

Mistrz Waldemar ?wi? uczy

Mistrz Waldemar ?wi? uczy Grajmy lepiej (29)

Legendarna para go?c?w

Ju? wielki Steinitz uwa?a? par? go?c?w za wa?ny element oceny pozycji. Znane jest te? powiedzenie Tarrascha "Przysz?o?? jest dla tego, kto ma par? go?c?w". W czasach mej jak?e odleg?ej m?odo?ci w?ród junior?w by?o modne has?o: "para go?c?w plus talent". Nie zawsze jednak para go?c?w daje przewag? tylko dlatego, ?e istnieje. Wa?ny jest charakter pozycji, jej dynamika. Popatrzmy na poni?sze parti?. Czarnymi gra? wybitny arcymistrz, tak w grze bezpo?redniej, jak i w korespondencyjnej. Przez wiele lat wsp?pracowa? z Michai?em Botwinnikiem. Wiaczes?aw Ragozin gra? bardzo oryginalnie. Jego pomys?y zarówno w debiucie (np.: Obrona Ragozina) oraz ciekawe idee w grze ?rodkowej s? niew?tpliwie godne rozpowszechnienia. Wiele si? mo?na z nich nauczy?, cho? lata up?yn??y od jego czas?w. Zreszt? prosz? obejrze? parti? a wszystko stanie si? jasne. Z pewno?ci? powr?ócimy jeszcze do jego tw?rczo?ci.

Klawins J. - Ragozin W.
Lw?w 1951
Partia Hiszpa?ska C86

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Gb5 a6 4.Ga4 Sf6 5.0-0 Ge7 6.He2 Wariant ten by? w tamtych czasach bardzo popularny. Obecnie w Polsce juniorzy tak cz?sto grywaj?, co jest zapewne zas?ug? W?odka Szyszkina.
6...b5 7.Gb3 d6 8.c3 0-0 9.a4 Sa5 10.Gc2 Ge6 11.ab5 ab5 12.Sa3 Lepsze by?o 12.d4 Gc4 13.Gd3 Gd3 (13...Sd7 14.Gc4 Sc4 15.Wa8 Ha8 16.b3 Scb6=) 14.Hd3 z r?wn? gr?.
12...Sc4 13.b3 Sa3 14.Ga3 c5! Czarne staraj? si? nie dopu?ci? do otwarcia gry.
15.Gb2 Inne odpowiedzi bia?ych tak?e nie by?y niebezpieczne np.: 15.d4 b4 16.de5 Wa3 17.Wa3 ba3 18.ef6 Gf6 19.e5 de5 20.Se5 Ge5 21.He5 Hd2; lub 15.Sg5 Gd7 16.f4 Hb6 17.Kh1 Gc6; oraz 15.Hb5 Wb8 16.He2 Gb3 17.Gb3 Wb3
15...c4 16.Wa8 Bia?e graj? bardzo pasywnie. Znacznie lepsze by?o: 16.bc4 bc4 17.Sg5 Hc7 18.Se6 fe6 19.d4 cd3 20.Gd3 d5
16...Ha8 17.Wa1 Hb7 18.b4 Wa8 19.d4 Wa1+ 20.Ga1 Gg4! 21.d5?

Mistrz Waldemar ?wi? uczy

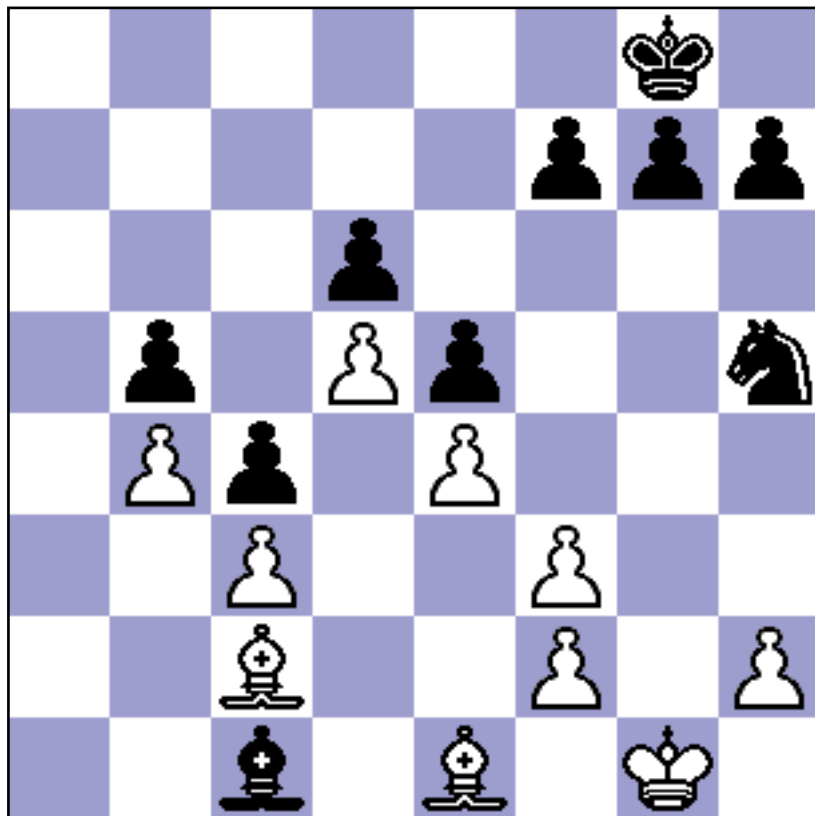


Trudno w to uwierzy?, ale jest to decyduj?cy b??d! Lepsze by?o 21.Gb2 Ha8 22.Gb1 broni?ce dost?pu do swego obozu po linii ?a?.

21...Ha8 22.Gb2 Gf3 23.gf3 Smutna konieczno??. Po 23.Hf3 Ha2 czarny hetman zabiera? jednego z go?c?w. Teraz widzimy, ?e w zamkni?tej pozycji poczynania pary go?c?w s? znacznie ograniczone .W dalszym ci?gu nie wida? jednak, jak czarne mog? zrealizowa? swe plusy w postaci obecno?ci Sf6 , mog?cego przenikn?? do obozu bia?ych. Dodajmy jeszcze s?abo?? na h3.

23...Sh5 24.Gc1 Ha1 25.He1 Gg5! 26.Gd2 He1+ 27.Ge1 Gc1!

Mistrz Waldemar ?wi? uczy



Tak? pozycja w praktyce trudno jest spotka?. Oba bia?e go?ce s? wy??czone z gry. Aby wygra? czarne pos?u?? si? zugzwangiem.

28.Gd1 Sf4 29.Gc2 f6 30.Kf1 Kf7! Zapocz?tkowuj?c zwyci?ski marsz kr?la. Tak, wszystkie figury maj? uczestniczy? w grze!

31.Gd1 Kg6 32.Gc2 Kg5 33.Gb1 Kh4 34.Gc2 Kh3 35.Kg1 h6 36.Gb1 h5 37.Gc2 Sd3 Po tym posuni?ciu bia?e nie maj? czym chodzi?. Przegrywa oczywi?cie: **38.Gd3 cd3 39.Kf1 d2**. Trzeba wi?c odda? pionka.

38.Kf1 Kh2 39.Ke2 Kg2 40.Gd3 cd3+i bia?e podda?y si?. 0-1

MF Trener I klasy

Waldemar ?wi?

Unikalny ID rozwi?zania: #1301

Autor: : polbase

Data ostatniej aktualizacji: 2012-11-28 13:57