

**Emanuel Lasker**

**Petrohrad  
1909**

*Antonín Čížek, 2017*

Z LASKER EM.: *The International Chess Congress St. Petersburg 1909*,  
Emanuel Lasker, New York, 1910 přeložil Antonín Čížek  
© Antonín Čížek, 2017

# Úvod

Tato kniha obsahuje důkladné analýzy.

Partie v ní ukazují, jak funguje myšlení mistrů, a komentátor se nad ně má povznést, aby mohl vnímat, co je slabé a co silné. Poznámky jsou tak určeny jen k tomuto účelu. Vysvětlivky by měly být jen na nezbytných místech, ale měly by být také dostačující. Nikde by tak neměl být jejich nedostatek, ale neměly by být ani nadbytečné.

Některé cenné rady k této knize mi poskytl pan R. Teichmann, za což mu chci touto cestou poděkovat.

Emanuel Lasker

New York, 10. května 1910

## Program turnaje

1. Počet účastníků turnaje je omezen na dvacet, z nichž polovina jsou ruští hráči.

2. Každý účastník se utká s každým z konkurentů v jedné partii. Za výhru partie se hráči počítá jeden bod, za prohru nula a za remízu půl bodu.

3. Za turnaj se neplatí žádný poplatek, ale vyžaduje se záloha 10 rublů. Tu hráč složí před zahájením turnaje a bude mu vrácena, pokud zůstane v turnaji až do konce.

4. V turnaji je 10 cen: 1. místo 1000 rublů (o něco víc než 500 dolarů nebo 100 liber); 2. místo 750 rublů, 3. místo 550, 4. 400, 5. 280, 6. 190, 7. 120, 8. 80, 9. 50, 10. 30.

5. Všichni účastníci také obdrží honorář 10 rublů za každou partii, kterou vyhrájí, a 5 rublů za každou partii, kterou remizují.

6. Všichni účastníci také obdrží pevnou náhradu. Každý ruský mistr 50 rublů a každý zahraniční účastník 100 rublů.

7. Pokud bude počet dosažených bodů stejný, ceny se rovnoměrně rozdělí s výjimkou toho, že se dva hráči budou dělit o první a druhé místo. Pokud budou oba souhlasit, mohou rozhodnout o první ceně zápasem na čtyři partie. Pokud bude výsledek remíza, budou se tyto ceny dělit.

8. Hraje se 5x týdně, od 11 hodin ráno do 9 večer s přestávkou od 4 do 6 hodin odpoledne. Před přerušением musí hráč, který je na tahu, odevzdat řediteli turnaje svůj tah v zalepené obálce. Šestý den v týdnu je vyhrazen pro dohrávání přerušovaných partií. Pokud se soupeři domluví, mohou se přerušované partie dohrávat také každý večer po skončení jiných partií. Jeden den v týdnu je volný.

9. Časový limit na partii je dvě a půl hodiny na 37 tahů, dále pak jedna a půl hodiny na 23 tahů a pak 50 tahů za hodinu. Hráč, který překročí časový limit, prohrává partii. Na začátku partie se spouštějí hodiny. V případě, že hráč nepřišel před časovou kontrolu, jeho partie se považuje za prohranou. Pokud hráč nedorazí ke třem po sobě následujícím partiím, je z turnaje vyloučen. Pokud takový hráč odehrál méně než polovinu partií, nejsou tyto partie započítány do konečného výsledku. Pokud ale odehrál víc než polovinu partií, započítávají se do celkového výsledku ty partie, které odehrál, a ty, které nebyly odehrány, jsou považovány za vyhrané jeho soupeři.

Poznámka k odstavcům 8 a 9: Čas přerušování a časová kontrola mohou být změněny, pokud si to bude přát většina účastníků turnaje. (Ve skutečnosti ale taková změna nebyla požadována.)

10. Každý z hráčů musí svou partii pečlivě zapisovat a svůj zápis bezprostředně po ukončení nebo přerušování partie odevzdat řediteli turnaje. Všechny partie turnaje jsou majetkem Petrohradského šachového klubu.

11. Účastníkům je zakázáno analyzovat probíhající partie.

