

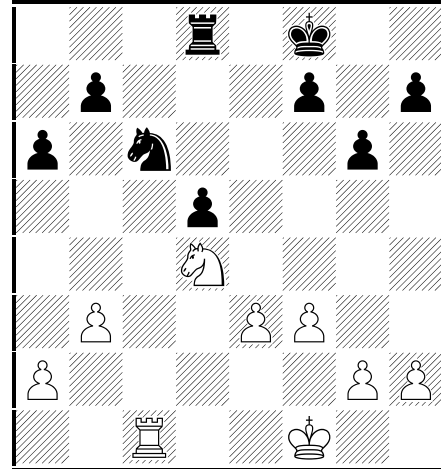
Georg Mohr: A második gyengeség elve /fordította Forgács József/

A végjátékokat általában több részre oszthatjuk. Az elméleti végjátékok alapvető tudást jelentenek, mert sok különböző állást kell megjegyeznünk és megértenünk. Ezeknek a végjátékállásoknak a száma napról-napra nő. Enélkül az alapvető tudás nélkül nem játszhatjuk jól a végjátékokat.

A gyakorlati végjáték a másik terület, ahol szintén fontos bizonyos állásokat értenünk. Nem sok olyan pozíció van a középjátékban, ami közvetlenül átalakítható egy elméleti végjátékba. Kezdetben a végjátékok általában bonyolultak, de később átvihetők elméleti állásokba. Ahhoz, hogy jól játsszuk, szükséges tudni néhány elvet: ezeket az elveket különösen meg kell fontolnunk azokban a végjátékokban, amelyek nem elméletiek. Ezek közül az egyik a második gyengeség elve, amit megemlítenek minden jó sakkkönyvben. A második gyengeség elve a végjátékelőny realizálásának az egyik legfontosabb része (Dvoreckij). A nagy orosz edző így írt: Amikor az ellenfél passzívan áll, különböző gyengeségeket kell megtámadnod. Ha csak egy gyengeséget támadsz, a játékos képes lesz rá, hogy megvédje magát. Más gyengeségek megtámadása is szükséges. Az esetek többségében nekünk kell létrehoznunk a második gyengeséget.

Vessünk egy pillantást, hogyan használták fel ezt az elvet a nagy sakkozók a múltban. Először is nézzünk egy (szomorú) példát a legnagyobb szlovén nagymestertől, Dr. Milan Vidmartól. Ebben az évben ünnepeljük a 125 születési évfordulóját (az ECU Vidmar évvé nyilvánította a 2010-es évet).

Flohr - dr. Vidmar, Nottingham 1936



Világos jobban áll, de sötét könnyen kiegyenlíthet világos pontatlan játéka esetén. Csak egy lépésre vagy kettőre van szüksége, hogy királyát a centrumba hozza és megvédje a d5 gyalogot, ami egyetlen gyengesége. Világos hogyan folytassa?

Flohr megértette, a d5 gyengeség nem lesz elegendő neki arra, hogy megnyerje a játékot. Ezért finoman létrehozta a második gyengeséget, hogy a fekete királyt és bástyát védekezésre kényszerítse.

1.Hc6! Bc8 2.Bc5

Jobb lenne 2.Ke2-t játszani, mert sötét nem mehet bele a gyalogvégjátékba, 2...Bc6 3.Bc6 bc6 4.b4 Ke7 5.Kd3 Kd6 6.Kd4 után világos nyer. 2...bc6 3.Bc5 után a játék hasonló, mint a játszmában.

2...bc6?

Dr. Vidmar határozottan jobban védekezhetett volna 2...Rc6 3.Rd5 Rc2-vel. Világosnak tempó hátránya van a gyalogvégjátékban, ami már elég ahhoz, hogy döntetlen legyen a játszma 3.Rc6 bc6 4.b4 Ke7 5.Ke2 Kd6 6.Kd3 c5 után.

