

**Alexandr Aljechin**

**Nejlepší partie**

**1908-20**

*Antonín Čížek, 2017*

Z ruského A. Алехин: *Мои лучшие партии, книга первая (1908-1923)* (Государственное издательство, Москва, Ленинград 1928) s přihlédnutím k anglickému A. Alekhine: *My best games of chess 1908-23* (DAVID McKAY COMPANY, INC., New York, 1927) přeložil Antonín Čížek

© Antonín Čížek, 2017

# 1. Všeruský turnaj amatérů St. Petersburg únor – březen 1909

## 1. Aljechin – Gregory B., St. Petersburg 1909

*Videňská hra*

### 1. e4 e5 2. Jc3 Jf6 3. Sc4 Jc6

Nejlepším pokračováním je zde 3... Jxe4! (viz partie č. 41).

### 4. d3 Sb4 5. Sg5 Jd4

Lasker píše v turnajovém sborníku: „Ohromující tah plný fantazie.“ Musím se přiznat, že nevidím nic ohromujícího na tomto hopsání jezdce, které nakonec povede jen k tomu, že bude stát na poli, kde bude bránit v pohybu dámskému střelci. Lepším pokračováním je zde 5... h6 6. Sxf6 Sxc3+ 7. bxc3 Dxf6 se zhruba rovnou hrou.

### 6. a3

To je nejjednodušší, protože po 6... Sa5 by bílý mohl s úspěchem hrát 7. b4 s následujícím 8. Jd5. Pozornost si zasloužilo také 6. f4 d6 7. Jf3.

### 6... Sxc3+ 7. bxc3 Jc6 8. h4!

To je silný tah. Pokud by bílý hrál hned 8. Sd2, následovalo by 8... d5 9. exd5 Jxd5 10. De2 f6, zatímco po 8. h4 h6 9. Sd2 by bylo 9... d5 nebezpečné pro 10. exd5 Jxd5 11. De2 Dd6 (nebo 11... f6 12. Dh5+) 12. Jf3 f6 13. De4 Je7 14. d4 a bílý stojí lépe.

### 8... h6

Samozřejmě, že ne 8... Jxg5 9. hxg5 Jg8 pro 10. g6! atd.

### 9. Sd2 d6 10. Df3

Postup pěšce, který bílý tímto tahem připravuje, je poněkud povrchní a jen poskytne soupeři protišance. Správné by bylo 10. Je2 s následujícím 11. Jg3, což by vedlo k lepší hře bílého bez jakýchkoli komplikací.

### 10... Sd7 11. g4 De7 12. g5 Jg8

Zde měl černý využít příležitost a vyměnit svou nečinnou věž h8, čímž by dosáhl dobré hry, např. 12... hxg5 13. hxg5 Vxh1 14. Dxh1 (nebo 14. gxf6 Vxg1+ 15. Ke2 Vxa1! 16. fxe7 Vg1! a černý stojí lépe) 14... Jg8 15. Dh7 0-0-0 atd.

Černý měl odpovědět na poněkud hazardní nástup bílého energickým protiútokem, protože při jím zvoleném pokračování bílý nakonec dosáhne svého.

### 13. Vb1 Sc6 14. Jh3

Nezbytnost tohoto vývinu, kdy jezdec nebude mít pole působnosti, je přímým důsledkem riskantní hry bílého.

### 14... Kd7

Zde bylo třeba hrát 14... hxc5 15. hxc5 0-0-0 16. De3 Kb8 17. Vg1 s velmi komplikovanou pozicí, v níž by měl černý dostatečné šance. Černý král by stál na dámském křídle mnohem lépe než v centru, kde bude brzy vystaven úspěšnému útoku.

### 15. Dg4!

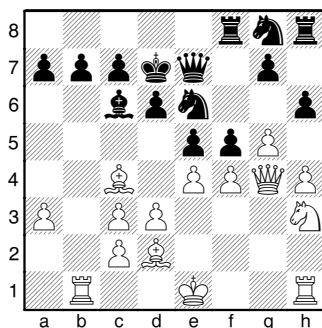
S úmyslem postoupit pěšcem „f“ na f4 a po jeho výměně přiblížit jezdce h3 k centru.

