

უგანური დასკვნები

ქ ე ჯ ა ე ი ს

თ ე კ ე კ ი ს

ს ს ე ლ ე კ ე ვ ა ნ ე ლ ე

თარგმანი ა. მებრალიძის

მეორე გამოცემა

სახელმწიფო გამომცემლობა
„საბჭოთა საქართველო“
თბილისი
1958

დაწუხებითი ცნობები ზადრაკის თამაშის შესახებ

ჰადრაკის თამაშს თავისი ისტორია აქვს; რომელიც დიდი ხანია ინტერესს იწვევს. ამ თამაშის წარმოშობის შესახებ რამდენიმე ლეგენდა არსებობს, რომელთა ისტორიული სიმართლე მხოლოდ იმაში მდგომარეობს, რომ მათ სწორად გადააქვეთ ჰადრაკის წარმოშობის ადგილი აზიაში, ხოლო მისი წარმოშობის დრო — შორეულ წარსულში. ეგვიპტურ ქანდაკებებში ნაპოვნი იყო ჰადრაკის მსგავსი თამაშის გამოსახულებანი. ნაპოვნი აგრეთვე ათასი წლის წინათ დაწერილი დოკუმენტები, რომლებიც ჰადრაკს შეეხება. მაგრამ იმ ეპოქის ჰადრაკის თამაში თანამედროვისაგან განსხვავდებოდა. თავისი ისტორიის მანძილზე ჰადრაკმა, უეჭველად, მრავალი ცვლილება განიცადა და, ვინ იცის, იქნებ ჩვენი ჰადრაკის წინაპარი იყოს შაში, ან შაშის მსგავსი სხვა თამაში.

ჰადრაკის ისტორია ევროპაში დაახლოებით ათასი წლის წინათ დაიწყო. იმ ეპოქაში ჰადრაკი

დიდი პატივისცემით სარგებლობდა ესპანეთში და დიდკაცობისა და სწავლულების საყვარელ თამაშს წარმოადგენდა. ჰადრაკს თამაშობდნენ სასახლეებსა და რაინდთა ციხე-დარბაზებში, მას ხოტბას ასხამდნენ მშვენიერ პოემებში. საუკუნეთა განმავლობაში ჰადრაკი რჩებოდა მხოლოდ ფაქიზი გემოვნებისათვის მისაწვდომ სათუთ თამაშად. შემდეგ ჰადრაკი თანდათან გავრცელდა იტალიასა და საფრანგეთში და საბოლოოდ მან საყოველთაო გავრცელება მიიღო.

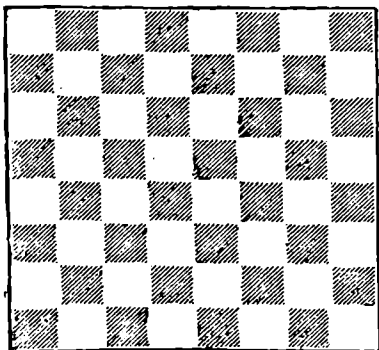
როგორც აღვნიშნეთ, ჰადრაკის თამაშმა მრავალი ცვლილება განიცადა, მაგრამ მხოლოდ გარეგნულად, ის მხოლოდ ფორმას იცვლიდა, დედაარსი კი უცვლელი რჩებოდა ათასი წლების მანძილზე და ამიტომ მისი გარკვევაც ძნელი არ არის. ჰადრაკის თამაში ყოველთვის გამოსახვდა ომს ორ მტრულ ბანაკს შორის, გააფთრებულ ომს, რომელიც თუმცა გარკვეულ კანონებს და წესებს ემორჩი-

ლება, მაგრამ, რომელ-
მაც არავითარი დანდობა
და შებრალება არ იცის.
ეს ნათელი ხდება ქადრაკის თა-
მაშის წესების უბრალო გაცნო-
ბითაც.

ჰადრაკის დაფა

ქადრაკში ყველაზე უძველესია
დაფა, საქადრაკო ბრძოლის ას-
პარეზი. იგი შედგება 64 უჯ-
რედისაგან, პატარა კვადრატები-
საგან, რომლებიც მთლიანად ერთ
დიდ კვადრატს შეადგენს. ეს 64
უჯრედი დალაგებულია 8 ჰორი-
ზონტალურ და 8 ვერტიკალურ
ურთიერთგადაძვეთ ზოლებად.
მაშასადამე, ქადრაკის დაფა შე-
იძლება მივიღოთ ერთი დიდი
კვადრატის 8 ვერტიკალურ და
8 ჰორიზონტალურ ზოლად და-
ყოფით.

დაფის უჯრედები, ერთმანეთი-
საგან გარჩევის მიზნით, შეღები-
ლია შენაცვლებით თეთრ და შავ
ფერად და ქადრაკის დაფას უძ-
ველესი დროიდან ასეთი სახე აქვს.



ქადრაკის თამაშის შემსწავ-
ლელისათვის მეტად დიდი მნიშ-
ვნელობა აქვს ქადრაკის დაფის
ზუსტად ცოდნას, რათა მას შე-
ეძლოს მკაფიოდ წარმოიდგინოს
თითოეული უჯრედი მის ინდი-
ვიდუალურ მდგომარეობაში და-
აგრეთვე მოსაზღვრე უჯრედთა
ჯგუფების ურთიერთ დალაგება.
ამის გასაადვილებლად მთელ და-
ფას სამ ნაწილად ჰყოფენ — შუა
ნაწილი და ორი ფრთა. პირველი
და მეორე ვერტიკალური ხაზები
(მარცხნიდან) ქმნიან მარცხენა
ფრთას; მეშვიდე და მერვე ხა-
ზები, რომლებიც დაფის მარჯვენა
მხარეზე არიან, — მარჯვენა
ფრთას. მესამე, მეოთხე, მეხუთე
და მეექვსე ხაზები — შუა ნაწილს.
ამ შუა ნაწილის შუა გულს ქმნის
ოთხი უჯრედი, რომლებიც მეოთ-
ხე და მეხუთე ხაზზე და მეოთხე და
მეხუთე რიგზე იმყოფება. ამ ოთხ
უჯრედს ცენტრი ეწოდება.

დაფაზე წარმოებული სვლების
შოკლედ და მკაფიოდ აღწერის
მიზნით თითოეულ უჯრედს მისცეს
სახელწოდება. ძველ დროში მათ
სურათოვანი (აღწერილობითი) სა-
ხელწოდება ჰქონდათ, ჩვენს
დროში კი ისინი მათემატიკურად
აღინიშნებიან.

ეს მათემატიკური აღნიშვნანი
დეკარტეს მიერ შემოღებულ კო-
ორდინატთა სისტემას მოგვაგო-
ნებს. ამჟამად დროს მარცხნიდან
მარჯვნივ მიმავალი ხაზები რიგ-
რიგობით აღინიშნება ასობით:
a, b, c, d, e, f, g, h; „რიგები“,

ანუ ჰორიზონტალები, რომლებიც ქვემოდან ზემოთ მიდის, აგრეთვე რიგრიგობით აღინიშნება ციფრებით: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. ამრიგად, ამბობენ ა ხაზის, ხ ხაზის და ა. შ. h ხაზის შესახებ, ან 1-ლი, მე-2 და ა. შ. მე-8 რიგის შესახებ.

ვინაიდან თითოეული უჯრედი შეიძლება მხოლოდ ერთ ხაზსა და ერთ რიგს ეკუთვნოდეს, ამიტომ ის სავსებით ზუსტად განისაზღვრება სათანადო ხაზისა და რიგის აღნიშვნით. მაგალითად, ხ⁵ უჯრედი ის უჯრედი, რომელიც მდებარეობს ხ ხაზის და მე-5 რიგის გადაკვეთაზე.

ჩვეულებად გადაიქცა ჯერ ასოსი და შემდეგ ციფრის აღნიშვნა, ასე რომ, ყოველთვის ამბობენ და წერენ „ხ⁵ უჯრედს“ და არა „5 ხ უჯრედს“. ამრიგად, ეს სისტემა საშუალებას იძლევა მარტივად და ერთსახოვნად აღვნიშნოთ ყოველი უჯრედი დაფაზე.

მეორე სისტემის—აღწერილობითი სისტემის შესახებ ქვემოთ ვილაპარაკებთ.

დაფის დაყოფა მათემატიკურ სისტემაში ასე გამოისახება: მარცხენა ფრთას ქმნის ა და ხ ხაზები, მარჯვენას — გ და h ხაზები, დაფის შუა ნაწილს — e, d, e და f ხაზები. ცენტრს შეადგენს ოთხი უჯრედი: d⁴, d⁵, e⁴, e⁵. მოკადრაკემ, რომელსაც სურს ის-

წავლოს კადრაკის წიგნების თავისუფალი კითხვა, პირველყოფლისა უნდა შეისწავლოს უჯრედთა სწორი და ჩქარი აღნიშვნა, ჩქარა იპოვოს ის უჯრედები, რომლებსაც უჩვენებენ მათემატიკურ აღნიშვნებში და ნათელი წარმოდგენა იქონიოს მათ გეომეტრიულ მდებარეობაზე.

ჭადრაკის ფიგურები

კადრაკის დაფაზე მებრძოლი ფიგურები ორ ბანაკად იყოფა: თეთრებად და შავებად. თეთრი ფიგურები ერთ პარტიას წარმოადგენს, შავები კი მეორეს — მის მოწინააღმდეგეს.

თეთრებსაც და შავებსაც ერთი და იგივე ფიგურები აქვთ: მეფე, ლაზიერი, ორი ეტლი, ორი კუ, ორი მხედარი და რვა პაიკი. ამრიგად, ყოველ პარტიაში არის თექვსმეტი ფიგურა. ფიგურები ლაგდება დაფაზე ისე, რომ თითოეული მათგანი იკავებს მხოლოდ ერთ უჯრედს და პირიქით — თითოეული უჯრედი შეიძლება იყოს ან თავისუფალი, ან კიდევ ერთი ფიგურის მიერ დაკავებული. თამაშის დასაწყისში ფიგურები ლაგდება ერთხელ და საბოლოოდ დადგენილი წესის მიხედვით. შემდეგ მოთამაშენი ფიგურების ამ პირველდაწყებით განლაგებას სცვლიან, აკეთებენ რა რიგ-რიგობით „სვლებს“; ე. ი. გადააად-

გილებენ ფიგურებს ერთი უჯრედ-
დიდან მეორეზე. ამაში მდგომარეობს
ჰედრაკის ფიგურათა შორის გარკვეული
წესით წარმოებული ბრძოლა. თითოეული მხარე
ცდილობს დაიცვას თავისი მეფე
და ხელი შეუწყოს მოწინააღმდეგის
მეფის დაუფლებას.

ჰედრაკის ფიგურათა გარეგნობა
სხვადასხვანაირია. წიგნებში ფიგურები
შემდეგი ასოებით აღინიშნება: მეფე—მფ, ლაზიერი—ლ,
ეტლი—ე, კუ—კ, მხედარი—მ,
პაიკები—ასოთი არ აღინიშნება.

დიაგრამებზე ფიგურებს შემდეგი
პირობითი გამოსახულებანი აქვთ:

	მეფე
	ლაზიერი
	ეტლი
	კუ
	მხედარი
	პაიკი

მოთამაშემ, რომლის სვლის
ჯერიც არის, უნდა გადაადგილოს
ერთ-ერთი თავისი ფიგურა ერთი
უჯრედიდან მეორეზე, ამაში მდგომარეობს
სვლა. სვლათა რიგობით ცვლა წარმოადგენს
ბრძოლის მთელ მსვლელობას. რასაკვირველია,
ეს აღწერა არ არის ამომწურავი. ის მხოლოდ
საქმის არის გადმოგვცემს და მის

წვრილმანებში კი მცირე ცვლი-
ლებებს აქვს ადგილი. ასე, მაგალითად,
როქის გაკეთებისას ან პაიკის გარდაქმნისას,
ერთად მოქმედებს ერთი და იმავე პარტიის
ორი ფიგურა. მაგრამ ყველა სვლა
კეთდება გარკვეული წესის მიხედვით,
რომელიც მოთამაშეთათვის სავალდებულოა.

სვლათა წესები

მეფეს შეუძლია გადავიდეს იმ უჯრედიდან,
რომელზედაც ის დგას, მხოლოდ ერთ ერთ მეზობელ
უჯრედზე, ეტლს შეუძლია იმოდროს მხოლოდ
სწორხაზობრივად, კუს ირიბხაზობრივად
(დიაგონალით), ლაზიერს სწორხაზობრივად
და დიაგონალითაც, მხედრები აკეთებენ ნახტომს,
ე. ი. უმოკლეს არასწორხაზობრივ გზას,
რომელიც შესაძლებელია ჰედრაკის დაფაზე,
პაიკი კი მიდის მხოლოდ წინ და მხოლოდ ერთ
უჯრედზე. სვლები შეიძლება გაკეთდეს
მხოლოდ საკუთარი ფიგურით დაუკავებელ
უჯრედზე და იმ შემთხვევაში თუ გზა ამ
უჯრედამდე თავისუფალია. თუ ეტლის,
კუს ან ლაზიერის გზა რომელიმე დასახულ
უჯრედამდე თავისუფალი არ არის, ე. ი. თუ
ეს გზა დაკავებულია ერთ-ერთი ფიგურით,
მაშინ ზემოაღნიშნულ ფიგურებს არ შეუძლიათ
გადაახტენ გზაზე მდგომ ფიგურას. უჯრედის
დაკავებას ვერ შეაფერხებს ამ უჯრედზე
მოწინააღმდეგის ფიგურის მდებარეობა. ჩვენ გვი-

ლებზე“ ამ ფიგურას, ვეუფლებით ამ უჯრედს და ვგზავნით მოწინააღმდეგის მოხსნილ ფიგურას მოხსნილ ფიგურათა ყუთში; ყველა ეს მოხსნილი ფიგურა ამ პარტიისათვის მკვდარსა და უსარგებლო ფიგურას წარმოადგენს.

ყველა ფიგურას შეუძლია მოწინააღმდეგის ფიგურის აღება. მეფესა და მხედარს ეს შეუძლიათ მაშინ, თუ მათ იმ უჯრედზე გადასვლის საშუალება აქვთ, რომელზედაც მოწინააღმდეგის ფიგურა დგას, პაიკს კი მაშინ, თუ მოწინააღმდეგის ფიგურა დგას მის მოსაზღვრე დიაგონალურ უჯრედზე (და არა მის წინამდებარე უჯრედზე). ყველა ფიგურა შეიძლება აღებულ იქნას ან მოექცეს მუქარის ქვეშ, გარდა მეფისა. თუ მეფეს საშიშროება ემუქრება, როგორც ამბობენ, თუ მოწინააღმდეგე „ქიშს“ უცხადებს მას, მაშინ მოთამაშე ვალდებულია საკუთარი მეფე დაიცვას. თუ მეფეს თავდაცვის არავითარი გზა არ დარჩენია, მაშინ მეფე შამათდება.

სვლათა მოყვანილი წესები სრული არ არის და მეტად შემოკლებულ ფორმაშია გადმოცემული, მაგრამ ეს წესებიც გვისურათებს საჭადრაკო ბრძოლის შინაარსს.

განვიხილოთ თითოეული ფიგურა ცალ-ცალკე და გავაშუქოთ მათთან დაკავშირებული ყოველი ლოგიკური მომენტი.

მ ე ფ ე

მეფეს შეუძლია თავისი ადგილიდან გადავიდეს ყოველ იმ უჯრედ-

ზე, რომელიც კი დააკმაყოფილებს შემდეგ პირობებს:

1. ის მეზობელია იმ უჯრედისა, რომელიც მეფეს ეკავა;

2. ის არ არის დაკავებული იმავე ფერის არც ერთი ფიგურით, რა ფერისაცაა მეფე;

3. ის არ იმყოფება მოწინააღმდეგის არც ერთი ფიგურის მუქარის ქვეშ.

მხოლოდ ერთხელ შეუძლია მეფეს მთელი პარტიის განმავლობაში დაარღვიოს ეს წესი, ე. ი. მას შეუძლია გადავიდეს არამეზობელ უჯრედზე. ეს ხდება „როქის“ შემთხვევაში. „როქის“ ჩატარებისას მეფე და მისი პარტიის ერთ-ერთი ეტლი გადაადგილდება ერთდროულად და ეტლი იდგმის მეფის გვერდით, ხოლო მეფე გადაინაცვლებს მის ზემოთ. ამასთან ნაგულისხმევია, რომ:

1. მეფე არ იმყოფება დარტყმის ქვეშ (მას არა აქვს გამოცხადებული „ქიში“);

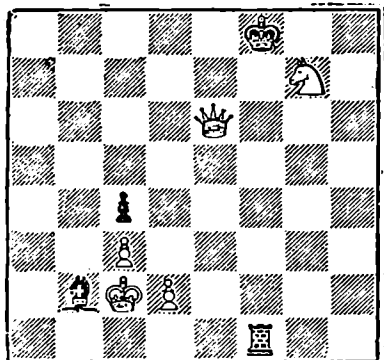
2. მეფე და ეტლი „როქის“ მომენტამდე უძრავნი იყვნენ;

3. ეტლის გზა თავისუფალია;

4. არც მეფე და არც ეტლი „როქის“ შედეგად არ მოხვდებიან მუქარის ქვეშ.

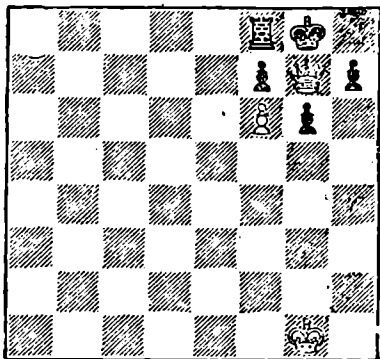
ახლა თვალსაჩინო მაგალითზე განვიხილოთ ასე მოკლედ აქ მონათხრობი. ქვემოთმოყვანილ დაფაზე, e2 უჯრედზე მდგარ მეფეს მხოლოდ ერთი სვლა აქვს, სახელდობრ — h2-ზე. ეს შეიძლება იმიტომ რომ, ჯერ ერთი, ეს უჯრედი მეზობელია e2 უჯრედის, მეორეც h2 უჯრედი დაკავებულია არა საკუთარი, არამედ მოწინა-

აღმდგვის ფიგურით და მესამე, ის არ იმყოფება მოწინააღმდეგის ფიგურის მუქარის ქვეშ.

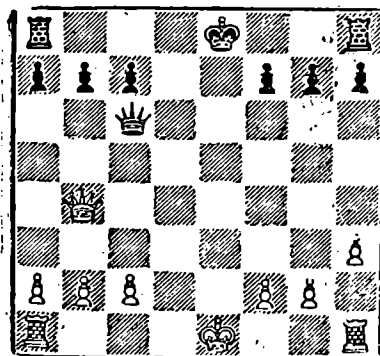


ზემომოყვანილ დიაგრამაზე არსებობს მოწინააღმდეგის შემდეგი ფიგურები: მეფე f8 უჯრედზე, ეტლი f1 უჯრედზე, კუ b2 უჯრედზე და პაიკი e4-ზე. არცერთი ამ ფიგურათაგანი არ იცავს b2-ს. თეთრების მეფეს არ შეუძლია გადავიდეს b1, c1, ან d1 უჯრედებზე; რადგან ამ უჯრედებს ემუქრება f1 ეტლი. მეფეს არ შეუძლია აგრეთვე h3 ან d3-ზე გადასვლა, რადგანაც ამათაც ემუქრება შავი e4 პაიკი. ვერ გადავა მეფე e3-სა და d2 და უჯრედებზედაც, რადგან ისინი დაკავებული არიან საკუთარივე პაიკებით, დაფაზე არსებული სხვა უჯრედები კი მისთვის მიუღწეველია, რადგან ისინი არ არიან იმ უჯრედის მოსაზღვრედ, რომლებზედაც ის ამჟამად დგას.

მკითხველი დარწმუნდება იმაში, რომ შავ მეფეს აქვს მხოლოდ ერთი სვლა. g7.



აქ, შავების სვლის ჯერია. მათი მეფე „ქიშის“ ქვეშ იმყოფება, რადგან თეთრი ლაზიერი ემუქრება. მას არ შეუძლია ამ ლაზიერის აღება, რადგან დატულია f8 პაიკით. მეფეს არ შეუძლია სხვა რომელიმე უჯრედზე გადასვლა. g7 ლაზიერი არ შეიძლება აღებულ იქნას შავების რომელიმე სხვა ფიგურით, ამიტომ შავების მეფე დაღუპულია, დაშამათებულია. შავების პარტია წაგებულია.



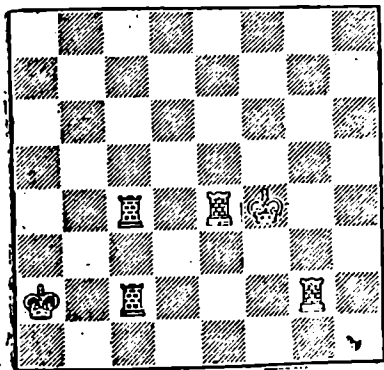
აქ მეფეები და ეტლები თავის პირველდაწყებით პოზიციაში იმყოფებიან. დაეუშვათ, რომ ამ

პარტიაში ისინი ჯერ კიდევ უძრავნი არიან. თეთრებს შეუძლიათ „როქის“ გაკეთება, როგორც h1, ისე a1 ეტლით, ანუ, როგორც იტყვიან ხოლმე, თეთრებს შეუძლიათ როგორც „გრძელი“, ისე „მოკლე“ როქის გაკეთება.

მოკლე როქის გაკეთებისას თეთრი ეტლი h1 უჯრედიდან გადადის f1 უჯრედზე, მეფე კი e1-დან g1-ზე. გრძელი „როქისას“ კი მეფე e1 გადავა c1-ზე, ა ეტლი კი d1-ზე. შავებს შეუძლიათ გააკეთონ „როქი“ გრძელ მხარეზე: მეფის e8-დან c8-ზე, ეტლის a8-დან d8-ზე გადაყვანით, მაგრამ მოკლე მხარეზე მათ „როქის“ გაკეთება არ შეუძლიათ, ვინაიდან მათი h8-ეტლი მაშინ აღმოჩნდება f8-უჯრედზე, რაც დაუშვებელია, რადგან თეთრების h4 ლაზიერი ემუქრება f8 უჯრედს.

მ ა ლ ი

c2-ზე მდგარ ეტლს თავის განკარგულებაში შემდეგი სვლები

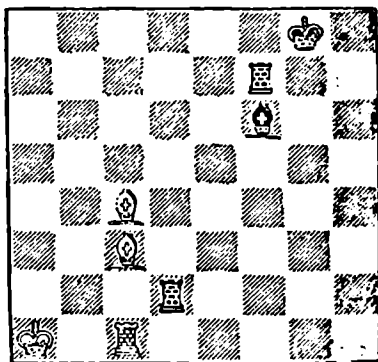


აქვს: h2-ზე, d2-ზე, e2-ზე, f2-ზე, g2-ზე. მას არ შეუძლია წასვლა

c1-ზე, ან c3-ზე, რადგან ის იძულებულია დაიცვას საკუთარი მეფე მოწინააღმდეგის g2 ეტლისაგან. c4 ეტლს შეუძლია წავიდეს a4-ზე, b4-ზე, d4-ზე და e4-ზე, მაგრამ მას არ შეუძლია წავიდეს f4-ზე, რადგან თეთრი e4 ეტლი მას გზას უღობავს და ამით იცავს საკუთარ მეფეს. e4 ეტლს მხოლოდ ორი სვლა აქვს: d4-ზე ან c4-ზე; g2 ეტლის განკარგულებაში 12 უჯრედია, სახელდობრ: h2, f2, e2, d2, c2, g1, g3, g4, g5, g6, g7, g8.

კ უ

ამ მდგომარეობაში დაფაზე სამი კუ არის. როგორც ვიცით, კუ დადის დიაგონალური ხაზებით. c3 კუს შეუძლია აიღოს f6 კუ და პირიქით f6 კუს—c3, მაგრამ d2 ეტლის აღება c3 კუს არ შეუძლია, რადგან ის იძულებულია დაიცვას საკუთარი მეფე f6 კუს მუქარისაგან. e4 კუს შეუძლია



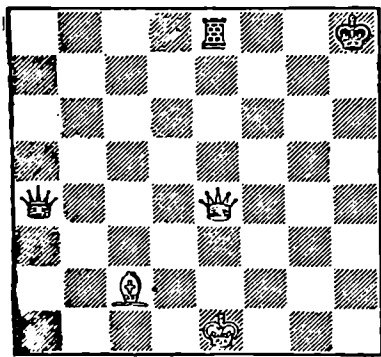
f7 ეტლის აყვანა, ხოლო ამ უკანასკნელს არ შეუძლია სადმე გა-

დასვლა, რადგანაც იგი იძულებულია დაიცვას საკუთარი მეფე c4 კუს მუქარისაგან.

უჯრედები, რომლებზედაც გადასვლა შეუძლიათ ამ ფიგურებს, აქ შემდეგია: c3 კუსათვის ოთხი (b2, d4, e5 და f6), c4 კუსათვის—ათი (a2, b3, d5, e6, f7, g6, h5, d3, e2, f1) და ბოლოს, f6 კუსათვის—ცხრა: (h8, g7, e5, d4, c3, d8, e7, g5, h4).

ლ ა ზ ი მ რ ი

აქ დაფაზე ორი ლაზიერია, ერთი ეტლი, ერთი კუ და ორივე მეფე. შავ ა4 ლაზიერს, რომელიც აერთიანებს ეტლისა და კუს სვლებს, შეუძლია გადავიდეს შემდეგ უჯრედებზე: b4, c4, d4 და e4 (უკანასკნელზე ის თეთრების ლაზიერს აიღებს), ხ3-ზე და c2-ზე (აქ ის თეთრების კუს იღებს), ხ5, c6 და d7-ზე, მის განკარგულებაშია აგრეთვე უჯრედები a1, a2, a3, a5, a6, a7, a8.

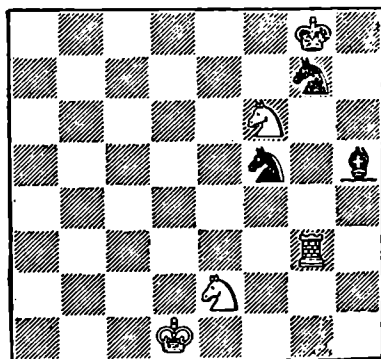


თეთრ e4 ლაზიერს აქვს სვლები მხოლოდ შემდეგ უჯრედებზე: e2, e3, e5, e6, e7 და e8, რადგან

e8 ეტლი აიძულებს თეთრების ლაზიერს დაიფაროს საკუთარი მეფე მუქარისაგან. ეს რომ არ ყოფილიყო, თეთრ ლაზიერს შეეძლო შავი მეფისათვის h7 უჯრედზე შამათის გაკეთება. ახლა კი ლაზიერმა უნდა აიყვანოს e8 ეტლი ან თვით იქნას აყვანილი უკანასკნელის მიერ.

მ ხ ე დ ა რ ი

აქ, დაფაზე, ოთხი მხედარია, მათ გარდა კიდევ—ერთი ეტლი, ერთი კუ და ორივე მეფე.

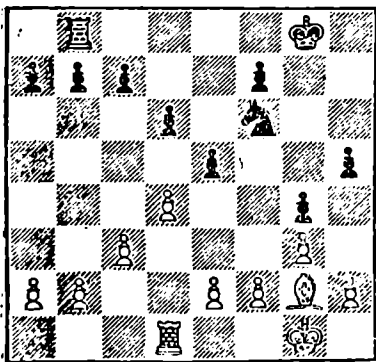


ოთხი მხედრისაგან ორი უძრავია. e2 მხედარს არ შეუძლია ადგილიდან დაძვრა, მას აკავებს h5 კუ და g7 მხედარს კი g3 ეტლი. ეს მხედრები ვალდებული არიან საკუთარი მეფე დაიცვან. f5 მხედარს შეუძლია ერთ-ერთ შემდეგ უჯრედზე: e7, d6, d4, e3, g3 (ამ უკანასკნელზე ის ეტლს აიღებს), h4, h6-ზე გადავიდეს. მხედრის სვლა დაფაზე უმოკლესი შესაძლებელი ნახტომია, რომელიც ისე ხორციელდება: ჯერ გამოითვლება

ორი უჯრედი წინ ან უკან, მარცხნივ ან მარჯვნივ, შემდეგ კი ერთი უჯრედი მათ მიმართ პერპენდიკულარულად. ეს f5 მხედარს რვა შესაძლებლობას ანიჭებს, მაგრამ ერთი მათგანი g7 მისთვის მიუღწეველია, რადგან ეს უჯრედი დაკავებულია საკუთარივე ფიგურით. f8 მხედრის განკარგულებაშია ყველა რვა უჯრედი. ის ემუქრება მოწინააღმდეგის მეფეს „ჭით“ და აიძულებს მას გადავიდეს, მაგალითად, f7 უჯრედზე.

პ ა ი ძ ი

აქ 16 პაიკს ვხედავთ, ე. ი. აქ არის პაიკთა სრული რაოდენობა. გარდა პაიკებისა, დაფაზე კიდევ ორი ეტლია, ერთი კუ, ერთი მხედარი და ორივე მეფე. თამაშის დაწყებისას, თეთრ პაიკებს უკავიათ მეორე ჰორიზონტალი,



შავებისას კი მეშვიდე. საწყისი პოზიციიდან პაიკები მიდიან წინ ან იღებენ მოწინააღმდეგის ფიგურას; პაიკები ყოველთვის მოწინააღმდეგის ბანაკისაკენ მი-

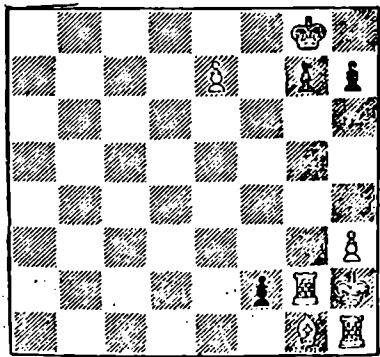
ემართებიან, სხვანაირად რომ ვთქვათ, თეთრი პაიკები მოძრაობენ ქვემოდან ზემოთ, შავი პაიკები კი ზემოდან ქვემოთ. თეთრ d4 და შავ e5 პაიკებს შეუძლიათ ურთიერთის აღება თავიანთი სვლის შემთხვევაში. ამ დიაგრამებზე არის სამი უმოძრაო, ბლოკირებული პაიკი; ესენია: შავი f7 პაიკი, g4 პაიკი და თეთრების g3 პაიკი. ცხრა პაიკი: a2, b2, e2, f2, h2, a7, b7, c7, f7 დგანან საწყის მდგომარეობაში. ე. ი. მათ ჯერ სვლები არ გაუკეთებიათ. დანარჩენი შვიდი პაიკი c3, d4, g3, d6, e5, g4, h5 გადაადგილდნენ თავის პირვანდელი უჯრედებიდან. d4 პაიკს ორი შესაძლებელი სვლა აქვს: მას შეუძლია წინ გადასვლა ან e5 პაიკის აღება; c3 პაიკს ერთი სვლა აქვს — შეუძლია გადავიდეს e4 უჯრედზე. საწყის უჯრედებზე მდებარე პაიკებსაც, რომელნიც არ არიან ბლოკირებული, შეუძლიათ ორიდან ერთ-ერთი სვლის გაკეთება. ეს არის საერთო წესის ის ერთ-ერთი გამონაკლისი, რომელმაც თავისი მიზანშეწონილობით ასეული წლების მანძილზე მოქალაქეობრივი უფლება მოიპოვა. ამ პაიკებს შეუძლიათ მოთამაშის სურვილისამებრ ერთი ან ორი უჯრედით წინსვლა. მაგალითად, a2 პაიკს შეუძლია გადავიდეს a3-ზე ან a4-ზე. a2 პაიკის გადასვლა a4-ზე ერთ სვლად ითვლება. ამ წესმა ხელი შეუწყო ქადრაკის განვითარებას.

და გამრავალფეროვანებას. აქ გ4 პაიკი თვალყურს აღევნებს, რომ თეთრი პაიკი f2 არ გადავიდეს f3 უჯრედზე; თუ ის დაიკავებს f3 უჯრედს, შავ პაიკს შეუძლია მისი აღება. ასე იყო მრავალი საუკუნის განმავლობაში. ბუნებრივია, რომ მოდარაჯე პაიკი მოტყუებულად იგრძნობდა თავს, თუ მისი ნათვალყურევი პაიკი გასცდებოდა მუქარის ქვეშეყოფ უჯრედს და არ მისცემდა მას აღების საშუალებას. ამ საკითხში, ბოლოს და ბოლოს, სამართლიანობამ გაიმარჯვა. პაიკს, რომელიც სადარაჯოზე დგას, უფლება მიეცა აილოს გამვლელი პაიკი, მაგრამ ეს აღება უნდა ჩატარდეს მოწინააღმდეგის მიერ პაიკით ორმაგი სვლის ჩატარების საპასუხოდ. მაგალითად. მოყვანილ მდგომარეობაში, თეთრების f2 — f4 სვლის შემდეგ, შავებს შეუძლიათ ამის საპასუხოდ ითამაშონ გ4: f3 და აილონ მოწინააღმდეგის პაიკი იქ, სადაც დასაწყისშივე ისინი ამას აპირებდნენ, ე. ი. არა f4-ზე (სადაც ახალი წესის შემოღებამდე თეთრ პაიკს არც კი შეეძლო გადასვლა), არამედ f3-ზე, სადაც ამ წესის შემოღებამდე ის უნდა გადასულიყო. ამ აღებას „გავლაზე“ აღება ეწოდება, პრაქტიკაში ხშირად ხმარობენ გამოთქმას: „en passant“.

თუ პაიკი მუქარის ქვეშეყოფ უჯრედს გასცილდა და არ იქნა აღებული მოწინააღმდეგის მიერ, შემდეგ მისი გავლაზე აღება უკვე აღარ შეიძლება და ის რჩება

წინგაწეულ პოზიციაზე, ე. ი. თუ f2 — f4 სვლის შემდეგ შავები არ აიღებენ ამ პაიკს გავლაზე (f3 უჯრედზე), მაშინ პაიკი დარჩება f4-ზე.

რადგან პაიკები უკან არასოდეს არ იხევენ, ისინი მწკრივიდან მწკრივზე გადადიან და ბოლოს და ბოლოს აღწევენ უკანასკნელ ხაზს — პაიკად არსებობის უკანასკნელ ზღვარს. ეს არ ნიშნავს პაიკის სიკვდილს, რადგან ბრძოლაში მოწინააღმდეგის შევიწროება და მისი შეტევა საპატიოა. ამიტომ უკანასკნელ მწკრივს მიღწეული პაიკი აღსდგება ახალი, მეტად საპატიო სიცოცხლისათვის: ის გარდაიქმნება ფიგურად — ლაზიერად, ეტლად, კუთ, ან მხედრად — მოთამაშის სურვილისამებრ. ეს, რასაკვირველია, პაიკის დაწინაურებაა, რადგან ფიგურას გაცილებით მეტი მოძრაეუნარიანობა აქვს, ვიდრე პაიკს.

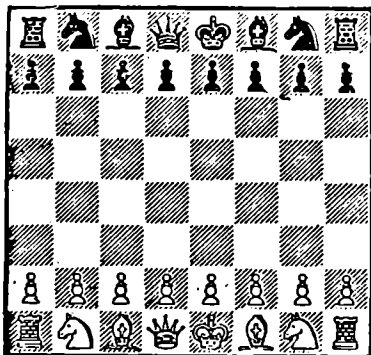


მოყვანილ დიაგრამაზე თეთრები, თუ მათი სვლა იქნებოდა,

გასწევდნენ e7 პაიკს e8 უჯრედზე, მოითხოვდნენ ლაზიერს, დასვამდნენ მას პაიკის მაგიერ და ამით დააშამათებდნენ შავების მეფეს. შავების სვლის შემთხვევაში კი ისინი გაიყვანდნენ პაიკს f1 უჯრედზე, მის ნაცვლად დასვამდნენ მხედარს და დააშამათებდნენ თეთრების მეფეს.

საწყისი მდგომარეობა

ფიგურათა საწყისი მდგომარეობას ჰედრაკის დაფაზე დიდი ხანია ასეთი სახე აქვს. პირველ



სვლას თეთრები აკეთებენ. კუთხეებში დგას ეტლები. პირველი რიგი უკავია თეთრ ფიგურებს შემდეგი თანმიმდევრობით: ე, მ, კ, ლ, მფ, კ, მ, ე; თეთრებით მოთამაშის მარჯვენა მხარეს კუთხური უჯრედი თეთრია. მეორე რიგში დგას თეთრი პაიკები, მეშვიდეზე შავი პაიკები, მერვეზე — შავი ფიგურები. ყოველ შავ ფიგურას უკავია შესატყვისი თეთრი ფიგურის პირდაპირი უჯრედი: მეფე დგას მეფის პირდაპირ,

ლაზიერი ლაზიერის პირდაპირ და ა. შ.

თეთრი ლაზიერი თეთრ უჯრედზე დგას, შავი კი — შავზე. ე. ი. თამაშის დასაწყისში ლაზიერები დგანან თავისივე ფერის უჯრედებზე.

პარტიის შედეგები: შამათი, ფატი, ჭანიში

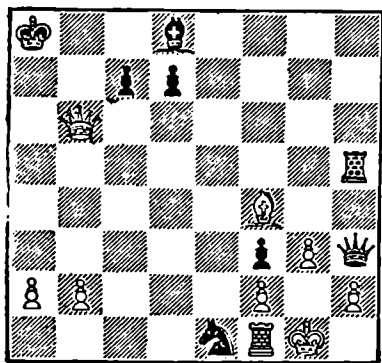
„ქიშისა“ და „შამათის“ გამოცხადებით პარტია მთავრდება; მაგრამ თამაში ყოველთვის არ თავდება ერთ-ერთი მეფის დაშამათებით.

თუ მოთამაშეს არა აქვს არც ერთი ისეთი სვლა, რომლის შედეგად საკუთარ მეფეს „ქიშის“ ქვეშ არ მოაქცევს, სხვანაირად რომ ვთქვათ, თუ „ქიშის“ ქვეშ არმყოფ მეფეს არა აქვს არც ერთი ნებადართული სვლა და მოთამაშის ფიგურებიც უძრავია, ასეთ მდგომარეობას „ფატი“ ეწოდება. „ფატი“ არ ნიშნავს პარტიის წაგებას, რადგან მოგების აუცილებელი პირობა მოწინააღმდეგის მეფის დაშამათებაა.

თუ ვერც ერთი მხარე ვერ ახერხებს მოწინააღმდეგის დაშამათებას, მაშინ პარტია მოწინააღმდეგეების შეთანხმებით, ყანით მთავრდება. ეს შეთანხმება შესაძლებელია როგორც სურვილისამებრ, ისე იძულებითაც.

ყანის იძულება ხდება, ჯერ ერთი, ერთი და იგივე სვლების განმეორებით და, მამასადაძმე, ერთი და იგივე მდგომარეობის განმეორებით; მეორეც — იმ წესის

თანახმად, რომ მოგებაზე მოთამაშემ 50 სვლის განმავლობაში უნდა შეიტანოს არსებითი ცვლილება პოზიციაში. პოზიციის არსებით ცვლილებად იგულისხმება პაიკით სვლა ან ფიგურის აღება.



აქ თეთრების სვლაა, შავები იმუქრებიან e2-ზე შამათით. რადგან მ შამათისაგან არაერთარი თავდაცვა არ არსებობს, ამიტომ თეთრები ჯერ ფიქრობენ თავის გადარჩენას და მ უჯრედზე ლაზიერით „ქიშს“ უცხადებენ შავებს. შავებს აქვთ მხოლოდ ერთი პასუხი: მფ3 — ხ8. მაშინ თეთრები კვლავ ბრუნდებიან უკან და კვლავ „ქიშს“ აცხადებენ. სულერია, შავი მეფე გადავა მ8-ზე თუ e8-ზე, თეთრები ისევ თამაშობენ ლხა — მ8 და ამ „ქიშებს“ ბოლო არ უჩანთ. ამრიგად, პარტია ყაიმით მთავრდება.

საჭადრაკო სტრატეგიის
აზოცანები

ჩვენ გავარკვიეთ ის წესები, რომელთა თანახმად უნდა ვითარდებოდეს ჭადრაკის პარტია.

აქ წესების თანახმად თამაშობენ როგორც დამწყებნი, ისე გამოცდილი მოჭადრაკენი. ვინც ამ წესებს არ იცავს, ის ჭადრაკის მოთამაშე არაა, ხოლო ვინც მათ იცავს, ის შედის მოჭადრაკეთა დიდ ოჯახში, რომელშიც მილიონობით წევრია.

ერთი და იგივე წესების შემსრულებელ მოჭადრაკეებს ერთმანეთისაგან ასხვავებს სტრატეგია. რაც ჭადრაკში ნიშნავს: სვლათა გეგმაშეწონილობას, მიზანშეწონილობას და ჭკვიანობას.

აღწერილობითი და ალგებრული
ნოტაცია

რადგან ჭკუას თავისი გამოვლინებისათვის ესაჭიროება ენა, გამოთქმის შესაფერი ხერხი, მოჭადრაკეებმაც მთელ რიგ ხელოვნურ სიტყვებთან ერთად შექმნეს აღნიშვნათა საკუთარი სისტემა (ნოტაცია).

ხალხთა უმრავლესობას შემოღებული აქვს ალგებრული სისტემა, რის შესახებ ჩვენ უკვე ვილაპარაკეთ; უჯრედი აქ აღინიშნება ასოთი და ციკრით, სვლა კი ორ უჯრედთა აღნიშვნით; ჩანაწერი e2 — e4 ნიშნავს პაიკის e2 უჯრედიდან e4 უჯრედზე გადასვლას. უმეტესად ხმარობენ ალგებრულ ნოტაციას, მაგრამ ხმარობენ აგრეთვე აღწერილობით ნოტაციასაც, რომელიც ემყარება ჭადრაკის თამაშის არსს. აღწერილობით ნოტაციაში გამოდიან საწყისი პოზიციიდან. იქ ლაპარაკია არა მ ხაზის შესახებ,

არამედ ლაზიერის მხრივი ეტლის ხაზის შესახებ, არა e ხაზის, არამედ მეფის ხაზის შესახებ, ისინი ლაპარაკობენ მე-2, მე-3, მე-8 რიგების შესახებ. მაგრამ არასოდეს არ ამბობენ პირველი რიგის შესახებ, რომელიც პარტიის დაწყებისას ფიგურებით არის დაკავებული და რომელნიც ამ ფიგურათა სახელს ატარებენ.

აღწერილობით ნოტაციაში არ გამოიყოფიან თეთრებისა და შავების სვლები. სვლების რიგი ითვლება მოთაზნაშეთა მხრიდან. ასე, მაგალითად, დაფის მე-7 რიგს ეწოდება შავების მე-2 რიგი.

ორივე სისტემაში საერთოა შემდეგი აღნიშვნები:

აღება :
 ქიში +
 შამათი X
 მოკლე როქი 0—0
 გრძელი როქი 0—0—0

მატერიალური უპირატესობის ხელსაწყოლობა

1. ერთი ეტლით უპირატესობა საკმარისია პარტიის მოგებისათვის.

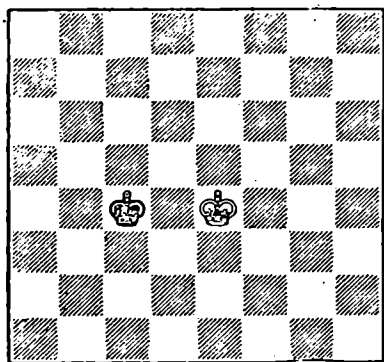
შამათის მიღების მომენტში არავითარი მნიშვნელობა არა აქვს იმას, თუ წაგებულ მხარეს რამდენი ფიგურა ჰყავს. თუ რამოდენიმე სვლაში შიშათი აუცილებელია, მაშინ იმ ფიგურებს, რომელთაც არ ძალუძთ ამ შამათისაგან საკუთარი მეფის დაცვა, არავითარი ღირებულება არა აქვთ და ისანი მხოლოდ უბრალო

მაყურებელი არიან. თანაბარ პოზიციაში კი, ე. ი. როცა ერთი მხარის ფიგურებს არ უკავია უფრო ხელსაყრელი პოზიციები, ვიდრე მეორე მხარისას, პარტიის მოგებისათვის საკმარისია ერთი ეტლით უპირატესობა.

ეს თეზისი საფუძვლად უნდა დაედოთ ქადრაქის თამაშის სტრატეგიას.

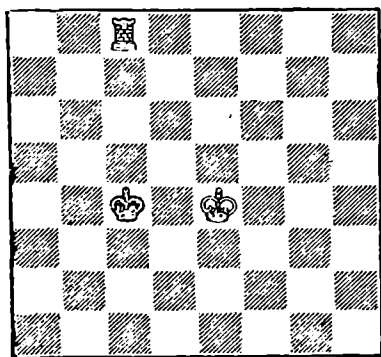
ამ ქეშმარიტების დამისაბუთებელი მეთოდი საქადრაკო აზროვნების საფუძველს წარმოადგენს. ეს მეთოდი გულისხმობს, რომ ფიგურათა გაცვლის შედეგად ორივე მხარემ დაკარგა ფიგურათა ერთი და იგივე რაოდენობა ისე, რომ დაფაზე რჩება ზედმეტი ეტლი, ის ეტლი, რომელიც ქმნიდა ერთ-ერთი მხარის უპირატესობას. ისეთი გაცვლები რომლებიც არ გააუარესებს არც ერთი მხარის მდგომარეობას, სავსებით დასაშვებია. ეტლითა და მეფით კი ყოველთვის შეიძლება დაშამათება, რაც იქიდან ჩანს, რომ დაფაზე შესაძლებელია საშამათო პოზიციის მიღწევა. მართალია, ეტლით და მეფით დაფის ცენტრში შამათს ვერ მივაღწევთ, მაგრამ ის ადვილი ხდება დაფის კიდეში. საქმე ისაა, რომ დაფის ცენტრში მეფეს რვა სვლა აქვს, დაფის კიდეში კი ხუთი. მეფეს საკუთარი ძალით შეუძლია შეზღუდოს მოწინააღმდეგის მეფე, მაქსიმუმ, სამი სვლით. მეფეს და ეტლს კი შეუძლიათ წაართვან მოწინააღ-

მდევის მეფეს, მაქსიმუმ ხუთი სვლა და იმავე დროს ეტლმა ქიში გამოუცხადოს მას. ეს თვალსაჩინოა ქვემოთოყუანილი დიაგრამის განხილვიდან.



მეფის მაქსიმალური შეზღუდვა მეფით

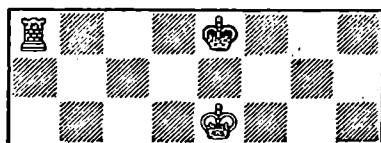
აქ მეფენი იმდენად ახლო არიან ერთმანეთთან, რამდენადაც ამის უფლება მათ აქვთ, რადგან არც ერთ მათგანს არ შეუძლია დარტყმის ქვეშ დგომა. ისინი დგანან, ასე ვთქვათ, ოპოზიციაში და ართმევენ ერთმანეთს d3, d4 და d5 უჯრედებს.



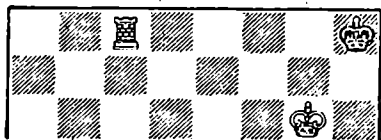
მეფის მაქსიმალურად შეზღუდვა მეფითა და ეტლით

მეფენი ოპოზიციაში იმყოფებიან, ეტლი ქიშს აცხადებს და ამით ართმევს მოწინააღმდეგის მეფეს სამ უჯრედს, რომლებიც პარალელურია ოპოზიციის მეოხებით მისთვის წართმეული უჯრედებისა.

- ამრიგად, მეფე, რომელიც ხაზზე იმყოფება, გაიდევნება ხ ხაზზე.



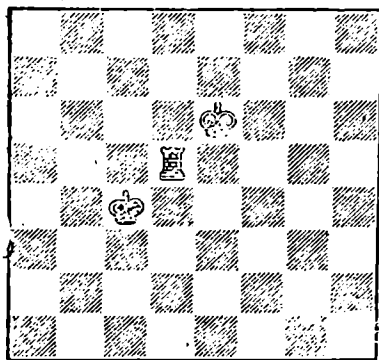
საშამათო პოზიცია დაფის კიდეში



საშამათო პოზიცია დაფის კუთხეში

როგორც მეთევზე იჭერს თევზს თავის ბადეში, როცა მას შიგ მოაქცევს და შემდეგ თანდათან შეაფიწროებს, ისე ძლიერი მხარე მოწინააღმდეგის მეფეს დაფის ნაპირისაკენ ერეკება და თანდათან აფიწროებს მას; თავისუფალი სივრცე ვიწროვდება მოწინააღმდეგის მეფის სრულ ჩაკეტამდე. შავი მეფე (იხ. შემდეგი დიაგრამა) ვერ გასცდება e5 უჯრედს; თეთრები მოწინააღმდეგის სვლის მოლოდინში ამ ქსელს კიდევ უფრო აფიწროებენ:

შენ — ძნ. რადგან კადრაკის თა-
მაშში სვლის უფლება იმავე დროს
ვალდებულებაც არის, ამიტომ
მოთამაშე ვერ იტყვის სვლაზე



მეფე ქსელში

უარს. სვლის გაკეთების ამ ვალ-
დებულებას „სუგცვანგი“ ეწო-
დება.

მფც4 — ხ4 სვლის პასუხი იქნება:
ეძ5 — ე5 და ე-ხაზი შავი მეფე-
სათვის მიუვალი შეიქნება.

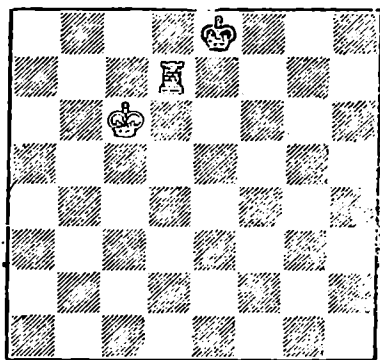
მფც1 — ე3 სვლის შემდეგ თეთ-
რები მფძნ — ე5 სელით დაიკავენ
ოპოზიციას, რის შემდეგ ითამა-
შებენ ეძ5 — ძ4 და დაეუფლებიან
მეოთხე რიგს. ამრიგად, ქსელი
სულ უფრო და უფრო ვიწროვ-
დება და შავ მეფეს თანდათან
ერთმევა ყველა ხაზი და რიგი.

საბოლოოდ დაფის კიდეში იქ-
მნება შემდეგ დიაგრამაზე ნაჩვენ-
ები ან მისი მსგავსი პოზიცია.

აქ გაგრძელება ასეთია: მფე8 —
ფ8; მფენ — ძა; მფნ8 — ე8;
მფძა — ენ; მფე8 — ფ8; მფენ — ფნ,
მფნ8 — ენ, ეძ7 — ძ1.

შავები სუგცვანში იმყოფებიან,
ისინი იძულებული არიან დაიკა-
2. კადრაკი.

ვონ ოპოზიცია მფე8 — ფ8; რის
შემდეგ იღებენ შამათს ეძ1 — ძ8
სვლის მეოხებით. ამ მაგალითი-



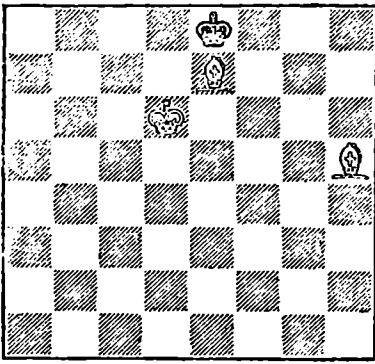
დან მკაფიოდ გამოვლინდა გან-
სახილველი პროცესის ლოგიკა.

2. მეფე და კუ ან მეფე და
მხედარი მეფის წინააღმდეგ მხო-
ლოდ ყაიმს აღწევენ.

მეფითა და კუთი ან მეფითა
და მხედრით საშამათო პოზიცია
არ მიიღწევა.

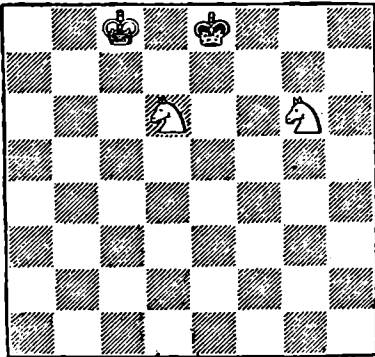
3. მეფე და ორი მსუბუქი ფი-
გურა მეფის წინააღმდეგ იგებს,
გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ორი-
ვე მსუბუქი ფიგურა მხედრებია.

რადგან კუსა და მხედარს ნაკლებ-
ბი ძალა აქვთ, ვიდრე ლაზიერს
და ეტლს, ამიტომ მათ მსუბუქ
ფიგურებს უწოდებენ. ეტლს და
ლაზიერს კი მძიმე ფიგურებს ეძა-
ხიან. ორი მსუბუქი ფიგურით
ყოველთვის შეიძლება საშამათო
პოზიციის პოვნა. ასეთი პოზიციის
მაგალიტები აქ არის მოყვანილი.

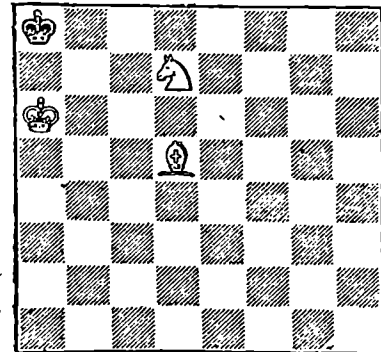
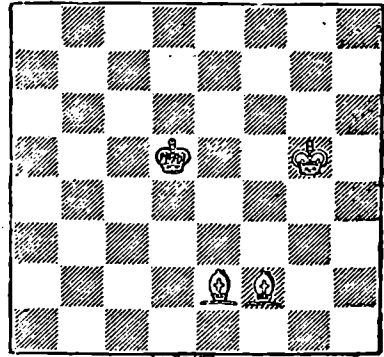


აქ მოყვანილი ყველა პოზიცია არ მიიღწევა მეთოდური ხერხით, რაც მდგომარეობს მეფის ქსელში მოქცევისა და შევიწროებაში.

მეფის ეს შევიწროება ხდება მასზე თავდასხმისა და მისი მოძრაუნარიანობის შეკვეცით. ორი მსუბუქი ფიგურით (გარდა ორი (ხედარისა) მეფის დაშამათება მხოლოდ დაფის კუთხეში შეიძლება, მაგრამ კიდითი ხაზის შუაში, სადაც მეფე მეტმოძრაუნარიანია, შამათი მიუღწეველია.



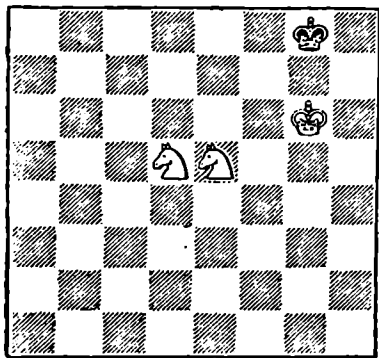
ორი კუთი, რამდენადაც ისინი ეუფლებიან ორივე ფერის დიაგონალს, მეფის ქსელში მოქცევა, როგორც ეს დიაგრამაზე კარგად ჩანს, ადვილია.



აქ, შავი მეფისათვის მიუვალაა g1 — a7 და f1 — a6 დიაგონალების მარცხნივ მდებარე უჯრედები, მარჯვნივ ის შეზღუდულია d1 — h5 და e1 — h4 დიაგონალით.

მეფის დახპარებით შეიძლება ამ ქსელის კიდევ შემჭიდროება, მოწინააღმდეგის მეფის გარიყვა კუთხეში და იქ მისი დაშამათება.

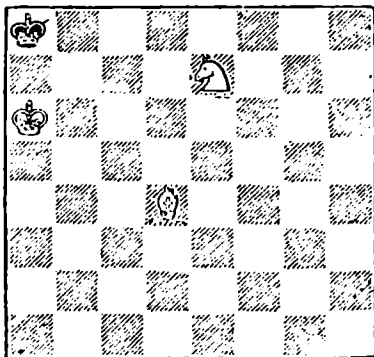
წორი მხედრით შამათი მიუღწეველია. თუნდაც რომ მივალწიოთ მეფის გარიყვას კუთხის უჯრედებზე, მის შემდგომ შევიწროებას ჩვენ ველარ შევძლებთ.



აქ, ჩვენს წინაშე კრიტიკული პოზიციაა; შამათს რომ მივალწიოთ, მეფე დაფის კუთხეში უნდა მოვაქციოთ, ამისათვის საჭიროა მას წავართვათ f3 უჯრედი; თუ ამ მიზნით ვითამაშებთ მe5—d7, პასუხი, რასაკვირველია, იქნება: მფg3—h8 და მd5—e7 სვლა შეუძლებელი გახდება ფათის გამო. განსახილავ პოზიციაში, მხედარი d7 უჯრედზე რომ იდგეს და სვლა თეორების იყოს, ჩვენ მაინც ვერას გავხდებით, რადიან მd5—f6 ქიშის საპასუხოდ შავებ. მეფე კუთხეში წავა, ხოლო მეორე მხედარს საშუალება არ ექნება გამოაცხადოს ქიში და შამათი, ამიტომ თეთრები იძულებული გახდებიან ბლოკადა მოხსნან. ამრიგად, მეფის დევნა ნაყოფს ვერ განიძღვებს.

კუთი და მხედრით შამათი მისალწევია, თუმცა რთული ხერხით. მეფის შევიწროების პრინციპი შემდეგია; მეფე, კუ და მხედარი თავისი ამოცანის გადაწყვეტისას, შეძლებისამებრ ერთმანეთს უნდა აესებდნენ და არა იმეორებდნენ, ე. ი. მათ არ უნდა შეზღუდონ ის უჯრედები, რომლებიც უკვე შეზღუდულია მოწინააღმდეგის მეფისათვის მოკავშირე ფიგურების (კუს, მხედრის ან ზეფის) მიერ.

ვიხელმძღვანელებთ რა ამ პრინციპით, ჩვენ ყოველთვის შევძლებთ მოწინააღმდეგის მეფის მოქცევას ერთ-ერთ კუთხეში, მაოლოდ საჭიროა ცოდნა, რომ შამათი შესაძლებელია მხოლოდ კუს ფერის კუთხურ უჯრედზე; რასაკვირველია, თავდამცველი მეფე შეეცდება მოწინააღმდეგე ფერის კუთხისაკენ გაიქრას.



აქ, თეთრებმა, ჯერ უნდა დაიყვანონ შავების მეფე მარჯვენა კუთხეში. აქ, ხშირია ისეთი ღრამატული მომენტები, როცა შეიძლება მოგვეჩვენოს, რომ მეფეს შეუძლია თავის გადარჩენა.

თამაში შემდეგნაირად ვითარ-
დება:

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. მფა6 — ხ6 | მფა3 — ხ8 |
| 2. მფხ6 — ც6 | მფხ5 — ა8 |
| 3. მე7 — ძ5 | მფა8 — ხ8 |
| 4. მძ5 — ც7 | . . . |

ეს ართმევს შავ მეფეს ა3 უჯ-
რედს.

- | | |
|-------------|-----------|
| 4. . . | მფხ3 — ც8 |
| 5. კძ4 — ა7 | . . . |

ეს კიდევ ართმევს შავ მეფეს
ხ3 უჯრედს და მხედარი ახალი
ამოცანისათვის თავისუფლდება.

- | | |
|-------------|-----------|
| 5. . . | მფც8 — ძ8 |
| 6. მე7 — ძ5 | მფძ8 — ე8 |

შავი მეფე გარღვევას ცდილობს.

- | | |
|--------------|-----------|
| 7. მფც6 — ძ6 | მფე8 — ფ7 |
|--------------|-----------|

შავები მიილტვიან გ6-დან
ფ5-ზე ან ფ5-ზე. ამაღელვებელი
მომენტი.

- | | |
|-------------|-----------|
| 8. მძ5 — ე7 | მფფ7 — ფ6 |
| 9. კა7 — ე3 | . |

ქსელი მტკიცეა, რადგან მხედა-
რი და კუ ერთმანეთს ჰარმონიუ-
ლად ავსებენ.

- | | |
|----------------|-----------|
| 9. . . . | მფწ6 — ფ7 |
| 10. კე3 — ძ4 | მფფ7 — ე8 |
| 11. მფძ6 — ე6 | მფე8 — ძ8 |
| 12. კძ4 — ხ6 + | მფძ8 — ე8 |

სანამ ხ6 კუ იცავს ძ8 უჯრედს,
მხედარმა უნდა შეუქმნას მუქარა
ე8 უჯრედს.

20

- | | |
|----------------|-----------|
| 13. მე7 — ფ5 | მფე8 — ფ8 |
| 14. მფ5 — ძ6 | მფწ8 — გ7 |
| 15. მფე6 — ფ5 | მფგ7 — ხ6 |
| 16. კხ6 — ძ8 | მფს6 — ხ5 |
| 17. მძ6 — ე8 | მფს5 — ხ6 |
| 18. კძ8 — გ5 + | . . . |

მეფე ვერ დაბრუნდება უკან ხ5
უჯრედზე, რადგან უმაღლვე შამათს
ელის.

- | | |
|----------------|-----------|
| 18. . . . | მფს6 — ხ7 |
| 19. მფწ5 — ფ6 | მფს7 — გ8 |
| 20. მფწ6 — ე7 | მფგ8 — ხ7 |
| 21. მფე7 — ფ7 | მფს7 — ხ8 |
| 22. კგ5 — ხ5 | მფს8 — ხ7 |
| 23. კს6 — ფ8 | მფს7 — ხ3 |
| 24. კწ8 — გ7 + | მფს8 — ხ7 |
| 25. მე8 — ფX | |

4. ერთი პაიკის უპირატესობა,
უმრავლეს შემთხვევაში, საკმა-
რისია პარტიის მოგებისათვის.

აქ კიდევ უფრო ხაზგასმულია
ის მომენტი, რომ თანაბარ ძა-
ლოვან ფიგურათა გაცვლის მე-
ობებით მიღებული უპირატესობა
შენარჩუნდება ყოველი რისკის გა-
რეშე.

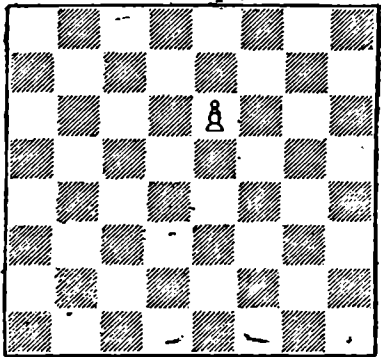
თუ მოვახერხებთ ზედმეტი პა-
იკის გარდა ყველა ფიგურათა
გაცვლა, მიკრებთ შემდეგს:

1. მოწინააღმდეგის მეფე გარ-
კვეულ სწორკუთხედში უნდა იყოს,
რომ მან შეძლოს ხელი შეუშალოს
პაიკს უკანასკნელი რიგის მილ-
წევაში;

2. თუ უძლიერესი მხარის მეფე
დაუფლებულია პაიკის წინამძე-
ვარე ორ უჯრედს, მოწინააღ-
მდეგის მეფემ უნდა ეძიოს ხსნა

მხოლოდ ოპოზიციის დაკავებაში, თუმცა ეს ყოველთვის არც არის შესაძლებელი;

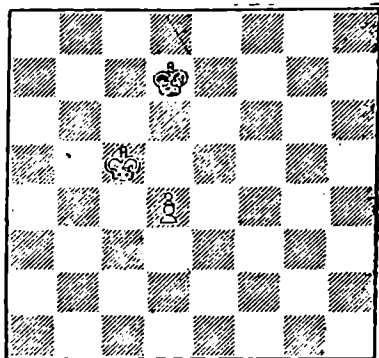
3. თუ მოწინააღმდეგის ზეფეს პაიკის წინა უჯრედი უკავია მაშინ პარტია ყვიშია, რადგან ფათის მეტი ვერაფერი მიიღწევა.



თეთრი პაიკი ენ უჯრედზე დგას, მისთვის საკმარისია ორი სელა, რომ ე8-მდე მივიდეს. ხელის შეშლის მიზნით, შავების მეფე უნდა იდგეს ე8-დან არა უშორეს ორი უჯრედისა, ე. ი. ის უნდა იდგეს ენ — ენ — ე8 — ე8 სწორკუთხედის რომელიმე უჯრედზე. ეს სწორკუთხედი შემდგარია ორი კვადრატისაგან ენ — ე8 — ე8 — ენ და ენ — ენ, ე8 — ენ-საგან. ამიტომ ლაპარაკობენ გამსვლელი პაიკის კვადრატის შესახებ, ე. ი. ისეთი პაიკისა, რომლის შეჩერება არ შეიძლება მოწინააღმდეგის პაიკით (იხ. დიაგრამა).

აქ, მეფე დაუფლებულია საკუთარი პაიკის წინამდებარე ორ უჯრედს d5-სა და d6-ს, ხოლო

შავების მეფეს არ უკავია ოპოზიცია. თეთრებმა უნდა გამოიყენონ ეს უპირატესობა.



რასაკვირველია, საჭირო არ არის პაიკის წინ გაწევა, ჯერ მათ უნდა შეავიწროონ შავების მეფე.

1. მფე5 — f5 . . .

თეთრები იკავენენ ოპოზიციას.

1. . . . მფd7 — e7

2. მფd5 — e6 მფe7 — d8

3. d4 — d5 მფd8 — e8

თუმცა შავებმა ოპოზიცია დაიკავეს, მაგრამ ახლა იგი უკვე უსარგებლოა.

4. d5 — d6 მფe8 — d8

5. d6 — d7 . . .

ცუგკვანგი! მეფე იძულებული ხდება მოხსნას პაიკის ბლოკადა.

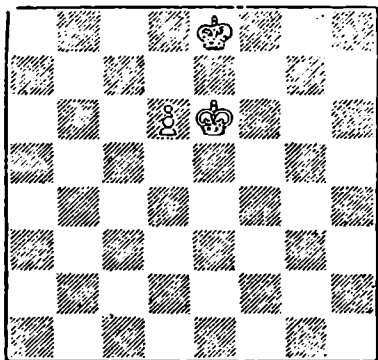
5. . . . მფd8 — e7

6. მფe6 — მფe7 (ნებისმიერი სელა)

7. d7 — d8 — ლაზიერი ან ეტლი და თეთრები იგებენ.

აქ თეთრებს არ შეუძლიათ მოგება. თუ ისინი მეფით გააკეთებენ

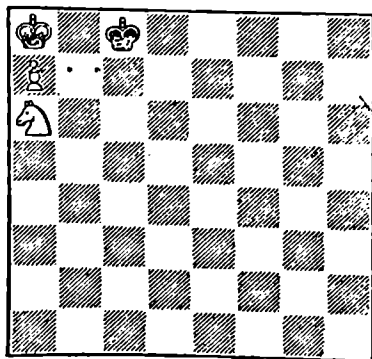
სვლას, მაშინ შავები უპასუხებენ
 მფემ — d7 და თამაში გაქიანურ-



დება. d6 — d7 + სვლის შემდეგ
 შავები პასუხობენ მფემ — d8 და
 თეთრებმა ან უნდა მისცენ მათ
 პაიკი, ან კიდევ ფათში ჩააგდონ
 შავების მეფე.

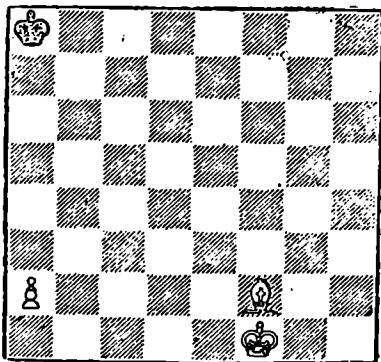
ამ მოსაზრებებიდან გამომდინა-
 რეობს სტრატეგია მეფითა და
 პაიკით თამაშისა მკუტის წინააღ-
 მდეგ.

პაიკი თუ ეტლის ხაზზე დგას,
 მაშინ კიდევ უფრო ძნელია ზედ-
 მეტი პაიკის გამოყენება მოსა-
 გებად. აქ ყოველთვის საკმარისი



როდია პაიკის წინ მდებარე
 ორ უჯრედს ფლობდე. თუ მო-
 წინააღმდეგის მეფემ მოახერხა
 გასვლის კუთხის დაუფლება, პარ-
 ტია ყაიშია. არც საკუთარი მე-
 ფით კუთხური უჯრედის დაკავება
 იძლევა ყოველთვის შოგებას. ხში-
 რად მოწინააღმდეგე ახერხებს
 მის (მეფის) იქ ჩაკეტვას და პარ-
 ტია ყაიშია. კუთხური უჯრედი-
 სათვის ეს ბრძოლა თვალსაჩინოა
 შემდეგ ორი მაგალითიდან (იხ.
 დიაგრამა):

თეთრების სვლის შემთხვევაში
 ყაიშია, რადგან ზხედარი ხელს ვერ
 შეუშლის მეფეს იაროს e7-სა
 და e8-უჯრედებზე. თუ სვლა შა-
 ვებისაა, ისინი უნდა გადავიდნენ
 მეფით d8-ან d7 უჯრედებზე, რი-
 თაც თეთრების მეფეს საშუალება
 ეძლევა ტყვეობას თავი დააღწიოს
 და პაიკი გაიყვანოს.

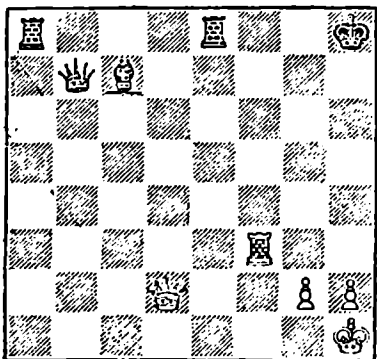


ასეთ პოზიციებში. თუ თავდა-
 ცველმა მხარემ მოახერხა კუს
 წინააღმდეგი ფერის უჯრედის
 (კუთხური უჯრედის) დაკავება
 მეფით, პარტია, მიუხედავად

ასეთი დიდი მატერიალური უპირატესობისა, ყაიმით მთავრდება. ყოველი ცდა მეფისათვის კუთხური უჯრედის წართმევისა მხოლოდ ფაქტით შეიძლება დასრულდეს.

ფიგურებით დაუცველ ვეფოზე, თავდასხმის ხელსაყრლობა

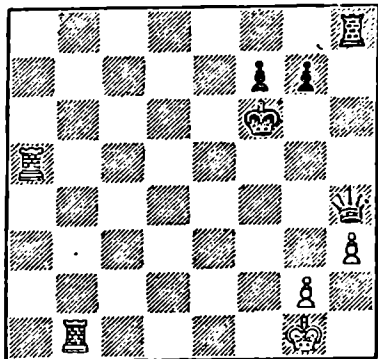
ქიშებისა და შეტევისაგან დაუცველი მეფე, რომელიც ვერ პოულობს თავშესაფარს, უთუოდ უნდა დაიღუპოს. თუ მეფე ვერ მოახერხებს გეზობელ უჯრედში იპოვოს უსაშიშრო თავშესაფარი, „საშამათო ქსელში“ მოექცევა.



აქ შავების ფიგურები საკუთარი მეფისაგან სრულიად დაცილებულნი არიან და ვერ უწყევენ მას ვერავითარ დახმარებას. ამიტომ თეთრების მცირეოდენი ძალების თავდასხმა, ამ მაგალითში, წარმატებით მთავრდება.

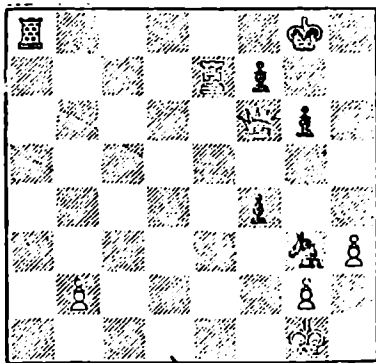
1. ღd2 — h6+ მფh8 — გ8
2. ლh6 — გ6+ მფგ5 — h8
3. ეf3 — h3X

აქ, თეთრები იგებენ შემდეგ ბერხით:



1. ეb1 — b6+ მფf6 — e7
2. ეა5 — a7+ მფe7 — e8
(საუკეთესო სვლაა)
3. ეb6 — b8+ ლh4 — d8
4. ეb8:d8+ მფe8 : d8
5. ეა7 — a8+ მფ — ~
6. ეა8 : h8

და ძალთა უპირატესობის გამო თეთრები იგებენ.



აქ თეთრების მეფე სრულიად დაუცველია და იგი განიცდის ეტლით და პაიკით საუკებოდ დაცული მხედრის შეტევას. შავები

იმუქრებიან შემდეგს: $e28 - a1 +$
 $მფg1 - f2$ და $e21 - f1 \times$

ანალიზი გავუყუთოთ ქიშები-
 საგან თავდაცვის შესაძლებლო-
 ბას, ამით ნათელი გახდება ასეთი
 შეტევათა წარმატება.

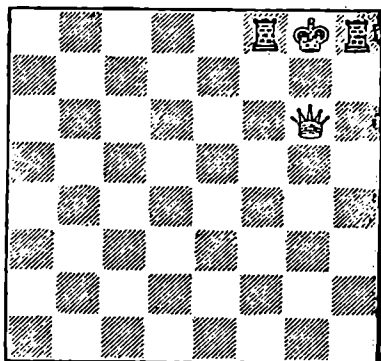
თუ ქიში გამოცხადებულია პა-
 იკით, მაშინ საჭიროა ან ამ პა-
 იკის აღება, ან მეფის წასვლა.
 კუთი, ეტლით ან ლაზიერით ქი-
 შის გამოცხადებისას შესაძლებე-
 ლია ან ქიშის გამომცხადებელი
 ფიგურის აღება, ან მეფის წასვლა,
 ან კიდევ აგრესიულ ფიგურათა
 შოკქმედების არის შეკეცვა ფიგურ-
 რათა გადაფარვის საშუალებით.

ორმაგი ქიშისაგან თავის დაცვა,
 ე. ი. ისეთი ქიშისაგან, როცა ის
 გამოცხადებულია ორი ფიგურის
 მიერ, შეიძლება მხოლოდ მეფის
 წასვლით. ამრიგად, თუ არ არსე-
 ბობს ფიგურები, რომელთა სა-
 შუალებითაც შეიძლება თავდაცვა
 ან კიდევ არ არის შესაძლებლობა
 აიყვანო მოწინააღმდეგის ქიშის
 გამომცხადებელი ფიგურა და თუ
 შეფე განიცდის ჭარბ ძალთა შე-
 ტევას, მაშინ მას, იმ იმედით,
 რომ მონახავს თავშესაფარს სა-
 კუთარი ფიგურების მიერ დაკა-
 ვებულ დაფის ნაწილში, გაქცევის
 გარდა არაფერი დარჩენია. ეს
 ძნელი მოსახერხებელია, თუ საქმე
 გვაქვს ისეთ მოწინააღმდეგესთან,
 რომელმაც კარგად იცის უპირა-
 ტესობის გამოყენება.

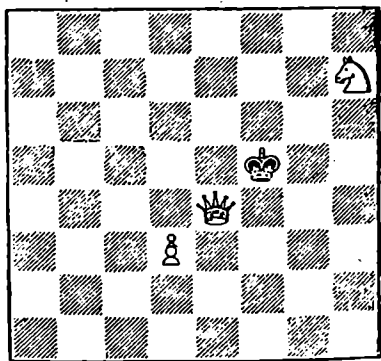
შამათისათვის სავალდებულო
 არაა ფიგურათა დიდი რაოდენ-
 ნობა, საჭიროა მხოლოდ ფიგურე-

ბის ძალთა რაციონალური მოხ-
 მარება.

მოვიყვანოთ რამდენიმე მაგა-
 ლითი:

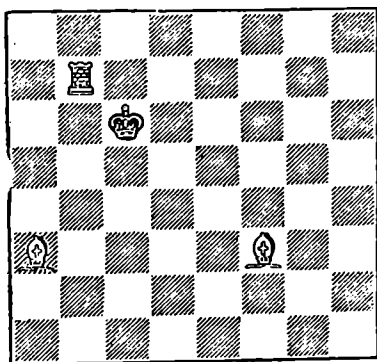


საკუთარი ეტლებით დაფის კი-
 დეში შევიწროებული მეფის და-
 შამათება შესაძლებელია მარტო
 ლაზიერით.



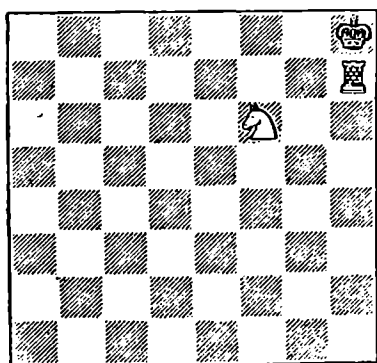
პაიკი, ლაზიერი და მხედარი აშა-
 მათებს მეფეს დაფის ცენტრში.

აქაც მიღწეულია შამათი დაფის ცენტრში ეტლისა და ორი კუს მეოხებით.



მეფის დასაშამათებლად კუთხეში საკმარისია ეტლი და მხედარი.

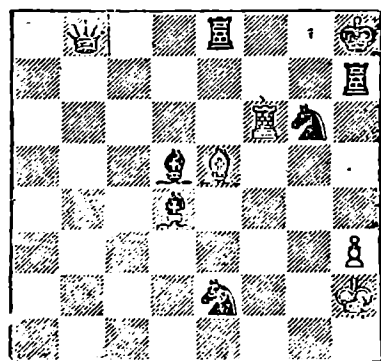
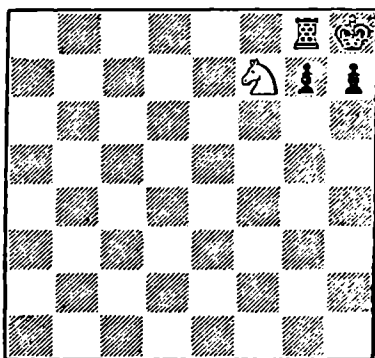
თუ მეფეს საკუთარივე ფიგურები უმცირებენ მოძრავუნარიანობას, მაშინ დაშამათების უამრავი შესაძლებლობა არსებობს. (იხ. დიაგრამა)



მაგალითისათვის მოგვყავს დახუთული შამათი, რომელსაც ჰქმნის მხოლოდ ერთი მხედარი (იხ. შემდეგი დიაგრამა).

მოვიყვანოთ ახლა ორმაგი ქიშტი მიღწეული შამათი.

თეთრების ორი ფიგურა, რომელიც ებრძვის მოწინააღმდეგის ქარბ ძალებს, სარგებლობს ორმაგი ქიშის უდიდესი ძალით და აშამათებს სელით ეწ — f8.



ცხადია, თუ განმარტოებულნი მეფის წინააღმდეგ გამოყენებულია რამდენიმე ფიგურა, რომელთა რიცხვიც ერთი მძიმე ფიგურა ურეგია, მაშინ ძნელი არ არის მეფის მოქცევა საშამათო ქსელში.

რამდენიმე მართლაც თავდასხპის ხელსაწარმოება თუნდაც მოწინააღმდეგის მეფეს მტკიცე პოზიცია ჰქონდეს და ძალების უპირატესობაც არ

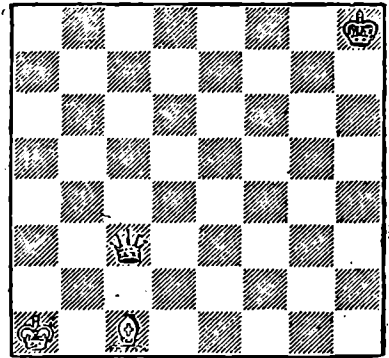
რსებობდეს, მაშინაც შესაძლებელია შეტევის ობიექტის პოვნა. ეს იმიტომ, რომ, გარდა მეფისა, ფიგურაცა და პაიციც ხომ შეტევის ობიექტია. ფიგურის ან პაიციის აღებაც, თუ მოწინააღმდეგეს სამაგიერო არ მიაქვს, პარტიის მოგებას ანალღებს.

რასაც ვირველია, იშვიათად თუ აქვს აზრი მოწინააღმდეგის ისეთ ფიგურაზე დამუქრებას, რომელიც ადვილი დასაცავია. სულ სხვაა ერთდროული მრავალმხრივი თავდასხმა; წესის თანახმად, ერთი სვლის დროს მხოლოდ ერთი ფიგურის გადანაცვლება არის შესაძლებელი და არ შეიძლება ყველა დამუქრებულ ფიგურათა ერთდროული დაცვა, მაშასადამე, ზოგი მათგანი რჩება მუქარის ქვეშ, მათ გადაარჩენას მნიშვნელოვანი დაძაბულობა სჭირია. ეს შესაძლებელია, თუ თავის მხრივ კონტრამუქარას შეეკმნით. ერთდროულ შეტევად შეიძლება ვიგულისხმოთ აგრეთვე ლაზერით, ეტლით ან კუთი ისეთი უჯრედის დაკავება, საიდანაც ისინი მოწინააღმდეგის რამდენიმე ფიგურას ემუქრებიან. ასეთი თავდასხმაც შეტად ძლიერია.

თუ შეტევების ქვეშ მყოფ ფიგურათა შორის იმყოფება აგრეთვე მოწინააღმდეგის მეფე, მაშინ მეფის დაშტველ (გადამფარველ) ფიგურას არ შეუძლია წასვლა, ის „დაბმულია“ და მან უნდა იბრძოლოს არსებობისათვის.

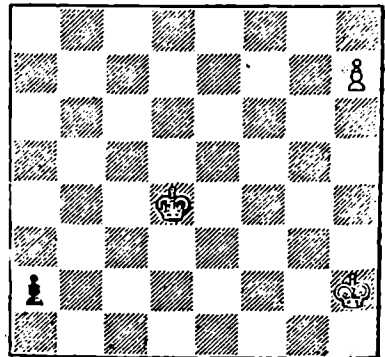
კიდევ უფრო უარესად არის საქმე როცა თვით მეფეც გადალობილია, ე. ი. როცა თვით

დგას პირველი და მას არ იფარავს მოწინააღმდეგის ფიგურის ამღები საკუთარი ფიგურა, მაშინ ის იძულებულია დაიხიოს და მწარე ბედი არგუნოს მის უკან იმავე ხაზზე მდებარე საკუთარ ფიგურას, რომელმაც უნდა განიცადოს მოწინააღმდეგის შეტევის მთელი სიძლიერე.

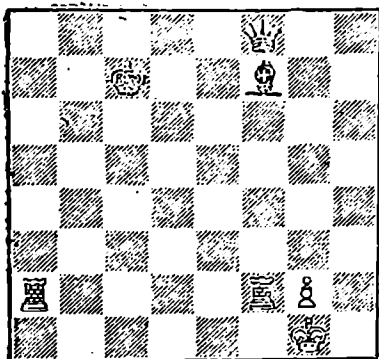


ზემო დიაგრამაზე, თეთრების მეფეს ქიში აქვს გამოცხადებული, ისინი თამაშობენ $c1 - b2$, თავს იფარავენ ქიშისაგან და „აბაძენ“ მოწინააღმდეგის ლაზიერს.

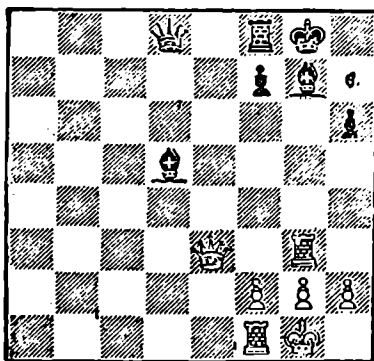
ქვევით, დიაგრამაზე, შავებს გაჰყავთ ლაზიერი $a2 - a1$,



თეთრებსაც საპასუხოდ გაჰყავთ
 ხ7—ხ8 ლაზიერი, აცხადებენ
 ქიშს და იგებენ ლაზიერს.

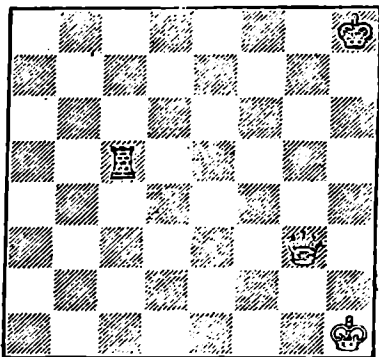


აქ, თეთრები თამაშობენ ვფ2:ფ7,
 ამის პასუხია ლფ8:ფ7, რის შემდეგ
 ვა2—ა7 ქიშით თეთრები
 იგებენ.

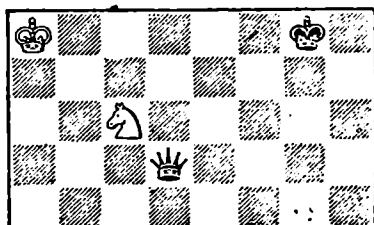


აქ, გ7-კუ დაბმულია გ3 ეტლით,
 ხოლო დაბმული ფიგურა მხოლოდ
 დაფარვაა და არა თავდაცვა, ამიტომ
 თეთრების ლაზიერს შეუძლია
 აიღოს ხ6-პაიკი და შეტევა
 გადამწყვეტი ძალით გააძლიეროს
 გ7-უჯრედზე (იხ. ღიაგრამა).

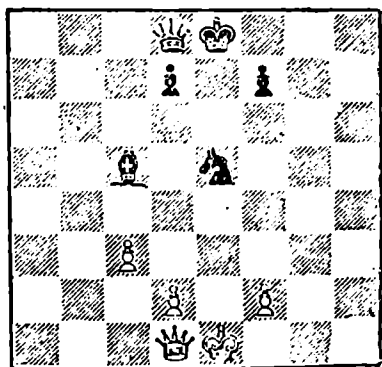
მეორე ღიაგრამაზე თეთრები
 აცხადებენ ქიშებს ჯერ ხ8-უჯრე-



დიდან და შემდეგ ა7-დან და
 იგებენ ეტლს.

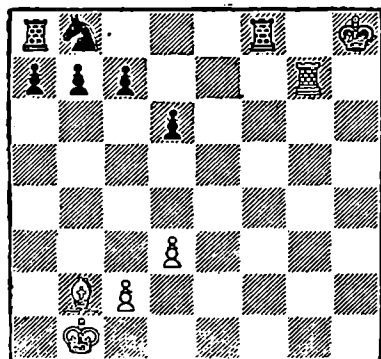
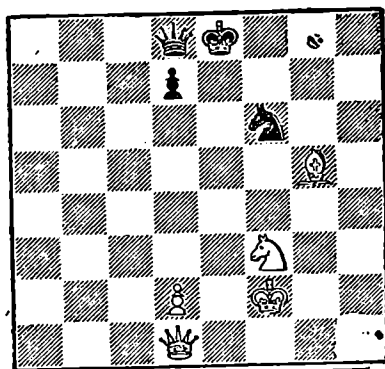


თეთრებს შეუძლიათ თუ არა
 ამ მდგომარეობაში ერთდროულად
 თავს დაესხან მეფესა და
 ლაზიერს და ამის შედეგად, მოი-
 გონ ლაზიერი?

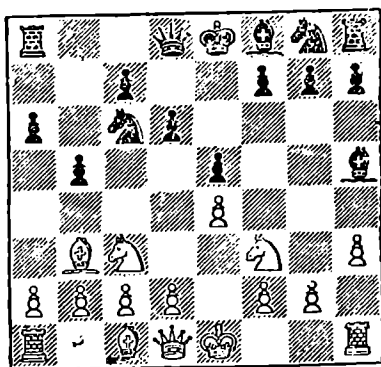


აქ თეთრები ატარებენ ერთ-
 დროულ დარტყმას პაიკით:
 d2 — d4.

ამ დიაგრამაზე თეთრები აცხა-
 დებენ გახსნილ ქიშს; ეგ7:ე7.
 შავების პასუხია მფხ8 — გ8, რის
 შემდეგ თეთრები თამაშობენ
 ეე7 — გ7+ და აიძულებენ მეფეს
 კიდევ ხ8 უჯრედზე დგომას, ე. ი.
 კუს დიაგონალის დაკავებას. შემ-



სარგებლობენ რა ამით, შავები
 დაბმული მხედრით აცხადებენ
 ქიშს e4-ზე და ფიგურას იგებენ.

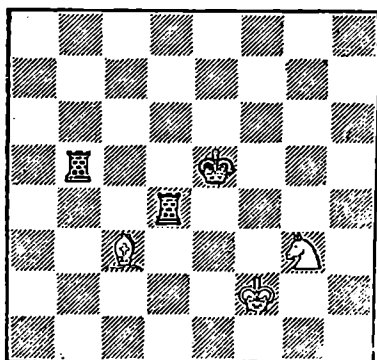


დეგ გაგრძელება იქნება: ეგ7:ბ7+,
 მფხ8 — გ8, ებ7—გ7+, მფგ8—ხ8,
 ეგ7:ა7+, მფხ8 — გ8, ეა7:ა8
 და თეთრები იგებენ ძალთა უპირა-
 ტესობით (იხ. დიაგრამა). ქვემო-
 მოყვანილ დიაგრამაზე მხედარი
 დაბმულია კუთი. მაგრამ არა
 აბსოლუტურად, ე. ი. არა ისეთ
 შემთხვევაში, როცა დაბმული
 ფიგურის ხაზზე მეფეა, აქ მხედა-
 რი მხოლოდ ლაზიერს იცავს, ამ
 უკანასკნელის ღირებულება მარ-
 თალია დიდია, მაგრამ, ცხადია,
 მეფის ღირებულებაზე მცირეა.

აქ თეთრები თამაშობენ მf3: e5
 და, თუ შავები აიღებენ ლაზიერს,
 რომელიც გახსნეს თეთრებმა თა-
 ვისი უკანასკნელი სულით, მაგა-
 ლითად: კხ5: d1, ამის საპასუ-
 ხოდ თეთრები დააშამათებენ
 შავებს შემდეგნაირად: კბ3: f7+
 მფე8 — e7, მდ3—d5X. ეს კომ-
 ბინაცია პრაქტიკაში ხშირად
 გვხვდება.

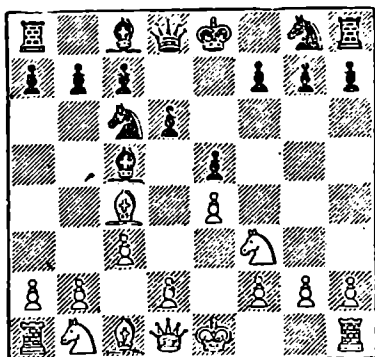
**უპირატესობის გამოყენება
ბალანსშიტ პუნქტში**

თუ მარტო მეფით დაცული დაბმული ფიგურა განიცდის ორმაგ შეტევას, მაშინ აუცილებელია კიდევ ერთი დაცვის დამატება; წინააღმდეგ შემთხვევაში ფიგურა დაილუპება. ორმაგი დაცვის შემდეგ შესაძლებელია მოხდეს მესამეჯერ დაბუქება. ამრიგად, იწყება ბრძოლა დაბმული ფიგურის ირგვლივ, რომელშიაც თავდამსხმელმა ძალთა სიჭარბე უნდა გამოიყენოს, რათა უპირატესობას მიიღწიოს; შეტევის შეჩერება კი თავდამსხმელს ყოველთვის შეუძლია ისე, რომ თავს ზიანი არ მიაყენოს.



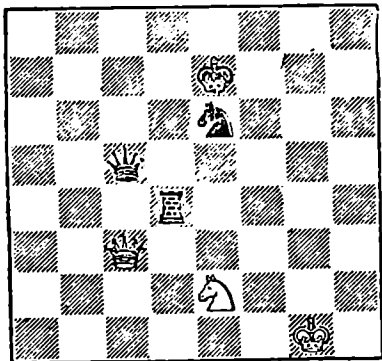
d4 ეტლი დაბმულია კუთი, ის შეტევას ერთხელ განიცდის და დაცულია ერთხელე — მეფით. მფ3—e2 სვლით თეთრები განმეორებით ესხმიან დაბმულ ეტლს, შავეები მას იცავენ ეს5—d5 სვლით, ამის შემდეგ მხედარი აიღებს d4 ეტლს და d5 ეტლი კი მხედარს, რის შემდეგ d5 ეტლი კვლავ იბ-

მება და თეთრები მფ2—e3 სვლით მას იგებენ. უპირატესობის რეალიზაციის ამგვარი შემთხვევები ხშირია. მაგალითად, თუ საჭიროა, დავიკავოთ ფიგურით ან პაიკით მოწინააღმდეგის მიერ მრავალგზის დაკავებული უჯრედი ან იქ საკუთარი ფიგურა დავსვათ, ამისათვის საჭიროა, სადაო პუნქტში ძალთა უპირატესობა ვიქონიოთ, რათა, ყოველ შემთხვევაში, ფიგურა იმდენჯერ უნდა იყოს დაცული, რამდენჯერაც შეტევის ქვეშ იმყოფება.



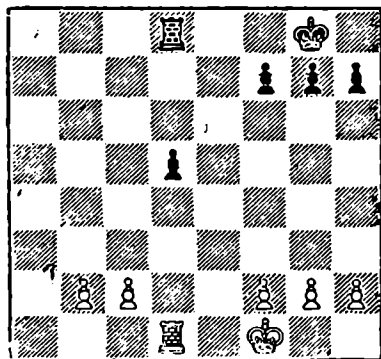
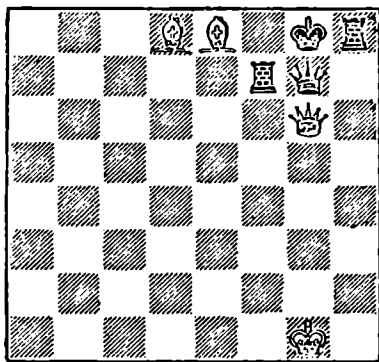
აქ, თეთრებს შეუძლიათ ითამაშონ d2—d4, და თუმცა d4-პუნქტი სამჯერ არის დაცული (სახელდობრ, e5 პაიკით, e5 კუთი და e6 მხედრით), მაგრამ სამჯერვე შეტევის ქვეშ არის, ამიტომ d2—d4 სვლა საფრთხით ვარგისია და პაიკი ამ შემთხვევაში სრულიად არ იკარგება. რასაკვირველია, ძალთა უპირატესობა არ უნდა გვესმოდეს წმინდა არითმეტიკულად. მნიშვნელოვან როლს თამაშობს დაცვები და გადაღობვანი,

რაც დაბეჯითებით ასაწონ-დასაწონია, ზოგი დაცვა მხოლოდ მოჩვენებითია, ზოგი კი, თუმცა ნამდვილია, მაგრამ შესაძლებელია მოწინააღმდეგის ქარბი ძალებით მისი აღება, ან მისი მოსპობა, ვიდრე მოესწრობოდეს გადამწყვეტ პუნქტში მისი გამოყენება.



d4 ეტლი ორმაგ მუქარას განიცდის და თუმცა ორჯერვე დაცულია, მაგრამ მაინც იკარგება. თეთრები თამაშობენ ღე3:ე5+ ამ სვლით იხსნება ერთი დაცვა. მუქარის ქვეშ მყოფი ეტლი ვერ გადავა ქიშით d1-ზე ან e4-ზე, რადგან შავები თვით დგანან ქიშის ქვეშ, ამიტომ შავებმა მხილრით უნდა აიღონ ლაზიერი, რის შემდეგ მათი ეტლი იკარგება.

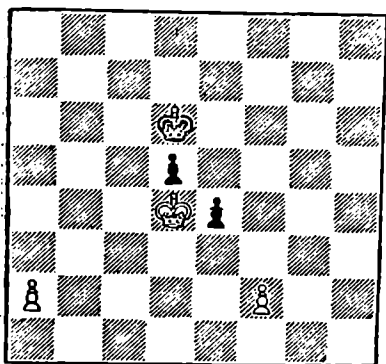
გ7 ლაზიერი იცავს f7 ეტლს. ეს დაცვა მოჩვენებითია, რადგანაც ღე7 დაბმულია. აქ კე8:f7+, მფფ8—f8, ახლა მეფე აიცილება ლაზიერის დაცვიდან და კd8—e7+სვლის შემდეგ თეთრები იგებენ (იხ. დიაგრამა).



თეთრები d5 დაბმულ პაიკის შეტევის ობიექტად ხდიან და მას პირველყოვლისა, ბლოკადას უქმნიან ეd1—d4 სვლით. თუ შავები უმაღვე ხელს არ აიღებენ ამ პაიკის დაცვაზე, მაშინ თეთრები e2—e4 სვლით (ქარბ ძალთა შეტევა) მოიგებენ მას (იხ. დიაგრამა).

d5 პუნქტზე შეტევა და თავდაცვა ერთმანეთს ათანაბრებენ, მაგრამ თეთრები სარგებლობენ პაიკით, რომ მით შავი ფიგურები განაცალკეონ. თამაში აქ შემდეგნაირად ვითარდება: 1. e2—e4,

მფდნ — e6; 2. a4—a5, მფენ — d6;
3. a5 — a6, მფდ6 — c6; 4. a6 — a7,



მფცნ — b7; 5. მფდ4 : d5 და თეთ-
რები იგებენ f2 პაიკის გაყვანით.

ფიგურათა შედარებითი ღირებულება

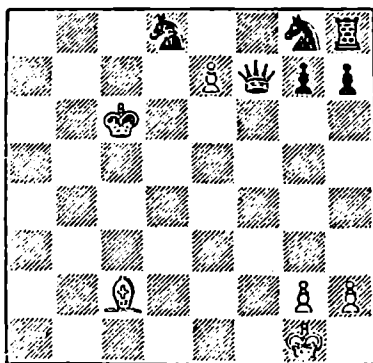
ზემომოყვანილ მაგალითებში, თავდამსხმელისაგან ხშირად იყო დამოკიდებული დასთმობდა თავის ფიგურას მოწინააღმდეგის ფიგურაში თუ არა. ამას „გაცელა“ ეწოდება. ზოგიერთი მოქაღრაკე ხალისით ცელის მხედარს კუში, ზოგი კი პირიქით, კუს ამჯობინებს მხედარს.

რომელი მათგანი იქცევა სწორად? ან, შესაძლოა, არც დასაშვები იყოს ლაპარაკი ამა თუ იმ გაცელის სისწორესა ან მცდარობაზე და საქეც სწყევტდეს ჩვენთვის გაუგებარი რაღაც შემთხვევითობა?

ქადრაკის მოყვარულთა უმრავლესობის პარტიების ბედს შესაძლებელია მართლაც შემთხვევითობა სწყევტდეს, რაც არ არის

საკვირველი და რაც მოთამაშეთა ფსიქოლოგიით აიხსნება.

მაგრამ ძლიერ მოთამაშებებში უკვე შესაძრწნეია „გაცელის“ ერთგვარი კანონზომიერება, ხოლო იმ მცირერიცხოვან მოქაღრაკეებისათვის, რომელნიც ოსტატობის ღირსნი არიან, ეს კანონზომიერება სრულიად ნათელია. თანაბარ მდგომარეობაში კუ და მხედარი, როგორც ჩანს, ერთფასოვანი არიან. იმავე მდგომარეობაში კუ ან მხედარი შეიძლება სამ პაიკში გაიცვალოს, ორი მსუბუქი ფიგურა — ეტლსა და ორ პაიკში, ლაზიერი — ორ ეტლში ან სამ მსუბუქ ფიგურაში. ეს დადასტურებულია ოსტატთა მრავალწლოვან პრაქტიკაში. ყოველივე ეს დამოკიდებულია პოზიციისაგან, რადგან არსებობს ისეთი პოზიციები, სადაც პაიკი ლაზიერს სჯობს.



აქ რომ e7 პაიკის მაგიერ ლაზიერი იყოს, თეთრები წააგებენ, პაიკი კი იგებს; ის გადის ძმ.ზე. აცოცხლებს მხედარს ქიშით, იგებს

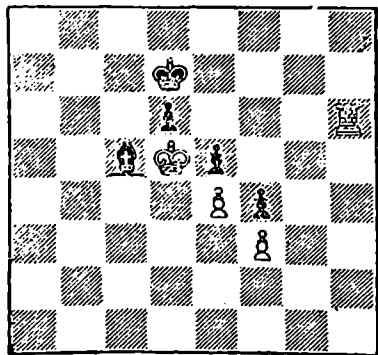
ლაზიერს და შემდეგ ხ8 ეტლსაც, და ძალთა უპირატესობის გამო პარტიასაც.

ამრიგად, ეს შეფარდებები სამართლიანია „თანაბარ მდგომარეობებში“, მაგრამ ყოველ ცალკეულ შემთხვევაში მათი სამართლიანობა მაინც რამდენადმე საეჭვოა. მიუხედავად ამისა, ეს შეფარდებები მოჭადრაკეს აუცილებლად გამოადგება, როგორც კომპასი.

თუ მოჭადრაკე მიენდობა მას, მისი პაწია გემი თითქმის ყოველთვის, ზოგჯერ მხოლოდ ბევრი სვლის შემდეგ. იპოვის მშვიდ ნაესაყუდელს.

ამ შეფარდებათა შემოწმება შეიძლება დაფაზე რამდენიმე მაგალითის ანალიზის მეშვეობით.

ეტლი ძლიერია კუსა და პაიკზე, მაგრამ ცოტა უფრო სუსტია კუსა და ორ პაიკზე (რასაკვირველია თანაბარ მდგომარეობაში).

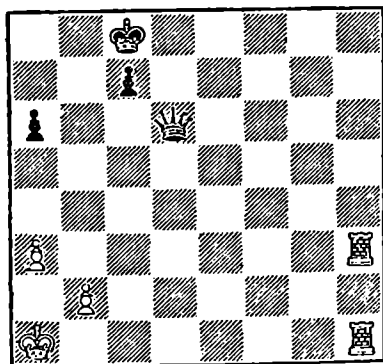


ინიციატივა თეთრების ხელშია, რადგან შავებს არაფერი შეუძ-

ლიათ მოიმოქმედონ, თეთრები შემდეგნაირად იგებენ: ეხ8—h7+, რომ მოაცილონ შავი მეფე საკუთარ პაიკებს. მფd7—d8, მფd5—e6;

და როგორც არ უნდა წავიდნენ შავები, თეთრები უთუოდ დაიპყრობენ ყველა პაიკს ეხ7—d7, ეd7:ძ6 და ა. შ.

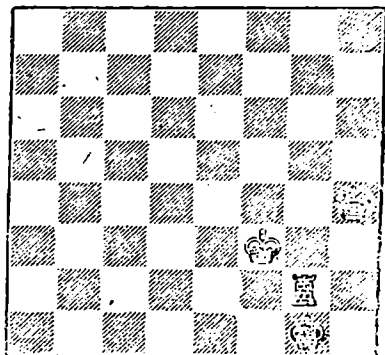
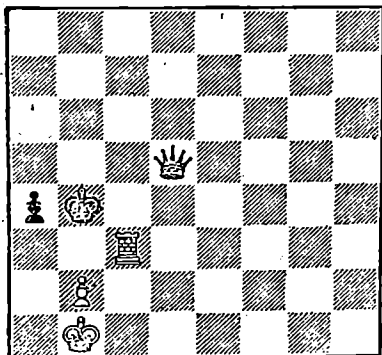
ლაზიერი ორ ეტლზე სუსტია, თუ კი მოწინააღმდეგის მეფე უშიშროებაში იმყოფება, მაგრამ ლაზიერი ორ ეტლს სჯობს, თუ არის საშუალება ქიშის გამოცხადებისა. თანაბარ მდგომარეობაში შესაძლებელია ასეთი დასკვნა: ორი ეტლი რამდენადმე ძლიერია ლაზიერზე. მარტივი მაგალითი ნათქვამს ნათელს გახდის.



აქ თეთრები ითამაშებენ ეი3—e3, ეი1—e1 და რამდენიმე სვლის შემდეგ მოიგებენ e პაიკს. x პაიკის მოგება თუმცა ძნელია, მაგრამ ცხადია, რომ ინიციატივა ეტლების მფლობელის მხარეზეა. ლაზიერს, უკეთეს შემთხვევაში, მხოლოდ მუდმივი ქიშის გამოცხადება შეუძლია.

თუ დაფაზე არ არის სუსტი პაიკები და თუ ამასთანავე ეტლი თავდაცვას პაიკით პოულობს, მაშინ ერთი ეტლიც საშიშია ლაზიერისათვის.

მაგალითად: ეგ2 — g2, ლh4 — g5+, მფგ1 — h1, ლგ5 — c1+, მფh1 — h2, ლc1 — h6+, მფh2 — g1, ლh6 — g6+, მფგ1 — h2, ლგ6 — h7+, მფh2 — g1, ლh7 — b1+.



ეს მდგომარეობა საყაიმოა, თეთრებს შეუძლიათ თამაში და ისინი არასოდეს „ცუგცვანგში“ არ ჩაფარდებიან, ხოლო ყველა მათი ფიგურა დატული იქნება. ეტლი კი დახმარების გარეშე, ლაზიერთან ყოველთვის წააგებს, სწორედ ცუგცვანგის გამო.

აქ შაგების სვლის რიგი რომ იყოს, მაშინ ეტლი მეფეს უნდა მოსცილდეს, რადგან ეგ2 — h2 უფარგისია ლh4 — e1 X შამათის გამო. ამიტომ, როგორც კი ეტლი მეფეს მოსცილდება, თეთრები იგებენ (იხ. დიაგრამა).

დიაგრამაზე ასახულ მდგომარეობაში თეთრების სვლის რიგი რომ იყოს, მაშინ ისინი ადვილად შეძლებენ დაუბრუნდნენ ამავე ან მსგავს მდგომარეობას, როცა სვლა შეეებისაა, თუნდაც: ლh4 — d4+, მფგ1 — h2, ლd4 — e5+, მფh2 — h1, ლe5 — h8+, მფh1 — g1 ლh8 — h4.

ფიგურათა შედარებითი ღირებულების მრავალი მაგალითის მოყვანა შეიძლება.

მკითხველს ვურჩევთ ჩაატაროს ასეთი ვარჯიში, რაც მისთვის ფრიად სასარგებლო იქნება.

მოქალაქეობა დეპიუტატის შესახებ

პირველ თავში გადმოცემულ იქნა ჰადრაკის თამაშის ელემენტარული წესები, რაც ცნობილი იყო ჯერ კიდევ რამდენიმე საუკუნის წინათ. ისეთი საჰადრაკო ტერმინები, როგორიცაა „შამათი“, „ქიში“, „ყაიმი“, „ფაქიზი სვლა“, „მახვილი სვლა“ და სხვა მრავალი, რომელნიც უკვე ყოველდღიურ ხმარებაშია, სწორედ აქედანაა აღებული.

პირველ რიგში მოყვანილი მოსაზრებანი და დაკვირვებანი ყოველგვარი საჰადრაკო სტრატეგიის ელემენტებს წარმოადგენენ, რომლებიც გასაგებია თითოეული მოჰადრაკისათვის, ისე როგორც დედაენა.

ხუთასი წლის წინათ ამით ამოიწურებოდა მთელი საჰადრაკო ცოდნა; მაგრამ წარმოიშვა სრულიად ახალი პრობლემა. რომლის გადაწყვეტას მთლიანად დაეწეა საჰადრაკო მსოფლიო. პრობლემა ასეთია: როგორ უნდა იქნეს შეყვანილი ბრძოლაში ფიგურები, რომლებიც თამაშის დასაწყისში ურთიერთ დაკავშირებული არ

არიან და ხელს უშლიან ერთმანეთს?

მრავალი საუკუნის განმავლობაში თამაშს უთავბოლოდ იწყებდნენ. რამდენიმე სელის შემდეგ გართულებანი თავისთავად წარმოიშობიან; ამ გართულებებით სარგებლობდა უფრო ძლიერი მოჰადრაკე. ხოლო პარტიის დასაწყისს მაშინ არავითარ მნიშვნელობას არ აძლევდნენ

ერთხელ ვილაც უცნობმა გენიოსმა ყურადღება მიაქცია განსხვავებას თამაშის დასაწყისში. თუ ამ გენიოსის როლი მარტო იმაში მდგომარეობს, რომ მან შეძლო რამდენიმე დასაწყისის გამოყოფა და მათთვის სახელწოდების მინიჭება, ესეც ზემოწვევით დიდ მიღწევად ჩაითვლება.

მე-15 საუკუნეში ჩვენ გვხვდება პარტიათა დასაწყისები „დებიუტები“, რომელთაც გარკვეული სახელწოდება აქვთ და რომლებიც გარჩეულია წიგნებში. ამა თან, ვპოულობთ ისეთ თავისებურ ტერმინებს როგორიც არის „გამბიტი“ ან „giuoco piano“. აქედან

შოკიდებული დღემდე დებიუტების პრობლემას მიპყრობილი აქვს მთელი საქადრაკო მსოფლიოს ყურადღება.

საქმე ალბათ იმით დაიწყო, რომ ზოგიერთი მოთამაშე, რომელსაც ჩვენს დროში „ბუნებრივ ტალანტს“ არქმევენ ხოლმე, გამოირჩეოდა დანარჩენებისაგან, შემდეგ ჩვენთვის უცნობი ვილაც გენიოსი შემკრები ჩაიწერდა კარგ პარტიათა დასაწყისებს, შეადარებდა მათ ერთმანეთს და თავისი შრომის შედეგებს გაუზიარებდა ზოგიერთ ცნობისმყოფარე მეგობარს. ამის შედეგად, შესაძლებელია, ზოგიერთი ბეჯითი მოაწაფელე შესძლებდა ცნობილ ოსტატებზე გამარჯვებასაც ზეპირად შესწავლილი ხერხებით. ადვილად წარმოსადგენია მაყურებელთა გაკვირვება და დამარცხებულთა ბრაზი, რომელთაც, რასაკვირველია, უნდა ეგრძნოთ, რომ ეს გამარჯვებული არ არის ბუნებრივი ტალანტის მქონე და ის იბრძვის მხოლოდ წიგნის მიხედვით.

დროთა განმავლობაში ეს ბრაზი ცხრებოდა, მაგრამ მისი გაპოზიწვევი მიზეზი რჩებოდა. ამ ხნიდან წარმოიშენენ „ვარიანტთა შემკრებნი“ და მოთამაშენი ორჯგუფად გაიყენენ: ერთ ჯგუფში ითვლებოდა მოთამაშეები, რომელნიც ხელმძღვანელობდნენ წიგნიერი სიბრძნით, ხოლო მეორეში — ბუნებრივი მოთამაშეები; უკანასკნელთ უკიე აღარ შეეძლოთ პირველობის მოპოება.

კადრაკში რომ ვარიანტთა მცირე რიცხვი იყოს, ასეთი „შემკრების“ შომა ამომწურველი იქნებოდა. მდგომარეობა სულ სხვაგვარია: შესაძლებელია რამდენიც გნებავთ ვარიანტის შეგროვება და დახვეწა, მაგრამ მათი რიცხვი მილიონობითაა. ამიტომ საჭიროა ვეძიოთ წესები, რომელნიც მკაფიო ფორმაში მოგვეყვამლა ათასობითა და ათიათასობით ვარიანტის შინაარსს.

ასეც მოხდა, ასეთი ცდის პირველი შედეგი გვიკარნახებდა: *Sortez les pièces* (გამოიყვანეთ ფიგურები) — ეს პრინციპი ალბათ მე-18 საუკუნეს ეკუთვნის. ამ პრინციპის თანახმად საჭიროა ფიგურათა განვითარება, რომელნიც თამაშის დასაწყისში შევიწროებულნი არიან. და თუ ეს ასეა, ბუნებრივია, რომ ხელი უნდა შევეშალოთ მოწინააღმდეგეს განვითაროს თავისი ფიგურები, ე. ი. საჭიროა, ჩვენთვის განვითაროთ ისინი უფრო ჩქარა და უფრო უკეთ, ვიდრე მოწინააღმდეგემ და დავიწყოთ შეტევა მანამ, სანამ მოწინააღმდეგის ფიგურათა ნაწილი თამაშში არ არის შესული და იძულებულია ბრძოლის მხოლოდ მეთაკლუტრე იყოს.

გაცილებით უფრო გვიან ანდერსენმა შემდეგი წესი დაამყარა: თუ უშუალო თავდასხმა არავითარ წარმატებას არ მოგვეყვამს, საჭიროა, გაკეთდეს სულა იმ ფიგურით, რომელიც ამ მომენტში

სხვაზე უფრო ცუდად დგას — უნდა გამაგრდეს საკუთარი პოზიციის ყველაზე სუსტი ადგილი. რამდენიმე ხნის შემდეგ კი სკეპტიკურად დაუწყეს ცქერა საერთოდ პაიკებით სვლებს, ამ სვლებში უდიდეს ეკონომიას იჩენდნენ და ურჩევდნენ მათ გაკეთებას მხოლოდ უკიდურეს შემთხვევაში.

ამ წესებს მე დავუმატე კიდევ ერთი წესი: „გამოიყვანეთ მხედრები კუხე უფრო ადრე“.

ამრიგად, ბუნებრივ ტალანტებს საშუალება მიეცათ მშრალი სტატისტიკისა და ვარიანტთა შეგროვების გარეშე ეთამაშათ. მაგრამ, რადგან მათ მიერ გათამაშებული პარტიები და მათი დასაწყისები სულ ისევ და ისევ გროვდებოდა, ამ დასაწყისთა შემოკმედნი იძულებულნი შეიქნენ თავისივე მეთოდების წინააღმდეგ ეწარმოებინათ ბრძოლა.

ამიტომ არავის არ შეუძლია თავიდან აიცილოს როგორც დებიუტთა ერთმანეთთან შედარება, ისე ვარიანტთა შეგროვება და შერჩევა. ასეთ ვარიანტთა კრებული, თუნდაც ზედმიწევნით შემოკლებული სახით, მოყვანილი უნდა იქნეს სახელმძღვანელოში.

ქვემოთ მოგვყავს ვარიანტთა კრებული, რომელთა შერჩევისას ჩვენ დავკმაყოფილებით მხოლოდ განსაკუთრებითი ყურადღებით, არსებითი და საწრთენელი მაგალითებით და გაკვრით მოვისხენიებთ მრავალ სხვა მაგალითს, რომ ამით არა მარტო მივცეთ

მასალა შემსწავლელის მეხსიერებას, არამედ დავუტოვოთ მას ინიციატივის გამოჩენის საშუალებაც.

ღია პარტიები
რუსული პარტია

1. e2 — e4 e7 — e5
2. მფ1 — f3 მფ8 — f6

e5-ზე თავდასხმას შავები e4-ზე კონტრთავდასხმით უპასუხებენ.

3. მფ3 : e5 d7 — d6

არ ივარგებდა 3. . . . მფ6 : e4
4. ლd1 — e2, ლd8 — e7; 5. ლe2 : e4, d7 — d6; 6. d2 — d4. f7 — f6;
7. მხ1 — c3 თეთრებისათვის ცხადი უპირატესობით.

4. მe5 — f3 მფ6 : e4
5. d2 — d4 d6 — d5

ახლა თეთრები ცდილობენ ახდენონ e4 მხედარი. შავები კი აპირებენ მის გამაგრებას.

6. კf1 — d3 მხ8 — c6

არ ივარგებდა 6. . . . კფ8 — d6; 7. 0 — 0, კე8 — გ4; 8. ბ2 — e4, 0 — 0; 9. მხ1 — c3, რადგან ამ შემთხვევაში თეთრები ცენტრში უპირატესობას ინარჩუნებდნენ.

7. 0 — 0

რომ გადაყვანილ იქნას მეფე უშიშარ ადგილზე, ცენტრის გახსნამდე.

7. . . . კf8 — e7

ეf1 — e1 სელის მნიშვნელობის შესუსტების მიზნით.

8. მb1 — d2

e4-მხედარმა ახლა უნდა გაირკვიოს თავისი პოზიცია. b1 მხედარი არ მიდის e3-ზე, რომ პაიკს დარჩეს საშუალება წინსვლისა. განვიხილოთ ახლა შავების შემდეგი სვლები: 8. . . . f7—f5, 8. . . . კc8 — f5 და 8. . . . მe4 — f6. .

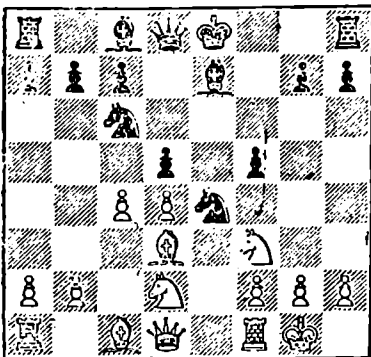
A

8. . . . f7 — f5

9. c2 — c4

ეს სვლა თუმცა ასუსტებს d4-პაიკს; მაგრამ შავებსაც შეექმნათ სისუსტე f პაიკის წინსვლის შედეგად.

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ:



9. . . . მe4 : d2

10. კc1 : d2 0 — 0

11. ლd1 — b3

თეთრების პოზიცია გაცილებით უკეთესია: ახლა დაეუბრუნდეთ დიაგრამაზე მოთავსებულ მდგომარეობას.

9. . . . კc8 — e6

9. . . . მc6 — b4 სელის პასუხი იქნებოდა 10. კd3 — b1.

10. c4 : d5 კe6 : d5

11. ეf1 — e1

თეთრებმა თამაშში შეიყვანეს ეტლი და დაასუსტეს c4 მხედარი პოზიცია. 9. . . . კc8 — e6 სელის საპასუხოდ თეთრებს შეეძლოთ უმაღლეს 10. ეf1 — e1 ეთამაშათ, მაგალითად:

10. ეf1 — e1 d5 : c4

11. მd2 : e4 c4 : d3

12. მe4 — c5 კe6 — d5

13. კc1 — g5

შეტევა თეთრების ხელშია. ამრიგად, პაიკის ნაადრევი წაწევა, როგორც ჩანს, უვარგისია.

B

8. . . . კc8 — f5

9. ეf1 — e1 მe4 : d2

10. ლd1 : d2

თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ (იხ. გვ. 38).

აქ შავებს შეუძლიათ ითამაშონ:

10. . . . კf5 : d3 ან 10. . . .

კf5 — g4. თეთრებს რჩებათ პირველი სვლის უპირატესობა და არავითარ შემთხვევაში მეტი.

მაგალითად: 10. . . . კf5 : d3; 11. ლd2 : d3, 0 — 0; 12. კc1 — d2, კe7 — f6; 13. მf3 — e5 ან

უნგრული პარტია

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მ _g 1 — f3 | მ _h 8 — c6 |
| 3. კ _f 1 — c4 | კ _f 8 — e7 |
| 4. მ _b 1 — c3 | მ _g 8 — f6 |
| 5. d2 — d3 | d7 — d6 |
| 6. a2 — a3 | |

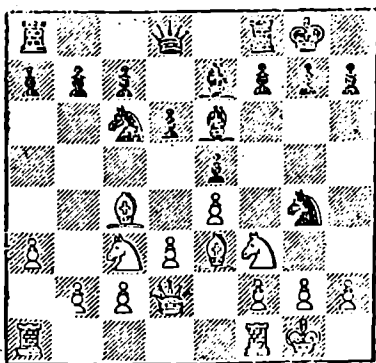
უადგილო იქნებოდა c4 კუს გაცვლა c6-მხედარზე. მუქარა იყო მ_h6 — a5.

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 6. . . . | კ _e 8 — e6 |
| 7. კ _c 1 — e3 | 0 — 0 |
| 8. 0 — 0 | მ _f 6 — g4 |

ან 8. . . . d6 — d5; 9. e4 : d5, მ_f6 : d5; 10. ლ_d1 — d2.

9. ლ_d1 — d2

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



თუ შავები აიღებენ c4 კუს, თეთრები მიიღებენ თამაშს d ხაზზე და d5 პუნქტზე გაბატონდებიან. თეთრებს უკანასკნელი სვლის მაგივრად შეეძლოთ ეთამაშათ მ_f3 — d2, რომ c4-ზე ფიგურა მხედრით აეღოთ.

ფილიდორის დაცვა

- | | |
|--------------------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მ _g 1 — f3 | d7 — d6 |
| 3. d2 — d4 | |

ფიგურათა ცენტრში მოსათავსებლად საჭიროა e5 პაიკის მოცილება.

3. . . . f7 — f5

გაბედული პასუხია, რომლის მიზანია e4 პაიკის მოცილება.

4. კ_f1 — c4

თეთრები ზღუდავენ შავი მეფის მოძრაუნარიანობას და ნიშანში იღებენ ძნელადდასაცავ f7-პუნქტს.

4. . . . f5 : e4

შავებს სურთ პაიკთა მასა შექმნან ცენტრში.

5. მ_f3 : e5

თეთრები სპობენ შავ პაიკთა ჯგუფს ცენტრში, ფიგურის შეწირვით განაგრძობენ შავ მეფეზე შეტევას.

5. . . . d6 : e5

შავები იძულებული არიან აიყვანონ ხედარი, რადგან მ_e5 — f7 სვლის გარდა, მათ კიდევ ლ_d1 — h5 + ემუქრება.

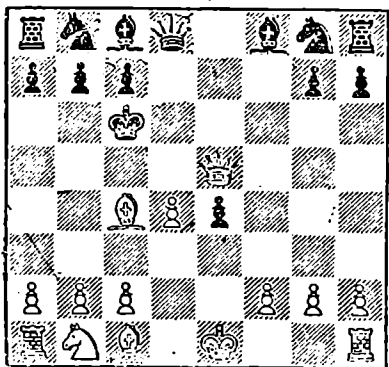
6. ლ_d1 — h5 + მ_ge8 — d7

6. . . . g7 — g6 სვლის პასუხი, რასაკვირველია, იქნებოდა 7. ლ_h5 : e5 + h8 — ეტლის მოგებით.

7. ლh5 — f5 + შფd7 — c6

8. ლf5 : e5

თეთრების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ.



თეთრების განკარგულებაში მრავალი მუქარაა, შავეებს არ ძალუძთ დიდი დანაკლისის გარეშე საკუთარი მეფის უსაშიშრო აღგილზე გადაყენა. მაგალითად, 8. . . . a7 — a6; 9. კc1 — e3, შფg8 — f6; 10. შb1 — c3, კc8 — g4; 11. h2 — h3, კf8 — d6; 12. ლe5 — a5 (კc4 — b5 + მუქართ). b7 — b6; 13. ლa5 — a4 +, b6 — b5; 14. შc3 : b5.

1. e2 — e4

e7 — e5

2. შg1 — f3

d7 — d6

3. d2 — d4

c5 : d4

4. შf3 : d4

კარგი იყო აგრეთვე 4. ლd1 : d4, ამ შემთხვევაში ლაზიერი დაიკავებდა ძლიერ პოზიციას ცენტრში და მისი იქიდან განდევნა არ იქნებოდა ადვილი საქმე.

4. . . . შფg8 — f6

5. შb1 — c3

კf8 — e7

6. კf1 — e2

ეს უკეთესია, ვიდრე 6. კf1 — d3, რადგან d3-ზე კუს ბლოკადას უქმნის საკუთარი e4-პაიკი, ამ სვლით კი განლაგება f2 — f4 და კe2 — f3 თეთრებს ბატონობას ანიჭებს სადაო d5 პუნქტზე.

6. . . . შფh8 — c6

7. 0 — 0

0 — 0

8. f2 — f4

კf8 — e8

9. კe2 — f3

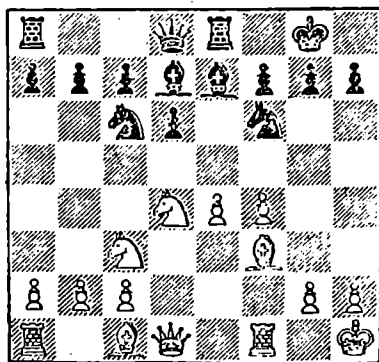
კc8 — d7

შd4 : c6 და e4 — e5 მუქარი-საგან დასაცავად.

10. შფg1 — h1.

ყურადღების ღირსი იყო აგრეთვე b2 — b3, მაგრამ, მაშინ შავეები d6 — d5 სვლის მეოხებით ილებდნენ გარკვეულ შანსებს კონტრთამაშისათვის.

თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



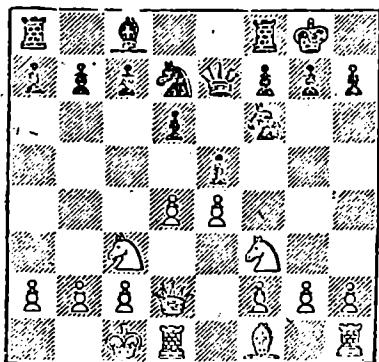
ინიციატივა თეთრების ხელშია.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მგ1 — f3 | d7 — d6 |
| 3. d2 — d4 | მხ8 — d7 |

ამერიკელ ხენემის სელა, რომელიც იცავს e5 პაიკს.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. კc1 — g5 | ქf8 — e7 |
| 5. კგ5 : e7 | ლდ8 : e7 |
| 6. მხ1 — c3 | მგ8 — f6 |
| 7. ლd1 — d2 | 0 — 0 |
| 8. 0 — 0 — 0 | |

თეთრების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ.



თეთრების პოზიცია უფრო თავისუფალია, მაგრამ შაეებს არა აქვთ არავითარი მტკივნეული პუნქტი.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მგ1 — f3 | d7 — d6 |
| 3. d2 — d4 | მხ8 — d7 |
| 4. კf1 — c4 | c7 — c6 |

ეს იცავს d5 უჯრედს და ქმნის ლაზიერის გამოსასვლელს.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. კc1 — g5 | ლდ8 — c7 |
|-------------|----------|

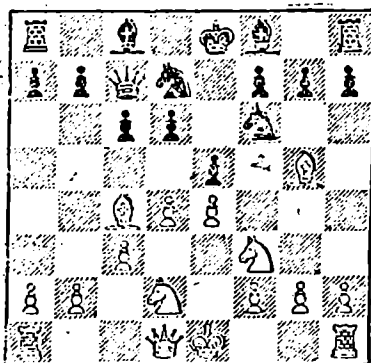
5. . . . ლd8 — b6; 6. კc4 — b3 სვლების შემდეგ ლაზიერი რამდენადმე გახსნილი იქნებოდა.

- | | |
|------------|----------|
| 6. e2 — e3 | მგ8 — f6 |
|------------|----------|

თუ ახლა 6. . . . h7 — h6, მაშინ 7. კგ5 — h4; ეს არც თუ ხელსაყრელი იქნებოდა შაეებისათვის.

- | |
|-------------|
| 7. მხ1 — d2 |
|-------------|

თეთრების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



შაეებისათვის ადვილი არ არის კონტრთამაში. თეთრებისათვის გარკვეული მუქარაა მf6 : e4 ან გაბედული მანევრი h7 — h6, კგ5 — h4, გ7 — გ5.

ორი მხედრის დებიუტი

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მგ1 — f3 | მხ8 — c6 |
| 3. კf1 — c4 | მგ8 — f6 |
| 4. მf3 — g5 | . . . |

თეთრებს სურთ ხელი შეუშალონ მოწინააღმდეგის განვითარებას.

რებას. ამიტომ ისინი სწირავენ ერთ სვლას.

4. . . . d7 — d5

5. e4: d5

თეთრების თავდასხმა რომ საფუძვლიანია; ეს ჩანს იმ შედეგიდან რასაც იძლევა 5. . . .

მწ6: d5 სვლა. სახელდობრ: 6.

მღ5: f7. მფე8; f7; 7. ლd1 — f3+

მფ7 — e6; 8. მხ1 — c3, მც6 — e7;

9. d2 — d4, e7 — e6; 10. კე1 —

ფ5 შემდგომი გრძელი როკით.

შავეებს არ შეუძლიათ საკუთარი

მეფის გადაყვანა სარმედო აღ-

გილზე. თეთრი ეტლები ჩქარა

მიიღებენ მონაწილეობას თამაშში.

თუ 8. . . . მც6 — e7 სვლის

მაგიერად შავეები ითამაშებენ

8. . . . მც6 — b4 სვლას, მაშინ

თეთრები ითამაშებენ 9. ლf3 — e4!

(ლეონგარდტის სვლა), 9. . . .

e7 — e6; 10. d2 — d4. ამრიგად,

ფიგურის შეწირვა რამდენიმე პა-

იკბი ცხადია, რომ საფუძვლიანია.

5. . . . მც6 — a5

6. კე4 — b5 + e7 — e6

შეტყვის შესანარჩუნებლად

6. . . . კე8-d7 სვლის პასუხი იქ-

ნებოდა 7. ლd1 — e2.

7. d5: e6 h7: e6

8. კხ5 — e2 h7 — h6

9. მღ5 — f3 e5 — e4

10. მf3 — e5

მხედარი შემდეგში გამაგრებული იქნება პაიკებით. გაგრძელება

10. . . . ლd8 — d4; 11. f2 — f4,

კფ8 — e5; 12. ეხ1 — f1 თეთრე-
ბისათვის არ არის საშიში, რად-
გან ისინი ახლა უკუაგდებენ შაე
ფიგურებს e2 — e3 და d2 — d4
(ან b2 — b4) სელების მეოხებით.

10. . . . კფ8 — d6

11. d2 — d4 ლd8 — e7

12. კე1 — d2!

a5 მხედარი ცუდი პოზიციით
სარგებლობდა. თუ 12. . . .

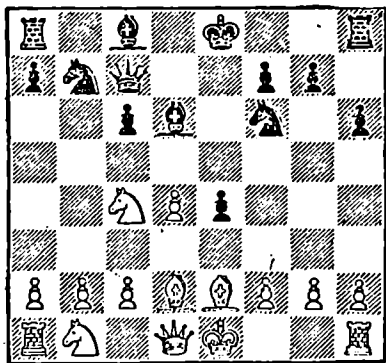
კd6: e5; 13. d4: e5, ლე7: e5;

14. კd2 — e3 და თეთრებს სა-

უცხოო პოზიცია ექნებათ.

12. . . . მa5 — b7

13. მე5 — c4



თეთრების მდგომარეობა მე-13
სვლის შემდეგ.

13. . . . კd6: h2

14. მd2 — e3 კხ2 — f4

15. მხ1 — c3

სიცოცხლით საეცე მდგომარე-
ობაა, თეთრების პოზიცია რამ-
დენადრე უმჯობესია.

შავებს შეუძლიათ აგრეთვე შეტევის სხვა გეგმის არჩევა: 1. e4, e5; 2. მf3, მც6; 3. კc4, მf6; 4. მგ5, d5; 5. e4:d5

5. . . . მც5 — d4

მხედარი ცენტრში მიდის, ეს ურჩევნია შავებს, ვიდრე c4 კუსათვის დამუქრება.

6. e2 — e3 b7 — b5

მხედარი თავის კარგ პოზიციას იცავს, მას რომ უკან უშაღვე დაეხია, პასუხი იქნებოდა d2 — d4.

7. კc4 — f1

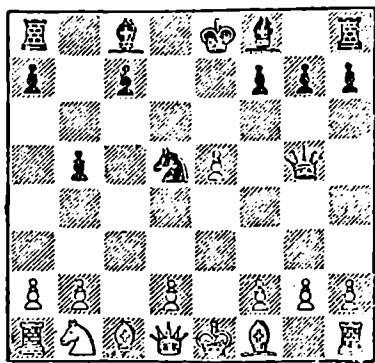
ლეონგარდტის აზრით. უნდა მოვერიდოთ ამ ძვირფასი კუს გაცვლას.

7. . . . მფ6 : d5

8. c3 : d4 ლმ8 : d5

9. d4 : e5

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



თეთრები იმუქრებიან d2 — d4 სვლით და თუ ახლა 9. . . . ლგ5; e5 +, მაშინ 20. ლd1 — e2 და h5 პაიკი სუსტი რჩება. თეთრებს რაპდენდამე უკეთესი ენდ-შპილი აქვთ.

თეთრებს მწვავე შეტევის ნაცვლად მრავალი საშუალება აქვთ მშვიდად განავითარონ თამაში:

1. e4, e5; 2. მფ3, მც6; 3. კc4, მf6; 4. d2 — d3 ან 4. d2 — d4, რის შემდეგ:

4. d2 — d4 e5 : d4

5. 0 — 0 მფ6 : e4

6. ეf1 — e1 d7 — d5

7. კc4 : d5 ლმ8 : d5

8. მხ1 — c3 . . .

შავებისათვის უმჯობესია ლაზიერით რაც შეიძლება შორს წასვლა ესუბუქ ფიგურათა მოქმედების სფეროდან.

8. . . . ლd5 — a5

9. მც3 : e4 კc8 — e6

გრძელი როქის მოსამზადებლად.

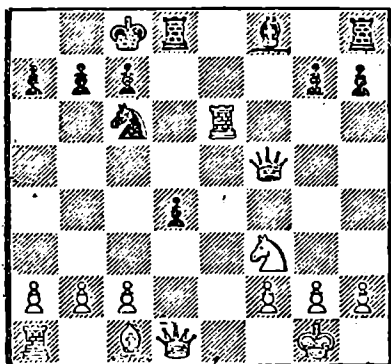
10. მe4 — g5 0 — 0 — 0

10. . . . ლa5 — d5 სვლის პასუხი იქნებოდა 11. მგ5 : f7.

11. მგ5 : e6 f7 : e6

12. ეe1 : e6 ლa5 — f5

შავეების მდგომარეობა მე-12 სელის შემდეგ.



შავეებს კარგი განვითარება აქვთ. ♣

ცენტრალური გამბიტი

1. e2 — e4¹ e7 — e5
2. d2 — d4

e5-ზე დამუქრებისას თავდაცვისათვის შავეებისათვის უმჯობესია d4-ზე ალება.

2. . . . e5 : d4
3. ლd1 : d4

ლაზიერის ნაადრევი განვითარება შავეებს ტემპს ანიჭებს.