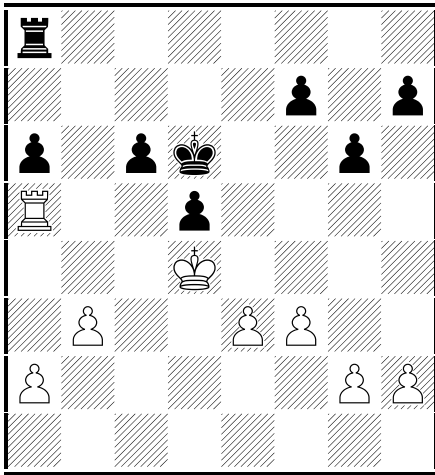
3.Ke2

Azt mondja a szabály: »Ne kapkodj!« Az elhamarkodott 3.Ba5 után sötét aktivizálná magát: 3...c5! 4.Ba6 c4! jó döntetlen esélyekkel. Ezért előbb centralizálnunk kell a királyt és csak utána aktivizálhatjuk a bástyát.

3...Ke7 4.Kd3 Kd6 5.Ba5

Az előny érvényesítésének a művészete a végjátékban közvetlenül kiskombinációkhoz

kapcsolódik. Rossz 5.Kd4? Bb8! 6.Ba5 c5!
7.Kd3 (7.Bc5?? Bb4) 7...Bb6.
5...Ba8 6.Kd4



Teljes fölény! A sötét bástya csak két négyzeten mozoghat (a8 és a7) és sötét király nem tud lépni, mert átadná világos királyának a c5 vagy e5 pontot. De ez még nem elég világosnak hogy megnyerje a játékot. Létre kell hoznia a második gyengeséget. Csak azután lesz sötét a védekezésre képtelen. Az nyilvánvaló, hogy világosnak létre kell hoznia a második gyengeséget a királyszárnyon. Láthatjuk, Flohr hogyan kezelte a helyzetet. Először lassan javította állását a vezérszárnyon, és azután kezdett aktívan fellépni a centrumban és a királyszárnyon.

6...f5

Dr. Vidmar megértette, hogy az e3-e4 lépés döntő lesz és több gyalogot le akart cserélni a kritikus e4 mezőn (általában a cserék a védekezőnek kedveznek)

7.b4! Bb8?!

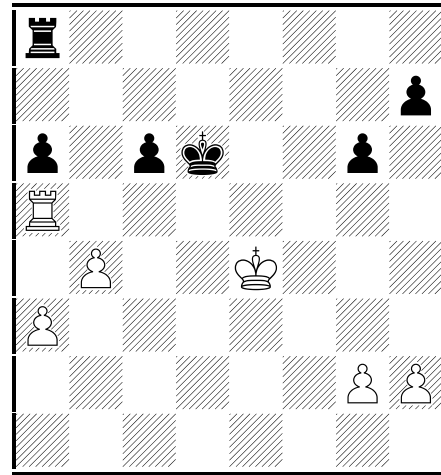
Dvoreckij azt bizonygatja könyvében, hogy sötétnek egy aktív játékkal kellene védekeznie. A terv eszméje: A király b7 megy (és gátolja a fehér király betörését), a bástya pedig a félig nyílt e vonalra, hogy lehetősége legyen később egy gyalogáldozattal (f4 vagy d4) megnyitni azt.

8.a3! Ba8 9.e4!

Világos nem javíthatja állását és itt az ideje, hogy létrehozza a második gyengeséget a

királyszárnyon. Sötétnek nincs választása és cserélnie kell a centrumban.

9...fe4 10.fe4 de4 11.Ke4



A következő kritikus pillanat: Világos király fenyeget behatolni. A legtöbb jó védelem hasonló állásokban egy aktív védelem, tehát sötétnek ki kell szabadítania a bástyáját. Már tudjuk az elvet: a király c7-en, a bástya egy nyílt vonalon. Tehát 11...Kc7!, 12...Kb6 és sakkadás a bástyával e8-ról vagy f8-ról.

11...Ba7?! 12.Kf4 h6

Másként a király döntő módon behatol h6-on: 12...Ba8 13.Kg5 Ba7 14.Kh6 Ke6 15.g4, és h4-h5 +- (Dvoreckij).

