს დასტოვებს, თეთრის ამ ხაზს თავისივე ეტლით დაიკავენ და გ-პაიკით წინ-სვლას გაინაღლებენ: მგ2 3. მხ5 მზე7 4. მზნ მზნ 5. მფ5 + მზე6 6. მფ2!

- 3. მზგ8-ფ7 მხ1-ფ1+
- 4. მზფ7-გ6 მფ1-გ1+
- 5. მე5-გ5 და იგებენ.

ამის მსგავსად იგებენ თეთრები შემდეგ მდგომარეობაში: მზნ, მე2, 3. ძ7; შავები: მზნ მე1. თეთრები იგებენ სვლის რიგის მიუხედავად. აღსანიშნავია, ამასთანავე ამ მდგომარეობაში შავი ეტლი, რომ მფ-უჯრედზე იდგეს, მაშინ შავების სვლის შემთხვევაში პარტია ყაიბით დასრულდება.

შავები



თეთრები

სახელდობრ: 1. . . . ეხ8+  
 2. მზე7 ეხ7+ 3. მზე6 ეხ6+  
 4. მზე5 (სხვა შემთხვევაში შავები ითამაშებდნენ მძნ-სვლას) ეხ5+ 5. მზწ6 ეხ6+! (და არა ეძ5, 6. მზე6-სვლის გამო) 6. მზე5 ეხ5+ 7. მზე4 ეხ4+ 8. მზე3 ეხ8 და შემდეგ ეძ8 ძ-პაიკის მოგებით.

თუ კი ამ მდგომარეობაში ფიგურებს მთლიანად (რასაკვირველია, ეტლის ხ-ხაზზე დატოვებით) მარჯვნივ ერთ უჯრედზე გადაავსწევთ, მაშინ თეთრებს მოგება ექნებათ: მაგალითად. 1. . . . ეხ8+ 2. მზწ7 ეხ7+ 3. მზწ6 ეხ6+ 4. მზწ7 ე6 5. მზწ7. აქ ცხადად ჩანს განსხვავება, რომელიც პირობადებულია იმ გარემოებით, თუ სად მდებარეობს შავი ეტლი—თეთრი პაიკის მიმართ გრძელ ან მოკლე მხარეზე (წინა

შემთხვევაში ის გრძელ მხარეზე იყო, რადგან e—h მანძილი გრძელია, ვიდრე a—c; უკანასკნელად კი მოკლე მხარეზე, ვინაიდან f—h მოკლეა a—d მანძილთან შედარებით). განსაკუთრებით დიდი მნიშვნელობა აქვს რაც შეიძლება მეტი სივრცე გეჭონდეს შავი ეტლის ვერტიკალით ქიშების გამოსაცხადებლად; ამისათვის კი საჭიროა ეტლისა და პაიკის ვერტიკალებს შორის იყოს არა ნაკლებ 3 ვერტიკალისა, რაც შესაძლებელია მხოლოდ მაშინ, როდესაც შავების ეტლს უკავია გრძელი მხარე.

2. პაიკი მე-6 ჰორიზონტალზე

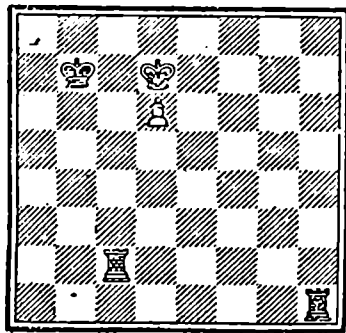
ზემოთ ჩვენს მიერ გადმოცემულისაგან, გამომდინარეობს, რომ პაიკი მე-6-ჰორიზონტალზე იგებს იმ შემთხვევაში, თუ თეთრებმა ახერხებენ მისი მე-7-ხაზზე გაწევას, და არ იქმნება ამასთანავე წინა დიაგრამაზე გამოხატული მდგომარეობა. ამ შემთხვევაში შავ მეფეზე დაკისრებული ამოცანის გამოსარკვევად, მოვხსნათ ის დროებით დაფიდან თეთრ ეტლთან ერთად და ვნახოთ, შეუძლია თუ არა დაუშვას თეთრი პაიკი მე-7-ჰორიზონტალამდე. ავიღოთ მაგ., მდგომარეობა: თეთრები მზძ7, პ. ძ6; შავები: ეძ1 გავ-სინჯოთ ჯერ ქიშები ვერტიკალ-

ლით: 1. . . . ეd2 2. მზე7  
 ეe2+ 3. მზდ8 ეd2 4. d7.—და  
 თეთრებმა მიზანს მიაღწიეს. ახლა  
 განვიხილოთ ქიშები ჰორიზონტალ-  
 ლით: 1. . . . ეh1 2. მზეc7  
 (ცხადია, რომ მეფე უნდა წავი-  
 დეს ეტლის ზოწინაალმდევე მხა-  
 რეზე, რადგან 2. მზეe7 ეh7+  
 3. მზწ6 ეh6+ 4. მზეe5 ეh5+  
 და ა. შ. არაფერს არ იძლევა).  
 ეh7+ 3. d7 (ამ ხერხით პაიკის  
 მიყვანა შეიძლება მე-7 ან მე-8-  
 ჰორიზონტალამდე, არა მარტო  
 მე-6-დან, არამედ მე-5-ჰორიზონ-  
 ტალიდანაც).

ეტლის მიერ თავისი ძალებით  
 პაიკის წინსვლის შეჩერების შეუ-  
 ძლებლობიდან გამომდინარეობს  
 შემდეგი მნიშვნელოვანი წესი:  
 თუ თეთრი ეტლი ვერტიკალ-  
 ლით ან ჰორიზონტალ-  
 ლით აშორებს შავ მეფეს  
 პაიკისაგან, რომელმაც  
 უკვე მიაღწია მეხუთე  
 ჰორიზონტალს, და ამას-  
 თან თეთრ მეფეს აქვს  
 საშუალება თავისუფლად  
 იმოძრაოს თავის პაიკის  
 ორივე მხარეს, მაშინ  
 თეთრები იგებენ. მაგალი-  
 თად, თეთრები: მზd7, ეხ2, პ.  
 d6; შავები: მზa5, ეh1; ან—  
 თეთრები: მზწ6, ეh4, პ. f5; შა-  
 ვები: მზხ3, ეa1. ორივე შემთხ-  
 ვევაში თეთრები იგებენ.

ახლა ირკვევა შავი მეფის ფუნქ-  
 ცია ამგვარ ენდშპილებში: მან არ  
 უნდა დაუშვას თეთრი მეფის პაი-  
 კის ორთავე მხარეზე თავისუფა-  
 ლი მოძრაობა. ავილოთ შემდეგი  
 პოზიცია: თეთრები: მზd7, პ. d6,  
 შავები: მზხ7. შავების მეფე ართ-  
 მევს თეთრებისას ენ, e7 და ემ-  
 უჯრედებს, რომლიდანაც თეთრე-  
 ბისათვის საკიროა ერთი მაინც,  
 რომ თავიდან აიცილოს ქიში ჰო-  
 რიზონტალით (ვერტიკალით ქი-  
 შები ამ პოზიციაში არავითარ  
 როლს არ თამაშობენ). თუ, მაგა-  
 ლითად, თეთრი ეტლი დგას ე2-  
 უჯრედზე, ხოლო შავი კი h1-ზე,  
 მაშინ თამაში ყაიძით მთავრდება.

შავები



თეთრები

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. . . .   | მh1—h7+ |
| 2. მზd7—e5 | მh7—h6+ |
| 3. მზe6—e5 | მh6—h5+ |

და თეთრებს არ შეუძლიათ  
 ძნ.პაიკის დაუპარგველად მეფის  
 დაცვა ქიშეებისაგან.

ამასთანავე თაჟისი სვლის შემ-  
 თხვევაში თეთრები ადვილად  
 იგებენ 1. მს2+, ავიწროვებენ  
 შავ მეფეს და შემდეგ გაჰყავთ  
 პაიკი, როგორც ეს უკვე აღწერი-  
 ლი იყო.

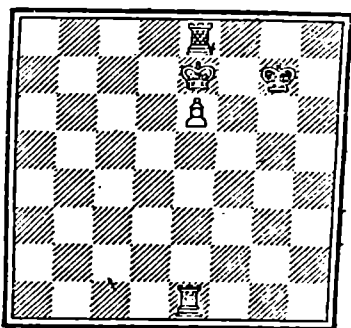
მაგრამ თუ ყველა ფიგურა (ეტ-  
 ლი h1-ის გარდა) ერთი რიგით  
 მარჯვნივ გადავსწიეთ, მაშინ შა-  
 ვები ყაიმს ვერ აღწევენ, რადგან  
 მათ ეტლს ამისათვის საკმაო სი-  
 ვრცე არა აქვს: 1. . . . მh7+  
 2. მფწნ მhრ+ 3. მფწ7 მh7+  
 4. მფწნ მე7 5. მფწნ, და თეთ-  
 რები იგებენ. ჩვენ კვლავ ვერწმუნ-  
 დებით გრძელ თუ მოკლე მხარის  
 მნიშვნელობაში: გრძელი მხარის  
 დაუფლებით შავები ყაიმს აღწე-  
 ვენ, მოკლე მხარეზე—ისინი აგე-  
 ბენ.

აქ ნათქვამი სრულიადაც ვერ  
 ამოსწორავს ამგვარ ენდშპილებში  
 არსებულ ყველა შესაძლებლობას,  
 როგორც თეთრს, ისევე შავ ეტ-  
 ლებს შეუძლიათ დაიკაონ სხვა  
 მრავალი პოზიცია.

აგილოთ, მაგალითად, ტარაშის  
 (რომელმაც დაწვრილებით გამო-  
 იკვლია ენდშპილის ეს ტიპი) მიერ  
 ნიურნბერგის 1906 წლის სა-

ტურნირო კრებულში მოყვანილ  
 შემდეგი მდგომარეობა.

შავები



თეთრები

1. . . . მე1—ა1!

ეტლის გრძელ მხარეზე გადა-  
 ყვანიოთ. ახლა თეთრებს მუდმივი  
 ქიშით ყაიმი ემუქრებათ.

2. მე8—d8 მე1—ა7+

3. მე8—d7 . . .

თუ 3. მფწნ, მაშინ მფწნ და  
 ილუქება ენ-პაიკი. და თუ 3.  
 მფწნ, მაშინ შავები ჯერ ქიშების  
 სეროას ატარებენ 3. . . . მე6+  
 4. მფწნ მე5+, და 5. მე5-სვლის  
 შემდეგ დაეშვებიან ეტლით ა1-ზე  
 და მათ განადღებულნი ექნებათ  
 მფწმ-სვლა.

3. . . . მე7—ა6!

4. მე7—ბ7 . . .



უაზრო იქნებოდა 4. მზდ6+, მის შემდეგ შავები მზფ8-სვლით პაიკს აჩერებდნენ და ყაიმს აღწევდნენ.

4. . . . ეი8-a1!  
5. მზე7-d8+ . . .

5. მზე8-სვლას იგივე შედეგი მოსდევს, და თუ 5. მზდ6+, მაშინ მზფ8.

5. . . . მზფ7-f6  
6. e6-e7 ეა1-a8+  
7. მზდ8-d7 მზფ6-f7  
8. ებ7-b1 ეა8-a7+  
9. მზდ7-d8 ეა7-a8+

რასაკვირველია, არა 9. . . . ე7 10. ეფ1+გამო, და თეთრები იგებენ ეტლს.

10. მზდ8-d7 ეა8-a7+  
ყაიმი.

ამის შემდეგ ძნელი არ იქნება გარკვევა ქვემოთ მოყვანილ შემდეგ მდგომარეობებში, სადაც თეთრ მეფეს მუდამ e7-უჯრედზე ვტოვებთ, შავების მეფეს გ7-ზე, ხოლო თეთრი პაიკიც მუდამ ენ-უჯრედზე დგას, და მხოლოდ ეტლების პოზიციებს ვცვლით.

1) თეთრები: ემდ7; შავები: ეა6; თეთრები თავისი სვლით იგებენ: 1. მზე8+ მზფ6 2. ე7 ეა8+ (სხვანაირად— მზფ8-სვლით თეთრები აღვილად იგებენ). 3. ემდ8

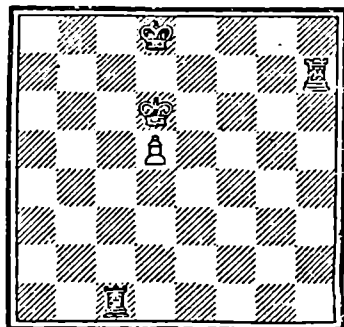
ეა7 4. ემდ6+ მზფ7 (ან მზც5, მაშინ 5. მზფ8) 5. ემ1 ეა8+ 6. მზდ7 ეა7+ 7. მზე6 ეა6+ 8. ემ6 ეა8 9. ემ8.

