

HLAVNÍ ZÁSADY ZAHÁJENÍ

Ing. Vratislav HORA

Cílem zahájení je co nejrychlejší dosažení aktivního a harmonického rozmístění sil pro střední hru a někdy i koncovku. Zahájení je první fáze partie a má stejný význam jako střední hra a koncovka. První plán hry se stanovuje po vyjasnění situace pěšců v centru.

Základním zákonem zahájení je:

A) Vývin figur

B) -Boj o centrum

C) Pěšcová struktura bez slabin

ad A) Vývin figur má být:

1. rychlý

2. úplný

3. aktivní

4. harmonický

5. plánovitý

Ad1) Rychlost vývinu

Každým tahem vyvinujeme další figuru.

Netáhneme bez příčiny jednou figurou dvakrát.

Netaháme zbytečně pěšci (zejména krajními). Nejčastější chybou jsou tahy pěšci a3, h3 bez smyslu, jen proto že hráč neví co tahat. Kromě ztráty času může být tah vážným oslabením rošádového postavení krále. Jak drasticky se může zbytečný tah projevit ukazuje následující miniaturka:

1.e4 e5 2.Jf3 d6 3.Sc4 Sg4 4.Jc3 h6? 5.Jxe5! Sxd1?? 6.Sxf7+ Ke7 7.Jd5# Légalův mat – kombinace by nebyla možná, kdyby černý hrál ve 4.tahu nějaký rozumný vývinový tah, např. Jf6

Nevyvinujeme předčasně dámu tak, aby byla napadána soupeřovými figurami a tím ztrácela tempa. (Př.: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Jc3, tempo je jednotka rychlosti vývinu.)

V otevřených hrách je čas (rychlost vývinu) rozhodujícím faktorem.. Vývin sil znamená vývin figur, nikoliv pěšců! Po získání náskoku ve vývinu otevřeme hru (i oběti), aby se lepší vývinu mohl ihned uplatnit. Kdybychom neotevřeli hru, soupeř by dokončil vývin a postupně bychom výhodu ztratili. Náskok ve vývinu je dočasný faktor – musí se proto využít ihned.

Morphy,P – Konzultující, Paříž 1858

1.e4 e5 2.Jf3 d6 Philidorova obrana. Dnes se již hraje zřídka Nedostatkem tahu d6 je to, že černý nebojuje o centrum a zároveň uzavírá dráhu střelci f8, **3.d4 Sg4?** Toto nepřímé krytí pěšce e5 vazbou jezdců f3 je jen ztrátou tempa. **4.dxe5 Sxf3** Vynuceno 4...dxe5 5.Dxd8 Kxd8 6.Jxe5 se získá pěšce. **5.Dxf3 dxe5 6.Sc4 Jf6?** Kryje hrozbu matu, ale přehlíží dvojí úder. **7.Db3! De7** [7...Dd7 8.Dxb7 Dc6 9.Sb5] **8.Jc3!** Bílý opovrhne pěšcem a pokračuje v rychlém vývinu. Černá dáma na e7 narušuje harmonii, protože překáží střelci ve vývinu. Proti silnému soupeři by jistě Morphy zahrál **8.Sxf7+! Kd8** (8...Dxf7 9.Dxb7+-) 9.Dxb7 Db4+ 10.Dxb4 Sxb4+ 11.c3 Sc5 12.Sg5 Jbd7 13.Jd2 Vf8 14.Se6 h6 15.Sxd7 hxg5 16.Sc6 Vb8 17.Jf3 Vxb2? 18.0–0–0+ 1:0 Tenk-Egert, Brno 1930] **8...c6** Černý kryje pěšce, ale dále se opoždí ve vývinu. **9.Sg5** Náskok ve vývinu je hrozivý. Bílý získal velký náskok ve vývinu, černý zase zaostal ve vývinu a stojí pasivně. **9...b5?** Chce zahnat nepříjemného střelce a pak nějak dokončit vývin, ale... **10.Jxb5!** Kombinace a zároveň i potvrzení hlavního závěru z vývinu: máme-li náskok ve vývinu, otevřeme hru i za cenu obětí! **10...cxb5 11.Sxb5+ Jbd7 12.0–0–0!** Bílý uvedl krále do bezpečí a zároveň dal věž na volný sloupec, navíc s hrozbou braní na d7. Ukazuje se jak účinné jsou vazby střelců. **12...Vd8** Do boje již zbývá jen zapojit věž z h1 – měla by jít na sloupec d. **13.Vxd7! Vxd7 14.Vd1** Je rozhodnuto. Černý nemá dost sil k obraně. Závěr bude kouzelný. **14...De6 15.Sxd7+ Jxd7 16.Db8+!! Jxb8 17.Vd8# 1–0**

