

PARTIE Č. 2

o Michail Botvinnik

● Milan Vidmar

Nottingham, 1936

**1.c4 e6 2.Jf3 d5 3.d4 Jf6 4.Sg5
Se7 5.Jc3 0–0 6.e3 Jbd7 7.Sd3
c5 8.0–0 cxd4 9.exd4**

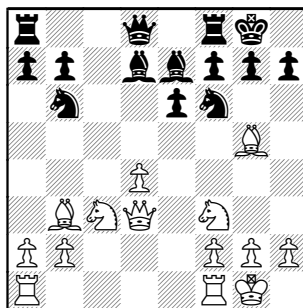
Braní jezdcem je příliš měkké, černý má hned několik možností, jak získat dobrou hru.

9...dxc4 10.Sxc4 Jb6

Botvinnik zde ve svém komentáři doporučil spíše 10...a6 s dalším b5 a Sb7. Zde je samozřejmě nutné dodat, že oslabení pole c5 není natolik významné, když má černý jezdcem na d7 (místo na c6). Bílý sice může zahrát a4 (což později také uvidíme), tím ovšem oslabuje pole b4.

11.Sb3 Sd7 12.Dd3

Kterým z černých jezdců nyní obsadíte klíčové pole d5?



12...Jbd5?!

Obsadit klíčové pole d5 je z pohledu obránce velmi důležité, často je ovšem otázkou, kterého jezdcem k tomu použít. Zde bylo lepší zahrát 12...Jfd5, a to z prostého důvodu: černému hrají do karet výměny figur, pokud by bílý nechtěl měnit, musí zahrát 13.Sd2, čímž se však stahuje z aktivních pozic. Bílému navíc

nic nedává 13.Sc2, po 13...g6 stejně nemá čas například na Sh6, poněvadž černý hrozí tahem Jb4 připravit bílého o jeho klíčovou útočnou figuru. A po 13.Je4 má černý k dispozici pěkný tah 13...Sa4!

13.Je5

Ideální opěrný bod pro bílého jezdce, obzvláště když černý jezdec není na c6 (to je drobná nevýhoda jeho obvyklého převodu na d5, ovšem je to prostě a jednoduše něco za něco, jak tomu ostatně v šachové partii velmi často bývá).

13...Sc6 14.Vad1

Zde bych chtěl čtenáře důrazně varovat před pokračováním 14.Jxc6. Oslabit pěšcovou strukturu černého sice vypadá lákavě, navíc tím získáváme dvojici střelců, nicméně dávat dobrovolně svého fantastic-

kého jezdce rozhodně nemůže být dobré. Tato výměna by prospěla pouze černému! Je však třeba dodat, že černý střelec na c6 nestojí ideálně (lépe stojí na b7), černý totiž s touto výměnnou operací musí neustále počítat. Pokud by díky ní bílý takticky něco získal, pak samozřejmě stojí silně za zvážení.

14...Jb4?!

Černému se zřejmě nelíbilo přesně to, o čem jsem psal v předchozí poznámce, a to že střelec na c6 nestojí ideálně. Takovéto manévry ovšem stojí černého drahocenný čas. Určitě lepší bylo rozehrát další svoje figury, kupř. 14...Vc8 nebo 14...Da5.

15.Dh3!

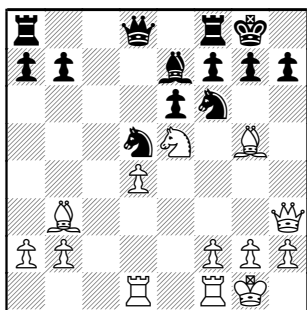
Výborné pole pro bílou dámu, ze kterého míří na dva citlivé

body v obranné linii černého:
h7 a e6.

15...Sd5 16.Jxd5

Kterým jezdcem byste na
d5 dobrali?

16...Jbxd5?!



A znovu špatně! Černý opakuje svou chybu z 12. tahu. Opět bylo správné dobrat na d5 druhým jezdcem 16...Jfxd5. Přestože se zdá, že tím černý odvádí důležitého obránce od svého krále, snaha zjedno-

dušit pozici je zde přednější. Bílý však již může výhodně pokračovat 17.Sc1! (tedy vyhnout se výměně dalších figur!) a po 17...Vc8 18.a3 Jc6 19.Vfe1 má velmi příjemnou pozici. Na druhou stranu černý také zatím nestojí vyloženě špatně.

17.f4!

Vynikající tah, kterému musíme věnovat zvýšenou pozornost. Dost často bývá tento postup výstřelem do prázdna, kterým si bílý pouze oslabuje pozici. Je tedy nutné velmi precizně prozkoumat, zda je naše pozice natolik dobrá, aby byl tento tah správný a oprávněný. Zde tomu tak rozhodně je. Bílý chce zvýšit tlak na bod e6 a tím rovněž otevřít linii proti třetímu slabému bodu, a to bodu f7.

17...Vc8

Klíčový motiv tahu f4 se ukáže po 17...g6. Pokud by si černý mohl tento tah dovolit, výpad f4 by opravdu nebyl nijak šťastný. Bílý však získává materiál nenápadným motivem 18.Sh6 Ve8?! 19.Sa4! \pm s okamžitým ziskem kvality. Pokus zjednodušit pozici tahem 17...Je4? vůbec nevychází pro pěkný taktický úder 18.Jxf7! Vxf7 (18...Kxf7 19.Vde1+-) 19.Dxe6+- a černá pozice se rozpadá jako domeček z karet.

18.f5

Logické a jasné pokračování předchozího tahu bílého.

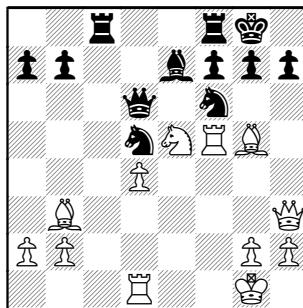
18...exf5

Po 18...Dd6 19.fxe6 fxe6 (19...Dxe6 20.Df3 \pm) 20.Vfe1 \pm by černý brzy pocítil akutní slabost e6-pěšce.

19.Vxf5 Dd6

O něco úpornější bylo 19...Vc7, nicméně po prostém 20.Vdf1 \pm je rozklad černé pozice jen otázkou času, bílé figury mají dokonalou souhru.

Jak má nyní bílý pokračovat v náporu na černou pozici?



20.Jxf7!+-

Rozhodující úder partie přichází již ve 20. tahu, i tak rychle může rozhodnout *chameleon* při nepřesné hře druhé strany!

20...Vxf7 21.Sxf6 Sxf6

Po 21...Jxf6 22.Vxf6 visí mimo jiné i věž na c8.

22.Vxd5 Dc6 23.Vd6

Nikdy není pozdě udělat chybu! Nabízející se 23.Vc5?? by bylo strašlivým omylem, neboť by okamžitě následoval protiúder 23...Sxd4+! 24.Vxd4 Dxc5 a bílý by během dvou tahů o veškerou výhodu přišel!

23...De8 24.Vd7

Krásná partie ilustrující další možný aktivní plán strany hrající s IP, to jest útočný postup f4-f5 s cílem oslabit pěšcovou strukturu černého na královském křídle.

1–0