11) თეთრები: ემ6; შავები ეა5; თეთრებს თავის სვლით არ შეუძლიათ მოგება: 1. ემ7+ მზფ8 2. ემ4 (2. ემ8+ მზფ7 3. ემ8-სვლები ჩვენს მიერ უკვე განხილულ საყაიმო პოზიციას იძლევა) ეა7+ 3. მზდ6 (თუ 3. მზფ6, მაშინ მზფ8 4. ებ4 ემ7+! 5. ეფ,— ფათია, ხოლო თუ 5. მზე5, მაშინ ეა7 და ა. შ.) ეა6+ 4. მზე5 ეა7 ყაიმი.

111) თეთრები: ემდ7; შავები: ეა1. თავისი სვლით თეთრები იგებენ: 1. მზე8+ მზფ6 2. ე7 და ა. შ.

დასასრულ, განვიხილოთ ჩვენს მიერ ლასკერის „ქადრაკის თამაშის სახელმძღვანელოდან“ ამოღებული შემდეგი მდგომარეობა.

შავები



თეთრები

შავებს არაფრით არ შეუძლიათ წაგებისაგან თავის დაღწევა.

1. მზდ8--e8!

ლასკერი განიხილავს მხოლოდ 1. . . მზე87, რასაც მაშინვე წაგებამდე მიყვება, რადგანაც მეფე გადადის გრძელ მხარეზე იმ დროს, როცა მათი ეტლი მხოლოდ მოკლე მხარეს ეუფლება.

2. მხ7--h8+ მზე8--b7

3. მზდ8--d7 მც1--g1

4. d5--d6 . . .

თუმცა შავების ეტლი ახლა გრძელ მხარეზეა, მაგრამ მისი მოქმედების არე მაინც შემოფარგლულია, რადგან თეთრი ეტლი ართმევს მას h-ვერტიკალს, გრძელი მხარე ამრიგად მოკლედ გადაიქცა!

4. . . . მგ1--g7+

5. მზდ7--e6 მგ7--g6+

6. მზე6--e7 მგ6--g7+

თუ შავებმა ქიშები შესწვეიტეს, მაშინ თეთრები უმალვე d6--d7-სელას გააკეთებენ. არ შველის არც 6. . . მზე6, 7. მც8+ და შემდეგ 8. d6--d7 გამო.

7. მზე7--f6 მგ7--d7

8. მზფ6--e6 მდ7--g7

თუ 8. . . . მზე6, მაშინ 9. მც8+.

9. d6--d7 და იგებენ.

ჩვენ ახლა ვხედავთ, [თუ რამდენად მრავალფეროვანია ამგვარი ენდშპილები. დიაგრამაზე თეთრების ეტლი h7-უჯრედის მაგივრად g7-უჯრედზე რომ იდგეს, მოგება შეუძლებელი იქნებოდა (3. . . . მხ1! და შავი ეტლი გრძელ მხარეს ეუფლება). პაიკით მე-პორიზონტალზე—ჩვენს მიერ გამოკვლეულ პოზიციის შედეგად შეიძლება დავასკვნათ:

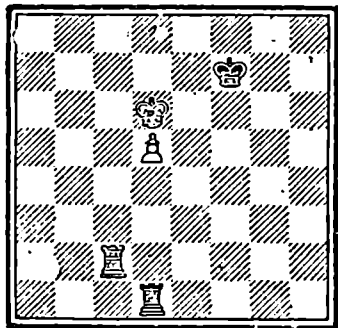
თუ თეთრებმა ვერ შესძლეს შავი მეფის პაიკისაგან სრულიად გამოთიშვა, მაშინ შავების ეტლი გრძელ მხარეზე ყაიმს აკეთებს, მოკლეზე კი აგებს. ამას კიდევ დაუმატოთ ის გარემოება, რომ შავების მეფემ მოკლე მხარე უნდა დაიკალოს, ვინაიდან, გრძელ მხარეზე ყოფნით ის თავისივე ეტლს ხელს შეუშლიდა მუდმივი ქიშის განხორციელებაში.

### 3. პაიკი მ-5 ჰორიზონტალზე

ყოველივე აქ ნათქვამის შემდეგ მოცემული შემთხვევის გამოკვლევა ძალიან მარტივდება. შავი მეფის პაიკისაგან გამოთიშვის შემთხვევაში, ძალაში რჩება წინა პარაგრაფში ჩვენს მიერ ფორმულირებული წესი (გვ. 188). აბაჯ იმასვე ვხედავთ: შავი ეტლი გრძელ მხარეზე ყაიმს აკეთებს, მოკლეზე კი აგებს.

მოვიყვანოთ ამის საილუსტრაციო რამდენიმე მაგალითი.

შაეები



თეთრები

თავისი სვლით თეთრები იგებენ.

1.  $bc2-e2$   $cd1-a1$

როგორი ქიშებიც არ უცხადონ შაეებმა ვერტიკალით ან ჰორიზონტალით, ისინი მაინც ვერ შესძლებენ თეთრი პაიკის შეჩერებას.

2.  $gh6-e6$   $gh1-g6+$

• თუ 2. . . .  $cd1+$ , მაშინ, რასაკვირველია, 3.  $ghd7$ .

3.  $ghc6-b5$   $gh6-a1$

თუ 3. . . .  $ghd6$ , მაშინ 4.  $ghc5$  და შემდეგ 5.  $ghd6$ .

- |    |           |            |
|----|-----------|------------|
| 4. | $d5-d6$   | $gha1-d1$  |
| •  | $ghs5-e6$ | $ghd1-c1+$ |
| •  | $ghc6-d7$ | $ghc1-d1$  |
| •  | $ghd7-e7$ | . . .      |

ან ჯერ 7.  $ghf2+$ , რაც წკიდე უფრო დააშორებს შაე! მეფეს პაიკისაგან (იხილე ქვემოთ თეთრების მე-10 სვლა).

- |     |            |            |
|-----|------------|------------|
| 7.  | . . .      | $ghd1-c1+$ |
| 8.  | $ghc7-d8$  | $ghc1-d1$  |
| 9.  | $ghd6-d7$  | $ghd1-c1$  |
| 10. | $ghc2-f2+$ | $ghf7-g7$  |
| 11. | $ghf2-i5$  | . . .      |

და ა. შ. ჩენს მიერ უკვე ნაცნობი ხერხით.

ღიაგრამაზე გამოხატულ მდგომარეობაში შაეების სვლის შემთხვევაში ყიმიძა.

- |    |            |           |
|----|------------|-----------|
| 1. | . . .      | $ghf7-e8$ |
| 2. | $ghc2-c8+$ | . . .     |

შაეების მეფის  $d8$ -უჯრედიდან მოკლე მხარეზე გადასვლის ხელის შეშლის მიზნით.

თუ 2.  $ghh2$ , მაშინ 2. . . .  $ghd3$  იმავე შედეგს იძლევა, რასაც განსახილველი ვარიანტი.

- |    |           |
|----|-----------|
| 2. | $ghs8-f7$ |
|----|-----------|

ახლა თეთრების წინაშე—ძნელი ამოცანა დგას. მათმა ეტლმა და მეფემ არ უნდა დაუშვან შაეი მეფე  $e7$  ან  $e8$ -უჯრედებზე, საიდანაც ის დააკაებს  $d$ -პაიკის წინ-

სელას. ამიტომ, ცხადია, რომ თეთრების ერთადერთი შანსი შემდეგ სელაშია:

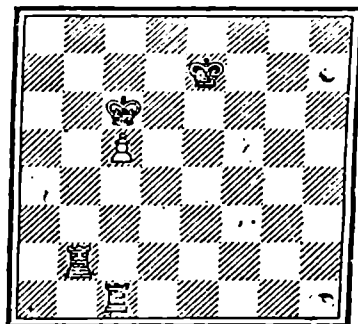
შაგები

3. მც8—d8

4. მშე7 მუქარით, და თუ 4. . . . მშე7, მაშინ 5. d6+!, და თეთრები იგებენ. მაგრამ შავებს სრულიად საკმაო პასუხი აქვთ.

3. . . . ეd1—a1

4. მშd6—e6 ეa1—a6+



თეთრები

ამ ქიშის მიზანია — აიძულოს თეთრი მეფე ხ-ვერტიკალზე გადავიდეს, რითაც ის თავის პაიკს მოსცილდება.

5. მშე6—b7 ეa6—a1

6. მშb7—c7

თუ 6. d6, მაშინ მშe6 და ა. შ.

6. . . . ეa1—a7+

7. მშე7—b6 ეa7—a1

და თეთრებს არ შეუძლიათ ყაიმისაგან თავის დაღწევა.

თავდაცვის ეს მეთოდი ვერ ჩატარდება, თუ ყველა ფიგურას ერთი რიგით მარცხნივ გადავადგილებთ, რითაც ერთი ვერტიკალით დავაშვირებთ მოკლე მხარეს.

13. ჭადრაკი.

შაგების სელაა. თეთრები იგებენ.

1. . . . მშე7—d8

2. ეb1—b6+ მშd8—e7

3. ეb8—c8 ეc1—a1

4. მშe6—b7 ეa1—b1+

თუ 4. . . . მშd7, მაშინ 5. c6+ მშd6 6. ეd8+ და ა. შ.

5. მშb7—c7 ეb1—a1

6. e5—e6 ეa1—a7+

7. მშე7—b6 ეa7—a1

8. მც8—h8 . . .

იგებს აგრეთვე 8. ეb8-სელაც.

8. . . . ეa1—a2

9. ეh8—h1 მშე7—d8

სხვანაირად, 10. ეd1 და ა. შ.

10. e6—e7+ და იგებენ.

გრძელი მხარის დაუფლების პირობებში, შავები უშეტეს შემთხვევაში აღწევენ ყაიმს მე-6 პორიზონტალზე მდებარე პაიკის წინააღმდეგ, ამიტომ გასაგებია, რომ მათთვის უფრო ადვილი იქნება პარტიის გაყაიმება მე-5 პორიზონტალზე პაიკის წინააღმდეგ.

აი ორი ელემენტარული მაგალითი:

I) თეთრები: მფენ, მდ1, პ. ე5; შავები: მფც7, მგ2. სელის რიგის მიუხედავად, —ყაიმია.

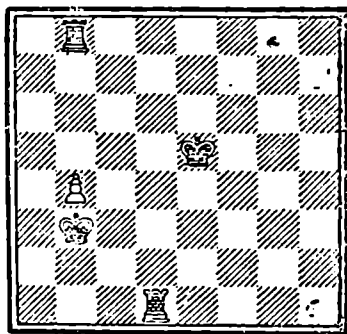
II) თეთრები: მფენ. მღ7, პ. ე5; შავები: მფენ, მფ1. შავების სელით —ყაიმია: 1. . . . მფნ8 (და არა 1. . . . მფმ8 2. მღ8+ მფც7 3. მფც7. და იგებენ).

#### 4. პაიკი მე-4 პორიზონტალზე

საერთოდ, აქაც შეიძლება იმავე ტაქტიკის გამოყენება, ვინაიდან აქაც ძალაშია მეფის გამოთიშვისა და გრძელი და მოკლე მხარის წესები. მაგრამ წინა შემთხვევებისაგან განსხვავებით იქ შავებს განსაკუთრებულად მნიშვნელოვანი დამატებითი რესურსი აქვთ: ქიშის გამოცხადება ზემოდან ვერტიკალით.

ამრიგად, ეტლი არ საჭიროებს მეფის დახმარებას და საკუთარი ძალებით აჩერებს პაიკს. შემდეგ მდგომარეობაში, შავი მეფის პაიკისაგან გამოთიშვის მიუხედავად, თეთრებს არ შეუძლიათ მოგება.

შავები



თეთრები

1. მფნ3-ე4                    მნ8-ე8+

არ შეიძლება თეთრი პაიკის მე-5 პორიზონტალზე დაშვება. რის შემდეგ თეთრები მოიგებენ.