Ad2) Úplnost vývinu

Vyvinujeme všechny figury, zpravidla nejdřív lehké, potom těžké.

Uvedení krále do bezpečí rošádou je součástí vývinu, rošádu děláme co možná nejdříve (zpravidla proto vyvinujeme nejdříve královské křídlo a pak až dámské). Rošádové postavení má mít pěšcovou ochranu bez slabin a má být kryto jednou lehkou figurou (Jf3, Jf6).

Ponechání krále v centru je nejčastější chybou méně zkušených hráčů.

Ad 3) Aktivita a souhra jsou hlavními principy šachu.

Jezdce zpravidla vyvinujeme do centra, co nejlíže soupeři (na kraj šachovnice jen výjimečně a je-li to zdůvodněné).

Střelce vyvíjíme na volné diagonály, k napadení slabých polí soupeře (krytých jen králem), nebo k vazbě.

Věž vyvíjíme na volné sloupce (nebo na ty, které hodláme otevřít).

Dámu vyvíjíme zpravidla do vyčkávacího postavení (na 2. nebo 3.řadě), odkud bude moci zasáhnout na požadovaný úsek šachovnice. Při předčasném vývinu dámy mohou tuto figuru napadat soupeřovy figury a získávat tak vývinová tempa, jako v naší ukázce.

1.e4 e5 2.Dh5 Jc6! 3.Sc4 g6 4.Df3 Bílý stále něčím hrozí, ale černý správně spojuje obranu s vývinem. **4...Jf6 5.Db3 Jd4! 6.Dc3** [Po 6.Sxf7+? Ke7 7.Dc4 b5!–+ztratí bílý střelce.] **6...d5! 7.Sxd5 Jxd5 8.exd5 Sf5 9.d3 Sb4!–+** a černý vyhraje.

Pěšci nemají omezovat figury v pohybu (např., tzv. "špatný střelec" je omezen v pohybu vlastními zafixovanými pěšci na polích barvy střelce).

Figury mají být v souhře, mají se doplňovat, krýt se a ne si překážet.

Síla figur je dána jejich pohyblivostí.

Ad 4) Harmonie vývinu:

Figury mají být v souhře, navzájem se krýt a doplňovat se, ne si překážet.

Ad 5) Plánovitost vývinu:

Jakmile se vyjasní situace pěšců v centru, stanoví se první plán hry a vývin se dokončí v jeho duchu (týká se hlavně vývinu věží). Do stanovení plánu hry děláme pokud možno přirozené tahy a současně se snažíme brzdit vývin soupeře. Pochopením pěšcové struktury je základem sestavení správného plánu hry, který si musíme pro úspěšné vedení partie vytvořit. Silný hráč vyniká nad slabým tím, že ví, jak v daném postavení rozestavět figury a jak hrát pěšci.

ad B) Boj o centrum

Jako centrum označujeme 4 pole: d4+d5+e4+e5. Někdy se používá pojem velké centrum i pro všechna sousední pole. Figury stojící v centru mají největší působnost a ovládají větší prostor. Dosáhneme-li v partii toho, že obsadíme střed šachovnice pěšci, znesnadníme tím soupeři manévry figur, protože naši pěšci znemožňují soupeřovým figurám přístup na centrální pole. Navíc je hrozí i zahnat ze sousedních polí – např. postup e4-e5 donutí k ústupu jezdce z f6 nebo střelce z d6.

Obsazení centra znamená tedy dosažení prostorové převahy, zvětšení prostoru pro manévrování vlastních figur a zmenšení prostoru pro soupeře. Boj o centrum nelze chápat pouze jako vytvoření pěšcového středu (tedy umístěním pěšců na centrálních polích), ale střed je taky možno ovládnout a zajistit centralizací figur a bočním tlakem figur (např. Sb2 a Jf3 zajišťují centrální pole d4 a e5).

