

I.L. MAIZELIS și M.M. JUDOVICI

MANUAL DE SAH



EDITURA CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT



www.stereo100.com

www.stere.ro

I. L. MAIZELIS și M. M. IUDOVICI

MANUAL DE ȘAH



EDITURA CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT

Articolul „Scurtă privire asupra istoriei șahului” și capitolele „Explicarea jocului”, „Finaluri simple”, „Bazele strategiei tacticii” - sunt scrise de I. L. Maizelis.

Capitolele „Partida de șah”, „Din practica măștrilor” sunt scrise de M.M. Judovici.

P R E F A Ț A

Când în 1879 genialul șahist și neobositul popularizator M. I. Cigorin, fondatorul școlii de șah ruse (1850-1908), a încercat să organizeze asociația amatorilor jocului de șah, el a suferit o amară decepție. „Șahmatnii Listok“ (Foaia șahistă) informa „încurajator“ pe vremea aceea: „Cum asociația își poate începe activitatea având numai 60 de membri, va trebui să-i așteptăm“. Însfârșit, asociația a fost organizată, dar n'a dăinuit decât doi ani, căci din 60 de membri rămăseseră... douăzeci. Mai târziu s'a organizat în Rusia o asociație a șahiștilor, dar activitatea ei abia se menținea prin sprijinul unui grup puțin numeros de entuziaști. Până în 1917 numărul șahiștilor în Rusia se ridica numai la câteva sute.

În toate acestea nu este nimic de mirare. Guvernul țarist n'avea niciun interes ca știința și cultura să devină accesibile masselor populare. El nu voia ca „poporul de rând“ să aibă organizații de masă, fie chiar și de șah.

Marea Revoluție din Octombrie a deschis larg ușile poporului către învățătură, știință și artă. Pe toată întinderea mării noastre țări au apărut sute și mii de cămine culturale. Împreună cu Palatele culturii, cu palatele pionierilor, cu cluburile, colțurile roșii, casele de lectură, șahul a intrat în viața poporului sovietic ca un mijloc de odihnă rațional.

Importanța culturală și educativă a șahului este recunoscută de toți. Făcând parte din preocupările Comitetului unional pentru cultură fizică și sport de pe lângă Consiliul de Miniștri al U.R.S.S., arta șahului se dezvoltă neîncetat și constituie o parte integrantă a vieții culturale a poporului.

În anul 1947, la turneul școlarilor din Moscova au luat parte peste șapte mii de tineri și alte câteva mii de tineri din Moscova și din alte orașe ar fi vrut să învețe să joace șah!

O demonstrație vie a creșterii culturale a satului sovietic a fost turneul Unional din 1950, al colhoznicilor; în această competiție au jucat 300.000 amatori de șah.

Interesul pentru șah a crescut în mod neobișnuit după minunatele victorii ale șahiștilor sovietici asupra celor mai tari șahiști ai Marii Britanii și ai Statelor Unite ale Americii. Într'un mic sector al culturii — în șah — în'reaga lume s'a convins că înălțimi a atins poporul sovietic în desvoltarea lui socialistă. Cultura șahistă a Statelor Unite ale Americii și a Marii Britanii a fost învinsă în întrecerea sportivă cu Țara Sovietelor.

Astăzi organizația șahistă sovietică este recunoscută ca fiind cea mai tare din lume atât ca număr, cât și din punctul de vedere al clasei jocului celor mai buni reprezentanți ai ei. Este necesar ca acest succes să fie întărit și să se meargă mai departe înainte. Lucrul acesta nu este însă posibil fără pregătirea și desvoltarea planificată a unor rezerve de valoare.

Marea cerere de literatură șahistă a determinat editura să tipărească o nouă ediție a acestui manual. El trebuie să satisfacă interesul crescând pentru șah și să înlesnească apariția de șahiști talentați.

Câteva cuvinte despre folosirea acestui manual de șah. El face parte din acel tip de manuale a căror studiere nu se poate face decât utilizând material demonstrativ ajutător. Fără tablă de șah și fără figuri este de neconceput învățarea jocului de șah. Dacă regulile jocului și felul de a muta al figurilor se învață ușor de către începător, în schimb studiul celorlalte capitole ale manualului va reuși numai prin repetarea și controlarea cunoștințelor. Este folositor uneori să mergi la un tovarăș și să faci un examen reciproc, în fața tablei de șah.

În manual se întâlnesc poziții grele, de exemplu matul cu calul și nebunul, a căror însușire va fi un lucru destul de complicat pentru șahistul începător. Observând astfel de exemple, începătorul, după ce își va însuși experiența practică necesară, trebuie să se reîntoarcă la ele. Atunci va constata că înțelege ușor ceea ce mai înainte i se părea greu și de neînțeles.

Începătorul nu vrea numai să învețe să joace șah, ci vrea să învețe să joace bine. Pentru aceasta este necesar ca dela primele experiențe practice să ia cu sine un caiet și să noteze în el toate partidele jucate în concursuri. Venind acasă, el trebuie

să rejoyce singur fiecare partidă și cu manualul în mână să observe greșelile pe care le-a făcut. O astfel de analiză este deosebit de folositoare la învățarea variantelor de deschidere; ele vor fi înțelese în mod rațional și vor rămâne pentru multă vreme în memorie.

Învățând consecvent și conștiincios manualul de față, începătorul poate atinge forța unui șahist de categoria a III-a și chiar a II-a.

Începătorul nu trebuie să se descurajeze la primele insuccese, ci trebuie să fie atent și sever cu greșelile sale. În felul acesta dezvoltarea lui va fi însoțită de succes.

V. RAGOZIN

SCURTĂ PRIVIRE ASUPRA ISTORIEI ȘAHULUI

Asupra originii jocului de șah există multe legende și diferite presupuneri, dar fapte bine stabilite au fost adunate până acum prea puține. Se poate considera ca veridic, din punct de vedere istoric, că șahul a apărut în India mai bine de două mii de ani în urmă. Jocul se numea atunci *ciaturanga*. Prin figurile sale și așezarea lor, căuta să reprezinte compoziția și ordinea de luptă a armatei indiene de pe vremea aceea.

Șahul, care prezenta în vechime multe forme deosebite, s'a răspândit, din India, în toată Asia centrală și de răsărit, iar la sfârșitul veacului al V-lea, sau la începutul celui de-al VI-lea a pătruns în Iran. Aci jocul acesta, în care „victoria se obține prin rațiune”, — cum se spune într'unul din manuscrisele cele mai vechi, — s'a bucurat de o mare popularitate.

În secolul al VII-lea, șahul a fost cunoscut de cuceritorii monarhiei iraniene — arabii. Ei au denumit acest joc — nou pentru ei — *șatrândj* (dela cuvântul persan *șatrang*). În timpurile acelea depărtate, regulile jocului de șah se deosebeau în mare măsură de cele actuale. Arabii au dezvoltat și au desăvârșit în oarecare măsură vechiul joc de șah. În sec. IX-X, șahul a atins, la arabi, dezvoltarea maximă. Manuscrisele care s'au păstrat arată că arabii se interesau nu numai de jocul practic, ci și de compoziția șahistă (probleme, studii) și deasemeni de cercetarea (analiza) pozițiilor.

Pentru timpul nostru aceste cercetări au o valoare limitată din cauza deosebiri în felul de a muta al unora din fi-

guri. Numai mutările regelui, turnului și calului erau pe vremea aceea la fel ca și astăzi. Dama era pe atunci nu cea mai tare, ci cea mai slabă dintre figuri — ea se mișca numai câte un singur câmp în diagonală, iar nebunul făcea o săritură originală în diagonală peste un câmp. Pionii nu puteau fi mutați din poziția inițială decât câte un singur câmp. Nu exista rocada actuală. Este ușor de înțeles că existând asemenea reguli, ciocnirea forțelor se începea cu mult mai târziu decât în șahul actual, cu figuri „cu bătaie lungă”, și în general tempoul jocului în șatrândj se caracteriza printr'o mare încetineală. Scopul manevrelor era, ca și astăzi, de a pune regele advers într'o poziție fără eșire, de a-l face „mat”, sau, dacă se întâmpla, „pat”, ceea ce se considera pe atunci deasemeni ca victorie. Luând însă în considerație slăbiciunea damei și a nebunului și în consecință, forța relativ mai mare a regelui, matul (și deasemeni patul erau în partida practică o mare raritate (astfel de sfârșituri de partidă provocau o mare mirare și erau uneori notate, ceea ce a și favorizat crearea și dezvoltarea compoziției în șah) în mod normal, victoria în partida practică se obținea prin eliminarea tuturor figurilor lagărului advers, afară de rege („regele izolat”).

Lupta se dădea „la distrugere”. Astfel, șatrândjul conținea diferite moduri de a obține victoria, care și-au pierdut importanța în timpurile actuale.



Odată cu trecerea șatrândjului în Europa, cultura jocului de șah, care atinsese o dezvoltare destul de mare la arabi, a decăzut simțitor. Perioada dintre secolele X-XV a fost o perioadă de decădere a artei șahului. Lucrul acesta este ușor de înțeles. Aceasta a fost perioada dominației comune a feudalismului și a bisericii catolice — epocă ce se caracterizează printr'o scădere generală a nivelului culturii. Atmosfera deprimantă a evului mediu nu putea favoriza dezvoltarea liberă a artelor. Șahul a devenit un joc de hazard; el se juca pe bani, — la fel ca și zarurile, triktrak și alte jocuri asemănătoare. Prin aceasta a scăzut nivelul moral al șahului. La sfârșitul secolului al XIII-lea biserica catolică l-a trecut chiar în rândul jocurilor interzise, al „pierderilor de vreme, nedemne de un creștin”, dar această persecuție a durat relativ puțin și a fost înlăturată la mijlocul secolului al XIV-lea.

Cel mai important obstacol în dezvoltarea șatrândjului se

afla însă în el însuși — în regulile sale, în caracterul său lent. Deaceia a fost naturală tendința de a scurta procesul jocului, de a-l face mai vioi și de a permite decizia mai repede. Aceasta a și dus treptat la elaborarea regulilor actuale.



Regulile actuale ale jocului au fost create, în cea mai mare parte, în epoca Renașterii (sec. XV-XVI), deși unitatea lor deplină a fost realizată abia acum o sută de ani¹).

În legătură cu reforma regulilor jocului a început o perioadă de nouă înflorire a șahului. Factorul hotărâtor a fost creșterea popularității șahului în masele populare și descoperirea tiparului, care a favorizat dezvoltarea literaturii șahiste. Din această perioadă se începe istoria modernă a șahului. O serie întreagă de teoreticieni și jucători s'au adâncit cu pasiune în studiul bogatelor posibilități, care se deschideau jocului în legătură cu transformarea lui. La sfârșitul secolului al XV-lea și începutul celui de-al XVI-lea apar primele cărți de șah; valoarea lor pentru timpurile de azi, este desigur neînsemnată.

Partidele din secolul al XVII-lea care au ajuns până la noi, arată că jocul pe vremea aceea era încă foarte naiv și se caracteriza prin atacuri combinate impetuoase asupra regelui advers, legate de sacrificii de figuri și în special de pioni.

Cel mai bun jucător al secolului al XVIII-lea a fost francezul Philidor (1726-1795). El a fost cunoscut și ca teoretician prin aplicarea și explicarea unei serii de principii generale asupra construirii și conducerii partidei. Philidor acorda o deosebită însemnătate mișcării pionilor. „Pionii sunt sufletul șahului”, — spunea el. Philidor și-a expus teoria în 1749 în faimoasa „Analyse du jeu des echecs”⁽²⁾ care a fost retipărită după aceea într-o serie întreagă de ediții.

Jocul „după sistemul lui Philidor” dădea partidei un caracter lent și prudent, pozițional. Figurile jucau un rol secundar și activitatea lor era limitată, căci principiul fundamental era atacul de pioni bine planificat. Impotriiva unei tendințe atât de unilaterale s'au pronunțat, în a doua jumătate a secolului al XVIII-lea, o serie de teoreticieni. Dar numai la începutul veacului următor s'a început întoarcerea treptată către jocul com-

1. Este necesar să observăm că șahiștii ruși au adus o contribuție importantă la elaborarea definitivă a regulilor actuale ale șahului. Astfel, de exemplu, K. A. Ianîș (vezi despre el mai departe) a publicat în 1854 un studiu excelent, care dă o adâncă analiză logică și istorică a regulilor jocului.

2. „Analiza jocului de șah”.

binativ, de figuri. Cei mai tari jucători din deceniile al 4-lea și al 5-lea ale secolului al XIX-lea au fost considerați Labourdonnais și după aceea Staunton.

Aceasta a fost, în linii generale, dezvoltarea șahului în Europa occidentală, dela primele începuturi până la mijlocul secolului al XIX-lea.

*

În alt mod s'a desfășurat dezvoltarea șahului în Rusia, în această perioadă.

Calea și timpul pătrunderii șahului în vechea Rusie nu sunt încă pe deplin lămurite până în zilele noastre. Rămâne însă un fapt neîndoelnic că șahul a pătruns în Rusia direct dinspre răsărit. Dovada principală a acestui fapt este puritatea terminologiei șahiste ruse, care a păstrat denumirea răsăriteană a aproape tuturor figurilor, fără schimbările caracteristice țărilor Europei apusene. Epoca pătrunderii șahului în Rusia este fixată în mod deosebit de diferiți cercetători: între sec. IX-XII.

Condițiunile politice și sociale au favorizat prea puțin dezvoltarea șahului în vechea Rusie. Dealungul unui șir de secole (dela al XIII-lea până la al XVII-lea) șahul a fost persecutat de biserică. Aceasta vedea în șah un ecou al păgânismului și în consecință l-a pus alături de zaruri și alte jocuri de noroc. A fost o perioadă când șahul a fost interzis de puterea de stat prin lege. Se înțelege că toate acestea au influențat defavorabil dezvoltarea șahului în Rusia.

Cu toate acestea puterea de atracție a șahului era atât de mare încât el a continuat să existe în mijlocul poporului, cu toate interzicerile; cea mai bună demonstrație a acestui lucru este însuși marele număr de interziceri. O altă dovadă neîndoelnică a însemnatei răspândiri a șahului este folklorul rus — balade, cântece vechi și proverbe, în care adeseori jocul de șah este pomenit, ca și imagini și expresii legate de el. Desigur, toate interzicerile nu împiedicau pe țari, boeri și clerici să joace șah, deși tocmai în ceea ce privește fețele bisericesti interzicerile erau mai aspre. În a doua jumătate a secolului al XVII-lea, persecuțiile și-au pierdut treptat intensitatea. Este caracteristic însă că în 1731, un oarecare mitropolit l-a denunțat pe un altul, cum că ar fi dat poruncă să se scoată clopotul dela reședința sa din Moscova, pentru ca sunetele lui să nu-l deranjeze toată noaptea când juca șah.

Despre deosebita răspândire a șahului vorbesc și relatările

străinilor veniți pe premea aceea la Moscova, pentru chestiuni diplomatice sau de afaceri. Ei sunt unanimi nu numai în ceea ce privește larga răspândire a șahului, ci remarcă cu uimire arta cu care joacă rușii șah. Cea mai semnificativă în această privință este relatarea unei cronici franceze din secolul al XVII-lea, în care se vorbește despre o ambasadă trimisă în anul 1685 din Moscova către Ludovic XIV și care se compunea din 50 de persoane. În cronică se spune: „Acești ruși joacă excelent șah; cei mai buni jucători ai noștri sunt niște școlari în fața lor“.

Privind în general perioada până la sfârșitul secolului al XVIII-lea, trebuie remarcat că o serie de condițiuni istorice au influențat dezvoltarea șahului în Rusia, încetinind-o. Persecuțiile bisercii, lipsa până aproape de veacul al XIX-lea de manuscrise sau tipărituri despre șah și alte cauze explică apariția mai târzie a măștrilor ruși în arena internațională.

Neavând posibilitatea — în perioada de care ne-am ocupat — de a se desvolta — nici din punct de vedere teoretic, nici din cel practic, în șah au apărut numai talente naturale, care au rămas amatori necunoscuți, uimind pe străini în rarele întâlniri cu ei.

Situația aceasta a continuat până la sfârșitul secolului al XVIII-lea și începutul celui de-al XIX-lea, când în Rusia au început să apară primele cercuri de șah și primele cărți rusești de șah.

*

Primul sfert al veacului al XIX-lea se caracterizează, în Rusia prin dezvoltarea unei gândiri sociale înaintate și a mișcării revoluționare, ca și prin creșterea generală a culturii naționale

În această epocă se deschide și un capitol nou în istoria șahului în Rusia. Apar o serie întreagă de puternice talente șahiste — deși numai talente izolate — și se începe o muncă de cercetare serioasă în domeniul teoriei.

Primul maestru de șah rus care a fost bine cunoscut nu numai în țara sa, ci și peste granițe, a fost Alexandr Dimitrievici Petrov (1794-1867). În străinătate, el era denumit „Philidorul nordic“, denumire prin care, după cât se pare, voiau să caracterizeze forța deosebită a jocului său.

Ar fi însă nejust de a asemăna pe baza acestei porecle, stilul de joc al lui Petrov cu acela al lui Philidor. Petrov a fost unul dintre cei mai instruiți și avansați jucători ai epocii sale. În 1824 a apărut cunoscutul său manual de șah care constituie de fapt prima lucrare de șah originală în limba rusă.

pentru că lucrările apărute mai înainte ale altor autori au fost fie traduceri, fie compilații. În cartea sa, Petrov a arătat o gândire șahistă independentă. El a arătat în cartea sa, ca și în partidele pe care le-a jucat, că a trecut mult înainte în comparație cu Philidor, depășind caracterul unilateral și cam doctrinar al teoriei lui. Jocul lui Petrov are un caracter vioi, combinativ; el este gândit și energic.

Contemporani cu faimă al lui Petrov au fost: K. A. Ianiș, I. S. Șumov, frații S. S. și D. S. Urusov, V. M. Mihailov (acesta din urmă a căpătat o faimă deosebită ca redactor talentat al primei reviste de șah din Rusia, „Șahmatnii Listok“, apărută între 1859-1863).

Un maestru minunat a fost profesorul de mecanică dela Institutul Căilor de Comunicație din Petersburg, K. A. Ianiș (1813-1872) — cel mai mare teoretician șahist al timpului său. Cu el s'a întâmplat în oarecare măsură ceea ce li s'a întâmplat și multor inventatori și savanți ruși, care și-au spus primul cuvântul în știință și tehnică, dar rămași în umbră, fără să capete faima meritată. Având o uriașă erudiție șahistă (biblioteca sa personală cuprindea toate cărțile de șah însemnate, începând cu cele mai vechi ediții ale secolului al XVI-lea) și un mare talent analitic, Ianiș a publicat în 1842-43 „Noua analiză a deschiderilor șahului“ în două volume, care conțineau o serie de cercetări originale asupra diferitelor sisteme de joc, care nu fuseseră analizate de nimeni până atunci. În expunerea sa, Ianiș a dat teoriei deschiderilor caracterul ei științific, care se menține până astăzi. Cartea lui Ianiș a fost editată la Petersburg în limba franceză, iar mai târziu a fost tradusă de două ori în limba engleză. Ea a fost, de fapt, baza tratatelor de deschidere, publicate mai târziu peste graniță. Acestea din urmă însă, utilizând pe larg cercetările lui Ianiș, nu au subliniat meritele remarcabile ale maestrului rus în domeniul studiului teoriei deschiderilor.

Despre această perioadă a dezvoltării șahului în Rusia (prima jumătate a secolului al XIX-lea) se poate spune că, dacă șahul nu avea încă o largă răspândire în popor, în orice caz gândirea teoretică înaintată a șahiștilor ruși de frunte a întrecut pe cea din Europa occidentală.

*

Dezvoltarea șahului a continuat cu pași mari în întreaga lume în a doua jumătate a secolului al XIX-lea, când legăturile între șahiști au început să se mărească în urma apariției revistelor de șah și a organizării de concursuri.

Primul turneu internațional în istoria șahului, la care au luat parte cei mai tari jucători din diferite țări, a avut loc la Londra în 1851. După aceea, astfel de turnee au început să se organizeze des, iar în șah au fost introduse însfârșit reguli unitare de joc.

O invitație de a participa la turneul dela Londra a fost trimisă și lui A. D. Petrov, dar el a renunțat să ia parte. „Sună departe de gândul de a dobândi gloria, de a fi primul jucător”

— a spus el. Aceste cuvinte nu trebuie însă atribuite modestiei lui Petrov, sau lipsei lui de ambiție sportivă. Cum a mărturisit el însuși câțiva ani mai târziu în „Șahmatnii Listok”, el n’a avut pur și simplu mijloace materiale pentru călătorie și desigur având în vedere slaba dezvoltare a vieții șahiste în vremea aceea și lipsa unei organizații, nimeni nu putea să-l ajute pe Petrov. Astfel, celui mai tare maestru rus al timpului acela nu i-a fost dat să-și măsoare forțele cu A. Andersen (1818-1879), — a cărui artă combinativă era faimă în vremea aceea în Occident și care a câștigat turneul dela Londra în 1851, — și nici cu Paul Morphy, care a apărut câțiva ani mai târziu; întâlnirile lui Petrov cu ei ar fi prezentat desigur un mare interes.

P. Morphy (1837-1884) a fost un mare maestru al atacului. Câștigând în 1857 primul loc în turneul dela New-York, el a vizitat în 1858 Europa și a obținut în întâlnirile sale cu cei mai tari maestri o serie de victorii care au demonstrat în mod evident, că el este cel mai tare jucător din lume. Forța lui Morphy se baza în esență pe noul principiu de joc descoperit de el: mobilizarea rapidă a forțelor și concentrarea lor în centrul tablei. Cariera șahistă a lui Morphy a fost însă scurtă, deoarece chiar la începutul anilor 60, el a părăsit definitiv șahul. Creațiunile lui Morphy, cu toată perioada scurtă a activității sale, au exercitat o mare influență asupra dezvoltării artei șahului.

Primul care a purtat oficial titlul de campion al lumii a fost W. Steinitz (1837-1900), născut la Praga. După victoria asupra lui Andersen în 1866, Steinitz a păstrat titlul de campion dealungul a 28 de ani.

Steinitz a formulat teoria asupra punctelor tari și slabe, despre avantajul și slăbiciunile poziționale; el a ridicat la o deosebită înălțime arta apărării și a exprimat principiul „atacului justificat”, care nu poate fi început decât dacă există vreun avantaj pozițional. De aci tendința lui de a pregăti atacul din timp, subminând pas cu pas poziția adversarului și creind în ea puncte slabe; de aci și principiul celebru exprimat de el, acela

al „adunării de mici avantaje“. Multe din afirmațiile lui Steinitz au fost juste, dar unele din ele aveau un caracter prea general și abstract și nu puteau fi aplicabile la toate situațiile care puteau apare pe tablă. Cu toate acestea, Steinitz se menținea la principiile sale cu încăpățânarea inventatorului care crede cu fanatism în justetea idcilor sale. Aceasta dădea uneori jocului său un caracter artificial.

Steinitz, ca jucător, a avut mulți adversari tari (Blackburne, Zukertort, Gunsberg) și a avut și adversari în domeniul teoriei. Cel mai periculos dintre ei, din ambele puncte de vedere, s'a arătat a fi faimosul maestru rus, M. I. Cigorin. Anii 80 și 90 ai secolului al XIX-lea s'au desfășurat de fapt sub semnul luptei acestor doi giganti ai șahului.

*

Mihail Ivanovici Cigorin (1850-1902) a fost unul dintre cei mai minunați jucători nu numai din istoria șahului rus, ci din istoria mondială a șahului. Importanța lui pentru dezvoltarea șahului în Rusia nu poate fi îndeajuns prețuită. Fiind un mare talent înăscut și un jucător de frunte, a cărui glorie răsunase în toate colțurile întinsei noastre Patrii, Cigorin a devenit o mândrie națională a Rusiei. El s'a remarcat ca adânc cercetător șahist, ca popularizator activ și strălucit scriitor. Prin cuvinte și fapte, Cigorin a propagat arta șahului în țara noastră, ridicând nivelul ei la cunoscători și trezind interesul pentru șah la cei care nu-l cunoșteau.

