

Změňte pohled na šachy!

(NE)TEORIE



01 - 2014



Internetový čtrnáctideník pro šachové nadšence
hledající zábavu i poučení.

Capablanka učí šachy

Minule jsme si ukazovali jednoduchý příklad hry v zahájení. Mohli jsme si všimnout že:

-zahájení trvá zhruba 7 - 8 tahů, v některých případech až 12 tahů (pozor, mnohé teoretické varianty sahají hluboko do střední hry a některé až do koncovky)

-bílý si nechal udělat dvojpěšce na sloupci c, aby získal větší kontrolu nad centrem (příprava postupu d2-d4)

-téměř každým svým tahem bílý černému něco napadal, tj. vytvářel hrozby a černý na ně musel reagovat. O takové hře říkáme, že bílý měl iniciativu. Hráč, který má iniciativu určuje směr hry. Pokud chce soupeř udržet rovnováhu musí se obvykle přizpůsobit

Mohli jsme si také povšimnout, že hráči táhli vícekrát stejnou figurou pouze v případě, že byla napadena nebo když to bylo vynuceno jinou hrozbou a že se celá "konverzace" na šachovnici točila kolem centra.

Podotkněme, že tyto zásady platí v každém zahájení. Především boj o centrum je velmi důležitý. Bez kontroly nejméně dvou z centrálních polí (e4, d4, e5, d5) je při správné hře soupeře nemožné zakončit úspěšně jakýkoli násilný křídelní útok. Mluvíme-li o kontrole centra, neznamena to, že na centrálních polích musí vždy stát pěšci. Kontrola centra znamená, že musíme být schopni na centrální pole postavit vlastní figuru, aniž bychom přitom o ni přišli (s výjimkou výměn).

Podíváme se na příklady boje o centrum a zopakujeme si zásady strategie zahájení.

1.e4 e5

Boj o centrální pole

2. ♖f3 ...

Vývin jezdců a napadení centrálního pe5

2. ... d6

Pasivní tah, principiálně je takový tah špatný a porušuje jednu z zásad hry v zahájení: tahem d6 černý pouze kryje pe5, ale nevyvíjí žádnou figuru, blokuje ♜f8 a ztěžuje si boj o jedno z centrálních polí-pole d5

3.d4 ...

Bílý se okamžitě chopí iniciativy v boji o centrum, znovu napadá ♜e5 a získává prostorovou převahu; černá pozice teď bude stísněná

3. ... ♞d7

Kdyby černý vyvinul jezdců na "přirozené" pole c6, ocitl by se v ještě stísněnějším postavení. Po 3. ... ♞c6 4.d5 by musel černý jezdec ustoupit buď zpět na b8 nebo na pole e7, kde by prakticky zablokoval vývin černých figur. Černý se nechce vzdát centra tahem 3.

...exd4, proto hraje ♞d7

4. ♜c4 h6

Další ztráta tempa v zahájení. Bílý hrozil zahrát tah 5. ♞g5 a černý by mu v tom nezabránil tahem 5. ...

♜e7, protože by po 6.dxe5 ♞xe5

[nelze 6. . . . exd5, protože bílý

zahraje 7. ♔d5! s rozhodující

převahou-černý by musel odevzdat figuru, aby zabránil matu na f7]

7. ♞xe5 dxe5 8. ♔h5 získal bílý pěšce v bezpečné pozici.

Místo tahu 4. ... h6 je však lepší 4. ... c6 se stísněnou, ale hratelnou pozicí.

5. ♖c3 ♗g6 6. ♕e3 ♕e7
7. ♗e2.... Všimněme si, že bílý ještě nerošoval. Chce nejdříve vyvinout své figury a čeká na reakci černého, který má stejný úkol ztížen stísněným postavením svých figur a pěšců.

7. ... c6 8. ♖d1 ♗c7 9. 0-0
 Svým posledním tahem bílý dokončil svůj vývin, zatímco černý ve vývinu zaostal. Černý určitě nestojí v tomto postavení na prohru, ale bílý má ideálně rozestavěné figury, prostorovou převahu a je připraven zaútočit na kterémkoli úseku šachovnice. Bílý stojí o něco lépe.



Jiný příklad:

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. d4 ♕g4
 Špatný tah, který porušuje pravidlo, že nejdříve vyvíjíme jezdce, až pak střelce.