2. მფც4-ბ5                    მც8-ბ8+  
3. მფბ5-ე5                    მნ8-ე8+  
4. მფც5-ს6                    მც8-ბ8+

შავები მანამდე უცხადებენ ქიშს, სანამ თეთრი მეფე უკან ხ3-უჯრელზე არ დაბრუნდება. თეთრი

პაიკი რომ უკვე მე-5 პორიზონ-ტალზე იდგეს (ბ5-უჯრედზე), შა-ვები სიკრცის სიმცირის გამო ამას ვერ შესძლებდნენ. (მაშინ თეთრები ითამაშებდნენ 5. მზცნ მც8+ 6. მზხ7.) ხ5-ხ8 მონაკვეთი გრძელ მხარის როლს თამაშობს, ხოლო ხ6-ხ8-მოკლე მხარის.

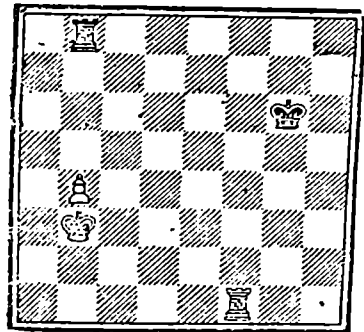
- |    |         |         |
|----|---------|---------|
| 5. | მზხ6-ა5 | ფხ8-ა8+ |
| 6. | მზა5-ბ5 | ფა8-ბ8+ |
| 7. | მზხ5-ა4 | ფხ8-ა6+ |
| 8. | მზა4-ბ3 | ფა8-ბ8! |

და ჩვენ გამოსავალ მდგომარეობას დავებრუნდით.

თეთრებს არ შეუძლიათ ეტლის დაუსპარებლად პაიკით წინსვლა, მაგრამ საჭირო ოპერაციებისათვის ეტლი იძულებული შეიქმნა გაანთავისუფლოს შავი მეფე, რომელიც მოასწრებს პაიკის წინ დადგომით პარტიის გადარჩენას. მაგრამ ეს მეთოდი არ ივარგებს, თუ შავი მეფე ეტლით საგრძნობლად შორს არის განდევნილი, სახელდობრ, თუ ის პაიკისაგან 5 ან მეტი ვერტიკალით არის დაშორებული.

ვინაიდან, მაშინ, თეთრები ასწრებენ ეტლის დახმარებით თავისა პაიკის ერთი უჯრედით წინ წაწევის და შემდეგ - ეტლით კვლავ გადაუქრან გზა მოახლოებულ მეფეს.

შავები



თეთრები

1. მფ1-ფ2 . . .

მომლოდინე სვლა. რომლის დანიშნულება შემდეგი სამი ვარიანტიდან ირკვევა, სახელდობრ, თეთრები აიძულებენ შავებს გააკეთონ სვლა ან მეფით, რომლითაც თეთრი ეტლი მიიღებს ერთ-ერთ f5 ან f7-უჯრედს ც-ხაზზე გადასასვლელად საკუთარი მეფის c4-უჯრედზე ზემოდან ქიშებისაგან დაცვის მიზნით (უბრალოდ მფ1-ე1-ე5 შავებს მეფის პაიკთან მოახლოების გადამწყვეტემპს მისცემდა), ან ხ8 ეტლის ხ-ვერტიკალზე სვლა, რაც ასევე ანთავისუფლებს თეთრი ეტლისათვის f8-უჯრედის მისი ც-ვერტიკალზე გადასაყვანად და, გარდა ამისა, აწიერებს გრძელ ხ5-ხ8-მხარეს.

შესაძლებელია, რასაკვირველია, 1. მფ3 და 1. მფ4-სვლებიც.

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | . . .  | მზგ6-გ7 |
| 2. | მფ2-ფ5 | მზგ7-გ8 |
| 3. | მფ5-ე5 | მზგ6-ფ6 |
| 4. | ხ4-ხ5  | მზხ6-ე6 |

- |            |            |
|------------|------------|
| 5. მფს3—c4 | მფ66—d6    |
| 6. მც5—c6+ | მფd6—d7    |
| 7. მფc4—c5 | და იგებენ. |

II

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. . . .   | მფ66—გ5    |
| 2. მf2—f7  | მფ65—გ6    |
| 3. მf7—c7  | მფ66—f5    |
| 4. მფს3—c4 | მფf5—e6    |
| 5. მფc4—c5 | და იგებენ. |

III

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1 . . .   | მფ8—ს7  |
| 2. მf2—f8 | მფ66—გ5 |

2. . . . მფგ7 3. მf5-სვლებს  
პირველ ვარიანტამდე მივყვებით.

- |            |         |
|------------|---------|
| 3 მფს3—c4  | მფ7—c7+ |
| 4. მფc4—ხ5 | მც7—ს7+ |
| 5. მფს5—e5 | მფ7—c7+ |
| 6. მფc5—ს6 | . . .   |

და თეთრები იგებენ შავი ეტლის განკარგულებაში მყოფ სივრცის სიმცირის გამო.

გაუუკეთოთ რეზიუმე ჩვენს მიერ მიღებულ დასკვნებს ეტლისა და პაიკის, ეტლის წინააღმდეგ ენდ-შპილის იმ შემთხვევის მიმართ, როდესაც შავი მეფე არ ღვას პაიკის წინ; როგორც მე-185 გვერდზე მოთავსებულ დიაგრამიდან ჩანს, თეთრებს შეუძლიათ მოგება, თუ მათმა პაიკმა მე-7 ჰორიზონტალს მიაღწია. და თუ მას იგი მიაღწევს, მაშინ შავებმა მთელი თავისი ძალ-ლონე უნდა მოახმარონ მის შეჩერებას; ამისათვის მათ ორი ხერხი გააჩნიათ:

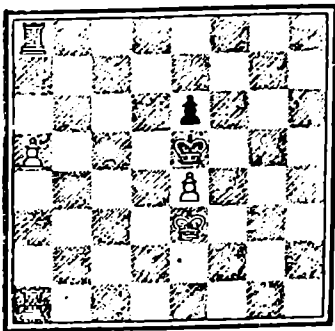
1) პაიკის წინ მდებარე ვერტიკალის უკანასკნელ ან მე-7-უჯრედზე მეფით დამკვიდრება; 2) ეტლით ქიშების გამოცხადება. პირველ მანევრს თეთრები უნდა ეცადონ ხელი შეუშალონ თავის მეფის ან ეტლის დახმარებით (პაიკის მიერ დაკავებულ მეზობელ ვერტიკალით, ან მე-8 ჰორიზონტალით). ამასთან შავებმა ყველაზე მეტად იმაზე უნდა იფიქრონ, რომ მოწინააღმდეგემ არ განდევნოს მათი მეფე (ეტლით ქიშების საშუალებით პაიკის მიერ დაკავებულ ვერტიკალიდან სამ რიგზე მეფის ჰორიზონტალურ ოპოზიციის პირობებში); მეორეს წინააღმდეგ კი— შავი ეტლით ვერტიკალით ქიშები უსარგებლოა, რადგან მეფე ყოველთვის შესძლებს თავისივე პაიკით თავის დაფარვას. სამაგიეროდ თავდაცვის მნიშვნელოვანი საშუალება არის ქიშები ჰორიზონტალით; მაგრამ მათი წარმატებისათვის, ეტლისათვის საკმაო სივრცეა საჭირო. რადგან ქიშები ჰორიზონტალით იმ მხარეიდან უნდა იქნეს გამოცხადებული, რომელიც შავი მეფის მიერ არ არის დაკავებული (რადგან წინააღმდეგ შემთხვევაში ის თვით თავის ეტლს დაფარავს), ამიტომ შავებისათვის მეტად ხელსაყრელია მეფის მოკლე მხარეზე მოთავსება, ხოლო ეტლით კი გრძელ მხარეიდან მოქმედება.

**მტლავის ენდუჰილი რამდენიმე პაიკით**

ვინაიდან ამ მეტად რთულ ენდუჰილის ამომწურავი გამოკვლევა ჩვენ მეტად შორს წავგიყვანდა, ამიტომ ჩვენ დავკმაყოფილდით მხოლოდ რამდენიმე სახელმძღვანელო წესებით, მათი განმარტებული მაგალითების თანდართვით: 1) ტარაშს ეკუთვნის შემდეგი წესის ფორმულირება: „ეტლები მოთავსებული უნდა იქნეს როგორც საკუთარი, ისევე მოწინააღმდეგის პაიკთა უკან, რომ დაეხმარონ პირველებს და დააბრკოლონ მეორენი“.

აი უმარტივესი მაგალითი:

შავეები



თეთრები

თავისი სვლით თეთრები 1. ა5—ა6 საშუალებით ადვილად

იგებენ, მაგრამ თეთრი ეტლი რომ ა8-ზე იდგეს, შავი კი ა1-უჯრედზე, მაშინ თეთრებისათვის მოგება ყოვლად შეუძლებელი იქნებოდა.

ძნელი არ არის იმის ახსნა, თუ რად არის ეს ასე: ზემოდან პაიკის დამხმარე ეტლისათვის სივრცის თავისუფლება ამ პაიკის ყოველი სვლით მცირდება. პირიქით, ქვემოდან პაიკის დანხმარე ეტლისათვის სივრცის თავისუფლება კი პაიკის თითოეული სვლით იზრდება.

იგივე ეხება დამცველ მხარის ეტლსაც: მისი აქტიუობა იზრდება, მისი მოწინააღმდეგის პაიკის უკან მდებარეობის შემთხვევაში.

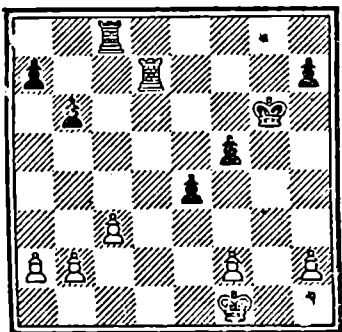
2) უდიდესი მნიშვნელობა აქვს ეტლით მოწინააღმდეგის ბანაკში მე-8 ან მე-7 ჰორიზონტალით შექრას.

ეს წესიც თავისთავად გასაგებია: უმეტეს შანსებს იძლევა შეტევა მოწინააღმდეგის პაიკებზე გვერდით (მე-7 ჰორიზონტალით) ან უკნიდან (მე-8 ჰორიზონტალით). პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ ეტლის სწრაფი შექრა, ერთი ან ორი პაიკის დაკარგვის საკმაო კომპენსაციას წარმოადგენს.



ამის მაგალითია ტარაშ—რუბინ-  
შტიენის პარტიაში (სან-სებას-  
ტიანო 1911 წ.), რუბინშტიენ-  
ის 31. . . . მფ7—გნ-სელის  
შემდეგ მიღებული მდგომარეობა.

შაგები



თეთრები

33. მდ7 : a7            მც8—d8!

შაგებს პაიკი აკლიათ და მათი  
ბედიც, თითქოს გადაწყვეტილია,  
მაგრამ ისინი მეორე პაიკის შე-  
წირვით ახერხებენ მოწინააღმდე-  
გის ბანაკში შექრას, რაც მათ  
საუცხოო შანსებს უქმნის.

33. მა7—a6            მდ8—d2!

34. მა6 : b6 +        მფ6—გ5

ალსანიშნავია, რომ სამი შეერ-  
თებული გამსვლელი პაიკი მოგე-  
ბას არ იძლევა!

35. მფ1—e1            მდ2—c2

36. მხ6—b5

წინააღმდეგ შემთხვევაში, შა-  
გები ითამაშებდნენ: f5—f4—f3,  
რის შემდეგ უკვე შაგებს კი არა,  
არამედ თეთრებს ექმნებოდათ  
წაგების საფრთხე.

36. . . .            მფ5—g4

37. h2—h3+

მხოლოდ ამ საერთო გაცვლით  
შესძლეს თეთრებმა პარტიის გა-  
დარჩენა.

37. . . .            მფ4 : h3

38. მხ5 : f5        მც2 : b2

39. მf5—f4        მხ2 : a2

40. მf4 : e4        h7—h5

41. c3—c4        მფh3—g2

42. მე4—f4        მა2—c2

43. მf4—h4        მფგ2—f3

თუ 43. . . . მ : f2, მაშინ  
შესაძლებელი იყო შემდეგი ლამა-  
ზი ფინალი: 44. მh2 + მფ : h2  
45. მფ : f2 h4 46. e5 h3 47. c6  
მფh1 48. e7 h2 49. მფგ3! მფგ1  
50. c8ლ h1ლ 51. ლc1 X.

44. მფe1—d1        მც2 : f2

45. c4—e5        მფf3—e3

46. მh4 : h5        მფc3—d4

ყაიმი.