12. Turnaj se hraje podle Bergerovy šachové ročenky. Žádný z účastníků nemá právo promíjet svému soupeři porušení těchto pravidel. Hráči, kteří nedodržují

pravidla turnaje, nebo ti, kteří nedokončí turnaj, ztrácejí nárok na výhru, náhrady a svůj vklad. Všechny neshody rozhoduje rozhodčí tribunál. Tento tribunál je tvořen z poloviny účastníky turnaje a z poloviny členy výboru. V případě stejného počtu hlasů rozhoduje hlas předsedy.

13. V neděli 14. února 1909 v 8 hodin večer budou hosté oficiálně uvítáni a provede se rozlosování turnaje. Zahájení turnaje se uskuteční v pondělí 15. února v 11 hodin dopoledne.

14. Přihlášky do turnaje musejí být doručeny nejpozději do 28. ledna 1909 předsedovi výboru Petrohradského šachového klubu panu P. P. Saburovovi, Petrohrad, ul. Mochovaja 27.

15. Účastníkům, kteří chtějí mít zajištěno ubytování a stravování za rozumnou cenu, se doporučuje, aby se obrátili na člena výboru pana Julia Sosnitského, Petrohrad, Ertělev Pěrulok 2.

Toto jsou mistři, kteří se turnaje zúčastnili, a země, které zastupovali: 1. Spojené státy: Dr. Em. Lasker; 2. Německo: E. Cohn, J. Mieses, R. Spielmann a R. Teichmann; 3. Anglie: A. Burn; 4. Holandsko: A. Speijer; 5. Rakousko: Dr. J. Perlis, K. Schlechter, S. Tartakower a M. Vidmar; 6. Rusko: Dr. O. S. Bernstein, F. J. Dus-Chotimirskij, S. N. von Freymann, V. J. Něnarokov, A. K. Rubinstein, G. F. Salwe, Eugen A. Znosko-Borovskij (Karl Rosenkrantz se vzdal účasti na turnaji, aby uvolnil místo Dr. Perlisovi, který byl náhodou v Petrohradě.); 7. Čechy: O. Duras<sup>1</sup>, 8. Maďarsko: L. Forgacs.

Jeho Veličenstvo car Mikuláš II. se rozhodl věnovat turnaji 1000 rublů, aby podpořil prostředky, které měl kongres k dispozici, a také daroval nádhernou vázu jako první cenu pro celoruský vedlejší turnaj. Celá částka 10 500 rublů, kterou kongres potřeboval, byla shromážděna za pomoci dobrovolných příspěvků.

---

<sup>1</sup> O. Duras zde vystupoval jako reprezentant Čech, i když byl občanem Rakousko-Uherska, což bylo velmi odvážné.

# Partie hrané na turnaji

## 1. kolo, 15. 2. 1909

### 1. Dus-Chotimirskij Fjodor – Mieses Jacques

*Dámským pěšcem*

**1. d4 Jf6 2. c4 d6 3. Jc3 Jbd7 4. e3** Po 4. e4 by mohlo následovat 4... e5 5. Jf3 g6 6. Sg5 h6 7. Sh4 Sg7 8. Sg3. **4... e5 5. Sd3 g6 6. f4 De7 7. Jge2 e4** To je předčasný pokus o útok. Místo tahu v textu měl černý hrát 7... Sg7 s dalším 8... 0-0 a využitím věže na sloupci „e“. **8. Sb1 c6 9. Dc2 Jb6 10. b3 Sf5 11. a4** Po 11. Jg3 by černý jednoduše odpověděl 11... 0-0-0. **11... Vc8 12. a5 Ja8 13. Sa3 De6 14. Dd2 d5 15. Sxf8 Kxf8 16. cxd5** Tato výměna nebyla nutná. Bílý mohl okamžitě hrát 16. Ja4 a po 16... dxc4 odpovědět 17. Jc5 s vynikající hrou. **16... cxd5 17. Ja4 Kg7 18. 0-0 Jc7 19. Jc5 Dc6 20. Vc1 Db5 21. Jc3 Dc6 22. Je2** Bílý mohl velmi dobře pokračovat 22. b4 s hrozbou převodu střelce přes c2 na a4. V tomto případě by hra pravděpodobně pokračovala 22... b6 23. axb6 axb6 24. J5a4 Jb5 25. Je2 Dd6 26. h3 s malou výhodou bílého. **22... Db5 23. Jc3 Dc6 24. Je2 Db5 25. Jc3 Dc6 26. Ja2 Db5 27. Jc3 Dc6 28. Je2 Db5** Remíza. [1 h. 15 – 1 h. 15]