3. . . . მხ8 — c6
4. ლd4 — e3

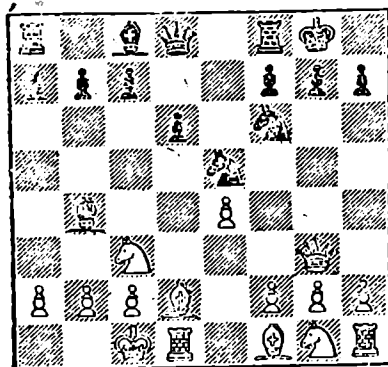
ლაზიერს აქ უსაშიშრო და იმავე დროს აგრესიული პოზიცია უჭირავს.

4. . . . მგ8 — f6
5. მბ1 — c3

ნაადრევი იქნებოდა 5. e4 — e5, მf6 — g4; 6. ლe3 — e4, d7 — d5; 7. e5 : d6 (e. p.) კc8 — e6; 8. d6 : e7, ლd8 : c7 (ეს უფრო ძლიერია, ვიდრე ლd8 — d1 + შემდგომი მგ4 : f2 სვლით). შავეებს საუცხოო შეტევითი პოზიცია აქვთ.

5. . . . კf8 — b4
6. კc1 — d2, 0 — 0
7. 0 — 0 — 0 d7 — d6
8. ლe3 — g3 მc6 — e5

შავეების მდგომარეობა მე-8 სელის შემდეგ.



შავეები იმუქრებიან ახლა კh4 : c3 თამაშით, შემდეგ მf6 : e4 ან მf6 — h5 და შემდეგ f7 — f5. საერთოდ ისინი, როგორც ჩანს, ბრძოლისათვის სავსებით მზად არიან.

მესამე სვლაზე თეთრებს შეუძლიათ არ აიღონ d4-ზე პაიკი და პარტია გარდაქმნან ნამდვილ გამბიტად. მაგალითად: 1. e4, e5; 2. d4, e6.

3. e2 — e3 d7 — d5

ე3-ზე პაიკის ალება იმდენად ჩქარა ანვითარებს თეთრებს, რომ სავსებით გაამართლებს პაიკის შეწირვას.

4. e4 : d5 მგ8 — f6

5. c3 — c4 სელაზე ახლა პასუხი იქნებოდა e7 — c6.

5. ლd1 : d4 ლd8 : d5

6. მყ1 — f3 მხ8 — c6

შავები კარგად არიან განვითარებული.

კუს დებიუტი

1. e2 — e4 e7 — e5

2. კf1 — c4 მგ8 — f6

შავები თავდასხმასთან ერთად ვითარდებიან.

3. d2 — d4 მხ8 — c6

კარგია აგრეთვე 3. e5 : d4 სელაღ.

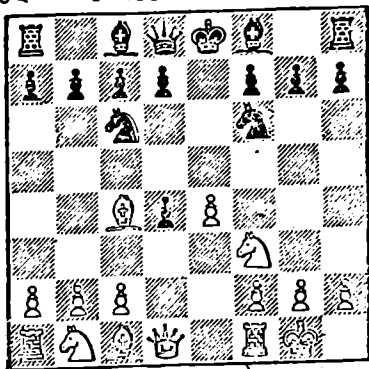
4. მყ1 — f3

4. d4 : e5, მც6 : e5; 5. კc4 — b3, კფ8 — c5; 6. f2 — f4, მე5 — გ4; 7. e4 — e5, მგ4 — f2; 8. ლd1 — e2; მფ6 — გ8 სვლების შემთხვევაში, თეთრებისათვის არაფერი კარგი ჩანს.

4. . . . e5 : d4

5. 0 — 0 . . .

თეთრების მდგომარეობა მე-5 სვლის შემდეგ.



შავებს სურვილისამებრ შეუძლიათ თამაშის გადაყენა ორი მხედრის დებიუტში ან „მაქს ლანგეს შეტევაში“.

თუ თეთრები ამჯობინებენ მეტად მშვილდ განვითარებას, მაშინ ისინი მე-3 სვლაზე წინ გასწვევენ ლაზიერის პაიკს მხოლოდ ერთ სვლაზე. 1. e4, e5; 2. კc4, მფ6.

3. d2 — d3 მხ8 — c6

4. მხ1 — c3 კფ8 — b4

5. მყ1 — e2 d7 — d5

6. e4 : d5 მფ6 : d5

7. 0 — 0 კე8 — e6

ამ ვარიანტში შავებს არაერთარი არსებითი სიძნელეების გადალახვა არ უწევთ.

ინგლისური პარტია

1. e2 — e4 e7 — e5

2. მყ1 — f3 მხ8 — c6

3. c2 — c3 . . .

შავებისათვის ყველაზე უმჯობესია არ ითამაშონ პაიკის მოგებაზე და არც თვითონ შეწირონ პაიკი, არამედ აწარწონ მშვიდი განვითარება.

3. . . . შგ8—f6

4. d2—d4 შf6:e4

d7—d5 სვლის წინალობა ახლა მოსპობილია და თეთრები იძულებული არიან მიმართონ შემდეგ კონტრმანევრს.

5. d4—d5 შc6—b8

e7-ზე მხედრის დახევა ხელს შეუშლიდა d8 ლაზიერისა და f8 კუს მოქმედებას.

6. შf3:e5

ან 6. კf1—d3, შe4—c5.

6. . . . კf8—c5

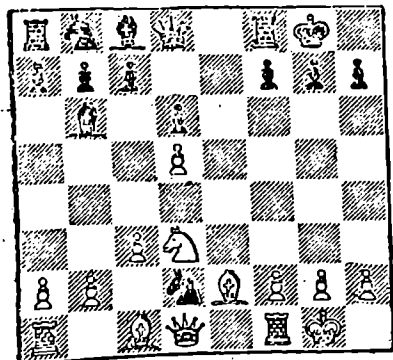
7. შe5—d3 კc5—b6

8. კf1—e2 0—0

9. 0—0 d7—d6

10. შb1—d2 შe4:d2

შაკების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



უკანასკნელი სვლით ისპობა შd2—c4 სვლის საშუალება.

შემდეგში შაკები შეუფერხებლად ვითარდებიან: შს8—d7, ეf8—e8, შd7—f8.

შემომოყვანილი თავდაცვა სრულიად არ არის ერთადერთი შავებისათვის. 1. e4, e5; 2. შf3, შc6; 3. c3, შf6; 4. d4 სვლების შემდეგ შაკებს შეუძლიათ ითამაშონ:

4. . . . e5:d4

5. e4—e5

5. c3:d4, d7—d5 სვლების შემდეგ შაკებს საიმედო პოზიცია აქვთ.

5. . . . შf6—d5

საშიში იყო 5. . . . შf6—e4; 6. ლd1—e2, f7—f5; 7. e5:f6 (e. p.) d7—d5, მაგრამ არც ახლა აქვთ თეთრებს ისე იოლი ამოცანა. მაგალითად: 8. შf3—g5, ლd8:f6 ან 8. შf3—d2, ლd8:f6; 9. f2—f3, d4 d3; 10. ლe2 e3 ლf6—g5 თეთრებმა ვერაფერს მიაღწიეს.

6. c3:d4 კf8—b4+

7. შb1—d2 d7—d6

ან კიდევ:

6. . . . d7—d6

7. შb1—c3 კc8—e6

8. კf1—b5 კf8—e7

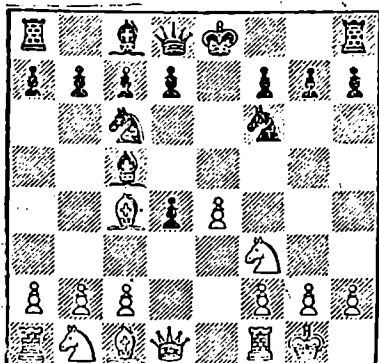
9. e5:d6 c7:d6

საერთოდ, შავებისათვის ამ დებიუტის სიძნელები დიდი არ არის.

მაქს ლანგეს შეთქვა

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მ _g 1 — f3 | მ _h 8 — c6 |
| 3. d2 — d4 | e5 : d4 |
| 4. კ _f 1 — c4 | მ _g 8 — f6 |
| 5. 0 — 0 | კ _f 8 — c5 |

შავების მდგომარეობა მე-5 სელის შემდეგ.



შავებს სურთ ზედმეტი პაიკის შენარჩუნება, თეთრებს კი მოწინააღმდეგის ფრგურათა განლაგების აშლა.

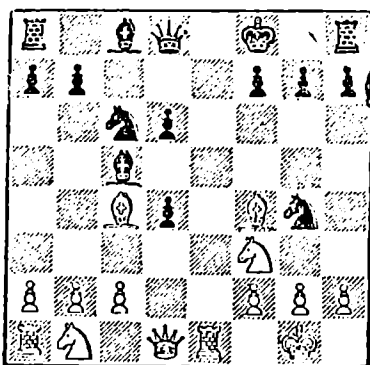
- | | |
|------------|---------|
| 6. e4 — e5 | d7 — d5 |
|------------|---------|

ეს კონტრდარტყმა ხელს უწყობს ლაზიერისა და კუს ჩქარ განვითარებას, მაგრამ მეფის ფრთას მუქარის ქვეშ სტოვებს. სტეინიცი ამის მაგივრად გვირჩევდა 6. . . . მ_h6 — g4. ისეთი ზერეულე გაგრძელებისას, როგორცაა 7. კ_c4 : f7 +, მ_hე8 : f7;

8. მ_h3 — g5 +, მ_hფ7 — g8; 9. ლ_d1 : g4, d7 — d5; 10. e5 — e6, ლ_d8 — f6, თეთრების სუსტი შეტევის ძალები იძულებული ხდებიან უკან დაიხიონ. ანალოგიურადაა საქმე: 7. h2 — h3, მ_g4 : e5; 8. მ_h3 : e5, მ_c6 — e5; 9. g1 — e1, d7 — d6; 10. f2 — f4, d4 — d3 +; 11. კ_e1 — e3. d3 : c2; 12. ლ_d1 : c2, ლ_d8 — h4; 13. ლ_c2 — f2, ლ_h4 : f2 +; 14. კ_e3 : f2, კ_e5 : f2 +; 15. მ_hფ1 : f2, კ_e8 — e6.

შავებისათვის მეტად ადვილია ამგვარ ნაადრევ შეტევათა უკუგდება და ამასთან დაკავშირებით უპირატესობის მიღება: 6. . . . მ_h6 — g4 სელის საპასუხოდ თეთრებმა უნდა დაიცვან თავი შემდეგნაირად: 7. კ_e1 — f4. ანის შემდეგ მუქარაა h2 — h3. მაგალითად 7. . . . d7 — d6; 8. e5 : d6. e7 : d6; 9. g1 — e1 +, მ_hე8 — 18. . .

შავების მდგომარეობა მე-9 სელის შემდეგ.



10. h2 — h3, მ_g4 — f6; 11. მ_h1 — d2, კ_e8 — f5; 12. მ_d2 — b3, ლ_d8 — b6.

შავეებს მრავალი შესაძლებლობა აქვთ და საეჭვოა თეთრებს რაიმე უპირატესობის პრეტენზიები ჰქონდეთ.

მაქს ლანგეს შეტევა მხოლოდ მაშინაა, როცა შავეები ითამაშებენ 6... d7 — d5.

7. e5 : f6 d5 : c4
8. g f1 — e1 + c8 — e6

შავეებს შეეძლოთ ეთამაშათ 8... მფე8 — f8, მაგრამ მათი სახელმძღვანელო იღვწავს უნდა დარჩეს გრძელი როკი, რადგან მეორე ფრთაზე მეფე ხანგრძლივ შეტევაში მოექცეოდა (9. c c1 — g5).

9. მ f3 — g5,

9. f6 : g7, e h8 — g8; 10. c c1 — g5, c c5 — e7; 11. c g5 : e7, c d8 : e7; 12. მ f3 : d4, e a8 — d8; 13. c2 — c3, e g8 : g7;

და შავეებს კარგი განვითარება აქვთ. 14. c d1 — a4?, მფე8 — f8, და თეთრების g2 პუნქტი ხუსტია. ახლა (9. მ f3 — g5 სვლის შემდეგ) თეთრები იმუქრებიან მგ5 : e6 სვლით. ფიგურის მოგების ამ შესაძლებლობის გამო, თეთრები შეტევას ინარჩუნებენ.

9. . . . c d8 — d5
10. მ b1 — c3! c d5 — f5
11. მ c3 — e4 c c5 — f8

სწორი სვლაა, რადგან შავეების მეფის ფრთა დაცვას მოითხოვს. 11. . . . c c5 — b6 სვლის შემთხვევაში შავეების ლაზიერის ფრთა

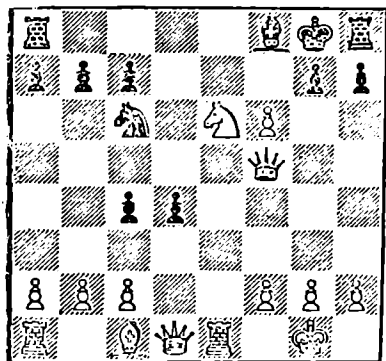
მეტად ძლიერია, მაგრამ მათ არ ძალუძთ საკუთარი მეფის პოზიციის უსაშიშროდ დაცვა. თეთრებს შეუძლიათ ხელა შეუშალონ გრძელ როკს. მაგალითად: 12. f6 : g7, e h8 — g8; 13. g2 — g4, c f5 — g6; 14. მ g5 : e6, f7 : e6; 15. c c1 — g5. მწვავე შეტევით, რადგან თეთრები ყოველ შემთხვევისათვის დიდი ძალით იჭრებიან თამაშში საკუთარი ლაზიერით c f3.

მარშალისა და ტარაშის სახელგანთქმული პარტია შემდეგნაირად ვითარდება: 11. . . . 0 — 0 — 0; 12. მ g5 : e6, f7 : e6; 13. g2 — g4; c f5 — e5; 14. f6 : g7, e h8 — g8 15. c c1 — h6, d4 — d3; 16. c2 — c3, d3 — d2; 17. e e1 — e2, c c5 — b6; 18. მფე1 — g2. და d2 პაიკის დიდხინით შენარჩუნება არ შეიძლება, e4 მხედარი კი მაგრდება f2 — f3 სვლით მის საუცხოო პოზიციაზე.

ტექსტში სვლის შემდეგ (11. . . . c c5 — f8) შავეები დამაკმაყოფილებელ თამაშს იღებენ. g2 — g4 არ ვარგა c f5 : g4 + კიშას გამო. და თუ თეთრები მოიკებენ (ლაზიერების გაცვლის შემდეგ) g4 კუს ორმაგი კიშის საშუალებით, შავეები h7 — h5 სვლით დაიბრუნებენ ფიგურას. თეთროებისათვის, ჩვენის აზრით, უკეთესი გზა არ არსებობს, ვიდრე შემდეგი:

12. მ g5 : f7 მფე8 : f7
13. მ e4 — g5 + მფ7 — g8
14. მ g5 : e6

თეთრების მდგომარეობა მე-14 სელის შემდეგ.



აქ შავებს შეუძლიათ f6 პაიკის აღება ლაზიერით, მაგრამ გაცილებით მეტი მნიშვნელობა აქვს გაიცვალოს თეთრების უკვე განვითარებული ფიგურები და ხელი შეეშალოს თეთრ მხედარს დამკვიდრდეს e6 პუნქტზე; გარდა ამისა, ლაზიერს f5-ზე უკავია ძლიერი და მასთან ერთად საკმაოდ უშიშარი პოზიცია. ამიტომ შავები თამაშობენ:

14. . . . g4 — e8

ამის შემდეგ თეთრების შეტევა ამოიწურა. პარტია უახლოვდება ენდშპილის სტადიას, რომელშიც უპირატესობა უფრო შავებისკენაა.

ვენური პარტია

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მხ1 — c3 | მფ8 — f6 |
| 3. კf1 — c4 | მფ6 : e4 |

აქ უვარგისია 4. კc4 : f7 +, რადგან შავები ჩქარა ვითარდებიან. 4. კდრაკი.

ბიან: 4. . . . მფე8 : f7; 5. მც3 : e4, d7 — d5. აგრეთვე: 4. მც3 : e4, d7 — d5; 5. კc4 — d3, d5 : e4; 6. კd3 : e4, მხ8 — d7. შავები კარგად დგას.

- | | |
|---------------|----------|
| 4. ლd1 — h5 | მე4 — d6 |
| 5. ლh5 : e5 + | |

5. კc4 — b3 სელის შემდეგ შავებს შეუძლიათ თავისუფლად განვითარება 5. . . . კf8 — e7 სვლით შემდგომი როკით ან კიდევ დიდი შანსის მქონე შეტევის დაწყება: 5. . . . მხ8 — c6; 6. მც3 — b5, გ7 — გ6; 7. ლh5 — f3, f7 — f5, 8. ლf3 — d5, ლd8 — e7; 9. მხ5 : c7 +, მფე8 — d8; 10. მც7 : a8, b7 — b6.

5. . . . ლd8 — e7

პარტია ენდშპილში გადადის, თეთრებს რამდენადმე თავისუფალი მდგომარეობა აქვთ, მაგრამ მათთვის საძნელოა რაიმე წარმატების მომცემი შეტევის ობიექტის პოვნა.

განვიხილოთ ახლა სხვა გაგრძელებანი: 1. e4, e5; 2. მც3, მფ6;

- | | |
|--------------------|----------|
| 3. გ2 — გ3 | d7 — d5 |
| 4. e4 : d5 | მფ6 : d5 |
| 5. კf1 — გ2 (ან A) | მd5 : c3 |
| 6. b2 : c3 | მხ8 — c6 |

შავებს კარგი განვითარება აქვთ.

A

5. მფ1 — e2 მხ8 — c6

6. კf1 — გ2 კc8 — e6

7. 0 — 0 ლd8 — d7

არც ეს აგებაა ცუდი, შავეები იმუქრებიან გრძელ როქსა და h7 — h5 სვლით შეტევის დაწყებას.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. მb1 — c3 მგ8 — f6

3. f2 — f4 d7 — d5

4. f4:e5 მf6:e4

5. ლd1 — f3 მხ8 — c6

შავეები კონტრშეტევით იცავენ თავს.

თუ 6. მc3:e4, მაშინ პასუხი იქნება 6. . . . მc6 — d4!

6. კf1 — ხ5 მe4:c3

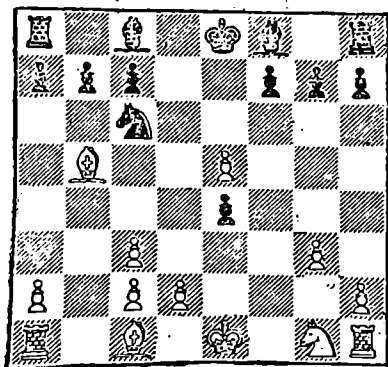
7. ხ2:c3 ლd8 — h4+

მშვიდი გაგრძელება: 7. . . . კf8 — e7; 8. d2 — d4, 0 — 0; 9. კხ5 — d3, f7 — f6 შემდეგი სვლების გამო: 10. ლf3 — h5, გ7 — გ6; 11. კd3:გ6 ყარმს იძლევა.

8. გ2 — გ3 ლh4 — e4 +

9. ლf3:e4 d5:e4

შავეების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



შავეები იმუქრებიან კc8 — d7 სვლით, შემდეგ მც6:e5. მძიმე ენდშილია, რომლისაც შავეებს არ უნდა ეშინოდეთ, თითქოს მათი მდგომარეობა უარესი იყოს.

შოტლანდური პარტია

1. e2 — e4 e7 — e5

2. მგ1 — f3 მხ8 — c6

3. d2 — d4 e5:d4

ცხადია, რომ ეს არის უმოკლესი გზა განვითარებისა.

4. მf3:d4 მგ8 — f6

5. მb1 — c3 კf8 — ხ4

ეხლა e4 პაიკი ძნელი დასაცავია. თუ, მაგალითად, 6. f2 — f3, მაშინ 6. . . . 0 — 0 შემდგომი d7 — d5 სვლით.

6. მd4:c6 ხ7:c6

7. კf1 — d3

აბ 7. ლd1 — d4, ლd8 — e7; 8. f2 — f3, c6 — c5; 9. ლd4 — f2 (ლაზიერი არ იხევეს e3-ზე, რადგან d7 პაიკი იმუქრება d5-ზე და d4-ზე წასვლას). 0 — 0, 10. კc1 — d2, d7 — d5 შავეებს კარგი განვითარება აქვთ.

7. . . . d7 — d5

8. e4:d5

და არა 8. e4 — e5, როგორც ადასტურებს ძველებური პარტია 8. . . . მf6 — გ4; 9. 0 — 0, კხ4 — c5; 10. h2 — h3, მგ4:e5; 11. ეf1 — e1, ლd8 — f6;

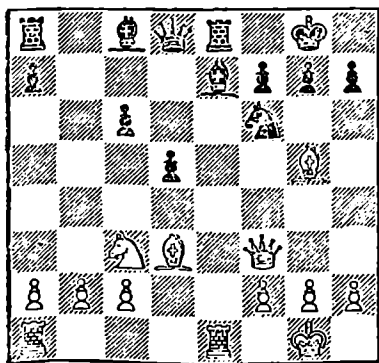
12. ლd1—e2, 0—0; 13. ლe2:e5, ლf6:f2+; 14. მფg1—h1, კc8:h3; 15. g2:h3. ლf7—f3 +; 16. მფh1—h2, კc5—d6. რასაკვირველია, ცუდია 10. h2—h3, მაგრამ 10. კc1—f4, g7—g5; 11. კf4—g3, h7—h5; 12. h2—h3, h5—h4; 13. კg3—h2, მგ4:h2 14. მფg1:h2. კc5—d4; 15. ლd1—e2, g5—g4; 16. h3:g4, ლd8—g5 ინიციატივას აძლევს შავებს.

8. . . . c6 : d5
 9. 0—0 0—0
 10. კc1—g5 c7—c6

თეთრები ერთგვარად უტყვენ, შავებს კი ძლიერი პაიკი აქვთ ცენტრში.

11. ლd1—f3 კb4—e7
 12. ეf1—e1 ეf8—e8

შავების მდგომარეობა მე-12 სვლის შემდეგ.



შავები დაუბრკოლებლად ვითარდებიან.

1. e4, e5; 2. მf3, მc6; 3. d4, e5; 4. მ:d4, მf6 სვლების შემდეგ თეთრებს შეუძლიათ მოწინააღმდეგის როქის შეჩერების მიზნით შეაჩერონ b1 მხედრის განვითარება.

5. მd4:c6 b7:c6
 6. კf1—d3

6. e4—e5 სვლა, მშვიდი 6. . . . ლd8—e7! სვლის გამო (გრძელი როქის მომზადება) არაფერს აძლევს თეთრებს.

7. ლd1—e2, მf6—d5. და თუ ეხლა 8. e2—c4, მაშინ 8. . . . კc8—a6; 9. f2—f4, ლe7—b4+, რის შემდეგ მუქარაა მ:f4 და თეთრები მძიმე მდგომარეობაში ვარდებიან და თუ e2—c4 სვლის მაგივრად თეთრები როგორმე სხვანაირად ითამაშებენ, მაშინ შავებს მშვიდი განვითარების საშუალება აქვთ, თუნდაც d7—d6 და ან კc8—b7; სვლებით. შემდგომი გრძელი როქით; სათანადო შემთხვევაში კი შესაძლებელია კონტრშეტევა g7—g5 და კf8—g7.

6. . . . d7—d5
 7. ლd1—e2 კf8—e7
 8. e4—e5 მf6—d7

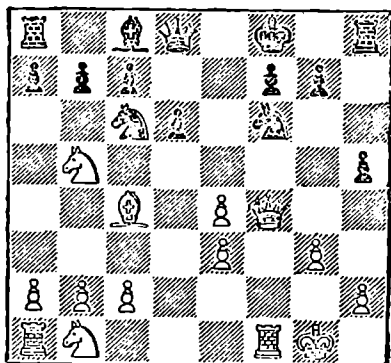
რასაკვირველია, არავითარი საშიშროება არ არის, თუ 9. e5—e6, მd7—f6 სვლების შემდეგ შავები იძულებული იქნებიან f7-ზე მეფით სვლა გააკეთონ.

9. 0—0

0—0

რომ f2—f4 სვლაზე შეიძლება ბოლეს 10. . . . f7—f5. შავები მზად არიან ბრძოლისათვის.

შავების მდგომარეობა მე-12 სვლის შემდეგ.



1. e4; e5; 2. მf3, მც6; 3. d4, ed; 4. მ:d4 სვლების შემდეგ შავებს შეუძლიათ განვითარება d4 ნხელარზე მუქარით.

4. . . . კf8—c5

5. კc1—c3 . . .

5. მd4—f5 თავხედური სვლის პასუხი იყო: 5. . . . d7—d5.

6. მf5:გ7+, მფე8—f8; 7. მგ7—f5, d5:e4; 8. ლd1:d8+, მც6:d8; 9. მf5—გ3, f7—f5 და შავები უკეთ არის განვითარებული.

5. . . . ლd8—f6

6. c2—c3 . . .

შავები ზედმიწევნით კარგად არიან განვითარებული. 13. მხ1—c3, მც6—e5; 14. კc4—b3, c7—c6; 15. მხ5—d4, h5—h4.

გაგრძელება თეთრების წინაშე მეტად მძიმე ამოცანას სახავს.

6. მგ8—e7

ახლა არ ვარგა 7. კf1—c4, მც6—e5 სვლის გამო. შავები ცდილობენ d7—d5 სვლის თამაშს და ამისათვის ხელის შეშლა არ არის ადვილი.

7. კf1—e2 d7—d5

8. კე2—f3 კc5:d4

9. c3:d4 d5:e4

d4 პაიკი იზოლირებულია.

ამ ვარიანტში პაულსენი 7. კf1—e2 სვლის მაგივრად გვირჩევდა 7. ლd1—d2 სვლის თამაშს; ამ სვლის მიზანია მd4—b5 სვლის მომზადება.

7. d7—d5

ბლიუმენფელდი აქ თამაშობდა 6. მd4—b5. ცხადია, რომ თეთრები ამ შემთხვევაში არასასიამოვნო გაორებულ პაიკს იღებენ, e5 პუნქტი კი შავების ფიგურათა ძლიერი პუნქტი ხდება. ჯერ შავები გაცვლიან კუს: 6. . . . კc5:e3; 7. f2:e3, შემდეგ ასუსტებენ f3-სა და h3 უჯრედებს. 7. . . . ლf6—h4+; 8. გ2—გ3 და, საბოლოოდ თავს იცავენ 8. . . . ლh4—d8 სვლით. თეთრები 9. ლd1—g4 სვლით ანახლებენ შეტევას, რადგან გ7 პაიკი უნდა იყოს f6 მხედრის დასაცავად. ამის საპასუხოდ კარგია და საიმედო 9. . . . მფე8—f8; 10. ლგ4—f4, d7—d6; 11. კf1—c4, მგ8—f6; 12. 0—0, h7—h5.

8. მდ4 — ხ5

კე5:ე3

9. ლდ2:ე3

0 — 0

ვე დაბრუნებაზე და შეტევა აიჩიონ.

ე7 პაიკის აღება არ ვარგა:

10. მხ5 : ე7, ეა8 — ხ8;

11. მც7:დ5?, მე7:დ5; 12. ე4:დ5,

მც6 — ხ4 ცუდად დაცული მეფის წინააღმდეგ გახსნილი ხაზებით შავები იღებენ შეტევას. ასევე საუკეთესო გაგრძელებასაც

11. მხ1 — დ2, დ5:ე4; 12. მდ2:ე4,

ლფ6 — ე5; 13. მც7 — ხ5, მე7 —

ფ5; 14. ლე3 — ე2, ა7 — ა6;

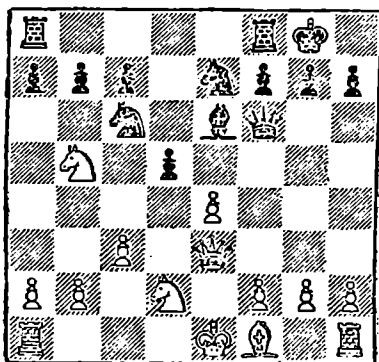
15. მხ5 — ა3, ხ7 — ხ5.

თეთრებს ცული მდგომარეობა აქვთ.

10. მხ1 — დ2

კე8 — ე6

შავების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



შავების კარგ განვითარებასთან დაკავშირებით ე7 პუნქტზე თეთრების თავდასხმა არავითარ საშიშროებას არ წარმოადგენს.

1. ე4, ე5; 2. მფ3, მც6; 3. მდ4, ედ სვლების შემდეგ თეთრებს შეუძლიათ უარი თქვან პაიკის უმაღ-

4. კფ1 — ე4

კფ8 — ე5

შავებს ამის მაგივრად შეედლოთ მგ8 — ფ6. ამ შემთხვევაში მეტად სუსტი იქნებოდა შეტევის გაგრძელება უკვე განვითარებული ფიგურებით: 5. მფ3 — გ5, მგ8 — ხ6; 6. მგ5:ფ7, მხ6:ფ7; 7. კე4:ფ7+, მფე8:ფ7; 8. ლმ1 — ხ5+, გ7 — გ6: 9. ლხ5:ე5.

შავები ითამაშებენ კონტრშეტევით 9. . . . მდ7 — მდ5! 10. ე4:მ5, ეხ8 — ე8 + და არ შეიძლება ახლა 11. მფე1 — ფ1, ხ7 — ხ6 სვლის გამო კე8 — ა6 + მუქარით. ხოლო 11. მფე1 — მდ1 სვლის შემდეგ კი თეთრებს, რომელთა ფ2 და გ2-პუნქტები სუსტ ადგილებს წარმოადგენს, წაგებული პოზიცია აქვთ.

5. ე2 — ე3

ახლა შავებს შეუძლიათ 5. . . . მგ8 — ფ6 სვლით თამაშის გადაყვანა იტალიური პარტიის ერთ-ერთ მთავარ ვარიანტში.

5.

მდ4:ე3

ამ სვლის აზრია თავდაცვაზე გადასვლა, მაგრამ პაიკთა უპირატესობის შენარჩუნება.

6. მხ1:ე3

მდ7 — მდ6

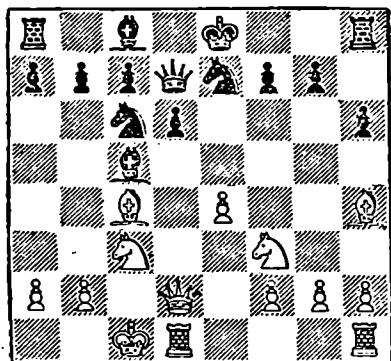
7. კელ — გ5

ლმ8 — მდ7

შავებმა უნდა იზრუნონ ფ7 პუნქტისათვის.

8. ლd1 — d2 h7 — h6
 9. კგ5 — h4 მგ8 — e7
 10. 0 — 0 — 0

თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



შავების წინაშე მძიმე ამოცანა დგას. ერთ-ერთი შესაძლებელი გაგრძელება შემდეგია:

10. . . . მe7 — გ6
 11. კh4 — გ3 a7 — a6
 12. მc3 — d5 b7 — b5
 13. კc4 — b3 კc8 — b7
 14. შფc1 — b1 0—0—0
 15. ეd1 — c1

მომავალ ბრძოლაში მხარეთა შანსების შეფასება მეტად ძნელია.

მეფის გამზიტი

1. e2 — e4 e7 — e5
 2. f2 — f4

ამ სვლის მიზანია e5 პაიკის მოშორება ცენტრიდან და თუ შესაძლებელია ეტლისათვის ხაზის გახსნაც.

2. . . . e5:f4
 3. მგ1 — f3

რათა h4-ზე არ იქნას დაშვებული ქიში.

3. . . . გ7 — გ5
 4. h2 — h4 გ5 — გ4
 5. მf3 — e5 d7 — d5

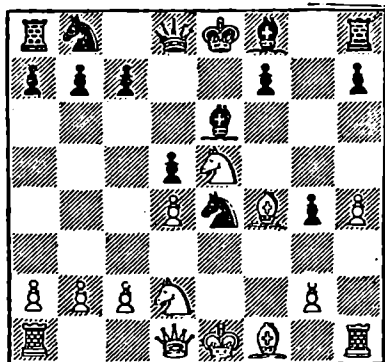
შავები რაც შეიძლება ჩქარა უნდა განვითარდნენ.

6. d2 — d4

აგრეთვე თეთრებიც უნდა ეცადონ ჩქარ განვითარებას.

6. . . . მგ8 — f6
 7. კc1:f4 მf6:e4
 8. მხ1 — d2 კc8 — e6

შავების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ.



ამით შავები იცავენ f7 პუნქტს და ამაგრებენ საკუთარ პოზიციას. თეთრებს შეუძლიათ პაიკის დაბრუნება მხოლოდ მიღწეული უპირატესობის საფასურით.

9. მდ2: e4 d5: e4
 10. მე5: g4 კფ8 — d6

შაეებმა მიაგნეს სუსტ გ3
 პუნქტს.
 ან:

10. კფ1 — c4 კე6: c4
 11. მე5: c4 მხ8 — c6
 12. d4 — d5 მც6 — ხ4
 13. მც4 — e3 კფ8 — c5

ა6:

12. c2 — c3 ლმ8 — d5
 13. მც4 — e3 ლდ5 — ხ5
 14. ლმ1 — ხ3 ლხ5: ხ3
 15. ა2: ხ3 კფ8 — d6
 16. კფ4: d6 e7: d6
 17. მე3: g4 f7 — f5
 18. მგ4 — e3 მც6 — e7

მივიღეთ მძიმე ენდშპილი, სა-
 ლაც შაეებს კარგი შანსები აქვთ.

გავარჩიოთ ეხლა კიზერიცკის
 გამბიტის სხვა დაცვები. 1. e4,
 e5; 2. f4, ef; 3. მფ3, გ5; 4. ხ4,
 გ4; 5. მე5.

5. . . . კფ8 — გ7
 6. d2 — d4 მგ8 — f6
 7. კფ1 — c4 d7 — d5
 8. e4: d5 მფ6 — ხ5

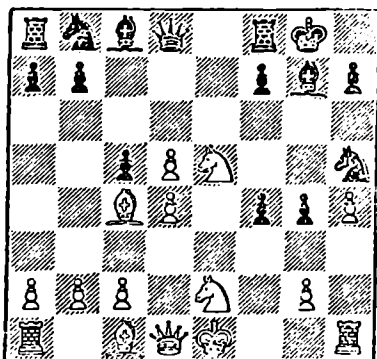
აქ მხედარს უსაშიშრო და დამუქ-
 რებითი პოზიცია უკავია; შაეებს
 სურთ როქის ჩქარა ჩატარება.

9. მხ1 — c3 0 — 0
 10. მც3 — e2

10. მე5: g4, მხ5 — გ3 სულე-
 ბის შემთხვევაში იხსნება e ხაზი

შაეებისათვის. 11. ეხ1 — ხ2
 ლმ8 — e7+; 12. მგ4 — e5,
 კგ7: e5 და შეპდეგ ეფ8 — e8.

10. . . . e7 — c5
 შაეები ხსნიან ცენტრს.
 შაეების მდგომარეობა მე-10
 სულის შემდეგ.



თუ ახლა 11. d5: c6 (e. p.);
 მხ8: c6, მაშინ შაეები ჩქარა ვი-
 თარღებიან. 11. მე2: f4, მხ5: f4;
 12. კლ1: f4, c5: d4-სულეების შემ-
 თხვევაში e5-მხედარს საყრდენი
 ეცლება. 13. ლმ1: d4, მხ8 — c6.

11. c2 — c3 c5: d4
 12. c3: d4 მხ8 — d7

შაეებს კარგი განვითარება
 აქვთ (საჟინიცი — ცუკერტორტი,
 ვენა, 1882 წ.).

კიზერიცკის გამბიტის მაკივ-
 რად თეთრებს შეუძლიათ უფრო
 გაბედული ვარიანტის (ე. წ. ალ-
 გაიერის გამბიტის) არჩევა:
 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. მფ3, გ5;
 4. ხ4, გ4.

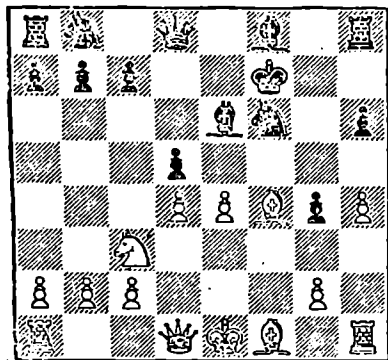
- 5. მf3 — გ5 h7 — h6
- 6. მგ5: f7 მფ8: f7
- 7. d2 — d4

თეთრებმა არ უნდა დაკარგონ დრო:

- 7. ლ d1: g4? მ გ8 — f6;
- 8. ლგ4: f4, კf8 — d6 და შეტევა შავების ხელში გადადის.

- 7. . . . d7 — d5
- 8. კc1: f4 მგ8 — f6
- 9. მb1 — c3 კc8 — e6

შავების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



არა ჩანს, რა კომპენსაცია უნდა მიიღონ თეთრებმა შეწირულ ფიგურაში, მაგალითად:

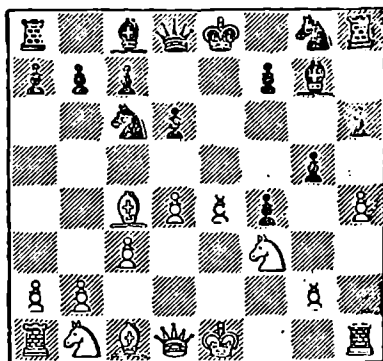
- 10. ლd1 — d3 მb8 — c6
- 11. 0 — 0 — 0 d5: e4
- 12. მc3: e4 მf6: e4
- 13. ლd3: e4 ლd8 — d5
- ან 12. ლd3 — e3; მc8 — e7:

განხილულ ვარიანტში 4. h2 — h4 სვლა თუმცა ანგრევს შავ პაიკებს, მაგრამ ამასთან ერთად

თეთრებისათვისაც ქმნის გარკვეულ საშიშროებას; ამიტომ სასარგებლო იქნებოდა ამ სვლის უფრო გვიან გაკეთება. ასეთ შემთხვევაში ადგილი ექნებოდა სალვიოს, მუციოს და ფილიდორის გამბიტებს.

- 1. e2 — e4 e7 — e5
- 2. f2 — f4 e5: f4
- 3. მგ1 — f3 გ7 — გ5
- 4. კf1 — c4 კf8 — გ7
- 5. h2 — h4 h7 — h6
- 6. d2 — d4 d7 — d6
- 7. c2 — c3 მb8 — c6

შავების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



შავებს სურთ ზედმეტი პაიკის შენარჩუნება და თეთრებს არ ანებებენ პაიკთა ჯაქვის დანგრევას.

- 8. 0 — 0 ლd8 — f6

რათა გააგრძელონ მგ8 — e7, თეთრები იძულებული არიან ეძიონ შეტევითი გაგრძელება, მაგრამ ეს საეჭვო ჩანს.

9. g2 — g3? კე8 — ხ3

ა6:

9. e4 — e5? დ6: e5

10. d4: e5 ლf6 — გ6

განვიხილოთ სხვა ვარიანტები:

1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. მf3, გ5;
4. კე4, კგ7; 5. ხ4, ხ6; 6. d4, d6.

7. მh1 — c3 მh8 — c6

გ5 — გ4 მუქარის გამო d4 პუნ-
ქტი დასაცავია.

8. მe3 — e2 ლd8 — f6

თეთრების შეტევა დამაჯერებ-
ბელი არ არის.

გამბიტების დიდი მკოდნე ჩი-
გორინი შავების პაიკთა ჯაჭვის
დასანგრევად სარგებლობდა არა
h-პაიკით, არამედ g-პაიკით. მა-
გალითად: 1. e4, e5; 2. f4, ef;
3. მf3, გ5; 4. კე4, კგ7.

5. 0 — 0 d7 — d6

6. d2 — d4 მh8 — c6

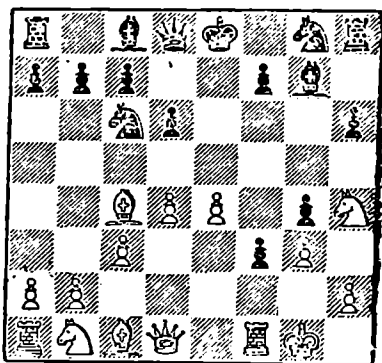
7. c2 — c3 h7 — h6

8. გ2 — გ3 გ5 — გ4

9. მf3 — h4 f4 — f3

შავების მდგომარეობა მე-9
სელის შემდეგ (იხ. მეორე სვეტი).
ამ მდგომარეობაში თეთრებს
მთელი რიგი შეტევების წამო-
წყება შეუძლიათ, ამასთან მათ
არ მოუხდებათ ისეთი მსხვერპლი
გაიღონ, როგორც ჩვეულებრივ
ხდება პარტიებში ფიგურების წინ-
დაწინ მიცემით. 10. მh1 — d2,

მგ8 — e7 სელის შემდეგ თეთრებს
შეუძლიათ 11. მd2: f3 სელით
ბრძოლის გაჩაღება, ამიტომ შა-



ეებისათვის უკეთესია გ8 მხედ-
რით f6-ზე წასვლა.

ჩიგორინის გაგრძელება, რო-
გორც ჩანს, ყველაზე უფრო მდი-
დარია შანსებით; ეს გაგრძელება
ორივე მხარეს მეტად საინტერესო
და მძიმე ამოცანას უსახავს.

შავებს შეუძლიათ შეეცადონ
როქის დაჩქარებას.

5. 0 — 0 d7 — d6

6. d2 — d4 h7 — h6

7. c2 — c3 მგ8 — e7

8. გ2 — გ3 გ5 — გ4

9. მf3 — h4 f4 — f3

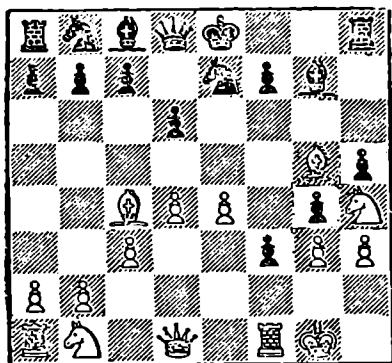
ამ შემთხვევაში შესაძლებელია:

10. h2 — h3 h6 — h5

11. კe1 — გ5

საკმაოდ არამყარი მდგომა-
რეობით.

თეთრების მდგომარეობა მე-11
სვლის შემდეგ.



თუ შავებს არ სურთ ზედმეტი
პაიკის შენარჩუნება და არჩევენ
შეფუხე შეტევას, მაშინ წარმო-
იშობა სავსებით სხვა ვარიანტები

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. e2 -- e4 | e7 -- e5 |
| 2. f2 -- f4 | e5: f4 |
| 3. მგ1 -- f3 | გ7 -- გ5 |
| 4. კf1 -- c4 | გ5 -- გ4 |
| 5. მf3 -- e5 | ლდ8 -- h4 + |
| 6. შფe1 -- f1 | მხ8 -- c6 |

განვითარება ახლა ყველაზე
რისკითია.

7. d2 -- d4 . . .
7. მe5: f7 სვლის შემთხვე-
ვაში შავების განვითარება კოლო-
სალურია. მაგალითად: 7. . . .
კf8 -- c5; 8. ლd1 -- e1, გ4 -- გ3;
9. მf7: h8. კc5 -- f2; 10. ლe1 --
d1, მგ8 -- f6.

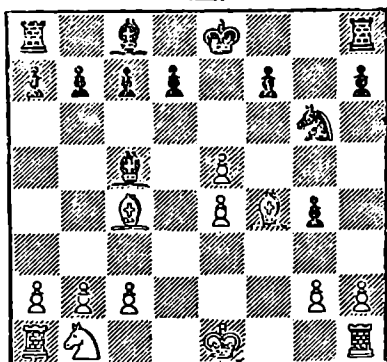
ახლა შავები შეეცდებიან d7 --
d5, კc8 -- g4, მc6 -- e5 ან d4
სვლებით f4 -- f3 სვლის ჩატა-
რებას, რის შემდეგ თეთრები გა-
ნადგურდებიან.

7. . . . მc6: e5
8. d4: e5 კf8 -- c5
9. ლd1 -- e1 ლh4: e1 +

გ4 -- გ3 სვლით შეტევის გაგ-
რძელება, მხ1 -- d2 -- f3 შესაძ-
ლებლობის გამო უსაფუძვლო იქ-
ნებოდა.

10. მფf1: e1 მგ8 -- e7
11. კc1: f4 მe7 -- g6

შავების მდგომარეობა მე-11
სვლის შემდეგ.



12. გ2 -- გ3 კc5 -- d4
13. მხ1 -- c3 სვლის პასუხი ახლა
იქნება მგნ: e5, ხოლო 13. e2 --
c3-ის პასუხი კი კd4: e5;
14. ეხ1 -- f1, f7 -- f6.

ან (12. გ2 -- გ3-ის მაგიერ):

12. ეხ1 -- f1 მგნ: f4
13. ეf1: f4 კc5 -- e3

თეთრებს ძნელი თამაში აქვთ.

დიდი ხანია, რაც თეთრები
კლი. აღზნენ შეწირვის საშუალე-
ბით თავიდან აეცილებინათ აღ-

ნიშნული სიძნელეები. ასე წარმოიშვა ე. წ. მუციოს გამბიტი.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5:f4 |
| 3. მგ1 — f3 | გ7 — გ5 |
| 4. კf1 — c4 | გ5 — გ4 |
| 5. 0 — 0 | გ4:f3 |
| 6. ლd1:f3 | ლd8 — f6 |

მეფის პოზიციაზე ასეთი მრავალრიცხოვანი თავდასხმისას საკიროა, ბრძოლაში შევიდეს უძლიერესი ფიგურა, რომ დაიცვას რაც შეიძლება ბევრი პუნქტი და თავის მხრივაც შექმნას მუქარა, სათანადო შემთხვევაში კი იძულებულყოფს ლაზიერთა გაცვლა.

7. e4 — e5

ლაზიერი რომ თავისი კარგი პოზიციიდან განდევნოს და გაათავისუფლოს e4 უჯრედი და e ხაზიც.

7. ლf6:e5

e5 პაიკი ხელს უშლიდა d7—d6 სვლას, საჭირო იყო მისი აღება.

8. d2 — d3 კf8 — h6

რომ, რამდენადაც შესაძლებელია გააძნელონ f7-პუნქტზე შეტევის შესაძლებლობა.

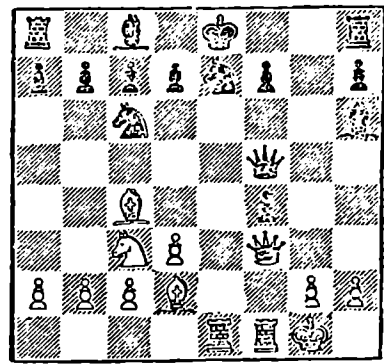
- | | |
|--------------|----------|
| 9. მb1 — c3 | მგ8 — e7 |
| 10. კe1 — d2 | მხ8 — c6 |

ცხადია, რომ თეთრები ამზადებენ e7 პუნქტზე შეტევას, შავები კი თავს იცავენ.

11. ეა1 — e1 ლe5 — f5

აქედან ლაზიერი იცავს f7, f6, f4 პუნქტებს, იმავე დროს მას საკმაოდ უსაშიშრო პოზიცია უკავია.

შავეების მდგომარეობა მე-11 სვლის შემდეგ.



პირველი შეხედვით 12. ეა1—e4 სვლა ხე ზად საშიში ჩანს. მაგრამ ამით ეტლი მეტად ღია პოზიციაში ექცევა. შავეები როქს აკეთებენ. ინტერმეცო 13. კd2:f4, კh6—g7 საქმეს არ ცვლის.

დეტალურად ანალიზირებული გაგრძელება აქ შემდეგია:

- | | |
|--------------|-----------|
| 12. მc3 — d5 | მფe8 — d8 |
| 13. ლf3 — e2 | |

13. . . . მe7:d5; 14. კc4:d5, ლf5:d5; 15. კd2—c3-ის იდეით.

- | | |
|--------------|--------|
| 13. . . . | ლf5—e6 |
| 14. ლe2 — f2 | ლe6—g4 |

მუციოს გამბიტში შავეების მიერ საუკეთესო თავდაცვის შემთხვევაში უპირატესობა შავეების მხარეზე უნდა იყოს.

იმ დროში, როცა ჩვეულებრივ გამბიტებს თამაშობდნენ და სხვა დასაწყისი მოსაწყენად ითვლებოდა, გასინჯული იყო აგრეთვე თამაშის მრავალი სხვა ხერხიც.

კუნინგემის გამბიტი

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5:f4 |
| 3. მგ1 — f3 | ქf8 — e7 |
| 4. ქf1 — c4 | ქe7 — h4+ |

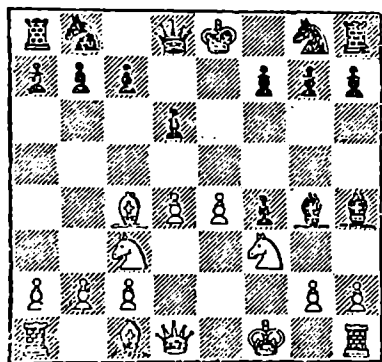
თეთრებისათვის ყველაზე უმჯობესია შეურიგდნენ როქის უფლების დაკარგვას.

5. მფe1 — f1

თეთრები უკეთ არიან განვითარებული და ამ მომენტში დაუფლებული არიან მთელ ცენტრს.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. . . . | d7 — d6 |
| 6. d2 — d4 | ქc8 — g4 |
| 7. მh1 — c3 | |

თეთრების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



შავებს არ შეუძლიათ f4 პაიკის შენარჩუნება. თამაში დაახლოებით ასე გრძელდება:

- | | |
|--------------|----------|
| 7. . . . | მh8 — c6 |
| 8. ქc1:f4 | ქh4 — e7 |
| 9. h2 — h3 | ქg4 — h5 |
| 10. g2 — g4 | ქh5 — g6 |
| 11. d4 — d5 | მc6 — b8 |
| 12. მf3 — d4 | ქe7 — g5 |
| 13. ლd1 — d2 | ლd8 — f6 |
| 14. მd4 — f5 | |

და ცენტრში თეთრები უკეთ დგას.

რასაკვირველია, შესაძლებელია შავებისათვის უფრო ხელსაყრელი მრავალი სხვა გაგრძელება, მაგრამ თეთრებს ცენტრის დაუფლების უპირატესობა ვერ წაერთმევა.

კუნინგემის გამბიტი თითქმის სრულიად გამოვიდა ხმარებიდან. თეთრებს უკვე მე-3 სვლაზე შეუძლიათ შესცვალონ თამაშის მსვლელობა

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5:f4 |
| 3. ქf1 — c4 | ლd8 — h4+ |
| 4. მფe1 — f1 | d7 — d5 |

ეს აუცილებელია ლაზიერის გამოსვლის გასამტკიცებლად. ლაზიერი სხვანაირად უკან განიდევნება. მაგალითად: 4. . . . გ7 — გ5; 5. მh1 — c3, ქf8 — გ7; 6. d2 — d4, მგ8 — e7 (ან d7 — d6; 7. e4 — e5 და შემდეგ მc3 — d5). ეს ანალიზი ჭადრაკის ოსტატების მიერ სამოცი წლის წინათ არის ჩატარებული 7. . . გ2 — გ3 f4:გ3;

8. მფ1—გ2, ლh4—h6; 9. h2:გ3, ლh6—გ6; 10. მგ1—f3, h7—h6.

შაეებისათვის კატასტროფა დგება, რადგან მც3—d5 სვლით თეთრები ხსნიან ხაზს ლაზიერისა და ეტლისათვის.

5. კე4:d5

თეთრები ცდილობენ კუს დიაგონალის ღიად დატოვებას. რასაკვირველია, e4:d5 სვლასაც აქვს თავისი უპირატესობა, რადგან ის ხსნის ხაზს ლაზიერისა ან ეტლისათვის და ხელს უშლის ხ8 მხედრის განვითარებას.

5. . . . გ7—გ5

ახლა, როცა e8 კუ განვითარებულია, შაეებს სურთ შეინარჩუნონ f4 პაიკი.

6. მბ1—c3 კფ8—გ7

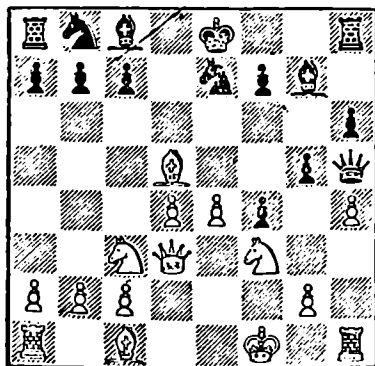
7. d2—d4 მგ8—e7

8. მგ1—f3 ლh4—h5

9. h2—h4 h7—h6

10. ლd1—d3 . . .

რომ განთავისუფლდეს f3 მხედარი. თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



10. . . . e7—e6

11. კd5—b3 კე8—გ4

12. e4—e5 მe7—f5

13. მც3—e4 მბ8—d7

მდგომარეობა რთულია, მაგრამ შაეის შეუძლიათ თავდაცვა. ისინი იმუქრებიან გრძელი როკით.

14. მფ1—g1 კგ4:f3

15. გ2:f3 0—0—0

რომ 16. h4:გ5, ლh5—გ6;

17. კe1 f4 სვლების შემდეგ გააგრძელონ: მd7:e5; ხოლო 16. მe4—d6+, მf5:d6; 17. e5:d6, ლh5—გ6; 18. ლd3:გ6 სვლების შემდეგ კი ითამაშონ კგ7:d4+ შიძლება ითქვას, რომ თეთრები საკმაოდ ცუდად დგანან.

შაეებს თუ მეფეზე შეტევის წარმოება არ სურთ, მაშინ მათ უშვიდად განვითარების საშუალება აქვთ. 1. e4, e5; 2. f4, ef; 3. კე4.

3. . . . მბ8—e6

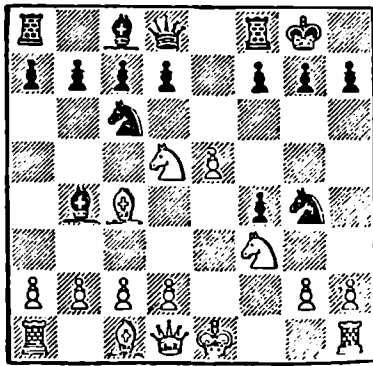
4. მგ1—f3 მგ8—f6

5. მბ1—c3 კფ8—b4

6. e4—e5 მფ6—გ4

7. მც3—d5 0—0

შაეების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



შავები იმუქრებიან შცნ:ე5 სვლით.

- | | |
|--------------|---------|
| 8. შდ5:ბ4 | შცნ:ბ4 |
| 9. დ2 — დ4 | დ7 — დ5 |
| 10. კე4 — ბ3 | ფ7 — ფ6 |

თუ თეთრებმა ამ ვარიანტში არ ითამაშეს ნაადრევი (ნ. ე4 — ე5), მაშინაც შავებს კარგი მდგომარეობა აქვთ.

- | | |
|---------------|------------|
| 6. 0 — 0 | 0 — 0 |
| 7. დ2 — დ3 | კბ4:ც3 |
| 8. ბ2:ც3 | დ7 — დ5 |
| 9. ე4:დ5 | შფ6:დ5 |
| 10. კე4:დ5 | ლდ8:დ5 |
| 11. კე1:ფ4 | ლდ5 — ე5 + |
| 12. მფე1 — ჰ1 | ლენ:ც3 |
| 13. კფ4:ე7 | კე8 — გ4 |

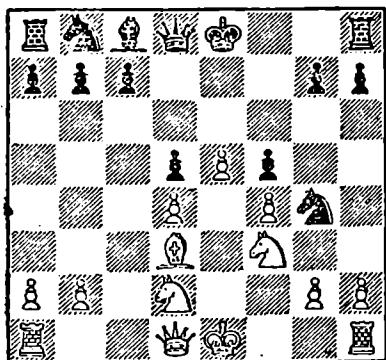
თუ შავებს არ სურთ განბიტის მიღება, მაშინ მათ ორი კარგი გაგრძელება აქვთ.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ე2 — ე4 | ე7 — ე5 |
| 2. ფ2 — ფ4 | კფ8 — ე5 |
| 3. მგ1 — ფ3 | დ7 — დ6 |

თეთრებმა რომ უმაღვე შეტევით დააპირონ ე5 კუს პოზიციის გამოყენება, შავები საკმაოდ წინააღმდეგობას გაუწევინ.

- | | |
|--------------|------------|
| 4. ე2 — ე3 | მგ8 — ფ6 |
| 5. დ2 — დ4 | ე5:დ4 |
| 6. ე3:დ4 | კე5 — ბ4 + |
| 7. კე1 — დ2 | კბ4:დ2 + |
| 8. მბ1:დ2 | დ6 — დ5 |
| 9. ე4 — ე5 | მფ6 — გ4 |
| 10. კფ1 — დ3 | ფ7 — ფ5 |

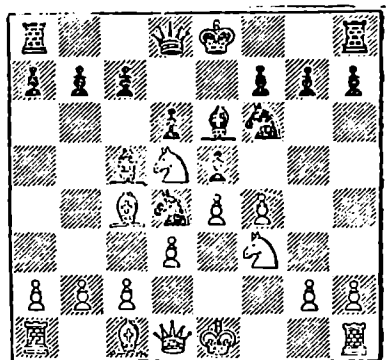
შავების მდგომარეობა მე-10 სვლას შემდეგ.



თეთრების ბიერ ძველი განვითარების არჩევის შემთხვევაშიც შავებს შეუძლიათ წარმატებით თავდაცვა, მაგრამ ფ4 პაიკი, რომელიც თავის დროს შავებმა არ აიღეს, მათ თამაშზე ცენტრში საგრძნობ გავლენას იქონიებს.

1. ე4, ე5; 2. ფ4, კენ; 3. მფ3, დ6.
4. მბ1 — ე3 მბ8 — ე6
5. კფ1 — ე4 მგ8 — ფ6
6. დ2 — დ3 კე8 — ე6
7. მც3 — დ5 მც6 — დ4

შავების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



თეთრებს არ შეუძლიათ შეინარჩუნონ თავის წინ გაწეულ ფიგურათა პოზიცია; მაგალითად: 8. f4:e5, d6:e5; 9. კc1 — გ5, e7 — e6. შავებს არავითარ შემთხვევაში უარესი მდგომარეობა არა აქვთ.

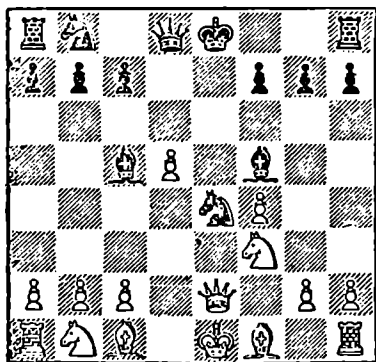
შეტევით მოთამაშეებს როცა განბიტს შესთავაზებენ, მათ უყვართ თამაშის გამწვანება და თავის მხრივ მოწინააღმდეგეებს განბიტს სთავაზობენ. ამ ფსიქოლოგიის შედეგია ფალკბერის კონტრაგამბიტი.

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | d7 — d5 |
| 3. e4:d5 | e5 — e4 |

სწორედ ამაში მდგომარეობს კონტრაგამბიტი. e5:f4 სვლით შავებს შეეძლოთ თამაშის გათანაბრება, მაგრამ მათ არ სურთ ძლიერი e პაიკის გაცვლა f4 პაიკში.

- | | |
|-------------|----------|
| 4. d2 — d3 | ფგ8 — f6 |
| 5. d3:e4 | ფ6:e4 |
| 6. ფg1 — f3 | ქ8 — c5 |
| 7. ლd1 — e2 | ქ8 — f5 |

შავების მდგომარეობა მე-7 სვლის შემდეგ.



8. გ2 — გ4 სვლის საპასუხოდ შავებს შეუძლიათ როკი, მაგალითად:

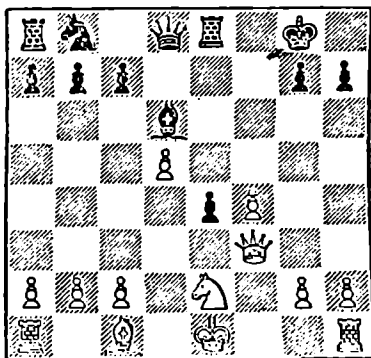
8. გ4, 0 — 0; 9. გ4:f5, ლd8:d5; 10. კc1 — e3, მხ8 — c6; 11. კe3:c5, ლd5:e5, და შავე ეტლები გადამწყვეტი ძალით შედიან თამაშში.

8. მხ1 — c3 ლd8 — e7

შავებს კარგი პარტია აქვთ. განვიხილოთ 4. d2 — d3 ნაცვლად სხვა ვაგარძელება.

- | | |
|--------------|----------|
| 4. მხ1 — c3 | ფგ8 — f6 |
| 5. ლd1 — e2 | ქ8 — d6 |
| 6. d2 — d3 | 0 — 0 |
| 7. d3:e4 | ფ6:e4 |
| 8. მc3:e4 | ეფ8 — c8 |
| 9. ლe2 — f3 | ქ8 — f5 |
| 10. ქf1 — d3 | ქ5:e4 |
| 11. კd3:e4 | f7 — f5 |
| 12. ფg1 — e2 | f5:e4 |

შავების მდგომარეობა მე-12 სვლის შემდეგ.



რადგან d5 პაიკი ძნელი დასაცეია და e4 პაიკი კი ღიდ დაწოლას აწარმოებს თეთრებზე, ამიტომ შავების მდგომარეობა უზჯობესად უნდა ჩაითვალოს.

თუ 12. კc1 — e3 (ფg1 — e2 სვლის მაგიერ). მაშინ 12. . . . ეე8:e4; 13. 0 — 0 — 0, ლd8 — e8, და თეთრებს ნეტად სამძიმო პოზიცია შეეკმნებათ.

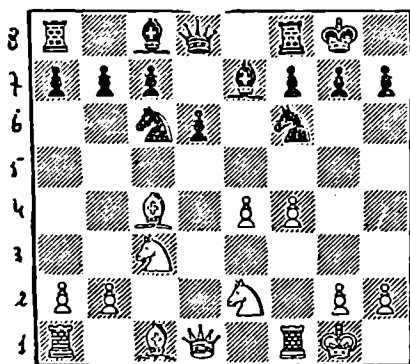
ჩრდილოეთის გამზიტი

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. d2 — d4 | e5: d4 |
| 3. c2 — c3 | d4: c3 |
| 4. კf1 — c4 | მგ8 — f6 |
| 5. მხ1: c3 | მხ8 — c6 |
| 6. მგ1 — e2 | |

რომ კf8 — ხ4 სვლის შემდეგ შეიძლებოდეს როქი.

- | | |
|------------|----------|
| 6. . . . | კf8 — e7 |
| 7. 0 — 0 | d7 — d6 |
| 8. f2 — f4 | 0 — 0 |

შავების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ.



9. h2 — h3 . . .

ეს აუცილებელია კუსათვის e3 პუნქტზე საიმედო პოზიციის შექმნის მიზნით, აკრეთვე ამით მზადდება g2—g4 სვლაც.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. . . . | a7 — a6 |
| 10. g2 — g4 | b7 — b5 |
| 11. კc4 — b3 | მც6 — a5 |
| 12. კb3 — c2 | c7 — c6 |

თეთრები კიდევ დიდხანს აწარმოებენ შეტევას მეფის ფრთაზე. მეტად ძნელი გადასაწყვეტია, გაიზარდა თუ შემცირდა შავების კონტრშანსი მსხვერპლის მიღების შემდეგ, შემდეგ სტალიაში პარტია ზედმიწევნით რთულდება.

მე-6 სვლაზე შავებს შეეძლოთ შეტევისათვის f8 კუს გამოყენება.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. . . . | კf8 — e5 |
| 7. 0 — 0 | d7 — d6 |
| 8. მფg1 — h1 | 0 — 0 |

ახლა ისმის საკითხი, თუ როგორ გავლენას მოახდენს მეფის ფრთაზე კუს უყოლობა. თეთრები თავის დროზე ითამაშებენ f4—f5 და სათანადო შემთხვევაში დაიპყრობენ d უჯრედს კc1—g5 სვლით.

იტალიური პარტია

- | | |
|---------------------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მგ1 — f3 | მხ8 — c6 |
| 3. კf1 — c4 | კf8 — c5 |
| 4. მხ1 — c3 ან 4. d2 — d3 | |

გაგრძელება მეტად მშვიდ განვითარებას იძლევა, მაგალითად:

- | | |
|-------------|----------|
| 4. d2 — d3 | მგ8 — f6 |
| 5. მხ1 — c3 | d7 — d6 |
| 6. კc1 — e3 | კc5 — b6 |
| 7. h2 — h3 | კc8 — e6 |
| 8. კc4 — b3 | h7 — h6 |
| 9. 0 — 0 | |

ამოცანა მხოლოდ მაშინ რთულდება, როცა არჩეულ უნდა იქნას

როქი — გაკეთდება ის მეფის ფრთაზე თუ ლაზიერის ფრთაზე. ამ პარტიაში ეს საკითხი ყოველგვარად შეიძლება გადაწყდეს, მხოლოდ შემდეგში არის საჭირო სწორი გაგრძელების პოვნა.

განხილულ ვარიანტებს იტალიელებმა „giuoco pianissimo“ უწოდეს.

ეს დებიუტი მაშინ წარმოშობს პრობლემებს, როცა თეთრები პაიკთა ცენტრის დასაპყრობ ინიციატივას იღებენ ხელში.

1. e4, e5; 2. მf3. მც6; 3. კც4, კც5 სვლების შემდეგ თეთრები 4. 0—0, d7—d6; 5. c2—c3 სვლებით მიზანს ვერ აღწევენ. რადგან შავებს შეუძლიათ უპასუხონ მც8—f6 და 6. d2—d4-ზე კც5—b6 და ამით ინარჩუნებენ e5 პაიკს ცენტრში. ამ შემთხვევაში თეთრებს არავითარი უპირატესობა არა აქვთ ცენტრში. უპირატესობის მიღება შესაძლებელია მხოლოდ შემდეგი გაგრძელებით:

4. c2—c3 . . .

ახლა e5 პაიკის შენარჩუნება შეიძლება მხოლოდ 4. . . . ლმ8—e7 სვლით, ეს კი თეთრებს აძლევს მცირე უპირატესობას განვითარებაში.

5. 0—0, d7—d6; 6. d2—d4, კც5—b6; 7. მხ1—a3, მგ8—f6; 8. კც4—d5 და შემდეგ მკ3—c4 და თეთრები ინიციატივას ინარჩუნებენ.

4. . . . მგ8—f6

5. d2—d4 e5:d4

5. ჰალრაკი.

6. c3:d4 კც5—b4+

შავებმა არ უნდა დაკარგონ დრო კუს უკან დახევით, d7 პაიკი წინ მიისწრაფის.

7. კც1—d2

ყურადღების ღირსია აგრეთვე 7. მხ1—c3 სვლა, რომელიც გამბიტურ თამაშს იძლევა. სხვა პასუხზე კი შავები არავითარ დაბრკოლებას არ განიცდიან. იმ შემთხვევაში თუ ჩქარა ვითარდებიან.

7. . . . კხ4:d2+

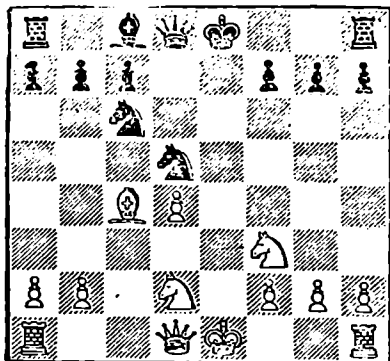
7. . . . მფ6:e4 სვლის შემთხვევაში შავები იძულებული შეიქმნებიან მეფის სვლებით დრო დაკარგონ; 8. კმ2:b4, მც6:b4; 9. კც4:f7+, მფ8:e7; 10. ლმ1—b3+, d7—d5; 11. ლხ3:b4, ეხ8—e8; 12. 0—0 და ახლა შავებს არაფერი უკეთესი არა აქვთ გარდა: 12. . . მფ7—g8 სვლისა, რის შემდეგ 13. მხ1—c3 და უპირატესობა თეთრების მხარეზეა.

8. მხ1:d2 d7--d5

შავებს შეეძლოთ ცენტრის 8. . . . მფ6:e4 სვლით დანგრევა, მაგრამ ამ შემთხვევაში გაგრძელება იქნებოდა: 9. d4—d5, მც4:d2; 10. ლმ1:d2, მც6—e7; 11. d5—d6, c7:d6; 12. 0—0 და თეთრები ადვილად იგებენ ორივე პაიკს და იღებენ უპირატეს მდგომარეობას.

9. c4:d5 მფ6:d5

შავეების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



10. 0—0 0—0
 11. ეფ1—e1 მც6—e7
 12. ეა1—c1

თეთრები უკეთ არიან განვითარებული. შავეებს კი ძლიერი ფორპოსტი აქვთ d5-ზე. თუ მაგალითად: 12. . . . c7—c6, მაშინ: 13. h2—h3 (მე4 ან მხ3 სვლების მომზადება) და თეთრებს d4 პაიკის გამო გარკვეული უპირატესობა აქვთ ზოგიერთ შავ უჯრედზე e5, e5 და შესაძლებელია d6-იც.

უფრო გაცხოველებული თამაშია, თუ თეთრები ითამაშებენ: 7. მხ1—c3 (7. კc1—d2-ის მაგიერ).

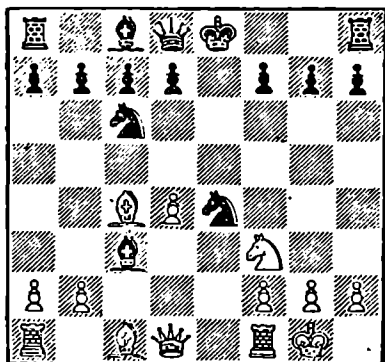
7. მხ1—c3 მფ6:e4
 8. 0—0

აქ ზედმიწევნით ლამაზია შემდეგი ძველი ვარიანტი: 8. . . . მე4:e3; 9. ხ2:e3. კხ4:e3; 10. ლd1—b3. კc3:a1; 11. კc4:f7+, მფe8—f8; 12. კc1—g5, მც6—

e7; 13. მფ3—e5, კა1:d4; 14. კფ7—g6 და თეთრები ადვილად იგებენ. ასევე: 13. . . . d7—d5; 14. ლb3—f3, კc8—f5; 15. კფ7—e6.

8. . . . კხ4:e3
 8. . . . მე4:e3; 9. ხ2:e3, d7—d5; 10. c3:b4, d5:e4; 11. ეფ1—e1+, მც6—e7; 12. ლd1—e2, კc8—e6; 13. მფ3—g5, ლd8—d7; 14. მფ5:e6. f7:e6; 15. ლe2:c4. მც7—d5; 16. a2—a4, 0—0; 17. კc1—d2. პარტია დაახლოებით თანაბარ ენდშპილში გადადის.

შავეების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ.



9. d4—d5
 მეურის შეტევა.
 9. . . . კc3—f6

საუკეთესო სვლაა, რადგან კუ იცავს მეფის ფრთას. შესაძლებელია აგრეთვე 9. . . . მც6—e5; 10. ხ2:e8 მე5:e4; 11. ლd1—d4, f7—f5!; 12. ლd4:e4, d7—

დ6; 13. მფ3—d4, 0—0; 14. f2—f3, მე4—e5; 15. ეf1—e1, მფგ8—h8.

თეთრებს პაიკის საფასურად მტკიცე პოზიცია აქვთ; მაგრამ თეთრების რაიმე უპირატესობაზე ლაპარაკი არ იქნებოდა სწორი.

ყველა დანარჩენი გაგრძელება 9. d4—d5 სვლის შემდეგ შავებისათვის გაცილებით უუროს სუსტია.

10. ეf1—e1 მც6—e7
11. ეe1:e4 d7—d6

ამის მაგივრად შავებმა რომ როკი გააყეთონ, მაშინ თეთრები ისე, როგორც მსგავს პოზიციებში, შესწირავენ პაიკს, რომ ამით ხელი შეუშალონ განვითარებას: 12. d5—d6, e7:d6 სვლების შემდეგ გაგრძელება იქნება: 13. კc1—f4, კნ6:b2; 14. კf4:d6, მე7—f5; 15. კd6:f8, კბ2:a1; 16. ლd1—d5, მფ5—h6 (ერთადერთი სვლა); 17. კფ8—e7 და შემდეგ კე7—f6, და თეთრები იგებენ.

თუ: 15. . . . d7—d5, მაშინ: 16. ლd1:d5 უპირატესობით ან 13. . . . კნ6—e5; 14. მფ3:e5, d6:e5; 15 ლd1—d6, მე7—f5; 16. ლd6:e5, d7—d6; 17. ლe5—b5 უცუთესი ენდშპილით. საბოლოოდ: 13. . . . d6—d5; 14. კc4:d5, კნ6:b2; 15. ეa1—b1, მე7:d5; 16. ლd1:d5, კბ2—a3; 17. ეb1—b3. კა3—e7; 18. ეb3—e3 და იგებენ.

12. კc1—g5 კფ6:g5
13. მფ3:g5 0—0

თუ ახლა 13. . . . კც8—f5
მაშინ: 14. ლd1—f3.

14. მგ5:h7 მფგ8:h7

და არა 14. . . . კც8—f5; 15. ეe4—h4, მე7—g6; 16. ეh4—h5.

15. ლd1—h5 + მფh7—g8
16. ეe4—h4 f7—f5
17. ლh4—h7+ მფგ8—f7
18. ეh4—h6 ენ8—g8
19. ეa1—e1 ლd8—f8

შავების საუკეთესო თავდაცვისას თეთრები ამ ვარიანტში მხოლოდ ყაიმ ალწევენ მუდმივი ქიშის საშუალებით. რუბინმტეინს „Lüroboki Schack“-ში მოყავს შემდეგი გაგრძელება:

20. კc4—b5 ეგ8—h8
21. ლh7:h8 გ7:h6
22. ლh8—h7+ მფf7—f6
23. ეe1:e7 ლd8:e7
24. ლh7:h6+

და თეთრები აკეთებენ მუდმივ ქიშს.

ევანსის გამბიტი

1. e2—e4 e7—e5
2. მგ1—f3 მბ8—c6
3. კფ1—c4 კფ8—c5
4. b2—b4

თეთრები სწირავენ პაიკს, რომ ამით როგორც ტემპი e2—e3 სელით ცენტრის შესაქმნელად.

მაგრამ შავები არ არიან იძულებული ეს პაიკი აიღონ.

4. . . . კც5—ხ6 სვლის შემდეგ კუს უსაშიშრო პოზიცია უკავია. 5. ხ4—ხ5 სვლის პასუხი იქნება 5. . . . მც6—ა5. და თუ e5 პაიკი ალებულ იქნა, შავები ითამაშებენ 6. . . . მგ8—h6 და ემუქრებიან მთელი რიგი შეტევებით: 7. d2—d4, d7—d6; 8. კc1:h6, d6:e5; 9. კხ6:g7, ეხ8—გ8. იმ დროს, როცა თეთრები იგებენ პაიკებს, შავები განაგრძობენ განვითარებას. 10. კc4:f7+, მფე8:f7; 11. კგ7:e5, ლდ8—გ5. შავები განაგრძობენ შეტევას ლგ5:გ2 ან მა5—c4 სვლებით, და კოლოსალური განვითარების წყალობით ადვილად იგებენ. თუ მე-6 სვლაზე კუ e2-ზე დაიხვეს, მაშინ ა5 მხედარს სვლა არ ექნება, მაგრამ შავები ამწვავებენ თამაშს d7—d5 სვლით, რომ e4:d5 პასუხის შემთხვევაში, ითამაშონ e5—e4. ამ შემთხვევაში თეთრები ვერ იფიქრებენ ა5 მხედარის ბლოკადაზე, რადგან შავები ზედმიწევნით აგრესიულ თამაშს ავითარებენ.

არც გამბიტის მიღებაა საშიში შავებისათვის: 1. e4, e5; 2. მf3, მც6; 3. კc4, კc5; 4. ხ4.

4. . . . კც5: ხ4
5. e2—c3 . . .

კუსათვის უკეთესია c5-ზე ან a5-ზე წასვლა; უარესია e7-ზე, რადგან აქ კუ ხელს შეუშლიდა ლაზიერს f7 პუნქტის დაცვაში

(6. ლd1—ხ3 სვლის შემთხვევაში). ეს ვარიანტები ზედმიწევნით ზუსტად იყო ანალიზირებული წარსულ საუკუნეში. მაშინ იპოვეს შემდეგი გაგრძელებანი:

- 5. . . . კხ4—c5
- 6. 0—0 d7—d6
- 7. d2—d4 e5:d4
- 8. c3:d4 კc5—ხ6
- 9. d4—d5 მც6—ა5
- და არა 9. . . . მც6—e5;
- 10. მf3:e5, d6:e5; 11. კc1—a3.
- 10. კc1—ხ2 მგ8—e7
- რომ გ7 პაიკის ალების შემთხვევაში დაიწყონ შეტევა გახსნილ გ ხაზზე.
- 11. კc4—d3 0—0

თეთრების შემდგომი მისწრაფება იქნება მეფის ფრთის პაიკთა წინსვლა, მაგალითად f2—f4—f5. შავები კი ეცდებიან ლაზიერის ფრთის პაიკთა წინსვლას. მოიგებს ის, ვინც უფრო ჩქარა შეასრულებს თავის გეგმას.

- 1. e4, e5; 2. მf3, მც6; 3. კc4, კc5; 4. ხ4, კ:ხ4; 5. c3, კc5;
- 6. 0—0, d6; 7. d4, ed; 8. cd, კხ6.
- 9. მხ1—c3 მც6—ა5
- და არა 9. . . . მგ8—f6;
- 10. e4—e5, d6:e5; 11. კc1—a3.
- 10. კc1—გ5 f7—f6
- 11. კგ5—f4 მა5:c4
- 12. ლd1—a4+

თეთრებს ძლიერი პოზიცია აქვთ ცენტრში.

9. კ1 — ბ2 მგმ — e7
 10. მ3 — გ5 d6 — d5
 11. e4:d5 მცნ — ა5

ეს შავებს მოხერხებულ თამაშს ანიჭებს.

12. d5 — d6 მა5:c4
 13. d6:e7 ლd8 — d5
 14. მბ1 — c3 მც4:b2
 15. მც3:d5 მბ2:d1
 16. ეფ1:d1 h7—h6

7. . . . კ5 — ხ6 სელის მეოხებით (7. . . . e5:d4-ის მაგიერ) შავებს შეუძლიათ ამ შეტევითა თავიდან აცილება. შავები უბრუნებენ უკან პაიკს, თუ თეთრები დათანხმდებიან ლაზიერთა გაცვლას. ამ გაგრძელებისას თეთრებს ექმნებათ განცალკევებული პაიკები. (ეს სულა ჩემს მიერ არის ნაპოვნი და მან პრაქტიკულად კარგი შედეგები გამოიღო). თუ თეთრები არ ითამაშებენ: 8. d4:e5, d6:e5; 9. ლd1:d8+, მცნ:d8; 10. მ3:c5, — მაშინ შავები შეინარჩუნებენ e5 პაიკს და თეთრებს ამ შემთხვევაში არ ექნებათ პაიკთა უპირატესობა მეფის ფრთაზე და შავებს შეუძლიათ შეტევის მოგერიება.

ეს ვარიანტი განოიყენება იმ შემთხვევაშიც, თუ შავები 5. c2—c3 სულაზე პასუხობენ 5. . . . კხ4—გ5. თუ თეთრის სურთ არ დაუშვან ეს ვარიანტი, მაშინ არ უნდა გააკეთონ როკი და უმაღვე გასწიონ წინ ცენტრალური პაიკები.

6. d2 — d4

6. . . . e5:d4 შემდეგ, თეთრები იღებენ შეტევას, რადგან f7 პუნქტი მხოლოდ ლაზიერთი შეიძლება იქნეს დაცული; უკანასკნელი კი ღია პოზიციის გამოადვილად მოხედება მსუბუქ ფიგურათა მოქმედების ქვეშ, მაგალითად: 7. 0—0, d4:c3; 8. ლd1 — ხ3, ლd8—f6; 9. e4—e5, ლფ6 — გ6; 10. მბ1:c3, მგ8 — e7; 11. კ1—ა3. შავები უნდა შეეცადონ განთავისუფლებას პაიკის შეწირვით. (მაგალითად: 11. . . . ხ7 — ხ5; 12. მც3:ხ5, ეა8 — ხ8; 13. ლხ3—ა4 ან 11. . . . d7 — d6; 12. e5:d6, e7:d6; 13. ეა1 — d1, 0—0). ან ისინი იძულებული შეიქმნებიან დაკარგონ როკის უფლება: 11. . . . კა5:c3; 12. ლხ3:c3, ხ7 — ხ6; 13. ეფ1 — d1, კე8 — ხ7; 14. ეა1 — c1. მაგრამ ყველაფერი ეს შავებისათვის ნაკლებად დამაკმაყოფილებელი, არასაკმარისად მკაფიო და არაგვეზიანია. ეს იქნებოდა გაჭიმულ თოქზე ცეკვა, რომლიდანაც მოცეკვავე ადვილად შეიძლება გადმოვარდეს (მაგალითად: 14. . . . მცნ—ა5; 15. კ4—d3, ლგ8—h5; 16. ლე3:c7, კხ7:f3; 17. კd3 — e2 და თეთრებმა იგებენ). ასე წლის განმავლობაში 6. d2 — d4 სელის შემდეგ შექმნილი პოზიციების ანალიზის შედეგად ანალიტიკოსებმა ვერაფრითარო გარკვეული დასკვნა ვერ მიიღეს. ჯანსაღი და წესიერი სტრატეგია აქ მდგომარეობს e5 პაიკის შენარჩუნებაში.

ამ გეგმას ეთანხმება 6. . . .
d7—d6 სვლა ზემოთ მოყვანილ
(კ65 — ხ6) სვლათა მხედველობაში
მიღებით.

თუ თეთრებს სურთ აიცილონ
ეს ვარიანტი, მათ უმაღლეს უნდა
დაიწყონ შეტევა. შეტევის ერ-
თადერთი ობიექტია f7 პუნქტი;
ამიტომ თეთრები თამაშობენ 7.
ლd1—h3, შავებმა ამას უნდა უპა-
სუხონ 7. . . . ლd8 — d7, რად-
გან 7. . . . ლd8—e7 ან 7. . . .

ლd8 — f6 სვლები სუსტია d4 —
d5-ის გამო. ლd8 — d7 სვლის
შემდეგ შაჰები ჩქარა ვითარდე-
ბიან, მფ8 — f6, 0 — 0 და ა. შ.,
თუ მათ მუდამ ექნებათ მხედვე-
ლობაში თავისი ზედმეტი პაიკის
დაბრუნება მოწინააღმდეგისათ-
ვის, რათა ჩქარ განვითარებას
მიიღწიონ.

სწორედ ამ მზადყოფნისათვის —
დაუბრუნონ საგამბიტო პაიკი მო-
წინააღმდეგის, საგამბიტო დები-
უტები უკანასკნელ ათეულ წლებში
ნაკლებად გვხვდება პრაქტიკაში.

ოთხი მხედრის დებიუტი

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. მფ1 — f3 | მხ8 — e6 |
| 3. მხ1 — e3 | მფ8 — f6 |

ეს დასაწყისი არავითარ გარ-
თულებას არ იძლევა, თუ შავები
თვით არ მოისწრაფიან ამისაკენ.
არ უნდა დაეიფიწყოს, რომ ყო-
ველგვარი გართულების გამოწ-
ვევა შავებისათვის საშიშია.

4. კf1—h5

ამ სვლით თეთრები გარკვეულ
დაწოლას აწარმოებენ e5 პუნ-
ქტზე.

4. . .

a7 — a6

პოზიციის შინაარსთან შეხამე-
ბული სვლაა, თეთრებმა ახლა
უნდა აიჩიონ, თუ რომელ დი-
აგონალზე დასტოვონ კუ ან კიდევ
გაცვალონ ის მხედარში თუ არა.

5. კხ5:e6

კხ5 — a4 სვლის შემთხვევაში
შავებს შეუძლიათ ითამაშონ კფ8—
e7 ან კფ8 — e5. ეს ვარიანტები
სვლათა გადანაცვლებით გვხვდება
ესპანურ დებიუტშიც.

5. . . .

d7:e6

6. d2 — d4

უძლიერესი გაგრძელებაა, თუ
ამის მაგიერად: 6. მფ3:e5,
მფ6:e4; 7. მც3:e4, ლd8—d4;
8. 0—0, ლd4:e5; 9. d2—d4,
ლე5—f5! თეთრები დიდს ვერა-
ფერს აღწევენ, რადგან მათ არ
შეუძლიათ საკმარისი ძალებით
დაეხმარონ ლაზიერით დაწყებულ
შეტევას. 10. ეფ1 — e1, კც8—e6;
11. კც1—e5, ხ7 — ხ6, რომ უკუ-
გდებული იქნას კუ ერთ-ერთი
დიაგონალიდან.

ახლა 12. ლd1—d3 ფუქი გასრო-
ლა იქნებოდა, რადგან მფ8—d7
სვლით შავები თავს იცავენ მე4—
d6+მუქარისაგან და იმავე დროს
ავითარებენ ა8 ეტლსაც. საუ-
კეთესო გაგრძელება არის 12.
კგ5—h4 და ამის შემდეგ შა-
ვებმა მეტად ფრთხილად უნდა.

ითამაშონ, რადგან 12. . . .
 გ7—გ5; 13. კh4—გ3, 0—0—0
 სვლების შემდეგ მათ მიძიე პო-
 ზიცია ექნებათ. მაგალითად: 14.
 კგ3—ე5, ეh8—გ8; 15. მე4—f6,
 ეგ8—გ6; 16. გ2—გ4.

შაეებმა 12. კგ5—h4 სვლის
 შემდეგ უნდა ითამაშონ 12. . . .
 კf8—d6; 13. გ2—გ4, ლf5—a5.
 აქ არ ჩანს თეთრებისათვის გა-
 დამწყეტი მანერი: 14. მე4:
 :d6+, e7:d6; 15. f2—f4, გ7—
 გ5; 16. f4—f5, გ5:h4;
 17. f5:e6, f7:e6; 18. ეe1:e6+,
 მფე8—d7; 19. ლd1—e2, ეა8—e8;
 20. ეა1—e1, ლა5:e1 + და მათ
 მიერ დაწყებული ჩქარი შეტევი-
 საგან თეთრები თვით სუსტდებ-
 ბიან.

6. . . . e5:d4

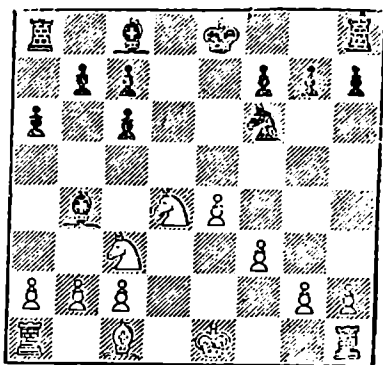
თეთრებს შეეძლოთ აგრეთვე
 6. . . . კf8—b4; 7. d4:e5,
 ლd8:d1+; 8. მფe1:d1, კb4:c3;
 9. e5:f6, კc3:f6; 10. e2—e3
 სვლების შემდეგ პარტია ენდ-
 შპილში გადადის, სადაც შეიძ-
 ლება ითქვას, რომ თეთრებს მე-
 ტად უმნიშვნელო უპირატესობა
 აქვთ.

7. ლd1:d4 ლd8:d4

8. მf3:d4 კf8—b4

9. f2—f3

პაიკთა უკეთესი განლაგების
 გამო, მიუხედავად იმისა რომ
 შავებს ორი ძლიერი კუ ჰყავთ,
 თეთრებს მეტი ინიციატივა აქვთ,



(მიუხედავად იმისა, რომ შავი მხე-
 დარი დაიკაევს ძლიერ e5
 პუნქტს).

1. e4, e5; 2. მf3, მc6; 3. მc3, მf6;
 4. კb5 სვლების შემდეგ შავები-
 სათვის კარგი თავდაცვაა შემ-
 დევი გაგროძელება:

4. . . . კf8—b4

თუმცა სვლების განმეორებით
 ტაქტიკა ადვილად შეიძლება დამ-
 ლუპველი აღმოჩნდეს.

5. 0—0 0—0

6. d2—d3 d7—d6

7. კe1—გ5 . . .

აქამდე ყველაფერი მშვიდად
 ვითარდებოდა, მაგრამ ახლა უკვე
 მუქარაა მც3—d5. შემდეგში შა-
 ვები ზედმეტად არ უნდა შეეცა-
 დონ მოწინააღმდეგის სვლების
 განმეორებას, მაგალითად: 7. . . .
 კc8—გ4; 8. მc3—d5, მc6—d4;
 9. მd5:b4, მd4:b5; 10. მb4—
 d5. მb5—d4; 11. ლd1—d2
 (კგ5:f6, გ7:f6, ლd2—h6—მუ-
 ქარით) 11. . . . მd4:f3+,

12. გ2:ფ3, კგ4:ფ3; 13. h2 — h3.
 აეთრებს სურთ ჯერ საკუთარი
 ეფის პოზიციის დაცვა, 13. ...
 მფგ8—h8; 14. მფგ1—h2, ეფ8—
 გ8; 15. ეფ1—გ1, c7—c6; 16.
 მდ5:f6, გ7:ფ6; 17. კგ5—h4,
 ეგ8—გ6; 18. ლდ2—e3, კფ3—h5;
 19. f2—f4 და თეთრებმა უნდა
 მოიგონ.

7. . . . კხ4:c3
 8. h2:c3 ლდ8—e7
 8. . . . მც6—e7; 9. მფ3 — h4

სვლების შემდეგ თეთრები ითა-
 მაშებენ f2—f4 და კარგ შეტევას
 მიიღებენ.

შლექტერ-დურასის ცნობილი
 პარტია (სან-სებასტიანოს ტურ-
 ნირიდან) ასე გაგრძელდა: 7. . . .
 მც6—e7; 8. მფ3 — h4, c7 — c6;
 9. კხ5—c4, მფ6 — e8; 10. f2—
 f4, კხ4:c3; 11. h2:c3, d6 — d5;
 12. კე4—b3, f7 — f6; 13. f4:e5,
 f6:g5; 14. ეფ1:f8+, მფგ8:f8;
 15. ლდ1 — f3+, მფფ8 — გ8; 16.
 ეა1—f1, მე8—c7; 17. ლფ3—f7+,
 მფგ8—h8. ამ პარტიის გაგრძე-
 ლება ჩვენ სვლათა გადანაცვლებით
 მოგვეყავს, რადგან თეთრებმა აქ
 შეცდომა გააკეთეს. 18. ლფ7 —
 f8+, ლდ8:f8; 19. ეფ1:f8+,
 მე7—გ8; 20. e4:d5, c6 : d5;
 21. მh4—f3. თეთრები მოწინააღ-
 მდეგის საბოლოო შევიწროებით
 იმუქრებიან. 21. . . . კე8—e6;
 22. ე 8:a8, მც7:a8; 23. მფ3:გ5,
 მა8 — c7; 24. მგ5:e6, მც7:e6;
 25. კხ3:d5 და თეთრებმა მოი-
 გეს ენდშპილი.

9. ეფ1 — e1 მც6 — d8
 10. d3 — d4

თეთრები ცდილობენ საკუთარ
 კუთ გაუხსნან ხაზები, შავები ამას
 ეწინააღმდეგებიან.

10. . . . მდ8 — e6
 11. კგ5 — c1 c7—c6
 12. კხ5 — f1

სხვა უჯრედებზე კუთი რ ხელს
 შეუშლიან რომელიმე საკუთარი
 ფიგურის მოქმედებას.

12. . . . ლე7—c7
 13. გ2 — გ3

სხვა ვარიანტი მოყავს რუბინ-
 შტეინის „Lärobok i Schack“-ში.

13. . . . ეფ8 — d8

შავებმა თამაში ფრთხილად და
 მშვიდად უნდა აწარმოონ, მათ
 აქვთ კონტრთამაში: კე8—d7
 ეა8—c8, c6—c5.

უკანასკნელ წლებში ხმარება-
 შია განვითარების ახალი სისტე-
 მები, რომელთა ავტორებია რუ-
 ბინშტეინი, ბოგოლიუბოვი და
 სვენონიუსი.

რუბინშტეინმა გააუმჯობესა
 ძველი ვარიანტი, რომელშიც შა-
 ვები 4. კფ1—h5-ის საპასუხოდ
 თამაშობენ:

4. . . . მც6 — d4

რუბინშტეინ - ბოგოლიუბოვის
 მატჩმა შემდეგი სურათი დაგვი-
 ხატა: უკეთესია აქ:

5. მფ3:e5 ლდ8 — e7

და არა 5. . . . კf8—c5,
 რადგან: 6. კb5 — e2. d7 — d5;
 7. მe5—d3, კc5—b6; 8. e4—e5,
 მf6 — c4; 9. 0—0, c7 — c6;
 10. მc3—a4, და თეთრები თავი-
 სუფულდებიან და ინარჩუნებენ
 მატერიალურ უპირატესობას.

- | | |
|---------------|-----------|
| 6. f2 — f4 | მd4: b5 |
| 7. მc3: b5 | d7 — d6 |
| 8. მe5 — f3 | ლე7: e4+ |
| 9. მფg1 — f2 | მf6 — g4+ |
| 10. მფf2 — g1 | |

ბოგოლიუბოვი თამაშობდა
 10. მფf2 — g3, მაგრამ ეს მეტად
 გაბედულია, ამის პასუხია 10. ...
 ლe4 — g6 და შავებს მეტად ძლი-
 ერი შეტევა აქვთ.

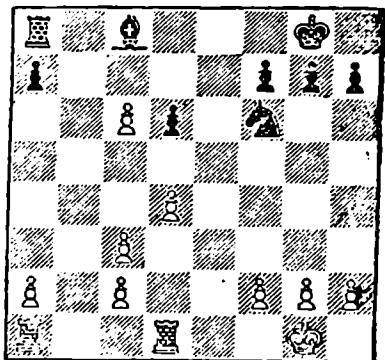
ტექსტში სვლის შემდეგ h2—
 h3 სვლით თეთრები უზრუნველ-
 ყოფენ საკუთარი მეფის პოზი-
 ციას, ეუფლებიან e ხაზს და
 მასთან ერთად ინიციატივას.

სენონიუსის იდეა ზედმიწეუ-
 ნით ჯანსაღია. 1. e4, e5; 2. მf3,
 მc6; 3. მc3, მf6; 4. კb5, კb4;
 5. 0—0, 0—0; 6. d3 სვლის შემ-
 დეგ ის თამაშობს 6. კb4: c3;
 7. b2: c3, d7 — d5.

ახლა იქმნება გართულებანი
 ცენტრში.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. კb5: c6 | b7: c6 |
| 9. მf3: e5 | ლd8 — d6 |
| 10. კc1 — f4 | ეf8 — e8 |
| 11. ლd1 — f3 | |

11. e4: d5, ეe8: e5; 12. d3 —
 d4, ეe5 — e1; 13. კf4: d6, ეe1: d1;
 14. ეf1: d1, c7: d6; 15. d5: c6
 სვლები იძლევა შემდეგ პოზიციას.



შავების სვლა

15. . . . კc8 — g6 სვლის
 შემდეგ, როგორც ჩანს შავებს
 კარგი მდგომარეობა უნდა ქონ-
 დეთ.

- | | |
|--------------|---------|
| 11. . . . | d5: e4 |
| 12. d3: e4 | ეe8: e5 |
| 13. ეa1 — d1 | |

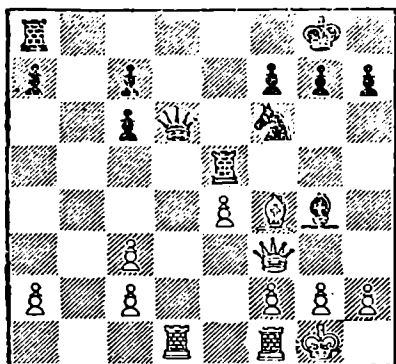
და არა 13. ეf1—d1, რადგან ეს
 ეტლი საჭიროა მეფის დასაცავად;
 მაგალითად: 13. ეf — d1, კc8 —
 g4; 14. ლf3 — g3, კg4: d1;
 15. კf4: e5, ლd6 — d2.

- | | |
|-----|----------|
| 13. | კc8 — g4 |
|-----|----------|

შავების მდგომარეობა მე-13
 სვლის შემდეგ (იხ. შემდეგი გვ.).

- | | |
|--------------|--|
| 14. ლf3 — g3 | |
|--------------|--|

ეd1: d6 სვლა საყაიმო პოზი-
 ციებს იძლევა.



14. . . . შფ6:ე4
 15. ლგ3:გ4 _____ ლმ6—ე6

ესპანური პარტია

1. e2—e4 e7 — e5
 2. შგ1 — f3 მზ8 — c6
 3. კf1 — b5

მეფის პაიკით დაწყებულ დე-ბიუტთაგან ყველაზე ლოგიკური დებიუტი. შეტევის ობიექტია e5 პუნქტი.

ყველაზე ძველი და მასთან ერთად ყველაზე ბუნებრივი დაცვა აქ 3. . . . d7 — d6 სვლაა. ეს დაცვა უდროდ ჯანსაღი და საიმედო გაგრძელებაა. თუმცა ის მეტად უფერულია და არ გვაძლევს საშუალებას გავშალოთ ჩვენი ფანტაზია.

3. . . . d7 — d6
 4. d2 — d4 კე8 — d7

თეთრებმა ახლა, რომ e6 მხედარი და შემდეგ e5 პაიკი აიღონ, დაკარგავენ e4 პაიკს.

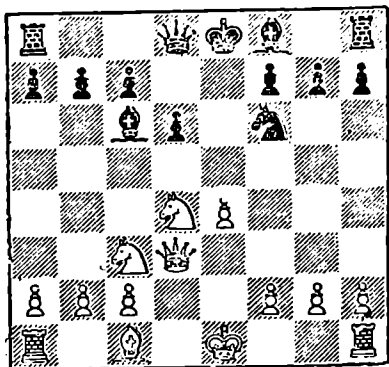
5. მზ1 — c3 მგ8 — f6

6. კხ5:ე6 კd7:ე6
 7. ლd1 — d3 . . .

ახლა შავებმა რაიმე გარკვეული გადაწყვეტილება უნდა მიიღონ. შf6—d7 სვლით e5 პაიკის დაცვა ცუდია, ლმ8 — e7 სვლა კი ჩაკეტავდა საკუთარ კუს.

7. . . . e5:d4
 8. შფ3:d4 . . .

თეთრების მდგომარეობა მე-8 სვლის შემდეგ:



8. . . . კc6 — d7

შავებს სურთ შეინარჩუნონ ორივე კუ და დაიცვან იმავე დროს 5 პუნქტიც.

შავებისათვის მომზიბლავი სვლაა 8. . . . e7—e6. მაგრამ მოწინააღმდეგეს შეუძლია შეუტეოს მათი ლაზიერის ფრთას 9. შd4:ე6. ხ7:ე6; 10. ლd3 — a6, ლმ8 — d7; 11. ლa6 — b7 ა პაიკის მოგებით. თავშეკავებული თავდაცვისას შავებს შეეძლოთ ეთამაშათ 8. . . . კf8 — e7, მიუხედავად იმისა, რომ შესაძლოა ამაზე პასუხად მიიღონ

9. მდ4—f5, 0—0; 10. კე1—გ5. ამ შემთხვევაში შავებმა მათზე თავდამსხმელ ფიგურათა რკალის გასარღვევად საკმარისია ითამაშონ: 10. . . . ეფ8—e8; 11. 0—0—0, კე7—f8 და შემდეგ კენ—d7.

აღწერილ დაცვას ხშირად მიმართავდა სტეინიცი, რომელიც ისეთივე ჯიუტი იყო თავდაცვაში, როგორც გამბედავი კონტრშეტევაში.

9. h2—h3 კფ8—e7
10. კე1—e3 0—0

თეთრებს ორივე მხარეზე რქის საშოალება აქვთ. შავებმა უნდა შექმნან კონტრთამაში ეფ8—e8 და შემდეგ e7—e5 და კდ7—e6 სვლებით.

შავებით მოთამაშენი არაიშვიათად ცდილობენ უმაღლე კონტრშეტევაზე გადასვლას. 1. e4, e5; 2. მფ3, მენ; 3. კხ5.

3. . . . f7—f5

მაგრამ ამას თეთრები პასუხობენ:

4. მხ1—e3 . . .

თავის ძალთა გამოყენით ასწრებენ მოწინააღმდეგეს განვითარებაში. თამაში შემდეგნაირად შეიძლება გაგრძელდეს:

4 . . . მფ8—f6
5. e4 : f5 . . .

თეთრებს არ უნდა ეშინოდეთ, რომ პაიკთა შეტევაში მოექცევიან. მოწინააღმდეგის წინ გაწე-

ული პაიკები თვით შეიქმნებიან შეტევის ობიექტად და რისპობია. ამასთან ზოგიერთი ხაზი გაიხსნება და ეს ხელსაყრელად იქნება გამოყენებული იმ მხარის მიერ, რომელმაც მეტი ფიგურა შეიყვანა თამაშში.

5. . . . e5—e4
6. მფ3—e5 მენ—d4
7. d2—d3

თეთრები ინარჩუნებენ უპირატესობას.

შემდეგი დაცვა სავსებით ეთანხმება ჩვენს მიერ ზემოთ ახსნილ ძალთა განვითარების წესებს.

3. . . . მფ8—f6

e5 პაიკზე თავდასხმის საწინააღმდეგოდ შავები e4 პაიკს ემუქრებიან. თუ თეთრებს თამაშის გამწკავება სურთ, არ უნდა განისაზღვრონ პაიკის უბრალო დაცვით, არამედ შეტევა უნდა გააგრძელონ, e ხაზი გახსნან და დაიკაონ ის მძიჟ ფიგურით.

4. 0—0 მენ:e4

ახლა თეთრებმა უმაღლე არ უნდა ითამაშონ ეფ1—e1, რადგან ეტლი შეიძლება გაიხლართოს ფიგურათა და პაიკთა მასაში, სანამ გაცვლით არ გაიხსნება მისთვის სამოქმედო ხაზი.

ეე1 სკლა მხოლოდ მუქარა უნდა იყოს, ამიტომ:

5. d2—d4

ახლა შევებმა რომ 5. . . .
 e5:d4 ითამაშონ, მაშინ ეf1—e1
 სულა მათთვის მეტად საშიში იქ-
 ნება.

5. . . . კf8—e7

შავეები ბლოკადას უქმნიან e
 ხაზს.

6. ლd1—e2

ეტლის d ხაზზე გადაყვანის მიზ-
 ნით, რომ d1 უჯრედიდან გამო-
 ყენებულ იქნას ეტლი მოწინააღ-
 მდგვის ლაზიერისათვის მუქარის
 შესაქმნელად.

6. . . . მe4—d6

კონტრშეტევისთან შეხამებული
 თავდაცვა.

7. კb5:c6 ბ7:c6

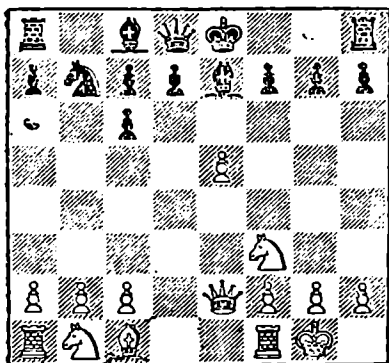
და არა d7:c6, რადგან ამ შემ-
 თხვევაში ეტლს შეეძლო დამუქ-
 რებით პოზიციის დაკავება d
 ხაზზე. მაგალითად: 8. d4:e5,
 მd6—f5; 9. ეf1—d1 და შავეები
 უღლებული შეიქმნებოდნენ გა-
 ეთებიანთ მათთვის არასასი-
 ჰოვნო დამბმელი კd7 სულა, რისი
 ასუხიკ იქნებოდა 10. e5—e6,
 f7:e6; 11. მf3—e5, ლe2—h5 +
 კიშის ერთდროული მუქარით.

8. d4:e5 მd6—h7.

შავეების მდგომარეობა მე-8
 სვლის შემდეგ (იხ. მე-2 სვეტზე).

აქამდე თეთრების შეტევა ლო-
 გიკურად ვითარდებოდა და მათ
 მიაღწიეს იმას, რომ აიძულეს მო-
 წინააღმდეგე უკან დაეხია. მაგრამ
 ახლა შავეების ყველა ფიგურა სა-

შიშროების გარეშეა და ისინი
 შეეცდებიან ახლო მომავალში
 კონტრდარტემის ჩატარებას.



თეთრებმა, რასაკვირველია, უნ-
 და განავითარონ თავისი ფიგურე-
 ბი, რადგან ამ მომენტამდე ისინი
 ფიგურათა მეტად მცირე რაოდე-
 ნობით ატარებდნენ ბრძოლას.

9. მh1—c3 0—0

10. ეf1—e1 მb7—c5

თეთრები ხელს უშლიან d7—
 d5 სულას, შავეები კი ცდილობენ
 მის განხორციელებას.

11. მf3—d4

ახლა ეს სულა შესაძლებელია,
 რადგან შავეებს არა აქვთ მასზე
 თავდასხმის საშუალება კე7—e5
 სვლით.

11. . . . მe5—e6

12. კe1—e3 მe6:d4

13. კe3:d4

შავეებს ჯერ კიდევ არ შეუძ-
 ლიათ d7—d5 სვლის გაკეთება,
 რადგან ამ შემთხვევაში თეთრები
 საბოლოოდ დაეუფლებოდნენ e5

უჯრედს კდ4, მც3—ა4 და ლე2—
 ე3 სვლებით, რის შემდეგ გარო-
 ბული ე7 და ე6 პაიკები ფიქსი-
 რებული იქნებოდნენ.

13. ც6 — ე5

14. კდ4—ე3 დ7 — ი5

როგორც იქნა, ახლა შავებს შე-
 უძლიათ აქტიურ მოქმედებაზე გა-
 დასვლა.

15. ე5:დ6 e. p.

რომ არ დაიშვას შავ პაიკთა მე-
 ტისმეტი გაძლიერება.

15. კე7:დ6

16. მც3—ე4 კე8 — ხ7

შავები არ თამაშობენ კდ6:ლ2+
 სვლას, რადგან ამით დაილუპე-
 ბოდა ე5 პაიკი და მოწინააღმდე-
 გე დაეუფლებოდა საბრძოლო ას-
 პარეზს. ჯერ კი თეთრებს არ
 შეუძლიათ ე5 პაიკის აღება, რად-
 გან ადვილი დასანახია, რომ ამით
 შავები მიიღებდნენ ხელსაყრელ
 შეტევას გ2 პუნქტზე.

17. მე4:დ6 ც7:დ6

ახლა შეტევის ობიექტად ხდება
 დ6 პაიკი.

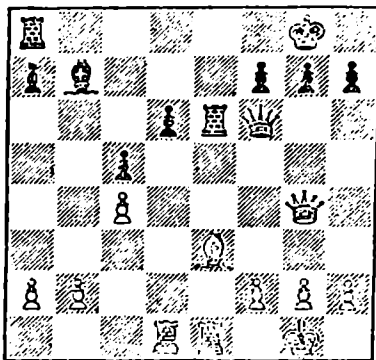
18. ეა1—დ1 ლდ8 — ფ6

19. ც2 — ე4 ეფ8 — ე8

20. ლე2 — გ4 ეგ8 — ე6

შავების მდგომარეობა მე-20
 სვლის შემდეგ (იხ. მე-2 სვეტი).

21. კე3—გ5 სვლის პასუხი იქ-
 ნება ეე6:ე1 +; 22. ედ1 : ე1.



ლფ6 : ხ2; 21. კე3—ფ4 სვლაზე კი-
 შავები ითამაშებენ ეა8—ე8.

მთელი რიგი პრობლემები წარ-
 მოიშობა შემდეგი სვლით:

3. ა7 — ა6

რომლითაც შავები აიძულებენ მო-
 წინააღმდეგის კუს განსაზღვრონ
 თავისი პოზიცია.

თეთრები, პირველყოვლისა, შე-
 ეცდებიან შეტევის შენარჩუნებას
 და არ გაცვლიან საკუთარ შორს-
 მოქმედ კუს.

4. კხ5—ა4 მგ8 — ფ6

შავები კი შეეცდებიან ისევ მო-
 იგონ დაკარგული დრო განვითა-
 რებისათვის.

ა4 კუ მეტად შევიწროებულია
 მოქმედებაში და მოითხოვს ჩქარ
 და საიმედო უკან დასახვეს ე2-ზე...
 აი რატომ აქვს ბევრი უარყო-
 ფითი მხარე პრაქტიკაში ხშირად
 ხმარებულ ამ სვლას.

5. მხ1 — ც3

კფ8 — ე5

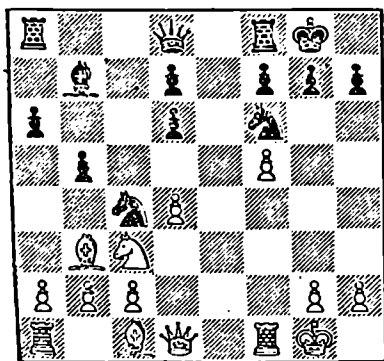
6. მფ8:ე5

ან 6. d2—d3, როგორც იტალიურ პარტიაში.

6. . . . შც6: e5
 7. d2 — d4 კე5—d6
 8. d4: e5 . . .

პაიკთა წინსლა: 8. f2—f4 შექმნიდა თეთრების პოზიციაში სუსტად იღებებს: 8. . . . შე5 — c4; 9. e4—e5, 0—0; 10. 0—0, ხ7—ხ5; 11. კა4 — ხ3, კე8 — ხ7; 12. e5: d6, c7: d6; 13. f4—f5, ხ7—ხ6. მართალია, რომ ამ შემთხვევაში თეთრებსაც აქვთ კონტრთამაში.

თეთრების მდგომარეობა მე-13 სვლის შემდეგ მეორე ვარიანტში.



კვლავ შევუღლებთ ძირითადი ვარიანტის ანალიზს.

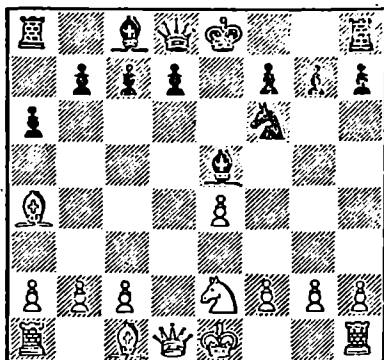
8. . . . კდ6: e5
 9. შც3—e2 . . .

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ (იხ. მე-2 სვეტი).

1. e4, e5; 2. შფ3, შც6; 3. კხ5, ა6; 4. კა4, შფ6; 5. შც3 სვლების შემდეგ შაგებს შეეძლოთ 5. . . . კფ8—e5 სვლის მაგივრად ეთამაშათ:

5. . . . კფ8 — e7

ეს უფრო მშვიდი და მასთან ერთად უფრო საიძებლო სვლაა.



ამ შემთხვევაში თეთრებს არა აქვთ არაერთი შეტყევის ობიექტი e5-ის გარდა. მაგრამ თუ ისინი უმაღლეს ითამაშებენ: 6. კა4: c6, d7: c6; 7. შფ3: e5. მაშინ პასუხი იქნება 7. . . . შწ6: e4. ამიტომ ერთად ერთი აგრესიული სვლა მათთვის არის:

6. 0—0 ხ7—ხ5
 7. კა4—ხ3 d7—d6

ახლა თეთრები აიძულებენ შაგებს გადასწყვიტონ, თუ რას უპირებენ ისინი თავის ხ5 პაიკს.

8. ა2—ა4 ეა8—ხ8

და არა 8. . . . კე8 — გ4; 9. ა4: ხ5, შც6—d4; 10. ეა1: ა6, რის შემდეგ ა8-ეტლი ან ა-პაიკი (ეა8: ა6; ხ5: ა6 სვლების შემთხვევაში) ლაზიერის ყურადღებას შებოქავს და ამიტომ ის ვერ შესძლებს თავის დროზე ე8-უჯრედის დაკავებას შეტყევის გასაძლიერებლად.

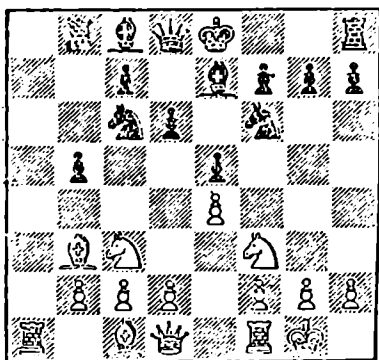
10. . . . ეა8 — e8 — სვლას თეთრები უპასუხებენ: 11. d2 — d3 და შემდეგ კc1 — e3 და თავის დროზე დაიცავენ მეფეს.

8. . . . ხ5 — ხ4-ის შემთხვევაში, 9. მც3 — d5, აფ6 : e4; d2 — d4 სვლებით ხდება თეთრებისათვის ხელსაყრელი ხაზების გახსნა, მაგალითად:

10. . . . 0 — 0; 11. ეფ1 — e1, მე4 — f6; 12. მძ5 : e7 +, ლდ8 : e7; 13. კc1 — გ5, კხ3 — d5 მუქარით.

9. ა4 : ხ5 ა6 : ხ5

შაეების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



1. e4, e5; 2. მფ3, მც6; 3. კხ5, ა6; 4. კა4, მწ6 სვლებს შემდეგ თეთრებს შეუძლიათ e4 პაიკის დაუცველად დატოვებით გაამწვავონ თამაში და ეცადონ მის შაგიერ e5 პაიკის მოგებას. ეს იძლევა სულ სხვა ხასიათის მქონე პარტიებს.

5. 0 — 0 მფ6 : e4

6. d2 — d4 ხ7 — ხ5

7. კა4 — ხ3 d7 — d5

8. d4 : e5

8. ა2 — ა4 სვლის შემდეგ შაეები ჩქარა ახერხებენ თამაშის განვითარებას, როგორც თავის დროზე ნათლად დაამტკიცა შლეხტერმა ჩემთან მატჩში: 8. . . . მც6 : d4; 9. მფ3 : d4, e5 : d4; 10. ა4 : ხ5 (10. ლდ1 : d4. კე8 — e6), კფ8 — e5; 11. e2 — e3, 0 — 0; 12. c3 : d4, კე5 — ხ6.

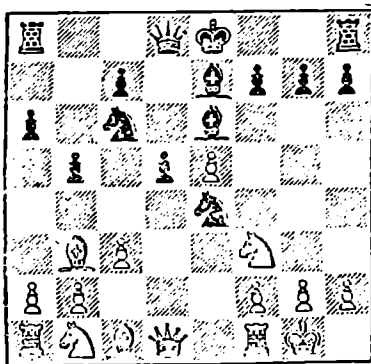
8. . . . კე8 — e6

9. e2 — e3

ამ სვლით იხსნება კუთხის მეორე დიაგონალი და გარდა ამისა e3 პაიკი იქნება მფ3-ის საყრდენი მისი d4-ზე გადაყვანის შემთხვევაში.

9. . . . კფ8 — e7

შაეების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



ბუნებრივი გაგრძელება აქ ლაზიერის ფრთის მხედრის განვითარებაა, რადგან შაეებმა გაუსწრეს თეთრებს განვითარებაში.

10. მხ1 — d2 0 — 0

10. . . . მე4 — e5; 11. კხ3 —

ე2, ძ5—ძ4; 12. შძ2 — ე4 სულე-
ბის შემდეგ თეთრები ცენტრს
ეუფლებიან.

- 11. კბ3—ე2 f7—f5
- 12. ე5:f6 e. p. შე4:f6
- 13. შფ3—ძ4.

ძ4 პუნქტის დაკავების შემდეგ
თეთრები მცირეოდენ უპირატე-
სობას იღებენ, რაც ასეც უნდა
მომხდარიყო.

უკანასკნელ დიაგრამაზე მოყვა-
ნილ მდგომარეობაში მრავალი
გაგრძელება იყო გასინჯული. მათ
რიცხვში ისეთი შეტევა, სადაც
ფიგურათა შემდგომ განვითარებას
ყურადღებას აღარ აქცევდნენ.
ამ ავანტიურისაგან წარმოიშვა
ბრესლაჟლის ვარიანტი“.

- 10. ეფ1—ე1 0—0
- 11. შფ3—ძ4 შც6:ე5

თუ შავები თავს დაიცავენ
11. . . . ლძ8 — ძ7?? სულით,
მაშინ ისინი სავსებით დამსახუ-
რებულად წააგებენ: შძ4:ე6 და
ეე1:ე4; როცა შეტევა ნაკლები
ძალებით წარმოებს, არ უნდა და-
ვემორჩილოთ მას, არამედ საჭი-
როა მსხვერპლი გავილოთ და
კონტრშეტევა განვახორციელოთ.

კერძოდ, შექმნილ პოზიციაში,
შაიებს არა აქვთ არჩევანი: 11....
შც6—ა5; 12. კბ3—ე2, ე7—ე5;
13. შძ4:ე6, f7:ე6. 14. კე2:ე4,
ძ5:ე4; 15. შხ1—ძ2, ე4—ე3;
16. ეე1:ე3, ეე7 — ე5; 17. ეე3 —
ე1, კე5:ძ2; 18. ლძ1:ძ2 გაგ-

რძელება მათ არაფერს მისცემდა.

- 12. f2—f3 კე7 — ძ6
- 13. f3:ე4

თეთრებს არ შეუძლიათ მოგე-
ბაზე თამაში, ისინი უნდა დაკმა-
ყოფილდნენ 13. კე1—f4 სულით.
ამის პასუხი იქნებოდა 13. . . .
ე7—ე5; 14. კფ4:ე5 (ყაიმის წი-
ნადადება) 14. . . . ე5:ძ4, რაც
მიღებულია; 14. . . . კძ6:ე5;
15. f3:ე4, ე5:ძ4; 16. ე4:ძ5
(სვლების შემთხვევაში თეთრე-
ბის მდგომარეობა უკეთესია).
15. კე5:ძ4. ახლა კუ იცავს f2-სა და
ე1 უჯრედებს და შავებმა უნდა
იფიქრონ, რომ თავისი დამსჯელი
ექსპედიციის ჩატარებისას თვით
არ დაისაჯონ. 15. შე4 — ე5
სვლის შემდეგ თეთრების მეფის
ფრთა მაინც სუსტი იქნებოდა,
მაგრამ რადგან უშუალო საშიშ-
როება არ არის, მათ შეეძლოთ
ეთამაშათ 16. მხ1—ძ2.

ბრესლაჟლის ვარიანტის არსი
იმაში მდგომარეობს, რომ თუ
თეთრებმა მოგებაზე თამაში და-
აპირეს, ამით ისინი დიდ რისკ-
ზე მიდიან.

- 13. . . . კე6 — გ4
- 14. ლძ1—ძ2 ლძ8 — ხ4
- 15. ხ2—ხ3

მუქარა იყო შე5—ძ3.
15. . . . ე7—ე5

შავებს, მიუხედავად იმისა თე-
თრები როგორ გაგრძელებას
ირჩევენ, მეტად მყარი მდგომა-
რეობა აქვთ და თეთრებმა რაც

არ უნდა მოიმოქმედონ. შავეები ბტკიეე პოზიციას ინარჩუნებენ. მაგალითად: 16. ეe1—e3, e5:d4; 17. c3:d4, მe5—c4; 18. კb3:c4, d5:c4; 19. e4—e5, კd6—c7; 20. ხ3:g4, კc7—b6; 21. ლd2—d1, ეა8—d8; 22. ეc3—e4, f7—f5; 23. e5:f6 e. p., ეფ8—e8. ამ მდგომარეობაში ათასობით ვარიანტები არის გარჩეული (ანალიზის დროს არასოდეს არ შეიძლება გარკვეული დამაჯერებელი დასკვნის მიღება). მაგრამ ანალიტიკოსთა უმრავლესობის აზრით, უპირატესობა შავეების მხარეზეა და უკანასკნელებმა საუკეთესო თამაშის შემთხვევაში უნდა მოიგონ.

რუბინშტეინმა შემდეგი ღირსშესანიშნავი ვარიანტი იშთავაწოდა:

- | | |
|-------------|---------|
| 16. ლd2—f2 | ლh4:f2+ |
| 17. მფg1:f2 | კg4—d7 |
| 18. მd4—f5 | კd7:f5 |
| 19. e4:f5 | მe5—d3+ |
| 20. მფf2—f1 | მd3:e1 |
| 21. მფf1:e1 | ეფ8—e8+ |
| 22. მფe1—f2 | ეე8—e5 |

და შავეების მდგომარეობა გაცლებით უკეთესია.

განვიხილოთ ახლა ის შემთხვევა, როცა (1. e4, e5; 2. მf3, მc6; 3. კb5, ა6; 4. კა4, მf6; 5. 0—0 სვლების შემდეგ) შავეები არ იღებენ e4 პაიეს და ნაცვლად თავიანთ ძალებს ავითარებენ. მაშინ პარტია სხვა გზით მიმდინარეობს.

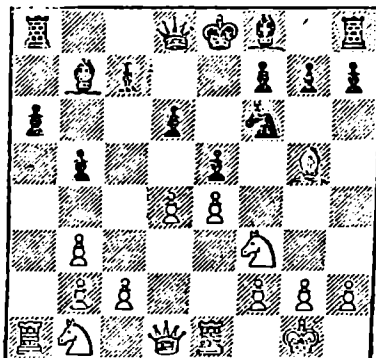
6. ჰადრაკი.

ყურადღების ღირსია ორი განმავითარებელი სვლა: 5. . . .
d7—d6 და 5. . . . კf8—e7.

- | | |
|------------|--------|
| 5. . . . | d7—d6 |
| 6. ეფ1—e1 | b7—b5 |
| 7. კა4—b3 | მc6—a5 |
| 8. d2—d4 | მა5:b3 |
| 9. ა2:b3 | კc8—b7 |
| 10. კc1—g5 | |

თეთრები ქმნიან გარკვეულ დავოლას შავეების პოზიციაზე.

თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.



მეორე განმავითარებელი სვლა:

- | | |
|-----------|--------|
| 5. . . . | კf8—e7 |
| 6. ეფ1—e1 | b7—b5 |
| 7. კა4—b3 | d7—d6 |

როგორც ჩანს, ზემოთოყვანილი განმავითარებელი სვლებით თავის შესაძლებელი ხდება განააცვლება.

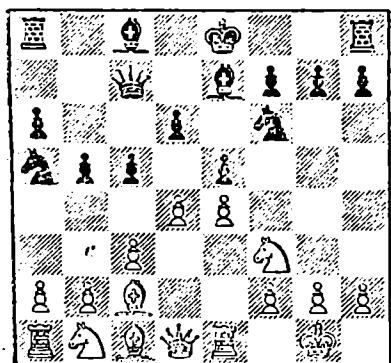
8. e2—c3 . . .

თეთრები იცავენ თავის ძვირფას კუს გაცვლისაგან (მc6—a5 სვლისაგან).

8. . . . მც6 — ა5
 9. კხ3 — e2 c7 — e5
 10. d2 — f4 ლd8 — e7

ახლა თეთრების წინაშე ისმის საკითხი, დაუშვან თუ არა კე8 — გ4. საჭიროა თუ არა გაკეთდეს h2 — h3 სელა, რომ არ დაიბას f3 მხედარი? მე მგონია, რომ ამასათვის ჯერ არ ღირს დროის ხარჯვა.

შავეების მდგომარეობა მე-10 სელის შემდეგ*.



ამ მდგომარეობაში h1 მხედარი d2 და f1 ოჯრედით მიილტვის e3-ზე ან გ3-ზე, a1-ეტლი c1-ზე, c1 კუ გ5-ზე. e3-ზე ან კიდევ ხ2-ზედაც. შავებს სურთ დაიკაფონ c ხაზი, განავითარონ ძლიერი დაწოლა d4 პუნქტზე და e8 კუს გაუცვლელად (რადგან მას მეტად ხელსაყრელი პოზიცია აქვს და იკავს f5, d5, ა6 და ხ5 პუნქტებს), ეს უკანასკნელი კი გამოიყენონ სხვადასხვა მუქარისათვის. გაგრძელებანი მრავალფეროვანია; მაგალითად:

11. მხ1 — d2 მკ5 — e6
 12. d4 — d5 მც6 — d8
 13. მd2 — f1 0 — 0
 14. h2 — h3 მf6 — e8
 15. გ2 — გ4 f7 — f6
 16. მf1 — გ3 მd8 — f7

შავეები ითამაშებენ კიდევ გ7 — გ6, მე8 — გ7. თეთრები შეეცდებიან გ-ხაზის დაკაფებას და სათანადო შემთხვევაში შეთავაზებენ მც3 — f5 შეწირვას.

ან:

11. მხ1 — d2 მკ5 — e6
 12. მd2 — f1 e5: d4
 13. e3: d4 კე8 — გ4
 14. d4 — d5 მც6 — d4
 15. კე2 — d3 მf6 — h5
 16. მf1 — გ3 მh5 f4
 17. კd3 — f1 გ7 — გ5
 18. კe1 — e3

ამ ვარიანტებს გარდა, რომელიც თეთრები მაინც კარნახობენ თავის ნება-სურვილს, ყურადღების ღირსია თამაშის უფრო მარტივი ხერხი, სადაც შავეები უარს ამბობენ e7 — e5 სელაზე და 8. . . . მც6 — ა5 სელის შავიერად თამაშობენ:

8. . . . 0 — 0
 9. d2 — d4 კე8 — გ4

შავეების მდგომარეობა მე-9 სელის შემდეგ (იხ. მე-2 გვ.).

შავეების გეგმა ნათელი ხდება შედეგი ვარიანტის გარჩევიდან:

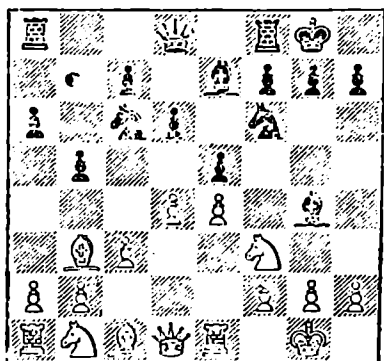
10. კe1 — e3 ეფ8 — e8
 11. მხ1 — d2 d6 — d5

ღია რჩება საკითხი, მოგვეცეს თუ არა

* ეს დაცვა ატარებს მ. ჩიგორინის სახელს.

10. კ1—გ5

სვლა პარტიის მსვლელობის სხვა მიმართულებას; რადგან მაშინ შა-



ვებმა ანგარიში უნდა გაუწიონ კ13 — ძ5 მუქარას (f6-ზე გაცვლის შემდეგ). გარდა ამისა, მნიშვნელობა აქვთ 10. ა2—ა4 სვლასაც, რომელიც აცილებს ლაზიერს მის მთავარ ამოცანებს. ერთი სიტყვით, ამ შემთხვევაშიც რჩება გადაუჭრელი პრობლემები, და საკითხი, საბედნიეროდ, არ არის გადაწყვეტილი საესებით.

ვუბრუნდებით რა ესპანური პარტიის დასაწყისის ანალიზს, მიუთითებთ, რომ თეთრებს შეუძლიათ აგრეთვე მიზნად დაისახონ თამაშის ისე წაყვანა, რომ არ დაკარგონ ტემპი, თუნდაც ამისათვის საჭირო გახდეს ძვირფასი კუს გაცვლა. 1. e4, e5; 2. მf3, მენ6; 3. კხ5, ა6.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. კხ5:ენ | ძ7:ენ |
| 5. ძ2—ძ4 | ე5:ძ4 |
| 6. ლძ1:ძ4 | ლძ8:ძ4 |
| 7. მf3:ძ4 | |

შავეები ამ გამართლებას ვერ გაეცევიან, რაც განწინააღმდეგ შემთხვევაში თეთრები მეტად დიდ სივრცეს დაეუფლებიან. ახლა თეთრებს მეფის ფრთახე ოთხი პაიკი ჰყავთ შავეების სამის საწინააღმდეგოდ. ამიტომ ლაზიერის ფრთახე გამსვლელი პაიკის შექმნა შავეებისათვის ძნელია. (ეს შესაძლებელია მხოლოდ ფიგურათა დახმარებით), მაგრამ შავეებს ძლიერი ფიგურები ჰყავთ და მათ შეუძლიათ დამშვიდებით ჩაებან ბრძოლაში.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. . . . | კf8 — ძ6 |
| 8. მხ1 — ე3 | კე8 — ძ7 |
| 9. კე1 — ე3 | 0—0—0 |
| 10. 0—0—0 | |

რასაკვირველია, როგორც თეთრებს, ისე შავეებსაც შეუძლიათ სხვადასხვა გეგმის არჩევა. არ არსებობს მასშტაბი ამის გადასაწყვეტად, თუ რომელი გეგმა უმჯობესია.

მაგრამ საჭიროა, ვცოდეთ, რომ f7 — f6 სვლა, რაც ჩვეულებრივ მეტად სუსტია, ძლიერი ხდება f1-კუს გაცვლის შემდეგ. ეს პირველად სტეინიცმა შენიშნა. ბერნშტეინმა ეს დაკვირვება წარმატებით გამოიყენა და გვიჩვენა 5. მხ1 — ე3 სვლის საპასუხოდ f7—f6-ის თამაში.

ესპანური პარტია მოკლდრაკეებს კიდევ დიდი ხნის განმავლობაში დაუსახავს სხვადასხვა პრობლემებს და გამოიწვევს მათ ნაყოფიერ მოქმედებას.

ის ყველაზე უფრო შეესაბამება ჰადრაკის ბუნებას, რომელიც გაურბის მკვდარ ღოგმებს და მიისწრაფის ცოცხალი ბრძოლისაკენ.

ნახევრად ღია პარტიები

ნიმცოვიჩის დებიუტი

1. e2—e4 მხ8—c6

თეთრები ახლა შეეცდებიან ხელი შეუშალონ e7 — e5 სვლას.

2. d2 — d4 d7 — d5

შავები შეეცდებიან ცენტრალური უჯრედების დაუფლებას. თეთრებმა რომ e4—e5 ითამაშონ, მაშინ შავებს საშუალება მიეცემა იბრძოლონ e4 პუნქტისათვის, — განსაკუთრებით თუ მათ შესძლეს f2—f4 სვლის გამოწვევა. განვითარების პრინციპებს კი უფრო ეთანხმება:

3. მხ1—c3 d5:e4

4. d4—d5 . . .

მხედარი ვერსად პოულობს საყრდენს და ამიტომ უკან იხევს.

4 . . . მც6 — ხ8

5. მც3:e4 e7 — e6

6. კf1—c4

ცენტრის გახსნის გამო თეთრებმა ჩქარა უნდა გამოიყვანონ ფიგურები.

6. . . მგ8 — f6

7. კc1—g5 კf8—e7

8. კგ5:f6 კე7:f6

9. d5:e6 კც8:e6

10. ლd1:d8+ კf6:d8

11. კე4:e6

f7:e6

თეთრებს უკეთესი მდგომარეობა აქვთ. შავებისათვის უკეთესი იყო 6. . . . კf8 — e7, მაგრამ ამ შემთხვევაშიც, თეთრების მიერ e6 პაიკის აღების შემდეგ უპირატესობა უკანასკნელთა მარჯვნივ. თუ 6. . . . ლd8—e7, მაშინ: 7. ლd1—e2.

ეს დებიუტი შავებისათვის სრულიად არ არის უიმედო, მაგრამ მით სარგებლობა შეუძლია თავდაცვაში ამტან მოთამაშეს. რომელსაც იმავე დროს მოულოდნელად შეუძლია შეტევაზე გადასვლა.

ამ დებიუტთა ზუსტი თეორიაც არ არსებობს, შეიძლება მხოლოდ ითქვას, რომ თეთრები უნდა შეეცადონ ცენტრის შენარჩუნებას, სანამ თამაშში შეყვანილი არ იქნება ეტლები და შემდეგ დაიწყონ შეტევა.

შავებმა კი თავის მხრივ ხელი უნდა შეუწყონ ცენტრის გახსნას და შეეცადონ ერთ-ერთი კუ გაცვალონ. თეთრებმა არ უნდა დაკარგონ დრო, შავებმა—სივრცე.

ფიანკეტო

1. e2—e4 გ7 — გ6

მეფის კუს ფიანკეტო.

1. e2—e4 ხ7—ხ6

ლაზიერის კუს ფიანკეტო.

ძველის-ძველი დებიუტებია, მათ თამაშობდნენ ჯერ კიდევ მაშინ, როცა როქის წესიც არ იყო შემო-

ღებულის და მეფეს უფლება ჰქონდა პარტიაში ორი სელით ერთხელ გაეკეთებია ნახტომი. ასეთი წესისათვის ეს დებიუტები მეტად ხელსაყრელია. მათი უარყოფითი მხარე იმაშია, რომ მათთან დაკავშირებული განვითარების ხერხი მეტად რთულია და მოწინააღმდეგე არ არის შეზღუდული ცენტრში ოპერაციების წარმოების მხრივ; ამ დებიუტების უპირატესობა კი ისაა, რომ არ აძლევს მოწინააღმდეგეს ცენტრში შეტევის ობიექტს.

