

## Mista,A - Khamitsky,S

Ostroda 2006

**1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nd2 Nf6 4.e5 Nfd7 5.Bd3 c5 6.c3 Nc6 7.Ne2 cxd4 8.cxd4 f6 9.exf6 Nxf6 10.0-0 Bd6 11.Nf3 0-0 12.Bf4 Bxf4 13.Nxf4 Ne4 14.Ne2 Rxf3 15.gxf3 Ng5 16.Kh1 e5 17.dxe5 Nxe5?!** Lepsze jest: [17...Nxf3 18.Bxh7+ Kh8 19.Ng1 Ncd4 20.Nxf3 Bg4 21.Nxd4 Bxd1 22.Raxd1 Kxh7 23.Rg1 Białe mają rekompensatę za hetmana ale praktyka pokazuje, że przy dobrej grze czarnych wystarcza ona tylko do remisu.] **18.Ng1 Qf6 19.Re1!** Nowinka wymyślona przy partii 8 lat temu. Do tej pory wszyscy grali Ge2 aby bronić piona. Jednak od piona ważniejsza jest aktywność figur. Czarna wieża i goniec są jeszcze na swoich wyjściowych pozycjach a wzięcie piona f3 powoduje wymianę aktywnego skoczka czarnych na pasywnego białych. Jeśli czarne wstrzymają się z biciem na f3 białe spokojnie odejdą gońcem na f1, gdzie będzie on bronił króla a ciężkie figury zyskają dużo miejsca do działania. **19...Ngxf3 20.Nxf3 Bg4** [20...Nxf3 21.Re8+! Ważny wtrącony szach. Dzięki niemu król czarnych wchodzi na linię "f" i uniemożliwia wieży włączenie się do ataku. 21...Kf7 22.Re3±] **21.Be2 Nxf3 22.Rg1 h5 23.Qxd5+?!** Prościej było Wg3 od razu. **23...Kh8 24.Rg3 Qxb2 25.Re1!** Ładne posunięcie efektownie wygrywające partie. **25...Nxe1 26.Rxg4 Qf6 27.Qxh5+ Kg8** [27...Qh6 28.Rh4!] **28.Bc4+ Kf8 29.Qh8+ Ke7 30.Rxg7+ Kd6 31.Rd7+ 1-0**

## Mista,A - Bernasek,J

Brno 2006

**1.e4 c5 2.Nf3 Nc6 3.d4 cxd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 e5 6.Ndb5 d6 7.Bg5 a6 8.Na3 b5 9.Nd5** W ostatnim czasie ten ruch stał się najczęściej wybieranym posunięciem przeciwko temu wariantowi. **9...Be7 10.Bxf6 Bxf6 11.c3 Bg5 12.Nc2 0-0 13.a4 bxa4 14.Rxa4 a5 15.Bc4 Rb8 16.b3 Kh8 17.Nce3** Ostatni krzyk mody, który sprawia czarnym poważne problemy. **17...g6 18.h4!** Ofiara piona za inicjatywę. Piona h4 trzeba zabić, ponieważ po h5 i tak linia "h" będzie otwarta. **18...Bxh4 19.g3 Bg5 20.f4 exf4 21.gxf4 Bh4+ 22.Kd2!** Król przechodzi na skrzydło hetmańskie, gdzie będzie czuł się bezpieczniej i nie będzie przeszkadzał w ataku na swojego oponenta. [22.Kf1?! f5 23.Ra2 fxe4 24.Rah2 g5 25.Ng2 Rb7 26.Nxh4 gxh4 27.Rxh4 Rg7 28.Qh5 Bf5 29.Qh6 (29.Ne3 Bg6 30.Qd5 Ne5μ Hracek-Mista) 29...e3 Stangl-Kindermann] **22...f5** [22...Ne7 23.Kc1 Nxd5 24.Nxd5 Topalov-Leko] **23.Kc1 fxe4 24.Qg1** Uniemożliwia powrót gońca do obrony i utrudnia kordynację czarnym figurom. **24...g5** [24...Rb7 25.Ra2 Rg7 26.Rah2 Bf6 27.Qxg6!+] **25.Ra2 Rb7 26.Rg2 gxf4 27.Nxf4** Wszystkie figury białych uczestniczą w ataku na króla. Grozi teraz Wh4 i nie ma przed tym obrony. Dlatego czarne złożyły broń. **1-0**

## (435) Mista,A - Markowski,T

I liga, Opole 2006

**1.e4 d6 2.d4 Nf6 3.Nc3 e5 4.Nf3 Nbd7 5.h3** Rzadko spotykane ale solidne posunięcie. **5...g6** Ciekawe jest c6, aby zmusić białe do decyzji czy grać a4 czy dopuścić do b5. **6.Be3 Bg7 7.Qd2** Teraz partia przeszła na tory obrony Pirca. **7...c6 8.0-0-0 Qe7 9.g4 a6?** Zagrane zbyt spokojnie. Czarne nie czują niebezpieczeństwa i realizują swój plan nie zważając na poczynania białych. **10.dxe5 dxe5 11.g5 Nh5 12.Bc4 Nf4!?** Ofiara piona w trudnej pozycji. Po b5 czy roszadzie końcówka po Hd6 jest dużo gorsza dlatego czarne chcą skomplikować pozycję. **13.h4?!** Należało przyjąć ofiarę. [13.Bxf4 exf4 14.Qxf4 0-0 (14...Ne5 15.Nxe5 Bxe5 16.Qe3 0-0 17.f4 Bxc3 18.bxc3) 15.e5! Bxe5? 16.Qe4] Teraz czarne mogły dostać równą grę za pomocą ruchu Sg2 jednak w partii nastąpiło: **13...0-0?** Kolejny spokojny ruch, który pozwala białym rozwinąć bardzo groźną inicjatywę. **14.h5! Nxh5** [14...b5 15.Bb3 Nxh5 16.Qd6!] **15.Rxh5!** Po tym ruchu białe uzyskują nieodparty atak na rozbitą pozycję czarnego króla. **15...gxh5 16.Nh4 Qb4** Czarne są bezradne wobec gróźb przeciwnika. **17.Qe2 Nb6 18.Bb3 Bg4 19.f3 Be6** Groźba bicia na h5 została chwilowo odparta ale za to figury czarnych muszą zająć dużo gorsze pozycje. **20.a3 Qa5 21.Qf2 Nc8** Jedyne pole na jakie mógł odejść skoczek. Teraz dobrze widać różnicę w ustawieniu białych i czarnych figur. **22.Nf5 Qc7 23.Qh4 Ne7 24.Nxg7** Likwidacja jedyne obrońcy czarnego króla. **24...Kxg7 25.Qxh5 Bxb3 26.Qh6+ Kg8 27.Rh1 Rfd8 28.Bc5** Grozi mat w dwóch ruchach a sensownej obrony nie widać. **1-0**