

Biblioteca de buzunar

Ing. LEON LEOWENTON

**METODELE
STRATEGICE ȘI TACTICE
ALE
JOCULUI DE ȘAH**

EDITURA DE STAT

Ing. LEON LOEWENTON

**METODELE
STRATEGICE ȘI TACTICE
ALE
JOCULUI DE ȘAH**

ES

EDITURA DE STAT

1949

P R E F A T Ă

Cartea de față reprezintă primul pas în vederea popularizării principiilor jocului de șah în masele largi ale începătorilor.

S'au mai făcut la noi manuale de șah, dintre care unele se bucurau chiar de mare popularitate; modul lor de prezentare nu corespunde însă integral scopului ce ni-l propunem: popularizarea șahului.

O înșiruire de variante sau chiar analizarea unor partide celebre nu-l stimulează pe șahistul începător și nici nu-l învață jocul. Astfel de manuale, puse la punct cu ultimele noutăți teoretice, pot cel mult să folosească într-o măsură oarecare jucătorilor mai avansați.

Incepătorul trebuie în primul rând inițiat în principiile jocului, în legile sale fundamentale. Și aceste inițieri trebuiesc complectate cu unele noțiuni de deschidere și cu partide celebre, în care să se vadă modul de aplicare al acestor principii.

Această metodă a fost urmărită aici de autor, iar sarcina instructorilor și activiștilor de șah constă în a adânci noțiunile prezentate și în a le exemplifica sub forme mai variate și mai simple. Numai astfel vom reuși să predăm materia prezentată și să ridicăm nivelul tehnic al jucătorilor

noștri. Supremul examen al cunoașterii legilor șahului rămâne tot jocul practic, care trebuie să fie analizat și supus unei severe critice și auto-critice pentru descoperirea abaterilor dela principiile șahului și a modului cel mai adecvat de a le evita.

Zecile de mii de participanți ai campionatului popular de șah sunt în mare măsură jucători ne-calificați care mai au foarte mult de învățat. Ei ne-au dovedit dorința lor de a juca șah, iar sarcina noastră constă în a le da îndrumări tehnice și a răspunde la întrebarea generală: „Cum să învățăm jocul?”.

Răspunsul la această întrebare poate veni dela planul nostru de muncă, în care tipărirea unor manuale de șah nu e o preocupare neglijabilă.

Noi credem că șahul, ca orice altă disciplină, nu se poate învăța numai din cărți. În cărți găsim teoria jocului, adică generalizarea și sistematizarea experienței jucătorilor mai buni. Ea ne va servi ca îndreptar, ca îndrumare pentru jocul nostru și nicidecum ca model de memorizat și de urmat fără cârtire.

E o greșeală a multor jucători buni dela noi de a imita partidele unor celebrități, fără a le supune unei analize mai profunde și fără a pătrunde în suficientă măsură planul de ansamblu urmărit de ele. Și atunci, în loc de a utiliza timpul de gândire pentru a evalua poziția și a descoperi planul just de joc, se pierde și timp și energie în a se aduce aminte ce omitere a făcut cutare sau cutare maestru în această poziție. Această atitudine este greșită. Exemplul maștrilor trebuie să ne ajute să înțelegem cum se aplică în fiecare caz principiile generale ale jocului pentru ca noi, coordonând și generali-

zând experiența lor, să putem face o operă creatoare, să găsim singuri continuările juste, să putem singuri să constatăm greșelile făcute de adversarii noștri și să știm să le speculăm.

Deci, prin jocul practic, prin studierea propriilor partide, vom învăța să aplicăm cele citite în cărți și vom învăța să lucrăm în șah.

Forma cea mai adecvată a sportului într'un regim socialist este sportul de masă. Transformând șahul într'un joc de masă, vom ajuta în mare măsură la construirea bazelor socialismului în Republica noastră Populară.

Pentru a atinge acest scop, trebuie să învățăm să lucrăm în șah și să învățăm și pe alții. Și acest lucru trebuie să-l facem într'un tempo revoluționar potrivit perioadei prin care trecem. Adoptând metodele cele mai juste în a învăța și a aplica învățămintele pe teren, vom lucra în spirit cu adevărat progresist și ne vom apropia mai repede de scop.

Exemplul măreț al Mării Uniunii Sovietice trebuie să ne fie mereu în fața noastră.

Noi vedem ce poate și ce realizează U. R. S. S. în toate domeniile. Noi vedem ce a făcut și în șah. Vedem mereu talente noi, mereu alți fii ai poporului ridicându-se până la culmile șahului, depășind cu mult toate țările din lume.

Numai însușindu-ne metodele de lucru și de creație ale șahiștilor sovietici, vom progresa într'adevăr în șah.

Sunt sigur că șahiștii noștri au înțeles pe deplin acest lucru și că anul 1949 va marca o cotitură importantă în viața noastră șahistă. Prevăd o primenire totală a valorilor noastre șahiste, un asalt masiv al tineretului bazat pe metodele noi de lucru.

Apropiatele competiții și următoarele etape ale „Campionatului Popular de șah” ne vor convinge de acest lucru. Și dacă prezenta carte își va îndeplini chiar într’o mică măsură menirea ei, mulțumirea noastră va fi că și pe această cale am reușit să fim utili maselor noastre șahiste; iar pentru a împlini eventualele omisiuni în acțiunea noastră de viitor pe această linie, este de datoria cititorilor să ne comunice observațiile și sugestiile lor.

București, Ianuarie 1949.

Ing. A. Grünblatt
secretar federal de șah

INTRODUCERE

Știm că, atunci când rezolvăm pe o cale simplă o problemă complexă de cifre nenumărate și când reușim să extragem simplificări și clarificări, simțim adevărate plăceri estetice.

Explicația se datorează faptului că totul este subordonat unor legi simple. Orice lucru care pare dezorganizat, dezordonat, poate fi transformat în ceva simplu și care se prezintă frumos.

Și în această lege generală se găsește explicația marilor plăceri oferite de jocul de șah.

Cu cât cunoaștem mai bine jocul, cu cât știm să-l dominăm mai bine, cu atât mai mult ne putem bucura de senzații mai variate.

Farmecul special al acestui joc este de căutat în armonia lui internă, în surprinzătoarele lui posibilități de combinații.

Ca să putem aprecia mai bine jocul adevărat, trebuie să ne asimilăm o teorie rațională, una mai metodică, decât cele mai multe ce ni s'au oferit până acum.

Am încercat să rezolv această problemă astfel, ca și acei care cunosc destul de bine jocul să se mai poată perfecționa.

Nu fac, în această lucrare, apel la eforturi prea grele de memorizare, nu mai încerc să înșir acele nenumărate variante, care se găsesc peste tot.

Voi expune numai principii generale și voi da posibilitate chiar celor mai puțin experimentați să poată conduce mult mai bine partidele lor.

Cine a studiat pe Dufresne și pe Bilguer, știe câtă muncă exagerată a depus, ca să poată ajunge în stare de a pricepe ceva din jocul adevăraților maeștri.

În acest volum voi încerca să formez cât mai mulți jucători, fără ca cititorii să fie nevoiți a face eforturi prea mari; în niciun caz similar cu efortul depus de jucătorii noștri mai vechi, adică al acelor care au avut de luptat mult pentru a ajunge în stare de a putea cugeta, de a reuși să descopere unele din adevăratele concepții strategice și tactice ale jocului de șah.

Am căutat să explic adevăratele leitmotive întrebuintate de jucătorii buni și care indică mutările ce trebuesc făcute în anumite poziții; principii care fac să se înțeleagă când, de exemplu, a sosit momentul de a porni la un atac frumos, sau când este de preferat o continuare mai simplă.

Trebue să învățăm a ști cum trebue să apreciem jocul și ce se petrece în culisele gândirii unor adevărați jucători.

Imensitatea posibilităților face ca fiecare poziție să fie considerată ca o nouă problemă de rezolvat. Iar problemele pretind ca oricând să se caute a se găsi singurele mutări tari existente.

Astfel înțelegem că nu mai trebue să jucăm după șablon. Jocul de șah nu se conduce ca luptele militare. La jocul nostru nu se dă niciun repaus trupelor. La șah se luptă dela început până la sfârșit, în tot timpul partidei.

Vom respecta cu sfințenie principiul fundamental: „căutare, găsire și realizare“.

Prea mult se vorbește de asemănarea dintre metodele tactice și strategice ale jocului de șah

cu acele ale războaielor. Deosebirile sunt însă mari, războiul făcându-se pe terenuri foarte variate, adesea necunoscute la început.

Mijloacele de luptă, de aprovizionare, sunt în funcție de dezvoltările tehnice, iar numărul trupelor poate varia. Luptele militare nu pot fi concepute pe baze bine determinate: nu se poate conta pe teorii absolute. Metodele strategice și tactice sunt prea variate.

La șah, însă se luptă pe un câmp destul de vast, dar bine determinat; toate forțele sunt cunoscute. Există chiar o egalitate perfectă între adversari.

Cu toate că luptele șahului sunt complicate, ele sunt date de trupe egale. Un singur factor decide: superioritatea intelectuală a modului de conducere a jocului.

Dacă jocul nu ar fi fost atât de complicat, am fi posedat de mult reguli și legi absolute și am fi dispus până acum de toate metodele strategice și tactice.

Deocamdată însă aceste legi mai sunt în evoluare; ele se mai pot perfecționa.

M'am limitat, în această lucrare, numai la metodele cunoscute și la aplicarea lor la mai multe partide celebre.

Vom găsi, aici, planuri bine determinate; de exemplu: principiul formării rapide a centrului, altul relativ la păstrarea centrului un timp cât mai îndelungat și la lupta de distrugere a centrului inamic, etc.

Am arătat cum trebuie așezate trupele în legătură cu formarea menționată a centrului. Vom vedea cum se pot crea posibilitățile de a se veni în ajutorul susținerii unui centru format; vom discuta și despre operațiile de flanc.

Totul va fi bazat pe anumite operații pregătitoare făcute la timp. Voi accentua asupra importantului principiu, că nu este permis a se porni la acțiuni înainte de a fi bine desvoltați.

Se începe cu tratarea deschiderilor, spre a se trece la jocurile de mijloc, ca la sfârșitul volumului să se discute mai multe partide model.

Incerc astfel să vin în ajutorul acelor care cunosc mai bine jocul, cât și al acelor care sunt încă la început.

Incercarea nu este ușoară, dar voi fi mulțumit, dacă voi fi reușit totuși să contribui la desvoltarea gustului pentru un joc atât de superior și, în parte, la perfecționarea cunoștințelor.

Doresc ca lucrarea să ajungă și în mâna altor teoreticieni, care să încerce a-i da o desvoltare mai mare. Vom reuși astfel să evităm publicarea viitoare a acelor tratate care se mulțumesc să predea șahul numai prin metoda înșiruirii de variante jucate.

Jocul de șah trebuie predat mai mult prin încercări de stimulare a cugetării și nu prin memorizări exagerate.

Pentru a putea reuși în încercarea aceasta, am făcut apel la unele din lucrările existente, scrise în vederea realizării aceluiaș deziderat. Citez următoarele: Schachstrategie de Ed. Lasker; Teoria jocului de Kotrc; teoriile mai moderne ale maestrului Nimzowitsch, etc.

Am extras din ele multe pasagii importante, am compilat, am adăugat multe idei și sper să fi realizat o carte dorită de mulți.

București, Ianuarie 1949.

Ing. L. LOEWENTON

CAP. I

DESPRE DESCHIDERI

1. GENERALITAȚI

Orice luptă începe prin mobilizarea maximă și rapidă a forțelor disponibile. Și la jocul de șah începerea jocului se face la fel. Se deschid porțile cu scopul de a se ușura ieșirea figurilor.

Singurele figuri care pot interveni imediat în joc sunt Căii. Ca să putem desvolta pe celelalte, avem nevoie de mutări pregătitoare: vom muta unii din pioni. Cele mai indicate mutări de pioni sunt acelea care permit un maximum de dezvoltare într'un timp cât mai scurt.

Putem formula ca *prim principiu* fundamental: deschiderea este cu atât mai corectă cu cât permite dezvoltarea unei forțe mai mari; aceasta în timpul cel mai scurt posibil.

Acela care termină mai curând dezvoltarea figurilor, adică acela care reușește să-și plaseze cât mai repede figurile din pozițiile inițiale nefavorabile, pe câmpuri de unde se domină asupra unui număr maxim de alte câmpuri, acela dispune de șanse mai mari de a acumula forțe superioare în orice parte a tablei, deci în orice loc se va simți nevoia.

Din cele expuse, se deduce că Albul, prin proprietatea de a începe partida, dispune de dreptul de a juca atacând, Negrul fiind deocamdată condamnat a se menține în defensivă.

Să știm însă dela început că acest avantaj aparent nu este decisiv. Incepătorii să nu mai creadă că în această stare de fapt ar fi de căutat motivul pierderii partidelor.

Nu se dispune de o selecție mare în alegerea primelor mutări de pioni; este vorba numai de acelea care pot contribui la o dezvoltare rapidă a figurilor.

Vom considera cunoscutele mutări: 1. *e2-e4* și 1. *d2-d4*, respectiv răspunsurile: 1.... *e7-e5* și 1.... *d7-d5*, prin care se deschid diagonalele Damelor și ale Nebunilor. Celelalte mutări de pioni permit dezvoltări numai la câte o singură figură.

Ca să reușim să dezvoltăm toate figurile, ne trebuie cel puțin două sau trei mutări de pioni.

Al doilea principiu ne învață întrebuintarea numai acelor mutări de pioni, care sunt necesare dezvoltării tuturor figurilor.

Orice altă mutare de pion este de considerat ca o pierdere de timp. În general se pierde un *tempo* cu orice mutare, care nu contribuie direct la acțiunea de obținere a unei poziții căutate.

Se mai pierd timpi și prin mutări repetate, executate de una și aceeași figură, aceasta mai ales atunci când se urmărește atingerea unui câmp care poate fi dobândit prin mai puține mutări.

Cazurile acestea contrazic primul principiu, aceasta cu referire la noțiunea valorii timpului celui mai scurt.

Mai avem de observat următoarele:

Dacă de exemplu am duce un Cal la *h3*, el ar acoperi de acolo numai două câmpuri spre inamic (*f4* și *g5*), pe când dela *e5* ar putea acoperi patru câmpuri: *c6*, *d7*, *f7* și *g6*.

Din câmpurile centrale dominăm mult mai bine, decât din cele laterale. Un Nebun, plasat la *h3*, domină cinci câmpuri spre adversar, iar din câmpul central *e4* chiar șapte.

Conchid că „forța de acțiune crește cu cât figura se apropie mai mult de centru”.

Al treilea principiu: în faza deschiderilor, câmpurile centrale sunt cele mai valoroase; posesiunea lor mărește valoarea de luptă a figurilor.

Incepătorul înțelege acum că lupta dată pentru posedarea centrului înseamnă tendința de a dobândi câmpuri mai favorabile pentru activitatea viitoare a figurilor.

Numai deschiderile care tind la ocuparea câmpurilor centrale: *e4*, *d4*, respectiv *e5* și *d5*, fie cu pioni, fie cu figuri, pot fi considerate ca bune. Respectând primele principii, nu vom neglija următoarele considerente tactice:

a) evitarea mutărilor care plasează figurile în poziții prin care ele se încurcă reciproc în acțiunile viitoare;

b) plasarea figurilor astfel, încât ele să nu poată fi ușor izgonite de pe câmpurile lor; și

c) căutarea a cât mai multe mutări, care contribuie la împiedecarea unei dezvoltări rapide a forțelor adversarului.

Putem acum să analizăm un exemplu de dezvoltare greșită:

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 1. | <i>e2—e4</i> | <i>e7—e5</i> |
| 2. | <i>d2—d4</i> | <i>e5×d4</i> |
| 3. | <i>Dd1×d4</i> | <i>Cb8—c6</i> |
| 4. | <i>Dd4—e3</i> | <i>Cg8—f6</i> |
| 5. | <i>h2—h3?</i> | |

Nediscutând încă valoarea primelor patru mu-

tări, constatăm că ultima reprezintă o primă greșeală, de fapt o pierdere de timp.

Cazurile acestea se ivesc în 90% din jocurile începătorilor. Probabil că Albul socotește să împiedice continuarea Cf6-g4, ceea ce, de fapt, în situația noastră, nu este nici necesar, pentru că figura aceasta nu se poate menține la g4.

De altfel mutarea putea fi împiedicată și prin Nf1-e2, care ar fi dezvoltat o figură. Continuăm deschiderea *

5. ... Nf8—e7
6. c2—a3?

A doua pierdere de tempo; deci o greșeală capitală.

6. ... 0—0
7. Nf1—c4

În fine o mutare de dezvoltare. Dar cam târziu:

7. ... Tf8—e8
8. De3—b3?

O repetare de mutare cu aceeași figură, provocată de un atac aparent asupra punctului f7. Astfel de combinații, executate în poziții nedezvoltate, nu pot fi decât greșite. De ce? O întrebare delicată pentru începători. Principiile indicate au recomandat o dezvoltare de figuri, înainte de a se încerca soluționarea unor variante încurcate. De altfel jucătorii neexperimentați nici nu sunt în stare să se descurce în jocurile pline de variații.

Știm că cel mai greu este de a încerca să învățăm pe începători cum să se debaraseze de obiceiul de a ataca în poziții încă insuficient desvol-

tate, dar sperăm că în acest volum vom reuși. Jocul continuă cu o mutare neașteptată pentru primul jucător :

8. ... $d7-d5$

Urmează ca și forțat :

9. $Nc4 \times d5$	$Cf6 \times d5$
10. $Db3 \times d5$	$Dd8 \times d5$
11. $e4 \times d5$	$Ne7-b4+$
12. $Re1-d1$	$Te8-e1 \neq$

Negrul a reușit, prin mutări simple de dezvoltare, să câștige repede și destul de ușor această partidă.

Un alt exemplu de deschidere nerațională :

1. $e2-e4$

O mutare bună ! Albul plasează un pion în centru, deschizând una din cele două porți principale. Se plănuiește, între altele, continuarea : $d2-d4$, cu intenția de a mări posibilitățile de ocupare a câmpurilor centrale. Nu putem trece cu vederea faptul că diagonalele sunt deschise pentru figurile $Dd1$ și $Nf1$.

1. ... $a7-a6 ?$

O mutare greșită. Negrul neglijează jocul central și nu face nimic pentru dezvoltarea figurilor.

2. $d2-d4$

Se deschide a doua poartă, Albul făcând tot ce este necesar unei grabnice dezvoltări a figurilor disponibile.

Dacă adversarul ar fi răspuns corect, Albul nu

ar fi reușit să obțină posedarea completă a centrului ideal, adică dominarea tuturor câmpurilor centrale ale Negrului: d5, e5, c5 și f5, precum și ocuparea definitivă a câmpurilor e4 și d4.

Înțelegem că Albul are dela început un avantaj spațial, care de fapt nu reprezintă decât un mare avantaj de forță.

Albul mai poate avansa destul de rapid, dispunând astfel și de un avantaj de timp. El satisface deci cele *trei cerințe ale jocului de deschidere* și anume: „FORȚĂ, TIMP și SPAȚIU”.

Jocul continuă:

2. ... e7—e6

Se previne continuarea Nf1-c4, cu închiderea diagonalei c4-f7, dar cu închiderea concomitentă a diagonalei de dezvoltare a propriului Nebun de la f8. Continuarea naturală a Albului este:

3. Cg1—f3

mutare care dezvoltă o figură și întărește acțiunea de dominare a câmpului central e5.

3. ... Nf8—d6

Cu toate că Negrul dezvoltă acum o figură, mutarea nu este bună. Aceasta pentru că Nebunul poate fi ușor izgonit prin e4-e5. De altfel se mai împiedică și mutarea pionului dela d7, ceea ce amână scoaterea celui alt Nebun dela c8 în joc.

4. Nf1—d3

Bine! Nebunul nu ar avea acum la c4 șanse de viitor, pionul e6 stând în calea lui. Dar dela d3 el domină pe diagonala d3-h7, cu un efect destul de important.

4.	...	Cg8—e7
5.	0—0	0—0

Prima mutare mai rațională. Și totuși acum greșită. Aceasta din cauza posibilității executării unei manevre tactice, pe care o vom vedea :

6. e4—e5

Prin posedarea completă a centrului, Albul poate trece la atac, împiedicând orice manevră de dezvoltare a adversarului.

6.	...	Nd6—b4
7.	Nd3×h7+!	

Vedem cum avantaje dobândite atât de ușor se pot transforma imediat într'un joc de combinație, aducător de victorie.

7.	...	Rg8×h7
8.	Cf3—g5+	Rh7—g8
9.	Dd1—h5, cu mat imparabil.	

Dacă Negrul ar fi răspuns : 8.Rh7-g6, ar fi urmat 9. Dd1-g4, tot cu un mat imposibil de apărut.

Am văzut cum se pierde repede un joc, când nu se respectă principiile unei dezvoltări economice și ale jocului de centralizare.

Acum o mică complectare :

Când Albul a jucat Calul la f3, și-a pus desigur întrebarea : Ce este mai bine de dezvoltat, Calul sau Nebunul ? Care Cal sau care Nebun ? Figurile de pe flancul Damei sau de pe flancul Regelui ?

Răspuns important :

Vom desvolta de preferință mai întâi Caii, pentrucă găsim cu ușurință câmpurile cele mai indicate : c3 și f3.

La Nebun, răspunsul este mai delicat. Nu putem preciza care câmp de desvoltare ar fi de preferat ; de exemplu : e3, f4 sau g5, respectiv d3, c4 sau b5.

Deaceea preferăm să desvoltăm mai întâi Caii, așteptând răspunsul advers, înainte de a alege câmpul de desvoltare pentru Nebun.

Dar care aripă să fie desvoltată mai înainte ?

Vom avea pentru aceasta grijă, să ne gândim și la siguranța viitoare a Regelui : bine înțeles o siguranță maximă.

În centru Regele împiedică desvoltarea rapidă a Turnului h1, care nu poate ieși în joc decât pe la e1 și d1. De altfel rămânerea Regelui în poziție centrală implică pericolul de a putea fi luat sub un foc încrucișat, deschis de figurile inamice. Aceasta se întâmplă imediat după deschiderea coloanelor centrale. Dar pentru siguranța Regelui dispunem de cele două feluri de rocadă (rocada mică și rocada mare). Experiențele trecutului au dovedit că prin efectuarea rocadei mici, prin aducerea Regelui la g1, se obține poziția care este cel mai greu de atacat. Deci efectuăm rocada mică și pentru aceasta desvoltarea figurilor de pe flancul Regelui. Ușurăm astfel executarea rocadei mici. Bine înțeles că se ivesc și cazuri excepționale, când rocada mare este de preferat.

După primele noțiuni, expuse până acum, vom trece deocamdată la analizarea unei partide celebre, pentru a dovedi încăodată valoarea unei desvoltări rapide și a tendinței de a domina centrul tablei de joc.

Iată partida jucată de genialul *Morphy* la Paris contra Ducelui de *Braunschweig* :

Alb (*Morphy*)

Negru (*Braunschweig*)

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

d7—d6

Pionul stă la d6 în calea dezvoltării Nebunului f8. Era deci mai bine să se joace Cb8-c6, cu care s'ar fi apărat pionul e5, s'ar fi dezvoltat o figură și s'ar fi presat la d4.

3. d2—d4

Morphy atacă pentru a doua oară centrul advers dela e5. Apărarea Cc6 nu mai este suficientă, pentrucă după schimbul dela e5 și apoi al Damelor, Albul strică repede rocadele adverse. Regele negru împiedică astfel dezvoltarea timpurie a Turnului dela a8, încât Albul câștigă mai mulți *tempi* de dezvoltare, ceea ce ajunge pentru câștig.

Cu 3. ... f7-f6 nu s'ar desvolta figuri; s'ar ocupa câmpul f6, cel mai indicat pentru viitoarea dezvoltare a Calului dela g8.

Mutări de Damă ar provoca închideri de diagonale pentru celelalte figuri.

Unii jucători mai moderni răspund aci 3. ... Cb8-d7, dar obțin jocuri defensive, destul de dificile, în general favorabile pentru Alb, din cauza închiderii îndelungate a Nebunului dela c8.

Abandonarea centrului cu răspunsul 3. ... e5×d4 ar constitui încă desavantajul cel mai acceptabil. Albul ar sta ceva mai bine, mulțumită faptului că ar ajunge cu un Cal în centru (la d4).

Analizând toate aceste posibilități, conducătorul Negrelor se decide să răspundă :

3. ... Nc8—g4

pentru a lega Calul dela f3. Dar și acest răspuns este slab. Albul forțează acum schimbul Nebunului contra Calului său, făcând pe Negru să piardă un *tempo* important : schimbarea unei figuri, care execută două mutări contra uneia ce a executat numai o singură mutare. Aceasta în jocul de deschidere ! Consecințele grave se vor evidenția imediat.

Urmează mutările forțate :

4. d4×e5 Ng4×f3

5. Dd1×f3 d6×e5

6. Nf1—c4

Morphy se desvoltă în grabă, având acum două figuri în joc.

6. ... Cg8—f6

7. Df3—b3

Amenințare directă în două locuri : f7 și b7. Punctul cel mai vulnerabil f7 nu poate fi apărat de Negru decât prin răspunsurile De7 sau Dd7.

După Dd7, Albul câștigă prin Dxb7 Turnul dela a8.

Deci Negrul se decide la :

7. ... Dd8—e7

știind că după Dxb7, poate continua prin Db4+ cu schimbul forțat de Damă.

Răspunsul Negrului poate fi considerat ca forțat, cu toate neajunsurile ce decurg din închide-

rea diagonalei de dezvoltare a Nebunului f8 și deci ale amânării executării rocadei celei mici.

Toate acestea ne arată consecințele fatale ale pierderii de *tempo*.

Morphy continuă cu o mutare tare :

8. Cb1—c3 !!

el nefiind mulțumit cu câștigarea unui simplu pion. Prin mutarea sa evită schimbul menționat, forțând pe adversar să piardă alt *tempo*, pentru a putea apăra pionul dela b7.

Urmează:

8. ... c7—c6
9. Nc1—g5

Altă dezvoltare de figură, cu legarea Calului de la f6. Negrul trebuie să desvolte acum Calul de pe flancul Damei, dar nu poate să-l ducă la d7: tot din cauza pierderii pionului dela b7.

Fiind oarecum încurcat, Negrul joacă:

9. ... b7—b5

sperând că și Albul va fi forțat să piardă, prin retragerea Nebunului, un *tempo prețios*.

Dar, Negrul nefiind suficient dezvoltat, Albul poate deja combina un *sacrificiu* corect de Cal la b5 :

10. Cc3×b5!

În schimbul figurii, Morphy obține doi pioni și un atac foarte puternic.

10. ... c6×b5
11. Nc4×b5+ Cb8—d7

Singura apărare mai rațională.

Jocul continuă elegant și tare :

12. 0—0—0 Ta8—d8

Forțat. Turnul negru este singura figură care poate apăra la d7, Calul fiind legat. Dar vai, urmează un al doilea sacrificiu bine calculat.

13. Td1 × d7 !!

Albul știe că după Th1-d1, punctul d7 nu mai poate fi bine apărat.

13. ... Td8 × d7
14. Th1—d1

Decisiv !

14. ... De7—e6

Negrul desleagă Calul dela f6. Albul ar putea câștiga acum pe o cale simplă, prin Nxf6, urmat de Nxd7+, dar preferă un joc de combinație, care va rămâne nemuritor :

15. Nb5 × d7 + Cf6 × d7

Iarăși forțat.

16. Db3—b8 + !!

Un sacrificiu de Damă, ca într'o problemă.

16. ... Cd7 × b8
17. Td1 × d8 ≠.

Singurele două figuri albe rămase ajung să decidă partida.

Un exemplu strălucitor cum trebuie jucat atunci când se obțin avantajii teritoriale în deschideri! Am dat o mică lecție doveditoare, că unele piese foarte mobile pot dovedi superioritatea lor asupra unor forțe superioare, dar mai puțin mobile.

Putem acum recapitula principiile fundamentale:

I. *desvoltarea maximă de forțe, și*

II. *întrebuințarea timpului minim.*

Aceste principii se subdivid în câteva legi fundamentale și anume,

referitor la I. *avem:*

1. lupta pentru dobândirea centrului, adică pentru obținerea unor câmpuri favorabile în centrul tablei de joc;

2. activitatea figurilor pe coloane, linii și diagonale. Vom tinde deci la ocuparea coloanelor deschise cu Turnurile și a diagonalelor deschise cu Nebunii;

3. alegerea câmpurilor pentru figuri, ca ele să nu poată fi ușor izgonite;

4. preferința pentru desvoltarea figurilor de pe flancul Regelui, mai întâi desvoltarea Cailor, apoi a Nebunilor, dând preferință rocadei celei mici;

5. evitarea pozițiilor de desvoltare, care implică împiedicări reciproce în activitatea ulterioară a pieselor noastre; și

6. pe cât va fi posibil, legarea figurilor adverse.

referitor la II. *avem următoarele:*

1. câștigarea de timp (*tempo*);

2. nerepetarea, pe cât este posibil, a două mutații cu aceleași figuri aceasta în deschideri; și

3. evitarea mutărilor de prisos cu pionii.

Să memorăm bine că două până la trei mutări de pioni sunt suficiente pentru obținerea unei dezvoltări complete.

După ce am învățat principiile necesare unor dezvoltări corecte, putem trece la o mică analiză de dezvoltare rațională (după H. Müller):

1. $e_2 - e_4$

e7—e5

Mutări corecte cu stabilirea unei stări de echilibru central și cu deschideri de diagonale pentru Dame și Nebuni.

2. Cg1—f3

Albul, având de ales între mutările Cf3, Cc3 și Nc4, preferă pe prima, știind că atacă la e5 și că forțează pe adversar să se apere.

Negrul nu dispune decât de trei răspunsuri corecte, la altele Albul dispunând de prea multe posibilități favorabile lui.

Cu această ocazie o *regulă* de memorat :

„Căutați, în deschideri, să impuneți adversarului legea acțiunii și aceasta prin desvoltări cât mai active“.

2. ...

Cb8—c6

Cel mai corect răspuns: dezvoltare unită cu apărare. Continuarea 2) ... d7-d6 este mai slabă, după cum s'a văzut în partida precedentă.

Considerentul că Nebunul f8 nu va putea să se desvolte decât la e7, ne face să judecăm că continuarea nu poate fi considerată ca cea mai bună. Nu este oare mai bine să ne plasăm Nebunul la c5, de unde activează intens? Jucătorul de şah trebuie să se gândească și la mutările vii.

toare; nu este suficient a se face față numai la situațiile momentane.

Nu este permis a se gândi cam astfel: „Joc 2... d7-d6, apăr la e5 și voi putea desvolta ușor Nebunul dela c8“. Trebuie să ne mai punem și întrebarea: „Ce neajunsuri aduce mutarea mea?“ Și ne vom răspunde desigur: „Dar îmi condamn Nebunul dela f8. Voi pierde mai târziu timp să-l scot la c5“.

Astfel se ajunge a se da preferință continuării din text: Cb8-c6.

Să continuăm deschiderea :

3. Nf1—c4

Continuarea Nb5 ar da un joc ceva mai agresiv, dar din motive didactice, analizăm deocamdată mutarea din text. Cu Nebunul la c4 se atacă câmpul slab f7. Avem acum o noțiune cu totul nouă. Nebunul atacă un pion, apărat numai de Rege. Dacă ar cădea acest pion, Regele ar fi nevoit să iasă afară în joc. Fenomenul acesta atrage după sine, în cele mai multe cazuri, consecințe dezastruoase. Nimic nu mai exclude atacul rapid, concentrat, ajutat de sacrificii. O mare atenție se impune la pionii f2 (f7), înainte de rocadă și la pionii h2 (h7), după rocada mică.

Urmăm cu deschiderea :

3. ... Nf8—c5

Iarăși o bună replică. Nebunul acesta ar putea fi izgonit dela b4; aceasta prin c2-c3, cu câștig de tempo. La d6 ar bara mersul pionului d7; cu Ne7 se joacă prea defensiv. Jocul continuă natural :

4. d2—d3

Deschiderea diagnoalei pentru Nc1 și o apărare preventivă a pionului central e4.

4. ... d7—d6

5. Cb1—c3 Cg8—f6

Desvoltări raționale. Toate figurile sunt plasate în poziții centrale.

6. Nc1—g5

O desvoltare activă. Albul amenință cu 7. Cc3-d5, urmat de Cxf6+ și cu ruperea flancului de pioni ai Regelui advers. Astfel de rupturi atrag după ele, slăbiri de poziții, care permit o apropiere mai ușoară a figurilor de Regele advers.

Se știe din practică, anume că slăbirea flancului Regelui este mai periculoasă după ce s'a făcut rocada, Regele ne mai putând fi salvat cu ușurință pe celălalt flanc. Deci, ce este acum de făcut?

Numai de acționat imediat ; aceasta în felul următor :

6. ... h7—h6

Mutarea din text pretinde o clarificare. Dacă Nebunul g5 se retrage la h4, Negrul poate foarte bine să urmeze cu g7-g5, făcând ca Nebunul să ajungă la g3, unde nu este activ. Tactica aceasta este posibilă, pentru că Albul nu poate acum să atace cu f2-f4. Ultima mutare este împiedicată și foarte greu de realizat. Albul este forțat să răspundă :

7. Ng5×f6

ca după

7. ... Dd8×f6

să urmeze cu

8. Cc3—d5 Df6—d8

Putem considera ca terminată faza de deschidere a jocului. Ca plan de viitor. Albul va căuta să joace rocada mică, pregătind prin c2-c3 mutarea d3-d4, cu tendință de presiune în centru.

Negrul va avea grijă să-și mențină pionul central dela e5 și cu aceasta să nu piardă starea de echilibru central.

O continuare bună ar putea fi următoarea :

9. c2—c3 Cc6—e7!

Calul alb stă prea bine la d5; trebuie schimbat sau izgonit. Aceasta prin viitoarea mutare c7-c6. Deci Albul preferă continuarea :

10. Cd5—e3

și Negrul dobândește un mic succes. O consecință logică a unei bune dezvoltări. Totuși Albul domină dela e3 în centru. Aceasta drept consolare pentru pierderea de tempo.

10. ... Ce7—g6

Calul este adus pe un câmp mai bun, de unde se consolidează pionul central dela e5 și se apără mai bine flancul Regelui.

11. 0—0 0—0
12. d3—d4 Nc5—b6

O bună replică a Negrului. El dispune de un plan bine cugetat. Nu 12. e5xd4, Albul de-

venind prin c3xd4 stăpânul strategic al centrului. Cu retragerea la b6 se păstrează echilibrul central, atât de necesar.

Jocul poate fi considerat ca egal. În capitolele care tratează jocul de mijloc, vom învăța cum trebuie continuată deschiderea.

Din cele expuse până acum, putem să ne asimilăm principalele noțiuni necesare cunoașterii modului de conducere a mutărilor deschiderilor.

Înainte de a trece la capitolele dedicate studiului diferitelor sisteme de deschideri, mai trebuie să ne însușim unele cunoștințe în legătură cu mutările pionilor.

* * *

Deschiderile se caracterizează prin configurațiile speciale ale pionilor, acestea condiționate de sistemul determinat de dezvoltarea figurilor respective. Se subînțelege că poziția pionilor trebuie să aibă în primul rând în vedere dezvoltarea cea mai favorabilă a figurilor.

Pionii fiind caracterizați de o oarecare inerție — formația lor este de durată mai lungă — chestiunea se va studia avându-se în vedere diferența aceasta față de mobilitatea mai mare a figurilor.

Un pion odată jucat nu poate să se mai întoarcă înapoi. Trebuie să fim foarte precauți și să *studiem bine poziția* atunci când *intenționăm să mutăm un pion*. La figuri problemele sunt mai ușoare, micile erori putând fi adesea îndreptate. Nu putem uita că un schelet format din pioni trebuie să reziste adesea unor atacuri date în jocul de mijloc și că deabia în jocul de finală pionii pot iarăși muta.

Suntem forțați să ne facem din configurațiile pionilor punctul de plecare, dela care se pot de-

duce legile generale ale strategiei deschiderilor.

Întotdeauna vom avea în vedere faptul că mișcările de pioni servesc în deschideri numai pentru a ușura dezvoltarea figurilor și că ele trebuie să fie astfel plasate, ca să permită și dezvoltarea ulterioară a Turnurilor.

Deci: se va avea în vedere atât câmpurile *d4* și *e4*, respectiv *e5* și *d5*, ca și câmpurile *c4* și *f4*, respectiv *c5* și *f5*.

Câmpurile centrale vor fi astfel căutate, ca în jurul lor să poată activa figurile mai slabe, și ca Turnurile să poată ajunge ușor pe coloanele deschise, ca *c*, *f*, respectiv *e* și *d*.

Să nu uităm că în general două din punctele centrale devin neaccesibile; aceasta datorită faptului că adversarii vor înțelege să-și mențină acolo propriii lor pioni.

Un plan bun pretinde să tindem la îndepărtarea unuia din pionii adverși din centru; aceasta prin manevre făcute de pionii *c* și *e*, atunci când adversarul posedă un pion central *d* și prin pionii *d* sau *f*, când este vorba de pionul central dela *e*.

Mutările acestea au și tendința de a deschide coloanele și pentru Turnuri. Turnurile, așezate în dosul pionilor avansați, obțin coloane deschise prin dispariția pionilor respectivi, ele putând chiar să susțină pionii în avansările lor pe acele coloane.

Vom fi călăuziți de ideea de a nu face mutări, fără a obține oarecare avantaje și nu vom ceda niciun pion central, fără a fi obținut în schimb o compensație oarecare.

De exemplu: obținerea în schimbul pionului central cedat a unei coloane deschise pentru atac sau înlocuirea pionului printr-o figură, plasată în

câmpul central. Să vedem un exemplu practic :
 După deschiderea 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4,
 prin care Albul încearcă să îndepărteze pionul
 negru d5, spre a face câmpurile e4 și c4 accesi-
 bile pentru propriile figuri, Negrul ar putea ob-
 ține în schimb un oarecare avantaj, dacă ar pu-
 tea câștiga un pion advers.

Dar, după cum vom vedea mai târziu, Albul
 recâștigă ușor pionul dela c. Continuarea 2.
 e7-e6 pare deci mai logică. Dacă însă Negrul ar
 răspunde cu 2.....Nc8-f5, am avea următoarea
 cugetare :

„Schimb pionul central și stau mai bine“. Fals,
 pentru că adversarul aduce Dama într'o poziție
 dominantă, după ce schimbă întâi Calul dela b1.

Cam astfel :

3. c4 × d5	Nf5 × b1
4. Ta1 × b1	Dd8 × d5

Dama neputând fi izgonită repede și Albul pier-
 zând un tempo pentru a apăra pionul atacat de
 la a2. Acest exemplu ne dovedește că posedarea
 centrului nu se rezumă numai la o îndepărtare
 a unui pion central și o păstrare a unui pion
 propriu acolo. O deschidere de coloană, cu o ten-
 dință de centralizare înseamnă ceva cu mult mai
 important.

Aceste noțiuni introductive servesc la aprofun-
 darea problemelor legate de noțiunea conducerii
 pionilor în deschideri.

Trebue să știm, că pionii trebuie considerați ca
 piese importante. Importanța lor reiese din nu-
 mărul lor mare și din faptul că ei câștigă în pu-
 tere odată cu înaintarea lor; pe lângă calitatea
 de a nu putea captura altfel, decât prin avansare,

mai au și darul, în plus, că se pot transforma în figuri. Figurile în schimb au un mers invariabil, rămânând tot timpul neschimbate. Slăbiciunea pionilor constă numai în faptul că nu pot merge înapoi.

Această proprietate a pionilor face ca jocul de șah să fie superior oricărui alt joc existent.

Geniala concepție a inventatorului reiese din constatarea că dacă pionii ar fi avut posibilitatea de a se retrage, atunci scheletele de pioni ar fi putut să se schimbe în orice moment.

Acum acestea se aseamănă cu tranșee săpate, care pot fi avansate prin noi săpături, executate destul de încet.

Dar am fost scutiți de neplăcerea de a avea de a face cu un joc care ar fi semănat mai mult cu un joc de valuri neregulate.

Nu am mai fi dispus de posibilitățile de a întocmi planuri, bazate pe slăbiciunea pionilor, pe slăbiciuni ce nu se mai pot vindeca.

Jocurile, ne mai putând fi conduse după planuri logice de luptă, ar mai fi avut și defectul de a fi fost jucate până la infinit.

Acum, în orice stadiu al partidelor, suntem nevoiți să cugetăm bine, mai ales când este vorba de a muta un pion. Eroarea nu poate fi îndreptată, pionul ne mai putând merge înapoi. Jocul corect de pion este astfel foarte dificil, mai ales în faza deschiderilor. Cam la fel este situația la începutul jocului de mijloc, aceasta în special în deschiderile numite închise, adică când puțini pioni au fost jucați sau schimbați.

Când jocul devine mai deschis, când dispar de exemplu pionii mijlocii, jocul pionilor începe să devină mai secundar, figurile prin jocul lor combinativ devenind mult mai active. Pionii recâș-

tigă în importanță în jocul de final, când pot deveni factori decisivi.

Incepătorii, din nefericire, dau prea mare atenție jocului de figuri, pentru că acestea permit *așa zisele* „combinații”. Pentru ei pionii nu prezintă niciun interes. Deabia, cu timpul, încep să înțeleagă cât de dureroase pot fi pierderile de pion. Deaceea este necesar să explic toate momentele care pot surveni în manevrele făcute de aceste figuri.

În momentul începerii partidei, ne aflăm în fața unor rânduri neîntrerupte de pion. Aceste unități se numesc *lanțuri de pion*.

Inelele lanțului nu sunt legate la început, pionii neapărându-se reciproc. Cei mai sensibili sunt desigur pionii *f2* și *f7*, pentru că sunt apărați numai de Regi. Și atacurile asupra pionilor *c2* și *c7* sunt oarecum periculoase, aceștia putând fi atacați de Caii adversi, care mai amenință și prin șahurile ce le pot da acolo.

Dar forța defensivă a unor astfel de lanțuri este mare, pionii apărând câte două din câmpurile laterale care stau în fața lor, oprind astfel apropierea figurilor dușmane. Această forță defensivă a pionilor avută încă dela începutul deschiderii împiedică pe adversar de a-și plasa prea avantajos figurile în centru. Pionii centrali, bine apărați, au darul de a domina tot centrul. Dacă de exemplu, am plasa doi pion la *e4*, respectiv *d4* și i-am proteja prin *Ne3* și *Nd3*, am obține o dezvoltare ideală.

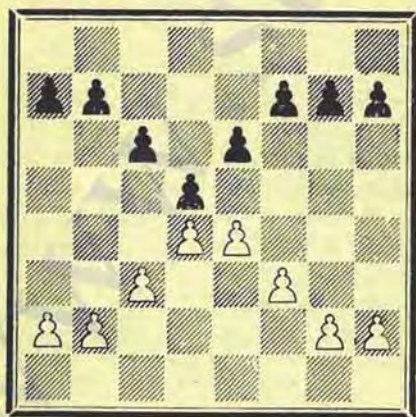
Astfel de pion mai pot fi apărați și de cei doi Cai; apoi și de pionii vecini, prin *c2-c3* și *f2-f3*. Negrul va căuta să împiedice o realizare a unei astfel de poziții: el va căuta să împiedice plasa-rea celui de al doilea pion alb în centru. Este

de știut că plasarea primului pion nu poate fi împiedicată. A doua plasare este împiedicată prin plasarea unui pion negru în centru, sau prin încercarea de a sparge printr'un atac direct centrul format de Alb.

În aceste constatări găsim explicația luptelor grele ce se dau încă dela începutul partidelor. Lupta este deci dată pentru obținerea unei preponderențe centrale.

Să mai știm că nu prea este de recomandat formarea unui lanț prea lat de pioni centrali, acesta fiind mai greu de apărat.

Fronturile late pot fi ușor presate și rupte, având ca rezultat: pioni izolați sau mult prea slabi. Cele mai recomandabile sunt formațiunile în formă de pană, ca aceea din diagrama Nr. 1.



Nr. 1

Aci pionii centrali sunt apărați de alți pioni, lăsându-se figurilor libertatea de a activa în ve-

derea altor scopuri și nu numai pentru a susține un astfel de lanț de pioni.