### 2. Cohn Erich – Burn Amos

*Vídeňská hra*

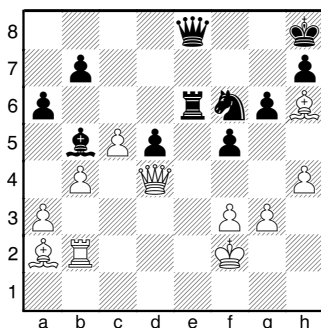
**1. e4 e5 2. Jc3 Sc5 3. g3 Jf6 4. Sg2 d6** Zdá se, že 4... Jc6 s úmyslem vyhnout se po a7-a6 výměně důležitého černopolného střelce by bylo lepší. **5. Ja4 Jc6 6. Je2 Se6 7. d3 De7 8. 0-0 d5 9. Jxc5 Dxc5 10. Se3 Dd6 11. exd5 Sxd5 12. Jc3 Sxg2 13. Kxg2 Jd5 14. Dd2 14. Df3** s obsazením diagonály, kde dříve působil bělopolný střelec bílého, vypadá přirozeněji. **14... 0-0** Černý měl hrát 14... 0-0-0 s úmyslem útoku na královském křídle. **15. Je4 Jxe3+** Po 15... Dg6 16. f4 f5 17. Jc3 Vad8 nebo 17. Jc5 Jxe3+ 18. Dxe3 Jd4 by vznikly zajímavé komplikace, které by asi byly výhodné pro černého. **16. Dxe3 Dd4 17. c3 Dxe3 18. fxe3** Remíza. [1 h. 10 – 0 h. 40]

### 3. Něnarokov Vladimir – Perlis Julius

*Dámský gambit*

**1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 Jf6 4. Jf3 Se7 5. Sf4 0-0 6. e3 c5 7. Sd3 Jc6 8. cxd5 exd5 9. dxc5 Sxc5 10. 0-0 Se6 11. Vc1 Vc8** Lepší by bylo 11... a6 12. Sbl d4 13. Ja4 Sa7, protože černopolný střelec černého by si měl udržet tlak na pole d4. **12. Sb1 Ja5** Zde bude jezdec mimo hru. Správným pokračováním by bylo 12... De7 13. Sg5 Vfd8 14. Dd3 h6, protože šach na h7 by černému neublížil. **13. Sg5 Se7 14. Jd4 g6 15. De2** Bílý měl hrát 15. f4 s dalším f4-f5, např. 15... Sg4 16. De1 Jc4 17. f5 Jxb2 18. h3 s neodrazitelným útokem. **15... Jc6 16. Jf3 Db6 17. h3**

Vfd8 18. Vfd1 Kg7 19. Jd4 Jxd4 20. exd4 Vc4 21. Se3 Vdc8 22. Sd3 Vb4 23. b3 Dd8 24. Ja4 Vxc1 25. Vxc1 Sd7 26. Jc5 Vb6 27. Sf4 Sxc5 28. dxc5 Ve6 29. Db2 De7 30. Sd6 De8 31. Dd2 Sc6 32. Sf4 Jg8 33. Dc3+ f6 34. Kh2 Kf7 35. Dd2 a6 36. Sd6 Kg7 37. Sf4 De7 Zde byla partie přerušena. 38. Sd6 De8 39. Sf4 De7 40. b4 De8 41. a3 Kf7 42. Vb1 f5 43. Vb2 Jf6 44. Sb1 De7 45. f3 Jh5 46. Sd6 Dh4 Černý klade léčku. 47. g3 Po 47. Dh6 by černý odpověděl 47... Vxd6. Obě strany se snaží, aby se pozice příliš nezměnila. 47... Dd8 48. Sa2 Jf6 49. Kg2 De8 50. Kf2 Kg7 51. Sf4 Sb5 To je naprosto chybný manévř, protože útok zahájený tímto tahem bude snadno odražen, zatímco pěšec d5 zůstane bez krytí. 52. Sh6+ Kh8 53. Dd1 Jg8 O něco lepší by bylo 53... Sc6. 54. Dd4+ Jf6 55. h4 Tento tah byl přesně propočítán.