Cu Cigorin (1881) se începe apariția maștrilor ruși în arena internațională. Numeroasele participări ale lui Cigorin în turnee și matchuri erau însoțite, de regulă, de succese deosebite care l-au ridicat în anii 80 și 90 ca pretendent principal la titlul de campion mondial.

Lupta lui Cigorin cu Steinitz pentru campionatul mondial este unul din episoadele cele mai interesante și tulburătoare din istoria șahului. Așcutimea acestei lupte era agravată de faptul că ea avea un caracter principal: era lupta a două concepții fundamentale opuse.

Steinitz era purtătorul de cuvânt al școlii „noi“ poziționale. Cigorin s'a declarat adeseori ca adversar al ei, ceea ce a dat loc concluziei superficiale că el ar tinde spre principiile școlii „vechi“, combinative. Cigorin însuși nu s'a îngrijit să dea sistemului său de păreri asupra artei șahului vreo denumire mai exactă și din această cauză lupta dintre Cigorin și Steinitz a în-

trat în istoria șahului ca „lupta între vechea și noua școală”. În realitate însă, dacă teoria lui Steinitz era nouă și a jucat în vremea aceea un mare rol în dezvoltarea tehnicii șahiste, în schimb părerile lui Cigorin cuprindeau cu mult mai adânc esența șahului. Geniul acestui maestru-autodidact rus a depășit epoca sa cu multe decenii.

Dacă examinăm lucrurile cu atenție, vedem că Cigorin s'a ridicat de fapt nu atât împotriva „vii” școli, cât împotriva exagerărilor și dogmatismului ei, adică împotriva tendinței de a considera afirmațiile făcute ca ceva absolut incontestabil și irevocabil. Fără îndoială, multe din concluziile „noi” școli erau prea generale și nu luau în considerație numeroasele excepții. Deaceia Cigorin susținea că în șah nu există, în general, reguli indiscutabile; totul se stabilește nu pe baza principiilor generale, spunea el, ci pe baza particularităților poziției la care s'a ajuns și a variantelor concrete care sunt posibile în ea.

Cigorin nu era în mod categoric de acord cu ideea că principiile afirmate de „noua” școală epuizează tot conținutul șahului. Dacă, de exemplu, Steinitz căpătând majoritatea de pioni pe aripa damei (să zicem trei pioni contra doi) considera acest avantaj ca decisiv și construia planul întregului joc următor pe realizarea acestui avantaj, Cigorin găsea că un astfel de plan nu este în mod obligator singurul existent și că o astfel de concepție sărăcește șahul și reduce orizontul creator al artistului.

Idellei lui Cigorin, prea avansate pentru timpul lui, nu erau accesibile pe deplin înțelegerii șahiștilor de rând din epoca sa; criteriul decisiv pentru ei erau rezultatele practice — numărul punctelor obținute. Justețea idellor cigoriniene a fost însă recunoscută de oameni care apreciau mai adânc. Astfel, de exemplu, Emanuel Lasker, care a fost campion mondial după aceea și care cunoștea bine și pe Steinitz și pe Cigorin, era de părere că „prin înțelegerea sa a adevărului, forței și frumuseții în arta șahului, Cigorin îl depășea cu mult pe Steinitz”.

Pe bună dreptate Cigorin era considerat fondatorul școlii șahiste ruse. El a exercitat o mare influență atât asupra contemporanilor săi, cât și asupra generației următoare de măștri din toată lumea.

Succesele practice ale lui Cigorin, cu excepția ultimilor ani ai vieții sale, au fost foarte mari. El a fost aproape neîntrerupt între premiați și adeseori câștigător al locului I în multe turnee internaționale; a terminat la egalitate matchuri cu I. Gunsberg (Havana 1890) și S. Tarrasch (Petersburg 1893). Primul match

cu Steinitz (Havana 1889), a fost pierdut de către Cigorin cu 10:6 și o remiză. Era un rezultat onorabil, căci până atunci nimeni nu reușise să câștige în match șase partide campionului mondial. În 1891 Cigorin a câștigat la Steinitz două partide prin corespondență, rezolvând prin aceasta controversa teoretică ce se născuse între ei cu privire la valoarea unor variante de deschidere. Steinitz a știut să fie obiectiv. „Rămâne cert — a scris el — că nu pot să lupt cu maestrul rus cu același succes cum am luptat cu alți mari maeștri“.

În 1892, clubul de șah din Havanna (Cuba) a organizat un nou match între Cigorin și Steinitz, care s'a încheiat cu un final deosebit de dramatic. Înaintea ultimei partide scorul era 9:8 și cinci remize în favoarea lui Steinitz. Dacă Cigorin ar fi câștigat ultima partidă, el ar fi egalat scorul, și conform condițiilor matchului, soarta luptei ar fi fost decisă după aceea prin trei partide noi. Printr'un joc artistic Cigorin a reușit să aducă partida la o poziție câștigată, dar pe neașteptate a făcut o greșeală de necrezut: a deplasat o figură apărătoare și a fost făcut mat în două mutări. Spectatorii care asistau la match au fost cuprinși de o neobișnuită turburare. „Ce păcat! — repetau sute de glasuri. Ce sfârșit supărător pentru un match atât de minunat!“.

Pierderea nemeritată a matchului cu Steinitz a avut urmări grele pentru Cigorin. Cu un insucces pentru el s'a terminat și match-turneul celor mai buni jucători din lume (Lasker, Cigorin, Steinitz și Pillsbury) care a avut loc la Petersburg în 1895/96. Lasker a câștigat în acest match-turneu locul I, Cigorin a rămas ultimul. Este adevărat, el a câștigat matchul său cu Steinitz 3:2 și o remiză, dar aceasta a fost o satisfacție întârziată.

Insuccesele nu l-au doborât pe Cigorin. El a luat parte și mai târziu cu succes la turneele internaționale și a luat premiul I la Budapesta 1896 și Viena 1903. Treptat însă lui Cigorin, care juca în stil combinativ complicat necesitând încordare obositoare în calcularea variantelor concrete, nu i-a mai fost posibil să lupte cu noua generație de maeștri de prima clasă, care erau mai tineri decât el cu câte 20 de ani, care învățaseră chiar din creațiile lui și erau mult mai bine pregătiți pentru luptă din punct de vedere sportiv. Titlul de campion mondial a fost câștigat de către E. Lasker, care a câștigat la Steinitz un match în 1894 și apoi matchul revanșă în 1896. Acest al doilea match a avut loc la Moscova.

Cu toate acestea și la sfârșitul anilor 90, Cigorin era încă un adversar interesant și periculos. Dar aci, la fel ca și în tim-

pul său cu Petrov, și-au spus cuvântul insuficiența dezvoltare a vieții șahiste în Rusia și veșnica dependență a lui Cigorin față de diverși „mecena”, ale căror capricii erau impresionate numai de neîntrerupte succese. Cu o uimitoare lipsă de suflet ei l-au părăsit pe Cigorin, tocmai atunci când avea mai multă nevoie de sprijin moral și material. Este suficient să spunem că acești „mecena” au găsit mijloace pentru organizarea matchului- revanșă între Lasker și Steinitz, la Moscova, în 1896, dar ei nu s’au gândit niciun moment cu seriozitate la posibilitatea unui match între Cigorin și Lasker.

Această indiferență era desigur, profund nedreaptă față de Cigorin, care făcuse atât de mult pentru dezvoltarea șahului în Rusia și reprezentase atât de strălucit gândirea șahistă rusă, departe, dincolo de granițele patriei sale. Astfel Cigorin a împărțit soarta tristă a multor individualități talentate din vechea Rusie țaristă.

Activitatea practică și literară a lui Cigorin a pus baze solide dezvoltării ulterioare a șahului în țara noastră. La aceasta au contribuit mult și unii dintre contemporanii lui Cigorin, dintre care cei mai talentați au fost maeștrii E. S. Schiffers și S. Z. Alapin. Șahiști de seamă ai epocii cigoriniene au fost deasemeni S. F. Lebedev, S. M. Levitskii, A. V. Solovțov, V. N. Iurevici. Printr’o mare forță de joc și talent de analizator se remarcă A. N. Hardin.

Rodnică a fost activitatea literară a lui D. I. Sarghin și P. P. Bobrov, care au editat dealungul mai multor ani excelenta revistă „Șahmatnoe Obozrenie”; autori ai unor studii prețioase au fost deasemenea: D. I. Sarghin, M. K. Goniaev, I. T. Savenkov și alții. Cu toate acestea nu trebuie să se uite că pe timpul acela șahul nu avea o răspândire deosebită în Rusia. Caracteristic este, de exemplu, că revistele de șah nu reuneau de obicei pe vremea aceea mai mult de 300 de abonați.

*

Inceputul secolului nostru l-a găsit campion mondial pe E. Lasker (1868-1941), un jucător de mare forță, care după victoria asupra lui Steinitz și-a apărut cu succes titlul împotriva atacurilor pretendenților dealungul a 27 de ani. Lasker a jucat matchuri pentru campionatul mondial cu F. Marshall, S. Tarrasch, D. M. Yanovski și K. Schlechter.

În 1921 Lasker a pierdut, la Havanna, matchul împotriva lui J. R. Capablanca (1888-1942) care a păstrat după aceea

titlul de campion până în 1927, când a pierdut la rândul său la Buenos-Aires matchul cu A. Alehin (1892-1946). Toți acești campioni ai lumii au fost șahiști minunați.

La începutul secolului au apărut noi și puternice talente: A. K. Rubinstein și A. I. Nimzovici. Amândoi s'au născut în vechea Rusie și s'au ridicat ca șahiști sub influența culturii șahiste ruse. Corifeii șahului, Rubinstein și Nimzovici, au fost considerați pe drept la apogeul dezvoltării lor, ca pretendenți la campionatul mondial, dar niciunul dintre ei n'a reușit să joace un match pentru campionatul mondial; amândoi au îmbogățit în mod simțitor teoria șahului. Maeștri talentați au fost deasemeni primul campion al Cehoslovaciei R. Reti și maestrul ungar G. Breyer, care a murit de tânăr.

În tradiția culturii șahiste ruse, sub puternica influență a creațiunilor cigoriniene, s'a dezvoltat fostul campion mondial A. A. Alehin. El a fost un șahist de primul rang, dar din punct de vedere politic a fost un om fără principii.

Înainte de revoluție se organizau concursuri de șah în Rusia destul de rar. Organizarea lor era întâmplătoare și depindea de sumele date de „mecenați“ și de micile contribuții ale amatorilor de șah pe liste de subscripție — exact la fel cum se practică actualmente în Occident.

O serie de mici matchuri au avut loc încă pe vremea lui Petrov. Ele au devenit mai numeroase în timpul lui Cigorin. Tot în timpul lui au început să se organizeze și turnee mai mult sau mai puțin mari. Campionatele Rusiei aveau loc relativ rar (primul a avut loc în 1899). Turnee internaționale au fost în total trei — în 1895, 1909 și 1914.

Importanța propagandistică și didactică a acestor turnee pentru masele largi ale șahiștilor nici nu poate fi comparată cu numeroasele și puternicele turnee din U.R.S.S. — campionate unionale, turnee internaționale și alte competiții șahiste dintre cele mai mari.

*

Încă înaintea Marii Revoluții Socialiste din Octombrie, șahul câștigase dragostea și prețuirea păturii avansate a societății ruse. Mulți oameni mari au plătit tributul lor de admirație acestui joc „înțelept“. Pentru șah va rămâne o permanentă mândrie interesul profund pe care i l-au acordat marii noștri învățători Karl Marx și Vladimir Ilici Lenin. Mulți scriitori, artiști, savanți și revoluționari ruși au iubit șahul; este suficient să po-

menim numele lui Pușkin, Lermontov, Turgheniev, Tolstoi, Repin, Mendeleev, Herțen, Cernișevskii.

Și mai mult a crescut dragostea pentru șah în zilele noastre, în țara liberă a Sovietelor. Bucurându-se de sprijinul statului și de aprecierea unanimă, mișcarea șahistă a atins o nemăvăzută dezvoltare și înflorire.

Două noi principii, pe care nu le-a cunoscut istoria șahului, au stat la baza acestei strălucite dezvoltări a șahului sovietic — masivitatea și organizarea justă.

Când în 1923, la al doilea campionat al RSFSR, președintele uniunii șahiste ruse a vorbit despre munca făcută până atunci, a arătat că uniunea număra 1159 de membri, între care 10 maștri. Cât de neînsemnate și chiar caraghioase par aceste cifre astăzi, când numărul șahiștilor organizați se măsoară cu multe sute de mii și în general în țara noastră se interesează milioane de oameni.

Organizația de șah sovietică a devenit cea mai avansată, cea mai tare și cea mai numeroasă din toată lumea, lăsând departe în urma sa organizațiile șahiste din țările capitaliste.

Creșterea organizației șahiste sovietice a fost nu numai numerică ci și calitativă. În cadrul libertății nelimitate de creștere creatoare și desăvârșire de care se bucură fiecare cetățean al țării Sovietelor, s'au ridicat noi și puternice talente. Intreaga lume cunoaște numele faimoșilor noștri mari maștri: M. Botvinnic, V. Smislov, D. Bronștein, A. Cotov, P. Keres, I. Boleslavski, I. Bondarevski, A. Lilienthal, S. Flohr, V. Ragozin, G. Levenfiș și a maștrilor talentați: P. Romanovski, V. Macogonov, A. Toluș, V. Goglidze, G. Casparian și a multor alora. În Uniunea Sovietică merg spre realizări sportive și creatoare nu numai maștrii care se remarcă, ci și masele largi ale iubitorilor șahului care unesc în mod rodnic munca de fiecare zi cu participarea la concursuri și studiul teoriei.

Maștrii sovietici au făcut să progreseze foarte mult teoria șahului. Stilul lor de joc a atins o însemnată desăvârșire. S'a născut o școală șahistă nouă, sovietică.

Școala șahistă sovietică a crescut în tradițiile glorioase ale curentului cigorinian, cu concepția lui despre șah ca artă și cu gândirea lui șahistă concretă. Dar această atitudine creatoare față de șah are la maștrii sovietici o bază științifică mult mai largă. Într-o măsură încă nemăintâlnită, creațiunile maștrilor sovietici sunt pătrunse de spiritul de cercetare și inovație care îi caracteriza și pe genialul Cigorin. Mergând în pas cu epoca

sovietică, maeștrii noștri și-au însușit o înțelegere mai adâncă a legilor luptei șahiste și a dezvoltării proceselor șahiste. Aflându-se pe pozițiile realismului creator, maeștrii sovietici consideră șahul așa cum este, fără să se lase tentați de iluzii înșelătoare și de teorii rupte de realitate. Lozinca lor este: activitate și străduință necondiționată spre inițiativă. Ei știu că garanția succesului este o solidă pregătire, o muncă stăruitoare, însușirea de cunoștințe, eliminarea lipsurilor teoretice și practice din jocul propriu și educarea voinței și a rezistenței.

Situația și dezvoltarea șahului în U.R.S.S. se deosebesc vădit de ceea ce vedem dincolo de granițele noastre, în țările capitaliste. La noi șahul este o artă, un factor de cultură și se bucură de considerația generală și de sprijinul statului; el este accesibil tuturor și oricui îi este deschisă calea creșterii individuale. Nimic din toate acestea nu există peste graniță, ci din contră. La fel ca în timpurile vechii Rusii țariste, șahul în Occident se ascunde în cafenele pline de fum sau în mici cluburi; individualitățile talentate se dezvoltă cu greu în atmosfera mic burgheză, plină de indiferență și apatie.

Numai în tinerele țări democratice din Europa de după război, care încep să aplice pe scară mare experiența organizatorică sovietică, mișcarea șahistă obține succese remarcabile.

Maeștrii sovietici au obținut o serie de mari succese în întâlnirile lor internaționale, care au fost cele mai mari competiții ale timpului nostru. De o importanță deosebită au fost premiile I câștigate de Botvinnic la turneul internațional dela Moscova 1935, Nottingham (Anglia) 1936, și Gronningen (Olanda) 1946. Locul al treilea la turneul dela Gronningen, la care au luat parte jucători foarte tari, a fost ocupat de către Smislov (al doilea a fost Euwe). Importante sunt și premiile I ale lui Keres la Semmering-Baden (Austria) 1937 și Amsterdam (Olanda) 1938. Keres a câștigat deasemeni un match contra lui Euwe în 1939/40.

Echipa reprezentativă a U.R.S.S. a câștigat în două rânduri matchurile la tablă și prin radio cu echipele reprezentative ale U.S.A. și Marii Britanii (1945-1947) cea mai mare parte dintre ele la scor zdrobitor. Matchurile prietenești cu echipele orașelor Praga (1946) și Budapesta (1949) s'au terminat deasemeni cu victoria evidentă a șahiștilor din Moscova. Marele maestru Ra gozin a luat în 1946 premiul I la un turneu în Finlanda.

Întreaga lume șahistă urmărește cu atenție, interes și admirație realizările teoretice și practice ale șahiștilor sovietici.

Peste graniță se editează cărți despre maștrii noștri și li se studiază creațiunile.

Cel mai important eveniment șahist al timpului nostru a fost match-turneul pentru campionatul mondial, disputat în Martie—Mai 1948 între cei mai buni cinci jucători din lume. În urma deciziei Federației Internaționale de Șah (FIDE), la această competiție deosebită prin importanța ei au luat parte trei mari maștri sovietici: M. Botvinnic, P. Keres și V. Smislov; campionul USA, marele maestru R. Reshevsky și ex-campionul mondial marele maestru M. Euwe (Olanda). După o luptă lungă titlul de campion mondial a fost câștigat de către marele maestru sovietic și maestru emerit al sportului, M. M. Botvinnic. Jucând dealungul întregului campionat într'un stil excelent, el și-a întrecut în mod simțitor adversarii, obținând o victorie strălucită și convingătoare.

M. Botvinnic s'a născut în 1911 la Petersburg. Profesiunea sa este de inginer-electrotehnic. Titlul de maestru l-a câștigat în 1927. În 1931, Botvinnic a devenit pentru prima oară campion al U.R.S.S. și de atunci a obținut multe victorii de seamă.

Al șaselea campion din istoria șahului, M. Botvinnic, este cel mai bun reprezentant și fruntașul recunoscut al școlii șahiste sovietice. Victoria lui în match-turneul pentru campionatul lumii a arătat că și în șah, acest sector mic al culturii umane, s'au reflectat caracteristicile noului om sovietic, educat de societatea socialistă, — inovator îndrăzneț, plin de voință, perseveren în atingerea scopului ce și l-a propus.

Câștigarea de către un maestru sovietic a celui mai înalt titlu sportiv, titlul de campion mondial, constituie urmarea logică a uriașului avânt și a înfloririi culturii în marea noastră țară — țara socialismului învingător.

Cu mare măiestrie, frumos și tare, au jucat în match-turneul pentru campionatul mondial doi alți mari maștri sovietici — V. Smislov și P. Keres, care au arătat că sunt considerați pe merit șahiști de clasă mondială. Deosebit de însemnat se arată a fi succesul tânărului mare maestru sovietic V. Smislov, care a ocupat în această competiție istorică locul al doilea.

Un foarte mare succes a fost cucerit de reprezentanții școlii șahiste sovietice și în întâlnirile internaționale din ultimul timp.

Cele mai bune șahiste a 12 țări au participat în campionatul mondial feminin. Titlul de campioană mondială a fost cu-

cerit de șahista sovietică Ludmila Rudenco. Locurile 2, 3 și 4, în această competiție, au fost cucerite de reprezentantele U.R.S.S. Olga Rub'ova, Elisabeta Bîcova și Valentina Belova.

Match-turneul celor mai tari mari-maeștri ai lumii, dela Budapesta, s'a terminat cu victoria lui I. Boleslavschi (U.R.S.S.) și D. Bronstein (U.R.S.S.)

În fața maștrilor U.R.S.S. stă acum sarcina de a nu ceda nimănui poziția fruntașă pe care o dețin și de a lupta pentru continua dezvoltare și întărire a pozițiilor creatoare ale școlii șahiste sovietice, care îmbogățește și mișcă înainte arta șahului.

DIN PARTEA AUTORILOR

La citirea acestei cărți este absolut necesară folosirea tablei de șah și a figurilor. Figurile trebuie aezate pe tablă și mutate așa cum se arată în manual, luând cunoștință în acelaș timp de comentariile care le însoțesc. Începătorul trebuie să examineze în mod obligatoriu la tablă chiar exemplele relativ ușoare, pentru a și le însuși mai bine.

Diagramele cu care este ilustrată cartea constituie forma grafică, unanim acceptată, pentru scrierea exemplelor; după aceea, figurile se aranjează pe tablă și se execută mutările. În exemplele mai simple pentru atingerea acestui scop este suficientă nu diagrama întreagă, ci o parte a ei. Autorii au utilizat în mare măsură această metodă pentru a da în locul spațiului economisit în acest fel mai mult material de studiu și a face astfel cartea mai bogată.

Printre exemplele care se află în carte, sunt și unele luate din partide jucate de maeștri. Numele jucătorilor nu este însă indicat, deoarece de cele mai multe ori aceste poziții au fost modificate în scop didactic.

Autorii au considerat că principalul obiectiv al acestui manual este de a desvolta la șahiști începători reflexele combinate și de aceea au acordat o deosebită atenție explicării metodelor tactice de luptă. Peste tot însă, unde materialul expus dădea posibilitatea, a fost subliniată și însemnătatea celor mai simple noțiuni poziționale. În capitolele finale ale cărții, la studiul bazelor teoriei deschiderilor și în special în partidele ilustrative, se acordă deja mult spațiu explicării principiilor strategice de luptă.

În special trebuie să vorbim despre metodica expunerii

teoriei deschiderilor într'un manual pentru începători. Problema aceasta poate fi rezolvată în mai multe feluri. Autorii au considerat indicat să explice mai pe larg numai câteva deschideri dintre cele mai importante pentru practica începătorilor și în cadrul studiului lor să lămurească principiile fundamentale ale dezvoltării forțelor. În ceea ce privește celelalte deschideri, ele sunt explicate pe scurt. La primele mutări, începătorul va avea totuși cel puțin o oarecare idee despre ele.

În capitolul „Din practica măștrilor“ autorii au căutat în primul rând să generalizeze și să lărgască în oarecare măsură acele cunoștințe pe care cititorul și le-a însușit printr'un studiu atent al manualului. Odată cu aceasta, în mod natural, au fost expuse creațiunile măștrilor sovietici la competițiile din ultimii ani. Desigur, în cadrul unui scurt manual pentru începători n'a fost posibil să se publice decât un mic număr de partide, în special din acelea care se remarcă prin relativa simplitate a ideilor strategice și a momentelor tactice ale luptei.

Manualul este destinat studiului individual. Se recomandă să se citească manualul treptat, în fiecare zi câte puțin, nu mai mult de 1-2 ore pe zi.

EXPLICAREA JOCULUI

TABLA DE ȘAH ȘI FIGURILE. SCOPUL JOCULUI

Pe tabla de șah se combat două armate dușmane — „albul” și „negrul”. Această luptă între cele două părți („adversari” sau „parteneri”) se numește „partidă de șah”.

Tabla de șah se compune din 64 pătrate egale — câte 8 pe fiecare latură a tablei. Fiecare pătrat este colorat, fie într-o culoare deschisă, fie într’una închisă și se numește „câmp” alb sau negru.