Pionii b2 și g2 reprezintă picioarele de bază, iar cei centrali vârful lanțului.

În jocurile practice, întâlnim arareori astfel de lanțuri, unul din pionii de susținere rămânând pe loc sau fiind mutat la f4. În cazul nostru pionul f2.

Să nu uităm că un astfel de lanț are o mare forță de rezistență, putându-se apăra singur și permițând astfel figurilor să activeze în voie.

Cât timp pionii formează lanțuri complete, pe toată lățimea tablei, Turnurile nu pot pătrunde în câmpurile adverse. Numai Damele, Caii și Nebunii pot activa mai intens. Deci astfel de poziții nu pot permite decât jocuri închise. Din fericire astfel de continuități nu se pot menține prea mult timp și jocul de șah nu este condamnat a sta pe loc.

Întotdeauna se ivesc ocazii de a schimba astfel de configurații și de a ne trezi în fața unor lanțuri rupte, tăiate, posedând unele coloane verticale deschise. Și astfel Turnurile pot intra în joc.

Să discutăm unele din cazurile care se prezintă mai des. Adesea deschiderea de coloană rezultă din schimburi de figuri, cu un număr de pioni rămas intact.

Astfel ca în exemplul din *diagrama Nr. 2*.

Poziția se obține prin *Deschiderea italiană*, în felul următor :

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—c4 | Nf8—c5 |
| 4. d2—d3 | d7—d6 |
| 5. Nc1—e3 | Nc5×e3 |
| 6. f2×e3 | |

Albul a obținut un joc deschis, având acelaș număr de pioni ca și Negrul. După ce va fi jucat 0—0, coloana „f” ar deveni favorabilă pentru Turnul dela f1. Deaceea nu putem considera ca bun schimbul dela e3. Mai indicat ar fi fost retragerea Nebunului la b6, așteptând ca Albul să schimbe și Negrul să-și deschidă coloana „a” pentru



Nr. 2

Turnul dela a8. În poziția din diagramă, Negrul ar mai putea continua cu Cf6, urmat de 0—0 și de Ne6, lăsând Albului posibilitatea de a decide dacă să schimbe Nebunul la e6 sau dacă să-l retragă la b3.

Pionul alb dela e3 mai are și calitatea de a ajuta la apărarea propriului centru (d4 și f4), căci în astfel de câmpuri se pot plasa favorabil Cai adversi.

Din cele văzute deducem că este bine de a se evita astfel de schimburi, ele procurând adversarului anumite avantaje poziționale.

O altă metodă de a deschide lanțurile de pioni

constă într'un schimb executat chiar de către pioni. Acesta este de fapt cazul cel mai frecvent. *Deschiderea Scandinavă* ne oferă un bun exemplu: după 1. e2-e4 d7-d5, 2. e4xd5 Dd8xd5 se deschid ambele coloane de pioni. Albul a fost împiedicat să-și formeze un centru de pioni; dar dispune, în schimb, de posibilitatea ca prin 3. Cb1-c3 să dobândească un avans important în dezvoltare, aceasta drept compensație pentru avantajul avut de a fi fost începătorul jocului. Cealaltă alternativă, ca după 1 ... d5, să răspundă cu 2. e4-e5, păstrându-se o formație de joc închis, ar fi însemnat o abandonare a avantajului de tempo (două mutări jucate de acelaș pion).

În deschiderile: 1. c2-c4 și f2-f4, Negrul poate deschide imediat lanțul pionilor prin 1.....d7-d5, respectiv 1..... e7-e5, fără niciun desavantaj pentru Alb. Ar fi nefavorabil pentru Alb să încerce să meargă înainte cu pionii, căci s'ar ajunge cu ei în poziții cam expuse.

În primul caz, luarea pionului face ca Negrul să piardă un tempo, Albul fiind lăsat și cu doi pioni centrali. În cazul al doilea, pionul e5 nu poate fi recucerit. Dar intenția Negrului este de a sacrifica pionul, aceasta pentru grăbirea propriei dezvoltări, în speranța de a reuși să slăbească flancul Regelui alb. Acest gen de deschideri vor fi discutate pe larg mai târziu.

Cunoașterea jocurilor cu pionii mijlocii fixați constituie un punct de o importanță foarte mare. Cazurile acestea destul de frecvente rezultă din jocurile normale ale deschiderilor cu pionii Regelui și ai DAMELOR.

Obținem poziții în care pionii se împiedică reciproc în înaintări, paralizându-se temporar forțele lor de joc.

Rămâne în picioare cealaltă proprietate, cea defensivă. Aceasta mulțumită calității de a captura lateral. Pentru eliberarea lanțului format, se va tinde la îndepărtarea pionului central înamic.

Aceasta se face, fie prin cucerirea pionului de către figuri, păstrându-se intact propriul lanț de pioni, fie printr'un schimb de pioni, cu care ocazie se deschid ambele lanțuri.

Atacul se dă prin utilizarea pionilor din fața Nebunilor (*c* și *f*) cu avansarea lor la *c4*, respectiv *f4*. Albul tinde să-și elibereze pionii centrali căutând concomitent să-și deschidă coloanele *c* sau *f*.

Jocurile acestea se numesc *gambituri*, ele fiind bazate pe ideea de a sacrifica pioni. În schimbul avantajelor dobândite de Alb, Negrul se alege deocamdată cu un mic plus material. În astfel de lupte, Albul va tinde să-și dirijeze forțele cu multă dibăcie și cu tărie, iar Negrul va trebui să se apere cu atenție, profitând de posibilitățile de apărare oferite de dosul zidului format din pioni.

Vom avea de studiat și astfel de deschideri.

Din cele expuse, deducem marea importanță a pionilor în deschideri: *pionii determină de fapt caracterul jocului, care va urma.*

Există jocuri deschise și jocuri închise. Dar și jocurile deschise pot fi transformate adesea în jocuri închise după cum și cele închise în jocuri deschise.

Pentru a înțelege și mai bine jocurile de deschidere, ca și cele de mijloc, mai trebuie să învățăm cum se pot recunoaște anumite slăbiciuni de poziții: trebuie să știm că anumite slăbiciuni pot fi cauzate prin schimburile ce se pot face în formațiile lanțurilor de pioni.

Știm că doi pioni proprii aflați pe aceeași coloană formează situația unor pioni dubli. În general pionii dubli pot fi considerați ca *slabi*. În special acei pioni dubli care nu pot fi lichidați.

Aceștia reprezintă o stare de slăbiciune cronică. În *diagrama nr. 3* avem un exemplu discutat de *EUWE*:



Nr. 3

Intr-o astfel de poziție, Negrul va avea grijă să-și păstreze figurile, cu care va putea ataca mai ușor pionul dela c4. De ex.: Dama sau Calul. Dintre Nebuni va fi de preferat acel dela c8, pionul dela c3 fiind mai ușor de apărat. Cu Turnurile nu s'ar obține lucru prea mare, finalul câștigându-se cam greu.

Să nu uităm că slăbiciunile poziționale se răzbună în general în finaluri.

Vom aranja deci jocurile încă din deschidere în vederea obținerii de avantaje pentru jocul de sfârșit.

În *diagrama nr. 4* se prezintă un caz de pion înaintat dincolo de mijlocul tablei (d5).



Nr. 4

O astfel de poziție oferă pentru ambii jucători probleme grele de rezolvat.

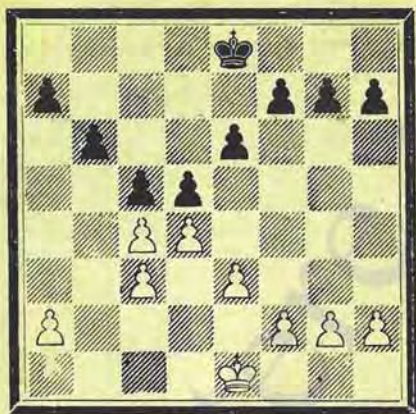
Prin mutarea d4—d5 Albul a obținut un oarecare avantaj de spațiu. În schimb are desavantajul că necesită mai mult timp pentru a deschide o coloană pentru Turn.

Străpungerea naturală c4—c5 trebuie să fie bine pregătită. Din acest punct de vedere Negrul este în avantaj, el putând prin f7—f5 deschide mai repede coloana „f”.

Dar o astfel de deschidere este recomandabilă numai după terminarea dezvoltării, căci altfel Albul ar putea răspunde prin f2—f4 cu mare avantaj.

Ar rezulta o luptă în centru, care ar avantaja numai pe Alb. În rezumat: Albul este mai bine pregătit pentru jocul de mijloc.

Să vedem acum cazul din *diagrama nr. 5*:



Nr. 5

Avem un pion alb dublu, dar normal. Un astfel de pion nu poate fi considerat drept o slăbiciune (doar numai în cazuri excepționale). După $c4 \times d5$, Negrul ar putea să rămână cu o majoritate de pioni pe flancul Damei. Aceasta ar putea deveni periculoasă numai în jocul de mijloc. În final cu mult mai puțin. Vom trebui deci să apreciem bine momentul când va trebui să jucăm $c4 \times d5$.

Recomand începătorilor să evite la început orice dublare de pioni.

Mai aleg un ultim exemplu din cele nenumărate. A se vedea *diagrama nr. 6*.

Un pion dublu, rezultat dintr'un schimb efectuat într'o direcție opusă centrului.

Desigur o slăbiciune de evitat. Albul nu poate valorifica cei trei pioni de pe flancul Damei. Ne-

grul va reuși, în schimb, să câștige în final cu pionul în plus de pe flancul Regelui.



Nr. 6

Dealtfel acest fel de slăbiciuni sunt ușor de recunoscut.

După studierea cu multă atenție a acestui prim capitol, cititorii vor putea să aprofundeze cu ușurință viitoarele capitole, destinate descrierii tuturor felurilor de deschideri, cu explicațiile date, pentru a se învăța sensurile lor tactice și strategice.

2. DESCHIDERILE DESCHISE

Am văzut că după mutările 1. $e2-e4$ $e7-e5$, Albul tinde spre obținerea unui schimb al pionului adversar central și această prin mutările $d2-d4$ sau $f2-f4$. Negrul va combate aceste încercări sau va ceda punctul $e5$ prin mutarea $e5 \times d4$ înlocuind pionul central cu una din figuri.

Să începem cu discutarea mutărilor 2. d2—d4 și 2. f2—f4, cu care Albul atacă imediat pionul e5 cu unul din pionii proprii.

Prin 2. f2—f4 se oferă acest pion gratuit. Se joacă un joc de *gambit*. Prin 2. d2—d4 pionul se recâștigă imediat după e5×d4. Dar și acest joc este un joc de *gambit* (*Gambitul de mijloc*), pentru că se poate continua și fără a se relua imediat pionul.

Intre aceste două continuări există o deosebire fundamentală: *Gambitul de mijloc* trebuie să fie neapărat acceptat, iar cel al Regelui 2. f2—f4 poate fi refuzat. Prin 2. d4 se amenință capturarea pionului dela e5. Apărarea 2... d6 nu este bună, pentru că după 3. d4×e5 d6×e5, se pot schimba Damele, deranjându-se definitiv rocadele adversarului și amânându-se astfel posibilitățile de desvoltare ale Turnurilor. Acestea sunt desavantaje definitive și decisive. Nici răspunsul 2... Cb8—c6 nu este mai bun, pentru că după 3. d4×e5 Cc6×e5 poate urma 4. f2—f4, cu izgonirea Calului și cu o câștigare de timp.

Negrul nu obține nicio compensație pentru renunțarea la poziția centrală a pionului. Să deducem că în această deschidere pionul e5 nu poate fi menținut fără desavantaj și să acceptăm ideea că trebuie să răspundem forțat 2... e5×d4. Dar unde este compensația?

Negrul va căuta să poată juca cât mai curând importanta mutare d7—d5, pentru a îndepărta și pionul alb central dela e4. Dacă încercarea aceasta nu va fi posibilă, va lupta să întrebuițeze coloana deschisă „e” pentru operațiuni de atac; adică va căuta să desvolte Turnurile pe aceste coloane deschise. Vom reveni cu toate amănuntele necesare mai târziu.

În cazul *Gambitului Regelui* (2. $f2-f4$), Negrul nu este preocupat de amenințarea de capturare a pionului dela $e5$. Mutarea 2. $f2-f4$ nu amenință o luare directă prin 3. $e4 \times f5$. Aceasta din cauza posibilului răspuns 3... $Dd8-h4+$ cu câștigarea pionului $e4$.

Negrul poate deci să se desvolte în liniște cu 2.... $Nf8-c5$. Dacă Albul ar apăra amenințarea $Dh4+$ prin 3. $Cg1-f3$, Negrul ar continua deschiderea cu 3... $d7-d6$ și ar sta minunat. Nebunul dela $f8$ fiind deja scos în luptă, pionul dela $d6$ nu-i mai stă în calea de dezvoltare.

Centrul negru fiind asigurat, jocul ar mai putea continua cam astfel: 4. $Nf1-c4$. Negrul netrebuind încă să se apere la $e5$ prin $Cb8-c6$.

Aceasta pentru că după: 5. $f4 \times e5$. $d6 \times e5$ 6. $Cf3 \times e5$ ar urma $Dd8-d4$ cu un câștig de figură. În lupta prematură din deschidere, Negrul obține avantaj, aceasta mulțumită faptului că este mai înaintat în dezvoltare cu un *tempo* destul de important. De fapt are o figură mai mult în joc: aceasta pentru că Albul jucând $f2-f4$ a intercalat o mutare de pion, care nu a contribuit cu nimic la dezvoltarea de figuri.

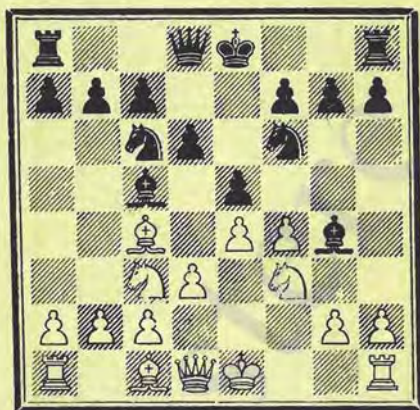
Jocul corect ar fi următorul:

1.	$e2-e4$	$e7-e5$
2.	$f2-f4$	$Nf8-c5$
3.	$Cg1-f3$	$d7-d6$
4.	$Nf1-c4$	$Cg8-f6$
5.	$d2-d3!$	$Cb8-c6$
6.	$Cb1-c3$	$Nc8-g4$

(A se vedea diagrama Nr. 7)

Constatăm că $f2-f4$ nu contribuie cu eficacitate la dezvoltarea Albului.

Aceasta pentru că Negrul prin Nebunul dela c5 împiedică pe Alb să facă *roca*da, care este atât de dorită și care este în vederea susținerii pionului f4 cu Turnul care ar trebui adus la f1.



Nr. 7

În plus, pionul f4 mai stă în calea Nebunului dela c1, care nu mai poate fi adus la g5. Pentru aceasta ar fi necesar să se joace $f4-f5$ sau $f4 \times e5$. Dar la $f4 \times e5$, cu continuarea $d6 \times e5$, s'ar deschide coloana „d” a Negrului. Cu mutarea $f4-f5$ ar dispărea presiunea asupra centrului e5, Negrul având posibilitatea ca mai devreme sau mai târziu să joace $d6-d5$ cu o străpungere importantă a centrului alb.

CONCLUZIE: Refuzarea Gambitului Regelui este mai favorabilă pentru Negru, el păstrându-și pionul e5, ceea ce îi permite un joc ușor pentru figuri.

Dacă Albul ar mai încerca să îndepărteze for-

țat pe e5 cu ajutorul mutării d2-d4, am putea avea aceste variante :

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | f2—f4 | Nf8—c5 |
| 3. | Cg1—f3 | d7—d6 |
| 4. | d2—d4 | e5×d4 |
| 5. | Cf3×d4 | |

sau

- | | | |
|----|-------|--------|
| 4. | c2—c3 | Cg8—f6 |
| 5. | d2—d4 | e5×d4 |
| 6. | c3×d4 | Nc5—b6 |

În ambele variante, pionul alb de la e4 devine un obiectiv de atac mult dorit de Negru, care prin continuarea 0-0, urmată de Tf8-e8, ar obține o presiune de durată.

Cu acceptarea gambitului, Negrul ar renunța la această dezvoltare rapidă, predând centrul, adversarului. De fapt Albul va intra cu d2-d4 în posesiunea punctelor e5 și c5.

Negrul ar obține în schimb un pion, pe care-l poate păstra mult timp: 2. f2—f4 e5×f4 3. Cg1—f3 g7—g5.

Această apărare este însă foarte dificilă, Albul obținând un joc tare de figuri. Este nevoie a memora prea multe variante complicate.

Cred că aceasta este o exagerare absolut inutilă.

Și este bine, chiar practic, de a considera acceptarea gambitului ca inferioară refuzării. Acest principiu este justificat și din motive pedagogice. Afirmarea, că nimeni încă nu a dovedit că acceptarea gambitului aduce pierderea partidelor pentru Negru, nu poate să însemne un argument serios. Începătorul să prefere jocurile clare, simple

și să nu se aventureze în labirintul de jocuri încurcate. Aceasta numai pentru un simplu pion, plătit atât de scump !

Să urmărim un exemplu bun (*Gambitul Nordic*) care ne va face să înțelegem și mai bine sensul celor expuse mai sus.

După mutările :

- | | | |
|----|---------|----------------|
| 1. | $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. | $d2-d4$ | $e5 \times d4$ |

Albul mai poate sacrifica încă un pion prin :

- | | | |
|----|-----------------|----------------|
| 3. | $c2-c3$ | $d4 \times c3$ |
| 4. | $Nf1-c4$ | $c3 \times b2$ |
| 5. | $Nc1 \times b2$ | |

pentru a obține un mare avantaj de dezvoltare.

Este foarte posibil ca Negrul să se poată apăra contra celor două figuri periculoase, restituind la un moment oportun unul sau ambii pioni câștigați.

Dar dece atâta risc, dacă există posibilitatea de apărare prin simple mutări de dezvoltare a figurilor ?

De fapt există o astfel de posibilitate. Aceasta prin jucarea la timp a mutării $d7-d5$. Iată cum :

- | | | |
|----|---------|----------------|
| 1. | $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. | $d2-d4$ | $e5 \times d4$ |
| 3. | $c2-c3$ | $d7-d5!$ |

După 4. $e4 \times d5$ $Dd8 \times d5$, poziția Negrului este tot atât de dezvoltată ca și aceea a Albului. Aceasta cu atât mai mult cu cât Albul nu poate să continue cu 4. $e4-e5$, care ar permite Negrului să câștige prin $d4 \times c3$ un pion, fără niciun fel de inconvenient de dezvoltare.

În acest joc s'a văzut că mutarea d7—d5 reprezintă o forță de egalizare. Dar aceasta se întâmplă aproape oricând, în deschiderile, în care Albul joacă de timpuriu d2—d4.

Această constatare capitală trebuie observată și în alte feluri de deschideri. Exemplele următoare ne arată liniile de dezvoltare a unor jocuri similare, care provin adesea prin intervertiri de mutări :

Gambitul de mijloc Jocul Nebunului Regelui

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | e5×d4 | 2. d2—d4 | e5×d4 |
| 3. Dd1×d4 | Cb8—c6 | 3. Nf1—c4 | Cg8—f6 |
| 4. Dd4—e3 | Cg8—f6 | 4. e4—e5 | d7—d5! |
| 5. Cb1—c3 | Nf8—e7 | | |
| 6. Nc1—d2 | d7—d5! | | |

Partida Scoțiană Gambitul Scoțian

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 | 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. d2—d4 | e5×d4 | 3. d2—d4 | e5×d4 |
| 4. Cf3×d4 | Cg8—f6 | 4. Nf1—c4 | Cg8—f6 |
| 5. Cb1—c3 | Nf8—b4 | 5. e4—e5 | d7—d5! |
| 6. Cd4×c6 | b7×c6 | sau : | |
| 7. Nf1—d3 | d7—d5! | 4. c2—c3 | d7—d5! |

În niciun caz Negrul nu trebuie să piardă ocazia de a juca mutarea eliberatoare d7-d5. Să memorizăm acest principiu fundamental că în toate jocurile deschise, în care Albul nu reține pionul negru la d6 pentru a apăra punctul central dela e5, numai avansarea rapidă prin d5 poate să egalizeze jocurile.

Vom trece acum la un studiu mai amănunțit al *Deschiderii Italiene (Giuoco piano)*.

Desigur că vom întrebuița toate legile și principiile expuse până acum.

Trebue totuși să menționez că mai există pentru Alb o deschidere foarte tare, în care Negrul are de luptat cu mari dificultăți, pentru a putea să împiedice ca Albul să obțină avantajul unei poziții mai bune în centru. Este vorba de deschiderea care începe cu mutările:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—b5 | |

(*Deschiderea Spaniolă*) și care contează ca una din cele mai tari deschideri de atac pozițional.

Dar deocamdată să învățăm a stimula o gândire independentă. Partida italiană permite să întrebuițăm aproape toate metodele cunoscute, pentru modul de a conduce un joc bun, corect și precis.

Aceasta desigur numai pentru jocurile deschise.

În această deschidere, avem adesea ocazii de a încerca chiar atacuri directe asupra flancului Regelui advers. Știm că punctele cele mai slabe sunt la începutul partidei : f2 și f7.

Atacul dirijat asupra acestor puncte poate fi inițiat de Nebunii Regelui dela c4, respectiv c5, de Damele plasate la f3, respectiv f6, sau la h5, respectiv h4, ca și de Caii Regelui dela e5, g5, respectiv e4 sau g4.

Aceste mutări oferă începătorilor variante care pot fi mai ușor înțelese. În variantele pe care le vom analiza, se va vedea cât mai bine cum pot

fi ilustrate principiile generale expuse până acum.

Dar vom mai învăța să cunoaștem multe fineți, necesare unei bune aprecieri a metodelor tactice pe care le vom întâlni.

Și ceea ce va interesa va fi expunerea unor jocuri care vor oferi plăcerile unor combinații scilicitoare, dintre care unele din partide celebre.

Partida Italiană începe cu mutările :

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—c4 | Nf8—c5 |

Jocul poate fi continuat prin 4. d2-d3 sau 4. Cb1-c3, sau 4. 0-0. Toate acestea corespund principiilor expuse, dar nu aduc Negrului nicio dificultate, el putând să se desvolte în voie cu 4.... d6 sau 4... Cf6.

Altfel stau lucrurile, dacă se pregătește înaintarea 5. d2—d4 prin

4. c2—c3 !

cu intenția de a intra imediat în posesia centrului e5.

Imediat d2-d4 nu se poate juca, pentru că punctul d4 este apărat de trei ori.

Cu 4.c2-c3 se intră în variantele clasice, analizate încă de LOLLI, în anul 1763.

Cum poate Negrul să răspundă la vădita intenție a Albului ?

Avansarea 5. d2-d4 nu poate fi împiedicată decât de 4.... Dd8-f6, care ar apăra câmpul d4 pentru a patra oară. Sau se pot întrebuița și alte

metode? Vom dovedi, mai întâi, că 4... Df6 nu reprezintă o apărare eficace. Aceasta este de altfel de presupus, dacă ne reamintim principiul, care ne învață că nu este bine să expunem o figură la o izgonire, cu pierdere de *tempo*. De fapt se dovedește că mutarea 5. d2—d4 este numai aparent împiedicată. Să urmărim jocul :

- | | | |
|----|---------|----------|
| 4. | c2—c3 | Dd8—f6 ? |
| 5. | d2—d4 ! | |

Această mutare bună este posibilă din motivele tactice care se vor vedea. După :

- | | | |
|----|-----|-------|
| 5. | ... | e5×d4 |
|----|-----|-------|

urmează :

- | | |
|----|---------|
| 6. | e4—e5 ! |
|----|---------|

cu izgonirea Damei de pe diagonală de apărare a punctului d4.

Negrul nu poate lua e5 cu Cc6×e5, pentru că după 7. Dd1—e2 ar pierde o figură. (Calul fiind legat la e5 pe coloana deschisă).

Calul este atacat de două ori și nu mai poate pleca (a se vedea *diagrama nr. 8*).

Astfel de combinații simple de câștigare de figură, bazate pe legări, se ivesc foarte des în deschiderile jucate slab.

După 6. e4—e5 jocul ar trebui să urmeze cu Df6—g6 și Albul își recâștigă pionul cu 7. c3×d4 și obține un centru ideal.



Nr. 8

Dacă Negrul s'ar încăpățâna în ideea de a câștiga totuși un pion, ca de exemplu prin :

7. ... Nc5—b4+

ar urma :

8. Cb1—c3 Dg6×g2?

cu continuarea :

9. Th1—g1 Dg2—h3

10. Nc4×f7+

(Vezi diagrama Nr. 9)

Negrul nu poate lua Nebunul, din cauza lui Cf3—g5+ și Cg5×h3 cu câștig de Damă.

Va fi deci nevoit să joace cu Regele și Albul ar dispune de un joc cu mult superior.

Explicație :

1. Negrul a pierdut rocada, și

2. Albul posedă pionii centrali cu un joc mult mai dezvoltat.

Din acest mic studiu se învață că Negrul nu

poate împiedica prin 4. Df6, ca Albul să ocupe centrul cu d2—d4.



Nr. 9

Trecem acum la renumita apărare clasică 4. ... Dd8—e7, făcută în vederea combinației :

- | | | |
|----|-----------|--------------|
| 5. | d2—d4 | e5 × d4 |
| 6. | c3 × d4 ? | De7 × e4 + ! |

cu câștigarea pionului central dela e4.

Dar cercetările moderne au dovedit că totuși 5. d2—d4 constituie continuarea cea mai tare. Se condiționează numai, ca după e5 × d4 Albul să joace înainte 6. 0—0, ca să-și asigure Regele și să scoată Turnul în joc.

Pornim analiza dela *diagrama nr. 10*.

În această poziție, Negrul nu poate să bată la e4, pentru a nu pierde Dama după Tf1—e1.

Negrul a reușit să dejoace planul Albului de

a-și forma un centru puternic de pionii. Dar totuși se dovedește că poziția Negrului nu este de loc favorabilă.

Albul mai dispune de amenințarea de a cuceri centrul prin $c3 \times d4$.



Nr. 10

Negrul are de ales între a lua mai departe cu $d4 \times c3$, sau de a înapoia pionul cu $d4-d3$.

Ar mai putea să încerce și un joc de contraatac prin $Cc6-e5$.

Vom analiza pe rând toate aceste posibilități.

În primul caz, Negrul câștigă definitiv, un pion. Albul dispunând de un joc mult mai bun de atac (joc de gambit).

Să vedem cum poate Albul să-și valorifice, destul de ușor, avantajul:

6. ...
7. $Cb1 \times c3$

$d4 \times c3$

Urmează o luptă directă între figuri. Aceasta mulțumită faptului că sunt deschise coloanele „d” și „c”.

Atacul figurilor se face atât mulțumită libertății de teren, cât și marelui avans de dezvoltare.

Defensiva Negrului va fi îngrijită : se vor face încercări de a se forța schimburi de figuri și se va căuta să se ajungă cât mai repede la jocul de final.

Atacul, care se amenință cu *Cc3—d5*, nu poate fi împiedicat cu *Cg8—f6*, pentru că după legarea Calului cu *Nc1—g5*, poziția devine cam delicată.

Negrul este forțat să joace :

7. ... *d7—d6*

cu intenția de a încerca dezvoltarea Nebunului dela c8.

Dar Albul continuă cu tărie :

8. *Cc3—d5* *De7—d8*
sau *De7—d7* (a se vedea varianta I)

Și acum este posibil un al doilea sacrificiu de pion :

9 *b2—b4!*

Acest pion nu poate fi luat de Cal, pentru că după schimb, Albul poate să câștige, prin șahul dat de Damă la *a4*, un Nebun.

Dacă s'ar juca retragerea Nebunului la *b6*, Albul ar întări și mai mult poziția prin : 10. *Nc1—b2*, forțând apărarea *f7—f6*, spre a continua atacul cu *Cf3—h4*. Dacă însă Nebunul bate la *b4*, poate urma :

9. ... $Nc5 \times b4$
 10. $Cd5 \times b4$ $Cc6 \times b4$
 11. $Dd1-b3$!

Un dublu atac ! Se amenință direct Calul $b4$ și pionul $f7$, astfel că se poate recâștiga un pion sacrificat. Dar cu ce poziție ideală !

Încercarea de contraatac cu $11... d6-d5$ nu se recomandă, pentru că ar urma $12. e4 \times d5$ cu deschiderea coloanei „e” pentru Turnul alb și a diagonalei pentru Nebunul dela $c1$. Rămâne singurul răspuns :

11. ... $Cb4-c6$

Urmează un joc foarte tare :

12. $Nc1-b2$ $Cg8-f6$

La $12... Cce5?$ avem : $13. C \times e5 d \times e5$ $14. N \times f7 Rf8$ $15. Tad1 Nd7$ $16. Ng8$ și câștigă ușor.

13. $Nc4 \times f7 +$! $Re8-f8$

Apărarea cea mai bună. La $13. Re7$ urmează : $14. e5 Ce8$ $15. e \times d + C \times d6$ $16. Tfe1 + Rf8$ $17. Tad1$ cu câștig.

Am ajuns astfel la poziția din diagrama nr. 11 :

14. $e4-e5$!!

Alt sacrificiu în interesul continuării atacului. Albul urmărește deschiderea diagonalei $a3-f8$.

Acest fel de sacrificii survin destul de des. Recomand aprofundarea acestui joc.

Numai prin cunoașterea lui putem deveni adevărați jucători de șah.



Nr. 11

Prin aceste jocuri de sacrificii se pot obține superiorități în dezvoltarea figurilor și se împiedică rocadele salvatoare.

În cazul nostru se reușește a se ocupa și cu Turnuri coloanele deschise. Negrul fiind foarte înapoiat în dezvoltare, pierde această partidă.

În poziția din diagramă, nu se poate lua cu Calul la e5, pentru că după: 15. Cf3×e5 d6×e5, s'ar pierde Dama după 16. Na3+.

La răspunsul 15... De7, urmează 16. Nc4 cu un joc câștigat, iar după 14. d6×e5, urmează: 16. Na3+Cce7, 17. Tfe1 Nd7, 18. C×e5 etc.

Dacă se răspunde:

14.

...

Cf6—g8 (sau Cg4)

urmează :

15. $e5 \times d6$ $c7 \times d6$

16. $Tf1-e1$ $Nc8-d7$

16... $Cce7$, 17. $N \times g8$ $T \times g8$, 18. $Cg5 \pm$ sau

17... $C \times g8$, 18. $Tad1 \pm$)

17. $Nf7 \times g8$ $Th8 \times g8$

18. $Cf3-e5 !!$

Iată și un sacrificiu de figură care asigură victoria.

Combinatiile care vor urma sunt din cele mai subtile. Ele sunt dificile chiar pentru jucătorii mai tari. Și constituie un joc pe cât de profund pe atât de interesant. Jocul acesta merită o atenție specială, pentru că ne arată ce frumuseți surprinzătoare se pot ivi pe tabla acestui splendid joc.

Să analizăm puțin poziția: Albul amenință cu mat la f7. La răspunsurile $Re8$ sau $Re7$ urmează imediat matul.

La răspunsurile $De7$, $Df6$ sau $De8$, Negrul pierde Dama după $Df3+$. Idem și după $Ne8$. Negrul nu are alt joc decât să ia Calul oferit; aceasta fie prin 18. ... $d6 \times e5$, cu urmarea: 19. $Na3+Ce7$. 20. $T \times e5$ cu un câștig rapid, fie prin:

18. ... $Cc6 \times e5 !$

Mutare relativ mai bună. Dar urmează o mare surpriză :

19. $Te1 \times e5 !!$

cu care Albul menține presiunea.

Există acum amenințarea tare: 20. $Df3+$. De ex: 20. ... $Df6?$ 21. $Te8+$ și 22 $N \times f6+$. Turnul $e5$ nu poate fi luat din cauza continuării $Na3+$.

Negrul este prins într-o capcană, nedispunând decât de încercarea disperată :

19. ... *Tg8—h8*

cu pregătirea unui câmp de refugiu pentru Regele urmărit. Urmează sfârșitul :

20.	<i>Dd1—f3+</i>	<i>Rf8—g8</i>
21.	<i>Df3—d5+</i>	<i>Rg8—f8</i>
22.	<i>Dd5×d6+</i>	<i>Rf8—g8</i>
23.	<i>Dd6—d5+</i>	<i>Rg8—f8</i>
24.	<i>Nc1—a3+</i>	

și matul este forțat.

* * *

Pentru completarea analizei vom mai urmări și varianta (I), după răspunsul Negrului : 8... *De7—d7*.

Jocul decurge cam la fel ca în variantele analizate.

Avem aici numai jocurile cele mai indicate :

Varianta I

8.		<i>De7—d7</i>
9.	<i>b2—b4!</i>	<i>Cc6×b4 (a, b)</i>
10.	<i>Cd5×b4</i>	<i>Nc5×b4</i>
11.	<i>Cf3—g5</i>	<i>Cg8—h6</i>
12.	<i>Nc1—b2</i>	<i>f7—f6 (c)</i>
13.	<i>Nb2×f6</i>	<i>g7×f6</i>
14.	<i>Dd1—h5+</i>	<i>Re8—d8</i>
15.	<i>Cg5—e6+</i>	<i>Rd8—e7</i>
16.	<i>Dh5×h6</i>	<i>Re7—e8</i>
17.	<i>Dh6—h5+</i>	<i>Re8—e7</i>
18.	<i>Ce6×c7</i>	<i>Dd7×c7</i>
19.	<i>Dh5—f7+</i>	și câștigă.

(a)

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 9. | ... | Nc5×b4 |
| 10. | Nc1—b2 | Re8—f8 |

(10... f6 cu schimbul la b4 și g8, urmat de 13 Db3 și joc câștigat)

- | | | |
|-----|---------|-------------|
| 11. | Cd5×b4 | Cc6×b4 |
| 12. | Cf3—g5 | Cg8—h6 |
| 13. | Dd1—d4 | f7—f6 |
| 14. | Cg5—e6+ | Rf8—e8 |
| 15. | Dd4—d2 | Dd7—e7 |
| 16. | Ce6×c7+ | De7×c7 |
| 17. | De2×b4 | și câștigă. |

(b)

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 9. | ... | Nc5—b6 |
| 10. | Nc1—b2 | f7—f6 |
| 11. | Dd1—b3 | Cg8—e7 |

(11... Ch6 12. Nf6+ sau 11... Rf6 cu o poziție cam încurcată)

- | | | |
|-----|--------|-------------|
| 12. | Nb2×f6 | Ce7×d5 |
| 13. | e4×d5 | g7×f6 |
| 14. | Nc4—b5 | a7—a6 |
| 15. | Nb5—a4 | Nb6—a7 |
| 16. | Db3—c3 | b7—b5 |
| 17. | d5×c6 | și câștigă. |

(c)

- | | | |
|--------------|------------|-----------------|
| 12. | ... | Re8—f8 |
| 13. | Dd1—b3 | Dd7—e7 |
| (13. ... Na5 | 14. Tad1±) | |
| 14. | Cg5×f7 | Ch6×f7 |
| 15. | Db3×b4 | Cf7×e5 |
| 16. | f2—f4 | Ce5×c4 |
| 17. | Db4×c4 | De7—f7 |
| 18. | Dc4—c3 | cu joc mai bun. |

Am dovedit că după 6. 0—0 continuarea Negru-lui $d4 \times c3$ nu este corectă (pag. 53). Mai sunt de analizat și variantele care rezultă după încercarea de contraatac prin 6. ... $Cc6 \times e5$.

Dacă Albular schimbă acum Calul, Dama neagră ajunge la $e5$ și poate apăra pionul dela $d4$. Albul pierde astfel dominarea în centru.

Dar se dispune de o continuare favorabilă Anume :

7.	$Cf3 \times e5$	$De7 \times e5$
8.	$f2-f4!$	

Se amenință direct Dama neagră, aceasta fără a se teme de șahul dat prin descoperire. Negrul trebuie să dea acest șah pentru că după 8. ... $Dd6$, urmează 9. $e5$ cu o presiune prea mare.

Jocul continuă astfel :

8.	...	$d4 \times c3 +$
9.	$Rg1-h1!$	

Acum s'a ivit o combinație ademenitoare pentru Negru; se pare că se pot obține avantaje materiale destul de importante. Avem continuarea :

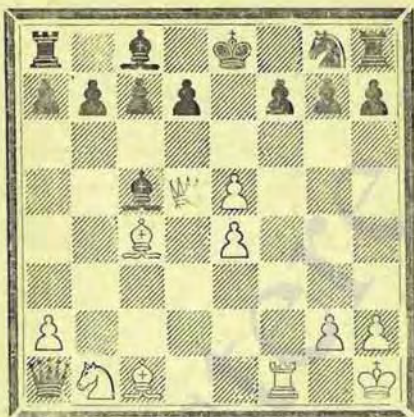
9.	...	$c3 \times b2$
10.	$f4 \times e5$	$b2 \times a1 D$

Recâștigând Dama, Negrul mai capturează un Turn. Dar combinația este greșită, pentru că Albul poate prin câteva mutări foarte tari să obțină un avantaj decisiv. Urmează :

11. $Dd1-d5!$

(Vezi diagrama Nr. 12)

Încercarea de apărare prin *Ch6* nu ajută de fel, pentru că *Nebunul* capturează *Calul*, permițând o răzbire la *f7*. (*Matul* este ușor de găsit. Cum ?)



Nr. 12.

După

11. ... *Da1—d4*

urmează :

12. *Dd5×f7+* *Re8—d8*
 13. *Nc1—g5+* *Cg8—e7*
 14. *Df7—f8+* *Th8×f8*
 15. *Tf1×f8+* și mat.

Cealaltă încercare permite următoarea continuare.

11. ... *Nc5—e7*
 12. *Dd5×f7+* *Re8—d8*, și
 13. *Df7×g7*

cu câștigarea Turnului dela *h8* și a Calului dela *g8*.

Ar fi bine ca cititorii să încerce să descopere singuri și manevrele de câștiguri după continuările :

13. ... *d5*; 13. ... *d6* și 13. ... *c6*.

Jocul cel mai bun pentru Negru pare a fi :

8. <i>f2—f4</i>	<i>d4</i> × <i>c3</i> +
9. <i>Rg1—h1</i>	<i>De5—d4</i>

cu renunțarea la câștig de Turn.

Dar Albul continuă avantajos :

10. *Dd1—b3*!

Ar mai putea urma : 10. ... *Ch6* 11. *C*×*c3 c6*! spre a împiedica *Cb5* sau *Cd5*. Nu 11. ... *Cg4*?, căci avem : 12. *Nf7*+ *R—13. h3* cu joc superior.

În ultima variantă, se pare că s'ar fi ajuns la un punct mort.

Albul este acum obligat să conceapă alt plan de luptă, Negrul indicând că intenționează să-și degajeze jocul. Analiza aceasta este dificilă și se simte nevoia de a da oarecare indicații.

Albul ar putea încerca acum 12. *f4-f5*, cu intenția de a bate la *h6*, spre a obține legătura dintre Turnuri cu un câștig de tempo.

Dar ar mai putea încerca 12. *Tf1-d1* cu forțarea Damei adverse. Și s'ar mai putea încerca 12. *Cc3-a4* cu scopul de a schimba Nebunul cel tare dela *c5*.

Negrul va căuta să joace d7-d5, spre a elibera complet jocul.

Indic numai o singură variantă :

- | | | |
|----------|--------|--------------------|
| 12. | Tf1—d1 | Dd4—f6 |
| (12. ... | Df2? | 13. e5 cu joc bun) |
| 13. | Cc3—a4 | Df6—e7 |
| 14. | Ca4×c5 | De7×c5 |
| 15. | Db3—c3 | Re8—f8 |
| 16. | b2—b4 | Dc5—e7 |
| 17. | Nc1—b2 | |

cu un joc superior pentru Alb.

Din întreaga analiză precedentă, am dedus că încercările Negrului de a împiedica pe Alb să formeze centrul cu 5. d2-a4 nu dau rezultate mulțumitoare. Atunci ce trebuie Negrul să joace?

Răspunsul îl găsim în strategia modernă. Aceasta recomandă contraatacul 4. --- Cg8-f6 asupra punctului e4. Ajungem astfel la variante și jocuri, care se dezvoltă după principiile generale discutate la începutul acestui capitol.

În modelele de partide dela sfârșitul lucrării, vom vedea și astfel de jocuri.

* * *

Putem trece acum la discutarea celei mai importante deschideri dintre jocurile numite deschise. Este vorba de menționata Deschidere Spaniolă (jocul lui Ruy Lopez).

Mutările introductive sunt :

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. | Nf1—b5 | |

Prin această mutare a Nebunului se atacă în-

direct pionul central dela $e5$, aceasta prin amenințarea de a schimba Calul dela $c6$.

De fapt, pionul $e5$ poate fi câștigat, numai după o apărare prealabilă a propriului pion central dela $e4$, pentru că după continuarea: 4. $Nb5 \times c6$ 5. $Cf3 \times e5$, ar urma 5. ... $Dd8-d4$ cu recâștigarea pionului pierdut temporar.

Din acestea se deduce că Negrul nu este încă forțat să joace o mutare de apărare a pionului $e5$.

Vom analiza apărările cele mai importante, ele fiind foarte instructive pentru cunoașterea manevrelor tactice de centralizare.

Avem de deosebit două sisteme principale de apărare:

Primul sistem care tinde la păstrarea pionului central și al doilea, care admite abandonarea punctului $e5$, având de scop de a-l schimba întru obținerea altor avantaje de egalizare.

Albul are posibilitatea de a mai ataca încăodată punctul $e5$, aceasta prin mutarea viitoare $d2-d4$. Negrul nu mai dispune de altă apărare a acestui punct, decât în mutarea $d7-d6$. Pentru ca nu cumva să-și împiedice o dezvoltare normală a figurilor, Negru va trebui să încerce să păstreze pionul dela $e5$; aceasta prin evitarea schimbului de Cal dela $c6$.

Aceste considerente ne fac să deducem primul sistem de apărare principală, care începe cu continuarea: 3. ... $a7-a6$, care după 4. $Nb5-a4$ face posibil, ca la un moment oportun să se joace $b7-b5$, spre a scăpa Calul $c6$ de legarea supărătoare a Nebunului alb.

Dacă Albul se decide să schimbe imediat Calul prin 4. $Nb5 \times c6$, ar urma mutarea $d7 \times c6$, ca după 5. $d2-d4$ (atacarea centrului), Negrul să

poată desfășura un joc ușor de dezvoltare a figurilor.

Practica maștrilor a dovedit că jocul Negrului ar putea fi considerat chiar ca ceva mai bun; aceasta mulțumită rămănerii cu perechea de Nebuni.

Intr'o partidă model vom comenta cu mai multe amănunte această variantă. De fapt, în acest caz, jocul ar putea fi următorul:

4. Nb5 × c6	d7 × c6
5. d2 — d4	Nc8 — g4
6. d4 × e5	Dd8 × d1 +
7. Re1 × d1	0 — 0 — 0 +
8. Rd1 — e2	Td8 — e8

Negrul recâștigă pionul cu un atac destul de tare.

Dar să trecem la discutarea variantelor principale și corecte, care decurg din continuarea:

3. ...	a7 — a6
4. Nb5 — a4	

Dezvoltarea rațională a Negrului este:

4. ...	Cg8 — f6
--------	----------

cu care se atacă pionul e4. La aceasta urmează mai bine:

5. 0 — 0

Intenționat Albul nu apără pionul e4. Luarea pionului de către Negru oferă posibilitatea unui atac pe coloana deschisă „e”.

Negrul poate să asigure această coloană prin mutarea de apărare 5. ... Nf8 — e7, astfel ca Al-

bul să fie nevoit să apere acum pionul *e4*. Aceasta se face mai bine prin :

6. *Tf1—e1*

Albul amenință, cu aceasta, cucerirea directă a pionului *e5*, după *Na4×c6*, astfel că Negrul este nevoit să răspundă :

6. ... *b7—b5*

7. *Na4—b3* *d7—d6*



Nr. 13

Nu se poate încă continua cu 8. *d2—d4*, pentru că după :

8. ... *Cc6×d4*

9. *Cf3×d4* *e5×d4*

10. *Dd1×d4 ?*,

ar urma *c7—c5* cu câștigarea Nebunului.