პარტია შეიძლება განვითარდეს დაახლოებით შემდეგნაირად:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | g7 — g6 |
| 2. d2 — d4 | xf8 — g7 |
| 3. მგ1 — f3 | d7 — d6 |
| 4. მბ1 — c3 | მბ8 — d7 |

აქამდე ყველაფერი კარგად მიმდინარეობდა, ახლა კი ძნელია შეტევის ობიექტის პოვნა. თერთრებისათვის ხელსაყრელი იქნებოდა მიზანში აეყვანათ გ7-კუ, რომელიც იცავს f6-სა და h6 პუნქტებს.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. კc1 — e3 | მგ8 — f6 |
| 6. h2 — h3 | |

თეთრებმა უნდა უზრუნველყონ e3 კუ, წინააღმდეგ შემთხვევაში მთელი მათი გეგმა ჩაიშლება.

- | | |
|-------------|---------|
| 6. . . . | 0 — 0 |
| 7. ლd1 — d2 | e7 — e5 |

შავეები ახორციელებენ კონტრ-დარტყმას ცენტრში.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. კf1 — d3 | e5: d4 |
|-------------|--------|

9. კe3: d4 xf8 — e8

10. 0 — 0 — 0.

თეთრები გრძელ როკს აკეთებენ. მისი მიზანია გ6 პუნქტზე შეტევა h2 — h4 — h5 სელით და აგრეთვე a1 ეტლის შეყვანა თამაშში.

თეთრები რამდენადმე უფრო თავისუფლად დგანან.

ანალოგიურადაა საქმე ლაზიერის ფრთის კუს ფიანკეტოს ჩატარების დროსაც.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | b7 — b6 |
| 2. d2 — d4 | კe8 — b7 |
| 3. მბ1 — c3 | მგ8 — f6 |
| 4. კf1 — d3 | e7 — e6 |
| 5. მგ1 — f3 | |

თეთრები უნდა გაუფრთხილდნენ თავის ცენტრალურ პაიკთა შემდგომ წინსვლას ან გაამაგრონ ისინი სხვა პაიკებით; თეთრების უპირატესობა მხოლოდ იმაშია, რომ მათ უკავიათ ცენტრი. მათი წინსვლა დაფის შუანაწილიდან მეტად ენერგიული უნდა იქნეს, წინააღმდეგ შემთხვევაში ის თვით თეთრებისათვის შეიქმნება სისუსტედ.

- | | |
|----------|---------|
| 5. . . . | e7 — e5 |
|----------|---------|

e5 პუნქტის დაუფლების მიზნით და აგრეთვე e4 პაიკის მოსაცილებლად e5 — e4 სელით.

- | | |
|----------|-------|
| 6. 0 — 0 | . . . |
|----------|-------|

ცენტრი იხსნება და ამიტომ თეთრები როკს აკეთებენ.

- | | |
|----------|---------|
| 6. . . . | e5 — e4 |
|----------|---------|

მეტად საეჭვო სვლაა.

- | | |
|------------|---------|
| 7. კd3: e4 | მf6: e4 |
| 8. მe3: e4 | კb7: e4 |
| 9. ეf1—e1 | კე4—b7 |
| 10. d4—d5 | |

როცა პოზიცია გაიხსნება, უპირატესობა თეთრების მხარეზე იქნება.

ალეოხინის დაცვა

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2 — e4 | მფ8 — f6 |
|------------|----------|

ეს დებიუტი იმ მოქალაქეთა გადარჩენის ღუზაა. რომელთაც არ სურთ გატკეპნილი გზით იარონ. ამ დებიუტის დადებითი მხარე მისი კოავალფეროენებაა. მეორე მხრივ კი ეს დებიუტი ზედმიწევნით მცირედ უპასუხებს ლოგიკის მოთხოვნებს.

- | | |
|------------|--|
| 2. e4 — e5 | |
|------------|--|

ბუნებრივია სვლაა, რადგან წინააღმდეგ შემთხვევაში ინიციატივა შავების ხელში გადავა.

- | | |
|------------|----------|
| 2. | მf6 — d5 |
|------------|----------|

არ შეიძლება, რომ შავებს დავანებოთ ცეატრში ყველეთ თავისი მხედარი; თეთრებისათვის უკეთესია, აიძულონ მოწინააღმდეგე გამოაზღვანოს თავისი გეგმები.

- | | |
|------------|----------|
| 3. e2 — e4 | მd5 — h6 |
| 4. d2 — d4 | d7 — d6 |
| 5. f2 — f4 | |

თუ თეთრებს არ სურთ უარი თქვან ინიციატივის შენარჩუნებაზე. მაშინ ეს სვლები თავისთავად გასაუგებია.

- | | |
|------------|----------|
| 5. | d6: e5 |
| 6. f4: e5 | მh8 — e6 |

შავები სიამოვნებით ითამაშებდნენ e7 — e5-ს, მაგრამ ჯერ ეს შეუძლებელია d4 — d5-ის გამო; მაგალითად 6. . . . e7 — e6; 7. მh1 — c3 და e7 — e5 სვლის გაკეთება კვლავ შეუძლებელია. ამიტომ შავები თავის გეგმის შესრულებას რამდენიმე ხნით გადასდებენ.

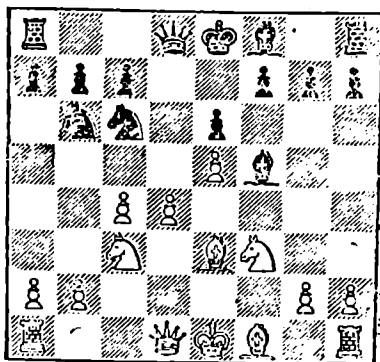
- | | |
|-------------|---------|
| 7. კc1 — e3 | |
|-------------|---------|

და არა 7. მფ1 — f3, კc8 — g4 სვლის გამო. რის შემდეგ თეთრებისათვის საძნელო იქნება f3 პუნქტის დაცვა. რადგან d4 და e4 უჯრედები მოწინააღმდეგის დაწოლის ქვეშ იმყოფებიან.

წინსვლა 8. e5 — e6, f7: e6 უვარგისია, რადგან e6 — e5 უკან აბრუნებს პაიეს და შემდეგ d4 — d5-ის საპასუხოდ მe6 — d4 და თავის თამაშს შავები ათავისუფლებენ e7 — e6 სვლით.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. | კc8 — f5 |
| 8. მh1 — c3 | e7 — e6 |
| 9. მფ1 — f3 | |

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ



აქ შავებმა უნდა გადაწყვიტონ, გააგრძელონ თუ არა წინდაწინ დასახული გეგმის განხორციელება და ითამაშონ e7—e5, თუ უძჯობესია განვითარდნენ, განაგრძონ d4 პუნქტზე დაწოლა, სხვა მხრივ კი გაატარონ ლოდინის ტაქტიკა. 9. . . . მც6—b4; 10. e2—e1, e7—e5; 11. კ1—e2 შეტევა იქნებოდა უმნიშვნელო ძალებით იერიში ჭარბ ძალებზე.

შავების განკარგულებაში არ უნდა იყოს უკეთესი გაგრძელება, ვიდრე:

9. . . . ლd8—d7
10. კ1—e2 0—0—0

ახლა შავები თითქოს კ15—გ4 სვლით იშუქრებიან, მაგრამ f7 პაიკი ისევე სუსტია, როგორც d4. ნამდვილი მუქარა ახლა არის f7—f6.

11. ლd1—d2 f7—f6

11. . . . კ18—e7; 12. e2—d1 სვლების შემდეგ f7—f6 არ არის ისე ძლიერი, ვიდრე მე-11 სვლაზე.

12. e5:f6 გ7:f6
13. 0—0

მდგომარეობა გამოირკვა. e4 და d4 პაიკები თეთრებს ინიციატივას გარანტიას აძლევენ; გარდა ამისა, თეთრები ეუფლებიან f ხაზს, შავები კი გაბატონებული არიან g ხაზზე. შექმნილ მდგომარეობაში არც ერთ მხარეს არ შეუძლია იგრინოს თავი სრულ უშიშროებაში; პოზიცია ხელს უწყობს კომბინაციით განვითარებას.

მართალია, თეთრებს ბევრად უკეთესი მდგომარეობა აქვთ. მაგრამ აღნიშნულის მიხედვით ამ დებიუტის შემდგომი ისტორიის წინასწარ გადაწყვეტა შეუძლებელია.

ალიოხინს უნდა ვუმაღლოთ იმ შესაძლებლობათა აღმოჩენისათვის, რაც იმალებოდა 1. . . . მკ8—f6 სვლაში.

ფროზის ვაზბიტი

1. f2—f4 e7—e5
2. f4:e5

თეთრებისათვის ხელსაყრელია ვაზბიტის მიღება. მისი უარყოფა 2. d2—d3 ან 2. e2—e4 სვლებით არ წარმოადგენს უძლიერეს გაგრძელებას.

2. . . . d7—d6
3. e5:d6 კ18:d6
4. მკ1—f3

ძველად შეტევას ასე ავითარებდნენ: მკ8—h6—გ4 და შემდეგ სწირავდნენ h2-ზე. ამ შეტევის საწინააღმდეგოდ ლიპკემ შემდეგი დაცვა იპოვა: d2—d4 და შემდეგ ლd1—d3, რის შემდეგ თეთრების განკარგულებაშია ლd3—e4+, რაც შეუძლებლად ხდის შემომოყვანილ კომბინაციას (h2-ზე შეწირვით).

4. . . . გ7—გ5

ასე ვითამაშე მე 1890 წ. ბერლიან მატჩში.

- | | |
|---------------|----------|
| 5. d2 — d4 | გ5 — გ4 |
| 6. მf3 — e5 | კd6: e5 |
| 7. d4: e5 | ლd8: d1+ |
| 8. მფe1: d1 | მხ8 — e6 |
| 9. მხ1 — e3 | კe8 — e6 |
| 10. კc1 — გ5! | |

რათა ხელი შეეშალოს გრძელ როქს (რუბინშტეინი).

- | | |
|---------------|-----------|
| 10. . . | მe6: e5 |
| 11. მe3 — ხ5! | მფe8 — d7 |
| 12. მფd1 — e1 | კe6 — e4 |
| 13. ეa1 — d1+ | მფd7 — e6 |
| 14. მხ5 — d4+ | მფe6 — ხ6 |
| 15. e2 — e3 | f7 — f6 |
| 16. კგ5 — ხ4 | ეa8 — f8 |

ინიციატივა თეთრების ხელშია, შავებისათვის ძნელია ფ8 მხედრის განვითარება, თუმცა სუსტია აგრეთვე თეთრი e პაიკიც.

მაგრამ საბოლოოდ ეს ვაგბიტი არ არის საუკეთესო პასუხი 1. f2 — f4 სულაზე. უფრო ძლიერი იქნებოდა d7 — d5 სულით ცენტრის დაკავება.

კარო-კანის დაცვა

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |

შავების პირველი სულის მიზანია მეორე სულის მომზადება. d5 პუნქტის დაკავებით e4-ზე იქმნება მუქარა.

რადგან e4 — e5 სულის შემდეგ შავები აგრძელებენ: კe8 — f5 და e7 — e6 და თაყიანთ ფიგურებს მეტად მოხერხებულად ავითარებენ, ამიტომ მათი სიძნელები

მხოლოდ e4: d5, ან მხ1 — e3, ან კიდევ f2 — f3 სულების შემდეგ წამოიჭრება.

3. e4: d5

ლd8: d5 სულის შემთხვევაში არავითარი აზრი არ ექნებოდა 1. . . . e7 — e6 სულას. ამიტომ ზუნებრივი პასუხი არის: †

- | | |
|------------|--------|
| 3. . . . | e6: d5 |
| 4. e2 — e3 | |

ლაზიერისათვის ხ3 გზის მიცემისა და d4 პუნქტის გამაგრების მიზნით.

- | | |
|-------------|----------|
| 4. . . . | მხ8 — e6 |
| 5. კf1 — d3 | მფ8 — f6 |
| 6. f2 — f4? | . . . |

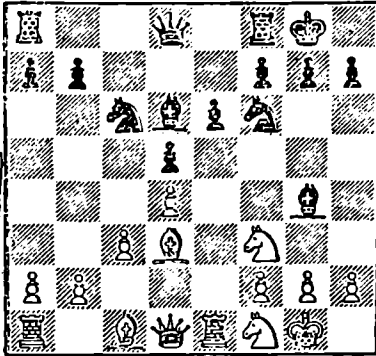
ამ სულით თეთრები მეტად აძლიერებენ e5 უჯრედს, მაგრამ სუსტდება e4 უჯრედი.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. . . . | კe8 — გ4 |
| 7. მფ1 — f3 | e7 — e6 |
| 8. 0 — 0 | კf8 — d6 |
| 9. ლd1 — ხ3 | ლd8 — e7 |
| 10. მf3 — e5 | კგ4 — f5 |

ამრიგად, შავები დაეუფლნენ e4 პუნქტს და მათ მეტად კარგი პოზიცია აქვთ.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. მფ1 — f3 | კe8 — გ4 |
| 7. მხ1 — d2 | e7 — e6 |
| 8. 0 — 0 | კf8 — d6 |
| 9. ეf1 — e1 | 0 — 0 |
| 10. მd2 — f1 | |

თეთრების მდგომარეობა მე-10
სკლის შემდეგ.



მეტად მზვიდი თამაშია. შაეებს საშუალება აქვთ შეტევა მიიტანონ e3 პუნქტზე h7—h5, a7—a5, h5—h4 სვლებით, და გარდა ამისა, სათანადო შემთხვევაში შეუძლიათ, განაგრძონ შეტევა a5—a4—a3 სვლებითაც. თეთრების განკარგულებაშია დაცვა a2—a4 და სხვადასხვა შესაძლებლობანი შაეების მეფის ფრთაზე შეტევისა. საერთო თამაში თანაბარია.

1. e4, e6; 2. d4, d5 სვლების შემდეგ შესაძლებელია აგრეთვე შემდეგი გაგრძელებაც:

3. f2—f3

ამ სვლების მიზანია პაიკების შენარჩუნება ცენტრში. შაეებს არ შეუძლიათ ამ გეგმის ad absurdum-ზე დაყვანა: 3. ... d5:e4; 4. f3:e4, e7—e5, რადგან თეთრები ამ შემთხვევაში ჩქარა გამოსვლიდნენ თავიანთ ძალებს 5. მფ1—f3, e5:d4; 6. კf1—e4 გაგრძელებით.

3. . . . e7—e6
4. მh1—e3 e6—e5

ანაში მდგომარეობს შაეების კონტრ-თამაში.

5. e4:d5 e6:d5
6. d4:e5 d5—d4
7. მc3—e4 კf8:e5
8. მc4:e5 ლd8—a5+
9. კc1—d2 ლa5:e5
10. კf1—d3 მფ8—f6
11. მფ1—e2 0—0
12. 0—0 მh8—e6

e3 პუნქტი სუსტია და ამიტომ შაეების მდგომარეობა უკეთესია.

უძლიერეს გაგრძელებად ითვლება:

3. მh1—e3 d5:e4
4. მc3:e4 მფ8—f6
5. მე4:f6+

თეთრებმა არ უნდა დაეკარგონ დრო. მე4—გ3 სკლის შემდეგ შაეებს შეუძლიათ უმაღლე e7—e5-ის თამაში და ჩქარი განვითარება.

5. . . . e7:f6

ახლა თეთრებს უპირატესობა აქვთ ლაზიერის ფრთაზე, თუმცა შაეებსაც კარგი განვითარებისა და მეფის ფრთაზე პაიკთა უპირატესობის გამო შეუძლიათ კონტრთამაში.

6. კf1—e4

აქედან კუ გაბატონებულია მნიშვნელოვან d5-სა და e6 პუნქტებზე.

6. კf8 — d6
7. ლd1 — e2+ კd6 — e7

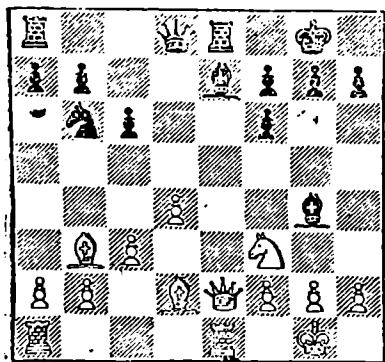
შავები სწორად იქცევიან, რომ გაურბიან ლაზიერთა გაცვლას, რადგან ენდბჰილი თეთრებისათვისაა ხელსაყრელი.

8. ზღ1 — f3 0 — 0
9. 0 — 0 ეf8 — e8
10. ვf1 — e1 მხ8 — d7
11. e2 — e3 მd7 — b6
12. კc4 — b3

ცნობალ პარტიაში ფორგაზბერნშტეინი¹ თეთრებმა მსგავს პოზიციაში აირჩიეს გეგმა: კc4 — f1. b2 — b3, e2 — e4.

12. კc8 — g4
13 კc1 — d2

თეთრების მდგომარეობა მე-13 სვლის შემდეგ.



თეთრების გეგმა ასეთია: შეეცადონ პაიკთა უპირატესობის გამოყენებას ლაზიერის ფრთაზე

და შეფის ფრთაზე იყენენ პასიური. შავები კი შეეცდებიან აიძულონ თეთრების შეფის ფრთის ერთ-ერთი პაიკის სვლა. რომ შემდეგ მის წინააღმდეგ დაიწყონ თამაში თავიანთი პაიკებით.

ზედმიწვევით კარგი თამაშის შემთხვევაში, ვთქვათ, ორ ოსტატთა შორის მიმოწერით პარტიაში, უმნიშვნელო უპირატესობა მაინც თეთრების მხარეზე უნდა იყოს.

სკანდინავური პარტია

1. e2 — e4 d7 — d5

არსებითად ჯანსაღი იდეაა. შავები თავიდანვე იწყებენ ცენტრის დაუფლებისათვის ბრძოლას. ისინი ცდილობენ თეთრების ყოველ ფიგურას დაუპირისპირონ სწორფასოვანი ფიგურა და ამასთან. რაც შეიძლება ჩქარა გაშალონ თავიანთი ძალები. თამაში შეიძლება შემდეგნაირად განვითარდეს.

2. e4: d5 ლd8: d5
3. მხ1 — e3 ლd5 — a5
4. d2 — d4 e7 — e5
5. ზღ1 — f3 კc8 — g4
6. d4: e5 მხ8 — c6
7. კf1 — e2 კf8 — b4
8. 0 — 0 მგ8 — e7

შავები ადვილად იბრუნებენ პაიკს და რაც უფრო გვიან, მით უფრო მტკიცედ.

¹ პეტერბურგის ტურნირი 1909 წ. დასაწყისი სვლები : 1. c4, c6; 2. d4, d5; 3. მc3 d1; 4. მ: c4, მ: b6; 5. მf6 + ef; 6. კc4, კe7; 7. მ: 3, 0 — 0; 8. 0 — 0, მd7; 9. ეc1, მb6 10. კf1, კe6; 11. b3, ლe7; 12. c4.

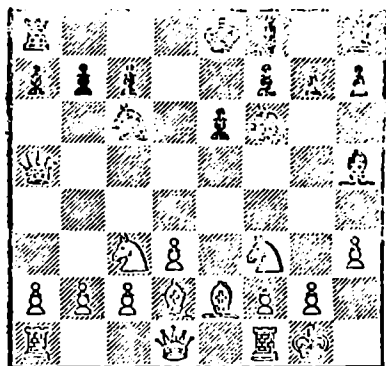
შავეების იდეათა განხორციელების ხელის შესაშლელად თეთრებმა არ უნდა გაცვლონ პაიკები და ფიგურები; შაშინ შავი ლაზიერი ან ხე საბოლოო ჯამში შეტყევის ობიქტად შეიქმნება.

შემდეგი ვარიანტის შინაარსი ასეთია:

- | | |
|-------------|----------|
| 4. მგ1 — f3 | მხ8 — c6 |
| 5. კf1 — e2 | კე8 — გ4 |
| 6. ხ2 — ხ3 | კგ4 — ხ5 |
| 7. 0 — 0 | მგ8 — f6 |
| 8. d2 — d3 | e7 — e6 |
| 9. კe1 — d2 | |

შავეებისათვის ადვილი არის საკუთარი ლაზიერისათვის საიმედო ადგილის პოვნა.

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



ყურადღება უნდა მივაქციოთ იმას, რომ მისთვის ამ მომენტში მიუწევდომელია h5 პუნქტი. ამიტომაც გაკეთდა h2 — h3 სვლა (რაც ჩვეულებრივ კარგ სვლად არ ითვლება). მაგრამ გაკეთებული იყო ეს სვლა სწორედ იმ მო-

მენტში თუ არა, ეს ჯერ კიდევ საკითხია.

თუ შავეები მეორე სვლაზე არ აიღებენ d5-ზე პაიკს ლაზიერით, არამედ ითამაშებენ მგ8 — f6, მაშინ თეთრებისათვის არ შეიძლება პაიკის შენარჩუნება ისე, რომ მოწინააღმდეგემ არ მიიღოს მასში კომპენსაციის სახით უფრო მეტი თავისუფალი მოქმედების საშუალება და საჭირო სივრცე. მაგრამ არსებითად მგ8 — f6 სვლის შემდეგ სურათი არ შეიცვლება, რადგან თეთრები განაგრძობენ მშ.იდ განვითარებას, არ ზრუნავენ d5 პაიკის დაცვაზე და პაიკის აუცილებელი ადების შემდეგ თეთრები იგებენ დროს.

- | | |
|-------------|----------|
| 2. . . . | მგ8 — f6 |
| 3. d2 — d4 | ლd8: d5 |
| 4. მხ1 — c3 | ლd5 — a5 |
| 5. მგ1 — f3 | |

ახლა შეუძლებელია შავეების e7 — e5 სვლა.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. . . . | კე8 — გ4 |
| 6. ხ2 — ხ3 | კე4 — ხ5 |
| 7. გ2 — გ4 | კხ5 — გ6 |
| 8. მf3 — e5 | |

და თეთრები უკვე ემუქრებიან მოწინააღმდეგის ლაზიერს, ამრიგად, კვლავ იგებენ ტემპს, რადგან ჩვეულებრივი განათავისუფლებელი სვლის შემთხვევაში, მაგალითად: მხ8 — d7 ისინი უპასუხებენ 9. მრ5 — e4, ლა5 — a6; 10. d4 — d5, რის შემდეგ ლაზი-

ერი სავსებით შევიწროებულ პო-
ზიციაში ექცევა. ამრიგად, თეთ-
რები იგებენ დროს ხელსაყრელი
განვითარებისათვის 8... მf6—e4
სვლას ისინი უპასუხებენ 9. კf1—
g2, მe4:c3; 10. ლd1—d2.

თუ შავები მე 3 სვლაზე ითა-
მაშებენ:

3. . . . მf6:d5

მაშინ თეთრები მოიგებენ დროს
პაიკთა ფალანგის შესაქმნელად.

4. c2—c4 მd5—f6

5. მg1—f3

ძალთა განვითარების მხრივ
თამაში თანაბარია, მაგრამ პა-
იკთა ფალანგა, რომელიც ბატო-
ნობს ცენტრალურ უჯრედებზე,
თეთრებს უპირატესობას აძლევს.

სიცილიური პარტია

1. e2—e4 c7—c5

2. მg1—f3 e7—e6

3. d2—d4 c5:d4

4. მf3:d4 . . .

ამრიგად, თეთრები ეუფლებიან
d4 უჯრედს.

4. . . . მგ8—f6

5 მხ1—c3 . . .

ამრიგად, შავებმა ხელი შეუშა-
ლეს მოწინააღმდეგეს გაეწია პაი-
კი c4-ზე, გამოეყვანათ ხ1 მხედარი
d2-ზე და a1 ეტლი c1-ზე, რაც
მტკიცე პოზიციის მქონე თეთ-
რებს მისცემდა d5-ზე და ხ5-ზე
დაწოლის საშუალებას.

5. . . . მხ8—c6

თუ რომელ უჯრედზე სჯობია
მხედრის გამოყვანა—e6-ზე თუ
d7-ზე, ძნელი გადასაწყვეტია.
ალბათ ორივე სვლაა შესაძლებელი
6. მd4:c6 b7:c6

სხვანაირად თეთრების მდგო-
მარეობა რამდენაღმე უკეთესი
იქნებოდა.

7. e4—e5 მf6—d5

8. მc3—e4 ლd8—c7

9. f2—f4

ასე ვითარდებოდა პარტია, რო-
მელშიც მე ვთამაშობდი ლიბში-
ცის წინააღმდეგ.

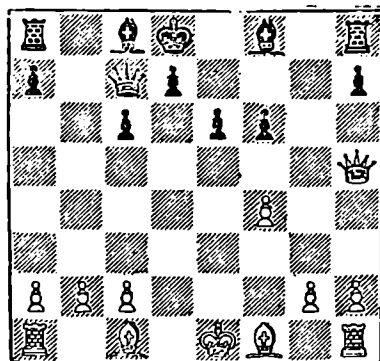
9. . . . f7—f5

10. e5:f6 e. p. მd5:f6

11. მe4:f6+ გ7:f6

12. ლd1—h5 + მფe8—d8

შ. შავების მდგომარეობა მე-12
სვლის შემდეგ.



უპირატესობა თეთრების მხა-
რეზეა, მაგრამ მდგომარეობა მე-
ტად რთულია, რადგან შავებს
ძლიერი პაიკები ჰყავთ და კარგი
განვითარება აქვთ, მაგალითად:

13. კc1—e3 d7—d5

14. 0—0—0 ლc7—g7

15. კf1 — e4 კc8 — d7

და შეტევა შავი მეფის წინააღმდეგ ჯერ კიდევ დიდ სიძნელეებთანაა დაკავშირებული. რასაკვირველია 13. კc1—d2 და შემდეგ 0—0—0 და e2—e4 უკეთესი იყო.

1. e4, e5; 2. მf3, e6; 3. d4, eდ; 4. მ:d4, მf6; 5. მc3 სვლების შემდეგ უფრო სუსტი უნდა იყოს გაგრძელება:

5. . . . კf8 — b4
6. კf1—d3 . . .

რადგან ახლა თეთრები იმუქებიან მეფეზე შეტევით, მაგალითად:

6. . . . d7 — d5
7. e4—e5 მf6 — d7
8. ლd1—g4

და შავები იძულებული არიან დაასუსტონ თავისი მეფის ფრთა. და თუ შავები ითამაშებენ:

6. . . . მb8 — e6
7. მd4:e6 b7:e6
8. e4 — e5 მf6 — d5
9. ლd1 — g4 g7—g6

მაშინ ლაზიერი ემუქრება b4 კუს და თეთრებს შეუძლიათ თავისუფლად გაბედონ როკი, რადგან შავები იგებენ e3-ზე პაიკს მხოლოდ ძვირფასი კუს დაკარგვის საფასურით, ეს კი მეტად დაასუსტებს შავ უჯრედებს მათ ბანაკში; განსაკუთრებით ეს დასუსტება საგრინობი იქნება კc1—a3 სვლის შემდეგ.

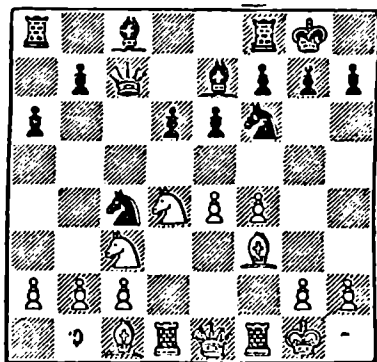
უფრო ძნელი თამაშია, თუ შავებმა კუ e7-ზე განავითარეს და აო გასწიეს d პაიკი.

1. e2 — e4 c7 — c5
2. მx1 — f3 e7 — e6
3. d2 — d4 c5:d4
4. მf3:d4 მგ8 — f6
5. მb1 — c3 d7 — d6
6. კf1 — e2 კf8 — e7
7. 0 — 0 0 — 0
8. კc1 — c3 მb8 — c6
9. f2 — f4 ლd8 — e7
10. ლd1 — e1 a7 — a6

b7 — b5 სვლის მიზნით, რომ კარგად განვითარდეს e8 კუ.

11. კe2 — f3 მc6 — a5
12. ეa1 — d1 მa5 — c4
13. კe3 — c1

თეთრების მდგომარეობა მე-13 სვლის შემდეგ.



თეთრებს კარგი პოზიცია აქვთ და, გარდა ამისა, ისინი იმუქრებიან შეტევით ლe—g3 სვლითაც. მაგრამ შავებს კონტრთამაში შეუძლიათ ლაზიერის ფრთაზე და ცენტრში, სადაც ისინი ხელსაყრელ მომენტში დეუფლებიან e5 უჯრედს e6—e5 სვლით.

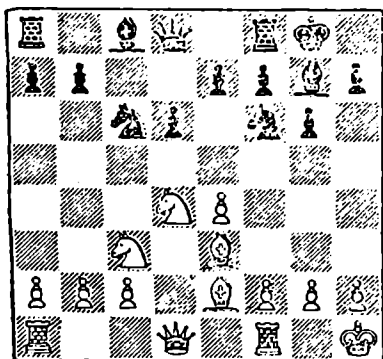
შავეებს შეუძლიათ აგრეთვე f8 კუს ფიანკტირება, ამ შემთხვევისათვის ისინი, რასაკვირველია, არ გააკეთებენ e7 — e6 სვლასა და დატოვებენ c8 — h3 დიაგონალს ვახსნილს c8 კუსათვის.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 2. მფ1 — f3 | მხმ — c6 |
| 3. d2 — d4 | c5:d4 |
| 4. მf3:d4 | მფ8 — f6 |
| 5. მხ1 — c3 | d7 — d6 |
| 6. კf1 — e2 | ფ7 — გ6 |
| 7. 0 — 0 | კf8 — გ7 |
| 8. კc1 — e3 | 0 — 0 |

აქ ნაადრევი იქნებოდა d6 — d5, კე2 — ხ5 სვლის გამო.

9. მფფ1 — h1 . . .

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



თეთრები შეეცდებიან f2 — f4-ის თამაშს, შავეებს კვლავ კონტრ-თამაში შეუძლიათ ლაზიერის ფრთაზე და ცენტრში, მაგალითად 9 . . . d6 — d5; 10. მd4:c6 და შემდეგ e4 — e5, ან 9. . . . მf6 — გ4; 10. კე2:გ4, კc8:გ4;

11. ლd1:გ4, მc6:d4; 12. ლფ4—d1 და შემდეგ f2—f4.

თეთრებისათვის სუსტი გაგრძელება იქნებოდა თამაშის გამბიტში გადაყვანა.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2 — e4 | c7 — c5 |
| 2. ხ2 — ხ4 | c5:b4 |
| 3. ა2 — ა3 | d7 — d5 |
| 4. e4:d5 | ლd8:d5 |
| 5. კc1 — ხ2 | e7 — e5 |

რის შემდეგ შავეებს შეუძლიათ ფიგურათა ხელსაყრელი განვითარება. რეზიუმე: სიცილიურ პარტიაში იქმნება მწვავე პოზიციები.

ფრანგული პარტია

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |

ორივე ეს სვლა აქტიური თამაშის შემთხვევაში თავისთავად გასაგებია.

3. მხ1 — c3

3. e4:d5, e6:d5 გაცვლის შემთხვევაში პარტია საყაიმო ტენდენციას იჩენს, რისი სამწუხარო დასტურია შემდეგი სიმეტრიული აღნაგობა: 4. მფ1 — f3, კf8 — d6; 5. კf1 — d3, მფ8 — f6; 6. 0 — 0, 0 — 0; 7. კc1 — გ5, კc8 — გ4. 8. e2—c3, მხმ—d7; 9. მხ1—d2 c7—c6; 10. ეf1—e1, ლd8 — c7; 11. ლd1—c2, ეf8—e8.

მწვავე მდგომარეობა მხოლოდ e2—c4 სვლის შემდეგ არის შესაძლებელი, ან კიდევ ლაზიერის

ფრთაზე როკის მომხადების შემთხვევაში. მაგრამ ამ შემთხვევაში საშიშროება უფრო მეტია, ვიდრე მიღწეული შედეგები, ასე რომ ასეთი ძანევრები არ არის გამართლებული და, ყოველ შემთხვევაში, ისინი უპარგისია შავებისათვის.

3. . . . შგ8 — f6

d5:e4 სვლით შავები მოწინააღმდეგეს e4 უჯრედს დაუთმობდნენ, თუმცა ამ შემთხვევაშიც ისინი მტკიცე პოზიციას ინარჩუნებენ.

4. c4 — g5

თუ 4. c4 — d3, იაშინ 4. . . . c7 — e5; 5. შg1 — f3, e5:d4; 6. შf3:d4, e6 — e5; 7. შd4 — f3, d5 — d4 შავებისათვის მეტად კარგი მდგომარეობით.

4. . . . c4 — e7

5. e4 — e5 შf6 — d7

6. h2 — h4 . . .

ყოველ შემთხვევაში, შავებისათვის მეტად საშიშია შეთავაზებული პაიკის მიღება. ისინი მაინც ვერ გამოიყენებენ ამ უპირატესობას. მაგალითად: 6. . . . c4:e7:g5; 7. h4 : g5, ლd8 : g5; 8. შg1 — h3, ლg5 — h6; 9. გ2 — გ3, a7 — a6; 10. f2 — f4 და თეთრებს საუცხოოდ განვითარებული თამაში და შეტევის იოვალის ობიექტი აქვთ.

6. . . . 0 — 0

6. . . . c7 — e5; 7. შc3 — h5, e5:d4?; 8. c5 — d6 +, თეთრები იგებენ 9. ლd1 — h5 სვლით; ხო-

ლო 7. . . . f7 — f6 სვლის პასუხი იქნება, 8. c4 — d3 თეთრებისათვის ძლიერი შეტევაა.

7. c4 — d3 g6 — g8

8. ლd1 — h5 შd7 — f8

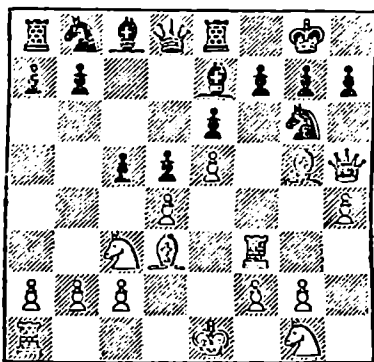
9. გh1 — h3 e7 — e5

თუ ახლა 10. გh3 — g3, მაშინ 10. . . . შh8 — e6.

10. გh3 — f3 შf8 — g6

მხედრის ეს მანევრი აჩერებს თეთრების შეტევას და შავებს აძლევს დროს კონტრ დარტყმისათვის.

შავების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ.

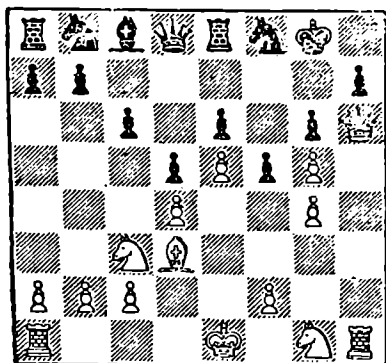


ძნელია ამ დებიუტის საბოლოო შეფასება, მასში მრავალრიცხოვან შესაძლებლობათა არსებობის გამო, მაგრამ ცხადია, რომ ამ დებიუტში ორივე მხარისათვის საშიში შესაძლებლობები არსებობს.

განვიხილოთ სხვა ვარიანტები:
 1. e4, e5; 2. d4, d5; 3. მც3, მf6; 4. კგ5, კე7; 5. e5, მf7; 6. h4, 0-0; 7. კd3, კე8.

- | | |
|--------------|----------|
| 8. ლd1 — g4 | f7 — f5 |
| 9. ლg4 — h5 | მd7 — f8 |
| 10. გ2 — g4 | კე7:გ5 |
| 11. h4:გ5 | გ7 — გ6 |
| 12. ლh5 — h6 | ე7 — ე6 |

შაგების მდგომარეობა მე-12 სელის შემდეგ.



შაგებს მეტად მტკიცე პოზიცია აქვთ. მათ კიდევ უნდა დაეკავონ გ7 უჯრედი ეტლით, რომ ხელი შეუშალონ მხედრის გ6-ზე ან h5-ზე შესაძლებელ შეწირვას. მათი კონტრთამაში ლაზიერის ფრთაზეა. ე8 კუ ბატონობს ენ პუნქტზე და ხელს უშლის თეთრების შეწირვას f5-ზე.

ძველი დროის ოსტატები ფრანგულ პარტიას ჩვეულებრივ ისე ავითარებდნენ, რომ მიეღოთ თავისუფალი d4 უჯრედი მხედრისა-

თვის, რომელიც იქიდან დიდ დაწოლას აწარმოებდა მოწინააღმდეგის პოზიციაზე. არსებობს მრავალი საშუალება ამ გეგმის განსახორციელებლად, მაგალითად, სტეინიცის შემდეგი სვლები:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 3. მh1 — c3 | მგ8 — f6 |
| 4. e4 — e5 | მf6 — d7 |
| 5. f2 — f4 | e7 — e5 |
| 6. d4:ე5 | მh8 — e6 |

ეს უკეთესია ვიდრე 6. . . . კf8:ე5; 7. ლd1—g4, რაც ასუსტებს შაგების მეფის ფრთას. რასაკვირველია, არც ამ შემთხვევაში ექნებოდათ შაგებს უიშედო პარტია.

- | | |
|--------------|----------|
| 7. კე1 — e3 | მd7:ე5 |
| 8. მგ1 — f3 | კf8 — e7 |
| 9. კf1 — d3 | 0 — 0 |
| 10. მც3 — e2 | |

თეთრები ეუფლებიან d4 პუნქტს და f7—f6 სელას უპასუხებენ f6-ზე ალებით. თამაში შენელებულ ხასიათს იღებს. მხედრის d4-ზე ძლიერი პოზიციის კომპენსაცია შაგებისათვის არის ღია ე ხაზი.

e4 — e5 წინსვლა უფარგისია თეთრებისათვის, თუ ამასთან ერთად ისინი არ იგებენ ტემპს, რადგან e5 პაიკი ადვილად შეიძლება თავდასხმის ქვეშ მოექცეს, ამიტომ საჭიროა მისი d4 პაიკით გამაგრება. ეს d4 პაიკიც თავის მხრივ თავდასხმის ობიექტი ხდება.

ამასთან, თეთრ ფიგურათა სფერო მეტად განისაზღვრება და მხოლოდ დროის განმავლობაში შეუძლიათ თეთრებს მეტი სივრცის დაუფლება. მოგვეყავს მაგალითი:

- | | |
|--------------|----------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e6 |
| 2. d2 — d4 | d7 — d5 |
| 3. e4 — e5 | e7 — e5 |
| 4. მგ1 — f3 | მხ8 — e6 |
| 5. d4: e5 | ქფ8: e5 |
| 6. ქფ1 — d3 | მგ8 — e7 |
| 7. 0 — 0 | მე7 — გ6 |
| 8. კd3: გ6 | h7: გ6 |
| 9. მხ1 — d2 | ქე8 — d7 |
| 10. მd2 — b3 | ქე5 — b6 |
| 11. a2 — a4 | |

აწ:

- | | |
|---------------|-----------|
| 4. . . . | ლდ8 — b6 |
| 5. e2 — e3 | მხ8 — e6 |
| 6. ქფ1 — e2 | e5: d4 |
| 7. c3: d4 | მგ8 — e7 |
| 8. მხ1 — a3 | მე7 — f5 |
| 9. მa3 — e2 | ქფ8 — b4+ |
| 10. მფe1 — f1 | h7 — h5 |

თუმცა ამ ვარიანტებში თამაში არ არის აგრესიული, მაგრამ მაინც არავეითარ შემთხვევაში არ უნდა ვიფიქროთ, რომ ამ ვარიანტებს წაგება მოყვება. მათ შეუძლიათ ორივე მხარისათვის საშიშ მდგომარეობათა შექმნა, რომელიც ცველადი წარპატებით მიმდინარეობს.

სამწუხაროა, რომ ფრანგულ პარტიაში თეთრებს აქვთ საშუალება თამაში გადაიყვანონ უშინაარსო საყიდმო გზაზე, იმ დროს,

7. კადრაკი.

როცა ეს დებიუტი სავსეა საინტერესო ამოცანებით ყოველი ქეშმარტი მოქალაქისათვის.

სიცილიური პარტია თეთრებში

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
|------------|---------|

რადგან შავებით სიცილიური პარტია დამაკმაყოფილებელ თამაშს იძლევა, გასაგებია, რომ შეიძლება მისი თამაში თეთრებთან — ზედმეტი ტემპით.

- | | |
|-------------|----------|
| 2. მხ1 — e3 | მგ8 — f6 |
| 3. მგ1 — f3 | მხ8 — e6 |
| 4. e2 — e3 | . . . |

შეიძლება თუ არა შავებმა ახლა ითამაშონ d7 — d5? მაშინ პასუხი იქნება 5. e4: d5, მფ6: d5; 6. ქფ1 — b5 და e5 პაიკი მძიმე მდგომარეობაში აღმოჩნდება. ამ ვარიანტში თეთრების ზედმეტ სულას დიდი სწიშენლობა აქვს. შესაძლოა, რომ შავებისათვის სჯობდეს d7 — d6? ამ შემთხვევაში თეთრები ითამაშებენ d2 — d4 და დაიკავენ მეტად აგრესიულ პოზიციას. მაგალითად:

- | | |
|------------|----------|
| 4. . . . | d7 — d6 |
| 5. d2 — d4 | ქფ8 — e7 |

თუ: 5. ... e5: d4, მაშინ თეთრები აიღებენ მხედრით, რომელიც დიდ დაწოლას აწარმოებს შავების პოზიციაზე.

- | | |
|-------------|----------|
| 6. ქფ1 — e2 | 0 — 0 |
| 7. 0 — 0 | ქე8 — f5 |
| 8. ხ2 — b3 | ფფ8 — e8 |
| 9. ქე1 — ხ2 | მფ6 — d7 |

შავებისათვის მეტად ძნელია ინიციატივის ხელში ჩაგდება, რადგან თეთრების ხელშია ძ5 პუნქტი, რომლის დაკავება მათ შეუძლიათ პაიკით ან მხედრით, დასახულ გეგმასთან შეთანხმებით: ლაზიერის პაიკთა წინსვლა თუ მეფეზე შეტევის მისაღებად ხაზების გახსნა.

თუ შავები გვერდს აუვლიან ლოდინის ტაქტიკას, რასაც იწვევს ზეპომოყვანილი ვარიანტი, მათთვის კარგი იქნება პირველი სვლეების განმავლობაში თეთრებს წაბადონ.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2 — c4 | e7 — c5 |
| 2. მხ1 — c3 | მხ8 — c6 |
| 3. მგ1 — f3 | მგ8 — f6 |
| 4. d2 — d4 | d7 — d5 |

თუ ახლა:

5. e2 — e3

მაშინ:

5. . e7 — e6

მხოლოდ შემდეგში დამოუკიდებელი გზით უნდა იარონ, როგორც მაგალითად იმ შემთხვევაში, თუ თეთრებმა ითამაშეს:

- | | |
|-------------|----------|
| 5. კc1 — g5 | e5: d4 |
| 6. მf3: d4 | ლd8 — ხ6 |

შავების უკანასკნელი სვლა ცოცხალ თამაშს იწვევს:

- | | |
|--------------|------------|
| 7. მd4 — ხ5 | d5: c4 |
| 8. კგ5: f6 | გ7: f6 |
| 9. მc3 — d5 | ლხ6 — ა5 + |
| 10. ლd1 — d2 | ლა5: d2 + |

- | | |
|---------------|------------|
| 11. მფe1: d2 | კფ8 — ხ6 + |
| 12. e2 — e3 | 0 — 0 |
| 13. კf1: c4 | გფ8 — d8 |
| 14. მფd2 — e2 | კხ6 — გ7 |
- ან (7. მd4 — ხ5-ის მაგიერ):
- | | |
|-------------|---------|
| 7. კგ5 — e3 | e7 — e5 |
| 8. მd4: c6 | ლხ6: ხ2 |

რასაკვირველია, ბევრი შესაძლებლობა არსებობს და მათი ჩამოთვლა არ არის ჩვენი ამოცანა. მაგრამ პირველი ოთხი სვლა, რომელიც ჩვენ ზემოთ მოვიყვანეთ, შავებისათვის კარგი დასაწყისია.

დასასრულ განვიხილოთ დახურული დებიუტები.

დახურული დებიუტები

ლაზიერის გამბიტი

- | | |
|------------|---------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5 |
| e2 — c4 | |

შავები გამბიტის მიღებისას არავეითარ შემთხვევაში არ უნდა შეეცადონ პაიკის შენარჩუნებას.

- | | |
|--------------|--------|
| 2. . . . | d5: c4 |
| 3. მგ1 — f3! | |

და არა 3. e2 — e3, e7 — e5; 4. კf1: c4, e5: d4; 5. e3: d4, კფ8 — d6, რის შემდეგ შავები თავისუფალ თამაშს იღებენ.

- | | |
|--------------------------------|---------------------|
| 3. . . . | e7 — e6 |
| თუ 3 . . . | ხ7 — ხ5 მაშინ |
| 4. ა2 — ა4. c7 — c6; 5. ა4: ხ5 | c6: ხ5; 6. ხ2 — ხ3. |

- | | |
|------------|----------|
| 4. e2 — e3 | მგ8 — f6 |
|------------|----------|

5. კf1:c4 a7 — a6

რათა ხ7 — ხ5 სვლით მოიპოვონ განვითარება.

6. a2 — a4 c7 — c5

7. 0 — 0

რომ რაც შეიძლება ჩქარა დაიკავონ d ხაზი ეტლით.

7. . . . მხ8 — c6

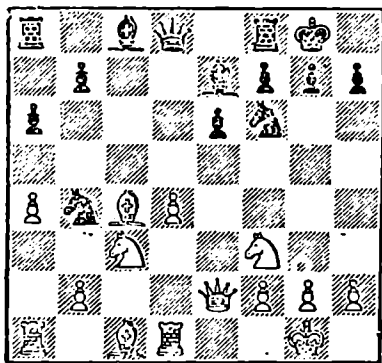
8. მხ1 — a3 კf8 — e7

9. ლd1 — e2 0 — 0

10. ეf1 — d1 c5:d4

11. e3:d4 მც8 — ხ4

შავების მდგომარეობა მე-11 სვლის შემდეგ.



შავებს შევიწროებელი მდგომარეობა აქვთ, ინიციატივა თეთრების ხელშია. შავებისათვის თამაშის განვითარების ერთ-ერთი ხერხი შეჰდეგია: ლd8 — a5, ეf8 — d8, კc8, — d7, კd7 — e8; მეორე: მf6 — d5, ხ7 — ხ6 და შემდეგ f7 — f5. უკანასკნელ შემთხვევაში შავების ფიგურები თუმცა კარგადაა განლაგებული, მაგრამ e6 პაიკი მეტად სუსტია.

ბუნებრივია პაიკის დაცვა პაიკით, თუ ეს განსაკუთრებით ხელს უწყობს განვითარებასაც. ამიტომ:

2. . . . e7 — e6

3. მფ1 — f3 c7 — c5

ეს სვლა ახლა ყურადღების ღირსია, რადგან ამის შემდეგ შავებსაც ისეთი ძლიერი მდგომარეობა აქვთ ცენტრში, როგორც თეთრებს. მაგრამ მათ მოუხდებათ ხაზების ჩქარი გახსნა, რის გამოც თეთრების ინიციატივა ძლიერდება.

4. c4:d5

ამ სვლით თეთრები ასუსტებენ d5 პუნქტს და ქმნიან თავისთვის ძლიერ d4 პუნქტს.

4. . . . e6 : d5

5. მხ1 — c3 მხ8 — c6

6. გ2 — გ3 . . .

d5-ზე დაწოლის გაძლიერების მიზნით. თუ ამის მაგივრად: 6. კc1 — გ5, კf8 — e7!; 7. კგ5:e7, მფ8:e7; 8. e2 — e3 (ან 8. d4:e5, d5 — d4! თეთრებს არ ძალუძთ e5 პაიკის შენარჩუნება და შავები მისი ალბის შემდეგ იგებენ სივრცეს), ლd8 — ხ6! 9. ლd1 — d2, c5:d4; 10. e3:d4 და თამაში თანაბარი ხდება.

6. . . . მფ8 — f6

სუსტი იქნებოდა 6. . . . კc8 — გ4; 7. კf1 — გ2, რადგან თავისუფალი და მოძრავი e8 კუბეტს ფასობს, ვიდრე f3 მხედარი.

7. $ქf1 - გ2$ $ქf8 - e7$
 8. $0 - 0$ $0 - 0$
 9. $ქc1 - გ5$ $ქc8 - e6$

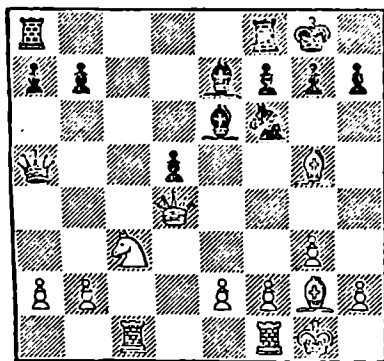
$d5$ პაიკის დასაცავად შავეები იძულებული არიან ეს სვლა გააკეთონ, თუმცა კუს ეს პოზიცია უფრო სუსტია, ვიდრე $f5$ -ზე ან $g4$ -ზე.

10. $d4:c5$ $ქe7:c5$
 11. $ეა1 - c1$ $ქc5 - e7$
 12. $მf3 - d4$ $მc6:d4$

რომ შეინარჩუნონ $e6$ კუ.

13. $ლd1:d4$ $ლd8 - a5$

ეს სვლები ლოგიკურად არის ერთმანეთთან დაკავშირებული და ერთი გეგმის ნაწილს შეადგენს. შავეების მდგომარეობა მე-13 სვლის შემდეგ.



მარშალ-რუბინშტეინის ერთ-ერთი პარტია შემდეგნაირად ვითარდება:

14. $b2 - b4$ $ლa5 - a3$
 15. $ლd4 - d3$ $ლa3:b4$
 16. $ქგ5:f6$ $ქe7:f6$
 17. $მc3:d5$ $ქc6:d5$
 18. $ქგ2:d5$ $ეa8 - d8$

თეთრების უპირატესობა ძლიერი კუ $d5$ უჯრედზე.

- $d2 - d4$ $d7 - d5$
 2. $c2 - c4$ $e7 - e6$
 3. $მგ1 - f3$ $მგ8 - f6$
 4. $მb1 - c3$ $მb8 - d7$

თუ შავეები არ აკეთებენ $c7 - c5$ სვლას, მაშინ მიზანშეწონილი იქნება, რომ მის წინ არ დადგან ფიგურა, რათა ყოველთვის იყოს შესაძლებლობა c პაიკის ორ უჯრედზე გაწევისა.

5. $ქc1 - გ5$ $ქf8 - e7$

აქ შესაძლებელია $c7 - c6$ სვლაც. მაშინ 6. $e2 - e3$, $ლd8 - a5$;
 7. $მf3 - d2$, $ქf8 - b4$;
 8. $ლd1 - c2$, $0 - 0$; 9. $ქf1 - e2$ სვლების შემდეგ გაგრძელდება:
 9. . . . $d5:c4$; 10. $ქგ5:f6$, $მd7:f6$; 11. $მd2:c4$, $ლა5 - c7$ და შავეები ორი კუს უპირატესობის გამო კარგ მდგომარეობას იღებენ, თუმცა თეთრებს ამ შემთხვევაში ცენტრში აქვთ უპირატესობა.

6. $e2 - c3$ $0 - 0$
 7. $ეა1 - c1$ $ქf8 - e8$
 8. $ლd1 - c2$ $c7 - c6$

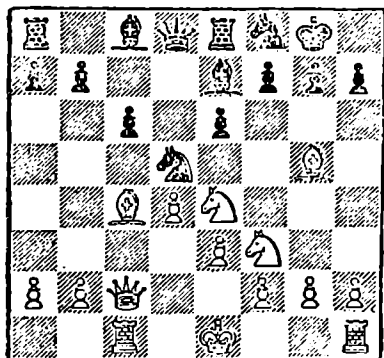
ახლა თეთრები თითქმის იძულებული არიან გააკეთონ სვლა $f1$ კუთი, რადგან მათ განკარგულებაში არ არის არაერთი სხვა განმავითარებელი სვლა.

9. $ქf1 - d3$ $d5:c4$
 10. $ქd3:c4$ $მf6 - d5$
 11. $მc3 - e4$. . .

ა6 11. კვ5 : e7, ლდ8 : e7;
შდ5 : e3 და e6 — e5 სვლებით
ვანთაქისუფლების მიზნით.

11. . . . შდ7 — f8

შავების მდგომარეობა მე-11
სვლის შემდეგ.



შა6—b4 მხედრის საუცხოო პო-
ზიცია შავებს კონტრთამაშის სა-
შუალებას აძლევს.

5. . . . b7 — b5

6. ა2 — a4 b5 — b4

7. მც3 — a2 e7 — e6

8. კფ1 : c4 კფ8 — e7

9. 0 — 0 0 — 0

10. ლდ1 — e2 მს8 — d7

11. ვფ1 — d1 c6 — c5

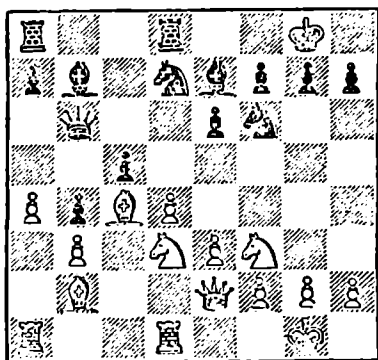
12. b2 — b3 ლდ8 — b6

13. კც1 — b2 კც8 — b7

14. შა2 — c1 ვფ8 — d8

15. მც1 — d3

თეთრების მდგომარეობა მე-15
სვლის შემდეგ.



ახლა შავებს შეუძლიათ მოიგე-
რიონ მოწინააღმდეგის შეტევა
თუმცა ნელი ტემპით, მაგრამ
მანაც განთავისუფლდნენ, რადგან
მათ პოზიციაში არ არსებობს
ისეთი პუნქტები, რომლებიც შესა-
ძლებლობის შემთხვევაში თეორე-
ბის შეტევის ობიექტი შეიქმნეს.

1. d2 — d4 d7 — d5

2. e2 — e4 e7 — e6

3. მფ1 — f3 მფ8 — f6

4. მს1 — c3 d5 : c4

ეს სვლაც არის შესაძლებელი,
თუმცა კარგი თამაშის შემთხვე-
ვაში თეთრები ყოველთვის ინარ-
ჩუნებენ ინიციატივას.

5. e2 — e3 . . .

თუ 5. a2 — a4, კც8 — f5;

6. e2 — e3, მს8 — a6! 7. კფ1 : c4,

თეთრების პოზიციაში არის
სუსტი ადგილი e3, რაც შავებს
კონტრთამაშის მიღების იმედს
აძლევს.

თუმცა ლაზიერის გამბიტი
სხვა სისტემებითაც სარგებლობენ,
მაგრამ ისინი ან მეტად შეიწი-
რობულ პოზიციებს აძლევენ შა-
ვებს ან კიდევ არ წარმოადგენენ
ჯანსაღ გაგრძელებას.

ლაზიერის პაიკის დებიუტის
სხვა სახეები

1. d2 — d4

როგორც შევებს, ისე თეთრებს შეუძლიათ თამაშის გაგრძელება სხვადასხვა ხერხით. თეთრებს, მაგალითად, შეუძლიათ: c1 კუს გამოყვანა f4-ზე, მაგრამ ეს გაგრძელება ისე ძლიერი არ არის, როგორც ზემოთ განხილული. ისინი მრავალფეროვანია, მაგრამ მათი მეოხებით არ შეიძლება საკმაოდ აქტიური გეგმის დასახვა. შემდეგი მაგალითი დაგვარწმუნებს ამაში:

- | | |
|-------------|----------|
| 1. . . | d7 — d5 |
| 2. c1 — f4 | ფg8 — f6 |
| 3. e2 — e3 | e7 — e5 |
| 4. ფg1 — f3 | მხ8 — c6 |
| 5. კf1 — d3 | e7 — e6 |
| 6. 0 — 0 | კf8 — e7 |
| 7. e2 — e3 | ლd8 — b6 |
| 8. ლd1 — e2 | |

შავებსაც შეუძლიათ ჩვეულებრივი გაგრძელების თავიდან აცილება, მაგრამ ეს მათთვის უფრო სარისკოა ვიდრე თეთრებისათვის.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. d2 — d4 | ფg8 — f6 |
| 2. ფg1 — f3 | გ7 — გ6 |

ე. წ. „ინდური დაცვა“.

- | | |
|-------------|----------|
| 3. e2 — e4 | კf8 — გ7 |
| 4. მb1 — c3 | 0 — 0 |
| 5. e2 — e3 | d7 — d6 |
| 6. კf1 — d3 | მხ8 — d7 |
| 7. 0 — 0 | e7 — e5 |

ახლა მივიღეთ ნახევრად ღია პარტია.

- | | |
|-------------|----------|
| 8. ლd1 — e2 | ეფ8 — e8 |
| 9. კe1 — d2 | |

თეთრები გადაიყვანენ თავიანთ ეტლებს d1-ზე და e1-ზე და დაამთავრებენ განვითარებას, შემდეგ გახსნიან ერთს ან ორ ხაზს. მათ მტკიცე და მყარი პოზიცია აქვთ.

ამ სისტემების შესახებ უფრო დაწვრილებით ლაპარაკი მეთოდური თვალსაზრისით შეცდომა იქნებოდა. ასეთი პარტიების განვითარების ხერხი შეისწავლება არა იმ გამოცდილებით, რომელსაც გვანიჭებს განვითარების პრობლემათა გადაწყვეტა დებიუტში, არამედ იმ პრინციპებით, რომლებიც განხილული და დასაბუთებულ იქნება შემდეგ თავებში.

ცუკერტორტ-რეტის დებიუტი

- | | |
|-------------|---------|
| 1. ფg1 — f3 | d7 — d5 |
| 2. e2 — e4 | . . . |

მახვილგონიერი დასაწყისია, თუმცა არც ისე ძლიერი, რამდენადაც მრავალფეროვანი. ეს დებიუტი ისევე პლასტიკურია, როგორც მეფის წინმდებარე პაიკით დაწყებული დებიუტი.

შავები თუმცა არ არიან განსაზღვრული რომელიმე გარკვეული პასუხით, მაგრამ მათ თავი უნდა აარიდონ მრავალ საფრთხეს.

თეთრები ცდილობენ ცენტრის დაუფლებას და შავებმა თავი უნდა შეიკავონ ცენტრში ნაღრვეად პაიკით სვლებისაგან, რათა არ გაიხსნეს ხახები, სანამ განვითარება დაუმთავრებელია.

- | | |
|------------|----------|
| 2. . . . | e7 — e6 |
| 3. b2 — b3 | ფგ8 — f6 |
| 4. c1 — b2 | c7 — c5 |
| 5. გ2 — გ3 | მს8 — c6 |
| 6. კ1 — გ2 | a7 — a5 |

ამ სვლით შავები c8 კუს გამოყვანის გარეშე ახერხებენ a8 ეტლის განვითარებას. თუ: 7. e4:d5 მაშინ 7. . . . მf6:d5, და თუმცა b2 კუ ანვითარებს e5-ზე დაწოლას და შესაძლოა გამოიწვიოს f7 — f6 სვლაც, მიუხედავად ამისა, მაინც შავებს მტკიცე პოზიცია აქვთ.

მოვიყვანოთ მეორე მაგალითი:

- | | |
|----------|---------|
| 2. . . . | c7 — c6 |
|----------|---------|

თეთრებს შეუძლიათ თამაში გადაიყვანონ ლაზიერის გამბიტში (3. d2—d4), ან კიდევ ცენტრში მდგომარეობა გამოურკვეველად დატოვონ.

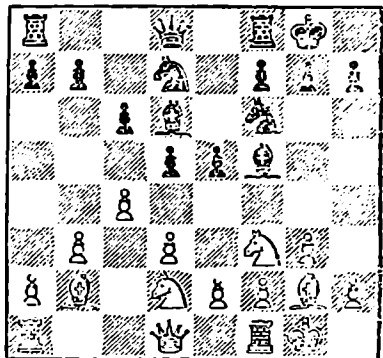
- | | |
|------------|----------|
| 3. გ2 — გ3 | მგ8 — f6 |
| 4. კ1 — გ2 | კc8 — f5 |

შავები ცდილობენ e4 პუნქტის ხელში ჩაგდებას და ეტლის განთავისუფლებას. მაგრამ ისინი უნდა გაუფრთხილდნენ კუს გაცვლას f3 ხედარზე. მf3—h4 სვლის შემთხვევაში კუ უნდა წავიდეს e4-ზე ან გ4-ზე, რომ ამით გამოიწვიოს თეთრ პაიკთა სვლები.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. 0 — 0 | e7 — e6 |
| 6. d2 — d3 | მს8 — d7 |
| 7. b2 — b3 | კf8 — d6 |
| 8. კc1 — b2 | 0 — 0 |
| 9. მb1 — d2 | e6 — e5 |

ახლა შავებს შეუძლიათ გააქმონ ეს სვლა.

შავების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ.



შავები საკმაოდ კარგად დგანან ცენტრში და მათ აქვთ რალაც კონტრ-თამაშის საშუალება a7—a5 სვლასთან დაკავშირებით.

ახლა შევაჯამოთ ჩვენი გამოკვლევები.

ჩვენს მიერ მოყვანილი თანავის სისტემები გამომუშავებულია ოსტატთა პრაქტიკაში და გულდასმით არის შეგროვილი და გასინჯული. რასაკვირველია, როგორც ჩვენი შრომიდან ჩანს, ეს სისტემები განსაკუთრებულ პრინციპებზეა დამყარებული.

პირველ ყოვლისა: ორივე მხარისათვის საჭიროა უჯრედთა დაუფლება. მაშასადამე, მნიშვნე-

ლობა აქვს არა მარტო მატერი-
ალურ ნოვებს, ფიგურა იქნება
ის თუ პაიკი. არამედ სივრცის
ხელში ჩაგდებასაც, რომელშიც
მოწინააღმდეგეს არ უნდა შეეძ-
ლოს შესვლა მატერიალური და-
ნაკარგის გარეშე, რაც მეტი სივ-
რცე აქვს ჩაგდებული ერთ მხარეს,
მით ნაკლებია მოწინააღმდეგის
მოდრავუნარიანობა, მით განსაზღ-
ვრულია იმ სვლათა რაოდენობა,
რომლებითაც მას შეუძლია დამუქ-
რება ან თავდაცვა.

მეორე: უჯრედები სრულიადაც
არ არის თანასწორფასოვანი.
ყველაზე მეტი მნიშვნელობა აქვს
ცენტრალურ უჯრედებს, რადგან
აქედან კუსი, მხედრისა და ლაზი-
ერისათვის მისაწოდომია უჯრედ-
თა შაქსიმალური რიცხვი. ამიტომ
სადებიუტო სტადიაში ბრძოლა
წარმოებს არსებითად ცენტრა-
ლურ უჯრედების, ე. ი. e4, e5,
d4, d5 დაუფლებისათვის და მის
შესაბამისად „გაფართოებული
ცენტრის“, (ე. ი. e3 დან e6-მდე
და f3—f6-მდე) ხელში ჩაგდე-
ვისათვის.

მესამე: სადებიუტო სტადიიდან
ის მხარე გაზოდის უპირატესო-
ბით, რომელიც მოახერხებს უფრო
ჩქარა (ე. ი. ყოველი სვლის სა-
უკეთესო გამოყენებით) გამოიყ-
ვანოს ფიგურები და პაიკები გა-
ფართოებული ცენტრის შესატე-
ვად. შემდეგში ამ უპირატესობამ
უნდა შეაფიწროოს მოწინააღმდე-
გის თამაში.

მეოთხე: დებიუტისათვის ამა

თუ იმ პაიკისა და თანამოსახელე
ფიგურის ღირებულება ერთი და
იგივე არ არის. თუ პირველი
სვლით მონიკებულ უპირატესო-
ბას ერთეულად ჩავთვლით, მაშინ
პარტიის ნორმალური მსვლელო-
ბისათვის შეიძლება შემდეგი ცხრი-
ლის შედგენა:

მეორე სვლის უპირატესობა = 4/5
მე-3 " " " 3/4
მე-4 " " " 2/3
მე-5 " " " 1/2

d ან e პაიკის ღირებულება = 2
c ან f " " " 1 1/2
b ან g " " " 5/4
a ან h " " " 1/2
მხედრის " " " 1/2
მეფის კუს " " 5
ლაზიერის კუს " " 6
მეფის ეტლის " " 7
ლაზიერის ეტლის " " 6
ლაზიერის " " 11

ეს, რასაკვირველია, დაახლო-
ებითი შეფასებაა და მოყვანილი
ციფრები, ცხადია, ზუსტი არ
არის, მაგრამ რთულ პოზიციებში,
მაგალითად დროის მოგების მიზ-
ნით ფიგურათა ან პაიკთა შეწირ-
ვისას, ის გამოსადეგია მდგომარ-
ეობის გარკვევისა და იმ გზის
შერჩევისათვის, რომელიც ნაკ-
ლებად სარისკოა.

ანალოგიური ცხრილი შეიძლე-
ბოდა აგრეთვე შეგვედგინა უჯ-
რედების შესათვასებლადაც, მაგ-
რამ მე ვეჭვობ, რომ ასეთი
ცხრილი გაცილებით უფრო რთუ-
ლი იქნებოდა, რადგან იქ დაგვ-
ჭირდება არა მარტო უბრალო
ციფრები, არამედ მათი უფრო

რთული კომბინაციები, მაგალითად, ორ-ორი ციფრის ჯვრული ან უჯრედთა ჯგუფები.

ჩვენ მიერ მოყვანილი ცხრილის უპირატესობა მისი თვალსაჩინოებაა, რაც შეეხება უჯრედთა შეფასებას, უკეთესი იქნება უარი ვთქვათ მათემატიკური ხერხით მის გამონატვაზე და თვით ადგილობრივად ჩვენში უჯრედთა შეფასების გრძობა. პრაქტიკა და გონიერი კრიტიკა ყველაზე მეტად დაგვემარება სწორ მსჯელობაში და სწორედ ასეთი ჯანსაღი მსჯელობა ასჯერ უფრო ძვირფასია, ვიდრე დაზეპირებული ცოდნა, რადგან დამოუკიდებელ შეხედულებათა გამომუშავება, ნათელი გონებით დაჯილდოებულ ხალხს საშუალებას აძლევს უშიშრად და გაბედულად გამოიტანოს დასკვნა ცხოვრების მიერ წამოყენებულ სხვა ამოცანათა გადაწყვეტის შემთხვევებშიც.

საკმარისია ზემომოყვანილი ვარიანტების საფუძველზე ვიცოდეთ და შეგვეძლოს დაბტკიცება, რომ უჯრედებზე ბატონობა (შენიშნავთ — არა მეფის წინააღმდეგ შეტევის მიზნით) ნიშნავს ცენტრალური უჯრედებისა და გაფართოებული ცენტრის ფლობას.

დებიუტში მნიშვნელობა აქვს

შეტევასაც მეფის წინააღმდეგ და კიდევ იმას, თუ რა ფორმაში გამოიხატება უჯრედებზე გაბატონება. მაგალითად. უპირატესობად ითვლება დაწოლა მოწინააღმდეგის როკის პოზიციაზე, მაგრამ ეს უპირატესობა მეორეაარისისოვანია, რადგან იმ მხარეს, რომელიც ცენტრს ფლობს ადვილად შეუძლია გაცვლის ან დამეუქრებელ ფიგურათა ძვირადობის შეკვეცის საშუალებით გააქარწყლოს ეს უპირატესობა. მნიშვნელობა აქვს აგრეთვე იმასაც, შეგვიძლია თუ არა ფიგურებით დავიკავოთ დაუფლებული უჯრედები ისე, რომ არ გვეშინოდეს უფრო ნაკლები ღირებულების ფიგურებით, მაგალითად პაიკებით და მხედრებით მათზე თავდასხმისა. მეფის ან პაიკთა წინააღმდეგ თავდასხმის შემთხვევაში ეტლებისათვის ღია ხაზების და კუთათვის ღია დიაგონალების მნიშვნელობა ისე ძვირფასი ხდება, რომ ზოგჯერ ის რამდენიმე პაიკის ღირებულებას უდრის.

მაგრამ აქ ჩვენ არ შევეხებით იმ პრობლემებს, რომლებიც არაა დამახასიათებელი სადებიუტო სტადიისათვის და რომლებიც ჩვენ გულდასმით უნდა განვიხილოთ სულ სხვა თვალსაზრისით.

ქ ო მ ბ ი ნ ა ც ი ა

წინამდებარე გამოკვლევათა შემდეგ, რომლებშიაც ჩვენ გავაერთიანეთ მრავალი პირის სხვადასხვა ნაშრომი, ახლა შევეუდგეთ სისტემატურ შესწავლას, რომელიც უნდა წარმოადგენდეს არა შემთხვევით მოზაიკას, არამედ მთლიან, ლოგიკურად დაკავშირებულ ერთიანობას. დავიწყოთ იმ მცნების გამოკვლევით, რომლის შეთვისებაც გაგვიშუქებს თანამედროვე საქადრაკო ხელოვნებას.

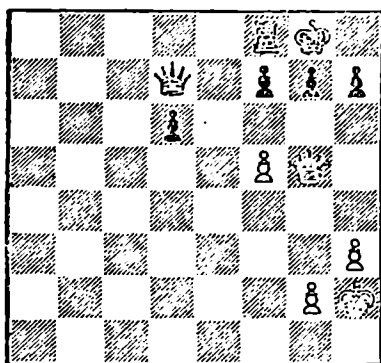
ყოველ პოზიციაში არსებობს სვლები, რომელთა მიზანია დაფაზე მთელი გადატრიალების მოხდენა. ამ სვლებს „ფორსირებითი“ სვლები ვუწოდოთ. ისინი ქმნიან მოულოდნელ და ძლიერ მუქარას, მაგალითად, შამათის მუქარას, ფიგურის აღების მუქარას, პაიკის გარდაქმნის მუქარას. მოკლედ რომ ვთქვათ, ამ სვლათა მიზანია ყველა ღონისძიების გადაფასება. ფორსირებით აგრესიულ სვლათა საპასუხოდ მოწინააღმდეგის განკარგულებაშია ისეთივე ფორსირებითი თავდაცვითი სვლები. ამრიგად, შეტევა, კონტრშეტევა და თავდაცვა ხშირად მეტად დახლართულ ჯაქვს

ქმნის, მაგრამ ხშირად ისეთსაც, რომლის თითოეულ რგოლს ჩვენ აღვილად ვამჩნევთ.

თუ ეს რგოლები თანმიმდევრობითი, უწყვეტი რიგით არიან შეერთებული, მაშინ ასეთ რკალს ჩვენ „ვარიანტს“ ვუწოდებთ. მაგრამ ხშირად ასეთი ჯაქვი განშტოვდება, მაგალითად, თავდაცვის ორი ან მეტი ხერხის არსებობის შემთხვევაში. ასეთ შემთხვევებში ლაპარაკია „ვარიანტების“ ან ვარიანტთა „ქსელის“ შესახებ. მდგომარეობის ანალიზისას მოკადრავთ უნდა მოიფიქროს ვარიანტთა ასეთი ქსელი, რათა გადაწყვიტოს, მიცემს თუ არა მას განსაზღვრულ მდგომარეობაში ხელსაყრელ შედეგს ფორსირებითი სვლები. თავისთავად ცხადია, რომ ასეთი გამოთვლა ყველაზე მეტად მაშინ არის საჭირო, როცა მებრძოლ მხარეთა ფიგურები უშუალო შეხლაშია და მოთამაშემ არ უნდა დაკარგოს არავითარი შესაძლებლობა. მაგრამ ჩვეულებრივ, ცდა მხოლოდ ცდად რჩება; გამოთვლა არ ხორციელდება თამაშში, ვინაიდან ვარიანტთა ქსელი, ჩვე-

ულებრივ, არ იძლევა ისეთ შედეგს, რომლისათვის ღირდეს ჯაფის ხარჯვა.

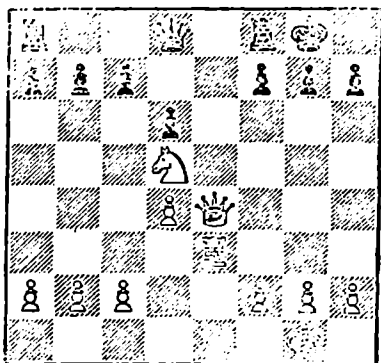
მაგრამ თუ ვარიანტთა ქსელი შეიცავს დადებით, საყურადღებო შედეგს, მაშინ ვარიანტთა ამ ერთობლიობას „კომბინაცია“ ეწოდება, და მოთამაშე, რომელიც ახორციელებს მის მიერ ნაპოვნ ვარიანტს, აკეთებს კომბინაციას.



თეთრები თავისი სვლის შემთხვევაში ატარებენ კომბინაციას. ეს კომბინაცია მხოლოდ ერთი ვარიანტისაგან შედგება. ის იწყება შამათის ზუქარით $f5 - f6$, რაც შავებს აიძულებს $g7 - g8$ ითამაშონ შემდეგ თეთრები თამაშობენ $h5 - h7$ კვლავ შამათის ახალი ძუქარით, რომლისაგან შავებს თავდაცვა არა აქვთ, რადგან არც ზათ ლაზიერს და არც ეტლს არა აქვთ საშუალება $g7$ უჯრედი დაიცივან (იხ. დიაგრამა).

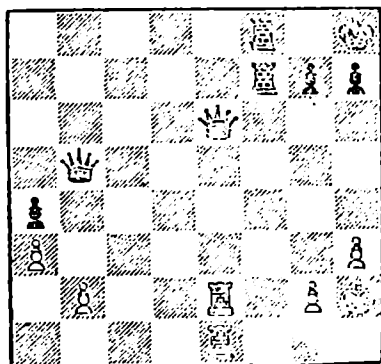
თეთრებს, რომელთაც „ხარისხი“ აკლიათ, შეუძლიათ კომბინაციის საშუალებით მოგება. კომბინაცია შედგება ორი ვარიანტი-

საგან. თეთრები იწყებენ $h5 - e7 +$. თუ შავები აიღებენ $h5$ და არა ლაზიერით, მაშინ ისინი კარგავენ



სვლა თეთრებისა

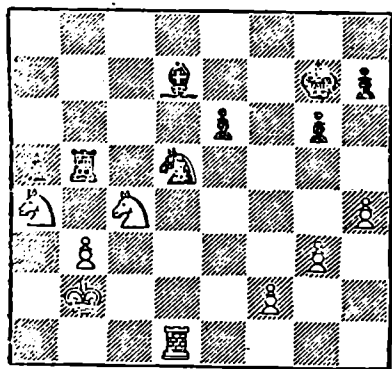
უკანასკნელს და თავისთავად გასაგებია, პარტიასაც წააგებენ. ეს ვარიანტი ტრივიალურია და თუ შავები არ აიღებენ $h5$ და მაშინ მათ დარჩენილ ითამაშონ $h5 - h8$. იმის პასუხი იქნება: $le4: h7 +$, $მფh8: h7$; $ge3 - h3 \times$. ამ შემთხვევაში ვარიანტში ზღვრულად კომბინაციის „იდეა“ — ლაზიერის შეწირვა.



სვლა თეთრებისა

აქ თეთრებმა უნდა განიხილონ ვარიანტი, რომელიც იწყება ლე6:f7 სულით, თუ თეთრები ზუსტად გამოთვლიან, დარწმუნდებიან რომ საქმე მხოლოდ გაცვლაშია. ლე6:f7 სულას შავები უპასუხებენ არა ეფ8:f7 სულით, არამედ ლხ5 — ხ8 + შფh2 — გ1; ეფ8:f7; ეე2 — ეე8 +, და ახლა თეთრები ითაპაშებენ ეფ7 — f8 და არა ლხ8:e8 (იხ. დიაგრამა).

ი ა ტ ს ი



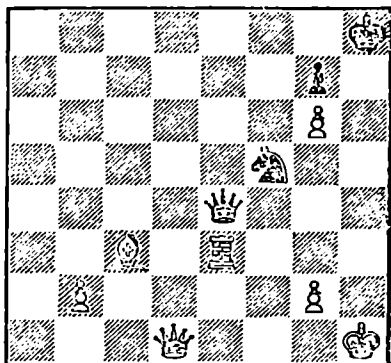
კაპაბლანკა
სულა თეთრებისა

თეთრები ახორციელებენ კომბინაციას, რომლის მეოხებით პაიკს იგებენ.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. შა4 — ე3 | ეხ5 — ე5 |
| 2. შე3 — ე4 | ეე5 — ხ5 |
| 3. შე4 — დ6 | ეხ5 — ე5 |
| 4. შდ6 — ხ7 | ეე5 — ე7 |
| 5. შხ7:a5 | |

ამ თითქოს სავსებით უიმედო მდგომარეობიდან შავები კომბინ-

ნაციის მეოხებით თავს აღწევენ დაზარცხებას. ლე4:გ2+; შფ h1:გ2,



სულა შავებისა

შფ5:e3 +; შფგ2 — f3, შე3:d1; ეე3 — d4, შდ1:b2; კრ4:b2 და ყაიშია, რადგან თეთრებს არ შეუძლიათ მოწინააღმდეგის ნეუის გამოყვანა. კუთხიდან (იხ. დიაგრამა).

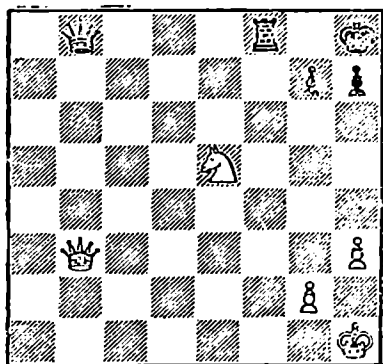
ყურადღების ღირსია მხედრით მრავალი ერთდროული მუქარა.

უვე ეს მცირერიცხოვანი მაგალითები საშუალებას გვაძლევს დავასკვნათ, რომ ყოველ კომბინაციაში არსებობს იდეა Pointe¹. ასეთი იდეის არსებობაში ჩვენ ვრწმუნდებით იმ ალტაცებით, რომელსაც ის იწვევს მაყურებელში და იმ კმაყოფილებით, რომელიც კომბინაციის მაონელის ხედრია. იდეა ამოცანას ერთი დარტყმით სწყვეტს (იხ. დიაგრამა, გვ. 109).

თეთრები, რასაკვირველია, ხედავენ, რომ შე5 — f7 + ქიშის შეიდეგ არ შეიძლება ამ მხედრის აყვანა და, ამრიგად, მეფე იძულე-

¹ Pointe—მწვერვალი, მახვილი; ჭადრაკში მას ეწოდება კომბინაციის დამაგვირგინებელი პუნქტი ან იდეა.

ბული იქნება გააკეთოს სელა იმ უჯრედზე, სადაც ის მოექცევა განხილი ქიშის შესაძლებლობის ქვეშ. მაგრამ, როგორ ზოვიგოთ

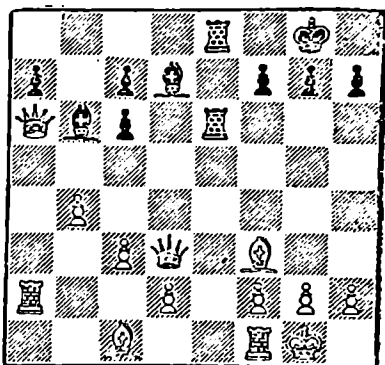


სელა თეთრებისა

პარტია. რასაკვირველია მდ5 — f7+, მ18 — გ8 სელების შემდეგ შეიძლება მf7 — ხ6 ++ ორბაგი ქიშით და ზეფე იძულებულია კვლავ კუთხური უჯრედი დაიკავოს. მაგრამ ყოველივე ეს იძლევა მხოლოდ ყაიმს, მუდმივ ქიშს; თუ არა... უეცრად თეთრები წააწყდებიან იდეას, და გადარჩებიან ძიების მძიზე ტანჯვისაგან. ისინი ბრწყინვალე სახით აცხადებენ შამათს ოთხ სელაში. იდეა იმაში ზღვომარეობს, რომ შეწირვის საფასურით წაერთვას ზედეს ის ერთადერთი უჯრედი, რომელზედაც ზან უნდა დაიხიოს — გ8 — უჯრედი.

1. მდ5 — f7 + მფ18 — გ8
2. მf7 — ხ6 ++ მფგ8 — ხ8
3. ლხ3 — გ8 + ეფ8:გ8
4. მ18 — f7 X.

მორფი



პაულსენი

სელის რიგი ახალგაზრდა მორფის მხარეზეა. ის თამაშობდა ამ პარტიას თავის ვეტოქე პაულსენთან 1857 წელს ნიუ-იორკის ტურნირზე. ლაზიერით ზან ზოწინაალმდევის პაიკს ბლოკადა გაუკეთა, ამით ბლოკირებულ იქნა თეთრების კუ და ვტლიც. ამ მოწინააღმდეგის მისი ლაზიერი შეტევის ქვეშ იმყოფება. ის დაცული უნდა იქნას გაცვლით. მაგრამ თეთრი ზეფე ხომ ზეტად მცირე ფიგურათა რაოდენობით არის დაცული. ნუ თუ არ არსებობს რაიმე კონზინაცია, რომელიც საშუალებას ზოგვეცენს განზოვიცნოთ ზოხერხებული მომენტი. ზაგალითად, ლ13:f1+?. მაგრამ თეთრები აიღებენ ლაზიერით და არა მეფით. შეიძლება, კსნ:f2+?, მაგრამ ზაშინ თეთრები აიღებენ მეფით და არ არის გადამწყვეტი ქიში d4-ზე e3 პაიკის განო; და თუ ეს ასეა, ზაშასადაძე, შაი

ზეფე იპოვის თავშესაფარს გ1-ზე. არა — ყველა ეს ქიში არაფერს იძლევა. რა იქნება, თუ ვითაზაშებთ ლძ3:ფ3? ამით გაიხსნება გ ხაზი. გ2:ფ3. ეგრე +; მფხ1, კხ3; და თეთრებს არ შეეძლებათ ეგ1-ის თამაში; მაშასადამე, გ2 პუნქტი დაუცველია. ნორფი არ აკეთებს შემდეგ ანალიზს, შემდეგი — ინტუიციის საქმეა. პაულსენი გასტეხა კონბინაციის ბრწყინვალეობამ და ვერ მოახერხა შესაძლებელი წინააღმდეგობის გაწევა.

პარტია შენდგენიარად გაგრძელდა:

- | | |
|--------------|------------|
| 1. . . . | ლძ3:ფ3 |
| 2. გ2:ფ3 | ეგრ — გრ + |
| 3. მფგ1 — ხ1 | კძ7 — ხ3 |
| 4. ეფ1 — ძ1 | . . . |

ეს არის უძლიერესი პასუხი. რასაკვირველია, არ შეიძლებოდა

4. . . . ეფ1 — გრ1, ეგრ:გრ1 + და შეზღვევ ეგრ — ელ1+. მაგრამ ორ სელაში შამათის მუქარისაგან თეთრებს სხვაგვარად უნდა დაეცვათ თავისი პოზიცია, სახელდობრ, 4. ლგრ — ძ3 სვლით უნდა მიეჭანათ შეტევა საშიშ გრ ეტლისადმი. თუ იაშინ 4. . . . კხ3 — გ2+, მაშინ 5. მფხ1 — გ1, კგ2:ფ3 +; 6. ლძ3:გრ, ხ7:გრ; 7. ძ2 — ძ4, ეგრ — ე4; ხ2 — ხ3 და თეთრებს სრულიადაც არა აქვთ ცუდი მდგომარეობა. მაშასადამე შავებს უნდა ეთამაშათ ლძ3 სვლის საპასუხოდ 4. . . . ფ7 — ფ5. ამ შენთხვევაში 5. ლძ3 — ე4+? მფგრ — ფ8 და 6. ლე4 — ფ7.

შეუძლებელია, და 5. ეფ1 — ძ1, კხნ:ფ2; 6. ლძ3 — ფ1, და თეთრებს კვლავ რამდენიმე ხანი შეუძლიათ ბრძოლის გაგრძელება, თუმცა შავები, რასაკვირველია. ენდშვილს ზოიგებდნენ, მაგრამ როგორც არ უნდა ყოფილიყო, საჭირო იყო ზეტი წინააღმდეგობის გაწევა.

- | | |
|--------------|------------|
| 4. . . . | კი3 — გ2+ |
| 5. მფხ1 — გ1 | კგ2:ფ3 + |
| 6. მფგ1 — ფ1 | კფ3 — გ2 + |

კიდევ უკეთესი იყო ეგრ — გ2, რომლის შემდეგ თეთრების მეფე საშაზათო ქსელში ექცეოდა.

- | | |
|---------------|-----------|
| 7. მფფ1 — გრ1 | კგ2 — ხ3+ |
| 8. მფგრ1 — ხ1 | კხნ:ფ2 |
| 9. ლგრ — ფ1 | კხ3:ფ1 |

და მორფიმ ჩქარა მოიგო პარტია.

ფორსირებითი სვლების განხილვა აუცილებელია. რადგან ისინი იძლევიან პარტიის მოგების უმოკლეს საშუალებას, თუ ასეთი, რასაკვირველია, საერთოდ არსებობს. გარდა ამისა, ეს მეთოდი ზეტად პრაქტიკულია, რადგან ამით თავიდან ვიცელებთ მრავალ მოჩვენებით შესაძლებლობას და ყურადღებას ვაქცევთ (ყოველ შემთხვევაში, პირველ ხანებში მაინც) მხოლოდ ზოგიერთ არამრავალრიცხოვან გაგრძელებას, როძელთა გამოთვლა სავსებით შესაძლებელია ადამიანის გონებისათვის. თუ არსებობს მოგებითი კომბინაცია, ეს იზის დამადასტურებელია, რომ პარტია მოგებუ-

ლია. ამ შემთხვევას არ შეეღობა არაერთი დაძვრობა.

კომბინაცია მოქალაქის გონებაში იბადება. ბევრი აზრი — სწორი და მცდარი, ძლიერი და სუსტი, ჯანსაღი და არაჯანსაღი — ცდილობს განხორციელდეს. ისინი იბადებიან და იბრძვიან, სანამ ერთ-ერთი მათგანი არ გაიმარჯვებს და არ განხორციელდება ქალაქის დაუზღვეო სისხლით.

ოსტატო, ნამდვილად ისე აზროვნებს თუ არა, როგორც ჩვენ ავწერეთ? ალბათ დაახლოებით ისე, თუმცა შესაძლებელია მრავალი არაპირდაპირი გზა და გამეორება.

თუმცა, არც ისეთი მნიშვნელობა აქვს ვიცოდეთ, თუ რა გზით აღწევს ოსტატი რაიმე გარკვეულ აზრს; პირიქით გაცილებით მნიშვნელოვანია გავიგოთ, რომ მონაფიქრი თვით ეუფლება მას და საშუალებას აძლევს სხვადასხვა ფორმაში განახორციელოს იგი.

ოსტატს, რომელსაც თავისი დარგი სრულყოფილად ესმის, იღეა არა შემთხვევით ებადება, არამედ აუცილებელი მიზეზების გამო, რომლებიც არაა დამოკიდებული თვით პიროვნებისაგან.

საკმარისი არაა ვიცოდეთ, რომ კომბინაცია შედგება ფორსირებითი სვლებისაგან, საჭიროა, ვიცოდეთ იმ მიზეზის გამოცნობა, რის საფუძველზედაც ჩვენ ვასკვნით, რომ პოზიციაში უნდა იყოს კომბინაციის შესაძლებლობა. არ შეიძლება ვეცადოთ დავაშაშა-

თოთ მეფე, რომელიც კარგად არის დაცული პაიკებითა და ფიგურებით და რომელსაც აქვთ გარკვეული მოძრაობის საშუალება. თუ ასეთ მდგომარეობაში ჩვენ შევეცდებით, რაც არ უნდა დაგვიჯდეს, ვიპოვოთ საშამათო კომბინაცია, ეს იქნებოდა მხოლოდ შრომისა და დროის ფუჭი ხარჯვა.

რანდენიმე ფიგურისადმი ერთდროული დანუქრება შესაძლებელია ფიგურათა გარკვეული დაჯგუფების შემთხვევაში. ამისათვის არსებობს გარკვეული გეომეტრიული პირობები; მაგალითად, დაუცველი მეფე და ლაზიერი იმყოფება ერთსა და იმავე ვერტიკალზე ან ჰორიზონტალზე, ან ერთსა და იმავე დიაგონალზე; ან კიდევ, ისინი განლაგებული არიან მხედრის მოქმედების სფეროში. ასეთი ერთდროული თავდასხმის ჩასატარებლად საჭიროა აგრეთვე გვეჩვენდეს რანდენიმე მეტად მოძრაუნარიანი საშიში ფიგურა.

ამ ორი მაგალითიდანაც ჩანს, რომ კომბინაციის ჩატარების პირობები მეტად განსაზღვრულია. ასეთ პირობათა არსებობა არის მიზეზი ოსტატის გონებაში კომბინაციის იდეის დაბადებისა.

მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როცა მოწინააღმდეგის მეფეს შევიწროებული და არა სავსებით მტკიცე პოზიცია უკავია, ოსტატმა იცის, რომ ამ მდგომარეობაში უნდა არსებობდეს შამათის იდეა და ცდილობს იპოვოს საშამათო კომბინაცია. ასევეა საქმე სხვა სახის

კონზინაციის შესრევაც. ამრიგად, იღვრა განისაზღვრება იმ ნოტივით ან ნოტივებზე, რომლებიც ნათლად განიკონზინარებენ განსახილავი პოზიციის ხასიათიდან.

განვიხილოთ ეს მოტივები ცალცალკე.

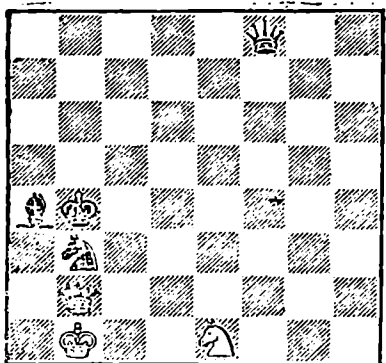
ყველაზე გავრცელებული ნოტივია მცირემოდრაფუნარიანი ან სულ უმოძრაო ფიგურის სისუსტე. ასეთი სისუსტე შეტევის მიზეზს იძლევა. კონზინაციამ თავის მიზნად უნდა დაისახოს ასეთი ფიგურის მოგება როგორც ნახვებზე, ისევე იმ ფიგურებზე თავდასხმით, რომლებიც ცდილობენ მის დახვარებას. იშვიათი არ არის, რომ კუ განიცდის პაიკთა ჯაქვის შეტევას და სრულიად უმოძრაო ხდება, როგორც ეს არის, მაგალითად, შეცდომით ჩატარებული პარტიის ასეთ დასაწყისში: 1. e2—e4, e7—e5; 2. მგ1—f3, მხ8—e6; 3. კf1—b5, a7—a6; 4. კხ5—a4. d7—d6; 5. d2—d4. ხ7—b5; 6. კა4—b3, მც6:d4; 7. მფ3:d4, e5:d4; 8. ლd1:d4? (უკეთესია კს3—d5). e7—e5; 9. ლd4—d5, კე8—e6; 10. ლd5—e6+, კე6—d7 და შემდეგ e5—e4. ფიგურას, რომელიც შეჭრილია მოწინააღმდეგის ბანაკში, ხშირად უკანდასახევი გზა ექრება და გარშემორტყმული იღუპება ზოგჯერ დიდი წინააღმდეგობის შემდეგაც, რომელშიც მონაწილეობას იღებს მის დასახმარებლად გამოსულ ძალთა მთელი არმია, იღუპება ბლოკირებული პაიკი,

არაიშვიათად, დაბმული ფიგურა, რომელსაც არა აქვს ნოდრაობის საშუალება. ზოგჯერ კი მეფეც, რომელსაც მოკრილი აქვს უკან დასახევი გზეც, დამღუპველი შეტევის ობიექტი ხდება.

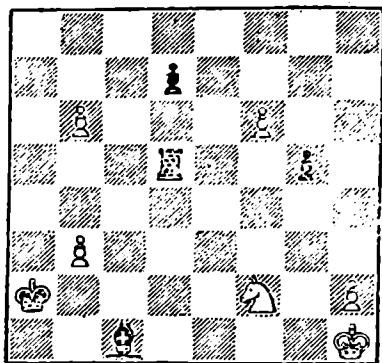
გასაჩივრებელი ნოტივის სახელწოდების შესარჩევად განვიხილოთ ორი ცნება: ძალისა და უნოდრაობის ცნება. უმოძრაო სხეული: თავდასხმას განიცდის: პაწია, მსუბუქფრთიანი ჩიტი იოლად გადურჩება ჯოჯოს, მაგრამ მიწაში ღრნად დევსებგადგენული უზარმაზარი ხე განიცდის მის შეტევებს, რის შედეგად ნახ შეიძლება დაკარგოს ანა მარტო ფოთლები და ნაკოფი, არამედ სიცოცხლეც. კი. ვუწოდოთ ამ მოტივს „გარე-ნოტივის“ მოტივი, რადგან ეს მცნება აერთიანებს ზენომოქვინილ ცნებებს უნოდრაობისა და თავდასხმისას.

მეორე მოტივი შეიძლება გამოვიყვანოთ თვით თანამის ბუნებისაგან, რადგან ის განიკონზინარებებს კადრაკის დაფისა და ფიგურათა სვლების გეონეტრიისაგან, ვუწოდოთ ამ ნოტივს „გეონეტრიული“ მოტივი. როგორც ჩვენ უკვე ვიცით, ამ მოტივით განისაზღვრება ფიგურებზე ერთდროული თავდასხმა და აგრეთვე მოძრაუნარიანობის შეზღუდვაც.

აქ ერთ მოტივს წარმოადგენს (იხ. დიაგრამა, გვ. 113) ჩეფისა და ლაზიერის გეონეტრიული განლაგება, რადგან უკანასკნელი დაუცველია, თუმცა, არსებობს მხო-



სვლა თეთრებისა.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ლოდ ერთი უჯრედი, საიდანაც თეთრ ლაზიერს შეეძლო ესარგებლა ამ გარემოებით, სახელდობრ — ა3 პუნქტი. მაგრამ იქ ის არაფრით არ იქნება, დაცული. იმავე დროს, თუ იქ მოხვდა ზეფე, მეტად შევიწროებული იქნებოდა, ის იქ „გარემოცვაში“ მოექცეოდა. ამრიგად, წარმოიშვა ზოსაგები კომბინაცია: 1. ლხ2 — ა3+, მფხ4:ა3; 2. მე1 — ც2X.

წინდა გეომეტრიულ მოსახრებაზე დამყარებული მოტივი არის ეტლის მოძრაუნარიანობის შეზღუდვა საკუთარივე კუთი ან კიდევ პირიქით. ამის განხორციელება შეიძლება, ზაგალითად, იმ წერტილის დაკავებით, როგორც იმყოფება კუსა და ეტლის მოქმედების გადაკვეთაზე. ამის საუცხოო მაგალითია ტროიციის შემდეგი ეტიუდი (იხ. მე-2 სვეტი):

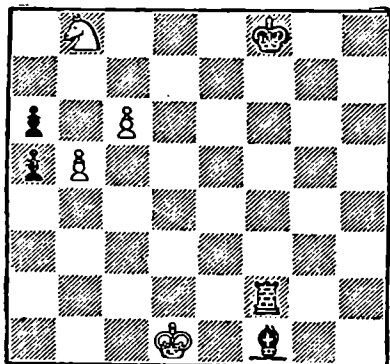
კუს შეუძლია f პაიკის შეჩერება ა3-უჯრედიდან; ეტლი კი აჩერებს ხ პაიკს ხ ხაზის დაკავებით. ან კუ f4-დან შეაჩერებს ხ პაიკს და 8. კადრაკი.

მაშინ ეტლმა f პაიკი უნდა შეაჩეროს f ხაზიდან. არჩევანი შავებისაა. შავ ფიგურათა კოორდინაციის დასარღვევად თეთრები აცილებენ მოწინააღმდეგის ეტლს ზეხუთე ხაზიდან. ისინი ამას მხედრის მანევრით ახერხებენ. ამრიგად: 1. მფ2 — ძ3 და თუ ახლა შავები ითამაშებენ კე1 — ა3-ს, მაშინ თეთრები ადვილად იგებენ ხ3 — ხ4 სკლით. მაშასადამე, ზათ უნდა ითამაშონ 1. . . ეძ5:ძ3 მაშინ კი თეთრები ითამაშებენ 2. f6 — f7; და 2. . . . ეძ3 — f3; 3. ხ6 — ხ7 სვლის შემდეგ კე1 — f4 გზაზე უდგება საკუთარსვე ეტლს, თუ კი 2. . . . კე1 — ა3, მაშინ 3. ხ3 — ხ4, კა3: ხ4; 4. ხ6 — ხ7, და კუ კვლავ გზას უღობავს ეტლს.

აქ ყურადღება უნდა მივაქციოთ იმას, თუ რა რიგ ავიწროებს დაწყებით პოზიციაში გ5 პაიკი საკუთარ ეტლსა და კუს.

„გადაკვეთის წერტილის“ მოტივის შინაარსი ნათელი ხდება

ტროიკის შემდეგ ეტიულის გარჩევით.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

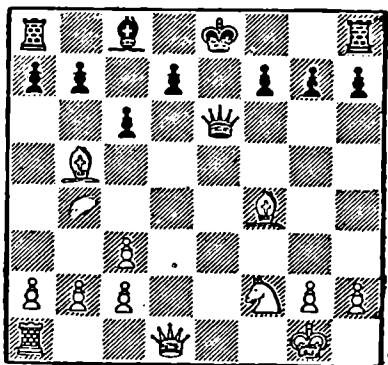
გადაწყვეტა უხეში სვლებით იწყება: 1. $e6 - e7$, $f1 - h3$; 2. $b5 : a6$, $g3 - g4 +$ ($g2 - e2$ სვლის გაკეთების შესაძლებლობის ბიზნით); 3. $g4 - c1$, $g4 - f5$; 4. $a6 - a7$, $f2 - e2 +$; 5. $g3 - d1$, $f5 - e4$ და თითქოს შავებს ყველაფერი რიგზე აქვთ, მაგრამ თეთრები 6. $h8 - e8$ სვლით იკავებენ „გადაკვეთის წერტილს“, რის შემდეგ ერთ-ერთი პაიკა გადის ლაზიერად. იგივე მოტივი წარმოადგენს საფუძველს სხვა ვარიანტებისათვისაც.

„მოძრავუნარიანობის შეზღუდვის“ მოტივი, რომელიც ჩვენ ზემოთ განვიხილეთ. მისი გეომეტრიის თვალსაზრისით, ემყარება ბრძოლის ერთ-ერთ პრინციპს, სახელდობრ, მოწინააღმდეგის ფიგურათა ბუნებრივ მისწრაფებას — თავისუფლად განოამელაუნონ თავისი ძალა. ამ მისწრაფებას ებრძვის წინააღმდეგ მოკმედი ფიგურა, რომელიც გზას უღობავს

ლაზიერს, ეტლს, კუს ან პაიკს (ის „ეკეტავს ან ბლოკადას უქმნის“), ან აჩერებს მოწინააღმდეგის იო ფიგურებს, რომლებიც ხელს უშლიან თავიანთივე ფიგურათა გადაადგილებას; ეს შეჩერება ასე ხორციელდება: ჩვენ ბლოკადას ვუქმნით ან ვაბამთ მოწინააღმდეგის ასეთ ფიგურებს ან ვუჭრით მათ უკან დასახევე გზას, ან მუქაჩითა და თავდასხმით ვაძულებთ მათ თავის ადგილზე დარჩენა.

ამრიგად, მოწინააღმდეგე შევიწროებულია არა მარტო ჩვენი ფიგურებით, არამედ საკუთარი, ცუდად განლაგებული ფიგურებითაც, რომელთაც ის დიდი კნაყოფილებით გადაადგილებდა; ჩვენ ვცდილობთ ამ გადაადგილების გაძნელებას და შესაძლებელია სავსებითაც არ დავეუშვათ ის.

კ ა გ ა ნ ი



პ ო ს ტ ი

თეთრების სვლა

თეთრებს სურთ თავისი მატერიალური უპირატესობა გამოიყენონ პარტიის მოგებისათვის რამდენიმე სვლაში. ისინი ახორ-

ციელებენ კომბინაციას, რომლის მიზანია ზოწინაალმდევის ფიგურათა შებოქვა.

1. კf4 — d6! ამ სვლით თეთრები ბლოკადას უქმნიან d7 პაიკს, მასთან ერთად e8 კუსა და x8 ეტლსაც; გარდა ამისა, ისინი არ უშვებენ როქს და ავიწროებენ მოწინააღმდეგის მეფეს. ამასთან, მეფისა და ლაზიერის ღია დგომა e ხაზზე გვაფაქრებინებს ამ ხაზზე ეტლის დაყენებას, ე. ი. ეa1-ის თამაშს. 1. . . . e6: b5; 2. ლd1 — d2. ლe6 — h6. მდგომარეობის შესამსუბუქებლად შავები დიდი სიამოვნებით გაცვლიდნენ ლაზიერებს. 3. ეa1 — e1+, მფე8 — d8; 4. კd6 — f4! ლაზი, ფაქაზი და ძლიერი იდეა. d6 უჯრედი წარმატებით შეიძლება დაიკავოს როგორც კუმ, ისე ლაზიერმა; ამიტომ კუ ათავისუფლებს გზას ლაზიერისათვის. შავ ლაზიერს, რომელსაც არ შეუძლია დატოვოს მე-6 ჰორიზონტალი (ლd6-ის გამო), იძულებულია მიიღოს რომელიმე გარკვეული გადაწყვეტილება. თუ 4. . . . ლh6 — g6, მაშინ მf2 — g4 და ლd6 — მუქარის გამო შავებს არ შეუძლიათ მხედრას აღება და ის კი თვით იმუქრება e5! სასიყვდილო დარტყმით. მაგალითად 5. . . . ეh8 — e8; 6. მფ4 — e5, ლg6 — e6; 7. ლd2 — d6! ეს შესაძლებლობა შავებისათვის საბედისწეროა. დაგვჩენია განვიხილოთ მეორე ვარიანტი, სადაც შავი ლაზიერი გადაკვეთს d6 პუნქტს, როგორც ეს პარტიაში მოხდა.

4. . . . ლh6 — e6

5. კf4 — d6

ამ სვლით თეთრები სკრიან ლაზიერს e7-სა და g5 პუნქტებიდან,

5. . . . f7 — f6

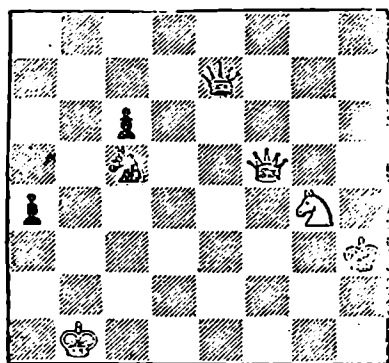
6. ლd2 — f4

და შავები 6. . . . ეh8 — e8; 7. კd6 — e7+ და შემდეგ 8. ეe1: e8+ სვლებით კარგავენ ლაზიერს.

კომბინაციის მოტივები შეიძლება შეგვხედეს მეტად რთულ ურთიერთობაში; ისინი განშტოვდებიან, იხლართებიან და იკახებიან ერთმანეთში. რით არის გაერთიანებული მოტივთა ეს სიმრავლე? იდეით, რომელშიც არის რალაც შემოქმედებითი საწყისი, ისეთი მოტივები, როგორც არის ერთდროული დამუქრება ორ დაუცველ ფიგურაზე ან მოწინააღმდეგის ზეფისათვის ისეთი უჯრედების წართმევა, რომელზედაც მას შეეძლო თავშესაფრის პოვნა, ატარებს ხელოსნურობის ბეჭედს; იდეა კი ხელოვნების სფეროა.

ის უბრალო მოტივებიც, რომელთა შესახებაც ახლახან გვქონდა საუბარი, იღებს მხატვრულ ელფერს, თუ მით სარგებლობენ იმ უჯრედების დასაუფლებლად, რომელიც თითქოს მოწინააღმდეგეს ეკუთვნოდა.

მაგალითისათვის განვიხილოთ კუბელის ეტიუდი (ამ გონებამახვილი ავტორის კრებულიდან „150 საჭადრაკო ეტიუდი“).



თეთრები იწყებენ და ივებენ

მხედრის სვლით თეთრები აცხადებენ გახსნილ ქიშს. მაგრამ სად უნდა დავაყენოთ ეს მხეჯარი? ის ყველაზე დაუცველია ამ სიტუაციის ჩვეულებრივი მნიშვნელობით, რადგან ლაზიერმა, რომელიც მოწინააღმდეგის მეფეს უტევს, არ უნდა დაკარგოს დრო მხედრის დისაცავად, ხოლო სხვა ფიგურა კი ამ მიზნისათვის თეთრებს ახლომახლო არა ჰყავთ. ამ მდგომარეობაში თეთრებს ეხმარება ის მოტივი, რომ ერთ ხაზზე მოთავსებული მეფე და ლაზიერი სუსტია მაშასადამე ეტლს დაუცველად შეუძლია დაიკავოს ის უჯრედი, როჩელსაც ეუფლება ნოწინააღმდეგის ლაზიერი, მხოლოდ უკანასკნელიდან დაშორებით, იმ ანგარიშით, რომ თუ შავმა მეფემ აიღო მხედარი, მაშინ იკარგება შავი ლაზიერი. ამრიგად. წარმოიშობა მთელი რიგი მოტივები, რომლებიც ხსნის კომბინაციის იდეას:

1. მფ4 — e3 + • მფხ3 — გ3
(უმჯობესი სვლაა)

2. ლფ5 — გ4 + მფგ3 — f2
(უმჯობესი სვლაა)
3. ლგ4 — f4 + მფf2 — e2
(უმჯობესი სვლაა)
4. ლფ4 — f1 +

ამ სვლით თეთრები მხედარსაც იცავენ, რადგან მეფეს არ შეუძლია მისი აღება ლფ1—f1+გამო.

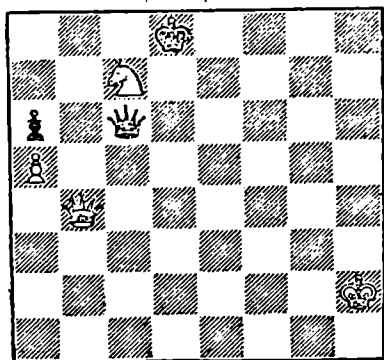
4. . . . მფე2 — d2
5. ლf1 — d1 + მფf2 — c3
6. ლd1 — c2 + მფც3 — b4

მფd4 სვლის შემთხვევაში მც3—f5+ ქიშის შემდეგ შავები ლაზიერს დაკარგავენ.

7. ლე2 — b2 + მც5 — b3
(უმჯობესი სვლაა)
8. ლb2 — a3 +

და შავები კარგავენ ლაზიერს ან იღებენ შამათს.

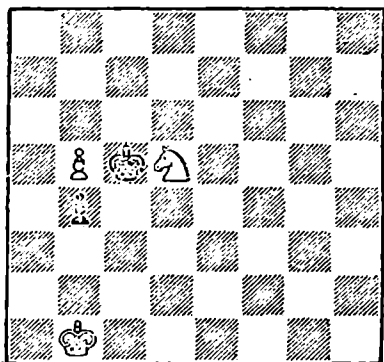
ქვემოთ ზოგჯერ ერთი მარტივი მაგალითი, რომელიც აღებულია პრაქტიკული და არა ხელოვნური პარტიიდან, ე. ი. სინამდვილის პროდუქტია და არა გამოგონებისა:



სვლა 2 თეთრებისა

e7 მხედრის დაღუპვა თითქოს აუცილებელია. მაგრამ უჯრედი, რომელიც ვითომ შავების ხელშია, სრულიადაც არ ეკუთვნია მათ. ამიტომ წხედარი თავს უშველის მ8-ზე და შემდეგ ხნ-ზე, სადაც ის უკვე აღარ მოითხოვს ლაზიერის დახმარებას.

შემდეგი მოტივი ხშირია ენდ-შპილში. სადაც სარგებლობენ გამსვლელი პაიკით მისგან დაშორებულ პაიკთა ან ფიგურათა დასაჩვენად.



სულა თეთრებისაა

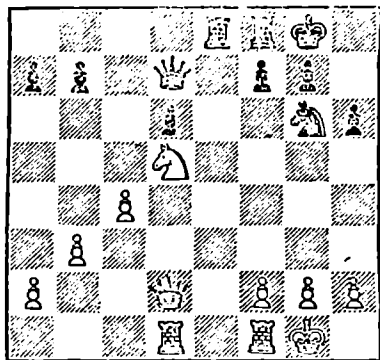
მხიდარს არ შეუძლია პაიკის დაცვა, მაგრამ უკანასკნელს ხ5 - ხ6 სვლით შეუძლია წხედრის დაცვა და შემდეგ ორჯერ ფიგურა ერთმანეთს იცავს. ეს საშუალებას აძლევს თეთრ მიფეს მათ მიუახლოვდეს და პარტიის ბედი გადაწყვიტოს.

საერთოდ, ფიგურის ძალა, ან სხვანაირად რომ ვთქვათ, მისი ქმედითუნარიანობა (მაგალითად, შავი მეფის ქმედითუნარიანობა ზენომოყვანილ პოზიციაში) მცირ-

დება იმ მომენტიდან, როცა ეს ფიგურა დაიტვირთება რაიმე გარკვეული ამოცანით, მაგალითად. ეტლის ზოძრავუნარიანობის შეზღუდვით, შამათისაგან თავდაცვით ან ფიგურებზე ერთდროული მუქარის აცილებით.

ასეთ ამოცანას ან ამოცანათა ერთობლიობას. რომელიც დაკისრებული აქვს ერთს ან რამდენიმე ფიგურას, ჩვენ ვუწოდებთ ბიოლოგიიდან ნასესხებ ტერმინს — ამ ფიგურის ან ამ ფიგურების „ფუნქცია“.

ფუნქციათა განაილვა გვეხმარება კომპინაციათვის საჭირო მოტივების მონახვაში.

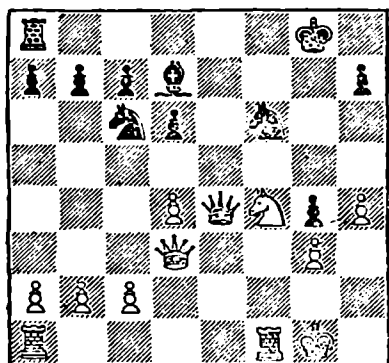


სულა თეთრებისაა

g7 პაიკის ფუნქციაა h6 პაიკისა და f6 უჯრედის დაცვა. f6 უჯრედიდან თეთრებს შეუძლიათ ერთდროულად დაეღუპონ მეფესა და ლაზიერს. სარგებლობენ რა ამ გარეწობებით, თეთრები ლ2: h6 სვლით იგებენ პაიკს, რადგან g7 პაიკს არ შეუძლია ერთდროულად

შეასრულოს მასზე დაკისრებული
ორივე ამოცანა.

პირშეღლი



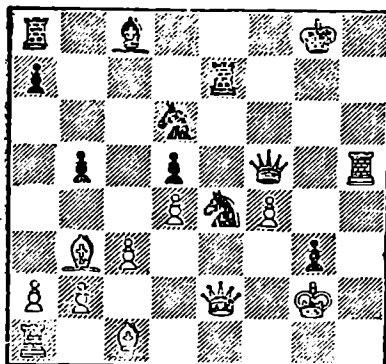
ს ტ ე ი ნ ი ც ი

თეთრები იწუხებენ და იგებენ

f6 მხედარი იცავს e4 ლაზიერს და ამიტომ შეტყვის ობიექტს წარმოადგენს. 1. მf4—h5—ამ სვლის შერდგ დაუცველი f6 მხედარი ორჯერი მუქარის ქვეშაა, თეთრები ემუქრებიან მის აღებას ქიშით, შავები ფიგურას კარგავენ და ნებდებიან. შავებს უნდა დაბეჯითებით გაესინჯათ. შეიძლებოდა თუ არა ისეთი მნიშვნელოვანი ამოცანის დაკისრება, როგორც არის ლაზიერის დაცვა ასე სუსტი პოზიციის მქონე მხედრისათვის. (იხ. დიაგრამა).

თეთრები ფიქრობენ, რომ d5 პუნქტი მათ უკვე დაიპყრეს საკუთარი კუსათვის, მაგრამ e2 ლაზიერის ფუნქციას წარმოადგენს h5 ეტლისათვის დაცვა. ეს საკსებით საკმარისი საფუძველია, რომ შავებმა შექმნან მუქარა ლაზიერისადმი, რის შედეგად შავები ეტლს იგებენ. ამრიგად,

მაიტი

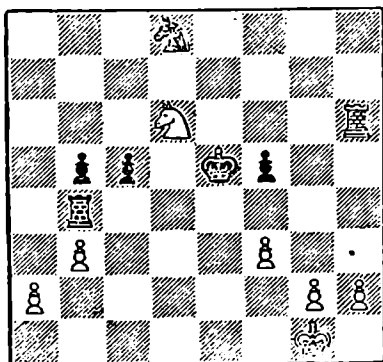


ლ ე ე ე ნ ტ ა ლ ი

სვლა შავებისაა

1. . . . მe4—f6 და შავები
აღვილად იზარჯვებენ.

ჩიგორინი



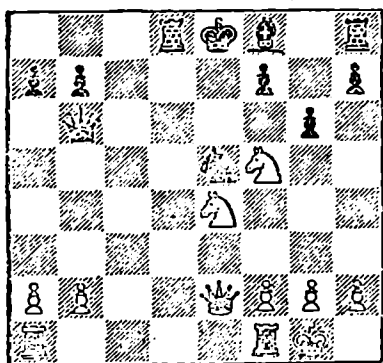
ს ტ ე ი ნ ი ც ი

სვლა თეთრებისაა

შავი ნეფის ფუნქციაა f5 პაიკის დაცვა, შავი ეტლის კი ხ5 პაიკის დაცვა. ვინაიდან ამ ორივე ფიგურას გარკვეული ფუნქციები აქვთ, ისინი მცირეოდენ შეწუხებაზედაც ნეტად მგრძობიერი არიან. შავებმა რომ თავისი მხედარი

აქტიური გახადონ, აპირებენ მდ8—ენ სვლის გაკეთებას. ამიტომ თეთრებმა უნდა იჩქარონ. შეიძლება თუ არა f3—f4 + სვლის გაკეთება? როგორც ჩანს შეიძლება, რადგან მფე5:f4 სვლის შემთხვევაში, ეხ8 — ხ4 + სვლით თეთრები საშუალებას იღებენ ისარგებლონ შავი ეტლისა და მეფის გეომეტრიული მდგომარეობით.

კუსმანი



ალოხინი

სვლა თეთრებისაა

შავ მეფეს მხოლოდ ერთი დასახევი უჯრედი აქვს; გარდა ამისა, ის ცუხადაა დაცული. ამიტომ ის შეტევის ობიექტია. თეთრებს შეუძლიათ მისი დაშამათება მე4 — f4 სვლით, რომ ამას ხელს არ უშლიდეს ხ8 ლაზიერი. ამ ფუნქციის შედეგად შავი ლაზიერის მოქმედება მხოლოდ მე-ნ პორიზონტალზე ვრცელდება.

1. ლე2 — ხ5+ მე5 — d7

ახლა შავები იზუქრებიან ითამაშონ ლხ8:ხ5, რადგან ამის შემდეგ დაუბმელ d7 ზედაარს შეეძლება f6 პუნქტის დაცვა. ზაგრამ თეთრები ერთი ფიგურის-თამაშში შეყვანით ამ დაცვისაც უკმარისად ხდიან იმ შემთხვევაშიაც კი, თუ მხედარი აიხსნება.

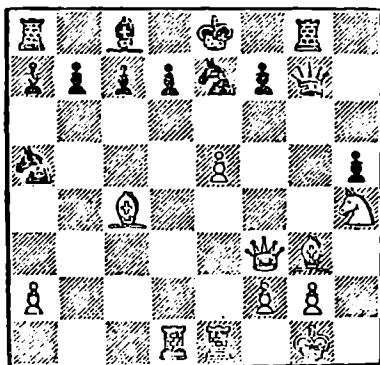
2. ეფ1—e1

თავდაცვით კფ8 — e7 სვლას არა აქვს ძალა, რადგან ეუ, რომელიც მხოლოდ მეფათ არის დაცული, სუსტი წინააღმდეგობა იქნება. ამის პასუხი იქნებოდა 3. მე4 — d6 +, მფე8 — f8; 4. ეე1:e7, ლხ8:ხ5; 5. ეე7:f7 +, მფ8 — გ8; 6. მფ5—h6, ან e7—შაძათით.

2. . . . კფ8 — ხ4
 3. მე4 — f6 + მფე8 — f8
 4. მფ6:d7+ ედ8:d7
 5. ლხ5 — e5

და თეთრებმა ჩქარა დააშამათეს მოწინააღმდეგე.

მეიტნერი



სტეინიცი
 სვლა თეთრებისაა

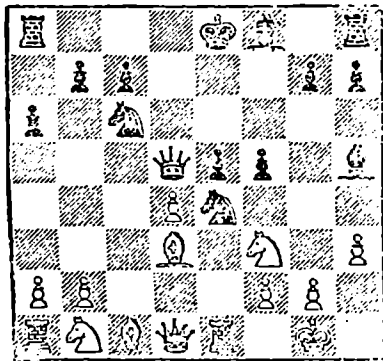
f7- პაიკი იცავს შავ მეფეს h5- e8 დიაგონალზე, d7 პაიკი გზას უღობავს d1 ეტლს და ფარავს d8 პუნქტს. ამიტომ ბუნებრივია. თეთრები შეეცდებიან თავს დაესხან ამ წინაშენლოვან პაიკებს და იმავე დროს შეეცადონ თავიდან მოიცილონ e5 პაიკი, რომელიც გზას უღობავს e1 ეტლს.

1. e5-e6!; f7:e6-ის შემთხვევაში თეთრები ლf3:h5 + ქიშით a5 მხედარს მოიგებენ; და თუ 1... d7:e6 მაშინ თეთრები მოიგებენ

2. კვ3:c7 სულით; 1. . . . მა5:c4 სულის შემდეგ თეთრები თამაშობენ: 2. e6:f7 + ლგ7:f7:

3. მh4-f5 და იგებენ ღია e-ხაზზე.

შმიდტი



პროფ. ბერგერი
სვლა თეთრებისა

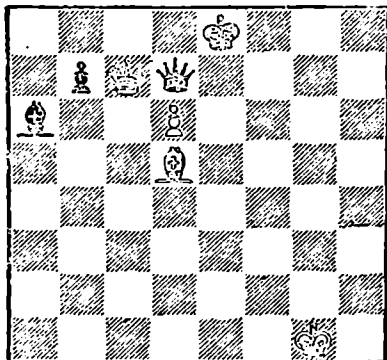
e4' ზეხდარი საზღვრავს e1 ეტლის მოქმედებას და იცავს e5 პაიკს, f5 პაიკი იცავს ზეხდარს, h5 კუ აზამს f3 მხედარს. ფუნქციითა ასეთი გადახლართულობის განო f5პა-

იკი გადატვირთული შეიქნა თავის მოკალეობებისაგან, ხოლო h5 კუ მუქარის წყარო გახდა.

თაქისთავად გასაგებია, საჭიროა გ2-გ4 თამაშა.

- | | |
|-------------|----------|
| 1. გ2 — გ4 | კh5 — გ6 |
| 2. გ4:f5 | კგ6:f5 |
| 3. კd3:e4 | კf5:e4 |
| 4. მh1 — c3 | კე4:f3 |
| 5. მც3:d5 | კf3:d1 |
| 6. მd5-c7+ | მფე8-f7 |
| 7. მც7:a8 | კd1-f3 |
| 8. d4:e5 | |

და თეთრებმა მოიგეს.



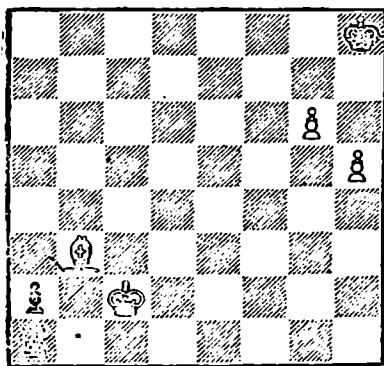
სვლა თეთრებისა

ზეფის ამოცანაა ლაზიერის დაცვა და ამიტომ მისი ზოკმედების სფერო შევიწროებულია, მას არ შეუძლია არც f8-ზე, არც f7-ზე წასვლა. ეს თეთრებს საშუალება აძლევს კd5-f7+ სულით მოიგონ ლაზიერი ან დააშაშათონ შავი მეფე.

ზოგჯერ ფიგურა უნებლიედ ისეთ ამოცანას ასრულებს, რომელიც მხოლოდ მოწინააღმდეგისათვის არის ხელსაყრელი, მაგა-

ლითად, როცა ის საზღვრავს საკუთარ ფიგურათა მოქმედებას. ამ შემთხვევაში ასეთი ფიგურის ზევენ გავლენის მოსპობა ხელსაყრელ მოტივს წარმოადგენს.

ანიტომ მეტად გავრცელებული მოტივია ისეთი ფიგურის ზისწრაფება გახლებული შეტევისაკენ, რომელიც უკვე განწირულია. ან, თუ შეიძლება ასე ვთქვათ, რომლის გადარჩენის ყოველგვარი იწედი დაკარგულია. ის ხდება desperado (შმაგი, თავზეხელაღებული). შესაძლებელია, ამის ზიზები ისიც იყოს, რომ მის ზიერ დაკავებული პოზიციებით ის ხელს უშლის თავისავე ფიგურებს (ზავალითად, გზას უღობავს საკუთარ პაიკს გარდაიქნეს ლაზიერად).

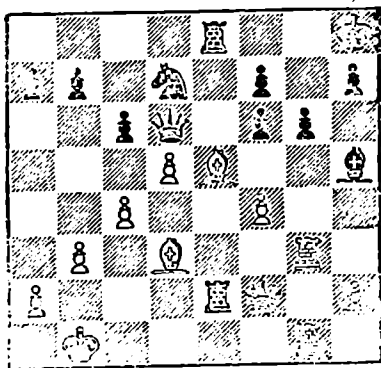


სვლა შავებისა

აქ ასეთი შმაგია ეტლი საწამ ის დგას a1-ზე. a2 პაიკის დაოვის მიზნით შავების პოზიცია საშიშროებაშია და ეტლი, იძებს რა ყველაზე ძვირფას შეტევის ობიექტს, ზიეშურება მეფისაკენ.

1. . . . eal—c1+ ამ სვლით შავები გადაარჩენენ a2 პაიკსა და იგებენ.

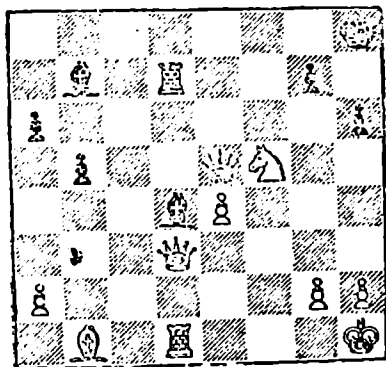
დ უ რ ა ს ი



ფორგაჩი
სვლა შავებისა

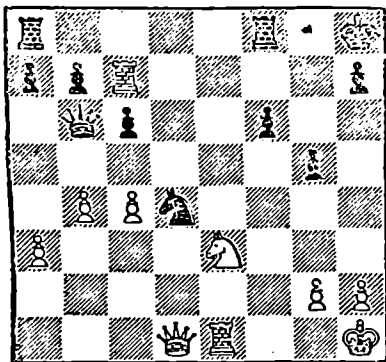
ამ შემთხვევაში სიშმაგეს მიმართავს ლაზიერი, რადგან ის ხელს უშლის e2:f2 სვლის გაკეთებას. ის სპობს ზისთვის მისაწვდომ ყველაზე ძლიერ და აგრესიულ ფიგურას. 1. ლdნ:e5 და ამის შემდეგ შავები იგებენ.

მარკო



პოპილი
სვლა შავებისა

d4 კუ d7 ეტლის დაკარგვის შიშით მიკრულია თავის ადგილზე, ის განიცდის აგრეთვე კარბ ძალთა შეტევას. ის ქეშმარიტად — desperado. ამიტომ საჭირო იყო შავები შეცდილიყვნენ შაზათის მაქსიმალური მუქარა შეექმნათ კd4 — g1 სვლით. ზარკომ ეს სვლა ვერ შენიშნა და დათმო პარტია, რომელიც უნდა მოეგო.



ო კ ე ნ ი
სვლა თეთრებისაა

e3 თეთრი მხედარი ხელს უშლის თავისივე ეტლს დაიკაოს e1 — e7 სვლით პოზიცია, გადამწყვეტი შეტევისათვის, ამიტომ ის თავზე ხელალებულად მოქმედებს: მიდის შეტევაში e3 — d5 სვლით და თავისი სიცოცხლის ფასად თავისუფლებს ეტლს.

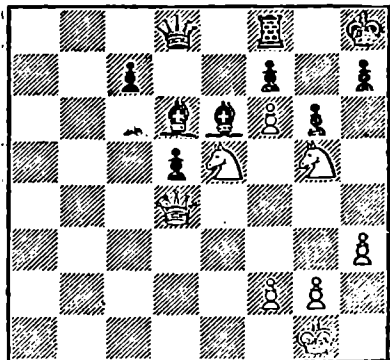
- 1. e3 — d5 e6: d5
- 2. e7: h7 + . . .

დროის მოსაგებად თეთრები ეტლსაც სწირავენ. e1 — e7 სვლითაც შეეძლოთ მათ პარტიის ზოგება, მაგრამ მათ მიერ არჩე-

ული გაგრძელება საქმეს უფრო ჩქარა სწყვეტს.

- 2. . . . მფh8: h7
- 3. ლd1 — h5 + მფh7 — g8
- 4. e1 — e7

შამათით.



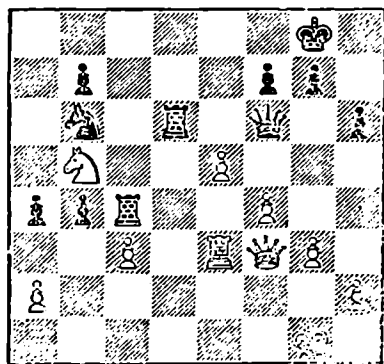
სვლა თეთრებისაა

e5 მხედარი და f6 პაიკი სწყვეტს საკუთარი ლაზიერის ზოქმედების ხაზს, შავი f7 პაიკი ხელს უშლის f6 თეთრ პაიკის წინსვლას, h7 იკავს h ხაზს. მხედარი desperado-ა, ამიტომ ის უტევეს უმნიშვნელოვანეს პუნქტს e5: g6 +. მh8 — g8 ლd4 — h4 და თეთრები ჩქარა აშაზათებენ (იხ. დიაგრამა, გვ. 123).

კომბინაციის მოტივების გასაგებად ღრძად უნდა ჩავწოდეთ მას. თეთრი e5 პაიკი ემუქრება ლაზიერსა და ეტლს, ამიტომ აქ ადგილი აქვს თავზეხელალებულობის მოტივს. შავები ეძებენ ქიშის გაზოცხადების საშუალებას, მაგრამ e6 — d1 + სვლისაგან თეთრი მეფე დატულია ლაზიერით, რომელიც, მაშასადამე, გარკვეულ ფუნქციას ასრულებს

და ამრიგად, დაბმულია; გრ-დან ლაზიერთი კიში არ შეიძლება გვ პაიკის გამო, რომელიც ამის გამო

ე. ლასკერი

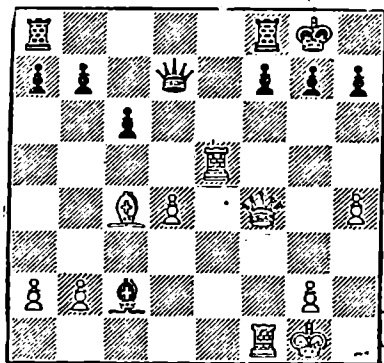


ტ ა რ ა შ ი
სვლა შევებისა

დაბმულია. ამრიგად, f4 უჯრედს მხოლოდ მოჩვენებითი დაცვა აქვს და ამიტომ შეეძლება ითამაშონ $g4:f4$ და მოწინააღმდეგის ლაზიერს თავს დაესხან. დანარჩენი მარტივია. $g4:f4$ სვლის შემდეგ შევები ყოველ შემთხვევაში ინარჩუნებენ გაძარჯვებისათვის საკმარის მატერიალურ უპირატესობას. იმ შემთხვევაში, როცა კონზინაციის ჩამტარებელმა მოთამაშემ გამოარკვია არსებული მოტივები და ამის შესაბამისად გამოთვალა ფორსირებითი სვლები, რომლებიც აუცილებელია მხედველობაში იქნას მიღებული, მაშინაც კი ხშირად საჭიროა მტკიცე გადაწყვეტილება სვლათა რიგის შესახებ. იშვიათი არ არის, რომ ამ მხრივ შეცდომის დაშვების გამო

მოწინააღმდეგეს საშუალება ეძლევა თავი დაიცივას, რაც არ უნდა. რომხდარიყო კონზინაციის სწორად ჩატარების შემთხვევაში.

ენგლუნდი, იაკობსონი, ნიგოლმი, ოლსონი



ბ თ გ ო ლ ი უ ბ ო ვ ი, რ ე ტ ი და
შ კ ი ლ მ ა ნ ი
სვლა თეთრებისა

f7-ზე შეტევა მოგერიებულია, მაგრამ თეთრები აპირებენ ითამაშონ $e5-e7$. შეიძლება თუ არა მისი განხორციელება? ამისათვის თეთრებს ორი შესაძლებლობა აქვთ: $g1-e1$ ან $h4-e3$. მაგრამ d4 პაიკი სუსტია და მასთან ერთად მოწინააღმდეგე $g8-d8$ სვლით იმოქრება ლაზიერთა გაცვლას. ეს $g8-d8$ სვლა კარგია $g1-e1$ სვლის შემთხვევაშიც, რადგან შევები აიძულებენ $d4-d5$ სვლას. რის შემდეგ თეთრები უკვე ვერ შეასრულებენ თავიანთ გეგმას. დაგვჩა მეორე შესაძლებლობა, $h4-e3$ სვლა, რასაკვირველია, შეეძლება არ შეუძლიათ $g8-e8$ სვლის გაკეთება

ეფ1:f7-ის გამო. მაგრამ ამ შემთხვევისათვისაც ეფ8—ძ8 ძლიერი გაგრძელებაა, რადგან ეფ5 — ე7 შეუძლებელია ღძ7:ძ4-ის გამო, და თეთრები ვერ ასწრებენ ითამაშონ ეფ1:f7, რადგან მოწინააღმდეგე ლაზიერს ქ:შით იღებს. მაგრამ რა ზოხდება, რომ შეიკვალოს სვლათა რიგი?.. სწორედ ეს არის იდეა, რომელიც თეთრებმა განახორციელეს პარტიაში.

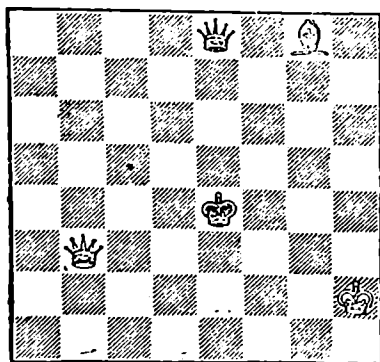
- | | |
|-----------|--------|
| 1. ღფ4—ე3 | ეფ8—ძ8 |
| 2. ეფ1:f7 | ეფ8:f7 |
| 3. ეფ5—ე7 | |

ახლა ღძ7:ძ4 შეუძლებელია შაშათის გამო, რომელიც ხერხდება ლაზიერების გაცვლის შემდეგ.

- | | |
|-----------|----------|
| 3. | ღძ7 — ე8 |
| 4. ეფ7:f7 | მფგ8—ღ8 |
| 5. ეფ7:გ7 | |

და თეთრებმა დააშაშათეს მე-7 ჰორიზონტალზე თავშესაფარს მოკლებული მეფე.

ა. ა. ტროიკის ეტიუდი



თ ეთრები რწეღწ და იღებენ

აქ თეთრებს ორი ძლიერი სვლა აქვთ, რომლითაც ისინი მნიშვნელოვნად ზღუდავენ მოწინააღმდეგის ფიგურათა მოძრაუნარიანობას, სახელდობრ: ლხ3—ხ4 + და კგ8 — ჰ7+. ეს სვლები მათი სწორი რიგის შემთხვევაში მოგებას იძლევიან. ლაზიერით ქიშის შემთხვევაში თეთრები მიზანს ვერ აღწევენ. ფორსირებითი სვლაა კგ8 — ჰ7+. შავებს მხოლოდ ერთი კარგი პასუხი აქვთ: მფე4—ძ4. ამაზე ჯასუბი იქნება 2. ლხ3—ხ4+, მფძ4—ძ5. ახლა კი შავებს შეუძლიათ შესწირონ კუ, რომ ამით კიდევ უფრო გააძლიერონ ისედაც ძლიერი ლაზიერი. 3. კჰ7—გ8+ და შემდეგი სვლით თეთრები უცხადებენ ქიშს ლაზირის მოგებით.