Jak vypadá boj o centrum si ukážeme na italské hře

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3! Bílý zahajuje boj o centrum, černý musí hrát přesně: **4...Jf6!** Jediná správná možnost! Spojuje vývin s figurovým bojem o centrum. **5.d4 exd4 6.cxd4 Sb6?** To je ale chyba! Černý nesmí takto ztrácet čas. Teď se dá do pohybu pěšcové centrum bílého a zažene černé jezdce. **7.d5 Je7 8.e5 Jg4 9.d6 cxd6 10.exd6 Jxf2 11.Db3 Jxh1 12.Sxf7+ Kf8 13.Sg5 1-0**

Správný postup má vypadat asi takto:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 Jf6! 5.d4 exd4 6.cxd4 .Sb4+! 7.Sd2 Sxd2+ 8.Jbxd2 d5! Protiúder v centru likviduje bílé centrum. **9.exd5 Jxd5 10.Db3** Bílý se snaží vyhnat černého jezdce, který správně blokuje izolovaného pěšce d4 **10...Jce7! 11.0–0 0–0 12.Vfe1 c6** a pozice je v rovnováze. z bílého centra zbyl je izolovaný pěšec, který je blokován a v koncovce se může stát slabinou.

Partie z učebnice Gréca 1619 v Itálii

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Sb4+ 7.Jc3 Jf6 8.0-0 Sxc3 9.bxc3 Jxe4 10.Ve1 d5 11.Vxe4+! dxe4 12.Jg5 0-0 13.Dh5 h6 14.Jxf7 Vxf7 15.Sxf7+ Kf8 16.Sa3+ Je7 17.Sb3 De8 18.Dd5 s dalším Dg8+a bílý vyhraje

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Sb6 7.Jc3 Jf6 8.Se3 Sg4 9.Sb3 0-0 10.Dd3 a bílý má zajištěné centrum.

Závěr z výše uvedených variant je jasný, že ve variantě Italské hry s 4.c3 je správná odpověď černého 4...Jf6!, která bezpečně vyrovnává. Pokud hraje černý nepřesně a připustí bílému získat pěšcové centrum, bude v nevýhodě. Nakonec ještě jednu pěknou partii, kde bílý využil své prostorové převahy založené na silném pěšcovém středu:

Leonhardt – Burn. Karlovy vary 1911

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.c3 d6?! 5.d4 exd4 6.cxd4 Sb6? 7.Jc3 Ještě lepší je 7.d5 jak je uvedeno výše. **7...Jf6 8.0-0 0-0 9.Sb3** Předchází výměnné kombinaci černého s likvidací bílého centra-hrozilo **9...Jxe4 9...Sg4 10.Se3 h6 11.Dd3 Ve8** Bílý stačil pokrýt své pěšcové centrum a stojí lépe. Černý se teď neodhodlal k výměně na f3, aby bílému neotevřel sloupec pro útok na vlastního krále, ale asi tak měl hrát, protože se teď dostane pod velký tlak. **12.Jd2 De7 13.Vae1 Vad8 14.a3 Df8 15.f4!** Další pěšec posiluje bílé centrum a zároveň hrozí uzavřením střelce g4 po f5,h3,g4. **15... Sc8 16.h3** Zabraňuje výpadu jg4 a připravuje nástup na královském křídle. **16...Kh8 17.g4** Převaha v centru umožňuje útok na křídle – tento vztah je nutno si zapamatovat! **17...Je7** Pozice černého začíná být značně stísněná. **18.Kh1 d5** Snaha o protiúder v centru přichází pozdě. **19.e5 Jh7 20.f5 f6 21.e6 c6 22.Sf4!** Zabraňuje soupeřovu střelci v aktivizaci! **22...Jg8 23.Ja4 Sa5 24.Sc2 De7 25.Dg3!** Opět zabraňuje aktivizaci soupeřova střelce po Sc7 **25...b5 26.Jc5 Sb6 27.b4 Jf8 28.a4! a5** Po 28... a6 **29.axb5 axb5 30.Va1** vtrhne bílá věž do týlu černého. **29.Jdb3 bxa4 30.Jxa5 Sxc5 31.Jxc6 Sxd4 32.Jxe7 Vxe7 33.Sc7 Se5 34.Vxe5 Vxc7 35.Vxd5 Sb7 36.Dxc7 Sxd5+ 37.Kg1 Ve8 38.Sxa4 Ve7 39.Db8 Jh7 40.Vd1 Vb7 41.Dxb7 Sxb7 42.Vd8 1-0**