55... Ve2+ 56. Kg1 Ve1+ 57. Kh2 Ve2+ 58. Kh3 De6 59. Sg5 f4+ 60. g4 Ve5 Černý zde překročil čas. Partie by mohla pokračovat: 60... Ve5 61. Dxf4 Sf1+ 62. Kh2 Jd7 63. Dd4 s výhodou bílého.

#### 4. Teichmann Richard – Vidmar Milan

*Španělská hra*

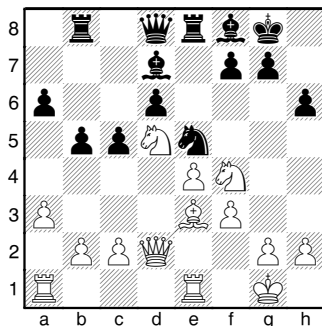
1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 Jf6 4. 0-0 d6 5. d4 Sd7 6. Jc3 Se7 7. Ve1 exd4 8. Jxd4 0-0 9. Jde2 Přirozeněji vypadá 9. Sg5. 9... Ve8 10. Jg3 Sf8 11. b3 g6 12. Sb2 Sg7 13. Jd5 a6 14. Sxc6 Po 14. Sf1 by černý odpověděl 14... Je5 a v případě 15. f4? by hrál 15... Jxd5 a podle situace pak 16... Jf3+ nebo 16... Jf4 s dobrou hrou. 14... Sxc6 15. Jxf6+ Sxf6 16. Sxf6 Dxf6 17. Dd3 Ve6 18. f3 Vae8 19. c4 De7 Černý hrozí 20... f5. Bílý by pravděpodobně hrál 20. Ved1, po čemž by bylo pro oba soupeře prakticky nemožné nějak narušit soupeřovu pozici. **Remíza.** [1 h. 07 – 1 h. 00]

#### 5. Schlechter Karl – Lasker Emanuel

*Španělská hra*

1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 Jf6 4. 0-0 d6 5. d4 Sd7 6. Jc3 Se7 7. Ve1 exd4 8. Jxd4 0-0 9. Jde2 a6 10. Sa4 Ústup 10. Sd3 vypadá silněji. Je pravdou, že v tomto případě by černý po 10... Je5 vyměnil svého jezdce za tohoto bílého

střelce, ale v tomto případě by bílý mohl brát na d3 pěšcem „e“ a dva silní pěšci v centru by mu kompenzovali ztrátu dvojice střelců. **10... Ve8 11. f3 h6** Po 11... Sf8 by bílý hrál **12. Sg5** s hrozbou **13. Jd5**. V tomto případě by černý neměl nic lepšího než **12... h6 13. Sh4 Se7. 12. Se3 Sf8 13. Dd2 Je5** Tímto tahem se černý uvolňuje. **14. Sb3** Zachování tohoto střelce není dobré. Bílý měl hrát **14. Sxd7** s výměnou střelců a dalším vývinem pomocí Va1–d1. **14... c5 15. Sd5 Vb8 16. Jf4 b5 17. a3 Jxd5 18. Jcxd5**