### 15... Vf8

Černý připravuje protihru pomocí 16... f5, což bude ale odraženo pomocí krásné oběti. Ovšem po chybném 14. tahu stojí černý v každém případě hůře.

### 16. f4 f5

Lepší by nebylo ani 16... h5 17. Dg3! exf4, protože po 18. Jxf4 Jxf4 19. Sxf4 by byla oběť 19... Sxe4 vyvrácena pomocí 20. 0-0!



### 17. exf5!

Tato oběť kvality se přirozeně nabízela, ale spočítat její důsledky nebylo tak jednoduché. Její ideou je za pomoci postupu pěšce „d“ (21. a 22. tah) odřezat černého střelce od obrany pole b7.

### 17... Sxh1 18. fxe6+ Kc8

Kromě tohoto tahu bylo možné také 18... Ke8 (zjevně špatné je 18... Kd8 pro 19. Dg1 s dalším 20. Dxa7 a okamžitou hrozbou matu) s pokračováním 19. Dg1 d5 20. Sb5+ Kd8 (nebo 20... c6 21. Sxc6+) 21. Sd7 a bílý vyhraje.

### 19. Dg1!

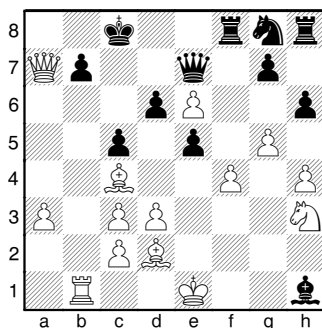
To je první důsledek oběti – bílá dáma vtrhne s tempem do soupeřova tábora.

### 19... c6!

Důmyslný pokus. Po 20. Dxh1 by následovalo 20... d5 21. Sb3 Dxe6 se silným útokem černého. Je jasné, že po 19... b6 nebo 19... Kb8 by přišlo 20. Dxh1 a bílý by si zachoval útok a měl by i materiální převahu.

### 20. Dxa7! c5

To je jediná obrana proti hrozbě 21. Vxb7.



### 21. d4!

Jedině tento postup dokazuje korektnost oběti v 17. tahu. Černý nemůže pěšce brát, protože po 21... exd4 22. cxd4 cxd4 23. Sa5! by nemohl zabránit matu.

### 21... Dc7 22. d5

Nyní se už hrozbě 23. Vxb7 nedá zabránit, protože po 22... Db8 by následovalo 23. Da4 Vd8 (nebo 23... Dc7 24. Vb5! s dalším 25. Va5) 24. Vxb7 Kxb7 (či 24... Dxb7 25. Sa6!) 25. Da6+ Kc7 26. Dc6#.

### 22... Je7 23. Vxb7 Dxb7 24. Sa6 Sxd5 25. c4!

Bílý získává dalšího pěšce, protože po jakémkoli tahu střelce by následovalo 26. Sa5 s neodrazitelným matem.

### 25... Dxa6 26. Dxa6+ Sb7 27. Dxd6 Jc6 28. gxh6 gxh6 29. f5!

To je nejrychlejší. Černý musí tohoto pěšce brát, po čemž ztratí figuru.

29... Vxf5 30. Dd7+ Kb8 31. e7 Jxe7 32. Dxe7 Vhf8 33. Dd6+ Ka8 34. Sxh6 V8f6 35. Dd8+ Ka7 36. Se3 Vf3 37. Sxc5+ Ka6 38. Db8

Černý se vzdal.

## 2. Verlinskij B. – Aljechin, St. Petersburg 1909

### *Španělská hra*

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 a6 4. Sxc6 dxc6 5. d4 exd4 6. Dxd4 Dxd4 7. Jxd4 c5 8. Je2 Sd7 9. b3

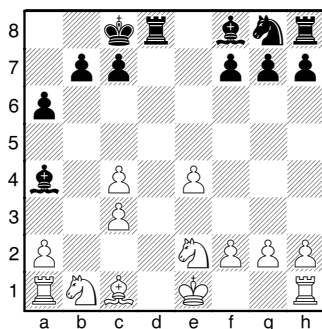
Tento tah hrál poprvé Lasker v zápase s Tarraschem (Düsseldorf 1908). Tehdy nenašel černý nic lepšího než 9... Sc6 10. Jd2 Se7 11. Sb2 Sf6 s výměnou jednoho ze střelců, což je v této variantě jeho hlavní devizou.