Hraje-li bílý v Italské hře klidné 4.d3 mnoho nezíská

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.d3 Jf6 5.Jc3 d6 6.Se3 Sb6 7.Dd2 Se6=

Jak může bílý dopadnout špatně, když nebojuje o centrum, dokazuje ukázka z rukopisu Poleria 1585:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Sc5 4.0-0 d6 5.c3 Sg4 6.Db3 Sxf3 7.Sxf7+ Kf8 8.Sxg8 Vxg8 9.gxf3 g5! 10.Dxb7 g4 11.Dxc6 gxf3+ 12.Kh1 Vg2! 0-1

Boj o centrum je i ideou Španělské hry, kde probíhá boj složitější a vyrovnat není tak snadné. Po **1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 Sc5 4.O-O Jf6** si bílý může vybrat mezi odstraněním černého centrálního pěšce (5.Jxe5) nebo dalším budováním centra po 5.c3 s dalším d4. Pro ukázkou složitosti boje v jiných variantách tohoto zahájení alespoň dvě varianty:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sa4 Jf6 5.0-0 Se7 Střelec stejně nemá lepší místo a nyní již černý hrozí brát na e4. **6.Ve1** to je zase ústupek ze strany bílého, který má v plánu c3 a d4. **6...b5 7.Sb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Ja5 10.Sc2 c5 11.d4 Dc7 12.Jbd2** Čigorinova varianta

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sa4 Jf6 5.0-0 Se7 6.Ve1 b5 7.Sb3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Jb8 10.d4 Jbd7 11.Jbd2 Sb7 12.Sc2 Ve8 Breyerova varianta.

Tady se černý snaží sebrat na d4 a udržet pole e5. Vzniklá postavení jsou východiskem pro složitý boj.

Bílý ovšem může pokračovat i jinak a hrát na koncovku:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sb5 a6 4.Sxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Jxd4 bílý se bude snažit uplatnit v koncovce pěšcovou převahu, kterou má na královském křídle výměnou co největší počtu figur. Černý má dobré šance ve střední hře, kde se má snažit využít dvojici střelců. pozice je tak v rovnováze.

V boji proti centru je nejčastějším způsobem likvidace soupeřova středního pěšce postup vlastního pěšce na jednom ze sousedních sloupců. Tento způsob je charakteristický zejména pro polouzavřené hry.

Ve francouzské obraně po **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jc3 dxe4 4.Jxe4** je postup pěšce c7-c5 základem pro další hru černého.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Jc3 Sb4 4.Jge2 dxe4 5.a3 Se7 6.Jxe4 Jf6 7.J2g3 0-0 8.Se2 Jc6 9.Jxf6+ Sxf6 10.c3 v této variantě francouzské pro změnu černý použil postup 10...e5! s likvidací bílého centra.

Obdobně tomu může být i v otevřených hrách, kdy bílého pěšce e4 likvidujeme pomocí úderu d5 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Jc6 4.De3 Jf6 5.Jc3 Se7 6.Sd2 d5!

Důležitou taktickou možností je metoda odstranění centrálního pěšce dočasnou obětí figury:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 Toto je rovněž dobrá obrana proti vývinu střelce na c4.4.Jc3 Jxe4! 5.Jxe4 d5 6.Sb5 dxe4 7.Jxe5 Dg5

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.Jc3 Jxe4 5.Jxe4 d5 6.Sd3 dxe4 7.Sxe4 Sd6 8.d4 exd4 9.Sxc6+ bxc6 10.Jxd4 0-0

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.Jc3 Jxe4 5.Sxf7+ Takto sice bílý znemožní černému rošádu, ale totálně prohraje boj o centrum.5...Kxf7 6.Jxe4 d5 7.Jeg5+ Kg8 8.d3 h6 9.Jh3 Sxh3 10.gxh3 Df6! a černý stojí lépe.