4. dxe5 ♕xf3

Jinak by po 4. ... dxe5 přišel černý o pěšce: **5. ♗xd8+ ♔xd8 6. ♗xe5**. Černý odevzdává střelce za jezdce, mohl hrát i v gambitovém stylu a obětovat pěšce za vývin figur (**4. ... ♗c6 5. exd6 ♕xd6**).

5. ♗xf3 dxe5 6. ♕c4 ♗f6
 Nešlo přirozené 6. ... ♗f6 pro 7. ♗b3 s dvojitým úderem na pb7 a pf7.

7. ♗b3 b6 8. ♖c3 c6
 Posledním tahem se černý brání proti 9. ♗d5, ale bílý má už takový náskok ve vývinu, že tah ♗d5 může v této pozici zahrát, i když tomu černý zdánlivě brání.

9. ♗d5! ...



Tento tah je možný díky několika okolnostem: figury černého stojí skoro všechny na poslední řadě nevyvinuty, černý se oslabil na dámském křídle neopodstatněnými tahy pěšců, bílý má absolutní nadvládu po bílých polích (výměna **4. ... ♕xf3** v zahájení).

9. ... cxd5 10. ♕b5+ ♗c6 11. ♕g5
 ... Bílý má o figuru méně, ale vyvinul všechny své figury, černý král uvízl v centru a hrozby bílého donutí černého vrátit materiál i s úroky a bílému zůstane rozhodující převaha.
11. ... ♗g6 12. exd5 ♖c8 13. ♕xc6 ♖xc6 14. dxc6 ♗xc6 15. 0-0-0
 a bílý má rozhodující výhodu.

pokračování příště

Bělehradský gambit

Bělehradský gambit, který vzniká ze hry čtyř jezdců po tazích:

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6
4.d4 exd4 5.♘d5 ...**



se od ostatních gambitů trochu odlišuje. Není zde na první pohled jasně patrné, co dostane bílý za obětovaný materiál. Kromě běžných gambitových myšlenek (centrum, náskok ve vývinu) zde má bílý ještě jeden "trumpf" - jezdec na d5 silně omezuje možnosti černého a vyvíjí nepříjemný tlak na černou pozici.

Pojďme se podívat na jednoduchý příklad, kdy černý bezelstně sebere ♗e4.

Partie se hrála na jednom internetovém serveru s časovým limitem 7 dnů/tah. Po úvodních tazích:

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6
4.d4 exd4 5.♘d5 ♘xe4?!**
nepokračoval bílý podle "teorie"
6.♚e2 f5 7.♘g5 d3! 8.cxd3 ♘d4
9.♚h5+ g6 10.♚h4 c6 11.dxe4 cxd5
12.exd5 , protože zřejmě nebyl spokojen s pokračováním 12. ... ♗g7, po němž má bílý problém do-

kázat, že má za pěšce kompenzaci. Bílý zvolil málo hrané

6.♗d3 ...

na což je zřejmě nejlepší odpovědí černého návrat jezdec na pole f6.

Ale po 6. ... ♘f6 7.♚e2+ ♗e7

8.♘xf6+ gxf6 9.0-0 má bílý dostatečnou

kompenzaci za pěšce. Černý v dané pozici neviděl žádné nebezpečí a zahrál:

6. ... ♘c5

a po tazích:

7.0-0 ♗e7 8.♖e1 ♘e6

vypadá pozice černého docela v pořádku. Kde má bílý hledat kompenzaci?

9.c3!? ...

V rychlém vývinu figur a otevření pozice. Stojí to však ještě jednoho pěšce...

9. ... dxc3 10.bxc3 0-0



11.♘xe7 ...

Zastavme se na chvíli na tomto místě. Kdyby teď hrál černý

11. ... ♘xe7 , pokračoval by bílý v tlaku (nikoli v útoku) na černou pozici 12.♘g5 ♘xg5 13.♗xg5 f6

14.♗e3 d6 15.♚c2 se slušnou kompenzací za obětovaný materiál.

Oběť střelce na h7

Černý však chybuje a hraje:

11. ... ♖xe7?

Chyba, jejíž důsledky nejsou patrné na první pohled. Dáma jde na sloupec, kde stojí bílá věž a i když se nezdá, že by bílý mohl nějak využít vazby ♖e6, opak je pravdou.