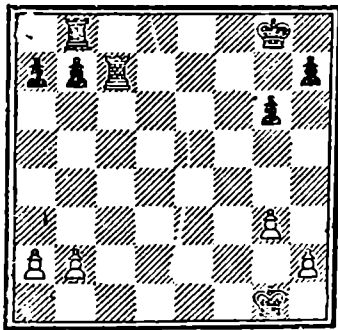
ამ მაგალითიდან ჩვენ ვხედავთ,  
თუ რა მნიშვნელოვან ფაქტორს  
წარმოადგენს ფიგურათა მოძრაე-  
უნარიანობა, — რასაც ეტლების

ენდშპილში ხშირად უფრო მეტი მნიშვნელობა აქვს, ვიდრე მოგებულ მასალის შენარჩუნებას ან შექმნას.

ეტლი—უფრო მეტად შემტევითი ფიგურაა, რომელიც თავდაცვის პირობებში თავის ღირსების ნახევარს კარგავს.

აი რატომ არის, რომ ეტლების ენდშპილში თითქმის ყოველთვის მოწინააღმდეგის პაიკებზე შეტევა უმჯობესია, ვიდრე საკუთარი პაიკების პასიური დაცვა. მაგალითისათვის ავიღოთ კიდევ შემდეგი მდგომარეობა.

შაეები



თეთრები

შაეებს საუკეთესო შანსს აძლევს შემდეგი გაგრძელება:

- |    |         |        |
|----|---------|--------|
| 1. | . . .   | ფ8—d8! |
| 2. | ე7 : ხ7 | ე18—d2 |
| 3. | ა2—ა3   | ა7—ა5  |

და თეთრებისათვის ძალიან საეპკოა ამ პარტიის მოგება. ამასთანავე ამ პოზიციის მოდუნებული დაცვის ტაქტიკა კი, მაგ., 1. . . . ა7—ა6 პარტიას ჩქარა წააგებდა, რადგანაც, მაშინ თეთრი მეფე f2-უჯრედიდან თამაშში შეიჭრებოდა.

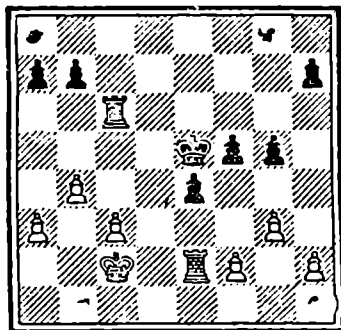
3. ეტლების ენდშპილში მეფისათვის საუკეთესო პოზიცია—დაფის ცენტრშია.

არც ეს მოითხოვს განსაკუთრებულ ახსნა-განმარტებას. ჩვენს მიერ გარჩეულ ტარაშ—რუბინ-შტეინის პარტიის ენდშპილში (იხ. დიაკრამა გვ. 198) შაეების მანევრის წარმატებით ჩატარება უფრო მეტად იმიტომ მოხდა, რომ მათი მეფე ცენტრთან სიახლოვის თვალსაზრისით უკეთესად იდგა, ვიდრე თეთრებს მესუე; ხოლო უკანასკნელად ჩვენს მიერ მოყვანილ მაგალითში კი შაეებისათვის წაგებისაგან თავის დაღწევას ერთადერთი შესაძლებლობა თეთრი მეფის ცენტრში და უშეშებლობა იყო.

4. არსებით მომენტს წარმოადგენს მოწინააღმდეგის პაიკის საიმედო შეჩერება.

აი, ასეთი ტაქტიკის თვალსა-  
ჩინო მაგალითი, რომელიც ჩვენს  
მიერ ამოღებულია ერთ-ერთ პარ-  
ტიიდან.

შავები



თეთრები

1. f2-f3

სხვა შემთხვევაში გაგრძელება  
იქნება: 1. . . . g4 2. e1 (h2-  
პაიკის დასაცავად) შინ 3. f1 f4  
4. მშდ2 e3+, და შავები იგებენ.

1. . . . e6-a6  
2. მშე2-b3 b7-b5!

აი, ის რის შესახებაც ჩვენ  
ვლაპარაკობდით. თეთრების პაიკი  
ლაზიერის ფრთაზე ახლა დიდი  
ხნით შეჩერებულია და შავებს  
შეუძლიათ მეორე ფრთაზე თავისი  
გეგმების დამშვიდებით განხორ-  
ციელება.

3. მშს3-b2

თეთრების განკარგულებაში  
ნხოლოდ მომლოდინე სვლებია.  
თუ 4. f6, მაშინ f5-f4! და გამ-  
სვლელი f-პაიკი მეფის დახმარე-  
ბით ჩქარა გადაწყვეტს პარტიის  
ბელს.

3. . . . h7-h5

4. მშს2-b3 h5-h4

6. მშს3-b2

h4-უჯრელზე გაცვლა შავ მე-  
ფეს f4-უჯრელს გაუნთავისუფ-  
ლებდა.

5. . . . h4-h3

იგებდა აგრეთვე h4: გ3-სვლატ.  
ტექსტში სვლით შავები ფორსი-  
რებულად იგებენ ერთ-ერთ a3 ან  
h2-პაიკს.

6. მშს2-b3 e6-d6

7. მშს3-e2 d6-d3

8. f3: e4

თეთრებმა ამ გაცვლისათვის  
ხელსაყრელი მომენტი აირჩიეს,  
შავებს ახლა არ შეუძლიათ 8.  
. . . f4-სვლის თამაში.

8. . . . f5: e4

9. e2-f2 d3-f3

10.  $af_2 - e_2$                        $af_3 - f_1$   
11.  $af_2 - d_2$                       . . .

18.  $af_5 - c_2$                        $af_3 - b_3$   
19.  $af_2 - a_2$                        $af_3 : b_4$   
20.  $af_2 - c_3$

თუ 11.  $af_2$ , მაშინ  $af_1 - g_1 - g_2$ .

11. . . .                       $af_1 - a_1$   
12.  $af_2 - c_3$                        $af_1 : a_3$   
13.  $af_2 - c_2$                        $af_3 - a_1$   
14.  $c_3 - c_4$                        $af_1 - a_3 +$   
15.  $af_3 - f_2$                        $b_5 : c_4$   
16.  $af_2 : c_4$                        $af_5 - f_5$   
17.  $af_4 - c_5 +$                        $af_5 - g_4$

$af_2 +$  მუქარით, რაც იგებს  
არა მარტო  $h_2$ -პაიკს, არამედ  $g_3$ -  
პაიკსაც.

თუ 20.  $af_7$ , მაშინ წაუვები  
ითამაშებდნენ  $af_2 +$  21.  $af_2$   
 $af_2 +$  22.  $af_1$   $af_3$  და ა. შ.

20.                                       $af_7 - a_5$   
დანებდა.

თუ 21.  $af_5$ , მაშინ  $af_2$  22.  
 $af_4$   $af_2$  23.  $af_3$   $af_2$ .

## ლაზიერის ენდშპილი

### ლაზიერი პაიკით, ლაზიერის წინააღმდეგ

საერთოდ ლაზიერის ენდშპილი ჯერ კიდევ საკმაოდ არ არის შესწავლილი: მაშინ, როდესაც ეტლისა და პაიკის, ეტლის წინააღმდეგ ენდშპილში, სწორი თამაშის პირობებში, ყოველ მდგომარეობაში შეიძლება წინდაწინ განისაზღვროს პარტიის ბედი, ხოლო, ლაზიერისა და პაიკის ლაზიერის წინააღმდეგ ენდშპილში კი, ამის თქმა გაცილებით მეტ სიძნელეს წარმოადგენს.

მარტივი მდგომარეობები საფუძვლიანად არის ანალიზირებული, მაგრამ ჯერ კიდევ არ არის დადგენილი საერთო წესები, რის მიხედვითაც უნდა გათამაშდეს აღნიშნული ენდშპილი.

ამასთანავე პრაქტიკაში ლაზიერის ენდშპილი არ არის იშვიათი. პაიკთა ენდშპილში გამუდმებით ხდება, რომ ორივე მხარე სხვადასხვა ადგილზე ახდენენ გარღ-

ვევს და თავისი პაიკები გაჰყავთ ლაზიერად, რის შემდეგ ქიშებით იგებენ პაიკებს, და ამის შედეგად დაფაზე რჩება ლაზიერი პაიკით—ლაზიერის წინააღმდეგ.

პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ ასეთ შემთხვევებში პაიკის მე-7 (2) ჰორიზონტალამდე გაყვანა არც ისე ძნელია. მთავარი სიძნელე—მისი საბოლოო უჯრედზე გაყვანაა.

შემოვიფარგლოთ ამ უკანასკნელ სტადიის (ე. ი. როცა პაიკმა უკვე მე-7 ჰორიზონტალს მიალწია) განხილვით და შევეცადოთ ორივე მხარისათვის რამდენიმე სახელმძღვანელო მითითებების მიცემას.

ცხადია, რომ შავეებს პაიკის გასვლის შეჩერების ოთხი ხერხი აქვთ: 1) ქიში, 2) დიაგონალით დაბმა (თეთრები: მფმ, პ. ე7; შავეები: ლძ6), 3) ჰორიზონტალით დაბმა (თეთრები: მშს7, პ. გ7; შავეები: ლხ7), 4) შეტევა უკანასკნელ უჯრედზე. ეს ხერხები

ჩამოთვლილია მათი პროდუქტიულობის მიხედვით. ცხადია, რომ მათგან ყველაზე ნაკლებად პროდუქტიული უკანასკნელი ორია, ვინაიდან თეთრები თითქმის მუდამ შესძლებენ ქიშების სერიით თავისი ლაზიერით უკანასკნელი უჯრედის დაუფლებას. მაგ., თეთრები: მშნ, ლე5, პ. e7; შავები: მშა2, ლდ7. 1. ლე2+ მშხ3 2. ლვ3+ მშც2 3. ლე2+ და შემდეგ 4. ლე8.

დიაგონალით დაბმა უფრო ხელსაყრელია, ვიდრე ჰორიზონტალით დაბმა, ვინაიდან პირველ შემთხვევაში მეფის წასვლის შემდეგ, შავებს ჩვეულებრივ მეტი ქიშები აქვთ, ვიდრე მეორე შემთხვევაში. მაგ., ჰორიზონტალით დაბმა — თეთრები: მშვ7, პ. f7; შავები: ლდ7. 1. მშვ8-სვლის შემდეგ შავებს მხოლოდ ერთი ქიში აქვთ გ4-უჯრედზე, ვინაიდან 1. . . . ლდ8+ არ ივარგებს 2. f8ლ-სვლის გამო.

დიაგონალით დაბმა — თეთრები: მშვ8, პ. f7; შავები: ლდ5. 1. მშვ7-სვლის შემდეგ შავებს შეუძლიათ, როგორც ლდ4+, (ან ლე5 + ), ისევე ლე5 + (ან ლე2 + ).

პირველ პოზიციაში, რომ თეთრი ლაზიერი e4-უჯრედზე მდგარიყო, მაშინ 1. მშვ8-სვლა უმაღლესწყვეტდა პარტიას; მაშინ როდესაც მეორე შემთხვევაში თეთრი ლაზიერისათვის არ შეიძლება

მოინახოს ისეთი პოზიცია, საიდანაც ის ერთდროულად დაფარავდა d4, e5, g5 -და g2-უჯრედებს.

ჰორიზონტალით დაბმა მაშინ არის უფრო ძლიერი, როცა შავ ლაზიერს უჭირავს თეთრი პაიკის მიერ დაკავებული უჯრედის ფერის უჯრედი, ვინაიდან, მაშინ არსებობს დიაგონალით დაბმაზე გადასვლის ორი საშუალება. მაგ., მდგომარეობაში — თეთრები: მშვ7, პ. f7; შავები: ლე7, — 1. . . . მშვ8-სვლის შემდეგ შესაძლებელია მხოლოდ ერთი ლე4-დაბმა. მაშინ, როდესაც მდგომარეობაში — თეთრები: მშვ7, პ. f7; შავები: ლხ7, — 1. . . . მშვ8-სვლის პასუხად შესაძლებელია როგორც ლდ5, ისე ლხ3-სვლაც.