### 9... c4!

I kdyby černý nezískal obětovaného pěšce zpět, byli by mu dostatečnou kompenzací rozbití pěšci na dámském křídle bílého. Ale ukazuje se, že bílý bude

muset nakonec pěšce ztratit, takže celý jeho plán je k ničemu. V důsledku toho považuji tah 9... c4 za vyvrácení varianty 9. b3.

### 10. bxc4 Sa4 11. c3 0-0-0



### 12. Jd2

Ani jiná pokračování by nebyla lepší, např.:

a) 12. Jd4 c5 13. Jb3 Ve8 14. f3 f5 15. J1d2 Jf6 a černý stojí lépe.

b) 12. 0-0 Sc2 13. Jd2 Jf6 14. Jg3 (nebo 14. f3 Sc5+ s dalším 15... Sd3) 14... Sc5 a černý získá pěšce zpět s vynikající pozicí.

### 12... Sc2 13. f3

Pokračování 13. 0-0 by vedlo k jedné z výše uvedených variant.

### 13... Sc5

Tím černý brání pokračování 14. Jd4 (po čemž by následovalo 14... Vxd4! atd.) a nutí soupeře ztratit další čas, aby zabránil tomuto střelci v působnosti.

### 14. a4 Jf6 15. Sa3

Blokáda černého černopolného střelce, kterou bílý tímto tahem zamýšlí, se ukáže jako nedostatečná. Lepší šance na remizu bílému dávalo 15. Jd4 Sxd4 16. cxd4 Vxd4 17. Sb2 Vd3, i když i v tomto případě by byl tlak černého po sloupci „d“ velmi nepříjemný.

### 15... Se3! 16. Jf1 Sa7 17. a5

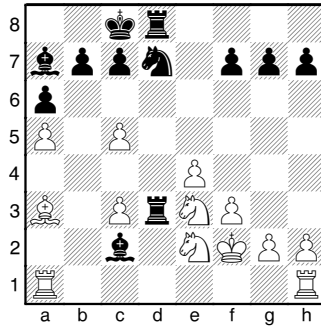
Okamžité 17. c5 by bylo špatné pro 17... Sxa4, a proto musí bílý opět ztrácet čas.

### 17... Vd3 18. c5 Vhd8 19. Kf2

Bílý by se mohl držet déle po 19. Sb4 Vd1+ 20. Vxd1 Vxd1+ 21. Kf2 Jd7 22. Jfg3 Vxh1 23. Jxh1 Jxc5 24. Sxc5 (nebo 24. Ke1 Jb3 s dalším 25... c5) 24... Sxc5+ 25. Jd4 b6 26. axb6 cxb6 a koncovka s dvojicí střelců proti dvěma jezdcům a volným pěšcem by musela být, sice pomalu, ale jistě, vyhraná za černého.

Po tahu v textu černý vyhraje pomocí pěkné kombinace.

### 19... Jd7 20. Je3



### 20... Jxc5!

Hrozí mat 5. tahem, např. 21. Jxc2 Jxe4+ 22. Ke1 Vd1+! 23. Vxd1 Sf2+! 24. Kf1 Vxd1+ 25. Je1 Vxe1#.

### 21. Jd4 Sb3

Ted' bílý ztrácí pěšce, protože po 22. Vhc1 nebo 22. Sb2 by následovalo 22... V3xd4 s dalším 23... Jd3+ a černý vyhraje.

### 22. Ke2 Vxc3 23. Sb2

Po 23. Jdf5 by bílý zachránil figuru, ale výsledek partie by nezměnil.

### 23... Vxe3+! 24. Kxe3 Je6 25. Va3

Nebo 25. Vhd1 Sxd1 26. Vxd1 Jxd4 27. Sxd4 Sxd4+<sup>1</sup> 28. Vxd4 Vxd4 29. Kxd4 s lehce vyhranou pěšcovou koncovkou.

### 25... Jxd4 26. Kf4 Sc5 27. Vha1 Je2+ 28. Kg4 Se6+

**Bílý se vzdal.**

<sup>1</sup> Po 27... c5! by černý okamžitě získal figuru. (pozn. překl.).