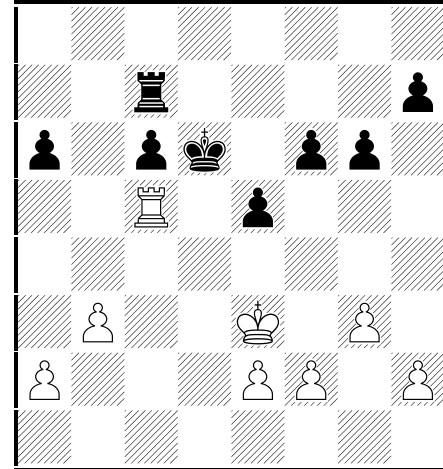
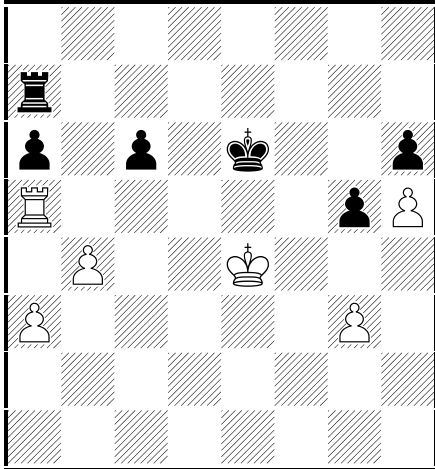
13.h4 Ke6 14.Kg4 Ba8 15.h5! g5

Világos létrehozott és rögzített egy új gyengeséget, a gyalogot h6-on. A következőkben kombináltan támadja mindkettőt.

16.g3!

A király visszatér a centrumba. A tett lépés kiváló. Gondosnak kell lennie, 16.Kf3 után Bf8! 17.Ke4 Bf4 és sötét ismét játékban van.

16...Ba7 17.Kf3 Ba8 18.Ke4 Ba7 19.Kd4 Kd6 20.Ke4 Ke6



Most jön a végső manőver. A következő lépésre sötét veszít: a bástyasakk után két mezőre is léphet, mégsem akadályozhatja meg világos győzelmét.

21.Be5! Kd6

21...Kf6-ra 22.Bc5! Bc7 23.Ba5! Ba7 24.Kd4 és Kc5.

22.Be8 c5

A gyalogvégjáték, 22...Re7 23.Re7 Ke7 24.Ke5 veszít. Sötét nem védekezhet, nem jó a c6-c5 lépés, amellyel meg akart szabadulni egyik gyengeségétől.

23.Bd8! Kc6

A király nem tudott a hetedik sorra lépni a áttétel a gyalogvégjátékba való átmenet miatt: 23...Kc7 24.Bh8 cb4 25.Bh7 Kb8 26.Ba7 Ka7 27.ab4, majd a király elmegy leütni a h6 gyalogot és világos gyorsabb. A játék többi része pusztán a technikáról szól.

24.Bc8 Kb6 25.Bc5 Bh7 26.Be5 Kc6 27.Be6 Kb5 28.Kf5 Bf7 29.Bf6 1:0.

Nézzünk egy ikerpéldát a mai időkből!

Predrag Nikolics - Movsziszjan, Polanica Zdroj 1996

Az eset nagyon hasonló: a sötét bástya és király védekezni kényszerül, de ez még mindig nem elég a győzelemhez. Létre kell hozni a királyszárnyon a második gyengeséget.

1.Ba5 Ba7 2.g4! h6

2...c5? 3.Kd3 Kc6 4.Kc4+- (Stohl).

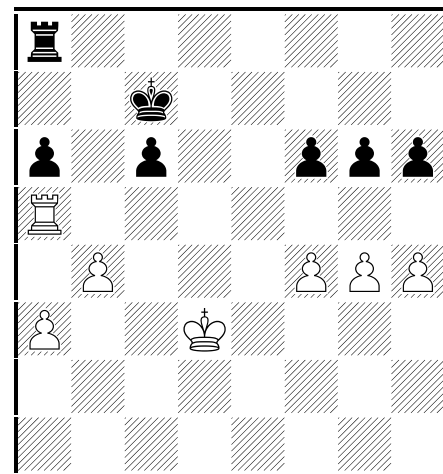
3.h4 ba8

3...f5? 4.gf5 gf5 5.f4+-.

4.b4 Ba7 5.a3

Predrag Nikolics ismerte a Flohr - Vidmar játszmát, az elv ugyanaz!

5...Ba8 6.Kd3 Ba7 7.e3 Ba8 8.f4! ef4 9.ef4 Kc7



Mint az előző játszmában, sötét passzívan védekezik, ami nem vezet sikerre.

10.h5! gh5

10...g5 11.Ke4 után világos előretör a királlyal f5-re és g6-ra. De már elkésett az aktív ellenjáték: 11...Bg8 12.Ba6 gh5 13.gh5 Bg4 14.Ke4+-.

11.Bh5 Bg8 12.Bh4!

