

Mistrz Waldemar ?wi? uczy

Mistrz Waldemar ?wi? uczy GRAJMY LEPIEJ (4)

OBRONA CZIGORINA

Machelett,H - Brynell,S [D07]
Bundesliga 2000

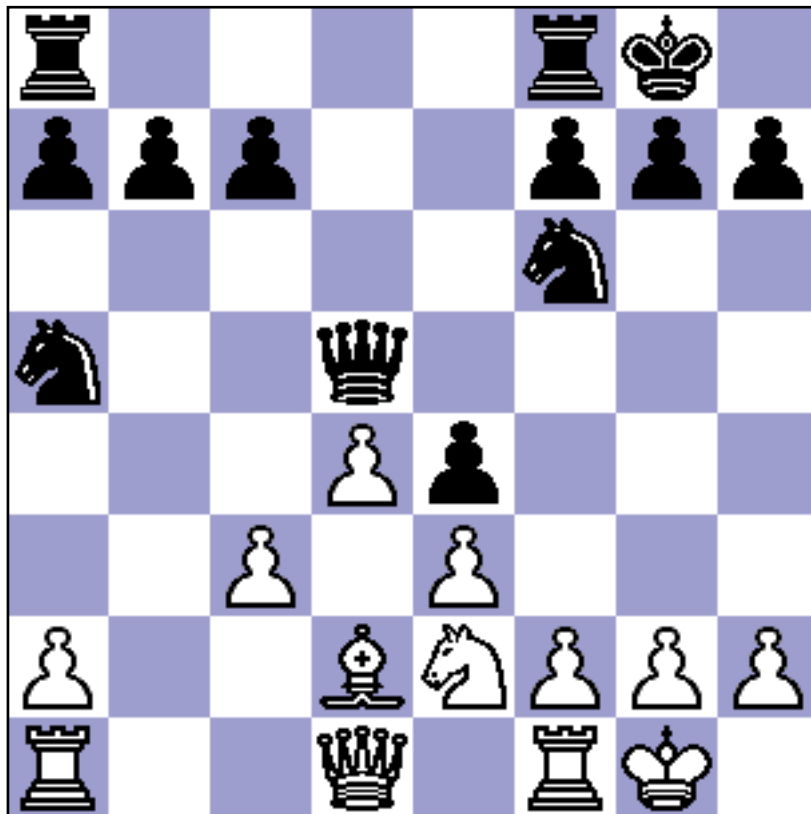
Proponowa?em ostatnio granie Obrony Czigorina i dla zach?ty przypomniam star? parti? Mistrza. Dzi? aktualniejsze ?wiadectwo ?ywotno?ci tej interesuj?cej obrony.

1.d4 d5 2.c4 Sc6 3.cxd5 Hxd5 4.e3 e5 5.Sc3 Gb4 6.Gd2 Gxc3 7.bxc3 Jedna z klasycznych dla Obrony Czigorina pozycji. Bia?e maj? par? go?c?w i silne centrum, czarne par? skoczk?w i szans? na zablokowanie pozycji.

7...Sf6 8.Sf3 Za lepsze i s?usznie uwa?a si? **8.c4 Hd6 9.d5**

8...Gg4 9.Ge2 S?abe posuni?cie sprzyjaj?ce planom czarnych. Lepsze by?o **9.h3 Gh5 10.Ge2 e4 11.g4 Gg6 12.c4 Hd6 13.Sh4 0-0** z obustronn? gr?. Teraz czarnym udaje si? wymieni? jednego z go?c?w i uzyska? kontrol? nad bia?ymi polami.

9...e4 10.Sg1 Gxe2 11.Sxe2 0-0 12.0-0 Sa5!



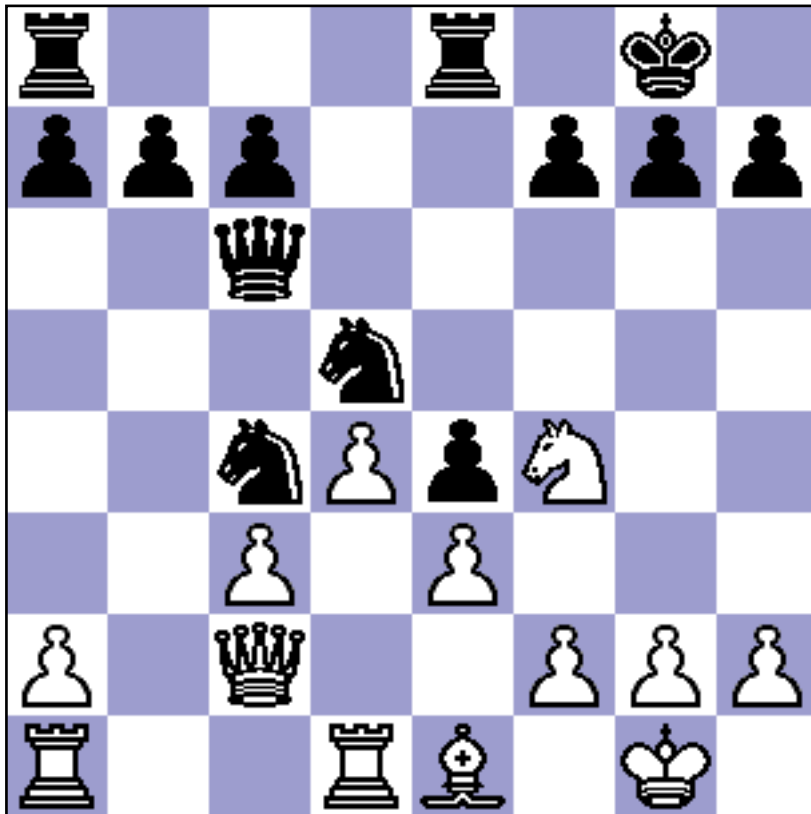
Manewr skoczka ma na celu kontrol? na polu c4. Czarne uniemo?liwiaj? c3-c4 ograniczaj?c dodatkowo Gd2.