12. ♗xh7+! ...

Ať černý střelce vezme či ne, bílý hraje podle stejného schématu: ♖g5, ♗g4 s útokem na krále. To vše díky vazbě ♖e6, převaze bílého v centru a lepšímu vývinu bílého v otevřené pozici.

12. ... ♔xh7 13. ♖g5+ ♔g6

Ted' už jde vše samo...

14. ♖d3+ f5 15. ♗g3 ♖d6 16. ♗f4 ...

Kdyby černý vzal střelce jezdcem nebo ustoupil dámou, vždy by přišel smrtící odtažný šach (16. ... ♖xf4 17. ♖e6+ +-).

16. ... ♖xf4 17. ♗xe6+ dxe6 18. ♖xf4

e5 19. ♖h4 a černý se vzdal, protože kromě toho, že mu chybí materiál (a vývin) nemá dobrou obranu proti hrozbě **20. ♖h7+**.

Nebezpečí Bělehradského gambitu není ani tak v síle tohoto zahájení, jako spíš v tom, že se zde vyskytují různé taktické motivy, které nejsou ihned viditelné. Pokud má bílý bohatou fantazii, pevné nervy a je ochoten hrát bez nějakého pěšce pozici, v níž nemá většinou nic víc než "jen" silný tlak, pak může být Bělehradský gambit silnou zbraní bílého. Černý se tohoto zahájení nemusí obávat, ale musí hrát velmi obezřetně a předvídat, kde se mohou nalézat "miny" nastražené bílým. Na další příklady se podíváme příště.

Už předchozí příklad z

Bělehradského gambitu by se mohl zařadit do tohoto tématu. Obětovat střelce na h7 se dá v různých zahájení. Většinou však tuto oběť můžeme vidět ve Francouzské obraně. Proč?

Protože specifické postavení "francouzských" pěšců (řetěz f7-e6-d5) často znemožňuje černému dopravit ♗c8 na místo boje, kterým je nezřídka královské křídlo. Často přitom stojí bílý pěšec na poli e5 a ztěžuje tak černému vývin ♗c8 nebo bílý alespoň pole e5 kontroluje figurami. Podívejme se na následující příklad.

Blom-Jensen

1934

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♖c3 dxe4 4.♖xe4 ♗d6?!

Sice vývinový tah, ale velcí mistři učí, že nejdříve je nutné vyvíjet jezce, až poté střelce.

5.♗d3 ♖e7?!

Další nepřesnost černého. Nutné bylo uznat svou chybu a zahrát: **5. ... ♖f6** a po **6.♗g5 ♗e7** se vrátit střelcem do skromnější pozice.

6.♗g5 0-0?

Tento tah už je ovšem velkou chybou. Paradoxní je, že se tak hrálo už mnohokrát. Černý chce ukryt krále do bezpečí, místo toho jej však staví přímo pod útok bílých figur. Pozice se dala ještě jakžtakž držet po **6. ... e5**.

7.♖f6+! ...

Typická oběť figury v podobných pozicích. Jezdec se obětuje, aby uvolnil střelci přístup k bodu h7. Černý nemá velký výběr.

7. ... gxf6 8.♗xf6 ...

Černý je tak sešněrovaný, že bílý nemusí spěchat.

8. ... ♔d7?

Toto je poslední chyba černého. Matu mohl zabránit (ale porážce už ne), kdyby zahrál: 8. ... ♙b4+ 9. ♖f1 ♗d5 10.c4 ♗a5 11.a3 ♘g6 a černý musí odevzdat figuru, aby zabránil vyhnání dámy z páté řady, což by pro něj znamenalo matový konec.

9. ♙xh7+ ♔xh7 10. ♗h5+ ♔g8

11. ♗h8#

Obvykle hraje důležitou roli pěšcová struktura. Na diagramu níže je pěšcová struktura, která nejčastěji vzniká z francouzské, ale může vzniknout i z Alechinovy nebo sicilské obrany. Černý musí být hodně opatrný, pokud se chce vyhnout katastrofě, jaká potkala černého v následující partii.



Internetová tréninková partie

Izchips-humanyun

1.e4 c5 2.b4 e6?! 3.bxc5 ♙xc5

4.d4 ♙b6 5.a4 a6 6.c3 d5 7.e5 ...