Albul trebuie deci să pregătească jocul prin :

8. *c2—c3 !*

Este de menționat aici că Albul poate să se desvolte și prin mutările: *Cb1-c3*, *d2-d3*, *Nc1-e3* sau *g5*; dar acestea nu prea sunt jucate pentru că Negrul are ocazia să joace *Cc6-a5* și să schimbe Nebunul atât de valoros în această deschidere.

Prin 8. *c2-c3* se oferă Nebunului posibilitatea de retragere la *c2*. Să mai observăm că *c2-c3* nu împiedică ieșirea Calului dela *b1*, acesta putând foarte bine să iasă pe la *d2*, cu continuarea *f1* și apoi *e3* sau *g3*.

Care ar fi acum planul cel mai rațional pentru continuarea Negrului? Este foarte importantă regruparea poziției pionilor de pe flancul Damei. Aceasta se face în mod rațional cu mutările pionului dela *c7* la *c5*, cu care s'ar stabili legătura.

Poziția celor doi pioni dela *e5* și *c5* oferă Negrului un contrajoc contra centrului alb dela *d4*, care ar mai putea fi atacat în continuare și prin *Nc8-g4*.

Acestea fiind spuse, putem considera următoarele mutări, ca cele mai raționale pentru continuarea deschiderii:

8.	...	<i>Cc6-a5</i>
9.	<i>Nb3-c2</i>	<i>c7-c5</i>
10.	<i>d2-d4</i>	<i>Dd8-c7</i>

Pentru apărarea pionului de la *e5*.

Vom reveni la discutarea acestei poziții atât de abandonare benevolă a punctului central dela jocurile de mijloc.

* * *

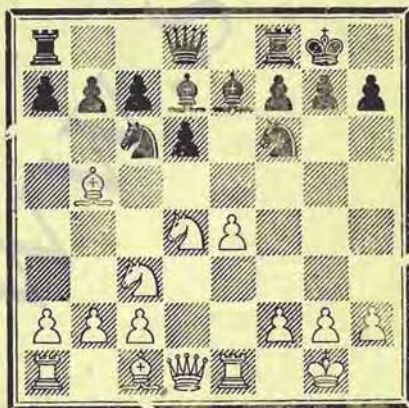
Altă apărare principală constă dintr'un sistem de abandonare benevolă a punctului central dela

e5. Una din încercările de a se găsi o compensație constă din pregătirea unui atac asupra pionului central alb dela e4, aceasta pe coloana deschisă „e“, după dispariția pionului dela e5. Să vedem acum dacă se oferă o astfel de ocazie.

Să urmărim următoarele mutări, care par mai raționale :

3. Nf1—b5	d7—d6
4. d2—d4	Nc8—d7
5. Cb1—c3	Cg8—f6
6. 0—0	Nf8—e7
7. Tf1—e1	e5×d4
8. Cj 3×d4	0—0

Schimbul e5×d4 a devenit necesar, pentru că după Tf1—e1, pionul e4 este suficient apărat și se amenință prin Nb5×c6 câștigarea pionului e5.



Nr. 14

Intenția Negrului de a presa la e4 este greu de realizat, figurile lui fiind chiar comprimate

într'un spațiu cam restrâns, unele împiedicându-se chiar în acțiunile lor. În special Nebunul dela $e7$, pentru a putea fi mai bine plasat, are nevoie de căi căm ocolite. De exemplu: $Tf8-e8$, $Ne7-f8$, $g7-g6$ și $Nf8-g7$.

În consecință se recomandă Albului să nu joace $Nc1-g5$, ca să nu ofere Negrului posibilitatea de a schimba Nebunul dela $e7$.

Intr'o partidă din 1914 [Dr. Bernstein — Dr. E. Lasker] s'a continuat greșit astfel:

9. $Nb5 \times c6$	$b7 \times c6$
10. $Nc1-g5$	$h7-h6$
11. $Ng5-h4$	$Cf6-h7$
12. $Ng5 \times e7$	$Dd8 \times e7$

și Negrul a obținut un joc bun.

Deci mai bine veți desvolta Nebunul $c1$ la $b2$. Cu Albul veți avea un joc ușor și veți dispune de un atac liber.

* * *

Partida Spaniolă capătă alt aspect, dacă Negrul alege ca sistem de apărare luarea imediată a pionului alb dela $e4$, oferind în schimb pionul dela $e5$. Am văzut mai înainte că Albul permite această luare, pentru a obține un atac pe coloana deschisă „ e ”.

Să urmărim acum, de aproape, cum se desvoltă un astfel de atac.

Avem de fapt două jocuri mai importante: unul, dacă se face intercalarea mutării $a7-a6$ și altul, dacă Negrul renunță la izgonirea Nebunului alb dela $b5$. După:

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Nf1—b5 | Cg8—f6 |
| 4. 0—0 | Cf6×e4 |

Negrul ar putea să se desvolte fără dificultate, dacă Albul ar continua mai puțin energic cu :

5. Tf1—e1

căci ar urma :

- | | |
|--------|--------|
| 5. ... | Ce4—d6 |
|--------|--------|

cu mutările următoare : Nf8—e7 și 0—0 ; și mutarea de eliberare d7—d5 nu ar mai întârzia mult timp !

Albul are însă o continuare mai tare jucând :

5. d2—d4 !

În acest joc, Negrul nu reușește, prin luarea dela e4, să obțină deschiderea coloanelor necesare.

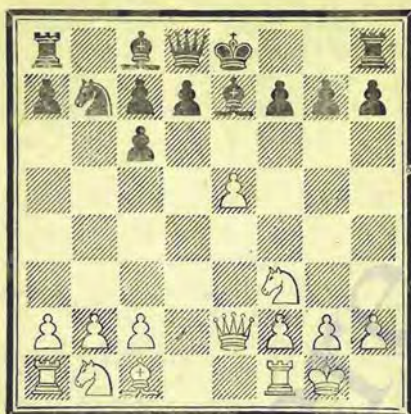
În mod forțat, Negrul trebuie să permită Albului să-și formeze prin d4×e5 un centru foarte tare. Mutarea de eliberare este astfel amânată pentru mult timp ; este vorba tot de d7—d5.

Jocul ar decurge cam astfel :

- | | |
|-----------|--------|
| 5. d2—d4 | Nf8—e7 |
| 6. Dd1—e2 | Ce4—d6 |
| 7. Nb5×c6 | b7×c6 |

Negrul pregătește un câmp de refugiu pentru Cal.

- | | |
|----------|--------|
| 8. d4×e5 | Cd6—b7 |
|----------|--------|



Nr. 15

În continuare, jocul se învârtă în jurul încercării de a se ajunge la $d7-d5$, respectiv, ca Albul să împiedice realizarea ei.

De fapt, Negrul tot reușește să-și atingă această țintă dar, după cum vom vedea, numai în schimbul unui desavantaj în formațiunea lanțului de pioni. Se pune chiar întrebarea, dacă această variantă, numită *variante Rio-de-Janeiro*, mai poate fi considerată între cele care pot fi jucate.

Iată dezvoltarea aceasta :

- | | |
|------------|--------|
| 9. Cb1—c3 | 0—0 |
| 10. Tf1—e1 | Cb7—c5 |

Calul tinde să ajungă la $e6$, ca să poată izgoni Calul alb dela $d4$, acela fiind cauza principală a împiedicării lui $d7-d5$. Aceasta din cauza amenințării dela $c6$.

- | | |
|-----------------|--------|
| 11. Cf3—d4 | Cc5—e6 |
| 12. Nc1—e3 | Ce6×d4 |
| 13. Ne3×d4 | c6—c5! |
| 14. Nd4—e3 | d7—d5 |
| 15. e6×d6 e. p. | Ne7×d6 |

Am ajuns la poziția critică a acestei variante.

Negrul a reușit să se debaraseze de pionul central alb dela e5 și a obținut chiar perechea de Nebuni. Dar aceștia nu sunt de lungă durată, Albul putând să schimbe Nebunul dela d6. Și Negrul va rămânea cu un pion înapoiat, care va fi foarte greu de menținut.

Practica a dovedit că cu toate că rămân Nebuni de culoare contrarie, jocul de final se câștigă aproape întotdeauna de Alb.

Mutările, care ar mai putea urma, ar fi următoarele :

- | | |
|------------|--------|
| 16. Cc3—e4 | Nc8—b7 |
| 17. Ce4×d6 | |

Nu Ne3×d5, pentru că după Nd6×e5 18. Ce4×d5 Nh7×g2, ar urma Dd8—g5

- | | |
|------------|-------|
| 17. ... | c7×d6 |
| 18. Ta1—d1 | |

urmat de c2—c4, cu joc superior.

* * *

Mult mai favorabil se dezvoltă jocul pentru Negru, dacă se face intercalarea mutărilor :

- | | |
|-----------|-------|
| 3. ... | a7—a6 |
| 4. Nb5—a4 | |

Se creează importanta posibilitate de a se iz-

goni Nebunul prin b7-b5 și de a se reuși în a deslega Calul dela c6.

Jocul ar urma cam astfel :

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 4. | ... | <i>Cg8—f6</i> |
| 5. | <i>0—0</i> | <i>Cf6×e4</i> |
| 6. | <i>d2—d4</i> | <i>b7—b5</i> |
| 7. | <i>Nb4—a3</i> | <i>d7—d5</i> |
| 8. | <i>e4×d5</i> | <i>Nc8—e6</i> |



Nr. 16

Negrul a obținut un joc liber de figuri. Faptul acesta este chiar explicația că varianta aceasta este preferată celei anterioare. Singurul desavantaj de semnalat constă din ruptura existentă pe flancul pionilor Damei.

Dar până astăzi nu s'a adus încă dovada că Albul poate să tragă foloase decisive din aceasta. Albul trebuie să aibă grijă ca Negrul să nu-i schimbe Nebunul dela b3, prin *Cc6—a5*.

Apoi va căuta să plaseze Turnul dela f1 la e1, ca să urmeze cu *Cb1—d2*, spre a îndepărta Calul

negru dela $e4$, unde dispune de o poziție dominantă.

Negrul nu va uita să-și lege pionii prin $c7-c5$.

Și de această poziție ne vom mai ocupa la studiul jocului de mijloc.

* * *

Deschiderile schițate până acum ne dau un tablou de posibilitățile unor dezvoltări sănătoase, după mutările prime: 1. $e2-e4$ $e7-e5$.

Scopul principal a fost cucerirea centrului tablei.

În ușurința cu care se poate ataca punctul $e5$ prin $d2-d4$, se găsește explicația faptului, că în multe variante, centrul poate fi descompus prin schimburi de pioni și cu aceasta să se ajungă la deschiderea coloanelor „ e ” și „ d ” pentru activitatea Turnurilor.

Pentru aceste motive, jocurile acestea se cheamă „deschise”, contrariul altora, pe care le numim „închise”.

Trecem, în capitolele următoare, la discutarea ultimelor.

3. DESCHIDERILE ÎNCHISE (ÎNCEPUTE CU : 1. $e2-e4$)

Există jocuri *închise*, în care începând cu prima mutare a Albului 1. $e2-e4$, Negrul se decide să renunțe încă dela început la o stăpânire a câmpului $e5$ în centru, aceasta cu intenția de a intra în stăpânirea celui alt câmp central important de la $d5$. Se oferă astfel Albului posibilitatea de a

înainta prin $e4-e5$, spre a obține o situație de pioni încrucișați între ei.

Cei mai mulți teoreticieni sunt de părere că răspunsul 1. ... $d7-d5$ nu este satisfăcător, pentru că după continuarea: 2. $e4 \times d5$ $Dd8 \times d5$, cu toate că au dispărut de fapt pionii centrali, Albul poate cu: 3. $Cb1-c3$ să câștige un tempo important de dezvoltare. În plus Dama neagră nu găsește un loc favorabil pentru retragere. Rămâne doar retragerea la $d8$, prin care se dăruiește o mutare întreagă, cu care se și recunoaște că toată manevra tactică este greșită.

Deaceia vom considera numai mutările pregătitoare pentru înaintări ulterioare ale pionului $d7$ la $d5$. Acestea sunt: 1. ... $e7-e6$ și 1. ... $c7-c6$.

Deschiderea, care începe cu mutările: 1. $e2-e4$ $e7-e6$, se numește „*Apărarea Franceză*“, iar cealaltă, care începe cu mutările 1. $e2-e4$ $c7-c6$ se cheamă „*Apărarea Caro-Kann*“.

După răspunsurile mai logice: 2. $d2-d4$ $d7-d5$, se ajunge la pozițiile fundamentale, reprezentate în diagramele nr. 17 și nr. 18, pe care le vom discuta mai pe larg, ele oferindu-ne material suficient pentru studiul de posedare a centrului. Este foarte recomandabil ca jocurile acestea să fie bine aprofundate, ele fiind din acelea mai mult jucate.

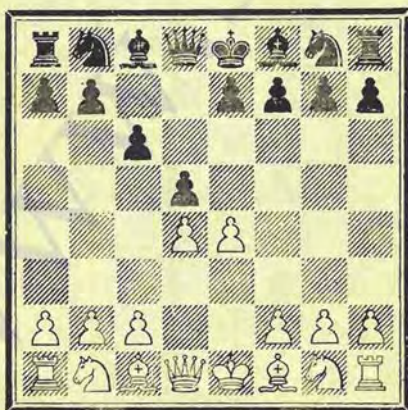
(Vezi diagramele Nr. 17 și Nr. 18 în pag. 76)

După aceste prime două mutări introductive, Albul se află în fața importantei decizii de a alege între înaintarea 3. $e4-e5$, cu scopul de a evita deschiderea coloanelor „*d*“ și „*e*“ și de a forma poziții tipice închise sau de a evita aceasta prin dezvoltarea unor figuri, lăsând ca Negrul să

ia o decizie relativă la închiderea centrului sau la deschiderea lui prin mutarea 3. ... d5×e4.



Nr. 17



Nr. 18

Vom începe cu variantele care decurg din ina-

intarea 3. *e4—e5* și vom considera deocamdată numai *Apărarea Franceză*. Variantele următoare sunt foarte interesante. Din aprofundarea *Apărării Franceze* vom dobândi suficiente cunoștințe și pentru înțelegerea *apărării Caro-Kann*, care va fi tratată la urmă.

Poziția centrală rezultată după 3. *e4—e5*, este o reprezentare a unei disecții după o diagonală a tablei de joc. Această siluetă, cam brută, permite să recunoaștem normele principale, după care se vor desvolta jocurile următoare.

Albul dispune de mai mult spațiu pe flancul Regelui. În această parte va trebui să încerce valorificarea mobilității figurilor sale și va pregăti în consecință atacul. Negrul are în schimb șanse mai mari pe flancul Damei.

În general, planurile strategice se vor baza pe utilizarea altor mutări de pioni, care să permită și întrebuintarea Turnurilor în luptă.

Contrar situațiilor din partidele deschise, aci coloanele „*d*” și „*e*” nu oferă șanse apreciable pentru scoaterea Turnurilor.

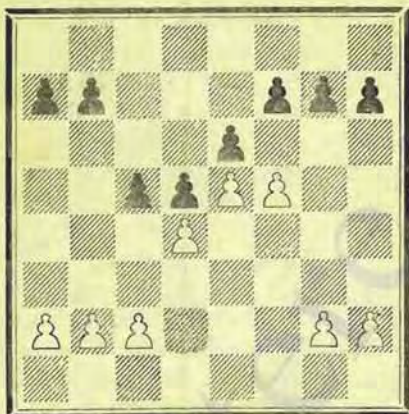
Dacă se analizează cu atenție pozițiile, logica ne face să admitem că jocul cel mai indicat pentru Alb este de căutat pe coloana „*f*” și pentru Negru pe coloana „*c*” Negrul se poate folosi adesea și de coloana „*b*”, în special când pionul *c* nu poate fi schimbat cu pionul alb dela *d4* și când s'a intrat într'o variantă în care pionul *c* este avansat la *c4*.

Diagramele nr. 19 și 20 ne arată scheletele de pioni, care ar trebui să fie obținute.

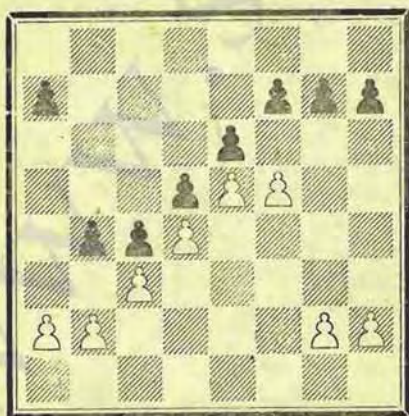
(A se vedea diagramele în pag. 78)

Desigur că avalanșa de pioni albi se prezintă mai periculoasă pentru Negru, decât aceea a

Negrului pentru Alb. Aceasta din cauza faptului



Nr. 19



Nr. 20

remarcabil că implică un atac direct asupra Regelui negru.

Din acest motiv, Negrul va trebui adesea să-și amâne manevrele de pe flancul Damei, pentru a putea combate la timp înaintarea pionilor albi.

Astfel de combateri se pot realiza, fie prin mu-



Nr. 21



Nr. 22

țarea $f7-f6$, cu care se atacă direct centrul alb, fie prin simpla mutare de apărare $f7-f5$, cu care se astupă coloana „f” și diagonală $b1-h7$ a Nebunului alb $f1$.

În acest al doilea caz, Albul este forțat să mai încerce o manevră de străpungere a lanțului de pioni, prin continuarea $g2-g4$.

Manevrele menționate duc, în mod logic, la pozițiile din *diagramele nr. 21 și 22*. (Vezi pag. 79).

Să vedem acum, care ar putea fi jocurile de dezvoltare ale figurilor în legătură cu aceste formațiuni de schelete.

Dacă Albul joacă imediat, în a treia mutare: 3. $e4-e5$, el împiedică ieșirea Calului negru de la $g8$ la $f6$. Calul va trebui să caute să ajungă la $d7$, de unde va reprezenta un sprijin serios pentru susținerea avansării pionului $c7$ la $c5$. Calul acesta mai are și posibilitatea de dezvoltare prin $h6$ spre $f5$, de unde ar putea ataca pionul central de la $d4$.

Această metodă ar forța pe Alb să aștepte cu avansarea $f2-f4$, pentru a nu întrerupe acțiunea Nebunului $c1$ pe diagonală $c1-h6$.

Dar, în acest caz, pionul $e5$ nu dispune de apărare suficientă, Negrul putând obține prin contraatac $f7-f6$ chiar avantaje strategice.

Din aceste câteva raționamente mai importante, se deduce că variantele principale pot avea următoarele dezvoltări:

A.	3.	$e4-e5$	$c7-c5$
	4.	$c2-c3$	$Cb8-c6$
	5.	$f2-f4$	$c5 \times d4$
	6.	$c3 \times d4$	$Dd8-b6$
	7.	$Cg1-f3$	$Cg8-h6$

- | | | | |
|----|----|---------------|---------------|
| B. | 3. | <i>e4—e5</i> | <i>c7—c5</i> |
| | 4. | <i>c2—c3</i> | <i>Cb8—c6</i> |
| | 5. | <i>Cg1—f3</i> | <i>f7—f6</i> |

În ambele cazuri, Negrul dobândește inițiativa ; în primul caz (A), prin atacul direct dat asupra lui *d4* ; în al doilea caz (B), prin atacul asupra punctului central *e5*. Deducem că *înaintarea 3. e4—e5 este prematură*.

Să studiem cazul pregătirii acestei înaintări, print'o mutare intercalată de dezvoltare, cum ar fi următoarea :

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 3. | <i>Cb1—c3</i> | <i>Cg8—f6</i> |
|----|---------------|---------------|

Dacă Albul joacă acum : 4. *e4—e5*, el câștigă timpul necesar ca să-și asigure mutarea viitoare *f2—f4*, Negrul fiind forțat să-și retragă Calul de la *f6*.

Totuși Albul nu va reuși să-și mențină pionul *d4*, pentrucă acum mutarea *c2—c3* nu mai este posibilă.

Astfel se ajunge la următoarea dezvoltare :

- | | | |
|----|---------------|---------------|
| 3. | <i>Cb1—c3</i> | <i>Cg8—f6</i> |
| 4. | <i>e4—e5</i> | <i>Cf6—d7</i> |
| 5. | <i>f2—f4</i> | <i>c7—c5</i> |
| 6. | <i>d4×c5</i> | <i>Cb8—c6</i> |

Dacă Negrul ar fi răspuns imediat 6. ... *Nf8×c5*, atunci Albul ar fi putut dobândi repede o bună poziție de atac direct, prin *Dg4* și *Nd3*.

De aceea se joacă *Cb8—c6* (o mutare de așteptare), care pune pe Alb în fața problemei de a decide dacă trebuie să taie calea Damei spre *g4*, sau dacă să joace imediat *Nf1—d3*, după care Ne-

grul ar putea să captureze pionul c5 cu Calul dela d7, cu intenția de a schimba Nebunul.

Iar la 7. *Dd1—g4* s'ar răspunde bine cu *f7—f5*.
Avem acum ca joc mai întrebuintat:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 7. <i>Cg1—f3</i> | <i>Nf8</i> × <i>c5</i> |
| 8. <i>Nf1—d3</i> | <i>f7—f5</i> |



Nr. 23

Ultima mutare este necesară. Dacă s'ar fi încercat 8. *0—0?*, ar fi urmat un frumos joc de combinație și anume:

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 9. <i>Nd3</i> × <i>h7</i> + ! | <i>Rg8</i> × <i>h7</i> |
| 10. <i>Cf3—g5</i> + | <i>Rh7—g8</i> |
| 11. <i>Dd1—h5</i> | <i>Tf8—e8</i> |
| 12. <i>Dh5</i> × <i>f7</i> + | |

urmat de 13. *Dh5* +, 14. *D* × *h7*, 15. *Dh8* + și
16. *D* × *g7* ≠.

Este bine să memorăm acest fel de combinații, care se pot ivi adesea în Apărarea Franceză, dacă Negrul nu joacă atent.

Poziția din diagramă este astfel cea mai indicată. Negrul obține, de fapt, un joc mai avantajos, pentru că Albul nu poate încă să joace 0-0, Nebunul dela c5 constituind un obstacol de durată.

Acestea sunt motivele care au forțat pe teoreticieni să renunțe la mutarea 4. e4 -e5.

Teoria pretinde o perfecționare a variantei și aceasta prin întrebuițarea dezvoltării unei figuri. Este vorba de mult jucata mutare :

4. Nc1—g5

Albul urmărește să schimbe acest Nebun, care în această variantă se dovedește inactiv, contra Nebunului negru dela f8, dovedit foarte tare.

Deschiderea clasică decurge în felul următor :

1. - e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Cb1—c3	Cg8—f6
4. Nc1—g5	Nf8—e7
5. e4—e5	Cf6—d7
6. Ng5×e7	Dd8×e7

(Vezi diagrama Nr. 24)

Am ajuns la una din pozițiile cele mai importante ale deschiderii.

Albul are de ales continuări, bazate pe ideea de a ști să joace pionul c2 la c3, pentru susținerea pionului central d4, sau de a se mulțumi cu păstrarea numai a singurului pion central dela

e5, aceasta cu intenția de a desvolta repede flancul Regelui.



Nr. 24

Se pot desvolta următoarele variante :

- | | | | |
|----|-----|--------|--------|
| A. | 7. | Cc3—b5 | Cd7—b6 |
| | 8. | c2—c3 | a7—a6 |
| | 9. | Cb5—a3 | c7—c5 |
| | 10. | f2—f4 | Cb8—c6 |
| | 11. | Ca3—c2 | 0—0 |
| | 12. | Cg1—f3 | Nc8—d7 |
| | 13. | Nf1—d3 | f7—f6 |

Se amenință Nd3×h7+

- | | | | |
|----|-----|--------|--------------|
| | 14. | 0—0 | Cb6—a4 |
| | 15. | Ta1—b1 | b7—b5, etc. |
| B. | 6. | f2—f4 | 0—0 |
| | 7. | Cg1—f3 | c7—c5 |
| | 8. | Nf1—d3 | f7—f5 |
| | 9. | 0—0 | Cb8—c6, etc. |

În ambele cazuri, Albul dispune de o dezvoltare comodă, Negrul neputând plasa bine Nebunul de la c8.

* * *

Ca să se evite aceste inconveniente, unii maeștri moderni s'au decis să continue jocul Negrului în felul următor :

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. Nc1—g5 | d5×e4 |

Negrul renunță la păstrarea centrului de pioni, dorind să elibereze diagonala a8-h1, cu plasarea Nebunului dela c8 la b7.

Un exemplu de dezvoltare mai naturală ar fi :

- | | |
|------------|--------|
| 5. Cc3×e4 | Cb8—d7 |
| 6. Cg1—f3 | Nf8—e7 |
| 7. Ce4×f6+ | Cd7×f6 |
| 8. Nf1—d3 | b7—b6 |

cu urmarea Nc8—b7.

Vom discuta și această variantă mai pe larg, cu ocazia comentariului dat unei partide model, la sfârșitul volumului.

* * *

Putem discuta acum și *Apărarea Caro-Kann*, pornind cu poziția din *diagrama Nr. 18*.

Și în această deschidere dispunem de două sisteme de dezvoltare fundamental deosebite.

Aceasta după cum Albul continuă prin 3. e4—e5 sau prin 3. Cb1—c3. În al doilea caz se oferă Negrului posibilitatea de a schimba pionul dela e4. Se constată că față de *Apărarea France-*

ză, mutarea 3. $e4-e5$ se prezintă cu totul altfel.

În *Apărarea Caro-Kann*, Negrul are în această variantă, posibilitatea de a scoate fără dificultate Nebunul $c8$ în joc, pionul $e6$ ne mai stând în calea lui.

Ca dezvoltare normală avem :

- | | |
|-------------|-----------------|
| 3. $e4-e5$ | $Nf8-c5$ |
| 4. $Nf1-d3$ | $Nf5 \times d3$ |

Nu 4. ... $Nf5-g6$, pentru că Albul poate continua avantajos cu 5. $e5-e6$, împiedicând în viitor jocul pionului $e7$ și paralizând definitiv dezvoltarea adversă. Se continuă cu :

- | | |
|-------------------------|---------|
| 5. $Dd1 \times d3$ | $e7-e6$ |
| 6. $Cg1-e2$ (sau $h3$) | |

lăsând deschisă posibilitatea $f2-f4$, necesară susținerii formației centrale a pionilor.

Albul găsește pe această cale o metodă simplă și naturală de dezvoltare, iar Negrul are prea multe dificultăți în așezarea favorabilă a figurilor de pe flancul Regelui.

Jocul continuă principal cam la fel ca în variantele *Apărării Franceze*, numai că Negrul nu prea poate să ajungă la mutarea $f7-f6$, ca să atace centrul advers. Aceasta din cauza lipsei Nebunului dela $c8$, adică a adevăratului susținător al pionului dela $e6$.

În afară de această slăbiciune, Negrul mai are și desavantajul de a fi în urmă cu o mutare față de *Apărarea Franceză*; aceasta pentru că pionul $c7$ execută două mutări spre a putea ajunge la $c5$.

Singura compensație constă în lipsa Nebunului alb dela $d3$. Practica ne dovedește că atacul Al-

bului reușește foarte des, chiar fără existența Nebunului dela $d3$.

Motivul acesta l-a forțat pe Niemzowitch să încerce o metodă de joc, care să tindă la o grabnică schimbare a Damelor. Cu strategia aceasta, el a sperat să slăbească vigoarea atacului, care amenință flancul Regelui.

Dar se mai urmărește și o încetinire a desfășurării acestui atac, cu câștigare de timp pentru pregătiri de operații pe flancul Damei.

Jocul lui ar decurge cam astfel :

- | | | |
|----|-------|----------------------|
| 6. | ... | $Db8-b6$ |
| 7. | $0-0$ | $Db6-a6$ (sau $b5$) |

Dar după :

- | | | |
|----|-----------------|-----------------|
| 8. | $Ce2-f4$ | $Da6 \times d3$ |
| 9. | $Cf4 \times d3$ | |

Albul are un avantaj de deschidere destul de mare, încât se pare îndoielnic ca Negrul să poată egaliza jocul.

Cu mutarea 6. $Cg1-h3$ s'ar mai putea împiedica, cu anticipație, schimbul de Damă căutat de Negru, Albul putând foarte bine continua cu :

8. $De3-g3$

Din toate cele discutate, deducem că în deschiderea Caro-Kann, Albul reușește prin 3. $e4-e5$ să obțină un joc mai bun.

Dar și în varianta mult încercată mai înainte :

- | | | |
|----|-------------------|-----------------------|
| 3. | $Cb1-c3$ | $d5 \times e4$ |
| 4. | $Cc3 \times e4$ | $Cg8-f6$ |
| 5. | $Ce4 \times f6 +$ | $e7 \times f6$ |
| | | (sau $g7 \times f6$) |

tot jocul Albului este de preferat. Negrul pierde centrul pionilor, nereușind să obțină compensații într-o poziție mai bună de figuri.

4. DESCHIDERILE PIONULUI DAMEI

În afară de Apărarea Franceză și de Apărarea Caro-Kann, toate celelalte deschideri, la care se răspunde neregulat la prima mutare a Albului (1. e4), nu ne forțează să căutăm cugetări speciale în legătură cu formațiile scheletelor de pioni și cu desvoltarea figurilor.

În toate aceste cazuri de deschideri neregulate, ne vom comporta după toate principiile generale, discutate până acum.

Repet că vom avea în vedere numai probleme strategice și tactice, legate de următoarele noțiuni principale :

1. *cucerirea centrului și păstrarea lui ;*
2. *desvoltarea rapidă a figurilor ;*
3. *evitarea pierderilor de timp ; și*
4. *mutări cât mai bine cugetate, când este cazul de a se muta vreun pion.*

Cu aceasta termin studiul mutării 1. e2—e4 și trec la altă mutare tot atât de importantă :

1. d2—d4

După mutările introductive : 1. d2—d4 d7—d5, obținem centre de pioni, care nu pot fi desființate tot atât de rapid, ca în deschiderile începute cu 1. e2—e4.

În deschiderile pionului Damei, avansarea celui de al doilea pion central (e) nu poate fi realizată cu ușurință, pentru că Albul, de exemplu, nu domină câmpul e4. Trebuie mult timp, ca să se poa-

tă depăși câmpul *e3*. În consecință, vom întâlni adesea în deschidere *mutarea e2—e3*.

Nici coloana „*e*” nu poate fi luată în considerare, în vederea deschiderii ei pentru acțiunile viitoare ale Turnului adus la *e1*. Suntem nevoiți să tindem la deschidere de alte coloane.

Și totuși, în general, jocurile se vor prezenta mai închise, formându-se anumite schelete de pioni, în dosul cărora se vor face manevrele de desvoltare ale figurilor.

În aceste deschideri, ca și în celelalte deschideri închise, avem concentrări lente de forțe. Pregătirile de exersare a presiunilor asupra coloanelor și punctelor slabe, cu tendințe de deschideri de anumite coloane, vor fi efectuate ceva mai tardiv.

Cam la fel ca în Apărarea Franceză, cugetarea logică ne face să recunoaștem că cea mai indicată coloană pentru operațiuni de Turnuri este coloana „*c*”. Aceasta cu atât mai mult cu cât avansarea pionilor *c* este îndreptată contra centrului advers.

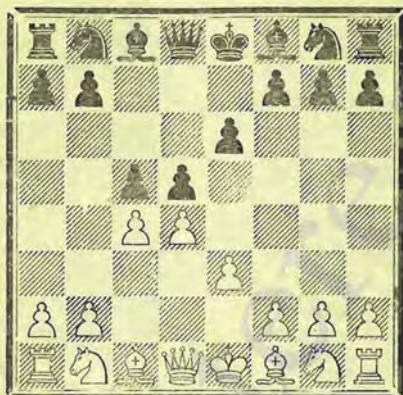
Deducem că desvoltarea Cailor de pe flancul Damei la *c3*, respectiv *c6*, nu are sens a se face, înainte de a se fi jucat pionii respectivi.

Desigur că Turnurile mai pot fi desvoltate și pe coloanele „*f*”, „*g*” și „*h*”. Astfel de desvoltări oferă adesea ocazii de a se deslănțui atacuri date prin avalanșe de pioni.

Dar și în aceste cazuri, avansarea pionilor *c* se dovedește necesară. Desvoltarea Cailor se va face pe la *d2*, respectiv *d7*, aceasta pentru că pericolul deschiderii ulterioare a coloanei „*c*” există în mod permanent.

Să considerăm, mai întâi, jocurile în care pionii *c* sunt utilizați chiar dela începutul deschiderilor.

Alegem jocul care duce la scheletul de pioni, reprezentat în *diagrama nr. 25*. Să vedem care este metoda indicată pentru dezvoltarea figurilor.



Nr. 25

Ordinea mutărilor este importantă, pentru că depinde mult de faptul dacă pionii Regelui joacă sau sunt forțați să joace, sau de faptul de a ști dacă Nebunii Damelor pot fi sau nu scoși în luptă.

În cazul Nebunilor închiși, cea mai simplă metodă de dezvoltare ar putea fi următoarea:

- | | |
|-----------|--------|
| 2. e2—e3 | e7—e6 |
| 3. Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 4. c2—c4 | c7—c5 |
| 5. Cb1—c3 | Cb8—c6 |
| 6. Nf1—d3 | Nf8—d6 |
| 7. 0—0 | 0—0 |

Nebunii Damelor pot fi dezvoltati favorabil numai la b2, respectiv b7.

Deci vom continua cu :

8. $b2-b3$

$b7-b6$

Înainte de făcerea rocadelor, ar fi greșit să se joace $b3$, pentru că după $c5 \times d4$, Calul poate fi legat prin $Nb4$. Astfel s'ar forța $Nc1-d2$, și s'ar obține o abatei dela planul inițial, care pregătise $Nc1-b2$.

Am avea astfel:

6.	$b2-b3$	$c5 \times d4$
7.	$e3 \times d4$	$Nf8-b4!$
8.	$Nc1-b2?$	$Cf6-e4$
9.	$Dd1-c2$	$Dd8-a5$
10.	$Ta1-c1$	$Da5 \times a2?$

cu un joc superior.

Dacă vrem să nu abandonăm Negrului punctul $b4$, vom întrebuința jocul următor :

6.	$d4 \times c5$	$Nf8 \times c5$
7.	$a2-a3$	$0-0$
8.	$b2-b4$	$Nc5-d6$
9.	$Nc1-b2$	

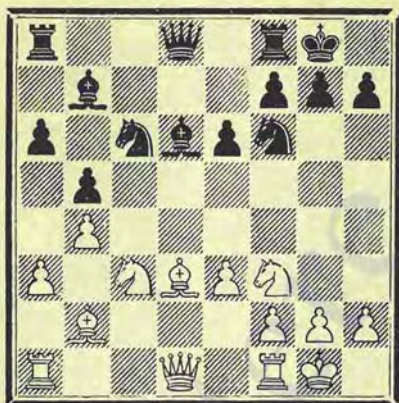
Dacă Negrul ar imita manevra prin :

9.	...	$d5 \times c4$
10.	$Nf1 \times c4$	$a7-a6$
11.	$0-0$	$b7-b5$
12.	$Nc4-d3$	$Nc8-b7$

atunci am obține poziția simetrică din *diagrama nr. 26*.

La tratarea jocului de mijloc vom avea ocazia să mai discutăm poziția și vom descoperi că

în poziția aceasta aparent egală, avantajul Albului (deschizătorului) se face simțit.



Nr. 26

Astfel este necesar să aprofundăm cât mai bine deschiderile pionului Damei.

Important este faptul că mutarea $c2-c4$ poate fi jucată, chiar imediat după $d2-d4$.

Tendința Albului este de a îndepărta pionul dela $d5$. Negrul va răspunde numai atunci cu $d5 \times c4$, când va aprecia că ar putea păstra în mod definitiv pionul $c4$ sau că ar putea să obțină o dezvoltare favorabilă de figuri pentru retrocedarea lui.

Cam acesta a fost cazul studiului făcut la discutarea jocului *diagramei nr. 25*.

Se pare că este bine ca Negrul să aștepte cu mutarea $d5 \times c4$, până ce Albul joacă înainte Nebunul dela $f1$. S'ar putea astfel forța ca Nebunul să facă două mutări pentru a ajunge la $c4$, Negrul câștigând un tempo de dezvoltare, acela pierdut de fapt cu luarea dela $c4$.

Incercarea de a se păstra pionul după $d5 \times c4$ este complet greșită. De exemplu:

- | | | |
|----|----------|----------------|
| 2. | $c2-c4$ | $d5 \times c4$ |
| 3. | $Cg1-f3$ | $Cg8-f6$ |
| 4. | $e2-e3$ | $b7-b5?$ |
| 5. | $a2-a4!$ | |

Dacă se răspunde 5. ... $c7-c6$, urmează: 6. $b2-b3$ $c4 \times b3$, 7. $a4 \times b5$ $c6 \times b5$ 8. $Nf1 \times b5+$, urmat de $Dd1 \times b3$ și Albul este mai bine dezvoltat.

Înțelegem că 2. ... $d5 \times c4$ nu este prea favorabil. Se recomandă mai bine apărarea lui $d5$ prin $e7-e6$ sau prin $c7-c6$.

Incercarea de a dezvolta Nebunul $c8$ înainte de a juca $e7-e6$ nu este nici ea bună, pentru că se pierde repede pionul dela $b7$ (atac prin $Dd1-b3$).

Vom începe studiul mutării corecte: 2..... $e7-e6$.

Aceasta este de fapt mutarea cea mai des jucată de maeștri.

De menționat că și 2. ... $c7-c6$ se dovedește eficace, dar cred că mutarea nu este tocmai în sensul strategic al deschiderii. Aceasta pentru că pionul $c7$ este destinat deschiderii coloanei „c” pentru Turn.

De ce să jucăm astfel, când știm dinainte că va fi necesară o a doua mutare cu acelaș pion și că deci vom pierde un tempo?

La 2. ... $e7-e6$, Albul continuă rațional cu :

3. $Cb1-c3$

Această mutare reprezintă o bună dezvoltare și contribuie la o întărire a presiunii asupra punctului central $d5$.

Avem acum ocazia de a constata cum într-o partidă închisă se formează înainte zidul de pi-

oni, ca apoi să urmeze dezvoltarea figurilor, în dosul acelui zid. Dacă însă Calul ar fi stat la c3, pionul c2 ar fi fost împiedicat în înaintare și nu ar fi avut șansa de a conlucra activ la lupta dată pentru obținerea centrului.

Negrul, posedând coloana liberă, ar pregăti mai rapid atacul c5 contra centrului alb. Să memorizăm regula:

„In partidele închise nu este bine să se împiedice libertatea de acțiune a pionilor care tind spre centru. Adică să nu se posteze figurile în calea lor“.

Un răspuns bun al Negrului constă într'o dezvoltare a unei figuri de pe flancul Regelui și anume:

3. ... Cg8—f6

la care Albul răspunde cu:

4. Nc1—g5

dezvoltându-se și legând Calul negru dela f6.

O continuare bună pentru Negru poate fi:

4. ... Cb8—d7

Această mutare nu poate fi condamnată pentru faptul închiderii Nebunului dela c8. Acesta poate fi dezvoltat rațional și pe la b7, mai ales că pionul negru dela e6 stă deja în calea lui.

În plus Calul dela d7 susține o înaintare viitoare a pionului c7 spre c5. Este important de știut că Albul nu poate acum să încerce să câștige un pion prin manevra:

5. c4×d5?

e6×d5

6. Cc3×d5?

aceasta pentru că ar urma o mică combinație elegantă :

6.	...	$Cf\ 6 \times d5$
7.	$Ng5 \times d8$	$Nf\ 8 - b4 +$

cu un câștig ușor. Este absolut necesar ca Albul să continue cu :

5. $e2 - e3$

ca după

5. ... $Nf8 - e7$

să urmeze cu :

6.	$Cg1 - f3$	$0 - 0$
7.	$Ta1 - c1$	

Ocuparea din timp a coloanei „c”, a nervului de atac al acestei deschideri !

Mutarea din text îngreuiază eventualul joc al Negrului : $c7 - c5$, prin care se tinde la eliberarea jocului.

Este bine de știut că deschiderea aceasta, prin subtilitățile ei, poate să ofere posibilități mai avantajoase Albului, care este mai bine dezvoltat.

Negrul are de luptat cu oarcare dificultăți. El trebuie neapărat să aibă în vedere toate posibilitățile de egalare, ca de exemplu: manevra menționată, care constă în înaintarea pionului $c7$ la $c5$.

Să nu trecem cu vederea eventualitatea unui joc din partea Albului cu $c4 \times d5$, care pregătește, după răspunsul $e6 \times d5$, manevra de înaintare $b2 - b4$, urmată chiar de $b4 - b5$.

7. ... $c7 - c6$

O continuare în aparență paradoxală, dar de fapt bine cugetată. Negrul are acum în vedere pregătirea mutării eliberatoare $e7-e5$ (prima finețe tactică). Cealaltă finețe tactică constă din scurtarea coloanei de presiune cu un câmp, pregătindu-se acțiunea de eliberare a Nebunului dela $c8$, adică a copilului vitreg din această deschidere.

8. $Nf1-d3$

Cu mutarea aceasta se ajunge la poziția fundamentală a Apărării Ortodoxe a Gambitului Damei.

Lanțurile de pioni sunt formate în sensul unei deschideri închise.

De menționat că Albul presează activ asupra câmpului $d5$, posedând și următoarele avantaje poziționale:

1) Albul dispune de ambii Nebuni, în poziții favorabile, în timp ce Nebunul negru dela $c8$ este închis;

2) poziția Albului este activă în centru ($c4$ și $d4$ contra $c6$, $d5$ și $e6$);

3) Calul $c3$ este mai bine plasat decât Calul dela $d7$.

Cel mai important inconvenient al Negrului constă în faptul că Nebunul Damei este închis. Dacă nu se reușește a se îndepărta inconvenientul, atunci nici Turnul dela $a8$ nu poate activa. Aceasta ar însemna pierderea sigură a partidei, pentru că nimeni nu poate juca cu două figuri în minus (este vorba de jucători puțin rutinați).

Există însă două căi, care să permită încercări de a rezolva favorabil această problemă:

1) O posibilitate constă în tendința de a elibera diagonala $c8-h3$ prin înaintarea pionului $e6$ la $e5$ și

2) cealaltă posibilitate în eliberarea diagonalei $b7-e4$, cu aducerea Nebunului $c8$ la $b7$.

Să începem cu manevra de eliberare a primei diagonale; mutările manevrei ar fi următoarele :

8.	...	$d5 \times c4$
9.	$Nd3 \times c4$	$Cf6-d5$

(Ideea lui Capablanca)

10.	$Ng5 \times e7$	$Dd8 \times e7$
-----	-----------------	-----------------

Dama va susține înaintarea pionului la $e5$.

11.	$0-0$	$Cd5 \times c3$
12.	$Tc1 \times c3!$	

Mutarea din text nu contribuie la întărirea centrului ca 12. $b2 \times c3$ care ar astupa coloana deschisă „c”, permițând Negrului să joace, fără dificultate, manevra $Nb7$ și $c5$, cu o dezvoltare favorabilă.

După răspunsul din text, Negrul reușește să joace :

12.	...	$e7-e5!$
-----	-----	----------

Scopul este atins. Jocul s'a egalizat, Nebunul $c8$ devenind liber. Cu toate că Nebunul nu poate încă să joace, având Calul în cale, se poate continua fie prin $e5 \times d4$, fie prin $e5-e4$, permițând Calului să meargă curând la $f6$ și deci Nebunului la $f5$ sau $g4$. După:

13.	$Cf3 \times e5$	$Cd7 \times e5$
14.	$d4 \times e5$	$De7 \times e5$
15.	$f2-f4$	$De5-f6$
16.	$f4-f5$	

Albul ar putea să mai facă un efort pentru a ține închis Nebunul, aceasta printr-o combinație de joc de mijloc.

Încercarea tipică ar fi următoarea: 16.b7-b5, 17. Nc4-b3 b5-b4, 18. Tc3-c2 Nc8-a6, și Albul nu poate atinge țelul urmărit.