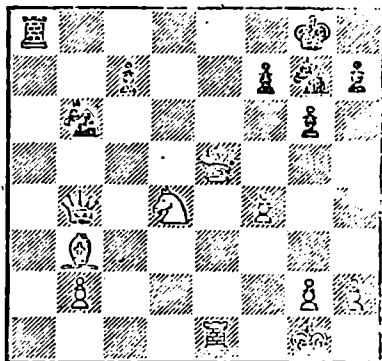
პარტიაში კომბინაციათა უმრავლესობა არ ხორციელდება; მაგრამ, ზიუხედავად ამისა, ისინი მაინც თამაშის ნაწილს შეადგენენ და მის მსვლელობას აპირობადებენ. ასეთი კომბინაცია მოთამაშის მხოლოდ განზრახვას წარმოადგენს, ზოწინააღმდეგე კი წინასწარ გამოიცნობს ხოლმე მას და თავიდან აიცილებს.

განზრახულ კომბინაციას „შუქარა“ ეწოდება. თუ მოწინააღმდეგე ზომებს არ იღებს მის საწინააღმდეგოდ, მუქარა შეტევაში გადადის.

ჩვენ ხელს ვუშლით მუქარის განხორციელებას და ამიტომ ჩვეულებრივ, რაზდენი?ე სვლას ვაქეთებთ, ამას ეწოდება თავდაც-

ვა. ყველაზე უკეთესია თავდაცვა მკირედ ზოქმედ ფიგურათა საშუალებით. ეს თავდაცვა თუ აქტიურ ფიგურას დავაეაღეთ, მაშინ ის ზედმეტად არ უნდა დავტვირთოთ, წინააღმდეგ შემთხვევაში ვეღარ შეძლებს დაკისრებულ ფუნქციათა შესრულებას.

ბერნი



ტ ა რ ა შ ი
სვლა თეთრებისა

შავეები იმუქრებიან ეა8 — ე8 და აგრეთვე ე7 — ე5 სვლით. საით უნდა დავიხიოთ ლაზიერით და როგორ უნდა შევუშალოთ ხელი იმავე დროს ე7 — ე5 სვლას? ე1 — ე3 სვლა ვერ სწყვეტს ამ საკითხს, რადგან შავეები მაინც ითამაშებენ ეა8 — ე8. კარგია ე1 — დ1, რადგან აქ ეტლს საიმედო პოზიცია უკავია და განტვირთავს ე5 ლაზიერს დ4 მხედრის დაცვის ზრუნვისაგან. მაგრამ ე7 — ე5 სვლის შემთხვევაში თეთრები კარგავენ ფიგურას, თუმცა, შესაძლებელია, რომ მათ ამის ნაცვლად ძლიერი შეტევის საშუ-

ალება მიეცეთ. და მართლაც ე7 — ე5 სვლის შემდეგ შავეების ლაზიერი გაიჭრება ე7 და ფ8 უჯრედებისაგან და ამასთან დაკავშირებით კხ3:ფ7 სვლა თეთრებს კარგ შანსებს აძლევს.

ტარაშმა აწონდაწონა შეწირვის შედეგი და გადაწყვიტა თავდასახსნელად ითამაშოს:

1. ე1 — დ1

ახლა შავეებსაც უნდა შეეფასებინათ ე7 — ე5 სვლის შედეგი და მხედველობაში უნდა ზიელოთ კხ3:ფ7+ სვლის შესაძლებლობა. (კხ3 — დ5 შავეების პოზიციის მხოლოდ გამაგრებას შეუწყობდა ხელს, ეა8 — ე8 და დააყენებდა კუს მეტად გახსნილ პოზიციაზე). მაგრამ შავეები ან სრულიად არ ანგარიშობენ, ან სტდებიან ანგარიშში. სხვანაირად ისინი დაიცავდნენ ფ7 პაიკს მფ7 — ე8 სვლით და მეფეს გამოსავალს გაუხსნიდნენ, იმავე დროს გააძლიერებდნენ სუსტ ფ6 პუნქტსაც. ამ გზით ისინი კიდევ შეინარჩუნებდნენ მეტად კარგ მდგომარეობას.

- 1. ე7 — ე5?
- 2, კხ3:ფ7+ მფგ8:ფ7

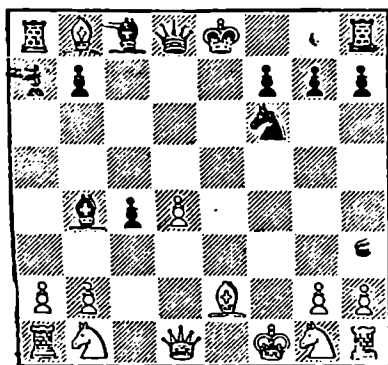
შეწირვის უარყოფაზე ლაპარაკიც ზედმეტია.

3. მდ4 — ე6

თეთრებს სურთ ითამაშონ ლე5 — ე7 + და ედ1 — დ8 +, და შემდეგ მფგ8 — ფ7-ზე უპასუხონ მც6 — ე5+. ამიტომ შავეებს არ შეუძლიათ ითამაშონ არც ლე4

არც ლხ3 (შემდგომი ლდ8 + გამო). ყველაზე ძლიერი იქნებოდა ლხ4 — ხ5. მაგრამ მაშინაც თეთრები უკეთ იდგომებოდნენ. მაგრამ შევებმა ითამაშეს ლხ4 — ხ3 და ჩქარა წააგეს პარტია.

კაპბლანკა



ტარტაკოვერი
სვლა შაგებისა

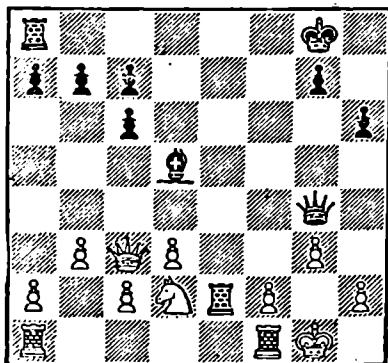
ეა8: ხ8 სვლის შემთხვევაში თეთრები ლდ1 — ა4 + სვლით ფიგურას მოიგებენ. მაგრამ შაგებს უკეთესი ვაგრძელება აქვთ, რომელიც მათ მოგებას ანიჭებს. ისინი იცავენ ხ4-ს და იმავე დროს კმნიან ძლიერ მუქარას, რაც მათ საშუალებას აძლევს ფიგურა დაობრუნონ.

1. . . . შფ6 — ძ5.

თეთრებს ემუქრება მძ5 — ე3+, 2. კხ8 — ი4 სვლაზე პასუხი იქნება ლძ8 — ფ6 და შაგები იმუქრებიან ითამაშონ არა მარტო მძ5: ფ4, არარედ ლაზიერიც მოიგონ (რადგან კუ დაბმულია).

ამის გამო თეთრები ვერ მოასწრებდნენ გ2 — გ3 სვლის გაკეთებას.

ზიუბტინგი



ი თ ნ ი
სვლა თეთრებისა

შაგები იმუქრებიან ითამაშონ: ეე2: ძ2 და ლფ4 — ფ3. თეთრებს არ შეუძლიათ თავდაცვა ფ2 — ფ3 სვლით, რადგან ამით მეტად გაძლიერდებოდა ე2 ეტლი, შაგები ლფ4 — ხ3 სვლით მოიგებდნენ რამდენიმე პაიკს და მასთან ერთად პარტიასაც. თეთრებმა ითამაშეს მძ2 — ე4, რომ ამით ხაზი გადაულობონ საშიშ ი5 კუს. ამის პასუხი იყო ლფ4 — ფ3 (კძ5: ე4 მუქარით); 2. ლც3 — ა5, ეე2: ე4; 3. ც2 — ც4. ეე4: ც4 და თეთრები დანებდნენ.

თეთრებისათვის სწორი ვაგრძელება იყო: 1. ეა1 — ე1, შემდეგში ეტლით, რომ ე4 პუნქტი დაეკავებინათ: 1. . . . ეა8 — ე8; 2. მძ2 — ე4, ლფ4 — ფ3; 3. ეე1: ე2; ეე8: ე4; 4. ძ3: ე4! ლფ3: ც3; 5. ე4: ძ5, და პარტია ალბათ ყაიმით დამთავრდებოდა.

ზოგიერთი ზემომოყვანილი მოტივი პრაქტიკაში მეტად ხშირია, ზოგიერთი კი — იშვიათი. ამ მოვლენის მიზეზია დათაზე ფიგურათა საწყისი განლაგება. სწორი თამაშის შემთხვევაში ბრძოლა გარკვეული გზებით მიმდინარეობს, რის გამოც ზოგიერთი კომბინაციები ქარბობს;

1. როგორც შედეგი მეფეზე შეტევის მისწრაფებისა, იქმნება მუქარა f7, g7 და h7 (შავეების) პაიკებისადმი და აგრეთვე f2, g2 და h2 პაიკებისადმი (თეთრების), ამასთან, ორივე მხარე ხშირად უარს არ ამბობს ამ პაიკებში ფიგურებიც შესწირონ.

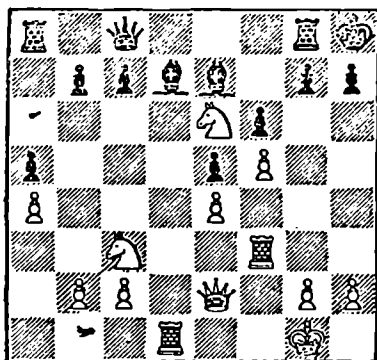
2. მეფისადმი შეტევის იმავე მისწრაფების შედეგია, რომ უკანასკნელი პორიზონტალი (მერვე შავეებისათვის და პირველი თეთრებისათვის) მოექცევა ლაზიერით ან ეტლით დაკავების მუქარის ქვეშ.

3. ერთი მხრივ მეფის საშიშ მდგომარეობაში ჩაგდებისა და მისი მოძრავუნარიანობის შეზღუდვის მიზნით, ხოლო მეორე მხრივ მოწინააღმდეგის იმ პაიკებისათვის მუქარის შექმნის მიზნით, რომელშიც ჯერ თავის პირველ პოზიციაზე იმყოფებიან, ორივე მხარე ცდილობს დაიკავოს ეტლით ან ლაზიერით მე-7 ან მე-2 პორიზონტალი.

4. ხშირია f3, e3, f6, e6 მხედრის დაბმა კუთი და შემდეგ კონცენტრული შეტევა დაბმულ ფიგურებზე.

ასეთი კომბინაციები ყურადღების ღირსია არა მარტო იმიტომ, რომ ისინი თავისთავად ლოგიკურია, არამედ იმიტომაც, რომ ისინი ხშირად გვხვდება პრაქტიკაში.

ბაუხერი



მ ო რ ფ ი
სვლა თეთრებისა

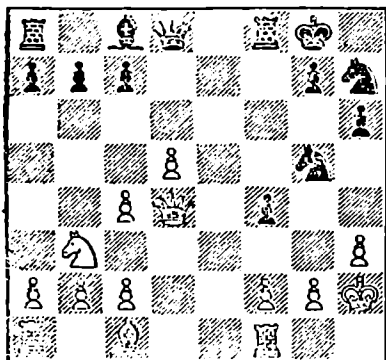
1. ეf3—h3

რომ განაგრძონ: 2. ეh3 : h7 + და შემდეგ 3. ლე2 — h5 X. თუ ახლა შავეები შეეცდებიან თავდაცვას კd7—e8 სვლით, მაშინ ეს განამტკიცებს e6 მიედრის პოზიციას და მას გაბატონებულ პოზიცია ექნება. ამის მაგიერ შავეებმა ითამაშეს:

1. . . . h7—h6

2. ლე2—d2

ორ სვლაში შამათის მუქარით: ეh3 : h6 +. ამის გამტკიცებელი ილუპება d7—კუ.



ა. დე-რ ივიერი
სულა შაეებისა

1. . . . შფ5-f3+
რადგან თეთრებს არ ძალუძთ
h3 პუნქტის დაცვა, ეს შეწირვა,
რომელიც h3 პაიკს უკანასკნელ
დაცვას აცლის, პარტიის ბედს
სწყვეტს.

2. გ2:f3 ლd8-h4

3. ეf1-h1 კc8:h3

ამ სვლით თეთრი მეფის სვლები
პარალიზებულია, რადგან 4. შფh2-
g1-ის პასუხი იქნება 4. . .
ლh4-g5+.

4. კc1-d2 ეf8-f6

თეთრები დანებდნენ (იხ. დია-
გრამა მე-2 სვეტში).

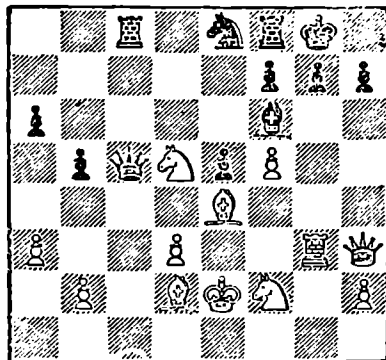
1. შd5:f6+ მე8:f6

2. ეგ3:g7+ შფგ8:g7

თეთრები თანდათან ავიწროებენ
მოწინააღმდეგის მეფეს და საბო-
ლოოდ აშამათებენ მას.

3. ლh3-h6+ შფგ7-g8

4. ლh6-g5+ შფგ8-h8



სტეინიცი
სულა თეთრებისა

5. ლფ5:f6+ შფh8-g8

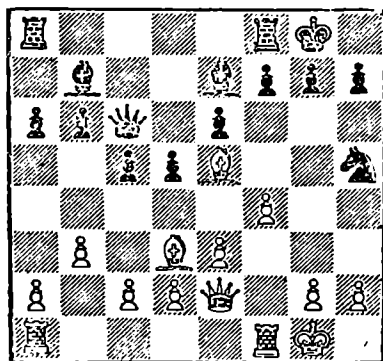
6. ლf6-g5+ ფშგ8-h8

7. f5-f6 ეf8-g8

8. ლფ5-h6

და თეთრები იგებენ.

ბაუერი



ე. ლასკერი

სულა თეთრებისა

1. კd3:h7+ შფგ8:h7

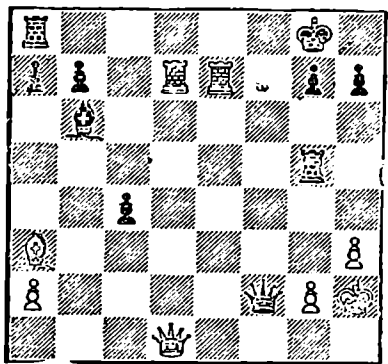
2. ლე2:h5+ შფh7-g8

3. კe5:g7 შფგ8:g7

- 4. ლh5—g4 + მფგ7—h7
- 5. ეფ1—f3 e6—e5
- 6. ეფ3—h3+ ლc6—h6
- 7. ეh3:h6+ მფh7:h6
- 8. ლგ4—d7

და თეთრები იგებენ.

მოყვარული



სტეინიცი

სვლა თეთრებისა

- 1. ლd1—d5 + . . .

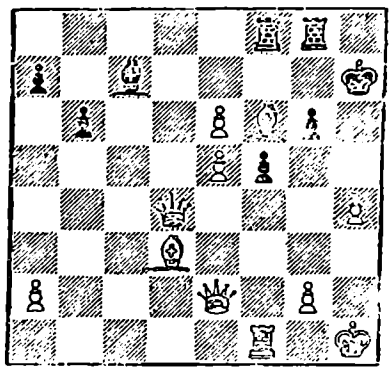
გ5 ეტლმა უნდა დაიცვას გ7 უჯრედი და ამიტომ შავებს არ შეუძლიათ ლაზიერის აღება სამ სვლაში შამათის გამო.

- 1. . . . მფგ8—h8
- 2. ეd7—d8 + . . .

სტეინიციმა პარტია სხვა ხერხით მოიგო, მაგრამ ტექსტში სვლა უჩქარესი გზა იყო მიზნისაკენ.

თუ ახლა 2. . . . ეა3:d8, მაშინ: 3. ლd5:d8 +, კხ6:d8; 4. ეე7—e8 +. აქ ჩვენ ვხედავთ კომბინაციას მე-7 და მე-8 ჰორიზონტალზე სწორედ იმ სახით, რა სახითაც ხშირია ის პრაქტიკაში. 9. კაღრაყი.

ოუენი



ბოდენი

სვლა თეთრებისა

შავები იმუქრებიან ითამაშონ ეფ8:f6 და შემდეგ აიღონ h4 პაიკი. მაგრამ თეთრები უფრო ადრე ახერხებენ მოწინააღმდეგის პოზიციის განადგურებას.

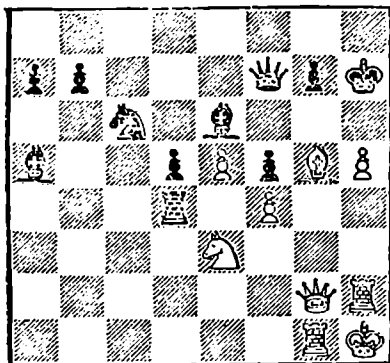
- 1. ეფ1:f5 ეფ8:f6
- 2. ლე2—h5 + გნ6:h5
- 3. ეფ5:h5 + მფh7—g7
- 4. ეh5—h7+ მფგ7—f8
- 5. e6—e7+ მფნ6—e8
- 6. კd3—b5 + ლd4—d7

ან 6. . . . ეფ6—e6; 7. კხ5:c6 +, ლd4; d7; 8. კც6d7 +, მფე8:d7; 9. e7—e8 და თეთრები იგებენ.

- 7. კხ5:d7 + მფე8:d7
- 8. e5:f6 ეფ8—g4
- 9. ეh7—h8 ეგ4—e4
- 10. გ2—g4

პაიკები შეუჭრებლივ წინ იწევენ, შავები ნებდებიან.

სტინიცი



ალბინი

სვლა თეთრებისა

გ7 პუნქტზე შეტევა აღვილი მისახედომია, მაგრამ ამ გეგმის უხეში შესრულება h5-h6 სვლით შეცდომა იქნებოდა, რადგან უპასუხებდნენ გ7 გ6 სვლით და თეთრი ფიგურების მიერ დაკავებული ღია ხაზები გადაფარული იქნება შავი გ7 და 15 პაიკებით.

ალბინი სარგებლობს h5 პაიკით მხოლოდ იმისათვის, რომ არ დაუშვას გ7-გ6 სვლა. და გ ხაზზე თავისი მძიმე არტილერიის წყალობით მაინც ახერხებს გ7 პაიკის მოცილებას.

1. კგ5 — f6 . . .

თუ ახლა შავები ითამაშებენ:

1. . . . გ7: f6

მაშინ პასუხი იქნება:

2. h5 — h6

და შემდეგ:

3. ლგ2 — გ7 + ლფ7: გ7

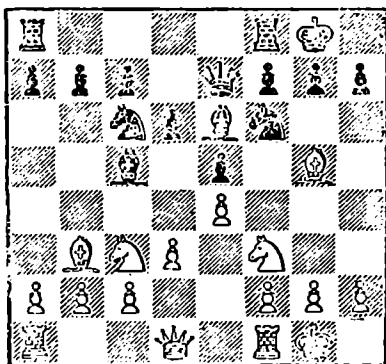
4. h6: გ7 + მფh7 — გ8

5. ეh2 — h8 +

და h პაიკი გადასწყვეტს პარტიის ბედს ან როგორც გამსვლელი, ან ეh8 — f8 სვლით. თუ შავებმა ითამაშეს 2. . . . მც6 — e7

ალბინის ეს კომბინაცია თუქცა აგებულია მეტად ხშირ შაბლონურ მოტივზე — მეფის დამცველი პაიკის მოცილებაზე, მაგრამ მასში მოხერხებულად არის ჩართული აგრეთვე სხვა მოტივებიც: ღია ხაზია გახსნა და გამსვლელი პაიკის ძალა.

პაულსენი



კოლიში

სვლა თეთრებისა

დაბნულ მხედარზე ტიპური შეტევა..

1. მf3 — h4 h7 — h6

2. მh4 — f5 კე6: f5

3. მც3 — d5 ლე7 — d7

4. კგ5: f6 კფ5 — e6

5. ლd1 — h5 მფგ8 — h7

6. მფგ1 — h1 კე6: d5

7. e :d5 მც6 — d4

8. f2 — f4 .

ეტლისათვის რომ ხაზი გაიხსნას და შავების მიერ f6 კუს

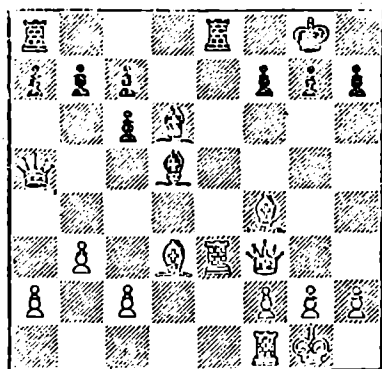
აღების შემთხვევაში — ეტლით f6 უჯრედი იქნას დაკავებული ხ6 პუნქტზე შესატევად.

- | | |
|--------------|----------|
| 8 . . . | ლd7—f5 |
| 9. ლh5:f5 + | მd4:f5 |
| 10 f4:e5 | მf5 — e3 |
| 11. კf6 — e7 | მე3:f1 |
| 12 გა1:f1 | გა8 — e8 |

შავებმა უნდა დაიცვან f7 პაიკი: ახლა უპირატესობა აშკარად თეთრების მხარეზეა.

მეფის პოზიციის უბეში დანგრევა ხშირად ადვილი საქმეა, მაგრამ ფიგურების შეწირვა ასეთ შემთხვევაში დიდი სიფრთხილით უნდა მოხდეს. თუ არ მოხერხდა მეფის შევიწროება ან თუ მოწინააღმდეგეს არა ჰყავს დაუცველი ფიგურები მაშინ მეფე პოულობს ხსნას რომელიმე შორიულ საიმედო თავშესაფარში: შემდეგ მოწინააღმდეგე ცვლის ლაზიერებს და ამის შედეგად ფიგურის უპირატესობა ერთ ან ორ პაიკთან შედარებით და ზოგიერთ შემთხვევებში კი სამ პაიკთანაც, მწკავედ იქნება საგრძნობი ენდშილში.

სტეინიცი



ცუკერტორტი სვლა თეთრებისა

თეთრები ცუდად დგანან. მაგრამ მათ ჭეშქოთ ბრძოლის გაგრძელება: 1. ლf3 — h3, გ7 — გ6 2 კf4:d6, e7:d6; 3. გე3:e8 + გა8:e8; 4. ლh3 — d7, ან კიდევ თუ: 2. . . . გე8:e3. 3 ლh3:e3, e7:d6; 4. ლე3 — e7. იმის მაგივრად, რომ კეთილსინდისიერად დაეცათ თავი, მათ ბოლომდე არ გაუკეთეს ანალიზი კომბინაციას და წამოიწყეს თავხედური შეტევა, რითაც დაამცირეს ოსტატის სახელი.

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. კd3:h7 + | მფგ8:h7 |
| 2 ლf3 — h5 + | მფh7 — გ8 |
| 3. გრ3 — h3 | f7 — f6 |
| 4. ლh5 — h8 + | მფგ8 — f7 |
| 5. ლh8 — h5 | მფf7 — e7 |

სინამდელიეში სტეინიციმა დროის მოგების მიზნით ეს სვლა უმაღლე არ გააკეთა. არამედ სვლათა რამდენიმეჯერ განმეორების შემდეგ.

- | | |
|---------------|-----------|
| 6. გh3 — e3 + | მფე7 — f8 |
| 7. ლh5 — h8 + | კd5 — გ8 |
| 8. კf4 — h6 | გე8 — e7 |
| 9. გე3:e7 | მფf8:e7 |
| 10. კh6:g7 | ლა5 — f5 |

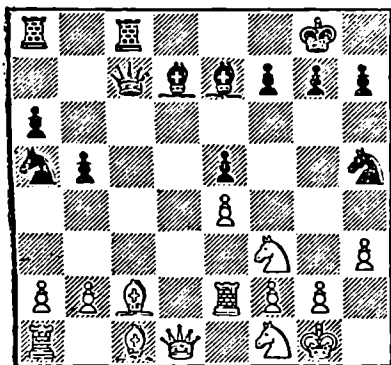
ახლა შავების ხელში უფრო მეტი ფიგურაა, ვინემ თეთრების ხელში. ბრძოლის საკითხი ამოწურულია. გაგრძელება იყო:

- | | |
|----------------|-----------|
| 11. ეf1 — e1 + | მფე7 — f7 |
| 12. კგ7 — h6 | ლf5 — h7 |

და, ლაზიერების იძულებითი გაცვლის შემდეგ ცუკერტორტი მალე დანებდა.

შევადაროთ პრაქტიკაში ხშირ ასეთ არართულ კომბინაციებს, შემდეგი კომბინაცია ნიუ-იორკის ტურნირზე ჩემს მიერ ნათამაშები პარტიიდან ელუარდ ლასკერის წინააღმდეგ. კომბინაცია ხანგრძლივი, რთული, ფორსირებითი და თავისებური.

ეღ. ლასკერი



ემ. ლასკერი
სვლა თეთრებისა

1. $\text{მ}3:\text{e}5$ $\text{ქ}7:\text{h}3$
2. $\text{მ}5:\text{f}7$

ამ სვლით თეთრებმა გამოიყენეს $\text{d}5$ უჯრედის სისუსტე, რომელიც ლაზიერის განკარგულებაშია.

2. . . $\text{ქ}3 - \text{e}6$
3. $\text{მ}7 - \text{g}5$ $\text{ქ}6 - \text{c}4$
4. $\text{ქ}2 - \text{d}3$ $\text{ე}8 - \text{d}8$
5. $\text{ე}2 - \text{c}2$ $\text{მ}5 - \text{f}4$
6. $\text{ქ}1:\text{f}4$ $\text{ლ}7:\text{f}4$
7. $\text{მ}5 - \text{h}3$ $\text{ლ}4 - \text{e}5$
8. $\text{ქ}3:\text{c}4$ $\text{მ}5:\text{c}4$
9. $\text{ლ}1 - \text{e}2$

ახლა მცირე ხნით შესვენება იწყება, რომლის განმავლობაში თამაშის ძირითადი მოტივი $\text{c}4$ მხედრის განდევნაა. ამ საკითხს პირველხარისხოვანი მნიშვნელობა აქვს ორივე მხარისათვის.

9. . . $\text{ე}6 - \text{d}4$
10. $\text{f}2 - \text{f}3$ $\text{ე}8 - \text{d}8$
11. $\text{ე}1 - \text{c}1$ $\text{ქ}7 - \text{c}5$
12. $\text{მფ}1 - \text{h}1$ $\text{ქ}5 - \text{b}4$

შავები ამზადებენ მხედრის თავგანწირულ შეჭრას $\text{d}2$ -ზე.

13. $\text{b}2 - \text{b}3$ $\text{მ}4 - \text{d}2$

მხედარს რომ უკან დაეხია, თეთრები ყველა სიძნელეს გადალახავდნენ; მათთვის ძნელი არ იქნებოდა ერთ-ერთი ეტლის გაცვლა და მატერიალური უპირატესობის გამო მოგების თანდათანობითი მიღწევა.

14. $\text{მ}1 - \text{e}3$

თეთრები იმუქრებიან ითამაშონ $\text{ე}1 - \text{d}1$, შემდეგ განდევნონ $\text{b}4$ კუ და მოიგონ $\text{d}2$ მხედარი. ამის გამო შავები იწყებენ მეფეზე შეტევას; ისინი ეძებენ მხედრის კომპენსაციას, რომელსაც მართალია გადაჭრილი აქვს უკან დასახევი გზები, მაგრამ მაინც შეტად აგრესიული პოზიცია უკავია.

14. . . $\text{ქ}4 - \text{a}3$
15. $\text{ე}1 - \text{d}1$ $\text{ქ}3 - \text{b}4$
16. $\text{a}2 - \text{a}3$

ახლა ვითარდება შეტევებისა და თავდაცვების ხლართი.

16. . . $\text{ქ}4 - \text{a}5$

- 17. b3 — b4 ja5 — c7
- 18. f3 — f4 მდ2: e4
- 19. მფგ1 — h2 ედ4: d1
- 20. მე3: d1 ლე5 — e7

- 1. . . . ლf6: b2
- 2. გა1 — b1 ლb2: a2
- 3. d5: c6 . . .

აქ მე ვერ შევძელი კომბინაციის ბოლომდე მიყვანა. მე ვითამაშე ეე2: e7, რამაც მძიმე ენდშპილი მომცა. პოზიციის სულს კი შეესაბამებოდა:

- 21. მდ1 — f2 ედ8 — d4
- 22. ლე2 — e3! . . .

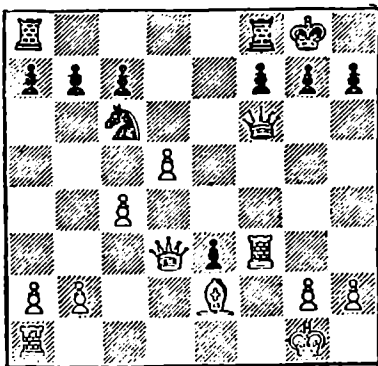
ფიგურისა და პარტიის მოგებით, რადგან თუ:

- 22. . jc7 — b6,

მაშინ

- 23. მდ2: e4 ლე7: e4
- 24. ეე2 — e8 + მფგ8 — f7
- 25. მh3 — g5 +

ალიოხინი



ტარტაკოვერი
სვლა შავებისა

ჩვეულებრივ კომბინაციასთან შესადარებლად მოვიყვანოთ კიდევ ალიოხინის მკაფიოდ ინდივიდუალური და ფაქიზი კომბინაცია.

ეს სვლა ფაქტიურად არ იყო გაკეთებული, მაგრამ ჩვენ მოგვყავს კომბინაციის მთავარი ვარიანტი.

- 3. გა8 — d8

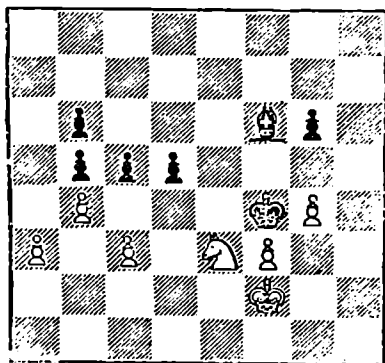
ახლა თეთრებს რამდენიმე გაგაჩელება აქვთ 4. c6: b7, ედ8: d3.

5. ეე2: d3, e3 — e2!; 6. ეფ3 — e3, ლა2 — d2, და უპირატესობა შავების მხარეზეა. ასევე თუ: 4. ლd3 — b3, ლა2: e2; 5. ეფ3: e3, ლე2 — g4; 6. c6: b7, ედ8 — d2; 7. ეე3 — g3, ლგ4 — d4 + და შემდეგ ეფ8 — b8 და შავებს ცუდი მდგომარეობა არა აქვთ. საბოლოოდ, თუ 4. ლd3 — e4, მაშინ 4. . . . ედ8 — e8 (და არა ეფ8 — e8, c6: b7 სვლის გამო, ე: e4, b7 — b8ლ). 5. ლე7 — d3, ეე8 — d8 ყაიმი.

კომბინაცია სწორი უნდა იყოს, თუარა ის მხოლოდ ცდაა, შეცდომაა, მოკლედ რომ ვთქვათ, უაზრობაა. მაგრამ გარდა სისწორისა, კომბინაცია კიდევ სხვა პირობებსაც უნდა აკმაყოფილებდეს. ამიტომ კომბინაციის შექმნის ხელოვნებასთან ერთად არსებობს აგრეთვე კრიტიკის ხელოვნებაც. რამდენიმე ერთდროულად შესაძლებელ კომბინაციათაგან უნდა შევარჩიოთ ის, რომელიც მაქაიმალურად სასარგებლოა; შამათის ყველა შესაძლებლობიდან უმარტივესი უნდა ავირჩიოთ, რადგან

მაშინ ყველაზე ნაკლები შესაძლებლობაა შეცვლეთ; რასაკვირველია შეუძლებელია იმის მტკიცება, რომ ერთი კომბინაცია უფრო მარტივია, ვიდრე მეორე. ეს მხოლოდ შეიძლება ვიგონოთ. აქ მოძღვრება კომბინაციის შესახებ სილამაზის მოძღვრებას უკავშირდება. ამის შესახებ ჩვენ ლაპარაკი გვქნება ამ წიგნის სხვა ნაწილში. მაგრამ ახლავე აღინიშნავთ, რომ მხოლოდ შერყენილი გემოვნების მქონენი აძლევენ უპირატესობას ზედმეტად რთულ საგანსა თუ მოვლენას მარტივ საგანსა თუ მოვლენასთან შედარებით. ორი ერთნაირად მიზანშეწონილი სვლისაგან აღმინი ირჩევს უფრო სწორხაზოვანს, უფრო ნათელს და ნაკლებად პარადოქსალურს.

სტეინიცი



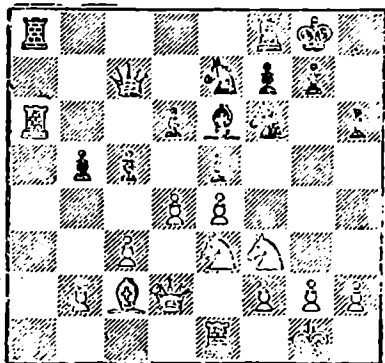
ბერლი

აქ სტეინიცი ითამაშა d5—d4 და მისი ბიოგრაფი ლ. ბახმანი (Schachmeister Steinitz, ტ. I, გვ. 167) შემდეგ კომენტარს უყავ-

თებს ამ სვლას: „საოცარი სიზუსტით და პოზიციის ღრმა გაგებით ატარებს სტეინიცი ამ ძნელ ენდშილს. პარტია შესანიშნავია როგორც მტკიცე თავდაცვის თვალსაზრისით, ისე შეტევის საუცხოო ჩატარებით გამარჯვებულის მიერ“. არაფერი წაგს მსგავსი! ბერლს, რომ ზუსტად ეთამაშა, ის იოლად მაღწევდა ყარმს. 1...d5—d4. 2. მფ3—d5+, მფ4—e5; 3. მძ5:f6. d4:c3, აქ მას უნდა გაეგრძელებინა არა 4. მფ2—e3? არამედ: 4. მf6—d7+, მფ5—d6 (უმჯობესი სვლა); 5. მძ7:c5, ხ6:c5; 6. მფ2—e2, თუ ახლა 6. . . . e5—e4 მაშინ შავები აგებდნენ კიდევ; 6. . . . e5:b4 სვლით კი ისინი ყარმს აღწევდნენ. 6. . . . e5—e4; 7. მფ2—d1, მფ6—e5; 8. მფd1—e2, მფ5—f4; 9. მფ2:c3 მფ4:f3 სვლების შემდეგ თეთრები 10. a3—a4 სვლით ანგრევენ შავ პაიკთა პოზიციას და b პაიკი შეუჩერებლად გადის ლაზიერად. თუ კი 8. . . . მფ5—d4, მაშინ 9. f3—f4, მფd4—e4; 10. მფ2:c3; მფ4:f4; 11. a3—a4, ხ5:a4; 12. b4—b5, მფ4—e5; 13. მფ3:c4 და შავები ყოველი კომპენსაციის გარეშე კარგავენ a პაიკს. შავებისათვის ყველაფერს სჯობია მოგების ფიქრს თავი გაანებონ და ითამაშონ: 6. . . . e5:b4, 7. a3, b4, მფ6—e5; 8. მფ2—d3, მფ5—f4; 9. მფ3:c3, გ6—g5; 10. მფ3—d4, მფ4:f3; 11. მფd4—e5, მფ3:g4; 12. მფ5:b5 და ა.შ.

საყაიმო შედეგით. შეიძლება გადაუქარებლად ითქვას, რომ საჭადრაკო ლიტერატურა საესეა აქ მოყვანილი შეცდომის ანალოგებით.

სალეე



შლესტერი

სულა თეთრებისა

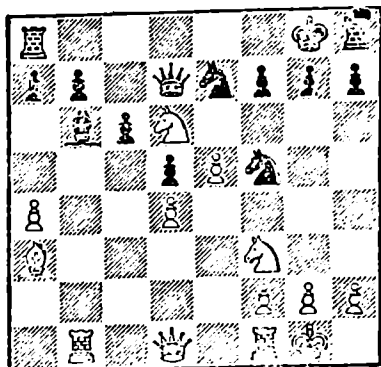
1. d4:e5

იმ კომბინაციის დასაწყისი, რომელმაც ლენინგრადში 1909 წელს სილამაზის ჯილდო მიიღო. მაგრამ კრიტიკა ცდებოდა. 16-ზე მხედრის დარჩენით მან მუქარა შეუქმნა ხ6 პუნქტს და მაშასადამე, g7 პუნქტსაც; ამით დაასუსტა მეფის ფრთა მთლიანად. ამიტომ მინ desperago-ა და გააფთრებით უტევს: 1. . . . მინ:e4!

ეს აბათილებს თეთრების კომბინაციას, რადგან შავები ყოველი რისკის გარეშე მატერიალურ უპირატესობას იღებენ (იხ. დიაგრამა მე-2 სვეტში).

ამ მდგომარეობაში ჩიგორინმა ითამაშა მძნ:f7 და ჩქარა მოიგო. მთელმა საჭადრაკო პრესამ ერთ-

სტინიცი



ჩიგორინი

სულა თეთრებისა

ხმად შეასხა მას ხოტბა. არავინ კი არ აკრიტიკებდა. მაგრამ ეს კომბინაცია არსებითად მცდარია, რადგან აცოცხლებს შავების მოღუნებულ ძალებს და შავების საუკეთესო პასუხის შემთხვევაში საეჭვოდ ხდის თეთრების გამარჯვებას.

უმალეე იგებდა: 1. a4—a5. და თუ კხნ:a5 მაშინ: 2. ეხ1:b7, ლძ7—ძ8; 3. მფ3—გ5, და თამაში შემდეგნაირად შეიძლებოდა განვითარებულიყო: 3. . . . მინ:ძ6; 4. e5:ძ6, მე7—f5; 5. ლძ1—გ4, მინ—h6, 6. ლგ4—f4, ლძ8—f6; 7. ლფ4—e5, ან 4. . . . მე7—გ6; 5. ლძ1—f3. და შავებს უნდა წაეგოთ თეთრების ქარბ ძალთა წინააღმდეგ, რადგან მათი ეტლი ჩაეცტილია ხ8-ზე და არ არის თამაშში, შავებს არ შეელოდა არც სხვა სვლები, მაგალითად: 1. . . . კხნ—c7 ან 2. . . . კა5—e7 რადგან შავების პოზიცია მეტად სუსტია

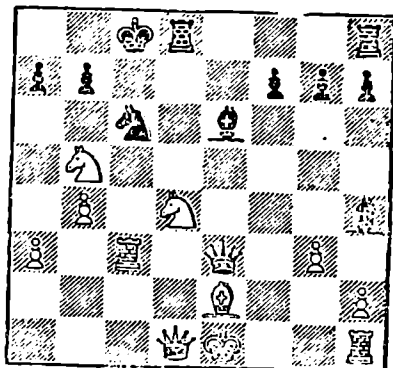
და მათ f7 პუნქტზე შეტევა კი მეტისმეტად ძლიერია.

მხედრის შეწირვა შავებს ახალ ძალებს მატებს, სტეინიცი მხოლოდ არასწორად ატარებდა თავდაცვას. 1. მდ6:f7, მფგ8:f7; 2. e5—e6+, მფ7:e6; 3. მf3—e5 სვლების შემდეგ შავებს უნდა ეთამაშათ ლდ7—e8 და შეცდოლიყვნენ ლაზიერის შეწირვით შეტევის მოსპობას; მაგალითად: 4. ეf1—e1, მფე6—f6; 5. გ2—გ4, h7—h5; 6. გ4:f5, მე7:f5; 7. მე5—გ4+, h5:გ4; 8. ეe1:e8, ეა8:e8; ან: 6. კა3:e7+, ლე8:e7, 7. გ4:f5, ეა8—e8, 8. მე5—გ4+, h5:გ4; 9. ეe1:e7, ჰე8:e7; 10. ლდ1:გ4, ეh8—h6. თავდაცვის ასეთი სისტემის შემთხვევაში შავებს კიდევ დიდი ხნით შეეძლოთ წარმატებით თავდაცვა და თეთრების გამარჯვება მოწინააღმდეგის ძლიერი ლაზიერის პაიკების გამო საეჭქო ხდებოდა:

უკეთეს შემთხვევაში კრიტიკოსს შეეძლო ეთქვა, რომ ჩიგორინმა მკვლარი გააცოცხლა, შეებრძოლა მას და მეორეჯერ დაასამარა (იხ. ლიაგრამა მეორე სვეტში).

შავებმა ითამაშეს 1. ... ლე3—e4, რაზედაც პასუხი იყო 2. 0—0, კh4—f6; 3. ეf1:f6, გ7:f6; 4. კე2—f3, ლე4—e5; 5. მხ5:a7 და თეთრებმა მოიგეს. საქადრაკო ლიტერატურაში არის ბევრი მითითება შემდეგ კომბინაციაზე, რომელიც თითქოს შავებს მოგებას აძლევს 1. ... ლე3:ე3; + 2. მხ5:ე3, კh4—f6; 3. 0—0, კf6:d4+ და შემდეგ კდ4:ე3.

იანოუსკი

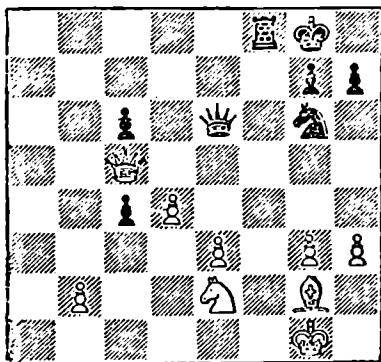


ე. მ. ლასკერი
სვლა შავებისაა

მაგრამ კომბინაციის აუცილებელი კანონია მის ყველა შესაძლებლობათა მხედველობაში მიღება. რისთვის უნდა ეთამაშათ თეთრებს 3. 0—0? განა სხვა არაფერი იყო? სწორი სვლა მოყვანილია ტარაშის წიგნში „თანამედროვე საქადრაკო პარტია“. ის ლაპარაკობს, რომ: „3. ლდ1—e1 არ იქნებოდა სწორი, რადგან კf6:d4, h4—h5 სვლების შემდეგ შავებს მცნ—e5 სვლით წარმატებით შეეძლოთ აეცილებიათ გახსნილი ქიშის მუქარა და შემდეგ პარტიაც მოეგოთ. სწორია სვლა 3. მც3—h5, ამ შემთხვევაში შავებს არაფერი უკეთესი არა აქვთ, ვიდრე 3. ... კf6:d4, რადგან თუ ამის მაგივრად მცნ:d4, მაშინ 4. ლდ1—e1+ მათთვის მეტად არასასურველი იქნებოდა, რადგან მფე8—h8-ს ჩაკეტილი შაშათი მოსდევს. 5. ლე1—f4+. თეთრები აგრძელებ-

ბენ 4. მხ5:დ4, მცნ:დ4; 5. მფე1 — f2 დაახლოებით თანაბარი, თუმცა მრავალი პრობლემით აღსაყვთა თამაშით“. ასეთია ტარაშის აზრი. ამ კომბინაციის ისტორიიდან უნდა დავასკვნათ, რომ არ შეიძლება ბრმად დავუჯეროთ ყოველ ანალიზს მხოლოდ იმიტომ, რომ ის დაბეჭდილია. მოქალაქე უნდა შეეჩვიოს დამოუკიდებელ აზროვნებას.

ემ. ლასკერი



ს ტ ე ი ნ ი ც ი
სვლა თეთრებისა

შეიძლება თუ არა ამ მღვრამარობაში თეთრებმა ითამაშონ d4 — d5? სტეინიცის ბიოგრაფს ბახმანს მოყავს გრძელი ანალიზი, რომელიც ასე იწყება: „უთუოდ უფრო ძლიერია (ვიდრე e3 — e4, როგორც ითამაშა სტეინიცმა) d4 — d5“. ო, არა! ეს სვლა უთუოდ უარესი იქნებოდა! შაეები შემდეგნაირად დაიცავდნენ თავს:

1. d4 — d5? ლენ — e5
2. მე2 — f4 მგრ — e7
3. მფგ1 — h2

3. მფ4 — ენ სვლას შაეები უბრალოდ ეფ8 — e8 სვლით უპასუხებენ. თეთრებს არ ყოფნით შეტევითი სვლები, რადგან e3 პაიკი სუსტია და d5 პაიკი კი დაბმული. 3. ლენ — d4 სვლის შემთხვევაში შაეები გაცვლიდნენ ლაზიერებს, უპირატესობის შენარჩუნებით, ეს უპირატესობა საქმარისია პარტიის მოსაგებად: 3. . . . ლენ5:დ4; 4. e3:d4, ცნ:დ5; 5. მფ4:დ5, მე7 — f5.

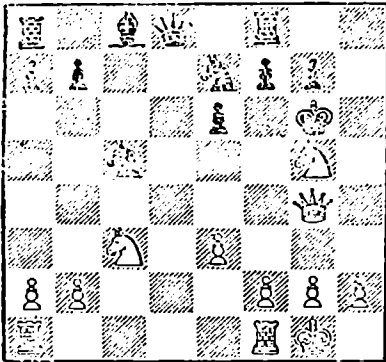
3. . . . ცნ:დ5
4. მფ4:დ5 მე7 — f5

შემომოყვანილის მსგავსად შეიძლება გავიგოთ და კრიტიკულად გავარჩიოთ ყოველი კომბინაცია. ორივე ეს ელემენტი ეხმარება შემოქმედებითი მოღვაწეობის განვითარებასა და გაძლიერებას.

ქვემოთ მაგალითისათვის მოგვყავს კომბინაციები, რომლებიც არაა გამოგონილი, არამედ აღებულია პრაქტიკიდან და განხილულია ზემომოყვანილი პრინციპების თანახმად (იხ. დიაგრამა, გვ. 138).

რადგან თეთრ ლაზიერს დამუქრებითი პოზიცია უკავია, ამიტომ საჭიროა მისი იქიდან განდევნა. კაპაბლანკა წერს (თავის წიგნში „ჩემი კარიერა ქალაქში“), რომ ენ — e5 მხოლოდ მოჩვენებითად ასრულებს ამას, რადგან პასუხი იქნებოდა მგ5 — ენ + და შემდეგ f2 — f4. ამიტომ აქ სწორი იქნებოდა

1. . . . f7 — f5



კაპაბლანკა

2. ლგ4 — გ3

შავეებმა ითამაშეს მფგნ — h6, ეს კი ზეტად პასიური სვლაა. მათ უნდა განეითარებინათ ლაზიერზე შეტევა. თავის საკმარისად ვრცელ კომენტარიებში კაპაბლანკა არაფერს ამბობს ამ შესაძლებლობაზე, ეს კი მეთოდის თვალსაზრისით დიდი ნაკლია.

შავეებს შეეძლოთ:

2. f5 — f4,

რადგან ამის შემდეგ თუ: 3. ლგ3 — გ4? შავეებს შეეძლოთ ურისკოდ ეთამაშათ e6 — e5, რომელსაც ადრე არ ჰქონდა დიდი მნიშვნელობა. ამიტომ თეთრები იძულებული არიან აიღონ პაიკი.

3. e3:f4 მe7 — f5

კვლავ ლაზიერზე დაცემის იგივე მოტივი: თეთრებს ჯერ კიდევ არ შეუძლიათ h ხაზზე ლაზიერის გადაყვანა ეf8 — h8 სვლის გამო.

სვლის შემდეგ თეთრებს არა აქვთ უკეთესი განლაგება, ვიდრე მანამდე ჰქონდათ. თუ მათ სურთ მოგებაზე თამაში, მაშინ ლაზიერმა უნდა დატოვოს თავისი აქტიური პოზიცია: მათ არ შეუძლიათ შეინარჩუნონ არც გ3 არც გ4 უჯრედი, თუ, რასაკვირველია, თეთრები არ დათანხმდებიან ყაიმს.

5. ლგ4 — h4

ახლა 4 პაიკი შეტევის ობიექტია.

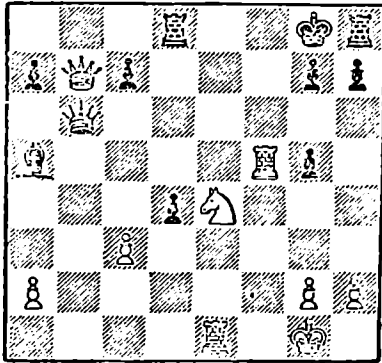
5. . . . ლd8 — d2

და შეტევა შავეების ხელში გადადის. კაპაბლანკას მიერ მოუხსენებელ ვარიანტებში არის ისეთი პრობლემები, რომელთაც არსებითი მნიშვნელობა აქვთ მის მიერ ჩატარებული კომბინაციის შესაფასებლად. კიდევაც რომ დაუშვათ — კომბინაცია არ იყო თეთრებისათვის საშიშიო, რომ მათ უკიდურეს შემთხვევაში ყაიმი ჰქონდათ, მაინც საეჭვო ხდება, შეეძლოთ თუ არა მათ ამ კომბინაციის წამოწყებით მოგებაზე თამაში (იხ. დიაგრამა, გვ. 139).

თეთრები უხერხულ მდგომარეობაში იმყოფებიან, მეფის წინააღმდეგ შეტევის გაგრძელება მათ არ შეუძლიათ; e4 მხედარი გზას ულობავს e1 ეტლს და ამიტომ არ იძლევა საშუალებას მოწინააღმდეგის ლხ7 — d5 + ქიზით დაშმათებისას. მe4:f6 + პასუხად შავეები ითამაშებენ გ7:f6 და შავი მეფე მიიღებს უკან დასახვევად

უსაშიშრო უჯრედებს. ამიტომ თეთრები მხედრით აკეთებენ მეორე სულას, რომელიც არც ისე ფორსირებითია, მაგრამ რომელიც

სილესტრი



კალდასვიანა
სულა თეთრებისა

საკმარისად მრავალ მუქარას ქმნის

1. $\text{მე4} - \text{ძ6}$

ამ სვლით თეთრები იმუქრებიან თამაშში შეიყვანონ ლაზიერი დიდი ძალით. თუ შავები მას გაცულიან 2. $\text{მძ6} : \text{ხ7}$ სვლით, მათი ეტლი და კუ მუქარის ქვეშ აღმოჩნდება. ასეთია ამოცანა, რომელიც შავებმა უნდა გადაწყვიტონ. თუ ისინი კეთილსინდისიერად შეეცდებიან ამას, მაშინ იპოვიან, რომ ლაზიერის გაცვლის შემდეგ მათ უნდა შექმნან ეტლით ან კუთი რაიმე კონტრამუქარა. ეს შესაძლებელია 2. . . . $\text{კა5} : \text{ე3}$.

მდგომარეობის ზუსტი მოფიქრების შემდეგ მათ უნდა გაცვალოთ ლაზიერები და ეთამაშათ $\text{კა5} : \text{ე3}$.

ეს მათ უპირატესობას მისცემდა, მაგალითად: 3. $\text{მხ7} : \text{ძ3}$, $\text{კე3} : \text{ე1}$; 4. $\text{ეწ5} - \text{ე5}$ (შ.მათის ან კუს მოგების მუქარით) 4. . . . $\text{კე1} - \text{ხ4}$ შავებისათვის ხელსაყრელი ენდშილით. შესაძლოა, რომ შავები ნაადრევად იყენებდნენ დარწმუნებულნი გამარჯვებაში და ისინი გააოცა მოწინააღმდეგის მახვილგონიერმა გამოგონებამ, ამიტომ აჩქარდნენ და ითამაშეს:

1. . . . $\text{d4} : \text{e3} + ?$

ამ სვლის შემდეგ შავებს მეტად გაუძნელებათ პარტიის გადარჩენა, რადგან ლაზიერების გაცვლა თეთრებს ხელსაყრელ ენდშილს აძლევს: 2. $\text{მფგ1} - \text{ხ1}$, $\text{ლხნ} : \text{ს7}$; 3. $\text{მძ6} : \text{ხ7}$, $\text{ე3} - \text{ე2}$; 4. $\text{მხ7} - \text{ა5}$, $\text{ეძ8} - \text{ძ1}$; 5. $\text{ეწ5} - \text{ფ1}$. თეთრები მოიგებენ ე2 პაიკს და სწორი გაგრძელებით უნდა მოიგონ პარტიაც.

2. $\text{მფგ1} - \text{ხ1}$

ამ მომენტიდან თეთრების კომბინაცია ფორსირებითია.

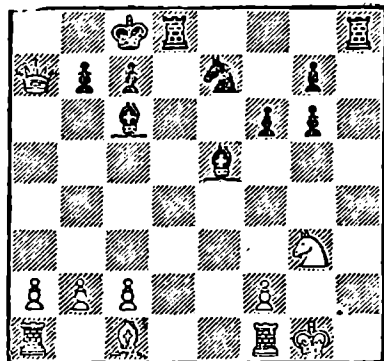
2. . . . $\text{h7} - \text{h6}$
 3. $\text{ლხ7} - \text{ძ5} +$ $\text{მფგ8} - \text{h7}$
 4. $\text{ლძ5} - \text{ე4}$ $\text{მფხ7} - \text{გ8}$
 5. $\text{ლე4} - \text{ე6} +$ $\text{მფგ8} - \text{h7}$
 6. $\text{ეწ5} - \text{ფ6}$

$\text{ეწ6} : \text{ხ6} +$ მუქარით.

6. . . . $\text{ეხ8} - \text{ფ8}$
 7. $\text{ლძ6} - \text{ფ5} +$ $\text{მფხ7} - \text{გ8}$
 8. $\text{ეწ6} : \text{ფ3} +$ $\text{ეძ8} : \text{ფ8}$
 9. $\text{ლწ5} : \text{ფ8} +$ დანებდა.

მფე8 — f8. და მოტივთა ამ წარ-
მტაცი ხლართის შედეგად ვლე-
ბულობთ: 4. ეე7 — f7+, მფ8 —
გ8; 5. ეფ7 — გ7+, მფგ8 — ხ8;
6. ეე7: ხ7+, მფხ8 — გ8; 7. ეხ7 —
გ7+, მფგ8 — ხ8; 8. ლგ4 — ხ4+,
მფხ8: გ7; 9. ლხ4 — ხ7+ და შა-
მათი რვა სელაში.

ჩიგორინი

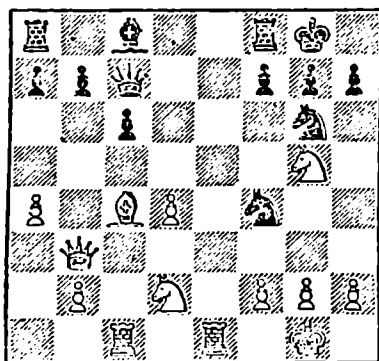


შიფერსი
სელა შავებისა

თეთრი მეფე მოკლებულია
მოდრაფუნარიანობას და მას არ
უკავია უსაშიშრო პოზიცია. საკი-
როა გავსინჯოთ ფორსირებითი
სვლები და შევაფასოთ თუნდაც
ქიშების შედეგი. 1. . . ეხ8 —
ხ1+; 2. მგ3: ხ1. კე5 — ხ2+;
3. მფხ1: ხ2, ედ8 — ხ8+; 4. მფხ2 —
გ3. (ან 4. კე1 — ხ6, რაკ არ
არის დაცვა, არამედ მაოლოდ
გაქიანურება) 4. . . მც7 — f5+ და
შემდეგ ეხ8 — ხ4X. ეს ნამდვი-
ლად შესაძლებელია. საკვირვე-
ლია, რომ ჩიგორინმა ეს კომბი-
ნაცია ვერ შენიშნა.

f7 პაიკი სამჯერ შეტევას განი-
ცდის და სამჯერვე დაცულია:
მეფით, ლაზიერით და ეტლით.
პაიკისათვის ყველაზე საშიში იქ-
ნება, თუ მოხერხდა მისი ყვლაზე
უკეთესი დამცველის მოცილება.
ამიტომ საკიროა ეე1 — e8 სვლის
ანალიზი. შავებმა რომ ეტლი
აიღონ, დაიკარგება f7 პაიკი და
რამდენადაც შავი მეფე შეეცდება
ეტლის დაცვას, ის მოექცევა
თეთრების ხშირ ფიგურათა მოქ-
მედების სფეროში; თუ კი ის და-
იხვეს ხ8-ზე, მაშინ ის ჩაიკეტება.
აქედან გამომდინარეობს კომბი-
ნაცია:

გარმონისტი



შიფერსი
სელა თეთრებისა

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. ეე1 — e8 | ეფ8: e8 |
| 2. კე4: f7+ | მფგ8 — ხ8 |
| 3. კფ7: e8 | მფ4 — e2+ |
| 4. მფგ1 — ხ1 | მე2: c1 |
| 5. მგ5 — f7+ | მფხ8 — გ8 |
| 6. მფ7 — ხ6++ | მფგ8 — f8 |
| 7. ლხ3 — გ8+ | მფ8 — e7 |
| 8. კე8: გ6 | h7: გ6 |

9. ლგ8:გ7 + მფც7 — d8
 10. ლგ7-f8 + მფd3 — d7

აქ მეფე ცუდად დგას და თეთრები ასწორებენ რეხერვის მოყვანას, რომელიც მოუპრის მოწინააღმდეგის მეფეს უკანდასახევგზას.

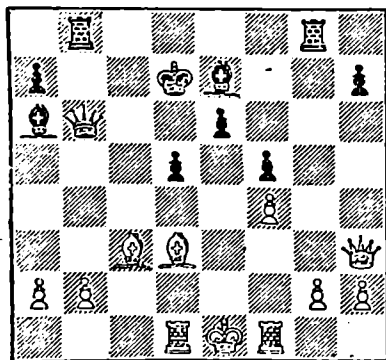
11. მd2 — e4 ლც7 — d8
 12. ლf8 — d6 + მფd7 — c8
 13. მe4 — f6 + დანებდა.

შავების განკარგულებაში ორი ქიშია: უვნებელი კე7 — h4 და დამოუბველი ლh6 — e3 რომ უკანასკნელ უჯრედს არ იცავდეს h3 — ლაზიერი. ამიტომ h3 ლაზიერი უნდა შეიქმნეს შეტევის ობიექტი, ის უნდა შევიწროვდეს, განიღვენოს, დაიბას. ამის მისაღწევად შავებს, მიოლოდ ერთი სვლა აქვთ:

1. ვგე — გ3

თეთრებს არ შეუძლიათ პაიკით აღება ორ სვლაში შამათის გამო.

მიხესი

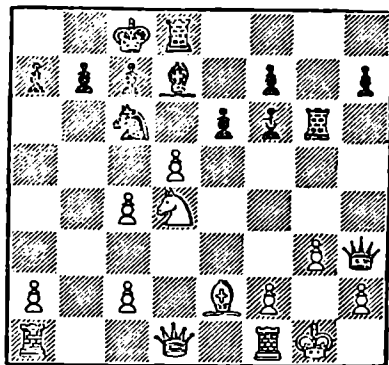


რეჯიო
 სვლა შავებისა

2. ლh3:გ3 კე7 — h4

ამ სვლით შავები იგებენ ლაზიერს და მასთან ერთად პარტიასაც.

ფლიუსი



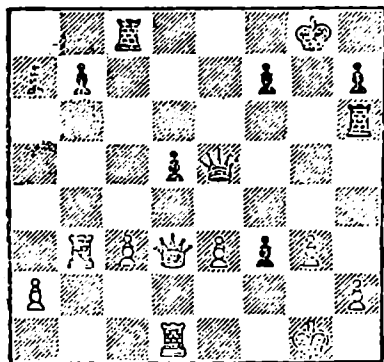
ნიმცოვიჩი
 სვლა თეთრებისა

შეუძლიათ თუ არა თეთრებს ითამაშონ d5:c6? ამ შემთხვევაში შეტევა მართლდება. მართლაც: 1. d5:c6, კd7:c6; 2. მd4:c6 (შამათის მუქარით), ეd8 — d1; 3. ეf1:d1, h7:c6, 4. e4 — e5, რის შემდეგ თეთრები იმუქრებიან ითამაშონ არა მარტო კე2 — a6+, არამედ ეa1 — b1-იც.

მაგრამ როგორაა თავდაცვის საქმე თუ 1. . . . კd7:c6 მაგიერად შავები ითამაშებენ 1. . . . ეგნ — h6? ერთი სვლით თეთრები ვერ დაიცავენ თავს შამათით მუქარისაგან. მაგრამ მათ ეს შეუძლიათ გაუკეთონ ორ სვლაში. კე2 — h5 და შემდეგ ეf1 — e1. ან კიღევ. თუ მათ მოახერხეს ქიშის გამოცხადება კუთი ან f ეტ-

ლით და შემდეგ გააკეთონ მეორე თავდაცვითი სვლა. ამიტომ ცული იპნებოდა 2. c6:d7+, ემ8:d7; 3. კე2—h5, ეხ8:h5; 4. ეფ1—e1, ლხ3:h2+; 5. მფგ1—f1, ლხ2—h1+, 6. მფფ1—e2, ლხ1—e4+ და შაშათია რამდენიმე სვლაში. მოგებას შემდეგი გაგრძელება იძლევა: 2. c6:b7+ თუ ახლა მფც8:b7 მაშინ თეთრები კე2—f3+ კიშით იგზენ მნიშვნელოვან ტემპს; თუ კი 2. მფც8—h8, მაშინ შტევა ასე ვითარდება: 3. მძ4—c6+ მაგალითად: 3. . . მფს8:b7; 4. მც6:d8+, მფხ7—c8; 5. ლდ1—d7+, მფც8:d7; 6. ეფ1—d1+ და შემდეგ კე2—f3

კონი



პშეპიურკა
სვლა შვეებისა

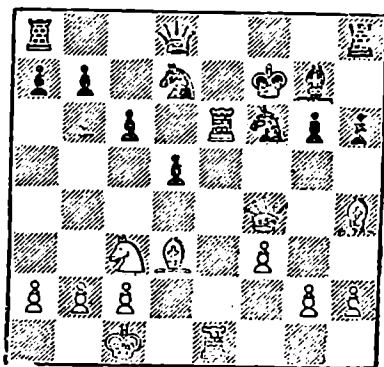
თეთრების მეფის პოზიცია არ არის ბტკიცე. h2 პაიკი მხოლოდ მეფით არის დაცული, გ3 პაიკი კი მხოლოდ h2 პაიკით. გ3 პაიკის დაცვა ლაზიერით ან ეტლით თეარებს ორ სვლაზე ადრე არ

შეუძლიათ. მ3 ლაზიერი იცავს თეთრ უჯრედებს, რომელთაც ამ შემთხვევაში არავითარი მნიშვნელობა არა აქვთ. მისი ადგილი უდაოდ d4 არის. შვეები ერთი დარტყმით ხსნიან ყველა ამ სისუსტეს.

1. ეხ6:h2
2. მფგ1:h2 ეც8—c6

თეთრები დანებდნენ, რადგან არ შეუძლიათ გ3 პუნქტის დაცვა.

ფორაჯი



ფრეიმანი
სვლა თეთრებისა

შავი მეფე საშიშროებაშია და მხოლოდ 5 პაიკი იცავს მას კატასტროფისაგან (კ:4). იმავე დროს ამ პაიკმა უნდა დაიცვას e4 უჯრედიც. ის გადატვირთულია.

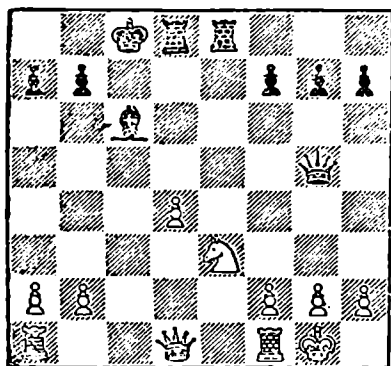
1. მც3—e4 . . .

მე4—d6+ მუქარა მეტად დიდია, ამიტომ შვეები იძულებული არიან აიღონ ეს მხედარი.

1. d5:e4
2. კძ3—c4 მფფ7—g8

3. e6:f6 + მფგ8 — h7
 4. ეf6:g6 მd7 — f6
 5. ლf4—f5 დანებდა

ემ. ლასკერი



რუბინშტეინი
 სულა თეთრებისა

ცხადია, რომ შავები იმუქრებიან ითამაშონ ემ:ე3. თეთრები თავს იცავენ კონტრშეტევის მეოხებით და იგებენ.

1. ეa1 — c1 ემ8:ე3

უკეთესი იყო: 1. . . . მფც8—b8. 2. ეc1 — c5, ლგ5 — f4; 3. d4 — d5, ემ8:ე3; 4. ლd1 — c1, ეე3 — e4.

2. ეc1:c6 + b7:c6

3. ლd1 — c1! ეd8:d4

3. . . . ეე3 — e5 სვლის შემდეგაც: 4. ლc1:c6 +. მფც8—b8; 5. d4:e5, ლგ5:e5; 6. ეf1 — c1.

თეთრებს საუცხოო პარტია ექმნებათ.

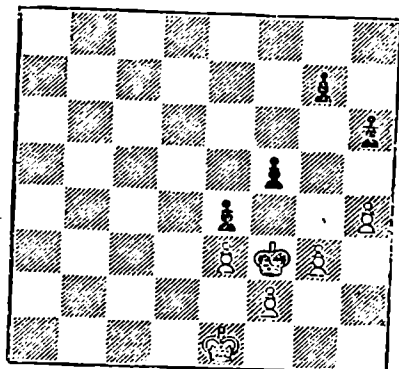
4. f2:e3 ეd4 — d7

5. ლc1:c6 + მფც8 — d8

6. ეf1 — f4

ენდშპილი თეთრებმა მოიგეს.

დავიდსონი



ესერი
 სულა შავებისა

გ3 პაიკმა უნდა დაიცივას h4, f2 პაიკი იცავს გ3-სა და e3 პაიკებს, e3 პაიკმა უნდა შეაჩეროს e4 პაიკი, რომელიც წინააღმდეგ შემთხვევაში თავს დაესხმის f2 პაიკს. ამრიგად, e3 და გ3 პაიკები გადატვირთულია. თვალსაჩინოა f5—f4 სულა. რა მომენტი მისი გაკეთებისათვის ხელსაყრელი? როცა მეფე დგას e1-ზე, f1-ზე, თუ g1-ზე? ყველაზე ხელსაყრელი მდგომარეობა არის ის, როცა მეფე რაც შეიძლება შორს დგას; ჩვენ შემთხვევაში — როცა მეფეს უკავია e1 უჯრედი. ამრიგად, ეს მომენტი ყველაზე უკეთესია.

1. . . . f5 — f4

2. გ3:f4

თუ 2. e3:f4, მაშინ 2. . . . e4 — e3; 3. f2:e3, მფf3:e3; და თეთრი მეფე მეტად შორს დგას, რომ თავის დროზე შეეძლოს გ3 პაიკის დაცვა.

2. . . . მფ3 — გ4

3. მფე1 — e2

h4 პაიკი დაიღუპა. როდისაა ყველაზე ხელსაყრელი შაგებისათვის მისი აღება? მხოლოდ მაშინ, როცა თეთრი მეფე ცუგცვანგის ზეობებით განდევნილ იქნება თავისი კარგი პოზიციიდან, საიდანაც ის შექმნიდა გამსვლელ პაიკს (f2 — f3).

3. . . . h6 — h5

4. მფე2 — f1

4. f2 — f3+ ქიშის შემთხვევაში: e4:f3; + 5. მფე2 — f2 და თეთრები აგებენ ცუგცვანგის გამო, რადგან მოწინააღმდეგეს აქვს სვლის კარგი მარაგი გ7 — გ6.

4. . . . მფგ4:h4

5. მფf1 — გ2 მფh4 — გ4

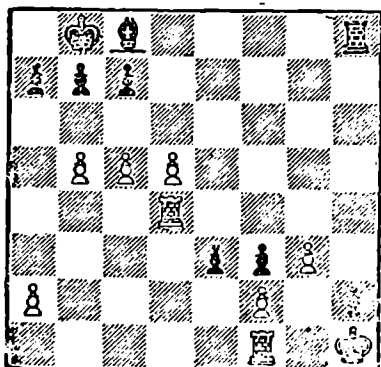
6. მფგ2 — h2 მფგ4 — f3

7. მფh2 — გ1 h5 — h4

8. მფგ1 — f1 h4 — h3

და შაგები იგებენ.

ბლეკბერნი



შეკენხი

თეთრები იწყებენ და იგებენ

10. კადრაკი.

ცალკე ფიგურათა ფუნქციები. შემდეგია: თეთრმა მეფემ ბლოკადა უნდა გაუკეთოს h2 პაიკს, f1 ეტლმა უნდა შეაჩეროს e3 პაიკი. შავი მეფის დამცველი ერთადერთი ფიგურა კc8 იმუქრება კc8 — h3 — გ2 სვლებით აქტიურ მოქმედებას. რადგანაც თეთრებს არ ძალუძთ e3 — e2 სვლის აშორება, ამიტომ მათ f1 ეტლი უნდა ყავდეთ პირველ ჰორიზონტალზე და არავითარ შემთხვევაში არ დაუშვან მისი გაცევა, რაც შესაძლებელი იქნებოდა, რომ შაგების ეტლმა დაიკავოს d1 ან g1 უჯრედი.

თეთრების მიზანი უნდა იყოს f1 ეტლის განტვირთვა და სათანადო შემთხვევაში f3 პაიკის მოგება, აგრეთვე მოწინააღმდეგის მეფის შებოკვა და საშამათო მუქარით მისი შეწუხება. მეფის გარემოცვისათვის თეთრების ლაზიერის ფრთის პაიკებია. რადგან d4 ეტლი იცავს d1 პუნქტს, ამიტომ e(d4 — h4 არ ვარგა e3 — e2 სვლის გამო და შემდეგ e(h8 — d8. ამრიგად, თეთრებს ერთადერთი შესაძლებლობა აქვთ თამაშში შეიყვანონ თავისუფალი ფიგურა. ეს არის გ3 — გ4. მაშინ კომბინაცია შემდეგნაირად განვითარდება: 1. გ3 — გ4. e3 — e2; 2. ეf1 — e1, ეh8 — h4; 3. ეd4 — f4. ეh4:გ4. შაგები იმუქრებიან ითამაშონ ეგ4 — g1+. ამიტომ: 4. ეf4:გ4, კc8:გ4. ახლა e1 ეტლი უშიშროებაში იმყოფება. 5. მფh1:h2, კგ4 — f5; 6. მფh2 — გ3, კf5 —

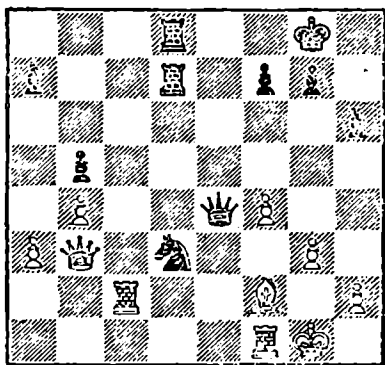
e4; 7. ე1 — h1, მფხ8 — c8; 8. c5 — c6, b7:c6; 9. d5:c6, მფც8 — d8; 10. მფგ3 — f4, კე4 — d5; 11. მფფ4 — e5, კd5:a2; 12. მფე5 — f6. თეთრები სწორედ თავის დროზე ასწრებენ თავისი კომბინაციის მიზანს, რომელიც შემდეგში მდგომარეობს: ან მოიგონ f3 პაიკი, ან დააშამათონ მოწინააღმდეგის ჩაკეტილი მეფე. 12. . . . კა2 — გ8; 13. ეh1 — h8, e2 — e1ღ; 14. ეh8:გ8 +, ლe1 — e8; 15. ეგ8:e8 +, მფd8:e8; 16. მფწ6 — e6 და თეთრები იგებენ მოწინააღმდეგის მეფის ცული პოზიციის გამო.

მფც7 — c6; 12. ეh8 — h1. და თეთრებმა მიიღეს ისეთი უპირატესობა, რომელიც სავსებით საკმარისია პარტიის მოგების თანდათანობით მისაღწევად. 12. . . . b7 — b6; 13. c5:b6, მფც6:d6; 14. მფგ3 — f4, კე4 — d5; 15. ეh1 — e1. თეთრები ითამაშებენ მფფ4 — e3* — d2, გაათავისუფლებენ თავიანთ ეტლს, რომელსაც შეტევის მთელი რიგი ობიექტები აქვს, მაგალითად, ა პაიკი. გარდა ამისა, ისინი იმუქრებიან ითამაშონ ა2 — ა4 — ა5. ყველა ამ მუქარის წინააღმდეგ შავები საბოლოოდ უძლურნი აღმოჩნდებიან.

ყურადღების ღირსია ის, რომ f3 პაიკისადმი მუდმივი მუქარის გამო შავებმა ვერ მოასწრეს ა7 — ა6 სელის გაკეთება და რომ 2. . . . ეh8 — გ8 სვლა არ ვარგოდა 3. მფh1:h2, კე8:გ4; 4. მფh2 — გ3 პასუხის გამო.

მეფის განთავისუფლების 7. . . . მფხ8 — c8 უნაყოფო ცდის მაგიერად მათ შეეძლოთ ეთამაშათ 7. . . . ა7 — ა6. მაშინ კომბინაცია ასე განვითარდებოდა: 8. ხ5 — ხ6, c7:b6; 9. c5:b6, მფხ8 — c8; 10. მფგ3 — f4, კე4:d5; 11. მფფ4 — e5 და შემდეგ მფე5 — d6. საბოლოოდ განსახილველ მაგალითში შესაძლებელია 8. . . . მფხ8 — c8 (8. . . . c7:b6-ის მაგიერ), d6 პუნქტის დაცვის მიზნით. ამ შემთხვევაში თეთრები გადაარჩენენ თავიანთ პაიკებს. 9. ეh1 — h8 +, მფც8 — d7; 10. ხ6:c7, მფd7; c7: 11. d5 — d6 +

ემ. ლასკერი



ტარტაკოვერი
სვლა შავებისა

f4 პაიკის ფუნქციაა დაიცვას e5 უჯრედი და ხელი შეუშალოს მd3 — e5 სვლას.

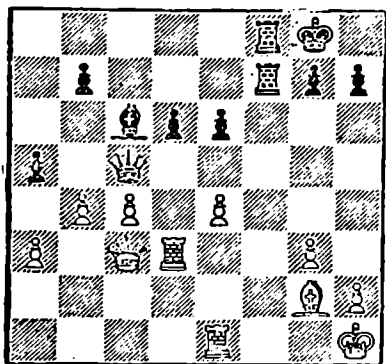
1. . . . გ7 — გ5
2. f4:გ5 სელის პასუხი იქნება:
2. . . . მd3 — e5; 3. კf2 — e5,

ეძ7 — ძ1; თუკი 3. ეც2 — ც3,
 მაშინ 3. ეძ7 — ძ3.

- | | |
|--------------|-----------|
| 2. ლხ3 — ა2 | გ5:ფ4 |
| 3. ეც2 — ე2 | ლე4 — გ6 |
| 4. ლა2 — ც2 | მფგ8 — ხ7 |
| 5. ლც2 — ც3 | ეძ8 — გ8 |
| 6. მფგ1 — ხ1 | ლგ6 — ხ5 |
| 7. ეე2 — ძ2 | ფ4:გ3 |

და შავეებმა ადვილად მოიგეს.

შილომანი



რუბინშტეინი
 სულა შავეებისა

ეფ1 + შეტევისაგან თეთრები დატულია ე1 ეტლითა და გ2 კუთი. ორმაგი დაცვა საქაროა, რადგან მოწინააღმდეგეს გაორებული ყავს ეტლები. გარდა ამისა, თეთრების იგივე ფიგურები იცავენ ე4 პუნქტს. შეიძლება თუ არა 1. . . კენ:ე4 სვლის გაკეთება? ასეთი საკითხი ისმის თეთრი ფიგურების ფუნქციათა გადახლართვის გამო. ყოველ შემთხვევაში, ამ სვლით შავეები იცავენ თავიანთ ლაზიერს, რადგან გ2 კუს დაბმით ისინი შამათით იმუქრებიან. კი-

ღვე აღსანიშნავია: 1. კენ:ე4. სულა იმდენად მრისხანე სულაა, რომ თეთრები იძულებული არიან მიიღონ შეწირვა. ამრიგად, დაგვრჩენია, განვიხილოთ ორი ვარიანტი; ორივეში შავეები განაგრძობენ ეფ7 — ფ1 +. თუ 2. კგ2:ე4, მაშინ 2. . . ეფ7 — ფ1 +; 3. გელ:ფ1, ეფ8:ფ1 +; 4. მფხ1 — გ2. რის შემდეგ თეთრების პოზიცია საკმარისად გახსნილია. თეთრები იღებენ საშუალებას გამოდივნონ შავი მეფე ხ ხაზზე ან f ხაზზე. უკანასკნელი მოგებისათვის უმჯობესია, რადგან გ და ხ პაიკები ილუპებიან და თეთრი მეფე სრულიად დაუცველი დარჩება. ჩქარი შანათისათვის შაიგების ძალთა რაოდენობა საკმარისი არ არის. ამრიგად 4. . . ეფ1 — გ1 +; 5. მფგ2 — ფ3, ლც5 — ხ5 +; 6. მფგ3 — ე3, ლხ5 : ხ2. ახლა გ3 პაიკი სუსტია და ილუპება, რის შემდეგ თეთრი მეფე იძულებულია სადმე ეძიოს თავშესაფარი. მაგრამ ეს ძნელი და უიმედო საქმეა. შეიძლება ითქვას, რომ პაიკთა რიცხობრივი უპირატესობის და თეთრი მეფის მეტისმეტად ცუდი პოზიციის გამო შავეებმა თანდათან უნდა მიაღწიონ მოგებას. მეორე ვარიანტი 2. გელ:ე4 გათამაშებულ იქნა თვით პარტიაში, რომელიც შემდეგნაირად გაგრძელდა:

- | | |
|--------------|------------|
| 2. | ეფ7 — ფ1 + |
| 3. კგ2:ფ1 | ეფ8:ფ1 + |
| 4. მფხ1 — გ2 | ლც5 — ფ2 + |
| 5. მფგ2 — ხ3 | ეფ1 — ხ1 |
| 6. ეძ3 — ფ3 | ლფ2:ხ2 |

7. მფh3 — გ4

ახლა ასეთ გახსნილ პოზიციაზე მდგარ მეფეს სპირდება უკან დასახევი გზები.

7. . . . ლh2 — h5 +

8. მფგ4 — f4 ლh5 — h6 +

9. მფf4 — გ4 გ7 — გ5

თეთრები კატასტროფის წინაშე დგანან, ისინი იძულებული იყვნენ ეთამაშნათ ეე4:ენ და რუა სვლის შემდეგ დანებდნენ.

არსებობს სვლათა ისეთი შეხამება, სადაც ისინი ერთმანეთთან არიან დაკავშირებულნი, ემორჩილებიან ერთ იდეას და, მაშასადამე, წარმოადგენენ კომბინაციას, მაგრამ იმ განსხვავებით, რომ ისინი შედგებიან არაფორსირებითი სვლებისაგან. თანმიმდევრობითი სვლების ასეთ რიგსაც, ჩვეულებრივ, კომბინაციას უწოდებენ; მაგრამ ამ შემთხვევაში მათ გამაერთიანებელ იდეას, რომელიც მკვეთრად განსხვავდება სხვა იდეებისაგან, უწოდეს ცუგცვანგი. თამაშის წესის თანახმად, მოთამაშეს არ შეუძლია უარი თქვას სვლაზე. კიდევაც რომ სურდეს უარის თქმა. ამრიგად, სვლის გაკეთების უფლება იმავე დროს წარმოადგენს ვალდებულებასაც. ჩვეულებრივ, ასეთი ვალდებულება არ არის საგრძნობი, მაგრამ იმ შემთხვევაში, როცა ფიგურებს უკვე უჭირავთ თავდაცვისა ან თავდასხმისათვის საუკეთესო პოზიციები, მათი განლაგების ყოველი შეცვლა დაკავშირებულია

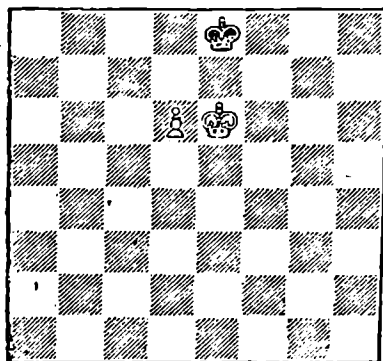
გარკვეულ ზარალთან; აი, მაშინ იქნება საგრძნობი ეს ვალდებულება. ის მხარე, რომელიც იძულებულია უარი თქვას ფიგურათა ხელსაყრელ განლაგებაზე, ხშირად მეტად ცუდ პოზიციაში ვარდება და თანდათან იდეენება მოწინააღმდეგის მიერ ყველა ძლიერი პოზიციიდან. მოთამაშემ, რომელმაც დიდი ხნით ადრე შეამჩნია ასეთი მომენტის შესაძლებლობა და მის მოლოდინში აკეთებს სათანადო სვლებს, ასრულებს კომბინაციას, რომელიც ცუგცვანგის იდეას ემორჩილება.

ასეთი კომბინაციის სვლები არ შეიძლება იწოდოს „ფორსირებითად“ და თუ ეს ხდება, ეს რამდენაღმე „ნაძალადევი“ ახსნა იქნება „ცუგცვანგის“ ცნებისა. ასეთ კომბინაციაში მოქმედება ემკარება არა ძალას, არამედ ნატიფსა და ღრმა აზრს. ცუგცვანგის საშუალებით მოთამაშე მოწინააღმდეგეს ახვევს აზროვნების ფაქიზ ქსელში, ხოლო ნამდვილი კომბინაციის დროს ის მაგარი თოჯებით კოჭავს მას, ხან კი კეტით ასამარებს. ცუგცვანგს ჭადრაკის თამაშში შეაქვს ცბიერების, მახვილგონიერების ელემენტი, რალაც სქოლასტიკურ-არარეალური. ცუგცვანგზე დამყარებულ კომბინაციაში ლოგიკაზე დაფუძნებული მორსმკვერტელობა იმარჯვებს ჭადრაკში ჩვეულებრივი ძალის იდეასთან.

იგივე ეხება კომბინაციებს, რომლებიც ფათით მთავრდება

ფათი არ არის რეალობის პროდუქტი. მისი პროტოტიპი შესაძლოა იყოს „საკურთხეველის“ იდეა, ე. ი. იმ ადგილისა, სადაც ყოველი საშინელი ბოროტმოქმედიც კი თავშესაფარის უფლებით სარგებლობდა. იმ დროს, როცა ცხოვრებაში ჩვენ ვპოულობთ შამათის მრავალ ანალოგიას, ვერ ვიპოვით ვერც ერთ ანალოგიას ფათისას.

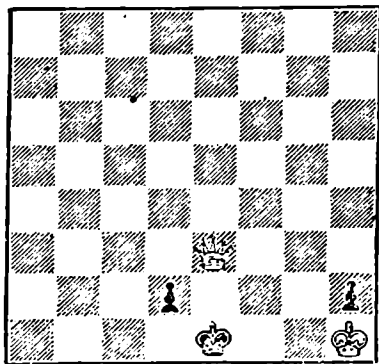
კომბინაციები, რომელნიც ცუგცვანგის და ფათის იდეაზე არის აგებული, შეიძლება ითქვას, ცბირებით არის აღსავსე.



ამ ელემენტარულ ენდშპილშიაც არის ცუგცვანგის და ფათის იდეა. ძალთა იდეის თანახმად, თეთრებმა უნდა მოიგონ, მაგრამ ისინი მხოლოდ მაშინ მოიგებენ, თუ სვლის რიგი შავებისაა, ისიც ცუგცვანგის მეოხებით. სხვანაირად თამაში ყაიმია, ფათის გამო.

შავები იწყებენ და ყაიმს აკეთებენ. ეს ტროიციკის ერთ-ერთი ეტიუდის დაბოლოებაა. შავები

მფელ—f1 სვლით იცავენ პაიკს და იმავე დროს არ ულობავენ მას გზას ლაზიერად გასვლისათვის. ლე3:d2 სვლის შემთხვევაში შა-

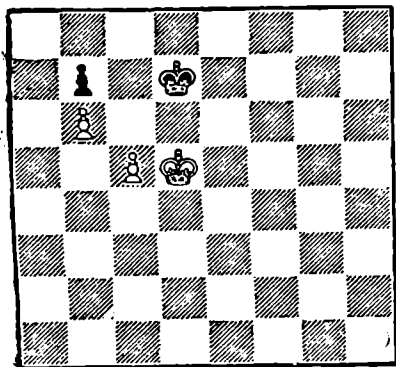


შავები იწყებენ და აკეთებენ ყაიმს

ვებს ფათი აქვთ. ამ ეშმაკური ხერხით შავები უვნებლად ხდიან მათ შემბოჰავ დიდ ძალებს.

ცუგცვანგი ჩვეულებრივ ენდშპილში გვკვირდება, როცა დაფაზე უკვე ფიგურათა მცირე რაოდენობა დარჩა, უფრო ხშირად პაიკთა ენდშპილში. რადგან პაიკებს ჯიან სვლის უფლება არა აქვთ, მათი სვლების რიცხვი არ შეიძლება გაგრძელდეს ამ libitum; ისინი ჩქარა ხდებიან ბლოკირებული და მათი უმოძრაობის შექმნის მომენტიდან მეფეები იძულებული ხდებიან იბრძოლონ ცუგცვანგისათვის. მეფეთა ამ ბრძოლაში, რომელიც „იძულებითი“ სვლის ნიშნით მიმდინარეობს, არსებით მნიშვნელობას იღებს გეომეტრიული პირობები: ოპოზიცია და სამკუთხედი ხანდახან ძალაში შედის შესატყვისობის მათემატიკური იდეა. ამი-

ტომ ასეთი ენდშპილები არ შეიძლება იყოს საბრძოლო ენერჯის მაჩვენებელი, არამედ ის ცხადყოფს მოთამაშის უნარს ლოგიკური და მათემატიკური მომენტების გამოყენებაში, გამოანგარიშებასა და გამოთვლაში.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

აქ არსებით როლს თამაშობს ცუგცვანგი და ფათი. შავ მეფეს არ შეუძლია e3-ზე წასვლა. e5 — e6 სვლის გამო. მას შეუძლია d8-ზე და e8-ზე გადასვლა, თუ თეთრი მეფე გზადა — e6-ზე. თეთრ მეფეს შეუძლია e5 პაიკის დაცვა d4, e4, და d5 უჯრედებიდან. თეთრები გაცილებით ნაკლებად არიან შევიწროებული მოძრაობაში, ამიტომ მათი თამაში იოლია. e5, — d4 — d5 სამკუთხედის სარგებლობით ჯერ ისინი აყენებენ მოწინააღმდეგის მეფეს d7 უჯრედზე.

1. მფd5—e5, მფd7—e5; 2. მფe5—d4, მფe6—d7; 3. მფd4—d5. იქმნება პირველ დაწყებითი მდგო-

მარეობა, მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ სვლის რიგი შავებისაა და უკანასკნელნი ცუგცვანგის გამო იძულებული არიან დათმონ d7 უჯრედი. სამკუთხედის იდეა ნათელია: მეფეს, რომელიც სამკუთხედს ფლობს, შეუძლია გააკეთოს სამი სვლა, რათა გამოვიდეს საწყის მდგომარეობიდან და კვლავ მას დაუბრუნდეს. იმ მეფეს კი, რომელსაც არა აქვს სამკუთხედი, ასეთი მდგომარეობის მიღწევა შეუძლია ორი, ან ოთხი სვლით და არავითარ შემთხვევაში სამი სვლით.

იმის შეზღვევა, რაც შავები იძულებული შეიქნენ დაეთმოთ მოწინააღმდეგისათვის d7 უჯრედი, თამაში ჩქარა თავდება. 3. . . . მფd7—d8; 4. მფd5—d6, მფd8—e8; 5. მფd6—e7, მფe8—h8; 6. მფe7—d7, მფh8 — g8. ახლა შეიქნა ფათის შესაძლებლობა. თეთრებს არ შეუძლიათ ითამაშონ მფd7 — e7. პარტიას სწყვეტს პაიკი 7. e5 — e6, h7:e6; 8. მფd7 — e7 (იგებდა აგრეთვე 8. მფd7:e6-იც ცუგცვანგის მეოხებით), ახლა h6 პაიკი გადის ლაზიერად.

თეთრების g2 პაიკი სუსტია (იხ. გვ. 151), იმავე დროს შეტევის მიზნით თეთრი მეფე h5-საკენ უნდა გაეშუროს. თეთრები მხოლოდ იმ შემთხვევაში შეძლებენ მოგებას, თუ მათ მოახერხეს g2 პაიკის გაცვლა საკუთარი მეფის ხელსაყრელ პოზიციაში ყოფნისას. g2—g3 სვლა ამ შედეგს არ იძლევა.

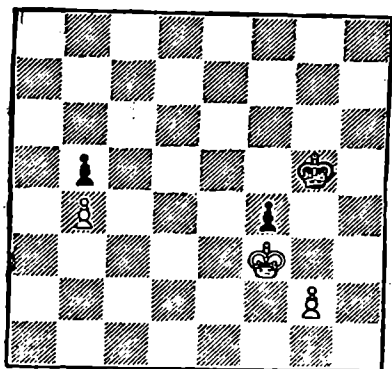
1. მფ3 — e4 მფ5 — გ4

ახლა თეთრების ამოცანას შეადგენს სელა დაკარგონ და ცუგ-ცვანგის მეოხებით ააცილოს შავების მეფის დაცვა f4 პაიკს, რომელიც განწირულია.

2. მფე4 — d5 მფგ4 — ხ5

თუ 2. . . მფგ4 — f5, მაშინ

ვენნიკი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

3. მფd5—d4, მფ3—გ5; 4. მფd4—e5, მფგ5—გ4; 5 მფე5—f6, თეთრებმა თავის მიზანს მიაღწიეს.

3. მფd5—e6!

ახლა უვარგისია მფხ5 — გ6, რომლის საშუალებით შავებს შეუძლიათ ოპოზიციის დაკავება, რადგან თეთრები აიღებენ ხ5 პაიკს, დაბრუნდებიან უკან და მოასწორებენ f4 პაიკის ალებსაც.

3. . . . მფხ5 — გ5

4. მფე6 — e5 მფგ5 — ხ4

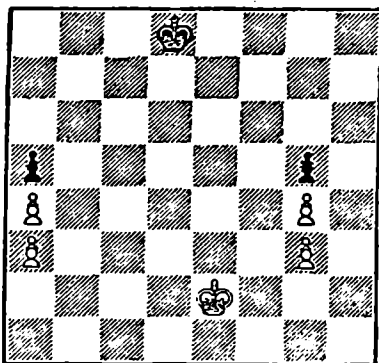
5. მფე5 — d4 მფh4 — გ4

6. მფd4 — e4 მფგ4 — გ5

7. მფე4 — e5 მფგ5 — გ4

8. მფე5 — f6 და ა. შ.

ამ მაგალითებით ენდშპილის ძირითადი აზრი საკმარისადაა გაშუქებული. მისი ჩატარების ტაქტიკა ადვილად შეიძლება გამოვიყვანოთ ზოგადი გეგმიდან.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

შავები თავის სელის შემთხვევაში ყაიმს აკეთებენ.

აქ ცენტრალური უჯრედები შემდეგ ურთიერთდამოკიდებულებაშია: როცა თეთრი მეფე e4 უჯრედზე იქნება, შავმა უნდა დაიკავოს e6 უჯრედი, რომ შეეძლოს მოწინააღმდეგის შეტევას გაუძლავდეს. თუკი თეთრი მეფე დაიკავებს e4 უჯრედს, მაშინ შავი უნდა დადგეს e6-ზე, რომ დაიცვას როგორც გ5, ისე ა5 პაიკი. მაშასადამე, d4 უჯრედს შეესაბამება d6 უჯრედი გადავიდეთ სხვა შესაბამი უჯრედების ძიებაში. d3 უჯრედს, საიდანაც მეფეს შეუძლია გადავიდეს e4-ზე, d4-ზე

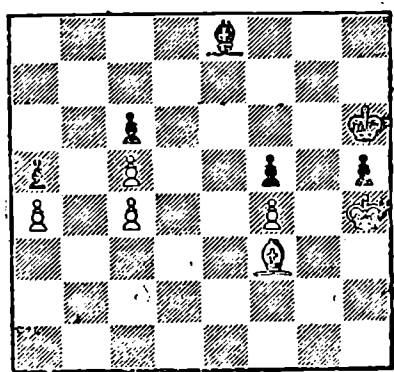
და e4-ზე, შესაბამება d7, საიდანაც შავებს შეუძლიათ გადავიდნენ e6-ზე, d6-ზე და e6-ზე გადმოცემულის ანალოგიურად, ურთიერთ შესაბამია e3 და e7, e2 და e7 და მათსადაშე, e3 და e8, d2 და d8, e2 და e8. აქედან გამომდინარეობს, რომ თეთრები თავისი სვლის შემთხვევაში იგებენ 1. მფე2—d2 სვლით; შავები კი, თუ შათი დაწყებაა, მფd8 — e8 სვლით ყაიმს აკეთებენ. მოგების გზა ასეთია: 1. მფე2—d2, მფd8—e8, რადგან შავებმა ახლა დათმეს e7 პუნქტი, ამიტომ: 2. მფd2 — e3, მფe8—d7; 3. მფe3—d3, მფd7—d6; 4 მფd3 — d4. თუ შავი ბეფე მარცხნივ წავიდა, თეთრი მარჯვნივ წავა და პირიქით.

შავების სვლის შემთხვევაში 1. . . . მფd8 — e8 სვლით დაიკავენ „შესაბამისობის“ უჯრედს და გადაუხვევლად გაყვებიან ამ ძეთოდს, სადაც არ უნდა წავიდეს თეთრი მეფე. ამრიგად, რამდენიც არ უნდა ეცადოს უკანასკნელი წინ გაქრას, მას ყოველთვის დაუხვდება მოწინააღმდეგის მეფე. რომელიც კონტროლს უწევს საჭირო თავდაცვითი პუნქტებს და თეთრებს არ ექნებათ საშუალება მე-5 ხაზის ფორსირებისა.

თეთრი კუს განკარგულებაში h1—g8 დიაგონალზე სამი სვლაა, შავ კუს განკარგულებაში კი e8—g4 დიაგონალზე—მხოლოდ ორი. h8 მეფეს h5 და g5 პუნქტების დასაცავად მხოლოდ ორი უჯ-

რედი აქვს. ამრიგად, თეთრი კუ უფრო ძლიერია და ძოწინააღმდეგეს შემდეგნაირად უქმნის ცუბცვანგს:

ბუურლინიკი



შელფხუტი

თეთრები იწყებენ და იგებენ

1. კფ3 — გ2 ქე8 — d7
(ან მფh8 — გ8)
2. კგ2 — h1 კd7 — e8
(ან მფგ8 — h8)

ქე8—d7 სვლის გაკეთება მფh8—გ8 სვლასთან ერთად შავებს არ შეუძლიათ, რადგან მაშინ დაიკარგება h5 პაიკი.

3. კh1 — f3

(ცუბცვანგის გამო შავები იძულებული არიან დაუთმონ ერთ-ერთი პაიკი e6 ან h5; მათთვის უფრო ძვირფასია e6 პაიკი. 3.... ქე8 — f7 სვლის პასუხი იქნება. 4. კფ3: e6, კფ7: e4 და შემდეგ: 5. კე6 — e8, კე4 — h3; 6. e5 — e6, კს3: a4; 7. e6 — e7. ამიტომ:

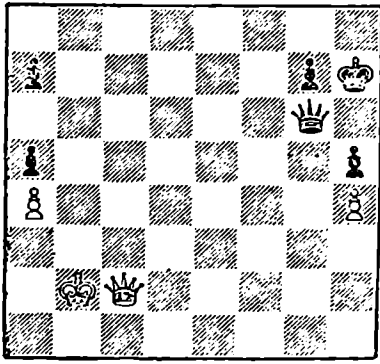
3. ქე8 — d7

- 4. კf3: h5 კd7 — e8
- 5. კh4 — e8 კe8 — b7
- 6. კe8 — d7 მფh6 — გნ
- 7. მფh4 — გ3 მფგნ — f6
- 8. მფგ3 — f3 მფf6 — გნ
- 9. მფf3 — e3 მფგნ — f6
- 10. მფe3 — d4 . . .

ახლა თეთრი მეფე იმუქრება დაიკავოს e5 პუნქტი და ამიტომ შავი მეფე მიკრულია f6 უჯრედზე.

- 10. . . . კb7 — a8
- 11. კd7 — e8

და თეთრები იგებენ ცუგცვანგის მეოხებით.



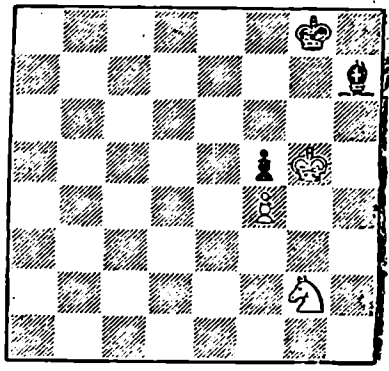
თეთრები იწყებენ და აღწევენ ყაიშს.

ამ მდგომარეობაში არის ფათის „მუღმივი ქიშის“ და ცუგცვანგის მოტივები. შეცდომა იქნებოდა 1. მფხ2 — a1, a7 — a6! რის შემდეგ შავები იგებენ ცუგცვანგის გამო. სწორია შემდეგი გზა:

- 1. მფხ2 — a3 მფh7 — h6
- 2. ლe2 — e1+ მფh6 — h7
- 3. ლe1 — e2 a7 — a6
- 4. ლe2 — b1

ჩემს მიერ მოყვანილი ეს ეტიუდი წარმოადგენს გოტშალის სახეშეცვლილ ეტიუდს. როგორც მახსოვს, გოტშალის ეტიუდი ასეთი იყო: თეთრები 1. მფხ1, ლe2, პხ4; შავები: მფh7, ლგნ, პ. პ. e3, გ7, h5 — გადაწყვეტა მდგომარეობდა მფხ1—a1 სვლაში.

ა. ა. ტროიცი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ამ ეტიუდში ცუგცვანგის იდეა მეტად ლამაზად არის გატარებული. ჯერ თეთრები სახლერავენ მოწინააღმდეგის მეფის მოძრაუნარაიანობას.

- 1. მფგ5 — h6 მფგ8 — h8

ახლა, მოწინააღმდეგის კუს რომ არ ექნეს საშუალება წავიდეს, შამათით იმუქრებიან (კh7 — გ8 სვლის შემთხვევაში) თეთრები.

- 2. მგ2 — h4 მფh8 — გ8

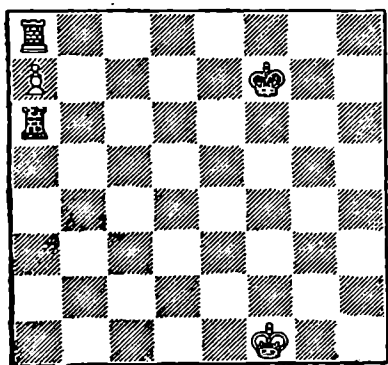
ამის შედეგ მხედარი აფართოებს თავის მოქმედების არეს და იმავე დროს არ უთმობს მოწინააღმდეგეს გნ პუნქტს. მხედრის მიზან-

ნია დაემუქროს არა მარტო გრ პუნქტს, არამედ გ8 პუნქტსაც.

- | | |
|-------------|-----------|
| 3. შh4 — f3 | მფგ8 — h8 |
| 4. მf3 — e5 | მფh8 — გ8 |
| 5. მე5 — e7 | მფგ8 — h8 |
| 6. მენ — e7 | |

და თეთრები ცუცგვანგის მეოხებით იგებენ კუს.

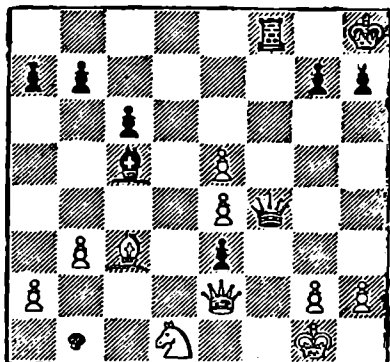
გაცილებით უფრო ბუნებრივია პაიკის გარდაქმნის მოტივი. ასეთი გარდაქმნა არ არის მეტამორფოზა (როგორც მუხლუხის გარდაქმნა პეპლად), არამედ განვითარება. პაიკი მთლიანად კი არ „გარდაიქმნება“, არამედ წარმატებას იღებს წოდებაში, როგორც ეს ხდება, როცა წარჩინებულ ჯარისკაცს მეთაურად ხდიან. პაიკის გარდაქმნისას სამი სტადია არის გასაყვლილი: 1. გამსვლელი პაიკის შექმნა მისი გზის გადამლობავი მოწინააღმდეგის მოსპობის საშუალებით (მაგალითად, გარღვევის მეოხებით). 2) პაიკის წინსვლა სვლების ან ალების საშუალებით. 3) გარდაქმნის უჯრედის დაკავება.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ამ პოზიციაში მოგება მიიღწევა ეგ8 — h8 სვლით; მაშასადამე, აქ ადგილი აქვს გეომეტრიულ მოტივს.

ბერგი

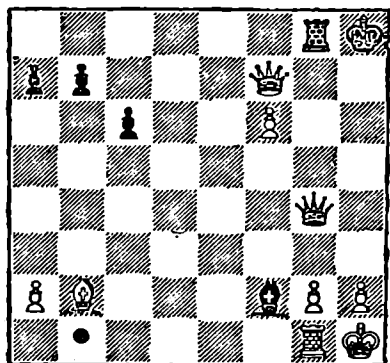


ლინდენი
სვლა შავებისაა

- | | |
|-------------|------------|
| 1. . . . | ლf4 — f1 + |
| 2. ლe2:f1 | e3 — e2 + |
| 3. შd1 — f2 | e2:f1. ლ + |

და შავები იგებენ.

გარვიცი

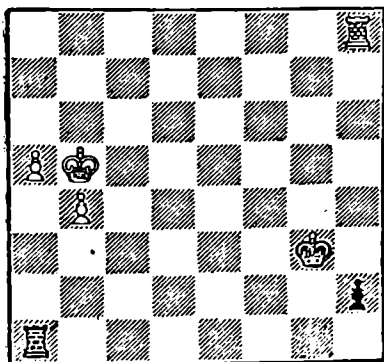


დიუფრენი
სვლა თეთრებისაა

თეთრები იგებენ გამსვლელი პაიკის მეოხებით, რომელსაც შეუძლია ქიშით წაიწიოს მეშვიდე ჰორიზონტალზე, სხვანაირად რომ ვთქვათ, ის უკვე იმყოფება მეშვიდე ჰორიზონტალზე.

1. ლf7 — e8 მფh8 — h7
2. f6 — f7 დანებდა.

ტარაში



მაროცი
სვლა თეთრებისაა

თეთრებს შეეძლოთ მოეგოთ, როცა მოწინააღმდეგის პაიკს უვნებლად გახდიდნენ და საკუთარს კი წინ წაწევდნენ მეთოდურად.

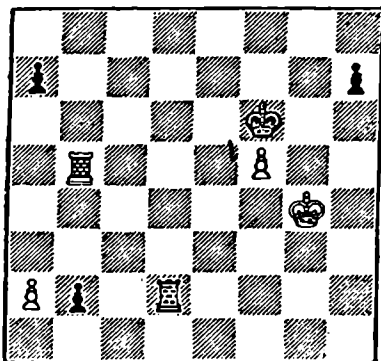
1. ეh8:h2, მფგ3:h2. 2. მფხ5 — ა6, მფხ2—გ3; 3. ხ4—ხ5, მფგ3—f4
4. ხ5—ხ6, მფf4—e5; 5. ხ6—ხ7, ეა1—ბ1; 6. მფა6—ა7, მფც5—d6;
7. ხ7 — ხ8 და იგებენ. შავ მეფეს ერთი სულით აგვიანდება. სინამდვილეში პარტია შემდეგნაირად განვითარდა:

1. მფხ5 — c6 ეა1 — c1 +
2. მფც6 — ხ6 ეc1 — c4!
აc4 — h4 მუქარით.

3. ეh8:h2 ეc4:b4 +
4. მფხ6 — c5 ეb4 — a4

ყაიმი.

ა. დიშერი



ხალგარტენი
შავები იწყებენ და იგებენ

f5 პაიკი უნდა დაიცვას მეფემ ან ეტლმა. გარდა ამისა, უკანასკნელმა უნდა შეაჩეროს ხ2 პაიკი. შავების ამოცანას უნდა შეადგენდეს ან ხ ხაზის ეტლით დაკავება ან f5 პაიკი მოკვება. ამ მიზნით ისინი თეთრ ეტლს ორმაგ ფუნქციას აკისრებენ შავი მეფის f5 პაიკისაგან მოცილებით.

1. . . . h7 — h5 +

ეს მეტად ძლიერი პაიკია და მის აღებაზე უარი არ უნდა ითქვას. 2მფვ4 — h4-ის შემთხვევაში კი შავები იმავე წესით მოიგებდნენ, როგორც ეს პარტიაშია.

2. მფვ4:h5 ა7 — ა5

თეთრების მეფემ რომ ახლა წინანდელი პოზიცია დაიკავოს, გაგრძელება იქნება: ეd2 — d4 + და შემდეგ ეd4 — ხ4.

3. $a2 - a3$ $ed2 - e2$

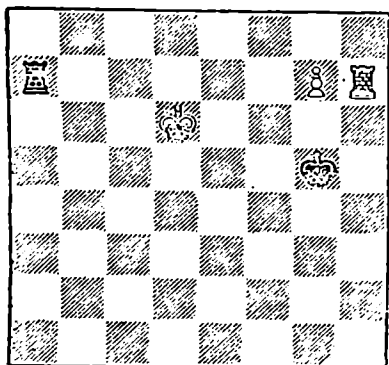
4. $ფეh5 - g4$

თეთრები, სულერთია, ილუპე-
ბიან. ეტლით სვლა $f5$ პაიკს კარ-
გავს; $a3 - a4$ სვლის შემთხვევაში
 $ed2 - d2$ პასუხია; და რადგან
მეფეს არ შეუძლია $h6$ -ზე წასვლა,
ცუგცვანგის გამო მან უნდა და-
იკავოს $ge4$ ჰორიზონტალი.

4. . . . $ge2 - e4 +$

5. $ფგთ$ $ge4 - h4$

და შავები იკებენ.



შავები იწყებენ, თეთრები იკებენ.

ეტლი $me8$ ჰორიზონტალის და-
კავებით ვერ შეაჩერებს თეთრ
პაიკს, რადგან 1. . . . $ea7 -$
 $ag8$ სვლის პასუხია: $eh7 - h8$ პარ-
ტიის მოგებით. შავებს შეუძლიათ
შეეცადონ პაიკის შეჩერებას ეტ-
ლით $g-h$ ზე დადგომით, რასა-
კვირველია, ამ შემთხვევაში სა-
კუთარი მეფე $g5$ -ზე მას ხელს
უშლის, მაგრამ ჯერ თავისუფა-
ლია g უჯრედი და ამიტომ შავი
ეტლი ცდილობს ის დაიკავოს.

1. . . . $ea7 - ag8 +$

მეფე ახლა ვერაფერს აღწევს,
თუ მან დაიხია $me7$ ან $me8$ ჰო-
რიზონტალზე, რადგან იქ გამუდ-
მებით ქიშის ქვეშ მოექცევა. სა-
ბოლოოდ ის იძულებული შეიქ-
ნებოდა $h7$ ან $h8$ უჯრედზე დამ-
დგარიყო, მაგრამ იქ თამაშის
გარეთ იქნებოდა. მაკალითად:
2. $მფd6 - e7$, $ea6 - g6$; შემდეგ
 $მფg5 - f6$. ან 2. $მფd6 - d7$, $ea6 -$
 $ag7 +$; 3. $მფd7 - e8$, $ea7 - ag8 +$;
4. $მფe8 - h7$ $ea8 - g8$.

მაშასადამე, თეთრებს შეუძლიათ
საქმის გაუმჯობესება თუ ისინი
 $me5$ ჰორიზონტალზე გავლენ $me-$
ფით. ამის შემდეგ შავები ქიშს
ვერ გამოაცხადებენ, რადგან შემ-
დეგ უკვე ველარ შესძლებენ ეტ-
ლით $g-h$ ხაზის დაკავებას. ამიტომ
ეტლი იძულებულია დაიკავოს
 g უჯრედი. როჩელი უჯრედი
დაიკავოს თეთრმა მეფემ? ყვე-
ლაზე ძლიერი $e5$ -ია; მაგრამ ცხა-
დია, რომ როგორც თეთრებს,
ისევე შავებსაც მეტად განსაზ-
ღერული სვლების რაოდენობა
აქვთ. დგება ცუგცვანგი და თეთ-
რებისათვის ყველაზე მიზანშეწო-
ნილი იქნება მარაგად დაიტოვონ
უძლიერესი უჯრედი, რომ შემდეგ
ცუგცვანგის წყალობით განდევ-
ნონ შავი მეფე პაიკისა და ეტლი-
საგან.

ამ მოსაზრებათა სისწორე დას-
ტურდება შემდეგნაირად:

2. $მფd6 - d5$ $ea6 - g6$

3. $მფd5 - e5$ $მფg5 - g4$

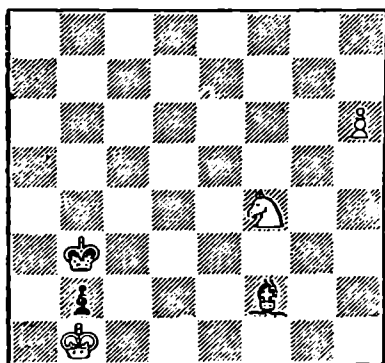
4. $eh7 - h1$

დასასრულ, გამოჩნდა კიდევ
გეომეტრიული მოტივი:

4. . . . მფგ4 — f3
5. ეh1 — f1 + მფf3 — e3
6. ეf1 — f7

და შემდეგ მფე5 — f5 და თეთ-
რები იგებენ.

ლუონიდ კუბელი



თეთრები იწყებენ და იგებენ.

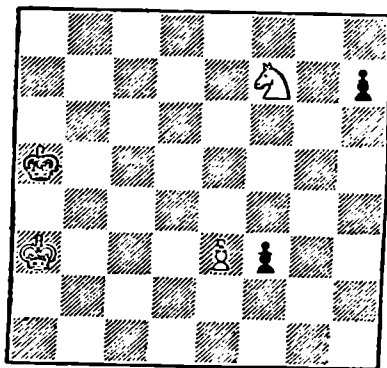
შავებს არა აქვთ საშუალება დაეუფლონ მათი პაიკის გარდაქმნის უჯრედს. იმავე დროს, თეთრ მხედარს საშუალება აქვს დაიცვას თავისი პაიკი მოწინააღმდეგის კუს თავდასხმისაგან. ამოცანას წარმოადგენს დაიცვან a1 — h8 დი-აგონალი კუს დაკავებისაგან მანამ, სანამ პაიკი დაიკავებდეს h8 უჯრედს. ამისათვის საჭიროა ორი სულა. ამიტომ მხედარმა პირველ ყოვლისა უნდა მიზანში აიღოს d4 უჯრედი; მისთვის ორი მისაღწევი უჯრედიდან e2-დან და e3-დან ის ირჩევს ისეთს, საიდანაც უფრო მეტად ემუქრება მო-

წინააღმდეგის უჯრედს.

1. მf4 — e6.

თუ ახლა: 1. . . . კf2 — e1, ან კf2 — h4, მაშინ 2. მe6 — e5 + და შემდეგ მe5 — e4; თუკი 1. . . . კf2 — g3, მაშინ: 2. მe6 — d4 + და 3. მd4 — f3 და კუ ვერაცითარ შემთხვევაში ვერ დაიკავენს სასურველ დიაგონალს.

ლუონიდ კუბელი



შ.კ თეთრები იწყებენ და იგებენ

მთავარ როლს აქ გამსვლელი პაიკები თამაშობენ. f3 პაიკს მრისხანე პოზიცია უჭირაქს. მხოლოდ კიშის საშუალებით ასწრებენ თეთრები მის შერყობას f1-დან. მაგრამ ამის შემდეგ მათი ამოცანა ძნელია, რადგან პაიკის დასახმარებლად გამოეშურება შავი მეფე, რომელიც დაეწუქრება როგორც e3 პაიკს, ისე მხედარს, თეთრი მეფე კი შორს არის.

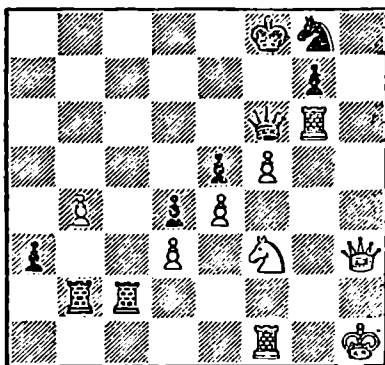
თუ რამდენად გაწონასწორებულია ძალები ამ პოზიციაში,

ჩანს იქიდან, რომ მფ7 — e5 სულა მხოლოდ ყაიმს იძლევა: მფა5—b5; 2. მე5:f3, მფხ5—c4; 3. e3—e4, h7—h5 და თეთრი e პაიკი ილუპება.

სწორი სკლაა 1. მფ7 — d6, რაც ხელს უშლის შავ მეფეს დაიკავოს b5 უჯრედი; 1. . . . f3—f2; 2. მd6—c4+, მფა5—b5; 3. მc4 — d2; f2 — f1ლ. ეს სულა აუცილებელია, რომ გზა გაუხსნან საკუთარ მეფეს, რადგან წინააღმდეგ შემთხვევაში თეთრები მფა3 — b3 სულით ადვილად იგებენ; 4. მd2:f1, მფხ5—c4; 5. მფა3—b2, მფც4—d3; 6. მფხ2—c1, მფd3—e2 სწარე აუცილებლობაა, რადგან სხვახაირად თეთრები ითამაშებენ მფc1 — d1 და შექმნიან ბიუდგომელ პოზიციას. ახლა კი გამსვლელი პაიკი იწყებს მოძრაობას. 7. e3—e4, მფე2:f1, ახლა რომ თეთრმა პაიკმა განაგრძოს წინსვლა, შავი ზოასწრებს h2-ზე მისვლას, რაც ყაიმს იძლევა. მაგრამ თეთრ მეფეს შეუძლია შეეცადოს მოწინააღმდეგის პაიკის შეჩერებას. 8. მფc1—d2, h7—h5; 9. მფd2—e3, მფf1 — g2. შავი ზეფე იძულებულია გაეშუროს თავისი პაიკის დასახმარებლად. 10. e4 — e5, h5 — h4; 11. e5—e6, h4 — h3; 12. e6 — e7, h3 — h2; 13. e7 — e8ლ, h2—h1ლ. დასასრულს ბრძოლა წარმოებს ცუდი პოზიციის მქონე შავი ზეფის ირველივ; კუთხეში მდგარ ლაზიერს საშუალება არა აქვს დაეხმაროს მას. 14. ლe8 — g6+, მფგ2 — h3; 15.

ლგ6 — h5+, მფხ3 — g2; 16. ლh5—g4+, მფგ2—h2; 17. მფე3 — f2 და თეთრები იგებენ.

ტარაში



ჩიგორინი სულა შავებისა

1. a3 — a2

ეტლით გამაგრებული ეს გამსვლელი პაიკი საკმარისი აკომპენსაციაა შესაწირი ლაზიერისა.

2. ეგნ:f6+

რადგან შავები იმუქრებიან გააკეთონ მომაკვდინებელი ეხ2 — b1 სულა, ამიტომ თეთრებს უნდა შეეფასებინათ, ღირს თუ არა შავ ლაზიერში მისცენ ეტლი. მაგრამ 2. მფ3—g5 სელის შემდეგ შავები ჯერ დაიცავდნენ თავს მფფ8—e7 სულით. თუ მაშინ თეთრები ითამაშებენ 3. ლh3—h7, მაშინ მფე7—d6, და 4. ლh7:g7 სულა შეუძლებელია, რადგან ლაზიერმა ორ სულაში უნდა აიცილოს შამათი. 4. მგ5 — f3 სელის შემდეგ კი შავები იგებენ: ეხ2—b1; 5. მფ3—

a1, a2 — a1ლ; 6. ლh7:გ8 (ან ლh7:გ7). ებ1:e1, მათ საბოლოოდ შეუძლიათ ლაზიერის ქიშიდან თავის დაღწევა, რადგან ლაზიერს არაერთარი დამხმარე არა ყავს.

- | | |
|-------------|----------|
| 2. . . . | გ7:ფ6 |
| 3. ეფ1 — d1 | ებ2 — b1 |
| 4. ლh3 — f1 | ეც2 — b2 |
| 5. მფ3 — d2 | |

თეთრები, რადაც არ უნდა დაუჯდეთ, უნდა დაეუფლონ d1 უჯრებს.

- | | |
|-------------|--------|
| 5. . . . | ებ1:d1 |
| 6. ლფ1:d1 | ებ2:d2 |
| 7. ლd1 — c1 | ეძ2:d3 |

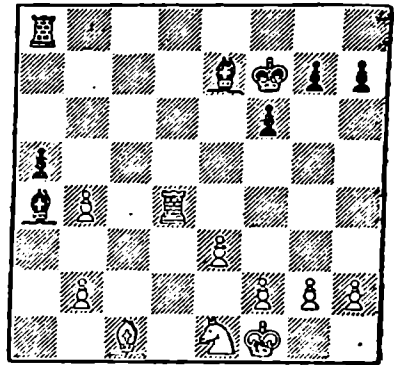
შავებს არ უნდა ეშინოდეთ ლაზიერის ქიშისა, რადგან h8 უჯრედი საიმედო თავმესაფარია მათი მეფისათვის. ახლა ისინი იზუქრებიან ითარაშონ: ეძ3 — ხ3. ლე1 — a1 სვლას ისინი უპასუხებდნენ ან ეძ3 — a3, ან ეძ3 — d2.

- | | |
|---------------|------------|
| 8. მფh1 — გ2 | ეძ3 — c3 |
| 9. ლე1 — a1 | ეც3 — c2 + |
| 10. მფგ2 — f3 | d4 — d3 |
| 11. ლa1 — d1 | ეც2 — b2 |

შავები რასაკვირველია მოიგებდნენ d3 — d2-ის შეტევებზე, მაგრამ მათ მიერ არჩეული სვლა უფრო ძლიერია.

- | | |
|--------------|---------|
| 12. ლd1 — a4 | d3 — d2 |
|--------------|---------|
- დანებდა.

ამ მდგომარეობის ძირითადი მოტივებია ეტლის ერთდროული დაუქრება რამდენიმე ფიგურაზე, რომელნიც პირველ ჰორიზონ-



ტომასი
სვლა შავებისაა

ტალზე დგანან, ხ2 პაიკის სისუსტე და გამსვლელი პაიკის ძალა (იხ. დიაგრამა).

- | | |
|--------------|------------|
| 1. . . . | ja4 — b5 + |
| 2. მფf1 — გ1 | a5: b4 |

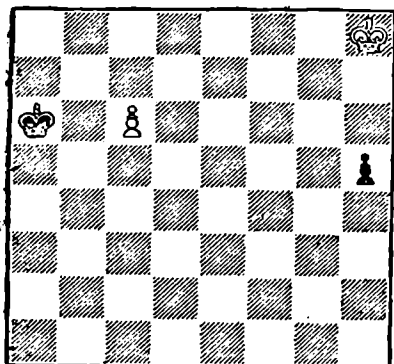
ახლა მe1 — c2 სვლის პასუხი იქნება, რასაკვირველია, ეა8 — e8; და მe1 — d3 სვლას შავები უპასუხებენ ეა8 — a1.

- | | |
|--------------|-----------|
| 3. კc1 — d2 | ეა8 — a1 |
| 4. f2 — f3 | ეა1 — b1 |
| 5. მფგ1 — f2 | ებ1: b2 |
| 6. მფf2 — გ3 | b4 — b3 |
| 7. f3 — f4 | ებ2: d2 |
| 8. ეძ4: d2 | ეე7 — b4 |
| 9. ეძ2 — d1 | ებ4: e1 + |
| 10. ეძ1: e1 | ებ5 — d3 |

და შავები იგებენ.

განსაცვიფრებელია ის, რომ თეთრები ახერხებენ e6 პაიკის გამოყენებას (იხ. დიაგრ. გვ. 160) საკუთარი მეფის და ამ პაიკის წინსვლის შეთახმებული თამაში

რეტი



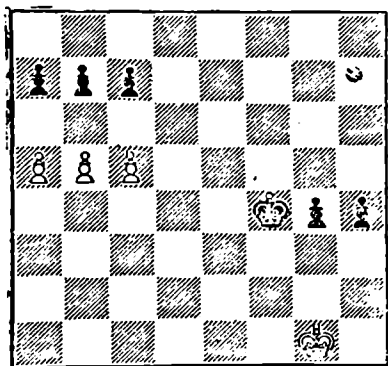
თეთრები იწყებენ და აკეთებენ ყაიშ

1. მფh8 — გ7 h5 — h4
2. მფგ7 — f6 . . .

ახლა თეთრები იმუქრებიან ითამაშონ მფნ — e7 (ან e6) და გაიყანონ თავისი e6 პაიკი ლაზიერად.

2. . . . მფან — ხ6
3. მფნ — e5

მფe5—d6 ან მფe5—f4 მუქარის გამო ახლა ყაიში ცხადი ხდება.



თეთრები იწყებენ და იგებენ.

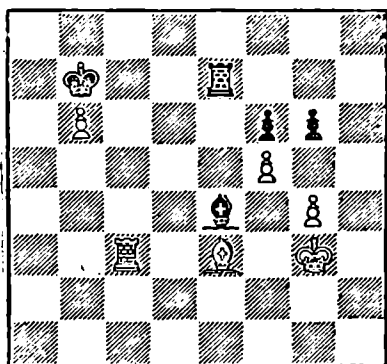
თეთრები კმნიან გამსვლელ პაიკს, ისინი „არღვევენ“ მოწინააღმდეგის პაიკთა ჯაქვს.

1. ხ5 — ხ6 e7:ხ6
2. ა5 — ა6 ხ7:ა6
3. e5 — e6

ან:

1. . . . ა7:ხ6
2. e5 — e6 ხ7:e6
3. ა5 — ა6

ემ. ლასკერი



ტარაში

სულა თეთრებისაა

აქ ტარაშს შეეძლო პარტიის მოგება კომბინაციით, რომლის მოტივი გარღვევა იყო.

1. გ4 — გ5

თეთრები ყველა შემთხვევაში კმნიან გამსვლელ პაიკს.

1. f6:g5

პარტიაში შე გავაკეთე უფრო სუსტი სულა ეე7 — f7, რომლის შემდეგ თეთრებს შეეძლოთ მოგება 2. ეე3 — ა3 გაგრძელებით.

მაგრამ მათ ითამაშეს გ5:ფ6 და პარტია ყაიმით დამთავრდა.

2. f5 — f6 გე7 — f7
 3. ეე3—d4 ეფ7—d7
 4. ეე3 — e3! . . .

და თუ ახლა 4. . . . ეd7:d4, მაშინ: 5. f6 — f7, ეd4 — d8; 6. ეე3:e4. ეd8 — f8; 7. ეე4 — ე7+, მფხ7:h6; 8. მფგ3—გ4, მფხ6 — c6; 9. მფგ4:გ5 მფც6—d6; 10. მფგ5 — f6 და იგებენ.

4. ეე3 სვლის შემდეგ შესაძლებელია ორი გაგრძელება:

A

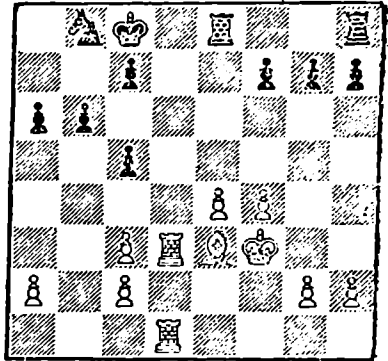
4. . . . ეე4 — f5
 5. ეე3—e7 ეd7:e7
 6. f6:e7 ეf5 — d7
 7. მფგ3—f3 მფხ7 — c6
 8. მფf3—e4 მფc6 — d6
 9. ეd4—c5+ მფd6 — c6
 10. მფე4—e5 და იგებენ.

B

4. . . . ეე4 — c6
 5. ეე3—e7 ეd7:e7
 6. f6:e7 მფხ7 — c8
 7. მფგ3—გ4 მფც8 — d7
 8. ეd4—f6 მფd7 — e8
 9. მფგ4:გ5 მფე8—f7
 10. მფგ5 - f4 მფf7 — e8
 11. მფf4—e5 მფე8—d7
 12. ეf6—გ5 და იგებენ.

თეთრების ამოცანას შეადგენს გამსვლელი პაიკის შექმნა.

მართალია, შავებს ლაზიერის ფრთაზე უპირატესობა აქვთ, მაგრამ რადგან მათ იქ გაორებული 11. ჰადრაკი.



ემ. ლასკერი
 სვლა თეთრებისა

პაიკები ჰყავთ, ანტიკომ განსვლელი პაიკის შექმნა მათთვის რეტისმეტად ძნელია; ეს შესაძლებელია მხოლოდ ფიგურათა დახმარებით. თეთრები შეტევას პარადოქსალური სვლით იწყებენ. ჩვეულებრივად, როცა სურთ გამსვლელი პაიკის შექმნა, იმპაიკით იწყებენ წინსვლას, რომლის წინ არა დგას მოწინააღმდეგის პაიკი; მაშასადამე, განსახილავ შენთხევაში თეთრებს უნდა დაეწყოს წინსვლა ე პაიკით. მაგრამ ასეთი წინსვლა მათთვის საშიში იყო, რადგან შეიძლებოდა ანით საბოლოოდ დაესუსტებინათ თეთრ უჯრედები (მათ ხომ შეუუჯრედოვანი კუ ჰყავთ). მაგალითად: e4—e5 სვლის შემდეგ შავებს შეეძლოა მოწინააღმდეგის ეთანაშნათ e5 — e4 და დაეკავებინათ მხედრით რეტოცე d5 პოზიცია; გარდა ანისა, h7 — h5, გ7 — გ6 და მხ8 — c8 სვლებით შავები იღებდნენ უპი-

რატესობას თეთრ უჯრედებზე. მაგრამ თუ თეთრები არ შექმნიდნენ განსვლელ პაიკს, ზაშინ პარტიში სრული სიმშვიდე იქნებოდა. ამიტომ თეთრები პაიკით აკავებენ თეთრ უჯრედებს და უტოვებენ კუს საბრძოლოდ ე5 პუნქტს

1. f4—f5!

შავები თავის მხრივ ცდილობენ ვაიმტიკონ ე5 პუნქტი. ეს მათ შეუძლიათ, მაგალითად: მხ8—ე6, ე8—ე7, ეხ8—ე8 სვლებით (როგორც მიუთითებს ტარაში თავის „თანამედროვე საჭადრაკო პარტიაში“), რაზედაც თეთრები უპასუხებდნენ კე3—f4, ემ3—ე3 და შეზღვევ, გ2—გ4. ამ შეზღვევაში თეთრები იმუქრებიან e4—e5 სვლის განხორციელებით, და, მაშასადამე, მათ ყოველთვის შეეძლოთ განროეწვიათ მცნ—e5+ სვლა, მაგრამ ზაშინ, როგორც ანაზე სწორად მიუთითებს ტარაში, შავები მაინც ვერ შესძლებდნენ ე5 უჯრედის დაუფლებას f7 პაიკით დაუხზარებლად, რადგან თეთრები ითანაშებენ მფვ3—f4 (გაცვლის შემდეგ) და გადაიყვანენ ერთ-ერთ ეტლს h3-ზე. ამრიგად, მხოლოდ ფიგურებით შავებს არ ძალუძთ დაეუფლონ ე5 უჯრედს. კითხვა იმაში მდგომარეობს, თუ რა მოწინებში უნდა გაკეთდეს 7. f7—f6 სვლა. შეიძლება ტარაში მართალი იყოს, როცა იწუნებს ამ სვლას ახლა, მაგრამ ის სწორი არ არის, როცა პავსებით უარს ამბობს ამ სვლის აუცილებლობაზე.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. . . . | f7 — f6 |
| 2. გ2—გ4 | ეე8 — ე7 |
| 3. კე3—f4 | ეხ8 — ე8 |
| 4. ემ3—ე3 | მხ8 — ე6 |
| 5. გ4—გ5 | |

5. . . . f6 : გ5; 6. კf4 : გ5, მცნ—e5+; 7. მფვ3—გ3. ეე7—f7; 8. კგ5—f4, მე5—e4; 9. ეე3—e1 სვლების შემდეგ თეთრები მიიღებდნენ ე5-ის დაუფლების შესაძლებლობას.

5. მცნ—ა5

ამ სვლით შავები აუარესებენ თავიანთ პოზიციას, რადგან მათი უმოქმედობის დროს თეთრები ასწრებენ რეზერვის შეყვანას თამაშში.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. h2—h4 | მა5—e4 |
| 7. ეე3—e2 | ეე7—f7 |
| 8. ემ1—გ1 | მფც8—d7 |
| 9. h4—h5 | |

თეთრები იმუქრებიან 10. h5—h6 სვლით მოწინააღმდეგის პაკითა ფრთის დარღვევით; მაგალითად, 10. . . . გ7:h6? 11. გ5:f6, რომლის შემდეგ მათ ექნებათ ორი საშიში გაზსვლელი პაიკი; ან 10. . . . გ7—გ6, 11. 15:გ6, h7:გ6; 12. გ5:f6 და თეთრებს h6-ზე ძლიერი გამსვლელი პაიკი ჰყავთ.

- | | |
|------------|--------|
| 9. . . . | მც4—d6 |
| 10. h5—h6 | f6:გ5 |
| 11. ეგ1:გ5 | გ7—გ6 |
| 12. f5:გ6 | h7:გ6 |
| 13. ეგ5:გ6 | ეე8—f8 |

და შავები ჩქარა დანებდნენ.

მოყვანილი მაგალითები (ზათი რიცხვის გადიდება ადვილი საქმეა) სავსებით საქმარისია. ყველაზე არსებითი და საინტერესო არა იმდენად მაგალითებია, რამდენადაც მეთოდი. უკანასკნელი კი ჩვენს მიერ საქმარისად გაშუქებულია, რომ გასაგები იყოს.

აღწერილი მოტივების საფუძველზე შესაძლებელია ადვილად შევექმნათ ისეთი პოზიციები, სადაც შესაძლებელია განსაცვიფრებელი კომბინაციები.

შეიძლება, მაგალითად, ავიღოთ რომელიმე საბოლოო შესანიშნავი საფინალო პოზიცია და შევეცადოთ მივიღოთ ის, რაღაც არაჩვეულებრივი სვლებით, მაგალითად, ლაზიერის შეწირვით ამასთან უკანასკნელ სვლათა კომპონირების შემდეგ მიდიან საწინააღმდეგო მიმართულებით, სანამ საბოლოოდ არ მიაღწევენ მოფიქრებული კომბინაციის საწყისს. ან კიდევ შეიძლება პრაქტიკიდან ავიღოთ ღრმა და ლაზიზი იდეის მქონე მდგომარეობა. ზოგადად მას ყველა ზეორე ხარისხოვანი, არაარსებითი და ამრიგად უფრო მკაფიოდ წარმოვიდგინოთ იდეა; ამ გზით შექმნილია ურიცხვი კომბინაცია. მაგრამ შესაძლოა კიდევ სხვა გზაც. დიდი ოსტატები კომბინაციათა შექმნის დროს ეყა-

რებოდნენ არა სქემებს, არამედ მოქმედებას. ამ ხელოვნებისა და მისი დიდი ესთეტიკური გავლენის შესახებ ჩვენ შემდეგ ვილაპარაკებთ. ამ შემთხვევაში საკმარისია მივუთითოთ, რომ ხელოვნური კომბინაციები, რომლებიც შეიძლება მეტად ღრმა იყოს (რამდენადაც ღრმა შეიძლება იყოს ადამიანის მახეილგონიერება), უკვე კარგა ხანია, რაც საკმაოდ დიდი რაოდენობით არის გამოქვეყნებული. ყველაზე ღრმა და ნატიფ იდეებს ჩვენ გვაძლევს მხოლოდ პრაქტიკული პარტია, ისე, როგორც უდიდეს ქენილებათა ავტორი არის ბუნება და არა მხატვარი, ან კიდევ როგორც ოქრო მოიპოვება არა ალქიმიკოსის რეტორტში, არამედ მთის ქანების ღრმა ფენებში. ამიტომ დამწყები მოკვადრაც ვეტისმეტად არ უნდა გაიტაცოს გამოგონილმა, ხელოვნურმა ამოცანათა სილამაზებმ. პირიქით, ის მთელი თავისი ძალით უნდა ეცადოს პრაქტიკულ პარტიაში იგრძნოს და განახორციელოს კონბინაცია.

მაგრამ ამისათვის, გარდა მოტივების ცოდნისა, რომელიც ყოველი კომბინაციის ელემენტებს წარმოადგენს, საჭიროა სხვა მეთოდიც, რომელიც პირველი შეხედვით, სავსებით განსხვავდება კომბინაციისაგან და თითქოს ეწინააღმდეგება კიდევაც მას.