Gyengébb 12.Bh6-ot játszani, mert Bg4 13.Bf6 Bg3 és a végjáték döntetlennel zárul. A h4 bástya passzív, de csak ideiglenesen, mert a király kiválthatja.

12...Kd7?!

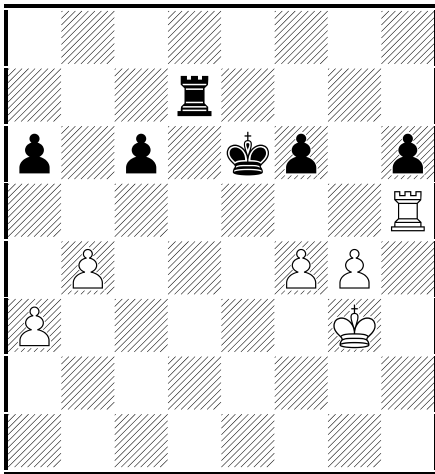
Sötétnek több esélye marad a jóval aktívabb 12...f5!? után.

13.Ke4 Ke6 14.Kf3 Bh8 15.Bh5 Bh7 16.Kg3

Az eszme világos: a bástyának c5-re kell mennie, ahol fenyegető sötét számára. A királyt h5-re kell vinni, ahonnan a h6 gyengeséget támadja. Sötétnek nem marad tere.

16...Bd7

Sötét igyekszik aktívan játszani, de világos nem ad lehetőséget. A gyalog várhat.



17.Ba5! Ba7 18.Kh4 Kf7 19.Kh5 Kg7 20.f5 Kh7

20...Kf7 21.Bc5! Bc7 22.a4 és 23.b5 +-.

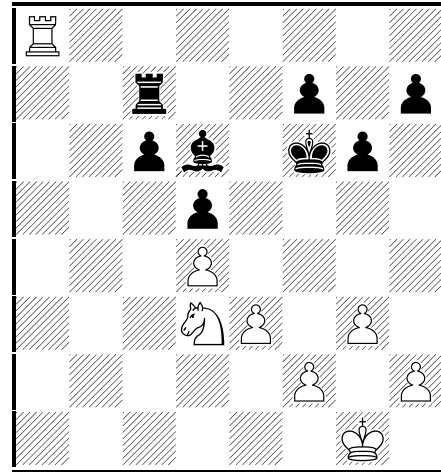
21.B5 Bc7 22.a4 Kg7

Vagy 22...Bb7 23.Bc6 Bb4 24.Bf6 és világos szintén nyer.

23.b5 ab5 24.ab5 Bb7 25.bc6 Bc7 26.Bc1 Bc8 27.c7 Kf7 28.Rc6 Kg7 29.Kh4 Kf7 30.Kg3 1:0.

Bárki, aki csak tanulta a karlsbadi szerkezetet, találkozott a következő példával:

Kotov - Pachman, Velence 1950



A diagramon világosnak ragyogó állása van, kihozta a minoritás támadás maximumát. A gyengeség tartós: nyilvánvaló, hogy sötét nem fenyeget a c6-c5 lépéssel, mivel a d4 gyalog és Ba5, valamint a d5 gyalog meggyengülése ezt megakadályozza. De egy gyengeség nem elég a nyereshez: világosnak létre kell hoznia egy másik gyengeséget és erre alkalom is nyílik a királyszárnyon. */Az előny érvényesítését nehezíti, hogy sötét futója a gyalogokkal együttműködik és védi a gyengeségeket. FJ/*

1.g4!

Ez egy olyan nagyon fontos lépés, amire emlékezniük kell. Világos rögzítette hátul a h gyalogot és gyengévé tette azt. A fehér bástya képes lesz bármikor megtámadni, és a fekete királynak meg kell majd védenie. Emlékezzünk: Az ilyen állásokban sötétnek h7-h5-öt kell játszania, mert ha nem, világos elveszi a lehetőségét g2-g4! lépéssel.

1...Ke6 2.Kg2 Bb7 3.Be8

A lassú játék, a manőverezés kezdődik. Világos javítja tisztjei helyzetét és gyengíti sötétét.