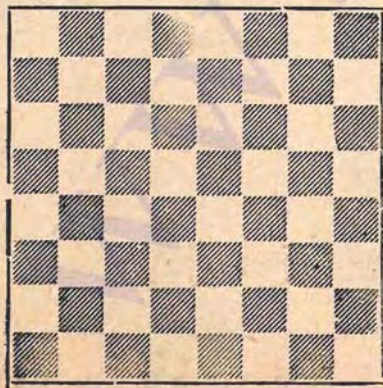


Tabla se așează între cei doi jucători în așa fel ca în dreap-

Albul

Negrul

Semn de tipar	Denumirea	Seriea prescurt	Semn de tipar
	Rege	R	
	Damă	D	
	Turn	T	
	Nebun	N	
	Cal	C	
	pion	p	

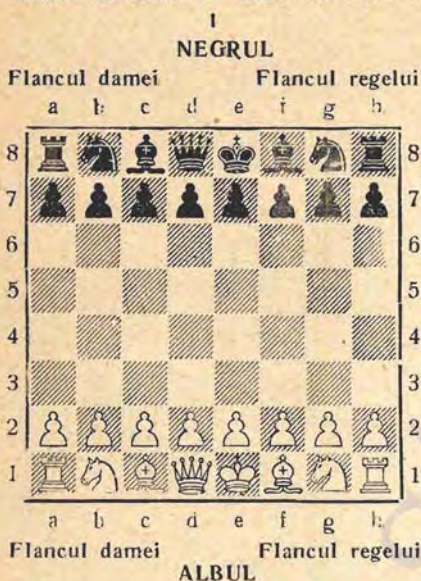
ta fiecăruia, în colțul tablei, să se afle un câmp alb.

Forțele de care dispun jucătorii sunt egale și se compun din câte 16 figuri.

Figurile de șah au denumirile lor fiecare și simboluri speciale pentru tipărituri.

Fiecare jucător are la începutul jocului 1 rege, 1 damă,

2 turnuri, 2 cai, 2 nebuni și 8 pionii. La începutul jocului figurile se așează pe tablă în ordinea arătată în desenul Nr. 1



(o astfel de reprezentare a tablei și figurilor se numește „diagramă”).

Așezarea figurilor la începutul jocului, aceeași și la alb și la negru, trebuie ținută minte. În colțuri se așează turnurile, apoi caii și nebunii, iar la mijloc regele și dama; dama albă se așează pe un câmp alb, cea neagră pe un câmp negru; regii se așează pe câmpuri de culoare inversă.

Acea jumătate a tablei în care se află la început regii, se numește „flancul regelui”, cealaltă — „flancul damei”.

Figurile se mișcă pe tablă după reguli anumite, iar scopul jocului constă în aducerea regelui advers într-o poziție care se numește „mat”. Despre aceasta vom vorbi pe larg mai târziu.

DETERMINAREA CÂMPURILOR. NOTAREA POZIȚIEI

Pe tabla de șah deosebin rânduri orizontale, care merg dela stânga spre dreapta („orizontale”) și linii verticale, mergând în direcția adversarului („verticale”). Orizontalele se marchează prin cifre, dela 1 la 8, iar verticalele prin litere, dela a la h.

Fiecare câmp al tablei este determinat prin litera verticalei și cifra orizontalei din care face parte (vezi diagrama 2).

Acest mijloc de determinare a câmpurilor, împreună cu prescurtarea denumirii figurilor, pe care am arătat-o mai înainte, se numește „notația șahistă” și permite să se scrie orice poziție.

Poziția dela începutul partidei (diagrama 1), de exemplu, poate fi scrisă în felul următor:

Alb. — Re1, Dd1, Ta1 și h1, Nc1 și f1, Cb1 și g1, pp. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

2

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Tabla privită din partea albului.

Negru. — Re8, Dd8, Ta8, si h8, Nc8 și f8, Cb8 și g8, pp. a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

În notarea pozițiilor se indică întâi figurile mai importante, iar după aceea toate celelalte, în raport cu importanța și forța lor.

Tabla este întodeauna privită din partea albului. Astfel, de exemplu, în diagrama 1 toți

pionii negri se află pe orizontala a 7-a și deși pentru negru această orizontală este a 2-a, totuși și el o consideră a 7-a; prima sa orizontală negrul o consideră a 8-a, adică numără începând cu prima orizontală a albului.

3

h1	g1	f1	e1	d1	c1	b1	a1
h2	g2	f2	e2	d2	c2	b2	a2
h3	g3	f3	e3	d3	c3	b3	a3
h4	g4	f4	e4	d4	c4	b4	a4
h5	g5	f5	e5	d5	c5	b5	a5
h6	g6	f6	e6	d6	c6	b6	a6
h7	g7	f7	e7	d7	c7	b7	a7
h8	g8	f8	e8	d8	c8	b8	a8

Tabla privită din partea negruului.

Diagrama 3 arată cum se prezintă tabla cu indicarea câmpurilor așa cum le vede negrul.

DESFĂȘURAREA JOCULUI. MUTĂRILE FIGURILOR. LUAREA

Partida de șah se joacă făcându-se pe tablă „mutări”, adică deplasând figurile de pe un câmp pe altul.

Adversarii fac mutările pe rând.

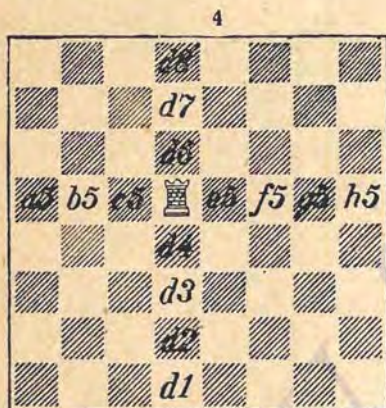
Jocul îl începe întotdeauna albul. După prima mutare a al-

bului urmează prima mutare a negruului, apoi a doua mutare a albului, etc.

Cu fiecare mutare poate fi deplasată numai o singură figură. Nu este permis să așezi o figură pe un câmp care este deja ocupat de o figură pro-

prie. O figură poate fi instala-
tă pe un câmp ocupat de o fi-
gură adversă, dacă lucrul ace-
sta este posibil conform reguli-
lor jocului, dar în cazul acesta
figura adversă trebuie „luată”,
adică scoasă de pe tablă (desi-
gur figurile proprii nu pot
fi luate).

Mutările figurilor sunt arătate în diagramele următoare (Nr. 4-7)



Mutarea turnului

Turnul mută pe orizontale și pe verticale în toate părțile, la orice distanță. În poziția din diagrama 4 turnul poate muta pe oricare din cele 14 câmpuri marcate.

Nebunul poate muta numai pe diagonale, în orice parte și la orice distanță (diagrama 5). Cel mai mare număr de mutări posibile pe care le poate face nebunul este de 13 (atunci când se află în centrul tablei, adică pe câmpurile e4, d4, e5,



Mutarea nebunului.

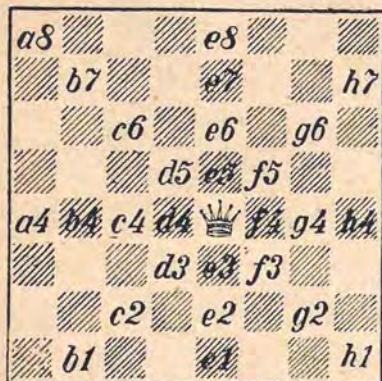
d5). La b7 nebunul ar avea numai 9 mutări posibile, iar la a1 numai 7. În consecință, mobilitatea nebunului este mai mică decât a turnului, care are pe tabla liberă întotdeauna 14 mutări. Afară de aceasta, nebunul acționează numai pe câmpuri de o singură culoare — alb sau negru (deaceia și există expresiile „nebun de câmpuri albe” și „de câmpuri negre”) în timp ce turnului îi sunt accesibile toate câmpurile tablei.

Toate acestea arată că tur-
nul este mai tare decât nebu-
nul.

Dama este cea mai tare din toate figurile; ea cumulează mișcările turnului și nebunului și datorită mării ei mobilități, ca și posibilității de a acționa atât pe diagonale albe cât și negre, se arată mai tare decât aceste două figuri luate împreună. Pe tabla goală dama are

27 de mutări posibile, dacă este așezată pe un câmp central (diagrama 6).

6



Mutarea damei.

Calul mută ceva mai complicat decât toate celelalte figuri. De pe locul unde se află, el poate merge în orice parte — peste un câmp, pe un câmp de altă culoare (vezi diagrama 7). Cel mai mare număr de mutări pentru un cal care se află departe de marginea tablei este de 8.

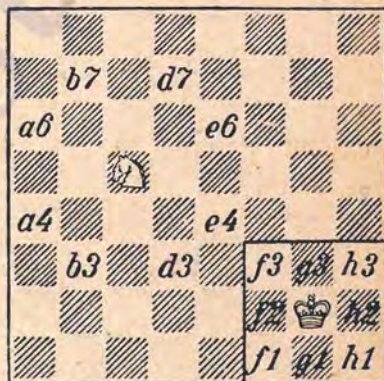
Dacă calul ar fi stat la a8 el n'ar fi avut decât 2 mutări — la b6 și c7. Spre deosebire de celelalte figuri, calul are dreptul de a sări peste figuri — atât proprii cât și adverse.

De exemplu, în poziția din diagrama 8 albul poate, dacă vrea, să mute calul dela c5 la b7. Cea mai interesantă caracteristică a calului este că el

schimbă culoarea câmpului pe care se află la fiecare mutare, adică de pe un câmp alb mută pe unul negru și invers. Datorită acestui fapt, calului îi sunt accesibile toate câmpurile tablei.

Regele merge în toate părțile, și drept și în diagonală, dar de fiecare dată numai câte un singur câmp (diagrama 7). Cel mai mare număr de mutări ale regelui, dacă tabla e liberă, este de 8; pe marginea tablei el nu mai are decât 5 mutări, iar în colț numai 3. Caracteristic pentru rege este că el nu poate

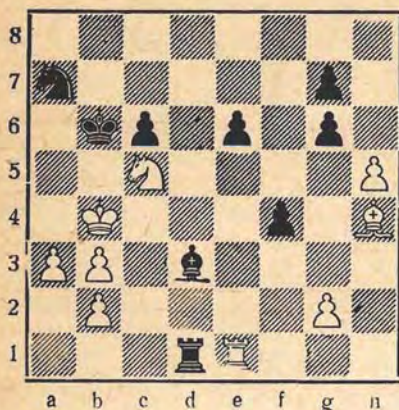
7



Mutările regelui și calului.

muta pe un câmp atacat de o figură adversă, adică pe un câmp care se află în raza de acțiune a unei figuri adverse. Astfel, de exemplu, în poziția din diagrama 8, regele negru n'are decât o singură mutare, la c7.

8



Negrul nu poate lua calul c5, deoarece câmpul c5 se află în bătaia regelui alb. În această poziție regele alb are două mutări — la a4 și c3.

Mobilitatea figurilor, de regulă, se micșorează atunci când pe tablă mai există și alte figuri. De exemplu, în poziția din diagrama 8, turnul alb dela e1 nu mai are decât 9 mutări (7 pe câmpuri libere și 2 pe câmpuri ocupate de figuri negre: d1 și e6) în loc de 14.

ATACUL ȘI APĂRAREA. SCHIMBUL

În poziția din diagrama 8 se află în bătaia calului c5 atât nebunul d3 cât și pionul e6 (calul atacă în același timp și nebunul și pionul).

Dacă albul ia cu calul nebunul din d3, atunci negrul poate răspunde luând calul cu turnul d1. Nebunul este în această poziție „apărat” de turn.

Calul și nebunul sunt considerați de valoare egală; de aceea, dacă calul ia nebunul,

iar turnul ia calul, atunci are loc așa numitul „schimb”.

În aceeași diagramă turnurile d1 și e1 se atacă reciproc.

Turnul negru nu este apărat în timp ce turnul e1 este apărat de nebunul h4.

Negrul își poate apăra turnul mutând nebunul la c2.

Dacă după aceasta albul ia turnul d1, iar negrul răspunde reluând turnul cu nebunul, atunci are loc un schimb de turnuri.

MUTAREA PIONULUI. LUAREA „EN PASSANT”. TRANSFORMAREA PIONULUI

Pionul este mai slab decât oricare altă figură, deoarece merge dealungul verticalei pe care se află, numai înainte și

numai câte un singur câmp. Dacă însă pionul nu s'a mișcat încă, adică stă pe orizontala a 2-a (pentru negru a 7-a), atunci

el poate face un pas dublu, adică poate fi mutat direct pe orizontala a 4-a (pentru negru a 5-a), sărind peste un câmp. De exemplu, în poziția din diagrama a 8-a pionul g2 poate muta și la g3 și la g4; ceilalți pionii, în poziția din diagrama a 8-a, nu au posibilitatea de a face un pas dublu (pentru pionii b2 și g7 o astfel de posibilitate ar putea să apară mai târziu, dacă câmpurile din fața lor s'ar elibera).

Pionul nu „ia” așa cum mută (prin aceasta el se deosebește de celelalte figuri), ci în diagonală, la un câmp în față. De exemplu (vezi diagrama a 8-a), cu pionul h5 se poate lua pionul g6; sau (dacă mută negrul) cu pionul g6 se poate lua pionul h5.

Alte posibilități de a lua cu pionii în această poziție nu există.

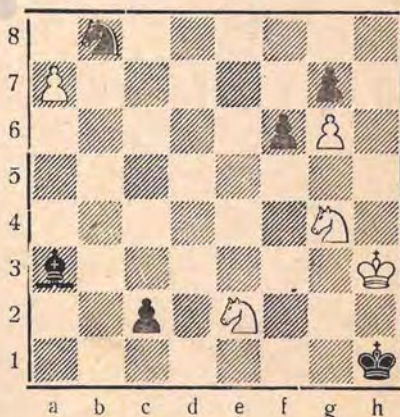
Curioasă este în aceeași diagramă poziția pionilor f4 și g2. Bătăia pionului f4 este îndreptată asupra câmpurilor e3 și g3. Cu alte cuvinte, dacă pionul g2 ar merge la g3, atunci el ar putea fi luat de pionul f4. Dar dacă se sare peste câmpul atacat g3, mutând direct pionul la g4?... S'ar părea că în acest caz pionul f4 pierde dreptul de a lua?... După regulile jocului însă, și în acest caz pionul f4 poate lua pionul advers, dar după aceasta se așează pe câmpul g3, ca și cum pionul g2 ar fi mutat

numai cu un singur pas. O astfel de luare se numește „en passant” (în trecere). Luarea „en passant” poate fi efectuată numai la mutarea următoare, căci altfel dreptul unei asemenea luări se pierde.

Când pionul ajunge la ultima orizontală (a 8-a pentru alb, 1-a pentru negru), el este imediat înălțurat de pe tablă și în locul lui se instalează oricare altă figură de aceeași culoare (cu excepția regelui), la alegerea jucătorului.

Poate fi instalată o a doua damă (chiar o a treia, etc.), turn sau oricare figură „ușoară” (nebuș sau cal). De obicei se așează cea mai tare dintre figuri — dama. „Transformarea pionului” este considerată o singură mutare.

9



Negrul poate înainta pionul c2 la c1 transformându-l în damă (sau în altă figură); în acest

caz dama ar putea fi luată de calul e2, dar în acest caz negrul (reluând cu nebunul a3), câștigă pentru pionul calul. Albul are deasemeni posibilitatea transformării pionului a7; el poate, de exemplu, să ia cu pionul a7 calul b8, instalând pe câmpul b8 o damă sau o altă figură. Negrul, chiar dacă ar fi la mutare, apărându-și calul cu nebunul, n'ar putea împiedica pe alb să-și transforme pionul în damă, deoarece pionul a7 poate înainta și la a8.

Pionii c2 și a7 (deasemeni f6) se numesc pioni „trecuți” (sau liberi), căci nici un pion advers nu stă în calea lor pentru a le împiedica înaintarea spre câmpul de transformare în damă.

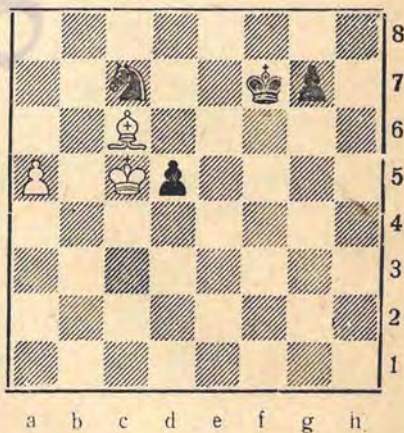
În poziția din diagrama 9 albul poate, dacă vrea, să ia cu calul și pionul f6 („să sacrifice calul pentru pion”), și dacă în acest caz pionul g7 ia calul, pionul g6 devine trecut și se transformă peste două mutații în damă.

ȘAH ȘI MAT

Dacă vreuna din figuri este astfel așezată încât la mutarea următoare poate lua regele adversarului, atunci această amenințare asupra regelui se numește „șah” (dat șah regelui). Căderea regelui înseamnă pierderea partidei, deaceia regele primind un șah este obligat să se apere împotriva lui la mutarea imediat următoare.

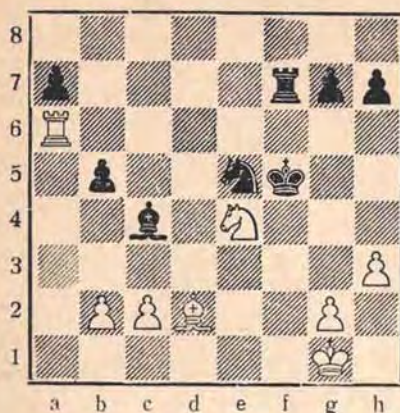
Dacă în poziția din diagrama 10, albul ia cu nebunul pionul d5, atunci regele negru se află în șah. Negrul se poate apăra împotriva acestui șah în trei feluri: 1) el poate lua nebunul d5 cu calul; 2) poate muta cu regele pe un câmp neatacat, de exemplu la e7, și 3) poate să se acopere împotriva șahu-lui, punând calul la e6, dând la rândul său șah regelui advers.

10



Dacă niciunul dintre mijloacele de apărare arătate mai sus n'ar fi fost posibil, atunci ar fi însemnat că negrul a fost făcut mat și a pierdut partida.

11



Albul face mat într-o mutare.

Aci albul face mat pe negru prin mutarea calului la g3. De asemenea în pozițiile 8 și 9, examinate mai înainte, albul poate face mat pe negru într-o mutare (în poziția 8 — prin mutarea nebunului la d8; în poziția 9 — prin mutarea calului la f2). Iată încă câteva exemple de mat (regele alb nu este indicat pe diagrame, deoarece matul este obținut fără ajutorul lui și poziția sa este în consecință lipsită de importanță):

12

13



14

15



16

17



18

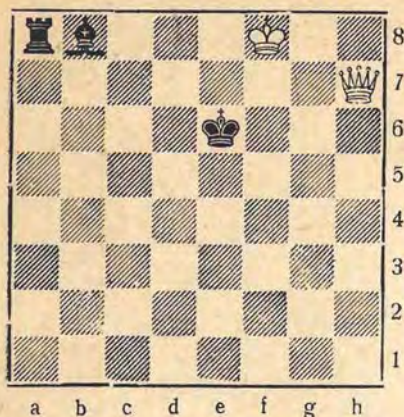
19



În poziția 20, negrul fiind la mutare poate face mat pe alb.

Orice mutare a nebunului aduce după sine un șah al turnului a8. Un astfel de șah se numește „prin descoperire” (deplasarea nebunului descoperă linia de acțiune a turnului). Dacă nebunul se deplasează la d6 atunci avem un „șah dublu”. Impotriva șahului dublu nu există apărare decât prin deplasarea regelui; o astfel de deplasare există în poziția din

20



diagramă (la g7). Dacă însă nebunul se deplasează la e5, atunci regele negru este mat.

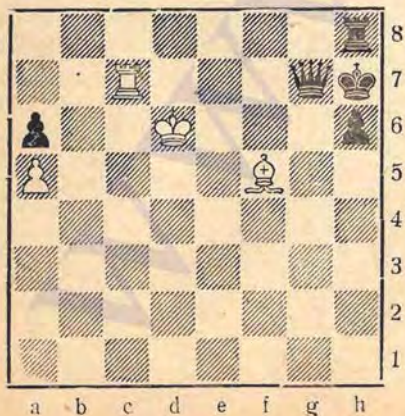
Dacă în timpul jocului se constată că unul dintre regi a stat în șah (și nu s'a apărât împotriva acestei amenințări), atunci partida trebuie reluată dela poziția în care s'a dat șah.

La începutul și în mijlocul partidei este necesară adeseori apărarea regelui împotriva diferitelor amenințări; la sfârșitul partidei însă, când rămân puține figuri pe tablă, rolul regelui crește simțitor și el este adeseori întrebuințat pentru atac.

REMIZA. ȘAHUL ETERN. PAT

În timpul jocului se întâlnesc adesea cazuri, când nici unul dintre adversari nu poate obține victoria și partida se termină la egalitate (remiză).

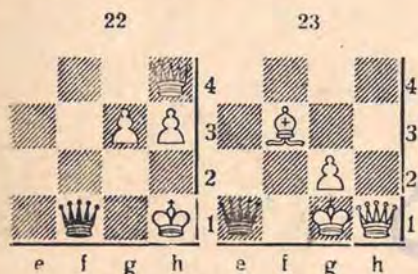
21



Albul a dat șah regelui negru cu nebunul la f5. Negrul n'are altă mutare decât deplasarea regelui la g8. El nu poate să se apere interpunând dama, căci mutarea damei ar lăsa regele în șah (dela turnul c7). Cum se spune, dama este „legată”. După mutarea regelui la g8, albul dă șah cu nebunul la e6. Acum negrul ar putea interpune dama la f7, dar nu-i convine să piardă dama. El nu poate nici să meargă cu regele la f8, din cauza matului cu turnul la c8. Deaceia negrului nu-i rămâne nimic mai bun decât să se reîntoarcă cu regele la h7. Atunci însă urmează din nou un șah cu nebunul la f5. O

astfel de serie de șahuri neîn-
cetate se numește „șah etern“.
În această poziție niciunui
dintre adversari nu-i convine
să renunțe la repetarea de mu-
tări arătată și partida se ter-
mină egală din cauza șahului
etern.

Deasemeni în pozițiile 22 și
23, partea mai slabă poate
utiliza șahul etern pentru a
scăpa de pierdere.



În poziția 22 negrul dă șah
etern pe câmpurile f1 și f2, iar
în poziția 23 — pe câmpurile
e1 și h4 și obține în felul ace-
sta egalitatea (remiza).

Un alt caz de sfârșit egal al
partidei — afară de șahul e-
tern — este așa zisul „pat“.

„Pat“ — este o poziție în
care unul dintre jucători este
la mutare, regele său nu se află
în șah, dar el nu poate executa
o mutare nici cu regele, nici
cu altă figură.

În pozițiile 24 și 25, figurile
negre au luat regelui alb toate
câmpurile. Albul nu se află în

șah, dar el este pat. Par-
tida este remiză.



Albul mută : pat.

Exact aceeași situație o
putem vedea și în următoarele
două diagrame 26 și 27.



Albul mută : pat.

Adeseori partida se termină
remiză atunci când adversari-
lor le rămân forțe prea neîn-
semnate pentru a putea da mat.
Se înțelege dela sine că partida
este remiză dacă în urma
schimburilor pe tablă n'au mai
rămas decât regii. Dar și avan-
tajul unei figuri ușoare (adică
un cal sau un nebun), fără alte
forțe, este insuficient pentru
câștig.

28



29



Cu un singur nebun sau un singur cal nu se poate da mat. Cum arată diagramele 28 și 29 regele advers poate fi făcut pat în unele cazuri, dar obținerea victoriei este imposibilă.

30



31

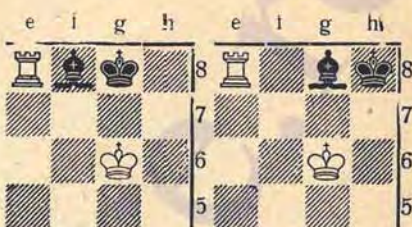


Este adevărat, în diagramele 30 și 31 sunt arătate poziții de mat cu o singură figură ușoară la alb, dar lucrul acesta a fost posibil numai datorită faptului că și negrul are figuri, care au stânjenit propriul lor rege. Dacă nebunul negru (sau calul) n'ar fi stat atât de rău, câștigul ar fi fost imposibil.