მაგრამ აქვე უნდა აღინიშნოს, რომ ეს ჩვენ მხოლოდ გვეჩვენება,

და ეს „გვერდები“ ამ შენობებში
მეტად ამაინჯებს სინამ-
დვილეს. ჩვენი უახლესი ანოცანა
იქნება გაკფანტოთ ეს „გვერდ-
ები“. რასაკვირველია, პირველ
ხანებში შენსწავლელი გულგატე-
ხილობასაც იგრინობს, რადგან
მას სურდა ერწმუნა, რომ სილა-

მაზე სიმართლეა, ხოლო სიმარ-
თლე ლამაზია. მაგრამ თუ ის
მხნედ მიყვება ჩვენს მითითებას—
დაეწაფოს პრაქტიკულ პარტიას,
მაშინ ის, რასაკვირველია, თანდა-
თან ღიალწევს აქამდე უხილავ
სილამაზეს, რი ღლის წარმტაცობა
მისთვის არასოდეს არ გაყრება.



პოზიციური თამაში

იმ დროს, როდესაც კონბინაციური თამაში იწყებს ღირებულებათა უეცარ გადაფასებას, პოზიციური თამაში, პირიქით, ანტიციკლებს და ამკვიდრებს მათ. ამ მხრივ პოზიციური თამაში კომბინაციურის მოპირისპირება; ეს განსხვავება განსაკუთრებით მაშინაა შესამჩნევი, როცა დაფაზე ერთმანეთს ხვდება, ერთი მხრივ, „კომბინაციური მოქაღრბა“, რომლის ძალა კომბინაციასა შექმნის უნარში ზღვარებს, და მეორე მხრივ — „პოზიციური მოთამაშე“. ბუნებით ისინი ხშირად სრულიად განსხვავებული არიან. „კომბინაციური მოთამაშე“ ფათერაკის მამიებელია, მოხეტიალეა, ზღვანგველია; პოზიციურ მოთამაშეს კი მტკიცედ წამს დადგენილი დოგმები, მიისწრაფის შეიქმნას მტკიცე ზღვარებს, მშვიდრულად იცავს თავის ყოველ მონაპოვარს, თუნდაც სულ უმნიშვნელო იყოს ის. კომბინაციური ნოთამაშე პოზიციურ მოთამაშეს უწოდებს ხელოსანს, ფილისტერსა და უნიკოს; ამის საპასუხოდ პოზიციური მოთამაშე რომანტიკოსად, ფანტაზიორად, თა-

ვისშიომედე მკვებარად სთვლის კომბინაციურ მოთამაშეს. ყოველდღიურ ცხოვრებაში შეიძლება შეგვხვდეს ორვე ეს ტიპი და ვიხილოთ, თუ როგორ დასცინიან ისინი ერთმანეთს.

ერთ კომბინაციურ მოთამაშეზე შევხვდეთ მოგვეთხრობენ: ის მაყურებელთა შორის იდგა; უეცრად მან წამოიძახა: „მე ვხედავ საუცხოო კომბინაციას ლაზიერის შეწირვით“. ამის შევხვდეთ მან მიმართა მოთამაშეს, რომლის სვლის რიგი იყო და უთხრა: „თუ მაშინ თქვენა მოწინააღმდეგე აიღებს პაიკს, ის მიიღებს შამათს მაშინვე, თუკი ის შეეცდება დაიხიოს — მიიღებს შამათს ორ სულაში“ — „ყველა ეს ძალიან კარგია, მაგრამ, როგორ იოვიქცი, თუ მან უბრალოდ ლაზიერი აიღოს?“ — „ჰოო, ეს ერთადერთი ვარიანტია, რომელზედაც მე არ მიჟიქრია“, — ჩაილულულა კომბინაციურმა მოთამაშემ.

თუ ქაღრაკის მოყვარულთა შორის ეს განსხვავება მკვეთრია, ოსტატთა შორის ასეთი დაპირისპირების საშუალება არ არის. ოსტატისათვის კომბინაციური

და პოზიციური თამაში ერთმანეთის შევსებაა. კომბინაციის საშუალებით ის ცდილობს უარყოს ცრუ ღირებულებანი, ხოლო პოზიციური თამაშით კი ის ამტკიცებს ქეშმარილ ღირებულებებს. ის ემსგავსება დისპუტის მონაწილეს, რომელიც კარგად იცნობს სოფისტიკას, მაგრამ სარგებლობს მითი მხოლოდ იმიტომ, რომ ნილაბი ახადოს მოწინააღმდეგის სოფისტიკურ ხრიკებს და დაასაბუთოს თავისი თეზისების სისწორე, რომელთა ქეშმარიტებაში, ძალასა და ლოგიკურობაში მას ეჭვი არ ეპარება. აზრი, რომელიც საფუძვლად უდევს კომბინაციას, იწოდება იდეად; პოზიციური თამაშის ხელმძღვანელ აზრს ეწოდება გეგმა. იდეა შეიცავს ნწვერვალს Pointe-ს, რომელიც ერთი დაკერით სცვლის მდგომარეობას დაფაზე. გეგმა კი მონაფიქრის სიღრმითა და სიფართოვით გვხიბლავს, რომლის თანდათანობითი განვითარება პოზიციას გარკვეულ სტრუქტურას აძლევს. ამა თუ იმ მდგომარეობის ანალიზი ორგვარად შეიძლება: ან მასში არსებული კომბინაციის ძიების მიზნით, ან ამა თუ იმ გეგმის შექმნის მიზნით; ანალიზის სახე განისაზღვრება ჩვენი აზროვნების ხასიათით. კომბინაციის ძიებისას გამოდიან არსებული მდგომარეობიდან; გეგმის შექმნისას—მოგონილ მდგომარეობათაგან, რომლებიც ჯერჯერობით მხოლოდ ჩვენს წარმოდგენაში არსებობს. პირველ

პროცესში არსებული მდგომარეობა წარმოდგენს არსებით მომენტს და გამოსავალს, მეორეში კი გადამწყვეტ როლს თამაშობს და ჩვენი აზროვნების შემდგომ მსვლელობას წარმართავს ჩვენს წარმოდგენაში წარმოშობილი მდგომარეობა, რომლისაკენაც მივისწრაფით. პირველ პროცესებში ჩვენ ვეკითხებით საკუთარ თავს: არსებობს თუ არა ჩვენთვის სასურველი ისეთი მდგომარეობანი, რომელნიც შესაძლებელია მივიღოთ არსებული მდგომარეობიდან ფორსირებითი სვლების საშუალებით, და თუ არსებობს, მაშინ რომელი? მეორე შემთხვევაში ჩვენ ვცდილობთ დასახული მდგომარეობის მიღწევას და ვარკვევთ იმ გზებს, რომლებიც არსებული მდგომარეობიდან მიგვიყვანდა ჩვენს წარმოდგენაში შექმნილ სასურველ მდგომარეობამდე, და, განსაკუთრებით, გაგვერკვია შესაძლებელია თუ არა მეთოდური ოპერაციებით შევაგულიანოთ მოწინააღმდეგე, ან კიდევ ვაიძულოთ იგი წავიდეს. ერთ-ერთი ასეთი გზით.

ანალიზის შედეგი საშუალებას არ იძლევა სრულიად გარკვევით ვთქვათ, თუ რომელი ზემოაღნიშნული გზით მივიდა აზრი ამ შედეგამდე, თუმცა ფსიქოლოგია კი გვაძლევს გარკვეულ პასუხს. ადამიანის მეხსიერებას რომ შეეძლოს მილიონობით ვარიანტის დახსომება, მისთვის საკმარისი იქნებოდა მხოლოდ კომბინაცია

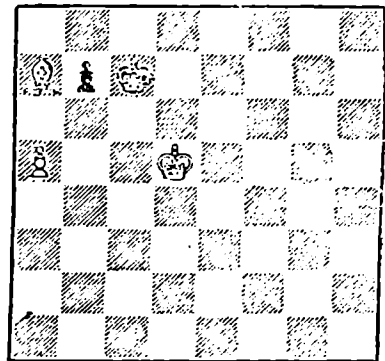
და არ მიმართავდა პოზიციურ თამაშს. სინამდვილეში, მას შეუძლია მხოლოდ ოთხი-ხუთი ვარიანტი აწონ-დაწონოს, რადგან მას საერთოდ ცოტა დრო აქვს ქადრაკისათვის. მაგრამ ადამიანს რომ მეტი დროც ჰქონდეს ამისათვის და გარდა ამისა, დიდი ტალანტიც, ის მაინც ვერ შეძლებდა რამდენიმე ასეული ვარიანტის დახსომებას, მისი თავი არ არის შექმნილი იმისათვის, რომ ცხრილების მაგიერობა გასწიოს. მის აზრს განსაცვიფრებელი უნარი აქვს შორს განჭვრიტოს გეგმები, თითოეული შესაძლებლობის ცალკე განუხილავად. ადამიანის ფსიქოლოგიის საფუძველზე ჩვენ ვამჩნევთ, რომ ერთი სვლა არის კომბინაციის ელემენტი, ხოლო მეორე—გეგმის შემადგენელი ნაწილი.

არსებობს მარტივი მდგომარეობანი, რომელშიც ერთდროულად შეიძლება ვისარგებლოთ როგორც კომბინაციების, ისე გეგმის შექმნის მეთოდით. ასეთი მდგომარეობის განხილვა შესაძლებელია ორი თვალსაზრისით და ეს შესაძლებლობა ჩვენში დიდ სიამოვნებას იწვევს. აქვე უნდა აღვნიშნოთ, რომ გეგმის შედგენის მეთოდი საჭიროა არა მარტივ მდგომარეობებში, არამედ რთულ პოზიციაში, როცა არ არის საშუალება ზუსტი გაანგარიშებისა. რასაკვირველია, სირთულე შედარებითი ცნებაა, ასე, მაგალითად, რთული მრუდები, რომელთა მიხედვითაც მოძრაობენ პლანე-

ტები მზის გარშემო, მათემატიკოსისთვის მარტივი რამ არის. მაგრამ, როგორც არ უნდა იყოს, რთულ პრობლემათა გადასაწყვეტად ყოველი ადამიანი სარგებლობს თავისი საკვირველი ბუნებრივი უნარით — შეადგინოს გეგმები.

განვიხილოთ შემდეგი პოზიცია და ნუ შევეცდებით მის გადაწყვეტას წმინდა კომბინაციური გზით.

პაულსენი



მ ე ტ გ ე რ ი

თეთრები იწყებენ და იგებენ

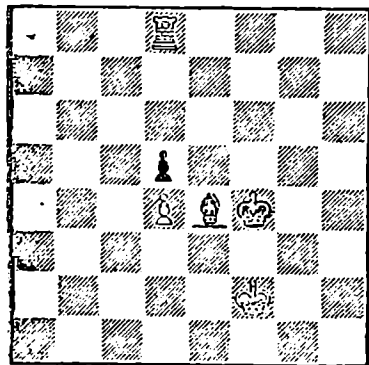
შავებისათვის იდეალურ მდგომარეობაში არ არსებობს მათი ხ7 პაიკი და მეფე დგას ა8-ზე (ან ხ7-ზე, თუ თეთრებს უკავიათ პოზიცია: კ27, ჰ36). ამის საწინააღმდეგოდ თეთრები მიისწრაფიან დაიკაონ პოზიცია, სადაც მათი მეფე დგას ხნ-ზე, კუს უკავია მუქარის ქვეშ ხ8 უჯრედი და ჰკვეთს შავ მეფეს ა8 უჯრედიდან. ამრიგად, თეთრები უნდა შეეცადონ

არ დაუშვან ხ7 პაიკის მოძრაობა
 ღა შემდეგ მფც7 — ხ7. ამიტომ
 ხ7—ხ6 ან ხ7—ხ5 სვლებს მათ
 შაშინვე უნდა უპასუხონ ა5—ა6,
 მაშასადამე, მათ არ უნდა დარ-
 თონ ნება შეე პაიკს წინ წაიწიოს
 ხ6-ზე ქიშით. გეგმათა ასეთი
 ზღართის გამო თამაში შემდეგ-
 ნაირად ვითარდება:

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. მფრ5 — დ4! | მფც7 — ც6 |
| 2. კა7—ხ6 | მფც6 — დ6 |
| 3. მფრ4—ც4 | მფდ6 — ც6 |
| 4. მფც4 — ხ4 | მფც6 — დ6 |
| 5. მფხ4 — ხ5 | მფრ6 — დ7 |
| 6. კს6 — გ1 | მფდ7 — ც7 |
| 7. კქ1 — ხ2 + | |

და შემდეგ მფხ5—ხ6.

განვიხილოთ უფრო რთული
 მაგალითი.



სვლა თეთრებისა

თეთრების გეგმა: მეფითა და
 უტლით განდევნოს მოწინააღმდე-
 კის მეფე, დაეუფლოს დ4, დ5,
 ე4, ე5 რაიონს, რომელშიც წარ-
 პობებს ბრძოლა, და იქ ხარისხის
 შეწირვით მოიგონ.

1. ედ3— ხ8 . . .

შავეებს, რასაკვირველია, არ
 სურთ ცენტრალური რაიონის
 დატოვება და ცდილობენ შეძლე-
 ბისდაგეარად ე4 უჯრედის დაკა-
 ვებას მეფით.

- | | |
|---------------|----------|
| 1. . . . | ქე4 — ფ5 |
| 2. ეხ8 — ხ4 + | ქფ5 — გ4 |
| 3. მფფ2 — გ2 | |

პირველი ეტაპი: ცუგცვანგის
 გამო შავი მეფე იძულებულია
 დაიხიოს.

- | | |
|--------------|-----------|
| 3. . . . | მფფ4 — გ5 |
| 4. მფფ2 — გ3 | ქგ4 — ფ5 |
| 5. ეხ4 — ხ8 | ქფ5 — გ6 |
| 6. ეხ8 — ფ8 | ქგ6 — ე4 |
| 7. ეფ8 — ე8 | |

მეორე ეტაპი: შავი მეფე იძუ-
 ლებულია დატოვოს მეხუთე პო-
 რიზონტალიც და დაიხიოს მე-
 ექვსეზე.

- | | |
|-------------|----------|
| 7. . . . | ქგ5 — ფ6 |
| 8. მფფ3—ფ4 | ქე4—გ2 |
| 9. ეე8 — ა8 | მფფ6—ფ7 |

საბოლოოდ შავმა მეფემ და-
 იკავა მეტ-ნაკლებად მეტიცე პო-
 ზიცია, რადგან თეთრებს კქ2 —
 ე4+ სვლის გამო არ შეეძლოთ
 ოპოზიციის დაკავება.

- | | |
|-------------|----------|
| 10. მფფ4—ე5 | ქგ2 — ე4 |
| 11. ეა8—ა7+ | მფფ7—ე8 |

მფფ7—გ6 სვლაზე თეთრები
 უმაღლე უპასუხებენ ეა7 — დ7 და
 შემდეგ ედ7:დ5. შავები სინჯავენ
 კიდევ თავის უქანასკნელ შანსს.

12. შფე5—ენ შფე8—ქ8
 13. შფენ - ქ8 შფქ8—ე8

მათ გადაჰყავთ მეფე პაიკთა განლაგებას მეორე მხარეზე იქ, სადაც თეთრ ეტლს არა აქვს დიდი სივრცე; ისინი ცდილობენ ახლოს იდგნენ ქ7 უჯრედთან. რომ ეტლის ქ5 ზე შეწირვის შემთხვევაში ქ7 უჯრედი დაიკავონ მეფით და, ამრიგად, მეფისა და პაიკის წინააღმდეგ ბრძოლაში ყაიმს მიადწიონ.

14. ეა7 — ებ+ შფე8 — ხ7
 15. ეა8—ე8 .

თეთრები ცდილობენ დაეუფლონ ე ხაზს.

15. ქე4 — ქ3
 16. ეგ8—ე3 ქქ3—ე4
 17. ეგ3 ე3 ქე4 — გ2
 18. ეე3—ე5

შავებს ახლა არ შეუძლიათ დაიკავონ ქ7-ის რომელიმე მეზობელი უჯრედი და ამიტომ ნებდებიან.

თეთრებს შეეძლოთ მოგება კიდევ მეორე გეგმითაც, რომელიც იმაში მდგომარეობს, რომ მეფე ა5-ზე გადაიყვანონ, შფქ2 — ე2 — ქ2 — ე3 და ა შ. და თუ შავები შფქ2 - ე3 სვლას უპასუხებდნენ შფქ4 - ე3, მაშინ თეთრები ე ხაზს დაიკავებდნენ ეტლით, დააბამდნენ შავ კუს და ცუგცვანგის მეოხებით განდევნიდნენ შავ მეფეს

ე3-დან. ამის შემდეგ თეთრი მეფე განაგრძობდა თავის მოძრაობას ე5 უჯრედამდე. ამ ხნის განმავლობაში შავი მეფე დაიკავებდა თავდაცვით პოზიციას ქ7-ის მეზობლად. ეტლი დაიკავებდა ე5 უჯრედს და ენდშპილი ისე გაგრძელდებოდა, როგორც ეს იყო ზემომოყვანილ ვარიანტში.

გეგმის მნიშვნელობა მეტად დიდია და თანამედროვე საკადრაკო ლიტერატურაც ამას ადასტურებს.

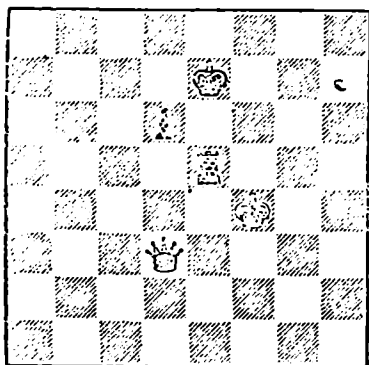
აწარმოე ყოველა ოპერაცია ისე, რომ წინდაწინ იქონიე მხედველობაში გარკვეული მიზანი, შეტევის ობიექტი“. „ცურვა“ უმიზნოდ — ეს სტრატეგიული „კონფუზიაა“ (ნიმცოვიჩი, „ჩემი სისტემა“).

გეგმა უნდა შეიცავდეს სვლათა გრძელ რიგს და გვაძლევდეს წარმატებით შედეგს. ამით ის განსხვავდება კომბინაციისაგან. მართალია, შექმნილი იყო ისეთი ხელოვნური მდგომარეობანი, რომლებშიც შესაძლებელი იყო კომბინაციები მრავალი სვლით, მაგრამ პრაქტიკულ პარტიაში, ორ თანასწორმალოვან ოსტატს შორის ბრძოლაში, ჩვენ ასეთ შემთხვევებს ვერ შევხვდებით; აქ ვარიანტთა ქსელი უსაზღვროა და უამრავ შესაძლებლობათა სისტემატიზაციისათვის საჭირო იქნებოდა არიადნას¹ ძაფი; სწორედ

¹ არიადნა — ძველ ბერძნულ მითოლოგიიდან. კრეტის მეფის ბინონის ქალიშვილი, რომელიც ძაფის საშუალებით დაეხმარა ათენის გმირს თეზოსს ლაბირინთიდან გამოსულყო

ასეთ ძაფს წარმოადგენს გეგმა. გავარჩიოთ რაზდენიზე მაგალითი, რომ მკითხველს მასალა გაეცნოთ.

ფალიდორის პოზიცია



თეთრები იწყებენ და იგებენ

თეთრების გეგმაა: განდევნონ მოწინააღმდეგის მეფე პაიკიდან და შემდეგ თვით საკუთარი მეფით მიუახლოვდნენ მას. თეთრები აპირებენ d8 უჯრედის დაკავებას ზაზიერით. ამ შემთხვევაში შავი ეფე იდგომება e6-ზე ან e6-ზე b8-დან ან e8-დან ქიშის საშუალებით ლაზიერი დაეუფლება d7 უჯრედს, შავი მეფე უკან დახევისას შეავიწროებს ეტლის მოქმედებას, რომელმაც უნდა დაიცვას მე-5 ჰორიზონტალი, რომ ამით არ დაუშვას თეთრი მეფის მიახლოება პაიკთან. ეტლის ასეთი მდგომარეობა საშუალებას მისცემს თეთრებს დაიწყონ შავი პაიკის მიმართ კომბინაციური შეტევა მეფითა და ლაზიერით.

ამ გეგმის შესრულება იმაზე ემყარება, რომ d8 პაიკის სიახ-

ლოვის გამო მე-8 ჰორიზონტალის ზოგიერთი უჯრედი დიდმნიშვნელოვანია და მათი დაცვა შავ მეფეს მხოლოდ დიდი გაჭირვებით შეუძლია.

1. ლd3 — h7+ მფe7 — e6

ან 1. ... მფe7 — d8; 2. ლh7 — f7, მფd8 — e8; 3. ლf7 — a7 (ახლა ეტლს არ შეუძლია e5-ზე წასვლა ლa7 — e7 სვლის გამო).

3. . . . მფe8 — d8. 4. ლa7 — h8+, მფd8 — d7. 5. ლb8 — b7+, მფd7 — d8; 6. ლb7 — c6, მფd8 — e7. 7. ლc6 — c7+, და ლაზიერი საბოლოოდ იკავებს d8 უჯრედს.

2. ლh7 — c7 ეe5 — e5

3. ლc7 — d8 ეe5 — e5

4. ლd8 — e8+ მფe6 — d5

სხვანაირად ლაზიერი დაიკავებს d7 პუნქტს და მეფეს პაიკისაგან განაცალკევებს.

5. ლe8 — e8

ახლა მეფე ხელს უშლის ეტლს; თუ ის გადავა d4-ზე, მაშინ პასუხი იქნება ლe8 — e6.

5. . . . ეe5 — e4 +

6. მფf4 — f5 . . .

თეთრების მიერ პირველი ეტაპი განხორციელებულია: მეფე გადავიდა მე-5 ჰორიზონტალზე. ახლა მას კიდევ დარჩენია მიუახლოვდეს პაიკს, ე. ი. გადააბიჯოს კიდევ e ხაზზე. შავები იცავენ ყოველ გოჯს: ეს მათი ღირსების საქმეა.

- 6. . . . ეე4 — ეე5+
- 7. მფ5 — f6 ეე5 — ე4

ახლა თეთრებს სურთ ლაზიერი გადაიყვანონ d3-ზე (მოწინააღმდეგის ფიგურათა უცვლელ განლაგებისას), ან კიდევ სხვა რაიმე ხერხით აიძულონ ეტლი e ხაზი დატოვოს.

- 8. ლე8 — b7+ მფd5 — d4
- 9. ლბ7 — b4+ მფd4 — d5
- 10. ლბ4 — d2+ მფd5 — e6
- 11. ლd2 — e2+ მფe6 — d5
- 12. ლე2 — d3+ ეე4 — d4

მიზანი მიღწეულია. ახლა დაგვირჩება მიეიყვანოთ მეფე პაიკთან და შემდეგ დავაცილოთ მეფე და ეტლი.

- 13. ლd3 — b5+ მფd5 — e4
- 14. მფf6 — e6 მფე4 — e3
- 15. ლბ5 — b6 მფე3 — d3
- 16. ლბ6 — b3+ მფd3 — e4
- 17. ლბ3 — e3 ეე4 — d3
- 18. ლე3 — e1+ მფე4 — f3
- 19. მფe6 — d7

ახლა შავი მეფე და ეტლი დაცილებული არიან, გარდა ამისა, ეტლი იძულებულია დაიცვას პაიკი. თეთრებს სურთ კიდევ უფრო მოაშორონ მოწინააღმდეგის მეფე ეტლს ან კიდევ ეტლი—პაიკს.

- 19. . . . ეე3 — d4
- 20. მფd7 — e6 ეე4 — d3*
- 21. მფe6 — b5

მფხ5 — e4 მუქარით.

- 21. . . . d6 — d5
- 22. მფხ5 — e5 . . .

ახლა კი შავი მეფე იძულებულია f3-დან წავიდეს.

- 22. . . . მფf3 — f4
- 23. ლე1 — e2

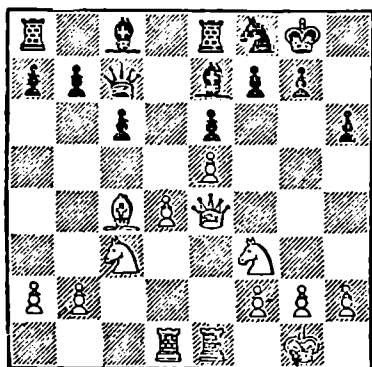
ბრძოლა დამთავრდა. რასაკვირველია, ამ დრამის გათამაშება შეიძლებოდა მრავალი სხვა ხერხითაც. ყურადღება უნდა მივაქციოთ იმ სივრცეს, რომელიც აუცილებელია ლაზიერისათვის მისი ოპერაციების ჩასატარებლად. ის მოიცავს მე-8 ჰორიზონტალს და ხ ხაზს. აქედან ჩანს, რომ თეთრების გეგმა განუხორციელებელი იქნებოდა იმ შემთხვევაში, თუ პოზიცია გადატეხილი იქნებოდა ერთი ჰორიზონტალით ზემოთ ან ორი ხაზით მარცხნივ. სხვა სიტყვებით: მხედრის პაიკის ან მე-7 ჰორიზონტალზე მყოფი პაიკის წინააღმდეგ (თეთრებისათვის მე-2 ჰორიზონტალზე), თამაში ყაიმი იქნებოდა, რადგან ლაზიერს არ ექნებოდა საკმარისი სივრცე, რომ იძულებული ყოფილიყო შავი მეფე პაიკის წინ დამდგარიყო და, ამრიგად, პირველი ეტაპიც კი განუხორციელებული დარჩებოდა.

თუ პაიკი ეტლის ხაზზე დგას ან წინ გაწეულია მეტად შორს, მაშინ ადგილი აქვს სხვა მოტივებს და აქ მოყვანილი მოსახრებანი გამოუყენებელია (იხ. ლიაგრამა. გვ. 172).

თეთრების გეგმა: კარბი ძალებით თავს დაესხნენ მოწინააღმდეგის მეფეს, g7, f7 და h6 პუნქტებისადმი მუქარის შექმნით

განადგურონ ის სუსტი ძალები, რომელთა დაპირისპირებაც შეუძლია მოწინააღმდეგეს (შაეების მცდის ფრთა ისეა შეკიწ-

კონი



ფორგაჩი

როებული, რომ ისინი ვერ შეძლებენ იქ დიდ ძალთა დაჯგუფებას).

შაეები აპირებენ ცენტრში კონტროპერაციებს, მაგრამ ეს მნიშვნელოვან დროს მოითხოვს.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ლე4—გ4 | ბ7—ბ6 |
| 2. ლფ4—ღ5 | კე8—ბ7 |
| 3. ეე1—ე4 | . . . |

თეთრებმა შეძლეს ეტლის გადასროლა მეფის ფრთაზე.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. . . . | კე7—ბ4 |
| 4. ეე4—გ4 | კბ4:ც3 |

შაეებს ერთი მტერი მოაკლდა.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. ბ2:ც3 | მფგ8—ღ8 |
| 6. მფ3—გ5 | ეე8—ე7 |
| 7. მფ5—ე4 | ეღ8—ღ8 |
| 8. ეღ1—ღ3 | ე6—ე5 |
| 9. მე4—ფ6 | . . . |

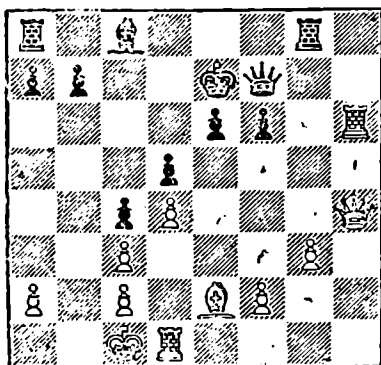
მუქარაა ლღ5:ღ6+.

9. მფ8—გ6

10. ეღ3—ღ3

ახლა მუქარაა ლღ5—გ5 და შემდეგ ეღ3:ღ6+. ამ მუქარის საწინააღმდეგოდ შაეებს თავდაცვა არა აქვთ და ისინი ნებდებიან.

შაილმანი



ფორგაჩი

თეთრების გეგმაა მოაცილონ შავ მეფეს მისი დამცველი პაიკეტი და გზები გაუხსნან საკუთარ მძიმე ფიგურებს მის საწინააღმდეგოდ.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. ფ2—ფ4 | კე8—ღ7 |
| 2. ფ4 ფ5 | ე6:ფ5 |
| 3. კე2:ე4 | . . . |

ახლა 3. . . . დ5:ე4 სელაზე პასუხი იქნება 4. ეღ1—ე1+ და შემდეგ მეფის დახვეის შემთხვევაში ეღ8:ფ6. თუკი 4. ეღ1—ე1+ სელას შაეები უპასუხებენ 4. . . . კღ7—ე6, მაშინ თეთრები ითამაშებენ 5. დ4 დ5. ამრიგად, თეთრებმა ძირითადად

შეასრულეს თავისი გეგმა. ახლა იწყება შეტევა დაუცველი შავი მეფის წინააღმდეგ.

3. . . . ეფ8 — გ4

4. ეd1 — e1+ კd7 — c6

თუ 4. . . . მფე7 — d8, მაშინ

5. ეh6: f6 და თეთრები იგებენ.

5 ლh4 — h1 მფე7 — d6

6. ეh6 — h7 ლf7 — გ8

ლაზიერმა უნდა დაიცვას e6 პუნქტი, სხვანაირად, პასუხი იქნება ეe1 — c6+. ამ მიზეზის გამო შეუძლებელია ეგ4 — გ7 სვლა.

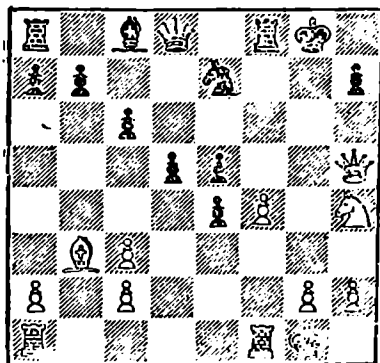
7. კc4 — b3 ეგ4 — e4

8. ე h7: b7 ეა8 — c8

9. ლh1 — f1 ეc8 — c6

10. ე e1: e4 დანებდა.

სალეო



პერლისი

თეთრები ხედავენ, რომ მათი პოზიცია ლაზიერის ფრთაზე, იქ მოწინააღმდეგის პაიკთა უზარმაზარი უპირატესობის გამო, სრულად უიმედოა, ტოვებენ საკუთარ ლაზიერის ფრთას ბედის ანაბარად

და შთელი თავისი ძალები გადაყავთ მეფის ფრთაზე. აბიტომ ისინი არ იღებენ e5 პაიკს და უძალევე სწევენ საკუთარ პაიკს f5-ზე, რომ ამით შეავიწროონ მოწინააღმდეგის ფიგურები და, სათანადო შემთხვევაში, განდევნონ ისინი.

1. f4 — f5 ეf8 — f6

შაეებმა უნდა შეაჩერონ ეს სწრაფად წინმსვლელი პაიკი.

2. ეa1 — e1 მფე8 — h8

3. გ2 — გ4 კc8 — d7

4. მh4 — გ6+ . . .

f ხაზის გახსნას გადამწყვეტი მნიშვნელობა აქვს.

4. . . . მე7: გ6

5. f5: გ6 ეf6: გ6

6. ეf1 — f7 ლd8 — b6+

7. მფე1 — h1 ეგ8 — გ7

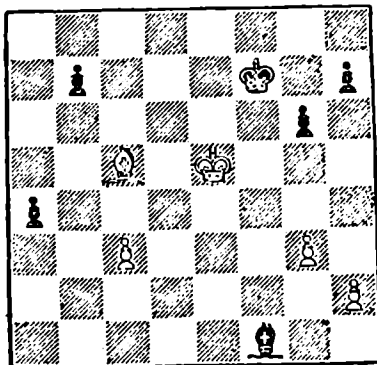
8. ლh5: e5 ეა8 — გ8

9. ე e1 — f1 ლb6 — b5

10. ე f1 — f2 ლs5 — c5

11. ე f7: გ7 დანებდა.

შპილმანი



ვიდმარი სვლა შაეებისა

შავეებს, რომელთაც ლაზიერის ფრთაზე გამსვლელი პაიკი ჰყავთ, და რომელთაც საშუალება აქვთ აიძულონ მოწინააღმდეგე გადაიყვანონ თავისი ძალები იქით, სურთ შექმნან შეტევის ობიექტები მეფის ფრთაზე, რომელიც თეთრმა ფიგურებმა უნდა დატოვოს. ასეთი ობიექტი მხოლოდ ერთია, სახელდობრ, h2 პაიკი. შავების ამოცანაა ხელი შეუშალოს ამ პაიკს წავიდეს წინ h4-ზე. ამ მიზნისათვის არ ივარგებს 1. . . . გრ—გ5; 2. მფე5 — f5, h7 — h6; 3. h2—h4.

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. . . . | კf1 — h3 |
| 2. კე5—a3 | გ6—გ5 |
| 3. კა3—b4 | მფ7 — გ6 |
| 4. c3—c4 | მფგ6 — h5 |
| 5. მფე5 — f6 | მფh5 — გ4 |
| 6. კს4 — a3 | კh3 — გ2 |
| 7. კა3—d6 | კგ2—f1 |
| 8. მფ6—გ7 | . . . |

შავებმა მიზანს მიაღწიეს h2-ზე დაწოლის გზით. მათ გამოიყენეს თეთრი მეფე ცენტრიდან. ამ ცენტრს დაეუფლება შავების მეფე. აქედან მას შეუძლია დაიწყოს ოპერაციები ყოველ ფრთაზე. შავების შეტევა გაცილებით უფრო ძლიერია, ვიდრე თეთრების კონტრ-იერიში. ეს სავსებით გასაგებია, რადგან თეთრების მხარეზე მატერიალური უპირატესობაა: 4 პაიკში თეთრებს არავითარი კომპენსაცია არა აქვთ.

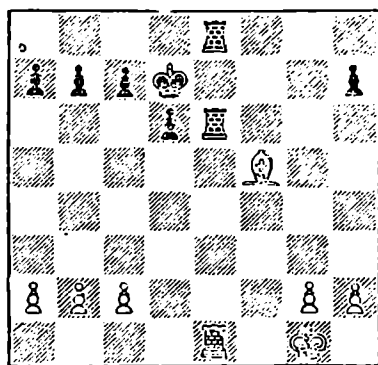
8. . . . მფგ4 — f5
რომ 9. მფგ7:h7 სვლის შემ-

თხვევაში მოიგონ პარტია შემდეგნაირად: 9. . . . კf1:c4; 10. h2—h4, გ5:h4; 11. გ3:h4, კე4—e2; 12. მფh7—h6, b7—b5; 13. h4—h5, მფფ5—e6; 14. კd6—f8, მფე6—d5; 15. მფh6—გ5, კე2:h5; 16. მფგ5:h5, მფd5—c4; 17. მფh5—გ4, b5—b4; 18 მფგ4—f3, b4—b3; 19. კf8—a3, მფე4—c3 და ა. შ.

- | | |
|---------------|-----------|
| 9. c4 — c5 | a4 — a3 |
| 10. c5 — c6 | a3 — a2 |
| 11. გ3 — გ4 + | მფ5 — e4 |
| 12. კd6 — e5 | b7:c6 |
| 13. კე5 — a1 | c6 — c5 |
| 14. მფგ7:h7 | c5 — c4 |
| 15. მფh7—გ6 | მფე4 — d3 |
| 16. მფგ6:გ5 | c4 — c3 |

დანებდა.

ლუისი



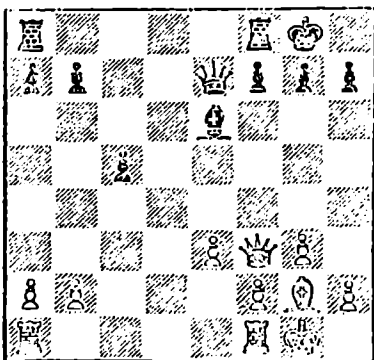
მაკ-დონელი
სვლა თეთრებისა

თეთრებს მეფის ფრთაზე ზედმეტი პაიკი ჰყავთ, ცენტრში კი მათ მოწინააღმდეგის ფიგურები მიაკრეს დაბმულ ეტლს; მათ გა-

დაწყვიტეს მდგომარეობის გაუხსნელად მიაღწიონ მოგებას მეფის ფრთის პაიკების წინსვლით.

1. e2 — e4 (რომ გააძნელონ შავების განთავისუფლება d7—d6 და მფd7—d6 სვლებით) 1... e7 — e6; 2. g2 — g4? (ნაადრევი სვლაა, ჯერ საჭირო იყო h2—h4-ის თამაში) 2... d6—d5? (შავებს უნდა ეთამაშნათ 2... a7 — a5, რომ შემდეგ განთავისუფლებულიყვნენ b7 — b6 და d6 d5 სვლებით. a7—a5 სვლის პასუხად, რომ თეთრებს a2 — a3 ეთამაშნათ, შავებს, რასაკვირველია, a5 — a4 უნდა ეპასუხნათ. ახლა კი შავები სულის ხუთვისაგან ილუპებიან); 3. c4 — e5, h7 — h6; 4. b2 — b4. (შავებს უკვე აღარ ძალუძთ განთავისუფლება). 4... d5 — d4; 5. g e1 — e5, h6: e5; 6. b4: e5, h7—h6; 7. მფg1—f2, e e8—e7; 8. მფf2—e2 და თეთრები იგებენ d პაიკს და შემდეგ იოლად პარტიასაც.

კაპაბლანკა



მარშალი
სვლა თეთრებისა

ამ პარტიების კომენტირებისას ტარაში წერს: „ახლა ორივე მხარის ამოცანა იმაშია, რომ შექმნან თამაშის ბუნებრივი გეგმა. რომელიც პოზიციასთან იქნება შეთანხმებული. თეთრებისათვის ეს იქნებოდა მეფის ფრთაზე თავის პაიკთა უპირატესობის გამოყენების ცდა. e და f პაიკების წინსვლით (მაგალითად: e3—e4, ლf3—e3, f2—f4, f5, e4—e5). თუ ეს მოხერხდა, ზაშინ მათ უნდა გამოიყენონ ეს უპირატესობა მეფის წინააღმდეგ შეტევისათვის. მაგრამ მარშალმა... ხელიდან გაუშვა ეს ერთადერთი სწორი გზა, განაგრძო თამაში უგეგმოდ და ცუდ მდგომარეობაში მოექცა“.

პარტია შემდეგნაირად განვიტარდა:

- | | |
|------------|--------|
| 16. ეf1—c1 | ეa8—b8 |
| 17. ლf3—e4 | ლე7—e7 |
| 18. ეc1—e3 | . . . |

თეთრებს ღია ხაზი უნდა დაეკავებინათ.

- | | |
|---------|---------|
| 18. . . | b7 — b5 |
|---------|---------|

„თავის მხრივ კაპაბლანკა იჩეეს ბუნებრივ გეგმას, რომლის შინაარსია საკუთარ პაიკთა უპირატესობის გამოყენება ლაზიერის ფრთაზე. ამ გეგმას ის თანდათან ახორციელებს და იგებს“.

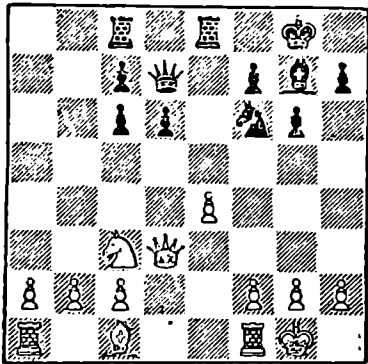
- | | |
|--------------|----------|
| 19. a2 — a3 | e5 — e4 |
| 20. კg2 — f3 | ეf8 — d8 |

„კაპაბლანკა მოწინააღმდეგეს უჩვენებს მის ყველა შეცდომას“.

- | | |
|-------------|----------|
| 21. ეა1—d1 | ეd8:d1 + |
| 22. კf3:d1 | ეს8—d8 |
| 23. კd1—f3 | გ7—გ6 |
| 24. ლე4—c6 | ლც7—c5 |
| 25. ლც5—c4 | ლფ5:e4 |
| 26. კf3:e4 | ეd8—d1+ |
| 27. მფჳ1—გ2 | ა7—ა5 |
| 28. ე c3—r2 | ბ5—ბ4 |
| 29. ა3:l4 | ა5:ბ4 |
| 30. კე4—f3 | ეd1—ბ1 |
| 31. კf3—e2 | ბ4—ბ3 |
| 32. ე c2—d2 | ეს1—c1 |
| 33. კე2—d1 | c4—c3 |
| 34. ბ2:c3 | ბ3—ბ2 |
| 35. ე d2:ბ2 | ეc1:d1 |
| 36. ე ბ2—c2 | კე6—f5 |
| 37. ე c2—ბ2 | ეd1—c1 |
| 38. ე ბ2—ბ3 | კf5—e4+ |
| 39. მფგ2—h3 | ე c1—c2 |
| 40. f2—f4 | h7—h5 |
| 41. გ3—გ4 | h5:გ4 |
| 42. მფჰ3:გ4 | ეc2:h2 |

და შეიდი სვლის შემდეგ შავებმა დათმეს პარტია.

კაპაბლანკა



ნიმცოვიჩი
სვლა შავებისა

ამ პარტიის კომენტარებში კაპაბლანკა წერს („ჩემი კარიერა-კალიაქში“): „ცხადია, რომ თეთრების გეგმა მდგომარეობს თავისი პოზიციის განმტკიცებაზე და შემდეგ ზედმეტი პაიკის საშუალებით პარტიის მოგებაში. მაგრამ ისინი არასაყვებით ძლიერად ეწინააღმდეგებიან მოპირდაპირის გეგმას, რომელიც ცდილობს თავისი ეტლებით ღია ხაზების დაკავებას და თუ შესძლებს ეტლის c4 უჯრედზე გადაყვანას, რომ შემდეგ ეტლების, fხედრის, კუს და თუ საჭირო იქნა ლაზიერის გაერთიანებული ძალით აწარმოოს დაწოლა a და b პაიკებზე და ამასთან ერთად შეინარჩუნონ პოზიციური უპირატესობა!“.

თამაში შემდეგნაირად განვიტარდა:

- | | |
|-----------|---------|
| 1. . . . | ლd7—e6 |
| 2. f2—f3 | მf6—d7 |
| 3. კ1—d2 | მd7—e5 |
| 4. ლd3—e2 | მე5—c4 |
| 5. ეა1—ბ1 | ე c8—ა8 |

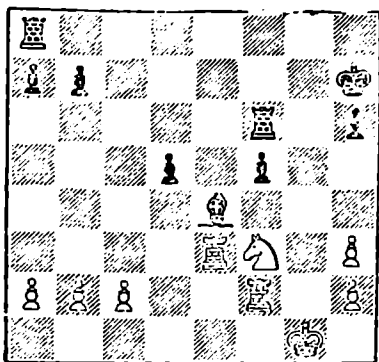
„თუ ახლა თეთრები ითამაშებენ 6. ბ2—ბ3, მაშინ პასუხი იქნება მc4:d2; 7. ლე2:d2, ეა8—ა3 და ა2 პაიკი უნდა დაილუპოს. მაგრამ, რადგან სხვა უკეთესი არაფერი იყო, თეთრებს ასე უნდა ეთამაშოთ“:

- | | |
|------------|---------|
| 6. ა2—ა4 | მc4:d2 |
| 7. ლე2:d2 | ლფ6—c4 |
| 8. ე f1—d1 | ეr8—ბ8 |
| 9. ლd2—e3 | ეს8f—ბ4 |

10. ლე3 — გ5 კგ7 — დ4 +
 11. მფფ1 — ხ1 ეა8 — ხ8
 12. ე დ1 : დ4

სხვანაირად შავები გაანადგურებენ თეთრების ლაზიერის ფრთას. ხარისხის მოგებით შავებმა პარტია ადვილად მოიგეს.

კაპაბლანკა



კაუფმანი ფენდრიხი
 სვლა შავებისა

(კომენტარები აღებულია კაპაბლანკას წიგნიდან „ჩემი კარიერა კლარაკში“).

1. . . . ეფ6 — ხ6

„ფართოდ მოფიქრებული გეგმის დასაწყისი, რომლის პირველი მიზანია გამოიწვიოს თეთრების ლაზიერის ფრთის ერთ-ერთი პაიკის სვლა, რომ ამით ხელი შეეშალოს თეთრი ეტლის შემდეგში დამუქრებას შავ პაიკებზე“.

2. ხ2 — ხ3

საკმარის დაცვას მიცემდა თეთრების პაიკებს 1. . . . ე2 — ე3, მაგრამ ეს შეუძლებელია თეთრი მეფის არასაიმედო პოზიციის 12. კლარაკი.

გამო. ამის პასუხი იქნებოდა 2. . . . ე5 — ე4; 3. ეე3 — ე2 (ან ე1). ეა8 — ეფ6; 4. მფფ1 — ე1, ეე4 — ე3 ხარისხის მოგებით. მაგრამ 2. ეე3 — ხ3 სვლა ეტლით დიდი წინააღმდეგობის საშუალებას მიცემდა თეთრებს.

2. . . . ეა8 — ე8

„ე3 ეტლს, რომ არ შეეძლოს ე3 უჯრედის დაკავება; გარდა ამისა, ე2-ზე თავდასხმა აჩერებს მხედარს ე4-ზე და ერთ-ერთ ეტლს ამაგრებს ამ პაიკის დასაცავად“.

3. მფ3 — ე4 ეხ6 — ე6
 4. ეფ2 — ე4 მფფ1 — გ6

„ე2 პაიკის იძულებითი წინსვლა, რაც შავების გეგმაში შედის. ეფ4 — ე2 სვლის შემთხვევაში ე5 პაიკი ჩქარა დაიწყებს წინსვლას და ე8 ეტლი დაიკავებს . ე3 პუნქტს“.

5. ე2 — ე3 მფფ6 — გ5
 6. მდ4 — ე2 ეფ6 — ა6!

„გეგმა დასასრულს უახლოვდება. თეთრები იძულებულია ითამაშონ ა2 — ა1, რის შემდეგ შავები ხ7 — ხ5 სვლის საშუალებით გარღვევას ატარებენ“.

7. ხ3 — ხ4 + მფფ5 — ე6
 8. ა2 — ა4 ხ7 — ხ5!

„ახლა, როცა შავი ეტლი იჭრება მოწინააღმდეგის ბანაკში და მეფე კი ცენტრისაკენ იწევს, ე4 კუს უდიდესი ძალა თვალსაჩინო ხდება. გამსვლელი ე პაიკი ჩქარა წინ წავა და პარტიის ბედი გადაწყვეტილია“.

- | | |
|-------------|---------|
| 9. a4:b5 | ეა8—ა1+ |
| 10. ეf4—f1 | ეა1:f1+ |
| 11. მფg1:f1 | მფ6—e5 |
| 12. მe2—d4 | f5—f4 |
| 13. ეe3—h3 | ეე8—გ8 |
| 14. მფf1—e1 | ეგ8—g1+ |
| 15. მფe1—e2 | ეგ1—g2+ |
| 16. მფe2—f1 | ეგ2—b2 |
| 17. მფf1—e1 | h6—h5 |
| 18. მფe1—d1 | ჟე4—f5 |
| 19. მd4:f5 | მფe5:f5 |
- (იძულებითია)

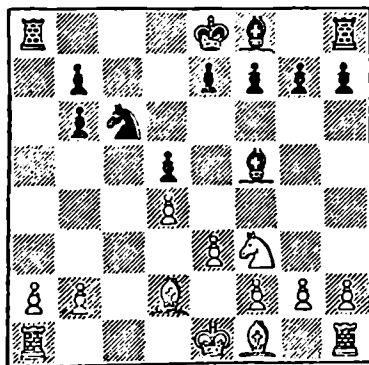
20. c3—c4

„თუ 20. ეh3—d3, მაშინ: 20. ... მფf5 e4; 21. ეd3—d4+, მფe4—e3; 22. ეd4:d5, f4—f3; 23. ეd5—e5+, მფe3—f4; 24. ეe5—e7, f3—f2; 25. ეe7—f7+, მფf4—e3, და თეთრები საბოლოოდ იძულებული არიან ეტლი ნისკენ პაიკში“.

- | | |
|---------------|---------|
| 20. . . . | მფf5—e4 |
| 21. ე h3 — c3 | f4 — f3 |
| 22. მფd1—e1 | d5 — d4 |

თეთრები დანებდნენ.

კაპაბლანკა



იანოვსკი
სელა შავებისა
(„ჩემი კარიერა კადრაჟში“)

„შავების გეგმა იმაში მდგომარეობს, რომ წინ გასწიონ ხ6 პაიკი და გადაიყვანონ მხედარი e4-ზე, თეთრები მაშინ იძულებული არიან აიღონ მხედარი, შავები აიღებენ ხ6 პაიკით, გაასწორებენ პაიკებს და შეძლებენ დაწოლას თეთრების a და b პაიკებზე“.

1. . . . ეf5—d7

გეგმის შესრულების მიზნით უკან იხევს უკვე განვითარებული ფიგურა. გეგმა—უპირველეს ყოვლისა.

2. ეf1—e2 . . .

„უკეთესი იყო 2. ეf1—b5, რადგან ეს ხელს შეუშლიდა შავების გეგმას“.

- | | |
|-------------|-----------|
| 2. . . . | e7 — e6 |
| 3. 0 — 0 | ეf8 — d6 |
| 4. ე f1—c1 | მფe8 — e7 |
| 5. ეd2 — c3 | ეh8 — c8 |
| 6. a2 — a3 | მც6 — a5 |

შესამჩნევია განსხვავება მოწინააღმდეგეთა თამაშში: შავები გარკვეულ აზრს ატარებენ, თეთრებს კი არავითარი გეგმა არა აქვთ.

7. მf3—d2 f7—f5

რომ დროებით შეაჩერონ e პაიკი.

- | | |
|----------|----------|
| 8. გ2—გ3 | h6 — h5 |
| 9. f2—f3 | მა5 — c4 |

„ახლა შავებს დაჰირდებათ ორი-სამი სელის დახარჯვა, რომ ამით გააუშჯობესონ თავისი ფიგურების საერთო სტრატეგიული

მდგომარეობა, რომ ამის შემდეგ შეუდგნენ ახალი გეგმის განხორციელებას. ახალი გეგმა უნდა იყოს მოწინააღმდეგის პოზიცი-ზე შეტევა“.

- | | |
|-------------|-----------|
| 10. კე2:ც4 | ბ5:ც4 |
| 11. ე3—ე4 | მფე7 — f7 |
| 12. ე4 — ე5 | კდ6 — ე7 |
| 13. f3 — f4 | ბ7 — ბ5 |

„შაგებმა დაამთავრეს თავისი პოზიციის ფორმირება; მათ არავითარი საშიშროება არ ემუქრება და მათი ყველა ფიგურა კარგად არის განლაგებული. ამიტომ დროა დაიწყონ ახალი გეგმის განხორციელება. ამ მდგომარეობაში ეს გეგმა შემდეგია: ბ5—ბ4 მუქარით მიაკრან თეთრების ლაზიერის ფრთას მოწინააღმდეგის ფიგურათა უმრავლესობა, გ7—გ5 სვლით რამდენადმე გახსნან მეფის ფრთა და შემდეგ საკუთარ ფიგურათა მეტ მოძრაუენარიანობის გამო დაიკავონ გახსნილი გ—ხაზი“.

- | | |
|---------------|----------|
| 14. მფგ1—f2 | ეა8 — ა4 |
| 05. მფ2—ე3 | ეც8 — ა8 |
| 16. ე ა1 — ბ1 | ბ7 — ბ6 |
| 17. მდ2—f3 | |

უკეთესი იყო 17. ბ2—ბ4, რომ არსად არ დარჩენილიყო სუსტი პაიკები და გახსნილიყო არა ერთი, არამედ ორი ხაზი.

- | | |
|------------|----------|
| 17. . . . | გ7 — გ5 |
| 18. მფ3—ე1 | ეა8—გ8 |
| 19. მფ3—f3 | გ5: f4 |
| 20. ე3: f4 | ეა4 — ა8 |

- | | |
|------------|--------|
| 21. მე1—გ2 | ეგ8—გ4 |
| 22. ეც1—გ1 | ეა8—გ8 |

„ახლა კი გამარჯვებისათვის საჭიროა კიდევ d7 კუს გამოყენა“. თავისთავად გასაგებია, რომ ბრძოლა შაგებისათვის გაძნელებოდა, რომ თეთრებსაც რაიმე გეგმა აერჩიათ.

- | | |
|------------|---------|
| 23. კც3—ე1 | ბ5 — ბ4 |
| 24. ა3: ბ4 | |

„თუ 24. კე1: ბ4, მაშინ 24... კე7: ბ4; 25. ა3: ბ4, ბ6 — ბ5,— პაიკის კიდევ წინსვლის მუქარით და შაგებმა უნდა მოიგონ“.

- | | |
|---------------|----------|
| 24. . . . | კდ7 — ა4 |
| 25. ე ბ1 — ა1 | . . . |

„ეს აადვილებს შაგების ამოცანას; თეთრებს უნდა ეთამაშათ 25. ე ბ1 — ც1“.

- | | |
|---------------|----------|
| 25. . . . | კა4 — ც2 |
| 26. კე1—გ3 | კც2—ე4+ |
| 27. მფ3 — f2 | ბ6 — ბ5 |
| 28. ე ა1 — ა7 | . . . |

„28. მგ2—ე3—სვლის შემთხვევაში შაგები მოიგებდნენ 28... ბ5—ბ4 სვლით“.

- | | |
|--------------|----------|
| 28. . . . | კე4: გ2 |
| 29. ე გ1: გ2 | ბ5 — ბ4 |
| 30. კვ3: ბ4 | ეგ4: გ2+ |
| 31. მფ2—f3 | ეგ2: ბ2 |

და შაგებმა ჩქარა მოიგეს პარტია.

ადამიანს შეუძლია ურიცხვ გეგმათა შედგენა; ამ გეგმების საფუძვლიანობის შესახებ შეიძლება ითქვას პამლეტის სიტყვები: „ისინი მათემატიკით იაფია“. მაგრამ სწო-

რი გეგმის პოვნა ისე ძნელია, როგორც მისი სწორი საფუძველის გამოხატვა. დიდი ხანი, სულ ცოტა რომ ვთქვათ ათასი წელი, გავიდა ვიდრე საქადრაკო მსოფლიომ გაიგო გეგმის მნიშვნელობა.

გეგმა თავის დასაწყისს იღებს ენდშპილიდან—„მეფე და ეტლი მეფის წინააღმდეგ“. აქ, როგორც ამაში ჩქარა დარწმუნდნენ, თანაში გეგმა შეწონილად ვითარდება. მაგრამ ამის შემდეგ თავისი მიღწევებით გაამაყებული ადამიანის სული დიდი ხნით კმაყოფილი რჩებოდა“. მე-14 საუკუნეში ქალაქ ბარსელონაში გათამაშებული პარტია, რომლის ცნობა შენახულია ამ ქალაქის არქივში, იმას მოწმობს, რომ იმ დროს მოქადრაკეები სრულიად უგეგმოდ თამაშობდნენ. ისინი ადვილად ცვლიდნენ გეგმებს და არც ერთ მათგანს ბოლომდე არ მიიყვანდნენ. ისინი ისე თამაშობდნენ გეგმებით, როგორც ბავშვები თამაშობენ სილის სახლების აგებისას.

მეცნიერებისა და ხელოვნების აღორძინებასთან ერთად იტალიაში დაიწყო ქადრაკის პარტიაში გეგმის შექმნის ახალი ისტორია. იმდროინდელმა ოსტატებმა იპოვეს ჯანსაღი გეგმა, რომელიც შემდეგში მდგომარეობდა: პაიკებისადმი ყურადღების მიუქცევლად ფიგურათა ჩქარი განვითარება, რათა მოწინააღმდეგის მეფეს სწრაფად დავესხათ თავს. ამის საწინააღმდეგოდ შეიქმნა კონტრგეგმა, რომლის არსი შემ-

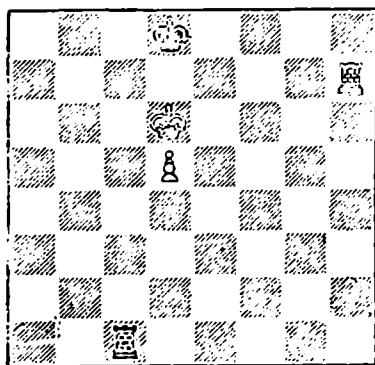
დეგი იყო: ფიგურათა განვითარება მათი მტკიცე პოზიციებზე გამოყვანით, შეწირვების მიღება და შემდეგ მოგება მატერიალური უპირატესობის მეოხებით. პირველი ტიპის ოსტატები ქმნიდნენ ბრწყინვალე კომბინაციებს, ისინი ჯერ მოძრავუნარიანობას უკვეცავდნენ მოწინააღმდეგის მეფეს და შემდეგ შეწირვის საშუალებით ცდილობდნენ მოეგოთ დრო მეფეზე პირდაპირი შეტევის შესაქმნელად. მეორე ტიპის ოსტატებმა გამოიგონეს სისტემატური გაცვლები, როგორც საშუალება შეტევის შესასუსტებლად და შეტევის მოსაგერიებლად.

პირველი ტიპის ოსტატები იყვნენ გამბიტების აღმომჩენნი, მეორე ტიპის ოსტატებმა კი გამოიგონეს ფიანკეტო და სიცილიური პარტია.

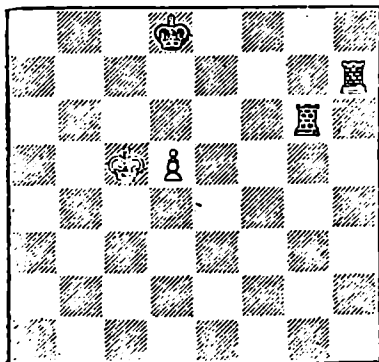
სამწუხაროდ, ჩვენ მეტად მცირე დოკუმენტალური ცნობები გვაქვს ამ პერიოდის შესახებ. მიუხედავად ამისა, შეიძლება ვთქვათ, რომ, როგორც არ უნდა ყოფილიყო პროგრესი იმ დროინდელ ოსტატთა თამაშში, უეჭველია, ის მხოლოდ კომბინაციაში გამოვლინდებოდა. მხოლოდ XVIII ს. დასასრულს პოლანდიასა და ინგლისში მოთამაშე ფრანგმა ფილიდორმა წამოაყენა აზრი გეგმის შექმნის აუცილებლობაზე. ამას ადასტურებს მისი გამოთქმაც: „პაიკი—სულია ქადრაკის თამაშისა“. პაიკი არის პოზიციის ერთ-ერთი ელემენტი:

ის პაწია აგურია ამ პოზიციაში; დიდი ხნის განმავლობაში პაიკი არ იცვლის თავის მდგომარეობას და მისი მდგომარეობა განსაზღვრავს პოზიციის ხასიათს; მაშასადამე, პაიკი გეგმის განმსაზღვრელი ფაქტორია. აი რა სურდა ეთქვა ფილიდორს. იტალიელი კომბინაციური ოსტატები პაიკებს არ აძლევდნენ დიდ მნიშვნელობას, ფილიდორმა კი გვიჩვენა პაიკის ღირსება მნიშვნელოვანი ხაზების გახსნისა და გადაღობისათვის. „პაიკები წინ, ფიგურები უკან“ — აი რა იყო ფილიდორის აზრით მტკიცე პოზიციების შეტევის ხერხი. ფილიდორი თუ რამდენად იყო გეგმიანობის მომხრე, ეს ჩანს მის ყურადღებაში ენდშპილისადმი. მისი ანალიზები „ეტლი და პაიკი ეტლის წინააღმდეგ“ ან „ეტლი და კუ ეტლის წინააღმდეგ“ — კლასიკურია.

სანამ პაიკს არ დაუკავებია ძნე უჯრედი, შავმა ეტლმა არ უნდა დატოვოს მე-6 ჰორიზონტალი. ძ5—ძ6 სვლის შემდეგ კი თეთრი მეფე ვერ იპოვის საიმედო თავშესაფარს პაიკის წინ და შავებს შეუძლიათ განდევნონ ის ქიშებით მათთვის საშიში პოზიციიდან.



სვლა შავებისა.
თეთრები იგებენ



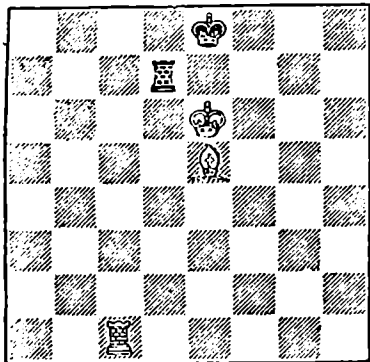
შავები იწყებენ და აკეთებენ ყაიმს

1. ეგ6—f6
2. d5—d6 ეf6—f1

1. შფd8—e8
2. ე h7 — h8+ შფe8—f7
3. შფd6 — d7 ეc1 — c2
4. ძ5—ძ6 ეc2—c1
5. შფd7—ძ8 ეc1 — c2
6. ძ6—ძ7 ეc2—c1
7. ე h8—h4

თუ ახლა ეc1—f1, მაშინ ე h4—c4 და შფd8—c7.

7. ეc1—c2
8. ეh4—f4+ შფ7—g7
9. შფd8—e7 ეc2—e2+
10. შფe7—ძ6 ეe2—e2+
11. შფd6—e6 ეd2—e2+
12. შფe6—ძ5 ეe2—d2+
13. ეf4—d4



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ყველაზე არსებითი ამ მდგომარეობაში არის თეთრების მეფისა და კუს ზედმიწევნით ძლიერი პოზიცია და ეტლით ორმხრივი შამათის მუქარა. მიუხედავად ამისა, თეთრები იგებენ მხოლოდ მეტად ფაქიზი თამაშით. შავეები იმუქრებიან $e7-d7-e7+$, და ამით განისაზღვრება თეთრების შეტევის დასაწყისი.

1. $e1-c8+$ $e7-d8$
2. $e8-c7$

თეთრები იმუქრებიან ითამაშონ $e7-h7$

2. . . . $e7-d8$

უხადია, რომ შავეებს არ შეუძლიათ სელა გააკეთონ მეფით. ახლა თეთრები ცდილობენ რაც შეიძლება დაუახლოონ შავი ეტლი თავის მეფესა და კუს, რომ ამით ის ნაკლებად საშიში და არაუვნებელი გახადონ.

3. $e7-a7$ $e2-d1$

4. $e7-g7$ $e1-f1$
5. $e5-g3$. . .

ერთი მხრივ კუ არ უშვებს ეტლით ქიშს, მეორე მხრივ იცავს $f2$ უჯრედს.

5. . . . $f1-f3$

ეტლი იძულებულია მიუახლოვდეს თეთრების მეფესა და კუს.

6. $e3-d6$ $f3-e3+$
7. $d6-e5$ $e3-f3$

ახლა შავემა მეფემ კუს ფერი უჯრედი უნდა დაიკავოს.

8. $e7-e7+$ $f8-f8$
9. $e7-a7$ $f8-g8$
10. $a7-g7+$ $f8-f8$
11. $e7-g4$. . .

ქიშის მეოხებით თეთრების მიერ მოგებული ტემპი.

ახლა ისინი იმუქრებიან ითამაშონ 12. $e5-d6+$, 12. . . . $f3-e3$ სელის შემთხვევაში, პასუხი იქნება 13. $e4-h4$, რადგან შავ ეტლს არ ძალუძს დაიკავოს $e3$ უჯრედი. ის ძალიან მიუახლოვდა მოწინააღმდეგის მეფესა და კუს და ამიტომ ძლიერ შევიწროებულია თავის მოქმედებაში.

11. . . . $f8-e8$
12. $e5-f4$

ახლა კუ ეუფლება $e3$ უჯრედს და არ აძლევს საშუალებას შავ ეტლს გააკეთოს გადამრჩენი ქიში.

ეს მთავარი ვარიანტია, მაგრამ ყურადღების ღირსია ზოგი-

ერთი მეორეხარისხოვანი ვარი-
ანტი, რომლებიც ქვემოთ მო-
გვეყავს.

A

5. მფე8—f8

ეტლი ცდილობს დარჩეს თავის
ხელსაყრელ პოზიციაზე.

6. ე გ7—გ4 მფ8 — e8

ახლა თეთრები ქმნიან მე-8
პორიზონტალზე ისეთი შამათების
მუქარას, რომლისაგანაც შავებს
არ შეუძლიათ თავი დაიცივან ეტ-
ლით, სახელდობრ, მეფის გ8-ზე
ყოფნისას თეთრი ეტლით შამათი
h8-ზე, ხოლო მის მიერ e8 უჯრე-
დის დაკავებისას—h8 უჯრედზე.

7. ე გ4—c4

თუ ახლა 7. . . . მფე8—f8;

მაშინ 8. კგ3—e5, მფ8—g8;

9. ე c4—h4.

7. . . . ეf1—d1

8. კგ3—h4 მფე8—f8

9. კh4—f6 ეd1—e1+

10. კf6—e5 მფ8—g8

11. ე c4—h4

B

ამ ვარიანტში თეთრები მოგე-
ბის მიზნით სარგებლობენ h8 კუთ-
ხური უჯრედით.

4. . . . მფე8—f8

5. ე გ7—h7 ეd1—g1

აქ ეტლი იღუპება, რადგან
ქადრაკის დაფა მარჯვნივ განი-
საზღვრება h ხაზით; და შავი

მეფე, ვინაიდან მას არა აქვს
თავის განკარგულებაში მე-9 ხაზი,
იძულებული ხდება დაიკავოს g
ხაზი.

6. ე h7—c7 მფ8—g8

7. ე c7—c8+ მფე8—h7

8. ე c8—h8+

შემდეგი სვლით თეთრები
ეტლს იგებენ.

ფილიდორმა დაწერა წიგნი
„Analyse du jeu des échecs“,
რომელშიც ის არკვევს დები-
უტებს თავისი პრინციპების თა-
ნახმად. ამ წიგნმა ძლიერი ბიძგი
მისცა გეგმის განვითარების ის-
ტორიას, განსაკუთრებით იმიტომ,
რომ მას აღმოუჩნდნენ მოწინა-
აღმდეგენი. ფილიდორის სისტემა,
რომელიც მდგომარეობდა საი-
ერიშო პაიკთა კოლონის მოფიქ-
რებულ და ფრთხილ მომზადე-
ბაში, არ ეთანხმებოდა მისი თა-
ნამემამულის ლაბურდონეს არც
ტემპერამენტსა და არც ქუჯას;
უკანასკნელმა თამაშში სხვა გზე-
ბის არჩევით, შეიძლება ითქვას,
დაძლია ფილიდორის სისტემა
და ქადრაკის გეგმის ისტორიაში
ყველაზე ჯანსაღი შემოქმედი
გახდა. ეს გეგმა შემდეგია: მო-
წინააღმდეგის ყოველ განვითა-
რებულ მებრძოლ ერთეულს ცენ-
ტრში დაეუპირისპიროთ ისეთი
ძალა, რომელსაც შეეძლება მე-
ტოქეობა გაუწიოს მოწინააღმდე-
გის ძალას; უკან მივდივით ცენ-
ტრიდან განდევნილ მოწინააღ-

მდეგეს, მის ბანაკში მტკიცე ფორპოსტები შეექმნათ. ლაბურდონეს არასოდეს არ გამოუთქვამს ასეთი გეგმა, მაგრამ ის მოკადრაციის ინსტინქტის გავლენით ყოველთვის ცდილობდა მის განხორციელებას.

დასასაბუთებლად მოვიყვანოთ შემდეგი პარტია:

**ლაბურდონე
მაკ-დონელი**

- | | |
|------------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. e2—e4 | d5: e4 |
| 3. e2—e3 | e7—e5 |
| 4. კf1: e4 | e5: d4 |
| 5. e3: d4 | ფგ8—f6 |
| 6. მh1—e3 | კf8—e7 |
| 7. მგ1—f3 | 0—0 |
| 8. კe1—e3 | e7—e6 |
| 9. h2—h3 | |

თეთრებმა ჩქარა გაშალეს თავიანთი ძალები. უკანასკნელი სვლა მეტად სასარგებლოა მf6—გ4-სა და კe8—გ4 სვლების თავიდან ასაცილებლად.

- | | |
|------------|--------|
| 9. . . . | მხ8—d7 |
| 10. კe4—h3 | მd7—h6 |
| 11. 0—0 | მf6—d5 |

თეთრებს უპირატესობა აქვთ ცენტრში.

- | | |
|------------|-------|
| 12. a2—a4 | a7—a5 |
| 13. მf3—e5 | . . . |

მტკიცე ფორპოსტის შექმნა.

- | | |
|------------|--------|
| 13. . . . | კe8—e6 |
| 14. კხ3—e2 | . . . |

თეთრები შეუდგნენ მოპირდა-

პირის მეფის წინააღმდეგ ფიგურატა კონცენტრაციას. მხოლოდ მეფით დაცული h7 პუნქტი წარმოადგენს შეტევის პირველ ობიექტს.

- | | |
|-----------|-------|
| 14. . . . | f7—f5 |
|-----------|-------|

ეს საბოლოოდ ანმტკიცებს e5 მხედრის პოზიციას, ამის შემდეგ მას ვერ დაემუქრება პაიკი.

- | | |
|------------|-------|
| 15. ლd1—e2 | f5—f4 |
|------------|-------|

შავები უხსნიან მოწინააღმდეგის e2, კუს შეტევის ხაზს; ეს კი სარისკოა.

- | | |
|-------------|--------|
| 16. კe3—d2 | ლd8—e8 |
| 17. ე a1—e1 | კe6—f7 |
| 18. ლe2—e4 | . . . |

თეთრები იწყებენ იერიშს.

- | | |
|-------------|---------|
| 18. . . . | გ7—გ6 |
| 19. კd2: f4 | მd5: f4 |
| 20. ლe4: f4 | კf7—e4 |
| 21. ლf4—h6 | კc4: f1 |
| 22. კc2: გ6 | . . . |

თეთრები ანადგურებენ თავის გზაზე ყოველ წინააღმდეგობას.

- | | |
|-------------|--------|
| 22. . . . | h7: გ6 |
| 23. მe5: გ6 | მხ6—e8 |

უკეთესი იყო თეთრების საშიშეტლში ლაზიერის მიცემა; 23. . . . კe7—f6. მართალია, არც ეს იხსნიდა შავებს დალუპვისაგან, მაგრამ გააჭიანურებდა მაინც ბრძოლას. თეთრები ითამაშებდნენ: 24. ე e1: e8. ეf8: e8; 25. მფგ1: f1.

- | | |
|-------------|--------|
| 24. ლh6—h8+ | მფ8—f7 |
| 25. ლh8—h7+ | მფ7—f6 |

მაგრამ, აი შეერთებულ შტატებში დაიწყო დიდი სამოქალაქო ომი, რომელმაც გასტეხა პაულ მორფის სული და გული.

როცა ცხოვრებაზე გულგატეხილმა პაულ მორფიმ უარი თქვა ქადრაკზე, მუზა კვლავ მოიცვა ღრმა მწუხარებამ და ის შავ ფიქრებს მიეცა. ბევრ ოსტატს, რომელიც მას მიმართავდა, იგი უგულუსუროდ უსმენდა, ისე როგორც უსმენს გამორჩეული შვილის დამმარხველი დედა სხვა შვილების ტიტინს. და ამიტომ იმ დროის პარტიებში ძნელია გეგმის პოვნა. წარსულის დიდი ნიმუშები ცნობილი იყო, ცდილობდნენ მათ წაბაძვას, მაგრამ ამაოდ... ოსტატები მოიცვა ფიქრმა. და როცა ერთი მათგანი ფიქრობდა მორფის შესახებ, კეთილშობილმა რუზამ შთააგონა მას და წარმოშვა აზროვნების უდიდესი ქმნილება: ვილჰელმ სტეინიცმა წამოაყენა ქადრაკის თამაშის სტრატეგიის პრინციპები.

პრინციპები თუმცა აბსტრაქტული აზროვნების სფეროს ეკუთვნის, მაგრამ მისი ფესვები მაინც ცხოვრებასთან არის დაკავშირებული.

არსებობს სინამდვილისაგან დაშორებული მრავალი აზრი, მაგრამ უფრო წარმტაცი და მომხიბვლელი, ვიდრე სინამდვილის ამსახველი აზრები. ამიტომ, ქეშმარიტი პრინციპები რომ მცდარი პრინციპებისაგან გამოეყო, სტე-

ინიცი დიდხანს ეძიებდა მორფის ხელოვნების ფესვებს. და გააშიშვლა რა ეს ფესვები, მან უთხრა საქადრაკო მსოფლიოს: „აი ქადრაკის იდეა, ის იდეა, რომლის გამოც შეიქმნა ქადრაკი ათასი წლის წინათ. უსმინეთ და ნუ აჩქარდებით განაჩენის გამოტანაში, რადგან ეს იდეა მეტად ბუმბერაზია და მევერ დავეუფლე მას“.

მაგრამ მსოფლიო არ უსმენდა და აბუჩად იგდებდა მას. „ამ დიდწვერას ჰგონია, რომ მან დიდი რამ აღმოაჩინა. დაე, ის კარგად თამაშობდეს ქადრაკს, მერე რა? მან ხელი გაიჩეია თამაშში და მეტი არაფერი. ქადრაკი ბილიარდის ან კენჭაობის მსგავსია,—ვინც ბევრს ვარჯიშობს, ის კარგადაც თამაშობს. მაგრამ განა მოთამაშეს შეუძლია სერიოზული რამ გვასწავლოს? უნივერსიტეტის კათედრებზე ხომ კენჭაობის მოთამაშე ბავშვები არ სხედან?“

მაგრამ ისინი ცდებოდნენ. სტეინიცი იყო მოაზროვნე, უნივერსიტეტის კათედრის ღირსი. პირიქით, ის მოთამაშე არ იყო. ის დამარცხდა მოთამაშესთან და ისე გარდაიცვალა, რომ მსოფლიომ სათანადოდ ვერ დააფასა. და მე, მისი დამმარცხებელი, ვალდებულად ვთვლი თავს ჯეროვანი მიუუზლო მას და სწორად შევაფასო მისი შემოქმედება.

სტეინიციის აზრი იმ პრინციპიდან გამომდინარეობდა, რომ ყოველ გეგმას საფუძველი უნდა

ჰქონდეს. ქვეყანაზე რომ ყველაფერს უნდა ჰქონდეს მიზეზი, ეს კაცობრიობისათვის კარგა ხანია ცნობილია. მრავალი დიდტანიანი წიგნი მიედგენა „საფუძველთა“ გარჩევას და მათ შორის შოპენჰაუერის ცნობილი წიგნი: „საკმაო საფუძვლის კანონის ოთხგვაროვანი ფესვის შესახებ“. და მიუხედავად ამისა, ასეთ ფართო ლიტერატურაშიაც ჩვენ არსად არაფერი გვხვდება გეგმის საფუძვლის შესახებ. გეგმის საფუძველი არ წარმოადგენს მიზეზს, რომელიც იწვევს ცვლილებას, მსგავსად იმისა, როგორც ასანთის ანთება არის მიზეზი მანამდე არარსებული ალის გამოწვევისა; იგი (საფუძველი) არ არის შემეცნების მიზეზი, რადგან თვით გეგმა შემეცნება არ არის, არც კმედობის მოტივია, რადგან ჩვენ არ გვანტიერესებს, თუ რატომ აირჩია x-მა სახელდობრ ეს გეგმა,—მაგრამ ჩვენთვის საჭიროა ვიცოდეთ, თუ ამ მდგომარეობაში რატომ იძლევა უკეთეს შედეგს სწორედ ეს გეგმა და არა სხვა.

სტეინიცამდე არავის ჰქონდა ნათელი წარმოდგენა ამ საფუძველის არსზე. სტეინიცი გრძობდა, რომ გეგმას, როგორც აუცილებელ პირობას, როგორც წესს ჰადრაკის დაფაზე წარმატებითი შედეგის მისაღწევად უნდა ჰქონდეს სხვა საფუძველი, ვიდრე ის, რომელსაც მას მიაწერდნენ, როცა სთვლიდნენ, თითქოს გეგმა მოთამაშის გენიალობას და ოს-

ტატის შემოქმედებით გამომგონებლობას ემყარებოდა.

სტეინიცი გრძობდა, რომ ეს საფუძველი უნდა გვეძებნა არა პიროვნებაში ან მოთამაშის მონაფიქრში, არამედ, დაფაზე არსებულ მდგომარეობაში. და ამასთან, არ შეიძლებოდა მისი ძიება კომბინაციის ფორმაში, არამედ სულ სხვა სახით, სახელდობრ—შეფასებაში. აი რას გრძობდა სტეინიცი და ამან მიიყვანა იგი თავის თეორიამდე.

ადვილი გასაგებია, რომ გეგმის საფუძველი ზემომოყვანილი თვალსაზრისით არ შეიძლება მიღებულ იქნას „a priori“. მოთამაშეს რომ კოლოსალური მეხსიერება ჰქონდეს, მას შეეძლო მილიონ ვარიანტებისაგან შეერჩია ის კომბინაცია, რომელიც ყველაზე ხელსაყრელი იქნებოდა მოცემულ მდგომარეობაში და, ამრიგად, ის თავიდან აიცილებდა გეგმის შედგენის აუცილებლობას. მაგრამ ცხოვრება მეტად ხანმოკლეა და ამიტომ, ჩვეულებრივი ადამიანი-სათვის ასეთი მეთოდი უვარგისია.

მტკიცება იმისა, რომ უნდა არსებობდეს კიდევ სხვა მეთოდი,—უსაფუძვლო იყო, და ამიტომ მისი აღმოჩენა დინამომანქანის აღმოჩენის მსგავს მოვლენას წარმოადგენს.

რამდენადაც ჰადრაკის დაფაზე გეგმის საფუძველი არ არის ცნობილი a priori, მისი არსებობის აღმოჩენა არის შედეგი მეტად

გამედული მტკიცებისა, სახელდობრ, იმისა, რომ ყოველი მდგომარეობა ხასიათდება რაიმე ნიშნით. რაიმე ადვილად შესაძინევი მომენტი, რომელიც საშუალებას გვაძლევს თავიდან ავიცილოთ დიდი შრომა კომბინაციის საპოვნელად. ასეთ ადვილად შესაძინევი ნიშანს გულმოდგინე მაძიებელი ქადრაკის ოსტატისათვის ისეთივე ღირსება აქვს, როგორც „ფილოსოფიურ ქვას“ ალქიმიკოსებისათვის. უკანასკნელნი დიდი ხნის განმავლობაში ამაო ძიებაში იყვნენ და ბოლოს და ბოლოს სასაცილონიც გახდნენ. სტეინიცს არაჩვეულებრივი გამბედაობით სწამდა ასეთი „ფილოსოფიური ქვის“ არსებობა, რომელიც ქადრაკის ოსტატებისათვის გამოდგებოდა.

ამ თავის აზრს იგი ამტკიცებდა ოსტატთა შორის ნათამაშებ უაძრავ პარტიათა ანალიზით. სტეინიცის ანალიზური მუშაობა, რომელიც რამდენიმე ათეული წელი წარმოებდა, მეტად ძვირფასია.

მისი მახვილგონიერი და ღრმა ანალიზები შეიძლება ვიპოვოთ „Field“-ში, ამერიკულ გაზეთებში (უმთავრესად „Tribune“-ში), მის ჟურნალში „International Chess Magazine“-ში და მის წიგნში „Modern Chess Instructor“-ში.

მსოფლიოს არ ესმოდა, თუ რითი დაასაჩუქრა ის სტეინიცმა, არ ესმოდა ეს მოქადრაკეებსაც. მაგრამ სტეინიცის აზრი იყო რევოლუციური: ის გამოსადეგია,

რასაკვირველია, არა მარტო ქადრაკში.—რადგან რა არის ქადრაკი?—არამედ ყოველ გარკვეულ მიზნისაკენ მიმართულ გონივრულ მოღვაწეობაშიც. ქადრაკი არ წარმოადგენს გამოწკლისის მის მსგავს ურიცხვ თამაშობათაგან, ბოლოს და ბოლოს ყოველი მოღვაწეობა, რომელიც მიმართულია გარკვეული მიზნისაკენ და ვითარდება გარკვეული წესების თანახმად, როგორც, მაგალითად, წესიერად წარმოებული დისპუტი, ექვემდებარება იმავე პრინციპს, რომელსაც ქადრაკი. თუ ამ პრინციპის თანახმად საქადრაკო კომბინაციების მილიონობით ვარიანტები მარტივი რამ ხდება, მაშინ გასაგებია, რომ მას შეუძლია გამარტივოს სხვა, გეგმაზომიერი მისწრაფებაც.

ამ ძირითადი პრინციპის ფორმულირება შემდგენიერად შეიძლება: ოსტატის გეგმა ყოველთვის უნდა ეყრდნობოდეს შეფასებას.

შეფასება—ეს ნიშნავს კრიტიკულად განსჯას, აწონ-დაწონას; ამის გამო გეგმის შექმნა ემყარება არა ოსტატის ზუსტ ცოდნას, არამედ შეფასებაზე დამყარებულ მის ცოდნას.

მაგალითად, რომელიმე მდგომარეობაში ოსტატი თვლის, რომ ეტლი ძლიერია მხედარსა და პაიკებზე, თამაშობს მოგებაზე და ამ მიზნით ავიწროებს მოწინააღმდეგის, მეფეს. შეფასებისას ჩვენ თითქოს ვსაზღვრავთ საწონი ქვის სიმძიმეს მისი ხელში ალებით,

სასწორი უფრო ზუსტ შედეგს გვაძლევს, საათთოაქო სასწორი კი მეტად გრძობობიარეა; მათ სიზუსტესთან შედარებით ჩვენი შეფასება უხეშია. მაგრამ გვემის შედგენისას ასეთი უხეში შეფასება უდიდესი მიღწევაა, რადგან ჭადრაკის თამაშში მათემატიკურად ზუსტი მხოლოდ კომბინაციაა.

რა არის შეფასების საფუძველი? შეფასება ემყარება სხვა შეფასებებს. რასაკვირველია, საფუძველი ყოველთვის უფრო მარტივია, უტყუარია და ზუსტი, ვიდრე შედეგი. საერთოდ ჭადრაკის თამაშში ყველა შეფასება ემყარება ჭადრაკის დაფაზე მოჭადრაკის განცდებს; პირველ მის გამარჯვებებს, ან დამარცხებებს, რომელთაც მას აგრძობობინებს სიხარული და მწუხარება, და მის პირველ ყაიმებს, რომელნიც მან სხვადასხვაგვარად განიცადა: თუ მან მოახერხა პარტიის გადარჩენა—სიხარულით, და თუ მას გაუტყუვდა იმედი გამარჯვებისა—გულგატეხილობით. ამ ნედლი მასალიდან, თანდათანობით სულ უფრო და უფრო ბეჯითი დამუშავების შედეგად, ოსტატმა შექმნა მთელი რიგი შეფასებანი, რომელნიც მას ეხმარებიან შექმნილ მდგომარეობაში გასარკვევად. ეს შეფასებები არსებითად სახელმძღვანელო მოტივებია და ამაში მდგომარეობს სწორედ სტეინიცის აზრიც. ისინი კომბინაციათა ოკეანეში მკურავი მეზღვაურის კომპასია.

თუ რამდენად ახალი, მოულოდნელი და იმდროინდელ შეხედულებათა საწინააღმდეგო იყო სტეინიცის აზრები, ეს ჩანს მის მიერ მოგებული ყველაზე დიდი მატრიდან ცუკერტორტის წინააღმდეგ. ცუკერტორტს სწამდა კომბინაცია და ის დაჯილდოებული იყო ამ დარგში შემოქმედებითი ნიჭით. მაგრამ მატრის უმრავლეს პარტიებში მან ვერ შესძლო თავის ძალის გამოყენება, რადგან სტეინიცს თითქოს ჰქონდა კომბინაციის წინასწარ ხედვის უნარი და ის სურვილისაშემბრ აღკვეთაჲდა მას. ცუკერტორტისათვის გაუგებარი იყო როგორ უგებდა სტეინიცი პარტიებს მისი კომბინაციისათვის ხელის შეშლით. ოთხი წლის განმავლობაში ცუკერტორტი ცდილობდა ამ საიდუმლოს გამოცნობას, მაგრამ ისე გარდაიცვალა, რომ ვერ მოახერხა ამ ამოცანის გადაწყვეტა. სიცოცხლის უკანასკნელ წლებში ის ძლიერად ველარ თამაშობდა. საჭადრაკო მსოფლიოსაც ვერ გაეგო, თუ რას წარმოადგენდა სტეინიცის პარტიები—ისევე, როგორც არ ესმოდათ, თუ რას წერდა ის თავის „ახალ სკოლაში“.

ადამიანი დარწმუნებულია იმაში, რომ ორ თანაბარი ძალის ბრძოლაში გადამწყვეტი მომენტია ცბიერება, მოტყუება, მახვილგონიერება, პარადოქსალობა, ყოველ შემთხვევაში, რალაც არაჩვეულებრივი რამ, მაგრამ, რამ გადამწყვეტი იყოს უბრალო რამ,

ჩვეულებრივი, ბუნებრივი, ეს ადამიანს შეუძლებელი ჰგონია. თანაბარი ძალის მქონე მოწინააღმდეგეზე გამარჯვების მომნიჭებელი მაგიური ძალა უნდა მდგომარეობდეს მხოლოდ განსაცვიფრებელი შემოქმედებითი ნიჭის ძალაში, — ასე ფიქრობს, ასე გრძნობს ადამიანი. მაგრამ ქეშმარიტება იმაში მდგომარეობს, რომ შემოქმედება სრულიადაც არ უნდა იყოს აუცილებლად განსაცვიფრებელი, მახვილგონივრული, პარადოქსული.

მე მინდოდა ამ საკითხის გაშუქება კიდევ სხვანაირად. ფართოდ არის გავრცელებული აზრი, თითქოს, ყოველი ძლიერი იმავე დროს ლამაზიც უნდა იყოს. კაცობრიობას ჰგონია, რომ ძლიერი ესთეტიკური ზეგავლენა უნდა იყოს დიდი, ქეშმარიტი ძალის ატრიბუტი. თუ ოდისეი აბრაიყეებს გოლიათ პოლიფემს, ეს ნიშნავს სულის უპირატესობას უხეშ მატერიაზე. არცერთი ელინი აზრად არ გაივლებდა, რომ ოდისეის შეეძლო მიეღო შამათი პოლიფემისაგან, ჩვენთვისაც ეს არ იქნებოდა სასიამოვნო, ამიტომ არც ჩვენ ვუშვებთ ასეთ შესაძლებლობას. სინამდვილეში კი, როგორც ამას გვიჩვენებს „ოდისეა“, ათასი შანსი იყო ერთის წინააღმდეგ, იმისა, რომ პოლიფემი ადვილად და უეჭველად დაამარცხებდა ოდისეის.

ახლა დავუბრუნდეთ სტეინიცს, მის ბიოგრაფიას და შევეცადოთ

ავხსნათ მის ქმნილებათა რევოლუციურობა მისი შრომების საფუძველზე.

ქაბუკობის ხანაში სტეინიცი ანდერსენისა და მორფის გავლენის ქვეშ იყო. იმ დროში გაბატონებული იყო მოძღვრება: ქადრაკში, გენიალობა იმარჯვებს. ხშირი იყო, რომ ანდერსენი მოულოდნელ კომბინაციას პოულობდა, რომ მორფი უეცარ ენერჯიულ შეტევას ავითარებდა.

ამის საფუძველზე შეიქმნა წარმოდგენა, რომ ეს კომბინაციები და ეს შეტევები იყო უეცარი, აუხსნელი შთაგონების შედეგი. სტეინიციც კარგა ხანს ამ აზრს ადგა. ამას ადასტურებს მისი თამაშის სტილი ქაბუკობის ხანაში. ის ჩვეულებრივ გამბიტებს თამაშობდა და ამიტომ ხშირად უხდებოდა მეტად მძიმე პოზიციებში ჩაყარდნა. ურიგდებოდა რა ამას, როგორც შეტევის თანმხლებ აუცილებლობას (იმდროინდელი შეხედულებით), ის მაინც ცდილობდა რაღაც არ უნდა დამჯდარიყო, შეტევა ეწარმოებია უეცარი, მოულოდნელი შთაგონების იმედით. ასე თამაშობდა ის მრავალი წლის განმავლობაში, დაუსრულებლივ ეძიებდა კომბინაციებს და ამ მხრივ არაფრით განსხვავდებოდა თავის თანამედროვეთაგან.

თამაშის სტილი, რომლითაც სტეინიციმა დაიწყო თავისი კარიერა, იყო თავისებური და ვიწროდ შემოფარგლული, მაგრამ

იმ დროს სწორედ ასეთი სტილი იყო გამეფებული. საკუთარი მეფის უშიშარი პოზიცია, შეტევის თანდათანობითი მომზადება, შეწირვის მიღებაზე უარის თქმა, — ყოველივე ეს მაშინ გაუგებარი რამ იყო და პატივისცემით არ სარგებლობდა. მთელი პარტია გამსჭვალული იყო შეუნელებელი მისწრაფებით, შეტევისაკენ მტრის მეფის მიმართ ყოველგვარი მსხვერპლის მხედველობაში მიუღებლად.

მაგალითისათვის განვიხილოთ შემდეგი პარტია, რომელიც სტენიციმა ითამაშა ვენის უძლიერეს ოსტატთან 1859 წელს.

კ. გამკე	სტენიცი
1. e2 — e4	e7 — e5
2. მb1 — c3	მგ8 — f6
3. f2 — f4	. . .

e5 პაიკი ცენტრში ხელს უშლის, ამიტომ ის განიცდის შეტევას.

3. . . .	d7 — d5
4. e4 : d5	მf6 : d5

უფრო მარტივი იყო, რასაკვირველია, 4. . . . e5 : f4, მაგრამ ლაზიერმა უნდა მიიღოს საშუალება, რაც შეიძლება ჩქარა გამოაცხადოს ქიში h4-ზე.

5. f4 : e5
------------	---------

და არა 5. მc3 : d5 შემდგომი 6. f4 : e5-ით, რადგან ეს მეტად „მოსაწყენი“ იქნებოდა.

5. . . .	მd5 : c3
6. b2 : c3	ლd8 — h4 +

7. მფe1 — e2 . . .

თეთრებს შეეძლოთ პაიკის მოგება და ამიტომ მათი „ლირსების“ საკითხია მეფით წასვლა.

7. . . .	კc8 — g4 +
8. მფ1 — f3	გb8 — c6
9. d2 — d4	0 — 0 — 0
10. კc1 — d2	კგ4 : f3 +
11. გ2 : f3	. . .

11. მფe2 : f3 სვლაზე ალბათ პასუხი იქნებოდა 11. . . . ეd8 : d4.

11. . . .	მc6 : e5
12. d4 : e5	. . .

12. ლd1 — e1 სვლის შესაძლებლობის ფიქრსაც არ გაივლებდნენ.

12. . . .	კf8 — c5
13. ლd1 — e1	ლh4 — c4 +
14. მფe2 — d1	ლc4 : c3
15. ეa1 — b1	ლc3 : f3 +
16. ლe1 — e2	ედ8 : d2 +

Embarras de richesses!

17. მფd1 : d2	ეh8 — d8 +
18. მფd2 — c1	კc5 — a3 +
19. ეb1 — b2	ლf3 — c3
20. კf1 — h3 +	მფc8 — b8
21. ლe2 — b5	ლc3 — d2 +
22. მფc1 — b1	ლd2 — d1 +
23. ეh1 : d1	ედ8 : d1 X

ამ დროს სტენიცი 23 წლის იყო, სავსებით ბუნებრივი და კარგი იყო, რომ ის სწავლობდა თავის თანამედროვეთაგან და მიყვებოდა მათ შეხედულებებს. სამი წლის შემდეგ სტენიცი ლონდონში იყო, იქ ტურ-

ნირის დროს მან ითამაშა შემდეგი პარტია 44 წლის ანდერსენთან.

ანდერსენი	სტეინიცი
1. e2—e4	e7 — e5
2. მგ1—f3	მხ8—c6
3. კf1—b5	.

ნსტოვანმა ოსტატმა დინჯი დე-ბიუტი აირჩია.

3. . .	მგ8 — f6
4. 0 — 0	მf6 : e4
5. d2—d4	კf8—e7
6. d4—d5	

შეტევა იწყება.

6. . . მც6—b8

უკეთესი იყო 6. . . . მე4—d6 და შემდეგ e5 -- e4 სვლებით კონტრიერიშიზე გადასვლა.

7. მf3 : e5	0 — 0
8. ეf1 — e1	მე4 — f6
9. მხ1—c3	d7 -- d6
10. მე5 — f3	c7 — c6
11. კხ5—a4	კე8—გ4
12. ლd1—e2	კგ4 : f3
13. გ2 : f3	. . .

ერთ-ერთი მეფის პოზიცია გა-შიშვლებულია.

13. . .	ეf8—e8
14. კე1—გ5	ხ7—ხ5
15. კგ5 : f6	გ7 : f6

ასეთივე ბედი ეწია მეორე მე-ფესაც.

16. d5 : c6	ხ5 : a4
17. c6—c7	

თეთრების მხრივ მეტად მწვავე

და ლამაზი კომბინაციაა, ეს შე-საძლებელი შეიქმნა იმიტომ, რომ შავებმა, იმის მაგივრად, რომ კე8 — d7 სვლით ან e7 — a6 სვლით გაემგარებინათ საკუთარი პოზიცია და ამრიგად მოემზადე-ბინათ ხ7—ხ5, სრულიად უსა-ფუძვლოდ, მხოლოდ ერთი ფი-გურით დაიწყეს შეტევა მოწინა-აღმდეგის მეფის ფრთაზე (11. ... კე8—გ4).

17. . . .	ლd8—d7
18. e7 : ხ8ლ	ეა8 : ხ8
19. მც3—d5	მფგ8—f8
20. ლე2—e3	მფხ8—გ7

ახლა თეთრებს შეეძლოთ გა-ნეგრძოთ: 2. მფგ1—h1 და პარ-ტიის ბედი გადაეწყვიტათ გ ხაზ-ზე ოპერაციის საშუალებით.

21. მd5 : e7 ეხ8—ხ5!

ამის შემდეგ შავები კონტრ-შეტევას იღებენ, რადგან, ემუქ-რებათ ეხ5 — e5. მართალია. თეთრებს შეუძლიათ მშვიდი თავ-დაცვა 22. f3—f4, მფგ7—f8; 23. (e2—c4)ე ხ5 : ხ2? 24. f4—f5 კი-დეგ 23. ე ხ5 — ხ5, ლე3 — f3; 24. ე ხ5—h3, ლf3—გ2, მაგრამ სტეი-ნიცის უკანასკნელი სვლა მათ მაინც აწუხებს.

22. მე7—f5+

ცუდი სვლაა.

22. . . ეხ5 : f5

ახლა რომ თეთრებმა e8 ეტლი აიღონ, მაშინ გაგრძელება იქნება: ეf5—გ5+ და შემდეგ ლd7—h3

და თეთრები წააგებენ, სულ ცოტა, ლაზიერს ეტლში.

- | | |
|-----------------|----------|
| 23. ლე3 — d3 | ეე8 — e5 |
| 24. მფე1 — h1 | ეფ5 — f4 |
| 25. ე e1 — გ1 + | ეე5 — გ5 |
| 26. ე გ1 — გ3 | ლდ7 — f5 |

გაუგებარია, თუ რატომ თავაზობენ შავები ლაზიერების გაცვლას, შეიძლება მხოლოდ იმიტომ, რომ გააკეთონ ფორსირებითი სვლა. უფრო ბუნებრივი იყო 26. . . ლდ7 — c6.

27. ლდ3 : f5

ახლა თეთრების მხარეზე გარკვეული უპირატესობაა, რადგან ყველა შავი პაიკი სუსტია. შემდგომი ენდშპილი თეთრებმა მოიგეს. ამასთან, უნდა აღვნიშნოთ, რომ სტეინიცი არასაკმარისად იცავდა თავს და ვერ გამოიყენა ყველა თავისი შანსი.

ლონდონში სტეინიცი გაეცნო დახურულ დებიუტებს: ფრანგულ პარტიას, სიცილიურ პარტიას, სკანდინავურ პარტიას, ინგლისურ დასაწყისს. ლაზიერის პაიკიდებიუტს და სხვებს. ის მოსცილდა გამბიტურ სკოლას, რომელიც ურჩევდა პარტიის განვითარებას დაახლოებით შემდეგნაირად:

- | | |
|-------------|----------|
| სტეინიცი | გრინი |
| 1. e2 — e4 | e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | e5 : f4 |
| 3. მგ1 — f3 | გ7 — გ5 |
| 4. h2 — h4 | გ5 — გ4 |
| 5. მf3 — e5 | მგ8 — f6 |

- | | |
|--------------|-----------|
| 6. კf1 — c4 | რf7 — |
| 7. e4 : d5 | კf8 — d6 |
| 8. d2 — d4 | ლდ8 — e7 |
| 9. 0 — 0 | მf6 — h5 |
| 10. ეf1 — e1 | 0 — 0 |
| 11. მე5 — გ6 | ლე7 — f6 |
| 12. მგრ : f8 | მფგ8 : f8 |
| 13. c2 — c3 | ლf6 h4 |

მხოლოდ 13 სვლაა გაკეთებული, ხოლო თეთრი მეფე, მხოლოდ ერთი პაიკით დაცული, უკვე მოწინააღმდეგის არმიის პიოსპირდას.

- | | |
|----------------|----------|
| 14. მბ1 — d2 | f4 — f3 |
| 15. მდ2 : f3 | გ4 . f3 |
| 16. კc1 — h6 + | მh5 — გ7 |
| 17. კh6 : გ7 + | მფ8 : გ7 |
| 18. ლდ1 : f3 | კc8 — გ4 |
| 19. ლf3 — e3 | კd6 — გ3 |

ბრძოლის ქარცეცხლში შავებს ავიწყდებათ მხედრის გამოყენა d7-ზე. თუმცა ეს უბრალო სვლა ღათ ადვილ მოგებას აძლევდა. თეთრი მეფე მეტად იპყრობს შავების ყურადღებას.

- | | |
|---------------|------------|
| 20. კc4 — e2 | ლh4 — h2 + |
| 21. მფ1 — f1 | ლh2 — h1 + |
| 22. ლc3 — გ1 | ლh1 : გ1 + |
| 23. მფf1 : გ1 | . . . |

თეთრებმა დამშვიდებულად ამოისუნთქეს.

- | | |
|--------------|----------|
| 23. . . . | კგ3 : e1 |
| 24. კe2 : გ4 | კe1 — გ3 |
| 25. კგ4 — c8 | მხ8 — a6 |

ახლა შავები უხეშ შეცდომასაც ჩაღიან. მათ უნდა გაეწიათ a პაიკი, რომლის შემდეგ თეთრებს

მხედარში მხოლოდ ორი პაიკი ექნებოდა.

- 26. კე8 : ხ7 ეა8 — ხ8
- 27. კხ7 : ა6 ეხ8 : ხ2
- 28. კა6 — ც4

შავეებს ჯერ კიდევ ძლიერი პოზიცია აქვთ, ზათ შეეძლოთ შეეცადათ ეთამაშათ 28. . . . ეხ2 — ც2, მაგრამ ალბათ იმიტომ, რომ თამაში „მოსაწყენი“ შეიქნა. ისინი ყაიმზე დათანხმდნენ.

სტეინიცს რომ წესიერი დებიუტი აერჩია, ის ასეთ მოწინააღმდეგეებს ადვილად გაანადგურებდა. შედარებისათვის მოგვეყავს პარტია მონდგრედინის წინააღმდეგ.

სტეინიცი	მონგრედინი
1. e2—e4	d7—d5
2. e4 : d5	ლდ8 : d5

საბედნიეროდ, სტეინიცი გადარჩა თავისი მეფის საშიშ მდგომარეობაში ჩაგდების აუცილებლობას.

- 3. მს1 — ც3 ლდ5 — d8
- 4. d2 — d4 e7 — e6
- 5. მგ1 — f3 მფ8 — f6
- 6. კf1 — d3 კf8 — e7
- 7. 0 — 0 0 — 0
- 8. კე1 — e3 ხ7 — ხ6
- 9. მf3 — e5 კე8 — ხ7
- 10. f2 — f4 მხ8 — d7
- 11. ლე1 — e2 მf6 — d5
- 12. მე3 : d5 e6 : d5
- 13. ე f1 — f3 f7 — f5
- 14. ე f3 — ხ3 გ7 — გ6
- 15. გ2 — გ4

ინიციატივიანი და ძლიერი თამაშია.

- 15. . . . f5 : გ4
- 16. ე ხ3 : ხ7 .

ასეთ თამაშშიც შესაძლებელია კომბინაციები.

- 16. . . . მდ7 : e5
- 17. f4 : e5 მფგ8 : ხ7
- 18. ლე2 : გ4 ეფ8 — გ8
- 19. ლგ4 — ხ5 + მფხ7 — გ7
- 20. ლხ5 — ხ6 + მფგ7 — f7
- 21. ლხ6 — ხ7 + მფf7 — e6
- 22. ლხ7 — ხ3 + მფე6 — f7
- 23. ეა1 — f1 + მფf7 — e8
- 24. ლხ3 — e6 ეფ8 — გ7
- 25. კე3 — გ5 ლდ8 — d7
- 26. კდ3 : გ6 + ეგ7 — გ6
- 27. ლე6 : გ6 + მფე8 d8
- 28. ეf1 — f8 + ლდ7 — e8
- 29. ლგ6 : e8 X

გერმანულ კომბინაციურ სკოლაში აღზრდილ სტეინიცის სწორედ ეს მისწრაფება მოწონდათ ინგლისელ მოქადრაკეთ, რადგან ამ უკანასკნელებს შეეძლოთ მისგან ბევრი რამ შეესწავლა, თავის მხრივ სტეინიცსაც შეეძლო ბევრი რამ შეეძინა ინგლისელებისაგან. ამ ორი, არსებითად განსხვავებული სისტემის — ანდერსენის ნათელი და მარჯვე კომბინაციური თამაშის და ინგლისელთა წინდახედული გეგმაზომიერი პოზიციური თამაშის — გაერთიანების მეოხებით, სტეინიცმა ჩამოაყალიბა იდეები, რომლებმაც საქადრაკო ხელოვნებაში ახალი სისტემა შექმნა.

მე წარმოდგენილი მაქვს, რომ ერთ მშვენიერ დღეს სტეინიცი ჩაუფიქრდა იმას, თუ როგორ მოხდა, რომ ჯადოქარმა მორფიმ დაამარცხა მატჩში მეორე ჯადოქარი ანდერსენი. ჩემის აზრით, სტეინიციმა თანდათან მიაღწია იმ დასკვნას, რომ ჰადრაკის თამაში საბოლოოდ მაინც უნდა ექვემდებარებოდეს რალაც ლოგიკურ კანონებს.

მაგრამ ლოგიკა არ შეიძლება იქნას დამოკიდებული უბრალო შემთხვევითობისაგან. თუ სტეინიცის გამუდმებითი ცდები კომბინაციების ძიებისა ხშირად წარმატებით მთავრდებოდა როგორც წარმატება, ისე წარუმატებლობა არ შეიძლება ყოფილიყო უბრალო შემთხვევის ბრალი. მაშასადამე, თითოეულ პოზიციას უნდა ჰქონოდა თავისი განმასხვავებელი თვისება, ჰქონოდა რაიმე ნიშანი, რის საფუძველზედაც შესაძლებელი იყო გვეგულისხმებინა კომბინაციის არსებობა ჯერ კიდევ მის პოვნამდე. ასეთ ნიშნად შეიძლება ყოფილიყო მხოლოდ ის, რომ მომგები მხარე რითიმე ასწრებდა მოწინააღმდეგეს, თუნდაც ფიგურათა მეტი ნოდრავუნარიანობით, მთქმედების მეტი თავისუფლებით, სუსტი ადგილების უქონლობით პოზიციაში. მოკლედ რომ ვთქვათ, ნომგებს უნდა ჰქონოდა რაიმე "უპირატესობა".

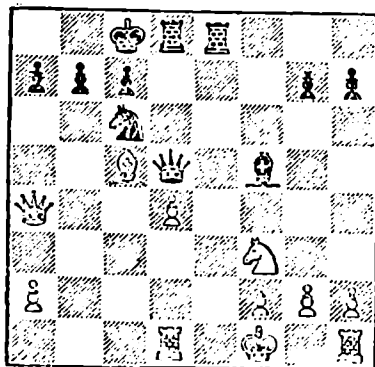
აღბათ, სტეინიცს ძლიერ აუძგერდა გული, როცა მას გაუფლავა აზრმა, რომ არ შეიძლება ვეძიოთ მომგები კომბინაცია, თუ დარწმუ-

ნებული არ ვიქნებით, რომ არსებობს რაიმე პოზიციური უპირატესობა (მაგალითათ, პარტიის დასაწყისში). და აღბათ, ეს აზრი კვლავ ჩაიხშო, რადგან სტეინიცი იმ დროს ცხოვრობდა, როცა სასახელოდ ითვლებოდა პოზიციისადმი კრიტიკული მიდგომის გარეშე უმაღვე ეძიათ მომგები კომბინაცია.

მაგრამ, როგორც ჩანს, ეს აზრი მტკიცედ ჩაიბეჭდა მის გონებაში. თავის სახელგანთქმულ წინამორბედთა მომგებიანი კომბინაციების ანალიზით ის ხედავდა, რომ ყველა ეს კომბინაცია მუდამ ეყრდნობოდა რალაც უპირატესობას, რომელიც იმაში მაინც გამოიხატებოდა, რომ ფიგურები მეტი მოძრავუნარიანობის ანუ აქტივობის მქონენი იყვნენ.

ამიტომ, მაგალითად, ბოდენის ლამაზი კომბინაცია მაკ-დონელთან პარტიაში, რომელიც ნათამაშები იყო 1869 წელს, უკვე ვერ გააკვირვებდა სტეინიცს.

ბოდენი



მაკ-დონელი
სელა შავებისა

1. . . . ლd5:f3; 2. გ2:f3, კf5—h3+; 3. მფ1—g1, ეe8—e6; 4. ლa4—c2, ეd8:d4; 5. კe5:d4. მe6:d4, და შავები ჩქარა აშამათებენ მოწინააღმდეგეს. ალბათ, სტეინიცმა ასე განსაჯა: რადგან შავებს თამაშში ორივე ეტლი ყავთ შეყვანილი, თეთრებს კი მხოლოდ ერთი, რასაკვირველია შეიძლება იმედი გექონოდა იმისა, რომ თეთრებისადმი მიზნართული დარტყნა წარმატებით დაგვირგვინდებოდა, იმ დროს, როცა შავებს არაფერი ცუდი არ უნდა მოსვლოდათ.

მაგრამ მიუხედავად იმისა, რომ სტეინიცს ბევრი მიღწევა ჰქონდა, თამაშის ახალი მეთოდის პოვნა მან ჯერ კიდევ ვერ შეძლო. მან მხოლოდ ცნებები განსაზღვრა და ერთ-ერთი ცრუ აზრისაგან განთავისუფლდა. ამან ნაყოფი გამოიღო იმ ნომენტში, როცა სტეინიცის შეეკითხა თავის თავს, რაში უნდა მდგომარეობდეს უპირატესობა, მან უპასუხა: არა მარტო ერთ მთლიან, განუყოფელ უპირატესობაში, არამედ მთელ რიგ მცირე უპირატესობებში. თუ, მაგალითად, ჩემს კუს აქვს ოთხი უჯრედი და ჩემი მოწინააღმდეგის კუს მხოლოდ სამი, მაშინ მე „*ceteris paribus*“¹ უპირატესობა მაქვს. რასაკვირველია, ასეთი უპირატესობა უმნიშვნელოა, მაგრამ ასეთ უმნიშვნელო უპირატესობათა დაგროვება საერთო ჯამში დიდ პლიუსს წარმოადგენს.

ეს თანდათან დაგროვილი მნიშვნელოვანი პლიუსი გარდაიქმნება კონბინაციაში. ამაში ჩვენ თამაშის პრაქტიკა გვარწმუნებს. ასეთი მოვლენის მიზეზს ვერ მივალწევთ წმინდა აზროვნების გზით, მაგრამ ასეთია ჰადრაკის თამაში: არ არის კომბინაცია მნიშვნელოვანი უპირატესობის გარეშე და არ არის მნიშვნელოვანი უპირატესობა კომბინაციის გარეშე. მნიშვნელოვანი უპირატესობა მუდამ დაძაბულობას ქინის და დაძაბულობა კი ნუდამ კონბინაციათა შექმნის საშუალებას იძლევა.

იმისდა მიუხედავად, თუ რამდენად მოულოდნელია ეს ფაქტი, ის დადგენილია ცდით და უნდა ყოფილიყო აღმოჩენილი, ხოლო როცა ის იპოვეს, მან ნათელი მოჭვინა საჰადრაკო ხელოვნებას და მდიდარი ნაყოფი გამოიღო.

თუ მნიშვნელოვანი უპირატესობა აუცილებელი წინაპირობაა იზისათვის რასაც ჩვენ ხშირად ვეძიებთ, მაგრამ იშვიათად ვპოულობთ, ე. ი. კომბინაციისათვის, მაშინ ამ ძიებაზე დახარჯულ ბეჯით შრომაში შეიძლებოდა შეგვეტანა მეთოდურობის ელემენტი და მნიშვნელოვნად შეგვემსუბუქებინა იგი. ყოველივე ეს ჩვენ თითქოს ჯადოსნური საკვირველ-მოქმედების უნარს გვანიჭებს. გარკვევით ესმოდა ყოველივე ეს სტეინიცსაც. აქედან გასაგებია

¹ *Ceteris paribus*—სხვა თანაბარ პირობებში (ა. ე.)

მისი მტკიცება: პირველ ხანებში უარი უნდა ეთქვათ კომბინაციის ძიებაზე და მასთან დაკავშირებულ ფორსირებითი სვლების გამოთვლაზე. ჯერ უნდა შევეცადოთ მიკალწიით უმნიშვნელო უპირატესობებს, თანდათან დავაგროვოთ ისინი და მხოლოდ შემდეგ დავიწყოთ კომბინაციის ძიება, მაშინ უნდა ვიზმაროთ მთელი ცოდნა და ძალა, რადგან კომბინაცია უნდა არსებობდეს, როგორც ღრმა და შენიღბულიც არ უნდა იყოს იგი.

წრე, რომელშიც სტეინიცი ცხოვრობდა, საშუალებას არ აძლევდა მას ამ აღმოჩენათა შემდეგ მყისვე განიგებუშვებინა თამაშის ჯანსაღი და ძლიერი სტილი. ამ წრეს წარმოდგენაც კი არ ქონდა ასეთი იდეების არსებობაზე, მას არ ესმოდა ეს იდეები.

ჩვენა მიერ ზემოთხსენებულ მტკიცებას სტეინიციზე ორგვარი გავლენა უნდა მოეხდინა. ერთი მხრივ მან მოისურვა ამ დებულების პრაქტიკაში განხორციელება, ეს საეხებით გასაგებია. მეორე მხრივ მან გადაწყვიტა დაემარცხებინა ყველა, ვინც არ იზიარებდა მის აზრს და გაემარჯვებინა სწორედ იმიტომ, რომ ისინი არ მიყვებოდნენ მის მიერ დადგენილ დებულებას. სამწუხაროდ, ამის გამო სტეინიციის სტილმა მიიღო ცოტა გამომწვევი ელფერი, რასაც თვით სტეინიცი ვერ ამჩნევდა. მას სურდა, რომ მის მოწინააღმდეგეებს ეთამაშათ მოგებაზე და

თავისი სვლებით მათ აძლევდა ამის მიზეზს. ან ყოველ შემთხვევაში, ის აგულიანებდა მოწინააღმდეგეს ეთამაშა მოგებაზე იმით, რომ ხაზს უსვამდა თავის მისწრაფებას უმაღლეს არ ეთამაშა მოგებაზე და ხშირად აკეთებდა ახირებულ სვლებს. ეს მოვლენა, რომელიც გამოწვეული არ იყო ლოგიკური აუცილებლობით, უნდა ვიფიქროთ, რომ ხდებოდა ქვეშევნებით.

ეს ფსიქოლოგიური პროცესი სტეინიციში სწორედ ასეთი ფორმით შედგებოდა.

ლონდონში ყოფნისას მე გავიგე, რომ სტეინიციზე დიდი გავლენა ქონდა ლონდონელ ძლიერ მოქადარე-მოყვარულს პოტერს, რომელსაც ახირებული სვლები უყვარდა. ჩემთვის ნათელია, რომ იმ პირობებში, ბუნებრივია, უნდა დაბადებულიყვნენ ასეთი ტიპები. პოტერმა, ალბათ, გაიგო იმდროინდელი სტილის არარაობა და სასაცილობა და ამიტომ თავისი თამაშის მანერით თითქოს ლაპარაკობდა: „თქვენი გენიალობით თქვენ გსურთ უმაღლეს გამარჯვების მიღწევა? უსკირეთ, მე ვაკეთებ გიჟურ სვლებს და თქვენ ჯერ კიდევ არ ძალგიძთ ჩემი დანაცხება! გთხოვთ იყოთ უფრო თავმდაბალი და უფრო გონიერი“.

როცა 1866 წ. სტეინიციმა მოუგო მატჩი ანდერსენს, მის თამაშში ნაწილობრივ უკვე შესამჩნევი იყო მისი თეორიის კვალი. ქვემოთ მოგვყავს ამ მატჩში ნათამაშები პარტია.

ანდერსენი	სტეინიცი	8. 0 — 0	0 — 0
1. e2 — e4	e7 — e5	9. კe1 — გ5	h7 — h6
2. მფ1 — f3	მს2 — c6	10. კგ5 — e3	e6 — e5
3. კf1 — ს5	მფ8 — f6	ამ სვლით შავები დროებით კე-	
4. d2 — d3	d7 — d6	ტავენ ცენტრს.	
5. კხ5 : e6 +		11. გა1 — b1	. . .

თეთრები ყოველი მიზეზის გარეშე უარს ამბობენ მცირე უპირატესობაზე, რომელიც მდგომარეობდა იმაში, რომ მხედარი ცნობილი იყო ხ5 კუთი. ამის შედეგად e8 კუ და ა8 ეტლი იღებენ დიდ მოძრაუნარიანობის საშუალებას: კვლავ უმნიშვნელო უპირატესობა შავებისათვის.

5. h7 : e6
 6. h2 — h3

კვ8 · გ4 სვლის ასაცილებლად თეთრები კარგავენ ტემპს. ანდერსენი, ცხადია, თვლის, რომ მხედარი კუზე ძლიერია — ეს უსაფუძვლო შეფასებაა. როგორც ზენ შემდეგში დავინახავთ, პარტიაში სვლით თეთრები ასუსტებენ საკუთარ პაიკთა ფალანგას. შესაძლოა, რომ ამ პარტიამ სტეინიცი გზა გაუხსნა, შეექმნა თავისი თეორია პაიკთა ფალანგის შესახებ.

6. გ7 — გ6

ფილიდორის ყაიდაზე პაიკთა იერიშის მომზადებაა. გარდა ამისა, შავებს სურთ კვ8 — გ7 სვლით d4 პუნქტზე დაწოლა, რომ ამით პარალიზებულ იქნას ცენტრი, ვიდრე იერიში იწარმოებს ფრთაზე.

7. მხ1 — e3 კფ8 — გ7

თეთრებს არავითარი უპირატესობა არა აქვთ და მათ გადაწყვეტეს შეტევის წარმოება იმეპოქის სტილზე. შავები კი სარგებლობენ დროით და ენერგიულ კონტრ-დარტყმას ამზადებენ.

ანდერსენი რომ სტეინიციის შეხედულებისა ყოფილიყო, მაშინ თავდაცვაზე გადავიდოდა, შეძლებდა საკუთარი პოზიციის განმტკიცებას და სისუსტის თავიდან აცილებას, წავიდოდა f3 მხედრით h2-ზე და f1-ზე და შემოიფარგლებოდა იმ ზომების მიღებით, რომლებიც ხელს შეუშლიდა მოწინააღმდეგის შეტევით ოპერაციებს.

11. მფ6 e8
 12. h2 — h4 e5 : h4
 13. ე b1 : b4 e7 — e5
 14. ე ხ4 — ა4 კი8 — d7
 15. ე ა4 — ა3 f7 — f5

პაიკთა ფალანგა იწყებს მოქმედებას.

16. ლd1 — b1 მფგ8 — h8
 17. ლხ1 — ხ7 ა7 — ა5
 18. ეf1 — b1 ა5 — ა4

თეთრები ვერ პოულობენ შეტევის ობიექტს და თავისი რესურსების ამოწურვის შემდეგ იძულებული ხდებიან უკან დაიხიონ.

19. ლხ7—d5 ლd8—e8

20. ე ხ1—ხ6 ეა8—ა7

შავები იმუქრებიან: f5 : e4 და შემდეგ კd7 : ხ3-ის თამაშით. ახლა იწყება სერიოზული შეტევა.

21. მფგ1 — ხ2 f5 — f4

22. კე3 — d2 გ6 — გ5

23. ლd5—e4 ლე8 — d8

24. ე ხ6—ხ1 მე8—f6

25. მფხ2—g1 მf6—h7

გ5 პაიკი დაცულია და შავებს საშუალება აქვთ ხ პაიკის მოძრაობით კვლავ ააგონ ფალანგა და წინ გასწიონ.

26. მფგ1 — f1 ხ6 — ხ5

27. მf3 — g1 გ5 — გ4

28. ხ3 : g4 ხ5 : g4

29. f2—f3 ლd8—h4

30. მე3—d1 მh7—g5

პაიკთა ფალანგის უკან ფიგურებს მრისხანე პოზიცია უკავიათ. ჩქარა მძიმე ფიგურებისათვის გაიხსნება ხაზები და განთავისუფლდება გზა მოწინააღმდეგის მეფისაკენ.

31. კd2 — e1 ლხ4 -- h2

32. d3—d4

სასოწარკვეთილება! თუნდაც მნიშვნელოვან პაიკის საფასურით, თეთრებს სურთ თავისი ეტლის შეყვანა თამაშში, მაგრამ სტეინიცი უკვე არ კმაყოფილდება ასეთი მცირე ნადავლით.

32. . . . გ4 : f3

33. გ2 : f3 მე5 — ხ3

34. კე1 — f2 მh3 : g1

35. d4 : e5 ლხ2 — ხ3+

36. მფf1—e1 მფ1 : f3+

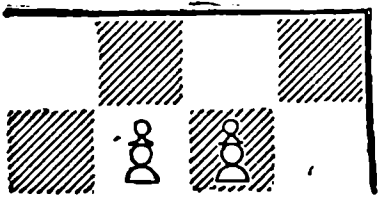
37. ეა3 : f3 ლხ3 : f3

შავებმა ადვილად მოიგეს.

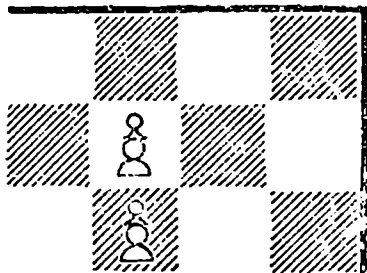
ეს პარტია შოწმობს სტეინიცის გადახრას. ის ნაკლებად წააგავს ლაბურდონეს სტილს. სტეინიცის თეორია მიუახლოვდა ფილიდორის მოძღვრებას, რადგანაც ის ეძებს წვრილმან, მაგრამ ხანგრძლივ უპირატესობებს.

მოწინააღმდეგის ფიგურის ცუდ პოზიციაში ყოფნის მცირე უპირატესობანი შეიძლება შენარჩუნებული იქნას დიდი სიინელით; არახელსაყრელობა, რომელიც ფიგურის არასაიმედო მდგომარეობაში ან მცირე ძვრადობაში გამოიხატება, ხშირად შეიძლება ერთი სვლით იქნას გამოსწორებული, მაგრამ პაიკთა განლაგებით გამოწვეული სისუსტე მეტად ხანგრძლივია და მისი თავიდან მოშორება არაა ადვილი.

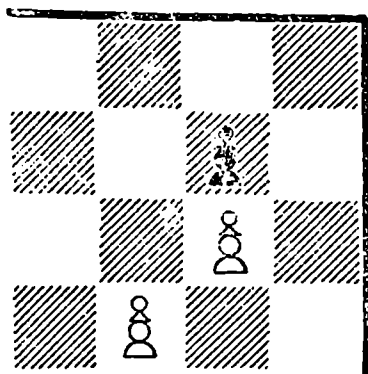
ცხადია, რომ პაიკები, რომლებიც ფიგურებით დაცვას მოითხოვს, უფრო სუსტია, ვიდრე პაიკები, რომლებიც თავისთავს იცავენ. ცხადია ისიც, რომ მოძრავი პაიკები უფრო ძლიერია, ვიდრე ბლოკირებული. აქედან ჩანს, რომ ორი პაიკის შემთხვევაში ყველაზე ხელსაყრელია მათი ასეთი განლაგება:



ყველაზე სუსტია გაორებული პაიკები:

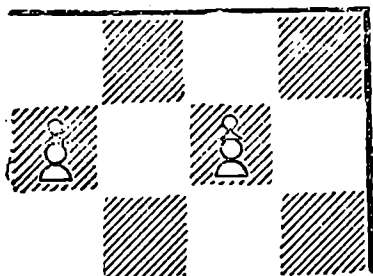


მათ შორის შუა ადგილი უკირაეს ჩამორჩენილ პაიკს:



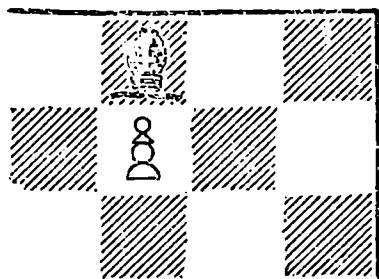
მარცხენა თეთრი პაიკი ჩამორჩენილია, რადგან არ შეიძლება მისი წინ გაწევა ფიგურის დაუხმარებლად და შეუწირავად.

საშუალო ფასი აქვს აგრეთვე იზოლირებულ პაიკს:



ორივე პაიკი განცალკევებულია და შეიძლება დაცულ იქნას ან წინ გაწევით, ან კიდევ ფიგურის დახმარებით.

განსაკუთრებით სუსტია ბლოკირებული იზოლირებული პაიკი.

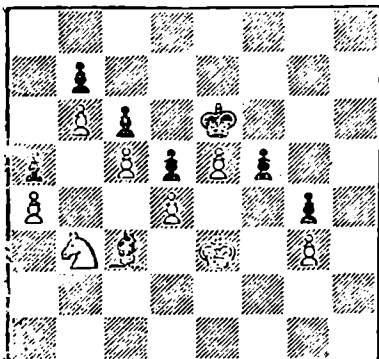


იზოლირებული პაიკის წინ იმყოფება მოწინააღმდეგის ფიგურა, რომელმაც შეაჩერა მისი წინსვლა.

სტეინიცმა ფილიდორის თეორია შემდეგნაირად შეავსო: პაიკთა მასა ისე უნდა იქნას წინ გაწეული, რომ მას კვლავ შეეძლოს შეიქმნეს პაიკთა ფალანგად, და ასე სულ ბოლომდე, ე. ი. იმ მომენტამდე, ვიდრე მის შემდგომ წინსვლას უკვე დაეკარგება მნიშვნელობა.

ლაბურდონეს მოძღვრება წარმოდგენილია სტეინიცის მიერ შემდეგ ფორმაში.

ყველაზე ხელსაყრელ პოზიციას წარმოადგენს ჩამორჩენილი პაიკის წინამდებარე უჯრედი („ხერელი“ პაიკთა „კედელში“), რადგან ფიგურა, რომელიც იაკვებს ასეთ უჯრედებს. აბრკოლებს მოწინააღმდეგის ძალთა ციხრობას და იღებს დიდ აქტიუობას, იმავე დროს არ განიცდის მოწინააღმდეგის პაიკთა თავდასხმის საშიშროებას.



ცუკერტორტი
სვლა თეთრებისა

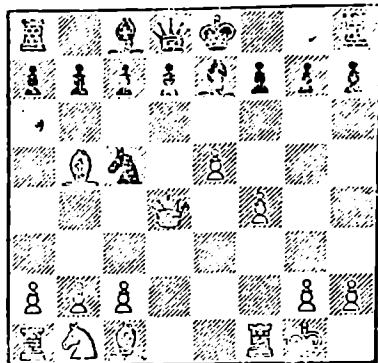
შავეებს f5-ზე ჩამორჩენილი პაიკი ყავთ, თეთრებს კი გამსვლელი პაიკი, რომელიც შავი მეფის ყურადღებას იპყრობს (იხ. დიაგრამა). ეს უპირატესობა სასვლებით საკმარისია მომგები კომბინაციის შესაქმნელად.

1. მ b3 — c1 კc3 — b4
2. მ c1 — d3 კb4 — c3
3. მ d3 — f4+ მფc6 — e7
4. მ f4 : d5 +

და თეთრები იგებენ.

3. მფe6 — d7 სვლის შემთხვევაშიც თეთრები მოიგებდნენ; 4. e5 — e6+, მფd7 — e7; 5. მf4 : d5+, e6 : d5; 6. e5 — e6. ასეთივე შედეგი იქნებოდა 4. . . . მფd7 — d8 სვლის შემდეგაც, რადგან თეთრები ითამაშებდნენ 5. მf4 — e2 და შემდეგ 6. მფe3 — f4. და მოიგებდნენ გ პაიკის მეოხებით.

შემდეგ მდგომარეობაში თვით სტეინიცი სტოდავს მის მიერ დადგენილი პრინციპების მიმართ. მოყვანილი მდგომარეობა შეიქმნა ერთ ერთ მის მიერ ნათამაშებ მსუბუქ პარტიაში 1866 წ.



ბერდი
სვლა შავებისა

შავეებს შევიწროებული მდგომარეობა აქვთ; მათ უნდა გაეკეთებინათ როკი, რაც შეიძლება ჩქარა, რომ შემდეგში ეთამაშათ d7 — d6 და გაეთავისუფლებიათ თავისი თამაში. 1. . . . 0 — 0; 2. b2 — b4, მc5 — e6; 3. ლd4 — e4 სვლების შემდეგ მათ შეეძლოთ ეთამაშათ 3. . . . f7 — f5. თავდაცვითი 0 — 0-ის მაგიერად სტეინიციმა ითამაშა 1. . . . b7 — b6 შეტევის მიზნით. ნაგრამ ამისათვის შავებს არ ქონდათ აუცილებელი პირობა — უპირატესობა და ისინი ჯეროვნად დაისაჯენ.

თეთრები ყურადღებას არ აქცევენ შავების ჩეტად სუსტ შეტევას: 2. f4 — f5, მc5 — b3; 3. ლd4 — e4, მb3 : a1; 4. f5 — f6, კe7 — c5+; 5. მფg1 — h1, ვი8 — b8; 6. e5 — e6 და შავებს არავითარი რესურსი არ გააჩნიათ, მაგალითად: 6. . . . 0 — 0; 7. e6 — e7, ლd8 — e8; 8. კb5 — d3, გ7 — g6; 9. ლc4 — h4 და ა. შ.

იმ თავისი იდეების საფუძველზე, რომლებიც ზემოთ განვიხილეთ, სტეინიცი მცირე გარდამავალ უპირატესობათა დაგროვებით ცდილობდა მათ გარდაქმნას მტკიცე და ხანგრძლივ უპირატესობად. მოწინააღმდეგის იზოლირებული პაიკი, პაიკთა უპირატესობა ლაზიერის ფრთაზე მოწინააღმდეგის ზეფის სიშორის შემთხვევაში, მოწინააღმდეგის მეფის ფრთაზე პაიკთა ფალანგის შესუსტება, წინ გაწეული და კარგად დაცული ფორპოსტი, ღია ხაზის ან ჰორიზონტალის დაფულება. — აი მიზნები, რომლებსაც ის ისახავდა. ამისათვის ის ფიგურათა და პაიკთა თამაშს ცენტრში ატარებს. ამასთან მეფე, ყოველ შემთხვევაში დასაწყისში, მისი ყურადღების გარეშე რჩებოდა, ამაში სტეინიცი რამდენადმე ლაზერდონეს მოგვაგონებდა, მაგრამ ის სარგებლობდა ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა შეტევებითა, რომ ანით სივრცე ღოგო და მოწინააღმდეგე შეევიწროებინა ლაზიერის ფრთაზე; აქ ის განმგრძობი იყო ფილიდორის, რომელიც ასეთ პაიკთა იერიშებისაკენ მიისწრაფოდა და ამ იერიშებით ცდილობდა მოწინააღმდეგის მყუდრო თავშესაფარში მყოფი მეფის შეწუხებას.

ამავე იდეების თანახმად, სტეინიცი დაბეჯითებით გაურბოდა საკუთარ ბანაკში ხანგრძლივ, თუნდაც უნინიშნელო სისუსტეთა შექმნას.

სტეინიცი ელმანი
(ბალტიმორა, 1885 წ.)

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7 - d5 |
| 3. მხ1—c3 | მგ8—f6 |
| 4. e4—e5 | მf6—d7 |
| 5. f2—f4 | c7—c5 |
| 6. d4 : c5 | ქf8 : c5 |
| 7. მგ1—f3 | a7—a6 |
| 8. ქf1—d3 | მხ8—c6 |
| 9. ლd1—e2 | მც6—b4 |
| 10. ქc1—d2 | b7 - b5 |
| 11. მც3—d1 | მხ4 : d3+ |
| 12. c2 : d3 | ლd8—b6 |

ახლა სტეინიცი იწყებს შეტევას ლაზიერის ფრთაზე, რადგან მოწინააღმდეგეს იქ სუსტი პუნქტი აქვს (c5), სტეინიციის c4 პუნქტი კი d3 პაიკით არის დაცული.

- | | |
|-----------|--------|
| 13. b2—b4 | ქc5—e7 |
| 14. a2—a3 | f7—f5 |

ეს უადვილებს თეთრებს ლაზიერის ფრთაზე შეტევას, რადგან ახლა აღარაა საშიში f7—f6 კონტრდარტყმა მეფის ფრთაზე ხაზების გახსნით.

- | | |
|-------------|--------|
| 15. e a1—c1 | ქc8—b7 |
| 16. ქd2—e3 | ლb6—d8 |
| 17. მf3—d4 | მd7—f8 |
| 18. 0—0 | h7—h5 |

შავეები არ უშვებენ g2—g4 სვლას, მაგრამ თეთრებს საკმარისი გარანტია აქვთ მოიგონ ლაზიერის ფრთაზე.

- | | |
|------------|-------|
| 19. მd1—c3 | . . . |
|------------|-------|

მრავალსვლიანი მანევრის დასაწყისი, რომლის მიზანია მოწინააღმდეგის სუსტ პუნქტზე ფორპოსტის შექმნა.

19. . . . მფე8—f7
 20. მც3—b1 გ7—გ6
 21. მბ1—d2 მf8—d7
 22. მდ2—b3 გა8—c8
 23. მხ3—a5

როგორც იქნა!

23. . . . კბ7—a8
 24. ეც1 : c8 ლდ8 : c8
 25. ეფ1—c1 ლც8—b8
 26. ლე2—c2 ჯე7—d8
 27. მა5—c6 ლხ8—b7
 28. მც6 : d8 ეხ8 : d8
 29. ლე2—c7 . . .

ყველა შავი უჯრედის სისუსტე ლაზიერის ფრთაზე საგრძნობი შეიქნა.

29. . . . ლხ7—b8
 30. ჯე3—f2

მეთის ფრთაზედაც სუსტია შავი უჯრედები h4, g5 და ა. შ.

30. . . . ლხ8—b6
 31. მდ4—f3 ლხ6 : c7
 32. ეც1 : c7 მფ7—e8
 33. მფ3—გ5 მდ7—f8
 34. კფ2—c5 მფ8—d7
 35. კე5—d6

შავებს არ შეუძლიათ არც ე6 და არც g6 პუნქტების დაცვა; ისინი უძლურნი არიან შექმნან რაიმე კონტრშეტევა და ამიტომ ნებდებიან.

ცუპერტორტი სტენიცი (მატჩის მე-13 პარტია)¹

1. d2—d4 d7—d5
 2. c2—c4 e7—e6
 3. მბ1—c3 მფ8—f6
 4. კც1—f4 c7—c5
 5. e2—e3 c5 : d4
 6. e3 : d4 d5 : c4

თეთრებს იზოლირებული პაიკი ყავთ. მაგრამ მათი თამაში უფრო თავისუფალია.

7. კფ1 : c4 მხ8—c6
 8. მფ1—f3 კფ8—e7
 9. 0—0 0—0
 10. ეფ1—e1 კც8 d7
 11. ლდ1—c2 ლდ8—a5
 12. მც3—b5 a7—a6
 13. კფ4—c7 b7—b6
 14. მლ5 c3 ეფ8—c8
 15. კე7—f4 ხ6—b5

შავმა ლაზიერმა თავი დაიცვა თავდასხმისაგან, ახლა კი ლაზიერის ფრთის პაიკები წინ უნდა წავიდნენ საკუთარი მსუბუქი ფიგურებისათვის სივრცის მოსაპოვებლად.

16. კე4—b3 ლა5—b6
 17. ეე1—d1 მც6—a5

შავებს სურთ თეთრების სუსტე c4 პუნქტზე მტკიცე ფორპოსტის შექმნა.

18. კხ3—c2 მა5—c4
 19. კე2—d3 მც4—d6

გაუგებარია, თუ რისთვის ხსნიან შავები საკუთარ ფორპოსტს. თუმცა, d6 უჯრედიდან მათ საშუალება აქვთ გადაიყვანონ თავისი მხედარი მეორე ძლიერ f5 პუნქტზე.