**18... f5** To je pointa strategie černého. Po výměně bílého pěšce „e“ nebude oslabení černého pěšce d6 příliš důležité. **19. exf5 Sxf5 20. Sf2 Dd7 21. Je3 Sh7 22. Jfd5 Df7 23. Vad1 Jc6 24. Sg3 Vbd8 25. Sh4 Vd7 26. Jg4 Vxe1+ 27. Vxe1 Jd4** To je velmi důrazné. **28. Jge3** Bílý se neodvažuje hrát **28. Jde3**, protože po **28... g5 29. Sg3 h5** by se dostal do obtíží. **28... Sxc2 29. Jxc2 Jxc2 30. Jf6+ gxf6 31. Dxc2** Hrozí dámou zaujmout silnou pozici na f5. **31... f5 32. f4 Sg7** Černý měl hrát **32... d5 33. Ve5 d4**, protože pokud by bílý bral pěšce f5 dámou nebo věží, okamžitě by rozhodlo **34... d3**. Tah v textu je tak ztrátou času. **33. h3 c4 34. g4** Zoufalý pokus získat útok. **34... d5** Správné by bylo jednoduché **34... fxg4 35. hxg4** s dalším **35... Dxf4** nebo **35... d5. 35. gxf5 d4 36. De4 d3 37. f6 Sf8** Po **37... Sxf6 38. Sxf6 Dxf6** by následovalo **39. De8+**. **38. Kh2 d2** Zde byla partie přerušena. Lepší by bylo **38... Kh8 39. Vg1 a5** s úmyslem hrát **b5-b4** a **c4-c3**, což by černý prosadil i v případě, že by bílý hrál **f4-f5** a **De4-e6. 39. Vd1 Dh5** Správné by bylo **39... Kh8**. Pokud by bílý hrál **40. De2**, následovalo by **40... Sd6 41. Kg3 Dg6+ 42. Dg4 Sxf4+** a černý vyhraje. Stejně tak i po **41. Dxd2 Sxf4+ 42. Dxf4 Vxd1 43. Dxd6+ Kg8 44. Dg5+ Kh7** by šachy bílého ustaly a černý by měl vyhrát. **40. De6+ Kh8 41. f7** Po tomto důmyslném tahu hrozí **42. Sf6+**. **41... Dxf7 42. Sf6+** To je mnohem lepší než okamžité **42. Dxf7**, protože v důsledku výměny střelců nebude bílému pěšci b2 hrozit útok. **42... Sg7** Po **42... Kh7** by nenásledovalo **43. Df5+ Kg8 44. Vg1+**, protože po **44... Sg7 45. Vxg7+ Dxd7 46. Sxg7 d1D 47. Sc3** může černý dávat šach, v důsledku čehož vyhraje, ale **43. Dxf7+ Vxf7 44. Sc3** a bílý by si vybudoval silné obranné postavení. **43. Dxf7 Vxf7 44. Sxg7+ Kxg7 45. Vxd2 Vxf4** Černý má pěšce navíc, ale bílý hrozí roztrhnout jeho pěšce pomocí **a3-a4**. Ted' následuje koncovka, kterou hraje bílý velmi dobře. Ta nepotřebuje komentář a partie nakonec skončí remízou. **46. Kg3**

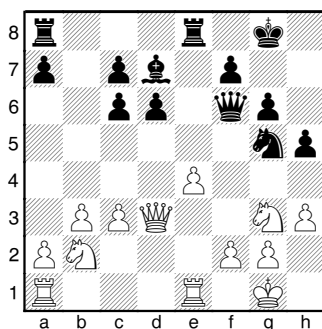


**Ve4 47. Kf3 Ve1 48. Vd7+ Kf6 49. Vd6+ Ke5 50. Vxa6 Vb1 51. Vxh6 Vxb2 52. Ke3 Vb3+ 53. Kd2 Kd4 54. Vd6+ Kc5 55. Va6 Vxh3 56. Va8 Vh2+ 57. Kc3 Va2 58. Vc8+ Kb6 59. Vb8+ Kc6 60. Va8 Kc5 61. Vc8+ Kb6 62. Vb8+ Kc6 63. Va8 Kb7 64. Va5 Kb6 65. Va8 Kc6 66. Kd4 Kb7 67. Va5 Vd2+ 68. Kc3 Vd5 69. Kb4 Kb6 70. a4 c3 71. axb5 Po 71... c2 by následovalo 72. Va6+ Kb7 73. Vc6. Remíza. [4 h. 12 – 4 h. 24]**

## 6. Forgacs Leo – Speijer Abraham

*Španělská hra*

**1. e4 e5 2. Jf3 Jc6 3. Sb5 Jf6 4. 0-0 Se7 5. Jc3 d6 6. d4 exd4 7. Sxc6+ bxc6 8. Jxd4 Sd7 9. b3** Jak Speijer prokáže, je tento způsob vývinu poněkud pomalý. **9... 0-0 10. Sb2 Ve8 11. Df3** To není dobrá koncepce. **11... Sf8 12. h3 g6** Teď je působení bílého střelce vybalancováno černým střelcem, zatímco pěšec g6 brání bílému jezci v přístupu na pole f5. **13. Jde2 Sg7 14. Jg3** Černý hrozil 14... Jxe4. **14... h5** To je pěkný a energický postup. **15. Vfe1 Jh7 16. Ja4 Jg5 17. Dd3 Sxb2 18. Jxb2 Df6 19. c3**

