

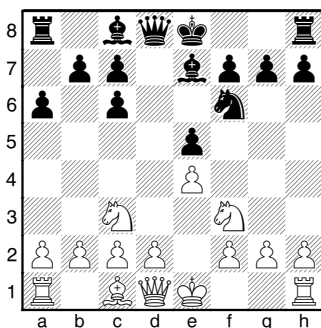
5. Pomar – Pérez F., Madrid 1945

Španělská hra

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 a6 4. Sa4 Jf6 5. Jc3 Se7 6. Sxc6

To je Pomarova originální idea, jejímž úmyslem je získat mírnou výhodu a minimalizovat riziko prohry.

6... dxc6



7. Jxe5 Jxe4 8. Jxe4 Dd4 9. 0-0 Dxe5 10. Ve1 c5

To je relativně nejlepší.

11. d3 0-0 12. Jc3 Dd6 13. Df3

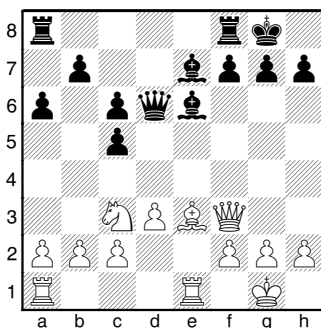
Se zjevnou hrozbou 14. Sf4 s následujícím 15. Sxc7 a Jc3-d5.

13... c6 14. Se3!

Tento tah je lepší (a v dané pozici bezesporu i silnější) než 14. Sf4. Pokud by černý odpověděl 14... b6, následovalo by 15. Ja4 Sd8 16. Sf4 Df6 17. Dg3 Se6 18. Sc7 s výhodou bílého.

14... Se6?

To je chyba, i když v obtížné pozici.



15. Vad1?

Škoda! Bílý z dosažené převahy nezíská žádnou výhodu. Po 15. Ja4 by získal pěšce a v důsledku toho pravděpodobně i partii. Tah v textu, který bílý hrál s úmyslem obsadit sloupec „d“, aby začal útok proti pozici soupeřova krále, je založen na *chybné koncepci* a může vést jen k vyrovnání.

15... Dc7 16. d4 Sd6 17. Dh5

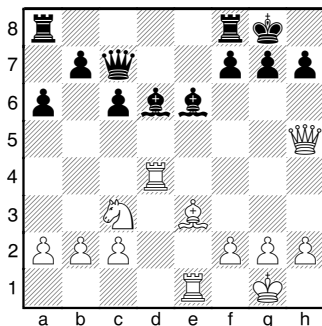
Tímto tahem bílý bezdůvodně komplikuje pozici. Mnohem lepší a jednodušší by bylo 17. h3 cxd4 18. Sxd4 c5 19. Se3! a černý by výhodu dvojice střelců nemohl ještě dlouho využít.

17... cxd4

Efektivnější by bylo 17... c4, po čemž by postup 18. d5 nevedl k ničemu víc než k vyrovnané hře.

18. Vxd4?

To je vážná taktická chyba, po níž černý převezme iniciativu. Po 18. Sxd4 by černému nezbylo nic jiného než souhlasit s remízou po 18... c5 19. Sxg7 atd., protože po 18... Se7 19. Vd3 by bílý získal nebezpečný útok.



18... f5!

Podle Pomara se jedná o jediný tah. Nepochybně je to v této pozici nejsilnější pokračování, jímž černý ničí veškeré naděje bílého na útok. Možné bylo i 18... Vfe8, např. 19. Vh4 h6 a nejde hrát 20. Sxh6 pro 20... Sg4!

19. Sc1

Po tomto smutném ústupu bude situace černého snadná.

Bílý se měl minimálně zbavit jednoho ze soupeřových střelců a hrát 19. Sf4. Po 19... Sxf4 by následovalo 20. Vxe6 Se5 21. Vd3 g6 22. De2! a černý by nemohl hrát 22... Sxh2+ pro 23. Kh1 s dvojí hrozbou: 24. g3 a 24. Ve7.

19... Vae8 20. Ved1

Lepší by bylo 20. Vdd1, ale v každém případě je již výhoda dvojice střelců znatelná.

20... Se5 21. V4d3 f4 22. Je4 Sf5 23. Df3 De7!

Předčasné by bylo 23... Sxb2 pro 24. Sxb2 Vxe4 25. Dxe4 Sxe4 26. Vd7 atd.

24. Ve1

To povede ke ztrátě figury, čemuž se mohl bílý vyhnout pomocí 24. V3d2, ale pozice po 24... Sb8 25. Db3+ Kh8 26. f3 Sxe4 27. fxe4 Sa7+ 28. Kh1 Dxe4 je také prohraná.

24... Sb8 25. Vd4 c5 26. Vd2 Sxe4 27. Db3+ Df7!

Jinak by bílý po 28. f3 získal figuru zpět.

28. Dxf7+ Kxf7!

Ne 28... Vxf7 pro 29. Vde2 s následujícím 30. f3.

29. Vd7+ Kg8

A černý brzy vyhrál.