Să examinăm acum cealaltă cale de eliberare a Nebunului dela c8, adică pe la b7. După:

8.	...	d5×c4
9.	Nd3×c4	

urmează:

9.	...	b7—b5
10.	Nc4—d3	a7—a6

Negrul intenționând să continue cu c6-c5 și Nc8-b7, ceea ce el reușește. De exemplu:

11.	0—0	c6—c5
12.	Dd1—e2	Nc8—b7

și problema eliberării jocului este iarăși rezolvată.

Ambele manevre de eliberare se bazează pe ideea capturării pionului c4, aceasta la momentul oportun. Dacă această încercare se omite, atunci Albul poate să cauzeze mari neplăceri prin mutarea c4×d5.

În *diagrama nr. 27*, avem un caz de dezvoltare a Nebunului la b7, fără a se fi recurs la manevrele de degajare prin d5×c4, la momentul indicat.

Albul a profitat de ocazie și a schimbat pionul dela d5. Consecința: Nebunul Damei va rămâne



Nr. 27

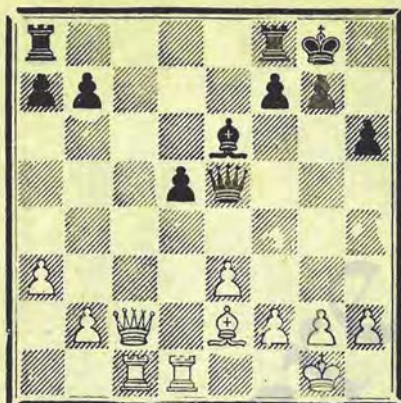
închis, fără vreo speranță pentru viitor. Ar mai putea merge înapoi spre a ocupa diagonală deschisă $c8-h3$, dar aceasta ar însemna pierderea a cel puțin trei mutări: $b7-b6$, $Nc8-b7$ și $Nb7-c8$.

Încercarea de înaintare a pionului b ar lăsa pionul c fără apărare (nu mai are pion ajutător) și expus la atacuri decisive, mai ales după ce Nebulul s'ar întoarce la $c8$.

Chiar dacă situația ar putea fi încă cu oarecare speranțe, este prea plină de griji. Alte încercări ale Negrului sunt deasemenea nefavorabile. Așa ar fi cazul unei tentative de a juca $c5$ sau $e5$, prea de timpuriu, omițându-se a se juca $d5 \times c4$ la momentul indicat.

Am putea obține poziții ca aceea din *diagrama nr. 28*.

Prin schimbul la $d5$ și $c5$ (sau la $e5$), Albul lasă pe Negru cu un pion izolat la $d5$, condamnându-l la o grea muncă în lupta de a obține vreo remiză.



Nr. 28

Deci: să nu se încerce o eliberare prea timpurie a Nebunului c8.

Să ne împăcăm cu ideea că în Gambitul Damei, mai mult ca în orice altă deschidere închisă, Albul reușește să-l oblige pe adversar să-și închidă Nebunul c8 prin mutarea e7—e6 și să-l forțeze să lupte precis pentru a reuși să egaleze jocurile.

* * *

Un alt sistem mult încercat în apărarea Gambitului Damei constă din manevrele care încep chiar în a treia mutare prin înaintarea c7-c5.

Cu acestea se evită legarea Calului dela f6 prin Nc1-g5.

Avem deci:

- | | |
|-----------|--------|
| 2. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Cb1—c3 | c7—c5 |
| 4. Cg1—f3 | Cb8—c6 |

Negrul amenință cu un atac direct asupra lui d4, aceasta prin mutarea d5×c4. Dacă albul apără

prin 5. e2-e3, rezultă poziția comentată la *diagrama nr. 25*. Însă, dacă preferă scoaterea Nebunului c1 (înainte de e3), va fi necesar să continue prin manevra : 5. c4×d5 e6×d5, spre a se obține poziția din *diagrama nr. 29*.



Nr. 29

Avem acum o altă poziție tipică a Gambitului Damei, care oferă posibilitatea următoarelor două continuări :

Prima metodă de continuare constă din plasa-rea Nebunului Regelui la g2, cu o presare conti-nuă asupra pionului dela d5, care este oarecum slăbit.

Cealaltă continuare are drept scop valorificarea Nebunului pe diagonala : f1—a6.

În primul caz, pionul e2 nu trebuie să joace, Nebunul c1 având de ales între câmpurile: e3, f4 și g5.

În al doilea caz, în care pionul e2 eliberează Nebunul f1, celălalt Nebun trebuie să iasă imediat la g5 sau f4. De fapt numai la f4 merită să fie luat în considerație, pentru că după:

- | | |
|------------|--------|
| 6. Nc1--g5 | Nf8—e7 |
| 7. Ng5×e7 | Cg8×e7 |

nu se contribuie decât la dezvoltarea figurilor adverse.

Manevra aceasta ar avea sens numai dacă s'ar fi putut câștiga pionul prin 8. d4×c5.

Deci pentru Alb cel mai bun joc este numai următorul :

- | | |
|-------------|--------|
| 6. Nc1—f4 ! | Cg8—f6 |
| 7. e2—e3 | Nc8—e6 |
| 8. Ta1—c1 | |
- (sau Nf1—b5 sau Nf1—d3)

Cu acestea termin principalele jocuri rezultate după renumita continuare: 2. e7-e6.

* * *

Să trecem acum la o scurtă discuție a apărării: 2. c7-c6, numită „Apărarea Slavă”.

Cea mai importantă întrebare în acest joc, ar fi aceea de a ști care coloană trebuie aleasă pentru a fi deschisă în vederea valorificării Turnurilor.

S'ar părea că cea mai indicată ar fi coloana „e”, pentru a se putea realiza e7-e5. Dar Albul împiedică această posibilitate prin Cg1-f3.

Astfel Negrul nu dispune decât de varianta numită „Stonewall”, care ar permite Turnurilor să iasă mai târziu pe coloana „f” respectiv pe coloana „g”.

Un joc întrebuintat este următorul:

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Cg1—f3 | e7—e6 |
| 4. e2—e3 | f7—f5 |
| 5. Cf3—e5 | Nf8—d6 |



Nr. 30

În continuare, dezvoltarea s'ar putea face printr-un joc total simetric:

- | | |
|-----------|--------|
| 6. f2—f4 | Cg8—f6 |
| 7. Nf1—d3 | Cb8—d7 |
| 8. Cb1—d2 | Cf6—e4 |

Albul are avantajul de a putea posta Nebunul Damei la b2, ca prin pionul d4 să-și susțină Calul la e5, Negrul având desavantajul de a avea Nebunul c8 închis.

Prin altă continuare, Albul poate chiar să împiedice plasarea Calului negru la e4. Aceasta prin lăsarea liberă a posibilității f2-f3. S'ar putea juca:

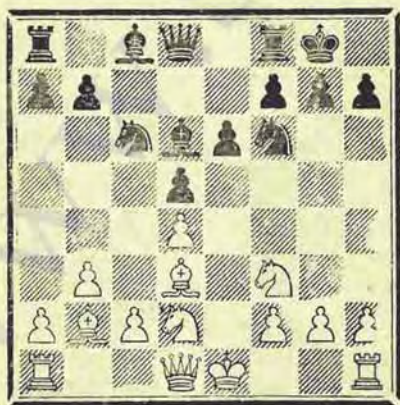
- | | |
|-----------|--------|
| 6. b2—b3 | Cg8—f6 |
| 7. Nf1—d3 | 0—0 |
| 8. 0—0 | Cb8—d7 |
| 9. Nc1—b2 | |

și Albul are un joc mai liber.

Referitor la acest sistem de joc, este de menționat că și Albul îl poate alege, chiar cu o mutare în plus. Dar sistemul este cam evitat acum, tocmai pentru motivul că Nebunul Damei rămâne închis.

O altă metodă de joc, cu scopul formării unui centru (și în legătură cu variantele Stonewall), ar fi aceea prin care Albul înțelege să-și desvolte Nebunul Damei. Intrebuințând tactica discutată la diagrama nr. 28, putem avea mutările următoare:

- | | |
|-----------|--------|
| 2. Cg1—f3 | c7—c5 |
| 3. e2—e3 | Cb8—c6 |
| 4. Nf1—d3 | Cg8—f6 |
| 5. b2—b3 | e7—e6 |
| 6. Nc1—b2 | Nf8—d6 |
| 7. Cb1—d2 | c5×d4 |
| 8. e3×d4 | 0—0 |



Nr. 31

Albul poate stăpâni centrul, cu tărie, prin

Cf3—g5. După *0—0* poate să înceneze un atac cu *f2—f4*, *Dd1—f3*, urmat de *g2—g4*, *Rg1—h1*, *Tf1—g1*, etc.

În cazul ajungerii la această poziție, Negrul va fi condamnat, pentru că nu poate fi în stare să oprească un astfel de atac. Dar Negrul va combate acest plan, jucând după unele metode tactice de ușurare a poziției.

Cugetând rațional, va respecta următoarele manevre :

Dacă Albul ar juca *b2-b3*, înainte de a face *0-0*, atunci Negrul se va grăbi să schimbe imediat la *d4*, ca să dea șah cu Dama la *a5* (*Dd8-a5+*).

Albul va fi în neplăcuta situație de a juca, fie *Nc1-d2*, o mutare care nu poate fi bună, pentru că mutarea anterioară *b2-b3* ar rămânea fără sens: fie să joace *c2-c3*, cu care s'ar închide diagonală *a1-d4* pentru Nebun.

Dar Albul ar putea redeschide cu *c3-c4* această diagonală și fără pierdere de timp, pentru că și Dama ar urma să plece dela *a5*, ne mai având acolo vreun rost.

Totuși Albul se alege cu desavantajul decurgând din faptul că trebuie să joace pionul -c, care în acest joc este indicat a fi menținut la *c2*.

Negrul trebuie să cunoască și o altă finețe, necesară desvoltării figurilor sale: el trebuie să aștepte cu jocul pionului -e, până ce Albul se decide să joace înainte *b2-b3*. Astfel Negrul va reuși și va trebui să meargă cu Nebunul *c8* la *g4*.

Aceasta pentru motivul menționat că amenințarea *Dd1-b3*, cu atac asupra pionului *b7*, se opune posibilității de desvoltare a Nebunului *c8*. Desigur că aceasta numai în variantele în care s'a jucat *c2-c4*, ca în Gambitul Damei.

Însă după b2-b3 această amenințare dispare, Dama albă neputând ieși la b3.

* * *

Înainte de a termina analizarea deschiderii 1. d2-d4 d7-d5, este bine să se remarce că astăzi nu prea se joacă imediat 2. c2-c4, din cauza *Contragambitului lui Albin*, adică a mutării: 2. e7-e5.

Pentru intrarea în acest joc este necesar să se cunoască nenumărate variante complicate, asupra cărora teoreticienii încă nu s'au pus de acord. Între altele, există și următoarea variantă remarcabilă :

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e5
3.	d4×e5	d5—d4

ultima răpind Calului b1 câmpul natural de dezvoltare dela c3.

Dacă s'ar continua cu mutare care pare mai indicată :

4. e2—e3 ?

urmează următoarea combinație frumoasă :

4.	...	Nf8—b4+
5.	Nc1—d2	d4×e3
6.	Nd2×b4	e3×f2+
7.	Re1—e2	f2×g1C+
8.	Th1×g1	Nc8—g4+

cu joc superior.

Măi bine se poate juca: 4. g2-g3, spre a desvolta Nebunul la g2.

Negrul ar putea prin Cb8-c6, urmat de manevra Cg8-e7-g6 să joace la recâștigarea pionului sacrificat, dar poate și cu f7-f6 să continue jocul de gambit, aceasta pentru o dezvoltare rapidă a figurilor sale.

Jucătorii însă preferă să evite aceste variante hazardate și continuă jocul cu 2. Cg1-f3, mutare care permite să se intre în a treia mutare în jocurile Gambitului Damei, fără niciun fel de risc.

* * *

Să nu se treacă cu vederea importantul fapt că Negru poate să răspundă la 1. d2-d4 și cu alte continuări, ca de ex:

1. ...Cg8-f6, 1. ...c7-c5 și 1. ...f7-f5.

Cu 1. ...Cg8-f6 se creează posibilitatea unor continuări diferite. Jocurile acestea, mai moderne, necesită un studiu mai amănunțit, care ar pretinde o lucrare specială. Cum jocurile acestea sunt preferate și indicate pentru jucători mai tari, va fi necesar ca în curând să scot un al doilea volum.

Deocamdată recomand cititorilor să se călăuzească numai de principiile generale dezvoltate până acum, convins fiind că vor reuși să poată desvolta rațional și aceste deschideri.

Dealtfel, în câteva partide model, voi atinge și anumite principii speciale pentru aceste feluri de dezvoltări.

Una din intențiile Negrului constă în a continua cu d7-d6 și e7-e5. Mutarea c2-c4 a Albului nu prea are sens, în aceste variante, pentru că nu există o siguranță completă de a se elibera co-

loana „c” pentru Turnuri.

Aceasta pentru că Negrul a renunțat dela început la câștigarea câmpului central dela d5.

Albul va avea de pregătit planuri de luptă numai în vederea intenției Negrului de a ajunge la avansarea lui e7-e5. Această tactică este desigur valabilă atâta timp cât jocul va permite operația indicată.

De exemplu :

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. | Cg1—f3 | |

Nu 2. Cb1-c3, pentru că s'ar permite Negrului să revină la continuarea d7-d5, urmată mai târziu de c7-c5, trecând astfel într'un fel de Gambit al Damei, în care Albul nu mai are posibilitatea de a deschide coloana „c”.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 2. | ... | d7—d6 |
| 3. | Nc1—f4 | Cb8—d7 |
| 4. | e2—e3 | |

Pentru a se reuși cu e7-e5, este nevoie ca Negrul să pregătească manevra prin c7-c6 și Dd8-c7. Albul scoate între timp toate figurile în joc. Negrul însă nu poate să scoată Nebunul dela c8, pentru că trebuie să țină câmpul e5 sub apărarea Calului dela d7.

Dacă Negrul ar elibera Calul, schimbând la d4, ar dispărea orice urmă din centrul lui.

* * *

La al doilea răspuns al Negrului: 1. ...c7-c5, Albul continuând cu 2. e2-e3, urmat de d7-d5, permite un joc din variantele cunoscute, dar dacă

joacă 2. d4-d5 ar putea conta pe o avansare favorabilă în centru.

În schimb Negrul poate conta pe o dezvoltare a aripei Regelui, aceasta prin mutările: g7-g6 și Nf8-g7.

Nebunul stă bine la g7, putând eventual contribui la susținerea unui atac asupra punctelor centrale e5, respectiv d4.

Dacă Albul joacă 2. d4×c5, se ajunge prin e7-e6 la un joc din Gambitul Damei acceptat, care nu este tocmai recomandabil.

* * *

Ultima variantă mai importantă: 1. ... f7—f5 (*Apărarea Olandeză*) permite două feluri de jocuri, mai întrebuintate:

Albul poate să se desvolte liniștit, cu mutările: Cg1—f3, Nc1—g5, e2—e3 și Cb1—d2 (Cb1—c3 ar fi bun numai după c2—c4).

El mai poate să înceneze un atac prin 2. e2—e4, aceasta având în vedere că 1. ... f5 nu contribuie cu nimic la dezvoltare.

Jocul s'ar desfășura astfel:

- | | |
|---------------------------------------|--------|
| 1. ... | f7—f5 |
| 2. e2—e4 | f5×e4 |
| 3. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. Nc1—g5 | c7—c6 |
| (4. ... d5? 5. N×f6 urmat de 6. Dh5+) | |
| 5. f2—f3! | |

Prin baterea la f3, Negrul dezvoltă o figură albă și dă ocazie la un atac puternic.

Mai bine ar fi deci: 5. ... e4—e3, mutare care ar face ca Nebunul alb să se retragă la e3, lăsând astfel ca pionul f3 să constituie un obstacol în calea unei dezvoltări viitoare a Calului g1.

5. DESCHIDERILE NEREGULATE

Cele mai multe dintre deschiderile care nu încep cu: 1. e2—e4 și 1. d2—d4, numite *deschideri neregulate*, se transformă repede, printr'o intervertire de mutări, în cele deschise în capitolele anterioare.

De exemplu, se ajunge la Gambitul Damei, prin jocul următor :

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | c2—c4 | Cg8—f6 |
| 2. | Cg1—f3 | e7—e6 |
| 3. | Cb1—c3 | c7—c5 |
| 4. | e2—e3 | d7—d5 |
| 5. | d2—d4 | |

Cam la fel, se ajunge într'o variantă a partidei franceze, prin mutările următoare :

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | Cb1—c3 | d7—d5 |
| 2. | d2—d4 | Cg8—f6 |
| 3. | Nc1—g5 | e7—e6 |
| 4. | e2—e4 | |

Se pot desigur întrebuița și alte jocuri, care să se abată dela căile parcurse până acum.

Este cert că aceste jocuri pot să încurce mai mult pe începători și să-i facă să se întrebe, de ce se pune atâta preț pe necesitatea învățării teoriei, dacă adversarii tot pot reuși să câștige partidele prin deschideri nelogice și incorecte.

Să fim clari : premisele lor sunt greșite ! Să știm că nu am învățat variante de deschideri, că am învățat mai mult principii călăuzitoare.

Redarea variantelor celor mai întrebuițate a servit cititorilor și elevilor să înțeleagă cum trebuie să aplice legile generale strategice și tactice.

Este nevoie și de o preocupare practică, de o dezvoltare a facultăților de a combina, de a stăpâni toate cele ce se pot întâmpla pe tabla de joc.

Dacă dezvoltăm rațional jocul și dacă adversarul nu este un jucător cu mult mai tare, vom ajunge să câștigăm partidele, pentru că nu vom mai juca greșit. Nu ni se va mai întâmpla, ca adversarii, evitând deschiderile date ca modele, să reușească să ne încurce încă dela început.

Teoria deschiderilor ajută pe orice jucător, dacă el reușește să înțeleagă adevăratul sens al principiilor fundamentale.

Nu este deci absolut necesar să studiem deschiderile neregulate, este necesar să ne hotărâm a respecta principiile.

* * *

CAP. II

DESPRE JOCUL DE MIJLOC

Teoria deschiderilor poate fi bine învățată printr'o metodă oarecare. Dar nu tot atât de ușor se pot preda lecții despre legile generale referitoare la modul de a ne comporta în jocurile de mijloc și în acela de finaluri.

În teoria deschiderilor, ideea fundamentală constă în a înțelege problemele ce derivă dela formațiile de pioni și care ne dictează principiile de dezvoltare ale figurilor, în legătură cu acele formații.

În jocurile de mijloc vom porni dela legi care trebuiesc respectate când se pune chestiunea posibilităților de modificare a acestor conformații de schelete de pioni.

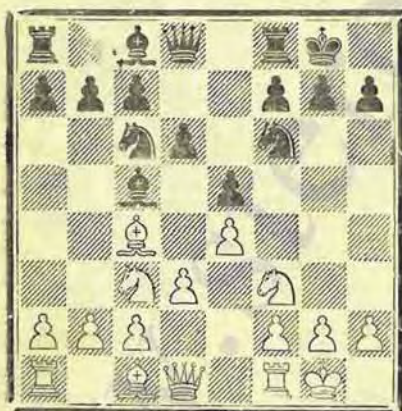
Sunt convins că numai în aceasta constă învățarea cunoștințelor, necesare găsirii punctelor de sprijin pentru manevrele raționale ale tuturor figurilor posibile.

Un prim principiu fundamental, care cere să fie clarificat încă înainte de a trata modul de conducere a unui joc rațional, este acela care ne arată condițiile ce se impun unui atac corect, adică acela care poate să fie încoronat de succes.

Cu alte cuvinte: este bine de știut, care anume sunt punctele către care se vor dirija atacurile.

Este dela sine înțeles că ar fi nerațional să alegem acele puncte, care au șansa de a se salva printr'o simplă fugă la momentul oportun. Cu toate că această idee este destul de simplă, totuși începătorii greșesc mult din acest punct de vedere.

Care din noi nu a avut ocazia de a vedea adesea manevre de felui următor? (a se vedea *diagrama nr. 32*).



Nr. 32

1. a2—a3
2. b2—b4

și apoi, după ce Negrul retrage Nebunul la b6, continuarea :

3. Ta1—b1
4. a3—a4
5. a4—a5

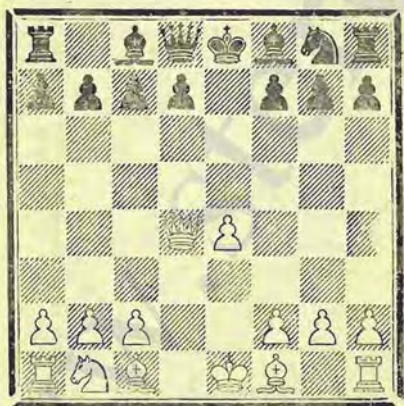
Adversarul joacă între timp numai a7—a6 și

ajunge cu Nebunul la a7. Ce a obținut conducătorul jocului alb?

Nebunul negru stă la a7 tot atât de bine ca la c5, dar Albul și-a avansat pionii și stă mai prost; pionii slăbiți pot fi acum ușor atacați.

Și pentru aceasta s'au întrebuițat cinci mutații, în care timp Negrul a putut face trei mutații de dezvoltare în plus.

Diagrama nr. 33 servește la indicarea unei alte erori, care se face adesea, în vederea alegerii unui punct de atac.



Nr. 33

Negrul, nevăzând cu ochi buni existența Damei albe la d4, din cauza poziției dominante de acolo, cu care împiedică ieșirea Nebunului la c5 și punând întârzia mutarea eliberatoare d7—d5, plănuiește izgonirea acestei Dame.

Un astfel de plan nu trebuie însă adus la îndeplinire, decât dacă nu ar atrage după sine dezavantaje mai mari.

Dar jucătorul neexperimentat nu cugetă prea

mult. El se decide repede și joacă imediat $c7-c5$.

Rezultatul manevrei: Dama albă găsește alte câmpuri favorabile, ca $a4$ sau $e3$. Negrul nu realizează mai nimic și își creează în schimb o slăbiciune de nevindecat. Pionul dela $d7$ devine pion înapoiat, fără a mai putea fi apărat în viitor de alt pion. Deci, un punct slab.

Să învățăm să ne ferim de inspirații, care ne fac să recurgem la atacuri de moment, executate cu pioni contra figurilor adverse. Aceste mutări provoacă numai rupturi în scheletele de pioni. Ele sunt și mai greșite, când contribuie la împiedicarea dezvoltărilor viitoare de figuri.

Deasemenea, nu este bine a se recurge la manevre de figuri, care au de scop să izgonească figurile adverse, făcând însă ca propriile figuri să ocupe câmpuri prea îndepărtate, de unde nu s'ar putea întoarce decât greu în joc.

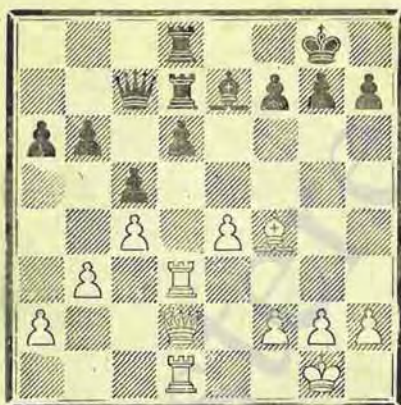
Ceva mai târziu, vom reveni la manevrele sănătoase pentru atacul pionilor, cât și al figurilor.

Trec acum la stabilirea principiilor conducătoare în metodele care ne obligă să ne alegem obiectivele de atacat.

Vom ataca în primul rând figuri care pot fi legate sau fixate pe câmpurile lor. În cazul figurilor nu putem fi ajutați decât de mutări de legare. În schimb, pionii pot fi împiedicați în înaintarea lor, fie de o proprie figură, fie de una adversă. Acestea sunt cazurile cunoscute sub denumirea de blocadă.

În cazul din *diagrama nr. 33*, după jucarea mutării greșite $c7-c5$, punctul $d7$ devine obiectiv indicat pentru atac. Albul poate oricând să joace $c2-c4$ spre a împiedica $d7-d5$, reușind să facă ca pionul cel slab să nu mai poată trece peste câmpul $d6$.

Albul va putea continua liniștit dezvoltarea, va dubla Turnurile pe coloana deschisă „d” și va mai putea, eventual, ataca pionul dela d6 cu Dama și cu Nebunul de aceea culoare.



Nr. 34

La sfârșit va rezulta o poziție ca aceea din diagrama nr. 34, în care Negrul va apăra punctul cel slab de la d6 cu un acelaș număr de figuri; dar Albul va putea utiliza și pionul dela e4, pentru a ataca la e5, fără că Negrul să-l mai poată apăra.

Răspunsul d6×e5 ar costa desigur o figură întreagă.

Jocul contra pionilor înapoiți (retrograzi) se va desvolta întotdeauna cam în acest fel și rezultatul final va fi câștigarea punctului slab.

Revenind la poziția *diagramei nr 32*, putem să studiem acum o maveră tipică, de întrebuintat în cazul legărilor de figuri.

Prin mutarea Nc1—g5 se termină dezvoltarea figurilor ușoare și se leagă Calul la f6. Cele ce

urmează trebuie să fie urmărite cu multă atenție, fiindcă astfel de cazuri se ivesc foarte des în multe din jocurile practice. Vom întâlni acum în acest mic studiu, principii absolut necesare aprecierii jocului de mijloc, cum sunt: cunoașterea valorii coloanelor deschise, a pionilor dublați, etc.

Acestea sunt desigur necesare aprecierii felului cum trebuie conduse atacurile corecte. Cu mutarea $Nc1-g5$ se amenință încă o atacare imediată a Calului $f6$, aceasta prin mutarea $Cc3-d5$. În viitor este de așteptat al treilea atac, dat prin $Dd1-f3$, după plecarea prealabilă a Calului alb dela $f3$.

Calul $f6$ este apărat numai de două ori. Celelalte figuri negre nu pot veni în ajutor. Ce este deci de făcut?

Se va căuta o manevră de compensație. Ar fi natural să se întrebuițeze mutarea $Nc8-e6$, cu intenția vădită de a schimba Calul alb dela $d5$.

Pionul dublu, care ar rezulta după $Nc4 \times e6$, nu poate fi considerat ca o slăbiciune. Din contra! Deschiderea coloanei „f” pentru Turnul negru este favorabilă, pionul $e6$ ușurând și avansarea $db-d5$. Jocul Negrului devine avantajos. Nici după :

2. $Cc3-d5$	$Ne6 \times d5$
3. $e4 \times d5$	$Cc6-e7$

sau după :

3. $Nc4 \times d5$	$Cc6-e7$
4. $Ng5 \times f6$	

Albul nu obține nimic. Aceasta pentru că nu poate să profite de slăbiciunile survenite la $f6$ și $h6$, după plecarea pionului dela $g7$.

Explicație : figurile, care ar fi putut profita de această slăbire, au dispărut din joc.

Și anume: Calul dela d5 și Nebunul de pe câmpurile negre. Albul nu mai dispune, pentru o încercare de atac imediat, decât de Damă și de celălalt Cal, iar Negrul poate să aducă imediat pe coloana deschisă „g” și Turnul. De exemplu:

5. Dd1—d2	Rg8.—h8
6. Dd2—h6	Ce7—g6
7. Cf3—h4	Cg6×h4
8. Dh6×h4	Dd8—e7

cu dublarea Turnurilor pe coloana „g”.

Cugetări similare am avea și după jocul următor:

1. Nc1—g5	Cc6—e7
2. Ng5×f6	g7×f6

Jocul este favorabil pentru Negru, pentru că Nebunul Damei albe, care ar putea deveni periculos (după slăbirile dela f6 și h6), nu mai contează în joc. Și Calul c3 nu poate veni ca să susțină atacul prin d5, fără a fi schimbat sau gonit la timp cu c7—c6.

În variantele care rezultă după: 1. ... Nc8—e6, 2. Cc3—d5, Negrul mai are avantajul că rămâne cu Nebunul Damei, care îi permite să înainteze destul de repede cu pionul cel slab dela f6 la f5, ca să se debaraseze de el printr'un schimb sau ca să-l ducă spre apărare la f4.

Lucrurile ar sta altfel, dacă Negrul ar admite să se facă ruptura flancului Regelui, fără a schimba figurile periculoase ale Albului.

Pentru a vedea consecințele grave ale unui astfel de joc greșit, vom presupune că după: 1. Nc1—g5, Negrul nu întreprinde nimic contra ame-

nințării Cc3—d5, mulțumindu-se numai să împiedice al treilea atac menționat (Dd1—f3); aceasta prin răspunsul: 1. ... Nc8—g4?

Albul dobândește avantajul prin câștigarea timpului necesar ca Dama să ia parte activă la atac, aceasta înainte ca Negrul să se poată pune la adăpost cu mutările Rg8—h8 și Tf8—g8—g6 în fața unui atac combinat, dat de Damă și Cal, respectiv de Damă și Nebun.

Urmează două exemple explicative:

Primul exemplu:

- | | |
|-----------|---------|
| 2. Cc3—d5 | Cc6—d4 |
| 3. Dd1—d2 | Ng4×f3? |
| 4. Ng5×f6 | g7×f6 |
| 5. Dd2—h6 | |

Negrul poate împiedica amenințarea Cd5×f6, urmată de Dh6×h7 numai cu un sacrificiu de Damă, aceasta din cauză că schimbul:

- | | |
|-----------|---------|
| 5. ... | Cd4—c2+ |
| 6. Rg1—h1 | Nf3—g2+ |
| 7. Rh1×g2 | Ce2—f4+ |

nu ajută din cauza continuării:

- | | |
|-----------|-------|
| 8. Cd5×f4 | e5×f4 |
| 9. Rg2—h1 | |

Albul ajungând înainte cu ocuparea coloanei „g”, obținând deci un câștig ușor.

Cam astfel și:

- | | |
|-------------|--------|
| 9. ... | Rg8—h8 |
| 10. Tf1—g1 | Tf8—g8 |
| 11. Tg1×g8+ | Dd8×g8 |
| 12. Ta1—g1 | |

urmat de câștig.

Al doilea exemplu :

3. Dd1—d2	c7—c6
4. Cd5×f6+	g7×f6
5. Ng5—h4	Ng4×f3
6. Dd2—h6	Cd4×e2+
7. Rg1—h1	Dj3×g2+
8. Rh1×g2	Ce2—f4+
9. Rg2—h1	Cf4—g6

Negrul a reușit să întrerupă atacul Damei spre f6, dar a întrebuintat prea multe mutări, care au permis o poziție mai bună pentru Calul Damei, lăsând celelalte figuri pe câmpurile inițiale.

Albul a putut câștiga un avans apreciabil de dezvoltare, fiind gata să ocupe cu Turnurile coloana deschisă „g“.

Această coloană este apărată de Calul g6, dar acesta este apărat numai de pionul h7. Deci: Albul va avea grijă ca Negrul să nu poată să întrerupă diagonală Nebunului c4 prin d6—d5, cu intenția de a desființa legarea pionului negru—f.

In continuare am avea următorul joc :

10. d3—d4!	Nc5×d4
------------	--------

(10. ... e×d4, 11. e5 d×e5, 12. Tfg1, etc.)

11. c2—c3	Nd4—b6
12. Ta1—d1	Rg8—h8
13. Tf1—g1	Dd8—e7
14. Td1—d3	Tf8—g8
15. Td3—h3	Tg8—g7

(15. ... Cg6×h4?, 16. Dh6×h7+)

16. Th3—f3

urmat de Nh4×f6 cu joc superior.

Deducem că legarea Calului la f6 prin Nc1—g5 nu poate da avantaj Albului, decât dacă Negrul nu paralizează imediat atacul apropiat prin Cc3—d5.

Acesta pentru motivul că Albul poate mobiliza mai multe forțe contra slăbiciunii pionului f6, decât poate Negrul să aducă pentru apărare.

Practica pune pe începători adesea în fața unor astfel de probleme ale legărilor de Cai. În cele mai multe cazuri aceștia suferă neplăceri, neștiind cum să găsească apărările corecte.

Ca să scăpăm de astfel de pericole nu trebuie să recurgem la mutări făcute principal pentru împiedicarea cu anticipație a astfel de legări.

Este știut că începătorii împing de obicei pionii din fața Turnurilor, în special pe acei de pe flancul unde li se pare că se amenință cu o legare.

Făcând abstracție de faptul pierderii de timp de Cal.

datorată unei astfel de mutări, trebuie să se memorizeze că astfel de înaintări de pion aduc și alte inconveniente mari.

Deci: Când vom plănuî o mutare de pion, ne vom întreba întotdeauna dacă nu cumva câmpul, care este încă apărat de pion, va avea nevoie în viitor de acea apărare. Tocmai acesta este cazul câmpurilor de pe flancul Regilor, care este mai bine apărat de pionul rămas pe loc.

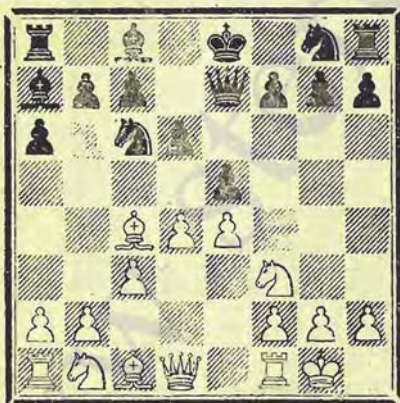
Mai ales după ce s'a făcut rocada!

Adversarul versat va ști regulat să profite de un câmp astfel slăbit, întrebuițând noua porțiță drept un câmp de pătrundere pentru figură și putând astfel înscena atacuri din cele mai periculoase contra Regelui advers.

Dar mai există și alt dezavantaj: însuși pionul

poate deveni un obiectiv de atac. Atacul se dă, fie prin pionul advers de pe coloana vecină, care va înainta și va reuși a forța un schimb, cu obținere de coloană deschisă, fie că se va face printr'un sacrificiu de figură, care să ia pionul înaintat odată cu unicul pion care-l mai susține, reușindu-se astfel să se deschidă toate câmpurile de apărare ale Regelui, tocmai acele câmpuri care au fost alese la început pentru o apărare mai bună (atunci când s'a făcut rocada).

Avem un exemplu eclatant în *diagrama nr. 35*.



Nr. 35

Albul joacă:

1. h2—h3

ca să evite Nc8—g4

Se pare că mutarea are un sens, deoarece Calul f3 este necesar susținerii pionului central dela d4.

Dar mutarea aceasta atrage după ea inconvenientele menționate.

Albul trebuie să fie prudent și să aibă grija de

a avea pregătite figurile pentru lupta, care poate urma pe flancul Regelui. În continuare, Negrul ar trebui împiedicat de a profita de slăbiciunea ivită. Dar Albul nu este atent, pierzând repede jocul :

- | | | |
|----|---------------|----------------|
| 1. | ... | <i>Cg8—f 6</i> |
| 2. | <i>d4×e5?</i> | |

O deschidere nemotivată a diagonalei Nebului *a7*.

- | | | |
|----|-----------------|-----------------|
| 2. | ... | <i>Cc6 × e5</i> |
| 3. | <i>Cf 3×e5?</i> | |

În loc de a se apăra flancul slăbit, se schimbă o figură de pe acest flanc. Urmează cu tărie :

- | | | |
|----|---------------|-----------------|
| 3. | ... | <i>De7×e5</i> |
| 4. | <i>Cb1—d2</i> | <i>Nc8×h3 !</i> |

Negrul, ajutat de Alb, a putut pregăti sacrificiul. Pionul alb dela *f2* este legat, încât Dama neagră poate pătrunde pe la *g3*.

Apărarea câmpului *g3* a fost slăbită de *h2—h3*. Atacul în continuare se dezvoltă dela sine :

- | | | |
|----|----------------|-------------------|
| 5. | <i>g2×h3</i> | <i>De5 - g3 +</i> |
| 6. | <i>Rg1—h1</i> | <i>Dg3×h3 +</i> |
| 7. | <i>Rh1—g1</i> | <i>Cf 6—g4</i> |
| 8. | <i>Cd2—f 3</i> | <i>Dh3—g3 +</i> |
| 9. | <i>Rg1—h1</i> | <i>Na7×f 2</i> |

și Albul cedează.

În diagrama Nr. 36 putem urmări un joc din partida celebră : *Marshall — Burn*, din anul 1907



Nr. 36

Bazat pe faptul că figurile de pe flancul Damei negre nu sunt dezvoltate și că astfel nu pot veni la timp în ajutorul flancului Regelui, *Marshall* profită de slăbiciunile create de mutarea pionului la g6.

El pornește la atac cu avalanșa de pioni :

1. *h2—h4* *Tf 8—e8*
2. *h4—h5*

Se forțează deschiderea coloanei „h”.

Dacă pionul negru ar fi stat la g7, în loc de g6, acest atac nu ar fi avut niciun sens, Negrul putând să lase ca pionul să ajungă la h6 și să joace apoi g7—g6. Urmează :

2. ... *Cf 6×h5*
3. *Th1×h5!*

Albul termină partida în stil strălucit. Sacrificiul este posibil, pentru că figurile de pe flancul Damei sunt prost plasate. Cu mutarea din

text se deschide diagonala $d3-h7$ pentru Nebulul dela $d3$ și se mai rupe flancul de pioni negri. Dama și Turnul alb pătrund cu ușurință în joc. Urmează:

3. ... $g6 \times h5$
4. $Nd3 \times h7 + !$

Alt sacrificiu frumos, care completează combinația introductivă. Urmează un joc forțat:

4. ... $Rg8 \times h7$
5. $Cf3-g5 +$ $Rh7-g6$

Dacă s'ar fi răspuns 5. ... $Rg8$, ar fi urmat:
6. $Dh5$ $Cf6$, 7. $Df7 + Rh8$, 8. $0-0-0$, etc.

- | | | |
|-----|-------------------|-----------------|
| 6. | $Cd2-f3$ | $e7-e5$ |
| 7. | $Cf3-h4$ | $Rg6-f6$ |
| 8. | $Cg5-h7 +$ | $Rf6-e7$ |
| 9. | $Ch4-f5 +$ | $Re7-e6$ |
| 10. | $Cf5 \times g7 +$ | $Re6-e7$ |
| 11. | $Cg7-f5 +$ | $Re7-e6$ |
| 12. | $d4-d5 +$ | $Re6 \times f5$ |
| 13. | $Dd1-h5 +$ | $Rf5-e4$ |
| 14. | $0-0-0$ | |

urmat de $f2-f3$, respectiv $Td1-d4$.

* * *

În cazurile când ambii adversari au făcut rocadele, la o astfel de slăbire de poziție (ca prin $h2-h3$), pornirea la un atac de pioni nu poate avea sens decât foarte rar. Aceasta din motivul

că se pot astfel slăbi și pionii de pe propriul flanc al Regelui.

Astfel de atacuri sunt justificate numai în cazurile când se pot concentra repede propriile figuri, fără ca adversarul să dispună de aceeași posibilitate. Este deci vorba de pătrunderea anticipată în poziția Regelui advers. Vom studia exemplul din *diagrama nr. 37*, în care Negrul are o poziție în felul acelor care se produc prin deschiderile preferate de jucătorii „naturali”, adică acei care nu vor să înțeleagă că trebuie să se respecte principiile discutate în capitolele deschiderilor.



Nr. 37

În cazul nostru, avansarea pionului h2 nu poate fi corectă, pentru că Turnul alb ne mai fiind la h1, ar fi nevoie de prea mult timp ca să ajungă pe coloana care s'ar deschide ulterior.

Trebuie deci să se încerce specularea slăbi- ciunilor aduse de mutarea g7—g6 printr'o manevră mai fină, făcută numai de figuri.

Se oferă o ocazie cu continuarea *Dd1—d2*, urmată de *Ne3—h6*, Albul putând să se debaraseze de Nebunul negru dela *g7*, care mai apără acum câmpurile slăbite dela *f6* și *h6*. Intenția Albului este de a pătrunde cu Dama și cu Cail pe câmpurile acestea.

Exemplu din jocuri care se pot vedea adesea :

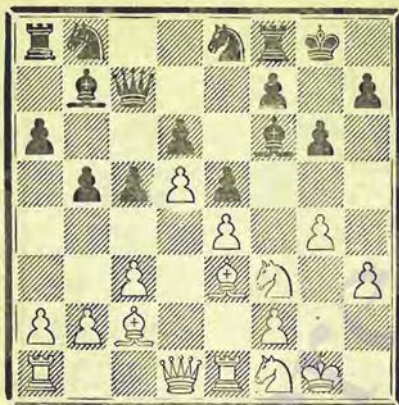
1. <i>Dd1—d2</i>	<i>d7—d6</i>
2. <i>Ne3—h6</i>	<i>d6 × e5</i>
3. <i>Nh6 × g7</i>	<i>Rg8 × g7</i>
4. <i>d4 × e5</i>	<i>Dd8—d7</i>
5. <i>Cc3—e4</i>	<i>Ce7—d5</i>
6. <i>Nd3—c4</i>	<i>Ta8—d8</i>
7. <i>Nc4 × d5</i>	<i>e6 × d5</i>
8. <i>Ce4—f6</i>	<i>Dd7—e6</i>
9. <i>Dd2—g5</i>	<i>Nb7—c8</i>

Contra amenințării *Cg4*.

10. <i>Ta1—e1</i>	<i>De6—f5</i>
11. <i>Do5—h4</i>	<i>h7—h6</i>
12. <i>Cf3—d4</i>	<i>Cc6 × d4</i>
13. <i>Dh4 × d4</i>	<i>c7—c5</i>
14. <i>Dd4—d2</i>	<i>d5—d4</i>
15. <i>f2—f4</i>	<i>c5—c4</i>
16. <i>g2—g4</i>	<i>Df5—e6</i>
17. <i>f4—f5</i>	<i>De6—c6</i>
18. <i>Te1—e4</i>	<i>Nc8—b7</i>
19. <i>Tf1—f3</i>	<i>Dc6—c5</i>
20. <i>Dd2 × h6 +</i>	<i>Rg7 × h6</i>
21. <i>Tf3—h3 +</i>	

urmat de mat.

În poziția diagramei nr. 38, avem un caz ceva mai dificil :



Nr. 38

Prin înaintarea *h3* și *g4*, Albul și-a creat unele slăbiciuni ale scheletului de pioni. Acestea ar fi fost periculoase dacă figurile negre ar fi stat tot atât de libere și de mobile ca acele albe.

Dar aproape toate sunt înghesuite pe flancul Damei, manevrele lor fiind destul de dificile. Figurile albe pot fi ușor concentrate pe flancul Regelui. Albul are astfel cele mai mari șanse de a iniția un atac promițător, aceasta înainte ca Negrul să reușească să obțină, prin schimburi de figuri, o superioritate necesară jocului de final. Mersul partidei este instructiv, pentru că ne arată cum trebuie condus un atac în astfel de poziții.

Este vorba de o fază a partidei *E. Cohn — Ed. Lasker* din 1909 :

- | | |
|------------------|---------------|
| 1. <i>Cg1—f3</i> | <i>Nf6—g7</i> |
| 2. <i>Rg1—h2</i> | <i>f7—f6</i> |
| 3. <i>Te1—g1</i> | <i>Gb8—d7</i> |
| 4. <i>Cf3—h4</i> | <i>Rg8—f7</i> |

Negrul vede atacul, care se apropie prin :

Dd1—d2, Tg1—g2, Ta1—g1 și Ch4—f5 și se decide să fugă cu Regele. Dar nici pe flancul Damei nu poate găsi liniștea căutată, aceasta din cauza slăbiciunilor create de mutările: *b7—b5* și *c7—c5*, astfel încât Albul descoperă și pe acolo câmpuri necesare pentru pătrundere. Jocul a continuat cu :

- | | |
|------------------|---------------|
| 5. <i>Ch4—g2</i> | <i>Rf7—e7</i> |
| 6. <i>Dd1—e2</i> | <i>Cd7—b6</i> |
| 7. <i>Tg1—f1</i> | <i>Nb7—c8</i> |

Negrul mai intenționează să joace *f6—f5*, ca să obțină un contraatac pe flancul Regelui.

- | | |
|-----------------|----------------|
| 8. <i>f2—f4</i> | <i>Re7—d8?</i> |
|-----------------|----------------|

Negrul nu este consecvent. Trebuia să încerce *f6—f5*.