20. მფ3—e5 კდ7—e8
 21. კფ4—გ5 ლხ6—d8
 22. ლე2—f3 ეა8—a7
 23. ლფ3—h3 h7—h6
 24. კგ5—e3 ეა7—c7

¹ ეს და ქვემოთ მოთავსებული პარტიები ნათამაშებია ამერიკაში 1886 წელს ცნაფლიო პირველთა ნატჩში, რამელიც სტენიციმა მოიგო ანგარიშით +10,5—5.

შავეები კარგად განვითარდნენ: ცენტრში ისინი უკეთ დგანან; ლაზიერის ფრთაზე შეტევაზე გადასვლით იმუქრებიან.

25. d4—d5

ახლა. როცა შავეები განვითარდნენ, თეთრები ცდილობენ თავიდან მოიცილონ იზოლირებული პაიკი. მაგრამ შავეები d პაიკში აძლიერენ ა პაიკსა და აძლიერებენ თავის უპირატეს პოზიციას ცენტრში.

25.	h5—b4
26. მც3—e2	მf6 : d5
27. კd3 : a6	ეც8—a8
28. კა6—d3	კე7—f6
29. კე3—d4	მd6—b5
30. მც5—f3	მხ5 : d4
31. მf3 : d4	ეა8—a5

ა2 პაიკი დაუცველია, d4 მხედარი დაბმული, შავეების ფიგურები კი მტე სივრცეს ეუფლებიან. ამრიგად, ლაზიერის ფრთაზე პაიკთა შეტევა გამართლებულია.

32. ლხ3—f3	კე8—a4
33. ეd1—e1	ეd5—e7
34. ლf3—e4	ეგ7—გ6
35. ხ2—b3	კა4—e8
36. კd3—c4	მე7—f5

თეთრებს არ შეუძლიათ d4 მხედრის დაცვა. 37. ეა1—d1 სვლაზე პასუხი იქნება 37. . . . ეც7—d7.

37. მd4 : e6 . . .

სასოწარკვეთილებით გამოწვეული შეწირვა.

37. f7 : e6

38. კე4 : e6+ მფგ8—გ7
39. ეა1—d1 ლd8—e7

ეს ტემპის დაკარგვაა, რასაც დაცვის შემთხვევაში მძიმე შედეგები მოსდევს. შავეები უმაღვე 39. . . . ლd8—a8 სვლით უნდა დასცემოდნენ ლაზიერს, რასაც მოჰყვებოდა 40. ლე4 : ხ4, მf5—h4 და შეტევა შავეების ხელში გადავიდოდა; ა პაიკი კი მათ ხელიდან არსად წავა. ასეთი უნდა ყოფილიყო ამ პარტიის დასასრული. მაგრამ სტენიციმა ხელიდან გაუშვა ეს შესაძლებლობა, შემდგომაც კიდევ დაუშვა შეცდომა. იმის გამო, რომ e7-ზე ლაზიერს არახელსაყრელი პოზიცია ეკავა, ბოლოს და ბოლოს პარტია წააგო. პარტიის დანარჩენი ნაწილი, ლაზიერის ფრთაზე შეტევის იდეის ასახსნელად არავითარ ღირებულებას არ წარმოადგენს და ამიტომ ჩვენ ის არ მოგვყავს.

სტენიცი ცუკრტორტი
(მატჩის მე-6 პარტია)

1. e2—e4	e7—e5
2. მგ1—f3	მხ8—c6
3. კf1—ხ5	მგ8—f6
4. 0—0	მf6 : e4
5. ეf1—e1	მე4—d6
6. მf3 : e5	მც6 : e5
7. ეe1 : e5+	კf8—e7
8. მხ1—c3	0 0
9. კხ5—d3	კე7—f6

აქ შესაძლებელია 9. . . . მd6—e8 სვლის თამაში, რომ 10. ლd1—h5 სვლას უპასუხონ;

10. . . . გ7 — გ6; 11. ლხ5 —
h6, მე8 — გ7; 10. მც3 — d5-ზე
შეიძლება კე7 — c5, ყველა შემ-
თხვევაში შავები ასწრებენ გან-
ვითარებას შეტევისათვის დროის
მოგებით, ეტლზე დამუქრების
მეოხებით.

10. ეე5 — e3 გ7 — გ6

თეთრები იმუქრებოდნენ კd3 :
h7+, მფგ8 : h7; ლd1 — h5+
და შემდეგ ეე3 — h3. შეიძლე-
ბოდა კიდევ 10. . . . ეფ8 — e8
სვლის თამაშიც.

სტეინიცი თავის შენიშვნებში
ამ სვლას „გამარჯვებას“ უწოდებს,
რადგან მეფის ფრთაზე პაითა
ცოვლ სვლას ის დასუსტებდა
თვლის. ამრიგად, აქ ხდება მისი
თეორიის კეშმარიტების გამოცდა
პრაქტიკაში.

11. h2 — b3 ეფ8 — e8

12. ლd1 — f3 კf6 — g5

შავები ტოვებენ მნიშვნელოვან
a1 — h8 დიაგონალს ისეთი შე-
ტევისათვის, რომელსაც არავითა-
რი ძალა არა აქვს.

რომ ეტლების გაცვლა მოხერხ-
დეს (თუნდაც მისი იძულებით),
შეიძლებოდა 12. . . . კf6 — d4
სვლის თამაში.

13. ეე3 : e8+ მd6 : e8

იყო თუ არა გაცვლა იძულე-
ბითი? თეთრებს, რომ ეთამაშათ
13. კc1 — b2, მაშინ a1 — h8 დი-
აგონალზე დაწოლა ისეთ მუქარას
შეუქმნიდა, რომ 13. . . . კგ5 : e3
სვლა მეტად საეკვო იქნებოდა,

რადგან 14. f2 : e3 სვლის შემდეგ
იქნებოდა მც3 — d5 მუქარა. მა-
გალითად: 14. . . . c7 — c6;
15. ეა1 — f1; (მც3 — e4 მუქარით)
ლd8 — e7; 16. კხ2 — a3. და
იგებენ.

ან 14. . . . f7 — f5; 15 e3 —
e4, ან 14. . . . ეე8 — c6; 15.
ეა1 — f1 კd3 — c4 მუქარით. და-
ვუშვათ, რომ ცუკერტორტი და
სტეინიცი ხედავდნენ, რომ არსე-
ბობდა დაცვა ამ საშიში შეტევი-
საგან (თუნდაც ასეთ დაცვას ჩვენ
ვერ ვამჩნევთ), მაგრამ მაინც გა-
უგებარი რჩება ის, რომ შენიშ-
ვნებში ეს შესაძლებლობა ნახსე-
ნებიც არა ყოფილა.

14. კc1 — b2 c7 — c6!

ამ მშვენიერ სვლას შალოპი
მატჩისათვის მიძღვნილ თავის კო-
მენტარებში შემდეგ შენიშვნას
უქეთებს (მოგეყავს ბახმანის მი-
ხედვით); „თეთრებმა დატოვეს
დაუცველად d3 პაიკი; შავებს რომ
ის აედოთ, ისინი უძლიერეს შე-
ტევაში მოექცეოდნენ. მაგრამ სა-
ბოლოო ჯამში მაინც გამოიყე-
ნებდნენ თავის უპირატესობას“. ამის
დასადასტურებლად შემდეგი
ვარიანტი მოჰყავთ: 14. . . .
კგ5 : d2; 15. მც3 — e4, კd2 — g5;
16. მე4 : g5, ლd8 : g5; 17. ეა1 —
e1, მე8 — g7; 18. ეე1 — e7
(ამითვე ეტლის დასმით), c7 — c6.
როგორც ჩანს, ეს უნდა ნიშნავ-
დეს 18. კხ2 — f6 შემდგომი ეე1 —
e7. მაგრამ ასეთ თუ ისე, ეს „ახა-
ლიზი“, საშინელია. როგორ ითა-

მაშონ შავებმა 16. კძ3—e4 სელის საპასუხოდ? თუ 16. . . . d7—d5; 17. მე4: გ5, ღძ8: გ5 და 18. კე4: d5 შავებს შეუძლიათ და-ნებდნენ. გარდა ამისა, სტეინიცმა მიუთითა შეტევის მეორე შესაძ-ლებლობაზე, რომელიც 15. კძ3—e4 სელით იწყება და რომელიც ისევე იგებს.

ასე ზერელედ გააშუქა ანდერსენის მოწაფემ შალოპმა მსოფლიო პირველობაზე გათამაშებული მატ-ჩი, რომლის ისტორიკოსობასაც ის ჩემობდა და რთმელშიც მონა-წილეობას იღებდა ანდერსენის მეორე მოწაფეც.

15. მც3—e4 კგ5—e7

შავები კვლავ გამაგრდნენ და მათი პოზიცია კვლავ შეიძლება იქნას დატული.

16. ლწ3—e3

რომ გამოიწვიონ f7—f6 სვლა და მოამზადონ h პაიკის წინსვლა და ამით კიდევ უფრო დაასუს-ტონ ისედაც დასუსტებული შა-ვების მეფის ფრთა.

16. . . . d7—d5

17. ლე3—d4 f7—f6

18. მე4—გ3 კე8—e6

19. ე a1—e1 მე8—გ7

20. h2—h4 ღძ8—d7

21. h4—h5 კე6—f7

22. h5: გ6 კწ7: გ6

22. . . . h7: გ6 სელის პასუხი იქნებოდა 23. ლწ4—h4. შავებმა კარგად ჩაატარეს დაცვა.

23. ლძ4—e3 მფგ8—f7

24. ლე3—f4 ეი8—e8

25. ე e1—e3

მე-14 სელიდან დაწყებული ამ მომენტამდე, როცა შავები თავს იცავდნენ ან ვითარდებოდნენ, მათ კარგად მიყავდათ პარტია. მაგრამ ახლა მათ უნდა გამოე-მუშავებინათ გეგმა, ეს კი მათ ვერ შეძლეს, რადგან მხოლოდ სტეინიცმა, რომელსაც ცუქერ-ტორტი ებრძოდა, პირველად მი-უთითა გეგმის პრინციპებზე. შა-ვებს, პირველ ყოვლისა, უნდა ეზ-რუნათ თავისი სუსტი პუნქტე-ბის—f5 და h5 დაცვისათვის, აგრეთვე მხედველობიდან არ გა-ეშვათ f6 პაიკი და ყველა ძალით ებრძოლათ ყაიმისათვის e6—e5 სელით ცენტრის გამაგრებით, რას-თან დაკავშირებით მათ სათანადო შემთხვევაში შეეძლოთ ერთი კუს განთავისუფლება. ამოცანა, რა-საკვირველია, ადვილი არ არის. და ცუქერტორტი, რომელიც არ ემყარებოდა სტეინიცის თეორიას, შეფერხდა პირველ სელისთანავე; ასედაც უნდა ყოფილიყო.

25. . . . მგ7—e6?

f5 და h5 პუნქტებს დაუცვე-ლად ტოვებს.

26. ლწ4—გ4 მე6—f8

27. მგ3—f5 კე7—e5

28. მწ5—h6+ მფწ7—გ7

აქ სვლათა რამდენიმეჯერ გა-მეორების შემდეგ, რომლითაც სტეინიცს დროს მოგება სურდა, გაგრძელება იყო:

35. კძ3: გ6

ამ კომპინაციით სტეინიცი პა-
ოქს იგებს.

- | | |
|-------------|----------|
| 35. . . . | ლძ7: გ4 |
| 36. მხ6: გ4 | ეგ8: ე3 |
| 37. f2: e3 | მფგ7: გ6 |
| 38. მგ4: f6 | |

ზედმეტი პაიკით სტეინიცმა
ენდშპილი მოიგო. დაბოლოება
არაფერ არსებითს არ შეიცავს
ჩვენთვის და ამიტომ აქ ვამთავ-
რებთ პაიკის გარჩევას.

ცუკერტორტი (მარტის მე-7 პარტია)	სტეინიცი
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. მხ1—c3	მფგ8—f6
4. e2—e3	c7—c5
5. მგ1—f3	მხ8—c6
6. a2—a3	d5: c4
7. ე1: c4	e5: d4
8. e3: d4	ეფ8—e7
9. 0—0	0—0
10. ე1—e3	ეფ8—d7
11. ლძ1—d3	

უკეთესი იყო ლაზიერის e ხაზზე
დაყენება, მაგრამ თეთრები აპი-
რებენ h7 პუნქტზე დაწოლას.

- | | |
|------------|--------|
| 11. . . . | ეა8—c8 |
| 12. ეა1—c1 | ლძ8—a5 |
| 13. ეა4—a2 | ეფ8—d8 |
| 14. ეფ1—e1 | |

უკეთესი იყო ეტლით d1-ზე
წასვლა, მაგრამ, ცუკერტორტის
გაგებით, ამაში არ იყო არსებითი
განსხვავება.

- | | |
|-----------|--------|
| 14. . . . | ეძ7—e8 |
|-----------|--------|

15. ეა2—b1 გ7—გ6

ცუკერტორტმა გამოიწვია და-
სუსტება, მაგრამ მისი შემდგომი
თამაშიდან არ ჩანს, რომ მას შეგ-
ნებული ჰქონდა ამ მდგომარე-
ობის მთელი მნიშვნელობა.

- | | |
|------------|--------|
| 16. ლძ3—e2 | ეე7—f8 |
| 17. ეე1—d1 | ეფ8—გ7 |
| 18. ეხ1—a2 | მე6—7e |
| 19. ლე2—d2 | . . . |

აქ ეტლის ხაზზე ლაზიერი უარე-
ხად დგას, ვიდრე ადრე იდგა;
ცუკერტორტი სცდება. ის ხედავს
მე3—d5 მუქარას, მაგრამ ეს
მუქარა წარმავალია.

- | | |
|------------|--------|
| 19. . . . | ლა5—a6 |
| 20. ეე3—გ5 | მე7—f5 |

მძიმე მდგომარეობაა. თეთრებს
ახლა უნდა ეთამაშათ ლძ2—e1,
რომ შემდეგ წინ წაეწიათ—d4—d5.
მაგრამ ცუკერტორტი, რომელსაც
არ ესმის მცირე უპირატესობათა
მნიშვნელობა, მოთმინებას კარ-
გავს და უხეშ საშუალებას მიმარ-
თავს.

21. გ2—გ4

თეთრებმა თავის ნებით დაასუს-
ტეს f3 უჯრედი და მეფის მთელი
პოზიცია; შავები დიდი ენერგიით
ხსნიან ხაზებს.

- | | |
|-------------|---------|
| 21. . . . | მფ5·d4 |
| 22. მფ3: d4 | e6—e5 |
| 23. მე3—d5 | ეე8: c1 |
| 24. ლძ2: c1 | e5: d4 |
| 25. ეძ1: d4 | მფ6: d5 |
| 26. ეძ4: d5 | ეძ8: d5 |
| 27. ეა2: d5 | ლა6—e2 |

ზოწმობს. რომ ცუკერტორტი სრულად უგეგმოდ თამაშობს. მას გართულების იმედი აქვს, რომელიც კომბინაციების შესაძლებლობას შექმნის, მანამდე კი თამაშობს ისე, როგორც მოხვდება.

- 12. . . . ლd8—g5
- 13. e a1—c1 კc8—d7
- 14. მf3—e5 ეf8—d8

შავების ყოველი სვლა გეგმასთანაა დაკავშირებული; მათ უკვე დამთავრეს განვითარება და მოიაოვეს გარკვეული პოზიციური უპიოატესობა.

- 15. ლe2—f3 კd7—e8
- 16. ე f1—e1 ეა8—c8
- 17. კე3—h4 . . .

თეთრები ახლა იმუქრებიან კომბინაციით, რომელიც კი4: f6 სვლით იწყება, და რაც ასუსტებს d5 მხედარს.

- 17. . . . მ i5 : c3
- 18. ხ2 : c3 ლა5—c7
- 19. ლf3—d3 მf6—d5

ინიციატივა შავების ხელშია, თეთრები მხოლოდ ტაქტიკურ კონტოთამაშს ატარებენ.

- 20. კი4 e7 ლc7 e7
- 21. კხ3 : d5 . . .

ეს საუცხოო კუ თეთრებს უნდა შეენარჩუნებინათ, მაგრამ ფორსირებითი სვლების ძიებასა და მათთან დაკავშირებულ კორბინაციებში თეთრები თავის ძლიერ ფიგურასაც აძლევენ.

- 21. . . . ეd8 : d5

14. კადრაკი.

- 22. c3—c4 ეd5—d8
- 23. ეe1—e3 . . .

ეს შეტევა მოწინააღმდეგის მეფის მშვენივრად დაცულ პოზიციაზე უკმარი საშუალებებით ხდება და, მაშასადამე, უსაფუძვლოა.

- 23. . . . ლe7—d6

ამის საწინააღმდეგოა გეგნიანი დაწოლა თეთრების პაიკთა ფლანგზე.

- 24. ე c1 d1 f7—f6
- 25. ე e3—h3 . . .

კომბინაციის ძიებაში.

- 25. . . . h7—h6
- 26. მe5—g4 ლd6—f4
- 27. მგ4—e3 . . .

შეტევა დამთავრდა, ხ3 ეტლმ დებლასირებულია. იწყება კონტრშეტევა.

- 27. . . . კe8—a4

რომ მოაცილონ ეტლი პირველ პორიზონტალს, რომელსაც ჩქარა შავები დაეუფლებიან.

- 28. ე ხ3—f3 ლf4—d6
- 29. ე d1—d2 კა4—c6
- 30. ე f3 g3 f6—f5

დებლასირებული ფიგურები იძულებული შეიქნენ უკან დაიხიონ. ცუკერტორტი კვლავ კომბინაციას ეიებს.

- 31. ე e3—e6 კe6—e4
- 32. ლd3—h3 . . .

კომბინაცია მდგომარეობს e6 პაიკის c4—c5 სვლის მუქარით

მოგებაში, ამიტომ შავებს არ შეუძლიათ ითამაშონ f5—f4.

- | | |
|--------------|----------|
| 32. . . . | მფე8—h7 |
| 33. e4—c5 | ეც8 : c5 |
| 34. ეფ8 : e6 | ეც5—c1+ |
| 35. მც3 d1 | ლდ6—f4 |
| 36. ლხ3—b2 | ეც1—b1 |
| 37. ლხ2—c3 | ეძ8—c8 |
| 38. ეე6 : e4 | ლფ4 : e4 |

დანებდა.

როცა ცუკერტორტი გეგმის მიხედვით ითამაშობს, მისი თამაში, ყოველ შემთხვევაში, არ ჩამოუვარდება სტეინიციის თამაშს. შეადარეთ ქვემოთ მოყვანილი მატჩის მე-4 პარტია წინანდელს. ცუკერტორტის ყოველი სვლა მიზანშეწონილია: ფიგურათა შეთანხმებული თამაში, რომელნიც გაერთიანებული არიან მოწინააღმდეგის მეფის შეტევაში როგორც მისი საწყისი პოზიციები, ისევე როკის შემდეგაც, საუცხოოა. მაგრამ სწორედ ფიგურათა ძლიერი კონცენტრაცია მეფის შესატევად იყო ძველი და ცნობილი გეგმა, რომლის გამოგონება ცუკერტორტს არ ესაჭიროებოდა, ხოლო ამ გეგმის ტექნიკურ შესრულებაში ის ოსტატი იყო.

სტეინიცი კი იგონებდა კარგს, წარმატების შემცველ გეგმებს დაფაზე.

ცუკერტორტი სტეინიცი
(მატჩის მე-4 პარტია)

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. e2—c4 | e7—e6 |

- | | |
|------------|---------|
| 3. მხ1—c3 | მფ8—f6 |
| 4. e2—e3 | ეც8—f5 |
| 5. c4 : d5 | ეც : d5 |

უმჯობესი იყო, როგორც თვით სტეინიცი ურჩევს 5. . . . მფ6 d5.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. ლდ1—b3 | ეფ5—e8 |
|-----------|--------|

ამ სამწუხარო აუცილებელი სვლის თავიდან ასაცილებლად ურჩევდნენ 6. . . . ლდ8—b6 და 7. მც3 d5, მფ6:d5; 8. ლხ3:d5 და შემდეგ e7—e6 მნიშვნელოვანი ტეიპის მოგებით.

- | | |
|------------|--------|
| 7. მფ1—f3 | მხ8—e6 |
| 8. მძ3—e5 | e7—e6 |
| 9. ეფ1—b5 | ლდ8—c7 |
| 10. ეც1—d2 | ეფ8—d6 |
| 11. f2—f4 | 0—0 |
| 12. ეა1—c1 | |

ენ პუნქტზე დაწოლა მეტად ძლიერია, სხვათა შორის, მუქარაა ეხ5 : e6 და შემდეგ: მც3—b5, მხ5 : d6 და ეძ2—b4.

- | | |
|-----------|----------|
| 12. . . . | კძ6 : e5 |
|-----------|----------|

მდგომარეობა მეტად მძიმეა და ტექსტში სვლით სტეინიცი საშუალებას აძლევს მოწინააღმდეგეს გახსნას f ხაზი. შესაძლებელია, რომ 12. . . . ეფ8—d8 სვლას კიდევ შეეძლო პარტიის გადარჩენა.

- | | |
|-------------|--------|
| 13. f4 : e5 | მფ6—e8 |
| 14. 0—0 | f7—f6 |

e5 პაიკის გაცვლის იმედი განუხორციელებელი რჩება h7 პუნქტის სისუსტის გამო.

- | | |
|------------|--|
| 15. ეხ5—d3 | |
|------------|--|

ეს არ უშვებს: 15. . . . f6:e5
სულას 16. კძ3:h7+პასუხის მე-
ოხებით.

15. . . . ეf8-f7
16. ლს3-c2

თუ ეხლა 16. . . . გ7-გ6,
მაჰინ: 17. კძ3:გ6, და თუ 16...
h7-h6, მაშინ კი 17. კძ3-გ6
ძლეუამოსილი შეტევით.

16. . . . f6-f5

ახლა თეთრები ცდილობენ f5
პაიკის გაცვლას. ძლიერი და
სწორხაზოვანი თამაშია!

17. მც3-e2	კც8-d7
18. ეf1-f2	ეა8-c8
19. კძ2-c3	ლც7-b6
20. ლც2-d2	მც6-e7
21. ეც1-f1	კძ7-b5
22. კძ3-b1	ლხნ-a6
23. ე2-გ4	გ7-გ6
24. ხ2-h3	ეც8-c7
25. ეf1-e1	მე8-გ7
26. მე2-f4	მე7-c8
27. გ4:f5	გ6:f5

თუ 27. . . . მგ7:f5 მაშინ
28. e3-c4, d5:e4; 29. კხ1:e4
და d პაიკი წინ მიისწრაფვის. ამ
შემთხვევაში პარტიის ბედი ცენ-
ტრში გადაწყდება. ახლა კი ის
გ. ხაზზე წყდება.

28. ეf2-გ2	მფგ8-h8
29. მფგ1-h2	ლაინ-c6
30. ეც1-გ1	მც8-e7
31. ლძ2-f2	ლცნ-c8

ეს უხეში შეცდომაა, მაგრამ შა-
ვების პარტია მაინც წაგებულია
საკუთარ ბანაკში შავი უჯრედე-

ბის სისუსტისა და თეთრების
მიერ გ ხაზზე მეტად ძლიერი და-
წოლის გამო.

32. ეგ2·გ7 დანებდა.

ამრიგად, გონიერი გეგმა ყო-
ველ ჩვენგანს გმირად ხდის,
ხოლო გეგმის უქონლობა კი—
სულმოკლე ბრძოლებად.

ასე: მცირე უპირატესობათა
დაგროვება, მათი გარდაქმნა ხან-
გრძლივ უპირატესობად. მოძღვრე-
ბასუსტი პაიკებისა და პუნქტების
შესახებ, რჩევა-დარიგება თავ-
დამცველთათვის და ყველაფერი
ის. რაც ამ რჩევასთან არის და-
კავშირებული (როგორც ზემოთ
იყო ნაჩვენები)—აი სტეინიცის
პრაქტიკული მაქსიმები; ისინი სა-
კმარისია იმისათვისაც, რომ აე-
ხსნათ სტეინიცის თამაში და იმი-
სათვისაც, რომ ამ მაქსიმებმა
პედაგოგიური როლი ითამაშოს
იმ მოჭადრაკისათვის, რომელსაც
სურს ქადრაკის ოსტატად გახ-
ლომა.

მაგრამ სტეინიცის, ამ ღრმა
მოაზროვნის, ბუნებას არ ეხამე-
ბოდა მაქსიმებზე შეჩერება, რო-
მელთაც მიოლოდ უბრალო პრაქ-
ტიკული მნიშვნელობა ქონდათ.

ამიტომ მან თავის მოძღვრებას
ისეთი ფორმა მისცა, რომელიც
პრაქტიკული თამაშის მიხნებს
შორს გასცდა. რისთვის? არავის
მისი არ ესმოდა, ის უფრო ღრმა
მოსაზრების იყო. ჯერ კიდევ
სტეინიცის მიერ დადგენილი
ცნება „balance of position“ სტილ-

დება ჭადრაკის თამაშის ჩარჩო-
ებს. მდგომარეობის წონასწო-
რობა?.. საბრალო ძველებურ
ჭადრაკის თამაშს არც კი ესმოდა
ეს. ასეთი რამ არსებობს მხოლოდ
მშფოთლარე ცაოვრებაში და ფი-
ლოსოფიაში.

ჭადრაკის თამაშის პრაქტიკაში
საკმარისი იყო კომპენსაციის
ცნებაც. თუ ის უპირატესობანი,
რომელიც აქვს ჩემს მოწინააღ-
მდეგეს. კომპენსირებულია იმ
უპირატესობით, რომლებიც მე
მაქვს. მაშინ მდგომარეობა „თა-
ნასწორია“.

ამ შემთხვევაში, სტეინიცის
პრინციპის თანახმად, არ შეიძ-
ლება მეტევის წარმოება მოგების
მიზნით; თანაბარი მდგომარეობა ჩი
სწორი თ.მაშის შემთხვევაში
კვლავ თანაბარ მდგომარეობას
იძლევა. მხოლოდ მაშინ, როცა
წონასწორობა დარღვეულია. იმ
მხარეს, რომელსაც უპირატესობა
აქვს. შეუძლია იერიში მიიტანოს
მოგებრს მიზნით. აქ სტეინიცი
ქემპარიტი ფილოსოფოსის სი-
მალღეს აღწევს, როცა ამბობს,
რომ მაშინ უპირატესობის მქონემ
უნდა იერიში მიიტანოს, რათა
ეს უპირატესობა არ დაკარგოს.

ეს „უნდა“ არის ერთგვარი
ეთიკური კანონი, რომლის შეს-
რულება ძნელი და მძიმეა. მხო-
ლოდ ის გახდება მხატვარი, ვინც
მას მიყვება. ხოლო ის, ვინც
არ მიყვება—არასოდეს არ იქნება
მხატვარი. ის ვინც მას მიყვება,
ხშირად შეცდება და წააგებს,

ვინც არ მიყვება, ის მოწინააღ-
მდეგის შეცდომების წყალობით
აოა ერთხელ მოიგებს და არა-
სოდეს საპიშროების ქვეშ არ
იქნება.

მაგრამ მხატვრად შეუძლია გახ-
დეს მხოლოდ მას, ვინც ამ კა-
ნონს მიყვება. მხატვრად გახდომა
კი ნიშნავს იმას, რომ მთელი
მსოფლიო ყურადღებით და სი-
ხარულით შემოგაცქერდება. მხატ-
ვარი ისაა, ვისაც აქვს ინდივი-
დუალობა. ვინც პოულობს ფორ-
მათა მრავალფეროვნებას პლას-
ტიკურისათვის და ქმნის რალაც
დიდმნიშვნელოვანს, ქემპარიტს,
რომლითაც ბევრს სიხარულს
აგრძნობინებს და ასწავლის კი-
დეც.

თუ გსურს ასეთი გახდე, უნდა
დაემორჩილო ბრძოლის შინაგან
ეთიკას, იმ ბრძოლისას, ჭადრაკის
დაფაზე რომ წარმოებს.

ჭადრაკში ეს „უნდა“ ნიშნავს:
ეძიე კომბინაცია, რომელიც გა-
ანაღლებს შენს უპირატესობას.
გწამდეს, რომ ასეთი კომბინაცია
არსებობს და ეძიე ის. და თუ
მრავალჯერადი ცდის შემდეგ ის
მაინც ვერ იპოვე, — გაააგრძე
ძიება. შესაძლოა, რომ შენ სრუ-
ლიადაც არა გაქვს უპირატესობა
და ეს მხოლოდ მცდარი წარმოდ-
გენაა ან ასწორ შეფასებაზე დამ-
ყარებული. მაშინ შენ უნდა შე-
ამოწმო ის და დააზუსტო. მაგ-
რამ პირველ ყოვლისა. ეძიე მონ-
დომებით, კეთილსინდისიერად და

იშრომზე, რადგან ყოველი ეს შრომად ღირს.

სტერნიცის სურს დაეხმაროს მადიებელს. ის უბრძანებს იმას, ვისაც უპირატეაობა აქვს, შეტყუებაწარმოოს. მაგრამ ამის გარდა, ის რჩევასაც აძლევს, თუ როგორ ადვილდება ამ ბრძანების შესრულება. ის ეკითხება: რა მიმართულებით უნდა განვითარდეს შეტყუება? და უპასუხებს: შეტყუების ობიექტად უნდა გახდეს მოწინააღმდეგის პოზიციაში არსებული სისუსტე. ის ამგვარად პოზიციას ადარებს ჯაქვს, რომელიც მრავალრიცხოვანი რგოლებიდან შედგება. შეტყუების მწარმოებელს კი — იმას, ვისაც სურს ამ ჯაქვის გაგლეჯა. და ურჩევს თავდამსხმელს იპოვოს ყველაზე უსუსტესი პუნქტი, ჯაქვის ყველაზე უსუსტი რგოლი და იქ მიმართოს თავისი ძალა. თუ ჯაქვი ყველგან თანაბრად მაგარია, მაშინ არ შეიძლება მისი სუსტი ადგილის ძიება. მაგრამ ჯაქვი არასოდეს არ არის ყველგან თანაბრად მაგარი; ოსტატი ყურადღებით და კეთილსინდისიერად ირჩევს მოწინააღმდეგის იმ პუნქტს, სადაც წინააღმდეგობა ყველაზე უსუსტია და იქ მიმართავს თავის შეტყუებით ძალას.

საკურო არ არის ამ წესის მიყოლა განსაკუთრებული პედანტურობით. — პედანტური მიყოლებით დიდ შედეგებს ვერ მივიღებთ, მისგან ცოტა გადახვევით

თქვენ დიდათ არ დაისჯებთ. ეს წესი ჭადრაკის საზღვარს სცდება, ჭადრაკი მეტად მკირვა მისთვის. ის ეყრდნობა სახელგანთქმულ ძველებურ წარმოდგენას, რომლის მნიშვნელობა უდავოა, ეს წარმოდგენაა „*linea minoris resistentiae*“. ელვა, მატარებელი ან დამარცხებული ჯარი სწორედ ამ ხაზს მიყუება. ჭადრაკის დაფაზე არ არსებობს „უძვირეს წინალობათა ხაზები“, არამედ არსებობს მხოლოდ „უმცირეს წინალობათა პუნქტები“. ზემომოყვანილი თეზისი სტეინიცისათვის სუსტი პუნქტების პრინციპს წარმოადგენს. მსოფლიოს გამქვრეტი გონება ჭადრაკის დაფაზედაც გამოვლინდება, ამიტომ ყველაზე წარმატებითი და გადამწყვეტი კომბინაციები, ისევე, როგორც შორს გამოთვლილი და ღრმად მოფიქრებული შეტყუებითი გეგმები, თითქოს რაღაც საკვირველებით დაკავშირებელია სუსტ პუნქტებთან.

ჯერ კიდევ მრავალრიცხოვანი მოკლე პარტიები, რომლებიც გათამაშებული იყო ჭადრაკის ისტორიის მრავალი საუკუნის მანძილზე, წყდებოდა უშუალოდ f2 ან f7 პუნქტებზე, რადგან ეს პუნქტები, რომლებიც პარტიის დასაწყისში დაცულია მხოლოდ საკუთარი მეფით, ჩანს. წარმოადგენს პოზიციის „აქილესის ქუსლს“.

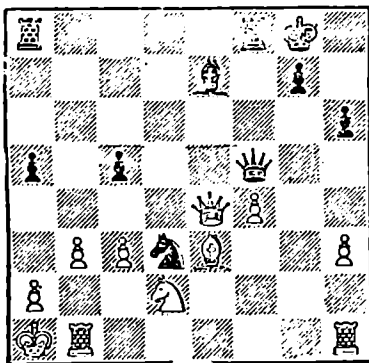
მოვიყვანოთ მხოლოდ ერთი მაგალითი:

მეკენზი

- | | |
|----------------|-----------|
| 1. e2 - e4 | e7—e5 |
| 2. კf1—c4 | მფ8 - f6 |
| 3. d2—d4 | e7—e6 |
| 4. d4 : e5 | მf6 : e4 |
| 5. მფ1—e2 | მე4 : f2 |
| 6. 0—0 | მf2 : d1? |
| 7. კc4 : f7+ | მე8—e7 |
| 8. კc1 - გ5. X | |

უფრო გრძელ პარტიებშიც f2 და f7 პუნქტები პარტიის დასაწყისში ყველა კომბინაციის ცენტრალურ ადგილს წარმოადგენს. როგორც ლითონი იზიდავს ელექტრობას, ისე ეს სუსტი პუნქტები იზიდავენ პარტიის დასაწყისში კომბინაციებს. მაგრამ პარტიის შემდეგ განვითარებაშიც, სტენიციის სუსტი პუნქტების თეორიის თანახმად, იგივე ხდება.

მარშალი



ს ა ლ ე ე

სვლა შავებისაა

შავებს პაიკი აკლიათ, მაგრამ მათ ძლიერი ფორპოსტი d3 აქვთ,

გარდა ამისა, მათ ღია ხაზები აქვთ თავისი მძიმე ფიგურებისათვის. თეთრების ბანაკის დიდ სისუსტედ უნდა ჩაითვალოს მეფის მდგომარეობა, რომელსაც მცირე მოძრაეუნარიანობა აქვს, და რომელსაც გამუდმებით ემუქრება საფრთხე a1 - c3 - f6 დიაგონალზე და მე-2 პორაზონტალზე. ამიტომ შავები მეფეს მთელი ძალებით უტყვენ.

- | | |
|------------|-----------|
| 1. . . . | კე7 - f6 |
| 2. ლი4—c4+ | მფგ8 - h8 |
| 3. მd2—e4 | ეა8 - e8 |

ეტლი უნდა დაეუფლოს მეორე პორიზონტალს.

- | | |
|-------------|-------|
| 4. მe4 : f6 | . . . |
|-------------|-------|

ან 4. მე4—d6, ლf5—e6 და e3 პაიკი ილუპება.

- | | |
|-----------|----------|
| 4. . . . | ეფ8 : f6 |
| 5. კe3—e1 | ეფ6—e6 |
| 6. კe1—a3 | |

რამდენაღმე უმჯობესი იყო 6. ეh1—d1, მd3—e1; 7. a2—a4, ეe6—e2; 8. ეb1—b2, მაგრამ მდგომარეობა მაინც სუსტი რჩებოდა, რადგან შავების ლახიერი და ეტლი ეუფლებიან მე-2 პორიზონტალს. შავები გაცვლიდნენ ეტლს b2-ზე და ითამაშებდნენ ლf5—e2 და შემდეგ ეe8—e2.

- | | |
|-------------|--------|
| 6. . . . | ეe6—e2 |
| 7. ეh1—d1 | მd3—e1 |
| 8. კa3 : e5 | . . . |

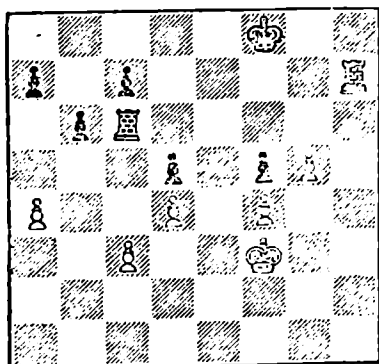
სასოწარკვეთილების მიერ ნაკარნახები სვლა.

8. . . . მე1—e2+

9. მფა1—b2 მc2—b4+

და შამათი რამდენიმე სელაში.

ტარტაკოვერი



კაპალანკა
სვლა თეთრებისაა

თეთრებს დაცული გამსვლელი პაიკი ყავთ, მათი ეტლი გზას უჭრის მოწინააღმდეგის მეფეს. ამიტომ მათ უნდა შეუტონ. შავების სისუსტეს წარმოადგენს f5 პაიკი და მეფის უხერხული პოზიცია დაფის კედეში. ორივე ეს სისუსტე აიძულებს თეთრ მეფეს გაეშუროს f6 უჯრედისაკენ. მაგრამ, როგორ მოხვდება ის იქ? ეს მოძრაობა ორი პაიკი ჯდება. თუნდაც ასე იყოს.

1. მფ3—g3 ეc6 : c3+

2. მფg3—h4 ეc3—f3

2. . . . ეc3—e1 სვლის პასუხი იქნებოდა: 3. ეh7—d7, ეe1—h1+; 4. მფh4—g3 e7—e6; 5. ეd7—d6. ეს შავებისათვის საუკეთესო დაცვა იქნებოდა, თუმცა ამ შემთხვევაშიც თეთრე-

ბი მნიშვნელოვან უპირატესობას ინარჩუნებდნენ.

3. გ5 გ6 ეf3 : f4+

4. მფh4—g5 ეf4—e4

5. მფg5—f6

მიზანი მაღწეულია. მუქარაა შამათისა და გ პაიკის წინსვლის, ეს უკანასკნელი გადამწყვეტი იქნება, თუ შავებმა ითამაშეს მფf8—e8

5. . . . მფf8—g8

6. ეh7—g7+

შავი მეფის მდგომარეობა გ8-ზე უკეთესია, ვიდრე ერთ-ერთ მეზობელ უჯრედზე. თუნდაც იმისათვის, რომ მეფის f8-ზე ან h8-ზე ყოფნისას თეთრი პაიკი წინ იწეეს ქიშით.

6. . . . მფg8—h8

7. ეg7 : e7 ეe4—e8

8. მფf6 : f5

ახლა თეთრების უპირატესობა თავისთავად ცხადია.

8. . . . ეe8—e4

9. მფf5—f6 ეe4—f4+

10. მფf6—e5 ეf4—g4

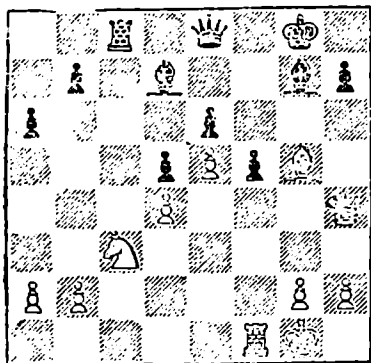
11. გ6—g7+ მფh8—g8

შავებმა რომ პაიკი აიღონ, თეთრები გაცვლიან ეტლებს და ადვილად მოიგებენ d პაიკის მეობებით.

12. ეe7 : a7 ეg4—g1

13. მფe5 : d5

და შაიები დანებდნენ რამდენიმე სელაში.



თეთრების სვლაა

განვიხილოთ შავების სუსტი პუნქტები. გ8 მეფე და გ7 კუიმყოფებიან პაიკით დაუცველ ხაზზე; აქეთ გამოეშურება ეტლი. f6 პუნქტი დატულია მხოლოდ ერთხელ, თეთრები მის წინააღმდეგ რამდენიმე დარტყმას აწარმოებენ: ამ პუნქტის დაკავება კუთი შექმნის თეთრებისათვის საიმედო და მოქმედ ფორპოსტს. h7 და h6 პუნქტებიც სუსტია. გ7 h7 პუნქტების გასამაგრებლად მათ შეუძლიათ დაიხზარონ ე8 ეტლი. ლახიერი კი გამოდგება მხოლოდ გ7 პუნქტის დასაცავად. გ7 კუ კი ხელს უშლის თავდაცვას და მის მოსაცილებლად საჭიროა დრო დაიკარგოს. ახლა ვნახოთ, თუ როგორ ჩაატარა მორფიმ შეტევა.

ეf1—f3

კd7—b5

1. . . . ლე8—f8 სვლაზე

თეთრები უპირატესობას მიაღწევდნენ, 2. ეf3—h3 სვლით, რაც გამოიწვევდა 2. . . . h7—h6 სვლას. მაგრამ ეს დაცვა მაინც აალებდა შავებს საუკეთესო შანსებს.

2. ეf3—გ3

ეც8—ე7

3. კვ5—f6

!

ლh4—h6 მუქარით, შავები სავსებით დაბმულია და დაუცველია. თუ მაგალითად 3. . . . მფx8—h8; 4. ლh4—h6, ლე8—f8; 5. მც3: b5, ან: b5; პარტიას სწყვეტს თეთრი მეფის შექრა, რომელიც გაეშურა h4-ისაკენ. იმ დროს. როცა შავების ყველა ფიგურა დაბმულია და თავიდან ვერ აიცილებენ ფიგურათა გაცვლებს. 6. ეგ3: გ7, ეც7: გ7; 7. მფx1—f2 და ა. შ

3. .

f5—f4

სასოწარკვეთილებით ნაკარნახები შეწირვა; შავებს იძედი აქეთ: თუ მაგალითად, თეთრებმა ითამაშეს ლh6. გადაიყვანონ კუ d3 დიან გნ-ზე h7-ის დასაცავად.

4. მც3: b5¹

ან: b5

5. ლh4: f4

ლე8 f8

6. ლf4—h6

მფx8—h8

7. ეგ3: გ7

ეც7: გ7

რადგან ახლა ყველა ფიგურა დაბმულია, თეთრებს თამამში შეყავთ თავისი რეზერვები.

8. მფx1—f2

მფh8—გ8

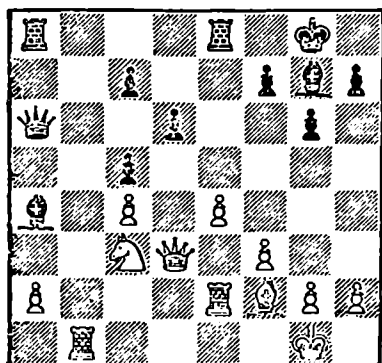
9. ლh6: გ7+

ლf8: გ7

¹ გაუგებრობაა, რაგორ ითამაშონ თეთრებმა 4. . . . ეც7—c1+ შემთხვევაში? ა. ვ.

10. კ6 : გ7 მფგ8 : გ7
და რამოდენიმე სვლის შემდეგ შავეები დანებდნენ.

დ-რი ბერნშტეინი



ტ ე ი ხ მ ა ნ ი
სვლა თეთრებისა

თეთრების გეგმა შემდეგში მდგომარეობს: მათ ხელში უნდა ჩაიგდონ თავიანთი მხედრისა ან კუსათვის f6 უჯრედი, რომლის სისუსტე თვალსაჩინოა და შემდეგ კი შეუტონ მეფეს.

1. მც3—d5 ეა8—ა7

ლა6—ა5 სვლის პასუხი იქნებოდა კf2—e1—e2.

2. კf2—h4 კგ7—d4+

3. მფგ1—h1 მფგ8—გ7

4. კh4—f2 კd4 : f2

კუს ეს გაცვლა იძულებითია. თეთრებმა ამით საშუალება მიიღეს დაიკავონ ლახიერით a1—h8 დიაგონალი.

5. ეე2 : f2 ლა5—ა5

6. ლd3—e2

შავეებს უკვე აღარ შეუძლიათ ხელი შეუშალონ თეთრების ლახიერს დაიკავოს a1—h8 დიაგონალი.

6. . . . f7—f6

7. ლე2—b2 ეე8—f8

8. გ2—გ4

მუქარა მდ5 : f6 და შემდეგ გ4—გ5

8. . . . h7—h6

9. h2—h4 გ6—გ5

10. f3—f4 გ5 : h4

11. მd5 : f6

პირველი მიზანი მიღწეულია, ახლა იწყება შეტევა დასუკველ მეფეზე.

11. . . . ეf8—f7

12. გ4—გ5 კh4—e6

13. ებ1—გ1 ლა5—ა3

14. გ5 : h6+

15. ეf2—h2 კე6 : e4+

16. მf6 : e4 ლა3—f3+

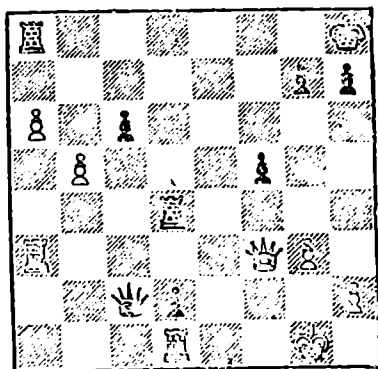
17. ლh2—გ2 ლf3 : ე2+

18. ეh2 : გ2 ეf7 : f4

19. ეგ2—გ6+

20. მე4—f6+ დანებდა.

რიგა



ბ ე რ ლ ი ნ ი
სვლა შავეებისა

შავებს ზედმეტი პაიკი ყავთ; მათი განსკლავი პაიკი d2 აბამს თეთრ ეტლს, როცლის დაცვა კიდევ ერთ ფიგურას ტვირთავს; თეთრი მეფის განკარგულებაში მხოლოდ ერთი მეტნაკლებად უშიშარი პუნქტია (h3), მართალია. თეთრი a და b პაიკებიც საშიშროებას წარმოადგენს, მაგრამ მათთვის ორი სვლაა საკირო — b5 b6 — b7 — რომ ეს მუქარა აქტუალური შეიქნეს.

შავები შეუტევენ თეთრების მთავარ სუსტ ადგილს — მეფეს და იმავე დროს გააძლიერებენ d1 ეტლზე დაწოლას. ეტლისათვის შექრის პუნქტია e1 უჯრედი, ყველაზე სუსტი უჯრედი პირველ პორიზონტალზე.

1. ეd4 — e4

თუ ახლა 2. b5 — b6, მაშინ 2. ეe4 — e1+; 3. მფგ1 — გ2, ეe1 : d1: 4. b6 — b7, ეd1 — g1+; 5. მფგ2 — h3, ეa8 — გწ; 6. a6 — a7, d2 — d1ლ და შავები იმუქრებიან სამ სვლაში მათით ლc2 — გ2+ და ა. შ.

2. მფგ1 — გ2 ეe4 — e1

3. ეa3 — a1

ახლა მთავარი სისუსტეა d1 პუნქტი, შავებმა ის უნდა იერიშით აიღონ და იმავე დროს ხელი შეუშალონ b პაიკის წინსვლას.

3. ლc2 — b2 . .

ახლა რომ თეთრებმა ითაღაშონ 4. ლf3 : c6, მაშინ შავების მიერ დაიწყება გადამწყვეტი შე-

ტევა 4. . . . ეa8 — d8 (ლb2 : a1 მუქარით); 5. ლc6 — b6, ეd8 — e8 რის შემდეგ დაიწყება ნალირობა თეთრ მეფეზე.

4. ლf3 — f2 ლb2 : a1

5. ეd1 : a1 ეe1 : a1

6. ლf2 : d2 c6 : b5

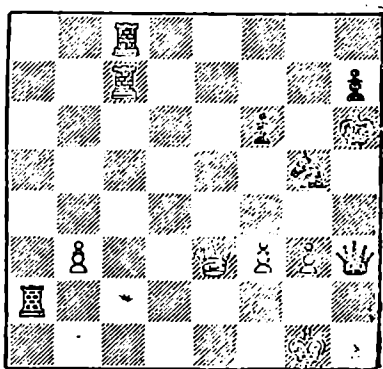
7. ლd2 — d5 ეa1 : a6

8. ლd5 : b5 ეa6 — a2+

9. ლფგ2 — h3 ეa2 — a5

ახლა შავებს ძალთა უპირატელობა აქვთ, ამიტომ ისინი მეთოდურად იგებენ, შავები შეუქმნიან გამოსავლელს თავის მეფეს h7 — h6 სვლით, შემდეგ გააორებენ ეტლებს და შეუქმნიან მუქარას h2 პაიკს. f5 პაიკის დაცვა შესაძლებელია. თეთრების სუსტი პაიკის შენარჩუნება კი დიდხანს არ შეიძლება. ბერლინმა გააკეთა კიდევ 7 სვლა და დანებდა.

ე. კონი



დ უ რ ა ს ი

სვლა თეთრებისა

შავი მეფე ლაზიერისა და ორი ეტლის შეტევას განიცდის, და-

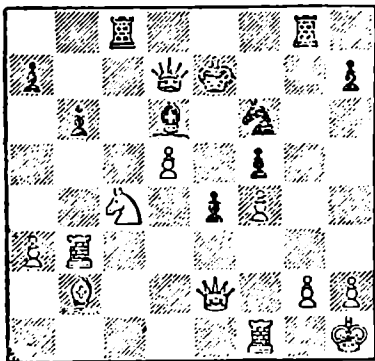
ცულია მხედრითა და ორი პაიკით. თავდაცვა სუსტია და ამიტომ შეტევა მიმართული უნდა იქნას მეფის წინააღმდეგ. სუსტი გადალობვა ისპობა შეწირვის მეოხებით.

1. ეე7 : h7+ მფh6 : h7
2. ლე3 — e7+ მფh7 — გ6
3. ეე8 — გ8+ მფფ6 — f5

მეფე იმ დიაგონალზე დადგა რომელზედაც ლაზიერი დვას. ნაგრამ უკანასკნელს მხედარი იცავს. აქედან დასკვნა: უნდა მოისპოს დამცველი მხედარი.

4. ეგ8 : გ5+ დანებდა მფh5 : გ5 სვლის შემდეგ ქაშეების საშუალებით შავეები ლაზიერს იგებენ.

მორფი



ანდერსენი
სვლა თეთრებისა

ანდერსენი, რომელიც ყოველთვის კომბინაციების ძიებაში იყო, არ ერკვევა გეგმიანი მოწინააღმდეგის სისუსტეებში და ვერ პოულობს შეტევის უძლიერეს გაგ-

რძელებას. თვალსაჩინოა, რომ შავეებს სუსტი აქვთ h ხაზი და აგრეთვე მე-6 და მე-7 ჰორიზონტალები, მეორე მხრივ თეთრების სამი ფიგურა e4, e2 და f1 განლაგებულია ერთ დიაგონალზე, თეთრების e4 და d5 სუსტია, აქედან გასაგებია, რომ თეთრებმა არ უნდა ითამაშონ 1. ეხ3 — h3, რომელსაც ურჩევს მორფის შესახებ ერთი გავრცელებული წიგნი, რადგან მაშინ პასუხი იქნებოდა 1. . . . ლd7 — h5, არამედ ჯერ საჭიროა e4 მხედრის გამოყენება.

1. კბ2 — e5 კd6 : e5
2. f4 : e5 მf6 : d5
3. მe4 — d6 ეე8 — f8
4. ეხ3 — h3 ეგ8 გ7

4. . . . მფე7 — d8 სვლის პასუხი იქნებოდა d და e ხაზზე შეტევა, რომელიც უნდა დაწყებულიყო, 5. ლე2 — d2 სვლით.

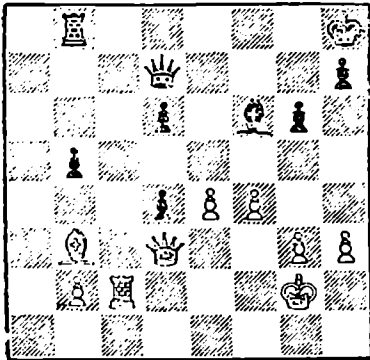
5. ეh3 — h5

და თეთრებს უნდა მოევოთ მოწინააღმდეგის სუსტ პუნქტზე გეგმიანი შეტევის მეოხებით. ამის მაგივრად, თეთრებმა აირჩიეს შეტევის გაცილებით უფრო სუსტი გეგმა, გააკეთეს კიდეც რამდენიმე შეცდომა და წააგეს პარტია (იხ. დიაგრამა).

თეთრებს სურდათ მეფის ფრთაზე თავის პაიკთა უპირატესობის გამოყენება. ამისათვის სწორი გზა იყო h3 — h4. რომ შემდეგში დამუქრებოდნენ h4 — h5 ან f4 — f5, რითაც გამოიწვევდნენ გ6 და

h7 პუნქტების დასუსტებას. მაგრამ თეთრებმა გააკეთეს 1. g3 - g4 სულა. ამის განო, პირიქით, მათ მიიღეს სუსტი f4 პუნქტი და შავებს ამით მოულოდნელად შე-

შლებუერი



დ-ოი ტარაში
სულა თეთრებისა

ექმნათ თავდაცვის საშუალება, მაგრამ შავებმა ის ვერ იპოვეს. რათ ჯერ სწორად უპასუხეს 1... g5 - f6; g4 - g5, f6 - g7. და აპირებენ რა ახლა თეთრები h3 - h4-ის თანაშს, ჯერ წინდაწინ უნდა დაეკავთ g4 უჯრედი, მათ ნაჩქარევად ითამაშეს მეფით 3. e2 - f2 g3 3. e2 f2 სელის მაგივრად. რაც მათ კიდევ უნარჩუნებდა უპირატესობას და აი აქ შავებმა მიიღეს კომბინაციის ჩატაობის საშუალება. რომელიც დასჯიდა თეთრებს მცდარი გეგმისათვის და რომელიც ყაიმს იძლეოდა. ეს კომბინაცია ადვილი დასაჩახი იყო, რადგან მასში უბრალო იდეა მდგომარეობდა - ლახიერისა და კუსათვის წინა-

აღმდეგობის მოსპობა შემდეგნაირად: e18 : f4 (3. . . . e18 : f4; 4. შფg3 : f4. კგ7 - e5 +; 5. შფf4 - f3. ლd7 : h3 +; 6. შფf3 - f2, ლh3 - h2 + და ა. შ. მაგრამ შლეიტერმა ვერ იპოვა ეს კომბინაცია და წააგო.

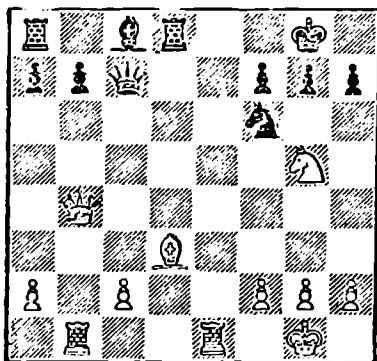
თავდასხმის ატრატეგიის საწინააღმდეგოა სტეინიცის მიერ დადგენილი თავდაცვითი სტრატეგია. ვისი მდგომარეობაც უარესია, მან უნდა ისურვოს თავდაცვა, უნდა ისურვოს დათმობებზეც წასვლა, მაგრამ მან, ეკონომიის პრინციპის თანახმად, უნდა გააკეთოს მხოლოდ აუცილებელი, მხოლოდ იძულებითი დათმობები და არავითარ შემთხვევაში იოტის ოღენა მეტი. ამაში მდგომარეობს თავდაცვის შინაგანი ეთიკური პრინციპი.

რაც შეიძლება მეტად რომ შეაფერხოს მოწინააღმდეგის შეტევა, თავდამცველმა თავისი ნებით, კრიტიკული მომენტის მოლოდინის გარეშე, უნდა მოიცილოს მთავარი სისუსტე. საერთოდ ის უნდა ცდილობდეს, რომ ყოველ პუნქტში წინააღმდეგობის ისეთი ძალა განლაგოს, რომ *linea minoris resistentiae* თითქმის საგრძნობი არ იყოს. თუ სტეინიცის წესები წარმატებას აძლევს შემტევს, ლოგიურ აუცილებლობით წარმატება უნდა აქონდეს აგრეთვე მის თავდაცვის წესებსაც.

ანდერსენმა ამ მდგომარეობაში ითამაშა (იხ. მე-2 გვ.) 1. . . . a7 - a5, ამის პასუხი იყო 2.

ლს4 e7, რის შემდეგ f7 პაიკი დაილუპა და ხ7 პუნქტი სუსტი შეიქნა; თეთრებმა ადვილად მოიგეს. უფრო გონივრული იყო

ანდერსენი



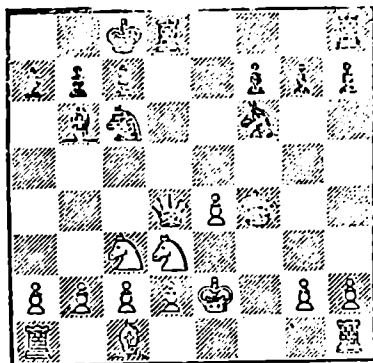
მორფი
სვლა შავებისა

თეთრ ფიგურათა მოქმედების შეჩერება ხ ხაზზე შემდეგნაირად: 1. . . . ხ7—ხ6, მაშინ 2. ეe1—e7 სვლაზე შავები უპასუხებდნენ ღრ7—d6; თუ კი 2. კd3—e4, მაშინ 2. . . . ეd8—d7 პარტია კიდევ გაგრძელდებოდა, შავები გააკეთებდნენ ყოველივეს. რაც მათ ძალებს შესწევდათ, და თუ მათ მაინც ურდაწაევოთ, ეს იქნებოდა ვაჟაცური წაგება.

1. . . . ა7—ა5 სვლა ეწინააღმდეგება სტეინიცის მოძღვრებას; ის აგრესიულია, მიუხედავად იმისა რომ შავები უდავოდ ცულ მდგომარეობაში იმყოფებიან. ისინი იქმნიან საკუთარ ბანაკში ჩამორჩენილ და თითქმის დაუც-

ველ ხ პაიკს და დევნიან ლაზიერს იმ უჯრედისაკენ, სადაც მისი აქტიუობა მხოლოდ იზრდება. ისინი კლანგავენ თავდაცვის საშუალებებს.

გოლმაიო

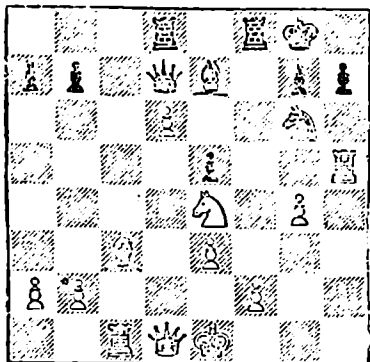


სტეინიცი
სვლა თეთრებისა

თეთრების მეფე ღია ხაზზე დგას მაგრამ მათ ზედმეტი პაიკი ჰყავთ. როგორ უნდა გადაარჩინონ თეთრებმა თავისი მდგომარეობა?—უნდა გაამაგრონ თავისი მთავარი სუსტი ადგილები. ასეთია e2 და d2. გარდა ამისა d3 ჩხედარი გზას უღობავს d2 პაიკს რომლის ფუნქცია წინწაწეულ e4 პაიკის დაცვაა. ამიტომ ამ მდგომარეობაში სტეინიცის გაკეთებული სვლა: 1. მd3—e1!, უეჭველად სწორია. d პაიკის მოძრაობისათვის ხელის შეზღუდვით შავებმა იოამაშეს 1. . . . მc6—b4. რომ 2. d2—d3 სვლის შემთხვევაში განეგრძოთ 2. . . . მხ4:e2; თეთრებმა უპასუხეს 2. ა2—ა3 და 2. . . . ეh8—e8.

3. a3 : b4, მ6 : e4; სვლების შემდეგ მათ გადააჩინეს მდგომარეობა. იმის გამო, რომ მათ განკარგულებაში აღმოჩნდა ლაზიეროთ ქიში, 4. ლf4 — f5+ და ამით ლაზიერი ტეძით სცილდება საშიშროებას. პარტია თეთრებსა მოიგეს.

ჩიგორინი

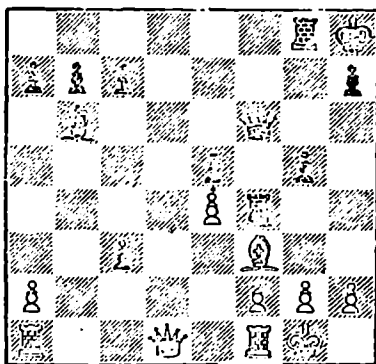


სტეინიცი
სვლა შაეებისა

პირველი მატჩის მეორე პარტიაში სტეინიცთან, მოყვანილ მდგომარეობაში ჩიგორინს ჰქონდა საშუალება ეთამაშა: 24. . . . მგნ h4. ამის შემდეგ, მაყურებელთა აზრით, ჩიგორინს უნდა მოეგო. მაგრამ ეს აზრი, რომელიც სტეინიცის თეორიას ეწინააღმდეგება, ზერეულა. მაყურებელთ ეგონათ, რომ თეთრები უპასუხებდნენ 25. d6 : e7. რაზედაც პასუხი იქნებოდა მh4 — g2+ და მაშინ მეფის e2-ზე წასვლა აგებდა ლd7 — g4+ სვლით, ხოლო მისი f1-ზე წასვლა კი უფარ-

გისია მგ2 : e3+. მაყურებლები ხედავდნენ აგრეთვე მh4 — f3+ მუქარასაც. მაგრამ მათ ვერ შეანჩიეს, რომ 24. . . . მგნ — h4 სვლაზე სტეინიცს ჰქონდა კარგი თავდაცვითი სვლა 25. მფe1 — f1!, რომლის იდეა მდგომარეობს იმაში, რომ წაართვას შავ მხედარს g2-ზე წასვლის საშუალება. მაშინ 25. . . . ლd7 — h5+ სვლაზე პასუხი იქნებოდა უბრალოდ ლd1 — e2. და 25. . . . მh4 — f3 კი უფარგისია 26. d6 : e7 სვლის გამო. ყველა შემთხვევაში თეთრების მოგებით. ამას ხედავდა ჩიგორინიც და ამიტომ მან სხვა სვლა აირჩია, თუცა მას მაინც ვერ დაეხმარა.

გაილანი და სტეინიცი



პონსე და ჩიგორინი
სვლა თეთრებისა

შაეები იმუქრებიან ითამაშონ g5 — g4; კf3 — e2. g4 — g3; h2 : g3. ეf4 : f2 ადვილი მოგებით. სწორი თავდაცვა იყო 1. მფg1 — h1, რომლითაც თავიდან აცილე-

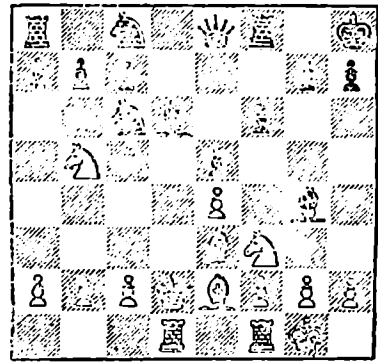
ბული იქნებოდა მთავარი სისუსტე. სტეინიცი ასეთ გაგრძელებას ითვალისწინებდა 1. . . . გ5—გ4; 2. კ3—ე2, კნ: f2, და აქ თეთრებმა ზედმიწევნით მნიშვნელოვანი სვლა 3. გ2—გ3 უნდა გააკეთონ. თუმცა შავ ლაზიერს შეუძლია შემოტევიით 3. . . . ლნ—ნ6 სვლა, მაგრამ ამ შემთხვევაში ის დაცვის გარეშე დატოვებს სუსტ ე5 პუნქტს. მაშინ თეთრებმა არც კი უნდა იფიქრონ მათი დამლუპველი 4. გ3: f4 სვლის გაკეთება (რაზეც პასუხი იქნება გ4—გ3), მათ არ უნდა დაიკვან თავი 4. ლდ1—დ3 სვლითა, მათ შეუძლიათ უმაღლესი თამაშის განვითარება 4. ლდ1—დ5 სვლით ე5-ზე კონტრთამაშით.

თეთრებმა ითამაშეს 1. ხ2—ხ3; ეს იყო აშკარა გამოწვევა გ5—გ4 სვლისა. რომელიც უმაღლესი იქნა გაკეთებული. ასლა 2. კ3: გ4? სვლის პასუხი არის ეგ8: გ4; 3. ხ3: გ4, ე4: f2 მთლიანი განადგურებით. ამიტომ თეთრებმა ითამაშეს 2. ხ3: გ4, რაზედაც შავებმა უპასუხეს 2. . . . ხ7—ხ5! ცხადია, რომ თეთრებისათვის არ შეიძლება გ ხაზის გახსნა ე4: f3 სვლის გამო. გაგრძელება იყო: 3. გ4—გ5, ეგ8: გ5; 4. მფგ1—ხ2, ე4—ხ4+; 5. მფხ2—გ1, ლნ6—f4; 6. ე4—ე1, ეგ5: გ2+ და ორ სვლაში შამათი.

ხ2—ხ3 სვლა a priori უდიდეს ეჭვს იწვევს, რადგან ხ2 პაიკი იფარავს ერთადერთ უჯრედს, რომელზედაც შეეძლება მეფეს

უკან დახვევა. (h1) ამიტომ პაიკით სვლა მეფისათვის საშიშროებას ქმნის. ამრიგად, სტეინიციის სახელმძღვანელო წესი აქ თავის გამოყენებას პოულობს. ეს წესი, რასაკვირველია, გამონაკლისებსაც უშვებს, რომლებიც განსაკუთრებული პირობებით არის გამოწვეული. მაგრამ „ceteris paribus“-ის მოქმედია.

სტეინიცი



ჩიგორინი
სვლა შავებისა

ეს მდგომარეობა შეიქმნა პირველი მატჩის მესამე პარტიაში თეთრების 29-14 სვლის შემდეგ.

სტეინიციის შევიწროებული მდგომარეობა აქვს; ითამაშოს თუ არა მან ა7—ა6? მაგრამ, მაშინ პასუხი იქნება მსნ: დ6 და ხ6 პუნქტი დასუსტდება. ეს იქნებოდა დათმობა, რომელიც არ იყო გამოწვეული აუცილებლობით. არა, უმჯობესია დაშვებულ იქნას დამუქრებითი შეტევა. ბოლოს და ბოლოს ხ5 მხედარს თუმცა

მრისხანე პოზიცია უკავია, მაგრამ მაინც ზედმეტად წინ გამოწეული პოზიცია აქვს.

1. . . . მცნ — ძ8

შავეებს მხედარი ენ-ზე გადაყავთ, სადაც ის მეტად სასარგებლო იქნება, თუცა, იქ მისი პოზიცია არც ისე მტკიცეა.

2. c2—c4

ახლა კი შავეებმა, რასაკვირველია, ალბათ უკვე უნდა ითამაშონ ა7 — ა8? — არა, შესაძლებელია კიდევ ამის თავიდან აცილება.

2. . . . მძ8 — e6

3. h2—h3

კუ რომ მოაცილონ ენ მხედრის დაიკვას, უნდა მოხდეს თუ არა გაკველა f3-ზე? მაგრამ ამ ზღო-მარეობაში კუ მეტად ძლიერია, მხედარმა კი თვით იზრუნოს თავის თავზე, — ფიქრობდა სტეინიცი.

3. . . . კდ4—h5

4. e4—e5

ცხადია, რომ ამ პაიკის აღება არ შეიძლება, რადგან კუმ და მხედარმა უნდა დაიკვას e7 პუნქტა. შეტევა არასასიამოვნო ხდება.

4. . . . კძ6—e7

5. ლძ2--ძ5

ბ7 პაიკი და ენ მხედარი შეტევას განი დიან, ენ მხედარმა კი e7 პაიკი უნდა დაიკვას. ვის არ დაეგნეოდა ამით გონება?

5. . . . ლე8 -- ც6

ეს ჯერ კიდევ შველის მდგომარეობას.

6. კე2—e4

თეთრები ენ მხედრისადმი მეორე დარტყმას მიმართავენ, მით დახევა კი არ შეიძლება. ლაზიერების გაცვლა ხარისხის დაკარგვას იწვევს. 6. . . . ლე6 (d5); 7. e4:d5, მე6:c5; 8. მს5:c7, ეა8—ბ8; 9. კე3:c5, კე7:c5 10. მც7 — ე6. შეიძლება საკმარისი იყო 6. კხ5 — f7? მაგრამ, მაშინ პასუხი იქნებოდა 7. ლი5:c6, ბ7:c6; 8. კე4:e6. ე6 ბ5; 9. კე6:f7, ეფ8:f7; 10. ეძ1—ძ7, და თეთრები სულ ცოტა, პაიკს იგებენ.

როგორ მოვიქცე? ნუ თუ ჩემი პრინციპები სწორი არ არის? ფიქრობს სტეინიცი. ვნახოთ კადე. საეკვოა ენ და ენ პუნქტები, მაგრამ საეკვოა ხ5-იც. აი, ხსნა! პრინციპები მაინც სწორია.

6. . . . კხ5—e8

მართლაც. ხ5 მხედრის პოზიციაც ისევე სუსტია, როგორც ენ მხედრისა. შავეების პაიკთა ფალანგა ჯერ კიდევ არ არის დასუსტებული და თეთრების შეტევის ძალა კი გადასცდა თავის კულმინაციურ პუნქტს.

7. a2—a4

მოულოდნელი და მედგარი წინააღმდეგობით დაქანცული თეთრები სცდებიან პოზიციის შეფასებაში. მათ უნდა ეფიქრათ პოზიციის გამაგრებაზე 7. ბ2—ბ4 სვლით.

7. . . . მენ: 5?

მაგრამ სტეინიციც მოიქანცა, ან შესაძლებელია ზედმეტად აღტაცებულია ზეიმით. რადგან თეთრებმა შეტევისადმი მისწრაფებისას დაუშვეს თავის ზონაში დასუსტება, საჭირო იყო 7. . . .

ა7—ა6 სვლის თამაში. რადგან მხედრით უკან დახევა 5 პაიკს კარგავს, მაშასადამე, საჭირო იქნებოდა: 8. ლძ5: 56, კე8: 56; 9. კე4: 56, ა6: 55; 10. ა4: 55, კ6: 55, შაგებისათვის კარგი განვითარებით. სტეინიციც შეცდომის შედეგად გაგრძელება იყო 8. ლძ5: 56 და 9. მხ5: 57 ხარისხის მოგებით. სტეინიციც წაგებულ პოზიციაში კიდევ წინააღმდეგობას ეწეოდა 60 სვლამდე და შემდეგ კი იარაღი დაჰყარა. საპატიო დამარცხებაა, რადგან თავდაცვისათვის საჭიროა მორალური ვაჟკაცობა და ღიღი მოთმინება.

ზემომოყვანილი პრინციპების დასაბუთებისა და გამართლებისათვის სტეინიციც იმდენი შრომა და დრო დაეხარჯა, რაც საკმარისი იყო მთელი სიცოცხლის შესავსებად. როცა პრინციპის შესახებ ისტორიკოსი ვგესაუბრება, ეს უბრალო რამ არის, მაგრამ მეტად ღიღი საქმეა იპოვო პრინციპი, გააფორმო ის და შემდეგ იმას მიაღწიო, რომ იგი გაიგოს და იგრძნოს გარემოცვამ, რომელიც მას ყურადღებას არ აქცევს ან არ სცნობს. არ უნდა დაგავიწყდეთ ის, რომ პირველი, რომელიც ღიად აზრს წააწყდა, გაცი- 15. კადრაკი.

ლებით მეტად ემორჩილება მას, ვიდრე მისი შემდგომი გამოკვლევი. იდეის შემოქმედი მას მთელ თავის ძალღონეს სწირავს, მიმღევი კი სწავლობს, რაც უკვე იყო ნათქვამი და დაწერილი. პირველი შემოქმედი, რომელიც ინტუიციას და გრძობას მიყვება, მეორე კი აღწევს იდეას გონების მიერ წარმოდგენილ ფორმებში.

ის ფაქტი, რომ სტეინიციც პრაქტიკულ თამაშში დამარცხებულ იქნა ჩემს მიერ და შემდეგ ზოგიერთ სხვა ოსტატის მიერაც, სრულიადაც არ ადასტურებს მისი თეორიის მკდარობას. ეს თეორია არის და იქნება გენიალური სახელმძღვანელო. პრაქტიკულ თამაშში კი ვერც ერთი ადამიანი ვერ მოახერხებს მეტად ასცილდეს იმ გარემოცვას, რომელშიც მან გაატარა თავისი შემოქმედებითი წლები. სტეინიციცს ნიკი, როგორც პრაქტიკოსი მოქაღრამისა, უფრო ნაკლებია, ვიდრე ბლეკბერნისა და ცუკერტორტის, რომლებიც მან მაინც დაამარცხა, რადგან სტეინიციც იყო უდიდესი მოაზროვნე, ისინი კი არა. მაგრამ როცა გამოჩნდნენ ისეთი ოსტატები, რომელთაც გამოიმუშავეს სისტემატური აზროვნების უნარი, და, ამრიგად, აითვისეს ყოველ შემთხვევაში სტეინიციცს თეორიის ის ნაწილი, რომელიც შეიძლებოდა გამოხატულიყო ცნებებში, და რომელნიც, გარდა ამისა, დაჯილდოებული იყვნენ პრაქტიკული თამაშის ბუნებრივი ტა-

ლანჩითაც, სტეინიციის წინაშე წარმოიშვა ისეთი ამოცანა, რომლის გადაწყვეტის ძალა თავის ასაკში მას აღარ ეალუძდა.

ძნელი სათქმელია, თუ როგორი წარმატება ექნებოდა სტეინიციის ჩვენს დროში. ის მებრძოლი იყო და ამიტომ ახლაც საპატიო შედეგით გამოვიდოდა ბრძოლიდან, თუნდაც რომ პირველობა ვერ აეღო.

მე ახლა გადავდივარ იმ პრობლემათა გარჩევაზე, რომელნიც სტეინიციის თეორიაში გაურჩეველი დარჩა, იმის გამო, რომ ესა თუ ის გადასაწყვეტი პრობლემა არ წარმოდგარა მის წინაშე და ან კიდევ მეტად გვიან წარმოიშვა.

სტეინიცი არაფერს არ ამბობს იმ მოთამაშის სტრატეგიის შესახებ, რომელსაც არა აქვს საფუძველი ჩათვალოს თავი არც შემტევ და არც თავდამცვილ მხარედ. რა უნდა მოვიმოქმედოთ თანაბარ მდგომარეობაში, რომელშიც არც ერთი პუნქტი არ სახავს ნათელ გზას არც შეტევისა და არც თავდაცვისათვის? ეს საკითხი დაკავშირებულია ერთ აზრთან, რომელსაც სტეინიცი გამოთქამს თავის პრაქტიკულ რჩევებში. მაგრამ ეს აზრი არ წარმოადგენს საოველთაოდ სავალდებულო წესს ყოველ ბრძოლაში და ქადრაკშიც კი მხოლოდ შედარებითი მნიშვნელობა აქვს. ამ საკითხზე შეჩერება ღირს, რადგან ის არსებითია პოზიტიური თამაშისათვის, რომელ-

მაც უნდა მოამზადოს შეტევა ან თავდაცვა ჯერ კიდევ მანამ, სანამ ისინი აქტუალურ მნიშვნელობას მიიღებდნენ.

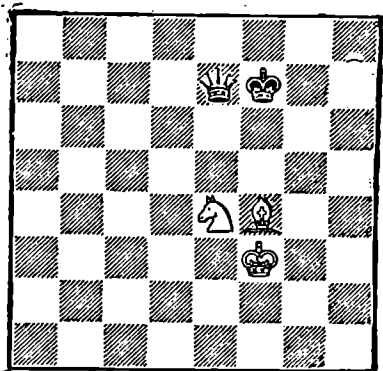
როგორც ზემოთ იყო ნათქვამი, სტეინიციისათვის დიდი მნიშვნელობის მქონეა მცირე უპირატესობათა დაგროვების პრინციპი. ეს პრინციპი იმ წარმოდგენას ეყრდნობა, თითქოს უპირატესობა საწონი ქვებია, ასე, მაგალითად, ორი უპირატესობა უდრის ორი საწონი ქვის წონას. ქადრაკში ეს დაახლოებით ქვეშარიტებას შეიცავს, მაგრამ სავსებით სწორი არ არის, რადგან უკვე პაიკთა ჯაჭვის მაგალითში. თვით სტეინიციის მოძღვრებით, ორი პაიკის ფასი მკვეთრად იცვლება მათი მდებარეობის მიხედვით.

საქმე ისაა, რომ გარდა ცალკე ფიგურის ღირებულებისა, არსებობს კიდევ მათი კოორდინირებული მოქმედების ღირებულებაც, და ქადრაკში ეს მეტად შესამჩნევია. როგორც, მაგალითად, თავდაცვაში, წინააღმდეგობის გაწევაში ფლანგა წარმოადგენს პაიკთა მწყკრვის ყველაზე ძლიერ ფორმას, რადგანაც ის განირჩევა უდიდესი მოქნილობით, ფიგურათა მოქმედების კოორდინირებაში ძალა მდგომარეობს ფიგურათა მოქმედების ურთიერთ შეესებაში და არა ღუბლირებაში. ორი კუ ყოველთვის აესებს ერთ მანეთს, მათ მოქმედებაში ყოველთვის იგრძნობა კოორდინაციის ფასი. ორი ურთიერთ მეზობლად მდგარი

მხედარი, რომელთა მოქმედება თანაბრად ნაწილდება მნიშვნელოვან პუნქტთა კომპლექსებზე. უფრო მეტი ძლიერებით გაწვევენ წინააღმდეგობას, ვიდრე ორი ურთიერთდამკველი მხედარი. მოკლედ რომ ვთქვათ, „ფალანგის“ იდეა ფიგურებსაც ეხება. კადრაკის ოსტატთა პრაქტიკაში ხშირია შემთხვევები კუსი და პაიკის კოორდინი-ებული მოქმედებისა. ცხადია, რომ ასეთ შემთხვევაში თავდაცვის მოქნილად, ძლიერად და არაპასიურად წარმართვისათვის ზემოხსენებულის თანახმად პაიკები არ უნდა განვალაგოთ კუს ფერის თანამოსახელე ფერის უჯრედებზე, მხოლოდ მაშინ ავსებენ ისინი ერთმანეთს.

რასაკვირველია, არსებობს შემთხვევები, როცა ჩვენ გვიხდება ფიგურათა უძლიერესი განლაგების — ფალანგის დაშლა. ეს ხდება ან მოწინააღმდეგის შეტევის შედეგად. ან ჩვენი საკუთარი შეტევის შედეგად. რადგან ზოგჯერ საჭიროა ფიგურათა დუბლირებული მოქმედება. მაგრამ სტერნიციის წესებთან დაკავშირებით, არასოდეს არ უნდა დაასუსტოთ პოზიცია თუ იძულებული არ ხართ, და ყოველთვის უნდა ეცადოთ ამის თავიდან აცილებას. დასუსტებულ განლაგებისას ფიგურები კარგავენ მოძრაუნარიანობას, მათი ძალები თითქოს იბორკებიან, მაგრამ ისინი კვლავ ცოცხლებიან, როგორც კი კვლავ აღდგება „ფალანგა“.

ეს წესი რამდენიმე მაგალითით უნდა გაშუქდეს. მაგალითები არსებითად იმ მასალით განისჯლება, რომელზედაც ეს წესი ვრცელდება, პრაქტიკა კი არაჩვეულებრივად მოაგაღწეროვანია, მაგრამ რთული წესი უბრალო მაგალითზე უნდა გამოიკვეს.

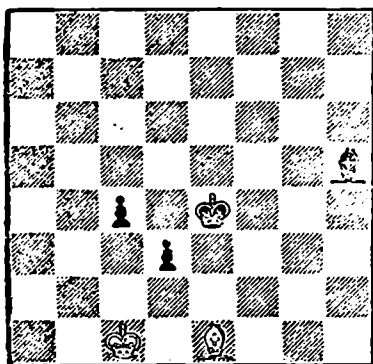


სვლა შავებისაა

მხედარი და კუერთმანეთს არ ავსებენ. კუსთან ერთად მხედარმა რომ ისეთი ფალანგა შეადგინოს, რომელიც არ დაუშვებს შაეი მიფის მიახლოებას. მხედარი მაშინ უნდა იდგეს გ3-ზე. ამიტომ აქ არსებობს წაგების საშიშროება. მაგალითად. 1. . . . ლე7 — ს7; 2 მფ3 — e3, ლხ7 — e6; 3. მფ4 — გ3, ლe6 — e2 და თეთრები მძიმე მდგომარეობაში იმყოფებიან, რადგან პარტიის დასაწყისში მხედარის არასაიმედო პოზიციის გამო მეფეს მოუხდა რამდენადმე მოცილებულიყო თავისი ფიგურებიდან (იხ. დიაგრამა, გვ. 228).

აქ მოგება არ არის, რადგან შავებს არ შეუძლიათ თავიანთი

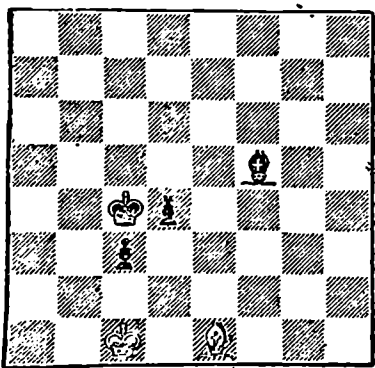
პაიკების წინ გაწევა. 1. . . .
 მფე4 - d4; 2. მფც1 - ხ2, მფ4 - ე3;
 3. მფხ2 - c1, მფე3 - e4; 4. ქე1 -
 ა5. შაეებს, რომ კიდეე ერ.თ.ი პა-



სვლა შაეებისაა

იკი ჰქონდეთ ხ5-ზე, მაშინ ისინი:
 მოიგებდნენ d3 პაიკის შეწირვით

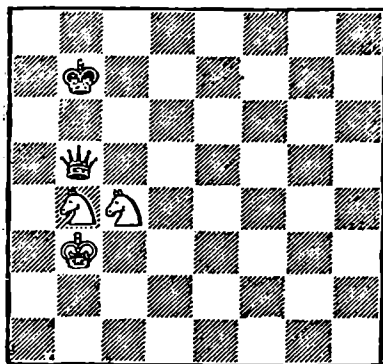
1. . . . მფე4 - e3; 2. ქე1 - d2 +
 მფე3 - e2; 3. ქდ2 - e3, d3 - d2 +;
 4. ქე3: d2, მფე2 - d3 და შაეები
 სწევენ e4 პაიკს e3-ზე და შემ-
 დებ ხ5-ს - ხ4-ზე და იგებენ.
 დია რამაზე ასახულ მდგომარე-
 თობაში ის კუ საეებით უმოქიე-
 ღობა; პაიკებმა მას მუშაობის სა-
 შუალეგბა წაართვეს. კუ მკედარია
 და მდგომარეობა გაყინულია.



შაეები ადვილად იგებენ შემ-
 დენაირად:

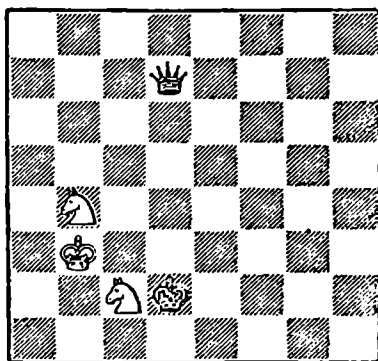
- | | |
|--------------|------------|
| 1. . . . | d4 - d3 |
| 2. მფც1 - d1 | ქფ5 - გ4 + |
| 3. მფდ1 - c1 | ქგ4 - ხ5 |

რადგან ახლა თეთრებმა უნდა
 გააკეთონ სვლა, ისინი ვერ შე-
 ინარჩუნებენ d2 პუნქტს. ასეთი
 განლაგება კუსა და პაიკებს სი-
 ცოცხლით ალავებს.



სვლა შაეებისაა

თეთრებს შეუძლიათ შავი მეფის
 მიახლოებისათვის ხელის შეშლა
 და ამიტომ პარტია ყაიმაა.



სვლა შაეებისაა

მხედართა მდგომარეობა საძნე-
ლოა. შავები თეთრ მეფეს გამო-
უღდებიან, მას ფათში ჩააგდებენ,
მაშინ ერთ-ერთი მხედარი იძულე-
ბული შეიქნება სვლა გააკეთოს,
რის შემდეგ ისინი ორიენი იღუპე-
ბიან. მაგალითად: 1. . . . ლი7 —
f7+; 2. მფხ3—ხ2, ლი7—c4;
3. მფხ2—ა3, მფი2—c3; 4.
მფა3—ა4, ლc4—c5. და კატა-
სტროფა აუცილებელია.

ამით დავამთავროთ მაგალი-
თების მოყვანა, ახლა გადავი-
დეთ ფიგურათა კოორდინაციის
პრინციპის სიტყვიერ ახსნაზე.
სიტყვიერი ახსნა—ძნელი ამო-
ცანაა, რადგან სიტყვა ქადრაკის
დაფას კი არ შეუქმნია, არამედ
ცხოვრებამ შექმნა. მისი დანიშ-
ნულებაა დაგვისურათოს ცხოვ-
რება და როგორ შეუძლია ქად-
რაკის პაწია თამაშს უსასრულო
ცხოვრებას შეედაროს.

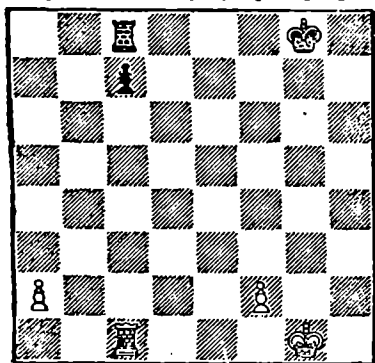
მაგრამ აპოკანა მაინც უნდა იქ-
ნეს გადაწყვეტილი, რადგან არა-
ვითარი ხელოვნების შესწავლა არ
შეიძლება, თუ მშიშრულად გან-
ვისაზღვრებით მხოლოდ იმ დარ-
ვით; საჭიროა მისი შეცნობა
ცხოვრებასთან და სხვა მოვლე-
ნებთან მისი ლოგიკური შედარე-
ბის გზით.

როცა ლაპარაკია ფიგურათა
კოორდინირებულ მოქმედებაზე,
ბუნებრივად იბადება აზრი სხვა
სფეროში არსებულ ურთიერთო-
ბაზე: შეგომბობა, მტრობა და
სხვ. ერთ ფიგურას იცავს სხვა
ფიგურები ან პირიქით, სხვები

მას თავს ესხმიან. ასეთი დამოკი-
ლებულების გამო ფიგურას გარ-
კვეული ამოკანები აქვს დაკის-
რებული, მას გარკვეული ფუნ-
ქციები ეძლევა. როგორ უნდა
გამოიყენოს ქადრაკის ოსტატმა
თავისი ფიგურები? ან უფრო ზუს-
ტად რომ ვთქვათ, რა რიგად
უნდა დაიცვას მან ისინი და რა
ფუნქციები დააკისროს მათ?

პრაქტიკოს ოსტატს პასუხია,
რომ ის იცავს თავის ფიგურებს
და სარგებლობს ამ ფიგურებით
მათი ღირებულების შესაბამისად.
მაგრამ საქმე ისაა, რომ ფიგურ-
ის ღირებულება არაა მუდმივი,
ის იცვლება იმის მიხედვით. მო-
მედია ფიგურა, თუ უმოქმედო.
თუ ფიგურამ აიძულა მოწინააღ-
მდეგე იმოქმედოს ამ ფიგურის
წინააღმდეგ, ამით ფიგურის ღი-
რებულება გაიზარდა და იგი დახ-
მარებას ღირსია. თუ ფიგურა
ნაკლებად მოქმედია, მას უნდა
სამუშაო მიეკის, რომ სხვებთან
ერთად მონაწილეობა მიიღოს
უკვე დასძული პრობლემების გა-
დაწყვეტაში და ახლებას შექმნაში.
მაგრამ უნდა შეეკადროთ, რომ
მას არ დაეაქისროთ სხვების მიერ
უკვე ერთხელ შესრულებული
შრომა: მან უნდა შეეცალოს არა
დუბლარება გაუკეთოს სხვა ფი-
გურათა შრომას. აძირკმ ის სარ-
გებლობს დაცვით და ამასთან
უგრო ძვირუასა ფიგურა უგრო
დიდ ამოკანას იღებს და სარგებ-
ლობს უგრო დიდი დაცვით.

რადგან უფრო ძლიერი ფიგურა უფრო უშიშრად უნდა იყოს, ამიტომ ნაკლებად ღირებული ფიგურები უნდა გაწეულ იქნას წან, რათა თავი შეაგებონ მოწინააღმდეგის შეტევას. წინ გაწეულნი ისინი, რასაკვირველია, უმოკმედოდ არ უნდა დარჩნენ. კარგ მაგალითს წარმოადგენს ეტლი გამსვლელი პაიკით. გამსვლელი პაიკი წინ, მისი დამცველი ეტლი კი უკან, — ამრიგად გამსვლელი



თეთრები იწყებენ და იგაევენ

პაიკი აიძულებს ანგარიში გაუწიონ მას. სუსტი პაიკი კი პირიქით. ეტლით უნდა იყოს დაცული შეძლებისდაგვარად გვერდიდან. ან მისი სისუსტე კომპენსირებული უნდა იყოს კონტრშეტევით, რადგან ეტლის ძლიერი ძალა მიილტვის კონტრშეტევისაკენ, იმდენად, რომ ეტლი უფრო უარს იტყვის პაიკის დაცვაზე, ვინემ მშობრულად მის ახლოს გაჩერდეს.

თეთრების მთავარი ძალა აპაიკში მდგომარეობს, რადგან მოწინააღმდეგის მეფე მისგან შორს არის. ამიტომ 1. e2 — e4. e8 — e8; 2. e4 — e4 და ამის შემდეგ მეფე მოიჭარის ა პაიკის დასახმარებლად; მაგალითად, 2. . . . e8 — e5; 3. მფg1 — f1, მფg8 — f7; 4. მფf1 — e2, მფf7 — e6; 5. მფe1 — d3, მფe6 — d5; 6. მფd3 — c3, მფd5 — c5; ახლა თეთრებს არ შეუძლიათ თავისი მდგომარეობის არსებითად გაუმჯობესება, თუკი თამაში არ შევიდა f-პაიკი. 7. f2 — f4. მფc5 — c6; 8. მფc3 — d4. e4 — e5; 9. მფd4 — e4. ეფ5 — f8; 10. e4 — e5 +, მფb6 — a6; 11. f4 — f5. ამ მდგომარეობაში მეფისა და პაიკის კოორდინირებული მუშაობა მკაფიოდ ჩანს. მეფე იცავს პაიკს ქიშებისაგან, პაიკი კი მეფეს. თეთრები ადვილად იგებენ.

მხედრის მდგომარეობა პაიკის წინ არახელსაყრელია, რადგან ის ხელს უშლის პაიკის მოძრაობას და არ იღებს მისგან არავითარ სარგებლობას. მხედარი პაიკით „ფალანგს“ ქმნის მაშინ, როცა ის იმყოფება თავის პაიკის უკან ირიბულად¹, რადგან მაშინ ისინი ერთად ეუფლებიან ოთხ მეზობელ უჯრედს იმ პორიზონტალზე, რომელიც პაიკის წინ იმყოფება. მხედარს ასე ძლიერი პოზიცია არ უკავია, მაგრამ მაინც კარგი პოზიცია აქვს, როცა ის დგას პაიკის გვერდით მეორე უჯრედზე მისგან².

¹ მაგალითად, პაიკი f5, მხედარი e4 ან e4.

² პაიკი f5, მხედარი d5 ან h5.

ამ შემთხვევაში პაიკი მას იცავს მოსისხლე მტრისაგან — მოწინააღმდეგის პაიკისაგან¹, ერთად კი ისინი იცავენ სამ მეზობელ უჯრედს, რომლებიც კოორდინატლის წინ დევს. თუ მხედარი იცავს პაიკს, მაშინ პოზიცია თავდაცვითი ხასიათს ატარებს, მას პასიური ხასიათი აქვს. იგივეა, თუ პაიკი ამაგრებს მხედარს. რამდენადაც დაშორებულია პაიკი მხედრისაგან, იმდენად ნაკლებად კოორდინირებულია მათი თამაში საერთოდ. აქედან ჩანს, რომ მხედრის ღირებულება იზრდება, თუ უჯრედები, რომელზედაც მიზანმეწონილია გაგრძელდეს მხედრის და პაიკის მოქმედება, ერთმანეთთან ახლოა. შედარებით იზრდება მხედრის ღირებულება, როცა დაფაზე ბევრი წინააღმდეგობაა, რადგან მ. შინკუთა, ეტლების და ლაზიერის მოძრავუნარიანობა განსაზღვრულია, მხედრის კი — არა.

მეფის პაიკით კოორდინირებული მოქმედება მეტად მნიშვნელოვანია, რადგან ეს ხშირია ენდშპილში. თავდაცვისას მეფისათვის უმჯობესია პაიკი უკან იმყოფებოდეს¹; მაშინ ის წინიდან დაფარულია და დაკულია აგრეთვე მხედრის დამუქრებისაგან. შეტევისას თუ ის თანამგზავრია გამსვლელი პაიკისა, მაშინ უმჯობესია იმყოფებოდეს პაიკის წინ, ირიბულად მისგან. ცუდია მეფის პოზიცია, როგორც შეტევისა-

თვის ისე თავდაცვისათვის, როცა ის დგას ირიბულად პაიკის უკან, მხოლოდ იმ შემთხვევების გამო-ნაკლისით, როცა მას საშიშროება ემუქრება პაიკის ერთმხარეს. მაშინ, რასაკვირველია, მეფისათვის ბუნებრივია მეორე დიკულ მხარეზე გადასვლა.

მაგრამ ყოველ ამ მსჯელობას მხოლოდ „Ceteris paribus“ აქვს მნიშვნელობა. ისინი მხოლოდ წინასწარ რჩევად, გზის მაჩვენებელნიშნებად უნდა მივიღოთ პოზიციის შეფასებისათვის და უფრო მეტოდს გეასწავლის, ვიდრე წინასწარ წვეტს მის შედეგებს. ამიტომ შემდგომ დამუშავებას მე ვანდობ მკითხველს.

მე მსურდა აღვზარდა მოსწავლენი, რომელთაც შეეძლოთ დამოუკიდებელი აზროვნება და მასალის კრიტიკა. მე მსურს გადაეცე მათ არა აბსტრაქტული ცნებები, არა ზოგადი ადგილები, არამედ ცოცხალი ცოდნა. რომელსაც შესწევს ძალა იზარდოს და იბრძოდოს, აყვავდეს და ის წრაფოდეს, ისეთი ცოდნა, რომელსაც ცხოველმყოფელი ძალა აქვს. ეს მოსწავლენი მზად უნდა იყვნენ შეამოწმონ თავისი ცოდნა არა ერთხელ, არამედ მრავალჯერ, გულმოდგინედ, სიყვარულით, მათ უნდა ამოქმედებდეთ როგორც კადრაკის მშვენიერ კანონთა სიყვარული, ისე სინამდვილის პატივისცემა. კანონი მიისწრაფვის

¹ e7-ზე ან g7-ზე.

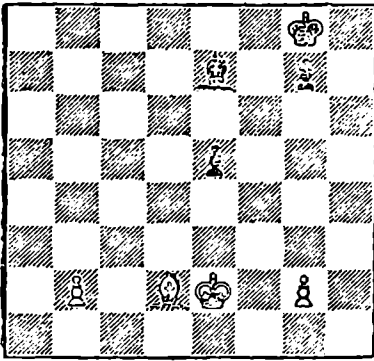
სრულყოფისაკენ, ის უნდა მიიღ-
ტვოდეს მისკენ, თუმცა ვერასო-
დეს ვერ აღწევს სრულყოფას.
ასე ხდება სინამდვილეში და თით-
ქმის ასეა ჰადრაკის დაფაზედაც.

ამრიგად, რამდენადაც სწორია
ის დებულება, რომ რამდენიმე
ფიგურის ღირებულება არ წარ-
მოადგენს ცალკეულ ფიგურათა
ღირებულებათა ჯამს, რადგან ამ
შემთხვევაში მხედველობაში უნდა
იქნას მიღებული მათი კოორდი-
ნირებული თამაშის მომენტი, იმ-
დენადვე კემმარიტია მეორე დე-
ბულებაც, სახელდობრ: არ შეიძ-
ლება ჩაითვალოს, რომ რომელიმე
ფიგურა აწონასწორებდეს მოწინა-
ააღმდეგის თანაბარფასოვან ფი-
გურას, თუ ამასთან ერთად მხედ-
ველობაში არ მივიღებთ მოწინა-
აღმდეგის კონტრათამაშის ზოგი-
ერთ მომენტს. ამ მომენტს ყუ-
რადლება უნდა მიეჭკეს იმ შემ-
თხვევაშიც, თუ მოწინააღმდეგის
ფიგურათა ღირებულება ძირი-
თადად განსხვავდება ჩვენი ფი-
გურების ღირებულებიდან. რო-
გორია ძირითადი პრინციპი, რის
საფუძველზედაც ოსტატს შეუძ-
ლია მოწინააღმდეგის კონტრ-
ათამაშზე მსჯელობა? ზემომოყვან-
ილ მოსაზრებების თანახმად, ის
უნდა ეყრდნობოდეს ორ ლოგი-
კურ საფუძველს. პირველი საკუძ-
ველია: „სამართლიანობა“—რომ-
ლის თანახმად უფრო ძლიერმა

ფიგურამ უნდა გაშალოს უფრო
დიდი ქმედობა, მეორე საფუძველი
კი არის „ceteris paribus“.

მაგალითისათვის განვიხილოთ
პრაქტიკაში ხშირი ბრძოლა კუს
პაიკთა წინააღმდეგ. თავისთავად
ცხადია, რომ კუ, რომელსაც მეტი
ძალა აქვს, უნდა შეეცადოს მო-
იგოს პაიკები ან ყოველ შემთხვე-
ვაში, შეუქმნას მათ ბლოკადა
როცა ბლოკადა მიღწეულია, დგება
ერთგვარი სალოდინო მომენტი,
რომელიც მანამდე გრძელდება,
ვიდრე ბრძოლაში არ გამოჩნდება
ახალი ძალა (ამის შესახებ იხი-
ლეთ ნინცოვიჩის წიგნი „ჰადრაკის
ბლოკადა“). თუ სალოდინო მდგო-
მარეობა არ შეიქმნება, ამის მი-
ზეზი უნდა არსებობდეს, მაგალი-
თად, ის უნდა იყოს ძალა, რომე-
ლიც პაიკების დასახმარებლად
მოდის.

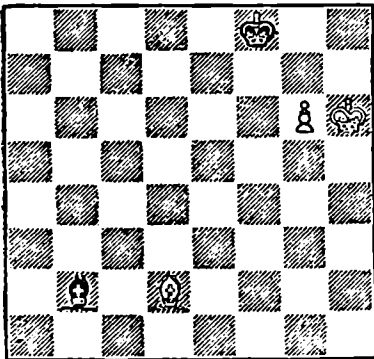
მეორე მაგალითია კუს ბრძოლა
კუს წინააღმდეგ, ეტლისა—ეტ-
ლის წინააღმდეგ. ლაზიერისა—ლა-
ზიერის წინააღმდეგ. ეს ფიგურები
მიისწრაფიან მნიშვნელოვან ამო-
ცანათა შესრულებისაკენ. ამიტომ
უხდებათ ერთმანეთთან შეხლა,
რომ შეიძლებოდეს კუს, ეტლის
ან ლაზიერის იმ რიგად დაყენება,
რომ მათ აწარმოონ ძლიერი და-
წოლა იმ დროს, როცა მოწინააღმ-
დეგეს არა აქვს საშუალება მათი
გაცვლა შემოგვთავაზოს, ამით
მიღწეული იქნებოდა უპირატე-
სობა.



თეთრები იწევენ და იგებენ

1. კd2—c3, კე7—d6; 2. მფე2—e3, მფფ8 - f7; 3. მფე3—e4, მფფ7—e6; 4. ხ2—ხ4, კd6 - e7 შაეებს არ სურთ პაიკის ხ6-ზე დაშეება. 5. ხ4—ხ5 და შაეებს უკვე არ ყოფნით სვლები. 5. . . . მფენ—f6; 6. გ2—გ4, მფნ6—e6; 7. გ4—გ5, გ7—გ6; 8. კc3—ხ2 და შაეები ცუგცვანგში იმყოფებიან.

ამ მაგალითიდან ჩანს, რომ



თეთრები იწევენ და იგებენ

თეთრების კუ უფრო ძლიერია, ვიდრე შაეების, რ.მელსაც არ

ძალუძს მისი მეტოქეობის გაწევა. თუმცა თეთრებს კიდევ ის უპირატესობა აქვთ, რომ მათ შეუძლიათ (5 პ.იკის ბლოკირებაც. ეს ორი უპირატესობა საკმარისია მოსაგებად (იხ. დიაგრამა წინა სვეტში).

აქ თავისთავად ცხადია, საკითხი მდგომარეობს გ7 და გ8 პუნქტების დაუფლებაში, ამიტომ აუცილებელია ჩქარა იქნას ნათამაშები:

1. . . . მფხ6—h7

ახლა კიდევ საჭიროა გ7 პუნქტის დაპყრობაც. შაეები ჯერ სალოდინო სვლას აკეთებენ.

1. . . . კხ2—d4

2. კd2—ხ6+ მფფ8—e8

3. კხ6—გ7 . . .

რადგან ახლა თეთრებს გ7-ზე უპირატესობა აქვთ, ამიტომ ისინი შაეებს შემდეგ საკითხს უყენებენ: ან გაცვალონ კუ, ან დათქონ დიდი დიაგონალი. პირველი უმაღვე დანებების თანაბარფასოვანია, ამიტომ:

3. . . . კd4—e5

4. კგ7—ხ2 კე5—f8

ახლა რომ შაეებს f8—h6 დიაგონალი წაერთვას, ამისათვის დიდი შრომა არ არის საჭირო, რადგან გ7 და ხ6 პუნქტები უკვე თეთრების ხელშია. კვლავ შემდეგი ტიპობრივი მანევრო:

5. კხ2—a3

და თეთრები იგებენ.

ფიგურათა არასაკმარისი კო-

ორდინირებული მოქმედება ხშირად განისაზღვრება მათი განლაგების სიშორით; ხშირად, მაგრამ არა ყოველთვის, საბოლოო ჯამში განმსაზღვრელია არსი და არა გარეგანი სტრუქტურა. მაგრამ კადრაკის დაფის და ფიგურათა სკლების უბრალო გეომეტრიულობის გამო ფიგურათა შორის მანძილი, თუმცა ხანდახან არა სავსებით ზუსტი, მაგრამ მაინც მნიშვნელოვანი მაჩვენებელია მათი კოორდინირებული მოქმედების ხარისხისა. ერთმანეთთან ახლო მდებარე ერთი მხრის ფიგურები, ბუნებრივია, ავსებენ ერთმანეთს და აძლიერებენ ერთობლივ მოქმედებას. სხვადასხვა მხრის ორი ახლო მდებარე ფიგურა თითქმის ყოველთვის ნკვეთრ კონფლიქტში იმყოფება. თუ მანძილი ერთი ბანაკის ორ ფიგურათა შორის მეტად დიდია, ვთქვათ ორ მხედარს შორის, მაშინ მათ შორის კოორდინირებული მოქმედება მხოლოდ მომავალშია შესაძლებელი, ან კიდევ შეიძლება ის ზღვომარეობდეს მხოლოდ საერთო მისწრაფებაში შეუქმნან დაბრკოლება მოწინააღმდეგეს. მაგალითად, ერთ-ერთი მხედარი მზად არის შესწიროს თავი, რომ გაძლიერდეს მეორე.

რამდენიმე მაგალითი გავიშუქებს ზემოთქმულს. კხ2 და ეტლი გ ხაზზე კოორდინირებულად მოქმედებენ; რამდენადაც შეტევის ობიექტი გ7-ია. ამრავად, მათ შორის მანძილი არ არის აუცი-

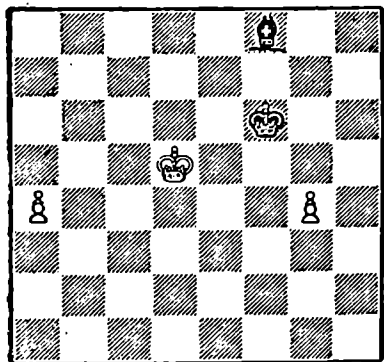
ლებელი ნიშანი მათი შეუთანხმებელი მუშაობისა. მაგრამ ასეთ ფიგურების კოორდინირებული მოქმედება იმდენად მეტი იქნება, რამდენად ახლო იქნებიან ისინი ერთმანეთთან. თუ, მაგალითად, კუ ილგომება 1ნ-ზე და ეტლი გ5-ზე, აქ ორავე ფიგურა მოწინააღმდეგესთან ახლოს დგას, უფრო ავწროებს მას; გარდა ამისა, კუ უტევს კიდევ e7 და ძმ უჯრედებს და იცავს ეტლს.

ზხედართა ხ2-ზე და გ3-ზე მდებარეობის შემთხვევაში მოქმედების კოორდინაცია შესაძლებელია მხოლოდ ცენტრში, მაგალითად, ძ3 და e4 უჯრედებზე, მაგრამ ისიც მხოლოდ სუსტი; თავისი მოქმედების კოორდინაციის სისტემატური მოქმედებისათვის ისინი ერთმანეთს უნდა მიუახლოვდნენ.

ა და ხ პაიკის კოორდინირებული მოქმედება თითქმის შეუძლებელია; ეს შესაძლებელია მხოლოდ მაშინ, როცა ერთი პაიკი შექმნის მუქარას იმ მომენტში, როცა მოწინააღმდეგე უტევს და ავიწროებს მეორე პაიკს; ეს შესაძლებელია, მაგალითად, იმ შემთხვევაში, როცა ორივე პაიკი გამსვლელია (იხ. დიაგრამა. გვ. 235).

ა და გ პაიკებისა და მეფის კოორდინირებული თამაშის საკვირველ მაგალითს იძლევა შემდეგი ლამაზი დამთავრება.

თეთრები წინ სწევენ ა5 პაიკს; მათთვის საკიროა მხოლოდ მშვი-



თეთრები იწყებენ და იგებენ

დობიანად გასცდნენ ა7 უჯრედს, რომ გააცოცხლონ ლაზიერი. შავები ამიტომ ცდილობენ ა7 უჯრედის ხელში ჩაგდებას.

1. ა4—ა5 კf8—h6

თუ ახლა 2. მფd5—e4, მაშინ შავები დაბრუნდებიან კუთი f8-ზე, რომ შემდეგ ხელში ჩაიგდონ g1—a7 დიაგონალი. აქ კი გ პაიკისათვის უეცარი შესაძლებლობა იწყება გავლენა მოახდინოს თამაშის შემდგომ წსვლელობაზე.

2. g4—g5+ კh6 : g5

მეფეს არ შეუძლია პაიკის აღება, სივანაირად ის გადაულობავს ზვას კუს.

3. მფd5—e4 კg5—h4

4. მფe4—f3

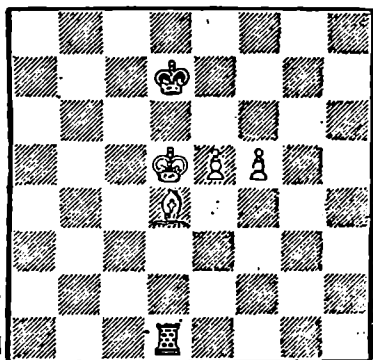
ამრიგად, მეფე ხელს უშლის კუს თავის დროზე დაიკავოს სა-

კარო დიაგონალი და ა პაიკი შეუჩერებლივ გადის ლაზიერად.

ეს მაგალითი ჩვენ გვანცვიფრებს იმიტომ, რომ ფიგურათა ასეთი კოორდინირებული მოქმედება იშვიათ გამონაკლისს შეადგენს.

ჩვეულებრივ გვიხდება ერთ ფრთაზე დაცვა, თუ მეორეზე შეტევა წარმოებს.

შეადარეთ წინანდელ მაგალითს შენდები დასასრული. თუ რაში მდგომარეობს პაიკთა კოორდინირებული მოქმედება, აქ აღვილი გასაგებია.



ვისი სვლაც არ უნდა იყოს, თეთრები იგებენ, რადგან შავები ვერ მოახერხებენ ეტლის შეწირვას ორ პაიკში. კოორდინირებული მოქმედება მოითხოვს, რომ მეფე და ერთ-ერთი პაიკი იცავდეს მეორე პაიკის წინსვლას თეთრ უჯრედზე, კუ კი—შავ უჯრედზე. მაგალითად:

1. e5 — e6 +, მფd7 — e8; 2. f5 — f6, ეd1 — f1; 3. მფd5 — e4 (მეფე მიისწრაფის გ6-ზე), 3. . . მფe8 — f8; 4. კd4 — e5, მფf8 — e8; 5. კe5 — f4, მფe8 — f8; 6. მფe4 — f5, მფf8 — e8; 7. მფf5 — g5, ეf1 — g1 +; 8. მფe5 — h6, ეg1 — f1; 9. კf4 — g5, ეf1 — e1; 10. მფh6 — g7 და თეთრები იგებენ.

საერთოდ, წონასწორობის პოზიციაში თამაში ძლიერ და სუსტ პუნქტებზე ეყრდნობა. ეს პუნქტები პირველ პლანზე ჩანს და განსაკუთრებულ მნიშვნელობას იღებს; ამ პუნქტებზე წარმოებულ ოპერაციებს პირველხარისხოვანი მნიშვნელობა აქვს.

რუბინშტინი სალვე
(ლოძი, 1908 წ.)

1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. მb1 — c3	c7 — c5
4. c4 : d5	e6 : d5
5. მფ1 — f3	მფ8 — f6
6. გ2 — გ3	მბ8 — c6
7. კf1 — გ2	

კუს ეს განვითარება უკვე იმის მაჩვენებელია, რომ თეთრები აპირებენ d5 პუნქტზე გავლენა მოახდინონ.

7. . . .	e5 : d4
8. მf3 : d4	ლd8 — b6
9. მd4 : c6	b7 : c6
10. 0 — 0	კf8 — e7
11. მc3 — a4	

. შავებს ახლა დაუსუსტლათ ენ პუნქტი. ენ პუნქტი კი თეთრების ძლიერ პუნქტს წარმოადგენს. თეთრები თავის ყურადღების კონ-

ცენტრაციას ენ-სა და ენ პუნქტებზე ახდენენ.

11. . . .	ლb6 — b5
12. კc1 — e3	0 — 0
13. ეa1 — c1'	კe8 — გ4

შავებისათვის უკეთესი იყო ამ კუს d7-ზე განვითარება. რომაქედან ან e8-დან დაეცვათ ენ პუნქტი.

14. f2 — f3	კგ4 — e6
15. კe3 — c5	ეf8 — e8
16. ეf1 — f2	მf6 — d7
17. კe5 : e7	ეe8 : e7
18. ლd1 — d4	ეe7 — e8
19. კგ2 — f1	ეe8 — c8
20. e2 — e3	ლb5 — b7
21. მa5 — c5	მd7 : c5
22. ეc1 — c5	. . .

ახლა თეთრები დაეუფლა მნიშვნელოვან ენ პუნქტს და ამით ფიქსირებულია ენ პუნქტიც. ეს პირველი პირობაა ენ წინააღმდეგ ძალთა კონცენტრაციისა.

22. . . .	ეc8 — e7
23. ეf2 — c2	ლb7 — b6
24. b2 — b4	

25. b4 — b5 მუქარით. შავებს უკვე აღარ აქვთ დრო, რომ ითავაშონ 24. . . . კe6 — d7. ამის პასუხი იქნება 25. b4 — b5 და თუ 25. . . . ეa8 — e8, მაშინ 26. ლd4 — c3 და შავებს უკვე არ შეუძლიათ განთავისუფლება. თუკი 25. . . . ეe7 — e8, მაშინ 26. b5 : c6, კd7 : c6; 27. ლd4 : d5 ან ლd4 — c3.

24. . . .	a7 — a6
25. ეe5 — a5	ეa8 — b8
26. a2 — a3	ეe7 — a7

შავეებს არ შეუძლიათ დაიცვან ყველა თავისი სუსტი პუნქტი.

- | | |
|---------------|----------|
| 27. ეც2 : ე6 | ლხ6 : ე6 |
| 28. ლდ4 : ა7 | ეხ8 — ა8 |
| 29. ლა7 — ე5 | ლც6 — ხ7 |
| 30. მფგ1 — ფ2 | |

თეთრები ამით იცავენ თავის სუსტ პუნქტებს, განსაკუთრებით მეორე და მესამე ჰორიზონტალს.

- | | |
|--------------|---------|
| 30. . . . | ხ7 — ხ5 |
| 31. კფ1 — ე2 | გ7 — გ6 |
| 32. ლც5 — დ6 | |

ე — ხაზს დიდი მნიშვნელობა აქვს, რადგან ის გახსნილია.

- | | |
|--------------|----------|
| 32. . . . | ლხ7 — ე8 |
| 33. ეა5 — ე5 | ლც8 — ხ7 |
| 34. ხ2 — ხ4 | ა6 — ა5 |
| 35. ეც5 — ე7 | ლხ7 — ხ8 |
| 36. ხ4 — ხ5 | ა5 — ა4 |
| 37. ხ5 — ხ6 | ეა8 — ა5 |
| 38. ხ6 — ხ7 | დანებდა |

ამ პარტიიდან ჩანს, რომ რამდენად უფრო დიდმნიშვნელოვანია ფიგურათა მოქმედება სუსტი პუნქტების წინააღმდეგ, ვიდრე სხვა რომელიმე პუნქტების წინააღმდეგ.

ღურასი რუბინშტეინი
(ლენინგრადი, 1909 წ.)

- | | |
|-------------|----------|
| 1. ე2 — ე4 | ე7 — ე5 |
| 2. მგ1 — ფ3 | მხ8 — ე6 |
| 3. კფ1 — ხ5 | ა7 — ა6 |
| 4. კხ5 — ა4 | მგ8 — ფ6 |
| 5. დ2 — დ3 | დ7 — დ6 |
| 6. ე2 — ე4 | |

ეს გაგრძელება არის თეთრების პოზიციის გადაფასების შედეგი. თუმცა ეს სვლა არ უშვებს დ6 — დ5 სვლას, მაგრამ ის ასუსტებს დ4-სა და დ3 პუნქტებს. გარდა ამისა, დებიუტში სვლის დაკარგვა განვითარებაზე გავლენას ახდენს.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. . . . | გ7 — გ6 |
| 7. დ3 : დ4 | ე5 : დ4 |
| 8. მფ3 : დ4 | კც8 — დ7 |
| 9. მდ4 : ე6 | კდ7 : ე6 |
| 10. 0 — 0 | კფ8 — გ7 |
| 11. მხ1 — ე3 | 0 — 0 |
| 12. ფ2 — ფ3 | მფ6 — დ7 |
| 13. კც1 — ე3 | მღ7 — ე5 |
| 14. კა4 — ხ3 | ხ7 — ხ6 |

ეს არ უშვებს ე4 — ე5 სვლას, საზღვრავს ხ3 კუს მოძრაუვნარიანობას და ე4 პაიკი ფიქსირებული ხდება შავეებისათვის.

- | | |
|-------------|----------|
| 15. ფ3 — ფ4 | მე5 — დ7 |
|-------------|----------|

ახლა ე4 პაიკს არ ეშუქრება არავითარი უშუალო საშიშროება, მაგრამ სუსტდება ე4 პაიკი.

- | | |
|--------------|----------|
| 16. კე3 — დ4 | მდ7 — ე5 |
| 17. კდ4 : გ7 | მგ8 : გ7 |
| 18. კხ3 — ე2 | ა6 — ა5 |

ე5 მხედრის ძლიერი პოზიციის განმტკიცებით.

- | |
|---------------|
| 19. ლდ1 — გ4. |
|---------------|

ალბათ იმიტომ, რომ დაემუქრონ ფ4 — ფ5 სვლით, მაგრამ აქ თეთრები ანგარიშს არ უწევენ ძლიერ და სუსტ პუნქტებს, მათ უნდა ეთამაშათ 19. ლდ1 — დ4+, ამით დაეცვათ ე4 და სუსტი შავი

უჯრედები. თეთრებს თუ ლაზი-
ერის გაცვლა არ სურდათ, მათ
შუალევე უნდა ეთამაშათ 19. f4—
f5 და შერიგებოდნენ იმას, რომ
ამის შემდეგ შავი მხედარი გამაგრ-
დებოდა e5 პუნქტზე. ამის კომ-
პენსაცია მათთვის იქნებოდა ღია
f ხაზი.

19. . . . მც5 : e4

შავეებს სურთ f ხაზის დაუფ-
ლება და ისინი იმაზედაც კი არ
ჩერდებიან, რომ გაათავისუფლონ
თეთრები სუსტი e4 პაიკისაგან.

20. მც3 : e4 f7 - f5

21. ლგ4 - f3 f5 : e4

22. კც2 : e4 კც6 : e4

23. ლფ3 : e4 . . .

ახლა თეთრებს სუსტი f4 პაიკი
ყავთ და სუსტი d4 და e4 პუნ-
ქტები.

23. . . . ლმ8 - f6

რუბინშტეინის თამაშში ყო-
ველთვის ჩანს სუსტი პუნქტები-
სადმი ანგარიშის გაწევა. მათი
შევილით იცვლება მისი მიმარ-
თულება.

24. ეფ1 - f2 ეფ8 - e8

25. ლე4 - d5 ლფ6 f5

შავეები დიდი ხნით დაეუფლენ
ღია ხ.ზს.

26. ეა1 d1 ეფ8 - e4

27. გ2 - გ3 ეფ8 - e8

28. მფგ1 - გ2 ხ7 - ხ5

ამით შავეები ამზადებენ ხ5 - ხ4
სელას; e4 და f4 პაიკები შეტევის

ობიექტს წარმოადგენენ; e4 და
d4 პუნქტები კი სუსტია.

29. ხ2 - ხ3 გე4 - e3

გ5 - გ4 სელის მომზადებაა
თეთრების პაიკთა ჯაქვის დან-
გრევით.

30. ეი1 - d4 მფგ7 - f6

რომ ხ5 ხ4 გამარტივების
შემდეგ საშუალება მიეცეს მეფეს
საქიოებისაშებრ f5 და გ4-ზე წა-
ვიდეს.

31. ხ2 - ხ3 . . .

თეთრები აადვილებენ მოწინა-
აღმდეგის ამოცანას. იმიტომ რომ
ახლა გ3 პაიკს, რომელმაც უნდა
გამაგროს f4. თავდაცვა ეცლება
და სუსტი ხდება. ამის მაგივრად
თეთრებს უიდა გაემაგრებიან მე-
ორე პორიზონტალი, რომელზე-
დაც მათი საყრდენი პუნქტები
იმყოფება. მათ უნდა ეთამაშათ.

31. ეი4 - d2. მაშინ მათ არ უნდა
შეშინებოდათ 31. . . . ლფ5 -
გ4 სელისა. რადგან ამ შემთხვე-
ვაში მათ შეეძლოთ ეთამაშათ 23.
ეფ2 - f3.

31. . . . ხ5 - ხ4

32. ლმ5 : f5+ გ6 : f5

33. გ3 : ხ4 ეფ8 - გ8+

34. მფგ2 - f1

ხ3 პაიკის გადარჩენა არ შე-
იძლება.

34. . . . ეფ3 : ხ3

35. მფგ1 - e2 ეგ8 - e8+

36. მფე2 - d2 ეხ3 : ხ4

და შეეგებმა მოიგეს მატერი-
ალური უპირატესობის გამო.

ეს პარტია იმის მაჩვენებელია,
თუ რა ძლიერი ხდება რუბინ-
შტეინის თამაში, როცა მას ორი-
ენტაცია აქვს მოწინააღმდეგის
დროებით სისუსტეებზე.

„წონასწორობის პოზიცია“ არ
შეიძლება წარმოვადგინოთ, რო-
გორც ისეთი პოზიცია, სადაც არ
არსებობს შეტევა და თავდაცვა.
პირიქით, მასში ერთივე არის და
მეორეც, მხოლოდ შეტევა გაწო-
ნასწორებულია კონტრმეტევით.
წონასწორობის პოზიციაშიაც შე-
ტევსა და თავდაცვის გზებისტე-
ინიციის პრინციპებით განსაზ-
ღვრება. აქ ოპერაციები არც ისე
დაძაბულია და მოვლენების გან-
ვითარება ისეთი ენერგიული არ
არის, როგორც ეს ხდება ისეთ
პოზიციებში, რომლებიც უპირა-
ტესობით ხასიათდება. ამისდა ზი-
უხედევად. მცოდნისათვის ასეთი
პოზიციების მნიშვნელობა მეტად
დიდია. ამ პოზიციებში შეიძლება
იმის გარკვევა, თუ რამდენად შე-
უძლია ოსტატს დაიცვას წონას-
წორობა. ვისაც არ ესმის ამ პო-
ზიციათა ენა, ის ვერ შეძლებს
შეამჩნიოს დიად მოვლენათა წი-
ნამორბედი ნიშნები. მაგრამ ვინც
მასში გაერკვევა. მას ოსტატის
ყოველი ლოგიკურად განვითარე-
ბული პარტია უდიდეს სიამოვნე-
ბასს მიანიჭებს.

წონასწორობის პოზიციაში ზე-
მომოყვანილი პრინციპების შეს-
რულება ხშირად იწვევს საკუთარ

პოზიციაში ზოგიერთი სისუსტის
დაშვებასაც, რადგან ასეთ პოზი-
ციებში რაიმე მიღწეული უპირა-
ტესობა კომპენსირებას მოითხოვს.
ამიტომ ოსტატის შინაგანი ეთი-
კური პრინციპები აქ უნდა იყოს
დაკავშირებული რაიმე გადამ-
წყვეტ მოქმედებასთან საბოლოო
წარიატების რწმენით; მან უნდა
გაბედოს მარჯვე მანევრი, თუ
ფიქრობს, რომ მიიღებს საკმაო
კომპენსაციას და უნდა გაუბრძო-
დეს ხაფანგს თუ მასში გაერკვეა
და იპოვა მისი სუსტი მხარე. შე-
საძლებელია შეცდომა, მაგრამ არ
უნდა ვეცადოთ მოვატყუოთ სა-
კუთარი თავი. ვინც გაბედულად
ატარებს ცხოვრებაში თავის შე-
ხედულებებს, მას შეუძლია, რასა-
კვირველია. წააგოს კიდევ, მაგრამ
რამდენადაც ის ცდილობს გაერ-
კიეს თავისი დამარცხების მიზე-
ზებში, ეს გარკვევა დიდად და-
ეხმარება. ის თანდათან ოსტატად,
მცოდნედ, მხატვრად შეიქრება.
მაგრამ ვისაც არ ყოფნის გაბე-
დულება თავის შეხედულებათა
განსახორციელებლად. ის კარგავს
მებრძოლის თვისებებს.

ლაზერლონე	მაკლონელი
1. d2 - d4	d7 - d5
2. c2 - c4	d5 : c4
3. e2 - e4	e7 - e5
4. d4 - d5	f7 - f5
5. b1 - c3	b8 - f6
6. f1 : c4	f8 - c5
7. g1 - f3	g8 - e7

და ანა f5 : e4; 8. f3 - g5
სელის გამო.

8. კ61—გ5

აქ თეთრებს როქი უნდა გაკეთებიათ.

8. კ65 : f2+

თუ ახლა 9. მფ61 : f2 მაშინ 9....
ლ67—65+

9. მფ61—f1

უკეთესი იყო კუს ალება. 9. ...
ლ67—65+; 10. მფ62—61, ლ65 :
64. ამ სვლების შემთხვევაში თე-
თრებს უნდა გაეგრძელებიათ
11. მ63 : 65.

9. კ62—b6

10. ლ61—62 f5—f4

11. ე61—61 კ68—გ4

12. 65—66

ეს თავდასხმაა f6 პუნქტზე,
თუმცა უკანასკნელი არც ისე
სუსტია.

12. 67 : 66

13. მ63—65

ამ მდგომარეობაში შაჯების წი-
ნაზე ისმის დილემა: ნება დარ-
თონ თუ არა მოწინააღმდეგეს
განაგრძოს შეტევა და შეეცადონ
წინააღმდეგობა გაუწიონ მას, თუ
მოსპონ მათზე თავდამსხმელი ფი-
გურა ლაზიერის შეწირვის საფა-
სურით. 13. ლ67—68
სვლის შემთხვევაში შესაძლებე-
ლია 14. მ65 : f4, 65 : f4; 15.
64—65, რაც შაჯებისათვის მე-
ტად საშიში იყო. 13.
ლ67—68 სვლის შემდეგ კი შა-
ჯები როქს ვერ გააკეთებენ. ამის
გამო მაკ. დონელმა აწონ-დაწონა,

ღირს თუ არა ლაზიერის შეწირვა
ორ ფიგურაში და ორ პაიკში,
ამასთან ერთად 63-ზე ფორპოს-
ტის შექმნით. ექვს გარეშეა, რომ
გადაწყვეტილება უყოყმანოდ არ
იქნა მიღებული. ეს გადაწყვეტი-
ლება ემყარება არა ამა თუ იმ
ვარიანტის გამოთვლას, რადგან
აქ არსებობს ათასობით ვარიან-
ტები, არამედ როგორც საკუთარი,
ისე მოწინააღმდეგის ძალების შე-
ფასებას. მას ეყო ვაჟკაცობა თე-
ვისი მონაფიქრი განებოროციელე-
ბინა, თუმცა ეს უკანასკნელი პა-
რადოქსალურადაც კი გამოიყუ-
რება.

13. მ66 : 65

14. კ65 : 67 მ65—63+

აქ თეთრებსაც შეეძლოთ თავის
მხრივ ლაზიერის შეწირვა, რომ
შემდეგ ყაიმზე ეთამაშათ, ლ62 : 63
და შემდეგ კ67 : 66. მაგრამ მა-
თაც თავისებურად შეაფასეს.
მდგომარეობა და ამიტომ არ-
ჩიეს ბრძოლის გაგრძელება.

15. მფ61—61 მფ68 : 67

16. ლ62—63 ე18—18

17. ე61—62 მ68—66

18. b2—b3

მაგრამ აქ თეთრებს ჩქარი გან-
ვითარების მიზნით უნდა შეწირვა
აერჩიათ 18. ე61—61 და შესაძ-
ლოა, რომ ისინი კიდევ შესძლებ-
დნენ მდგომარეობის გადარჩენას.
18. ე68—68 სვლას ისინი
19. კ64—b3 უპასუხებდნენ. და
18. კ68—65-ზე ითამა-

შებდნენ ეფ1—ფ2. პაიკის 'გაწე-
ვით ისინი მხოლოდ ასუსტებენ
ე3 პუნქტს და კუს საშუალება წა-
ართევს ძ1 უჯრედი დაიკავოს.
მაგრამ ასეთი მოსაზრება უცხო
იყო ლაბუდონენსათვის, რადგან
ამ პარტიას სტეინიციის თეორი-
იდან ამორებს დაახლოებით ორ-
მოცდაათწლიანი პერიოდი.

18. . . . კხნ—ა5
19. ა2—ა3 ეა8—ე8

ხელმძღვანელობს რა სწორი
აღლოთი, მაკ-დონელი ორი უკა-
ნასკნელი სვლით ატარებს დარ-
ტყმას მოწინააღმდეგის უსუსტეს
პუნქტებზე. ახლა რომ თეთრებმა
ითამაშონ 20. ხ3—ხ4, მაშინ შა-
ვები დაეუფლებიან ე ხაზს, ისინი
ითამაშებენ 20. . . . მენ : ხ4;
21. ა3 : ხ4, კა5 : ხ4; ე4 კუს მო-
გებით. თუ კი კუ დაიხვეს ა2.ზე
ხ3 პუნქტი, რომ ლაზიერს და-
უს-მოს (ლძ3—ხ3), მაშინ შავები
ითამაშებენ კგ4 : ფ3 (რის შემდეგ
შეუძლებელია ლძ3—ხ3 კხ4 : ძ2+
სვლის გამო) და ითამაშებდნენ რა
ეც8—ე2. მოიგებდნენ აქტიურ
ძ2 ეტლს.

20. ეხ1—გ1 . . .

თავისი მძიმე მდგომარეობის
შიუხედავად თეთრები მოჩვენე-
ბით შეტევას აპირებენ გ ხაზზე.

20. . . . ხ7—ხ5

ე ხაზი უნდა გაიხსნას.

21. კე4 : ხ5 კგ4 : ფ3
22. გ2 : ფ3 მცხ—ძ4
23 კს5—ე4.

16. ჰადრაკი.

სხვანაირად, ე8 ეტლი თამაშში
შედის.

23. . . . მძ4 : ფ3+
24. მფი1—ფ2 მ : 3 : ძ2
25. ეგ1 : გ7+ მფე7—ფ6
26. ეგ7—ფ7+ მფი6—გ6
27. ეფ7—ხ7 მძ2 : ე4
28. ხ3 : ე4 ეც8 : ე4

და შავებმა მოიგეს მატერი-
ალური უპირატესობის გამო.

დრო იცვლება და მათთან ერ-
თად იცვლებიან ამოცანებიც მაგ-
რამ ისეთ მდგომარეობაში, რო-
მელშიც მაკ-დონელი იმყოფე-
ბოდა ზემომოყვანილ პარტიაში,
ხწირად ვარდება სოველი ოსტატი,
რომელიც სერიოზულად და კე-
თილსინდისიერად ცდილობს გა-
დაწყვიტოს თავის წინაშე მდგარი
ამოცანა.

ჩვენს დროში, ისეთ შეწირვებს,
რომლებიც პოზიციის შეფასებას
ემყარება, „პოზიციური შეწირ-
ვები“ ეწოდება. მაგალითად. პა-
იკები იწირება ჩქარი განვითარე-
ბის მიზნით, ფიგურა იწირება ორ
პაიკში და შეტევაში, ლაზიერი
კი—ეტლებისა და მსუბუქ ფიგურ-
ებში, ყველაფერი ეს ხდება „პო-
ზიციისათვის“. ასეთი ხასიათის
შეწირვები არ წარმოადგენს კომ-
ბინაციებს, რადგან ამ შემთხვე-
ვაში ვარიანტთა ქსელი მეტად
დიდია, მაგრამ ეს შეწირვები უმუ-
ველად არიან კომბინაციების მო-
მასწავებელი. ისინი ყოველთვის
წარმოადგენენ მოთამაშის მანა-
ციობისა და მისი დამოუკიდებელი

მსჯელობის უნარის დადასტურებას.

პილსბერი ემ. ლასკერი
(ნიურნბერგი, 1896 წ.)

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. მხ1—e3 | მგ8—f6 |
| 4. e4—e5 | მფ6—d7 |
| 5. f2—f4 | e7—c5 |
| 6. d4 : c5 | მხ8—c6 |
| 7. a2—a3 | მდ7 : c5 |
| 8. ხ2—ხ4 | მც5—d7 |

ეს უკან დახევა ჩემთვის ახლა გაუგებარია, ბუნებრივი სვლა იყო, რასაკვირველია, 8. . . . d5—d4 და თუ მაშინ 9. მც3—e2, მაშინ 9. . . . d4—d3. 10. მე2—გ3, ლდ8—d4; 11. ეა1—ა2. და შავები ინიციატივას იღებდნენ.

9. კფ1—d3 ა7—ა5

აქ ჩანს ნერვული მოუთმენლობა. შავებს მშვიდად უნდა განევითარებინათ თავისი ფრთა და ამისათვის საჭირო იყო ჯერ მდ7—ხ8 და შემდეგ კც8—d7 და ეა8—c8.

- | | |
|------------|--------|
| 10. ხ4—ხ5 | მც6—ხ8 |
| 11. მგ1—f3 | მდ7—c5 |
| 12. კც1—e3 | მხ8—d7 |
| 13. 0—0 | გ7—გ6 |

ამ სვლით შავები სამუდამოდ ასუსტებენ თავიანთ მეფის ფრთას, მაგრამ მათ უკვე იმდენი დრო დაკარგეს, რომ მათი მდგომარეობა უამისოდაც დამაკმაყოფილებელი არ არის.

14. მც3—e2 კფ8—e7

აქ ყველაზე მეტ შანსებს იძლეოდა 14. . . . კფ8—გ7.

- | | |
|------------|--------|
| 15. ლd1—e1 | მდ7—ხ6 |
| 16. მფ3—d4 | კც8—d7 |
| 17. ლე1—f2 | მხ6—ა4 |

შავები აპირებენ ხ5 პაიკის შეტევას და ამიტომ არ უშვებენ ა3—ა4 სვლას. მაგრამ მათ უფრო ნაკლებად პატივმოყვარე გეგმები უნდა აერჩიათ. სწორი სვლა იყო 17. ლდ8—c7.

18. ეა1—ხ1 ხ7—ხ5

სხვანაირად, თეთრები გახსნიდნენ f ხაზს გ2—გ4 და f4—f5 სვლებით.

19. ხ5—ხ6!

ეს პაიკი ნამდვილი „სოლია“. მას საკმარისად ძლიერი პოზიცია უკავია ხ6-ზე და მან გაანთავისუფლა ხ5 უჯრედი თეთრი ფიგურებისათვის.

19. . . . მც5 : d3

20. c2 : d3 კე7 : ა3

შავებს სურთ მოწინააღმდეგის წინაშე უფრო მძიმე ამოცანის დაყენება. განვიხილოთ შექმნილი მდგომარეობა. შავებს ზედმეტი პაიკი ჰყავთ და არავითარი უშუალო საფრთხე არ ემუქრებათ. თეთრებმა რომ თამაში შეანელონ, შავები გაამაგრებენ თავის პოზიციას კა3—ხ4 სვლით. ამიტომ თეთრებმა უნდა იმოქმედონ რაც შეიძლება ჩქარა. მაგრამ სად არის შავების პოზიციის ყველაზე სუსტი ადგილი? მეფის ფრთაზე. მაგრამ იქით მიმავალი გზა ხომ

რომელიც მე, რაღაც სასწაულით, სიმშვიდეში გავატარე, თუნცა ნახევრად მშვიერი ვიყავი. ამრიგად, ის მხოლოდ შვიდი წლისაა.