Din acestea se vede cât de mare importanță are nu numai

numărul figurilor rămase, dar și poziția lor. O ilustrație clară pot furniza și exemplele următoare :

32



33



În poziția din diagramele 32 și 33, albul are „calitatea” (așa se numește avantajul de a avea turn contra nebun sau cal).

În poziția din diagrama 32, avantajul acesta este suficient pentru câștig. Albul face o mutare de așteptare cu turnul, de exemplu la d8. Negrul este silit să răspundă prin mutarea regelui la h8 — singura mutare (mutare „forțată”), deoarece nebunul f8 este „legat” (la fel cum a fost legată dama în poziția 21). După aceasta albul ia nebunul cu turnul și negrul este făcut mat.

În poziția din diagrama 33 albul nu mai poate câștiga, pentru că el nu are mutări de așteptare bune și nu reușește să despartă regele și nebunul negru.

R O C A D A

Fiecare din adversari are nevoie, în cursul unei partide, să facă o mutare, compusă din deplasarea simultană a regelui și turnului. Această mutare se numește „rocadă”.

Condițiunea absolut necesară pentru ca rocada să fie posibilă este ca acele câmpuri care se află între rege și turn să nu fie ocupate nici de figuri proprii nici de cele adverse.

Rocada se face astfel: regele se deplasează peste un câmp în direcția turnului său, iar turnul se pune pe partea cealaltă a regelui, pe câmpul alăturat. Rocada poate fi începută și cu mutarea turnului, dar în acest caz, pentru a evita neînțelegeri, regele trebuie așezat pe câmpul lui imediat după deplasarea turnului.

Rocada în partea turnului regelui se numește „mică”, iar în partea damei, „mare” (vezi diagramele 34-36).

Rocada este permisă numai în următoarele cazuri:

1) dacă nici regele nici turnul n’au mutat încă;

2) dacă regele nu se află în șah (cu alte cuvinte, nu este permis să se facă rocada ca răspuns la un șah) și dacă nu intră în șah, ca urmare a faptului că a făcut rocada;

3) dacă câmpul peste care

trece regele (f1 și f8 la rocada mică, d1 și d8 la rocada mare) nu se află sub bătaia vreunei figuri adverse;

4) dacă toate câmpurile între rege și turn sunt libere (despre aceasta am spus și mai sus).

Dacă sub bătaia unei figuri adverse se găsește nu regele, ci turnul, sau dacă turnul trebuie să treacă peste un câmp atacat, acestea nu constituie împiedicări ale rocadei.

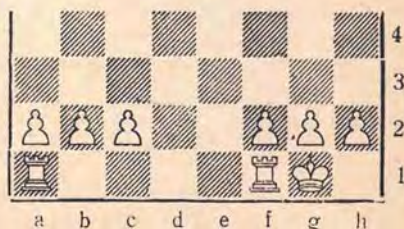
34



Poziția înaintea rocadei.

Aci rocada poate fi făcută în ambele părți.

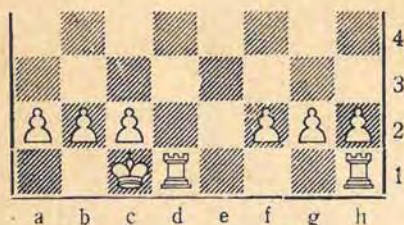
35



După rocada mică.

Regele s’a deplasat la g1, iar turnul la f1.

36



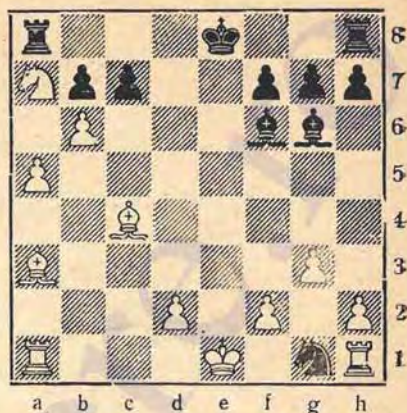
După rocada mare.

Regele s'a deplasat la c1, iar turnul, în același timp la d1.

În poziția aceasta poate face rocada numai albul și numai rocada „mare”. Negrul fiind la mutare poate da șah cu calul la f3, luând albului dreptul de a face rocada.

Sensul rocadei este că dă posibilitatea de a se realiza o schimbare esențială a poziției

37



regelui, așezându-l într-o poziție mult mai apărută. Ea permite în același timp aducerea mai rapidă în joc a turnului. Împiedicarea adversarului de a face rocada este aproape întotdeauna foarte avantajoasă.

REGULILE JOCULUI

Regulile de joc arătate până acum trebuie completate cu următoarele:

1. Problema de a ști care dintre jucători are albul (și deci începe partida) se lămură prin tragerea la sorți. În partidele următoare adversarii joacă cu albul și negrul pe rând. În turnee se utilizează tabele speciale care determină ordinea jocului (vezi la sfârșit).

2. Dacă unul dintre jucători, care este la rând să joace, atinge una din figurile sale, el este

obligat s'o mute, iar dacă a atins o figură adversă, el este obligat s'o ia. Prescurtată, această regulă este cunoscută sub expresia franceză „pièce touchée—pièce jouée” (piesa atinsă trebuie jucată). Dacă însă figura proprie atinsă nu poate face nicio mutare, sau piesa adversă atinsă nu poate fi luată, atunci atingerea rămâne fără urmărire și poate fi făcută oricare altă mutare.

Dacă unul din jucători vrea să atingă o piesă numai pentru

a o așeza mai bine pe tablă, el trebuie să-și avertizeze adversarul despre această, prin expresia "j'adoube" (aranjez).

3. Dacă în timpul jocului se constată că în partidă a fost făcută o mutare contrară regulilor jocului, atunci neregula se rectifică și jocul continuă.

4. Dacă unul dintre adversari a făcut rocada în mod neregulat, atunci el este obligat să pună regele și turnul la locurile lor și să facă o mutare oarecare cu regele.

5. Cazuri de remiză:

a) considerând continuarea luptei inutilă, adversarii cad de acord să dea partida remiză;

b) la cererea unuia din ad-

versari, partida poate fi considerată remiză după repetarea de trei ori pe tablă a aceleiași poziții, cu acelaș jucător la mutare (lucrul acesta poate să se întâmple, de exemplu, dacă adversarii repetă mutările);

c) dacă în decursul a 50 de mutări (printr'o mutare se înțelege o mutare a albului și una a negrului), pe tablă nu s'a produs nicio luare de figură și nicio mutare de pion. — atunci unul din adversari poate cere încetarea jocului și declararea ei remiză. (În unele poziții, în care este demonstrat în mod teoretic că pentru obținerea câștigului sunt necesare mai mult decât 50 de mutări, se acordă 50 de mutări în plus.

NOTAREA MUTĂRILOR. SEMNE CONVENȚIONALE

La scrierea unei mutări se indică întâi simbolul prescurtat al figurii, apoi câmpul pe care s'a aflat și câmpul pe care s'a deplasat. La mutările de pion simbolul prescurtat nu se mai indică.

În literatura șahistă sunt adoptate următoarele semne (simboluri):

— *mută (merge)*

: *ia*

+ *șah*

++ *șah dublu*

± *mat*

0—0 *rocada mică*

0—0—0 *rocada mare*

~ *oricare mutare (ad libitum)*

! *mutare bună (sau cea mai bună)*

!! *mutare foarte bună*

? *mutare slabă (greșeală)*

?? *greșeală gravă.*

Se mai întâlnesc deasemeni semnele: ± albul are o poziție evident mai bună; + negrul are o poziție evident mai bună; + albul are un mic avantaj; ± negrul are un mic avantaj; Astfel, e2-e4 înseamnă că pionul aflat pe câmpul e2 a mers pe câmpul e4; Td1:d6 înseamnă că turnul aflat pe câm-

pul d1 a luat o piesă adversă aflată pe câmpul d6; a7:b8D înseamnă că pionul aflat pe câmpul a7 a luat o figură adversă aflată pe câmpul b8 și s'a transformat în damă; e7:d8C + înseamnă că pionul e7 după ce a luat la d8 s'a transformat într'un căl și a dat șah; Ne2-h5 ++ înseamnă că nebunul s'a deplasat la h5 dând un șah dublu.

În afara acestei notații complete, există și o notație prescurtată, în care se scrie numai câmpul pe care se deplasează figura. Mutările de mai sus se scriu în această notație astfel: e4, Td6, b8D, d8C+, Nh5 ++ Mutarea e4: d5 poate fi scrisă e:d, sau ed, adică pionul care se află pe linia „e”, ia pionul aflat pe linia „d”.

Dacă pe un câmp oarecare ar fi putut merge două figuri de acelaș fel, atunci trebuie indicat care dintre aceste două figuri a făcut mutarea. De exemplu: dacă unul dintre turnuri se află la a1, iar celălalt la f1, atunci vom scrie Tad1 sau Tfd1; dacă unul dintre cai stă la a4, iar celălalt la a2, vom

scrie: C4c3, sau C2c3. Se înțelege, notația prescurtată nu este atât de clară ca cea completă, dar cu oarecare obișnuință ea este pe deplin utilizabilă, cu atât mai mult cu cât necesită mai puțin spațiu și mai puțin timp pentru scriere.

Mutările pot fi scrise și una sub alta, și la rând. Pentru exemplificare, să luăm un început de partidă:

ALBUL	NEGRUL
1. e2-e4	e7-e5
2. Cg1-f3	Cb8-c6
3. Nf1-c4	Cg8-f6

La rând mutările acestea vor fi scrise astfel (notația completă): 1. e2-e4, e7-e5 2. Cg1-f3, Cb8-c6 3. Nf1-c4, Cg8-f6, iar în notația prescurtată, astfel: 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6.

Uneori, după vreo mutare oarecare, de ex. a albului, se află un comentariu, care explică acea mutare; atunci în notația partidei, dacă mutările sunt una sub alta, în locul mutării negrului se pun puncte; după comentariu se pun puncte în locul mutării albului.

Acum, rejucați la tablă, plecând din poziția inițială (diagrama 1) câteva partide.

PARTIDE SCURTE

Nr. 1

1. e2-e4	e7-e5
2. Nf1-c4	Nf8-c5
3. Dd1-f3	

Astfel de mutări sunt caracteristice pentru începători. Mai

târziu vom vedea că mutările cu dama nu sunt bune la începutul partidei iar uneori dăunează dezvoltării jocului.

3....

d7-d6??

Negrul nu observă amenințarea de mat; necesară era apărarea împotriva ei cu 3... Cg8-f6.

4. Df3:f7 mat.

Mat „copilăresc“¹⁾

Nr. 2.

- | | |
|------------|-------------|
| 1. f2-f4 | e7-e5 |
| 2. g2-g3? | e5:f4 |
| 3. g3:f4?? | Dd8-h4 mat. |

Nr. 3

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Nf1-c4 | Nf8-c5 |
| 3. Dd1-f3 | Cg8-h6? |

De data aceasta negrul observă amenințarea de mat și încearcă să apere câmpul f7 cu calul. Dar albul poate să-l înlăture. Ca și în partida Nr. 1, o apărare bună era 3... Cg8-f6.

- | | |
|---------------|--------|
| 4. d2-d4 | Nc5:d4 |
| 5. Nc1:h6 | g7:h6 |
| 6. Df3:f7 mat | |

Nr. 4.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. d2-d4 | c5:d4 |
| 4. Cf3:d4 | e7-e5 |
| 5. Cd4-f5 | Cg8-e7?? |

O greșeală foarte mare prin care se iau regelui negru toate câmpurile și se închide linia nebunului f8. Trebuia jucat 5... d7-d6, împiedicând șahul calului la d6, sau 5... d7-d5.

6. Cf5-d6 mat.

Matul acesta se numește „etouffé“.

Nr. 5

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2-e4 | g7-g6 |
|----------|-------|

Cu scopul de a deschide nebunului f8 o ieșire la g7. În continuare însă negrul joacă reconvalescent și uită să scoată nebunul.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 3. Cc3-d5 | Cf6:e4 |

Negrul se lasă tentat de posibilitatea de a câștiga un pion.

- | | |
|----------------|----------|
| 4. Dd1-e2 | Ce4-d6?? |
| 5. Cd5-f6 mat. | |

Din nou un mat „etouffé“, de data aceasta datorită faptului că pionul e7 este legat. Negrul ar fi trebuit să joace în loc de 4... Ce4-d6 mai bine 4... c7-c6 gonind sau schimbând calul d5.

Nr. 6

- | | |
|-----------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. f2-f4 | e5:f4 |
| 3. Cg1-f3 | d7-d5 |
| 4. Cb1-c3 | d5:e4 |
| 5. Cc3:e4 | Nc8-g4 |
| 6. Dd1-e2 | Ng4:f3?? |

În loc de aceasta negrul ar fi trebuit să-și acopere regele jucând de exemplu: 6... Dd8-e7.

7. Ce4-f6 mat.

Un mat rezultat în urma unui „șah dublu“.

1) La noi cunoscut sub numele de „schuster-mat“ (N. R.).

Nr. 7

1. e2-e4
2. Cg1-f3
3. Nf1-c4
4. Cb1-c3

- e7-e5
- d7-d6
- Nc8-g4
- g7-g6?

Mai bine era 4... Cb8-c6; în poziția aceasta punctul e5 are nevoe de apărare.

5. Cf3:e5!

Ng4:d1?

După 5... d6:e5 6. Dd1:g4 ne-grul ar fi pierdut numai un pion.

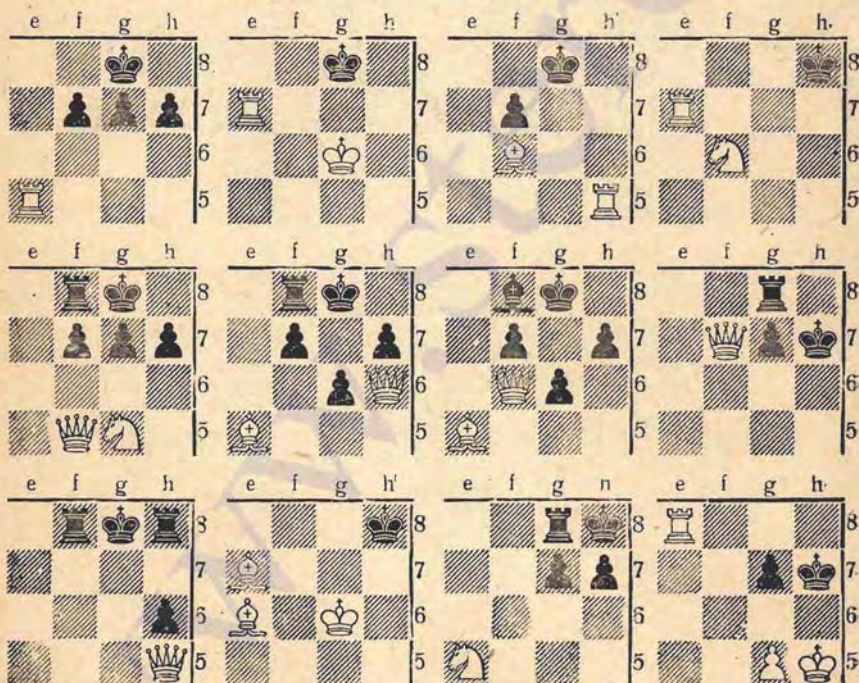
6. Nc4:f7+

Re8-e7

7. Cc3-d5 mat.

DAȚI MAT INTR'O MUTARE

În toate aceste poziții albul începe și dă mat într'o mutare.

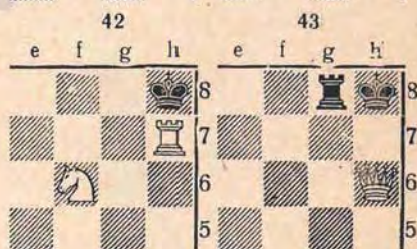


SFÂRȘITURI SIMPLE DE PARTIDE

POZIȚII TIPICE DE MAT

Să examinăm câteva sfârșituri de partidă (finaluri) simple, în care partea care are o evidentă superioritate materială, forțează matul.

În majoritatea cazurilor, matul se obține la marginea tablei, unde regele are puțină libertate de mișcare și deaceia sunt necesare mai puține figuri pentru a-i lua câmpurile de refugiu rămase. Multe poziții de mat de acest fel se repetă atât de des, încât au devenit „tipice“.





În diagramele 38-40 se arată o serie de poziții tipice de mat în care matul se obține cu diferite figuri.



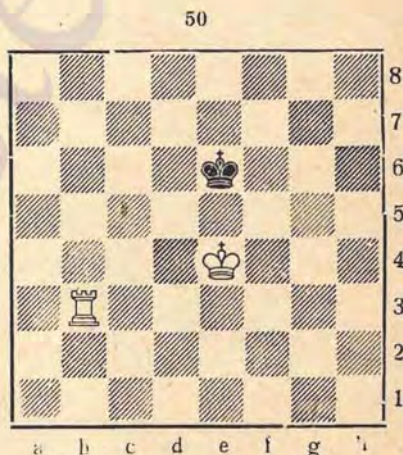
Tot poziții tipice de mat sunt acelea arătate la pagina 28, în diagramele 12-19

CUM SE DĂ MAT

Pozițiile tipice de mat de mai sus arată clar spre ce trebuie să se tindă, atunci când vrem să dăm mat regelui. Mai înainte de orice, regele trebuie îndreptat la marginea tablei, iar uneori (de ex. dacă matul se dă cu nebunul și calul), obligatoriu în colțul tablei.

Cu un singur nebun sau cal, cum știm, nu se poate da mat (Nr. 28 și 29). Să vedem cum se obține matul cu turnul (toate exemplele trebuie examinate la tablă).

Regii stau față în față, separați de un singur câmp (o astfel de poziție se numește „opoziție”). Regele alb împiedică pe cel negru să ajungă pe orizontala a 5-a, deoarece controlează câmpurile d5, e5 și f5. Tinzând să ducă regele negru spre mar-



ginea tablei, albul dă un șah cu turnul pe orizontala a 6-a.

1. Tb3-b6+

Re6-e7

Regele negru a fost silit să se retragă cu o linie. Acum șahul la b7 (cu turnul) este inutil, căci negrul s'ar întoarce cu regele pe orizontala a 6-a.

2. Re4-d5

Albul vrea, în cazul când negrul joacă 2... Re7-d7, adică atunci când va fi obținută din nou opoziția, să dea iarăși un șah și să împingă regele negru la marginea tablei:

2...

Re7-f7

Negrul nu vrea să ajungă în opoziție, dar albul urmărește pas cu pas regele negru.

3. Rd5-e5

Rf7-g7

4. Re5-f5

Rg7-h7

5. Rf5-g5

Rh7-g7

În cele din urmă negrul a fost silit să ajungă în opoziție, după care albul dă din nou șah și forțează regele să ajungă pe marginea tablei.

6. Tb6-b7+

Rg7-f8

7. Rg5-f6

Decizia se apropie. Dacă negrul joacă acum 7... Rf8-g8, atunci albul răspunde cu o mutare de așteptare cu turnul, de ex. Tb7-a7, după care regele negru trebuie să intre în opoziție, de ex. 8... Rg8-h8 9. Rf6-g6, Rh8-g8 după care urmează 10. Ta7-a8 mat.

7.

...

Rf8-e8

Căutând să întârzie pierderea, negrul se îndreaptă spre

celălalt colț. Dar albul face o altă mutare de așteptare

8. Tb7-h7

Acum negrul, mai curând sau mai târziu, trebuie să ajungă în opoziție, deoarece regele negru nu mai are unde se retrage.

8. . . .

Re8-d8

9. Rf6-e6

Rd8-c8

10. Re6-d6

Rc8-b8

11. Rd6-c6

Rb8-a8

12. Rc6-b6

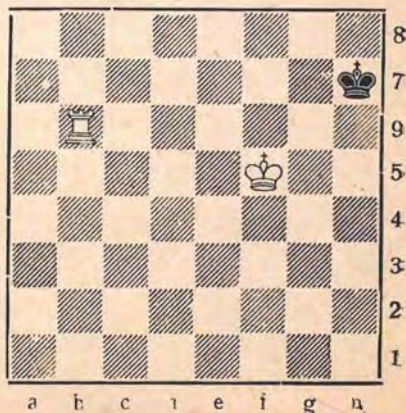
Ra8-b8

13. Th7-h8 mat

Metoda de mat arătată este cea mai simplă, deși nu este cea mai rapidă. Iuțeala aci, de altfel, nu are mare importanță, deoarece conform regulilor jocului, albul are la dispoziție 50 de mutări pentru obținerea matului.

În ce fel poate albul să grăbească câștigul? După a 4-a mutare s'a ajuns la poziția următoare:

51



Aci se poate desigur juca 5. Rf5-g5 pentru a aștepta ca negrul să intre în opoziție. Dar, pe de altă parte, nu este obligatoriu ca regele negru să fie dus pe orizontala a 8-a; el se află pe o linie de margine și matul poate fi dat pe orice margine a tablei. Deaceea este posibilă următoarea continuare:

5. Tb6-g6

Regele negru nu mai poate muta acum decât pe câmpurile h7 și h8. Este suficient să se apropie regele alb și matul se obține ușor.

- | | |
|----------------|--------|
| 5. . . . | Rh7-h8 |
| 6. Rf5-f6 | Rh8-h7 |
| 7. Rf6-f7 | Rh7-h8 |
| 8. Tg6-h6 mat. | |

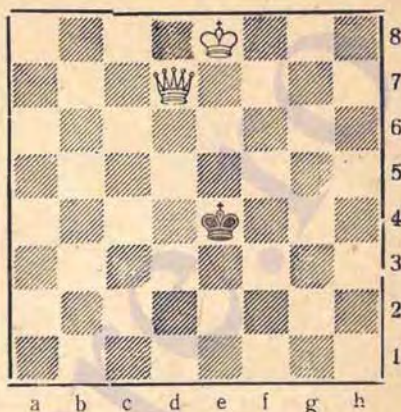
Insfârșit, în poziția din diagrama 51, există o astfel de continuare: 5. Tb6—b7+, Rh7—h6 6. Tb7—a7 (o mutare de așteptare) Rh6—h5 7. Ta7—h7+ mat.

Sau: 5. Tb6—b7+, Rh7—h8 6. Rf5—g6, Rh8—g8 7. Tb7—b8 mat.

Sau: 5. Tb6—b7+, Rh7—g8 6. Rf5—f6, Rg8—h8 7. Rf6—g6, Rh8—g8 8. Tb7—b8 mat.

Cunoscând metoda de mat cu turnul, nu este greu de dat mat cu **dama**. Forța simțitor

52



mai mare a damei permite ducerea regelui la bandă și cu alte mijloace.

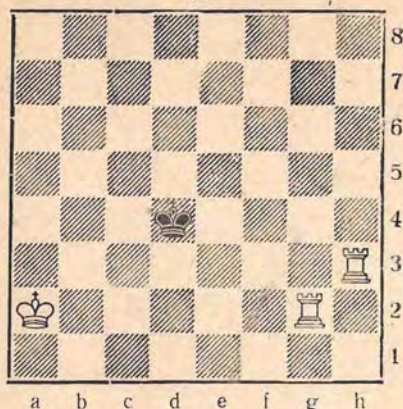
- | | |
|-----------|--------|
| 1. Dd7—d2 | Re4—e5 |
| 2. Re8—f7 | Re5—e4 |
| 3. Rf7—f6 | Re4—f3 |
| 4. Rf6—f5 | Rf3—g3 |
| 5. Dd2—e2 | Rg3—h3 |

Aci albul trebuie să fie atent: dacă el joacă imprudent 6. De2—f2??, atunci negrul este pat.