- | | |
|--------------------|---------------|
| 9. <i>f4×e5</i> | <i>d6×e5</i> |
| 10. <i>De2—f2</i> | <i>Cb6—d7</i> |
| 11. <i>a2—a4!</i> | <i>Nc8—b7</i> |
| 12. <i>a4×b5</i> | <i>a6×b5</i> |
| 13. <i>Ta1×a8+</i> | <i>Nb7×a8</i> |

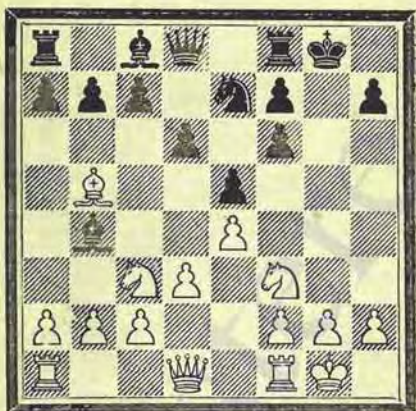
Albul a realizat intenția inițială, reușind să deschidă coloanele pentru atac pe flancul Damei. El este pregătit să profite de slăbiciunea pionului *c5*, aceasta prin mutarea *b2—b4*. Poziția Negrului poate fi socotită ca și pierdută.

Exemplele arătate servesc să ne învețe cum simple mutări de pioni pot produce catastrofe, din cauza slăbirilor ce le aduc pozițiilor de apărare ale Regilor.

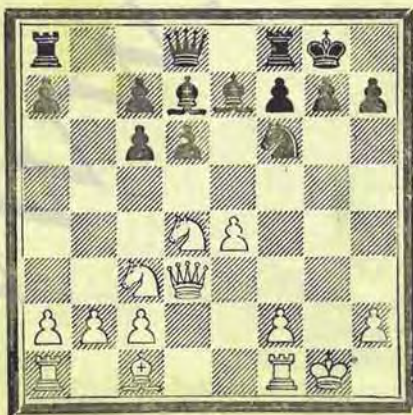
Când slăbirile survin la pioni de pe flancul îndepărtat de Rege, atunci speculările strategice se fac prin manevre îndreptate contra pionilor înșiși.

Aceasta se întâmplă mai mult în jocurile de final, în special în jocurile numai cu Turnuri.

Să facem o comparație între pozițiile din *diagramele nr. 39 și nr. 40*.



Nr. 39



Nr. 40

În diagrama nr. 39 avem un schelet de pioni rupt la g7 iar în diagrama nr. 40 unul rupt la b7. Lipsa pionului de la g7 poate deveni fatală într'un joc de mijloc, din cauza slăbirii câmpurilor f6 și h6, după cum s'a și văzut. Această slăbiciune nu prezintă importanță în jocul de final, pionii f și h putând fi apărați cu ușurință de Rege.

În schimb, lipsa pionului b7, din cealaltă diagramă, nu mai constituie vreo slăbiciune pentru jocul de mijloc. Aceasta pentru că nimic nu stă în spatele lor, nimic care ar putea fi periclitat printr'o pătrundere de figuri pe la a6 sau c6.

Dar în acest caz pionii a și c sunt slabi în final, ei fiind cam departe de Regele lor. În capitolul partidelor model, dela sfârșitul volumului, vom găsi și o partidă relativă la un astfel de sfârșit de joc.

Însă nu ne este permis să conchidem că Negrul trebuia neapărat să evite schimbul la c6. Aceasta pentru că el obține în schimbul pionilor slăbiți o coloană deschisă, care permite aducerea Turnurilor în joc.

Avantajul acesta poate adesea să creeze condițiuni favorabile pentru luptele jocului de mijloc.

Se mai poate reuși și în a se debarasa de pionul slab—a prin avansarea lui până la a4, pentru un schimb contra pionului advers —b, după o forțare a aducerii lui la b3 (prin atacuri de Turnuri).

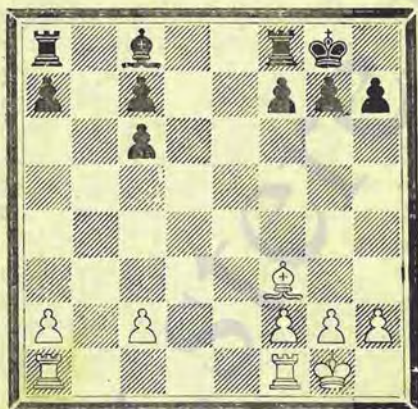
Deci în cele mai multe cazuri astfel de slăbiciuni sunt numai aparente. Pe de altă parte un pion la c6 este câteodată necesar pentru o susținere de înaintare în centru prin d6—d5. În plus pionul c6 poate fi întrebuințat la o înaintare, cu scopul creerii unei presiuni oarecare asupra punctului b3 al adversarului.

În schimb dezavantajul unui schelet de pioni

rupt pe flancul Damei, poate deveni câteodată fatal chiar în jocul de mijloc.

Astfel de manevre sunt acelea când adversarul reușește să atace scheletul, fără ca să-și asume vreun risc pe flancul Regelui, adică fără să permită ca acolo să se înseneze vreun atac decisiv.

Să urmărim un caz concret în *diagrama nr. 41*.



Nr. 41

Ambii jucători au scheletele de pioni rupte. Numai acela care reușește să intre în posesia unei coloane deschise, poate obține un avantaj.

Negrul fiind la mutare dovedește că Albul nu a jucat precis deschiderea.

Acesta a pierdut doi *timpi*, el trebuind să mai bată la c6 și trebuind acuma să fi fost la mutare. Dezavantajul în aparență microscopic, dar totuși suficient pentru a crea multe dificultăți. Negrul nu trebuie să se apere cu *Nc8—b7* sau *d7*, căci ar reduce valoarea Nebunului la rolul unui pion și ar oferi Albului o ocazie să atace cu *Tb1* sau *Td1*, cu obținerea dominării pe una din co-

loanele deschise. Din contra, Negrul trebuie să utilizeze timpii câștigați, spre a-și aduce înainte Turnurile de pe una din coloanele deschise, mai bine zis spre a-și dubla Turnurile pe coloana „b”; chiar dacă pe această coloană nu este nimic de atacat, pentru că astfel va putea pătrunde pe întâia sau a doua linie orizontală, spre a ataca pe cale laterală pionii albi. Prin această manevră, care amenință jocul adversarului, se limitează acțiunea figurilor sale, condamându-le la un joc de apărare de pioni.

De fapt, jocul Negrului se dezvoltă cu superioritate, ca în partida următoare:

1.	...	Ta 8—b 8
2.	Nf3 × c6	Tb 8—b 2
3.	Nc6—e4	Nc 8—e 6
4.	a2—a3	Tf 8—b 8

Coloana „b” se află în posesia Negrului.

Albul ar putea încerca să intre în posesia coloanei „d”, dar aceasta nu ar avea nici o valoare, Nebunul dela c6 împiedicând o pătrundere la d7.

Albul este condamnat la o lipsă de acțiune și Negrul va putea să obțină deciziunea, dacă reușește să răpească pionului c2 orice fel de apărare.

De fapt există manevra c7—c5—c4, urmată de f7—f5.

Se slăbește punctul c6, permițându-se Albului să încerce o contramanevră de atac, printr'o pătrundere pe coloana „e”.

Deaceea Negrul este obligat să schimbe cât mai curând un Turn, ca apoi Regele singur să poată fi deajuns pentru a apăra coloana „c”.

Aceste considerente ne explică mutările următoare:

5.	Tf 1—e 1	c 7—c 5
6.	h 2—h 3	

În asemenea poziții se ivesc adesea astfel de neplăceri. Înainte ca Turnul să poată ieși în joc, mai trebuie să se piardă o mutare, spre a se face un loc de salvare pentru Rege.

6.	...	c 5—c4
7.	Te1—e3	Tb2—b1+
8.	Ta1×b1	Tb8×b1+
9.	Rg1—h2	f 7—f 5
10.	Ne4—f 3	Rg8—f 7
11.	Nf3—e2	

cu amenințarea Te3—c3

11.	...	Tb1—b7
12.	Te3—c3	Rf 7—f 6

Nu merge Ne2×c4, din cauza lui Tb7—c7

13.	f 2—f 4
-----	---------

Albul vrea să închidă calea Regelui negru spre d4, dar nu poate reuși. În schimb, Negrul ocupând coloana „d” cu Turnul taie definitiv calea Regelui alb spre flancul luptei, adică al Damelor.

13.	...	Tb7—d7
14.	Rh2—g3	Td7—d4
15.	Rg3—f3	R f6—e7
16.	Tc3—e3	Re7—d6
17.	Rf3—g3	Td4—d2
18.	c2—c3	Ne6—f 7

Ar fi fost greșit Td2—a2, din cauza răspunsului Te3×e6+.

Acum pionul a nu mai poate fi salvat.

19.	a3—a4	g7—g6
20.	Ne2—f3	Td2—a2
21.	Nf3—d1	Ne6—d5
22.	Te3—e2	Ta2—a1
23.	Te2—d2	Ta1—a3
24.	Td2—c2	Ta3—a4

In fine !

Negrul obține avantajul material. O dreaptă recompensă pentru lupta de obținere a coloanei deschise „b“, încă din jocul de mijloc (dintr'o partidă Lazard — Ed. Lasker).

* * *

Am văzut cum posedarea coloanelor deschise de către Turnuri poate aduce victorii, operându-se prin limitarea mutărilor adversarilor.

Vom vedea și cazuri în care o mai bună mobilitate a figurilor ușoare aduce și ea victorii. Astfel se confirmă, în mod practic, că cele prevăzute odată cu discutarea principiilor generale, sunt exacte.

Putem deci, fără a ne teme de o contradicere serioasă, să formulăm *legile următoare*, pe care urmează să le memorăm și să le respectăm cu sfintețenie :

I. *Atacurile* trebuesc dirijate, în general, numai contra unor *obiective* care pot fi *fixate* sau *legate* de câmpurile lor ;

II. când urmărim numai izgonirea vreunei figuri adverse dintr'o poziție dominantă, o vom face numai dacă propriile noastre figuri nu își înrăutățesc pozițiile lor sau dacă pionii noștri, care atacă, nu aduc slăbiciuni în scheletul general al pionilor noștri ;

III. mutările de pioni aduc în general slăbiri de poziții.

Aceasta din două motive: ori ajungem la situația de a avea pioni înapoiți, ori ei slăbesc puterea de apărare a flancului Regelui nostru, dând inamicului posibilitatea de a pătrunde cu figuri prin câmpurile mai slab păzite;

IV. atacurile bazate și pe o colaborare de pioni sunt indicate numai atunci când se poate conta pe o concentrare rapidă și superioară a figurilor noastre, astfel ca să se poată împiedica concentrarea figurilor adverse; și

V. mutările de pioni trebuie să devină foarte rare în jocurile de mijloc.

În această fază a jocului se vor utiliza principal numai figurile. *Regulă: „Activitatea principală a jocului de mijloc aparține figurilor“.*

* * *

În jocurile de mijloc, pentru a manevra cu succes, este nevoie să se recunoască precis care sunt slăbiciunile poziției adverse.

Numai astfel se poate ajunge în situația de a ști cum trebuie să dirijăm atacurile viitoare.

În cele mai multe cazuri vom găsi aceste slăbiciuni în pozițiile pionilor. Să nu uităm niciodată faptul, că o greșală în așezarea unei figuri mai poate fi adesea reparată, grație mobilității ei, dar că o greșală făcută cu o mutare de pion nu mai poate fi niciodată reparată.

Aceasta este și explicația, de ce va fi greu de căutat puncte de atac contra figurilor, care știm că pot fugi ușor din locul ales pentru atac. La pioni cazul este contrariu.

Când poziția adversă nu oferă încă slăbiciuni, vom avea drept problemă principală de rezolvat

găsirea manevrelor tactice și strategice, care să încerce provocarea unor astfel de slăbiciuni.

În comentariile partidelor, dela urmă, voi încerca să scot în evidență cât mai multe principii, cât mai multe metode tactice, care să servească la complectarea celor ce s'au expus până acum.

Astfel vom reuși să cugetăm ca adevărații șahiști. Cititorii nu vor fi neapărat obligați să mai rătăcească prin labirintul cugetărilor de detalii și nu vor trebui să-și încarce memoria cu acele nenumărate variante redade în majoritatea tratatelor despre jocul de șah.

Încerc deci să contribui la dezvoltarea capacității de descurcare în jocurile de mijloc, chiar fără a pretinde cititorilor o cunoaștere perfectă a nenumăratelor deschideri.

Alegerea partidelor este făcută astfel, ca ele să se afle într-o oarecare corelație directă cu cele învățate în capitolele deschiderilor.

Înainte de a trece la cercetarea partidelor, este nevoie să aduc un mic studiu referitor la unele concepții superioare asupra felului de conducere a jocului de mijloc. Acest studiu se adresează jucătorilor puțin mai avansați, precum și celor mai puțin versați, după ce vor fi studiat bine părțile expuse.

Principiile următoare sunt descoperite de marele teoretician modern *Niemzowitsch* și au o importanță covârșitoare pentru modul de joc al tuturor jucătorilor mai buni, în special cei sovietici.

În cele expuse anterior (în acest capitol), s'a vorbit mult despre felul de exploatare al slăbiciunilor, iar în capitolele despre deschideri s'a vorbit despre strategia legată de noțiunea posedării de centru.

Principiile acestea generale reprezintă de fapt

rezultatul unor eforturi făcute de jucătorii din epoca teoriei clasice.

În ultimele decenii, acestea au fost perfecționate. Câțiva maeștri, între care *Alechin*, *Niemzowitch*, *Breyer*, *Reti*, etc., au descoperit principii mult superioare.

Încep cu o mare descoperire a lui *Niemzowitch*.

Foarte răspândită este ideea greșită, de a se socoti necesară metoda strategică după care se presupune că orice mutare trebuie să aibă de scop producerea imediată a unui efect vizibil.

Astfel se tinde în a căuta permanent numai mutări de amenințare sau numai mutări de apărare, quasi directă, adică numai mutări care să parăze amenințările.

Celelalte feluri de mutări, ca de exemplu: mutări liniștite, mutări de retragere pentru corectări de poziții, mutări pregătitoare, etc. nu prea sunt luate în considerare.

Principiul cel nou ne spune că adevăratele mutări poziționale pot fi considerate numai acelea care au de scop asigurarea poziției și aceasta dintr'un punct de vedere superior celui de până acum.

E bine să ne obișnuim cu ideea că astfel de mutări nu vor fi în viitor și în general, mutări de amenințare și nici de apărare.

Necesar este de a se ști cum trebuie să ne punem figurile în contact cu figurile adverse, dar și cu toate celelalte ale noastre. Aceasta în momentele strategice de o mai mare importanță.

Când un jucător pozițional, adică unul care înțelege cum să-și asigure poziția în sens superior, joacă cu un jucător de combinații, poate ajunge adesea să trăiască un astfel de moment.

Jucătorul de combinație, adică acela care știe să atace energic, se așteaptă numai la două fe-

luri de mutări: fie la o mutare de apărare, fie la un contraatac advers.

Dar adevăratul jucător de poziție îl poate surprinde cu o mutare care să aibă un sens cu totul neprevăzut. El poate alege mutări care au de scop să aducă unele figuri proprii în contact direct cu un punct-cheie.

Astfel de contacte se dovedesc a fi aducătoare de minuni, aceasta pentru simplul motiv, că poziția se face mai sănătoasă.

Și atacul înscenat este foarte ușor respins. De exemplu: apărarea unui câmp, care nici nu este atacat.

Jucătorul de poziție nu apără acel câmp numai pentru a-l apăra, dar din simplul motiv că el știe că figura respectivă va deveni mai tare prin contactul făcut cu acel punct.

Chestiunea aceasta va mai fi studiată la analiza noțiunii de „supraacoperire“. Acum un exemplu practic, ce ne va lămuri pe deplin.

Există prejudecata că în partidele cu rocade diferite, jocul trebuie să se continue prin atacuri grăbite, date contra pozițiilor Regilor adverși. „Și cine răzbate înainte, trebuie să câștige“.

Această idee este falsă și nu poate aparține de cât unor diletanți. Partida următoare ne va lumina:

ALB: Niernzowitsch

NEGRU: N.N.

1910

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. d2—d4

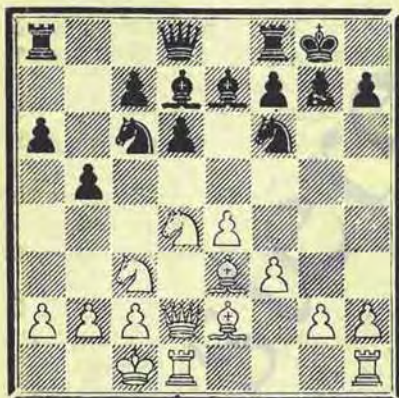
e5×d4

4. C f3×d4

d7—d6

O mutare relativ bună pentru un jucător defensiv, cu ideea continuării: Cf6, Ne7 0-0 și cu încercarea de a presa la e4.

- | | |
|-----------|----------|
| 5. Cb1—c3 | C g8—f 6 |
| 6. Nf1—e2 | Nf8—e7 |
| 7. Nc1—e3 | Nc8—d7 |
| 8. Dd1—e2 | a7—a6 ? |
| 9. f 2—f3 | 0—0 |
| 10. 0—0—0 | b7—b5 |



Nr. 42

Acest atac nu este însă indicat. Dar jucătorul N.N., făcând ultima mutare, nu putu să-și rețină exclamația cunoscută: „Acum poate să înceapă!”. El se aștepta neapărat la răspunsul 11. g2—g4, gândind în sine: „Cine va ajunge înainte?”. Dar Niemzowitsch jucă altfel:

11. Cc3—d5!

Cu această mutare se ocupă punctul înaintat al coloanei „d”. Albul satisface cerințele unei a doua legi a jocului pozițional, adică aceea de a pedepsi un atac greșit. Aceasta se face printr-o

pătrundere în centru sau printr'o ocupare de poziții centrale.

Jocul a continuat :

11.	...	$Cf6 \times d5$
12.	$e4 \times d5$	$Cc6 \times d4$
13.	$Ne3 \times d4$	

și albul stă mult mai bine.

El posedă o poziție centrală, care nu poate să-i fie contestată nici prin încercarea : 13. ... $Nf6$ 14. $f4$ $Tfe8$ 15. $Nf3$ urmat de $Th1$.

Negrul are acum un flanc descompus, deci o mare slăbiciune pentru final.

Putem afirma că mutarea 11. $Cc3-d5$ reprezintă o adevărată mutare pozițională.

Regulă : *Nu trebuie să atacăm oricând*, mai recomandabil fiind mutările de asigurare, acestea în sensul lor superior.

Alte erori fundamentale, ivite și la jucători foarte tari :

Aproape toată lumea crede că în jocul de poziție, problema principală ar consta în primul rând, din acumularea de mici avantaje, pentru ca ele să poată fi speculate în jocul de final.

În fond nu este tocmai astfel. Acest principiu, desigur fundamental, poate fi considerat numai ca principiu de al doilea ordin.

Adevăratul joc modern de poziție pretinde înaintea de toate aplicarea „principiului preevitării”.

Atât atacul, cât și apărarea sunt probleme subordonate unei profilaxii energice, executată după un plan determinat.

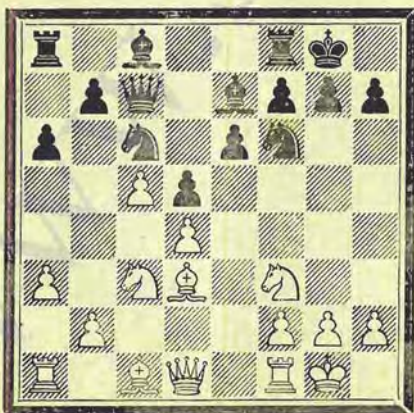
Aceasta este acum cea mai mare problemă strategică.

Aci este vorba de preîntâmpinarea unor anumite posibilități nedorite într'un sens anumit pozițional. Există două feluri de posibilități :

Prima posibilitate constă în împiedicarea adversarului de a ajunge la așa zisa mutare eliberatoare de pion. Jucătorul de poziție va trebui să-și plaseze astfel figurile ca să asigure împiedicarea mutării de eliberare. Bine înțeles că va avea să controleze poziția, pentru a ști dacă mutarea de „eliberare“ degajează realmente jocul advers.

De câte ori nu se întâmplă ca aceste feluri de mutări să contribuie chiar la o deschidere prematură și nefavorabilă a jocului !

Tratez acest principiu de eliberare odată cu acela al împiedicării. Numai astfel vom înțelege mai bine sensul lor adevărat.



Nr.43

Voi indica însă acum un *exemplu* de o „*eliberare*“ nerațională.

În poziția *diagramei nr. 43*, Albul permite adversarului să joace mutarea de eliberare *e6—e5*, aceasta cu mutarea lui *b2—b4*. Dece ? Pe drept ?

Mutarea *e6—e5*, în alte poziții similare, face parte din categoria mutărilor de eliberare, pentru că ea caută să degajeze o poziție strâmtorată, — reprezentând chiar o acțiune de centralizare. Manevra este îndreptată contra tendinței Albului de a învălui jocul prin contraacțiunea începută pe flancul Damei cu *b2—b4*.

Albul este acela care a jucat de fapt bine, pentru că după :

- | | |
|--------------------|----------------|
| 1. <i>b2—b4</i> | <i>e6—e5 ?</i> |
| 2. <i>d4×e5</i> | <i>Cc6×e5</i> |
| 3. <i>Nc1—f4 !</i> | <i>Ce5×f3+</i> |
| 4. <i>Dd1×f3</i> | <i>Dc7—d8</i> |
| 5. <i>h2—h3</i> | |

urmat de *Ta1—d1* și de ocuparea câmpului *d4* (câmp de blocare) de către un Cal sau un Nebun, el are un joc superior.

Negrul, știind dela început că se află într'un dezavantaj de *tempo*, putea să se aștepte la acest insucces, cu încercarea de „*eliberare*“.

Al doilea *exemplu* (*diagrama nr. 44*).

În acest caz vom vedea că nu pot fi împiedicate, în durată, înaintările de eliberare, când ele ajung, la momentul oportun, a fi indicate.

În astfel de cazuri se va urmări numai îngreueră realizării lor, fără a ne încăpățâna în a le împiedica, cu orice preț.

După mutările :

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—c4 | Nf8—e7 |
| 4. d2—d4 | d7—d6 |
| 5. d4—d5 | Cc6—b8 |

obținem poziția diagramei.



Nr. 44

Lanțul de pioni : e4, d5 contra : e5, d6 face ca Albul să tindă la continuarea c2—c4 și c5, iar Negrul la f7—f5.

Măsurile de forță ca :

6. Nd3 Cf6, 7. h3 0—0, 8. g2—g4 ? nu sunt poziționale. Dar :

6. Nd3 Cf6, 7. c4 0—0, 8. Cc3 Ce8, 9. De2, par a fi indicate, pentru că la :

9. f5, se poate recurge la manevra următoare :

10. e4xf5 Nxf5, 11. Nxf5 Txf5, 12. Cc3—e4, cu un joc bun.

Din acestea rezultă că împiedecarea mutărilor

de eliberare, făcute de pionii, prezintă o importanță capitală în toate jocurile de poziții.

Impiedicarea acestora va trebui să fie înțeleasă ca o „profilaxie” cu o tendință spre „exterior”.

Concepția profilaxiei spre „interior” este mult mai delicată.

Aci este vorba de ceva rău, care nu a fost niciodată înțeles ca atare, dar care poate fi de mare efect distructiv.

Răul constă în faptul că propriile figuri nu sunt deloc în legătură sau sunt numai într'un contact insuficient cu punctele strategice proprii cele mai importante.

Aceasta constituie răul, care ne face să satisfacem cerința strategică de a supraapăra propriile noastre puncte strategice importante.

Aceasta înseamnă crearea unei apărări mai numeroasă decât atacul ce s'ar putea da asupra acestor puncte.

O regulă fundamentală: „Atât punctele slabe cât și cele mai tari, deci tot ce poate fi considerat ca punct strategic important, necesită o supraapărare”.

Executarea manevrei se face de figuri. Acestea dobândesc o șansă de recompensare, tocmai pentru faptul că ajută la apărarea unor puncte de importanță strategică.

Avem nevoie de două observații lămuritoare:

I. Punctele de blocadă se dovedesc în toate împrejurările a fi câmpuri bune. O figură, ajunsă într'un câmp de blocadă, obține acolo pe neașteptate o forță activă. Ea obține și o posibilitate de a acționa spre exterior (dinspre câmpul menționat).

Acum ideea de supraapărare reprezintă o formă

mai largă a ideii schițată anterior. De exemplu :
Supraacoperirea unui pion înaintat și tare.

Să luăm cazul pionului e5 din diagrama nr. 45.



Nr. 45

Apărarea prin d4 nu este suficientă, pentru că la c6—c5, Albul intenționează să joace d4×c5, părăsind baza lanțului și ocupând câmpul eliberat d4.

Supraapărarea se va face astfel :

- | | |
|-------------|--------|
| 9. Cb1—d2 | Cg8—e7 |
| 10. Cd2—f3! | Ce7—g6 |
| 11. Tf1—e1! | Nf8—b4 |

cu scopul de a aduce Nebunul la c7, ca apoi să urmeze f7—f6.

- | | |
|-------------|--------|
| 12. c2—c3 | Nb4—a5 |
| 13. Nc1—f4! | |

A treia supraacoperire :

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 13. | ... | 0—0 |
| 14. | Nf4—g3 | Na5—c7 |
| 15. | Cf3—g5 | |

Acum se descoperă existența unei forțe interne a supraacoperirii. Figurile supraapărate, în aparență fără viață (Cf3, Nf4 și Te1), desvoltă deodată o forță considerabilă.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 15. | ... | Tf8—e8 |
| 16. | Ce2—f4 | Cg6—h8 |
| 17. | Dd1—g4 | Cd7—f8 |
| 18. | Te1—e3 | b7—b6 |
- (mai bine era Nd8)
- | | | |
|-----|-----------------------------|--------|
| 19. | Cf4—h5 | Ch8—g6 |
| 20. | Te3—f3 | Te8—e7 |
| 21. | Ch5—f6+ | Rg8—h8 |
| 22. | Cf6×h7 | Cf8×h7 |
| 23. | Cg5×f7+ | Te7×f7 |
| 24. | Tf3×f7, cu un joc câștigat. | |

Supraapărarea unui punct strategic important s'a dovedit a reprezenta întreprinderea unei acțiuni bune. Recompensa nu a întârziat a se produce printr'o rază âestul de mare de acțiune a figurilor supraapărătoare.

Încă un exemplu important :

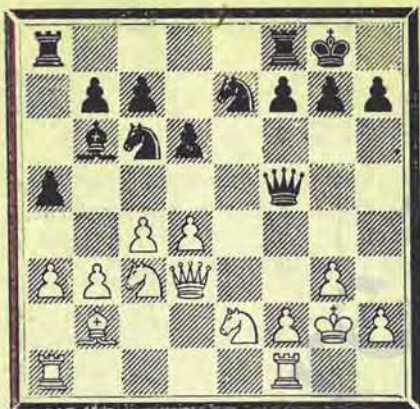
Partida Niemzowitsch—Alechin 1925 (diagrama nr. 46).

Ultima mutare a lui Alechin a fost :

- | | | |
|-----|-----|----------|
| 14. | ... | Dc8—f5 ! |
|-----|-----|----------|

la care a urmat :

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 15. | Ta1—d1 | Ta8—e8 |
|-----|--------|--------|



Nr. 46

Niemzowitsch continuă jocul printr'o manevră cu un efect puțin probabil :

16. *Td1—d2!*, urmat de :

17. *Tf1—d1*

De ce ? Pentru că *Dd3* formează acum *punctul-cheie* al poziției.

Acest punct necesită astfel o supraapărare și în adevăr, numai după câteva mutări, Turnurile dela *d1* și *d2* se dovedesc luptătoare foarte bune. Ele pot apăra de minune pe Regele lor.

Partida a continuat astfel :

16.	..	<i>Df5—g5</i>
17.	<i>Tf1—g1</i>	<i>Nb6—a7</i>
18.	<i>Ce2—f4</i>	<i>Ce7—f5</i>
19.	<i>Cc3—b5</i>	<i>Na7—b8</i>

Acum Albul ar fi trebuit să urmeze cu *Td2—e2*, urmat de *Tde1*, cu care s'ar fi dovedit calitatea bună a manevrei de supraapărare.

II. Regula principiului de *supraapărare* este *valabilă*, *mai ales* pentru punctele tari, deci și pentru câmpurile centrale, atât de importante.

Aceasta datorită mai ales motivului că centrul este expus unor atacuri repetate. Regula este tot atât de valabilă și pentru câmpurile de blocadă tari, cât și pentru pionii liberi, care încep a dovedi că devin tari, etc.

Punctele care deobicei sunt slabe, nu vor fi supraapărate, aceasta pentru a nu ajunge prea des în poziții mult prea pasive de apărare.

Însă pionii slabi, care servesc de bază unui lanț de pioni mai important, pot și trebuie să fie supraapărați.



Nr. 47

Să luăm de exemplu: lanțul de pioni d4, e5 contra d5, e6 din *diagrama nr. 47*.

Baza cea slabă, adică punctul d4, este apărată de Turnurile d1 și d3. Acoperirea aceasta se face în favoarea câmpului tare dela e5.

Intr-o partidă contra dr-lui Tarrasch, Niemzowitsch reușește să obțină o poziție tare de atac, mulțumită unei supraacoperiri raționale. Baza aceluia atac a constat din punctul tare dela e5.



Nr. 48

În diagrama nr. 48 lipsește pionul dela e5. Astfel rolul Turnurilor este redus, ele necontribuind de cât la păzirea pionului dela d4. Este explicabil că în astfel de cazuri nu poate fi vorba de nicio șansă pentru un atac viitor.

În rezumat: Legea de supraapărare este *valabilă* numai pentru *punctele tari*. Punctele slabe pot fi supraacoperite numai în cazuri excepționale, adică dacă ele servesc la susținerea de puncte tari.

* * *

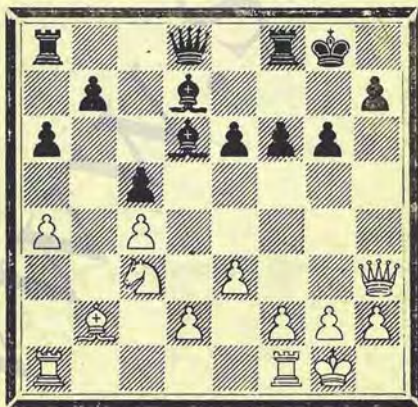
În afară de existența acestui principiu, teoria modernă dispune și de ideea unei „*mobilități generale*” a unei mase de pioni, care poate servi la formularea unui principiu fundamental al jocu-

lui de poziție. Desigur că lupta pozițională reprezintă o luptă dată între mobilitatea masei de pioni și tendința adversă de a o înfrâna.

În această luptă, strategia preevitării, adică a supraacoperirii, servește ca mijloc pentru scop. Este de mare importanță a se tinde la mobilitate. Masa mobilă poate, grație forței ei de expansiune, să contribuie la realizările unor efecte importante de comprimabilitate.

Mobilitatea aceasta nu este întotdeauna influențată de existența unui pion retrograd (înapoiat). În cazul unei înaintări generale, pionul înapoiat ar putea de exemplu să servească ulterior la o acoperire.

În cazurile existenței unei mase mobile de pioni se cere o mobilitate totală și nu una parțială. Nu putem considera pionii decât în totalitatea lor și nu luați fiecare în mod izolat.



Nr. 49

În această poziție ne putem aștepta la o îna-

intare de egalizare prin $d2-d4$, cu debarasarea pionului înapoiat dela $d2$. Aceasta se poate face mai devreme sau mai târziu, sau chiar acum.

Albul a jucat corect astfel :

- | | |
|-------------|----------|
| 17. $f2-f4$ | $Dd8-e7$ |
| 18. $e3-e4$ | $Nd7-c6$ |
| 19. $g2-g4$ | |

după care Albul a câștigat ușor.

Și într-o partidă contra lui *Rubinstein* (1926), *Niemzowitsch* nu s'a grăbit să se debaraseze de pionul înapoiat :

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. $c2-c4$ | $c7-c5$ |
| 2. $Cg1-f3$ | $Cg8-f6$ |
| 3. $Cb1-c3$ | $d7-d5$ |
| 4. $c4 \times d5$ | $Cf6 \times d5$ |
| 5. $e2-e4 !$ | $Cd5-b4$ |
| 6. $Nf1-c4$ | $e7-e6$ |
| 7. $0-0$ | $Cb8-c6$ |

La 7. $a6$, Albul nu s'ar fi grăbit să avanseze pionul d , pentrucă după 8. $d4 c \times d$, 9. $D \times d4$ $D \times d4$, 10. $C \times d4$ $Nc5$, 11. $Ne3$ $N \times d4$, 12. $N \times d4$ $Cc2$, 13. $Tad1$ $C \times d4$, 14. $T \times d4$ $Cc6$, 15. $Td2$ $b5$, urmează $Nb7$ și $Re7$ cu egalare.

Dacă s'ar fi jucat 8. $d3$, aceasta după ce înainte s'ar fi intercalat $a3$ $Cc6$, Albul ar fi avut după $Ne3$ o poziție pregătită pentru atac.

- | | |
|------------|----------|
| 8. $d2-d3$ | $Cc6-d4$ |
|------------|----------|

Altfel ar fi urmat $a3$.

- | | |
|--------------------|----------------|
| 9. $Cf3 \times d4$ | $c5 \times d4$ |
| 10. $Cc3-e2$ | |

și Albul obține, după $f2-f4$, o masă mobilă de

pioni, bine susținută de Nc4. (A se vedea partida la urmă).

Pentru o complectare a cunoștințelor necesare conducerii jocului de mijloc este absolut necesar să studiem cu atenție partidele model, care urmează.

Comentând aceste partide, caut pe cât este posibil, să completez multe din legile fundamentale, nedescrise încă în capitolele precedente. În aceste partide am încercat pe alocuri să aprofundez și unele jocuri de final, fără cunoașterea căroră nu poate fi înțeles jocul de mijloc.

Va fi necesar ca într'un al doilea volum, să mai dezvolt o teorie completă a acestor importante și fine feluri de jocuri.

Volumul acela va trebui să aibă și multe partide celebre, alese special pentru a arăta cum înțeleg maeștrii să speculeze la sfârșitul partidelor, cele mai mici avantaje obținute în jocul de mijloc și câteodată chiar în deschideri.

Cu această ocazie, rog pe cititori să-mi trimită observațiile lor, astfel ca omisiunile sau erorile să poată fi avute în vedere în viitor.

CAP. III.

PARTIDE COMENTATE

PARTIDA Nr. 1

GAMBITUL REGELUI REFUZAT

Alb : Dr. Tartakower

Negru : BURN

- | | | |
|----|----------------|----------|
| 1. | $e2-e4$ | $e7-e5$ |
| 2. | $f2-f4$ | $Nf8-c5$ |
| 3. | $Cg1-f3$ | $d7-d6$ |
| 4. | $f4 \times e5$ | |

Un schimb incorect ! Deschiderea coloanei „d” oferă o activitate prea mare pentru Dama neagră. În schimb, coloana deschisă „f” nu constituie o compensație pentru Alb, dacă nu reușește să închidă diagonala Nebunului dela c5, care împiedică rocada și nu dă timp Turnului h1 să ajungă la f1. Albul dorește prin c2—c3 să realizeze înaintarea d2—d4.

Această manevră este aici îndoelnică, ea necesitând prea multe mutări de pioni, Negrul putând între timp să desvolte figurile.

Partida aceasta ne arată cum trebuie să se profite de un sistem de deschidere greșit.

- | | | |
|----|---------|----------------|
| 4. | ... | $d6 \times e5$ |
| 5. | $c2-c3$ | $Cb8-c6$ |

Negrul nu poate împiedica prin Ng4 înaintarea

$d2-d4$, din cauza faptului că Dama se poate deslega cu ajutorul șahului dat la $a4$.

6. $b2-b4?$

Mutare lipsită de sens tactic. Continuarea 7. $b4-b5$, nu aduce câștig de pion din cauză că urmează 7... $Ca5$ 8. $C \times e5 Dh4+$.

Albul neglijând desvoltarea, nu face decât să slăbească câmpul $c3$ și pionul b însuși.

6.	...	$Nc5-b6$
7.	$Nf1-b5$	$Cg8-f6!$

Se atacă pionul $e4$, care și-a pierdut apărarea naturală $Cc3$.

Contraatacul Negrului este aci indicat. Deschiderea coloanei „ e ” va fi favorabilă Negrului, după ce va fi făcut $O-O$ și va fi jucat $Tf8-e8$. Astfel s'ar proita de faptul că Albul nu poate roca între timp.

8. $Cf3 \times e5$

Mai bine era de apărat pionul $e4$ cu $Dd1-e2$ sau $d2-d3$.

8.	...	$O-O!$
----	-----	--------

Pregătirea unui atac strălucit. În orice fel ar bate acum Albul la $c6$, deschiderea coloanei „ e ” îi va deveni fatală.

9. $Ce5 \times c6$

După 9. $N \times c6 b \times c6$, 10. $C \times c6$ urmează $De8$ cu câștig. Nici 10. $d4$ nu mai ajută, căci poate urma $C \times e4$, 11. $O-O C \times c3$ cu joc superior.

Cât de repede se răzbună slăbiciunea câmpului c3!

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 9. | ... | b7×c6 |
| 10. | Nb5×c6 | Cf6×e4!! |

Albul nu poate juca N×e4, nici N×a8, pentru că: în primul caz (11. N×e4) ar urma :

11. ... Dh4+ 12. Re2 (Forțat, căci la 12. g3 urmează 12... D×e4+ cu câștig) 12... D×e4+, urmat de 13. ... Na6+ și câștigă; în al doilea caz (11. N×a8) ar urma :

11. ... Nf2+ 12. Re2 Ng4+ și 13. Dd3+ și mat la mutarea următoare. (La 12. Rf1, Na6+ 13. d3 N×d3+ și mat la mutarea următoare

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 11. | d2—d4 | Dd8—f6! |
| 12. | Nc6×e4 | Df6—h4+ |
| 13. | Re1—d2 | Dh4×e4 |
| 14. | Dd1—f3 | De4—h4! |
| 15. | g2—g3 | |

La 15. D×a8 urmează Df2+ cu câștig de Damă.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 15. | ... | Dh4—g5+ |
| 16. | Df3—e3 | Dg5—d5 |
| 17. | Th1—e1 | Nc8—g4 |
| 18. | Rd2—c2 | a7—a5! |

Răzbunarea înaintării pionului b.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 19. | b4×a5 | Ta8×a5 |
| 20. | Nc1—a3 | c7—c5 |

Cu aceasta se procedează la ruperea flancului pionilor albi.

- | | | |
|-----|--------|---------|
| 21. | d4×c5 | Ta5×a3! |
| 22. | Cb1×a3 | |

Sau 22. c5×b6 T×a2+, 23. T×a2 D×a2+, 24. Rc1 Nf5, cu joc câștigat.

22. ...	Nb6×c5
Restul nu contează.	
23. De3—e5	Ng4—f5+
24. Rc2—b2	Dd5×b7+

și Albul a abandonat la mutarea 30-a.

* *
* *

PARTIDA Nr. 2

CONTRAGAMBITUL FALKBEER

Alb : Leonhardt Negru: MARSHALL

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	d7—d5
3. e4×d5	e5—e4
4. d2—d3	e4×d3
5. D d1×d3	Cg8—f6
6. C b1—c3	

Ar fi greșit să se joace acum c2—c4 pentru a apăra pionul dela d5. Aceasta pentru că Negrul ocupă repede cu Turnul, coloana deschisă „e” în timp ce Albul nu poate găsi timpul necesar asigurării poziției Regelui. Ca de ex.: 6. c2—c4, Nf8—c5, 7. Cg1—f3 0—0, 8. Nf1—e2 Tfe8, cu amenințarea Cf6—g4 sau Cf6—e4, urmată de Nf2+ sau Cf2.

6. ...	Nf8—c5
7. Nc1—d2	

Desigur că Albul ar fi preferat să joace 7. Ne3, ca să închidă diagonală, dar ar fi pierdut repede

roca, din cauza mutării $Dd8-e7$, ceea ce ar fi fost nefavorabil odată ce coloanele centrale sunt deschise.

7.	...	0—0
8.	0—0—0	$Cb8-d7$
9.	$Nf1-e2$	$Cd7-b6$
10.	$Ne2-f3$	$Nc8-g4$
11.	$Nd2-e3$?	

Cum Albul nu și-a terminat încă dezvoltarea figurilor, trebuia să aibă ca primă grijă să scoată Calul dela $g1$. Era deci mai bine: 11. $N \times g4$ $C \times g4$, 12. $Cf3$. Acum negrul obține coloana deschisă „e”, cu un câștig de *tempo*.

11.	...	$Nc5 \times e3 +$
12.	$Dd2 \times e3$	$Tf8-e8$
13.	$De3-d4$	$Dd8-d6$

Negrul urmărește cucerirea pionului d , aceasta pentru a echilibra situația materială. Astfel poate lăsa pe Alb cu un desavantaj pentru final: expunerea prea mare a pionului alb dela $f4$.

14. $h2-h3$?

Albul abandonează apărarea câmpului $g3$, o strategie greșită în finalele de Cai. Acest final este de prevăzut. De altfel pionul $f4$ pretinde o posibilitate de apărare viitoare prin $g2-g3$.

Astfel pionii g și h devin slabi, Regele alb aflându-se pe partea cealaltă a tablei. Marshall ne învață cum trebuie câștigată o astfel de poziție. Deci era mai bine $Nf3 \times g4$, urmat de $Cg1-f3$, fără intercalarea vreunei mutări de pion.

14.	...	<i>Ng 4</i> × <i>f 3</i>
15.	<i>Cg 1</i> × <i>f 3</i>	<i>Ta 8</i> — <i>d 8</i>
16.	<i>Th 1</i> — <i>e 1</i>	<i>Te 8</i> × <i>e 1</i>
17.	<i>Td 1</i> × <i>e 1</i>	<i>Cb 6</i> × <i>d 5</i>
18.	<i>Cc 3</i> × <i>d 5</i>	<i>Cf 6</i> × <i>d 5</i>
19.	<i>g 2</i> — <i>g 3</i>	<i>h 7</i> — <i>h 6</i>

O supapă de degajare, pentrucă se amenința mat prin e8. Astfel de mutări nu sunt permise în stadii timpurii, adică înainte de a ști dacă se ajunge la finaluri de Turnuri.

20. *a 2* — *a 3*

Albul se teme, ca după 20. *D* × *a 7* să nu urmeze *Cd 5* — *b 4*, 21. *D* × *b 7* și să nu se mai poată apăra de atacul periculos înscenat cu *Dd 6* — *c 5*.

Intotdeauna după facerea rocadelor diferite, adică pe flancuri opuse, există pericolul unor atacuri rapide de pionii.

Aceste atacuri sunt greu de înțeles, mai ales de începători. Ele pretind o experiență mai mare.

20.	...	<i>a 7</i> — <i>a 6</i>
21.	<i>Te 1</i> — <i>d 1</i>	<i>Cd 5</i> — <i>f 6</i> !
22.	<i>Dd 4</i> × <i>d 6</i>	<i>Td 8</i> × <i>d 6</i>
23.	<i>Td 1</i> × <i>d 6</i>	<i>c 7</i> × <i>d 6</i>
24.	<i>Cf 3</i> — <i>d 4</i>	<i>Cf 6</i> — <i>e 4</i>
25.	<i>Cd 4</i> — <i>e 2</i>	<i>Rg 8</i> — <i>f 8</i>

Regele negru pornește să atace pionii albi slăbiți. Regele alb nu poate să se apropie de ei, fără să piardă vreunul, aceasta din cauza șahu-lui, care poate fi dat de Cal.

26.	<i>c 2</i> — <i>c 3</i>	<i>Rf 8</i> — <i>e 7</i>
27.	<i>Rc 1</i> — <i>c 2</i>	<i>Re 7</i> — <i>e 6</i>

28.	b2—b3	Ce4—f2
29.	Ce2—d4+	Re6—f6
30.	h3—h4	h6—h5
31.	c3—c4	Cf2—e4
32.	Cd4—e2	Rf6—f5
33.	Rc2—d3	Ce4—c5+
34.	Rd3—c3	Rf5—g4
35.	b3—b4	Cc5—e4+
36.	Rc3—d4	Ce4×g3

și Albul abandonează.