ის ფილოსოფიური სისტემები, რომელთაც შეუძლიათ ათასი წლობით საცოცხლე, თავისი არსებობის პირველ ასეულ წლებში ჩვილ ბავშვებს ემსგავსებიან. ამიტომ საკვირველი არ არის, რომ აქამდე კაცობრიობა ნაკლებად იცნობს ბრძოლის თეორიას და სრულიადაც არ შეიძლება აქედან ისეთი დასკვნა გავაკეთოთ, თითქოს ასეთი თეორია ფართოდ არ გავრცელდება.

სწორედ კარგი რამ მხოლოდ თანდათანობით აღწევს საყოველთაო აღიარებას, ჩქარა მომწიფებული მალე იღუპება. ბოძოლის თეორია, რომელსაც წინასწარ კვრეტდნენ ისეთი ადამიანები, როგორიც იყვნენ, მაკიაველი, ნაპოლეონი, კლაუზევიცი. რომელიც სტეინიცის მიერ ზუსტად იყო განსაზღვრული ჭადრაკის დაფაზე, რომელსაც ეძიებდნენ ზოგიერთი ფილოსოფოსნი. ჩემს მიერ გადმოცემულია ფილოსოფიურად და ამოიგად მთელი მსოფლიოსკუთვნილება გახდა, ის მეტად ღრმად იქნება კაცობრიობის ცხოვრებაში. ეს ერთადერთი თეორიაა, რომელიც პრაქტიკის თეორიას წარმოადგენს და შეიცავს თეორიის თავისებურებას — გარკვეულობას და სრულობას, — შერ-

თებულს ისტორიის სუეროსთან — ყოფასა და უსასრულო ბასთან.

ბრძოლის პრინციპი. რომელიც შეცნობილი ჰქონდა სტეინიცის, მაგრამ მის მიერ ფორმულირებული არ იყო, გვეუბნება: შეტევის ან თავდაცვის გეგმის შედგენისას აუცილებელია მხედველობაში ვიქონიოთ ის უპირატესობა, რომლის გამოყენებასაც ცდილობს თავდამსხმელი.

დასახული მიზანი. რომლის არსი იმაში მდგომარეობს, რომ მივეცეთ მყარი ფორმა ჯერ არამტკიცე ცვალებად და წარმატალ უპირატესობას, პროპორციულ შეფასებაში უნდა იყოს ამ უპირატესობასთან. ასევე ითქმის იმ დათმობებზე, რომლებზედაც მზად არის წავიდეს თავდამცელი. ჭადრაკის თამაში ავ პრინციპს არასაკმარისი მკაფიოობით გამოხატავს, რადგან პარტიის ბოლო მხოლოდ სამგვარია: მოგება, წაგება და ყაპი. სხვა თამაშობებში. რომლებშიაც მეტი შესაძლებლობები არსებობს, მაგალითად ვისტში და განსაკუთრებით გოში, ჩვენს მიერ გამოთქმული აზრი უფრო სრულ გამოსახვას პოულობს. გაცილებით უფრო ნატიფად და ღრმად ეს გამოვლინდება ცხოვრებაში მისი უსასრულო ნიუანსებით. ამისდა მიუხედავად, ბევრი მაგალითის მოყვანა შეიძლება ჭადრაკიდანაც.

კლასიკურ მაგალითს წარმოადგენს „მოგებაზე თამაში“, რომელსაც ტარაშმა მოხდენილად დაარქვა „წაგებაზე თამაში“.

ასე ხდება მუდამ, როცა მოთა-
მაში თავის მდგომარეობას გადა-
აფასებს და რაიმე უმნიშვნელო
უპირატესობაზე დამყობით, რო-
მელსაც ის ზედმეტად აფასებს,
ცდილობს მოგებას მიაღწიოს,
ამასთან მთელ ძალღონეს სჭიმავს,
რომ თავიდან აიცილოს საყაიმო
ვარიანტები მაგალითისათვის გან-
ვიხილოთ შემდეგი პარტია.

კოლტუ ტორე
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

- | | |
|---------------|----------|
| 1. e2 - e4 | e7 - e6 |
| 2. d2 - d4 | d7 - d5 |
| 3. მ.11 - c3 | მ.8 - f6 |
| 4. კ:1 - e5 | კ:8 - b4 |
| 5. მ.1 - e2 | d5 : e4 |
| 6. a2 - a3 | კ:4 - e7 |
| 7. კ.5 : f6 | გ:7 : f6 |
| 8. მ.3 : e4 | b7 - b6 |
| 9. მ.2 - c3 | კ:8 - b7 |
| 10. ლ:11 - f3 | . . . |

ეს შეტევა კი არ არის, არამედ
გ პაიკის დაცვაა. მ.4 - f6 + მუ-
ქაოთ თეორები დროს იგებები
f6 - 15 სკლის შესაჩერებლად,
რადგან 10. . . . ლ:8 - e8
სკლის შემთხვევაში ისინი ასწრე-
ბენ 11. ლ:3 - გ:3-ის თამაშს,
რომ შემდეგ განავითარონ ფიგუ-
რა კ:1 - e2 სვლით.

- | | |
|---------------|----------|
| 10. . . | e7 - e6 |
| 11. 0 - 0 - 0 | f6 - f5 |
| 12. მ.4 - გ:3 | მ:8 - d7 |
| 13. კ:1 - e4 | . . . |

მაგრამ თეორები უკვე ახლავე
იწყებენ შეტევაზე თამაშს, რომ-
ლის საფუძველი მათ არა აქვთ,
რადგან მიზანი, რომელსაც ისინი

ისახავენ, არ არის პროპორცი-
ული მათი უპირატესობისა. სწო-
რი იყო გ2 პაიკის დაცვა (მ.3 -
h5 სკლის შემდეგ, სადაც მხედარს
მტკიცე პოზიცია ექნებოდა) გ:11 -
გ:1 სვლით; და ამის შემდეგ მათ
შეეძლოთ ეფიქრათ შეტევის შე-
სახებ. თუნდაც h2 - h3 და გ2 -
გ4 სვლების მეოხებით. მათ მიერ
არჩეულ გაგრძელებით კი ჯერ
ნელა და შემდეგ უფრო დაჩქა-
რებით სვლებიან სწორ გზას.

- | | |
|---------------|-----------|
| 13. . . . | ლ:8 - e7 |
| 14. გ:11 - e1 | მ:7 - f6 |
| 15. ლ:3 - e2 | 0 - 0 - 0 |

შავებმა კეთილსინდისიერად
დაიცვეს საკუთარი პოზიცია. გაგ-
რძელება: 16. მ.3 : f5, ლ:7 -
f4 +; 17. მ:5 - e3, ე:8 : d4;
მხოლოდ გაცვლას იძლეოდა, რო-
მელიმე მშვიდ სვლაზე გაგრძე-
ლება იქნება 16. . . . ე:8 -
d7. შაკებს არა აქვთ ცუდი პო-
ზიცია. მაგრამ. თეორები ახლავე
რომ თავდაცვაზე გადასულიყვნენ,
მათ შეეძლოთ პარტიის გადარ-
ჩენა; მაგალითად, მათ შეეძლოთ
ეთამაშათ ზემომოყვანილი ვარი-
ანტი და შემდეგ 19. კ:4 - a6.

- | | |
|--------------|-------|
| 16. კ:4 e6 + | . . . |
|--------------|-------|

ამის მაგივრად თეორები მო-
გებაზე თამაშობენ; ისინი უმაღვე
ისჯებიან.

- | | |
|----------------|----------|
| 16. . . . | f7 : e6 |
| 17. ლ:2 : e6 + | ე:8 - d7 |
| 18. მ.3 : f5 | კ:7 - d8 |
| 19. მ:3 - e4 | მ:6 : e4 |
| 20. ე:1 : e4 | მ:8 - b8 |

- | | |
|------------|--------|
| 21. გ2—გ3 | კხ7—ც8 |
| 22. ლე6—ი6 | ეძ7—ფ7 |
| 23. მფ5—ე3 | ეფ7:ფ2 |

და ოთხი სვლის შემდეგ თეთრები დანებდნენ.

შემდეგ პოზიციაში ორივე მხარე გადააფასებს საკუთარი პოზიციის ძალას, რის შედეგად რეტი უხეშ შეცდომას უშვებს.

რეტი , კოლე
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

- | | |
|------------|--------|
| 1. გ2—გ3 | ძ7—ძ5 |
| 2. კფ1—გ2 | ც7—ც6 |
| 3. ც2—ც4 | ძ5:ც4 |
| 4. მხ1—ა3 | კც8—ე6 |
| 5. ლძ1—ე2 | გ7—გ6 |
| 6. მა3:ც4 | კფ8—გ7 |
| 7. მგ1—ფ3 | მხ8—ძ7 |
| 8. 0—0 | მძ7—ბ6 |
| 9. მც4:ბ6 | ა7:ბ6 |
| 10. ძ2—ძ3 | ი7—ი6 |
| 11. კც1—ძ2 | ლძ8—ც8 |
| 12. კძ2—ე3 | მგ8—ფ6 |

თეთრებს სავსებით დამაკმაყოფილებელი პოზიცია აქვთ; მათ შეეძლოთ, მაგალითად, 13. ეფ1—ე1 სვლის გაკეთება, შემდეგ ა2—ა3 სვლით გაემგარებიათ თავისი პოზიცია და დაეწყოთ ბრძოლა ცენტრალური პუნქტების დაუფლებისათვის, მაგალითად, ძ4-სათვის. მოკლედ რომ ვთქვათ, მათ უნდა დაიწყონ მცირე ამოცანათა გადაწყვეტა. მაგრამ მათ პატივმოყვარე გეგმა დაისახეს: დაეუფლონ ხ6 უჯრედს. ამის სამართლიანი შედეგი ის არის, რომ

მოწინააღმდეგე იღებს ინიციატივას მეორე ფრთაზე.

- | | |
|------------|--------|
| 13. მფ3—ძ2 | კე6—ხ3 |
|------------|--------|

მართალია, თავის მხრივ შაეცბიც სცოდავენ, მათ რისთვის არ უნდა ეთამაშათ ხ6—ხ5?

- | | |
|------------|--------|
| 14. მძ2—ე4 | ეა8—ა6 |
| 15. ა2—ა4 | ი6—ი5 |
| 16. ლც2—ძ2 | ი5—ი4 |

შაეებს სურთ მოწინააღმდეგის უმაღლე განადგურება. 16. . . . კხ3:გ2; 17. მფგ1:გ2, ი5—ი4; 18. ლძ2—ე3, ლც8—ძ8 სვლების შემდეგ ისინი ზედმიწევნით კარგად იდგომებოდნენ. ამრიგად, ორივე მხარის ცოდვები ურთიერთაწონასწორებს ერთმანეთს.

- | | |
|-------------|---------|
| 17. ლძ2—ე3 | მფე8—ფ8 |
| 18. მც4:ბ6 | ეა6:ბ6 |
| 19. ლე3:ბ6 | ი4:გ3 |
| 20. ფ2:გ3 | კი3:გ2 |
| 21. მფგ1:გ2 | ლც8—ი3+ |
| 22. მფგ2—ფ2 | მფ6—გ4+ |
| 23. მფფ2—ე1 | კგ7:ც3+ |
| 24. ბ2:ც3 | მგ4:ი2 |
| 25. ეფ1—გ1 | ლი3—ე6 |

თეთრები ვერ პოულობენ თავიანთ მეფისათვის საიმედო თავშესაფარს და ეს მოწინააღმდეგეს აძლევს შანსს. ნორმალური გაგრძელება იქნებოდა 26. ეგ1—გ2 და შემდეგ, თუ 26. . . . მი2—ფ3+; მაშინ: 27. მფე1—ფ2, მფ3—ე5; 28. ლხ6—ძ4, ეი8—ი3; ორივე მხარისათვის ძნელი თამაშით. მაგრამ თეთრები დარწმუნ-

ნებული არიან რა თავისი პოზიციის დიდ უპირატესობაში, ეძიებენ მოსაგებ გაგრძელებას და ჰგონიათ, რომ უკვე იპოვეს იგი.

26. ლხ6—d8+ მფ8—გ7

27. ლd8—d4+ მფგ7—გ8

28. მფe1—d2

თეთრებს ყოველ შემთხვევაში ახლა მაინც უნდა ეთამაშათ 28. ლd4—e4, თუმცა ამის პასუხი იქნებოდა მათთვის არასასიამოვნო: 28. . . ლe6—ხ3. მაგრამ თეთრები ჯერ კიდევ გამსჭვალული არიან იმ მოსაზრებით, რომ გამარჯვება მოახლოებულია და ეს აბრმაყვებს მათ.

28. მხ2—f3+

ღმ ეტლი მეორე ჰორიზონტალს ეუფლება. თეთრები დანებდნენ. დასასრულ მე მინდოდა მეთქვა რამდენიმე სიტყვა მეთოდზე, რომლის თანახმად მოკადრაკემ უნდა შექმნას საერთო წესები და კრიტიკულად შეაფასოს ისინი.

ქადრაკში ყოველი წესი ციდან ჩამოვარდნილი კი არ არის, არამედ ეს წესი ცხოვრებაშიც გამოვლინდება გონივრული სახით. ამიტომ ის უნდა იყოს ბუნებრივი. ამ თვისების გამო არაა სავალდებულო, რომ მას ჰქონდეს მხოლოდ და მხოლოდ ქადრაკის თამაშისათვის გამოსადეგი ფორმა; ის ჯერ მჭიდროდ უნდა იქნას დავშირებული ქადრაკთან, ნამდვილ პრაქტიკულ თამაშთან და არა ემბაკურად მოფიქრებულ ხე-

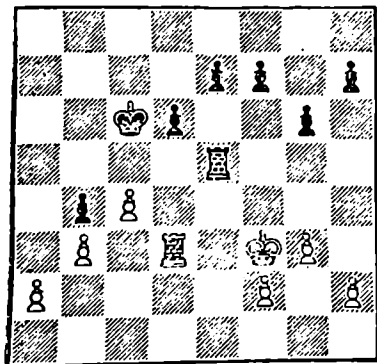
ლოვნურ პოზიციებთან. ამიტომ წესი უნდა გამოიცადოს, უნდა შევეცადოთ ჯერ ცოტათი შევეცვალოთ ის, რომ ვნახოთ მოიცავს თუ არა ის საქმის არსს მხოლოდ თავის ამ ფორმაში, რაც სასურველიცაა, ან შეიძლება მისი სხვანაირად ფორმულირებაც. რაც ცუდი ნიშანი იქნებოდა.

სანწუხბაროდ, ჩვენს დროში ამ მეთოდს არ მიყვებიან. ეგრეთ წოდებული ჰიპერმოდერნიზმი უმთავრესად იმიტომ არსებობს, რომ ამ მეთოდს არ მისდევენ. მე ამით სრულიადაც არ მინდა ვთქვა, რომ აღნიშნულ მიმართულებას თავისი დამსახურება არ ქონდეს; მან, მაგალითად, ხაზი გაუსვა ცენტრალურ პაიკთა მალალ ღირებულებას და მიგვითითა, არ გავცვალოთ ისინი ნაკლები ღირებულების პაიკებში, თუნდაც ამისათვის საჭირო შეიქნეს მათი წინსვლის ხანგრძლივი შეჩერება; ამ მიმართულებამ საეჭვოდ გახადა ყოველი შაბლონი და ფრთები შეასხა ფანტაზიას. ყველაფერი ეს დიდი მიღწევაა, მაგრამ იმავე დროს, ამ მიმართულებას დიდი უარყოფითი მხარეებიც აქვს, და პირველყოფლისა—წარმოუდგენელი ზერელე აზროვნება, არასაკმაოდ ნაცადი და სუსტად დასაბუთებული განზოგადობები.

ბადენ-ბადენის ტურნირში გათამაშებული კოლსტერეტის პარტია შემდეგნაირად ვითარდებოდა: 1. e2—e4, მფ8—f6; 2. e4—e5, მფ6—d5; 3. მხ1—e3, მd5: e3;

4. d2: c3 (ეჟრნალ „Kogens Neste Schachnachrichten“-ში (№ 3, 1925 წ.) რეტი ამ სვლას პოზიციურ შეცდომას უწოდებს. მისი აზრით, პარტია „იმის წაჩვენებელია, თუ თანამედროვე მაღალი ტექნიკის დროს დებიუტში მიღებული მცირე, მაგრამ ამკარა პოზიციური უპირატესობა როგორ გამოიყენება თანმიმდევრული და არანაძალადევი მოგებისათვის“. მოგებისათვის?.. ეს პროპოზია არაა სწორი. საჭირო იყო თქმა ინიციატივის ხელში ჩასაგდებად, შანსების მისაღებად. რეტის სურს მეფის ფრთაზე მიიღოს ობი პაიკი თეთრების საშინა წინააღმდეგ, და ამას ახერხებს, ნაგრამ ამ გზით ის კიდევ ვერ აღწევს მოსაგებ მდგომარეობას.

ამ დიაგრამაზე განიხილულია პარტიაში შავების 28 სვლის შემდეგ შექმნილი მდგომარეობა. ქკოლსტემ ითამაშა 29. ეd3—e3, აც უხეში შეცდომაა, რადგან



თეთრებს არა თუ წინადადება უნდა მიეცათ ეტლის გაცვლისა, არამედ, პირიქით, უნდა შექდილიყვნენ თავიდან აეცილებიათ ეს. აქ სწორი გაგრძელება იყო: 29. a2—a3, b4: a3; 30. b3—b4, a3—a2; 31. eд3—a3. რეტის მოყავს ეს გაგრძელება, მაგრამ შენდევ გვიჩვენებს ვარიანტს. რომელიც მისი აზრით შავებს მოგებას აძლევს: 3. . . . d6—d5; 32. e4: d5+; ამას თ n, ის ცდება, როცა ერ ხედავს იმას, რომ თეთრებს ადვილად შეუძლიათ ყაიმის მიღწევა არა 32. e4: d5 - გაგრძელებით, არამედ 32. e a3 - a6+, შფ.ლ; 33 ე a6: a2. d5: e4; 34. ე a2—e2. უკეთესი იყო 29. . . . შფ c6—f5; 30. a3—a4 შავებისათვის მცირე უპირატესობით.

ასეთ მერყევ საფუძველზე არ შეიძლება ფართე სტრატეგიული გეგმის შედგენა; ამისათვის ასეთი მოტივი ეტად ღარიბია. რეტის მოსაზრებები სწორია და ძვირფასი, როცა ისინი ანალიზს ემყარებიან, მაგრამ, როცა რეტი ტოვებს ანალიზის საფუძველს, რათა გააკეთოს მეტად გამბედავი და მეტად ზოგადი დასკვნები, მაშინ მისი მსჯელობა მცდარია.

მოყვანილი მაგალითები და მტკიცებანი იმის ნაჩვენებელია, რომ ოსტატის პარტიები სტენიციის წესებს ექვემდებარება. კიხხვა ისმის: ეს წესები ამოღებულია ოსტატთა პრაქტიკიდან თუ ჯერ სტენიციმა შექმნა ეს წესები, რომ

შემდეგ მისი დადასტურება იპოვოს პრაქტიკაში? ამაში საჭიროა გარკვევა.

საკითხის გადასაწყვეტად საკმარისია განვიხილოთ სტერინციის რომელიმე პრინციპთაგანი. ავიღოთ. მაგალითად, სტერინციის შემდეგი დებულება: უშეცდომოდ მიპდინაოე პარტიაში გამარჯვება იმ მოთამაშის მხარეზე იქნება, რომელსაც უპირატესობა აქვს. ან კიდევ, რომ ვთქვათ პირდაპირ და უაქედ. მაგრამ მოკლედ და მკაფიოდ—მეტი ძალა ყოველთვის იგებს. შეიძლება თუ არა ასეთი მტკიცება პარტიის შესწავლის შედეგი იქოს?

უკვს გარეშეა. მოქალაქის ყოველ დიუმი გამოცდილებიდან არ შეიძლება მისი აღება, რადგან ის, ვინც უარეს მდგომარეობაში იმყოფება, უფრო მახვილგონიერად, მოხერხებულად, ყურადღებით და გაბედულად თამაშობს, ვიდრე თავისი მიღწევებით კმაყოფილი მოწინააღმდეგე და ფიგურათა ძალა ამრიგად თავისთავს ვერ ამაოთლებს მხარდი მოქალაქე ვერ მივა ამ დებულებასთან ქალაქის დაფაზე მიღებული გამოცდილებიდან. ის უფრო შეიძლება იყოს სხვა დარგებში დაკვირვებათა შედეგი: ასე, მაგალითად, კიდაობანი. კრივში, ბიჭუნების ჩხუბშიაც მეტი ძალის მნიშვნელობა მრავალჯერ არის დადასტურებული.

ზოგადი დებულება—მეტმა ძალამ გამარჯვება უნდა მოიპო-

ვოს—უდიდეს მოთხოვნას აყენებს, რაც თითქმის არასოდეს არ განხორციელებულა ცხოვრებაში, და აგრეთვე თუ ყურადღებით დავუკვირდებით, არც ქალაქის თამაშში.

რასაკვირველია, არ შეიძლება ითქვას, რომ ასეთი მოთხოვნა პირველად სტერინციის მიერ იყოს წამოყენებული. მთელი კაპობობობა დარწმუნებულია ამ დებულების ქეშმარიტებაში.

თუნდაც ისტორიამ მოგვცეს ჩვენ ათასობით მაგალითი იმისა, რომ გამარჯვებას აღწევს რიცხობრივად სუსტი მხარე, მაგალითად. ერთი ნუჟა ბერძნები ამარცხებენ სპარსეთის დიდ ჯარს, მაგრამ ჩვენ მხამხარეული ახსნა გვაქვს: უფრო გონიერმა სტრატეგიამ, ან უფრო ძლიერმა სელიერმა ლირსებამ მციოერიცხოვან მარეს მეტი ძალა მისცა. სტერინცი ეძებდა არა თვით კანონს, რომლის არსებობა მისთვის ექვს გარეშე იყო, არამედ მის ისეთ გაგებასა და გამოყენებას, რომელიც შეარჩებდა თეორიას პრაქტიკასთან. და სტერინციის ეს მისწრაფება წარმატებით დამთავრდა.

მისი შემოქმედება გენიალურია: ეს ძეგლია ანა მარტო მკლევარიისათვის, არამედ ქალაქისათვისაც, რადგან ქალაქის დარგში ან მეოთხე პირველად გამოიღო ნაყოფი. საერთოდ მიღებული აზრი, რომ უფრო სრულყოფილი სტრატეგია და უფრო სრულყო-

ფილი სულიერი ღირსებანი აწონასწორებენ მატერიალურ უპირატესობას, მანამდე არ შეიძლება ნაყოფიერად გამოყენებულყო: მას შეეძლო დასმარებოდა ისტორიკოსს წარსულის გაგებაში. მაგრამ არ შეიძლება დასმარებოდა სსსრ-ის ყოფილი მებრძოლ მხარეთათვის მომავლის წინასწარ განსაქვრეტად. უფრო სრულყოფილი სტრატეგიის ან უფრო მაღალი სულიერი ღირსების მნიშვნელობა შეგვიძლია მხოლოდ მოვლენის დასრულებისას და არა მის დასაწყისში. ჰადრაკში კი სტეინიცის მოძღვრება მოითხოვს ზუსტ წინასწარ შეფასებას, ამ მეთოდის მკაცრ შესრულებას და თავის ბედის ანაბარად ტოვებს იმ ოსტატებს, რომელნიც არ იზიარებენ მის მოთხოვნებს. თანამედროვე ცხოვრებაში არ არსებობს ობიექტური კრიტერიუმი, რომ ვიმსჯელოთ ცალკე ინდივიდის ნიჭზე, იმ დროს, როცა ჰადრაკში ცდილობენ შექმნან ასეთი კრიტერიუმი მოთამაშის მიერ მოგებული და წაგებული პარტიების დათვლით, და არკვევენ მოთამაშის კვალიფიკაციას ტურნირებისა და მატჩების მეოხებით.

სტეინიცის მიერ დადგენილი წესები მართებულია მხოლოდ უშეცდომოდ ჩატარებული პარტიებისადმი; ცხოვრებაში კი ჩვენ ყოველ ნაბიჯზე უნდა ანგარიში გაუწიოთ შეცდომის ან გზის აბნევის შესაძლებლობას. ამრიგად, ჰადრაკის თამაში შეიძლება გამო-

ყენებულ იქნას სტეინიცის თეორიის სისწორის შესამოწმებლად, რადგან ჰადრაკის დარგში მისი თეორიის გამოყენებას სიზუსტის პრეტენზიები აქვს და აღწევს კიდევაც მას.

აგხსნათ ნათქვამი კონკრეტულ მაგალითზე. ხშირია, როცა ოსტატი იწყებს შეწირვებს და შემდეგ იგებს პარტიას. როგორ მოხდა, რომ ნაკლებმა ძალამ რაღაც ჯადოქრობით დაამარცხა უფრო დიდი ძალა? ასე ფიქრობს ბევრი. ისინი ფიქრობენ, რომ ასეთი ჯადოქარი ძალა არის ოსტატის გენიალობა. ობიექტური მკვლევარი კი იტყვის, რომ ამ შემთხვევაში გაიმარჯვა მეტმა ძალამ. აქ გამოდის კრიტიკოსი და ამის მტკიცებას მოითხოვს. „დებიუტში შეწირული იყო პაიკი, — ეტყვის კრიტიკოსი მკვლევარს, — რის შემდეგ შემწირველმა მოიგო პარტია. შენის აზრით პაიკის შეწირვა რითიმე იყო კომპენსირებული, შემწირველმა მიიღო რაღაც საკმარისი ეკვივალენტი. მაშ, დაამტკიცე ეს, რადგან ჰადრაკში სიტყვები კი არ კმარა, აქ საჭიროა ნამდვილი ანალიზი, შამათამდე ან ყაიმაშდე დაყვანილი“.

მკვლევარი მიმართავს საკუთარ საჰადრაკო გამოცდილებას და უპასუხებს: „კარგი, მე შენ გაჩვენებ, რაში მდგომარეობს კომპენსაცია. სამი-ოთხი ზედმეტი სულა განვითარებისათვის სავსებით საკმარისი კომპენსაციაა მნიშვნელოვან პაიკში“.

ეს წესი ნაცალია: მისი შემოწმება შეიძლება ოსტატთა მიერ ნათამაშებ ასეულ პარტიზზე. და, როგორც განხილულ შემთხვევაში, მუდამ ასე ხდება. თუ გაიმარჯვა ნაკლებმა ძალამ, ყოველთვის შეიძლება ნაპოვნი იქნას კომპენსაცია, რომელიც საფუძველს გვაძლევს დავადგინოთ ზოგადი წესები. ადამიანთა საქმიანობის სხვა დარგებში საქმე ასე არ არის, ან კიდევ, ჯერჯერობით ასე არაა, შესაძლებელია, რომ მომავალმა სხვა დარგებშიც შეიტანოს ცვლილებები.

ზემოთ გადმოცემული მოსაზრებები შეეხება ოსტატთა ბრძოლას, მაგრამ არ გამოდგება ხელოვნურად შედგენილ პოზიციებში. ეს განსხვავება მხედველობაში უნდა ვიქონიოთ; წინააღმდეგ შემთხვევაში, არ შეიძლება ნათელი წარმოდგენა ვიქონიოთ სტეინიცის თეორიის შესახებ. აქ ისეთივე განსხვავებაა, როგორც თეორიასა და პრაქტიკას შორის, როგორც ლოგიკასა და მეტაფიზიკის, როგორც აზროვნებასა და ცხოვრების, როგორც ადამიანის მახვილგონიერებასა და ბუნებას შორის. ოსტატთა ბრძოლა დაფაზე სულ სხვა მდგომარეობას ქმნის, ვიდრე პრობლემისტი შემოქმედებით შექმნილი მდგომარეობა. პრობლემისტი თავის შემოქმედებაში ცდილობს კომპენსაციითა ფორმაში გადმოგვცეს თავისი აზრი. იქ, სადაც ადგილი არა აქვს ორი შეუბრალებელი

მოწინააღმდეგის ურთიერთ ბრძოლას, სტეინიცის თეორია გამოუყენებელია.

სტეინიცის თეორია გამოდგება მხოლოდ ოსტატთა მიერ ნათამაშებ პარტიებში მიღებულ მდგომარეობაში და არავითარ შემთხვევაში ხელოვნურად შექმნილ არაბუნებრივ მდგომარეობებში.

ყურადღებით რომ დავათვალიეროთ ასეთი არაბუნებრივი პოზიცია, ადვილი გამოსარკვევია, რომ ის შეუძლებელია მიღებული ყოფილიყო გონიერი თამაშის შედეგად. და თუ ეს ასეა, მაშ ასეთი პოზიცია არ გამოდგება არგუმენტად სტეინიცის თეორიის წინააღმდეგ, რადგან მის თეორიას მნიშვნელობა აქვს მხოლოდ ნამდვილ ბრძოლაში, ოსტატების ბრძოლაში.

იმ მდგომარეობის მიმართ, რომელსაც ისტორია აქვს, ე. ი. რომელიც აღებულია ოსტატის პრაქტიკიდან, მოყვანილი მეთოდი მუდამ გამოსადეგია; აქ ყოველთვის იმარჯვებს მეტი ძალა.

აქ იძულებული ვხდებით, ცოტა შევჩერდეთ იმიტომ, რომ მე ახლა ცოტა გადავაჭარბე. სტეინიცის თეორია მუდამ სამართლიანია, თუ მას თეორიის შინაარსის შესაბამისად იყენებენ სინამდვილეში. აქ მე სიტყვა „მუდამს“ ვხმარობ, რასაკვირველია, ფილოსოფიური მნიშვნელობით.

არსებობს მრავალი თამაში, მაგალითად, მათემატიკური თამაშები, რომლებიც არ არის აღე-

ბული ცხოვრებაში წარმოებული ბოძოლიდან, ეს თამაშობები რომელთაღმი მაძღვნილია მრავალრიცხოვანი ლიტერატურა, ემყარება სულ სხვა თეორიებას. სამწუხაროდ, ჭადრაკის თამაშშიც თვის განვითარების ისტორიულ პროცესში მიიღო რამდენიმე დამატება, რომლებიც არ გამოხატავს ცხოვრებას, არამედ მათ უფრო მათემატიკური, ფორმალური. ლოგიკური ხასიათი აქვთ. აი რატომ არის, რომ ჭადრაკში სტეინიცის თეორია არა ყველა შემთხვევაში და არა ყოველთვის არის სწორი.

ამით ჩვენ საბოლოოდ დავამტკიცეთ, რომ სტეინიცის თეორია წარმოიშვა არა ჭადრაკის თამაშის გამოცდილებიდან, არამედ წარმოადგენს მისი შემოკმედებითი აზრის პროდუქტს, როგორც

ცდილობდა გამოცდილება პრინციპთან კაეერთიანებას¹.

მე წარმოდგენილი მაქვს თუ რა ბრძოლა მოუხდა სტეინიცს, ვიღრე მან შეძლო თავისი მოძღვრების გამოყენება პრაქტიკაში (ტურნირებში და მატჩებში). სტეინიცისათვის ბრძოლა მეტად მკაცრი იყო: ბოლოსდაბოლოს ორგანიზმმა ის ვერ აიტანა, ინტელექტმა — ბრძოლის მთავარმა იარაღმა — უარი სთქვა მანზე სამსახურზე და სტეინიცი შოტყდა. მაგრამ მისმა საქმემ. რომელსაც ის ემსახურებოდა. გაიმარჯვა.

თუ ჭადრაკის თამაში არასრულად და არა ყველა შემთხვევაში ემორჩილება სტეინიცის მოძღვრებას, ეს არ შეიძლება მას ეოსაყვედუროთ. მიზეზი ისაა. რომ ჭადრაკი ადამიანის შექმნილია. ჭადრაკის თამაში ცდილობს გად-

¹ ლასკერი აქ ცდილობს, ისე როგორც ზოგერთ სხვა ადგილას, გაატაროს კანტის თვალსაზრისი ყოველგვარი არსებითი შემეცნების ძირითადი დებულებ ბის წარმოშობის წყააუბ. ამიტომ სტეინიცის ძარათადი დებულებები მას წარმოუდგება როგორც აპოიორული შემოქ ედებითი აზრის პროდუქტი, რომელიც მხოლოდ შემდგეში შეთანხმება ცდას.

სინამდვილეში კი არ არ ებობს ასეთა მკვეთრი ზღვარი ადამიანის აზროვნებასა და ადამიანს ცდას შორის, უადგანავ აზროვნება ასახავს ობიექტურ სინამდვილეს და თვით აზრის მისი ნაწილი.

მაგრამ ეთ რაზეში ლასკერი უდავოდ მართალია: ყოველგვარი მოძღვრების ძირითადი დებულებები სრულიადაც არ უნდა იყოს ცდების ცოტა თუ ბევრი რომდენობის უშუალო ინდუქტიური განხიჯადობა. ისინი მტყიცდებიან არა ცალკეული ცდების ჯამით შრეცნების ამა თუ იმ სპეციალურ დარგში, არამედ ადამიანის მთელი პრაქტიკით. ამ სიტყვის ფართო გაგებით. დებულება იმის შესახებ, რომ „ჭაბმა ძალმ გამარჯვება უნდა მოგვეცეს“ სრულიადაც არ არის აპრიორული, ცდაზე დამოუკიდებელი. თუცა, მაგალითად. ჭადრაკის თამაშისათვის არ არის არავითარი საჭიროება გათამაშდეს თავდაპირველი და ათასეული პარტია, რომ დ. ვოწინდდეთ ასეთი დებულების კახინერებაში.

ამ საკითხს უფრო დაწვრილებით განხილვა ჩვენი თემის ძირითადი საკითხებისაგან ძალზე შორს წაგვიყვანდა. ამიტომ რედაქცია იძულებულია ამ შინიშენით დაკმაყოფილდეს, რამდენადმე ამცირებს რა ავტორის თხრობას. (რუსული გამოცემის რედაქტორი).

მოსცეს იმ ეპოქის ომი, რომელიც ათასი წლებით არის ჩამორჩენილი ჩვენგან. მაგრამ ამ მიზანს ის სრულყოფილად აღწევს. მასში არ არის ისეთი თავისებური წესებიც, როგორც, ჩაგალითად, როქი ან პარტიის ყაიმად ცნობა ფაოის შემთხვევაში. ეს წესები მხოლოდ მაშინ ბეიქანა, როცა დაეიწყებულ იქნა ჰადრაკის იდეა; და რამდენადაც ისინი შექმნილია არა ცხოვრებით, არა ისტორიით, არამედ უფრო გონების მიერ, რამ-

დუნადმე არ ამართლებს სტეინიცის მოძღვრებას, ეწინააღმდეგება მას. მაგალითად, ყოველი ფათი. სტეინიცის მოძღვრება კემზ-რითა და ნამდვილი, სინამდვილეში, მაგრამ ის გამოუსადეგარია მათემატიკურ თამაშში, წმინდა ინტელექტუალურ თამაშში, რომლებიც შიშველი აბსტრაქციიდან გამომდინარეობს. ეს განსაზღვრავს ამ მოძღვრების ფარგლებს, მაგრამ ამაშია მისი სიღიადც.



ჯადრაკის თამაშის მსთეტიკა

მას შემდეგ, რაც გავარკვეით მიზანშეწონილობა, დავგრჩენია კიდევ გავარკვეით ესთეტიკის ელემენტები და მათი გამოვლინების ფორმები ჯადრაკში.

ესთეტიკური გამოვლინება ჯადრაკში სჩანს მაყურებელზე ზეგავლენით. მაყურებლად კი ჩვენ ვგულისხმობთ ისეთ ადამიანს, რომელიც ინტერესითა და ცოდნით ადევნებს თვალყურს ჯადრაკის პარტიის განვითარებას. ამ შემთხვევაში საინტერესო არ არის, უყურებს ის უშუალოდ ჯადრაკის დაფაზე გაშლილ ბრძოლას, თუ მას წარმოდგენა ექმნება მის შესახებ სხვისი მონათხრობის საფუძველზე, ხედავს ის მებრძოლ მოწინააღმდეგეთ ან კიდევ შეიძლება იცნობს კიდევაც მათ, ან ისინი მისთვის სრულიად უცხონი არიან. მაგრამ თუ ის დაინტერესებულია დაფაზე წარმოებული ბრძოლით, და მას ესმის ის, მასში იქმნება პარტიის ესთეტიკური შეფასება, რაც ან კმაყოფილებას აგრძობინებს, რომელიც შეიძლება აღტაცებადაც გადაიქცეს, ან კიდევ უკმაყოფილებას, რომელმაც შეიძლება ზიზღიც

კი გამოიწვიოს. რომ ეს ასეა, უდავოა. ეს დადასტურებულია მოქადრაკის ყოველდღიური პრაქტიკიდან. ჩვენს ამოცანას შეადგენს გავარკვეით ამ მოვლენათა მიზეზები, რამდენადაც ამის საშუალებას გვაძლევს ჯადრაკის ისტორია, და, ამრიგად, შევისწავლოთ საჯადრაკო პარტიის ესთეტიკური მხარის შეფასება.

ამასთან, ყველაზე მეტი მნიშვნელობა აქვს იმას, რომ ესთეტიკური ელემენტი მუდამ დაკავშირებულია მოქმედებასთან. ესთეტიკური შეფასება ხდება მხოლოდ მაშინ, როცა ფიგურები რაღაცას აკეთებენ, როცა მაყურებელი ხედავს საქმიანობას. ეს მოღვაწეობა მდგომარეობს შამათის იძულებაში ან მისგან თავდაცვაში სხვა რაიმე ფორმით, ან კიდევ წარმოდგენს უჭარბეს ძალებისადმი თავგანწირულ წინააღმდეგობას, რაც პირობაა იმ გრძობის გამოწვევისა, რომელიც ესთეტიკური შეფასებისათვის აუცილებელია. ეს მოქმედება მაყურებელში ინტერესს იწვევს და იპყრობს მის ყურადღებას გარკვეულ მოვლენებისადმი.

დაფაზე წარმოებული მოქმედება მყარებელს თავისებური ენით ესაუბრება. მოთამაშეს არ ქირდება სიტყვების ხარჯვა-სვლები მის განზრახვათა მოწამენი არიან. რასაკვირველია, მყურებელი არ უნდა იყოს ბრმა, ყრუ და შეუგნებელი, თორემ ის ვერას შეამჩნევს ან უსწოროდ გაიგებს სვლათა ენას; მაგრამ სრულიადაც არ არის საჭირო, რომ მყურებელი ოსტატი იყოს; მას მხოლოდ იმდენი ფანტაზია უნდა ჰქონდეს, რომ ცოცხლად გრძნობდეს პარტიის დრამას, უნდა იყოს იმდენად მომზადებული, რომ ესმოდეს, რა მიზნით კეთდება ესა-თუ ის სვლა და თუ რა მიიღწევა ამით. ოსტატს შეუძლია სვლის პოვნა; ეს ძნელია, რადგან ეს შემოქმედებითი აქტია. პარტიისადმი ყურადღებით მეთვალყურე თავისუფალია ამ სიძნელისაგან; მან მხოლოდ უნდა განიხილოს ის, რაც უკვე ნაპოვნია და განხორციელებული.

ამრიგად, ესთეტიკური ზეგავლენისათვის გადამწყვეტი არის სვლათა ენა. ის რასაც ამბობს, გამოხატავს, გვიპირდება სვლა, მოქმედებს მყურებელზე, აღაგზნებს მას. ამასთან, სიტყვა სულ უკანა პლანზე გადადის. მყურებელი ტკბება არა მარტო სპაიდრაკო პარტიის გარეგანი მხარით, არამედ მისი ისტორიით, მისი დრამით. არაფერს არ ნიშნავს, რომ სცენას წარმოადგენს ჰადრაკის დაფა და აქტიორებს—

ჰადრაკის ფიგურები. ჰადრაკის მოთამაშეთა დრამა რომ თეატრის სცენაზე წარმოებდეს, ის ვერ გამოიწვევდა უფრო ღრმა შთაბეჭდილებას, — მაგრამ ეს ყოველივე აუცილებელი პირობით, სახელდობრ, — თუ მყურებელი დაფაზე გაშლილი ბრძოლისადმი გრძნობს ინტერესს და ესმის იგი.

შეიძლება ჩვენ გვითხრან, რომ სცენაზე აქტიორები ცოცხალ ხალხს წარმოადგენენ და ჰადრაკის ფიგურები კი მხოლოდ პირობითი ცნებებია, რომ ხალხი სისხლი და ხორცი ათასჯერ უფრო ახლოა ჩვენთან, ვიდრე მოგონილი ცნებანი. ეს სწორია საერთოდ და მოჰადრაკის მიმართაც. მაგრამ ჩვენ ვიკვლევთ იმ ესთეტიკურ გრძნობას, რომელსაც იწვევს ჩვენში დრამა და არა მის შემთხვევით თანამგზავრ გრძნობებს. თუ მსახიობი ლამაზი და გრაციოზულია, როცა როლში ის მხოლოდ საინტერესო უნდა იყოს, მაშინ მისი სილამაზე და გრაცია არაფერს მატებს დრამის განვითარებას. დრამის ესთეტიკურ ზეგავლენისათვის მნიშვნელობა აქვს მის განვითარებას იმ გაგებით, როგორც ეს ჩვენ გვესმის. მეორეხარისხოვანი რამ, როგორც მაგალითად, აქტიორის თმის ფერი, თუმცა აუცილებელია, მაგრამ მაინც არავითარ გავლენას არ ახდენს დრამატულ ზეგავლენაზე.

რადგან ეს ასეა, ესთეტიკური ელემენტის ზეგავლენის გამოკ-

ვლევისათვის შეიძლება მივმართოთ ანალოგიას.

ავიღოთ უბრალო ზეგალითი. ჩვენ მოგვითხრობენ, რომ დავითმა რომელიც ტანად არც ერთ ჩვენგანზე მეტი არ იყო, დაამარცხა ორთაბრძოლაში გოლიათი. მან დაამარცხა ის შურდულის ქვით. ჩვენ ვიცით, თუ დავითი მრუახლოვდებოდა გოლიათს, მაშინ უხეში ძალა მოსპობდა მოწინააღმდეგეს, როგორც გველეშაპი — ციკანს. მაგრამ ხდება რაღაც მიუწვდომელი, უხეში ძალა პარალიზებულია, დამარცხებულია გონების ძალით. ეს ჩვენ ძალიან მოგვწონს.

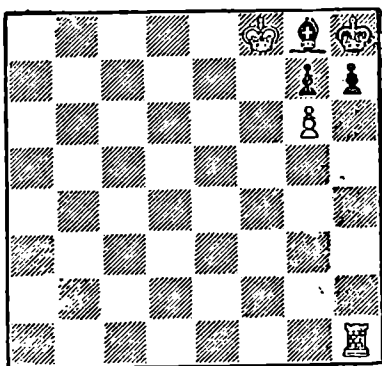
ჭადრაკში უხეში ძალა მდგომარეობს მასაში, ენერგიაში, ფიგურათა ძლიერ პოზიციაში, ამოცანის სიძნელეში.

თუ ამ უხეშ ძალას აპარცხებს სუტი მხარე ისეთი სვლებით, რომელნიც უფრო სისუსტეზე ლაპარაკობენ, ვიდრე ძალაზე. რომელთაგანაც უფრო დამარცხებას უნდა ველოდეთ. ვიდრე გამარჯვებას. მ. გრამ მაინც გამარჯვება მილწეულია. სწორედ ასეთ სვლებში, რონლებშიც მოულოდნელი იდეები და რომელნიც თითქოს ეწინააღმდეგება ჯანსაღ აზრს, — ყოველივე ამას ჩვენ ალტაცებაში მოვყავართ.

ჩვენს წინაშე მძიმე ამოცანაა. ჯერ თვით მოგებაც არც ისე ადვილია; ის თითქოს შესაძლებელია გ7 პუნქტზე მეთოდური დაწოლის მეოხებით. მაგრამ ამო-

ცანა მდგომარეობს მოწინააღმდეგის ორ სულაში დაშამათებაში და ამიტომ ის თითქოს ენსგავსება უხეშ მოწინააღმდეგეს. რომელსაც უნდა დავეუფლოთ, აი

3. მორფი



თეთრები იწებენ და აშამათებენ ორ სულაში

გადაწყვეტაც — არა ძალის დემონსტრაცია. მაგალითად, ალბა ან ქიში, არამედ უძლიერესი ფიგურის შეწირვა: ეხ1—h6. და სწორედ ეს, თითქოს არაგონიერო სულა, სწყვეტს ამოცანას.

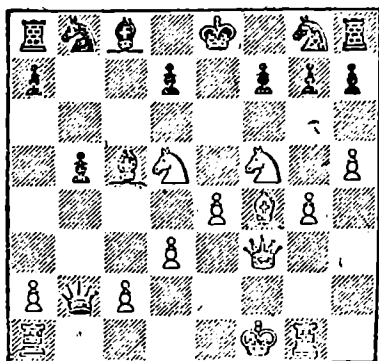
ჩენი საქადრაკო წინაპრების იდეალს წარმოადგენდა შემდეგი პარტია, რომელსაც მათ „უკვდავი პარტია“ უწოდეს.

ანდრესენი კიხერიცი.
(ნათამაშებია 1851 წ.)

- | | |
|------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5:f4 |
| 3. კf1—c4 | b7—b5 |
| 4. კc4:b5 | ლd8—h4+ |
| 5. მფe1—f1 | მg8—f6 |
| 6. მg1—f3 | ლs4—h6 |

- | | |
|--------------|----------|
| 7. მხ1 — c3 | მფ6 — ხ5 |
| 8. მ13 — ხ4 | c7 — c6 |
| 9. მ14 — f5 | ლხ6 — გ5 |
| 10. ეხ1 — გ1 | c6 : ხ5 |
| 11. გ2 — გ4 | მ15 — f6 |
| 12. ხ2 — ხ4 | ღგ5 — გ6 |
| 13. ხ4 — ხ5 | ღგ6 — გ5 |
| 14. ძ2 — ძ3 | კ18 — c5 |
| 15. ლძ1 — f3 | მ16 — გ8 |
| 16. კc1 : f4 | ღგ5 — f6 |
| 17. მc3 — ძ5 | ლ16 : ხ2 |

შაეების მდგომარეობა მე-17 სვლის შემდეგ.



- | | |
|---------------|------------|
| 18. კf4 — ძ6! | ლს2 : ა1 + |
| 19. მფ1 — e2 | კ15 : გ1 |
| 20. e4 — e5!! | მს8 — ა5 |
| 21. მ15 : გ7+ | მფი8 — ძ8 |
| 22. ლ13 — f6+ | მგ8 : f6 |
| 23. კძ6 — e7+ | |

დიაგრამაზე მოთავსებული მდგომარეობიდან დაწყებული, პარტიის დაზოლოება თეთრების მიერ უდავოდ მეტად ლამაზად და ნატიფად არის, ჩატარებული. შამათი უკიდურესი მიღწევაა: მოწინააღმდეგის მთელი არმიის პი-17. კადრავი.

რისპირ სამი მსუბუქი ფიგურა დაუჯერებელ გამარჯვებას აღწევს. სანწუხაროდ, პარტიის დასაწყისი ჩვენს გრინობებს შეუტრაცხოფეს თავისი შეცდომებით. თუმცა ჩვენი წინაპრებისათვის ეს შეცდომები შეუნჩნეველი დარჩა.

ახლა კი დაეუბრუნდეთ ჩვენს მოთხრობას დაეითისა და გოლიათის შესახებ. ჩვენ, რომ თხრობის დასასრულში დაგვემატებინა, რომ გოლიათი სრულიადაც არ იქნა მოკლული, რომ ყოველი ეს იყო მხოლოდ წინდაწინ გაპირობებული თამაში ჯარის გასამხნეებლად. მაშინ მსმენელთა სიმპათიამოტყუებული ჯარის მხარეზე იქნებოდა და ისინი შემდეგ უკვე აღარ დაუჯერებდნენ დაეითს.

ასევე იმ გრინობათა მიმართ, რომელთაც იწვევს ქაუტარკის დათაზე არსებული მდგომარეობა: ჩვენ უნდა ვიყოთ იმ შთაბეჭდილების ქვეშ, რომ ამ მდგომარეობის შესაქმნელად დახარჯულ იქნა ძალა და პარტიის შემდგომმა განვითარებამაც უნდა გააძლიეროს ეს შთაბეჭდილება, სხვათაირად პარტია ჩვენ ვერ დაგვაინტერესებს ან მას სასაცილოდ ჩავთვლით.

იმის შთაბეჭდილება, რომ არსებული მდგომარეობის მისაღებად დახარჯული ძალა არ შეიძლება შეიქმნას ხელოვნურად, ან ეშმაკობით: დანტერესებულ მაყურებელს ამ შემთხვევაში მეტად ფაქიზი ყნოსვა აქვს. მისი სიმპათიები მებრძოლის წინააღმდე-

გობის გაწევის მხარეზეა, მისი სიმპათიები სუსტის მხარეზეა, რომლის წინაშეც მძიმე ამოცანა დგას, და მას არავითარ შემთხვევაში არ სურს გულგატეხილის და შეცდომაში შეყვანილის მდგომარეობაში აღმოჩნდეს. მოკაღრაკეს რომ ისეთი სვლა აჩვენოთ, რომელიც თითქოს გმირულად გამოიყურება, მაგრამ სინამდვილეში მხოლოდ „ბლეფს“ წარმოადგენს, მაგრამ პირველი შთაბეჭდილების გავლენით მან დაიჯერა ამ სვლის სიძლიერე, მას შემდეგ რაც „ბლეფი“ გამოირკვევა, ის თავს უაღრესად შეურაცხყოფილად გრძნობს და საჭირო იქნება დიდი დრო იმისათვის, რომ ეს გრძნობა გაქარწყლდეს, რომ ის კიდევ დაინტერესდეს ჰადრაკის დაფაზე არსებული მდგომარეობით.

ეს მსჯელობა მართებულია იმ შემთხვევისათვის, როცა ძალვა, ბრძოლა ან ამოცანის გადაწყვეტა საინტერესოა. ორ სვლაში შამათის კეთილსინდისიერი შედგენისათვის საჭიროა დაიხარჯოს ისეთივე სერიოზული ძალა, როგორც ორი მოწინააღმდეგის ბრძოლაში. თუ ამოცანის გადაწყვეტისას, გადამწყვეტი ამჩნევს შემდგენის სერიოზულ ნაშრომს, და თუ შემდეგ, გადაწყვეტის პროცესში ეს შთაბეჭდილება მას უძლიერდება, მაშინ ასეთი ამოცანა მას მოეწონება. თუ კი ამოცანა უხეიროდ არის შედგენილი (მაგალითად, ოთხი პაიკი ერთ ვერტიკალზე), მაშინ შესაძლებე-

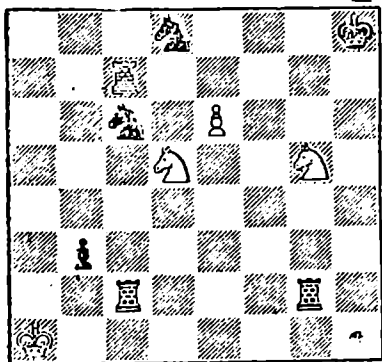
ლია, რომ მას დარჩეს ოხუნჯობის შთაბეჭდილება და ამ თვალსაზრისით ამოცანა სასაცილოდ მოეჩვენება.

არ შეიძლება მოვითხოვოთ სერიოზული ძალვა იქ, სადაც ეს საჭირო არ არის. თუ რომელიმე ორსელიანი ამოცანის გადაწყვეტა მოხერხდა შაბლონური მეთოდით, მაშინ სხვა შამათის ძიებას აღარ შეუდგებიან. ამრიგად, მოქმედება, რომელიც გამოწვეულია სვლით, მიიღწევა მხოლოდ ამ სვლით; საერთოდ, მოქმედების ეფექტი უნდა იყოს ერთიანი, ერთადერთი და არ უნდა ყავდეს კონკურენტები. გადაწყვეტა ისეთი უნდა იყოს, რომ აზრადაც არ მოგვდითდეს სხვა გადაწყვეტის შესაძლებლობა.

არსებულმა შესაძლებლობამ უმაღლე უნდა გამოიწვიოს ზღვრული მიღწევის შთაბეჭდილება. თუ ეს პირობა სრულად არ ხორციელდება, ასევე არასრული იქნება მისი ესთეტიკური შთაბეჭდილებაც—ზოგჯერ ეს ხდება კომიკური შთაბეჭდილების გამოსაწვევად.

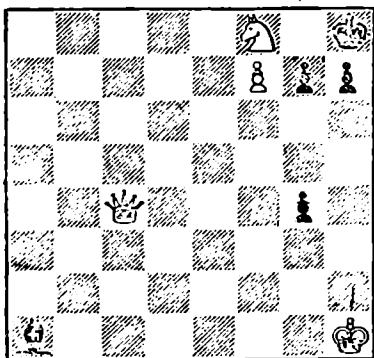
ბრძოლის სერიოზულობა, ყოველ შემთხვევაში, არაზედმეტად კრიტიკულად განწყობილი ადამიანისათვის ნათელი და დამაჯერებელია. თითოეული მხარეუტევეს მოწინააღმდეგის შეფეს. თეთრები რიცხობრივად სუსტნი არიან, მაგრამ სვლის ჯერი მათია, რაც მათ მაქსიმალურად უნდა გამოიყენონ. მაგრამ ვერავითარი ჩვეულებრივი,

ბანალური გაგრძელება მიზანს ვერ აღწევს. თითქოს შავებს მაგარი პოზიცია აქვთ, და თეთრები უძველესი სპარსული მდგომარეობა



- თეთრები იწყებენ და იგებენ თითქოს ილუპებიან; მაგრამ აი იღეს!
1. ეც7—h7+, მფh8—g8;
 2. მd5—f6+, მფg8—f8;
 3. e6—e7+, მc6 : e7;
 4. ეh7—f7+, მd8 : f7;
 5. მg5—e6X.

ს. ლოიდი



შამათი სამ სულაში

აქ თეთრები კოლოსალურ მუშაობას ავითარებენ. მათი ლაზი-

ერი იქერს კუს, თუმცა ამ უკანასკნელის განკარგულებაში არის არა ნაკლებ ექვსი სულა. ამოცანას მხოლოდ ერთი გადაწყვეტა აქვს.

1. ლc4—f1

თეთრები აპირებენ 2. ლf1—b1-ის თამაშს h7-ზე შამათის მუქარით. თუ შავები უპასუხებენ g7—g8, მაშინ ლb1 : a1X. ამ ვარიანტის გარდა, რომელიც ხორციელდება, მაგალითად, 1. . . . h7—h8 სვლის შემთხვევაში, შავებს უეუძლიათ აირჩიონ ერთ-ერთი სულა. შემდეგი ექვსი სულიდან: წავიდენ კუთი b2, c3, d4, e5, f6, ან კიდევ ითამაშონ g4—g3. ამ სულათა შესაბამისად, თეთრები თამაშობენ ლf1—b1, ლf1—d3, ლf1—f5, მf8—g8+. სხვა სელებით ამოცანის გადაწყვეტის შემთხვევაში, მაგალითად, მf8—e8 სვლით, ჩვენ ვრწმუნდებით, რომ საკირო იქნება სამ სულაზე მეტი. ლოიდის ამოცანა სერიოზული მიზნით არის გამსკვალული და ამიტომ მასში შენარჩუნებულია ბუნებრივი მდგომარეობა.

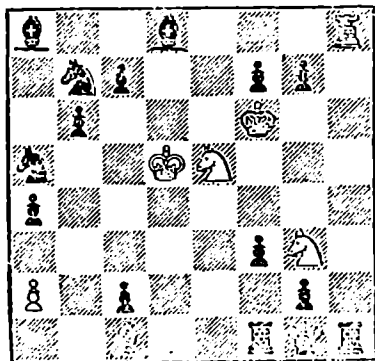
პირიქით, შემდეგ მდგომარეობაში ავტორი შეგნებულად ცდილობს გამოიწვიოს კომიკური ეფექტი.

რამდენი ხნის შემდეგ იღებენ ისინი შამათს?

ჯერ თვით საკითხის დასმაც კი არასერიოზულია. შავებს გამარჯვებისათვის მეტად ცხადი, უდიდესი მატერიალური უპირატესობა აქვთ. გარდა ამისა, თეთრი

მეფე დგას მოწინააღმდეგის ძალ-
თა ციკლონის ცენტრში. ბრძო-
ლისათვის თეთრებს მხოლოდ
ორი მხედარი-ლა გააჩნიათ (გასაგე-

უცნობი ავტორის ამოცანა



თეთრები იწყებენ.

რამდენი სვლის წემუეჯ ლებულობენ
თეთრები შამათს?

ბია, რომ ეტლი და კუ თამაშში
მონაწილეობას არ იღებენ). მხო-
ლოდ შავ მეფეს უკავია არახელ-
საყრელი პ. ზიციანია. მან უნდა
იპოვოს სადმე თავშესაფარი. რა-
საც, როგორც ის უიქრობს, ჩქარა
მიიღწევს. რამდენ ხანს გასტანს
ამ სულელ მხედრებთან საქმის და-
კერა? - ეკითხება ის თავის თავს.
და აი მეფე გაემართება მშვიდი
თავშესაფარის საძიებლად.

1. მც5-გ4+ მფ6-ე7

გ6-ზე წასვლა უსარგებლოა
მფ4-ე5+ კიშის გამო; ხ8 ეტ-
ლისა და e1 კუს მეზობლობა არც
ისე სასიამოვნოა.

2. მფ3-ფ5+ მფე7-ძ7

3. მფ4-ე5+ მფძ7-ე8

ოპ! როგორც იქნა მიღწეუ-
ლია უშიშროება!

4. მფ5-ე7+

წყვეული ეტლი!

4. . . . მფც8-ს8

5. მც5-ძ7+ . . .

ეს ვიწრო ბილიკი საშინელია, -
ფიქრობს მეფე. მაგრამ ზოგი
კირი მარგებელია, აქ ვერაფრითა-
რი მხედარი ვერ გაივლის!

5. მფხ8-ა7

(პარუ!)

თეთრი მხედრები ჩაფიქრდნენ: ის
ხომ ჩვენ გაგვეტყუავა: ასეთ ბი-
ლიკზე მხედარი ვერ გაივლის. რა
ნოვიმოქმედოთ: საქირთა კვლავ
განავარძოთ დევნა!

6. მც7-ე8+ მფა7-ა6

7. მძ7-ს8+

(მიმართავს როგორ მხედარს) მეც
მიკირს ძმობილო ამ სივიწროეში.
საქმე სახუმარო როდია!

7. მფა6-ს5

(უუპ!)

8. მც8-ა7+

მგონი მე რალაც ვიღრძე!

8. . . . მფს5-ს4

9. მს8-ა6+ მფხ4-ე3

როგორც იქნა შინ მშვიდობით
მივედი.

10. მა7-ს5+ მფრ3-ძ3

11. მან-ს4+ მფძ3-ე2

12. მს5-ე3+ მფე2-ფ2

ჩქარა უნდა მოვცილდე ამ სა-
შინელ e1 უჯრედს.

- 13. მს4—f3+ მფ2—g3
- 14. მe3—e4+ მფg3—g4
- 15. მf3—e5+ მფg4—f5
- 16. მე4—g3+ მფf5—f6
- 17. მე5—g4+

და შავმა მეფემ იფიქრა: კვლავ თავიდან უნდა დავიწყო!..

ჭადრაკის ფიგურის ლექსიკონი არც ისე ლარბია, როგორც ფიქრობენ: მეშაობის შესრულებისას პატივმოყვარეობა, გაცხარება—თუ მას ხელს უშლიან, სასოწარკვეთილება — უბედური შემთხვევისას, სიხარული — ბედნიერ შემთხვევაში, დაცინვა მოწინააღმდეგისა, რომელსაც გზა გადაუღობა. სიძულვილი ყველა იმისი, ვინც მეფეს ემუქრება, განსაკუთრებით კი იმისა, ვინც მას აბამს, ლანძღვა — მოწინააღმდეგის ფიგურისა, რომელიც მას თუნდ ცოტაოდნად ავიწროებს, სიცოლი — თუ თავიდან აიცილა ჭაფანგი, და უბრალო მახვილი სიტყვაც, როგორც ამას დავინახავთ შემდეგი მაგალითიდან. და რადგანაც დაფაზე ჩრავალი აქტიორია, ამიტომ ჭადრაკის სცენაც რეპერტუარით მდიდარია (იხ. დიაგრამა).

ცხადია, რომ ამ მდგომარეობაში მთავარ როლს თამაშობენ h6 და a3 პაიკები. 1. h6—h7 სვლა მოგებას არ იძლევა, პირიქით ის აგებს 1. . . კh2—e5 (კუ ებიერად ილიმება) 2. მფe4 : e5, a3—a2.

სწორი გადაწყვეტა ასეთია:

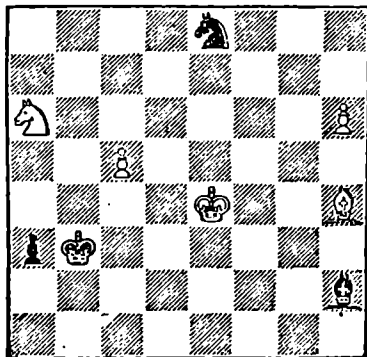
- 1. მab—b4 მფh3 : b4
- 2. h6—h7 კh2—e5

(კუ ილიმება).

- 3. მფe4 : e5 a3—a2
- 4. კh4—e1+ მფb4—b3
- 5. კe1—c3

(კუ ხარხარებს).

ვილნე-ესკლაპონი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

- 5. . . . მფh3 : c3
- 6. h7—h8ლ a2—a1ლ
- 7. მფe5—f4+

და თეთრები იგებენ.

ესთეტიკური ეფექტის მისაღებად ჭადრაკის ფიგურები რომ მოქმედი და მგრძობიარე არსებანი არიან, საფუძველს მოკლებული არაა. ესთეტიკის საკითხებში ადგილი აქვს ფეტიშიზმს—კაცობრიობის უძველეს რელიგიას. ილუზია განსაკუთრებით ძლიერია სწორედ ესთეტიკური შთაბეჭდილების მიღებისას. როცა მუსიკის მოყვარული კარგად შესრულებულ ჰანგს ისმენს, თვით ქმნის მოჩვენებით გამოსახულებებს და განცდებს.

კარგი თამაშის გავლენით, მოკადრაჟე თითქოს თვით გრძნობს კადრაჟის ფიგურათა არარსებულ განცდებს. ორივენი ოცნებობენ და ზღაპრულ სამეფოში იმყოფებიან, სადაც ყოველი საგანი გრძნობს და ლაპარაკობს.

ორივენი ხვდებიან გამაჯადოებელ გარემოში, რომელიც შემდგომ ანალიზს არ ექვემდებარება, ზღაპარში ამბები ვითარდება იმისდა მიხედვით, თუ რას განიცდიან და რას მოგვეთხრობენ კადრაჟის ფიგურები დასვენებისა და აქტიური მოქმედების დროს.

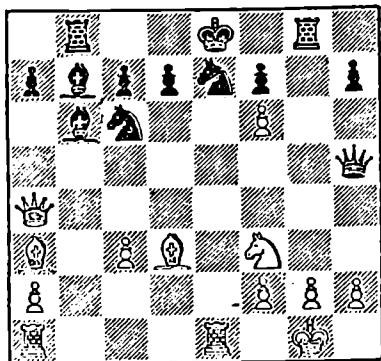
ამეამად არსებობს მრავალფეროვანი თეორია სილამაზის არსის შესახებ, — კადრაჟის თამაშში, — კანონთა თეორია, რომელიც ბატონობს კადრაჟის თამაშის „ხელოვნებაში“, ამოცანათა და ეტიუდთა კომპონირებაში, კრიტიკის წესების თეორია, ამასთან, ამ თეორიაში არსებობს სულ სხვადასხვა თვალსაზრისი. ჩემთვის მაინც საკითხი ღიად რჩება, შეიძლება თუ არა იმაზე შეტის თქმა, ვიდრე ზემომოყვანილიდან გამომდინარეობს.

ეს დასკვნებიც დასაბუთებასა და გაფორმებას მოითხოვს, ამიტომ აღარ გადაუხვევთ ძირითად ზიზანს.

ამ მდგომარეობაში ანდერსენმა გააკეთა მოსამზადებელი სვლა კომბინაციისათვის, რომლის წყალობით ამ პარტიამ მიიღო უქკნობი („მარადმწვანე“) პარტიის სახელწოდება.

წიგნი „Lärobok i Schack“-ში, რომელიც რამდენიმე წლის წინათ გამოვიდა, ანდერსენის ეს მოსამზადებელი სვლა აღწერილია, როგორც უდიდესი ალტა-ცების ღირსი მოქმედება.

დიუფრენი



ანდერსენი.
სვლა თეთრებისა

მაგრამ სინამდვილეში ის კრიტიკას ვერ უძლებს, ამიტომ კომბინაციაც მკაცრი კრიტიკის თვალსაზრისით სავსებით დამაკმაყოფილებელი არ არის. თეთრებს შეუძლიათ მოიგონ კ13—e4 სვლით, რადგან მათი შეტევა შეუკავებელია. იმ დროს, როცა შავების კონტრშეტევა წარუმატებელია. მაგალითად: 1. კ13—e4, d7—d5; 2. კე4: d5, ლ15: d5; 3. ეა1—d1. თეთრების მოგებით, ან 1. . . . ლ15—13; 2. გ2—გ3. ეგ8: გ3+; 3. 12: გ3, ლ13: გ3+; 4. მფგ1—11, კნ6: f2; 5. ეე1—e2, და თეთრები იგებენ. ან 1. . . . ეგ8—გ4; 2. ლა4—c2 და თეთრები უბრალოდ და დამაჯერებ-

ლად იმარჯვებენ მოწინააღმდეგის ბანაკში უამრავი სისუსტის გამო.

მაგრამ ანდერსენმა ითამაშა:

1. ეა1—d1

და ამ სვლამ მას გამარჯვება მოუპოვა. ეს საყოველთაოდ ცნობილი პირველი სვლაა უკვდავი კომბინაციისა, რომელმაც საყოველთაო ალტაცება გამოიწვია. მაგრამ ეს სვლა აუცილებელი არ იყო, რადგან თეთრები იგებდნენ, როგორც ზემოთ ვუჩვენეთ, კd3—e4 სვლით. მაგრამ შეიძლება ეს სვლა საკმარისი იყო? საკმარისისა და აუცილებელის შეერთება არის ყოველი ესთეტიკური ღირებულების განმასხვავებელი ნიშანი. ვიმეორებთ, რომ ანდერსენის სვლის აუცილებლობის დამტკიცება, სამწუხაროდ, არ შეიძლება. მაგრამ რადგან პრაქტიკული პარტია მხოლოდ იშვიათად აკმაყოფილებს სავსებით ესთეტიკური შეფასების მოთხოვნებს, დავსვათ საკითხი, თუ რამდენად არის ეს მოთხოვნები შესრულებული.

ამ მდგომარეობას დიდი ხანია ანალიზს უკეთებდნენ. მართალია, რამდენადაც მე ვიცი, დღემდე არავის უჩვენებია 1. კd3—e4 სვლა. ხალხი იმდენად არის მოჯადოებული სილამაზით, რომ ობიექტურობას კარგავს თავის მსჯელობაში. გატაცებულებს არ უყვართ კითხვების დასმა და გამოკვლევები. მაგრამ ერთ მშვენიერ დღეს მაინც ჩნდება კრიტიკა.

ეს ისევე აუცილებელია, როგორც სიკვდილი. მაგრამ აქამდე კრიტიკა მხოლოდ პარტიის იმ ნაწილს არჩევდა, რომელიც ანდერსენის სვლას მიყვებოდა. ამ მდგომარეობაში იყო ნაპოვნი შემდეგი ვარიანტები: 1. ... ეფ8: g2+; 2. მფფ1: g2, მცნ—e5. ეს სვლა, რომელიც საშინლად გვეჩვენება, უკუგდებულა, 3. ლა4: d7+ პასუხით, რის შემდეგ თამაში დაახლოებით ისე ვითარდება, როგორც პარტიაში 1. ... მცნ—e5 სვლის პასუხია 2. ეე1: e5, ეფ8: g2+; 3. მფფ1—f1, ლი5—h3; 4. ეე5: e7+, მფე8—f8; (სხვაგვარად ლა4: d7+); 5. ლა4: d7. 1. ... ლი5—h3 სვლის შემთხვევაში 2. კd3—f1, d7—d6 და შავები აგებენ: 3. ეე1: e7+ მფე8—f8; 4. ეd1: d6, e7: d6; 5. ეე7: b7. ან 3. ... მფე8—d8; 4. კა3: d6.

მაგრამ უბრალო 1. ... ეფ8—g4 სვლა თეთრებს სიძნელეებს უქმნის, რადგან მათი ლაზიერი მუქარის ქვეშ არის და იმავე დროს შევიწროებულ შავ მეფეს უთავისუფლდება ფ8 უჯრედი. ამ შემთხვევაში თეთრები იძულებული არიან უარი თქვან კომბინაციაზე, რომელიც პარტიაში განახორციელეს და უბრალოდ განაგრძონ ბრძოლა. მაგრამ ბრძოლა ახლაც ძნელი იქნება, რადგან, მაგალითად, 2. კd3—e4 სვლაზე შავებს შეუძლიათ უპასუხონ d7—d5. და თეთრი ლაზიერის დახვევა კი შავებს საშუალებას მისცემს ეფ4:

გ2+სვლით კონტრშეტევა და-
იწყონ. ამრიგად, ეა1—d1 სვლის
საკმარისობის დამტკიცება არ შე-
იძლება, და ამიტომ მისი ესთე-
ტიკური ღირსება მეტად პრობ-
ლემატურია.

მეორე მხრივ სავსებით გასა-
გებია, რომ ის მაყურებლებს მო-
წონდათ, რადგან ისინი არ იყე-
ნენ არც კრიტიკულად განწყო-
ბილნი და არც წინასწარ შეგო-
ნებულნი. თუმცა ახირებულად
და მეტად საშიშად თვლიდენ მას,
ჰაინც შიანდათ აუცილებლად
და საკმარისად.

1. ლხ5 : f3

ფართო საზოგადოებისთვის
ასეთი პასუხი გასაგები და თა-
ვისთავად ცხადია. ამ მომენტიდან
დაწყებული, ანდერსენის კომბი-
ნაცია უმწიკვლოა.

2. ეა1 : e7+ მცხ : e7

ან თუ 2. . . . მფე8—d8 მა-
შინ 3. ეა7 : d7+, მფd8—c8;
4. ეd7—d8+ და შამათი ან
ლაზიერის მოგებაა. 4.
მცნ : d8; 5. ლv4—d7+!

3. ლa4 : d7+ მფc8 : d7

4. კd3—b5++

და თეთრებმა ჩქარა დააშამა-
თეს მოწინააღმდეგე.

მეზონი (ვენა, 1882 წ.) ვინავერი

1. e2—c4 e7—e5

2. მფ1—f3 მხ8—c6

3. კf1—c4 კf8—c5

4. d2—d3 d7—d6

5. კc1—e3 კc5—b6

6. მხ1—d2 ხ7—h6

7. მd2—f1 მფ8—f6

8. ხ2—h3 მც6—e7

9. მf1—ფ3 c7—c6

10. კc4—b3 კხ6 : e3

11. f2 : e3 ლd8—b6

12. ლd1—d2 a7—a5

13. c2—c3 a5—a4

14. კხ3—d1 კc8—e6

15. 0—0 ლხ6—c7

16. მფ3—h4 ხ7—b5

უფრო გადაუღებელი იყო
მფ6—d7 სვლა. ამასთან, ახლა
მიღებული განლაგება შავი პაიყე-
ბისა სუსტია, რადგან თეთრებს
სათანადო მომზადების შემდეგ შე-
უძლიათ რაიმე კონტრდარტყმით
(მაგალითად, c3—c4); დაშალონ
შავების განლაგება.

17. კd1—c2 c6—c5

18. მფ3—f5 კc6 : f5

19. მხ4 : f5 მფ7 : f5

20. ეf1 : f5 მფ6—d7

21. ეა1—f1 f7—f6

22. კc2—d1 a4—a3

23. კd1—h5+ მფe8—e7

24. ხ2—b3 ეხ8—f8

25. ეფ5—f3 მd7—b6

26. ეფ3—ფ3 მფe7—d8

27. კh5—ფ4 ლc7—e7

28. ეფ4—c2 მფd8—c7

29. d3—d4

ეს დარტყმაა ლაზიერის ფრთა-
ზე მყოფ დასუსტებულ პაიკთა
მასაზე.

29. c5—c4

- | | |
|--------------|---------|
| 30. ეფ1—ბ1 | გ7—გ5 |
| 31. ს3 : c4 | ბ5 : c4 |
| 32. ებ1—ბ4 | ლე7—e6 |
| 33. დ4—d5 | ლე6—c8 |
| 34. კე2 : c4 | შბ6—a4 |
| 35. კე4—ბ5 | შა4—c5 |
| 36. ლd2—e2 | f6—f5 |
| 37. e4 : f5 | e5—e4 |
| 38. კბ5—c6 | ეა8—ბ8 |
| 39. ლე2—h5 | ეფ8—f6 |
| 40. ეგ3 : გ5 | . . . |

როგორც შემდეგში დავინახავთ, მშვენიერი კომბინაციაა; ახლა შავებისათვის უკეთესი იყო: 40. ... ლე8—f8, თუმცა არც ეს სულა იქნებოდა საკმარისი.

- | | |
|--------------|-----------|
| 40. . . . | h6 : გ5 |
| 41. ლh5—h7+ | მე5—d7 |
| 42. კე6 : d7 | ლე8—გ8 |
| 43. ებ4—ბ7+ | მეც7 : ს7 |
| 44. კd7—c8+ | მფხ7—a8 |
| 45. ლh7 : გ8 | ეფ6 : f5 |
| 46. ლგ8—d8 | დანებდა. |

პილბერი ემ. ლასკერი
(პეტერბურგის კოხთა მატჩ-ტურნირი
1895/96 წწ.)

- | | |
|-------------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. e2—e4 | e7—e6 |
| 3. მბ1—c3 | მფ8—f6 |
| 4. მე1—f3 | e7—e5 |
| 5. კე1—გ5 | e5 : d4 |
| 6. ლd1 : d4 | მს8—c6 |

აქ თეთრებს შესაძლებლობა ჰქონდათ ეთამაშათ: 7. კგ5 : f6, ე7 : f6. 8. ლd4—h4, რის პასუხი იქნებოდა 8. . . . d5 : c4; 9. ეა1—d1, კე8—d7; 10. e2—e3, f6—f5. შავებს, მიუხედავად გარებული პაიკებისა, კარგი პოზი-

ცია აქვთ, მათ ორი კუ ჰყავთ და კარგი განვითარება აქვთ, ბუნებრივ გაგრძელებას წარმოადგენს 11. ლh4—გ3, h7—h5. 12. კf1 : c4, h5—h4; 13. ლგ3—f4, ეh8—გ8; 14. მf3—e5, მენ : e5; 15. ლf4 : e5, ა7—a6; 16. 0—0, ეა8—c8.

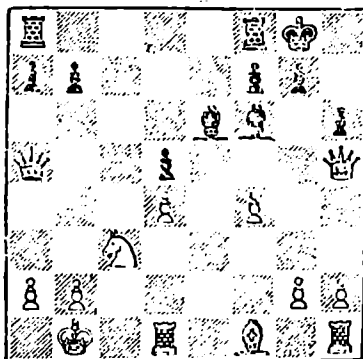
შავებს შეეძლოთ ამ გართულებათა თავიდან აცილება 6. . . კf8—e7. სულით.

- | | |
|-------------|--------|
| 7. ლd4—h4 | კფ8—e7 |
| 8. 0—0—0 | ლმ8—a5 |
| 9. e2—e3 | კე8—d7 |
| 10. მფე1—ბ1 | h7—h6 |

ამ სულით მოწინააღმდეგის ლაზიერს აკრავენ მის მიერ დაკავებულ ადგილზე ან აიძულებენ გ5 კუს გაცვლას.

- | | |
|--------------|----------|
| 11. c4 : d5 | e6 : d5 |
| 12. მf3—d4 | 0—0 |
| 13. კგ5 : f6 | კე7 : f6 |
| 14. ლh4—h5 | მენ : d4 |
| 15. e3 : d4 | კd7—e6 |
| 16. f2—f4 | . . . |

თეთრების მდგომარეობა მე-16 სულის შემდეგ



f4-f5 სვლით d5 პაიკის და-
სუსტების მომზადებაა.

16. ეა8-ე8

მუქარისაგან თავდაცვა და
კონტრშეტევის შექმნა.

17. f4-f5 ეც8:ე3

18. f5:e6 ეც3-a3
Pointe!

19. e6:f7+

ან 19. f e6-e7, ეფ8-ე8;
20. ხ2:ა3, ლა5-ხ6+; 21. მფხ1-ე2
(მფხ1-a1 სვლის შემთხვევაში შა-
ვები მოიგებენ კნ:d4+და შემ-
დეგეც8:ე7 სვლებით), ეც8-ე8+;
22. მფც2-d2, კნ:d4; და თეთ-
რებს არა აქვთ ხსნა.

19. . . . ეფ8:f7

20. ხ2:ა3 ლა5-ხ6+

21. კწ1-ხ5

ყველას სჯობდა, მაგალითად,
ამის მაგივრად თეთრებს ეთამა-
შათ 21. მფხ1-ე2, მაშინ 21. ...
ეწ7-ე7+; 22. მფც2-d2,
ლხნ:d4+; 23. კწ1-d3,
ეწ7-ე2+ და შავები, ჩქარა
დააშამათებდნენ მოწინააღმდეგეს.

21. . . . ლხნ:b5+

22. მფხ1-a1 ეწ7-ე7?

აქ შავები ცაიტნოტში ჩაეარ-
დნენ და ხელიდან გაუშვეს უბ-
რალო მოგება 22. ... ლხნ-ე4
სვლით. ამ სვლით შავები ან მო-
იგებდნენ d4 პაიკს, ან კიდევ შე-
უძლებელს გახდიდნენ თეთრების

ერთადერთ დაცვას-23. ეწ1-d
სვლას, რადგან ამის პასუხი იქ-
ნებოდა 23. . . . ლე4-ე3+.

23. ეწ1-d2

ახლა კი თეთრებმა მიიღეს
ბრძოლის გაგრძელების საშუ-
ალბა.

23. . . . ეც7-ე4

24. ეხ1-d1 ეც4-ე3

25. ლხ5-f5 ლხ5-ე4

26. მფა1-ხ2?

შეცდომაა. თეთრებს უნდა ეთა-
მაშათ 26. მფა1-ხ1.

26. . . . ეც3:ა3

27. ლწ5-ე6+ მფფ8-ხ7

28. მფხ2:ა3

28. მფხ2-ხ1 სვლაზე გაგრძე-
ლება იქნებოდა: 28. ... კწ6:d4;
29. ლეწ-ფ5, გ7-გწ; 30. ლწ5-d7,
კწ4-გ7; და შავები იკებენ.

28. . . . ლე4-ე3+

29. მფა3-ა4 ხ7-ხ5+

30. მფა4:ლ5 ლე3-ე4+

31. მფხ5-ა5 კწ6-d8+

და შემდეგ სვლაში შამათი.

სუპერტორტი ბლეკბერნი
(ლონდონი, 1883 წ.)

1. e2-e4 e7-e6

2. e2-e3 მფ8-f6

3. მღ1-f3 ხ7-ხ6

4. კწ1-e2 კე8-ხ7

5. 0-0 d7-d5

6. d2-d4 კწ8-d6

7. მხ1-ე3 0-0

8. ს2—ს3	მხ8—ძ7	20. ჩ3—ჩ4	გ7—გ6
9. კე1—ს2	. . .	21. ეე1—ე3	ჩ7—ჩ5

ამ კუს უფრო ნაკლებად ხელსაყრელი პოზიცია უკავია, ვიდრე ხ7 კუს, რადგან ს2—გ7 დიაგონალი მისთვის ჯერ დაკეტილია. ამიტომ თეთრები უნდა შეეცადონ მისი მოქმედების გაძლიერებას.

9. . . .	ლძ8—ე7
10. მც3—ს5	მჩ6—ე4
11. მს5 : ძ6	ე7 : ძ6
12. მჩ3—ძ2	მძ7—ჩ6
13. ჩ2—ჩ3	მე4 : ძ2
14. ლძ1 : ძ2	ძ5 : ე4

გაცვლა თეთრების მდგომარეობას ამსუბუქებს, რომელთაც არ შეეძლოთ არაერთი არსებითი მოქმედების წამოწყება, რამდენადაც ე4 : ძ5, ე6 : ძ5 ასუსტებდა ე3 პაიკს.

შავებისათვის კარგი გაგრძელება იყო ეჩ8—ე8 და შემდეგ ე6—ე5.

15. კე2 : ე4

15. ს3 : ე4 სვლის შემთხვევაში ე4 პაიკი შეტევის ობიექტი შეიქნებოდა.

15. ძ6—ძ5

ამით შავები კეტავენ საკუთარ ხ7 კუს. საჭირო იყო 15... ეჩ8—ე8 სვლის თაბაში.

16. კე4—ძ3	ეჩ8—ე8
17. ეა1—ე1	ეე8—ე7
18. ე3—ე4	ეა8—ე8
19. ე4—ე5	მჩ6—ე8

შავებისათვის ძნელია საკუთარი მეფისათვის უსაშიშრო პოზიციის შექმნა. ჩ8 უჯრედს შეიძლება ს2 კუ დაემუქროს, ს7 პუნქტიც სუსტია.

22. ე5 : ჩ6 ე. პ. მჩ8 : ჩ6

საჭირო იყო ლაზიერით აღება, ახლა სუსტი ე6 პაიკი კიდევ დაბმულიც შეიქმნა.

23. ჩ4—ჩ5

„გრანდიოზული მასშტაბის შესანიშნავი კონცეფციის დასაწყისი“ (სტეინიცი).

23. . . .	მჩ6—ე4
24. კძ3 : ე4	ძ5 : ე4
25. ჩ5 : გ6	ეე7—ე2
26. გ6 : ს7	მფგ8—ს8
27. ძ4—ძ5	ე6—ე5
28. ლძ2—ს4	

„ლამაზია და გაბედული“ (სტეინიცი).

28. ეე8—ე5

28. . . . ლე7 : ს4 სვლის შემთხვევაში თეთრები შეიდ სელაში აშ.მათებენ:

29. კს2 : ე5+	მფს8 : ს7;
30. ეე3—ს3+	მფს7—გ6;
31. ეჩ1—ჩ6+	მფგ6—გ5;
32. ეჩ3—გ3+	მფგ5—ს5;
33. ეჩ6—ჩ5+	მფს5—ს6.
34. კე5—ჩ4	და ა. შ.

29. ეჩ1—ჩ8

„თეთრების წინანდელი სვლები და ეს სელა წარმოადგენს ერთ-

ერთ უდიდეს კომბინაციას, შე-
საძლოა, ულამაზესსაც ყველა
იმათგან, რომლებიც ოდესმე შექ-
მნილი იყო კადრაკის დაფაზე;
სიტყვები არ ნუოფნის რომ გა-
შოვხატო ჩემი აღტაცება იმ მა-
ღალი ოსტატობის გამო, რომ-
ლითაც ცუქერტორტმა ჩაატარა
ეს პარტია“... (სტეინიცი).

- | | |
|----------------|-----------|
| 29. . . . | შფh8 : h7 |
| 30. ლb4 : e4 + | შფh7—g7 |
| 31. კb2 : e5 + | შფg7 : f8 |
| 32. კe5—g7 + | შფf8—g8 |
| 33. ლe4 : e7 | დანებდა. |

რეტი ბოგოლიუბოვი
(ნიუ-იორკი, 1924 წ.)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. შg1—f3 | შg8—f6 |
| 2. e2—e4 | e7—e6 |
| 3. g2—g3 | d7—d5 |
| 4. კf1—g2 | კf8—d6 |
| 5. 0—0 | 0—0 |
| 6. h2—h3 | ეf8—e8 |
| 7. კe1—b2 | შh8—d7 |

ორივე ოსტატი თანმიმდევრო-
ბით და წესიერად ავითარებენ
თავიანთ ძალებს. არ ივარგებდა
7. . . . e6—e5, რადგან ამის
შემდეგ c4—c5 სვლით e პაიკი
იკარგება.

- | | |
|--------------|---------|
| 8. d2—d4 | e7—e6 |
| 9. შh1—d2 | შf6—e4 |
| 10. შd2 : e4 | d5 : e4 |
| 11. შf3—e5 | f7—f5 |
| 12. f2—f3 | |

თეთრების გეგმა იმაში მდგო-
მარეობს, რომ რაც შეიძლება

ჩქარა მოაცილონ თავიდან პაიკე-
ბი, რადგან თეთრ კუთა პოზიცია
უფრო აქტიურია, ვიდრე მოწი-
ნააღმდეგის.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. . . . | e4 : f3 |
| 13. კg2 : f3 | ლd8—e7 |
| 14. შe5 : d7 | კe8 : d7 |
| 15. e2—e4 | e6—e5 |

სხვანაირად პასუხი იქნებოდა
16. e4—e5, და თეთრები და-
ემუქრებოდნენ სათანადო შემ-
თხვევაში d4—d5 გარღვევით,
ან როგორც ალიოხინი ამბობს,
g3—g4 სვლით.

- | | |
|-------------|---------|
| 16. e4—e5 | კd6—f8 |
| 17. ლd1—e2 | e5 : d4 |
| 18. e4 : f5 | ეა8—d8 |

თეთრებმა შეასრულეს თავისი
გეგმა: მათ გახსნეს ხაზები, რამ-
დენადმე გადააქარბეს მოწინააღ-
მდეგის განვითარებაში. ახლა იწ-
ყება ლამაზი კომბინაცია.

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 19. კf3—h5 | ეe8—e5 |
| 20. კb2 : d4 | ეe5 : f5 |
| 21. ეf1 : f5 | კd7 : f5 |
| 22. ლe2 : f5 | ეd8 : d4 |
| 23. ეa1—f1 | ეd4—d8 |
| 23. . . . ლe7—e7-ზე | პასუ-
ხი იქნებოდა: |

- | | |
|-------------|----------|
| 24. კh5—f7+ | შფg8—h8; |
| 25. კf7—d5, | ლე7—f6; |
| 26. ლf5—e8. | |
| 24. კh5—f7+ | შფg8—h8 |
| 25. კf7—e8 | დანებდა. |

რუბინშტეინი ტეიხმანი
(მატის მე-4 პარტია; ვენა, 1908 წ.)

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. e2—e4 | e7—e6 |

- | | |
|------------|---------|
| 3. მხ1--c3 | მფ8--f6 |
| 4. კc1--g5 | მხ8--d7 |
| 5. e2--e3 | კf8--e7 |
| 6. მფ1--f3 | 0--0 |
| 7. ლd1--c2 | ხ7--ხ6 |

ჩვეულებრივი სვლა აქ 7. .
e7--e5.

- | | |
|-------------|---------|
| 8. c4 : d5 | e6 : d5 |
| 9. კf1--d3 | კc8--ხ7 |
| 10. 0--0--0 | e7--c5 |
| 11. ხ2--ხ4 | e5--c4 |

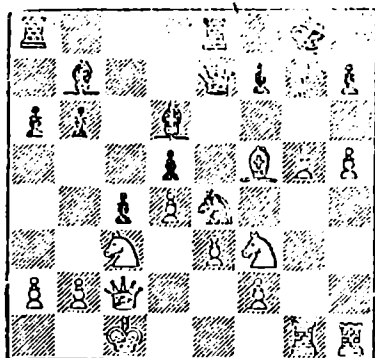
ამ სვლით შავეები კეტავენ ხა-
ზებს თავიანთი ფიგურებისათვის.
გაცილებით მეტ მახსნ იძლეოდა
11. . . . ეf8--e8 შემდგომში
მd7--f8 და მf6--e4.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. კd3--f5 | ეf8--e8 |
| 13. კფ5 : f6 | მd7 : f6 |
| 14. გ2--ფ4 | კე7--d6 |
| 15. გ4--გ5 | მf6--e4 |
| 16. ხ4--ხ5 | ლd8--e7 |

აქ შლექტერმა გვიჩვენა უკე-
თესი გაგრძელება:

- | | |
|----------------|-----------|
| 16. . . . | მe4 : გ5; |
| 17. მf3 : გ5, | ლd8 : გ5; |
| 18. კf5 : ხ7+, | მფგ8--ხ8: |
| 19. ეd1--გ1, | ლფ5--ხ6. |
| 17. ეd1--ფ1 | ა7--ა6 |

შავეების მდგომარეობა მე-17 სვლის
შემდეგ



18. კf5 : ხ7+!

ტიხზმანს რომ ამ შეწირვის
ყველა შედეგი დაენახა, ის მის
მიერ გაკეთებული სვლის მაგიფ-
რად ითამაშებდა 17. ... გ7--გ8
სვლას. მაგრამ ექვს გარეშეა. შე-
წირვა მისთვის მოულოდნელობა
იყო: ეს შეწირვა გასაგები ხდე-
ბა მხოლოდ ოთხი სვლის შემდეგ.

18. . . . მფგ8 : ხ7

19. გ5--გ6+ მფხ7--გ8

რასაკვირველია, უვარგისია:

19. . . . f7 : გ6;

20. მe3 : e4, d5 : e4;

21. მf3--გ5+.

20. მe3 : e4 d5 : e4

არ შეიძლება, რასაკვირველია,
ლაზიერით აღება 21. გ6 : f7+
სვლის გამო.

21. ხ5--ხ6!

ამაში მდგომარეობს შეწირ-
ვის იდეა. 21. ... e4 : f3 სვლაზე
პასუხი იქნება:

22. გ6 : f7+ მფგ8 : f7

23. ლe2--გ6+ და შეპდეგ

ხ6 : გ7. ან 22. . . . ლe7 : f7;

23. ხ6 : გ7.

21. . . . f7--f6

22. ხ6 : გ7 e4 : f3

23. ეხ1--ხ8+ მფგ8 : გ7

24. ეხ8--ხ7+ მფგ7--გ8

25. ლe2--f5 e4--e3

არაფრის გაკეთება არ შე-
ძლება. შავეზმა რომ ლაზიერით
დაიხიონ, მაშინ პარტიას გადაწყ-
ვეტს 26. ლf5--ხ5 ან 26 ლf5 : f6

26. ეხ7:ე7 დანებდა.
დიდებული კომბინაცია!

შავების მდგომარეობა მე-14 სვლის შემდეგ

ბოგოლიუბოვ-შპილმანის პარტიის შემდეგ, რომელიც გათამაშდა 1919 წელს, სულ ჩქარა იქნა გათამაშებული დებიუტის გამოკვლევის მიზნით შემდეგი პარტია, ისეთივე სვლებით დაწყებული.

ბოგოლიუბოვი	№№
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. მხ1—c3	მფ8—f6
4. კგ1—გ5	კფ8—e7
5. e4—e5	მფ6—d7
6. h2—h4	კე7:გ5

შეწირვის მიღება მიზანშეუწონელია. იმ დროს ეს დებიუტი შესწავლის ობიექტი იყო.

7. h4:გ5	ლd8:გ5
8. მფ1—h3	ლგ5—e7
9. მხ3—f4	a7—a6
10. ლd1—გ4	გ7—გ6
11. კf1—d3	e7—c5
12. ლგ4—გ3!	

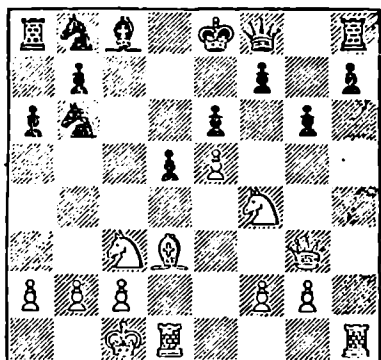
თეთრები იმუქრებიან მხედრის d5-ზე შეწირვას.

12. . მd7—b6

ამ მუქარის გამო შავი მხედარი იძულებულია დაიკავოს უვარგისი პოზიცია.

13. d4:c5	ლe7:c5
14. 0—0—0	ლc5—f8

რომ არ იქნას დაშვებული გ6-ზე შეწირვა.



15. კd3—e4!

თავისი სილამაზით იშვიათი სულაა. თეთრები იმუქრებიან d5-ზე შეწირვას.

15. . . .	d5:e4
16. მc3:e4	მხ8—d7
17. ლგ3—c3	ლფ8—e7
18. მე4—f6+	. . .

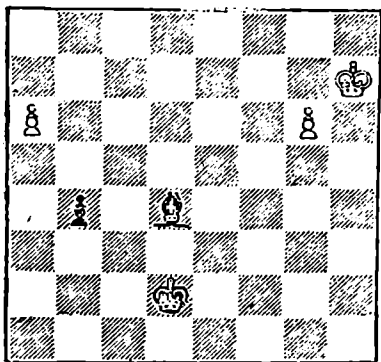
თუ ახლა 18. . . . მფe8—d8, მაშინ 19. ლc3—a5; და 18. . . . მფe8—f8 სვლის შემთხვევაში თეთრები ითამაშებენ 16. მფ6:h7+, მფf8—g7; 20. მf4—h5+ და ჩქარა აშამათებენ მოწინააღმდეგეს.

18. . . .	მd7:f6
19. e5:f6	ლe7—f8
20. ლc3—c7	მხ6—d7
21. მf4—d5	e6:d5
22. ეხ1—e1+	მd7—e5
23. ეe1:e5+	კc8—e6

შავები ახლა ემუქრებიან ლf8—h6+და შემდეგ 0—0.

24. მფc1—b1 ეა8—d8
 25. ეd1 : d5 ეd8 : d5
 26. ეე5 : d5 დანებდა.

გრომადაკა-ლისტის სატურნირო
 პარტიის დასასრული.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

აქ პრაქტიკული პარტიიდან მივიღეთ მეტად ფაქიზი ეტიუდი. თეთრებმა ერთ-ერთი პაიკი უნდა გაწიონ, მაგრამ, სახელდობრ, რომელი, განსხვავება თითქმის შეუმჩნეველია, ამასთან 1. გნ—გ7 მოგებას არ იძლევა.

1. ა6—ა7 კd4 : a7
 2. გნ—გ7 b4—b3
 3. გ7—გ8ლ b3—b2

ახლა იწყება ლაზერის შესანიშნავი მანევრები.

4. ლგ8—b3 კა7—d4
 თუ, მაგალითად, 4.... მფd2—c1,
 მაშინ:

5. ლb3—c3+, მფc1—b1;
 6. ლc3—c4, კა7—b8;
 7. მფh7—გ6, მფb1—a1;

8. ლc4—a4+, მფa1—b1;
 9. მფგ6—f5, და თეთრები მოიგებდნენ b2 პაიკისადმი მეფის მიახლოებით.

მაგრამ შავების მიერ არჩეული სვლის შემდეგ 5. მფh7—გ6 სვლა მხოლოდ ყაიმს იძლევა. რადგან 5. . . . კd4—h8 და b2 პაიკი და h8 კუ საშიშროების გარეშე იქნებოდნენ.

5. ლb3—a2!

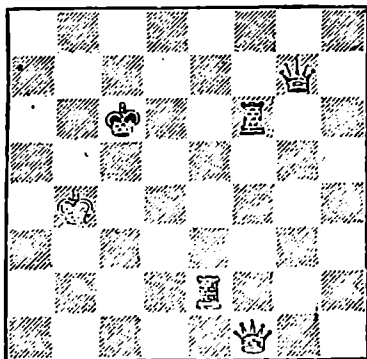
ლა2—b1 მუქარით.

5. . . . მფd2—c2

6. ლa2—a4+

და თეთრები, როგორც ეს ადვილი დასანახია, პარტიას იგებენ.

ტროიკი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ამის გადაწყვეტა სიძნელეს არ წარმოადგენს, რადგან თეთრებმა მაქსიმალურად უნდა გამოიყენონ სვლის უფლება. ეს კი შეიძლება მხოლოდ ენერგიული სვლების შემწეობით. მაგრამ გადაწყვეტა მაინც ლამაზია.

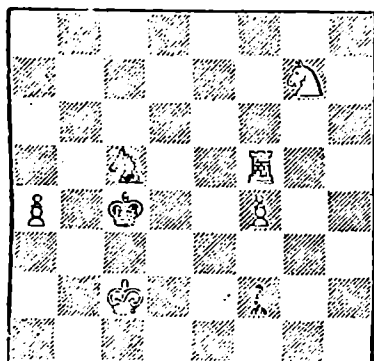
1. ეე2—ეე6+ ეინ : ეე6
2. ლფ1—ა6+ მფე6—დ5
3. ლა6—ე4+ მფდ5—დ6

სხვანაირად, ლე4—ე3+ სვლის შემდეგ თეთრები ლაზიერს მოიგებდნენ.

4. ლე4—ე5+ მფდ6—დ7
5. ლე5—ა7+

ლაზიერის მოგებით.

ტროიკი



თეთრები იწყებენ და ყაიშს აკეთებენ

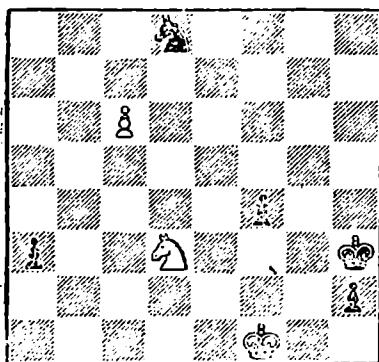
ამ ეტიუდში კომბინაცია მეტად მკაფიოდ გამჩნობათეს იდეას. შავებს არ შეუძლიათ f1 პაიკის ლაზიერად გაკვანა. თეთრი მხედარი f1 უჯრედისათვის დასამუქრებლად მიეშურება f5 უჯრედიდან e3-საკენ ან გ3 საკენ. e3 უჯრედიდან კი ის იმავე დროს ქიშსაც აცხადებს. როგორ არის შეხამებული ერთმანეთთან ეს ორი მოტივი?

- I. ეფ5—დ5 f2—f1ლ
 ან 1. ... მფე4 : დ5; 2. მფ7—f5.

2. ედ5—დ4+1 . . .

რომ მფე4 : დ4 სვლის შემთხვევაში გააკეთონ მფ7—f5+ სვლა ტემპით. თეთრები იგებენ ლაზიერს.

ტროიკი



თეთრები იწყებენ და აკეთებენ ყაიშს

მახელგონიერი იდეაა. თეთრები ცდილობენ პაიკის ლაზიერად გაყვანას ქიშით; ამის გამო შავი მეფე, მისი გახსნილი პოზიციის მიუხედავად, იმდენად შევიწროებულია, რომ თეთრებს შეუქლიათ მას მუდმივი ქიში გამოუცხადონ მხედრით.

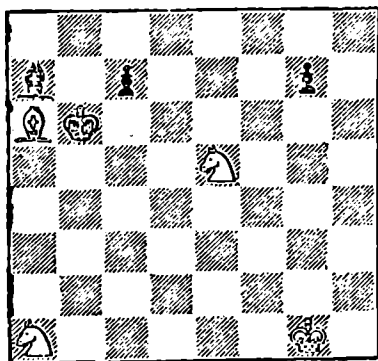
1. მდ3—f2+ მფხ3—გ3
2. ენ—ე7 ა3—ა2
3. მფ2—ე4+ . . .

შავებს უნდა ეშინოდეთ როგორც ე7—ე8+ სვლისა, ისე ე : დ8ლ+, სვლისაც.

3. . . . მფგ3—f3
4. მე4—დ2+ მფვ3—ე3
5. მდ2—ე4+ მფე3—ე4
6. მე4—დ2+ მფე4—ე5
7. მდ2—ე4+

მეფეს არა აქვს საშუალება აიცილოს ქიში. რადგან შავების მეფეს ბლომად აქვს თავისუფალი უჯრედები და მასალა უმნიშვნელოა, მხედარი ექვს გარეშეა უღი-ღეს სამუშაოს აწარმოებს.

რატნერი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ეს ეტიული ძლიერ შთაბეჭდი-ლებას სტოვებს. პირველ რიგში გვიხიდავს იმ ძალთა ეკონომი-ურობა, რომლითაც აგებულია ეტიული. არც ერთ თეთრ ფიგურას არა აქვს საშუალება და-იკავოს დამუქრებითი პოზიცია და არა აქვს საშუალება გააძლი-ეროს თავისი ძალა, როგორც ეს პაიკებს შეუძლიათ; მიუხედავად ამისა, ეს ძალები საქმარისია ამო-ცანის შესასრულებლად. ამოცანა კი ძნელია, რადგან შავები იგებენ ერთ-ერთ თეთრ ფიგურას და იმუქ-რებიან არა მარტო მფხნ : ან, არა-მედ გახსნილი ქიშითაც და შემ-დეგ კა7—d4 სვლით.

1. კა6—e2

18. კადრაკი.

ერთადერთი სვლა, რომელიც მოგებას იძლევა. 1. კა6—f1 სვლის შემთხვევაში თეთრი მეფე შემდეგში გადაულობავდა გზას კუს h3-ისაკენ. 1. კა6—d3 სვლას ის უარყოფითი მხარეც აქვს, რა-საც ჩვენ ქვემოთ მიუთითებთ.

1. . . . მფხნ—b7+

2. მფგ1—g2 . . .

როგორც შემდეგ დაინახავთ, ისევე ერთადერთი სვლაა.

2. . . . კა7—d4

3. მა1—b3 . . .

რასაკვირველია, ახლაც ეს მო-გების მიღწევის ერთადერთი შე-საძლებლობაა.

3. . . . კd4 : e5

4. მბ3—a5+ . . .

ამაში მდგომარეობს რღვა; შავ მეფეს არ შეუძლია დაიხიოს არც ხ8-ზე, არც a7-ზე და არც ხ6-ზე, რადგან მაშინ შავები წააგებენ კუს მხედრით ქიშის გამო. აი, რა-ტომ არ უნდა იღვეს თეთრი კუ d3-ზე. ამ შემთხვევაში პასუხი იქ-ნებოდა:

4. . . . მფხ7—b6

5. მა5—c4+ მფხ6—c5

6. მც4 : e5 მფც5--d4

ყაიმით. მაგრამ შავმა მეფემ არ უნდა დაიხიოს e8-ზე, რადგან მაშინ თეთრები კე2—g4+ სვლით გადაიყვანდნენ მეფეს ხ8-ზე ან d8-ზე და შემდეგ მოიგებდნენ e5 კუს.

4. . . . მფხ7—a8

5. მა5—c6 კე5—d6

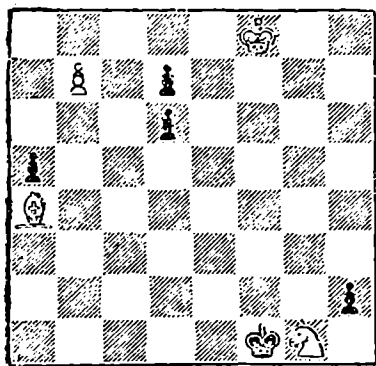
6. კე2—a8 . . .

ახლა თეთრები იმუქრებიან წა-
ვიდნენ გეფით ც8-ზე და შემდეგ
დააშამათონ კა6 — ხ7 სელით.
მაგრამ შაგებს აქვთ გ პაიკი. მან
რომ მოახერხოს გ4-დე მისვლა,
ის დააკავებდა თეთრ მეფეს და
პარტია ყაიმით დანთავრდებოდა.
ამიტომ თავის დროზე 2. მფგ1—f1
სვლა შეცდომა იქნებოდა.

6. გ7—გ5
6. გ7—გ6 სვლაც იმავეს
მოგვცემდა.
7. მფგ2—f3 სვლა კუთი
8. მფ3—გ4 " "
9. მფგ4—f5 " "
10. მფ5—e6 გ5—გ4
11. მფე6—d7 გ4—გ3
12. მფd7—c8 გ3—გ2
13. კა6—b7X

ნათელი და ძლიერი შთაბეჭდი
ლება გვრჩება ამ ეტიულისაგან.

ლ. კუბელი



თეთრები იწყებენ და იგებენ

ავტორის იდეა მდგომარეობდა
იმაში, რომ წარმოედგინა გეომეტ-
რიული მოტივი ლაზიერების

ბრძოლისა სწორ ხაზებზე და დი-
აგონალებზე. ავტორი რასაკვირ-
ველია, ცდილობს მაქსიმალურ
მიღწევას, მინიმალური საშუალებით,
ის გამოდის უფრო ბუ-
ნებრივი პოზიციიდან, რომელიც
ემსგავსება პრაქტიკულ პარტიაში
შექმნილ პოზიციას.

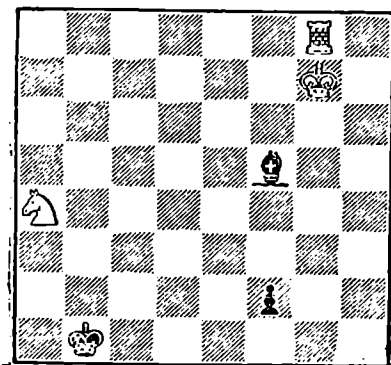
1. მფ1—e2 მფf1 : e2
2. კა4—d1+ . . .

თუ ახლა 2. . . . მფე2 : d1,
მაშინ 3. ხ7 — ხ8ლ, h2 — h1ლ;
4. ლხ8—b1f+, პორიზონტალზე
გეომეტრიული მოტივი.

2. . . . მფე2 — f2 (e3)
3. კd1 — f3 მფf2 : f3
4. ხ7—ხ8ლ h2—h1ლ
5. ლხ8—b7+

გეომეტრიული მოტივი დიაგო-
ნალზე.

ლ. კუბელი



თეთრები იწყებენ და აკეთებენ ყაიმს

იდეა—ფათის მიღწევაა. თეთ-
რი ფიგურების ყველა შესაძლებ-

ლობა ზედმიწევნით მახვილად არის გამოყენებული. ჯერ საკიროთ ვაიძულოთ შავები აილონ მხედარა პირკელ ჰორიზონტალზე.

1. მა4—ე3+

შავებისათვის ახლა არ შეიძლება 1. . . . მფხ1—ე1 სვლის გაკეთება, რადგან მაშინ

2. მე3—ე2+ და 3. მე2—გ3 და გამსვლელი პაიკი შეჩერებული იქნება. 1. . . . მფხ1—ა1 სვლის შემთხვევაში თეთრები ითამაშებენ 2. ეფ8—ა8+ და შემდეგ მც3—d1+, ამრიგად, შეერთებული ძალებით ეტლი და მხედარი აიძულეს შავ მეფეს დაიკავოს e2 უჯრედი.

1. . . . მფხ1—e2

2. მც3—d1 მფხ2:d1

იძულებითი სვლა. ახლა თეთრი მეფე იკავებს საფათო პოზიციას.

3. მფგ7—h8

თეთრები იმუქრებიან

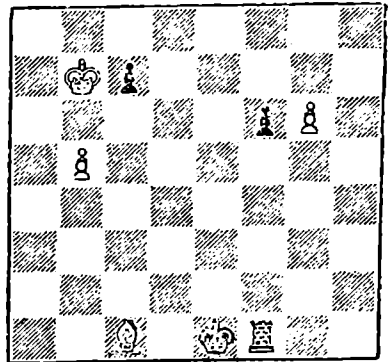
4. ეფ8—გ2 სვლას, ამ მუქარის გარკვეულობის მიუხედავად, შავებს არაფერი შეუძლიათ ამის საწინააღმდეგოდ. მეფით სვლა არაფერს არ ცვლის; კუ არ უნდა წავიდეს, რადგან ის იცავს f ხაზს ეფ8—f8 სვლისაგან.

3. . . . f2—f1ლ ან ე.

თეთრები თამაშობენ

4. ეფ8—გ1

გაცვლის ან ფათის მიღწევით, თეთრები ყაიმს აკეთებენ.



თეთრები იწყებენ და იგებენ

უმნიშვნელო მასალის არსებობის შემთხვევაში ეს ეტიუდი გვიჩვენებს გამსვლელ პაიკისათვის ბრძოლის მოტივებს. გამსვლელ პაიკს იცავს კუ ეტლის მუქარისაგან, რომელიც სხვათა შორის მეტად შევიწროებულია თავისივე f6 პაიკით. სხვადასხვა მოტივების გამოყენებით კუ ახერხებს ეტლისათვის g ხაზის დახურვას.

1. კე1—ე3

პირდაპირი დაცემა გ1 პუნქტზე.

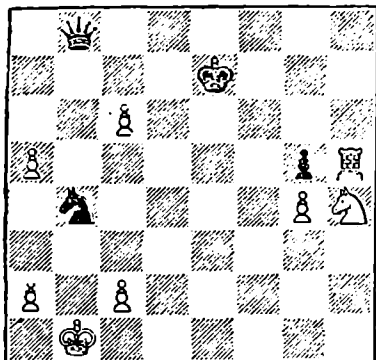
1. . . . ეფ1—f3

2. კე3—გ5

2. . . . f6:გ5 სვლის შემთხვევაში საკუთარი პაიკი შეუშლის ეტლს თავს დაეცეს მოწინააღმდეგის გამსვლელს. 2. . . . ეფ3—გ3 სვლის შემდეგ კი კხ4 სვლა დააბამს ეტლს.

ყველაფერი ლამაზია, ეკონომიურია და მახვილი (იხ. დიაგრამა).

რინცი



თეთრები იწყებენ და იგებენ ამ ეტიულში ნაჩვენებია ეტლით და მხედრით ლაზიერის მოგების სხვადასხვა მოტივი.

1. e4—h8

შეტევა და თავდაცვა მეფეზე და ლაზიერზე ქიშის და მუქარის მეოხებით.

1. ლ8—h5

ლაზიერის მოგების მუქარასთან დაკავშირებით, თეთრებმა უკანასკნელს წაართვეს 14 უჯრედი, მის განკარგულებაში მყოფ 15-დან.

2. მh4—f5+ მფე7 — f6

3. ეh8—h6+ მფ6—e5

მხედრით მუდმივად ქიშის მუქარა, ერთდროულად ლაზიერზე და მუქრებით, აიძულებს მეფეს უკან დაიხიოს სწორედ ამ უჯრედზე.

4. ეh6—e6+ მფე5—f4

თუ 4. . . . მფე5—d5, მაშინ,
5. e2—c4+.

5. ეe6—e4+

ლაზიერის მოგებით. არომატულია, ჰარმონიული ფერებით შეხამებული თაიგული!

თავი მეთექვსმეტი

ს ა ნ ი მ უ ზ ო ჰ ა რ ტ ი ე ბ ი

- ი. ბერგერი, პ. ვასპერი (ათენი)
1. e2—c4 e7—e5
 2. მფ1—f3 მხ8—c6
 3. კფ1—b5 მფ8—f6
 4. d2—d3 მც6—e7
 5. მფ3 : e5, c7—c6;
 6. მე5—c4, მე7—ფ6

გაგრძელების შემთხვევაში თეთრები სამძიმო მდგომარეობაში ჩაფარდებოდნენ.

5. კხ5—c4 c7—c6
 6. მხ1—c3 მე7—ფ6
- თეთრებს ახლა 7. h2—h4 სვლით უნდა შეექმნათ მუქარა ფ6 მხედრისათვის.

7. მფ3 ფ5 d7—d5
8. e4 : d5 c6 : d5?

უმჯობესი იყო ჯერ ფ5 მხედრის 8. . . . h7—h6 სვლით განდევნა, თუმცა ამ შემთხვევაში თეთრები 9. მფ5—e4 სვლით ინარჩუნებდნენ ინიციატივას. ახლა კი მოწინააღმდეგის შეცდომათი სვლის შემდეგ თეთრები გადამწყვეტ კომბინაციას ატარებენ.

9. მც3 : d5 . . .
- ეს აგრძელებს c4 კუს დიაგონალს.

9. . . . მფ6 : d5
 10. ლd1—f3 კც8—e6
- ახლა ხ5—e8 დიაგონალი დაუცველია.
11. მფ5 : e6 f7 : e6
 12. კც4—b5+ მფ8—e7
 13. კც1—ფ5+ მ. f5—f6
 14. ლფ3 : ხ7+ მფე7—d6
 15. კფ5—d2 a7—a5

- ნთუ 15. . . . e5—e4, მაშინ
16. d3—d4 e6—e5
 17. ლხ7—c6+ მფd6—e7
 18. კd2—b4+ და კხ5—c4+;
 15. . . . მფ6—d7 სვლის შემდეგ ხუთ სვლაში შამათია. 15. . . .

მფ6—d5 სვლის შემდეგ კი თეთრები ითამაშებენ 16. c2—c4“ (ბერგერის შენაშენები მისი წიგნიდან „Probleme, Studien, Partien“).

16. c2—c4 დანებდა.

ტარაში პილსბერი (მონტე-კარლო, 1903 წ.)

1. e2—e4 d7—d5
2. e4 : d5 ლd8 : d5
3. მხ1—c3 ლf5—f8
4. d2—d4 მფ8—f6

5. კ1—ე3 ე7—ე6
 6. კ1—d3 კე8—გ4
 7. მგ1—ე2 ე7—ე6
 8. ლd1—d2 კ18—d6

სუსტი სვლაა, თეთრები იმუქ-
 რებოდნენ მდ2—გ3 სვლით, გ4
 კუს გადაჭრას და მის მხედარზე
 გაცვლას. შავებს უნდა ეთამაშათ

8. . . . კგ4—h5.
 9. მდ2—გ3 ლd8—ე7
 10. h2—h3 კd6 : გ3

უფრო ნაკლები უბედურება ჩქ-
 ნებოდა 10. . . . კგ4—h5.

მართალია ამ შემთხვევაში თეთ-
 რები უკეთესად იქნებოდნენ გან-
 ვითარებულნი, მაგრამ მათი უპი-
 რატესობა არ იქნებოდა დიდი.
 ტექსტში სვლა შავებისათვის და-
 სამარცხებელი უნდა ყოფილიყო.

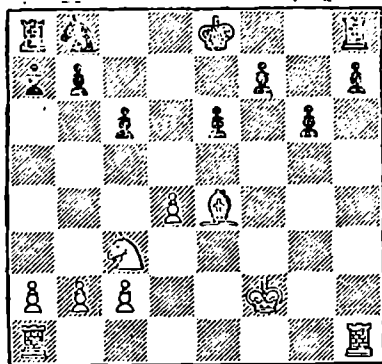
11. h3 : გ4

h ხაზის გ4—გ5—გ6 სვლ-
 ბით გამოყენების მუქარიზა.

11. . . . მf6 : გ4
 12. f2 : გ3 ლე7 : გ3 +
 13. კე3—f2 ლგ3 : გ2
 14. კd3—e4 ლგ2 : f2 +
 15. ლd2 : f2 მგ4 : f2
 16. მფე1 : f2 გ7—გ6

თუმცა სამი პაიკი კუში შავე-
 ბისათვის სავსებით საკმაო ექვი-
 ვალენტია, მაგრამ თეთრებს დიდი
 უპირატესობა აქვთ განვითარე-
 ბაში. ამიტომ თეთრებს უნდა
 შეეძქნათ იერიში. მაგრამ სად?—
 ლაზიერის ფრთაზე, რადგან იქ
 მათი უპირატესობა თავისთავად
 გასაგებია, და არაერთიარ შემ-

შავების მდგომარეობა მე-16 სვლის
 შემდეგ



თხვევაში მეფის ფრთაზე, სადაც
 თეთრებს არც ერთი პაიკი არა
 ყავთ.

ტარაში თავის წიგნში „თანა-
 მედროვე საქადრაკო პარტია“
 სწორად შენიშნავს, რომ შეტე-
 ვის ობიექტს წარმოადგენს ცნ
 პაიკი. 17. h2—h4 და თეთრებს
 უნდა ეთამაშათ h4—h5 წინ-
 სვლის მუქარით. 17....a7—a6
 სვლაზე პასუხი იქნებოდა; 18.
 a2—a4. შავებს არ შეეძლოთ
 h4—h5 სვლის არ დაშვება
 და ერთ-ერთი თეთრი პაიკი
 ან ხ სუსტდებოდა. თეთრების
 რიცხობრივად კარბი ძალები
 გაიმარჯვებდნენ უფრო ადრე,
 ვიდრე თამაშში მნიშვნელობას
 წიობოვებდნენ შავების გამსვლე-
 ლი პაიკები.

მაგრამ, რადგან თეთრები შეუდ-
 გნენ ამ გეგმის შესრულებას დი-
 დის დაგვიანებით, მათ თანდა-
 თანობით დაკარგეს თავიანთი
 უპირატესობა განვითარებაში და

პარტია ამის გამო ყაიმით დამთავრდა.

ბენი ზნოსკო-ბოროვსკი
(ოსტენდუ, 1906 წ.)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. მხ1—c3 | c7—c5 |
| 4. c4:d5 | e6:d5 |
| 5. მგ1—f3 | მხ8—c6 |
| 6. კc1—g5 | კფ8—e7 |
| 7. კგ5:e7 | მგ8:e7 |
| 8. e2—e3 | . . . |

8. d4:c5-ზე, ყველაზე ძლიერი გაგრძელება შავებისათვის იქნება:

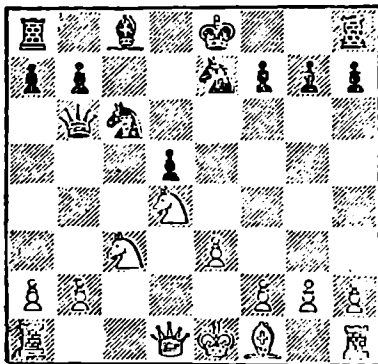
- | | |
|-----------|--------|
| 8. . . . | d5—d4 |
| 9. მც3—e4 | 0 0 |
| 10. e2—e3 | ლმ8—d5 |

შემდეგ შეიძლება გაგრძელება იყოს

- | | |
|---------------------------------|--------|
| 11. მე4—g3 | d4:e3 |
| 12. ლმ1:d5 | მე7:d5 |
| 13. კფ1 c4 ან 11. . . . კც8—g4; | |
| 12. კფ1—c2, და ორივე მხარის | |

პოზიციაში არის შესამჩნევი სისუსტეები.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. . . . | c5:d4 |
| 9. მფ3:d4 | ლმ8—ხ6 |
- შავების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ



თეთრები ერთდროულად ემუქრებიან ხ2 პაიკსა და d4 მხედარს. თეთრებს თუ მეტისმეტ დ სურთ d4-ზე პაიკის იზოლირების თავიდან აცილება, მათ უნდა ტემაი დაკარგონ. ამას შეიძლებოდა შეერიგება, დაკარგული დროს კომპენსირება, რომ შეიძლებოდეს, მოწინააღმდეგის რაიმე სუსტი პუნქტის წინააღმდეგ თამაშით მაგრამ შავებს მინიმალური სისუსტეები აქვთ. ამიტომ ბუნებრივ გაგრძელებას წარმოადგენს

- | | |
|-------------|-----------------|
| 10. ლმ1—d2. | ამ შემთხვევაში, |
| 10. . . . | მც6:d4 |
| 11. e3:d4 | 0—0 |
| 12. კფ1—e2 | კც8—e6 |

13. 0—0, და თეთრები დაიკავებდნენ e ხაზს და აგრეთვე იწუქრებოდნენ მც3—a4—c5 მანევრით. მათი პოზიცია იქნებოდა რამდენადმე უკეთესი.

10. მდ4—ხ3

ეხლა კი შავები უსწრებენ მოწინააღმდეგეს განვითარებაში და იღებენ ინიციატივას.

- | | |
|------------|--------|
| 10. . . . | კც8 e6 |
| 11. კფ1—d3 | 0—0 |
| 12. 0—0 | ეფ8—d8 |
| 13. მც3—a4 | . . . |

ახლა და შენდეგში თეთრები აკეთებენ შეტევით სვლებს იმის მაგიერად, რომ ითამაშონ პოზიციის გასამაგრებლად მც3—e2 სვლით. ეს არაა სწორი სტრატეგია, რადგან ჯანსაღი იერიშის აუცილებელი და საკმარისი პი-

რობაა უპირატესობის არსებობა, ასეთი აქ არ არის.

- 13. ლს6—c7
- 14. გა1—c1 ლc7—e5
- 15. ლd1—e2 ეა8—c8
- 16. f2—f4

ახლა ესეც!

- 16. ლe5—f6
- 17. f4—f5 კე6—d7
- 18. შა4—c5 ხ7—ხ6
- 19. მც5 : d7 ეd8 : d7

f5 პაიკი, რომელსაც უნდა შეევიწროებინა მოწინააღმდეგის კუ, გზას უღობავს საკუთარ d3 კუს.

2 გ2—გ4

ამ სვლას ექნებოდა აზრი f5 პაიკი რომ სუსტი იყოს. რაიმე შანსი მისი, რომ პაიკის გაწევა მოხერხდება გ5-ზე თეთრებს არა აქვთ, რადგან შაეები მეტად ძლიერნი არიან შავ უჯრედებზე.

- 20. ეც8—d8
- 21. შფგ1—h1 ეd7 - d6
- 22. ეf1—g1 ლf6—გ5
- 23. ე·1--f1 d5—d4

ცენტრის გახსნისა და ეტლით შექრის მიზნით პირველ ან მეორე პორიზონტალზე, რაც შექმნი სა საშიშროებას თეთრი მეფისათვის.

- 24. e3—e4 მც6—c5
- 25. ეგ1 გ3 შე7—c6
- 26. მხ3—d2

ამით თეთრები სივრცის მოგების საშუალებას აძლევენ მოწინააღმდეგეს, მაგრამ სისტემა-

ტური თამაშისათვის თეთრების მდგომარეობა მაინც უიმედოა. ასეთ პოზიციებში რაც უფრო ჩქარა დადგება კრიზისი, მით უმჯობესია. ნერვებიც ვერ. იტანს ამას.

- 26. მე5 : d3
- 27. ეგ3 : d3 მც6—e5
- 28. ეd3—გ3 d4—d3
- 29. ლe2—გ2 ეd6—6
- 30. მd2—f3 მე5 : f3
- 31. ლგ2 : f3 ე·6 - c1
- 32. ეგ3—გ1 ე·1 : f1
- 33. ეგ1 : f1 ლგ5—d2

თუ ახლა 34. ლf3—გ2, მაშინ: 34. ლd2—c2 და გამსვლელი პაიკი მიდის წინ.

- 34. ეf1—ხ1 ლd2—e2
 - 35. ლf3—გ2 ლe2- e3
 - 36. ეხ1—d1 d3—d2
 - 37. ხ2—ხ3 ლe3—e1 +
 - 38. ლგ2—გ1 ლe1—e2
 - 39. e4—e5 ეd8—d3
- დანებლა

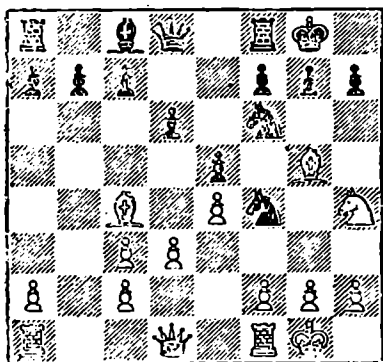
ა. ბერნი ამ პარტიას თამაშობდა არასრული თავისი ძალით, მაგრამ მასში დაშვებულ შეცდომების გამო და ამ შეცდომების ლოგიკურად გამოყენების შედეგად პარტია ზედმიწევნით კჷკუის სასწავლია.

იანოვსკი ე. ლასკერი (მატჩის მე-2 პარტია, 1909 წ.)

- 1. e2—e4 e7—e5
- 2. მგ1—f3 მხ8—c6
- 3. მხ1—c3 მგ8—f6
- 4. კf1—ხ5 კf8—ხ4

- | | |
|------------|----------|
| 5. 0—0 | 0—0 |
| 6. d2—d3 | d7—d6 |
| 7. კ1—გ5 | კბ4 : რ3 |
| 8. ბ2 : ც3 | მც6 — ე7 |
| 9. კბ5—ც4 | მე7 გ6 |
| 10. მფ3—h4 | მგ6—f4 |

შავეების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ



თეთრებმა არასაკმარისი სიძლიერით გაითამაშეს დებიუტი, სუსტ სვლას, თითქმის ტემპის დაკარგვას წარმოადგენდა მათი მეცხრე სვლა, კს5—რ4, რომლის მაგივრად მათ უმაღლვე უნდა ეთამაშათ მფ3—h4, რომ ამით მოემზადებიათ f2 პაიკის წინსვლა.

11. კგ5 : f4

არ შეიძლებოდა 11. ლd1—d2 სვლის თამაში, 11. ... მფ6 : e4 სვლის გამო. მაგრამ ყურადღების ღირსი იყო 11. კც4—ბ3, რაც შეასუსტებდა d6—d5 წინსვლის ძალას. ამასთან ერთად, შავეებს არ შეეძლებოდათ მაშინვე ეთამაშათ:

- | | |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| 11. . . . | h7—h6 |
| 12. კგ5 : f4 | e5 : e4 |
| 13. მh4—გ6 | — პასუხის გამო, რაც კუს c4-ზე მდებარეობის გამო გაბათილებული იქნებოდა d6—d5 სვლით.. |

- | | |
|------------|----------|
| 11. . . . | e5 : f4 |
| 12. მh4—f3 | კც8 — გ4 |

უვარგისი იქნებოდა ტარაშის მიერ მითითებული გაგრძელება: 12. . . . კც8—e6; რადგან ამის პასუხი იყო: 13. კც4—ბ3, d6—d5; 14. მფ3—d4; რის შემდეგ თეთრები ცუდად არ იდგებოდნენ, რადგან ისინი დაიკავებდნენ e ხაზს უფრო ადრე. ეს სვლა კი, რაც აბამს f3 მხედარს, თეთრებისათვის მეტად არასასიამოვნოა.

13. h2—h3

მცდარი სვლაა, რომელიც ასუსტებს მეფის ფრთას; თეთრებს თავი უნდა დაეცვათ 13. ლd1—d2 სვლით, რომ 13. . . . კგ4 : f3; 14. გ2 : f3 სვლების შემდეგ წაეყვანათ მეფე კუთხეში და შემდეგ დაეკავებიათ გ ხაზი. ამ სვლის შემდეგ უპირატესობა შავეების მხარეზეა.

- | | |
|------------|----------|
| 13. . . . | კგ4 — h5 |
| 14. ეა1—ბ1 | ბ7 — ბ6 |
| 15. ლd1—d2 | . |

თეთრებს რომ ეხლა ეთამაშათ 15. გ2—გ4, მაშინ პასუხი იქნებოდა:

- | | |
|-------------|--------------|
| 15. . . . | f4 : გ3 e. ; |
| 16. f2 : გ3 | d6 d5! |

17. e4 : d5 შწ6 : d5

18. ლd1 - d2 f7 - f6!

და შემდეგ შავები ითანაშებდნენ კი5 f7, და შეინარჩუნებდნენ უპირატესობას როგორც მიტელ-შპილში, ისე ენდშპილში.

15. . . . კი5 : f3

16. გ2 : f3 შწ6 - h5

17. მფჟ1 - h2 ლd8 - f6

18. ეf - გ1 ეი8 - e8

19. d3 - d4 მფჟ8 - h8

20. ეი.1 - ხ5 ლწ6 - h6

21. ეი.5 - გ5 f7 - f6

22. ეგ5 - გ4 გ7 - გ6!

ეს უფრო ძლიერია, ვიდრე 22. . . . f6 - f5, რაც თეთრებს კონტრთამაშს მისცემდა გახსნილ ხაზებზე. შავების უპირატესობა ისაა, რომ მოწინააღმდეგეს არ შეუძლია გაიხსნას თავისთვის ხაზები, ამიტომ შავების ამოცანა იმაში მდგომარეობს, რომ გახსნან ხაზები იქ და იმ დროს, სადაც და როცა ეს მათთვის გამოსადეგი იქნებოდა.

23. კc4 - d3 ეე8 - c7

24. c3 - c4 . . .

ეს შავებს საშუალებას აძლევს გადაიკვებონ ნხიდარი ცენტრალურ უჯრედებზე. რასაკვირველია, ადრე თუ გვიან, შავები მაინც შესძლებდნენ ამას, ჯერ წინდაწინ მომხადების შემდეგ გ6 - გ5 სვლით და ამრიგად გაანთავისუფლებდნენ მხედარს.

24. . . . მი5 - გ7

ახლა, რომ თეთრებმა ლაზი-

ერით აიღონ f4 პაიკი, მაშინ ლაზიერების გაცვლის შემდეგ ისინი დაკარგავენ d4 პაიკს. თეთრების მდგომარეობა მაშინ მეტად სამწუხარო იქნებოდა, რადგან ყველა შავი უჯრედი შავების ხელში დარჩებოდა.

25. c2 - c3 მგ7 - e6

მხედარი იმუქრება წავილეს გ5 უჯრედზე და იქიდან შეუტოოს ერთდროულად f3-სა და h3 უჯრედებს.

26. კd3 - f1 f6 - f5

27. ეგ4 - გ2 ეფ8 - f6

28. კწ1 - d3 გ6 - გ5

მუქარაა ლh6 : h3+

29. ეე1 - h1 გ5 - გ4

30. კd3 - e2 მე6 - გ5

გადამწყვეტი შექრა.

31. f3 : გ4 f4 - f3

32. ეე2 - გ3 f3 . e2

დანება.

შლესტერი ზიუხტინგი
(კარლსბადი, 1900 წ.)

1. d2 - d4 d7 - d5

2. c2 - c4 c7 - e6

3. მგ1 - f3 მგ8 - f6

4. მი1 - c3 ლd8 - h6

ლაზიერის გამბიტში ხ პაიკი მეტად სუსტია. ნხოლოდ კუთი დაცული, ის გარკვეული ხნის განმავლობაში -- სანამ მას დაცვა სჭირდება -- ხელს უშლის განვითარებას. e პაიკის წინსვლის შემთხვევაში, როგორც ეს ხდება ლა-

ზიერის გამბიტში, ის ადვილად შეიძლება მუქარის ქვეშ მოექცეს ლმ1—ხ3 ან ლმ8—ხ6 სვლებით. ის მხარე, რომელიც საერთო გეგმის დაურღვევლად ასწრებს ამის გაკეთებას, უპირატესობას იღებს. მართალია, შავეებს როდი აქვთ უფლება, რომ პარტიის დასაწყისშივე აწარმოონ თამაში ასეთი უპირატესობის მიღებაზე.

5. ლმ1—c2

რომ ხელი შეუშალონ კc8—f5 სვლას და იმავე დროს დაიცვან ხ2 პაიკი.

5. . . . კc8—g4

6. c4—c5

თეთრები საკიროების გარეშე უარს ამბობენ დააწვნიენ d5 პუნქტს. ეხლა c5 პაიკის დასაცავად მათ არ უნდა დაუშვან e7—e5 სვლა, საკირო იყო 6. e2—e3 სვლის თამაში,

6. . . . ლხ6—c7

7. ზf3—e5 მხ8—d7

8. მe5: g4 . . .

ეს შავეებს e5 პუნქტის დაუფლების საშუალებას აძლევს. თეთრებს კიდევ შეეძლოთ ამპუნქტისათვის ებრძოლათ 8. კc1—f4 სვლით და თუ მაშინ 8. ზf6—h5⁹ პასუხი იქნებოდა:

9. g2—g3 g7—g5

10. მe5: d7 g5: f4

11. ზd7—e5

თეთრებისათვის გარკვეული წარმატებით. ამის გამო შავეებისათვის ყველაზე უმჯობესი იყო თანდათან მოენზადებიათ e7—e5 სვლა 8.... მდ7: e5; 9. კf4: e5, ლc7—c8 და შემდეგ ზf6—d7. მაგრამ მაშინ შავეების მხარეზე იქნებოდა უწინშენელო უპირატესობა, ახლა კი ისინი დიდ უპირატესობას იღებენ.

8. . . . ზf6: g4

9. ლc2—f5 h7—h5!

მიმართულია 10. კr1—f4 სვლის წინააღმდეგ, რაზედაც პასუხი იქნებოდა 10.... e7—e5.

10. e2—e4

თეთრები სარგებლობენ იმით, რომინ უჯრედზე ნხედარი არ დგას, f6 მხედარი ჩვეულებრივ აწონასწორებს c3 მხედრის მოქმედებას.

10. . . . g7—g6

ჯერ მოწინააღმდეგის ლაზიერს აცილებს f4 უჯრედზე. შავეებს სურთ კიდევ უფრო გააძლიერონ e7—e5 სვლის ძალა (დროის ეკონომია!).

11. ლf5—f4 e7—e5

12. d4: e5 კf8: e5

13. e5—e6 მდ7—e5

14. e6: f7+ მფრ8—d7?

საწუხაროა! d7-ზე მეფეს არასაიმედო პოზიცია უკავია, f8-ზე კი ის კარგად იქნებოდა დაცული. გაკეთებული სვლა არღვევს პარტიის ლოგიკურ განვითარებას.

15. e4: d5

ახლა. როცა d5—d4 სვლა შეუძლებელია, თეთრებს შეეძლოთ

ეთამაშათ 15. კ1—ე3. ტექსტში
გაკეთებული სელა ზეტად გაბე-
ლულია.

15. . . . მგ4 : f2
16. d5 : c6+ b7 : c6
17. ლf4—ა4 მე5 : f7?

გაუკებარია! შავებს რაც შეიძ-
ლება ჩქარა უნდა აეღოთ ეჭლი,
რომ შემდეგ f2-ზე დაბრუნებუ-
ლიყვნენ მხედრით და, ამრიგად,
ხელი მეშალათ a1 ეტლისათვის
d ხაზის დაკავებაში.