Pochopení pěšcové struktury je základem správného pochopení plánu, který si musí každý hráč vytvořit pro úspěšné vedení partie. Silný hráč vyniká tím, že ví, jak v daném postavení rozestavět figury a jak hrát pěšci.

Centrum obsazujeme pěšci i figurami.

Pěšcem táhneme, jen když :

obsazujeme centrum (e4, d4)

podporujeme centrum (d3)

bojujeme proti centru (c4, g3(Sg2))

Nejčastější chybou jsou tahy pěšci typu a3 nebo h3 beze smyslu, jen proto, že nevíme, co tahat.

Jezdec v centru je na opěrném bodu (krytý pěšcem, nemůže být napaden soupeřovým pěšcem)

Dáma je v centru silná jen tehdy, když nemůže být napadena. Předčasný vývin dámy způsobuje, že ji mohou napadat soupeřovy figury a získávat tak tempa k vývinu.

Slabý bod je takový bod, který nemůže už být napaden vlastním pěšcem. Slabý bod soupeře je silným bodem mým a na něm s výhodou umístím své lehké figury.

HLAVNÍ ZÁVĚR Z VÝVINU

Získáme-li náskok ve vývinu, otevřeme hru (někdy i za cenu oběti, zpravidla pěšce), aby se lepší vývin mohl uplatnit. Podaří-li se nám zadržet soupeřova krále, snažíme se na něj otevřít sloupec a soustředit proti němu převahu sil. **Náskok ve vývinu je dočasný faktor**, musíme jej využít hned. Náskok ve vývinu je rozhodujícím faktorem v otevřených hrách. proto: **Nehoň se za pěšcem na úkor vývinu!**

Metoda odstranění centrálního pěšce:

Příklad 1: Réti-NN

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 Sc5?! 4.Jxe5! Jxe5 5.d4 Sxd4 6.Dxd4 Df6 7. Jb5! Kd8 8.Dc5 1:0

Příklad 2:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3. Sc4 Jf6 4.Jc3?! Jxe4! (5.Sxf7? Kxf7 6.Jxe4 d5 -+ černý udělá umělou rošádu, bílý totálně prohrál boj o centrum.) 5.Jxe4 d5 6.Sxd5 Dxd5 =+ černý má pěšce v centru

Požadavky na rošádové postavení krále: pěšcová ochrana krále bez slabin, krytá aspoň jednou lehkou figurou, nejlépe Jf3 (Jf6).

Rosanes – Anderssen, 1862

1.e4 e5 2.f4 Ideou královského gambitu je útok po f-sloupci při ovládnutí centra. 2...d5 3.exd5 e4! Protigambit (ideou je vrazit klín a zrušit ideu bílého - útočit po „f“sloupci) 4.Sb5?! Hraje na materiál, měl by se snažit odstranit klín. 4....c6! 5.dxc6 Jxc6 6.Jc3 Jf6 7.De2? Opět vážná chyba. Nehoň se za pěšcem na úkor vývinu! 7....Sc5! 8.Jxe4 0-0! Černý urychluje svůj vývin. 9.Sxc6 bxc6 10.d3 Ve8 11. Sd2 Jxe4 12.dxe4 Sf5 13.e5 Db6! 14.0-0-0 (jediné) 14...Sd4! 15.c3 Vab8! 16.b3 Ved8! 17.Jf3 Dxb3!! 18.axb3 Vxb3 19.Se1 Se3 mat. (Oslabení pěšcové ochrany před králem, vzor na souhru věže a střelce) Proč nešlo 17.cxd4?