დიაგონალით დაბმისას ლაზიერისათვის საუკეთესო პოზიცია არის პაიკისაგან ორი უჯრედის (მაგ., პ. f7, ლდ5) მანძილზე, რადგან მაშინ თეთრი მეფის წასვლის შემთხვევაში რჩება შემდგომი ქიშების მეტი შესაძლებლობა. პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ თეთრი მეფის ქიშებით დევნისას, დიაგონალით ქიშები უფრო ხელსაყრელია, ვიდრე ვერტიკალით (თუ არაფერს ვიტყვით, ჰორიზონტალით ქიშებზე, რომელნიც ყველაზე ნაკლებად პროდუქტიული არიან), ხოლო ვერტიკალით ქიშებიდან უმჯობესია ქვემოდან ქიშები, ვიდრე ქიშები ზემოდან.

როდესაც თეთრების მეფე ქიშისაგან თავის შეფარვის მიხნით თავისივე პაიკის წინ დგება, რითაც ის დროებით შეაჩერებს მის წინსვლას, მაშინ ზედმეტი იქნება, რასაკვირველია, ქიშების გამოცხადება, და უკეთესია გაკეთდეს ისეთი მომლოდინე სვლა, რომელიც მეფის სვლის შემდეგ, უზრუნველყოფს შემდგომი ქიშების შესაძლებლობას.

ენდშპილის ამ ტიპში შავი მეფე, როგორც შემტევი ფიგურა არაერთარ როლს არ თამაშობს. უმჯობესია მისი საეხებით შორს გაყვანა, რომ ამით შავ ლაზიერს სამოქმედოთ მეტი სივრცე გავუნთავისუფლოთ. აღნიშნულის გარდა მისთვის საფრთხილოა, ე. წ. „საშიშ ზონაში“ მოხვედრა. ეს ანიშნავს ყველა ხაზზე (დიაგონალით, ვერტიკალით და ჰორიზონტალით) მდებარე უჯრედთა კრებადობას, რომელთაც საერთო უჯრედი აქვთ პაიკთან, მაგალითად, პაიკის e7-უჯრედზე მდებარეობისას, e7 — a7, e7 — a3, e7—e1 და e7—h7. ერთ-ერთ ამ ხაზზე შავი მეფის მდებარეობა მას უქმნის თეთრების მიერ მეფისა და ლაზიერისათვის ერთდროული ქიშის გამოცხადების საშიშროებას, რომელსაც ლაზიერების გაცვლით მოგებამდე მიეყვება. ამიტომ, საჭიროა მეფის საშუალო ზონაში დაყენება, მა-

გალითად, ნოცემულ შემთხვევაში—აგ ან ა5-უჯრედზე.

თუ თეთრი პაიკი f7, g7, ან h7 უჯრედზე დგას, მაშინ სივრცე საშიშ ზონათა შორის უფრო ფართეა და შავ მეფეს უფრო მეტი თავდაცვის შესაძლებლობა აქვს. ეს არის იმის ერთ-ერთი მიზეზი, რომ ლაზიერის ენდშპილში e-პაიკი მოგების მეტ შანსებს იძლევა, ვიდრე f, g, h-პაიკები.

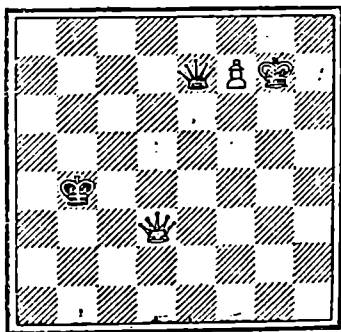
ყოველივე აქ ნათქვამიდან შესაძლებელია მივიღოთ თეთრებისათვის სახელმძღვანელო მითითებანი. მათ, პირველად ყოვლისა, უნდა ეცადონ რამდენათაც შეიძლება შავების მხრივ ქიშების განსაზღვრა; შემდეგ, აიძულონ ისინი შესცვალონ დიაგონალით დაბემა, ჰორიზონტალის დაბმით. თუ ეს თეთრებმა შესძლეს, მაშინ უმეტეს შემთხვევებში შეიძლება ითქვას, რომ პარტიის ბედი გადაწყვეტილია.

პრაქტიკა გვიჩვენებს, რომ ამ მიზნის განხორციელებას ძალიან ხელს უწყობს ლაზიერით განსაზღვრულ უჯრედების დაკავება. თუ, მაგალითად, თეთრი პაიკი f7-უჯრედზეა და თეთრი მეფე მის გვერდით მარჯვნივ, g7-უჯრედზე დგას, მაშინ თეთრი ლაზიერისათვის ყველაზე ხელსაყრელი პოზიცია იქნება—f5;

თუ კი თეთრი მეფე პაიკის მარცხნივ, e7-უჯრედზე დგას, მაშინ ლაზიერის ასეთი პოზიცია ძნელდება.

მოვიყვანოთ რამდენიმე პოზიცია ამ წესის სისწორის გასასინჯავად.

შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ.

1. ლd3-f5

2. მფფ8-სკლით მოგების მუქარით.

1. ლe7-a7

თუ 1. . . . ლe7, მაშინ 2. ლg4+ და 3. მფფ8; და თუ 1. . . . ლb7, მაშინ 2. ლb1+.

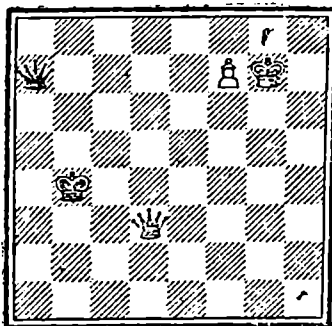
2. მფფ7-h7 მფფ4-b3

თეთრების წინა სვლის მიზანია მეფის დიაგონალით ქიშისაგან დაცვა და იმავე დროს ლაზიერისათვის უჯრედის განთავისუფლება. შავებმა მეფით უნდა იარონ, რადგან მათ ლაზიერს არ შეუძლია თავის ადგილიდან დაძვრა.

3. ლf5-f3+

და სადაც არ უნდა წავიდეს მეფე, თეთრები 4. ლg2+ (ან ლg4+) სვლის შემდეგ ლაზიერით იკავენენ გ7-უჯრედს და გაჭყავთ პაიკი.

შავები



თეთრები

1. ლd3-f5 მფფ4-a3

შავ ლაზიერს არ შეუძლია a7-კუნქტის დატოვება; მაგ., 1. . . . ლg1+ 2. მფფ8 ლe1+ (ან 2. ლb6+ 3. მფფ5!; ან 2.



ლh2+3. მფგ51 და იგებენ) 3.  
 მფh5 ლh1+ 4. მფგ5; ან 1.  
 . . . ლd4+ 2. მფh7 ლh4+  
 (2. . . ლa7 3. ლე4+ და 4.  
 მფგ7.) 3. მფგ6 ლგ3+4. მფh5  
 მh2+ 5. მფგ5; ან 1. . . .  
 მa1+ 2. მფh7 ლh1+ 3. მფგ6  
 მც6+. 4. მფh5 და ა. შ.

2. ლf5-f3+ მფa3-b4

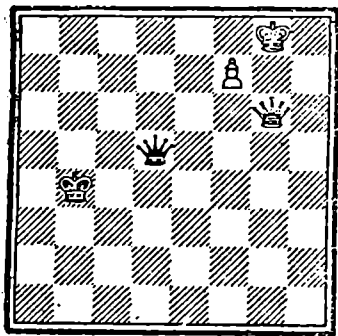
თუ 2. . . . მფa2, მაშინ 3.  
 მფგ2+ და 4. მფგ8.

3. მფგ7-h6 ლh7-b6 (ან a6) +

4. მფh6-h7 ლb6-a7 (ან a6)

5. ლf3-g4+ და შემდეგ 6. ლფ7

### შაეები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ.

1. მფგ8-h7 ლd5-h1+

2. მფh7-g7 ლh1-a1+

3. მფგ7-g8 ლa1-a2

4. ლფ6-b5+ მფb4-c3!

ერთადერთი სელა.

5. მფგ8-g7 ლa2-g2+

6. ლb6-g6 ლფ2-b7

7. მფგ7-g8 ლb7-d5

თუ 7. ლh3? მაშინ 8.  
 ლფ3+.

8. მფგ8-h7 ლd5-h1+

9. ლფ6-h6 ლh1-e4+ (ან b1)

10. მფh7-h8! და იგებენ.

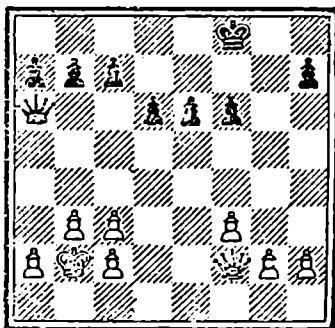
შავი მეფის ცუდმა პოზიციამ თავისი ნაყოფი გამოიღო!

### ლაზიშარის მნდოპილი რამდენიმე პაიკით

ამ საკითხს, მაინცდაშინიც, ვრცლად არ განვიხილავთ. აქაც, ისევე, როგორც ეტლების ენდ-შპილში, უმთავრესია ინიციატივის ხელში ჩაგდება, თუნდაც ამისათვის საჭირო შეიქმნეს პაიკების შეწირვაც. ამასთანავე აღვნიშნოთ, რომ ასეთი ტიპის ენდ-შპილში კიდევ უკურო მეტი მნიშვნელობა აქვს გამსვლელ პაიკს, რადგან ხშირად შესაძლებელია მისი გაყვანა მეფის დახმარების გარეშეც, რაც აუცილებელია ეტლების ენდ-შპილში. ასევე უკანასკნელის საწინააღმდეგოდ, მეფე განიცდის გამუდმებულ ქიშეებს, და ამიტომ, საერთოდ, არ წარმოადგენს განსაკუთრებით აქტიურ ფიგურას.

საილუსტრაციოდ მოვიყვანოთ მაროცი—მარშალის (კარლსბადი 1907 წ.) პარტიის ფინალი. მაროცი, ამგვარი უნდშილების გამოჩენილი მცოდნეა,—აქაც იძლევა თავისი ხელოვნების ერთ ნიმუშს.

შავები



თეთრები

თეთრების უპირატესობა იმაშია, რომ მათი მეფე აბსოლუტურად დაჯავშნულია იმ დროს, როდესაც შავების მეფე ძალიან ექსპონირებულია ლაზიერით ქიშებისათვის. ამის შედეგებმაც არ დააყოვნეს.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 23. | ლf2--h4  | მფh8--g7 |
| 24. | ლh4--g4+ | მფg7--f7 |
| 25. | ლg4--h5+ | მფf7--g7 |
| 26. | ლh5--e8  | ლa6--e2  |

ითქოს, თეთრებისათვის მოგება შეუძლებელია. თუ თეთრები

აიღებენ პაიკებს ლაზიერის ფრთაზე, შავებს მეფის ფრთაზე ექნებათ კომპენსაცია. მაგრამ ოსტატური მანევრით თეთრები სარგებლობენ შავი მეფის ექსპონირებული მდგომარეობით.

- |     |         |          |
|-----|---------|----------|
| 27. | ლe8--e7 | მფg7--g6 |
| 28. | ლe7--f8 | . . .    |

გ2-პაიკის ირიბული დაცვით.

- |     |          |          |
|-----|----------|----------|
| 28. | . . .    | e6--e5   |
| 29. | ლf8--g8+ | მფg6--h6 |
| 30. | ლg8--f8+ | მფh6--g6 |
| 31. | ლf8--g8+ | . . .    |

უკანასკნელი ორი სვლა თეთრებმა დროს მოსაგებად გააკეთეს.

- |     |          |           |
|-----|----------|-----------|
| 31. | . . .    | მფg6--h6  |
| 32. | h2--h4!  | ლe2--f2   |
| 33. | ლg8--f8+ | მფh6--g6  |
| 34. | h4--h5+! | მფg6 : h5 |
| 35. | ლf8--g7  | . . .     |

შავებს არ შეუძლიათ h-პაიკის გადარჩენა, რადგანაც თუ 35. . . . h7--h6, მაშინ 36. ლg4x, ამრიგად თეთრებმა შესძლეს h-პაიკის მოსპობა ორთავე მხარეზე. რაც შავი მეფის პოზიციას კიდევ უფრო ხსნის, და ეს კი საშუალებას აძლევს თეთრებს დაიწყონ ლაზიერის ფრთის პაიკების განადგურება.

35. . . . ლf2—d2  
 36. ლg7 : h7+ ლd2—h6  
 37. g2—g4+ მფh5—g5  
 38. ლh7 : e7 მფg5—f4  
 39. ლc7 : b7 ლh6—h1  
 40. ლb7—b4+ . . .

ე-პაიკისათვის გზის გასაწმენ-  
 დალ.