Ze sicilského gambitu, kdy černý odmítl "dar" bílého, vznikla pozice s francouzským pěšcovým řetězem. Kromě toho, že zde má černý stejně jako ve francouzské zavřeného ♙c8,

přemístil na dámské křídlo i druhého střelce. Bílý má otevřeny prakticky všechny dráhy na královské křídlo a černému tam zbyl jediný obránce-jezdec. Černý musí hrát velmi obezřetně, aby neutrpěl újmu.

7. ... ♘e7 8. ♙d3 ♘bc6 9. ♘f3 0-0?

Toto rozhodně není obezřetný tah, ale hrubá chyba, která okamžitě prohrává. Opatrné 9. ... h6 by rošádu připravilo. I tak by však stál černý před složitými problémy.

10. ♙xh7+ ♔xh7

Když nevezme, stejně přijde ♘g5 se zapojením ostatních figur (a především dámy) do útoku.

11. ♘g5+ ♔g8

Větší nároky na bílého kladlo 11. ...

♔g6, protože by musel najít

pokračování v útoku: 12.h4 ♘f5

13.h5+ ♔h6 ♘e6+ +-

12. ♗h5 ♞e8

Černý věří, že se zachrání útekem krále...

13. ♗h7+ ♔f8 14. ♙a3!

a černý se před nekrytelným matem vzdal (mat čtvrtým tahem, pokud černý odevzdá postupně jezdce, střelce a dámu).

Zopakujme si, proč bylo možné obětovat na h7.

1/převaha bílého v centru

2/náskok ve vývinu

3/nekryté postavení krále

A jak obětovat?

1/otevřít si cestu k soupeřovu králi (třeba i za cenu oběti)

2/rozbít pěšcový kryt před králem

3/vylákat krále pomoci oběti z krytu

Nezapomeňte, každou takovou obětí je třeba důkladně propočítat - důsledky jejího přijetí, ale i odmítnutí!



Halloween gambit - dokončení

B/ 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6
4. ♘xe5 ♘xe5 5. d4 ♘g6 6. e5 ♘g8
7. ♙c4 ...

- 7. ... c6 (B1)
- 7. ... d6 (B2)
- 7. ... d5 (B3)
- 7. ... ♘h4 (B4)
- 7. ... ♙b4 (B5)

B1/

7. ...
c6



Tzv. Cordelova varianta. To není nejlepší pokračování za černého.

8. ♙e2! ♙b6

(8. ... ♙e7 9. ♘e4 ♘h6 [nikoli 9. ... d5?, protože po 10. exd6 má bílý převahu] 10. ♙xh6 gxh6

11. ♘d6+ ♙xd6 12. exd6+ ♔f8
13. ♙f3 s nejasnou hrou)

9. ♘e4 ♙xd4 10. c3 ♙b6

(10. ... ♙xe5? 11. f4!)

A nyní má bílý na výběr mezi zdánlivě logickým 11. ♙e3 a agresivním 11. f4 .

Po 11. ♙e3 ♙c7 12. f4 má bílý za obětovanou figuru solidní kompenzaci. Zajímavé je agresivní:

11. f4 ♘h6 12. h4! ...

a bílý má velmi dobrou hru.

B2/

7. ... d6

Snad jediným logickým pokračováním bílého je 8. ♙f3, ostatní tahy vedou k horší pozici bez kompenzace za obětovaný materiál.

8. ♙f3 ...



8. ... ♙d7

Asi nejlepší, po jiných tazích se bílý dostane k aktivní hře. Např.: 8. ... ♙e6 9. ♙xb7 a není dobré 9. ... ♙xc4 pro 10. ♙c6+ s výhodou bílého. Nebo 8. ... f6?! 9. h4! dxe5 10. h5 ♘6e7 11. ♙e3! exd4 12. 0-0-0 c5 13. ♙f4 se silným útokem. Zajímavé je také 8. ... ♙e7. Bílý může pokračovat 9. 0-0 dxe5 10. ♘d5! ♙d6 11. dxe5 ♘xe5 12. ♖e1 se silným tlakem na černou pozici.

9. 0-0 dxe5 10. dxe5 c6

Zřejmě nejlepší za černého.