Tato partie je zajímavá ze dvou důvodů. Zaprvé se Pomarovi podařilo dostat svého silného protivníka do doma připravené varianty a zadruhé poté, co si nechal ujít příležitost vyhrát partii v 15. tahu, se ukázalo, že nechápe význam dvojice střelců. Bylo by pro něj tedy velmi užitečné prostudovat nejlepší partie Janowského, jehož posedlost dvojicí střelců je příslovečná.

6. Aljechin – Barcza G., Mnichov 1942

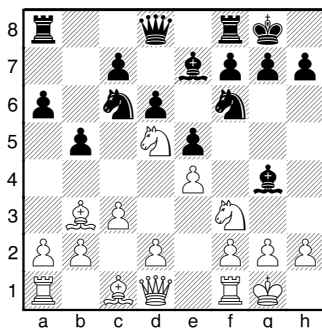
Španělská hra

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 a6 4. Sa4 Jf6 5. 0-0 Se7 6. Jc3 b5 7. Sb3 d6 8. Jd5! Sg4

Nejlepším pokračováním je zde 8... Ja5 9. Jxe7 Dxe7 10. d4 s malou výhodou bílého. Tah v textu není dobrý, protože bílý nemusí pěšce e4 krýt.

9. c3 0-0

Po 9... Jxe4 10. d4 by bílý získal pěšce zpět a udržel by si převahu dvojice střelců.



10. h3!

Je důležité hrát tento tah právě teď, protože v případě 10... Sh5 může bílý odpovědět 11. d3 s následujícím g2-g4.

10... Se6 11. d4

Bílý hrozí získat figuru po 12. Jxf6+ s následujícím d4-d5.

11... Kh8

To je zajímavá obrana, protože po 12. Jxe7 by následovalo 12... Sxb3 13. Jxc6 Sxd1 14. Jxd8 Sxf3 15. Jxf7+ Vxf7 16. gxf3 Jh5 17. Kg2 Vaf8 atd.

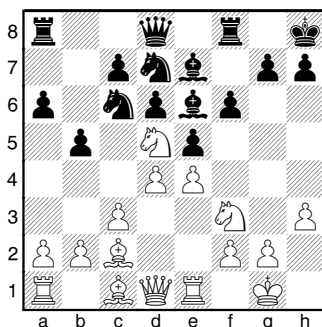
12. Ve1 Jd7

Nevýhodné by bylo 12... Ja5, protože po 13. Jxe7 nemůže černý pokračovat ani 13... Sxb3 pro 14. axb3, ani 13... Jxb3 pro 14. Jc6 Dd7 15. axb3 atd.

13. Sc2

Bílý hrozí získat figuru.

13... f6



14. a4!

Tento tah, který je typický pro většinu variant španělské hry, je zde silnější než obvykle, protože černý nemůže hrát 14... Vb8 pro 15. axb5 axb5 16. Va6 atd.

14... Ja7 15. axb5 axb5 16. Se3

Bílý dokončuje svůj vývin a vytváří novou hrozbu (17. Jxe7 s následujícím 18. d5).

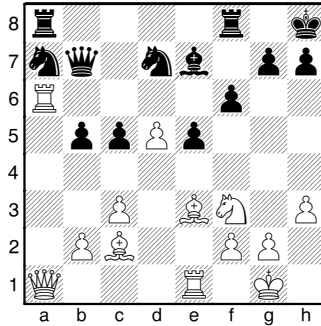
16... c5 17. dxc5 dxc5 18. Va6!

Vzhledem k hrozbě 19. Da1 vynucuje bílý následující výměnu.

18... Sxd5 19. exd5

To je lepší než 19. Dxd5, na což by mohl hrát černý 19... Dc7 a vybudovat tak pevnou obranu.

19... Dc8 20. Da1 Db7



21. b4!

Předčasné by bylo 21. d6 pro 21... Sd8 s následujícím Sd8-b6. Nyní ale nemá černý odpovídající obranu, protože po 21... Vfc8 by následovalo 22. d6 Sd8 23. bxc5 Jxc5 24. Sxc5 Vxc5 25. Se4 atd.

21... Vfb8 22. d6 Sd8 23. bxc5 Vc8 24. Va2

To je nejjednodušší.

24... e4

Černý se už mohl vzdát.

25. Sxe4! Dxe4 26. Sd4 Dg6 27. Vxa7 Vxa7 28. Dxa7 Je5 29. Sxe5

Po 29... fxe5 by následovalo 30. Jxe5 se smrtelnou hrozbou Je5-f7+.

Černý se vzdal.

Obsah

Kurs pro Pomara.....	3
Úvod.....	5
1. Několik posledních partií A. Pomara a jeho schopnost analyzovat.....	9
2. Úvahy o španělské hře z pohledu bílého.....	18
3. Úvahy o španělské hře z pohledu černého.....	28
4. Praktické příklady španělské hry	36
5. Úvahy o francouzské hře	48
6. Úvahy o Caro-Kannu.....	59
7. Má oblíbená varianta v sicilské hře	67
8. Úvahy o anglické hře z pohledu černého.....	71
9. Úvahy o katalánském zahájení	81
Doplňk.....	85
Dodatek	87
Arturo Pomar Salamanca.....	87
Znamé Pomarovy partie	88
Aljechin Alexandr Alexandrovič (též Alechin)	91
Index partií	94
Obsah	95