18. კf1—c2 მf2 : h1
19. კc1—f4 კc5—d6

შავ მეფეს არსად არ შეუძლია
საიმედო თავშესაფარის პოვნა
ცხადია, რომ შავების მიერ ხა-
რისხის მოგება არაა ამის საკმა-
რისი კომპენსაცია.

20. ეa1—d1

და არა როქი, რადგან მეფემ
უნდა დაიცვას f2 უჯრედი.

20. . . . მფd7—e7
21. ეd1 : d6 მf7 : d6
22. მე3—e4 ეa8—d8
23. ლa4—d4

ეს ქმნის მრავალრიცხოვან მუ-
ქარას. შავებმა კონტრშეტევის
შესაძლებლობა უნდა ეძიონ, რად-
გან მხოლოდ თავდაცვით განსაზ-
ღვრა საკმარისი არ არის.

23. . . . ლc7—a5+
24. ხ2—ხ4 ლa5—f5
24. . . . ლa5—d5 სელა

წააგებდა, 25. კf4—g5+ ქი-
შის გამო. ლa5—f5 სელის თა-

მაშის შემდეგ შავებს სურთ e4
მხედრით სელის ხელის შეშლა, რა-
დგან 25. მე4 : d6 სელაზე პასუხი
იქნებოდა ლf5—b1+, რაც ყა-
იმს იძლეოდა, ან (26. 5e2—d1
სელის შემთხვევაში) დააბამდნენ
კუს და შეასუსტებდნენ შავ მეფეზე
დაწოლას. შემდეგ შავები ითამა-
შებდნენ 26. . . . ეh8—f8 და
თეთრებს არ ეყოფოდათ მასალა,
რომ დაეშამათებიათ მოწინააღ-
მდეგე, მაშინ ისინი ყაიმზე უნდა
დათანხმებულყვნენ.

25. კf4 : d6+ ეd8 : d6
26. ლd4 : d6+ მფe7—f7
27. კe2—c4+ მფf7—g7
28. ლd6—d4+ მფg7—h7
29. ლd4 : a7+ . . .

29. მე4—f6+ მფh7—h6

30. მf6—g4+, h5 : g4; 31. ლd4 :
: h8+, მფh6—g5 საკმარისი არ
იყო მოგებისათვის, რადგან შა-
ვები კონტრშეტევას იღებდნენ.

29. . . . მფh7—h6;
30. ლa7—e3+ გ6—g5
31. ხ2—h4 ეხ8—e8
32. კc4—d3 მფh6—g7
33. მფe1—d2

ახლა თეთრი მხედარი იმუქრება
მე4—d6 სელით განთავისუფ-
ლებას.

33. . . . ლf5—f4
34. h4 : g5 ლf4 : e3+
35. მფd2 : e3 მh1—g3
36. მფe3—d4 მე3 : e4
37. კd3 : e4 ეe8 : a8
38. კe4 : c6

ეს პაიკი მაინც უნდა დაკარგულიყო, უქეთესი იყო 38. კე4— ხ1

38. . . . ეა8 . ა2

39. ხ4— ხ5 მფგ7— გნ

40. ხ5— ხ6 მფგნ : გ5

აქ შავებმა ვერ შეამჩნიეს ყამის მიღწევის საშუალება:

40. . . . ხ5— ხ4

41. ხ6— ხ7 ეა2— ს2

42. მფდ4— ც5 ეხ2 : ხ7

43. კცნ : ხ7 ხ4— ხ3

და ახლა 44. გ2 : ხ3, რაც საბოლოო ჯამში იძლევა ფატს ხ8-ზე. სხვა გაგრძელების შემთხვევაში კი შავები ორივე პაიკს იგებენ გ ხაზზე.

41. ხ6— ხ7 ეა2— ხ2

42. მფდ4— ც5 ეხ2— ც2+

43. მფც5— ხ6 ეც2 - ხ2+

44. კცნ — ხ5 დანებდა.

კაპაბლანკა მარშალი
(მატჩის მე-6 პარტია, 1909 წ.)

1. e2— e4 e7— e5

2. მფ1— ფ3 მხ8— ც6

3. კფ1— ხ5 დ7— დ6

4. e2— c3 კც8— გ4

5. d2— d3 კფ8 — e7

6. მხ1— დ2 მფ8— ფ6

7. 0— 0 0— 0

8. ეფ1— e1 ხ7— ხ6

აქ შავებს შეეძლოთ აერჩიათ ერთ-ერთი ორი გეგმიდან: ა8— ა7 და შემდეგ ხ და დ პაიკების წინ გაწევა, ან კიდევ უარყოთ ცენტრში და ლაზიერის ფრთაზე ოპერაცია, დაეწყოთ კონტრშეტევა

ფ3-ზე. მფ6— ხ7 — გ5 სვლებით. პირველი გეგმა უფრო ბუნებრივი ჩანს, მაგრამ მეორესაც აქვს თავისი უპირატესობანი. პირველყოფლისა ის, რომ მისი ჩატარებისას შავების პოზიციაში არავითარი სისუსტე არ იქნება.

9. მდ2 f1 მფ6 -- ხ7

10. მფ1— e3 კგ4 - ხ5

11. გ2— გ4 . . .

თეთრები თითქმის იძულებული არიან გააკეთონ ეს სვლა, თუმცა ეს კიდევაც ასუსტებს f4 პუნქტს. მაგრამ მეორე მხრივ მათი მხედარი მტკიცედ მკვიდრდება f5-ზე.

11. . . . კხ5 - გ6

12. მე3— ფ5 ხ6 - ხ5?

ეს არის სწორი გზიდან გადახრა. შავებს უნდა განეგრძოთ:

12. . . . მხ7— გ5

მაგალითად:

13. მფგ1 - გ2 მგ5 : ფ3

14. ლდ1 : ფ3 კე7— გ5

15. ეელ— ხ1 კგ5 : c1

16. ეა1 : c1 მც6— e7

17. ხ2 · ხ4 f7 f6

და შავები იღებენ კონტრთამაშს ცენტრში. თეთრებისათვის ძნელია შეტევის ცენტრში წარმოება, რადგან ეს შეტევა ემყარება გ4— გ5 სვლას, რომლის შედეგი იქნება f ხაზის გახსნა შავებისათვის.

13. ხ2— ხ3 ხ5 : გ4??

ეს სვლა უხსნის თეთრებს ხ ხაზს, აქედან დაწყებული შავების პოზიცია მეტად მძიმე შეიქმნება.

14. ხ3 : გ4 je7—გ5
 15. მf3 : გ5 მh7 : გ5
 16. მფჟ1—გ2 d6—d5

უკეთესი იქნებოდა 16. . . .
 f7—f6 სვლის თამაში შემდგომი
 მგ5—ენ სვლით და მეფის f7-ზე
 გადაყვანა, რომ სათანადო შემ-
 თხვევაში დაკავებულ იქნას ხ
 ხაზი. შესაძლოა, რომ შავებს ვერ
 მოეხერხებიათ ამ გეგმის მთლიან-
 ნად უსერულება, მაგრამ ისინი ყო-
 ველ შემთხვევაში გაამტკიცებდნენ
 ენ მხედრის პოზიციას ცენტრში.

17. ლd1—e2 ეf8—e8
 18. ეc1—h1 ეe8—e6?

ეს უჯრედი უნდა დაკავებული
 ყოფილიყო არა ეტლით, არამედ
 მხედრით. ახლა შავების მდგომარე-
 ობა უიმედოა. რასაკვირველია
 თეთრები შეტევაზე ითამაშებენ
 და არა მატერიალურ მოგებაზე
 jc1 : გ5 და შემდეგ e4 : გ5, რად-
 გან თავისი მდგომარეობის გან-
 მტკიცებით ისინი გამარჯვებას
 მიაღწევენ, შავ ფიგურათა გან-
 ლაგებაში ნაკლის არსებობის გამო.

19. ლe2—e3 f7—f6
 20. კh5—a4 მc6—e7
 21. კa4—b3 c7—c6

შავები იძულებული არიან d5
 პუნქტის დასაცავად გამოიყენონ
 ფიგურები, რომლებიც გაცილე-
 ბით უ ურო ძლიერია, ვიდრე მათი
 დამბმელი b3 კუ.

22. ლe3—გ3 a7—a5
 23. a2—a4 მგ5 - f7
 24. jc1—e3 b7—b6

რომ არ იქნას დაშვებული
 კე3—c5, მაგრამ ეს მხოლოდ პა-
 ლიატივია.

25. ეh1—h4 მფგ8—f8
 26. ეa1—h1 მე7—გ8
 27. ლგ3—f3 . . .

თეთრები ემუქრებიან d5 პაიკს
 და ამრიგად აიძულებენ მოწინა-
 აღმდეგეს გაცვალონ გნ კუ, რა-
 საც მოსდევს გ ხაზის გახსნა.

27. . . . კგ6 : f5
 28. გ4 : f5 ეe6—d6
 29. ლf3—h5 ეa8—a7

ახლა იწყება საფინალო შეტევა.
 თეთრების მძიმე ფიგურები უახ-
 ლოვდებიან მოწინააღმდეგეს.

30. ლh5—გ6 მf7—h6

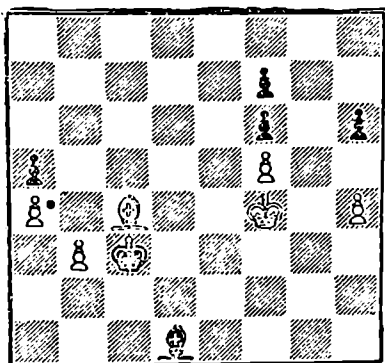
ეს სუსტი გადალობვაა.

31. ეh4 : h6 გ7 : h6
 32. კე3 : h6+ მფ8—e7

32. . . . მგ8 : h6; 33. ეh1 : h6
 სვლების შემთხვევაში ეტლი შეიქ-
 რებოდა h8-ზე და პარტია დამ-
 თავრებული იქნებოდა. თეთრი
 ლაზიერის მოქმედება, რომელიც
 მოწინააღმდეგის მეფის გვერდით
 არის გამაგრებული, უღმობელია.

33. ლგ6—გ7+ მფc7—e8
 34. ლგ7 : გ8+ მფe8—d7
 35. ლგ8—h7+ ლd8—e7
 36. კh6—f8 ლe7 : h7
 37. ეh1 : h7+ მფd7—e8
 38. ეh7 : a7 დანებდა.

ტარტაკოვერი ზეიცი
(დებრეჩინი, 1925 წ.)



სულა თეთრებისაა

უპირატესობა შავების მხარეზეა, თეთრების პოზიციაში სამი სუსტი პუნქტია: h3, a4 და f5. მათი თავდაცვის შესახებ ფიქრიც კი ზედმეტია, რადგან შავი მეფე უკვე შეიქრა მოწინააღმდეგის განლაგებაში. მაგრამ თავის ვალდებულებათა შესრულება აუცილებელია. და აი, კონტრთამაშის ძიებაში ტარტაკოვერი უცქერის ბრძოლის ველს. საქმე ცუდადაა. e4 კუს ერთადერთი შეტევის ობიექტი არის f7 პაიკი, მეფისათვის კი h6 პაიკი, მაგრამ h6-სადმი გზა გადაჭრილობა მოწინააღმდეგის კუს მიერ, რომელიც ემუქრება g4 და h5 უჯრედებს ცხადია, რომ არა უგვიანეს სამი სვლისა, დაილუპებიან და თეთრი პაიკები და შავები იმუქრებიან არა უგვიანეს 8 სვლისა გაიყვანონ თავიანთი პაიკი ლაზიერად.

მაგრამ ტარტაკოვერი გამოც-

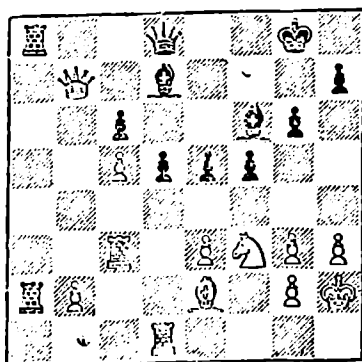
დილი გებრძოლია, ის დახელოვნებულია არა მარტო კარგ პოზიციებში, არამედ ცუდ პოზიციებშიც.

საკუთარი ღირებების გრძნობით აღფრთოვანებული, განმაგებითა და დროდადრო იუმორითაც — ის იბრძვის და პოულობს კიდევ გამოსავალს ამ კატასტროფულ მდგომარეობიდან.

- | | |
|--------------|-----------|
| 1. კc4 : f7 | კd1 : b3 |
| 2. კj7 : b3 | მფc3 : b3 |
| 3. მფf4 — g4 | მფb3 : a4 |
| 4. მფg4 — h5 | მფa4 — b5 |
| 5. მფh5 : h6 | a5 — a4 |
| 6. მფh6 — g7 | a4 — a3 |
| 7. h4 — h5 | a4 — a2 |
| 8. h5 — h6 | a2 — a1ლ |
| 9. h6 — h7 | |

შავებს არ შეუძლიათ მოგება, რადგან მათ არ ყოფილიყო დრო, რომ მოასწრონ თავისი მეფის მიყვანა, ვიდრე თეთრები მოასწრებდნენ თავისი პაიკის გაყვანას ლაზიერად.

კორია ბონეო
(ბუნენოს-აირესი, 1925 წ.)



სულა თეთრებისაა

ამ მდგომარეობაში, ერთი შეხედვით, უპირატესობა თითქოს შავების მხარეზეა. ეა8 — ხ8 სვლით ისინი იმუქრებიან უმაღლე მოგებას. მათ ცენტრალურ პაიკებს ფალანგური პოზიცია უჭირავთ, მათ ორი კუ ყავთ თეთრების კუსა და მხედრის წინააღმდეგ. თეთრების ცენტრალური პაიკი სუსტია, სუსტია აგრეთვე ხ პაიკიც და მხოლოდ ერთი მდგომარეობა არის ჩასაფიქრებელი: ზე 8 და ზე-7 ჰორიზონტალზე შეტევა შავ მეფისათვის მეტად საშიში იქნებოდა. თეთრები ამ მდგომარეობას ზედმიწევნით მოხერხებულად იყენებენ.

1. კე2—ც4

თუ ახლა 1. . . ეა8—ხ8 მაშინ:

- 2. კე4 : ძ5+ მფგ8—ხ8
- 3. ლხ7 : ხ8 ლძ8 : ხ8
- 4. კძ5 : ა2 ლხ8 : ხ2
- 5. ეე3—ხ3

და თეთრი ეტლები სასიკვდილო დარტყმას შექმნიდნენ.

1. . . . ეა2—ა7

2. კე4 : ძ5+

თუ ახლა 2. . . . ც6 : ძ5 მაშინ:

- 3. ლხ7 : ძ5+ მფგ8—გ7
- 4. შ13 : ე5 კძ7—ე8
- 5. ლძ5 : ძ8 ეა8 : ძ8
- 6. ეძ1 : ძ8 კფ6 : ძ8
- 7. შე5—ც4,

და თეთრებს კიდევ შეუძლიათ ბრძოლა. შავებს კი მეტის იმედი აქვთ, რადგან მოწინააღმდეგის

ლაზიერი შეტევის ქვეშაა, მათ სურთ ტემპის მოგება.

2. . . . მფგ8—გ7

მაგრამ ამ მდგომარეობაში შავების ეს მოსაზრება მცდარია, რადგან თეთრი ლაზიერი სრულიადაც არ გრძნობს თავს შეტევის ქვეშ.

3. კძ5 : ც6 ეა7 : ხ7

4. კე6 : ხ7 . . .

ახლა 4. . . . ე5—ე4 სვლის პასუხი იქნებოდა 5. ც5—ც6.

4. . . . ეა8—ხ8

5. ც5—ც6 .

აქ შავებს არ შეუძლიათ ითამაშონ 5. . . . ეს8 : ხ7, რადგან 6. ც6 : ხ7 სვლის შენდევ შეუძლებელია გამსვლელი პაიკის შეჩერება.

5. . . . ე5—ე4

6. ც6—ც7

და თეთრები იგებენ. შავების მიერ ზეორე სვლაზე დაშვებული შეცდომა მათ ისეთი პარტიის წაგებად დაუჯდა, რომელშიც კიდევ იყო შესაძლებელი ბრძოლა. შავებისათვის დიდი შანსებით.

დუხ-ზოტიმირსკი	კაპაბლანკა
(ნათამაშებია ლენინგრადში	1913 წელს).
ძ2—ძ4	ძ7—ძ5
2. შგ1—ფ3	მფგ8—ფ6
3. კე1—ფ4	ც7—ც5
4. ც2—ც3	.

თავის „Magazine“-ში კაპაბლანკა შენიშნავს, რომ თუ თეთ-

რებს სურდათ საერთოდ ამ სვლის გაკეთება, მათ უნდა გაეკეთებინათ ის კუს გამოყვანამდე. დაწვრილებით ახსნა-განმარტებას ის არ იძლევა. ალბად მას ამით უნდა თქვას, რომ ამ შემთხვევაში შავები ვერ შესძლებდნენ c7—c5 სვლის გაკეთებას, რადგან ეს მათ პაიკად დაუჯდებოდათ.

4. . . . ლd8—b6
 5. ლd1—c2 c5:d4
 6. c3:d4 მს8—c6
 7. მს1—c3 jc8—d7

7. . . . მცნ:d4 სვლაზე თეთრები უპასუხებენ 8. მf3:d4, ლხნ:d4; 9. e2—e3 და შემდეგ მც3—b5.

8. e2—e3 ეა8—c8
 9. ეა1—c1 e7—e6
 10. კf1—e2 კf8—e7
 11. 0—0 0—0
 12. ლc2—b1

შავები იმუქრებოდნენ:

12. . . . მf6—e4
 13. მც3:e4 მცნ:d4

მართალია, თეთრებს შეეძლოთ ამ მუქარის აცილება მf3—d2 სვლით.

12. . . . ლხნ—a5

„ამ სვლის გაკეთება მე გადავწყვიტე ნახევარი საათის მოფიქრების შემდეგ. მე მიწოდდა აუცილებლად დამეტოვებინა ჩემი ლაზიერი დაფის ამ ნახევარზე და მასთან ერთად ხელი შემეშალა, რათა ერთ-ერთი თეთრი მხედარი არ გამაგრებულიყო c5-ზე იმ დროს, 19. კადრაკი

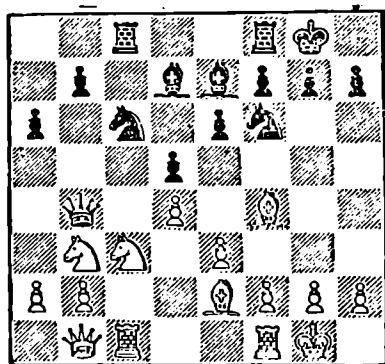
როცა f4 კუ ღია დიაგონალ ეუფლება“ (კაპაბლანკა).

13. მf3—d2 a7—a6
 14. მd2—b3

ნადრევი სვლაა, თეთრებს უნდა გაემტკიცებიათ თავისთვის b4 უჯრედი a2—a3 სვლით, მაშინ ისინი ცუდათ არ იდგომებოდნენ. მათ ექნებოდათ არჩევანი ორი გეგმიდან, რომლებიც კარგ შანსებს იძლეოდა. პირველ-ყოვლისა — მd2—b3—c5 და მეორე ლხ1—a2 და b2—b4, შემდეგ c5 პუნქტის ერთ-ერთი მხედრით დაკავებით.

14. . . . ლა5—b4

კაპაბლანკა დიდი ხელოვნებით სარგებლობს მოწინააღმდეგის მიერ მოცემული უმნიშვნელო შანსით, რათა არ დაუშვას მოწინააღმდეგის განზრახვის შესრულება — c5 პუნქტის მხედრით დაკავება.



15. მხ3—c5

შეცდომაა, რასაც უმაღვე ადახტურებენ შავები. კაპაბლანკა უჩ-

ვენებს, რომ 15. კე2—ძ1 სვლაზე პასუხი იქნებოდა:

- 15. . . . შც6—ა5
- 16. ა2—ა3 ლხ4—ხ6
- 17. შხ3—ე5? კე7: ე5
- 18. ძ4: ე5 ეც 8: ე5
- 19. ხ2—ხ4, ეც5—ე8
- 20. ხ4: ა5 ლხ6: ხ1

და შავეები იბრუნებენ ფიგურას. თეთრებისათვის სწორი იყო ლახიერის ფრთაზე ყოფილიყვენენ პასიურად და აქ არაფერი დაეწყათ. მათ უნდა ეთამაშათ: ხ2—ხ3, ფ4 კუს შესანარჩუნებლად და შემდეგ რამდენადმე გაედლიერებიათ დაწოლა მეფის ფრთაზე—კე2—ძ3 სვლით და შემდეგ ეწარმოებიათ ლოდინის ტაქტიკა.

- 15. . . . შც 6: ძ4!
- 16. ე3: ძ4 კე7: ე5
- 17. ა2—ა3 ლხ4: ხ4

დანარჩენი კი უსიტყვოდაც გასაგებია.

ბოგოლიუბოვი რომანოვსკი
მატჩის მე-5 პარტია.
(ლენინგრადი 1924 წ.).

- 1. შფ1—ფ3 შფ8—ფ6
- 2. ე2—ე4 ძ7—ძ5
- 3. ე4: ძ5 შფ6: ძ5
- 4. ძ2—ძ4 გ7—გ6

აქ შეიძლებოდა გვეჩია მარშალის სვლა: 4. . . . კე8—ფ5 შავებმა უნდა აწარმოონ ბრძოლა ე4 პუნქტისათვის.

- 5. ე2—ე4 შძ5—ფ6
- 6. შხ1—ე3 კფ8—გ7
- 7. ხ2—ხ3 . . .

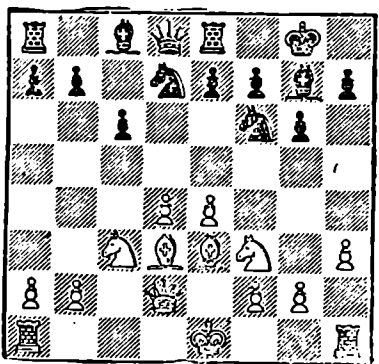
თეთრებს სურთ ითამაშონ კე1—ე3; ისეთ პოზიციებში სადაც ხაზების გახსნის მუქარა არსებობს, კუნი სჯობიან მხედრებს, ამიტომ პირველები უნდა უზრუნველყოფილიყვენენ გაცვლისაგან.

- 7. . . . 0—0
- 8. კე1—ე3 ე7—ე6

ორმაგი ფიანკეტირების საშუალებით შავეებს შეეძლოთ ე8 კუს განვითარებაც, მაგრამ 8. ხ7—ხ6 სვლა მეტად დაასუსტებდა ე7 უჯრედს.

- 9. ლძ1—ძ2 ეფ8—ე8
- 10. კფ1—ძ3 შხ8—ძ7

შავეების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ



თეთრები ცენტრს არიან და უფლებულე, მაგრამ შავეები იმუქრებიან თამაშის გამარტივებას ე7—ე5 სვლით. თეთრების ცენტრის ძალა მდგომარეობს მოწინააღმდეგის ფიგურათა მოძრაეუნარიანობის განსაზღვრაში. თეთრების ამ უპირატესობას ახლა საშიშროება ემუქრება. ამის საწინააღმდეგოდ თეთრებს შეუძლიათ

11. კძ3—e4 სვლის თამაში. იმი-
ტომ, რომ 11. . . . e7—e5
სვლაზე პასუხი იქნებოდა:
12. კc4: f7+ შფგ8: f7
13. d4: e5
ძლიერი შეტევით.

11. e4—e5! . . .

მაგრამ, ბოგოლიუბოვი მსჯე-
ლობს რა საესებით სწორად, აკე-
თებს სვლას, რომელიც გადამ-
წყვეტად და ერთხელ და სამე-
დამოდ სპობს ამ მუქარას. ეს
სვლა გამომდინარეობს შექმნილი
მდგომარეობიდან. 4. . . . გ7—გ6
სვლით შავებმა შეასუსტეს f6 და
h6 პუნქტები და გამოიწვიეს მო-
წინააღმდეგე f2—f4—f5 სვლე-
ბის გასაკეთებლად. თეთრებმა
მიიღეს ეს გამოწვევა.

11. . . . შფ3: d5
12. შc3: d5 c6: d5
13. 0—0 f7—f6

შავები ბრძოლით არიან გამს-
კვალულნი, მათ თითქოს კიდე-
ვაც მიაღწიეს e5 პუნქტის სიმ-
ტიციის დარღვევას.

14. კე3—h6

მაგრამ თეთრები პოულობენ
ისეთ კომბინაციას, რომელიც მათ
საწუალებას აძლევს შეინარჩუნონ
e5 პუნქტი.

შავებს არ შეუძლიათ 14. . . .
კგ7—h8 სვლით კუთა გაცვლის
თავიდან აცილება, რადგან მაშინ
გაგრძელება იქნებოდა:

15. e5—e6 და 16. კძ3—b5
თეთრების მოგებით.

14. . . . f6: e5
15. კხ6: გ7 . . .

ახლა რომ შავებმა ითამაშონ
15. . . . e5—e4, მაშინ თეთ-
რები დააჩქარებენ მოგებას შემ-
დეგნაირად:

16. ლd2—h6 e4: f3
(მუქარა იყო შფ3—გ5!)

17. კძ3: გ6 h7: გ6

18. კგ7—h8 შფგ8—f7

19. ლh6—h7 + შფ7—e6

20. ვფ1—e1 + შფe6—d6

21. ლh7: გ6+

(ახლა არ შეიძლება თამაში:

21. . . . შd7—f6

22. კხ8: f6

პასუხის გამო).

e7—e6

(ან:

21. . . . შფd6—c7

22. ვა1—c1 + შფc7—b8

23. ლe6—გ3 + e7—e5

24. ვე1: e5);

22. ლe6—გ3+ შფd6—c6

[შფd6—e7

23. ვე1: e6+ შფe7: e6

24. ვა1—e1+ შd7—e5

25. ლe3: e5+ შფe6—d7

26. ლe5: d5+ შფd7—c7

27. ლd5—c5+ შფc7—d7

(შფc7—b8 28. ვე1: e8)

28. ლc5—b5+].

23. ვა1—c1+ შფc6—b5

24. ლe3—b6!

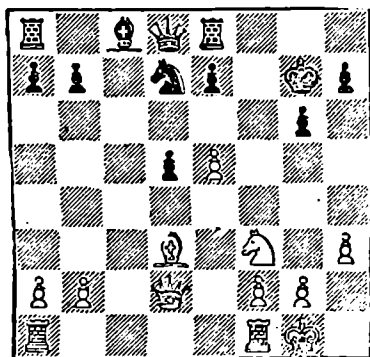
და შავების მეფის მდგომარეობა
უიმედოა.

15. . . . შფგ8: გ7

16. d4: e5 . . .

ახლა მდგომარეობა შეიცვალა, შავ პაიკთა პოზიცია გარკვეულია, ამასთან, მათ დაკარგეს თავის მოძრავენარიანობის საგრინობი ნაწილი; ცენტრი გაყოფილია ორივე მოწინააღმდეგის შორის. e5 პაიკის გამო თეთრებს უპირატესობა აქვთ შავ უჯრედებზე. მათი ეტლები უფრო აქტიურია, ვიდრე შავებისა. მხედარი კუზე უფრო ძლიერია, იმის გამო, რომ შავი უჯრედები მეტად მნიშვნელოვანი შეიქნა.

თეთრების მდგომარეობა მე-16 სვლის შემდეგ



16. . . . მd7—c5
 17. მf3—d4 მc5—e6
 18. მd4—e2 . . .

თეთრები თანახმაა გაცვალონ მოწინააღმდეგის მხედარი. მხოლოდ თავის კუში.

18. . . . ეe8—f8
 19. f2—f4 ლd8—b6+
 20. მფh1—h2 მe6—d4
 21. მე2—c3 e7—e6

არაფრის გაკეთება არ შეიძ-

ლებოდა; შავებს უხდებოდათ თავი-
 ანთი კუს ჩაქეტვა. თუ მაგალი-
 თად:

21. . . . კc8—e6
 22. მc3—a4 ლb6—c6
 და 23. ხ2—ხ3 მრავალრიცხო-
 ვანი მუქარით.
 22. ეa1—d1 მd4—f5
 23. კd3 : f5

ახლა თეთრების უპირატესობა
 შავ უჯრედებზე თვალსაჩინოა.

23. . . . ეf8 : f5
 24. მc2—e2 კc8—d7
 25. მე2—d4 ეf5—f7
 26. ხ3—h4 . . .

ნატიფი და ძლიერი პოზიცი-
 ური სვლაა. თეთრები ერთხელ და
 სამუდამოდ არ უშვებენ გნ—გ5
 სვლას, იტოვებენ საშუალებას
 ხ4—ხ5 სვლით შეასუსტონ f5
 უჯრედის დაცვა და პაიკთა გაც-
 ვლის შემდეგ აპირებენ დაიკავონ
 გ5 უჯრედი.

თეთრი მეფის პოზიციის შე-
 სუსტება არაარსებითია, რადგან
 მოწინააღმდეგის ფიგურათა მოქ-
 მედება შეიძლება პარალიზებულ
 იქნას თეთრების ფიგურებით და
 ამრიგად თეთრი მეფე პაიკებით
 დაცვას არ მოითხოვს.

26. . . . ეa8—f8

შავები ემორჩილებიან საკუთარ
 შემტევით სტილს. უფრო ჯანსა-
 ლი გაგრძელება იყო თავდაცვა e
 ხაზის დაკავებით. თუმცა ამ შემ-
 თხვევაშიც თეთრების უპირატე-
 სობა იყო ურყევი.

27. ეფ1—ფ3 მფგ7—ხ8
 28. ეძ1—ც1 ლძ6—ძ8
 29. მფხ2—გ3! . . .

მიუხედავად შავების მიერ კონტრ-იერიშის მომზადებისა, თეთრებს არ ეშინიათ თავიანთ მეფეს დააკისრონ მეფის ფრთის დაცვა, რომ მიაღწიონ პარტიის გადაწყვეტას შავ უჯრედებზე და ე ხაზზე.

29. . . . ლძ8—ხ8
 30. ლძ2—ხ4 ეფ8—გ8

შავების გეგმა თანდათან ირკვევა. ისინი აპირებენ ითამაშონ ხ7—ხ6 და გ6—გ5.

31. ლხ4—ძ6 . . .

მაგრამ თეთრები მეთოდურად ამზადებენ მათთვის ხელსაყრელ ენდშპილს, ამით იშლება მოწინააღმდეგის გეგმა. თუ ახლა:

31. . . . ლხ8 : ძ6
 სელის შემთხვევაში:

32. e5 : ძ6 ეფ8—ძ8
 33. ეც1—ე7 კძ7—ე8
 34. ეფ3—ე3 ეძ8 : ძ6
 35. ეც7 : ფ7 კე8 : ფ7
 36. ეც3—ე7

და შემდეგ ეც7 : ხ7. თეთრები შავ უჯრედებზე უპირატესობის გარდა გაბატონდებოდნენ მე-7 ჰორიზონტალზე და ადვილად მოაგებდნენ.

31. . . . ლხ8—ც8
 32. ეც1—ე7 კძ7—ც8
 33. ეც7 : ფ7 ლე8 : ფ7
 34. ეფ3—ე3 ლფ7—ე8

ცული იქნებოდა:

34. . . . ეფ8—ფ8

35. მფგ3—ხ3
 პასუხის გამო:

35. ეც3—ე7 ეფ8—ე7

შავები მოკმედებენ ყოველი მათთვის შესაძლებელი სელით.

36. მძ4—ხ5!

მაგრამ თეთრებიც სარგებლობენ ყოველი შესაძლებლობით, თუნდაც სრულიად უმნიშვნელოთი.

36. . . . ა7—ა6

37. ლძ6—ე5! ეფ7 : ე7

38. მხ5 : ე7 ლე8—ფ7

თუ ახლა 38. . ლე8—ძ8, მაშინ:

39. ლე5—ძ6 ლძ8 : ძ6

40. e5 : ძ6 მფხ8—ე7

41. მც7—ა8

კუს მოგებით. 38. . . . ლე8—გ8 სელაზე პასუხი იქნება:

39. ლე5—ე7 ლფ8—ე7

40. ლე7—ძ8+ ლე7—გ8

41. მც7—ე8—

კვლავ კუს მოგებით.

39. მც7 : ძ5

თეთრებმა მოიგეს მნიშვნელოვანი პაიკი, დანარჩენი კი ტექნიკის საქმეა.

39. . . . კც8—ძ7

40. მძ5—ფ6 კძ7—ც6

41. ლე5—ძ6 ხ7—ხ5

42. მფგ3—ხ3 მფხ8—ე7

43. გ2—გ4 კც6—ფ3

44. გ4 : ხ5 გ6 : ხ5

45. ლძ6—ძ3 კფ3—გ4+

46. მინ : გ4 ხ5 : გ4+

47. მფხ3 : გ4 მფგ7—h6
 48. ლძ3—ძ8 მფხ6—h7
 49. ლძ8—f6 ლf7—გ8+
 50. ლf6—გ5 ლგ8—ც8
 51. h4—h5 ლც8—ც8
 52. ლგ5—გ6 + მფხ7—h8
 53. მფგ4—გ5 დანებდა.

თავის თანმიმდევრობით პარტიას ალტაცებაში მოვყავართ.

ტარტაკოვერი მიხესი
 (ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. ძ2—ძ4 f7—f5
 2. e2—e4 f5 : e4
 3. ab1—c3 მფგ8—f6
 4. გ2—გ4 . . .

თუმცა ეს სვლა ზედმიწევნით ასუსტებს თეთრების მეფის ფრთას, მაგრამ ის მაინც ლოგიკური სვლაა. თეთრებს სურვილი აქვთ მეფის ფრთაზე მიიტანონ იერიში; თავშესაფარს კი ისინი მხოლოდ ლაზიერის ფრთაზე ეძიებენ.

4. . . . ძ7—ძ5

იმ სვლებისაგან, რომლებიც აქ შავების განკარგულებაში იყო, საგალითად: e7—e6, h7—h6, გ7—გ6, e7—e5, ძ7—ძ6 მათ მიერ გაკეთებული, ექვს გარეშეა, ყველაზე ბუნებრივი სვლაა.

5. გ4—გ5 მფ6—გ8

აქ შეიძლებოდა:

5. . . . კც8—გ4

რადგან

6. კf1—e2

სვლის შემდეგ:

- კგ4 : e2

7. ლძ1 : e2 მფ6—ძ7
 8. მც3 : ძ5 მს8—ც8
 9. ლე2 : e4 e7—e5

გაგრძელების შემდეგ შავები კარგ გამბიტურ გაგრძელებას მიიღებდნენ. მაგალითად:

10. ძ4 : e5 მძ7—ც5
 11. ლე4—გ2 მც6—ძ4
 12. მძ5—e3 კქ8—e7

რომლის შემდეგ მათ ალბად შეეძლოთ დაებრუნებიათ შეწირული პაიკები; ან 12. . . . ლძ8—ძ7 და ამის შემდეგ 0—0—0 შეტევის სხვადასხვა შესაძლებლობით.

6. f2—f3 e4 : f3

ამ მდგომარეობაში 15 ჯჯრედი შავებისათვის ძლიერი პუნქტია. ამიტომ მათ უნდა ეთამაშათ:

6. . . . კც8—f5

მით უმეტეს, რომ შემდეგში თეთრები უკვე არ უშვებენ ამ სვლას. ამის პასუხი შეიძლებოდა ყოფილიყო:

7. f3 : e4 ძ5 : e4
 8. კf1—გ2 e7—e6
 9. მც3 : e4 მხ8—ც8
 10. მფ1—e2 მფ8—e7

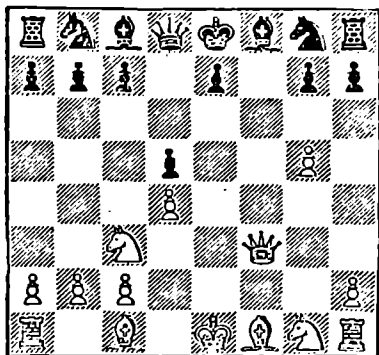
შავებისათვის კონტრთამაშით.

7. ლძ1 : f3!

ამ სვლით თეთრები არამცთო არ უშვებენ კც8—f5 სვლას, არამედ შეტევასაც იწყებენ f ხაზზე. თავისებური გამბიტური მდგომარეობაა! შავებს ალბად არ შეუძლიათ თამაში პაიკის შენარჩუნებაზე: მათთვის უმჯობესი იყო კონტრშეტევის შექმნის ცდა:

7. . . . მხ8—ც8

თეთრების მდგომარეობა მე-7
სვლის შემდეგ



და თუ:

8. Kc1-e3 ,

მაშინ:

8. e7-e5

ან:

8. Lf3:d5 e7-e6

bis dat, qui cito dat).

7. . . . e7-e6

შავები ცდილობენ პაიკის შენარჩუნებას.

8. Kf1-d3 g7-g6

სტეინიცის წესების თანახმად, ბუნებრივი გაგრძელება იქნებოდა:

8. . . . ფg8-e7

(ან კიდევ:

8. . . . Kf8-d6

მეთის შემდგომი მოგზაურობით).

9. ფg1-e2 ლd8-e7

არათერს არ იძლეოდა:

9. . . . Kf8-g7

e5 და e7 პუნქტები სუსტია, მუქარაა აგრეთვე $\text{h2} - \text{h4} - \text{h5}$; e6 პაიკის შენარჩუნება საბოლოოდ შეუძლებელი იქნება. გარდა ამი-

სა, თეთრებმა უკვე თამაშში შეიყვანეს რამდენიმე ფიგურა, შავებმა კი არც ერთი. ასეთ პირობებში ყველა დათანხმდებოდა გამბიტური პარტიის თამაშს.

10. Kc1-f4 e7-e6

11. Kf4-e5 Kf8-g7

12. ლf3-g3 ფh8-a6

ან:

12. . . . ფh8-d7

13. Kе5-d6 ლe7-d8

14. gh1-f1

(როგორც ამას მიუთითებს ტარტაკოვერი „Kagans Neueste Schachnachrichten“-ში) და თეთრები ჩქარა მოიგებდნენ პარტიას.

13. 0-0 Kc8-d7

14. Kе5-d6 ლe7-d8

15. ლg3-f4

არც 15. ლg3-e5 სვლა არ იქნებოდა უშინაარსო. შავები დანებდნენ.

ბოგოლიუბოვი რუტი
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. e2-e4 e7-e6

2. d2-d4 d7-d5

3. ფb1-c3 ფg8-f6

4. Kc1-g5 Kf8-b4

5. e4-e5 h7-h6

6. Kг5-d2 Kb4:c3

7. Kd2:c3 ფf6-e4

8. Kc3-b4 . . .

ეს ჩქარა ათანაბრებს თამაშს, მეტ ინიციატივას იძლეოდა:

8. Kf1-d3 .

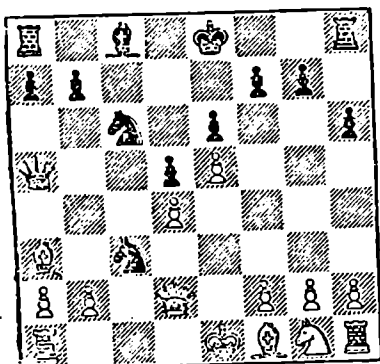
8. . . . e7-e5

9. Kb4:c5 ფh8-e6

შავეები ცოტა რთულ გზას ისახავენ. მათ მიერ არჩეული გზა როდი იძლევა მეტს, ან თუნდაც იმდენს, რამდენსაც იძლეოდა 9. მც4 : c5 და შემდეგ ღდ8 — a5+,

10. კc5 — a3 ღდ8 — a5+
 11. c2 — c3 მe4 : c3
 12. ღd1 — d2 . . .

თეთრების მდგომარეობა მე-12 სელის შედეგ



12. . . . მc3 — a4

ამ სელის გარდა, შავეებს შეეძლოთეთამაშათ 12. . . . მc3 — e4, მაგრამ ამ შემთხვევაში, h2 — h4 სვლის შემდეგ, მედარს დასპირდებოდა ბრძოლა უკან დასახევად. ამრიგად, შავეების არჩევანი სწორია.

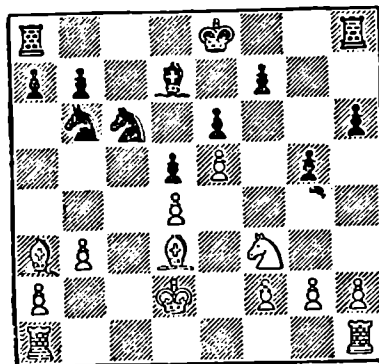
13. ღd2 : a5 მc6 : a5
 14. b2 — b3 მa4 — b6
 15. მფ1 — f3 . . .

თეთრებს მცირე უპირატესობა აქვთ, რადგან შავეების ორივე მხედარი უსაქმოდაა. თეთრებმა მოწინააღმდეგეს ორიოდ ტემპით გაასწორეს განვითარებაში. მაგრამ

დროის ეს დაკარგვა შავეებისათვის არც ისე საგრძნობია, რადგან მათ ბანაკში არ არის სისუსტე.

15. . . . კc8 — d7
 16. კf1 — d3 მa5 — c6
 17. მფe1 — d2 გ7 — გ5

შავეების მდგომარეობა მე-17 სელის შედეგ



ახლა თეთრებმა მიიღეს ის, რაც მათ უნდათ. — შეტევის ობიექტი, სახელდობრ, გ5 პუნქტი. თუ რისთვის აძლევს რეტი დაკავშირებულ თეთრ ეტლებს შეტევის ობიექტს, გაუგებარია; შეუძლებელია, რომ მას მიაჩნდეს d4 პუნქტისადმი დროებითი მუქარა ამ ხანგრძლივი დასუსტების საკმაო ექვივალენტად. ბუნებრივი და არაატული გაგრძელება იყო:

17. . . . a7 — a5
 17. . . . მb6 — c8

სვლაც კარგი იყო. ერთადერთი ახსნა ამ სელისა ის უნდა იყოს, რომ რეტიმ აქ აიჩრია გეგმა, რომელზედაც შემდეგ უარი თქვა,

და ყოველი ეს ჩვენთვის გაუგებარი დარჩა.

ამ სვლიდან დაწყებული ბოლოლიუბოვი მოგებაზე თამაშობს შწეავედ და ზუსტად.

- 18. h2—h3 მხნ—ც8
- 19. გ2—გ4

ამ სვლით თეთრები ნათლად გვიჩვენებენ, რომ გ5 პუნქტი შეტევის ობიექტს წარმოადგენს. შავები ხედავენ, თუ რა უბედურება ელით მათ, მაგრამ საკმარისი დაცვის შექმნა უკვე გვიანაა.

- 19. . . . მც8—ე7
- 20. h2—h4 გ5 : h4

იძულებითია, რადგან:

- 20. . . . ვი8—გ8
- 21. h4 : გ5 h6 : გ5
- 22. ვh1—h5

სვლების შემდეგ გ პაიკი ჩქარა ილუპება.

- 21. ვh1 : h4 0—0—0
- 22. ვa1—h1 ვი8—გ8
- 23. ვh1—გ1 ვგ8—h8
- 24. კa3—d6 მე7—გ6
- 25. კd3 : გ6 f7 : გ6
- 26. ვე1—h1

ადრე თუ გვიან h პაიკი უნდა დალუპულიყო. შავებს სურთ ახლა გ პაიკის გაცემა, რომ მოწინააღმდეგის ზედმეტი პაიკი გამწვლეული კი არაა, არამედ ჩამორჩენილი შეიქნეს.

- 26. . . . h6—h5
- 27. გ4 : h5 გნ : h5
- 28. ვh1 : h5 ვი8 : h5

შავები ეტლს სცვლიან, რომ ჩქარა მოიყვანონ თავისი მეფე დაცვისათვის.

- 29. ვh1 : h5 ეd8—გ8
- 30. მფd2—e3 b7—b6
- 31. ვh5—h4 . . .

რომ არ დაუშვან ეგ8—გ4 სვლა. თეთრები პირველყოვლისა საკუთარ პოზიციას ამტკიცებენ.

- 31. . . . ვგ8—გ7
- 32. მf3—h2 . . .

მხედარი მიისწრაფის f6 პუნქტისაკენ, ამ გაბატონებული პოზიციის დაკავებით ის დიდ დახმარებას გაუწევს თეთრებს გაღამწყვეტი მანევრის ჩატარებაში.

- 32. . . . კd7—e8
- 33. ვh4—h8 მფც8—d7
- 34. f2—f3 მც6—e7
- 35. კd6 : e7

რასაკვირველია, შავები უდიდესი სიამოვნებით დაიკავებდნენ f5 პუნქტს, მაგრამ საიმედო გზა იქით არ იყო.

- 35. . . . მფd7 : e7
- 36. მh2—გ4 მფე7—f7
- 37. a2—a4! კც8—ც6
- 38. ვი8—b8 . . .

თეთრები ცდილობენ ხელი შეუშალონ კუს დაიკავოს ისეთი პოზიცია, სადაც მას არ დაქირდებოდა ეტლით ან მეფით დაცვა. გარდა ამისა, მათ სურთ ხელი შეუშალონ ამ კუს დაიკავოს ან—f1 დიაგონალი, რაც შავებს მიცემდა კონტრშეტევის სხვადასხვა შესაძლებლობას.

38. . . . შფ7—გ6
 39. მგ4—f6 ეგ7—c7
 40. მფე3—d2 მფგ6—f7
 მეფე არ იკავებს f5 უჯრედს, რადგან ეხ8—f8 სვლის შემდეგ ის გადაჭრილი იქნებოდა.

41. ეხ8—გ8 ხ6—b5
 42. a4—a5 . . .

დასახული გეგმის თანახმად თეთრები გაუბრძიან გაცვლებს, რაც კუს მტკიცე პოზიციის დაკავების საშუალებას მისცემდა. ისინი აპირებენ ითამაშონ ვგ8—g1—c1 ან კიდევ მფd2—c3—b4 ეტლების შემდგომი გაცვლით. შავები კიდევ ერთ სასოწარკვეთილ ცდას აკეთებენ კონტრშეტვის მისაღებად.

42. . . . ხ5—b4
 43. ვგ8—h8! შფ7—გ6
 44. ეხ8—b8 a7—a6
 45. ეხ8—b6 . . .

Pointe! ცული იქნებოდა, რასაკვირველია, 45. ეხ8: b4, რადგან: 45. . . . კc6—b5

სვლის შემდეგ ეტლი ჩაიკეტებოდა.

45. . . . მფგ6—f5
 46. ეხ8: a6 მფf5—f4
 47. ეა6—b6 მფf4: f3
 48. ეხ8: b4

და რამდენიმე უმნიშვნელო სვლის შემდეგ შავები დანებდნენ.

ტორე იატსი
 (ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. d2—d4 მგ8—f6
 2. მგ1—f3 გ7—გ6
 3. მხ1—c3 d7—d5

შავებისათვის უვარგისი იყო მოწინააღმდეგის ცენტრის დათმობა უბრძოლველად.

4. კc1—f4 . . .

მაგრამ ახლა კი თეთრები e5 პუნქტს ეუფლებიან.

4. . . . c7—c6

ეს სვლა საჭირო არ იყო, მაშასადამე, ეს დროის კარგეაა.

5. e2—e3 კf8—გ7

6. კf1—d3 0—0

7. 0—0 მხ8—d7

8. ეf1—e1 . . .

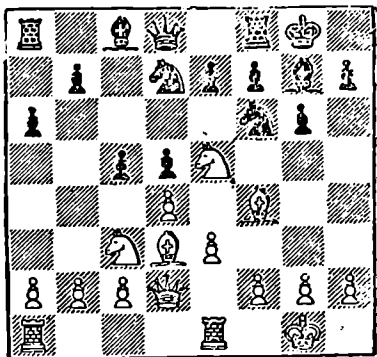
თეთრები არ კარგავენ დროს h2—h3 სვლისათვის, რადგან ამ შემთავებაში ისინი მf6—h5 სვლაზე თავიდან აიცილებდნენ გაცვლას კf4—გ5 სვლის მეოხებით.

8. . . . c6—c5

9. ლd1—d2 a7—a6

10. მf3—e5

თეთრების მდგომარეობა მე-10 სვლის შემდეგ



თეთრები ცდილობენ c5 პაიკის მოგებას და d ხაზზე თამაშის მიღებას. ყურადღების ღირსია თეთრების თავშეკავებული თამაში: ისინი აქამდე პარტიას ავითარებდნენ პოზიციის დამასუსტებელი პაიკით სვლების გარეშე — ეს სტეინიცის თეორიის მკაცრი მიმდევრობაა!

10. . . . მd7 : e5

ამით შავები უადვილებენ მოწინააღმდეგეს ამოცანას. აქ საჭირო იყო:

10. . . . მf6 - h5

და თუ მაშინ:

11.

ამის პასუხი იქნებოდა:

11. მe5 : d7

მაშინ:

11. . . . კc8 : d7

12. მc3 : d5 კd7 - c6

აბ:

12. d4 : c5 ლd8 - a5

ორივე შემთხვევაში შავებს კარგი პოზიცია აქვთ. ამრიგად, თეთრებისათვის ყურადღების ღირსი იყო მხოლოდ 12. კf4 - e5. ამაზე შავებს შეეძლოთ ეპასუხათ:

12. . . . კd7 - c6

11. კf4 : e5 c5 - c4

ახლა, როცა d4-ზე დაწოლა მეტად გაკირდა და, გარდა ამისა, მუქარაა d4 : c5 სვლა, ეს სწორი სვლაა.

12. კd3 - e2 კc8 - f5

ეს არ არის თანმიმდევრობა. ლოგიკურად სწორი სვლა იყო:

12. . . . b7 - b5
რომ შემდეგ კc8 - b7 სვლით ხელი შეეშალათ თეთრების e3 - e4 სვლის ცდისათვის.

13. კe2 - f3 e7 - e6

14. ლd2 - e2! . . .

მშვენიერი სვლაა, რომელიც მუქარასაც შეიცავს: კe5 : f6 და შემდეგ გ2 - გ4 იმავე დროს, ეს სვლა მიმართულია c4 პუნქტის საწინააღმდეგოდ.

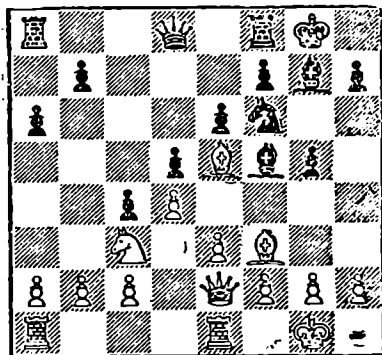
14. . . . გ6 - გ5

უფრო ნაკლები უბედურება იქნებოდა h7 - h5;

15. h2 - h3 h5 - h4

შავების მდგომარეობა მე-14

სვლის შემდეგ



15. e3 - e4

ამ სვლის ძალა, რომლითაც თეთრები ასუსტებენ c4 პაიკს და იმავე დროს აფართოებენ მათ განკარგულებაში მყოფ სივრცეს მოწინააღმდეგის მეფისადმი შესატევად, თავისთავად თვალსაჩინოა.

15. . . . d5 : e4
 16. მც3 : e4 მფ6 : e4
 17. კფ3 : e4 კგ7 : e5
 18. ძ4 : e5 ლძ8—c7
 19. ლე2—f3 . . .

კვლავ ძლიერი სელაა, რომელიც მიმართულია სუსტ ხ7, c4 და f6 პუნქტების მიმართ და იხსნება ხაზი e1 ეტლისათვის.

19. . . . კფ5 : e4
 20. ვე1 : e4 ვა8—c8
 21. ხ2—ხ4 . . .

თეთრების სტრატეგიის კულმინაციური პუნქტი. შავებს არ შეუძლიათ გ5 პაიკის გადარჩენა. შემდეგში თეთრები რეალიზაციას უკეთებენ მათ მიერ მიღებულ გარკვეულ უპირატესობას; პარტიის დაბოლოება მხოლოდ ელემენტარულ ენდშპილს წარმოადგენს.

21. . . . ლე7—e7
 22. ხ4 : გ5 მფგ8—ხ8
 23. ლფ3—e3 ეფ8—გ8
 24. f2—f4 ხ7—ხ5
 25. ვა1—d1 ეც8—d8
 26. ვე4—d4 ლე7—c5
 27. მფგ1—f2 ეძ8—c8
 28. ეძ1—ხ1 ლც5—e7

დასასრულ, შავები კიდევ შეცდომას უშვებენ: მათ უნდა ეთამაშათ:

28. . . . ვგ8—გ7

და შერაგებოდნენ:

29. ერ5—ძ8+

გაგრძელებას. მაგრამ შესაძლებელია, რომ შავებმა საერთოდ აიორჩიეს წინააღმდეგობის გაწევის 300

შეწყვეტა, მათ შესაძლოა ჯვარი დაუსვენს ამ პარტიას და კიდევაც სურდათ მისი ჩქარი დამთავრება. თეთრები ახლა აშამათებენ ხუთ სელაში.

29. ეხ1 : ხ7+ და ა. შ.

ხეშიში შპილმანი
 (ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. ძ2—d4 e7—e6
 2. მფ1—f3 c7—c5
 3. e2—e4 c5 : d4
 4. მფ3 : d4 მფ8—f6
 5. კფ1—d3 d7—e6
 6. 0—0 კფ8—e7
 7. მხ1—d2 0—0
 8. მფგ1—ხ1 მხ8—d7
 9. c2—c3 a7—a6

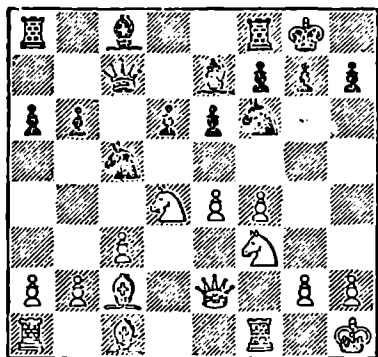
მოხერხებულ თამაშს აქ შავებს აძლევდა:

9. . . . ძ6—d5
 10. ლძ1—e2 . . .

თეთრები არ ზრუნავენ მოწინააღმდეგისათვის განვითარების ხელის შეშლაზე, რასაც ისინი მიალწევენდნენ, მაგალითად ძ6—d5 სვლის არდაშვებით. მათი იდეა სავსებით პრაქტიკულია. იციან რა შპილმანის კომბინაციური სულისკვეთება, ისინი უცდიან ხელსაყრელ მომენტს.

10. . . . ლძ8—c7
 11. f2—f4 ხ7—ხ6
 12. მძ2—f3 მძ7—c5
 13. კძ3—c2 . . .

ახლა შავები მეტად კარგად დგანან. მათ არ უნდა შეეშინდეთ შეტევის, მათ დამშვიდებით შე-



ედლოთ ეთამაშათ:

13. . . . კc8—b7.

და თუ მაშინ:

14. e4—e5 შf6—e4

და შავი მხედრების შევიწროება ძველი იქნებოდა, რადგან b2—b4 სვლა მოითხოვდა დიდი ხნის მომზადებას, ვინაიდან ეს სვლა დაკავშირებულია c3 პუნქტის დასუსტებასთან. 14. შf3—g5 სვლა ცი საეკვეო იყო:

14. . . . h7—h6

15. e4—e5 h6 : g5

16. e5 : f6 . . .

(სხვაგვარად შf6—e4), კe7 : f6

17. f4 : g5 კf6—e5

18. g5—g6 f7 : g6

19. ეf1 : f8+ ეა8 : f8

20 კc2 : g6 ეf8—f6

აწ:

20. b2—b4 ლc7—f7

თეთრებს არ შეუძლიათ მდგომარეობის ფორსირება, რადგან ისინი მეტისმეტად ჩამორჩნენ განვითარებაში.

13. . . . e6—e5

ამ სვლის შემდეგ, რომლითაც შავებს სურდათ e4—e5 სვლისათვის ხელის შეშლა, თეთრები ორი კუს უპირატესობას აღწევენ და კარგ თამაშს იღებენ.

14. შd4—f5 . . .

უფრო უბრალო და ძლიერი იყო ჯერ 14. f4 : e5 და შემდეგ შd4—f5, რომ გაეხსნათ დიაგონალი c1 კუსათვის.

14. . . . კc8 : f5

15. e4 : f5 e5—e4

16. შf3—d4 d6—d5

17. კc1—e3 კe7—d6

18. g2—g4 . . .

თეთრებს მტკიცე პოზიცია აქვთ. შავების პოზიციაში არსებობს სისუსტე — d5 პაიკი, ამის მიუხედავად პარტიის შედეგი ჯერ კიდევ არ შეიძლება გადაწყვეტილად ჩაითვალოს, მაგრამ შავები ჩქარობენ მდგომარეობის გამორკვევას და ამით აუარესებენ საკუთარ პოზიციას.

18. . . . შc5—d3

შავები სწირავენ პაიკს, რომ ამით გაანთავისუფლონ e4 უჯრედი ერთ-ერთი თავიანთი ფიგურისათვის, მაგრამ ეს კომპენსაცია არაა საკმარისი.

19. g4—g5 შf6—d7

20. კc2 : d3 e4 : d3

21. ლe2 : d3 შd7—c5

22. ლd3—e2 ეf8—e8

23. ეf1—f3 ლc7—e7

უკეთესი იყო ლაზიერის გადაყვანა e8—f5 დიაგონალზე, ერთერთი ეტლით e4 უჯრედის დაკაება, ხოლო მეორეთი — თუნდაც e8.

24. ლe7—g2 ლe7—e4
25. g1—f1 . . .

საერთოდ, შავები ცუდად არ დგანან, მაგრამ მათ პაიკი აკლიათ და არ ძალუძთ არაერთი შეტევის შექმნა. თეთრების პოზიცია მეტად მტკიცეა.

25. . . . მc5—d3
26. f5—f6 კd6—e5
27. f6 : g7 . . .

აქ თეთრებს ჯერ უნდა ეთამაშათ f4—f5. ახლა კი შავებს უკვე აღარ აქვთ ცუდი პოზიცია.

27. . . . კc5 : d4
28. c3 : d4 ეa7—c8

ეს კი შეცდომაა; შავებს კიდევ შეეძლოთ ბრძოლის გაგრძელება, ჯერ მათ უნდა ეთამაშათ:

28. . . . ლe4—f5

მათ არ უნდა დაეშვათ თეთრი პაიკებით თეთრი უჯრედების დაუფლება.

28. . . . ლe4—f5

სელის შემდეგ თეთრებს შეეძლოთ შეტევის გაგრძელება, მხოლოდ ლაზიერზე თავდასხმის მომზადების შემთხვევაში: ეf3—h3—h6—f6 მომზადების შემდეგ ლფ2—h3 ან ლფ2—g4. ეს დიდ დროს მოითხოვდა და შავები მოასწრებდნენ კონტრდარტემის მომზადებას, მაკალითად g6—g5—g4

სვლების საშუალებით. ყოველ შემთხვევაში შავები მტკიცედ დაეუფლებოდნენ c ხაზს.

29. f4—f5 . . .

უკვე ეს სვლა წარმოადგენს გადამწყვეტს, რადგან თეთრებმა შექმნეს მუქარა, შავები კი არაფრით არ იმუქრებიან.

29. . . . ეc8—e6
30. g5—g6 f7 : g6
31. f5 : g6 მფგ8 : g7
32. კe3—h6+ დანებდა.

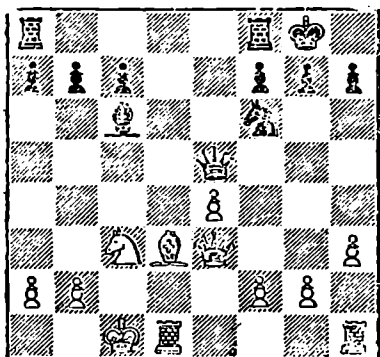
პარტია არ არის უშეცდომო, მაგრამ აღსაყვება ტემპერამენტითა და გამოგონებლობით.

ალიოხინი	მარშალი
(ბადენ-ბადენი, 1925).	
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	მფ8—f6
3. c4 : d5	მf6 : d5
3. e2—e4	მd5—f6
5. კf1—d3	
5. მh1—c3	სვლაზე შავებს
ჰქონდათ:	
5. . . .	e7—e5
ძლიერი პასუხი.	
6. d4 : e5	ლd8 : d1+
სვლების შემდეგ, შავები უმაღლეს იბრუნებდნენ პაიკს.	
5. . . .	e7—e5
6. d4 : e5	მf6—g4
7. მფ1—f3	მh8—c6
8. კc1—g5	კf8—e7
9. კფ5 : e7	ლd8 : e7
10. მh1—c3	მc6 : e5
11. მf3 : e5	ლე7 : e5

12. h2—h3 მგ4—f6
 13. ლd1—d2 კc8—d7
 14. ლd2—e3 კd7—c6
 15. 0—0—0 0—0

შაეების მდგომარეობა მე-15

სულის შემდეგ



თეთრებმა პარტიას მათთვის სასურველი მიმართულება მისცეს. გრძელ ხმარებაზე როკით მათ მოწინააღმდეგეს შეტევის ობიექტი მიუჩინეს, მაგრამ იმავე დროს თვითაც მოამზადეს პაიკთა ძლიერი სვლები მოწინააღმდეგის შეფის ფრთის წინააღმდეგ. რადგან h7 პუნქტი შეიძლება მუქარის ქვეშ აღმოჩნდეს, ამიტომ თეთრები ასწრებენ მოწინააღმდეგეს განვითარებაში. ყოველ შემთხვევაში ინიციატივა თეთრებმა შეინარჩუნეს.

16. f2—f4 ლe5—e6

აქ შაეები საშიშ გზას ირჩევენ. ლაზიერის პოზიცია ცენტრში უვარჯისია, უკეთესი იყო:

16. . . . ლe5—a5
 17. e4—e5 ეf8—e8

17. . . . მf6—d5
 სვლაზე პასუხი იქნებოდა:
 18. მc3 : d5 კc6 : d5
 19. კd3 : h2+ მფგ8—h8
 20. კh7—f5

თეთრები თავის უღაო უპირატესობით.

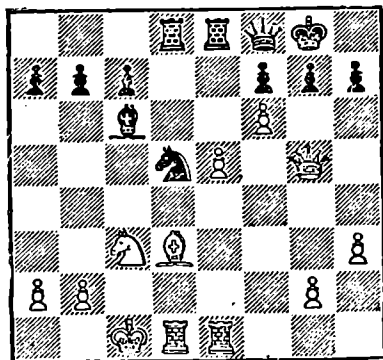
18. ეh1—e1 გა8—d8

ახლა საჭირო იყო მხედრის წაყვანა d7-ე. შაეებს არ სურთ თავდაცვა, მაგრამ მათ მაინც უნდა ეთამაშათ თავდაცვაზე, რადგან თეთრები უკეთ არიან განვითარებული და მათ ბრძოლაში შეიყვანეს პაიკები, შაეებმა კი არა.

19. f4—f5 ლe6—e7
 20. ლe3—g5 მf6—d5
 21. f5—f6 ლe7—f8

შაეების მდგომარეობა მე-21

სულის შემდეგ



22. კd3—c4!

საუცხოოა! d5 მხედარი d8 ეტლს ფარავს, რომელსაც თეთრი ლაზიერი უმიზნებს, ახლა შაეები უკვე ვერ მოასწრებენ h7—h9

სვლის თამაშს, f6 : g7 სვლის გამო, რაც უმაღლვე სწყვეტს პარტიის ბელს.

22. . . . მd5 : c3
 23. eд1 : d8 ეe8 : d8
 24. f6 : g7 მc3 : a2+

რათა თეთრების მიერ მბედრის აღების შემთხვევაში, ითამაშონ ლf8—c5+. მაგრამ ასეთ კრიტიკულ მომენტში ცენტრიდან მბედრის წაყვანა შავების მიერ შეცდომად უნდა ჩაითვალოს. უკეთესი იყო:

24. . . . ლf8—e8
 რომ საშინელ 25. e5—e6 სვლაზე ეპასუხათ:

25. . . . ეd8—d5
 მართალია:

24. . . . ლf8—e8
 სვლის შემდეგაც თეთრებს სწორი თამაშის შედეგად უნდა მოეგოთ, მაგალითად:

25. ხ2 : c3 ეd8—d6
 26. კc4 : f7 +
 ან:

25. . . . კc6—d5
 26. კc4—d3 კd5—e6
 27. კd3 : ხ7+ მფგ8 : ხ7
 28. ეe1—e4

მაგრამ. შავებს რჩებოდათ შანსი თეთრების შეცდომითი:

25. e5—e6
 სვლის შემთხვევაში.
 25. მფc1—b1 . . .
 აქ იგებდა 25. კc4 : a2 სვლაც, არ შეელოდა:
 25. . . . ლf8—c5+

რადგან:

26. მფc1—b1 კc6--e4+
 27. მფხ1—a1!

და თეთრები ინარჩუნებდნენ მთელ რიგ ძლიერ მუქარებს.

25. . . . ლf8—e8
 26. e5—e6 კc6—e4
 27. მფხ1—a1 . . .
 რასაკვირველია!

27. . . . f7—f5
 28. e6—e7+ ეd8—d5
 29. ლგ5—f6 ლe8—f7
 30. e7—e8ლ+ დანებდა.

ნიმუციიჩი ბოგოლიუბოვი
 (ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. მფ1—f3 მფ8—f6
 2. e2—e3 d7—d6
 3. d2—d4 მხ8—d7
 4. მხ1—d2 . . .

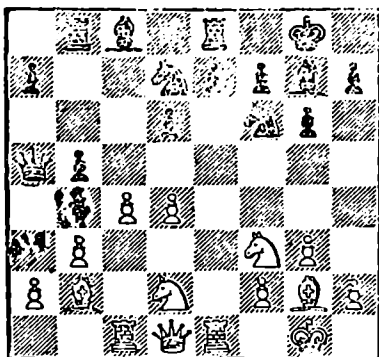
ამ ბოლო დროს შეერჩვიენენ დებიუტების დაუდევრად გათამაშებას; რასაკვირველია, შესაძლებელია არ მივისწრაფოდეთ ინიციატივის მიღწევისაკენ. პარტიის მოგება შეიძლება კონტრშეტევის მეოხებითაც; ინიციატივის უქონლობა სრულიადაც არ ნიშნავს პარტიის წაგებას. მაგრამ, ბოლოს და ბოლოს, მაინც უმჯობესია აქტიური ბრძოლის წარმოება. ამ შემთხვევაში ბუნებრივ გაგრძელებას წარმოადგენს 4. e2—e4 სვლა და შემდეგ 5. მხ1—c3, რომ შავები შევაიწროოთ ლაზიერის ფრთაზე.

4. . . . გ7—გ6
 5. გ2—გ3 ჯფ8—გ7
 6. ჯფ1—გ2 0—0
 7. 0—0 ც7—ც5
 8. ბ2—ბ3 ლძ8—ც7
 9. კc1—ბ2 აშა8—ბ8
 10. c2—c4 ც5 : d4
 11. e3 : d4

11. შფ3 : d4, ა7—ა6 სვლების შემდეგ შავები დაეუფლებოდნენ c5 პუნქტს.

11. . . . ბ7—ბ5
 12. ეფ1—e1 ეფ8—e8
 13. ეა1—c1 ლც7—ა5

შავების მდგომარეობა მე-13 სვლის შემდეგ



შავებმა მოასწორეს თავის ძალთა გაშლა, თეთრების პოზიციაში არის სუსტი f3 პუნქტი, მაგრამ ისინი მაინც რამდენადმე უფრო თავისუფლად ღვანან.

14. a2—a3 ბ5 : c4
 15. შძ2 : c4 ლა5—ბ5

ახლა თეთრებს სუსტი აქვთ d5 პუნქტი, მაგრამ მათ პაიკთა

20. კადრაკი.

უპირატესობა აქვთ ლაზიერის ფრთაზე. ერთი სიტყვით, წონასწორობის პოზიციაა.

16. ბ3—ბ4 შძ7—ბ6
 16. . . შფ6—ძ5 სვლის პა-

სუხი შეიძლება ყოფილიყო:

17. შფ3—e5.
 17. შც4 : ბ6
 სავეებით სწორია! და არა:
 17. შც4—ა5
 17. . . . შბ6—ძ5.
 17. . . . ა7 : ბ6
 18. შფ3—ძ2 კც8—გ4
 19. ლძ1—c2 კგ7—ბ6

შავებს სურთ გამოიწყონ f2—f4 რომ ამით დაასუსტონ გ3 პუნქტი, ბოგოლიუბოვი წინდახედულად და ძლიერად თამაშობს.

20. f2—f4 კგ4—f5

რომ ითამაშონ გ6—გ5; კგ4—f5 სვლის გარეშე ეს სვლა უვარგისია f4—f5 პასუხის გამო.

21. შძ2—e4! კბ6—გ7
 22. შც4 : f6+ კგ7 : f6
 23. ლც2—ძ2 კფ5—e6

თეთრები იმუქრებოდნენ: კგ2—c6 და შემდეგ ძ4—ძ5 სვლის თამაშს.

24. კგ2—c6 ეე8—c8
 25. ლძ2—გ2 ძ6—ძ5
 26. ბ4—ბ5 ეც8—ძ8
 27. ა3—ა4 კე6—ბ3

ორივე მოწინააღმდეგე ძლიერად ატარებს შუა თამაშს. შავების გეგმას შეადგენს თეთრების მიერ

ლაზიერის ფრთაზე შეტევას უპასუხონ გვ პუნქტზე თავდასხმით. პირველყოვლისა შაევები უნდა დაეუფლონ ხ3 პუნქტს.

28. ლგ2—f2 კხ3—f5
29. კხ2—c3

არადამაკმაყოფილებელი სვლაა. კიდევ რამოდენიმე ხნით საჭირო იყო ამ კუს დატოვება d4 პაიკის დასაცავად. უკეთესი იყო:
29. ეც1—ა1 და შემდეგ ა4—ა5.

29. . . . კფ5—e4
30. ა4—ა5 ხ6 : ა5
31. კც3 : ა5 ეფ8—c8
32. კა5—c3 ლხ5—h3

ახლა გასაგები ხდება, თუ რა დიდი მნიშვნელობა აქვს თეთრების მიერ კხ2—c3—ა5—c3 სვლებით დაკარგულ დროს. კუ რომ ხ2-ზე იდგეს და ეტლი ა1-ზე, მაშინ თეთრებს შეეძლებოდათ ეთამაშათ 33. ეა1—ა3 და შაევების შეტევა უკუეპქციათ:

33. ეე1—e2
33. ლფ2—f1 ლხ3—g4
34. ეე1—e3 გრ—g5

სვლების შემდეგაც შაევები კარგ პოზიციას ინარჩუნებდნენ.

33. . . . ხ7—h5
34. ეე2—d2 მფგ8—g7
35. ეც1—e1 ხ5—h4
36. ლფ2—f1 ლხ3—f5
37. კც3—h2 ხ4 : გ3
38. ხ2 : გ3 ეც8—h8
39. ედ2—g2 კე4 : გ2
40. მფგ1 : გ2 ეფ8—h6

შაევების სტრატეგიამ გაიმარჯვა, მათი შეტევის ჩატარების ენერგია (მოწინააღმდეგის კუს ა5-ზე შეცდომით მანიერის შემდეგ) და თამაშის ლოგიკურობა სანიმუშოდ შეიძლება ჩაითვალოს.

რეტო ალიოზინი
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. გ2—g3 e7—e5
2. მგ1—f3 e5—e4
3. მფ3—d4 d7—d5
4. d2—d3 e4 : d3
5. ლd1 : d3

პაიკთა პოზიციის მთლიანობის შესანარჩუნებლად უფრო ხელსაყრელი იყო 5. e2 : d3 სვლის თამაში, მაგრამ ლაზიერის ალბით თეთრები უფრო ჩქარ განვითარებას ახერხებენ, რადგან თავისუფლდება ადგილი ეტლებისათვის.

5. . . . მგ8—f6
6. კფ1—g2 კფ8—b4+

შაევები ცდილობენ ხელი შეუშალონ მოწინააღმდეგის მხედარს დადგეს c3 ზე.

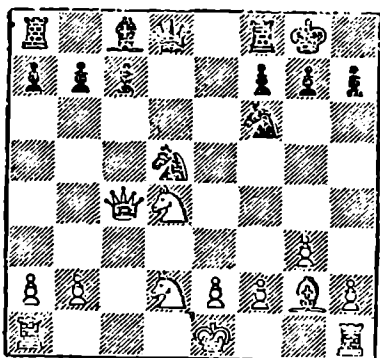
7. კც1—d2

აქ კი უფრო ხელსაყრელი იყო მხედრის d2-ზე გამოყვანა, რადგან ხ4 კუს პოზიცია არასავსებით საიმედოა და ამიტომ თეთრებისათვის არ იყო საჭირო მისი c1 კუზე გატევა.

7. . . . კხ4 : d2+
8. მხ1 : d2 0—0
9. e2—c4 მხ8—a6

10. c4 : d5 მ26—b4
 11. ლd3—c4 მb4 : d5

შაეების მდგომარეობა მე-11
 სელის შემდეგ



ძალთა გაშლა დამთავრებულია, თეთრები რაძდენადმე უფრო ძლიერი არიან ცენტრში, მაგრამ შაეებმა ჩქარი განვითარება მოახერხეს.

12. მd2—b3

თეთრები c5 პუნქტსისუსტედ თელიან, რადგან g2 კუ ხელს უშლის მოწინააღმდეგეს ითამაშოს ხ7—b6.

12. . . . c7—c6

ამ სელით შაეები ადასტურებენ, რომ c5 პუნქტი სუსტია.

13. 0—0 ეf8—e8
 14. ეf1—d1 კc8—g4
 15. ეd1—d2 ლd8—c8

შაეები ეძიებენ კომპენსაციას, მოწინააღმდეგის მეფის ფრთაზე დაწოლით.

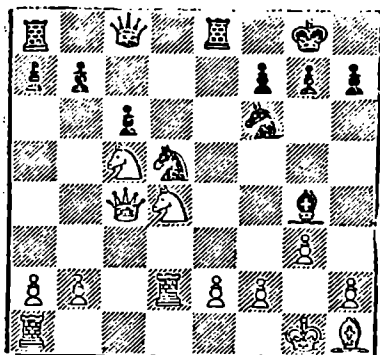
16. მb3—c5 კე4—h3
 17. კგ2—f3 კს3—g4

შაეები თანახმა არიან ყაიმზე.

18. კf3—g2 კე4—h3
 19. კგ2—f3 კს3—g4
 20. კf3—g2 კე4—h3
 21. კ . 2—f3 კს3—g4
 22. კf3—h1

c5 მხედრის ძლიერ პოზიციაზე დიდი იმედის დამყარებით.

თეთრების მდგომარეობა 22-ე
 სელის შემდეგ



აქ, შაეებს 22. . . . a7—a5 სელით შეეძლოთ თეთრების ლაზიერის ფრთის პაიკთა იერიშის აღკვეცა, რომლის მოახლოება მათთვის, რასაკვირველია, თვალსაჩინო იყო. მაგრამ ისინი ცდილობენ მოიცადონ ლაზიერის ფრთაზე, რადგან გრძნობენ, რომ მეფის ფრთაზე შესაძლებელი შეიქნება ღრმა კომბინაცია.

22. . . . h7—h5
 23. ხ2—b4 ა7—a6
 24. ეa1—c1 ხ5—h4

25. a2—a4

h4: g3

26. h2: g3

ლc8—c7

27. b4—b5

27. . . .

a6: b5

28. a4: b5

gе8—e3!

თეთრები დიდი სისწრაფით თამაშობენ; ერთი მხრივ მათ არ უნდა შეეწყოთ ხელი მოწინააღმდეგის ა8 ეტლის განვითარებისათვის, მეორე მხრივ საჭირო იყო ცენტრში მყოფ d5 მხედრის შევიწროება e პაიკის თამაშში შეყვანით, ამისათვის იყო მოხდენილი მოპენტი:

27. e2—e4

მd5—b6

28. ლc4—c3

ეა8—d8

29. მd4—b3

თუ ახლა 29. f2: e3, მაშინ: 29. . . . ლc7: g3+ და შაეები იგებენ.

29. მd4—f3

თეთრებს ჯერ კიდევ არ სურთ თამაშის გამართიება. სამწუხარო აუცილებლობა იყო 29. კh1—f3. ახლა კი საგრძნობი იქნება d4-ზე მხედრის უყოლობა.

თეთრების მდგომარეობა 29-ე სვლის შემდეგ

სვლების შემდეგ ისინი კარგად იდგომებოდნენ, მაგალითად:

29. . . .

ეd8: d2

30. ლc3: d2

ეe8—d8

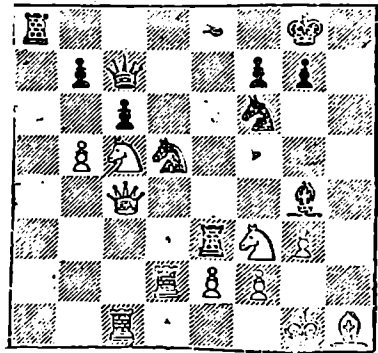
31. ლd2—f4

ლc7—c8

32. a4—a5

17. . . .

მd5—e7



სვლის შემთხვევაში (აქ მხედარს უფრო ხელსაყრელი პოზიცია უკავია, ვიდრე ხ6-ზე) თეთრები მოასწრებდნენ 28. f2—f3 სვლას, რომლის საპასუხოდ:

28. . . .

ლc7: g3+

სვლა, რასაკვირველია, შეუძლებელი იქნებოდა. შავი კუ შევიწროებულ მდგომარეობაში იქნებოდა. 27. e2—e4 სვლის შემდეგ თეთრები ცოტა უკეთეს მდგომარეობაში იქნებოდნენ და ინიციატივას შეინარჩუნებდნენ. მაგრამ 27. b4—b5 სვლის შემდეგ შაეები უმაღლესი ართმეივნი მათ ინიციატივას.

29. . . .

c6: b5

ერთ-ერთი უმშვენიერესი კომბინაციის დასაწყისი, რომელიც ოდესმე შექმნილა კადრაკის დაფაზე.

30. ლc4: b5

მd5—c3

31. ლb5: b7

იძულებითია!

31. . . .

ლc7: b7

32. მc5: b7

მc3: e2+

33. მფg1--h2

აფ6—e4!

ე1 ეტლის ალება არაფერს იძლეოდა, თუ ახლა თეთრები აიღებენ e3 ეტლს, მაშინ შავები მე4: d2 სვლით მოიგებენ ფიგურას ან ხარისხს.

34. ეc1 - e4

თეთრები თავის ამოცანის სიმალლეზე დგანან: შეტევა და კონტრშეტევა თანაბარფასოვანია, თუ:

34. . . მე4 : d2

მაშინ:

35. მf3 : d2 ეგ3 - d3

36. მb7 - e5.

34. . მე4 : f2.

ახლა მიზანში შეფეა აყვანილი.

35. ეh1 - e2

თეთრებმა უნდა შეინარჩუნონ კუ.

35. . . ეკ4 - e6

36. ეc4 - e2 მf2 - e4+

37. მფh2 - h3 მგ4 - e5+

38. მფh3 - h2 ეე3 : f3

39. ეd2 : e2 მე5 - g4+

40. მფh2 - h3 მგ4 - e3+

41. მფh3 - h2 მე3 : e2

42. ედ2 : f3 მე2 - d4

თეთრები დანებდნენ, რადგან 43. ეე2 - e3 სვლის შემდეგ შავები იგებენ შემდეგნაირად:

43. . . . მd4 : f3+

44. ეე3 : f3 ეგ6 - d5.

შავებმა პარტია მეტად ლამაზად და ენერგიულად ჩაატარეს.

ტომასი რუბინშტეინი
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. e2 - e4 e7 - e5

2. მგ1 - f3 მხ8 - e6

3. ეf1 - b5

4. ეb5 - a4

5. 0 - 0

6. ეf1 - e1

7. ეa4 - b3

8. e2 - e3

9. h2 - h3

10. ეb3 - c2

11. d2 - d4

12. მb1 - d2

a7 - a6

მგ8 - f6

ეფ8 - e7

b7 - b5

d7 - d6

0 - 0

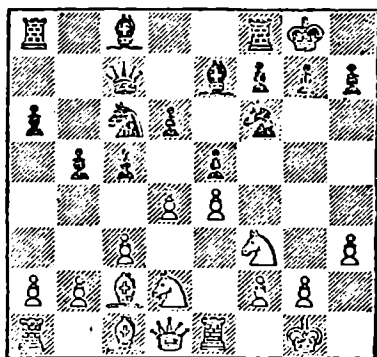
მც6 - a5

e7 - e5

ლმ8 - e7

მა5 - c6

შავების მდგომარეობა მე-12 სვლის შემდეგ



13. d4 - d5

შავები იმუქრებოდნენ d4-ზე ალებას, მაგრამ რადგან პაიკის შენარჩუნება მათ არ ძალუძოთ, ამიტომ თეთრებს შეეძლოთ ამ მუქარისათვის ყურადღება არ მიექციათ. მისი აღკვეცის ცდით კი ისინი კეტავენ ცენტრს და სიმძიმის ცენტრი გადადის ფრთებზე; მაგრამ იქ შავების პოზიცია სრულიადაც არ არის უფრო უარესი, ვიდრე თეთრების; ლაზიერის ფრთაზე ის ცოტა უკეთესიც არის. რადგან იქ შავებს მეტი სივრცე აქვთ.

13. . . . მც6—d8
 14. მძ2—f1 მფ6—e8

შავები ფილიდორის სისტემის მიხედვით წინ სწევენ პაიკებს, ხოლო უკან მხედრებსა და კუს ათავსებენ.

15. ა2—ა4

აქ თეთრებს არაფერი არ შეუძლიათ, მათი შანსი მეფის ფრთახეა. ა2—ა4 სვლის მაგიერ თეთრებს შეეძლოთ უზალვე ეთამაშათ 15. ე2—ე4, ჯ ხაზზე თამაშის შექმნით.

15. . . . ეა8—ბ8

ამ მომენტში ა ხაზის დაუფლებას თეთრებისათვის არავითარი მნიშვნელობა არა აქვს.

16. ა4 : ბ5

ახლა ეს ყველაზე უკეთესია. სხვანაირად ც1 კუს უნდა დეიცვა ბ2 პუნქტი.

16. . . . ა6 : ბ5
 17. გ2—გ4 გ7—გ6
 18. მფ1—გ3 მფ8—გ7
 19. მფ2—h1 f7—f6
 20. ე1—გ1 მძ8—f7
 21. ლძ1—f1 კე8—d7
 22. კე1—e3 ებ8—ა8

ამ კონტრდარტყმით შავები ხელს უშლიან მოწინააღმდეგეს გამოიყენონ ეტლები თავისი სურვილისამებრ; თეთრებს ამიტომ არ ძალუძთ თავიანთი შეტევის გეგმის განხორციელება ლფ1—ე2 და მკ3—f5 სვლებით.

23. ლფ1—ლ2 ეა8 : ა1
 24. ეკ1 : ა1 ლე7—ბ7

25. მფh1—h2 ეფ8—ა8
 26. ლგ2—f1 ეა8—ა6
 27. მკ3—d2

თეთრებს უკან დახევა უზღვებათ, რადგან შავები ა ხაზს ეუფლებიან და იმუქრებიან ეტლით ა2 ან ა1 პუნქტის დაკავებას.

27. . . . ლბ7—ა8
 28. ეა1 : ა6 ლა8 : ა6
 29. მძ2—ბ3 მფ7—გ5

ახლა იმასთან დაკავშირებით, რომ ბ3 მხედარი იძულებულია დეიცვას ლაზიერის ფრთა, შავებმა მიიღეს უპირატესობა მეფის ფრთაზე და ამ უპირატესობას ისინი სანიმუშოდ იყენებენ. პირველყოვლისა ისინი აიძულებენ h3—h4 სვლას, რაც მეტად ასუსტებს თეთრების პოზიციას.

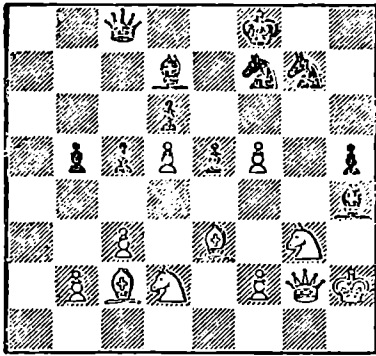
30. მფh2—ე2 h7—h5
 31. h3—h4 მგ5—f7
 32. გ4 : h5 ; 6 : h5
 33. მფგ2—h2 ლა6—e8
 34. ლფ1—ე2 მფ28—f8
 35. მბ3—d2 f6—f5

ახლა იწყება შეტევა h4 პაიკზე. ამის გამო წყობილებიდან გამოდის e პაიკი, ეს კი ასუსტებს d5 პაიკს.

36. e4 : f5 კე7 : h4
 37. f5—f6l

თეთრებიც კარგად თამაშობენ, ისინი ცდილობენ რაც შეიძლება უკეთესად გამოიყენონ განწირული f პაიკი, რომ შექმნან შეტევა მოწინააღმდეგის ბეფეზე და h5 პაიკზე.

შავეების მდგომარეობა 36-ე
სვლის შემდეგ



37. . . . კი4 : f6
 38. ლგ2 - f3 კი6 - h4
 39. მ 3 : h5 სვლაზე ეზლა, რა-
 საკვირველია, პასუხი იქნება:
 კდ7 - ე4, იგივე პასუხი იქნება
 39. კე3 - h6 სვლაზედაც.

39. კე2 - გ6 კი4 : გ3 +
 40. f2 : გ3 კდ7 - f5
 41. კვ6 : f7 . . .

41. კვ6 : h5 სვლით თეთრები
 მატერიალური წონასწორობის
 დამყარების მაგიერ შეტევაზე თა-
 მაშს ამჯობინებენ. ეს სავსებით
 სწორია, რადგან მაშინ h5 კუს
 გაცვლის შემდეგ შავეები კი5 - ე4
 სვლით და შემდეგ ლე8 - f5
 სვლით შეტევას იღებდნენ. ენდ-
 შპილში d5 პაიკის შეტევის ობი-
 ექტი იქნებოდა და e5 პაიკი კი
 მრისხანე იარაღი.

41. . . . მფ8 : f7
 42. მდ2 - e4 ლე8 - d7
 43. კე3 - h6 მფ7 - გ6

44. კი6 : გ7 მფ6 : გ7
 45. ხ2 - ხ4 . . .

მაგრამ ამ სვლით უკვე თეთ-
 რები თავისთავს ართმევეა ხ2 - ხ3
 და e3 - e4 სვლების შესაძლებ-
 ლობას. სწორი გეგმა მდგომარე-
 ობდა იმაში, რომ მე4 - f2 სვლით
 ზტკიცე პოზიცია შეექმნათ, გადა-
 ეყვანათ ლაზიერი e3-დან d2-ზე,
 მეთე კი e2-ზე და შემდეგ და-
 მუქრობდნენ კონტრშეტევით,
 როგორც კი შავეი ლაზიერი დას-
 ცილდებოდა თავის მეფეს და d6
 პაიკს. თავდაცვის ასეთი სისტე-
 მისას შავეებს კიდევ ბევრი სიძ-
 ნელის ატანა მოუხდებოდათ.

45. . . . e5 - e4
 46. მე4 - d2 . . .

ახლაც კი უფრო მეტი ყურად-
 ლების ღირსი იყო 46. მე4 - f2.

46. . . . ლდ7 - f7
 47. ლფ3 - e3 . . .

47. მფხ2 - გ2 სვლაზე პასუხი
 იქნებოდა:

47. . . . კი5 - გ6

და თეთრები თანდათან მაინც
 შეინარჩუნებდნენ d5 პაიკს.

47. . . . ლფ7 : d5

48. ლე3 - გ5 + კი5 - გ6

49. ლგ5 - e7 + მფჴ7 - გ8

50. ლე7 - d8 + მფღ8 - f7

51. ლd8 - d7 + მფ7 - f6

52. ლd7 - d8 + მფ6 - f5

53. ლd8 - d7 + მფ5 - f6

54. ლd7 - d8 + მფ6 - გ7

55. ლd8 - e7 + ლd5 - f7

შავეებმა ასე უნდა ითამაშონ,
 რადგან სხვანაირად მათი მეფე

ვერსად იპოვის საიმედო თავშე-
საფარს.

56. ლე7 : d6 ლf7—f2+
57. მფh2—h3 მფგ7—h6
58. მდ2—b1?

თეთრები უხეშ შეცდომასაც
უშვებენ, მაგრამ პარტიის გადარ-
ჩენა მაინც შეუძლებელი იყო,
შავები იმუქრებოდნენ e5—e4
სვლით.

58. . . . ლf2—f5+
59. მფh3—g2 ლf5 : b1
60. ლd6—f8+ მფh6—g5
61. ლf8—d8 მფგ5—g4
62. ლd8—d7+ ლb1—f5
63. ლd7—d1+ მფგ4—g5
დანებდა. —

ალოხინი კოლე
(ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 მბ8—c6
3. მ. 1—f3 კc8—g4
4. ლd1—a4

სიახლეთა, ჩვეულებრივად, აქ თა-
შაშობენ 4. c4 : d5 სვლას.

4. . . . კგ4 : f3
5. e2 : f3

თეთრები არ შიშობენ თავი-
ანთი პაიკების პოზიციის სისუს-
ტეს, რადგან ორთავე კუს ღია
ღიაგონალები უკავია. გარდა
ამისა, f პაიკი ფიგურებით გა-
შვარებული მშვენიერ სამსახურს
გასწევს მოწინააღმდეგის პოზი-
ციის გარღვევის საქმეში.

5. . . . e7—e6
6. მბ1—c3 კf8—b4

7. a2—a3 კბ4 : c3+
8. b2 : c3 მკ8—e7

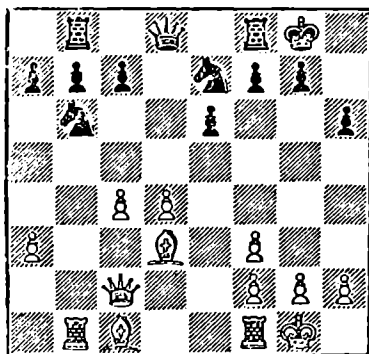
f8 კუ უნდა გამოყვანილიყო
b4-ზე, რადგან g8 მხედარი საჭი-
როა e6 პუნქტის დასაცავად და ის
უნდა იდგეს e7-ზე. აქამდე დები-
უტი თანმიმდევრულად ვითარ-
დებოდა.

9. ეა1—b1 ეა8—b8
10. კf1—d3 d5 : c4

ეს სვლა კი სწორი არ არის.
შავებს როკი უნდა გაეკეთებინათ
და შეცდილიყვნენ d5 პუნქტის შე-
ნარჩუნებას. საჭირო იყო d4 პა-
იკის ბლოკირება უკანასკნელ შე-
საძლებლობამდე, რომ ამით არ
დაეშვათ b2—g7 დიაგონალის
გახსნა.

11. კd3 : c4 f—0
12. 0—0 მე7—d5
13. ლა4—c2 მკ6—e7
14. კc4—d3 h7—h6
15. c3—c4 მd5—b6

შავების ნდგომარეობა მე-15
სვლის შემდეგ



შავეების მიერ მე-10 სვლაზე შეცდომითი გაცვლის შედეგად თეთრები ახლა უკეთ დგანან. ორი მხედრის წინააღმდეგ ორი კუთი ისინი შეეცდებიან ხაზების გახსნას f3—f4—f5 სვლებით და შესაძლებელია d4—d5 შეწირვითაც. შავეებს კონტრთამაში არსებითად არა აქვთ, ვინაიდან e7—e5 სვლა თუმცა სასარგებლოა მათი ლაზიერის ფრთის განვითარებისათვის, მაგრამ მათ მეფის ფრთას სერიოზულ საფრთხეს უქმნის b2—e7 დიაგონალის გახსნის გამო. ალიოხინი ნაჩვენებ უპირატესობას ლოგიკურად იყენებს და იმავე დროს მოწინააღმდეგეს შეცდომებზეც იწვევს, სადაც ასეთი თამაში თეთრებისათვის საზიანო არ არის. ამრიგად, ის ერთმანეთს უხამებს ლოგიკას და ფსიქოლოგიას.

- | | |
|------------|--------|
| 16. ეf1—d1 | მხ6—c8 |
| 17. f3—f4 | b7—b6 |
| 18. კc1—b2 | c7—c6 |
| 19. ლc2—e2 | მc8—d6 |
| 20. ლe2—e5 | მd6—e8 |
| 21. ა3—a4 | ეხ8—b7 |
| 22. ეd1—e1 | მc8—f6 |
| 23. ეხ1—d1 | ეხ7—d7 |

გადამწყვეტი მოვლენები უნდა მოხდეს d ხაზზე. შავეებმა ეს გაიგეს და ეტლი შესაფერ პოზიციიზე გადაიყვანეს.

- | | |
|------------------------|--------|
| 24. კd3—c2 | ა7—a6? |
| მაგრამ ეს კი არ ვარჯა. | |
| 24. . . . | ლd8—c7 |
- სვლით შავეებს საკმაოდ მტკიცე

მდგომარეობის მიღება შეეძლოთ. თუ კი მაშინ ლაზიერი დაიხვედა e5-დან, შავეები f8 ეტლის წყალობით გაათავისუფლებდნენ იმ უჯრედს, რომელზედაც მეფეს საკიროებისამებრ შეეძლო თავშესაფარის პოვნა. მაგალითად:

- | | |
|--------------|---------|
| 25. ლe5—e2 | ეf8—d8 |
| 26. d4—d5 | c6 : d5 |
| 27. კb2 : f6 | ე7 : f6 |
| 28. ლe2—g4+ | მფg8—f8 |
| 25. ლe5—e2 | ლd8—b8 |

აქ შავეებს უნდა ეთამაშათ ეf8—e8.

- | | |
|--------------|---------|
| 26. d4—d5 | c6 : d5 |
| 27. კb2 : f6 | ე7 : f6 |
| 28. ლe2—g4+ | მფg8—h8 |
| 29. ლg4—h4 | მფh8—g7 |
| 30. ლh4—e4+ | მფe7—h8 |
| 31. ლg4—h4 | მფh8—e7 |
| 32. ლh4—g4+ | მფe7—h8 |

სვლათა განმეორებით თეთრებს სურდათ დროის მოგება კომბინაციის გამოსათვლელად.

- | | |
|-------------------------|----------|
| 33. f4—f5! | |
| დარტყმა სუსტ პუნქტებზე. | |
| 33. . . . | მე7 : f5 |
| 34. კc2 : f5 | e6 : f5 |
| 35. ლe4 : f5 | |

ეს უკეთესია, ვიდრე:
35. ლg4—h4, რადგან f5 პაიკის ალების შემდეგაც f6 დი h6 პაიკები სუსტი რჩება.

- | | |
|-------------|---------|
| 35. . . . | ლb8 d8 |
| 36. c4 : d5 | ეd7—d6 |
| 37. ლf5—f4 | მფh8—h7 |

38. ლf4—e4+ მფh7—h8
 39. ლc4—c3 მფh8—g7
 40. ლe3—d3

უბედურებას ისიც დაერთო, რომ სუსტი აღმოჩნდა ან პაიკიც. მაშასადამე,

24. a7—a6
 წინსვლა არა მარტო დროის კარგვა იყო, არამედ შავ პაიკთა აქტიურობის მოსპობაც.

40. a6—a5

შავეები უსუსურნი არიან: ხნ პაიკი ჩამორჩენილია, მეფის ფრთა გახსნილია, მეფე კი ვერსად პოულობს საიმედო თავშესაფარს. ალიოხინი პარტიას იგებს მეთოდურად, თავისი მდგომარეობის განმტკიცებით და მოწინააღმდეგის თანდათან მიყვანით ცუბცვანგამდე.

41. ეe1—e3 ეf8—g8
 42. ეe3—h3 ლd8—d7
 43. ლd3—e3 f6—f5

ეს ახალი დასუსტება იძულებითია, რადგან h8-ზე ეტლის დაყენება დიდი ხნის განმავლობაში შეუძლებელია.

44. ეh3—g3+ მფg7—h7
 45. ეg3 : g8 . . .

თეთრები ეტლებს იმიტომ სცვლიან, რომ სხვანაირად ის დაიკავებდა გნ პუნქტს, სადაც თეთრებს უკვე არ შეეძლოთ გააცვლა.

45. მფh7 : e8
 46. ლe3—g3+ მფh8—h7

47. ლg3—b3 მფh7—g7
 48. h2—h3 ლd7—d8
 49. ლb3—g3+ მფg7—h7
 50. ლg3—e5 ლd8—d7
 51. ეd1—d3 f7—f6

თეთრებს ყოველთვის შეეძლოთ ამ სვლის გამოწვევა ეd3—g3 სვლით, მაგრამ ამ მოპენტში ეს სვლა არ იყო აუცილებელი.

52. ლe5—d4 ლd7—d8
 53. ლf4—c4 ლd8—d7
 54. ეd3—d4 მფh7—g7
 55. ლc4—d3 . . .

ახლა შავეები ცუბცვანგშია, 55. მფg7—h8 სვლის შემთხვევაში არასასიამოვნო იქნებოდა 56. ლd3—e3 სვლა ხნ პაიკის სისუსტის გამო.

55. მფg7—f7

ყოველ შემთხვევაში უკეთესი იყო.

56. მფg7—h8
 56. g2—g4 მფf7—f8
 რადგან:

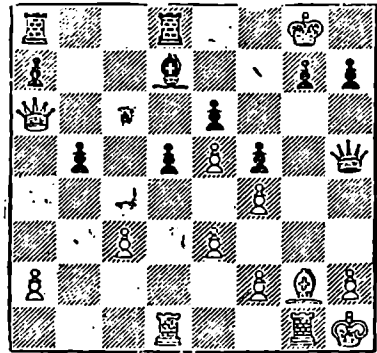
56. f5 : g4
 სვლა 57. ლd3—h7+ ქიშის შემდეგ შავებისათვის უიმედო იყო.

57. g4 : f5 ლd7—e8
 58. ეd4—e4 ლe8—h5
 59. ეe4—g4 ლh5—f7
 60. ლd3—e3 ლf7—h7
 61. ეg4—g6 დანებდა

ბოლოლიუბოვი ნიხუსი
 (ბადენ-ბადენი, 1925 წ.)

1. d2—d4 f7—f5
 2. g2—g3 მფg8—f6
 3. ქf1—g2 e7—e6
 4. მფg1—f3 d7—d5

შავეების მდგომარეობა 21-ე
სვლის შემდეგ



თეთრებს არ სურთ მისცენ d7
კუს e6 უჯრედი და ამიტომ არ
სცვლიან e4 პაიკს.

18. b5 : e4 სვლაზე
პასუხი იქნება 19. ლხ2—b7 და
შავი ფიგურები დაიბმებიან.

18. 0—0

19. ლხ2—a3

ახლა კი:

19. b5 : e4

სვლაზე პასუხი იქნება:

20. ეd1—b1

და ეტლი იჭრება მეშვიდე პო-
რიზონტალზე.

19. ეf8—d8

20. e4 : b5 e6 : b5

21. ლა3—a6

თეთრები კვლავ ხელს უშლიან
კუს დაიკავოს e6 უჯრედი, გარდა
ამისა, ა ჩამორჩენილი პაიკის
ფიქსირებას ახდენენ. ამავე დროს
მუქარაა კვ2 : d5.

21. ლხ6—h5

(იხ. დიაგრამა).

სამწუხაროა, რომ შავებმა არ
ითამაშეს:

21. მფგ8—h8,

რადგან მაშინ ამას მოყვებოდა
წინა თამაშიდან გამომდინარე
ლოგიკური გაგრძელება:

22. a2—a4 ეd8—b8

23. ეd1—b1 ან:

22. b5 : a4

23. e3—e4 ან:

22. ეა8—e8

23. a4 : b5 ეc8 : e3

24. ლა6 : a7 თეთრებისათვის
უპირატესობით.

22. კვ2 : d5

ახლა გეგმა მოულოდნელად
იცვლება და პარტია მთავრდება
მთელი რიგი შეწირვების წეოხე-
ბით.

22. e6 : d5

23. ეg1 : e7+ მფგ8 : e7

24. ლა6—f6+ მფგ7—e8

25. ეd1—g1+ ლხ5—e4

26. ეg1 : e4+ f5 : e4

27. f4—f5 ეd8—e8

ეტლი რომ d8-ზე დარჩეს, შემ-
დეგში სათანადო შემთხვევაში
მნიშვნელობა ეძლევა e6—e7 მუ-
ქარას, მაგალითად:

27. ეა8—e8

28. e5—h6 კd7—e8?

29. e6—e7 ან:

28. კd7—e6

29. ლf6—g5+ მფგ8—h8

30. f5—f6 ეd8—e8

31. ლგ5—e5.

28. e5—e6 კd7—e6

29. ლf6—f7+ მფგ8—h8

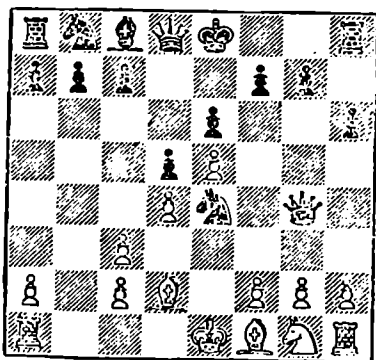
- | | |
|--------------|----------|
| 30. f5—f6 | ეც8—გ8 |
| 31. ლf7—c7 | ეა8—c8 |
| 32. ლc7—e5 | d5—d4+ |
| 33. მფh1—g1 | კც6—d5 |
| 34. f6—f7+ | ეგ8—g7 |
| 35. ლe5 : d5 | დანებდა. |

ეს პარტია მრავალფეროვან ეს-თეტიკურ შთაბეჭდილებათა თა-იგულია, ის ორივე ოსტატისა-თვის სასახელოა.

ბოგოლიუბოვი რეტი
(ბრუსლავლი, 1925 წ.)

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. მh1—c3 | მგ8—f6 |
| 4. კc1—g5 | კf8—b4 |
| 5. e4—e5 | h7—h6 |
| 6. კგ5—d2 | კb4 : c3 |
| 7. ს2 : c3 | მf6—e4 |
| 8. ლd1—g4 | |

თეთრების წდგომარეობა მე-8
სვლის შემდეგ



მდგომარეობას უკვე მკაფიო ხა-სიათი აქვს. თეთრები აპირებენ მეფის ფრთაზე შეტევას, შავები

კი ლაზიერის ფრთაზე. g7 პაიკი დაცვა შესაძლებელია მფე8—f8 სვლით ან ის გაწეული უნდა იქ-ნეს გნ-ზე. ორივე შემთხვევაში მეფის ფრთა დასუსტებული იქ-ნება. გ7—გნ დასუსტება უფრო საგრძნობია, რადგან მაშინ თეთ-რები იღებენ შეტევის ობიექტს, რომელიც მათ შეუძლიათ უმაღვე გამოიყენონ h1 ეტლის თამაშში შეყვინით h2—h4 სვლით. ამას შემდეგში კიდევ დაერთვის გნ-ში ფიგურის შეწირვის საშიშროება. მეფის მიერ პაიკის დაცვის შემ-თხვევაში შეტევა იწარმოებს გ7 პუნქტის მიმართ და ამ შეტევი-საგან თავდაცვა ძნელია. შემდეგ:

- | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 8. . . . | მფე8—f8 |
| 9. h2—h4 | |
| უკვე მუქარაა კf1—d3 და შემ-დეგ ეh1—h3—გ3. თავდაცვა შეიძლება იყოს მხ8—c6—e7—f5, ამასთან ეს სრულიადაც არ არის ერთადერთი თავდაცვა. მოკლეც რომ ვთქვათ, საჭირო იყო: | |
| 8. . . . | მფე8—f8 |
| 8. . . . | გ7—გნ |
| 9. კf1—d3 | მე4 : d2 |
| 10. მფc1 : d2 | c7—c5 |
| 11. h2—h4 | |

აქ შავებმა უნდა იფიქრონ ფი-გურის შეწირვის საშიშროებაზე (კd3 : გნ). ამ მომენტში ეს შე-წირვა შეიძლება თავიდან აიცი-ლონ ეს8—გ8 სვლით, მაგრამ უნდა მისცენ თუ არა შავებმა საშუალება თეთრებს d3-ზე კუს დატოვებისა ეh1—h3 სვლამ-

დენი. ცხადია, რომ შავებს შეუძლიათ ითამაშონ ლღ8—e7, რაც მეფეს ძლიერად იცავს; როგორც ჩანს, ეს ყველაზე უმჯობესია იმ მიზნითაც, რომ გაძლიერდეს დაწოლა d4 პუნქტზე.

11. c5—c4

შავები ცდილობენ ერთხელ და სამუდამოდ მოულონ ბოლო საშიშროებას, მაგრამ ამით ისინი მეტად აბრკოლებენ თავის შეტევას ლახიერის ფრთაზე.

12. კd3—e2 h6—h5

შავების წინაშე საკითხი იდგა: ეთამაშათ ისე, როგორც ითამაშეს ან დაეშვათ h4—h5 სულა და პასუხად ეთამაშნათ g6—g5. შავებმა გადაწყვეტილება ჩქარა უნდა მიიღონ, რადგან თეთრებს უკვე უახლოესი სვლით შეუძლიათ ითამაშონ h4—h5 და არ ეშინოდეთ ლღ8—g5+ქიშისა, რადგან h2—f4 სვლით ან კიდევ ლღ4:g5 სვლითაც ისინი შავებს მძიმე მდგომარეობაში ჩააყენებენ. უეკველია, შავებისათვის არჩევანი მეტად სამძიმოა, რადგან h6—h5 სვლის შემდეგ თეთრები ეუფლებიან შავ უჯრედებს ბეუის ფრთაზე. ამის ნაცვლად მათ მაინც სხვა გაგრძელება უნდა აერჩიათ, თუმცა მაშინ h6 პაიკი ჩქარა შეიქნება შეტევის ობიექტი: მაგალითად:

12. ლღ8—e7

13. h4—h5 g6—g5

14. f2—f4 g5:f4

15. ლg4:f4 მს8—d7

16. მgl—h3 b7—b5
 17. მl3—f2 a7—a5
 18. მl2—g4 ლe7—g8
 (ან b5—b4)

19. ეh1—f1 ეa8—a7

ამის შემდეგ შავების პოზიცია ჯერ კიდევ მტკიცეა და ისინი კონტრ-დარტკმას ამზადებენ. ტექსტში სვლის შემდეგ თეთრების შეტევა ისეთი ძალით ვითარდება, რომ შავების კონტრშეტევა თითქმის არაფერს წარმოადგენს.

13. ლg4—f4 მს8—c6

14. მgl—f3 ლღ8—e7

15. მf3—g5 b7—b5

16. a2—a3

საიქვოა; საკირო იყო თუ არა ამ სვლის სწორედ ამ მომენტში გაკეთება, მაგრამ, როგორც არ უნდა იყოს, h4 უჯრედი დაცულ უნდა იქნას მოწინააღმდეგის ლახიერის შემოქრისაგან.

16. a7—a5

17. g2—g4 ეa8—a7

შავებს არ შეუძლიათ ითამაშონ
 17. h5:g4,

რადგან ამის შემდეგ თეთრები ჩქარა ჩაივდებიან ხელში h ხაზს h4—h5 სვლის თამაშით. ჯერჯერობით თეთრების განკარგულებაში მხოლოდ g ხაზია და ის გადაღობილია g5 მხედრით.

18. g4:h5 g6:h5

19. ეh1—h3

ეს ეტლი არა თუ თავს ესხმის მოწინააღმდეგეს, არამედ იცავს კიდევაც თავის მეფეს, რადგან ამარგებს e3-სა და a3 უჯრედებს.

19. b5—b4

20. ეჩ3—f3 b4 : c3+

შავები, როგორც ჩანს, იძულებული არიან ასე ითამაშონ. უფრო ბუნებრივი ჩანდა შეტევის მომზადება ეა7—b7 და მცნ—ა7—b5 სვლელთ, მაგრამ შავებს არ შეუძლიათ მისცენ თეთრებს ა ხაზიც. რადგან მათ ისედაც მეტად ძლიერი პოზიცია უქირავთ. ამასია სწორედ ა2—ა3 სვლის გამართლება.

21. ეფ3 : c3 ეა7—b7

22. ეა1—ე1 მცნ—ა7

24. ეც3—ე3 ეც8—d7?

სამწუხაროა! შავებმა ვაეკაცურად აიტანეს თეთრების შეტევა. რომელსაც, რასაკვირველია, ისინი ელოდნენ. ამასთან, მათ შეძლეს კონტრშეტევა და შეეცრად, ბუნებრივი:

23. მა7—b5

სვლის მაგიერ, გააკეთეს სვლა, რომელიც კეტავს მეფესა და ეტლს. 23.... მა7—b5 სვლის შემდეგ თეთრებს თავისი შეტევის შენელება მოუხდებოდათ და ჯერ უნდა ეთამაშათ 24. ეგ1—b1. ეს იქნებოდა მუქარა ა3—ა4 სვლისა და აიძულებდა შავებს ეასუხათ:

24. ა5—ა4

სვლით. მეფის დასაცავად თეთრებს მაშინ შეეძლოთ თამაში.

25. ეე2—d1, ა4 პაიკზე ერთდროული თავდასხმის მხედველობაში მიღებით. შავების მდგომარეობა ამის შემდეგ მრავალ მხრივ საშიში იქნებოდა, მაგრამ მათ მაინც ექნებოდათ კონტრთამაშის საშუალება, რაც ხელს შეუწყობდა დაძაბულობის შენარჩუნებას. ახლა კი შავების პოზიცია ინგრევა როგორც ხუხულა.

24. ეე2—h5
თუ ახლა შავები უპასუხებენ:
24. ექ8 : h5
მაშინ:
25. მგ5 : f7
და შავი მეფე ვერ გადურჩება თეთრ ეტლებს.

24. ე4—c3+
თეთრებმა უპასუხეს:
25. მფd2—e3
და შავები დანებდნენ.
შინაარსიანი პარტიაა, რომელიც რამდენიმე მნიშვნელოვან პრობლემას გვისახავს. თეთრების მიერ ეს პარტია ჩატარებულია დიდი ოსტატობით:

რომანოვსკი ი. რაბინოვიჩი
(ლენინგრადი, 1925 წ.)

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. მხ1—c3 ეფ8—b4
4. e4—e5

თუ:
4. ე7—c5,
მაშინ:
5. ა2—ა3 ეხ4—h5
6. ხ2—b4 ე5 : b4
7. მც3—b5

და შავები შევიწროებულ პოზიციაში ვარდებიან.

5. c5 : d4
 6. a3 : b4 d4 : c3
 7. b2 : c3 ლd8—c7

სვლების შემდეგ შავები მართალია პაიკს იგებენ, მაგრამ თეთრები იმდენად ასწრებენ მათ განვითარებაში, რომ ეს სავსებით საკმაო კომპენსაცია იქნება. თეთრები აგრძელებენ 8. მგ1—f3 და

8. ლc7 : c3+
 9. კc1—d2 ლc3—c7
 10. კf1—d3

და უკვე მზად არიან შეტევისათვის თუკი:

5. კb4 : c3+
 6. b2 : c3 c5—c4

ამ შემთხვევაშიც თეთრები ცუდად არ დგანან და უმაღლე ინიციატივას იყენებენ 7. ლd1—g4 სვლით.

4. f7—f6

შავებს სურთ ახლავე ჩაეჭიდონ ხარს რქაში.

5. მგ1—f3 c7—c5
 6. კf1—b5+ მფe8—f8

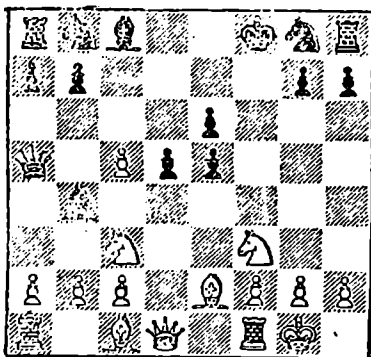
ეს სარისკოა, მაგრამ თანმიმდევრული სვლაა. c8 კუს გაცვლა შავებს არ სურთ, რადგან ეს მნიშვნელოვნად დაასუსტებდა e6 უჯრედს. ისინი არ იფარავენ თავს ქიშისაგან მხედრით, რადგან თვლიან, რომ b5 კუს პოზიცია არასაიმედოა; ისინი უკვე იმუქრებიან c5—c4 სვლით ამ კუს მოგებას.

7. d4 : c5 ლd8—a5
 8. კb5—e2 f6 : e5
 9. 0—0.

საინტერესო მდგომარეობათეთრების განკარგულებაში რამდენიმე მუქარაა და შავებისათვის ყველაზე უკეთესი იყო c3 მხედრის აღება და შემდეგ e პაიკის დაცვა, თუმცა, ამის შემდეგ თეთრებს შეუძლიათ c3—c4 სვლით დიფიკულ მუხის შევიწროება. ბრძოლა შავებისათვის ადვილი არ იქნებოდა.

9. მხ8—c6

თეთრების მდგომარეობა მე-9 სვლის შემდეგ



ახლა თეთრები გზას იკაფავენ სხვა საშუალებით.

10. მc3 : d5 e6 : d5
 11. c2—c3 კb4 : c5
 12. b2—b4 მc6 : b4
 13. c3 : b4 კc5 : b4
 14. ეe1—b1 კc8—f5

შავები აიძულებენ თეთრებს შესწირონ ხარისხი, თეთრები ამას ხალისით სჩადიან. მაგრამ შავების ამოცანა საერთოდ, ადვილი არ არის. მათი ცენტრალური პაიკები სუსტია და ერთი მათგანი

მინც უნდა დაიკარგოს, თუ, მაგალითად:

14. . . . e5—e4.
მაშინ:

15. მf3—d4

მეტად ძლიერი f2—f3 გაგრძელებით.

15. ეb1 : b4

ლa5 : b4

16. ლd1 : d5

მგ8—e7

17. ლd5 : e5

ლb4—e4

18. ლe5—b2

. . .

მოწინააღმდეგის მეფის ასეთი პოზიციისა და ლაზიერის არსებობის შემთხვევაში ზედზეტი ხარისხი დიდ როლს არ თამაშობს. მეფისათვის საჭიროა სამი სვლა, რომ უსაშიშრო პოზიციაში დაიფაროს თავი: h7—h6. მფ8—გ8—h7. მაგრამ თეთრებს აქვთ შეტევის ობიექტი—ლაზიერი და მხედარი e7-ზე, ხ7 პაიკი. გარდა ამისა, თეთრები კარგად არიან განვითარებული, მათ არა აქვთ მნიშვნელოვნად სუსტი ადგილები. ამრიგად, თეთრების შეწირვები პოზიციურად გამართლებულია.

18. . . . ეა3—c8

19. კc1—h6 ეh8—გ8

20. ლb2—f6 + მფ8—e8

21. კe2—b5+ ეc8—c6

შავები კაპიტულაციას ახდენენ, თეთრ ფიგურათა დაწოლა მეტის-მეტად ძლიერია.

22. კh6 : გ7 კf5—d7

23. კb5 : c6 ლe4 : c6

24. კf1—e1 ლc6—c5

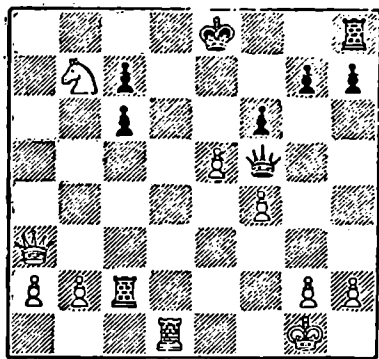
25. ეგ7—h6 მფe8—d8

26. კh6—f8 დანებდა.

21. კადრაკი.

თეთრების თამაში უშუალოდისა და სიახლის შთაბეჭდილებას ტოვებს. ის აღსავესა გამომოგონებლობით გამპკრიახი და გაბედული შეფასებით.

ბ. ბაუ



ე. ნებერმანი
თეთრები იწყებენ და იგებენ

შავები იმუქრებიან ლf5—გ4 სვლით, რაც თეთრებისათვის საბედისწეროა. მაგრამ თეთრებმა წინასწარ შეამჩნიეს ეს მუქარა და წინდაწინ გამოიმუშავეს თავდაცვა. მის ჩასატარებლად საჭირო იყო უდიდესი სიზუსტე

1. ეd1—d8+

არ იძლევა მოგებას, რადგან ამის პასუხი იქნება:

1. . . . მფe8—f7

2. ეd8 : h8 ეc2—c1+

3. მფg1—f2 ლf5 : f4+

და შავები იგებენ.

1. ლa3—a8+ მფe8—f7!

2. ლa8 : h8 ლf5—g4!

3. ეd1—d7+

არავითარ შემთხვევაში არ იძლეოდა მოგებას.

3. მხ7—ძ8+ მფ7—გ6

აქ ყველაფერი ზუსტად უნდა ყოფილიყო გამოთვლილი.

ტექსტში სვლის შემდეგ თეთრები ლაზიერს კი არ იგებენ, როგორც ეს შეიძლება მოგვეჩვენოს, არამედ ეტლს.

3. . ლგ4 : ძ7

თუ:

3. . მფ7—ე6,

მაშინ:

4. ეძ7—ძ6+ მფე6—ფ7

5. მხ7—ძ8+ მფ7—გ6

6. ეძ6 : ფ6+ გ7 : ფ6

7. ლხ8—გ8

და თეთრები ადვილად იგებენ.

4. ე5—ე6+ მფ7 : ე6

თითქოს სრულიად შეუძლებელია ამის შემდეგ თეთრებმა მოიგონ, მაგრამ ეს სწორედ ასე ხდება.

5.. ლხ8—გ8+

თუ ესლა მეფემ დაიხია ფ5-ზე მაშინ 6. ლგ8 : ხ7+ იგებს ეტლს. არ შველის აგრეთვე ე7-ზე დახევაც, 6. ლგ8—გ7+ სვლის გამო, რის შემდეგ ლაზიერი ჩქარა აიღებს ხ7 პაიკს ქიშით.

ამრიგად, თეთრებმა მოიგეს პარტია.

ტორე ბრიუნფელდი
(მარიენბადი, 1925 წ.)

1. ძ2—ძ4 ძ7—ძ5

2. მგ1—ფ3 ც7—ც6

3. კე1—ფ4

4. ე2—ე3

5. კფ1—ძ3

მგ8—ფ6

ლძ8—ხ6

თეთრები სწირავენ პაიკს, რადგან თუ შავები მას აიღებენ, ისინი დაკარგავენ სამ ტემპს (ლძ8—ხ6 : ხ2—ს6) და ყოველივე ამის შემდეგ შავების ლაზიერს მაინც უვარგისი პოზიცია ექნება.

5. . . ლხ6 : ხ2

6. მხ1—ძ2 ლხ2—ხ6

შავები იძულებული იყვნენ მიელოთ შეწირვა, რადგან ფ1 კუ იკავებდა ძ3—ხ7 დიაგონალს და თუ თეთრები ამის შემდეგ მოასწრებდნენ ხ2 პაიკის დაცვას თუნდაც ეა1—ხ1 სვლით, ისინი დაიწყებდნენ შეტევას ლაზიერის ფრთაზე და ე6 პაიკი იქნებოდა ამ შეტევის გამოსადეგი ობიექტი.

7. 0—0 ე7—ე6

8. ე3—ე4 ძ5 : ე4

თუ ახლა:

8. . . კფ8—ე7,

მაშინ პასუხი იქნებოდა:

9. ე2—ე4

და არა 9. ე4—ე5, რასაც აზრი ექნებოდა მხოლოდ შავების მიერ როკის ჩატარების შემთხვევაში.

- 9. მძ2 : ე4 მფ6 : ე4

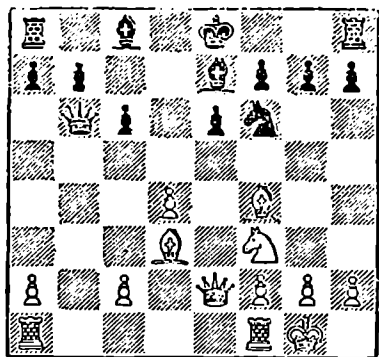
10. კძ3 : ე4 მხ8—ძ7

11. ლძ1—ე2 . . .

თეთრები აერთიანებენ ეტლებს და ღიათ ტოვებენ ყველა შესაძლებლობას მათი შემდგომი გამოყენებისათვის.

11. . . . მf7—f6
 12. კე4—d3 კქ8—e7

შავების მდგომარეობა მე-12
 სვლის შემდეგ



პარტია დაახლოებით თანაბარია; შავებმა შეინარჩუნეს თავიანთი მატერიალური უპირატესობა, თეთრებმა კი პოზიციური.

13. კქ4—e5 . . .

ამ სვლით თეთრები აბამენ f6 მხედარს, რამდენადაც გ7პაიკი დაუშველია. მეორე მხრივ იმუქრებიან მისი გაცვლით და ამით h7 პუნქტის დატოვებით დაცვის გარეშე.

13. . . . 0—0

აქ შავები შეცდომას უშვებენ. ისინი რაც შეიძლება უნდა შეცდილიყვნენ დაეგვიანებიათ როკი, რომ ამით ნაადრევად არ განესაზღვრათ მდგომარეობა. თეთრები კი მხოლოდ ამას ელოდებოდნენ, რომ თავისი ძალებით დაესხან მოწინააღმდეგის მეფეს. შავებს პირველყოვლისა უნდა ეთამაშათ:

13. . . . ლხ6—d8,

რადგან მათი ლაზიერი მეტად დაცილებულია თამაშისაგან.

14. მქ3—g5

ამით იწვევენ შავი მეფის ფრთის პაიკთა დასუსტებას.

14. . . . გ7—g6

ნაკლები უბედურება იქნებოდა

14. . . . h7—h6

15. მგ5—e4 მქ6 : e4

16. ლე2 : e4 f7—f5

ე-პაიკი ჩამორჩებოდა, მაგრამ მეფე კი იქნებოდა უშიშროებაში.

16. h2—h4? . . .

გრიუნფელდს თვით მოყავს „L' Alfierdie Re“-ში შემდეგი ლამაზი კომბინაცია:

15. ლე2—f3 ლხ6 - d8

16. ლქ3—h3 h7—h7

(თუ მქ6—h5, მაშინ:

17. მგ5 : h7 ექ8 - e8

18. გ2—g4)

17. გ2—g4 მფგ8—g7

(17. . . . მქ6 : g4

სვლის პასუხი იყო:

18. ლh3 : h5)

18. გ4 : h5 ექ8—h8

აქ გრიუნფელდი სწყვეტს თავის ანალიზს, მაგრამ

19. h5—h6+

სვლის შემდეგ შავების მდგომარეობა წაგებულა:

(19. . . . ექ8 : h6?

20. ლh3 : h6+);

ყოველ შემთხვევაში, h6 პაიკი მეტად ძლიერია და დიდად ავიწროებს შავებს.

15. . . . ლხ6 - d8

ბეთრი ხ პაიკი დიდ საშიშროებას არ წარმოადგენს. 16. ხ4—ხ5 სვლაზე შავებს შეუძლიათ:

16. . . . შფ6 : ხ5

სვლით პასუხი, რადგან:

17. შფ5 : ხ7 ეფ8—ე8

სვლების შემდეგ ხ7 მხედარი საშიშროებაში იქნება. ამიტომ თეთრები უნდა შეეცადონ ახალი ძალები მოიყვანონ ანუ ახალი სუსტი ადგილი იპოვონ.

26. ეა1—ბ1 . . .

აქედან თეთრი ეტლი ემუქრება ხ7 პაიკს და სათანადო შემთხვევაში შესაძლებელია მისი ხ3-დან შეფეზე შესატევად გადაყვანა. მაგრამ უფრო მნიშვნელოვანი იყო ჯერ ეფ1—დ1, რადგან დ4 პაიკს საშიშროება ემუქრება.

6. . . . შფ6—დ7

შავები ავიწროებენ თეთრების ფორპოსტებს.

17. ეე5—ფ4 ეე7—ფ6

18. ეფ1—დ1

ახლა კი აუცილებელი იყო:
18. ე2—ე3

18. . . . შდ7—ხ6

19. ე2—ე4

რომ დაშვებული არ იქნას მხ6—დ5 სვლა, მაგრამ ე2—ე4 სვლა მეტისმეტად გაბედულია. რა ემუქრებოდა შავებს:

19. . . . ლდ8 : დ4

სვლის შემდეგ? თუ ამის შემდეგ

20. ეფ4—ე3, მაშინ

20. . . . ლდ4—ე5

და თეთრებს არა აქვთ ორი წაგებული პაიკის ეკვივალენტი.

19. . . . ეე8—დ7

შავები არასწორად აფასებენ მდგომარეობას. მათ ალბათ ჰგონიათ, რომ მშვიდი გაგრძელებისას მათ უპირატესობა შერჩებათ, მაგრამ ეს სრულიადაც არ არის ასე.

20. ეხ1—ხ3 ეა8—ე8

21. ედ3—ე4

თეთრებმა იპოვეს შავების სუსტი ადგილი— ხ7 პუნქტი. ეს პუნქტი ყველა დანარჩენ კომბინაციაში თამაშობს როლს. უკვე მუქარაა ე4—ე5.

21. . . . ხ7—ხ6

22. შფ5—ფ3 ეფ6—ე7

23. ეფ4—დ6 ფ7—ფ5

24. ეე4—ე2 . . .

როგორც იქნა, შავებმა მოახერხეს ე4—ე5 მუქარის ლიკვიდაცია, რადგან ახლა პაიკის წინსვლის შემთხვევაში მხედარი დაიკავებს დ5 უჯრედს და დაემუქრება ე3-ზე ხარისხის მოგებით.

24. . . . ეფ8—ფ7

25. შფ3—ე5 ეე7 : ე5

26. ედ6 : ე5 შფფ8—ხ7

27. ეხ3—ე3 ლდ8—ე7

შავებმა, რომ ხ4 პაიკი აიღონ, ხ6 პაიკი კატასტროფულად დასუსტდება.

28. ედ1—ხ1 ე6—ე5

ხ7 პუნქტი კვლავ ყურადღების ცენტრშია.

29. კე2—ძ3 კძ7—ც6
 ეს კუ უნდა ყოფილიყო ე8-ზე.
 გრიუნფელდი იმ აზრისაა, რომ
 მას ეთამაშა:

29. . . . ეე8—გ8,
 ის მოახერხებდა მდგომარეობის
 განმტკიცებას და უპირატესობის
 მიღებას. ტექსტში სვლა ტორეს
 მიერ გაბათილებულ იქნა, მაგ-
 რამ გრიუნფელდის მიერ შეთა-
 ვაზებული სვლაც თეთრებს უპი-
 რატესობას უტოვებდა. თუ

29. . . . ეე8—გ8,

მაშინ:

30. ხ4—ხ5 გ6—გ5

31. ლე2—ე3

ეს აიძულებს:

31. . . . ეე8—ც8

32. f2—f4 ან:

31. ც5 : ძ4

32. კე5 : ძ4

რადგან ეხლა:

32. . . . კძ7—ც6

როდი არის კარგი

33. ეხ1—ე1

სვლის გამო. თავისთავად ცხადია,
 რომ უპირატესობა თეთრების
 მხარეზეა, რომელნიც როცა მო-
 ისურვებენ, მაშინვე დაიბრუნებენ
 თავიანთ პაიკს.

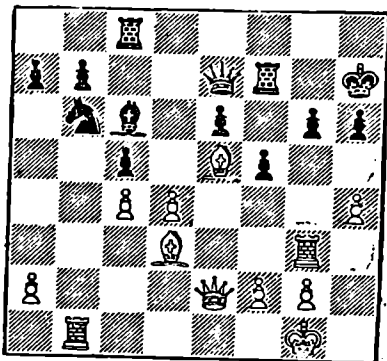
30. ძ4—ძ5 . . .

ე6 პაიკის ფუნქცია f5 პაიკის
 დაცვაში მდგომარეობს. ამაზე
 არის დამყარებული კომბინაცია.

30. . . . ე6 : ძ5

ეს კაპიტულაციაა; ყოველ შემ-
 თხვევაში, საჭირო იყო კუთი

შავების მდგომარეობა 29-ე
 სვლის შემდეგ



უმალვე დაბრუნება ძ7-ზე; ამ
 შემთხვევაში:

31. ხ4—ხ5 გ6—გ5

32. ძ5 : ე6

და შემდეგ ეე3—ე3 სვლების
 შემდეგ უშუალო საშიშროება არ
 იყო. ახლა კი იწყება განადგუ-
 რება.

31. ეე3 : გ6 ეე8—გ8,

თუ

31. . . . მფh7—გ6,

მაშინ:

32. ლე2 : გ4+ მფგ6—h7

33. კე2 : f5+ ეფ7 : f5

34. ლგ4 : f5+ მფh7—გ8

35. ლf5—გ6+ მფგ8—f8

და თეთრები იგებენ

36. კე5—ძ6 სულით.

32. ეე6 : გ8 მფh7 : გ8

33. კძ3 : f5 ეფ7 : f5

33. . . . მხ6 : ც4

სვლაზე პასუხი იქნება:

34. ლე2—გ4+ მფგ8—f8

35. კე5—f4 ლე7—f6

36. ებ1—e1 ეე1—e6

მუქარიოთ.

34. ლე2—g4 + ეფ5—g5

35. ხ4 : g5 ლე7 : e5

36. გ5 : ხ6 + მფგ8—h7

შავეების პარტია სწორი თამაშის შემთხვევაში უთუოდ წაიგება, რადგან მათ მეფეს არ ძალუძს საიმედო თავშესაფარის პოვნა.

37. ებ1—b3 კე6—d7

38. ლგ4—h4 ლე5—e1 +

39. მფგ1—h2 ლე1—e4

40. ლხ4—f6 ლე4—g6

41. ლფ6—e7 + მფხ7—h8

ან:

41. . . . მფხ7 : ხ6

42. ებ3—f3

42. ლე7—f8 + მფხ8—h7

43. ლფ8—e7 + მფხ7—h8

44. ეფ3—e3 ლგ6 : ხ6 +

45. მფხ2—g1 . . .

ეტლი ფარავს e1 უჯრედს.

45. . . . ლხ6—g7

46. ლე7—d8 + ლგ7—g8

47. ლd8—f6 + ლგ8—g7

48. ლf6—f4 კd7—g4

49. ეე3—g3 მხ6 : c4

50. ეე3 : g4.

და თეთრებმა ადვილად მოიგეს. ეს მაგალითები და ნიმუშები საკმარისია, რამდენადაც მკითხველი ყურადღებით ექცევა გადმოცემულს, კრიტიკულად აფასებს წაკითხულს, შემდეგ იყენებს მას პრაქტიკაში და ამრიგად ითვისებს მას. გამოყენების ხერხი ბევრია, რადგან პრაქტიკა მრავალფეროვანია და ამიტომ ჩვენს მენსიერებას უნდა მივაწოდოთ შემოწმებული კარგი და მთლიანი მაგალითების მცირე რაოდენობა.

ს ა რ ჩ ე ვ ი

თავი პირველი

დაწეებითი ცნობები ჰადრაკის თამაშის შესახებ	3
ჰადრაკის დაფა	4
ჰადრაკის ფიგურები	5
სელათა წესები	6
მეფე	7
ეტლი	9
ქ უ	9
ლაზიერი	10
მხედარი	10
პაიკი	11
საწყისი მდგომარეობა	13
პარტიის შედგენი: შამათი, ფათი, ყაიმი	13
საჰადრაკო სტრატეგიის ამოცანები	14
აღწერილობითი და ალგებრული ნოტაცია	14
მატერიალური უპირატესობის ხელსაყრელობა	15
ფიგურებით დაუცველ მეფეზე თავდასხმის ხელსაყრელობა	23
რამდენიმე ერთდროული თავდასხმის ხელსაყრელობა	25
უპირატესობის გამოყენება გადამწყვეტ პუნქტში	29
ფიგურათა შედარებითი ღირებულება	31

თავი მეორე

მოძღვრება დებიუტების შესახებ	34
ლია პარტიები	36
ნახევრად ლია პარტიები	94
დანურული დებიუტები	98
ლაზიერის პაიკის დებიუტის სხვა სახეები	102

თავი მესამე

კომპინაცია	106
------------	-----

თავი მეოთხე

პოზიციური თამაში	165
------------------	-----

თავი მესამე

ჰადრაკის თამაშის ესთეტიკა	254
---------------------------	-----

თავი მეექვსე

ხანიშუშო პარტიები	257
-----------------------------	-----

რედაქტორი ა. ბლაგიძე
ტექნიკური ალ. კოკია
კორექტორი ეკ. შაისურაძე

გადაეცა წარმოებას 12/VI-57 წ. ხელმოწერილია
დასაბეჭდად 22/1-58 წ. ანაწყოების ზომა $6\frac{1}{4} \times 10$.
ქალაქის ზომა 60×92 . პირობითი ნაბეჭდი
თაბახი 20,5 ფიზ. ნაბეჭდი თაბახი 10,25. სააღრ.-
საგამომ. თაბახი 18,22.
ტირაჟი 3,000. შეკვ. № 355.

საქართველოს სსრ კულტურის სამინისტროს
მთავარპოლიგრაფგამომცემლობის ბეჭდვითი სექციის
კომბინატი. თბილისი, მარჯანიშვილის ქ. 5.

*

Комбинат печати Главполиграфиздата
Министерства культуры Грузинской ССР.
Тбилиси, ул. Марджанишвили, 5.