Partida aceasta ne învață că modul de comportare în jocul de mijloc este în funcție de cunoașterea jocurilor de final.

* * *

PARTIDA Nr. 3

DESCHIDEREA ITALIANĂ

Alb : STEINITZ Negru: v. Bardeleben

După cunoscutele mutări introductive :

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	Nf1—c4	Nf8—c5
4.	c2—c3	Cg8—f6
5.	d2—d4	e5×d4
6.	c3×d4	Nc5—b4+

Steinitz, se decide să joace un joc de gambit și continuă cu :

7. Cb1—c3

Bardeleben răspunde imediat cu continuarea, care conta atunci ca mai bună.

7. ... d7—d5 ?

urmează :

8.	$e4 \times d5$	$Cf6 \times d5$
9.	$0-0$	$Nc8-e6$

Mutarea din text pare bună, dar Steinitz dovedește contrariul. După 9. $C \times b3$ ar fi urmat: 10. $b \times c3$ $N \times c3$, 11. $N \times f7+$ cu recâștigarea figurii sacrificate, aceasta în cazul că Negrul ar lua Nebunul.

Dar după 11. ... $Rf8$, 12. $Db3$, ar da o poziție tare, pentrucă după: 12. ... $N \times a1$, se joacă 13. $Na3+Ce7$ și 14. $Te1$.

Aceste exemple ne arată cum pot fi speculate liniile deschise. Revenind la jocul lui Bardeleben, se poate menționa că în jocurile deschise cu dueli aprige date de figuri, orice *tempo* are un cuvânt hotărâtor de zis. Deaceea era mai bine să se bată la $c3$ și să se facă *roca*.

Steinitz profită acum de această neglijare și dă mai multe lovituri tari. Urmează:

10. $Nc1-g5!$

Putem analiza modul în care se conduce atacul. Dacă s'ar răspunde cu 10. ... $f6$, Nebunul dela $e6$ ar pierde apărarea naturală a pionului $f7$ și ar urma legarea prin 11. $Tf1-e1$. Dacă Dama neagră s'ar duce la $d7$, Albul ar obține un avantaj cu continuarea: 10. ... $Dd7$, 11. $N \times d5$ $N \times d5$, 12. $Te1+Ne7$, 13. $C \times d5$ $D \times d5$, 14. $N \times e7$ $C \times e7$, 15. $De2$. Roca neagră ar fi permanent împiedicată. Împiedicarea rocadelor constituie o metodă bună în jocurile de atac. Aceasta se face prin specularea rațională a coloanelor deschise.

Bardeleben se vede forțat a retrage celălalt Nebun, pentru a ajuta jocul de apărare. El joacă:

10. ... $Nf8-e7$

Jocul continuă :

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 11. $Nc4 \times d5$ | $Ne6 \times d5$ |
| 12. $Cc3 \times d5$ | $Dd8 \times d5$ |
| 13. $Ng5 \times e7$ | $Cc6 \times e7$ |
| 14. $Tf1-e1$ | |

Schimbând trei figuri, Steinitz reușește să împiedice rocada adversă, pentru că dacă Dama ar apăra Calul cu $Dd6$, ar urma $De2$.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. ... | $f7-f6$ |
| 15. $Dd1-e2$ | $Dd5-d7$ |

Nu $Dd6$, pentru a se evita șahul dela $b5$.

16. $Ta1-c1$

Turnul ocupă coloana deschisă, intenționându-se să se joace eventual $Tc5$, cu amenințarea $Td5$ și exercitarea unei presiuni la $c7$.

Ocuparea coloanelor deschise cu Turnuri constituie o regulă, executată adesea chiar mecanic, adică chiar când nu există încă un plan precis de luptă.

- | | |
|---------|---------|
| 16. ... | $c7-c6$ |
|---------|---------|

O mare eroare !

Cu 16. ... $Rf7$ jocul ar mai fi fost satisfăcător, grație existenței pionului izolat la $d4$. La 17. $Dc4+$ exista răspunsul $Cd5$, urmat de $Te8$.

Sacrificiul 17. $De7+$ este incorect și poate fi urmat de : 17. .. $DXe7$, 18. $T \times e7+$ $R \times e7$, 19. $T \times c7+$ $Rd6$, 20. $T \times g7$ $Thc8$, 21. $g3$ $Tc7$, cu joc bun.

17. $d4-d5!!$

Un sacrificiu de pion cu scopul deschiderii de alte linii pentru atac. Se mai pregătește un loc

bun pentru Calul alb, care tinde să ajungă la f5 sau e6. Steinitz joacă cu o măiestrie neîntrecută.

Ce să răspundă Negrul? Dacă 17. ...Rf7, atunci 18. d×c6 C×c6, 19. Tcd1 Dc8, 20. Dc4+ cu atac puternic. Sacrificiul trebuie acceptat și partida urmează:

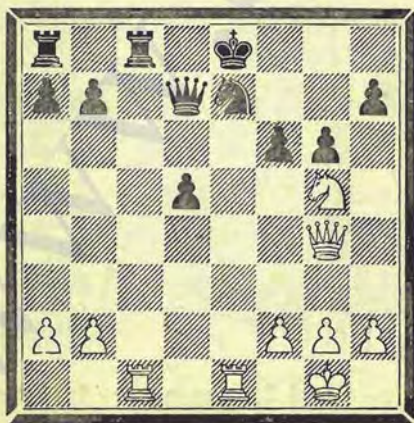
17.	...	c6×d5
18.	Cf3—d4	Re8—f7

Negrul se eliberează de presiunea Turnului, dar nenorocirea vine din altă parte:

19.	Cd4—e6!	Th8—c8
20.	De2—g4	g7—g6

Nu există altă replică. După Cg6 se pierde Dama prin Cg5+.

21.	Ce6—g5+	Rf7—e8
-----	---------	--------



22. Te1×e7+!!

Inceputul unei adevărate combinații strălucite !

22. ... *Re8—f8!*

Negrul lasă Dama în priză, dar amenință mat la c1. Dacă 22. ...*R×e7*, atunci : 23. *Te1+ Rd6* (23. ... *Rd8*, 24. *Ce6+*) 24. *Db4+Rc7* (24. ... *Tc5*, 25. *Te6+*), 25. *Ce6+Rb8*, 26. *Df4+Tc7*, 27. *C×c7* și câștigă. Dacă 22. ...*D×e7*, atunci 23. *T×c8+ T×c8*, 24. *D×c8+* și câștigă. Partida a continuat astfel :

23. *Te7—f7+!* *Rf8—g8*

24. *Tf7—g7+!* *Rg8—h8*

O goană interesantă a unui Turn neapărat. Dacă 24. ..*Rf8*, atunci : 25. *Ch7+* etc.

25. *Tg7×h7+* *Rh8—g8*

26. *Th7—g7+* *Rg8—h8*

și Steinitz avu ocazia de a anunța un mat în 9 mutări, cu :

27. *Dh4+* *R×g7*

28. *Dh7+* *Rf8*

29. *Dh8+* *Re7*

30. *Dg7—* *Re8*

31. *Dg8+* *Re7*

32. *Df7+* *Rd8*

33. *Df8+* *De8*

34. *Cf7+* *Rd7*

35. *Dd6≠*

Una din cele mai frumoase partide jucate până astăzi.

O adevărată capodoperă șahistă !

PARTIDA Nr. 4
 DESCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb : TEICHMANN Negru : Rubinstein

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Nb5—a4 | |

Prin continuarea $N \times c6$, Albul nu poate dovedi că $a7—a6$ este o pierdere de timp. Prin schimb se desvoltă jocul Negrului, pentru că după $d7 \times c6$ se deschid liniile Damei și ale Nebunului c8, Negrul rămânând chiar cu avantajul perechii de Nebuni. În acestea există o compensație suficientă pentru dublarea pionilor. Faptul că după $d2—d4$ Albul schimbă la e5 și obține un pion în plus pe flancul Regelui și că Negrul nu poate cu cei patru pioni de pe flancul Regelui să desfacă formația celor trei pioni albi, ar face ca aceasta să se resimtă în final.

Dar în cele mai multe cazuri nici nu se ajunge în final, Negrul putând forța victoria printr'un atac datorat unei desvoltări mult mai bune.

Am avea de ex. continuarea :

4. $N \times c6$ $d \times c6$, 5. $d2—d4$ $Nc8—g4!$ 6. $d4 \times e5$ $Dd8 \times d1+$, 7. $R \times d1$ $0—0—0+$, 8. $Re2$ $Tde8$, Negrul recâștigând pionul cu un atac puternic.

În partidă s'a continuat :

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | Cg8—f6 |
| 5. 0—0 | Nf8—e7 |
| 6. Tf1—e1 | b7—b5 |
| 7. Na4—b3 | d7—d6 |
| 8. c2—c3 | 0—0 |

Poziția aceasta s'a discutat în capitolele anterioare.

Dacă Albul ar voi să aleagă unul din sistemele indicate, care ar rezulta din înaintarea în centru prin $d2-d4$, ar trebui să joace mai întâi $h2-h3$, ca să împiedice $Nc8-g4$, deoarece Calul dela $f3$ este necesar apărării câmpului $d4$. Aceasta atâta timp cât Calul negru mai stă la $c6$.

După 9. $h3$ $Ca5$, 10. $Nc2$ $c5$, 11. $d4$ $Dc7$, 12. $Cbd2$ $Ca5-c6$, se obține o poziție în care Em. Lasker a jucat contra lui Tarrasch sacrificiul de pion, 13. $Cd2-f1$. Dr. Tarrasch a continuat cu $c5 \times d4$, 14. $c3 \times d4$ $Cc6 \times d4$, 15. $Cf3 \times d4$ $e5 \times d4$ și a intrat într-o poziție dificilă, după continuarea: 16. $Nc1-g5$, urmată de $Dd1-d3$. Dificultățile provin din cauza faptului că figurile Negrului ajung cu greutate pe flancul Regelui.

Albul are în afară de șansa de atac și posibilitatea de a recâștiga pionul $d4$, iar Negrul rămâne cu un pion slab la $d6$.

Mai târziu, teoreticienii au fost de părere că Negrul poate accepta acest sacrificiu, dar că ar trebui să rețină Calul la $c6$, plasându-l eventual favorabil la $e5$ prin care dispare amenințarea tare $e4-e5$, cu care Lasker a reușit să câștige prin $Ng5$ și $Dd3$.

Dacă Albul ar juca imediat 9. $d2-d4$, Negrul are ocazia de a răspunde cu următoarea manevră de sacrificiu: 9. $d4$ $Ng4$, 10. $Ne3$ $Cf \times e4$, 11. $Nb3-d5$ $Dd8-d7$, 12. $Nd5 \times e4$ $d5$, 13. $Nc2$ $e5-e4$, 14. $h3!$ $Nh5$, 15. $Cf3-e5$. $N \times d1$, 16. $C \times d7$ $N \times c2$, 17. $C \times f8$ $Ta \times f8$, Albul obține un Turn contra unui Nebun și unui pion, fără însă să dobândească vreun avantaj, neexistând nicio coloană deschisă pentru valorificarea Turnului. În schimb, Negrul amenință cu un atac tare, declanșat prin $f7-f5$.

Intr-o partidă Colle-Ed. Lasker s'a continuat

cu : 18. Cbd2 f7—f5, 19. f2—f4 Cc6—d8, 20. Cdb3 Cd8—e6, 21. Cb3—c5 Ce6×c5, cu remiză.

Și alte continuări ale Albului au fost analizate de Alechin, Teichmann etc., Negrul obținând regulat cel puțin remiză.

În partida din text s'a continuat astfel :

9. d2—d3

Cu mutarea aceasta mai puțin agresivă, care nu mai pune Negrului probleme în centru, Albul pregătește în schimb un atac pe flancul Regelui.

Aceasta printr'o dezvoltare înceată cu Cb1—d2 —f1—g3.

Dar Negrul dispune de timpul necesar pentru o contraacțiune centrală :

9.	..	Cc6—a5
10	N b3—c2	c7—c5
11.	C b1—d2	Ca5—c6
12.	a2—a4	

Această înaintare provocatoare a unei poziții expuse a pionului b5, este totdeauna bună când Negrul nu poate să evite schimbul la b5.

Motivul : Turnul a1, care nu poate ajunge ușor la o conlucrare cu celelalte figuri de pe flancul Regelui, găsește ocazia să se schimbe sau să activeze pe coloana „a”.

Oricum, pionul b5 rămâne slab pentru jocul de final.

Dar dacă Negrul poate, fără alt desavantaj, să joace b5—b4, ca în această partidă, atunci a2—a4 rămâne lipsit de sens. Mai mult chiar, pionul a al Albului rămâne slab pentru final.

12.	..	Nc8—b7
-----	----	--------

Această mutare constituie începutul unui joc greșit.

Nebunul c8 este necesar pentru apărarea diagonalei c8—h3, mai ales că trebuia evitată stabilirea unui Cal alb la f5. Fără de apărarea Nebunului, Calul va trebui să fie izgonit prin g7—g6, ceea ce va duce desigur la slăbirea flancului Regelui. Indicat era b5—b4 sau Nc8—g4, cu continuarea Dd8—c7 și d6—d5, Negrul reușind să cucerească coloana deschisă „d”.

13. C d2—f 1

Dd8—c7

14. C f 1—g3

g7—g6

Slăbirea !

Albul va trebui acum să se asigure contra tentativei de spargere d6—d5, ca apoi să treacă la atacul indicat contra Regelui negru.

15. Nc1—g5

Ta8 —d8

Inercarea d5 este împiedicată de N×f6.

16. a4×b5

a6×b5

17. Dd1—c1

Albul scoate Dama de pe coloana „d”, care desigur că va fi cucerită de Negru cu d5 și d5×e4.

17. ...

Tf 8—e8

Aici trebuia jucat după indicațiile date la mutarea precedentă :

18. h2—h3

Se pregătește înaintarea pionului f.

18. ...

Td8—a8

19. Ta1×a8

Te8×a8

20.	<i>Cf3—h2</i>	<i>Nb7—c8</i>
21.	<i>f2—f4</i>	<i>Cf6—e8</i>
22.	<i>f4—f5</i>	<i>Ne7×g5</i>
23.	<i>Dc1×g5</i>	<i>Dc7—e7</i>

Rubinstein caută salvarea în schimburile pe care Albul le evită, pentru motivul că figurile albe pot intra mai repede pe flancul Regelui.

Și este mai mult decât probabil că după efectuarea schimbului Nebunului de pe câmpurile negre, slăbiciunile dela *h6* și *f6* să devină fatale.

24.	<i>Dg5—h6</i>	<i>De7—f8</i>
25.	<i>Dh6—c1</i>	<i>Df8—g7</i>
26.	<i>Te1—f1</i>	<i>g6—g5</i>

Se amenința *Ch2—g4*, cu urmarea *f5×g6* și *Cg4—h6+*.

27.	<i>Ch2—g4</i>	<i>Ce8—f6</i>
28.	<i>Cg4×f6+</i>	<i>Dg7×f6</i>

Unul din Caii atacatorului a fost schimbat, dar celălalt reușește singur să pătrundă în câmpurile slăbite.

29. *h3—h4!*

cu scopul de a croi un acces pentru Damă la *h6*. Dacă Negrul bate urmează : 30. *Cg3—h5* *Dd8*, 31. *Dh6* *Df8*, 32. *Cf6+*.

29.	...	<i>h7—h6</i>
30.	<i>Cg3—h5</i>	<i>Df6—d8</i>
31.	<i>f5—f6</i>	

Urmarea este ușor de înțeles.

31.	...	<i>Rg8—h7</i>
32.	<i>h4 × g5</i>	<i>Nc8—g4</i>
33.	<i>Ch5—g7</i>	<i>Rh7—g6</i>
34.	<i>Nc2—d1</i>	<i>Dd8—d7</i>
35.	<i>Cg7—f5</i>	<i>Ng4 × f5</i>
36.	<i>e4 × f5 +</i>	<i>Rg6—h7</i>
37.	<i>Nd1—h5</i>	<i>h6 × g5</i>
38.	<i>Dc1 × g5</i>	<i>Ta8—g8</i>
39.	<i>Nh5—g6 +</i>	<i>f7 × g6</i>
40.	<i>Dg5—h4 ≠</i>	

În această partidă, Teichmann ne învață cum jucătorul de șah trebuie să-și subordoneze planurile generale unor planuri tactice, condiția fiind de a se menține pe una și aceeași linie generală de conduită.

De sigur că trecerea dela jocul pozițional la acel de combinație a fost deasemenea interesantă și instructivă.

În partida următoare mai avem un exemplu asemănător, oferit tot de marele strateg Teichmann.

* * *

PARTIDA Nr. 5 DE SCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb : *TEICHMANN*

Negru : *Schlechter*

Primele zece mutări exact ca în partida anterioară.

11. *Cb1—d2*

Dd8—c7

Cu toate că nu s'a jucat încă *d4*, mutarea acea-

sta nu poate fi considerată ca o pierdere de tempo, pentrucă se pregătește viitoarea înaintare $d6-d5$, bine înțeles după ce se va fi jucat $Cb8-c6$.

12. $Cd2-f1$

$Ca5-c6$

13. $Cf1-e3$

$Nc8-b7?$

Indicat era să se joace aici $Nc8-e6$, care ar fi ușurat degajarea $d6-d5$, Negrul obținând o dezvoltare perfectă.

Incercarea Albului de a juca ulterior 14. $d4$, ca să împiedice $d6-d5$, ar fi fost tardivă, pentrucă Negrul ar fi putut răspunde cu :

14. ... $c5xd4$, 15. $c3xd4$ $e5xd4$, 16. $Cf3xd4$, $Cc6xd4$, 17. $Dxd4$ $Cg4!$, cu avantaj pozițional. Nici 13. $Ng5$, înainte de $Cf1-e3$ nu ar fi dat nimic, din cauza continuării : 13. ... $Ne6$, 14. $Ce3$ $Tad8$, 15. $d4$ $cxd4$, 16. $cxd4$ $exd4$, 17. $Cxd4$, $Cxd4$, 18. $Dxd4$ $Dc5!$ cu un final mai favorabil pentru Negru.

Mutarea din text nu este bună, pentrucă Ne-
bunului $c8$ îi încuba paza câmpului $f5$. A urmat

14. $Ce3-f5$

$Tf8-e8$

15. $Nc1-g5$

$Cf6-d7$

Mai bine era $Ta8-d8$, ca să se poată continua cu $d6-d5$.

16. $Nc2-b3!$

Figurile Albului atacă cu efect flancul Regelui advers.

16. ...

$Cd7-f8$

17. $Nb3-d5!$

Inceputul unei combinații elegante !

Negrul trebuia să apere acum $Ne7$, din cauza amenințării $Nd5 \times c6$.

17. ... $Cf8-g6$

18. $Ng5 \times e7$ $Cg6 \times e7$

La 18. ... $Cc6 \times e7?$, 19. $N \times b7$ și $Cf5 \times d6$.

19. $Nd3 \times f7 + !!$ $Rg8 \times f7$

20. $Cf3-g5 +$

O poziție plină de combinații minunate ! Dacă Negrul joacă $Rg6$ sau $Rf8$, urmează 21. $Cf5 \times g7!$ La $Rf6$ se poate câștiga și pionul h cu șah.



Nr. 51

20. ... $Rf7-g8$

21. $Dd1-h5$ $Ce7 \times f5$

- | | |
|--------------------------|------------|
| 22. $Dh5 \times h7 +$ | $Rg8 - f8$ |
| 23. $Dh7 \times f5 +$ | $Rf8 - g8$ |
| 24. $Df5 - g6!!$ Poanta! | |

Se împiedică $g7 - g6$ și deci și aducerea Damei negre în apărare. Nu mai există astfel nimic de făcut contra amenințării: $Te1 - e3 - f3$, respectiv $h3$.

- | | |
|----------------|------------|
| 24. ... | $Dc7 - d7$ |
| 25. $Te1 - e3$ | |

Negrul abandonează.

O partidă minunată, în care se dovedește că un bun jucător de poziție trebuie să joace perfect și în jocurile de combinație.

* * *

PARTIDA Nr. 6 DESCHIDEREA SPANIOLĂ

Alb : ALECHIN

Negru : Niemzowitsch

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. $e2 - e4$ | $e7 - e5$ |
| 2. $Cg1 - f3$ | $Cb8 - c6$ |
| 3. $Nf1 - b5$ | $a7 - a6$ |
| 4. $Nb5 - a4$ | $Cg8 - f6$ |
| 5. $0 - 0$ | $Cf6 \times e4$ |
| 6. $d2 - d4$ | $b7 - b5$ |
| 7. $Na4 - b3$ | $d7 - d5$ |
| 8. $d4 \times e5$ | $Nc8 - e6$ |
| 9. $c2 - c3$ | $Nf8 - e7$ |
| 10. $Tf1 - e1$ | |



Nr. 52

Avem aici una din pozițiile mai importante ale acestei deschideri. Negrul este mai bine dezvoltat, dar poziția centrală e4 nu este tot atât de asigurată ca aceea a Albului : e5.

Albul are un pion consolidat în centru, pe când Negrul are o figură care va fi curând gonită de acolo. În plus, câmpul de sprijin al centrului Albului, d4, este asigurat în mâna lui, iar cel al Negrului d5, este expus unor presiuni din partea figurilor adverse.

Calul negru dela c6 stă prost, împiedicând pionul c7 să facă o legătură naturală cu pionii ceilalți. Manevra întreprinsă în 1909 de Em. Lasker, adică Ce4—c5, cu urmarea Ne6—g4, contribuie a da dezvoltarea cu câțiva *timi* mai înapoi, aceasta pentru a putea îndepărta presiunea dela pionul d5. Se așteaptă ocazia să se schimbe pionul dela d5. Corectitudinea acestei variante este deci discutabilă.

Unica alternativă pentru Negru ar fi ca după 11. Cb1—d2 să poată schimba Caii; dar ea nu merge, pentru că Albul se desvoltă mai bine, neobținându-se nimic în sensul îndepărtării slăbiciunii dela d5.

După 10. ... 0—0, mutarea 11. Cb1—d2 este mai bună decât vechea mutare 11. Cf3—d4, flancul Damei trebuind să se desvolte înainte de a se întreprinde vreun atac.

S'a mai crezut că, după 11. Cf3—d4, Negrul trebuie să schimbe la d4 [de ex.: 11. ... Dd7?, 12. Cd4×c6, urmat de Te1×e4, cu joc bun] și că Albul ar reuși să facă din pionul c7 un pion înapoiat cu simpla mutare Nc1—e3. Acestea din cauză că Negrul trebuie întâi să apere Calul dela e4, cu h7—h6; toate contra amenințării f2—f3 și h2—h4.

Însă în anul 1912 s'a descoperit o noutate senzațională (Varianta *Breslau*), care reușește să răstoarne mutarea Cf3—d4.

Aceasta se face cu următorul joc de sacrificii: 10. ... 0—0, 11. Cf3—d4 Cc6×e5!, 12. f2—f3 Ne7—d6, 13. f3×e4 Ne6—g4, 14. Dd1—d2, Dd8—h4 cu atac decisiv.

Partida din text a continuat altfel:

10. ...	Ce4—c5
11. Nb3—c2	Ne6—g4
12. Cb1—d2	0—0
13. Cd2—b3	Cc5—e4

Dr. Lasker a jucat contra lui Janowski (1912): Cc5—e6, dar a ajuns într-o poziție nefavorabilă, aceasta din cauza slăbirii flancului Regelui, forțată de mutarea 14. Dd1—d3.

Mutarea din text reprezintă numai în aparență un sacrificiu de pion, pentru că după: 14. $Nc2 \times e4$ $d5 \times e4$, 15. $Dd1 \times d8$ $Ta8 \times d8$, 16. $Cf3-d4$ $Cc6 \times d4$, 17. $Cb3 \times d4$ $Ng4-h5$, Albul nu poate să joace 18. $Te1 \times e4$ și aceasta din cauza continuării: 18. ... $c7-c5$, 19. $Cd4-c2$ $Nh5-g6$ sau 19. $Cd4-f3$ $Td8-d1+$ 20. $Cf3-e1$ $Nh5-g6$, 21. $Te4-e2$ $Ng6-d3$ și 22. $Te2-e3$ $Ne7-g5$.

Au urmat mutările:

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| 14. $Nc1-f4$ | $f7-f5$ |
| 15. $e5 \times f6$ e.p. | $Ce4 \times f6$ |
| 16. $Dd1-d3$ | $Cf6-e4?$ |

Mutare care pierde pionul c, pionul d ne mai având susținerea viitoare. Se putea juca $N \times f3$ 17. $D \times f3$ $Nd6$, cu retragerea ulterioară a Calului dela c6 și făcând ca pionul d5 să poată fi apărat prin $c7-c6$.

Dacă Negrul voia să păstreze perechea de Nebuni, trebuia desigur să permită slăbirea lui g6.

La 17. $Nh6$ putea să urmeze $Tf8-f7$, iar în urmă se putea goni Nebunul cu Calul f6, dela g4 sau g8. Negrul ar fi găsit în coloana deschisă „f” o bună contrașansă.

- | | |
|---------------------|----------|
| 17. $Nf4 \times c7$ | $Dd8-d7$ |
|---------------------|----------|

Nu $D \times c7$ din cauza lui $D \times d5+$.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| 18. $Cf3-e5$ | $Cc6 \times e5$ |
| 19. $Nc7 \times e5$ | $Ne7-h4$ |

[19. ... $T \times f2?$, 20. $T \times e4$ $Nf5$, 21. $Dg3 \pm$]

- | | |
|--------------------|-----------------|
| 20. $Ne5-g3$ | $Nh4 \times g3$ |
| 21. $h2 \times g3$ | $Ng4-f5$ |

Aici se mai putea juca $Tf8 \times f2!$, pentru că după 22. $Te1 \times e4$, s'ar fi continuat cu $Nf5$, 23. $R \times f2$ $N \times e4$, urmat de $Df5+$ și $N \times c2$, cu un joc egal.

Acum jocul se pierde repede :

22. $Dd3-d4$	$Tf8-d8$
23. $Ta1-d1$	$Dd7-c7$
24. $Cb3-d2$	$Ce4 \times f2$

O ultimă încercare disperată.

25. $Nd3 \times f5$	$Cf2 \times d1$
26. $Te1 \times d1$	$Dc7 \times g3$
27. $Nf5-e6+$	$Rg8-h8$
28. $Ne6 \times d5$	$Ta8-c8$
29. $Cd2-e4$	$Dg3-h4$
30. $b2-b3$	$Tc8-c6$

Albul obține un pion liber, care decide ușor.

31. $Dd4-f2$	$Dh4-h5$
32. $Df2-f3$	$Dh5 \times f3$
33. $g2 \times f3$ etc.	

Negrul a abandonat la a 46-a mutare.

* * *

PARTIDA Nr. 7 JOCUL CELOR PATRU CAI

Alb : Ed. Lasker

Negru : D. JANOWSKI

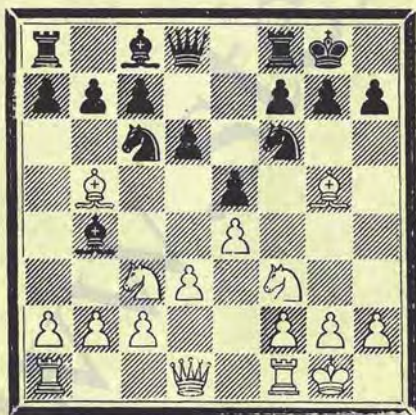
1. $e2-e4$	$e7-e5$
2. $Cg1-f3$	$Cb8-c6$
3. $Cb1-c3$	$Cg8-f6$
4. $Nf1-b5$	$Nj8-b4$

Cu continuarea 4. ... *Ne7*, 5. *0—0 d6* se intră într'o variantă a Deschiderii Spaniole.

5.	<i>0—0</i>	<i>0—0</i>
6.	<i>d2—d3</i>	<i>d7—d6</i>

Mai bine este să se facă mai întâi *0—0* și să se joace apoi pionul *d*, pentru că altfel adversarul poate să profite imediat de legarea temporară a Calului, ca de ex.: 5. *0—0 d7—d6*, 6. *Cd5 Nc5*, 7. *d4 e×d4*, 8. *Ng5 ±*

7. *Nc1—g5*



Nr. 53

Am ajuns la o poziție care se pretează la considerații asemănătoare cu acelea discutate în capitolul jocului de mijloc.

Nu se recomandă aici mutarea de apărare *Nc8—e6*, pentru că Albul poate continua cu *d3—d4*, amenințând dublu-atac *d4—d5* și forțând

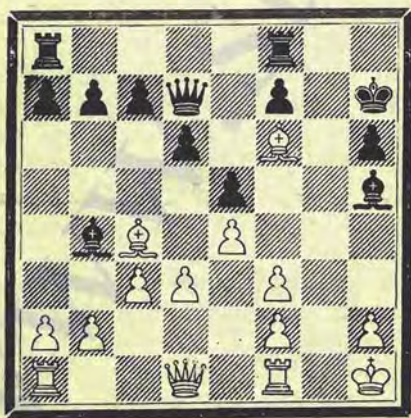
astfel schimbul $e5 \times d4$, cu abandonarea centrului de către Negru.

La continuarea 7. ... $Nc8-g4$, se răspunde cu 8. $Cc3-d5$ $Cc6-d4$, 9. $Nc4$ $Nc5$ și se obține o poziție comentată, în care Albul dobândește prin 10. $Dd2$ un avantaj important.

În loc de 9. ... $Nc5$, Negrul poate să joace mai bine $Dd7$, dar îi lipsește pentru atac colaborarea Nebunului Regelui și în cazul unui joc corect al Albului, nu s'ar putea descura decât cu o remiză.

Ca de exemplu :

9. ... $Dd7$, 10. $C \times f6+$ $g \times f6$, 11. $N \times f6$ $h6$ (nu merge $N \times f3$, 12. $g \times f3$ $Dh3$, din cauza răspunsului $Rh1$, cu amenințarea de mat la $g1$); 12. $c3$ $Cf3+$, 13. $g \times f3$ $Nh5$, 14. $Rh1$ $Rh7$.



Nr. 54 .

15. $Tf1-g1$! O mutare salvatoare! Dacă Nebunul negru ar fi fost la $c5$, cum ar fi cazul în variantele analoge: 9. ... $Nc5$, 10. $Dd2$ etc., atunci

Albul ar fi trebuit să apere înainte pionul *f*, cu mutarea 15. *De2* și ar fi pierdut jocul, după mutările: 15. ... *Tfg8*, 16. *Tfg1 Tg6*, pentru că după 17. *Tg1×g6*, *f7×g6*, Negrul atacă cu *Ta8—f8* punctul *f3* pentru a doua oară.

Însă cu Nebunul la *b4*, Negrul nu poate răzbate. Ar mai putea urma: 15. ... *Tfg8*, 16. *Tg1—g3*, *Tg8—g6*, 17. *Nh4*, cu probabilitate de remiză.

Acest fel de jocuri sunt evitate în concursuri, ele fiind dificile și rezultatele lor fiind prea nesigure.

Continuarea cea mai întrebuintată după 7. *Nc1—g5* a fost: *Nb4×c3*, 8. *b2×c3 Cc6—e7*. Ruperea 9. *Ng5×f6* nu este periculoasă; în capitolul jocului de mijloc s'au arătat argumentele.

Însă prin 9. *Cf3—h4*, Albul obține, cu pregătirea atacului *f2—f4*, un joc mai bun, aceasta desigur din cauza coloanei deschise „*f*”.

Răspunsul 9. ... *Ce7—g6*, ca după 10. *Ch4×g6* să se continue prin capturarea pionului *f7*, deschizând coloana pentru Turnul *f8*, nu dă un joc promițător, pentru că Albul obține avantaj de final printr'un schimb al pionului *f* contra pionului negru *e*, ceea ce face ca el să intre aproape cu un pion în plus în final.

Cei trei pioni negri de pe flancul Regelui sunt paralizați de cei doi pioni albi și nu se poate obține un pion liber.

Nici încercarea 9. ... *Cf6—e8*, cu intenția de a se debarasa prin *f7—f6* de neplăcutul Nebun de la *g5* și ca apoi să se continue jocul în centru prin *c7—c6*, *Ce8—c7* și *d6—d5*, nu reușește, Albul putând apoi folosi coloana deschisă „*f*” pentru înscenarea unui atac decisiv.

De exemplu:

9. ...Cfe8, 10. Nb5—c4 Rgh8, 11. f2—f4 f7—f6, 12. Dd1—h5 f6×g5, 13. f4×g5 etc.

Din aceste motive s'a renunțat la continuarea 7. ... Nb4×c3, urmată de Cc6—e7. În partida din text, Janowski recurge la un joc clasic, caracterizat prin manevra Nb4×c3, urmată de Dd8—e7 și de Cc6—d8—e6, care dispăruse din practică, pentru că Albul poate cu Tf1—e1, d3—d4 și eventual Ng5—c1—a3 să forțeze schimbarea pionului central negru și deci să obțină avantajul. Dar el întărește metoda prin intercalarea mutării h7—h6!, după care Albul trebuie să se pronunțe, dacă vrea sau nu vrea să mențină legătura Calului dela f6. Dacă se menține legătura, Nebunul nu mai poate ajunge la e3 și nu va mai putea hărțui Dama dela e7.

Avem continuarea partidei :

7.	...	Nb4×c3
8.	b2×c3	h7—h6
9.	Ng5—h4	

Dacă Nebunul se retrage acum la c1 (sau la e3), Negrul poate intra în varianta cu continuarea Cc6—e7—g6. Acum continuarea 10.Cf3—h4 ar fi slabă, Negrul putând juca g7—g5. Această înaintare este aci justificată, pentru că Negrul prin aducerea Calului Damei la g6, joacă cu o figură în plus, având bune șanse de atac. Acest atac poate fi pregătit cu Rg8—h7, Tf8—g8 și Ce7—g6—f4, etc.

9.	..	Dd8—e7
----	----	--------

Aici însă ar fi prematur 9. ... g7—g5, Albul putând răspunde imediat cu: 10. Cf3×g5 h6×g5, 11. Nh4×g5, câștigând prin manevra f2—f4,

$f4 \times e5$, care dă un atac dublu asupra Calului dela $f6$; toate acestea înainte ca Negrul să-l poată deslega sau să-l poată apăra suficient.

10. $Dd1-d2$	$Cc6-d8$
11. $d3-d4$	$Nc8-g4$
12. $Dd2-e3$	$Ng4 \times f3$
13. $De3 \times f3$	$Cd8-e6$

Ar fi fost greșit să se joace acum $g7-g5$, urmat de $e5 \times d4$, ca să se încerce câștigarea unui pion. De ex.: 13. ... $g5$, 14. $Ng3 e5 \times d4$, 15. $Ta1-e1!$ $d4 \times c3$, 16. $e4-e5$ cu joc superior.

14. $Nh4 \times f6$

Negrul amenința să atace cu $g5$ și $Cef4$, după metoda indicată la mutarea a noua.

14. ...	$De7 \times f6$
15. $Df3 \times f6$	$g7 \times f6$
16. $Nb5-c4$	

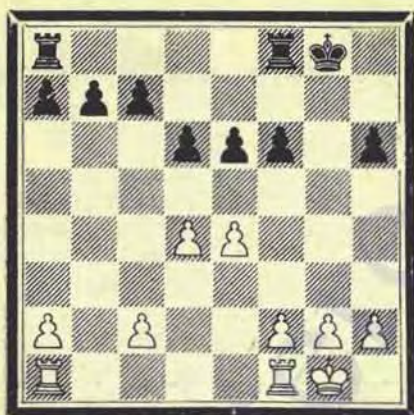
Cu intenția de a schimba Calul, care adesea este mai tare în final.

Jocul urmează:

16. ...	$e5 \times d4$
17. $Nc4 \times e6$	$f7 \times e6$
18. $c3 \times d4$	

În finalul următor, Albul are mai multă libertate pentru jocul Turnurilor. Poziția pionilor negri este mai bună, cei slabi putând fi apărați de Rege. Pionii albi $a2$ și $c2$ sunt însă prea departe de Regele lor.

Albul trebuie deci să aibă grijă ca Negrul să nu-și poată deschide vre-o coloană pe flancul Damei.



Nr. 55

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 18. | ... | Ta8—c8 |
| 19. | Ta1—b1 | b7—b6 |
| 20. | Tf1—d1 | Tf8—d8 |
| 21. | Tb1—b3 | |

Albul trebuia să lase Negrului coloana „e” sau coloana „c”. La 21. d4—d5, ar fi urmat e6×d5, 22. e4×d5 c7—c6 cu remiză.

- | | | |
|-----|---------|-------|
| 21. | ... | d6—d5 |
| 22. | Tb3—g3+ | |

Aci era indicat f2—f3, cu ferirea Regelui de amenințările de mat.

Jocul a continuat:

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 22. | ... | Rg8—f7 |
| 23. | e4×d5 | Td8×d5 |
| 24. | Tg3—a3 | a7—a5 |
| 25. | f2—f4? | |

O eroare care costă un pion. Era de jucat: Ta3—d3.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 25. | ... | c7—c5 |
| 26. | Ta3—c3 | Tc8—d8 |
| 27. | Td1—b1 | Td5×d4 |
| 28. | Tb1×b6 | Td4×f4 |
| 29. | h2—h3 | Td8—d2 |
| 30. | Tb6—b5 | Tf4—f2 |
| 31. | Tc3—g3 | f6—f5 |
| 32. | c2—c4 | f5—f4 |
| 33. | Tg3—g4 | h6—h5 |
| 34. | Tg4—g5 | Td2×a2 |
| 35. | h3—h4 | |

Se amenința mat prin Tf2—c2—c1 și Ta2—a1.

- | | | |
|-----|---------|--------|
| 35. | ... | Tf2—b2 |
| 36. | Tb5×b2 | Ta2×b2 |
| 37. | Tg5×h5? | |

Mutarea de pierdere. Trebuia luat pionul c.

După a5—a4 ar fi urmat Tc5—a5 și după 37... Rf6, 38. Tc5×a5.

- | | | |
|-----|--------|-------|
| 37. | ... | a5—a4 |
| 38. | Th5×c5 | a4—a3 |

Albul abandonează.

PARTIDA Nr. 8 APĂRARE FRANCEZĂ

Alb : CAPABLANCA

Negru : Blanco

1913

1. e2—e4

c7—e6

Negrul asigură câmpul f7 și pregătește avansarea centrală d7—d5, cu scopul de a încerca să distrugă centrul Albului. Tendința desvoltării unui atac nu trebuie desconsiderată în această apărare. Albul poate fi adus foarte ușor într-o situație de defensivă în cazul că nu joacă mutările corecte. Contra mutării d7—d5, *Tchigorin* a recomandat 2 Dd1—e2, cu intenția de a schimba prin: 3 e4×d5 Dd8×d5 spre a putea câștiga cu 4, Cb1—c3 un tempo. Dar *Tarrasch* răspunse înainte Nf8—e7 sau c7—c5; nu imediat d7—d5.

Tactica lui *Tchigorin* s'a dovedit dificilă și jocul acesta a fost aproape abandonat. *Steinitz* a avut alte intenții. El a continuat cu 2. e4—e5, dorind să napiedice ieșirea Calului la f6. El mai urmărea și împiedicarea unei avansări ulterioare a pionului negru dela e6.

Dar nici planul acesta nu s'a dovedit a fi bun. Pionul e5 devine ușor un obiectiv de atac. El este prea înaintat, prea departe de baza lui de plecare. În plus se mai pierde un tempo în jocul de desvoltare: două mutări consecutive cu acelaș pion.

Cel mai indicat joc pentru formarea unui centru tare de pioni este următorul:

2 d2—d4

d7—d5

Deocamdată Negrul atacă. Lanțul de pioni este deja stabil (d4, d5). Există o tensiune centrală, pionul d4 este oprit putând deveni un punct de atac apropiat, aceasta prin c7—c5.

Să înțelegem că trebuie să existe mai multe posibilități de luptă, chiar dela început. Asupra felurilor de continuare opiniile sunt și astăzi împăr-

țite. Acest lucru a fost menționat la tratarea deschiderilor.

Morphy a preferat schimbul: 3. $e4 \times d5$ $e6 \times d5$, mulțumindu-se să păstreze numai *tempoul* începerii partidei. Dar jocul devine cam monotonic; lipsesc punctele de atac.

Am tratat mai pe larg desavantajele mutării 3 $e4-e5$. Metoda a treia, aceea a desvoltării figurii, pare cea mai bună. Se poate alege între continuările: 3 $Cb1-c3$ $Cb1-d2$ și $Nf1-d3$.

Capablanca se decide pentru :

3. $Cb1-c3$

La care primește răspunsul recomandat de Rubinstein :

3. ... $d5 \times e4$

Negrul renunță la poziția tare a pionului dela $d5$, înlătură pionul Regelui alb și deschide coloana „d”. Jocul este deja deschis.

Fostul campion mondial *Lasker* ținea la această continuare.

4. $Cc3 \times e4$ $Cb8-d7$

Se pregătește continuarea $Cg8-f6$, ca după schimbul dela $f6$ să se poată lua cu acest Cal. Se mai joacă aci și 4... $Cg8-f6$.

5. $Cg1-f3$ $Cg8-f6$

6. $Ce4 \times f6 +$ $Cd7 \times f6$

Joc absolut egal în felul de forțe desvoltate și chiar în numărul lor.

Există totuși o deosebire fundamentală: Albul dispune de o superioritate de pioni pe flancul Damei iar Negrul pe cel al Regelui.

Numărul mai mare de pioni de pe flancul Damei este în general avantajos în jocurile finale, aceasta pentru motivul că Regele advers, după efectuarea rocadei celei mici, se află prea departe.

Albul mai are și avantajul stăpânirii câmpului central e5 (prin Cal și pion). Un desavantaj al Negrului mai constă și în faptul că Nebunul c8 este închis, el putând fi adus în joc numai cu pierdere de timp (pe la b7 sau d7). Capablanca recunoscând toate acestea, știe în continuare cum trebuie să profite de ele.

7. Cf3—e5!

La răspunsul 7... b6, ar urma 8. Nb5+ și după Nd7, 9. Cd7, Cf×d7, 10. Df3 urmat de Dc6, cu care poziția Negrului ar deveni mult prea comprimată.

Deși Capablanca joacă cu aceeaș figură de două ori în deschidere, strategia lui se dovedește a fi fost ceva mai bună.

Avem aici o excepție la regula învățată de a se juca numai cu figurile nedesvoltate încă.

7. ...

Nf8—d6

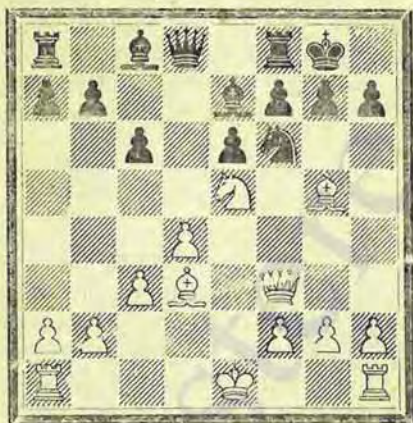
8. Dd1—f3

Albul evită schimbul de Damă, închizând Nebunul c8 în mod definitiv. Astfel Capablanca reușește să paralizeze flancul Damei adverse. După ce primul plan strategic a reușit, urmează o manevră de asigurare contra amenințării 9.... N×e5, 10. d×e5 Da5+, cu câștig de plon.

Apoi va urma un joc dirijat asupra flancului Regelui negru.

Urmează mutări care sunt ușor de înțeles:

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 8. | ... | c7—c6 |
| 9. | c2—c3 | 0—0 |
| 10. | Nc1—g5 | Nd6—e7 |
| 11. | Nf1—d3 | |



Nr. 56

Am ajuns la o poziție destul de simplă, care se întâlnește adesea cu oarecari mici schimbări. Albul dispune de mai mult teren; el are figuri mai active. Figurile adversarului sunt destinate numai apărării (Ne7) sau sunt scoase afară din luptă (Nc8).

Dar și această poziție este capabilă de a oferi rezistență, atât timp cât poziția pionilor nu este sdruncinată.