40. . . . მფh4 : f3  
 41. ლb4 : d6 მფc3 : g4  
 42. c3—c4 . . .

ე-გამსვლელი პაიკის ჩქარ წინ-  
 სვლას მეტი მნიშვნელობა აქვს,  
 ვიდრე f6-პაიკის აღებას, რასაც  
 შაეები ლd5-სვლით უპასუხებდნენ  
 და დროებით შეაჩერებდნენ თეთ-  
 რების ოპერაციებს (42. ლ : f6  
 ლd5 43. e4 ლd4+).

42. . . . e5—e4  
 43. e4—c5 f6—f5

თუ 43. . . . e3, მაშინ 44.  
 ლd4+ და e3-პაიკი იკარგება.

44. e5—e6 ლh1—h8+  
 45. e2—c3 e4—e3  
 46. ლd6—g6+ მფg4—f4  
 47. c6—e7 e3—e2  
 48. ლg6—e6 მფf4—f3  
 49. ლc6 : f5+ მფf3—g2  
 50. ლf5—g4+ მფg2—f2  
 51. ლg4—f4+ მფf2—g2  
 52. ლf4—e3 მფg2—f1  
 53. ლe3—f3+ მფf1—e1  
 54. ლf3—f4 ლh8—c8  
 55. ლf4—d6 მფe1—f2  
 56. ლd6—d8 e2—e1ლ

თეთრებს მეტი წინააღმდეგო-  
 ბის გაწევა შეეძლოთ ლf5 ან  
 - ლe6-სვლებით.

57. ლd8 : c8 ლe1—d2+  
 58. მფh2—a3 ლd2—e1+  
 59. მფa3—a4 ლc1—f4+  
 60. c3—c4 დანებდა.

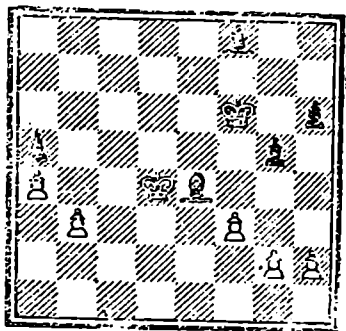
ამ ენდშპილის მთავარი ღირსე-  
 ბა იმაშია, რომ თეთრებმა ის  
 ჩაატარეს საერთო პრინციპების  
 თანახმად, სადაც მასალის მოგე-  
 ბა მეორე რიგზეა.

## კუსა და მხედრის ენდშპილები

### ორი სხვადასხვა ფერის კუ

ეს ენდშპილი—საფრთხობელაა  
 ბევრ მოკადრეკეთათვის! და გა-  
 საგებიც არის რისთვის. იმ დროს,  
 როდესაც უმეტეს სხვა ენდშპი-  
 ლების შემთხვევით თანაბარ პო-  
 ზიციის პირობებში ერთი პაიკის  
 უპირატესობა მოგებას ანაღლებს,  
 ორი სხვადასხვა ფერის კუს შედ-  
 თხვევაში ზედმეტ პაიკს ძალიან  
 ცოტა ფასი აქვს. არის შემთხვე-  
 ვები, როდესაც ორი ზედმეტი  
 პაიკის უპირატესობაც არ არის.  
 საკმარისი პარტიის მოსაგებად!  
 ასე, მაგალითად, შემდეგ მდგო-  
 მარეობაში თეთრებისათვის მო-  
 გება შეუძლებელია.

შაგები



თეთრები

შაგი კუ ხ4-უჯრედს მტკიცედ ეუფლება, რაც შეუძლებლად ხდის ლაზიერის ფრთაზე ყოველგვარ ოპერაციას, და მეფის ფრთაზედაც f4-უჯრედზე მდგარი შაგი მეფით პარალიზებულია ამ ფრთაზე მოწინააღმდეგის ყოველი ცდა.

აი, რისთვის არის საჭირო ვიცოდეთ, თუ როგორ სჯობია განვალაგოთ პაიკები ისეთ ენდშპილებში, რომ მივიღოთ მოგების შანსები.

გადმოვცემთ მოკლედ ძირითად წესებს:

1) ყველაზე მეტად ხელსაყრელია პაიკები ვიყოლოთ მოწინააღმდეგის კუს ფერის უჯრედებზე, ვინაიდან ასეთი განლაგება: ა) ამცირებს მოწინააღმდეგის კუს მოძ-

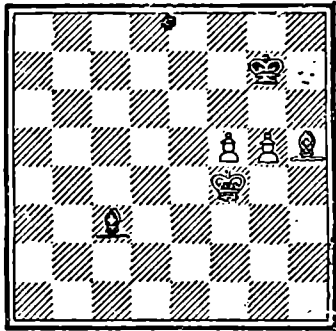
რაეუნარიანობას და ხ) მაქსიმალურ თავისუფლებას აძლევს საკუთარ კუს, რომელიც ეუფლება მეორე ფერის უჯრედებს, ვიდრე მოწინააღმდეგის ფიქსირებული პაიკებით დაკავებული უჯრედებია.

2) უნდა ვეცადოთ შევქმნათ გამსვლელი პაიკები ორთავე ფრთაზე (თუნდაც მოწინააღმდეგის მიერ ცენტრში ორ გადაბმულ გამსვლელ პაიკების შექმნის საფასურითაც).

საქმე იმაშია, რომ კუ საუცხოოდ აჩერებს ორ ურთიერთთან მეზობლად მდებარე პაიკს (კერძოდ—გადაბმულ გამსვლელ პაიკებს), მაგრამ მისთვის ძნელია ურთიერთისაგან შორს მდებარე ორ გამსვლელ პაიკებთან ბრძოლა.

წინამდებარე მდგომარეობა საუცხოოდ ადასტურებს ჩვენს პირველ წესს: ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობას თეთრები. სათვის არავითარი სარგებლობა არ მოაქვს, იმიტომ, რომ ისინი არ ღვანან საჭირო ფერის უჯრედებზე. ასევე დარწმუნებით ადასტურებს ამას ქვემოთ მოყვანილი ენდშპილიც (ეს მდგომარეობა ამოღებულია ტარაშის სტატიიდან „Kagan's Neueste Schachnachrichten“ 1921 წ.).

შავები



თეთრები

თეთრებს, რასაკვირველია, არ შეუძლიათ 1. გ5-გ6-სელის თაბაში, რადგან ამის შემდეგ მათი ორივე პაიკი საბოლოოდ შეჩერებულია. მათ უნდა ეცადონ f5-f6-ის ჩატარება. უმაღლეს ამის ჩატარება f6-ზე კუს შეწირვის გამო არ შეიძლება. ამრიგად, საკირთა ჯერ მეფის ენ-უჯრედზე გადაყვანა.

1. მფ4-e4                      ძე3-b2

მეფის ყოველივე სვლას (მაგ.: 1. . . . მფ8) ან კუთი მეორე დიაგონალზე სვლას (მაგ.: 1. . . . ძეd2) თეთრები. დაუყოვნებლივ 2. f6+სვლით უპასუხებდნენ.

2. მფ4-d5                      ძი2-c1

თუ 3. . . . ძე3, მაშინ, გასაგებია, 3. მფ6 და 4. f6+.

3. f5-f6+                      მფ7-f8

თუ 3. . . . მფh7, მაშინ 4. გ6+ მფh6 5. გ7 მფh7 6. ძf7.

4. გ5-გ6

მუქარით 5. გ7+ და 6. მფ6.

4. . . .                      ძე1-h6

5. ძh5-გ4                      მგმ-გ8

ან 5. . . . მფე8 6. ძე6 მფ8 7. მფე4, და თეთრები იგებენ.

6. ძე4-e6+                      მფგ8-h8

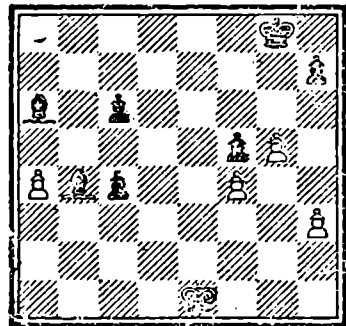
7. მფd5-d6                      ძი6-f8+

8. მფd5-d7                      ძფ3-h6

9. მფd7-c8                      ძი6-f8

10. მფე8-f7                      და იგებენ.

შავები



თეთრები

სავსებით ცხადია, რომ თეთრებს უკეთესი მდგომარეობა აქვთ:

შავეებს გაორებული პაიკი ჰყავთ. მაგრამ უფრო მეტად მნიშვნელოვანია ეს გარემოება, რომ თეთრებს ლაზიერის ფრთაზე გამსვლელი ა-პაიკი ჰყავთ, და მეფის ფრთაზე მათ შეუქლიათ მეორე h ან გ-გამსვლელ პაიკის მიღებაც (გავიხსენოთ ჩვენი მე-2 წესი!).

მოგებას ვალწევთ შემდეგნაირად:

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 1. | h3—h4 | ფშჟ—f7 |
| 2. | h4—h5 | ფშ7—e8 |

შავეების წინაშე ძნელად გადასატყობი საკითხი ისმება: რომელ ფრთაზე უნდა იდგეს კუ და რომელზე — მეფე? ადვილი გამოსათვლელია, თუ მათი მეფე მეფის ფრთაზე დარჩება, მაშინ თეთრი მეფე გადაევა ლაზიერის ფრთაზე თავის ა-პაიკის დასახმარებლად, რაშიაც შავეებს კუს შეწირვა მოუხდებათ. ამიტომ, შავეები ცდილობენ თავიანთი კუს მეფის ფრთაზე გადაყვანას; მაგრამ, როგორც ჩვენ ახლავე ენახეთ, არც ეს შეეძლებათ.

- |    |         |        |
|----|---------|--------|
| 3. | ფშe1—d2 | კ16—e8 |
| 4. | ფშd2—e3 | კe8—e6 |
| 5. | ფშe3—d4 | კe6—f7 |

ახლა, რომ თეთრებს 5. h6 ეთამაშნათ, მაშინ შავეები ყაიჟა მიაღწევდნენ: მათი მეფე მოასწრებდა ა-პაიკის შეჩერებას და

კუ გრ მტკიცედ დაიცავდა მთელ მეფის ფრთას.

6. გ5—გ6

პაიკის შეწირვა გამსვლელის შექმნის მიზნით.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 6.  | . . .   | h7 : გ6 |
| 7.  | h5—h5   | კf7—გ8  |
| 8.  | ფშd4—e5 | კგ3—h7  |
| 9.  | ფშe5—f6 | e6—e5   |
| 10. | კh4—d2  | . . .   |

უმარტივესი სკლა.

- |     |       |            |
|-----|-------|------------|
| 10. | . . . | ფშe8—f8    |
| 11. | a4—a5 | გ6—გ5      |
| 12. | a5—a6 | და იგებენ. |

ეს მაგალითი ნათლად ამტკიცებს, რომ ამ ენდშპილში სხვადასხვა ფრთაზე გამსვლელ პაიკების შექმნას მეტი მნიშვნელობა აქვს, ვიდრე მატერიალურ უპირატესობას.

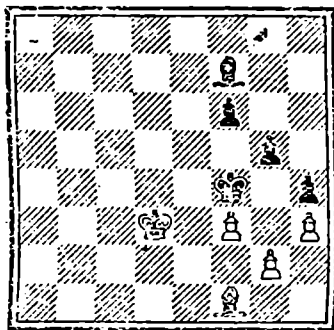
**ორი მართვითი პოზიციონი კუ**

სხვადასხვა ფერის კუს ენდშპილთან განსხვავებით, აქ ზედმეტი პაიკი ჩვეულებრივ მოგებას იძლევა.

როდესაც ჩვენ სტეინიცის თეორიას გადმოვცემდით, აღვნიშნეთ, რომ პაიკები ამ შემთხვევაში უნდა დაეაყენოთ კუს მოწინააღმდეგე ფერზე, ვინაიდან: ა) საკუთარი კუ მოძრაობის მეტ თავისუფლე-

ბას იღებს; b) საკუთარი პაიკები არ იმყოფებიან მოწინააღმდეგის კუს შეტევის საწინააღმდეგო პლანზე. ამ წესის კარგ დასტურს იძლევა შემდეგი მდგომარეობა, რომელიც შეიქმნა ტეიხმან-მარშალის (სან-სებასტიანო 1911 წ.) პარტიაში. (ჩვენ ამ მაგალითს ვიღებთ რეტის მიერ ამსტერდამში და როტ-ტერდამში 1928 წელს წაკითხულ ლექციების კურსიდან).