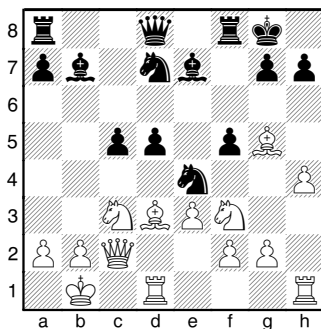


**19... Vad8** Zde měl černý možnost dosáhnout výhody pomocí 19... Sxh3 20. gxh3 Jxh3+ 21. Kh2 Dh4 22. Df1 (22. De3 Jf4+ 23. Kg1 Dg4) 22... Jxf2+ 23. Kg2 Jg4 24. Dh1 Dg5 s dvojí hrozbou 25... Dd2+ a 25... h4. **20. Jc4 h4** 20... Sxh3 by bylo stále silné, protože černý by poměrně snadno získal za figuru čtyři pěšce a zůstala by mu dobrá pozice. **21. Jf1 Df4 22. Dd2 Dxd2 23. Jcxd2 Je6 24. Jf3 g5 25. Je3 f6 26. Jg4 Kg7 27. Jd4 Kg6 28. f3 Jg7 29. Je3 f5 30. exf5+ Kf7 31. b4 c5 32. bxc5 dxc5 33. Jb3 Jxf5 34. Jg4** Po 34. Jxf5 Sxf5 35. Jxc5 Vxe1+ 36. Vxe1 Vd2 37. a4 Vc2 38. Ve3 Kf6 by bílý nemohl vyhrát, protože jeho král se nemůže zapojit do hry. **34... c4 35. Jc5 Sc8 36. Je5+ Kf6 37. Jxc4 Jd6 38. Vxe8 Jxe8 39. Kf2 Jg7 40. Vb1 Sf5 41. Vb7 Je6 42. Jxe6** Lepší šance by dávalo lehké figury neměnit a hrát 42. Jb3 Vd3 43. Je3 s výhodou bílého. **42... Sxe6 43. Vxc7 Sxc4 44. Vxc4 Vd2+ 45. Ke3 Vxa2 46. Vg4 a5 47. f4 gxf4+ 48. Kf3** 48. Kxf4 by nevedlo k ničemu, např. 48... Va4+ 49. Ke3 Vxg4 50. hxg4 Kg5 51. c4 Kxg4. **48... Vc2 49. Vxf4+ Kg5 50. Vg4+ Kh5 51. Vc4 a4 52. Vxa4 Vxc3+ 53. Kf4 Vg3 54. Va8 Kh6** Remíza.

## 7. Rubinstein Akiba – Znosko-Borovskij Eugene

### *Dámský gambit*

**1. d4 d5 2. c4 e6 3. Jc3 Jf6 4. Sg5 Se7 5. e3 Jbd7 6. Jf3 0-0 7. Dc2 b6 8. cxd5 exd5 9. Sd3 Sb7 10. 0-0-0 Je4 11. h4 f5 12. Kb1 c5** Místo tahu v textu měl černý hrát 12... Vc8. Pak by po 13. Db3 mohl jednoduše odpovědět 13... Jxc3+ s dalším c7-c5. **13. dxc5 bxc5** Po 13... Jdxc5 by bílý hrál 14. Jxd5 Sxd5 15. Sc4. Vzhledem k 12. tahu bílého nemůže černý v této variantě brát střelce d3 se šachem. Po 14... Sxg5 by bílý vyhrál pomocí 15. Sc4.



**14. Jxe4 fxe4 15. Sxe4 dxe4 16. Db3+ Kh8 17. Dxb7 exf3 18. Vxd7 De8 19. Vxe7 Dg6+ 20. Ka1 Vab8 21. De4** Bílý propočítal všechny možnosti velmi přesně. **21... Dxe4 22. Vxe4 fxe4 23. Vg1 Vxf2 24. Vf4 Vc2** Po 24... Vbxb2 by bílý vyhrál pomocí 25. Vf8+. **25. b3 h6 26. Se7 Ve8 27. Kb1 Ve2 28. Sxc5 Vd8 29. Sd4 Vc8 30. Vg4** Černý se vzdal. [1 h. 47 – 2 h. 00]