- | | |
|----------------|--------|
| 6. Rf5—f4 | Rh3—h4 |
| 7. De2—g4 mat. | |

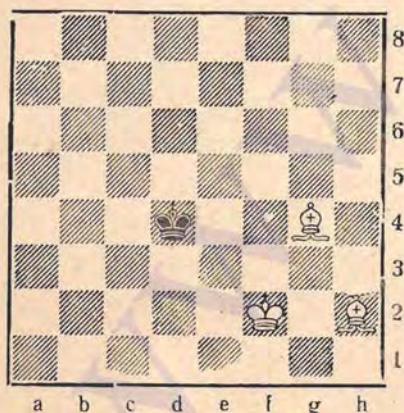
Două turnuri (sau un turn și dama) dau mat singure, fără sprijinul regelui lor.

53



- | | |
|----------------|--------|
| 1. Tg2—g4+ | Rd4—e5 |
| 2. Th3—h5+ | Re5—f6 |
| 3. Tg4—a4 | Rf6—g6 |
| 4. Th5—b5 | Rg6—f6 |
| 5. Ta4—a6+ | Rf6—e7 |
| 6. Tb5—b7+ | Re7—d8 |
| 7. Ta6—a8 mat. | |

54



Pentru a da mat cu doi nebuni, regele advers trebuie dus într'unul din unghiurile tablei.

1. Ng4—f3

După mutarea aceasta nebulii, ocupând diagonalele a8—h1 și b8—h2, taie tabla în diagonală în două jumătăți și nu permit regelui negru să treacă în jumătatea din dreapta.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. . . . | Rd4—d3 |
| 2. Nh2—e5 | Rd3—d2 |
| 3. Nf3—e4 | |

Albul a schimbat poziția. Acum nebulii ocupă și diagonalele b1—h7 și a1—h8, astfel că regelui negru nu-i mai rămân decât puține câmpuri.

- | | |
|----------|--------|
| 3. . . . | Rd2—c1 |
|----------|--------|

În speranța unei remize după 4. Rf2—e2?? (pat).

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Rf2—e3 | Rc1—d1 |
|-----------|--------|

Cu mutarea următoare albul împiedică reîntoarcerea regelui negru la c1 și începe să-l împingă treptat spre colțul h1.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Ne5—b2 | Rd1—e1 |
| 6. Ne4—c2 | Re1—f1 |
| 7. Re3—f3 | Rf1—g1 |

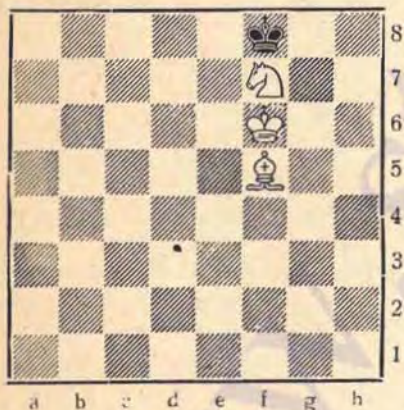
La 7... Rf1—e1 urmează 8. Nb2—c3+. Acum albul ia măsuri ca regele negru să nu scape pe la h2 și h3.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Nc2—f5 | Rg1—f1 |
| 9. Nb2—c3 | Rf1—g1 |
| 10. Rf3—g3 | Rg1—f1 |
| 11. Nf5—d3+ | Rf1—g1 |
| 12. Nc3—d4+ | Rg1—h1 |
| 13. Nd3—e4+ | mat. |

Ultimele mutări ale nebunilor amintesc metoda de mat a celor două turnuri (diagrama 53); acolo turnurile se deplasează pe orizontale, aci nebunii — pe diagonale.

Matul cu nebunul și calul se obține mai greu. Sustinuți de regele lor, nebunul și calul reușesc să facă mat regele advers numai în colțul tablei — și numai într'un colț de aceeași culoare cu nebunul.

55



Metoda de joc constă, ca de obicei, în ducerea regelui negru la marginea tablei. Sub presiunea figurilor, regele negru fuge în colțul „nepericulos”, unde nu poate fi dat mat. În felul acesta se pot obține poziții de felul aceleia din diagrama 55. Aci metoda de câștig nu mai este atât de grea: este necesar numai să fie împins regele negru până în colțul a8.

1. Nf5—h7

Rf8—e8

Negrul vrea să scape cu regele pe la d7, dar albul îi ia acest câmp cu calul.

2. Cf7—e5!

Re8—d8

O încercare de a scăpa prin câmpurile c7 și b6. Dacă regele s'ar fi întors la f8, atunci problema pentru alb ar fi fost simțitor mai ușoară. Să examinăm întâi această continuare :

2... Re8—f8 3. Ce5—d7+, Rf8—e8 4. Rf6—e6, Re8—d8 5. Re6—d6, Rd8—c8. (La 5... Re8 ar fi urmat, desigur, 6. Cg6+ și 7. Nf7) 6. Cd7—c5, Rc8—d8 7. Nh7—g6, Rd8—c8 8. Ng6—f7 (Pentru a răspunde la Rd8 cu Cb7+ ca mai sus) 8... Rc8—b8 9. Nf7—e6, Rb8—a8 10. Rd6—c7, Ra8—a7. Acum regele negru nu mai are la dispoziție decât câmpurile a7 și a8 și albul poate pregăti combinația de mat, de ex. 11. Ne6—c4, Ra7—a8 12. Cc5—b7, Ra8—a7 13. Cb7—d6, Ra7—a8 14. Nc4 d3 (mutare de așteptare) 14... Ra8—a7 15. Cd6—c8+, Ra7—a8 16. Nd3—e4+ mat.

3. Rf6—e6

Rd8—c7

Regele negru caută să ajungă la câmpul „nepericulos” a1. Dar cu următoarele două mutări albul creiază o solidă barieră. Cel mai greu moment al acestui final!

4. Ce5—d7!

Rc7—c6

5. Nh7—d3!

Câmpurile d5, c5, b5, b6 sunt inaccesibile regelui negru: încercarea de scăpare este respinsă.

5. . . .

Rc6—b7

Dacă 5... Rc6—c7, atunci 6. Nd3—e4, Rc7—c8 7. Re6—d6, Rc8—d8 8. Ne4—g6, Rd8—c8 9. Cd7—c5 etc. ca mai sus.

6. Re6—d6

Rb7—c8

7. Cd7—c5

Rc8—b8

Regele un poate scăpa din plasă. Dacă 7... Rc8—d8, a-

tunci 8. Nd3—g6, sau 8. Nd3—b5 și 9. Nb5—d7+.

8. Rd6—d7

Rb8—a7

9. Rd7—c7

Ra7—a8

S'a ajuns aproape la aceeași poziție ca în comentariul dela mutarea a 2-a. Acum vom arăta o altă metodă de mat:

10. Rc7—b6

Ra8—b8

11. Nd3—a6

Rb8—a8

12. Na6—b7+

Ra8—b8

13. Cc5—a6+ mat.

La primele începuturi nu este necesar să fie ținute minte toate detaliile matului cu cal și nebun. Acest final se întâlnește destul de rar.

POZIȚII DE REMIZĂ

Cum am arătat mai sus există poziții în care avantajul uneia din părți, dintr-o cauză oarecare, nu este suficient pentru câștig. Ca exemple de astfel de poziții pot servi diagramele 24-27, în care partea mai slabă este pat. Iată încă două poziții de pat:



Negrul mută.

Negrul mută.



Negrul mută.

Negrul mută.

Doi cai nu pot da mat regele advers, dacă pe tablă nu mai există alte forțe, la o apărare corectă.

În poziția din diagrama 58 albul a dat șah la h6. Dacă negrul ar muta Rg8—h8??, ar urma Ce5—f7 mat, dar la apărarea corectă (Rg8—f8!) albul nu poate câștiga.

În poziția Nr. 58a, regele negru n'are mutări; ultima mutare a albului a fost cu calul la e5. Dacă negrul n'ar avea un pion la e7, jocul s'ar termina remiză din cauza patului dar acum el pierde, căci poate face o mutare cu pionul.

59

60



Albul mută.

Albul mută.

Curioasă este poziția din diagrama 59. Regele părții mai tare este pat și nu poate ieși din colț. Dacă e negrul la mutare, el joacă Rf7—f8 și albul rămâne tot pat.

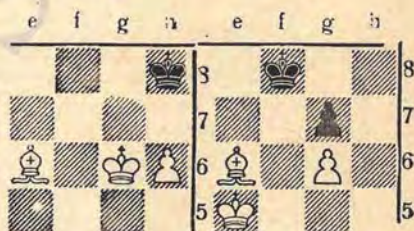
Dacă în această poziție mai adăugăm albului un cal la f5 (diagrama 60), aceasta nu înseamnă că el poate câștiga. Oricum ar juca albul, negrul face numai mutările Rf7—f8 și Rf8—f7 nepermițând rege-

lui alb să iasă din colț. Ca răspuns la Cf5—e7 trebuie jucat tot Rf7—f8 (și nu Rf7 : e7?? din cauza Rh8—g7 și albul face damă).

Dacă însă în poziția din diagrama 60 ar fi negrul la mutare, atunci el ar pierde după 1... Rf7—f8 2. Cf5—h6 căci nu mai poate muta cu regele la f7. Acum putem să ne dăm seama ușor că dacă, de exemplu, regele negru se află la e8, iar calul alb în celălalt capăt al tablei și negrul ar avea de ales între mutările regelui la f7 și f8, el trebuie să aleagă un câmp de aceeași culoare cu acela pe care se află în acel moment calul (convingeți-vă de aceasta la tablă!)

61

62



Remiză (indiferent cine mută).

În aceste poziții, faptul că partea mai tare are o figură mai mult, nu asigură câștigul. În Nr. 61 nebunul nu este de culoarea câmpului pe care se transformă pionul și din această cauză regele negru nu poate fi scos din colț; el nu poate decât să fie făcut pat. Inutile sunt toate tentativele

de câștig și în poziția Nr. 62.

Iată încă un caz în care o figură ușoară și un pion nu pot obține câștigul.



În poziția 63 regele alb face mutările Rh1—g2 și Rg2—h1.

Dacă regele negru se apropie, albul e pat; dacă mută calul, se pierde pionul h2.

În acelaș fel se apără albul și în poziția 64. Unică încercare de câștig a negrului poate consta în mutarea Nh2—g1, pentru ca, după Rh1: g1 să transforme pionul g3 în damă. Cum se va vedea însă din expunerea ulterioară, o astfel de încercare este fără speranță. Cu aceasta trecem la importantul final „rege și pion contra rege“, care se întâlnește foarte des în practică.

TRANSFORMAREA PIONULUI ÎN DAMĂ

În finalul rege și pion contra rege, rezultatul partidei depinde, se înțelege, numai de faptul dacă e posibil sau nu ca pionul să fie transformat în damă (sau turn).

Oricare ar fi poziția regilor și a pionului, toate finalurile de acest fel pot fi împărțite în două grupe mari. Prima din ele cuprinde cazurile când pionul trebuie să lupte singur, el neputând fi ajutat de regele său. Remiza sau câștigul sunt determinate aci de posibilitatea regelui advers de a ajunge pionul, sau acesta se transformă neîmpiedicat în damă. A doua grupă cuprinde cazurile când înaintarea pionului către

damă este susținută de către regele său.

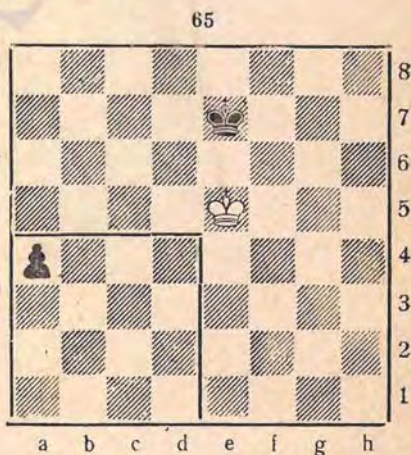
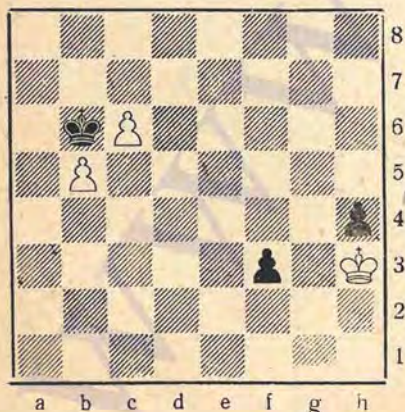


Diagrama 65 constituie un exemplu de final din prima grupă. Aci chestiunea se redu-

ce la a ști dacă regele alb poate sau nu opri pionul a4, adică dacă-l poate câștiga, făcând în acest fel remiză. Dacă la mutare este negrul, atunci pionul nu poate fi ajuns; dacă mută albul, atunci pionul a4 poate fi ajuns și câștigat de regele alb.

Pentru a stabili repede dacă regele poate sau nu ajunge un pion, în finale de felul acesta se utilizează așa numita „regulă a pătratului”. Pătratul pionului a4 este spațiul cuprins între câmpurile a4—a1—d1—d4. Pentru a construi în minte pătratul, la început se ia acea latură a lui, dealungul căreia pionul înaintază către damă. Regula este următoarea: **Dacă regele se află în pătrat, sau fiind la mutare intră în el, pionul se pierde.**

66



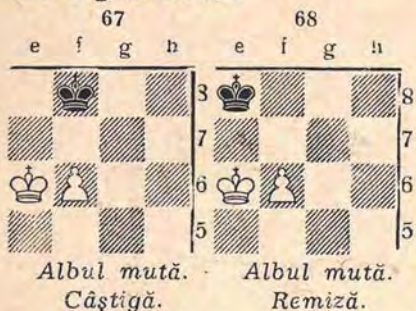
Regula pătratului poate fi uneori întrebuintată și atunci

când pe tablă există mai mulți pionii. De exemplu, în poziția din diagrama 66, albul nu poate juca Rh3 : h4, deoarece regele ar ieși din limitele pătratului pionului f3; deaceia albul, pentru a face remiză, trebuie să joace Rh3—h2 și Rh2—h3. La rândul său negrul nu poate juca Rb6 : b5, deoarece regele său ar ieși din limitele pătratului pionului c6; el este forțat să joace Rb6—c7 și Rc7—b6 (sau Rc7—d6).

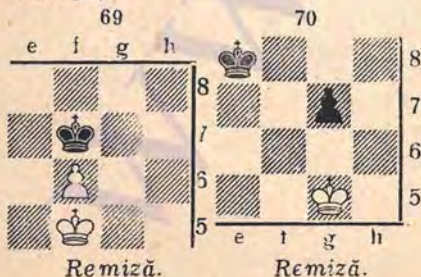
Este interesant de remarcat că dacă în poziția din diagrama 66 albul după 1. Rh3—h2, Rb6—c7 joacă nu 2. Rh2—h3! și oricum altfel, el pierde. De ex. 2. Rh2—g1? h4—h3! 3. Rg1—f2, h3—h2 etc., sau 2. Rh2—h1? h4—h3! 3. Rh1—g1, Rc7—b6; după mutarea aceasta de așteptare albul este silit să deplaseze regele de pe câmpul g1, permițând unuia dintre pionii să înainteze spre damă (sacrificiul pionilor prin c6—c7 și b5—b6 nu schimbă în fond nimic). Acest exemplu arată cum doi pionii „legați” (b5 și c6) și uneori doi pionii „izolați” (f3 și h4) se susțin reciproc unul pe altul.

Să trecem acum la finalurile din a doua grupă, în care înaintarea pionului este susținută de rege. Să examinăm mai întâi cazul când pionul se află deja pe a 6-a orizontală (numărând din propria tabără).

În următoarele exemple, Nr. 67 și 68, regele părții mai tari stă alături de pion și câștigul depinde de poziția pe care o are regele advers.



În poziția 67 urmează 1. f6—f7, Rf8—g7 2. Re6—e7R oriunde 3. f7—f8D și câștigă. În poziția 68 albul fiind la mutare nu poate câștiga, deoarece după 1. f6—f7+, Re8—f8 2. Re6—f6 negrul este pat. Negrul este salvat în poziția 68 de faptul că el deține opoziția. Dacă în poziția din diagrama 67 ar fi fost negrul la mutare, el ar fi făcut remiză intrând în opoziție (Rf8—e8). (Pentru a câștiga, pionul trebuie să înainteze pe linia 7-a fără șah; dacă el înaintează cu șah, partida nu se câștigă).

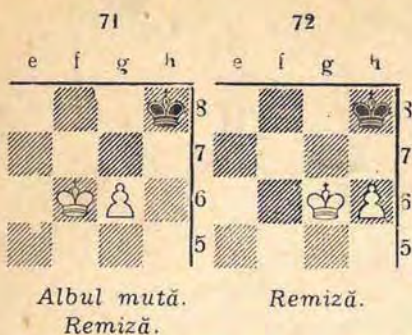


În aceste exemple regele părții mai tari se află în spațele pionului și partida nu se poate câștiga dacă adversarul se apără corect. În poziția 69 negrul joacă obligator Rf7—f8! pentru a putea răspunde la Rf5—g6 sau Rf5—e6, respectiv cu Rf8—g8 și Rf8—e8, intrând în opoziție și obținând remiza. Dacă 1... Rf7—g8? albul câștigă prin 2. Rf5—e6 sau prin 2. Rf5—g6, Rg8—h8 (în speranța patului după 3. f6—f7) 3. Rg6—f7!, Rh8—h7 4. Rf7—e7 și albul transformă picnul.

Diagrama 70 prezintă o poziție care survine din poziția din diagrama 64 după mutările Nh2—g1 și Rh1:g1. Dacă negrul ar juca acum Re4—f3 atunci albul răspunde cu Fg1—f1 intrând în opoziție și obținând în felul acesta remiza. După Re4—f3 albul poate face remiză și cu Rg1—h1 deoarece după Rf3—f2 albul e pat; aci își spune cuvântul apropierea pionului de marginea tablei (în cazul de față linia „h”).

Această importantă poziție de remiză este prezentată separat în diagrama 71 (a 6-a orizontală pentru alb este acelaș lucru cu a 3-a orizontală pentru negru).

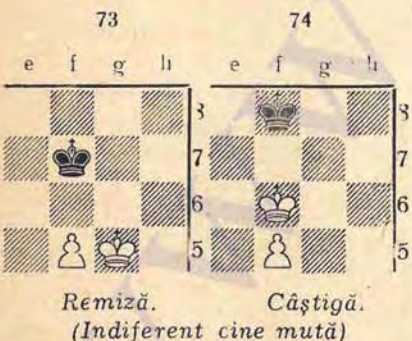
Dacă ar muta negrul, albul ar câștiga în poziția 71. În poziția 72 pionul se află pe linia de margine (pionul de turn)



și câștigul este imposibil, oricine ar fi la mutare, deoarece regele negru nu poate fi scos din colț.

În cazul pionului de turn (diagrama 72) este ușor de văzut că partida este remiză, oricare ar fi poziția pionului pe linia „h”.

Să examinăm acum cazul când pionul se află pe a 5-a orizontală (numărând din tabăra proprie).



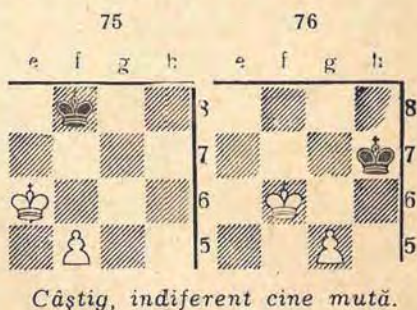
Dacă regele părții mai tari se află în spatele pionului sau alături de el (ca în poziția 73), nu există câștig, oricine ar fi la mutare. În acest caz, jocul

se deosebește prea puțin de acela pe care l-am văzut în pozițiile 69-70. Dacă negrul este la mutare, urmează 1... Rf7—g7! și regele alb nu poate pătrunde mai înainte; dacă 2. f5—f6+, Rg7—f7 3. Kg5—f5, atunci 3... Rf7—f8! etc. Dacă mută albul, deasemenea nu există câștig: 1. f5—f6, Rf7—f8! 2. Rg5—g6, Rf8—g8! etc. (sau 1. Rg5—g4, Rf7—f6).

Dacă însă regele părții mai tare se află în fața pionului (diagramele 74-76), atunci partida se câștigă întotdeauna, oriunde s'ar afla regele albers și oricine ar fi la mutare.

În poziția 74, ca răspuns la 1... Rf8—g8 albul joacă 2. Rf6—e7 (sau 1... Rf8—e8 2. Rf6—g7) ocupând câmpurile de înaintare ale pionului (f6, f7 și f8).

Dacă mută albul e posibil 1. Rf6—e6, Rf8—e8 2. f5—f6 și câștigă, ca în poziția 67.



În poziția 75, albul fiind la mutare obține poziția din diagrama 74. Dacă mută negrul, atunci la 1... Rf8—g8 se poate juca 2. Re6—e7, sau 2. f5—f6;

dacă 1... Rf8—e8, atunci câștigă 2. f5—f6.

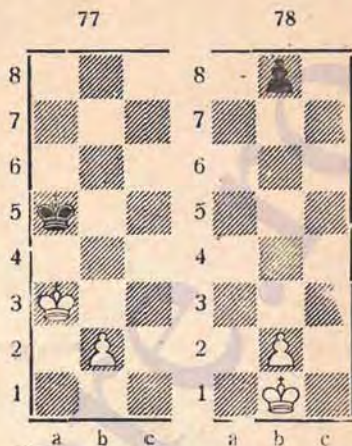
Diagrama 76 prezintă un caz mai interesant, când pionul se află pe linia calului și trebuie luată în considerație posibilitatea patului. Nu câștigă 1. g5—g6+, Rh7—h8 (vezi diagrama 71). Corect este 1. Rf6—f7, Rh7—h8 2. Rf7—g6!, Rh8—g8 3. Rg6—h6!, Rg8—h8 4. g5—g6, Rh8—g8 5. g6—g7 și albul câștigă.

Mai rămâne să examinăm cazurile când pionul se află și mai depărtat de câmpul de transformare.

Din exemplele precedente (74-76), putem trage concluzia că cele mai favorabile poziții pentru partea mai tare sunt acelea în care regele se află în fața pionului. Dacă pionul a ajuns la orizontala a 5-a, atunci, cum am văzut, câștigul se obține oricare ar fi poziția regelui în fața pionului. Dar lucrurile nu stau tot așa dacă pionul n'a ajuns încă la a 5-a orizontală.

De exemplu, în poziția din diagrama 77, albul fiind la mutare nu poate câștiga. La 1. b2—b3 urmează Ra5—b5 și remiză, ca în Nr. 73. Acelaș rezultat se obține și după 1. b2—b4+, Ra5—b5 (diagrama 69). Dacă însă 1. Ra3—b3, atunci 1... Ra5—b5 2. Rb3—c3, Rb5—c5 remiză.

Dacă însă în poziția 77 la mutare este negrul, atunci al-



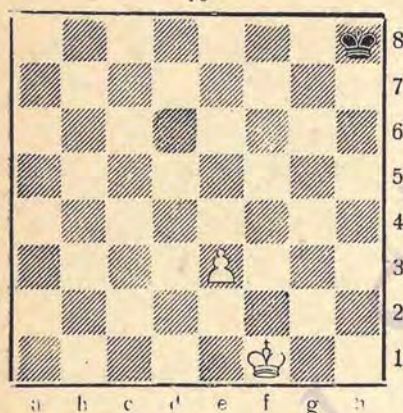
bul câștigă: 1... Ra5—b5 2. Ra3—b3, Rb5—c5 3. Rb3—a4! O astfel de poziție, în care regele se află în fața pionului său, având un câmp interval, pe aceeași coloană sau pe una din cele alăturate, este decisivă și asigură întotdeauna câștigul.

În poziția 78, albul fiind la mutare poate obține o astfel de poziție (adică ocuparea cu regele a unuia dintre câmpurile a4, b4 și c4) și, în consecință, câștigă: 1. Rb1—c2, Rb8—b7 2. Rc2—c3, Rb7—c7 3. Rc3—c4, Rc7—c6 4. Rc4—b4, Rc6—b6 5. b2—b3 (numai acum mută albul pionul, deoarece la mutarea următoare regele său se va afla din nou la un câmp interval în fața pionului) 5... Rb6—c6 6. Rb4—a5, Rc6—b7 (sau 6... Rc6—c7 7. Ra5—a6, Rc7—c6 8. b3—b4) 7. Ra5—b5, Rb7—a7 8. Rb5—c6, Ra7—a6 9. b3—b4, Ra6—a7 10. b4—b5

și atingând a 5-a orizontală, albul câștigă ca în poziția 76 (pionul de cal!).