3...Be7 4.Bh8 f6

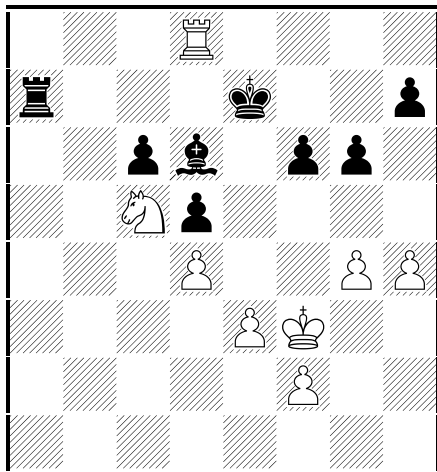
Sötétnek nem volt választása, az f6 gyalog nem gyenge még, de azzá válik, ha fekete király később a vezérszárnyra megy. */Az f-gyalog kimozdítása alaphelyzetéből a bástyavégjátékokban általában veszélyes. Az*

f7 gyalog a királyszárnyi gyalogok legkönnyebben védhető alappillére, és egy 7. sorra kerülő szabadgyalognál a 7. sor nyitottsága mindig nagy gond. Forgács!

5.h4 Bb7 6.Kf3 Rf7 7.Be8 Be7 8.Bd8

Világos előkészíti a Hc5 lépést. A mező elfoglalása után a Bd6 fenyegetés megjelenik. Sötét bástyáját megköti a c6 gyalog, amit védenie kell.

8...Ba7 9.Hc5 Ke7



10.Bc8!

A pontosság szükséges – világosnak el kell távolítania a sötét királyt a királyszárnyi gyalogoktól. A türelmetlen 10.Bh8-ra Fc5 11.dc5 Ba5 12.Bh7 Kf8 jön és sötét sikeresen védi a gyalogjait.

10...Fc5 11.dc5 Kd7 12.Bh8!

A közbeiktatás után sötét nem éri el a fontos f8 négyzetet. 12...Ba5 13.Bh7 után Ke6 14 Bg7 és világosnak nyernie kell a játékot.

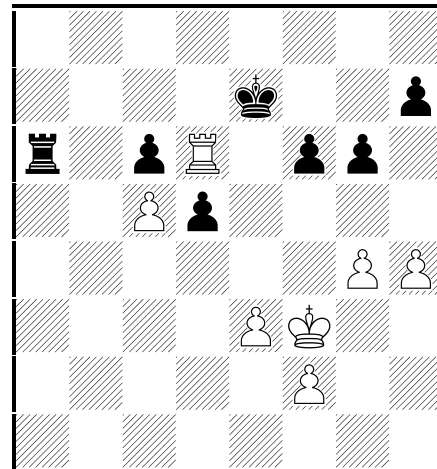
12...Ke6 13.Bd8!

A manőverezés elérte a célját, sötétet nagyon nehéz helyzetbe hozta. A bástya beáll d6-ra és a sötét bástyát passzív védelemre kárhoztatja.

13...Ke7

Később egy kis elemzés (Speelman), a 13...Bc7 lépést javasolta, hogy 14.Bd6 után Ke5 aktívabb védelem több döntetlen eséllyel.

14.Bd6 Ba6



15.g5!

Tanulságos manőver – világos eléri, hogy királya behatolhasson e5-re.

15...fg5 16.hg5 Kf7 17.Kg3 Ke7 18.f3

Pontosan játszik, a királyával behatol a negyedik soron keresztül, de csak miután az e4 mezőt megvédte. Különben sötét sakkal ellenjátéklehetőséghez jut a4-en, majd e4-en.

18...Ba3 19.Kf4 Ba4 20.Ke5 Ba3

Ez az ellenjáték sötét egyetlen reménye. Átmegy egy gyaloghátrányos, egyszerűbb végjátékba.

21.Bc6 Be3 22.Kd5 Bd3 23.Ke4 Bc3 24.f4 Bc1 25.Bc7 Kd8

A “durva” 25...Ke6 után világosnak figyelnie kellene a híres trükkre: 26.Bh7 Bc4 27.Kf3 Bc5 28.Bg7 Bc6! 30.Bg6 Kf5 31.Bc6 patt! A megoldás a következő lépésben 26.Bc6 és a király átmegy a vezérszárnyra.

26.Bh7 Bc5 27.Bf7 1:0.

Tanulság:

A második gyengeség elve a végjátékélny érvényesítésének az egyik legfontosabb eszköze. Amikor az ellenfél passzív helyzetben van, különböző gyengeségeket kell megtámadnod. Csak egy gyengeséget támadni nem elég, az ellenfél képes lesz rá, hogy megvédje magát.