შავები



თეთრები

- 67. . . . შფ4-გ3
- 68. შფდ3-ე3 კ17-დ5
- 69. შფე3-ე2 f6-f5
- 70. შფე2-ე3 კდ5-ე6
- 71. შფე3-ე2 გ5-გ4
- 72. h3 : გ4

ან 72. fg fg 73. შფე3 (73. hg-იმავეს იძლევა რაც პარტიაში მოხდა) კდ7 74. შფე2 კხ5+! (ამ ქიშის აზრი ჩქარა გამოირკვევა).

75. შფე1 კე6 76. hg კ : გ2 და შაეები იგებენ (77. კ : გ2 შფ : გ2 78. გ5 h3 79. გ6 h2 80. გ7 h1ლ+).

- 72. . . . 15 : გ4
- 73. შფე2-ე3 კე6-დ7

ამ მომლოდინე სვლის მიზანი — გ4-ზე გაცვლის იძულებაა, თუ 74. შფე2, მაშინ კხ5 + 75. შფე1 კე6! და ა. შ., და თუ 74. f4, კf5 75. შფე2 კე4! 76. შფე3 კ : გ2 77. კ : გ2 შფ : გ2 78. f5 h3 79. f6 h2 80. f7 h1ლ 81. f8ლ ლე1+ ლაზიერის გაცვლის იძულებით.

- 74. f3 : გ4 კდ7 : გ4
- 75. შფე3-ე4 კგ4-ე8
- 76. შფე4-ე3 კე8-დ7!

დანებდა.

გ2-პაიკი იკარგება, რის შემდეგ h-პაიკი თავისუფლად გადის ლაზიერად. შაეებს, რომ უმაღლეს 76. . . . კხ7 ეთამაშნათ, მაშინ თეთრები 77. კე4 კ (ან მფ) : გ2 78. კე6-სვლით ყაიმს აღწევდნენ, მაშინ, როდესაც ტექსტში სვლის შემდეგ კი მათ არ შეუძლიათ კუს ე8-h3 დიაგონალზე გადაყვანა. (თუ 77. შფრ2 ან ე4, მაშინ კე6, და თუ 77. შფდ2, მაშინ შფფ2 და 78. . . . შფ : გ2).

ლამაზი ენდშპილია, სადაც გადამწყვეტი მომენტი პაიკთა მიერ დაკავებულ უჯრედთა ფერი იყო.

**ორი კუ, კუსა და მხედრის ან  
ორი მხედრის წინააღმდეგ**

ეს ენდშილი ჩვენ დაწვრილებით გაეარჩიეთ № 23 პარტიის შენიშვნებში და მის შემდეგ ტარაშ — რუბინშტეინის პარტიის დაბოლოებაში, რაზედაც ჩვენ მიუუთითეთ მკითხველს.

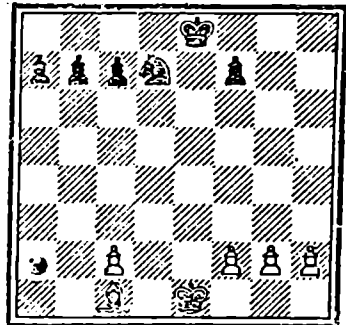
**მხედარი კუს წინააღმდეგ**

როგორც ჩვენ უკვე აღვნიშნეთ, ღია მდგომარეობაში პაიკების ორივე მხარეზე მღებარეობისას უპირატესობა კუს მხარეზეა. პირიქით, მხედრის ძალა განსაკუთრებით უძრავ პაიკთა პოზიციაში ჩანს. კიდევ უფრო განსაკუთრებით, როცა ყველა (ან თითქმის ყველა) პაიკი ერთ ფრთაზე მღებარეობს. აქაც უდიდესი მნიშვნელობა აქვს პაიკებით დაკავებულ უჯრედთა ფერს. ორივე მხარე უნდა ეცადოს თავისი პაიკები კუს მოწინააღმდეგე ფერზე მოათავსოს. მხედრის მქონე მხარისათვის ეს ხელსაყრელია, იმიტომ, რომ მოწინააღმდეგეს კუს არ შეეძლება პაიკებზე შეტევის მიტანა; კუს მქონე მხარისათვის, იმიტომ, რომ ამრიგად მიღწეულია, რაც შეიძლება სრული თანამშრომლობა კუსა და პაიკებს შორის. მოციყვანოთ სხვადასხვა შემთხვევების რამდენიმე მაგალითი.

**ღია პოზიცია პაიკებით ორთავე  
ფრთაზე**

ამის მაგალითად შეიძლება მოციყვანოთ ჩვენს მიერ კაპაბლანკას „საქადრაკო თამაშის საფუძვლები“-დან ამოღებული შემდეგი პოზიცია:

შევები



აფორები

ამგვარ პოზიციებში კუს უპირატესობა ცხადია. კუ დაიკავებს ხ2-უჯრედს, საიდანაც ის ორმაგ ფუნქციას შეასრულებს, სახელდობრ, მხარს უჭერს საკუთარ პაიკების იერიშს მეფის ფრთაზე და იმავე დროს ხელს უშლის მოწინააღმდეგის პაიკების წინსვლას ლაზიერის ფრთაზე. მის საწინააღმდეგოდ მხედარს შეუძლია მხოლოდ ერთ ფრთაზე მუშაობა. სწორად აღნიშნავს კაპაბლანკა, რომ კუს ძალა იზრდება მოწინააღმდეგის ორივე ფრთაზე

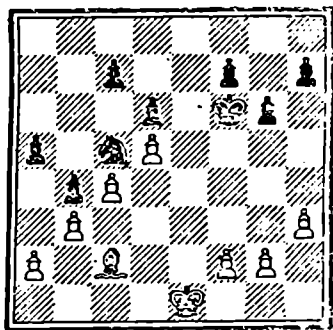


პაიკთა სხვაობის პროპორციულად (მოცემულ შემთხვევაში ჩვენ გვაქვს შეფარდება 3:1). მისივე აზრით, შავებისათვის მეტად ძნელია, თუ საერთოდ კი შესაძლებელია, ყაიმის ზილწევა.

**დასუსული მდგომარეობა უძრავ პაიკებით**

ჩვენს მიერ უკვე აღნიშნულ ლექციების კურსში რეტის ნოჰყავს შემდეგი მდგომარეობა, რომელიც შეიქმნა ბარდელეზენ-მაკოვეცის (დრეზდენი, 1892 წ.) პარტიაში.

შავები



თეთრები

32.	. . .	მფ1c—e5
33.	მფc1—d2	მფe5—d4
34.	f2—f3	a5—a4
35.	dc2—d1	a4: b3
36.	a2: b3	. . . .

თუ 36. კ: h3, მაშინ მც5—d7—h6; e4-პაიკის მოგებით.

36.	. . .	მც5—d3
37.	kd1—e2	მd3—f4
38.	je2—f1	მf4—h5
39.	kf1—e2	მh5—g3
40.	je2—d3	h7—h5

შავები ჯერ თავის პაიკებით საუკეთესო პოზიციებს იკავენენ.

41.	kd2—b1	h5—h4
42.	kb1—d3	f7—f5
43.	e4—e5	. . .

მაშინვე აგებს. მაგრამ 43. კc2 (ან b1) სვლების შემდეგაც თეთრები ილუპებოდნენ: 43. . . . მf1+ (ან ჯერ g6—g5 და f5—f4) 44. მფe2 მე3 45. მფf2 f4 46. კ: g6 მფc3 და ა. შ.

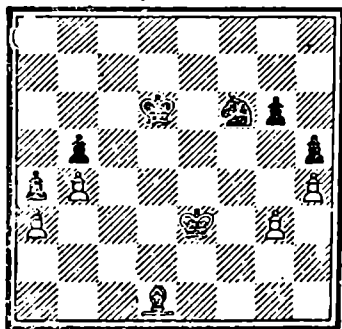
43. . . . d6: c5

დანებდა.

ისევე, როგორც 212 გვერდზე გამოხატულ დიაგრამაში, აქაც თეთრების პოზიციის სისუსტე შავების მიერ—შავი უჯრედების სრულ დაუფლებაში მდგომარეობს. მხედარი კუზე ძლიერი გამოდგა.

მოწინააღმდეგის ქუს ფარის  
უჯრედებზე მდებარე უპირაპი  
პაიკები

შაეები



თეთრები

თეთრების სელაა, ისინი შემ-  
დგნაირად იგებენ:

1. კძ1--c2

ეს უფრო ძლიერია, ვიდრე 1.  
კc2, რაზედაც შაეები უპასუხებ-  
დნენ: 1. . . მფ4+ და 2. . .  
მe5.

1. მფd6--e6

თუ 1. . . მფ4+, მაშინ 2.  
კ:g4 ხვ 3. მფf4 პაიკის მოგე-  
ბით (3. . . მფd5 4. მფe5!  
და ა. შ.); და თუ 1. . . მd5+,  
მაშინ 2. მფd4 მe7 (ან მფc6 3.  
კf3) 3. კd3 მe6+ 4. მფe3 და  
ა. შ.

2. კc2--d3 მf6--d5+

თუ 2. . . მფ4+, მაშინ 3.  
მფf4.

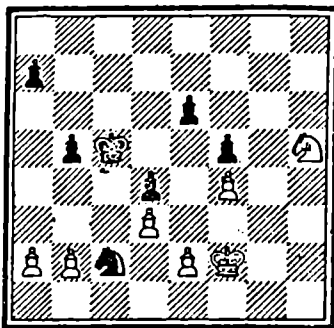
3. მფc3--d4 მd5--e7

4. მფd4--e5 და იგებენ.

მხელარი (ან მხელრები) მხელრის  
(ან მხელრების) წინააღმდეგ

ამგვარ ენდშპილებში პაიკებით  
დაკავებულ უჯრედების ფერი  
არაერთარ როლს არ თამაშობს.  
მაგრამ დიდი მნიშვნელობა აქვს  
საკუთარ პოზიციაში სუსტ უჯ-  
რედების დაუშვებლობას. სუსტი  
პაიკებიც საგრძნობ მინუსებს  
წარმოადგენენ. ყოველივე ამის  
ილუსტრაცია შეიძლება შემდეგი  
მდგომარეობით.

შაეები



თეთრები

თეთრების სისუსტეა f4-პაიკი  
და e3-უჯრედი. სელა შაეებისაა,  
ისინი შემდეგნაირად იგებენ.

1. მც2—e3

მძ1+ მუქართ.

2. მფ2—e1

თუ 2. ხ3, მაშინ მძ1+ ქიშისა და მც3-სელის შემდეგ ჩქარა იკარგება ლაზიერის ფრთის ერთ-ერთი პაიკი. სამაგიეროდ ახლა იკარგება f4-პაიკი.

2. . . . მფც5—d6

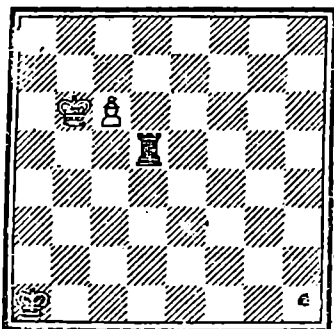
3. მფე1—d2 მფძ6—e7

4. მხ5—g3 მც3—d5

და f4-პაიკის გადარჩენა არ შეიძლება, რადგან თუ 5. მხ5, მაშინ მფც7—f7—გ6. ვამთავრებთ რა ამით ენდშპილის ზოგიერთი ტიპების განხილვას, დასასრულს, მოგვყავს რამდენიმე მეტად საულისხმო ეტიუდი.

### საპეიდრაპ მბიუდი

შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ.

1. e6—e7 მძ5—d6+

2. მფხ6—h5

არ ვარგა არც 2. მფც5 მძ1 გამო 3. e8ლ მც1+, და არც 2. მფხ7 2. . . . მძ7-სელის გამო.

2. . . . მძ6—d5+

3. მფხ5—b4 მძ5—d4+

4. მფხ4—b3 მძ4—d3

5. მფხ3—e2

როგორც იქნა, მეფე e-ვერტიკალზე გადავიდა!

5. მძ3—d4!

საინტერესო რესურსია: თუ ახლა e8ლ, მაშინ 6. . . . მც4+

7. ლ : e4,— ფათი!

6. e7—e8მ!!

7. მა8× მუქართ.