Dacă în poziția 78 la mutare este negrul, atunci nu există câștig: 1... Rb8—b7 2. Rb1—c2, Rb7—b6 și la 3. Rc2—b3 negrul răspunde 3... Rb6—b5, iar la 3. Rc2—c3, Rb6—c5 cu remiză, ca în Nr. 77.

79



În poziția 79 albul tinde să ocupe unul din câmpurile d5, e5 sau f5. Câmpul cel mai depărtat de regele advers este d5; deaceia albul joacă 1. Rf1—e2!, Rh8—g7 2. Re2—d3!, Rg7—f6 3. Rd3—d4!, Rf6—e6 4. Rd4—e4 și cu mutarea următoare albul ocupă unul din câmpurile decisive (d5, f5 sau e5) și câștigă. O greșeală ar fi fost 1. Rf1—f2 din cauza 1... Rh8—g7 2. Rf2—f3, Rg7—f7! și remiză (regele negru trebuie pus la f7 pentru a putea răspunde la 3. Rf3—f4 sau 3. Rf3—e4, cu 3... Rf7—f6 sau 3...

Rf7—e6). Acest exemplu demonstrează ce joc fin este necesar câteodată atunci când pe tablă nu mai rămân decât regii și un singur pion.

Discutând chestiunea transformării pionului, am spus peste tot despre transformarea lui în damă, deoarece necesitatea transformării pionului în altă figură se întâlnește în practică destul de rar; totuși astfel de cazuri se întâlnesc.

80

81



Diagrama 80 prezintă un caz în care este absolut necesară transformarea pionului în turn, deoarece f7—f8D?? ar duce la pat.

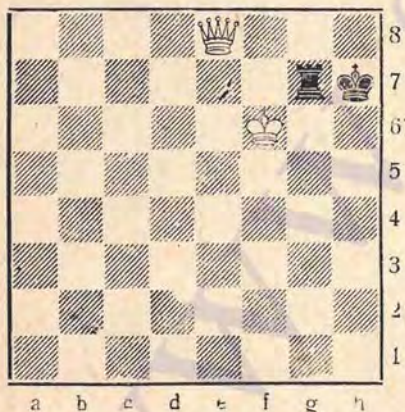
În poziția 81 nu se poate transforma pionul e7 în damă sau turn (din cauza patului), nici chiar în nebun, deoarece nebunul e8 nu va controla câmpul de transformare al pionului h6 (diagrama 61). Pionul poate fi transformat numai în cal.

Desigur, albul poate câștiga mult mai ușor, făcând o mutare oarecare cu regele și transformând apoi pionul e7 în damă.

DIFERITE ALTE FINALURI

Lupta în final este foarte variată și interesantă. Chiar și într'un final relativ atât de simplu ca „rege și pion contra rege“, există, cum am văzut, multe subtilități neașteptate. Cunoașterea finalurilor de acest fel, care survin foarte adeseori, este foarte importantă, deoarece după ce ai obținut o poziție câștigată trebuie să știi să aduci partida până la victorie; trebuie deasemeni știut când și în ce condițiuni se poate face remiză. Să examinăm încă câteva finaluri cu figuri diferite la cei doi adversari.

82



Albul câștigă

La mutarea negrului Tg7—g8 urmează De8—h5 mat; rău este și Rh7—h6 din cauza De8—f8 câștigând turnul legat. Negrului nu-i mai rămâne decât

să îndepărteze turnul de rege, dar, pierzând apărarea regelui, el se pierde repede.

1... Tg7—g2 2. De8—e4+ cu atac simultan asupra regelui și turnului.

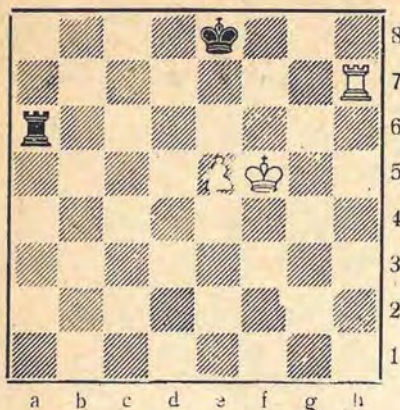
1... Tg7—g1 2. De8—e4+, Rh7—h8 3. De4—a8+, Rh8—h7 4. Da8—a7+ și câștigă.

1... Tg7—a7 2. De8—e4+, Rh7—g8 3. De4—g4+, Rg8—h7 (dacă 3... Rg8—f8, atunci 4. Dg4—c8 mat) 4. Dg4—h3+, Rh7—g8 5. Dh3—g3+, Rg8—h7 6. Dg3—h2+, Rh7—g8 7. Dh2—g1+ (sau Dh2—b8+) și câștigă. (Examinați singuri alte mutări ale turnului).

Dacă în poziția 82 mută albul, atunci el aduce jocul în aceeași poziție, dar trecând mutarea negrului, de exemplu: 1. De8—e4+, Rh7—h8 (nu se poate 1... Rh7—h6 din cauza 2. De4—h4 mat) 2. De4—a8+, Rh8—h7 (dacă 2... Tg7—g8, atunci 3. Da8—h1 mat) 3. Da8—e8. Poziția din diagrama 82 a fost realizată, dar la mutare este negrul și albul câștigă așa cum am arătat mai sus.

În poziția 83, turnul a6 nu permite regelui alb să ajungă pe orizontala 6-a, de unde ar fi putut crea o amenințare de mat. Turnul negru rămâne pe această orizontală (a 6-a) până în momentul când albul înaintează pionul; atunci negrul începe să dea șahuri cu turnul

83



Remiză.

din spate și obține remiza: 1... Ta6—b6 2. Th7—a7, Tb6—c6 3. e5—e6, Tc6—c1! și negrul dă șah etern pe prima orizontală, sau câștigă pionul, sau schimbă turnurile și ajunge într'un final de pioni remiză.

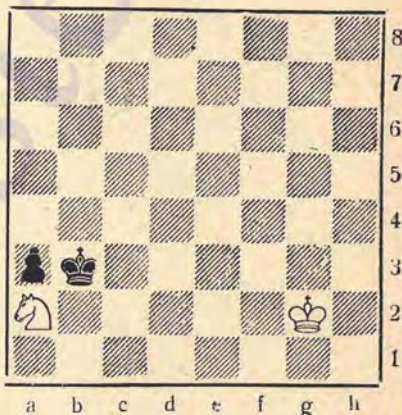
Cu totul altfel se desfășoară lucrurile în cazul când negrul se apără incorect, de exemplu: 1... Ta6—a5?? 2. Rf5—f6! Acum la 2... Ta5—a6+ urmează 3. e5—e6 cu amenințare de mat și albul reușește să izgonească regele negru de pe câmpul de transformare al pionului, de ex. 3... Re8—d8 4. Th7—h8+, Rd8—c7 5. Rf6—f7, Ta6—a1 6. e6—e7, Ta1—f1+ 7. Rf7—e8, Tf1—f2 8. Th8—h4! (importanța ocupării cu turnul a orizontalei a 4-a se va vedea curând) 8... Tf2—f1 9. Th4—c4+, Rc7—b6 (dacă 9... Rc7—d6, atunci 10. Re8—d8, și 11. e7—e8D) 10. Re8—d7, Tf1—d1+ 11. Rd7

—e6, Td1—e1+ 12. Re6—f6, Tel—f1+ 13. Rf6—e5!, Tf1—e1+ 14. Tc4—e4!

Iată pentru ce era necesar turnul pe orizontala 4-a; acoperindu-și regele de șahuri, albul câștigă.

În poziția 84, calul, deși este lipsit de sprijinul regelui său, luptă cu succes cu pionul: 1. Ca2—c1+, Rb3—b2 2. Cc1—d3+ Rb2—c2 3. Cd3—b4+, Rc2—b3 4. Cb4—d3 Remiză, deoarece la 4... a3—a2 urmează 5. Cd3—c1+ și albul sacrifică calul pentru pion.

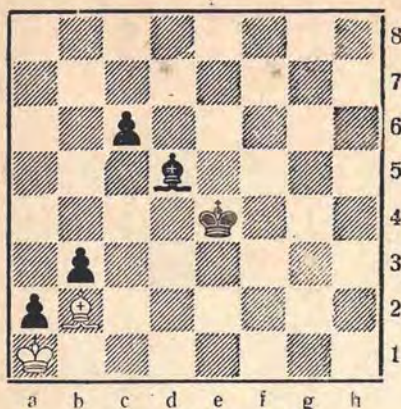
84



În poziția din diagrama 85, fiecare din cei doi adversari are câte un nebun, dar acești nebuni merg pe câmpuri de culori diferite. Atunci când există nebuni de culori diferite, superioritatea de un pion și câteodată și de mai mulți pioni, se arată neîndestulătoare pentru câștig.

În poziția 85, a'bul mută cu

85

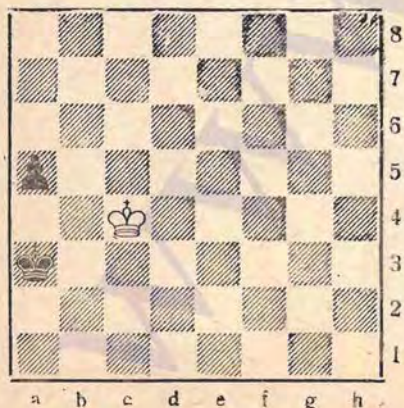


Remiză.

nebunul pe diagonală b2—h8. Dacă negrul (după Re4—d3) înaintează pionul c6 până la c3, atunci urmează N : c3 și dacă Rd3 : c3, atunci albul este pat. Partida este remiză.

În poziția 86 albul face remiză nepermițând regelui negru să iasă de pe linia „a”, sau

86



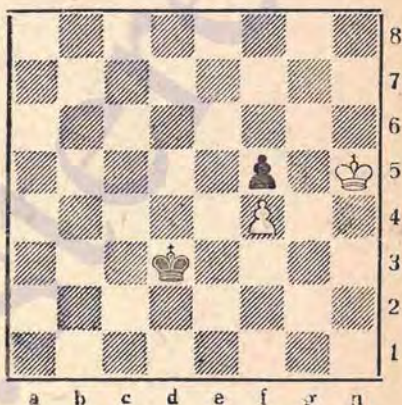
Remiză.

ocupând câmpul de transformare al pionului a1)

1. Rc4—c3, Ra3—a2 2. Rc3—c2, a5—a4 3. Rc2—c1 etc. Dacă mută negrul, partida este de-așemenea remiză: 1... a5—a4 2. Rc4—c3, sau 1... Ra3—b2 2. Rc4—b5.

În poziția 87, dacă la mutare este albul urmează :

87

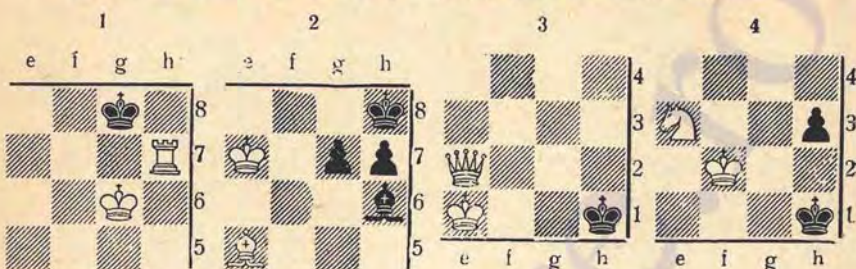


Acel care mută — câștigă

1. Rh5—g6!, Rd3—e4 2. Rg6—g5 Acum faptul că negrul este obligat să facă o mutare careare îi este nefavorabil (pentru astfel de situații există o expresie specială „zugzwang”; negrul se află „în zugzwang”). După deplasarea regelui negru urmează Rg5:f5 și albul transformă în damă pionul „f”. Greșit ar fi 1. Rh5—g5 din cauza Rd3—e4 și acum în „zugzwang” se află albul. Fiind la mutare, negrul câștigă cu aceeași manevră: 1... Rd3—e3!

EXERCIȚII

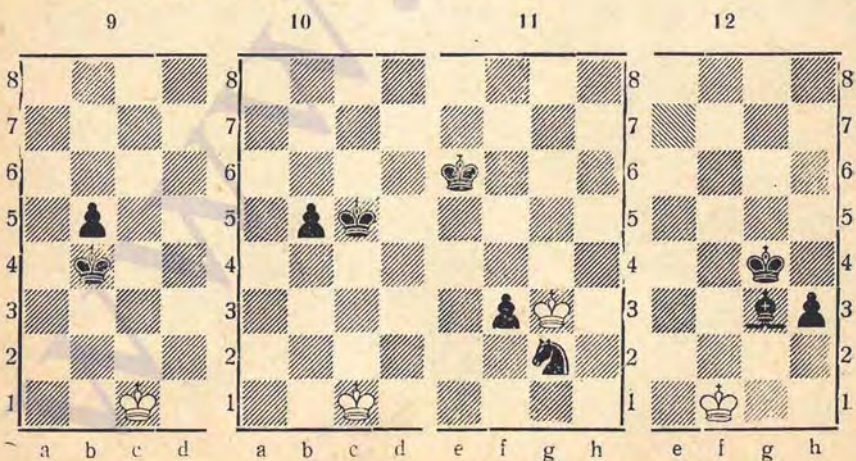
În pozițiile 1—4 albul începe și dă mat în două mutări.



În pozițiile 5—8 negrul începe și face remiză.



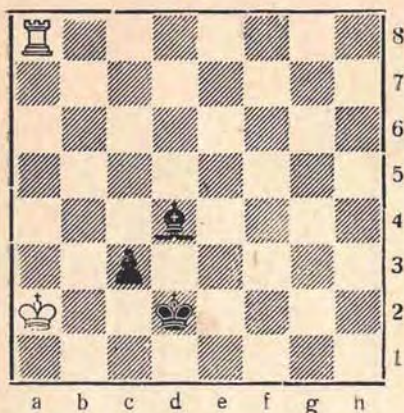
Găsiți soluția în pozițiile următoare:



Albul începe și face remiză.

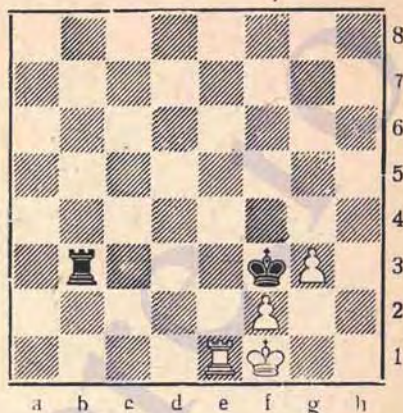
Negrul începe și câștigă.

13



Negrul începe și câștigă

14



Albul începe și câștigă

SOLUȚIILE:

1) 1.Tf7 2) 1.Rf7 3) 1.Rf2 4) 1.Rf1 5) 1...Rb7 2.Rd6, Rc8! 6) 1...Ta6+! 7) 1...Df7+! 8) 1...Rf8! 9) 1.Rb2! 10) 1.Rb1! 11...Ch4! (Ce-l duce la remiză din cauza Rf) 12) 1...Nh2! (împiedicând regele alb să ajungă în colț) 2.Rf2, Rf4 3.Rf1, Rf3 4.Re1, Rg2 etc. 13) 1...c2 2.Tc8, Nc3! (împiedicând p- alb să dea turnul pentru pion) 3.Td8+, Re2 4. Te8+, Rf2 5.Tf8+, Rg2 6. Tg8+, Rh2 și șahurile albului s'au epuizat. Regele s'a mișcat pe orizontala 2-a pentru a împiedeca turnul să ocupe orizontala 1-a. Greșit ar fi 3...Re3 4.Te8+, Rd4 5.Td8+, Re5 6.Te8+, Rd? din cauza 7.Te1!, N:e1 8.Rb2 remiză. 14) 1.Te3+!, T:e3 2.fe3 -i dacă 2...R:e3, atunci 3.Rg2!, iar dacă 2...R:g3. atunci 3.Re2! și albul câștigă.

BAZELE STRATEGIEI ȘI TACTICII

CE ESTE STRATEGIA ȘI TACTICA. CE ESTE PLANUL

Căutând să câștige partida, sau (atunci când se află în poziție mai proastă) să obțină remiza, jucătorul este nevoit să calculeze diferite manevre diferite planuri de joc, pentru a-și atinge scopul treptat, mutare cu mutare. Aceste planuri generale constituie așa numita **strategie** șahistă, în timp ce mijloacele alese pentru realizarea planului constituie **tactica**. Strategia ne arată ce trebuie să facem, iar tactica ne arată **cum** trebuie să procedăm. Mai precisă ar fi definiția următoare: strategia constituie o problemă **generală**, iar tactica o problemă **particulară**.

Să examinăm un exemplu. În finalul „mat cu regele și turnul împotriva regelui” (diagrama 50) albul a realizat un plan de îndreptare a regelui advers la marginea tablei. Acesta era **planul strategic**, cea

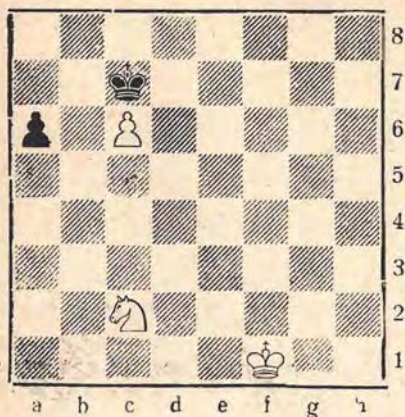
problemă generală care trebuia neapărat rezolvată pentru a face mat pe adversar.

Cum a fost realizată îndreptarea?

Albul a obținut opoziția regelor și în acest moment a dat șahuri cu turnul. Aceasta a fost calea tactică pentru atingerea scopului, **acea problemă particulară** prin rezolvarea căreia se rezolvă și problema generală.

Iată un alt exemplu ușor (vezi poziția din diagrama 88). Mută albul. El poate câștiga numai prin transformarea pionului c6 în damă. Este clar că pionul c6 trebuie să fie apărat cu calul. După aceasta însă calul alb va fi legat de apărarea pionului și nu va mai putea împiedica înaintarea pionului negru a6 spre damă; lucrul acesta nu este însă periculos deoarece regele alb se află în pă-

88



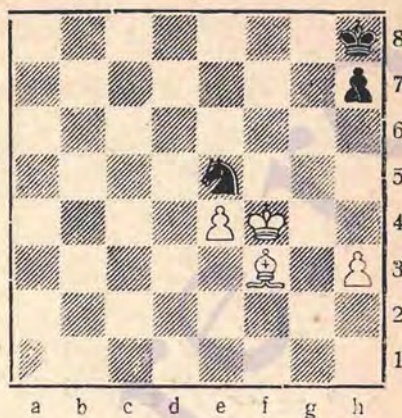
trat. În consecință, planul strategic al albului poate fi împărțit în trei faze: 1) apărarea pionului c6 cu calul; 2) câștigarea pionului a6 cu regele și 3) limitarea spațiului regelui negru și transformarea pionului c6 în damă.

Cum se realizează acest plan?

Mutarea 1. Cc2—b4 ar constitui o gravă greșală tactică din cauza răspunsului 1... a6— a5 prin care negrul obține remiza. Corect este 1. Cc2—d4 după care planul albului se realizează ușor. Regele negru nu poate nici măcar să atace calul d4, deoarece ar ieși din patratul pionului c6.

Planul strategic al negrului constă în sacrificarea calului pentru pionul e4, după care se ajunge la un final remiză pe care îl cunoaștem deja (vezi

89



Negrul mută

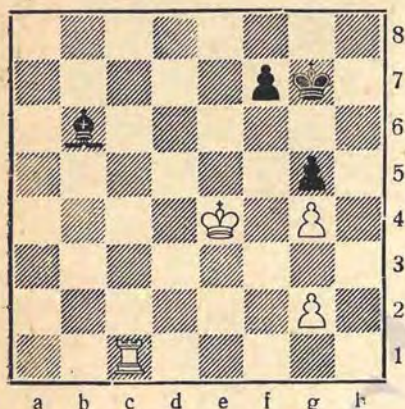
diagrama 61). Tactic lucrul acesta poate fi obținut împiedicând mai întâi înaintarea pionului „e” și atacându-l apoi cu calul.

1... Ce5—d7 2. Rf4—f5 (negrul amenința să lichideze pionul „e” prin 2... Cd7—c5 3. e4—e5, Cc5—d3+) 2... Rh8—g7 3. Nf3—e2 (dacă 3. Rf5—e6 atunci 3... Cd7—c5+ și Cc5:e4) 3... Cd7—c5 4. e4—e5, Cc5—d7 5. e5—e6 (albul este obligat să înainteze pionul, deoarece altfel negrul îl ia cu calul) 5... Cd7—f8 6. e6—e7, Rg7—f7 (Negrul reușește să elimine pionul alb în ultimul moment) 7. e7: f8D+, Rf7:f8. Acum albul nu poate împiedica regele negru să ajungă la h8. La 8. Rf5—f6 urmează 8... Rf8—g8, iar dacă 8. Ne2—c4, atunci Rf8—g7 și negrul obține remiza

În poziția următoare, mai

complicată (vezi diagrama 90), albul caută să dea turnul pentru nebun și un pion, pentru a deschide în felul acesta drumul spre transformare pionilor săi.

90



Albul câștigă

1. Re4—f5, Nb6—d8 2. Tc1—c8, Nd8—e7 3. Tc8—e8, Ne7—f6 4. Te8—g8+, Rg7:g8 5. Rf5:f6, Rg8:f8 6. Rf6:g5, Rf8—g7 7. Rg5—f5, R oriunde 8. Rf5—f6.

Acum albul înaintează pionul g4, îl schimbă pe pionul f7 și câștigă datorită pionului g2.

După 1. Re4—f5 negrul s'ar fi putut apăra deasemeni prin 1... Nb6—e3. Atunci ar fi urmat 2. Tc1—h1, Ne3—d2 3. Th1—h5 (amenințând să ia la g5) 3... f7—f6. După această punctul g5 este suficient de bine apărat și albul deplasează atacul asupra punctului f6: 4. Th5—h1, Nd2—e3 5. Th1—b1, Ne3—d4 6. Tb1—b7+, Rg7—f8 7. Rf5—g6 și negrul nu poate împiedica mutarea Tb7—f7 urmat de Tf7:f6 după care se pierde toți pionii negri.

În acest exemplu planul strategic al albului a constat în schimbul turnului pentru nebun și pion; tactic albul și-a atins scopul prin îndepărtarea regelui negru dela apărarea punctului f6.

Jucătorii buni nu fac niciodată mutări fără scop. Învinge acela ale cărui planuri strategice se arată mai corecte și mai departe calculate, iar realizarea lor tactică mai exactă și lipsită de greșeli. În continuare vom studia aci diferite alte planuri strategice și cu câteva metode tactice tipice în jocul de șah.

FORȚA COMPARATĂ A FIGURILOR

Pentru a lua o decizie privitoare la schimbul figurilor, este necesară cunoașterea forței lor comparate, deoarece schimbările pot fi favorabile sau nefavorabile. Știm că o figură

este cu atât mai tare cu cât mobilitatea ei este mai mare.

Forța figurilor se calculează astfel.