11. ♖e1 ♙c7 12. ♘e4 ♙e6

(12. ... ♘xe5?! 13. ♙g3 s kompenzací)

13. ♙xe6 fxe6 41. ♘g5=

s dobrou hrou a nadějným tlakem bílého.

B3/**7. ... d5**

Tento tah doporučoval svého času exmistr světa Euwe.

**8. ♙xd5 ...**

Bílý dostává za figuru dalšího pěšce.

8. ... c6

Jiné možnosti:

8. ... ♘8e7 9. ♗g5 ♕d7 10. ♙e4 ♘f5

11. ♖d3!? ♘xd4 12. 0-0-0 c5

13. e6!? se zajímavou hrou, v níž bílý není bez šancí.

8. ... ♙b4? 9. ♖f3! s dvojím úderem na b7 a f7.

9. ♙b3 ♙b4! 10. 0-0 ...

(10. ♖f3!?)

10. ... ♙xc3 11. .bxc3 ♘8e7 12. c4 0-0

13. c3 ...

S myšlenkou převodu střelce na d6.

13. ... ♕a5 14. ♙d2 ♙e6 15. f4

Bílý má za figuru silné centrum a vyhlídky na útok na královském křídle.

B4/**7. ... ♘h4**

Ostré pokračování. Černý brání 8. ♖f3 a chce převést jezdce na f5.

**8. 0-0 d6**

(8. ... d5?! 9. ♙xd5=)

9. ♖e1 ♙e7 10. exd6 ♕xd6 11. ♙g5 ♘f5

(11. ... ♘g6 12. ♖f3 ♘f6 13. ♘e4=)

12. ♘d5 ♖f8 13. ♙f4 ♕c6

...a nyní se doporučovalo 14. ♘xc7

♕xc4 15. ♘xa8 ♘f6 16. ♙e5 ♘d5

17. c3 b5 18. ♖f3 ♙e6 19. b3 se

zhruba rovnou hrou. Lepší za bílého se však zdá: **14. ♖d3!?** a bílý má šanci na získání výhody.



B5/

7. ... ♖b4

8. ♕f3 ...



Údajná Achillova pata tohoto gambitu. Ale není to tak jasné...

Černý má nyní na výběr:

8. ... ♙xc3+ (B51)

8. ... d5 (B52)

8. ... ♖e7 (B53)

8. ... f6 (B54)

8. ... f5 (B55)

B51/

8. ... ♙xc3+

9. bxc3 ♖e7

Zřejmě nejlogičtější pokračování. Po 9. ... f6 10.0-0 ♖e7 hra přejde do varianty s 9. ... ♖e7, po 9. ... f5 10.h4! má bílý skvělé vyhlídky.

10.0-0 ♘h6

Po jiných tazích nemá bílý problémy.

11. ♙xh6 gxh6 12. ♖ae1 0-0

13. ♕e3 ...

černý má stále o figuru více, ale není pro něj snadné rozehrát své figury.

Např.: 13. ... ♖b8 14.f4!? ♖h4 15.f5

s výhodou bílého.

B52/

8. ... d5

Tah, po kterém bude mít bílý za figuru několik pěšců.



Např.:

9. ♙xd5 ♖d7 10. ♙xb7 ♙xb7 11. ♕xb7

♙xc3+ 12. bxc3 ♖d8 13. ♖b1 ♘8e7

14.0-0 0-0 15. ♖e4 ...

Bílý má za figuru tři pěšce a je otázkou, zda materiální výhoda bude stačit černému k výhře.

B53/

8. ... ♖e7



9.h4!? ♔xc3 10.bxc3 f6

(10. ... ♘h4? 11.♖xh4 ♕xh4

12.♗xf7+ ♔d8 13.♗f8#

11 .h5 ♘f8 1 2.0-0 fxe5 13.♖e1 ♘e6

41 .♖xe5 s určitou kompenzací

B54/

8. ... f6



9.0-0 c6

Výměna na c3 (9. ... ♔xc3) vede k pozicím předchozí varianty (B53). Podíváme se tedy jen na pokus černého o odbočení...

10. ♘e4! ...

Jako v různých jiných variantách Halloweenu, i zde je tento skok jezdece velmi silný.