13.Sf4 Lepsze by?o **13.Ha4 Sc4 14.Sf4 Hc6 15.Hxc6 bxc6 16.Gc1 Wab8** cho? i tu czarne zachowuj? nieco lepsz? pozycj?]

13...Hc6 14.Hc2 Sc4 15.Wfd1 Wfe8 Zgodnie z zasad Nimzowitscha czarne broni? z nadmiarem wa?ny strategicznie punkt "e4"

16.Ge1 Sd5!

Mistrz Waldemar ?wi? uczy



Wymieniaj?c skoczki czarne jeszcze bardziej podkre?laj? r?wnic? pomi?dzy Sc4 a Ge1.

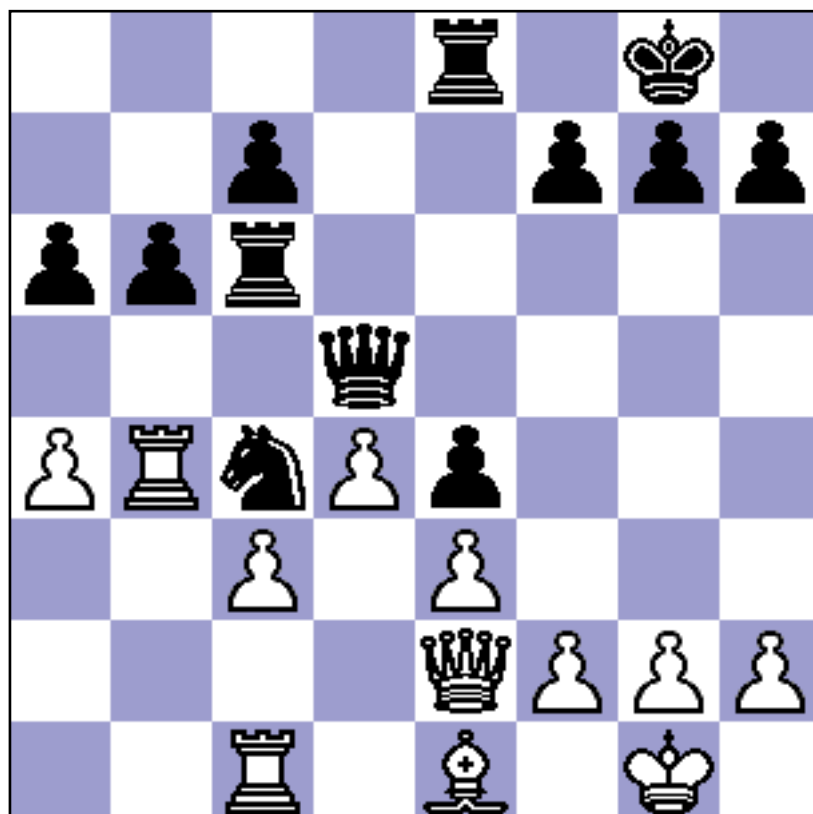
17.Sxd5 Hxd5 18.a4 Aby poprzez Wb1-b5 o?ywi? gr?.

18...We6 Tym razem wiadomo "Dok?d zmierza czarna wie?a" - do ataku na bia?ego kr?la.

19.Wdb1 a6 Konieczna profilaktyka

20.Wb4 b6 21.He2 Wc6 Teraz si? wyja?ni?o dlaczego czarne zagra?y b6 w poprzednim posuni?ciu. Nie udaje si? zdj?? blokady z pola "c4".

22.Wc1 We8



Mistrz Waldemar ?wi? uczy

Druga wie?a wznawia gro?b? ataku na króla.

23.Wc2 Wee6 24.Gd2 Wg6 25.Gc1 h5 Marsz pionkiem powinien wywo?a? kolejne os?abienia.

26.He1 Je?li **26.h3** to **26...Wg5!** **27.Hf1 b5!** **28.axb5 axb5** z dalszym **Wc6-g6**.

26...Hf5 27.He2? Z pewno?ci lepsze by?o **g3** chocia? po **h4** pozycja bia?ych nie by?a przyjemna. Jednak teraz nast?puje ko?cz?ce uderzenie:

27...Wxg2+! **28.Kxg2 Wg6+** **29.Kh1 Hh3-+** **30.f4 exf3 31.Hf2 Sd6** Bia?e podda?y, gdy? nie mo?na sparowa? gró?b **Se4** i **Sf5**.

0-1 Widzimy, ?e i wspó?cze?nie udaje si? zrealizowa? idee wielkiego Czigorina!

Waldemar ?wi?

Trener I klasy, MF

Unikalny ID rozwi?zania: #1274

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-11-28 11:27