Ca unitate de măsură se ia pionul, nebunul este considerat

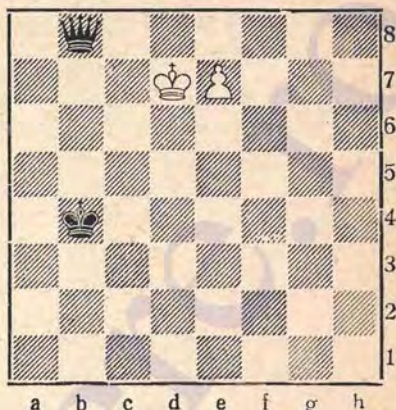
egal cu calul, iar fiecare dintre figurile ușoare egală cu $3\frac{1}{2}$ pioni (adică mai tare decât trei pioni și mai slabă decât patru). Turnul și doi pioni este egal cu două figurile ușoare, iar o figură ușoară și $1\frac{1}{2}$ pioni este egală cu un turn. Dama este egală cu două turnuri sau cu trei figurile ușoare, uneori cu un turn plus un nebun și un pion.

Aceste aprecieri asupra forței figurilor pot să se schimbe în raport cu poziția. În special în final ele pot să se arate greșite, deoarece forța pionilor se mărește simțitor datorită posibilității mai ușoare de a se transforma în damă. Deaceia, în fiecare poziție este necesar să fie luate în considerație caracteristicile ei concrete. De exemplu, la schimbul din poziția 90, albul dă ceva mai mult decât primește, deși își păstrează avantajul general (doi pioni contra unul). Scopul schimbului în acest caz a fost „simplificarea” poziției, deoarece în noua poziție la care se ajunge, albul câștigă ușor.

Să vedem cum se schimbă forța figurilor în raport cu poziția.

În majoritatea cazurilor dama este cu mult mai tare decât un pion, dar în poziția din diagrama 91 pionul e7 este prea departe înaintat și aceasta îi mărește forța. Este interesant de văzut cum obține negrul câștigul.

91



Negrul la mutare câștigă

1. ... Db8—b7+
2. Rd7—d8

Dacă 2. Rd7—d6, atunci 2... Db7—c8 și 3... Dc8—e8, după care negrul își apropie regele de pion și îl câștigă.

2. ... Db5+
3. Rd8—c7 Db5—e6!
4. Rc7—d8 Dc6—d6+!

Șahul acesta este foarte important. Acum regele alb este forțat să mute la e8, împiedicând înaintarea propriului pion. În felul acesta negrul câștigă timp (câștigă un „tempo”) pentru a-și apropia regele.

5. Rd8—e8 Rb4—c5
6. Re8—f7 Dd6—d7

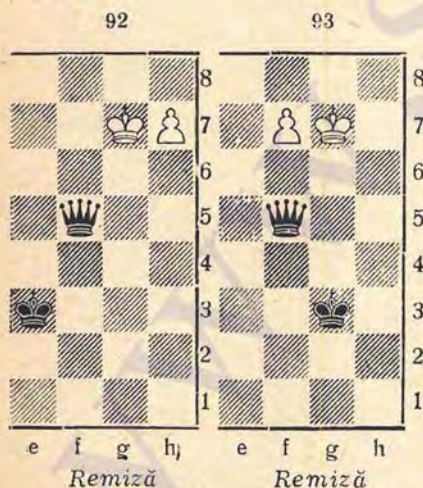
Legând pionul pentru a-l împiedica să înainteze.

7. Rf7—f8 Dd7—f5+

Acum negrul face din nou manevra tactică anterioară și câștigă din nou un tempo pentru apropierea regelui.

- | | |
|------------|-------------|
| 8. Rf8—g7 | Df5—e6! |
| 9. Rg7—f8 | De6—f6+! |
| 10. Rf8—e8 | Rc5—d6 |
| 11. Re8—d8 | Df6 : e7+ |
| 12. Rd8—c8 | De7—c7 mat. |

Dacă în diagrama 91 am schimba poziția punând regele la d4, iar dama la e1, atunci este ușor de văzut că negrul nu mai poate câștiga deoarece dama nu mai poate da niciun șah prin care să se poată apropia de centrul tablei pentru a putea împiedica transformarea pionului.

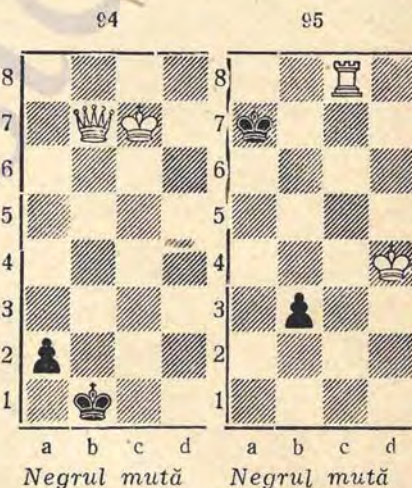


În aceste poziții (împotriva pionilor de pe linia **nebului** și a **turnului**) dama, cu rare excepții, nu câștigă, deoarece

partea mai slabă poate utiliza pentru a se salva posibilitatea de pat.

În poziția 92 la 1... Df5—g5+ urmează 2. Rg7—h8 și negrul nu se poate apropia cu regele deoarece albul este pat. În poziția 93, după 1... Df5—g5+ 2. Rg7—h7, Dg5—f6 3. Rh7—g8, Df6—g6+ albul nu joacă 4. Rg8—f8, ci 4. Rg8—h8! și dacă D:f7 atunci albul este pat.

În astfel de poziții rezultatul jocului poate să se schimbe dacă regele părții mai tare se află suficient de aproape (vezi diagrama 94).



În poziția 94, ca răspuns la șah, negrul nu trebuie să mute **prematur** la a1, deoarece aceasta permite o neașteptată și decisivă apropiere a regelui alb cu amenințare imparable de mat.

Cu mutarea 1... Rb1—c2 (sau

[Rc1] negrul poate face remiză, dar 1... Rb1—a1? pierde din cauza 2. Rc7—b6!, Ra1—b2 3. Rb6—c5+ (din cauza șahului prin descoperire regele alb s'a apropiat cu două câmpuri) 3. ... Rb2—c1 4. Db7—h1+, Rc1—b2 5. Dh1—g2+, Rb2—b1 6. Rc5—c4, a2—a1D 7. Rc4—b3!.

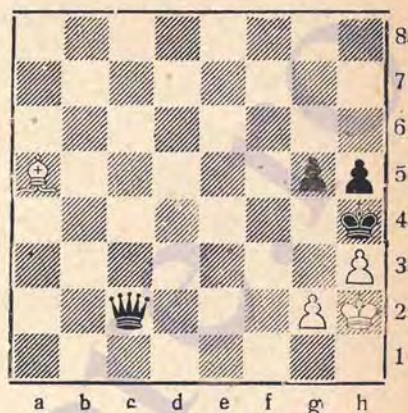
Negrul, deși și-a transformat pionul în damă, nu se poate apăra împotriva amenințării de mat. O manevră tactică deosebit de caracteristică și importantă!

Diagrama 95 prezintă un caz în care turnul pierde în fața pionului. Negrul joacă 1... b3—b2 și pionul nu mai poate fi oprit. La 2. Tc8—c7+ urmează Ra7—b8.

Aci dama se arată mai slabă decât nebunul. Regele negru stă foarte prost și folosindu-se de acest fapt, albul realizează un atac de mat decisiv. În momentul acesta se amenință Na5—e1+ și mat.

1 ... Dc2—e2 2. Na5—c7, De2—f2 (din nou se amenințase mat pe g3!; dama nu poate părăsi orizontală a 2-a deoarece urmează g2—g3+ mat. Nu se

96



Negrul mută

putea juca 2... g5—g4 din cauza Nc7—d8+) 3. Nc7—d6, Df2—f4+ (negrul n'are alte mutări) 4. g2—g3+!, Df4:g3+ 5. Nd6:g3+ mat.

Cazuri de felul acesta, în care figuri mai slabe luptă cu succes împotriva unor figuri mai tari, constituie numai excepții, dar astfel de excepții sunt destul de dese în cursul jocului; deaceia fiecare poziție trebuie calculată deosebit. Pentru a ajunge la înțelegerea tuturor pozițiilor, este necesară experiență, care se obține prin jocul practic.

LIMITAREA MOBILITĂȚII FIGURILOR

În cursul jocului este foarte important să asigurăm figurilor ușoare posibilități de acțiune în direcții diferite. Pentru aceasta figurile trebuie să

aibă în primul rând **mobilitate**. Dacă figurile sunt închise, sau n'au mutări din vreo cauză oarecare, se înțelege că ele nu pot să-și arate întreaga forță.

Mobilitatea figurilor depinde de multe cauze: și de poziția pe tablă a celorlalte figuri (proprii și adverse) și de poziția proprie, favorabilă sau nefavorabilă. În poziția inițială, de exemplu (vezi diagrama 1), liniile pentru nebuni, damă și turnuri sunt blocate de către proprii pioni și figuri. Astfel de blocări se produc și mai târziu, în cursul partidei. Mobilitatea figurilor este influențată și de poziția ei, deoarece știm că o figură așezată pe marginea tablei are la dispoziție mai puține câmpuri.

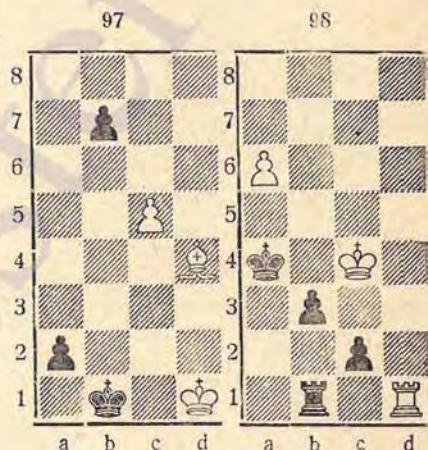
Limitarea mobilității figurilor le micșorează forța și importanța în joc. Adeseori se poate vedea că figuri nemîșcate, sau cu mobilitate mică, constituie obiective de atac pentru adversar și influențează strategia și tactica jocului.

Să examinăm cu ajutorul a câteva exemple, diferite cazuri de limitare a mobilității figurilor.

a) INCHIDEREA FIGURILOR

Singura cale de câștig pentru alb în poziția 97 este sacrificiul nebunului prin 1. Nd4—a1! cu scopul de a împiedica înaintarea pionului a2 și a limita definitiv libertatea de mișcare a regelui negru. Pe câmpul a1, nebunul blochează pionul împiedicându-l să înainteze. 1... Rb1:a1 2. Rd1—c2!. Dece s'a dus albul cu regele la

c2 și un la c1, se va vedea curând. Acum regele negru este închis în colț. Negrul este în „zugzwang” și este silit să mute pionul b7. 2... b7—b5 3. c5—c6. Desigur, albul nu ia „en passant”, deoarece atunci negrul ar fi fost pat. 3... b5—b4 4. c6—c7, b4—b3+ 5. Rc2:b3, Ra1—b1 6. c7—c8D, a2—a1D 7. Dc8—c2 mat. Dacă 6... a2—a1C+ atunci 7. Rb3—c3 cu câștig rapid.

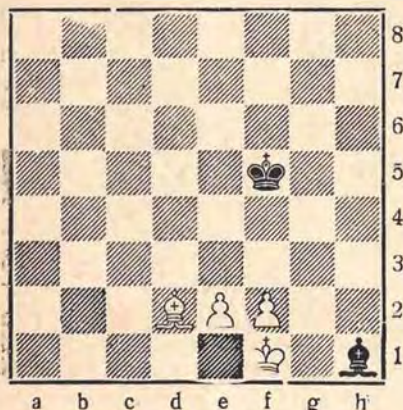


Albul câștigă

În poziția 98 mutarea 1. a6—a7 duce la pierdere din cauza 1... c2—c1D+ 2. Td1:c1, Tb1:c1+ 3. R oriunde, Tc1—c8. Albul obține victoria numai cu ajutorul frumoasei mutări 1. Td1—c1!! care paralizează pionul c2 (albul „blochează” pionul c2). La 1... Tb1:c1 sau 1... b3—b2 câștigă ușor 2. a6—a7 din cauza amenințării de mat

după a7—a8D. Dacă 1... Ra4—a3 atunci mai întâi 2. Rc4—c3, de ex. 2. ... Tb1:c1 3. a6—a7, Ra3—a2 4. a7—a8D+, Ra2—b1 5. Da8—a3 și mat la b2.

99



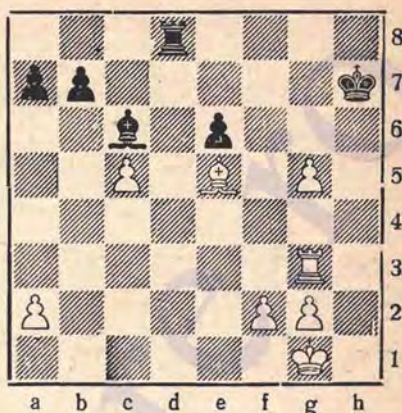
Albul câștigă

În poziția din diagrama 99 albul creează o barieră nebuunului negru prin mutarea 1. f2—f3, împiedicându-l să se retragă și apoi îl câștigă prin mutarea 2. Rf1—g1.

În poziția 100 albul imobilizează de o manieră curioasă turnul negru.

1. g5—g6+, Rh7—h6 (dacă 1... Rh7—g8, atunci 2. Tg3—h3 și negrul n'are apărare, de ex. 2... Rg8—f8 3. Th3—h8+, Rf8—e7 4. g6—g7 etc.) 2. g6—g7, Td8—g8 (sau 2.. Rh6—h7 3. Tg3—h3+ și Th3—h8 asigurând transformarea pionului) 3. Ne5—d6!

100

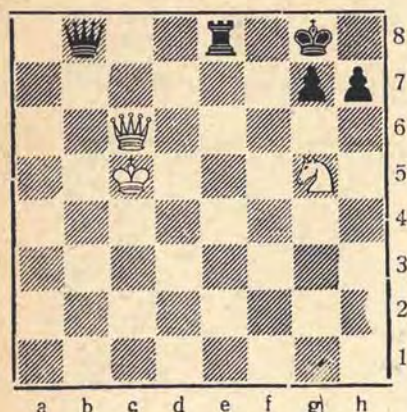


Albul câștigă

Rh6—h7 (dacă 3... Tg8:g7 negrul pierde turnul din cauza legării. 4. Nd6—f8) 4. Nd6—f8 Acum turnul negru este complet închis și nu poate lua parte la joc. Albul câștigă ușor avansând regele și sacrificând eventual turnul pentru nebuunul negru și pionul e6 sau b7. Este ușor de verificat acest lucru, punând pe tablă această poziție.

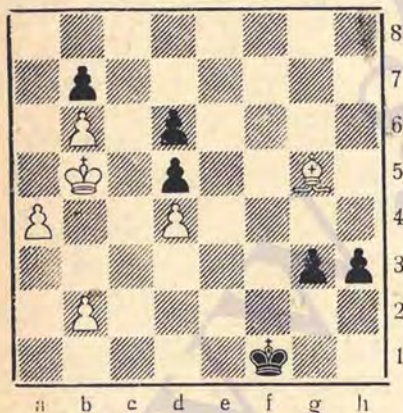
Aci albul, printr'un sacrificiu de damă, ia regelui negru ultimul câmp liber și îl face mat. 1. Dc6—d5+, Rg8—h8 (dacă Rg8—f8 atunci 2. Dd5—f7 mat) 2. Cg5—f7+, Rh8—g8 3. Cf7—h6++ (șah dublu—cu dama și calul) 3... Rg8—h8 4. Dd5—g8+!!, Te8:g8 (acum regele negru este complet închis) 4. Ch6—f7 mat. Bine cunoscutul „mat etouffé”.

101



Albul câștigă

102



Albul face remiză

În poziția 102 albul n'are ce face împotriva amenințărilor pionilor g3 și h3. Dar el poate evita pierderea printr-o manevră ingenioasă, blocându-și propriul rege.

1. Ng5—d2, h3—h2 (sau altceva) 2. Nd2—a5, h2—h1D

(sau altceva) 3. b2—b4. Albul s'a făcut singur pat! Deși acum negrul este la mutare și are și o damă, el nu poate forța câștigul.

b) LUAREA CÂMPURILOR

Acest mijloc de limitare a mobilității figurilor constă în luarea sub control a acelor câmpuri pe care figura adversă poate muta.

De exemplu, în poziția examinată mai înainte Nr. 95, după 1... b3—b2 turnului c8 îi sunt luate câmpurile b8 și c1; din această cauză el nu poate împiedica transformarea pionului. Iată un alt exemplu:

103



Câmpurile de retragere ale calului alb sunt luate; după 1... Ta5—d5 2. Cd7—b8, Td5—d8 calul se pierde. În această prindere a calului joacă un mare rol apropierea de marginea tablei, care micșorează mobilitatea acestei figuri.

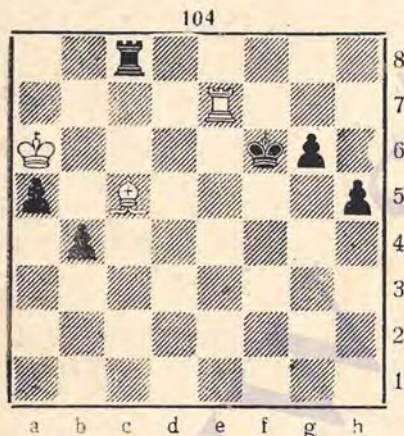
c) FIGURA APARATOARE

Mobilitatea unei figuri este adeseori limitată datorită fap-

tului că ea apără o altă figură, sau un câmp important.

De exemplu, în poziția din diagrama 90, după 1. Rf5, Nd8 2. Tc8, nebunul nu poate muta decât la e7 sau f6, deoarece el trebuie să apere pionul g5.

Astfel de figuri „apărătoare” sunt adeseori expuse atacurilor; adversarul caută să le elimine sau să le îndepărteze de pe câmpul pe care îl ocupă (vezi diagramele 104—106).

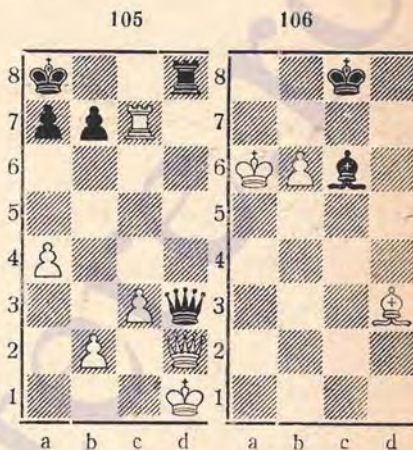


Prin mutarea turnului la c8 negrul a atacat nebunul, care apără turnul e7. Mobilitatea nebunului este limitată. Dacă 1. Nc5—d6, atunci 1... Tc8—c6+ câștigând nebunul; altă mutare de nebun nu există, deoarece turnul e7 nu poate fi lăsat fără apărare. Nu ajută nici 1. Ra6—b6 din cauza Tc8: c5 și negrul câștigă o figură.

În poziția 105 albul îndepăr-

tează turnul apărător dela d8 și câștigă dama negrului:

1. Tc7—c8+, Td8:c8 2. Dd2: d3



Albul mută

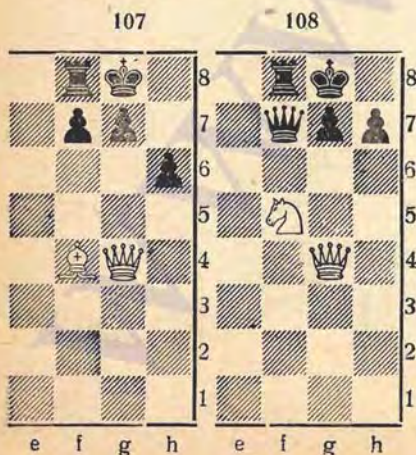
Diagrama 106 prezintă lupta nebunilor de aceeași culoare. 1. Ra6—a7! Prin aceasta se ia regelui negru câmpul b8; dacă ar fi ajuns acolo, el n'ar mai fi putut fi scos și partida s'ar fi terminat remiză. 1... Nc6—f3 2. Nd3—a6+, Rc8—d8. Acum regele negru este îndepărtat dela apărarea punctului b7. 3. Na6—b7, Nf3—g4. Desigur schimbul este nefavorabil negrului. 4. Nb7—g2, Ng4—c8. Din cauza amenințării b6—b7, negrul se pregătește să sacrifice nebunul pentru pion. Acum nebunul c8 este fixat la apărarea punctului b7; dacă el este îndepărtat, albul câștigă. Albul atacă această figură apărătoare cu

mutarea 5. Ng2—h3! după care nebunul negru este îndepărtat sau schimbat și partida se câștigă repede.

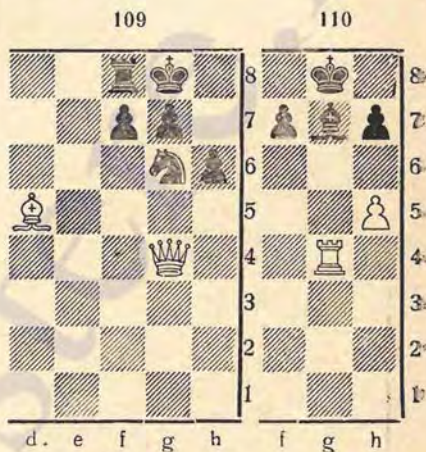
d) LEGAREA

Acesta este un caz foarte important de limitare a mobilității. Am văzut deja exemple de legare — de ex. diagrama 32. Și în poziția 10, după 1. Nc6:d5+, Cc7—e6 se ajunge la o legare a calului. Calul legat, atunci când acoperă regele, este complet lipsit de mobilitate și albul poate să-l atace cu mutarea 2. Rc5—d6 a doua oară și să-l câștige. Deasemeni în poziția 100 albul utilizează la mutarea sa a treia amenințare a legării, pentru realizarea manevrei decisive, închiderea turnului.

Iată încă câteva exemple care ilustrează această puternică armă tactică.



În ambele exemple (107-108), pionul g7 este legat și în consecință nu poate luat la h6. De aceea, în poziția 107 albul joacă 1. Nf4:h6, câștigând un pion, iar în poziția 108 joacă 1. Cf5—h6+ câștigând dama.



În poziția 109 albul câștigă calul g6, utilizând legarea pionului f7, prin mutarea 1. Dg4:g6.

În poziția 110 este legat nebunul g7; albul îl câștigă prin 1. h5—h6 cu un nou atac asupra figurii legate.

În orice partidă de șah se întâlnesc, sub o formă sau alta, cazurile arătate de limitare a mobilității figurilor. Examinându-le la rejucarea partidelor care se publică în cărțile de șah și în reviste, trebuie învățată aplicarea lor în partidele proprii.

MUTĂRI CARE FORȚEAZĂ

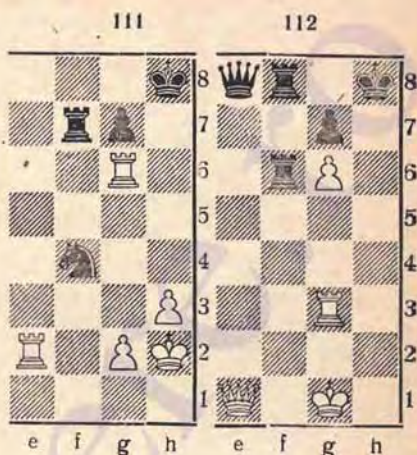
Multe mutări sunt legate în cursul jocului de diferite amenințări pentru adversar, de exemplu când se dă șah sau este atacată o figură neapărată. Astfel de mutări se numesc „mutări care forțează” (sau amenințări). Ca răspuns la o mutare care amenință ceva, trebuie luate imediat măsuri de apărare. Adeseori se întâmplă că amenințarea nu poate fi parată decât cu puține mijloace, iar uneori numai cu o singură mutare. De exemplu, în poziția 107, după 1. Nf4:h6 se amenință Dg4:g7 mat. Este posibilă numai o singură apărare 1... g7—g6 după care 2. Nh6:f8 câștigă calitatea.

a) ȘAHUL

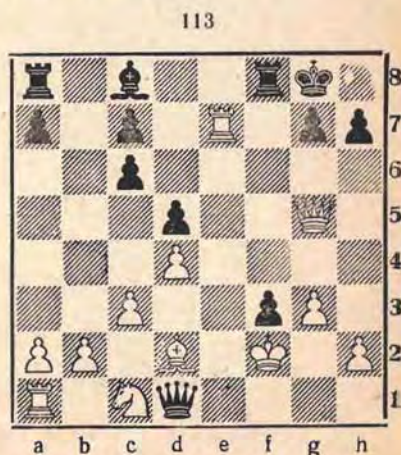
Cea mai obișnuită mutare care forțează răspunsul adversarului este șahul. În poziția 108 negrul după 1. Cf5—h6+ este silit să se apere împotriva șahului prin deplasarea regelui și nu mai are timp să apere dama.