Albul va trebui să provoace o astfel de slăbire. Aceasta nu poate reuși decât pe flancul Regelui unde figurile albe sunt mai concentrate.

Metodele tactice următoare se referă numai la

o atacare directă a Regelui advers. Prin Nd3 se inițiază planul, amenințându-se Dh3 și N×f6 cu forțarea unei mutări de pion. Dacă s'ar răspunde imediat 11...h6, ar urma 12 h2—h4, Negrul neputând bate cu Nebunul, ca să nu deschidă o coloană fatală pentru Turnul h1.

Negrul vrea să evite slăbiciunile h6 și g6 și să se apere cu f7—f5 de aceea Blanco răspunde:

11. ... Cf6—e8

Albul continuă jocul de slăbire a pionilor adversi:

12. Df3—h3

Contra amenințării de mat, nu stau la dispoziție decât următoarele mutări: h6, g6 și f5. La 12... h6 decide repede sacrificiul de Nebun: 13 Ng5×h6, g×h6 14. D×h6 f5, 15. g4. Se amenință g×f5 cu pătrunderea decisivă a Turnului alb la g1. Dacă 12... g6, atunci se ivește o slăbiciune, pionul g6 devenind obiectiv de atac pentru pionul h2 și ca urmare iarăși o deschidere de coloană pentru Turn.

Negrul alege mutarea care pare a prezenta cel mai mic dezavantaj. El răspunde:

12 ... f7—f5

Acum începe lupta contra pionului înapoiat dela e6. Negrul a reușit să asigure poziția Regelui, în schimb punctul e6 s'a transformat într'o slăbiciune evidentă. Albul pregătește măsurile tactice și tehnice pentru a cuceri acest punct.

13. Ng5×e7	Dd8×e7
14. 0—0	Tf8—f6
1. ♔ Tj1e1	Ce8—d6

Se simte nevoia de a se aduce un Turn la e8.

16. *Te1—e2*

Nc8—d7

17. *Ta1—e1*

Ta8—e8

Pentru realizarea planului strategic, *Capablanca* întrebuințează o fină manevră tactică, prin înaintarea pionului *d*. Jocul este pregătit astfel :

18. *c3—c4*

Cd6—f7

Negrul intenționează îndepărtarea pericolosului Cal dela *e5*, ca eventual acesta să nu poată lua Nebunul dela *d7*, atât de necesar apărării.

Mutarea Negrului mai ascunde și o cursă. Albul ar putea, în aparență, să câștige un pion, cu: 19 *C×d7 D×d7* 20. *N×f5?* ca la *T×f5* să joace 21 *Df5*: cu câștig. Dar se mai poate răspunde și 20... *Cg5*, 21 *Dg4 Tf5*, ca după 22 *D×f5*, să urmeze *e×f5* 23 *T×e8+ Rf7!*, cu câștig pentru Negru.

Capablanca joacă însă corect :

19. *d4—d5*

Cf7×e5

20. *Te2×e5*

g7—g6

Nu există altă apărare mai bună contra amenințării 21. *Nd3×f5*. Acum și câmpul *h6* devine slab. Aceasta se va vedea destul de curând.

Se pare că pentru moment ar fi intervenit o oarecare liniște. Niciunul din parteneri nu vrea să ridice tensiunea din punctul *e6*.

Dar Albul duce Dama pe câmpuri mai bune, ea ne mai având efect asupra punctului *f5*.

21. *Dh3—h4*

Cu aceasta se leagă și Dama neagră. Negrul răspunde apărând Turnul cu Regele:

21. ... *Rg8—g7*
22. *Dh4—d4!*

Foarte tare! Acum se atacă flancul Damei, lucrându-se concomitent și contra Regelui advers. Singurul răspuns indicat este:

22. ... *c6—c5*

pentru a izgoni Dama albă.

Schimbul la d5 nu ar fi îndreptat situația, iar deschiderea coloanei „c” ar fi fost în folosul aceleia care stă mai bine.

23. *Dd4—c3* *b7—b6*

Se împiedică accesul Damei la a5.

24. *d5 × e6*

Pionul cade

24. ... *Nd7—c8*

Retragerea se face în speranța de a se recăștiga pionul, până se va elibera Turnul prin *Rg8*. Acest plan ar fi reușit desigur, dacă Capablanca nu ar fi restituit imediat pionul, ca în schimb să poată ajunge cu Nebunul la d5. Cred deci că Negrul ar fi putut juca aici mai bine 24... *Nc6*, pentru că ar fi fost foarte greu pentru Alb să dovedească câștigul.

25 *Nd3—e2!*

Capablanca recunoaște bine situația: el dă ime-

diat pionul. Dacă Regele ar fi avut o poziție bună de retragere, pentru deslegarea Turnului, partida neagră s'ar mai fi putut salva. Dar la g8, după Nf3, Turnul nu poate să bată, pentru că s'ar pierde o calitate. Chiar Rh6 ar fi periculos. Toate acestea au fost calculate dinainte de Alb.

25. ... Nc8×e6
26. Ne2—f3

Realizarea poziției dorite. Secretul pierderii jocului de către Negru este de găsit în această legare a Nebunului la e6.

26. ... Rg7—f7

La mutări de Damă, ca de ex: 26... Dd7, ar urma tot 27 Nd5, Negrul neputând replica Nf7, pentru că ar urma: 28 T×e8 N×e8, 29 Te6 Dd8, 30 De5 etc.

27. Nf3—d5 De7—d6

Blanco este condamnat să vadă jocul adversarului. Orice mutare de pion ar slăbi și mai mult poziția.

28. Dc3—e3 Te8—e7
29. De3—h6 Rf7—g8

Toate figurile sunt legate de câmpurile lor.

Acum Albul poate să înceapă devastarea poziției Regelui negru, respectiv distrugerea poziției pionilor adversi. Aceasta se obține prin manevra de înaintare a propriilor pioni.

Negrul paralizat, nu poate opune niciun joc salvator.

30.	$h2-h4$	$a7-a6$
31.	$h4-h5$	$f5-f4$
32.	$h5 \times g6$	$h7 \times g6$

Dacă 32... $T \times g6$, ar fi urmat: 33. $Te5 \times e6$ $Te7 \times e6$ 34. $Te1 \times e6$, cu câștigarea Nebunului.

33. $Te5 \times e6$

Negrul abandonează.

La 33.. $T \times e6$, ar mai urma 34 $T \times e6$, $T \times e6$ 35 $D \times g6$ + cu câștig de figură. Un exemplu drastic de puterea unei legări în diagonală.

Manevra de capturare repetată cu Turnurile și nu cu Nebunul trebuie să fie memorată.

Recomand un studiu aprofundat al acestei partide. În acest joc putem învăța mult mai mult ca dintr'o duzină de partide strălucitoare.

Partide conduse atât de metodic și cu atâta consecvență strategică sunt foarte greu de găsit și cu greu se va întrece partida comentată.

* * *

PARTIDA Nr. 9

APĂRAREA FRANCEZĂ

Alb : Dr. Olland

Negru: Dr. ESSER

1.	$e2-e4$	$e7-e6$
2.	$d2-d4$	$d7-d5$
3.	$Cb1-c3$	$Cg8-f6$
4.	$Nc1-g5$	$Nf8-e7$
5.	$e4-e5$	$Cf6-d7$
6.	$Ng5 \times e7$	$Dd8 \times e7$



Nr. 57

7. Cc3—b5

Scopul acestei mutări este susținerea centrului prin mutarea viitoare c2—c3. Albul pierde de fapt mai multe mutări, ca să poată aduce Calul înapoi în joc. Practica însă a dovedit că prin atacurile de pe flancul Regelui, el obține în cele mai multe cazuri succese.

Aceasta mulțumită faptului că se obișnuiește a se manevra prea mult pe flancul Damei, în loc ca Negrul să încerce să profite de înapoiata desvoltare a Albului.

Mai indicate sunt deci manevrele de contra-atac pe flancul Regelui și anume: I) fie direct prin f7—f6 contra centrului alb, II) fie prin f7—f5, cu pregătirea unei avansări prin desvoltarea: Cb8—c6—d8—f7.

Cred deci că este preferabil ca Albul să joace mai logic : 7 Nd3 0—0, 8 f2—f4 c7—c5, 9 Cg1—f3.

7.	...	Cd7—b6
8.	c2—c3	0—0
9.	f2—f4	f7—f6!
10.	Cg1—f3	f6×e5

Mutare de asigurare a poziției Negrului contra atacului pionilor de pe flancul Regelui.

11.	f4×e5	a7—a6
-----	-------	-------

Dacă imediat c7—c5, Albul poate plasa Calul b5 la d6.

12.	Cb5—a3	c7—c5
13.	Nf1—d3	Cb8—c6

Mutarea 13. ... c5—c4 ar fi aici dubioasă, falanga pionilor albi putând deveni foarte tare, Albul având posibilitatea de a manevra nestingherit de mobilitatea mai mare a figurilor sale pentru a ataca Regele advers.

Atâta timp cât Negrul reține pionul la c5, o parte din figurile albe sunt legate de câmpul d4, care trebuie susținut.

14.	Ca3—c2	Nc8—d7
15.	0—0	Tf8—f4

Acum însă, când Nebunul d3 trebuia să părăsească diagonală d3—h7 era de considerat mutarea c5—c4. S'ar fi izgonit Nebunul și Negrul ar fi putut ocupa diagonală prin Nd7—e8—g6.

Negrul nu trebuie să uite că Albul dispune de trei figuri ușoare. El trebuie deci să aducă ceva material de pe flancul Damei pe al Regelui.

După mutarea din text, Albul ar fi putut continua cu : Dd1—d2, Tf1—f2, Ta1—f1 și Cf3—g5, ca să obțină schimbul Turnurilor și să lase pe Negru numai cu Dama în apărare.

16. $d4 \times c5$?

Albul abandonează fără motiv serios susținerea punctului $e5$. În plus lasă câmpul $c5$ în posesia Negrului, astfel încât acesta poate să intre, de exemplu, cu Calul $b6$ în joc.

16. ... $De7 \times c5 +$

17. $Rg1-h1$ $Dc5-e7$

Pentru împiedicarea mutării $Cf3-g5$, care ar putea provoca o slăbire a poziției pionilor negri.

18. $Dd1-d2$ $Ta8-f8$

19. $Ta1-e1$ $Cb6-a4$

20. $Cc2-d4$ $Ca4-c5$

21. $Nd3-c2$ $Cc6 \times d4$

22. $c3 \times d4$ $Cc5-e4 !$

23. $Dd2-e3$

Negrul dispune de o poziție superioară prin posedarea coloanei „f”.



Nr. 58.

23. ...

$De7-f7$

Mai tare pare: Nd7—b5, 24. Nc2—d3 Nb5×d3, pentru că s'ar putea menține Calul e4 într'o poziție dominantă. Și la 25. De3×d3, Negrul ar fi putut specula coloana „f” cu g7—g5—g4.

Contra lui 23. ... De7—h4, Albul s'ar putea apăra prin 24. Rh1—g1, cu toate că și Negrul ar putea desvolta un atac promițător cu: Nd7—b5, 25. Nc2—d3 Nb5×d3, 26. De3×d3 Tf4×f3!, 27. g2×f3 Ce4—g5, etc.

A urmat:

24. Tf1—g1	Df7—h5
25. Nc2×e4	Tf4×e4

Aici se putea face cu d5×e4 un pion liber și tare, care susținut de Nd7—c6, ar fi împiedicat mult jocul advers.

26. De3—a3	Nd7—c6
27. Te1—e3	Tf8—f4
28. Tg1—e1	Dh5—f7
29. h2—h3	Df7—f5
30. Rh1—h2	

Se amenința: T×f3, 31. g×f3 Dh3+, 32. Rg1 Dg3+, 33. Rf1 Nb5+ etc.

30. ...	h7—h6
---------	-------

O supapă de siguranță contra amenințării Da3—e7—e8, care împiedică și venirea Calului f3 la g5.

31. Da3—e7	Df5—g6
32. De7—b4	Nc6—b5
33. g2—g3?	

O slăbire principală și deci o eroare decisivă. Dacă Albul ar fi făcut numai mutări de așteptare, ca $Dc3$, $Dd2$, era destul de greu pentru Negru să poată dovedi ceva serios.

33.	...	$Te4 \times e3$
34.	$Te1 \times e3$	$Dg6 - c2 +$
35.	$Rh2 - g1$	$Dc2 - d1 +$
36.	$Te3 - e1$	

Nu $D \times e1$? $D \times e1$, 37. $C \times e1$ $Tf \times d4$, cu joc câștigat.

36.	...	$Dd1 \times f3$
37.	$g3 \times f4$	$Df3 - g3 +$
38.	$Rg1 - h1$	$Dg3 \times h3 +$
39.	$Rh1 - g1$	$Dh3 - g3 +$
40.	$Rg1 - h1$	$Dg3 - h3 +$

Repetări de mutări pentru a câștiga timp de gândire.

41.	$Rh1 - g1$	$Dh3 - g3 +$
42.	$Rg1 - h1$	$Nb5 - d3$

Negrul recâștigă calitatea și intră într'un final câștigat grație faptului că obține doi pioni liberi.

43. $Db4 - c3$

O ultimă șansă de remiză era oferită de $Db4 - d2$.

43.	...	$Nd3 - e4 +$
44.	$Te1 \times e4$	$Dg3 \times c3$

45.	b2×c3	d5×e4
46.	c3—c4	Rg8—f7
47.	Rh1—g2	h6—h5
48.	Rg2—g3	g7—g6
49.	a2—a4	Rf7—e7
50.	a4—a5	Re7—d7
51.	d4—d5	e6×d5
52.	c4×d5	Rd7—e7

S'a ajuns la o poziție în care Regele Alb trebuie să mute, lăsând ca unul din pionii liberi să poată înainta. De ex. : 53. Rf2 h4, 54. Re3 h3, etc.

A mai urmat :

53.	f4—f5	g6×f5
54.	Rg3—f4	h5—h4
55.	Rf4×f5	e4—e3
56.	d5—d6+	Re7—d7

Albul abandonează acest joc pierdut..



PARTIDA Nr. 10

GAMBITUL DAMEI REFUZAT

Alb : R. RETI

Negru : Snosko-Borowski

Londra 1922

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cb1—c3	Cg8—f6
4.	Nc1—g5	Cb8—d7
5.	e2—e3	Nf8—e7

Aci Negrul ar putea încerca și varianta Cam-

bridge-Springs : 5. ... c6, 6. Cf3 Da5, 7. Cd2 Nb4, 8. Dc2 Ce4, 9. CdXe4 d5Xe4, 10. Nh4! f5!, 11. 0—0. Se pare că Albul are o poziție mai bună de pioni, cu toate figurile în joc, pe când Nebunul negru este închis la c8. În schimb pionul e4 încurcă deocamdată jocul Albului, Negrul posedând coloana „f”. Probabil că cea mai bună continuare ar fi 12. ... e5. Opiniile măștrilor sunt încă împărțite.

6. Cg1—f3

0—0

7. Dd1—c2

Continuarea lui *Rubinstein*. Intenția este de a urma cu 0—0—0 și de a deslănțui un atac puternic de pioni pe flancul Regelui.

Teoreticienii nu s'au pus încă de acord asupra valorii acestei metode. Mulți preferă continuarea discutată, în acest volum, în capitolul deschiderilor și anume : 7. Tc1. Alții joacă după ideea lui *Pillsbury* : 7. Nd3 urmat de Ce5, cu păstrarea unui avantaj pozițional mai îndelungat. La mutarea 7. Dc2, Negrul dispune de două continuări : 7. ... b6 sau 7. ... c5. Ultima este aleasă de *Snosko—Borowski*.

7. ...

c7—c5

Cu aceasta începe chiar jocul de mijloc.

8. Ta1—d1

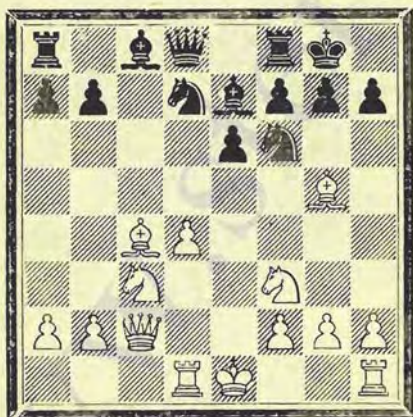
Reti alege altă strategie decât aceea a lui *Rubinstein*. Credem că pe drept, pentrucă după 0—0—0 există un mare pericol. Aceasta din cauza bunei continuări c7—c5. Dacă Negrul ar fi

răspuns cu $b7-b6$, Albul ar fi avut într'adevăr ocazia de a desvolta atacul de pioni menționat.

- | | | |
|-----|-----------------|----------------|
| 8. | ... | $c5 \times d4$ |
| 9. | $e3 \times d4$ | $d5 \times c4$ |
| 10. | $Nf1 \times c4$ | |

Albul are acum un joc mult mai liber.

Negrul a reușit să izoleze pionul $d4$ și să-și creeze șanse pentru jocul de final, dar are în schimb mari dificultăți referitoare la dezvoltarea celorlalte figuri.



Nr. 59.

Numai dacă Negrul reușește să-și plaseze durabil Calul la $d5$, poate conta pe o poziție egală. Dar *Reti* va ști să demonstreze că libertatea de acțiune este de o importanță mai decisivă, în această variantă.

Jocul urmează :

10. ... *h7—h6*

Imediat 10. ... *Cb6* și *Cbd5* nu merge, din cauza pierderii pionului *h7* ; deaceea mai întâi *h6*.

11. *Ng5—h4* *Cd7—b6*

Aici ar fi corespuns mai bine poziției continuarea lui Capablanca : 11. ... *Dd8—a5*. Dama domi-nă dela *a5* orizontala a 5-a, nestând de loc în ca-lea altor figuri.

12. *Nc4—b3*

Albul vrea să păstreze posibilitatea de a bate de două ori la *d5*, în cazul că s'ar ocupa acest câmp cu Calul negru.

De altfel Negrul stă mai bine la *b3* decât la *d3*, de unde ar întrerupe liniile Turnului și ale Damei.

12. ... *Nc8—d7*

13. *0—0* *Ta8—c8*

14. *Dc2—e2 !*

Cu buna mutare din text, Albul păstrează a-vantajul dezvoltării. Negrul nu poate juca acum *Cd5*, pentrucă după schimb ar pierde pionul dela *b7*: 14. ... *Cbd5*, 15. *C×d5*, *C×d5*. 16. *N×d5*.

Negrul are deci dificultăți și nu poate găsi o continuare bună. Dorind ca totuși să ajungă la *Cbd5*, joacă la un eventual câștig de calitate.

14. ... *a7—a6*

cu intenția : 15. ... *Cbd5*, 16. *C×d5 e×d5*, 17.

$N \times f6$ $N \times f6$, astfel ca Albul să nu poată bate pionul dela $d5$, din cauza lui $Nb5$!

15. $Tf1-e1$

Reti evită combinația adversarului, amenințând cu înaintarea pionului dela $d4$ la $d5$. Aceasta grație faptului că Nebunul de negru al Negrului nu este apărat decât odată.

Ne putem da seama cât de bine sunt plasate figurile albe și cum cele negre se cam încurcă între ele. Astfel, slăbiciunea aparentă dela $d4$ se transformă deodată într'o forță activă.

15. ... $Ne7-b4$

O apărare contra amenințării $d4-d5$, care ar fi fost posibilă și după 15. ... $Nd6$ (eventual și $Ce5$). Mutarea 15. ... $Te8$ ar fi încurcat și mai mult jocul Negrului.

Reti își dă bine seama că poate trece acum la un joc de combinație și continuă partida astfel :

16. $Cf3-e5$

Albul nu dă nicio importanță pierderii eventuale a pionului dela $c3$, pentru că știe că ar decide repede jocul prin : 16. ... $Nc3$, 17. $b \times c3$ $T \times c3$, 18. $Cg4$ cu amenințarea cea tare $Dd2$.

Recomand cititorilor să continue singuri această variantă. Ei vor avea un bun exemplu de modul de a specula o legare de Cal după $0-0$, aceasta când Nebunul negru este dispărut de pe tablă.

Partida continuă astfel :

16. ... $Nb4 \times c3$
17. $b2 \times c3$

Negrul nu mai poate împiedica ruperea flancului Regelui său. El caută o compensație într'un câștig de pion. Atacul lui Reti poate servi de model.

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 17. | ... | <i>g7—g5</i> |
| 18. | <i>Nh4—g3</i> | <i>Tc8×c3</i> |
| 19. | <i>h2—h4!</i> | |

Cu amenințarea 20. *h4×g5 h6×g5*, 21. *Dd2* și aceea a unui atac dublu asupra lui *g5* și *c3* și cu distrugere definitivă de poziție. Negrul forțat să se apere contra dublei amenințări, este nevoit să ofere Damei albe importantul câmp de atac :

- | | | |
|-----|---------------|---------------|
| 19. | ... | <i>Cf6—d5</i> |
| 20. | <i>De2—h5</i> | <i>Rg8—g7</i> |
| 21. | <i>Nb3×d5</i> | <i>e6×d5</i> |



Nr. 60.

Dacă ar fi luat cu Calul, Nebunul *d7* ar fi

pierdut acoperirea și ar fi urmat: 22. $h \times g5$
 $h \times g5$, 23. $C \times d7$ $D \times d7$, 24. $D \times g5 +$ R și 25. $Te4$
 cu mat apropiat.

În poziția diagramei, Reti descoperă o combinație frumoasă de sacrificii, care decide repede partida. Este de presupus că el pregătise această combinație, încă de când a jucat 20. $Dd5$.

Sacrificiile au trebuit să fie precis calculate, până la pozițiile de câștiguri evidente.

22. $Ce5 \times f7!!$	$Tf8 \times f7$ Forțat!
23. $Ng3 - e5 +$	$Tf7 - f6$

La $Rf8$ sau $Rg8$, ar fi decis $D \times h6 +$, respectiv $Dg6 +$.

24. $h4 \times g5$	$h6 \times g5$
25. $Dh5 \times g5 +$	$Rg7 - f7$
26. $Dg5 - h5 +$	$Rf7 - g8$

După $Rf8$, ar fi decis $Dh8 +$, Turnul alb conlu-crând eficace; la $Tg6$ Negrul ar fi pierdut Turnul după $Dh7 +$; după $Rg7$ se joacă mai întâi 27. $Tb1$.

Mutările au decurs până aici dela sine. Finețea combinației constă în manevra de Turn care va urma și care are de scop devierea Turnului negru de pe linia a treia, cu aducerea Turnului $d1$, pe ocolite, la atacul direct dat contra Regelui inamic.

Combinații de felul acesta nu pot fi descoperite decât de jucători profunzi. Cazul lui Reti, care a fost și un compozitor de finaluri.

27. $Td1 - b1!!$

Cheia concepției! Albul amenință câștig de figură prin $Dg5 +$, etc.

Apărările următoare nu ar fi adus salvarea :
 27. ... *Cc4*, 28. *Dg5+ Rf7*, 29. *T×b7*, etc. sau 27.
 ... *Nb5*, 28. *T×b5 a×b5*, 29. *N×f6 D×f6*, 30.
Te8+ Rg7, 31. *Dh8+ Rg6*, 32. *Tg8+ Rf5*, 33.
Tf8+, etc.

Snosko-Borowski încearcă continuarea plauzibilă :

27. ... *Tc3—c6*

dar are surpriza:

28. *Tb1—b3*

Contra amenințării *Tg3* nu mai există apărare.

28. ... *Nd7—e8*

Dacă 28. ... *De8*, atunci 29. *Tg3+ Rf8*, 30. *Dh8+ Rf7*, 31. *Tg7+*, etc. ; sau 29. ... *Tg6*, 30. *Dh8+ Rf7*, 31. *Tf3+* și câștigă. Regele nu poate să joace din cauza pierderii Damei. La 28. ... *Tg6*, urmează 30. *Dh8—*.

29. *Tb3—g3+* *Ne8—g6*

30. *Tg3×g6+* *Tf6×g6*

31. *Dh5—h8+* *Rg8—f7*

32. *Dh8×d8*

Negrul cedează.

Reți a obținut pentru această partidă un premiu de frumusețe.

* * *

Din analiza acestei partide învățăm că, după primele opt mutări ale deschiderii, ne aflăm în fața unei tensiuni centrale. Negrul neglijează să joace *Dd8—a5* în a 11-a mutare. El continuă apoi

cu Cbd5, Nd7 pentru a putea realiza legarea Turnurilor. Consecința : o poziție strânsă. Albul, profitând de acestea, are timpul să-și grupeze favorabil figurile și poate să treacă repede la atac, forțând o slăbire a poziției Regelui inamic (g5).

Fără ca Negrul să fi făcut vreo greșeală vizibilă, este condamnat să piardă partida ; aceasta numai din cauza dificultății de a-și plasa bine figurile, în special Nebunul dela c8.

Dar apărarea ortodoxă contează între cele mai bune. Cititorii sunt astfel ca și obligați să studieze cu multă atenție partidele Gambitului Damei. Numai astfel se descoperă finețele necesare egalizării jocurilor.

DEDUCTII STRATEGICE

Ce putem deduce numai din studiul primelor zece partide ?

Strategia modernă se bazează pe necesitatea unei libertăți de mișcare a figurilor, adică pe neapăratul câștig de teren.

Steinitz a fost primul care a înțeles acest principiu fundamental. El a știut să-i dea chiar o dezvoltare teoretică.

A urmat teoreticianul *Dr. Tarrasch*, care a perfecționat metodele, punând un mare preț și pe principiul câștigării de timp. În aceasta a exagerat adesea.

Morphy, printr'un instinct genial, a întrebuițat cam aceleași concepții, dar numai în jocurile deschise, pe când *Steinitz* le-a întrebuițat și în jocurile închise.

Partidele model analizate în această lucrare, servesc ca exemple ce ne pot învăța cum aceste principii importante pot ajuta în conducerea par-

tidelor. Ultima partidă Reti—Snosko-Borowski ne mai arată cum se poate pierde un joc, numai din cauza unei singure figuri, care nu se poate desvolta (Nc8). Cauza aceasta contribuie la executarea unei greșite deschideri de coloană pentru Turnuri (coloana „d”).

Și astfel Albul reușește să valorifice puterea unui simplu pion dela d4, pion care numai în aparență conta ca slab. Desigur că Negrul ar mai fi putut amâna mutarea d5×c4, cel puțin atâta timp până ce Calul b6 ar fi putut câștiga importantul câmp dela d5.

Cam acestea le-am învățat, când am discutat metodele de degajare din varianta ortodoxă, după 7. Tc1 (e vorba de metoda lui *Capablanca*).

Partida ultimă ne mai învață că, în general, deschiderile de coloane sunt mai favorabile pentru jucătorii care dispun de un joc mai bine dezvoltat. Inșă să nu se deducă că, în toate partidele, jocul pozițional corect trebuie neapărat să se transforme în joc de combinații.

În majoritatea cazurilor nu se ajunge decât la finaluri câștigate. Jocurile de deschideri nu pot aduce, în cele mai multe cazuri, decât avantaje minimale. Acestea trebuie să fie mărite în jocurile de mijloc, astfel încât câștigul să nu reprezinte decât probleme de timp și de tehnică perfecționată. Metodele după care mutările slabe ale adversarilor pot fi transformate succesiv în îmbunătățiri de poziții, care să ne permită a spera într'un succes, aparțin jocului modern de poziție.

Aceste jocuri sunt considerate de mulți ca prea plictisitoare, cu toate că realitatea este alta. Numai când vom reuși să înțelegem multitudinea finețelor ascunse ale jocului pozițional, ale adevă-

ratului joc logic, vom putea spera să ducem la bun sfârșit o partidă.

Recomand călduros studiul nenumăratelor partide jucate de marii: Steinitz, Lasker, Tarrasch, Pillsbury, Rubinstein, Capablanca, Alechin etc. și în special cele mai moderne, ale campionilor sovietici.

* * *

PARTIDA Nr. 11
GAMBITUL DAMEI

Alb : R. Reti

Negru : H. WOLF

1922.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cb1—c3	Cg8—f6
4.	Nc1—g5	Nf8—e7
5.	e2—e3	0—0
6.	Cg1—f3	Cb8—d7
7.	Ta1—c1	c7—c6

Mutările anterioare au fost comentate.

8. Dd1—c2

Dacă Reti a avut intenția să joace Dama la c2, era desigur indicat să cugete, când a jucat Turnul la c1, dacă nu era mai bine să aștepte, ca să-l poată aduce la d1.

8. ... a7—a6

Cu intenția, ca după schimbul de degajare dela c4, să desvolte repede flancul Damei prin b7—b5, urmat de Nb7, respectiv c7—c5.

Reti împiedică această manevră, dar întrebuintează o tactică greșită.

El permite o grabnică avansare a pionului negru dela $e6$, Wolf reușind să deschidă jocul și să obțină o dezvoltare completă.

9. $c4-c5?$ $e6-e5!$

Avansarea a devenit posibilă pentru că după $d \times e5$, pionul alb $c5$ pierde susținerea naturală. Urmează că în continuare Albul nu mai trebuie să permită o înaintare a pionului dela $e5$.

10. $d4 \times e5$ $Cf6-g4$

Ambii pioni albi sunt atacați. Albul ar putea să-i apere indirect pe amândoi cu 11. $Nf4$, pentru că și el amenință cu $h2-h3$ să rupă flancul Regelui advers.

11. $Ng5 \times e7$

Dar Reti schimbă Nebunul, intenționând păstrarea pionului c . După 11. $Nf4$ ar fi urmat $f6!$ Aici este bine ca cititorii să analizeze singuri și variantele după $Nd3$ sau $e \times f6$.

11. .. $Dd8 \times e7$

12. $Cc3-a4$ $Tf8-e8$

S'ar părea aici că în așteptarea continuării $Nd3$, s'ar pregăti mutarea $Cf8$. În realitate, Wolf pune la cale o combinație de sacrificiu.

13. $Nf1-d3$ $h7-h6$

Continuarea $Cf8$ ar fi o greșeală, pentru că ar

fi urmat: 14. *Cb6 Tb8*, 15. *C×c8*, cu continuarea *Nf5* și cu câștig de calitate.

14. *Cf3—d4*

Mutarea aceasta, jucată în loc de *0—0*, se explică prin faptul că Reti a presupus că adversarul va lua cu *Cg4* pionul dela *e5* și nu cu *Ca1* Damei, pe care-l socotise necesar împiedicării mutării *Cb6*.

El mai intenționa să joace apoi *Cf5* și *Cd6*.

Dar Wolf găsește o combinație frumoasă (ca răspuns la *Cb6*).

14. ... *Cd7×e5!*

Și astfel se trece iarăși dela jocul pozițional la cel de combinații.

15. *Ca4—b6*



15. ... $Cg4 \times f2!!$

Partida devine vicioasă!

16. $Nd3-h7+$

Calul nu se poate lua imediat, din cauza lui 16. ... $Cg4+$. Reti vrea să salveze deocamdată Nebunul.

16. ... $Rg8-h8$

17. $0-0$

Și acum era greșit a se bate Calul. De ex.: $R \times f2$, $Cg4+$, 18. $Re1 De3+$, etc. sau: 17. $D \times f2$ $Cg4$, 18. $Df3 C \times e3$, urmat de $Ng4$.

17. ... $Cf2-g4$

18. $Cb6 \times a8$

Dacă Albul ar fi renunțat la câștigul Turnului, Negrul ar fi câștigat un pion. Se mai amenința și $g7-g6$, precum și $C \times e3$.

La $C \times c8$ ar urma $T \times c8$, 19. $Cf5 Dg5$ și Nebunul $h7$ este închis. Deci nu există alegere.

18. ... $Cg4 \times e3$

19. $Dc2-e2$

La 19 $Db1$, urmează $C \times f1$, 20. $T \times f1 g6$, cu recâștigarea figurei.

19. ... $Ce3 \times f1$

20. $Nh7-b1$

Albul vrea să salveze Nebunul, ca să câștige

Calul dela f1. Dar acest Cal are o bună mutare de retragere.

20. ... *Cf1×h2!*
21. *Ca8—b6*

După 21. *R×h2* ar fi urmat *Dh4+*.

Urmează, într'un stil dramatic, a doua parte a combinației.



Nr. 62

21. ... *Ce5—f3+!!*

După *Rf2* urmează *Dh4+*, iar după *Rh1*, se ia Calul dela d4.

22. *g2×f3* *De7—g5+*
23. *Rg1×h2*

La interpunerea Damei, ar fi urmat *D×c1+*. *R×h2* și *Df4+* cu câștig de Cal.

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 23. | ... | Te8×e2+ |
| 24. | Cd4×e2 | Dg5—e5+! |
- Poanta!
25. Ce2—g3

Dacă Regele ar pleca din șah, ar urma D×e2, pentru că la Rg1 s'ar amenința câștigul de Turn cu De3+ sau la Rh1 cu Df3+27 Rh2 Df4+.

- | | | |
|-----|--------|----------|
| 25. | ... | De5×b2 + |
| 26. | Tc1—c2 | Db2×b1 |
| 27. | Tc2—e2 | Nc8—e6 |
| 28. | f3—f4 | g7—g6 |
| 29. | Cb6—a8 | h6—h5 |
| 30. | Ca8—c7 | h5—h4 |
| 31. | Cg3—h1 | Db1—d3 |
| 32. | Te2—f2 | Ne6—f5 |

Albul cedează partida.

* * *

PARTIDA Nr. 12

GAMBITUL DAMEI REFUZAT.

Alb : MIKENAS

Negrul : Lebedew

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—c4 | e7—e6 |
| 3. | Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. | Nc1—g5 | Nf8—e7 |
| 5. | e2—e3 | h7—h6 |
| 6. | Ng5—h4 | |

După 6. Nf4 Negrul egalează ușor prin c7—c5.

6.	...	0—0
7.	Ta1—c1	c7—c6
8.	Nf1—d3	Cb8—d7
9.	Cg1—f3	d5×c4
10.	Nd3×c4	Cf6—d5?

Am învățat că în apărarea ortodoxă, Negrul poate obține egalarea dacă reușește să-și desvolte rațional Nebunul dela c8.

Mai știm că aceasta se poate obține după două metode de joc :

a) sistemul lui Capablanca, având drept tendință realizarea înaintării e6—e5 și deschiderea diagonalei c8—g4, și

b) sistemul mutărilor a6, b5, urmate de c7—c5 și Nb7 ; adică tactica de degajare prin fianchetto.

Dar ceea ce nu se prea cunoaște, este că sistemul de degajare a lui Capablanca e greșit, când s'a făcut intercalarea de mutări : h7—h6 și Ng5—h4. În cazul acesta se recomandă numai al doilea sistem, acel al degajării prin fianchetto. Decă ? Vom vedea imediat.

11. Nh4—g3!

Ce deosebire enormă ! Fără de h6, cu Nebunul alb încă la g5, s'ar fi forțat acum schimbul N×e7, urmat de D×e7, 12 O—O C×c3, 13 T×c3 e5 și diagonala Nebunului c8 ar fi fost eliberată.

Acum Nebunul h4 se retrage la g3, spre a împiedica definitiv degajarea e7—e5. Putem deci să memorăm următoarea regulă :

„Se va juca sistemul Capablanca fără h7—h6 și sistemul fianchetto cu această intercalare”.

Partida maștrilor sovietici a continuat astfel :

11. ... $Cd5 \times c3$
 12. $b2 \times c3$

Negrul reușește de fapt să închidă coloana „c”, dar cu un preț mult prea mare. Poziția centrală a Albului oferă prea mari șanse de atac.

12. ... $c6-c5$

Mai indicat era încă 12.... $b6$, urmat de $Nb7$.

13. $0-0$ $a7-a6$

Aceeași observație ca la mutarea anterioară.

14. $Nc4-d3!$ $Cd7-f6$

Se simte nevoia de a se apăra câmpul $e4$.

15. $Cf3-e5$

Un avanpost al atacului. Nici acum nu merge 15. ... $b5$, din cauza lui 16. $Cc6$. Negrul ar trebui să se decidă să încerce 15. ... $Nd7$, spre a desvolta flancul Damei. Dar joacă greșit :

15. ... $Ne7-d6?$

Albul continuă precis :

16. $Ng3-h4!$ $Nd6-e7$

Pierderea acestui important *tempo* se va răzbu-
 na foarte curând.

17. Nd3—b1!

Există îndepărtata amenințare Dd3, urmată de N×f6 și de mat la h7.

17. ... Dd8—e8

Acest răspuns curios nu era de ocolit, pentru că după 18. Dd3 g6, ar fi urmat 19. C×g6. Negrul a trebuit deci să apere la g6.

18. d4×c5 g7—g5

Alternativa 18. ... Cd7, 19. N×e7 D×e7, 20. Dd6 câștiga rapid.

Negrul întinde deci această cursă :

19. Nh4—g3 Ne7×c5

În aparență Negrul s'a descurcat, dar urmează :

20. f2—f4!

Albul stând mult mai bine, poate recurge la loviturile decisive.

20. ... Nc5×e3+
21. Rg1—h1 Ne3×c1
22. f4×g5!

Ideea atacului se bazează pe amenințarea Dd1—d3 —h7+ și mat.

Calul dela f6 apără câmpul h7 ; el trebuie deci, să fie îndepărtat cu orice preț. Aici este explicația deschiderii coloanei „f”.

22.

..

Nc1×g5

Dacă : 22. ... Cd7, atunci 23. Dd3 f5, 24. g×f6, e. p. Tf7, 25. C×f7 D×f7, 26. T×c1 C×f6, 27. Tf1, etc.

Iar dacă 26. ... b6, atunci : 27. Df3 Ta7, 28. Tf1 Nb7, 29. Dg4+ Rh8, 30. Dh4 cu un atac decisiv.

23. Tf1×f6!

Primul sacrificiu ! Turnul nu poate fi luat, din cauza continuării 24. Dd3.

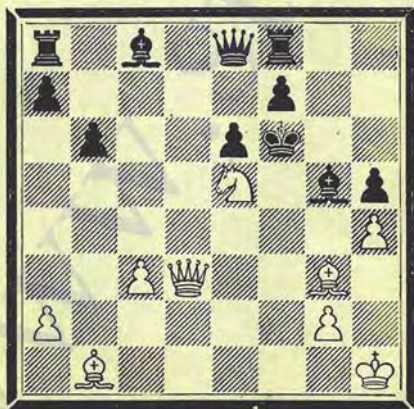
23.

...

Rg8—g7

24. Dd1—d3!

Nici acum nu se poate lua Turnul : 24. ... R×f6, 25. Cg4+, urmat de mat.



Nr. 63

24.

...

h6—h5

25. h2—h4!!

Foarte frumos !

Deși câmpul $g4$ pare închis pentru Cal, Albul poate să mai lase Turnul în priză.

25. ... $Rg7 \times f6$

26. $Ce5-g4+!$

(Vezi diagrama Nr. 63 în pag. 218).

A treia lovitură și preludiul unei combinații finale minunate.

26. ... $h5 \times g4$

27. $Ng3-e5+!!$

Poanta !

27. ... $Rf6 \times e5$

28. $Dd3-d4 \neq$

O partidă nemuritoare. Și totuși provenită dintr-o deschidere pozițională.

* * *

PARTIDA Nr. 13

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb : FORGACZ

Negru : E. Cohn

- | | |
|-------------|----------------|
| 1. $d2-d4$ | $d7-d5$ |
| 2. $Cg1-f3$ | $e7-e6$ |
| 3. $c2-c4$ | $d5 \times c4$ |
| 4. $Cb1-c3$ | $Cg8-f6$ |
| 5. $Nc1-g5$ | $Nf8-e7$ |
| 6. $e2-e4$ | $h7-h6 ?$ |

Negrul era deja în urmă cu un tempo, din cauza lui $d5 \times c4$. Nu era deci permis să mai joace,

în deschidere, cu alt pion care să nu contribuie la o dezvoltare rapidă de figuri.

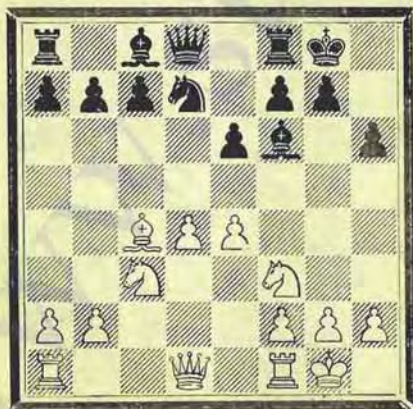
Continuarea indicată era : 6. ... 0—0, urmată de b6, Nb7 și de Cbd7.

7. Ng5×f6!

Cu retragerea Nebunului, Albul nu ar fi câștigat alt tempo.

7.	...	Ne7×f6
8.	Nf1×c4	Cb8—d7
9.	0—0	0—0

Am ajuns la poziția, din *diagramă*, care pare încă liniștită.



Nr. 64

La un studiu mai atent, descoperim diferite neajunsuri pentru Negru; acestea din cauza

abandonării centrului, cât și a dezvoltării înapoiate.

Lipsind pionul d5, Albul este în stăpânirea câmpului important e4, cu ajutorul căruia va putea aduce forțe superioare pe flancul Regelui, înainte ca adversarul să reușească cu b7—b6 și Nb7 să-și facă Nebunul activ în lupta contra lui e4.

După mutarea lui e4 la e5, Albul va dispune de amenințare Dd1—e2—e4 și Nc4—d3. Negrul, ca să evite slăbirea prin g7—g6, va fi nevoit să joace Tf8—e8 și Cd7—f8.

Dar Albul va aduce, între timp, un Turn la d1 și va amenința să deschidă coloana „d” prin mutarea d4—d5. Și ca această mutare să fie preîntâmpinată, Negrul va trebui să joace c7—c6. Deci va trebui să amâne deschiderea diagonalei a8—h1 pentru Nebunul dela c8.

Aceasta va dura atâta timp cât îi trebuie Albului să-și mobilizeze figurile pentru un atac final asupra flancului Regelui advers.

Negrul nu va avea nicio șansă să vină în apărare cu Nebunul c8 și cu Turnul a8, care vor rămâne inactivi pe flancul Damei.

Acestea fiind zise, continuarea partidei poate fi ușor înțeleasă. Ea poate să ne servească de exemplu cum trebuie să exploatăm avantajele oferite de punctele centrale, care ajută la accesul figurilor în locurile cerute de strategia atacurilor.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | e4—e5 | Nf6—e7 |
| 11. | Dd1—e2 | Tf8—e8 |
| 12. | Ta1—d1 | c7—c6 |
| 13. | De2—e4 | Dd8—c7 |

Pentru a putea juca în fine b7—b6.

- | | |
|------------|--------|
| 14. Tf1—e1 | Cd7—f8 |
| 15. De4—g4 | b7—b6 |
| 16. Dg4—h5 | Nc8—b7 |
| 17. Te1—e4 | Ne7—b4 |

Negrul nu poate juca încă c6—c5, **pentru că** Te4—f4 amenință cu un atac direct la f7, după care Ne7, pentru întreruperea liniei de apărare a Damei negre, nu ar avea sens să fie retras la d8. De ex: 17. ... c5, 18. Tf4 Nd8, 19. d5 e×d5, 20. C×d5 N×d5, 21. N×d5, cu atac asupra lui Ta8 și a pionului dela f7.

A mai urmat în partidă :

- | | |
|------------|--------|
| 18. Te4—g4 | Nb4×c3 |
| 19. b2×c3 | Rg8—h8 |

Se amenință Dh5×h6

- | | |
|------------|--------|
| 20. Cf3—g5 | Te8—e7 |
| 21. Cg5—e4 | |

Calul profită de accesul la punctul e4, de unde contribuie în mod decisiv la atacul în desfășurare.

- | | |
|------------|--------|
| 21. ... | Ta8—d8 |
| 22. Td1—d3 | c6—c5 |
| 23. Ce4—f6 | |

Se amenință D×h6 și Tg4—g8+ mat. Negrul nu poate să ia Calul tot din cauza lui D×h6 și a matului dela g7. Superioritatea atacului face ca matul să nu mai întârzie.

- | | |
|------------|--------|
| 23. ... | Cf8—g6 |
| 24. Td3—h3 | |

Negrul cedează, pentru că nu mai poate apăra amenințarea $Dh5-g5$ și $Th3 \times h6$.

* * *

PARTIDA Nr. 14.