Tal – Tringov

1.e4 g6 2.d4 Sg7 3.Jc3 d6 4.Jf3 c6 5.Sg5 Db6 6.Dd2! Dxb2 (b2 je "otrávený" pěšec) 7.Vb1 Da3 8.Sc4 Da5 9.0-0 e6 10.Vfe1 a6 11.Sf4 e5? (černý otvírá hru a přitom má opožděný vývin) 12.dxe5 dxe5 13.Dd6! Dxc3 (13....exf4 14.Jd5! cxd5? 15.exd5! +) 14.Ved1 Jd7 15.Sxf7 Kxf7 16.Jg5 Ke8 17.De6 1:0

Ukázka na slabá pole:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Jc3 g6 4.d4 exd4 5.Jd5!? Sg7 6.Sg5 Jge7? (6....Jce7! jediné s dalším c6 =) 7.Jxd4! Sxd4 8.Dxd4! Jxd4 9.Jf6 Kf8 10.Sh6 mat (slabá pole f6, h6)

Hort – Radulov, 1974

1.e4 c5 2.Jf3 Jc6 3.d4 cxd4 4.Jxd4 Jf6 5.Jc3 d6 6.Sg5 e6 7.Dd2 Se7 8.f4 d5 9.e5 Jd7 10.Sxe7 Dxe7 11.0-0-0! a6 12.Jf3 0-0 13.Sd3 Vb8 14.De3 b5? 15.Sxh7! Kxh7 16.Jg5 Kg6 17.Dh3 1:0 (17....Jce5 18.Dh7 Kf6 19.Jce4 + -) .Královská ochrana byla bez lehké figury (Jf6) a černé věže neměly souhru.

Rossolimo – NN, 1949

1.e4 c5 2. Jf3 Jc6 3.Sb5 g6 4.0-0 Sg7 5.Ve1 Jf6 6.Jc3 Jd4? 7.e5! Jg8 8.d3 Jxb5 9.Jxb5 a6? (provokace) 10.Jd6! exd6 11.Sg5!! (rozhodující zisk tempa) 11...Da5 12.exd6 Kf8 13.Ve8!! (věž za tempo) 13....Kxe8 14.De2 Kf8 15.Se7 Ke8 16.Sd8! Kd8 17.Jg5 1:0

Jacobsen - Ljubojevic, Groningen 1970

1.g3 e5 2.Sg2 Jc6 3.e4 Sc5 4.c3 Jf6 5.Je2 d5 6.b4 Sb6 7.exd5 Jxd5 8.Sa3? Sg4! 9.0-0 Jf4!! 10.gxf4 Dd3 11.Ve1 0-0-0 12.b5 Ja5 13.Sb4 Jc4 14.a4 exf4 15.a5 Sxf2+! 16.Kxf2 Je3!! 17.Ja3 [17.Db3 Jxg2 18.Kxg2 Vhe8 19.Jxf4 Df3+ 20.Kg1 Vxe1#] 17...Jxd1+ 18.Vaxd1 f3 19.Jc1 Df5 20.Sh1 Df4 0-1 Bílý hrál vyumělkovaně, černý přirozenými tahy vyvíjel figury, tahem Dd3 přibrzdil vývin bílého a narušil souhru jeho figur. Trest přišel velmi brzy.

Z této partie lze udělat závěr, že zásady hry v zahájení neplatí jen pro otevřené hry, ale i pro polozavřené a zavřené hry. Dodržování správných zásad hry v zahájení nám umožňuje správně rozehrát partii, aniž bychom se museli učit mnoho variant.

Spaskij – Avtonomov, 1949

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Jf3 Jf6 4.e3 c5 5.Sxc4 e6 6.0-0 a6 7.De2 b5 8.Sb3 Jc6?! (lepší je 8....cxd4 a 8....Se7) 9.Jc3 cxd4? 10.Vd1 Sb7 11.exd4 Jb4? (černý opozdil vývin královského křídla, proto bílý otvírá hru) 12.d5!! Jbxd5 13.Sg5! Se7 14.Sxf6 gxf6 15.Jxd5 Sxd5 16.Sxd5 exd5 17.Jd4! Kf8 18.Jf5 h5 19.Vxd5 Dxd5 20.Dxe7 Kg8 21.Dxf6 1:0

Nakonec jednu partii k rozboru:

1.e4 e5 2.Jf3 Jc6 3.Sc4 Jf6 4.Jg5 d5 5.exd5 Ja5 6.d3 h6 7.Jf3 e4 8.De2 Jxc4 9.dxc4 Sc5 =+ 10.0-0 0-0 11.Jfd2 Sg4! 12.De1 Dd7! 13.Jb3 Sf3!! 14.Sf4 Dg4 15.Sg3 Jh5 16.Jxc5 Jf4! 17.Jxe4 Dh3!! 0:1