6. მძ4—a4

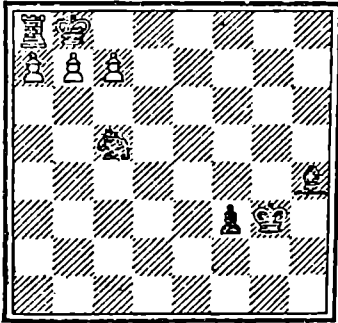
7. მფც2—b3

და e1-უჯრედზე შამათის მუქარის გამო თეთრები იგებენ ეტლს.

უცნობი ავტორის მითული

(„Haagsche Post“, 1922 წ.)

შავები . . .



თეთრები

თეთრები იწყებენ და ყაიმს აკეუბენ.

ერთი შეხედვით თეთრების მდგომარეობა სრულიადაც არ უნდა იყოს ცუდი, რადგან მათი სამი პაიკი მე-7 ჰორიზონტალზეა. მაგრამ სინამდვილეში, არც ერთ ამ პაიკთაგანს არ შეუძლია ლაზიერად გასვლა. თუ. მაგ., 1. e8ლ, მაშინ 1. . . . მგx, და თუ 1. მფc8 f2 2. ხ8ლ, მაშინ 2. . . . f1ლ და თეთრებს არ შეუძლიათ შამათისაგან თავის დაღწევა.

ნიუხედავად ამისა, მათ მაინც შეუძლიათ პარტიის გადარჩენა.

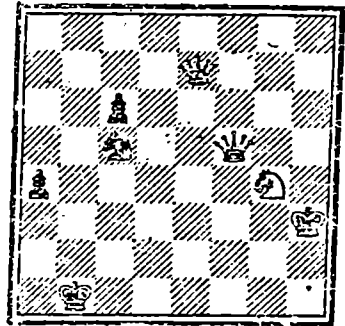
- 1. მფხ8—c8                      f3—f2
- 2.        ხ7—ხ8კიი                f2—f1ლ

ფათი!

და თუ ტექსტში სვლის მაგიერად შავები ითამაშებენ 2. . . . მხპ (ერთადერთი საშუალებაა ფათის ასაცილებლად), მაშინ გაგრძელება იქნება 3. მფხ7 f1ლ 4. e8ლ, და შავებმა შეიძლება წააგონ კიდევ.

ლ. კუზელის მითული

შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ.

თეთრებს ორი პაიკით ნაკლები აქვთ, მაგრამ ფიგურათა საუცხოო პოზიცია საშუალებას აძლევს მათ ჩატარონ საშამათო მუქარებით მახვილი კომბინაცია, რომელიც ლაზიერის მოგებით მთავრდება.

- 1. მგ4—e3+

მხედრის სვლით სხვა ქიშტი არაფერს იძლევიან; მაგ.: 1. მფ2+ მფგ2, და თეთრებს მხედრის დაუკარგავად არ შეუძლიათ ქიშის გამოცხადება.

1. მჟხ2-გ3

ერთადერთი სვლაა. თუ, ზგ., 1. . . . მჟხ2, მაშინ 2. ლფ2+ მჟხ3 3. ლფ2+ და 4. ლფ4 X.

2. ლწ5-ფ4+ მჟფ3-ფ2

3. ლფ4-ფ4+ მჟფ2-ე2

3. . . . მჟე1—იმავეს იძლევა, და 3. . . . მჟფ1-სვლის შემდეგ ორ სვლაში შამათია.

4. ლწ4-ფ1+

ლაზიერის დაკარგვის გამო არ შეიძლება მხედრის აღება. ამ ეტიუდში მხედარი მეტად აქტიურია, რადგან ის დაცვას არ მოითხოვს.

4. . . . მჟე2-d2

5. ლწ1-d1+ მჟდ2-c3

6. ლძ1-e2+ მჟე3-b4

არ შეიძლება, რასაკვირველია, 6. . . . მჟდ4 7. მწ5+-სვლის გამო.

7. ლე2-ბ2+ მც5-ბ3

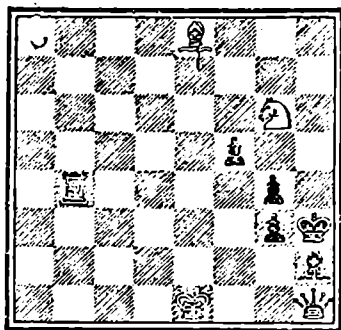
ცხადია, არ შეიძლება 7. . . . მჟგ5 8. მც4+ და 9. ლბ6 X შამათის გამო. ტექსტში სვლის შემდეგ შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ თეთრების შეტევა საბოლოოდ უკუგდებულა, მაგრამ მათ შესანიშნავი რესურსი აღმოაჩნდათ.

8. ლბ2-a2+! . . .

და თეთრები იგებენ. თუ 8. . . . მჟ : ა3, მაშინ 9. მც2 X, და თუ მეფე წაევა, მაშინ თეთრები ლაზიერს აიღებენ.

### ა. ბროიციკის მტიული

შავები



თეთრები

თეთრები იწყებენ და იგებენ თეთრებს ძალთა ცხადი უპირატესობა აქვთ, მაგრამ, როგორ დაიცვან თავი მხ1+ და გ3-გ2 უსაშინლესი მუქარისაგან? 1. მწ4+-სვლით მხედრის შეწირვა არაფერს იძლევა, რადგან 1. . . . მ : ფ4 2. ჰენ (გ-პაიკის დაკავების მიზნით) მწ2-სვლების შემდეგ შავები მაინც იმუქრებიან გ3-გ2-სვლით და სულ ცოტა ყაიმს მაინც მიადწევენ. კიდევ უარსია, რა თქმა უნდა, 1. ლწ1+ გ2 2. ლძ3+ ჰგ3+!

მაგრამ, თეთრები თურმე თითქმის ყველა თავისი ფიგურების შეწირვით იგებენ.

1.  $ქე8-ე6$              $მხ4-ხ1+$

2. ლ (ან ქ)  $გ2 \times$  მუქარის გამო შავებს სხვა სელა არ აქვთ. თუ, მაგ., 1. . . .  $მხ2$ , მაშინ 2.  $ქგ2+$   $მ : გ2$  3.  $მწ4+$  და იგებენ.

2.  $მწე1-ე2$              $მხ1 : ხ1$

თუ 2. . . .  $მხ2+$  3.  $მწდ3$   $გ2$ , მაშინაც 4.  $ქ : გ2+$   $მ : გ2$  5.  $მწ4+$ .

3.  $ქე6-გ2+!$

თუ 3.  $ქ : ხ1$ , მაშინ 3. . . .  $გ2$  და შავები იგებენ.

3. . . .             $მწხ3 : გ2$

4.  $მგ6-f4+$              $მწგ2-გ1$

5.  $მწე2-e1$

შავების მდგომარეობა ტრაგიკულია: მათ თავისივე სვლით უნდა ჩაკეტონ თავისივე მეფე, და ამით თვითმკვლელობა ჩაიდინონ.

5. . . .             $გ3-გ2$

6.  $მწ4-e2 \times !!$             . . .

## სანიმუშო პარტიები და პარტიების დაბოლოებანი

### პ ა რ ტ ი მ ბ ი

	83.
№ 1. გრეკოს ტრაქტატადან . . . . .	7
№ 2. ფილიდორის სახელმძღვანელოდან . . . . .	11
№ 3. ანდერსენი—კიზერიცკი (1851) . . . . .	21
№ 4. ანდერსენი—დიუფუენი (1852) . . . . .	23
№ 5. ანდერსენი—ცუკერტორტი (1869) . . . . .	25
№ 6. მაიეტი—ანდერსენი (1855) . . . . .	28
№ 7. ანდერსენი—ცუკერტორტი (1871) . . . . .	30
№ 8. შულტენი—მორფი (1857) . . . . .	37
№ 9. მორფი—სტენლი (1857) . . . . .	40
№ 10. მორფი—N. N. (1857) . . . . .	42
№ 11. მორფი—ჭერცოგი ბრაუნშვეიგელი და გრაფი იზუარი (1858) . . . . .	43
№ 12. ბარნესი—მორფი (1858) . . . . .	45
№ 13. ბერდი—მორფი (1858) . . . . .	48
№ 14. სტეინიცი—მონკრედენი (1863) . . . . .	75
№ 15. სტეინიცი—ჩაგორინი (1892) . . . . .	77
№ 16. ცუკერტორტი—სტეინიცი (1886) . . . . .	80
№ 17. მარკო—სტეინიცი (1898) . . . . .	86
№ 18. იანოვსკი—სტეინიცი (1893) . . . . .	89
№ 19. სტეინიცი—ფლუისიგი (1882) . . . . .	92
№ 20. ცუკერტორტი—სტეინიცი (1886) . . . . .	96
№ 21. პილსბერი—სტეინიცი (1894) . . . . .	100
№ 22. ლასკერი—სტეინიცი (1896) . . . . .	105
№ 23. ნეიმანი—სტეინიცი (1870) . . . . .	113

### პარტიების დაბოლოებანი

ტარაში—რუბინშტეინი (1912) . . . . .	123
ტარაში—ვალბროდტი (1893) . . . . .	132
რუბინშტეინი—ტეიზმანი (1938) . . . . .	135
ტორე—ლასკერი (1925) . . . . .	137

ფორგაჩი—კონი (1909) . . . . .	83-139
ტარტაკოვერი—დუხ-ხოტიმირსკი (1907) . . . . .	141
კოლტანოვსკი—ეივე (1927) . . . . .	143
ოლლანდი—ეივე (1920) . . . . .	146
დიუბუა—სტეინიცი (1862) . . . . .	147
დავიდსონი—ეივე (1924) . . . . .	149
ჩიგორინი—ტარაში (1893) . . . . .	152
ნიმცოვიჩი—კაპაბლანკა (1914) . . . . .	156
ბოგოლიუბოვი—კაპაბლანკა (1914) . . . . .	157
მარშალი—კაპაბლანკა (1909) . . . . .	159
ეივე—ალიოხინი (1927) . . . . .	160
ბერნშტეინი—კაპაბლანკა (1914) . . . . .	164
ადამსი—ტორე (1921) . . . . .	165
ტარაში—რუბინშტეინი (1911) . . . . .	193
მაროცი—მარშალი (1907) . . . . .	207
ტეიხმანი—მარშალი (1911) . . . . .	212
ბარდელებენი—მაკოვეცი (1892) . . . . .	214

4



## ს ა რ ჩ ე ვ ი

	გვ.
ლექცია პირველი . . . . .	3— 19
შესავალი . . . . .	3— 6
ჯოაკინო გრეკო . . . . .	6— 10
ანდრე დანიკან ფილიდორი . . . . .	10— 19
ლექცია მეორე . . . . .	20— 34
ადოლფ ანდერსენი . . . . .	20— 34
ლექცია მესამე . . . . .	35— 51
პაულ მორფი . . . . .	35— 51
ლექცია მეოთხე . . . . .	52— 74
ვილჰელმ სტეინიცი . . . . .	— 52
სტეინიციის ბიოგრაფია . . . . .	52— 56
სტეინიციის თეორია . . . . .	56— 74
ლექცია მეხუთე . . . . .	75—104
სტეინიციის პარტუები . . . . .	75—104
ლექცია -მეექვსე . . . . .	105—129
სტეინიციის პარტუები (გაგრძელება) . . . . .	105—129
ლექცია მეშვიდე . . . . .	130—150
შეტევა მეფის ფრთახე . . . . .	130—150
ლექცია მერვე . . . . .	151—166
შეტევა ლახიერის ფრთახე . . . . .	151—166
ლექცია მეცხრე . . . . .	167—182
ენდშპილი . . . . .	167—182
ლექცია მათე . . . . .	183—201
ეტლების ენდშპილი . . . . .	183—201
ლექცია მეთერთმეტე . . . . .	202—219
ლახიერის ენდშპილი . . . . .	202—207
კუსა და მხედრის ენდშპილები . . . . .	208—219

რედაქტორი ვ. გომლიძე

---

ხელმოწერილია დასაბეჭდად 3/XI-48 წ. უე 13590. ანაწყოების ზომა 6<sup>1</sup>/<sub>2</sub>×9<sup>1</sup>/<sub>2</sub>.  
კალაღდის ზომა 60×84. ნაბეჭდ ფორმათა რაოდენობა 14. შუკეეთის № 669.  
ტირაჟი 5.000.

---

საქართველოს სსრ მინისტრთა საბჭოსთან არსებული პოლიგრაფიისა და გამომცემლობის საქმეთა სამმართველოს ბეჭდვითი სიტყვის კომბინატი.  
თბილისი, მარჯანიშვილის კ. № 5.