10. .d5 11.exd6 e.p. ♔xd6 12.♖e1

♔e7 13.♔d2 ♕c7 s rovnou hrou

B55/

8. ... f5

Zajímavý tah. Nyní nelze za bílého hrát 9.♗xf5, protože po 9. ... d5! získá černý k figuře ještě i náskok ve vývinu.



9.0-0 ♘8e7

Není jednoduché nalézt za bílého nadějně pokračování. Špatné je třeba 10.h4? pro 10. ... d5! . Zkoušelo se i 10.g4?!, ale po 10. ... ♕h4! je pozice bílého neperspektivní.

Nejnadějněji vypadá skromné:

10.♔d2 ...

a bílý má solidní šance vytěžit z pozice určitým tlakem kompenzací za figuru.

Závěr: *Tento gambit je zajímavé, ale nekorektní zahájení, které však dobře demonstruje bohaté možnosti šachu. Stojí za to se s ním seznámit, ačkoli v praxi je použitelné snad jen v bleskových partiích jako moment překvapení. Nejlepší reakcí černého je vrátit materiál s vývinem ♔f8 nebo držet figuru ústupem jezdece v 6. Tahu nikoli na c6, ale na g6. Bílý jen těžko hledá kompenzaci za obětovaný materiál, ale v rukách vynalézavého hráče toto zahájení silnou zbraní.*

Zajímavou (neprobíranou) možností je "odložený" Halloween: 1.e4 e5

2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.a3 g6

5.♘xe5!?

Útok na krále

Jak vést útok na krále

Mluvíme-li o útoku na krále v centru, nemáme na mysli přímo centrum, ale umístění soupeřova krále na jednom z centrálních sloupců. Podobné pozice, kdy se král nestačil schovat do bezpečí rošádou nebo ztratil právo na rošádu, jsou vždy velmi nebezpečné. Je to logické, protože od zahájení se nevede boj na křídlech, ale právě v centru. Za takových podmínek, kdy jsou figuru "nahuštěny" v centru, se král snadno stane objektem útoku. To, že král zůstane v centru, však ještě neznamená, že útočící strana bude úspěšná. Kromě objektu útoku musí mít útočící strana i dostatek prostředků k provedení útoku. Dostatkem prostředků rozumíme nejen materiál, ale i jeho vývin a iniciativu.

Útočící strana se musí řídit následujícími pravidly:

- 1/zadržet krále v centru
- 2/otevřít linie, aby se maximálně projevila účinnost útočících figur a slabost krále
- 3/čím více figur se zapojí do útoku, tím snadnější je takový útok vést a obtížnější se proti němu bránit
- 4/zůstane-li král v centru, je narušena souhra věží, je tedy nezbytné nedovolit soupeři jejich koordinaci (spojení)

Známe základní principy, podívejme se na příklady z praxe.

V pozici následujícího diagramu má bílý převahu. Především může využít nevhodného postavení soupeřových figur: ♞b4 a ♜e6 k převzetí iniciativy.



1. ♞c5! ...

Logický tah, který nenechává černému možnost volby.

1. ... ♙xc5

Ted' však uvízne černý král v centru.

Ani ústup dámy 1. ... ♜d6 by černému příliš nepomohl: 2. ♜ad1

♜b8 3. ♜d2 (s hrozbou 4. ♜c4) ♙d7

4. ♜c4 ♞c6 5. ♞xd7 ♞xd7 6. ♜xd7!

♙xd7

7. ♜xf7 se silnými hrozbami

2. ♙xc5 ♙b5

Do tohoto tahu vkládal černý své naděje.

3. ♜f2! ...

Bílý obětuje kvalitu, aby i nadále ovládal diagonálu a3-f8 a zabránil černému v rošádě.

3. ... ♙xf1 4. ♙xb4 ♙c4 5. b3 ♙b5

6. ♞xb5 axb5 7. ♙e2 ...

černý nemůže krýt pb5.

7. ... ♞xe4 8. ♙xb5+ ♙d8 9. ♜a7 ♜d5

10. ♜b6+ ♜c7 11. a6! ...

Uvolňuje pole a5.

11. ... bxa6 12. ♜b8+ ♜c8 13. ♜a7 ...

Hrozí mat 14. ♜e7#.

13. ... ♜c7 14. ♙a5

a po dalších čtyřech tazích se černý vzdal.