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Alb : FLOHR

Negru : Horowitz

1. $d2-d4$

$d7-d5$

2. $c2-c4$

$d5 \times c4$

În trecut, d-rul Tarrasch nu admitea acceptarea gambitului pentru motivul că s'ar abandona centrul și s'ar contribui la dezvoltarea jocului alb.

Argumentarea era următoarea: Albul este avantajat, pentru că posedă pionii centrali d și e , pe când Negrul nu are decât pionul e .

Dar Niemzowitsch a dovedit ulterior că posedarea centrului nu constă numai într'o simplă numărătoare a pionilor aflători acolo.

Stăpânul adevărat al centrului este acela care domină, în mod definitiv, câmpurile centrale. Nu este acelaș lucru, dacă Albul posedă un centru activ, adică pionii $d4$ și $e4$, sau dacă trebuie să execute un marș de înaintare cu un centru pasiv, adică cu pionii $d4$ și $e3$.

În cazul Gambitului Damei, nu poate fi vorba de vre-o superioritate, atâta timp cât Albul trebuie să se lupte cu un centru pasiv.

Deci: Albul va tinde să ajungă la $e3-e4$, dar Negrul se va opune la aceasta, ținând punctul

central $d4$ sub o presiune multiplă, prin mutările $c7-c5$ și $Cb8-c6$.

3. $Cg1-f3$

Dar Albul nu ar putea să încerce o creare imediată a unui centru activ prin mutarea $3.e2-e4$? La un contrajoc corect formația nu poate să se mențină. Dovada: 3. $e2-e4$ $c7-c5$, 4. $Cg1-f3$ (4. $d5$ $e6$, etc.) $c5 \times d4$, 5. $D \times d4$ $D \times d4$ 6. $D \times d4$ $Nd7$. Centrul cel lăudat dispare și Negrul egalează jocurile.

3.	...	$Cg8-f6$
4.	$e2-e3$	$e7-e6$
5.	$Nf1 \times c4$	$c7-c5!$

Negrul supune punctul $d4$ la presiune.

Perechea de pioni $e3$ și $d4$ formează o totalitate, $d4$ trebuind să fie apărat de $e3$. Avem astfel formația: $e3$ și $d4$ contra formației $e6$ și $c5$.

Deci: există un echilibru central asigurat.

6.	$0-0$	$a7-a6$
7.	$Dd1-e2$	$Cb8-c6$
8.	$Tf1-d1$	$b7-b5$
9.	$d4 \times c5$	

Cu o luare dela centru în afară nu se poate obține ceva bun, (în cazul unui joc corect al adversarului).

Puțin cunoscută este valoarea strategică a mutărilor de Nebun la $d3$ sau $b3$. Dacă Albul ar juca pentru a ajunge la avansarea $d4-d5$, ar fi indicat $Nb3$. Se crede, acum, că aceasta ar fi continuarea cea bună.

Dacă planul strategic al Albului ar fi să atace flancul Damei adverse prin mutarea $a2-a4$, desigur că ar fi indicată mutarea Nebunului la $d3$.

9. ... $Dd8-c7$
10. $Nc4-d3$

În această poziție $Nc4-b3$ nu are niciun sens :
1. dela $d3$ Nebunul vizează spre flancul Regelui advers, cu amenințarea $e3-e4-e5$ și 2. se mai poate forța, prin $a2-a4$, câștigarea câmpului $c4$, câmp foarte important pentru plasarea unui Cal.

10. ... $Nf8 \times c5$

În varianta aceasta, prezența Nebunului la $d3$ reprezintă un pericol latent pentru flancul Regelui negru.

Deci, era de considerat $Cb4$, ca mutarea cea mai indicată acum. Probabil că Negrul s'a temut de înaintarea $Cb5$, care ar fi dat Albului trei pioni pentru o figură.

Jocul având însă caracterul jocului de mijloc și înaintarea pe flancul Damei realizându-se cu dificultate din cauza slăbiciunilor câmpurilor albe, Negrul ar fi avut șanse mai bune să-și valorifice figurile (adică plusul de figuri), încă în jocul de mijloc.

Șansele acestea ar fi fost desigur mai mari decât ale Albului, în finalul care va urma.

11. $a2-a4$

Se pune o întrebare importantă : să se răspundă cu $b \times a4$ sau cu $b5-b4$? Dacă Negrul bate la $a4$, adică cu mutarea contra căreia mulți au un

dispreț instinctiv, după răspunsul 12. $T \times a4$ rezultă următoarele considerații (12. ... Cb4): Ambii jucători au pioni izolați (a6 și b2); cel dela a6 este ceva mai expus, dar este bine apărat de Calul de la b4, care atacă și Nebunul dela d3, ceea ce asigură o dezvoltare armonioasă pentru forțele Negrului. Strategia aceasta a fost întrebuintată, prima dată, în partida Botwinnik-Flohr.

După răspunsul pasiv 11. ... b4, atât pionul a, cât și pionul b nu devin slabi, dar Negrul nu găsește un echivalent pentru câmpul cel tare al Calului dela c4.

În partida noastră, Negrul alege acest joc plictisitor de apărare.

Negrul se mai află și sub amenințarea permanentă de a fi atacat pe flancul Regelui.

11.	...	b5—b4
12.	Cb1—d2	0—0

Dacă s'ar juca mai întâi Ce5, s'ar răspunde cu 13. e4, urmat de b3 și de Nb2.

13.	b2—b3	Cc6—e5
-----	-------	--------

Negrul vrea să schimbe, pentru a slăbi atacul viitor.

14. Cd2—e4!

Albul permite schimbul Nebunului, știind că va avea o compensație suficientă.

14.	...	Ce5 $\times$ d3
15.	Ce4 $\times$ f6 +	g7 $\times$ f
16.	De2 $\times$ d3	e6—e5

Mutare necesară, pentru că altfel Nb2 ar deveni prea tare. Este bine de constatat cum jocul Negrului se înrăutățește succesiv :

În prima fază, Negrul sacrifică un tempo pentru a realiza schimbul Nebunului periculos dela d3.

În faza a doua, se atinge această țintă cu prețul slăbirii flancului Regelui.

În faza a treia, răul trece dela flancul Regelui la poziția centrală.

Mai putem vedea cum s'au manifestat relele acestea în pozițiile lanțului de pioni :

Faza I: e6,f7,g7 și h7.... formație bună
 „ II: e6,f7,f6 și h7... poziție cu griji
 „ III: e5,f6,f7 și h7... poziție rea

Partida continuă :

17. Nc1—b2

Nc8—e6?

În dorința de a îndepărta, cu câștig de timp, Dama inamică dintr'o poziție de amenințare, Negrul nu observă frumoasa continuare tactică.

Era mai bine Te8, urmat de Ne6.

18. Nb2×e5!

f6×e5

19. Cf3—g5

Dacă Turnul ar fi stat acum la e8, ar fi existat răspunsul f6. Aceasta nu mai merge, din cauza continuării C×e6.

19. ...

Rg8—g7

20. Dd3×h7+

Rg7—f6

21. Cg5—e4+

Rf6—e7

22. Dh7—h4+

f7—f6

23. Td1—c1!

Poanta combinației ! Figura sacrificată va fi recâștigată.

23.	...	Ta8—c8
24.	Tc1×c5	Dc7—b8
25.	f2—f4!	

Se tinde la eliberarea coloanei pentru precipitarea atacului.

25.	...	Tc8×c5
26.	Ce4×c5	Db8—b6
27.	Cc5×e6!	Db6×e3+
28.	Rg1—h1	Re7×e6
29.	f4×e5	f6×e5

Albul și-a atins scopul.

30.	Dh4—g4+	Tf8—f5
31.	Dg4—g6+	Tf5—f6
32.	Dg6—g8+	Re6—f5
33.	Ta1—f1+	

Negrul cedează.

* * *

PARTIDA Nr. 15

INDIANA DAMEI

Alb : Tschechower

Negru : BOTWINNIK

1932

1.	d2—d4	Cg8—f6
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cg1—f3	b7—b6
4.	g2—g3	Nc8—b7
5.	Nf1—g2	Nf8—e7

Continuarea jucată până acum : Nb4+ este evitată din anumite considerații strategice și anume :

a) Negrul schimbă un Nebun care stă bine, contra unui Nebun care stă mai prost ;

b) în lupta pentru importantul câmp central e4, Negrul va trebui să joace, în unele variante, d7—d5. Astfel, Nebunul dela b7 ajunge într'o poziție mascată și după Cf3—e5, va rezulta o repartizare inegală de forțe pe diagonală : la g2 ar sta un Nebun tare, iar la b7 unul slab.

Avantaje foarte importante pentru Alb.

Finetele de felul acesta contează mult în jocul de mijloc și chiar în finaluri. Adesea ele sunt decisive !

6.	0—0	0—0
7.	Cb1—c3	d7—d5

Mutarea 7. ... Ce4 nu este prea promițătoare pentru un joc care trebuie câștigat, aceasta după un răspuns ca 8. Dc2.

Deaceea Botwinnik preferă să riște mutarea din text (desigur mai slabă), pentru a putea juca o variantă mai dificilă.

El vrea să atragă pe adversar în domenii necunoscute.

8. c4×d5

O slăbire nemotivată a tensiunii centrale, care micșorează cu mult șansele de atac ale Albului, întărind pe cele ale Negrului. Corect era Ce5.

8.	...	e6×d5
9.	Nc1—f4	

Și acum era mai bine Ce5. Atacul la c7 se respinge cu ușurință.

9.	...	Cb8—d7
10.	Cc3—b5	Cf6—e8

Ar fi fost greșit 10 .. a6?, 11. N×c7 Dc8, 12. Nd6 etc.

11.	Ta1—c1	c7—c6
12.	Cb5—c3	Ce8—d6

Negrul a construit o aripă de neatacat și aceasta cu câștig de timp. El mai plănuiește să rezolve problema câmpului e4, într'un sens agresiv, cu ajutorul Nb7.

13. Dd1—c2

Mutare de șablon cu care se intră în desavantaj, Albul ne mai putând face față strategiei exacte a centrului.

Era destul de ușor de prevăzut că Negrul va răspunde cu f7—f5 și deci era indicat jocul: 13. N×d6 N×d6, 14. e4 d×e4, 15. C×e4 Ne7, 16. Ce5 sau: 15... Cf6, 16. Ce5, cu un joc destul de bun.

13.	...	f7—f5!
-----	-----	--------

Negrul își asigură un mic avantaj în centru. Aceasta se explică prin faptul că punctul focal al deschiderii indiene este chiar punctul e4.

El poate fi acum ușor cucerit, fiind sub focul pionilor d5 și f5. Celălalt post înaintat e5 este apărat numai de un singur pion.

Dacă se reușește a se îndepărta Nebunul dela *f4*, atunci se împiedică încercările Albului de a pătrunde cu *Ce5*, nimic ne mai stând în calea construirii unei baze cetrale la *e4*.

Negrul are astfel un desavantaj pronunțat.

14. *Ng2—h3*

g7—g6

15. *Tf1—d1*

Cd6—f7!

Se amenință o înaintare decisivă cu: *g6—g5—g4*, luându-se câmpul *e5* sub un foc dublu. Albul nu poate face altceva decât să se pregătească pentru retragere.

16. *Nh3—g2*

g6—g5

17. *Nf4—d2*

Cf7—d6

18. *Cf3—e1!*

Ne7—f6

Negrul și-a realizat planul: câmpurile *e4* și *e5* sunt în stăpânirea lui. Și, cum acelaia care stăpânește centrul, îi aparține victoria, Albul simte că trebuie să aibă grijă de a se apăra cât mai bine.

19. *e2—e3*

Dd8—e7

20. *Ce1—d3*

Cd6—e4

21. *Nd2—e1?*

Aici s'ar mai fi putut încerca o recucerire a terenului central pierdut, cu *21 f4!*, urmat de *22. Ce5*.

Albul, neputând să se decidă la timp să treacă dela o apărare pasivă la una mai activă, suferă repede pedeapsa meritată.

21. ...

Ta8—c8

22. *Dc2—b3*

Tf8—e8

Reacțiune la amenințarea: 23. $C \times e4$ $f \times e4$, 24. $Nb4$.

23.	$Ng2-h3$	$g5-g4$
24.	$Nh3-g2$	$Cd7-f8$
25.	$Cd3-f4$	$Cf8-e6$
26.	$Cf4 \times e6$	

Un schimb de neevitat, pentru că la 27. $Cce2$ urmează $Cg5$, cu atac tare.

26.	...	$De7 \times e6$
27.	$Cc3-e2$	$Nf6-g5$
28.	$Db3-a3$	$a7-a5$
29.	$Da3-b3$	

Ceva mai bine era: 29. $Cf4$ $N \times f4$, 30. $e \times f4$ etc.

29.	...	$Nb7-a$
30.	$Ce2-c3$	

30. $Cf4?$ $N \times f4$, 31. $e \times f4$ $Ne2!$

30.	...	$Tc8-b8$
31.	$Db3-c2$	$Tb8-c8$
32.	$Cc3-e2$	

32. $Db3$ $Nc4$, 33. $D \times b6?$ $Nd8$, 34. $Da7$ $Te7+$

32.	...	$De6-f7$
33.	$Ce2-f4$	$Ng5 \times f4$
34.	$g3 \times f4$	$Df7-h5!$

Incoronarea unui joc profund combinat.

Albul cedează partida, ne mai putând face nimic contra amenințării $Te8-e6-h6$.

Și aici am avut un exemplu instructiv din punct de vedere strategic.

PARTIDA Nr. 16

DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

Alb : A. Baratz Negrul : ING. L. LOEWENTON

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. | Cg1—f3 | e7—e6 |
| 3. | Nc1—g5 | |

Deobicei se joacă aici 3. c2—c4, care este desigur mai tare. Mutările din text au avantajul că nu sunt încă cunoscute, oferindu-se adversarului ocazia de a greși imediat.

- | | | |
|----|-----|--------|
| 3. | ... | Nf8—e7 |
|----|-----|--------|

Mai energic pare a fi 3.... c7—c5.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 4. | Ng5×f6 | Ne7×f6 |
| 5. | e2—e4 | c7—c5! |

Contraatac în centru.

- | | |
|----|-------|
| 6. | e4—e5 |
|----|-------|

Strategie greșită, după cum se va dovedi imediat (L. L.).

- | | | |
|----|-----|--------|
| 6. | ... | Nf6—e7 |
|----|-----|--------|

În aparență Albul obține o poziție mai dezvoltată. Dar punctul e5 devine slab și după cum dovedește Negrul, el devine cauza neplăcerilor viitoare.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 7. | Cb1—c3 | c5×d4! |
|----|--------|--------|

Credem că această continuare răstoarnă sistemul maestrului Baratz.

- | | | |
|-----|-----------------|----------|
| 8. | $Dd1 \times d4$ | $Cb8-c6$ |
| 9. | $Dd4-g4$ | $0-0$ |
| 10. | $0-0-0$ | |

La 10. $Nd3$ ar fi urmat 10... $f5$, 11. $e \times f6$ e. p. $N \times f6$ 12. $Dh5$, 13. $Dg6$ $N \times c3+$, 14. $b \times c3$ $Df6$, cu un joc mai bun pentru Negru.

- | | | |
|-----|----------|-----------|
| 10. | ... | $Dd8-a5!$ |
| 11. | $Dg4-e4$ | $f7-f5$ |
| 12. | $De4-a4$ | |

Triumful maestrului Loewenton. După 11 mutații, maestrul parizian, după o gândire de 35 minute, văzându-se „lucrat”, încearcă scăparea în schimbul Damelor.

- | | | |
|-----|-----|-----------------|
| 12. | ... | $Da5 \times a4$ |
|-----|-----|-----------------|

ceea ce convine de minune Negrului, care se vede cu 2 Nebuni contra 2 Cai.

- | | | |
|-----|-----------------|----------|
| 13. | $Cc3 \times a4$ | $g7-g5!$ |
| 14. | $Nf1-b5$ | |

Forțat, pentru a nu pierde $e5$. Turnul $e1$ nu merge, din cauză că ar urma: 14... $g4$, 15. $Cd2$ $Ng5$ cu joc superior pentru Negru.

- | | | |
|-----|-----------------|----------------|
| 14. | ... | $g5-g4$ |
| 15. | $Nb5 \times c6$ | $d7 \times c6$ |
| 16. | $Cf3-d2$ | $b7-b5$ |
| 17. | $Ca4-c3$ | $Nc8-b7$ |
| 18. | $h2-h3$ | $Ta8-d8$ |
| 19. | $h3 \times g4$ | $b5-b4$ |

- | | |
|-------------|------------|
| 20. Cc3—e 2 | f 5×g 4 |
| 21. Cd2—e 4 | c 6—c 5 |
| 22. Ce2—g 3 | Tf 8—f 4 ! |

Superioritatea jocului Negrului este evidentă. Slăbind în aparență pionii, Loewenton reușește printr'un joc subtil să pătrundă în inima adversarului, imobilizându-i orice acțiune.

- | | |
|---------------|----------|
| 23. Td1×d8 + | Ne7 × d8 |
| 24. f 2—f 3 | g 4×f 3 |
| 25. g 2×f 3 | Tf 4×f 3 |
| 26. Th1—g 1 ! | Rg 8—f 8 |

Singurul loc unde Regele negru poate pleca în siguranță, spre a scăpa de vizavizul lui antipatic.



Nr. 65

- | | |
|------------|-------------|
| 27. Ce4×c5 | Nd8—g5 + !! |
|------------|-------------|

Pe acest șah se bazează toată profunda manevră a Negrului, începând cu mutarea 22. Tf4.

28. Rc1—d1

Ng5—e3!!

Pentru calculul acestei combinații în 7 mutări cu diferitele variante, i s'ar fi convenit maestrului bucureștean un premiu special de frumusețe. După ce am analizat în trei (Baratz, Taubmann, Mendelsohn) poziția dela 26. Rf8 și după ce am constatat că la orice mutare (27) a Albului, ca un leit motiv, mereu această unică manevră cu Nebunul aduce câștig pentru Negru, maestrul Baratz a fost primul care nu și-a putut reține admirația pentru grandioasa manevră a modestului Ing. Loewenton.

29. Cc5×e6+

Disperare!

Pierderea de material fiind inevitabilă, Baratz speră că o minune va mai putea schimba soarta luptei.

29.	...	Rf8—e7
30.	Tg1—h1	Re7×e6
31.	Th1×h7	Nb7—a6!
32.	Th7—g7	Re6×e5
33.	c2—c3	b4×c3
34.	Rd1—c2	c3×b2
35.	Rc2×b2	Ne3—d4+
36.	Rb2—c2	Tf3—f2+
37.	Rc2—b3	Tf2—b2+
38.	Rb3—a3	Na6—c4
39.	Cg3—h5	Nd4—c3

Albul cedează.

Bravo Loewenton!

(Note de H. Toma (H. Taubman) în Revista Română de Șah).

PARTIDA Nr. 17

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : ZUKERTORT

Negru : Blackburne

1883

- | | | |
|----|--------|--------|
| 1. | c2—c4 | e7—e6 |
| 2. | e2—e3 | Cg8—f6 |
| 3. | Cg1—f3 | b7—b6 |
| 4. | Nf1—e2 | Nc8—b7 |
| 5. | 0—0 | d7—d5 |
| 6. | d2—d4 | Nf8—d6 |

Zukertort a recomandat aici Ne7.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 7. | Cb1—c3 | 0—0 |
| 8. | b2—b3 | Cb8—d7 |

Steinitz, bazat pe principiul contratacării în centru, a afirmat că aici trebuia să se joace c7—c5 urmat de Cb8—c6.

- | | | |
|----|--------|--------|
| 9. | Nc1—b2 | Dd8—e7 |
|----|--------|--------|

Și aici era mai bine c7—c5, pentru că Albul are acum posibilitatea de a schimba Nebunul Negru-lui. Acesta este mai tare decât Calul alb al Damei, care este cam inactiv.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 10. | Cc3—b5 | Cf6—e4 |
| 11. | Cb5×d6 | 7×d6 |

Cu intenția de a susține înaintarea ulterioară a pionului e.

- | | | |
|-----|--------|--------|
| 12. | Cf3—d2 | Cd7—f6 |
|-----|--------|--------|

Mai bine era $Ce4 \times d2$, cu urmarea $f7-f5$.

- | | | |
|-----|-----------------|-----------------|
| 13. | $f2-f3$ | $Ce4 \times d2$ |
| 14. | $Dd1 \times d2$ | $d5 \times c4$ |

Cu $e6-e5$ exista o șansă mai mare de a strica centrul Albului și deci de a-și îndrepta poziția pionilor.

- | | | |
|-----|-----------------|---------|
| 15. | $Ne2 \times c4$ | $d6-d5$ |
|-----|-----------------|---------|

Trebuia să se împiedice $e3-e4$.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 16. | $Nc4-d3$ | $Tf8-c8$ |
|-----|----------|----------|

Negrul caută să obțină un avantaj pe acest flanc cu ocuparea coloanei „c”, dar încăpățânarea în executarea acestei manevre este cauza principală a pierderii partidei.

- | | |
|-----|----------|
| 17. | $Ta1-e1$ |
|-----|----------|

O mutare importantă cu care se pregătește înaintarea pionului e.

- | | | |
|-----|---------|----------|
| 17. | ... | $Tc8-c7$ |
| 18. | $e3-e4$ | $Ta8-c8$ |

Această dublare a Turnurilor nu are sens, pentru că $Nd3$ apără suficient de bine punctul c2.

- | | | |
|-----|----------|----------|
| 19. | $e4-e5$ | $Cf6-e8$ |
| 20. | $f3-f4$ | $g7-g6$ |
| 21. | $Te1-e3$ | |

Cu intenția de a trece la atac pe la $g3$ și $h3$.

- | | | |
|-----|-----|----------|
| 21. | ... | $f7-f5?$ |
|-----|-----|----------|

Greșit.

- | | | |
|-----|---------------------|------------------|
| 22. | $e5 \times f6$ e.p. | $Ce8 \times f6?$ |
|-----|---------------------|------------------|

Jocul putea fi ținut mai ușor prin luarea cu Dama.

23. $f4-f5$ $Cf6-e4$

Forțat, pentru că la $g6 \times f5$ ar fi urmat $Nd3 \times f5$.

24. $Nd3 \times e4$ $d5 \times e4$

25. $f5 \times g6!$

O mutare de admirat!

25. ... $Tc7-c2$

Și aici era mai bine $h7 \times g6$. Negrul crede că poate câștiga o figură, dar mutările geniale, care urmează dovedesc contrariul.

26. $g6 \times h7+$ $Rg8-h8$

27. $d4-d5+$ $e6-e5$



Nr. 66

28. $Dd2-b4!!$

Un sacrificiu de Damă de o rară frumusețe! Mutarea aceasta a fost pregătită încă de când s'a jucat 25. $f5 \times g6$.

28.

 $Tc8-c5$

Dama nu putea fi luată, căci ar fi urmat un mat forțat în maximum 7 mutări: 28... $D \times b4$, 29. $N \times e5 + R \times h7$, 30. $Th3 + Rg6!$ 31. $Tff6 + Rg5$, (sau $Rg7$, 32. $Tg3 + Rh7$, 33. $Tf7 + Rh6$, 34. $Nf4 + Rh5$, 35. $Th7 \neq$), 32. $Tg3 + Rh5$, 33. $Tf5 + Rh6$, 34. $Nf4 + Rh7$, 35. $Th5 \neq$. Recomand studiul acestor variante, pentru a ne exersa în felul de a duce la bun sfârșit atacurile de mat, care încep cu sacrificii de figuri.

29. $Tf1-f8 +!$

O continuare excelentă și care completează combinația lui Zukertort. Albul câștigă numai în momentul când reușește să ia pionul e cu Nebunul.

29.

 $h8 \times h7$

La 29... $D \times f8$ ar fi decis 30. $Ne5 + R \times h7$, 31. $De4 +$, etc.

Mai urmează: 30. $Db4 \times e4 + Rg7$, 31. $N \times e5 + R \times f8$, 32. $Ng7 +$ și câștigă. Una din adevăratele perle ale jocului de șah.

* * *

PARTIDA Nr. 18

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : NIEMZOWITSCH

Negru : Rubinstein

1. $c2-c4$ $c7-c5$

- | | |
|-----------|--------|
| 2. Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 3. Cb1—c3 | d7—d5 |
| 4. c4×d5 | Cf6×d5 |
| 5. e2—e4 | |

O nouă idee a lui Niemzowitsch. El lasă pionul d2, în urmă, cu intenția de a obține în schimb alte avantaje.

- | | |
|--------|--------|
| 5. ... | Cd5—b4 |
|--------|--------|

Mai bine era C×c3, 6. b×c3 g6.

- | | |
|------------|-------|
| 6. Nf1—c4! | e7—e6 |
|------------|-------|

Nu există nicio posibilitate de a se specula slăbiciunea dela d3. De ex.: 6... Cbd3+, 7. Re2! Cf4+, 8. Rf1, cu amenințarea d2—d4, sau 6... Cd3+, 7. Re2 Cc1+, 8. T×c1 Cc6, 9. Nb5 Nd7, 10. N×c6, urmat de d2—d4, cu un final mai bun pentru Alb.

- | | |
|--------|--------|
| 7. 0—0 | Cb8—c6 |
|--------|--------|

Se pare că ar fi fost mai bine 7. a6, cu toate că Albul obține un joc bun cu a3, Cc6, d3 și Ne3.

- | | |
|----------|--------|
| 8. d2—d3 | Cc6—d4 |
|----------|--------|

Se amenința a3.

- | | |
|------------|-------|
| 9. Cf3×d4 | c5×d4 |
| 10. Cc3—e2 | |

Albul stă foarte bine, slăbiciunea temporară de la d3 fiind bine apărută. În plus Albul are o mobilitate generală pe flancul Regelui său (f4) de o valoare foarte mare. Alt factor important este de menționat: Nebunul dela c4, în aparență

închis, joacă un rol preventiv de valoare strategică, el activând contra unei eventuale tentative de degajare prin $e6-e5$.

10. ... $a7-a6$

Contra amenințării $Nb5+ Nd7$, $C \times d4$.

11. $Ce2-g3$ $Nf8-d6$

12. $f2-f4$

Aici era mai tare $Dg4$. De ex.: 12. $Dg4 0-0$, 13. $Ng5 Ne7$, 14. $Nh6 Nf6$, 15. $N \times g7 N \times g7$, 16. $Ch5$ sau 13... $e5$, 14. $Dh4$, urmat de jocul de sacrificiu $Cg3-h5 \times g7$. Acuma, Negrul poate aproape să egaleze jocurile.

12. ... $0-0$

13. $Dd1-f3$

Atacul direct de mat nu mai merge. De ex.: 13. $e5 Ne7$, 14. $Dg4 Rh8$, 15. $Ch5 Tg8$, 16. $Tf3 f5!$ 17. $e \times f$ e.p. $g \times f$, 18. $Dh4 Tg6$, 19. $Th3 De7$ cu un joc egal.

13. ... $Rg8-h8$

14. $Nc1-d2$ $f7-f5$

15. $Ta1-e1$ $Cb4-c6$

Negrul s'a apărat bine. Singura șansă de atac a Albului ar mai fi coloana „e”.

16. $Te1-e2$ $Dd8-c7$

Greșit! În poziții strânse nu este permis a se face mutări indiferente. $Dc7$ nu permite $Df6$, după $e \times f$ $e \times f$. Corect era 16. $Nd7$.

Dacă apoi: 17. $e \times f$ $e \times f$, 18. $Tfe1$, atunci s'ar fi

răspuns Df6 și Negrul ar fi stat mult mai bine ca în această partidă.

17. e4×f5

e6×f5



Nr. 67

18. Cg3—h1!

Calul pornește într'o lungă călătorie, cu scopul de a ajunge la g5, spre a susține Nebunul c4 (aceia cu rolul preventiv), care se va deștepta și va deveni foarte activ. Vitalitatea coloanei deschise „e” constituie poanta manevrei de Cal.

18. ...	Nc8—d7
19. Ch1—f2	Ta8—e8
20. Tf1—e1	Te8×e2
21. Te1×e2	Cc6—d8

Este ușor de văzut că nu merge Te8, din cauza lui 22. Dd5.

22. Cf2—h3

Nd7—c6

La 22. *Te8*, ar fi urmat 23. *Dh5 T×e2*, 24. *Cg5 h6*, 25. *Dg6 hg*, 26. *Dh5 ≠*.

23. <i>Df3—h5</i>	<i>g7—g6</i>
24. <i>Dh5—h4</i>	<i>Rh8—g7</i>
25. <i>Dh4—f2!</i>	

Poziția rocadei Negrului este încă bine păzită. Albul intenționează o regrupare a forțelor inamice.

25. ... *Nd6—c5*

sau 25... *Db6*, cu urmarea 26. *b4* și apoi *Nc3*.

26. <i>b2—b4</i>	<i>Nc5—b6</i>
27. <i>Df2—h4</i>	

Tema reîntoarcerii, ca în probleme! Bine era și 27. *De1*. De ex.: *De1 Ne4*, 28. *Cf2*, cu câștig de pion prin *C×e4*, etc.

27. ... *Tf8—e8*

La *Tf6*, Albul ar fi continuat cu *Cg5*, *h6*, *Ch7* și câștig rapid.

28. <i>Te2—e5!</i>	<i>Cd8—f7</i>
--------------------	---------------

La 28... *Dd6*, ar fi urmat: 29. *g4* cu un atac tare. De ex.: *f×g*, 30. *f5 D×e5*, 31. *f6+ D×f6*, 32. *Nh6* sau 29... *g5*, 30. *f×g*, cu amenințarea la *h6*. Urmează un joc elegant :

29. <i>Nc4×f7!</i>	<i>Dc7×f7</i>
--------------------	---------------

Dacă 29... *T×e5*, atunci 30. *f×e*, *D×f7*, 31. *Cg5 Dg8*, 32. *e6 Nd5*, 33. *Df4*.

- | | |
|-------------|--------|
| 30. Ch3—g5 | Df7—g8 |
| 31. Te5×e8 | Nc6×e8 |
| 32. Dh4—e1! | |

Curios! Cu tot materialul adus în ajutor de Negru, pericolul de mat planează continuu peste tot.

- | | |
|--------|--------|
| 32. .. | Ne8—c6 |
|--------|--------|

La 32... Rf8, se câștigă cu 33. De5 Nd8, 34. Ce6+ Re7, 35. Dc5+

- | | |
|-------------|--------|
| 33. De1—e7+ | Rg7—h8 |
|-------------|--------|

La Rh6, urmează Ce6.

34. b4—b5!

Capcana este închisă.

- | | |
|---------|--------|
| 34. ... | Dg8—g7 |
|---------|--------|

Disperare ! La 34... a×b, avem 35. Ce6 h5, 36. Df6+ Rh7, 37. Cg5+ urmat de 38. Nb4 cu mat inevitabil.

La 34... Nd8, urmează 35. D×d8, D×d8, 36. Cf7 și câștigă.

- | | |
|-------------|--------|
| 35. De7×g7+ | Rh8×g7 |
| 36. b5×c6 | |

și Albul câștigă.

* * *

PARTIDA Nr. 19

DESCHIDEREA ENGLEZĂ

Alb : BOTWINNIK

Negru : Loewenfish

1940

- | | |
|-----------|--------|
| 1. c2—c4 | e7—e5 |
| 2. Cb1—c3 | Cg8—f6 |

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 4. d2—d4 | e5×d4 |
| 5. Cf3×d4 | Nf8—b4 |

Mai slab este 5... Nc5, pentru că după 6. C×c6 b×c6 se oferă puncte de atac pe flancul Damei, care după plasarea Nebunului la g2, sunt expuse unor presiuni permanente. De ex.: 7. g3 0—0, 8. Ng2, Te6, 9. 0—0 cu avantaj pentru Alb.

Dacă Negrul joacă 7. d6, urmează 8. Ng2 și se obține slăbirea câmpului c6. Cu 5... Nb4 se leagă un Cal, care nu mai poate prezenta un pericol de viitor. Este vorba de figura care ar domina câmpurile centrale dela d5 și e4.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Nc1—g5 | h7—h6 |
| 7. Ng5—h4 | Nb4×c3+ |

Negrul slăbește punctele c4 și c5 ale Albului, ca o compensație pentru centrul lui prea pasiv.

- | | |
|----------|--------|
| 8. b2×c3 | Cc6—e5 |
|----------|--------|

Mutare mult întrebuințată în trecut. Negrul plănuiește să schimbe Nebunul Damei adverse, dar în momentul când realizează acest schimb, încep să apară dificultățile, care par a fi de neînvins.

Deci era mai bine: 8... d6, 9. f3 0—0, 10. e4 Ce5, 11. Ne2 Cg6, 12. Nf2 Cd7, 13. Dd2 Cb6, 14. Cb3 Ne6, cu un joc perfect egal. (Ca în partida Botwinnik—Pirc din 1935).

9. e2—e3

Aici este de încercat și Gambitul lui Carls: 9. f3 C×c4, 10. Cf5.

9.	...	Ce5—g6
10.	Nh4—g3	Cf6—e4
11.	Dd1—c2	Ce4×g3
12.	h2×g3	

Schimbul Nebunului dela g3 a îmbunătățit cu mult poziția Albului:

a) Albul dispune de coloana deschisă „h”, ceea ce contează mult după slăbirea câmpului h6. După o eventuală rocadă mică a Negrului, amenințarea f2—f4 va fi constantă, putând să urmeze și g2—g4—g5;

b) blocul alb din centru a devenit și mai tare, după h2×g3;

c) Calul negru nu stă bine la g6, poziția lui trebuind să fie la f6.

12.	...	d7—d6
-----	-----	-------

Negrul întârzie cu 0—0, pentru că există pericolul coloanei deschise „h”.

13.	f2—f4!
-----	--------

Se ia Calului negru câmpul e5, evidențindu-se tăria centrului alb.

13.	...	Dd8—e7
-----	-----	--------

Inercarea de a se plasa Calul în locuri mai bune are prea multe părți grele de ex.: 13... Cf8, 14. Ne2 Ce6, 15. De4, etc.

14.	Re1—f2	Cg6—f8
-----	--------	--------

Aceasta permite o combinație decisivă. La o examinare a poziției, deducem că Negrul nu mai dispune de un plan de dezvoltare. Rocada ar a-

trage o ruptură, din cauza coloanei deschise „h”. Dacă 14. Nd7, cu intenția de a juca apoi 0—0—0, ar urma: 15. Nd3 Cf8, 16. Ne4, cu avantaj pentru Alb.

Și aici se confirmă lozinca: „Cine posedă centrul, are și viitorul”.

15. c4—c5!

O mutare foarte tare, care deschide Nebunului f1 calea la b5, forțând răspunsul 15... d×c5, celelalte continuări fiind și mai proaste.

De ex.: 15... Nd7, 16. c×d6 D×d6, 17. De4+ sau 16... c×d6, 17. Tb1.

15.	d6×c5
16. Nf1—b5+	Cf8—d7

Sau 16... c6, 17. C×c6! respectiv 16. ... Nd7, 17. Cf5 Df6, 18. De4+, urmat de D×b7. Cea mai mare șansă era oferită de varianta: 16... Rd8, 19. Tad1 c×d4, 18. T×d4+Nd7, 19. N×d7, C×d7, 20. Thd1 Rc8, 21. T×d7, D×d7, 22. T×d7 R×d7, 23. Df5+ Re7, 24. De5+Rf8, 25. D×c7 g6, 26. D×b7 Rg7, etc.

17. Cd4—f5	De7—f6
18. Ta1—d1	g7—g6

După 18... c6, 19. Td6 Dd8, 20. De4+ Rf8, 21. De5 f6, 22. D×c5 cu atac decisiv.

19. Cf5×h6	Th8—f8
20. g3—g4	a7—a6
21. g4—g5	Df6—e6
22. Nb5—e2	Cd7—b6

A șasea mutare a Calului, care tot nu a ajuns într'un loc favorabil.

- | | |
|------------|--------|
| 23. Ch6—g4 | Re8—e7 |
| 24. Cg4—f6 | De6—c6 |
| 25. Th1—h7 | Nc8—f5 |
| 26. e3—e4 | Nf5—e6 |
| 27. f4—f5 | |

Negrul cedează pentrucă după : 27... g×f5, ar fi urmat : 28. e×f5 Nc4, 29. N×c4 C×c4, 30. De2+ sau 28... Nd5, 29. c4 N×c4, 30. N×c4 C×c4, 31. De2+, cu câștig foarte ușor. Botwinnik a jucat partida cu o adevărată consecvență.

* * *

PARTIDA Nr. 20

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb : TOLUSCH

Negru : Kotor

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Cg1—f3 | e7—e6 |
| 3. d2—d4 | c5×d4 |
| 4. Cf3×d4 | Cg8—f6 |
| 5. Cb1—c3 | d7—d6 |
| 6. g2—g3 | |

O dezvoltare bună. Albul va căuta să preseze la d5. Se dovedește și aici că atacul proiectat cu pionii de pe flancul Regelui are mari șanse de succes în acest sistem de răsturnare a apărării sicilienne.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. ... | Cb8—c6 |
| 7. Nf1—g2 | Nc8—ă7 |

O mică inexactitate! Mai bine era 7... C×d4, 8.

$DXd4$, urmat de $Nc8-d7-c6$, cu o contrapresiune la $e4$. Negrul trebuia să respecte *regula*, care ne învață să micșorăm numărul forțelor de presiune.

8. $Cd4-e2!$

Albul judecă corect. El pierde un tempo ca să evite schimbul pe care l-am menționat.

Regulă: În jocurile cu poziții închise este adesea mai important să se împiedice dezvoltarea adversarului, decât să se accelereze propria dezvoltare. De fapt este chiar interesant, cum Calul retras va putea, după o călătorie aventuroasă, să dea lovitura decisivă, deabia în a 22-a mutare.

8.	...	$a7-a6$
9.	$0-0$	$b7-b5$
10.	$a2-a3$	$Dd8-c7$
11.	$h2-h3!$	

În aparență, o mutare fără însemnătate, dar care formează prologul unui atac de pioni, care va pune pe Negru în fața unor grele probleme.

11.	...	$Nf8-e7$
12.	$Rg1-h1$	$0-0$
13.	$g3-g4$	

Un atac de pioni contra unui flanc neslăbit. Cum a gândit conducătorul jocului alb?

În general, dispunem de două feluri de atacuri:

- a) unele bazate pe coloanele și diagonalele deschise, date contra unor puncte deja slăbite; și
- b) altele, bazate pe manevre de strâmtorare, tinzând la slăbirea forței de apărare a adversarului.

În această partidă ne aflăm în al doilea caz, cu toate că pozițional s'ar părea că ne aflăm în stadiul de preatac.

Partida ne învață cum se poate transforma poziția Negrului într'una aptă de a fi atacată.

13.	...	Rg8—h8
14.	Ce2—g3	b5—b4
15.	a3×b4	Cc6×b4
16.	g4—g5	Cf6—g8

Albul a câștigat spațiu, izgonind și ofițerul dela f6, adică figura cea mai indicată pentru apărare. Urmarea?

Punctele g7 și h7 au o tendință de a deveni slabe.

Și Albul are dreptul de a spera ca mobilitatea mai mare să-i permită realizarea acestor slăbiri.

17.	f2—f4	Nd7—c6
18.	Cc3—e2	

Se amenință c3 cu câștig de figură.

18.	...	Nc6—b5
19.	Nc1—d2	

O apărare indirectă a pionului dela c2.

19.	...	d6—d5
-----	-----	-------

Negrul a valorificat, cu oarecare dibăcie, șansele de pe flancul Damei. El presează la c2, având chiar o bază în centru. Dacă ar reuși să poată ajunge la mutarea Td8, ar putea spera într'un viitor bun.

Albul trebuie deci să grăbească atacul.

20. Nd2—c3!!

Criza se apropie !

20.	...	d5×e4
21.	Cg3—h5!	f7—f6
22.	Ch5×g7!	

O combinație, care nu prea a fost evidentă. Continuarea următoare ne dovedește cât de departe trebuia să fie calculată: 22. ... R×g7, 23. Cd4 Nc4, 24. N×e4 Rh8, 25. Dh5 Nc5, 26. Tg1 cu câștig.

22.	...	Nb5×e2
23.	Dd1×e2	Rh8×g7
24.	Ng2×e4	Cb4—d5
25.	De2—h5	

(Vezi comentariile dela mutarea a 16-a).

25.	...	Tf8—d8
-----	-----	--------

sau 25. ... Tf7, 26. g6 h×g6, 27. D×g6+ Rf8, 28. Tg1 cu câștig.

26. Tf1—g1

Mai tare era 26. D×h7+ Rf8, 27. g6 Nc5, 28. Na5 etc.

26.	...	Ne7—c5
-----	-----	--------

Și aici era mai bine 28. ... Rf8, dar Negrul nu a văzut a 28-a mutare a Albului.

27.	g5×f6+	Rg7—f8
28.	Tg1×g8+	

Frumos !

28. ... $Rf\ 8 \times g\ 8$

29. $Ne\ 4 \times h\ 7 +$ $Rg\ 8 - f\ 8$

La 29. ... $D \times h\ 7$, avem : 30. $f\ 7 + D \times f\ 7$, 31. $Dh\ 8 \neq$

30. $Dh\ 5 - g\ 6$ $Cd\ 7 \times f\ 6$

Forțat, pentru că 30. ... $Df\ 7$, 31. $Dh\ 6 + Re\ 8$,
32. $Ng\ 6$.

31. $Dg\ 6 \times f\ 6 +$ $Dc\ 7 - f\ 7$

32. $Df\ 6 - h\ 6 +$ $Rf\ 8 - e\ 7$

33. $Dh\ 7 - g\ 5 +$ $Re\ 7 - d\ 7$

sau $Rd\ 6$, 34. $Td\ 1 +$.

34. $Dg\ 5 \times c\ 5$ $Df\ 7 \times h\ 7$

35. $Ta\ 1 - d\ 1 +$ $Rd\ 7 - e\ 8$

36. $Dc\ 5 - c\ 6 +$ $Re\ 8 - f\ 8$

37. $Nc\ 3 - b\ 4 +$ $Rf\ 8 - f\ 7$

38. $Dc\ 6 - c\ 7 +$ $Rf\ 7 - g\ 6$

39. $f\ 4 - f\ 5 + !$

Lovitura mortală !

39. ... $Rg\ 6 - h\ 6$

40. $Dc\ 7 - f\ 4 +$ $Rh\ 6 - g\ 7$

41. $Df\ 4 - g\ 5 +$

Negrul cedează.

TABLA DE MATERII

	Pag.
PREFAȚĂ	3
INTRODUCERE	7
CAP. I. — Despre deschideri	11
1. Generalități	11
2. Deschiderile deschise	41
3. Deschiderile închise	74
4. Deschiderile Pionului Damei	88
5. Deschiderile neregulate	110
CAP. II. — Despre jocul de mijloc	112
CAP. III. — Partide comentate	154
1. Tartakower—Burn	154
2. Leonhardt — Marshall	157
3. Steinitz—v. Bardeleben	160
4. Teichmann—Rubinstein	165
5. Teichmann—Schlechter	170
6. Alechin—Niemzowitsch	173
7. Ed. Lasker—D. Janowski	177
8. Capablanca—Blanco	184
9. Dr. Olland—Dr. Esser	193
10. R. Reti—Snosko-Borowski	199
Deducții strategice	207
11. R. Reti—H. Wolf	209
12. Mikenas—Lebedew	214
13. Forgacz—E. Cohn	219
14. Flohr—Horowitz	223
15. Tschechower—Botwinnik	228
16. A. Baratz—L. Loewenton	233
17. Zukertort—Blackburne	237
18. Niemzowitsch—Rubinstein	240
19. Botwinnik—Loewenfisch	245
20. Tolusch—Kotov	249

www.stere.ro

Data în lucru : 25.V.1949 ; Bun
de tipar : 19.IX.1949 ; Tiraj: 4200 ;
Format : 72x88/32 ; Clasificare
zecimală : 794.1. Tip. „Universul”
Nr. 1208/949.

Au apărut în
„Biblioteca de Buzunar”

Nr 7. S. SAMARIAN: Cartea jucătorului de şah.

„ 60. „ A doua carte a jucătorului de şah.

ŞAH REVISTĂ LUNARĂ
de teorie, probleme, partide şi ştiri
Organ oficial al Federaţiei de şah din R.P.R.

Preţul Lei 130.—