În poziția 111 calul f4 atacă în același timp ambele turnuri. Deplasând turnul e2 cu șah (Te2—e8+), albul capătă posibilitatea de a deplasa și al doilea turn.

În poziția 112 albul utili-



zează o serie de șahuri neinterupte, nelăsând negrului timpul de a-și utiliza superioritatea materială: 1. Tg3—h3+ Rh8—g8 2. Th3—h8+!, Rg8: h8 3. De1—h4+, Rh8—g8 4. Dh4—h7 mat.



Negrul mută

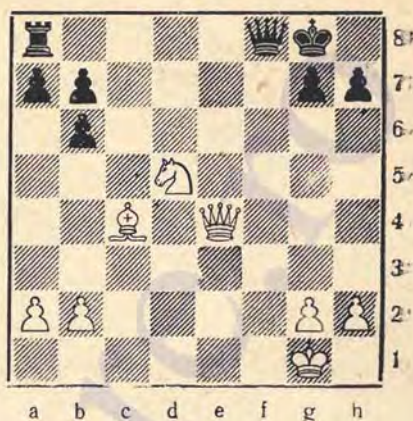
Albul are o figură în plus, dar negrul are timp să desfășoare un atac decisiv asupra regelui alb: 1... Dd1—g1+! 2. Rf2:g1, f3—f2+ 3. Rg1—f1, Nc8—h3+ 4. Rf1—e2, f2—f1D+ 5. Re2—e3 și acum negrul dă mat cu dama sau cu turnul la f3.

Aceste exemple, ca și multe altele examinate mai înainte, arată că șahul constituie o puternică armă tactică, dacă este utilizat corect. Trebuie însă evitată greșeala pe care o fac adeseori începătorii, de a da șah fără scop, fără un plan concret de continuare a jocului și fără a calcula exact urmările șahurilor. De exemplu, în poziția din diagrama 10, dacă albul se lasă tentat de posibilitatea de a câștiga un pion (și a da în același timp șah) și joacă 1. Nc6:d5+, atunci el nu face decât să-și îngreueze câștigul, deoarece urmează apropierea regelui negru (Rf7—e7). În loc de aceasta 1. Rc5—b6 câștigă ușor.

În afara șahului simplu, se întâlnește **șahul dublu**. Apărarea împotriva lui este mult mai grea, deoarece el nu poate fi parat decât prin deplasarea regelui.

Aci este posibil un șah prin descoperire 1. Cd5:b6+ (sau 1 Cd5—c7) urmat de luarea turnului, dar mai tare este șahul dublu:

114



1. Cd5—f6++!, Rg8—h8 2. De4:h7 mat.

b) ATACUL DUBLU

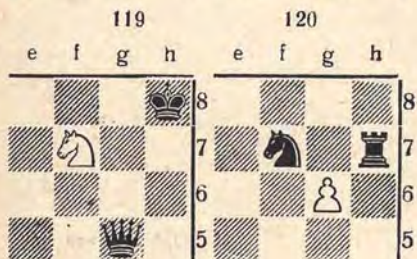
Un alt caz de mutare care forțează este „atacul simultan”; de obicei acest atac se face asupra a două figuri, deoarece el a luat numele de „atac dublu”. Exemple de atacuri duble am întâlnit în exemplele 82, 108 și 111.

Iată încă câteva exemple de atacuri duble (Nr. 115—120)

115

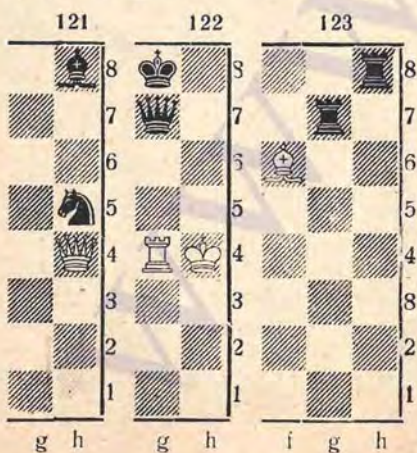
116





Atacul unui pion asupra a două figuri, ca în diagrama 120, se numește „furculiță”.

Sunt posibile deasemeni atacuri duble, atunci când cele două figuri atacate se găsesc pe aceeași linie sau diagonală, acoperindu-se una pe alta (vezi diagramele 121—123).



Impotriva atacurilor duble apărarea este deosebit de grea atunci când între figurile atacate se găsește și regele; dacă regele se află în față, atunci apărarea este în general imposibilă (vezi diagrama 124).

124



Albul joacă 1. Ta8—h8! (cu amenințarea a7—a8D). După 1... Ta6:a7 2. Th8—h7+ negrul pierde turnul. Aceasta este una din pozițiile tipice în finalele de turnuri și este bine să fie ținută minte.

Atacurile duble se produc uneori datorită „șahului prin descoperire” (diagrama 114), sau datorită unui atac fără șah.

În poziția 125 urmează 1. g5:f6 cu atac simultan asupra figurilor ușoare ale adversarului. În poziția 126, șahul prin descoperire 1. f6—f7+ este însoțit de atacul asupra turnului e8.

Câteodată șahul prin descoperire se repetă de multe ori la rând, având ca urmare eli-

125

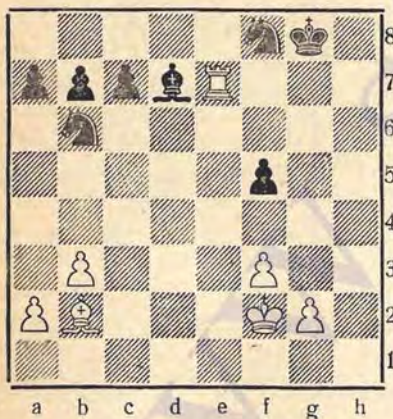


126



minarea unei serii întregi de figuri adverse.

127



„Moara“

Albul joacă 1. Te7—g7+, Rg8—h8 2. Tg7:d7+, Rh8—g8 3. Td7—g7+, Rg8—h8 4. Tg7:c7+ etc. Albul câștigă toți pionii de pe flancul damei și în cele din urmă dă șah mutând turnul la b7 și mai câș-

tigă și calul b6. Toată această manevră (cu originala mișcare a turnului pe orizontală) se numește „moara“.

c) LUAREA

Luarea intră și ea în numărul mutărilor care forțează. Ea provoacă aproape întotdeauna o luare din partea adversarului, deoarece altfel s'ar pierde material. De obicei luarea duce la schimburi.

Cu ajutorul schimbului, de obicei sunt eliminate figurile periculoase sau stânenitoare ale adversarului, dar schimbul se face uneori și cu alte scopuri, ca de exemplu, în următoarele poziții: (128—130)

128



128a

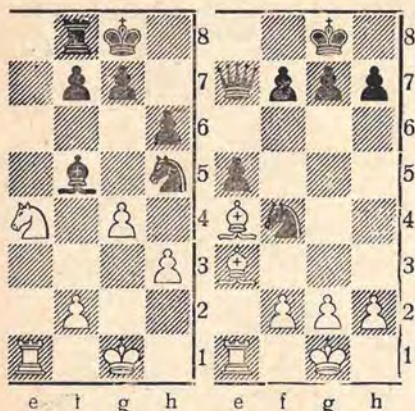


Albul schimbă la f6 pentru a strica poziția pionilor adversarului, pentru a-i face „izolați“ și „slabi“ (diagrama 128a); pionii sunt slabi atunci când nu se mai pot apăra unul pe altul. Pionii f6 și f7 sunt „dubli“, ceea ce le micșorează considerabil mobilitatea. În afara înrăutățirii poziției pionilor, schimbul a deschis coloana „g“ pentru un atac cu

turnurile sau cu dama asupra regelui negru.

129

130



În aceste exemple scopul luării este câștigul de timp sau deschiderea liniilor. În poziția 129 pionul g4 atacă două

figuri ușoare. Negrul scapă de „furculiță” cu ajutorul schimbului 1... Nf5:e4. Oricare figură ar lua acum: albul, negrul are timp să deplaseze cealaltă figură atacată.

În poziția 130 albul ia calul 1. Ne3:f4 pentru ca în cazul când negrul joacă 1... e5:f4 (deschiderea liniei „e”) să câștige dama cu ajutorul unui atac dublu: 2. Ne4:h7+ și Tel:e7.

O mutare foarte tăioasă care forțează este și amenințarea transformării unui pion.

Am examinat mai înainte destule exemple în care lupta se dădea în jurul posibilității de transformare a pionilor.

COMBINAȚIA

Mutările care forțează, după cum am văzut, creiază amenințări periculoase și apărarea împotriva lor se poate face adeseori numai cu mutări unice. Lanțul consecvent de mutări ale albului și negrului se numește „variantă”. Când există mutări care forțează, atunci și răspunsurile adversarului sunt forțate. Varianta care se produce astfel este o variantă „forțată”.

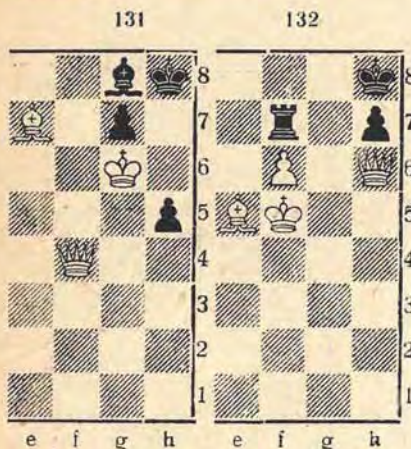
Astfel de variante forțate se numesc **combinații**, dacă ele sunt însoțite de sacrificii și cel

care le face speră să obțină cu ajutorul lor vreun avantaj carecace.

Combinația este o manevră tactică originală al cărei scop este să folosească în modul cel mai rapid și convingător o particularitate nefavorabilă pentru adversar în așezarea figurilor. La baza combinațiilor stau adeseori mutări neașteptate, stranii la prima vedere, care schimbă brusc, cu o singură lovitură, situația pe tablă.

Iată câteva exemple de com-

binații interesante și frumoase.



Mat în 2 mutări

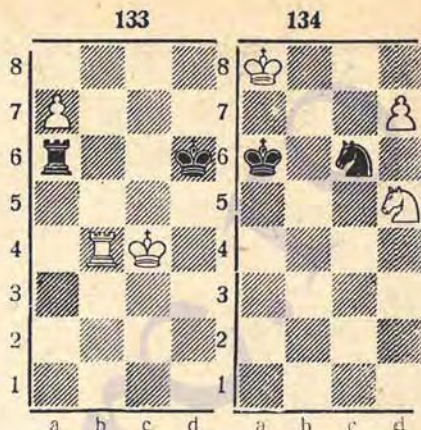
Cu mutarea 1. Df4—h6+! în poziția 131 albul provoacă desrea diagonalei și dă mat: 1...g7: h6 2. Ne7—f6 mat.

În poziția 132 albul forțează deplasarea turnului de pe câmpul f7 cu un frumos sacrificiu de damă: 1. Dh6—f8+!, Tf7:f8 2. f6—f7 mat.

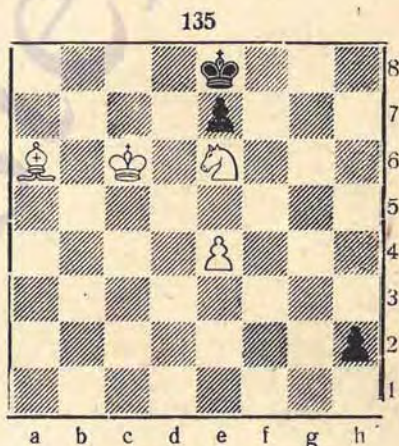
Ideia combinațiilor din pozițiile 131 și 132 constă în îndepărtarea (sau eliminarea) figurii apărătoare a adversarului.

În poziția din diagrama 133 urmează 1. Tb4—b6+!, Ta6:b6 2. a7—a8D și câștigă. În poziția 134 câștigă 1. Cd5—b4+

Albul nu poate împiedica transformarea pionului h2, dar el forțează noua damă a adversarului să intre într-o poziție în care o poate câștiga



Albul câștigă

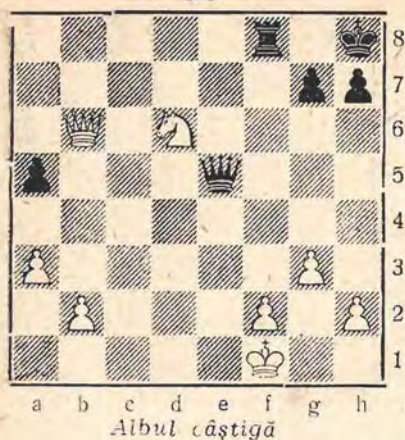


Albul câștigă

printr'un atac dublu: 1. Na6—e2!, h2—h1D (altfel 2. Ne2—f3) 2. Ne2—h5+!, Dh1:h5 3. Ce6—g7+ și albul câștigă.

În poziția 136 albul cu 1. Cd6—f7+ câștigă dama, sau, dacă turnul ia la f7, dă mat (1... Tf8:f7 2. Db6—d8+ etc.

136



137

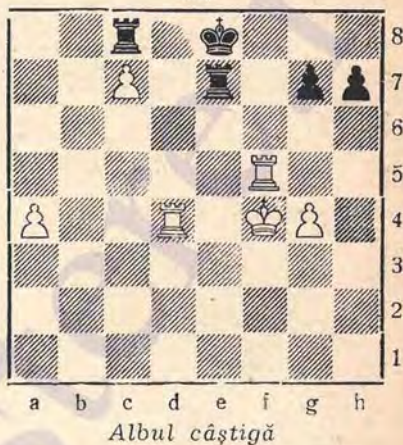


Cu frumosul atac dublu 1. Nf1—g5! albul deplasează dama negrului pe câmpul b5, după care o câștigă printr'un atac dublu: 1... Dc6:b5 2. Cd5:c7+

Încercați să vă lămuriți în fiecare dintre aceste exemple, care sunt bazele pe care se sprijină combinația.

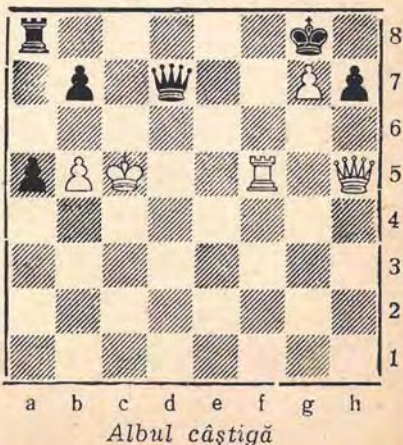
Iată încă două exemple de îndepărtare a figurilor adverse — de data aceasta cu scopul transformării unui pion (diagramele 138 și 139)

138



1. Td4—d8+, Tc8:d8; 2. Tf5—f8+ !, Re8 : f8. 3. c7 : d8D+ și albul câștigă.

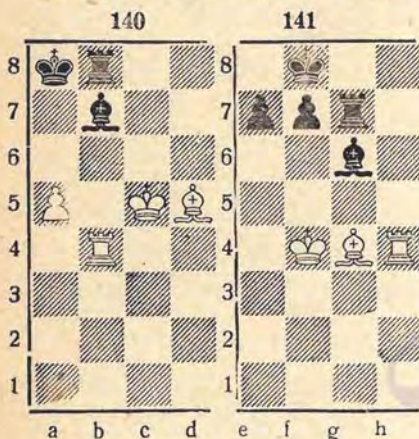
139



După 1. Tf5—f8+, Ta8:f8 albul continuă cu 2. Dh5: h7+!, Rg8:h7 3. g7:f8C+ și câștigă.

Combi-na-țiile din exemplele 140 și 141 se bazează pe le-gări.

În pozi-ța 140 câștigul se ob-

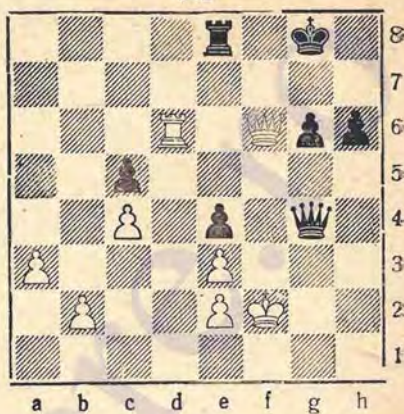


ține prin 1. Tb4:b7! Tb8:b7 2. a5—a6.

Albul face remiză în mod ingenios în poziția 141: 1. Td4—d8+, Tc7—c8 2. Td8:c8+, Rb8:c8 3. Nc4—a6! Indiferent dacă negrul ia nebunul imediat, sau după Na6:b7, el nu poate câștiga deoarece nebunul c6 controlează câmpul de transformare al pionului negru (a1), iar pionul b7 nu poate fi mutat deoarece este legat.

În această poziție (dintr-o partidă) negrul a jucat 1... Te8 f8 și albul, căutând să salveze dama a răspuns 2. Td6—d8 le-

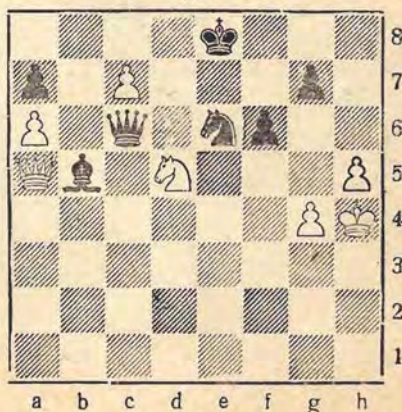
142



Negrul mută

gând turnul f8. Și dama albă este însă acum legată. Folosindu-se de lucrul acesta, negrul a decis lupta cu 2... Dg4—h4+!, deoarece la deplasarea regelui urmează 3... Dh4:f6. Combinarea unor serii întregi de atacuri duble se poate vedea în poziția 143.

143

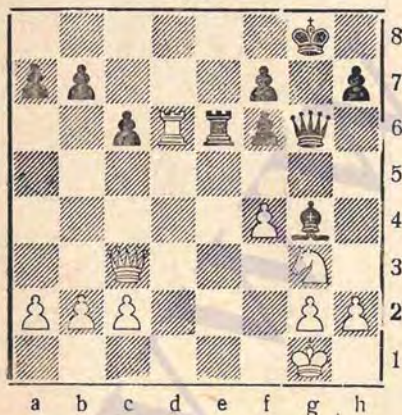


Albul câștigă

1. Dc5:b5! (sacrificând dama pentru o figură ușoară, albul replasează dama adversarului dela controlul câmpului de transformare al pionului c7; în afară de aceasta, după 1... Dc6:b5 dama neagră ajunge pe un câmp unde va cădea curând sub atacul dublu Cd5—c7+) 1... Dc6:b5 2. c7—c8D+, Re8—f7 (dacă 2... Ce6—d8 3. Cd5—c7+) 3. Dc8:e6+! (câștigă și mai repede decât 3. Db7+, care permite răspunsul 3... Cc7) 3... Rf7:e6 (sau 3... Rf7—f8 4. De6—c8+ și 5. Dc8 b7+) 4. Cd5—c7+ și albul câștigă.

Un exemplu interesant de atac dublu s'a produs într'una din partidele lui M. I. Cigorin (vezi diagrama 144).

144

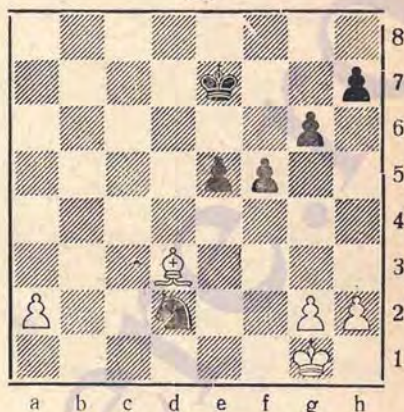


Albul câștigă

1. Td6—d8+, Rg8—g7 2. f4—f5!, Ng4:f5 3. Dc3—c5! Un

atac dublu decisiv: amenință Dc5—f8 mat și Cg3:f5+.

145



Albul câștigă

În această poziție (din campionatul Moscovei 1949) albul a făcut o combinație de schimb, bazată pe faptul că nebunul d3 ia câmpul de retragere calului negru: 1. Rg1—f2, e5—e4 2. Rf2—e3!, Cd2—f3 (La pierdere duce 2... ed 3. R:d2; negrul încearcă măcar să strice poziția pionilor albi) 3. g2:f3, e4:d3 4. h2—h4, h7—h6 5. f3—f4. Acum pionii negrului sunt paralizați și albul câștigă datorită faptului că are un pion liber „depărtat“ (pe linia „a“). Înaintarea acestui pion (de ex. 5... Rf6 6. a4) îndepărtează regele negru spre flancul damei și în timpul acesta albul distruge toți pionii negri de pe flancul regelui.

146



147



Albul câștigă

O frumoasă străpungere este posibilă în poziția din diagrama 146:

1. b5—b6!!, a7:b6 2. c5—c6!, b7:c6 3. a5—a6 și pionul se transformă în dăună.

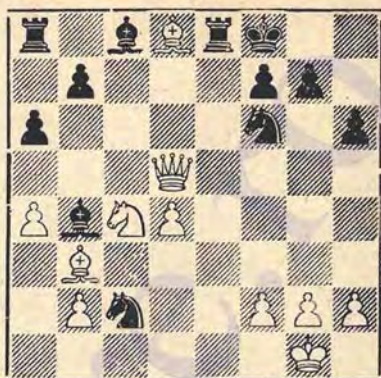
În poziția 147 mutarea 1. Ne3:d4' duce la pierdere după 1... Rd3:d4; dar cu 1. Nc3—a5!! albul străpunge poziția negrului: 1... b6:a5 2. b5—b6, a7:b6 3. a6—a7 și albul câștigă.

În poziția 148 negrul jucând 1... Ce4—f6 a atacat dama albă amenințând în același timp mat la el. Cu ajutorul unei combinații bazate pe șahul dublu, albul reușește nu numai să salveze partida, dar chiar să-și facă mat adversarul.

1. Dd5 : f7 +, Rf8 : f7 2. Cc4 — e5 + +, Rf7 — f8 3. Ce5 g6 mat.

În următoarele două poziții

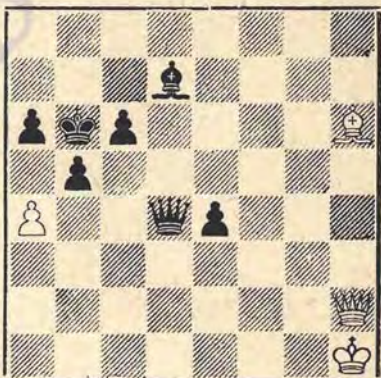
148



Albul câștigă

albul scapă de pierdere cu ajutorul unor combinații de remiză, al căror scop este patul sau șahul etern.

149

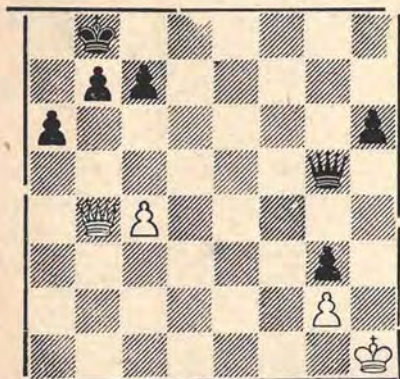


Albul face remiză

Albul își sacrifică figurile în așa fel pentru a ajunge într-o poziție de pat: 1. Nh6—e3, Dd4:e3 3. Dh2—f2, De3 : f2 (dacă 3... De3—c5 atunci 4. a4

—a5+ cu câștigul damei) 3. a4—a5+, Rb6:a5 pat.

150



Albul face remiză

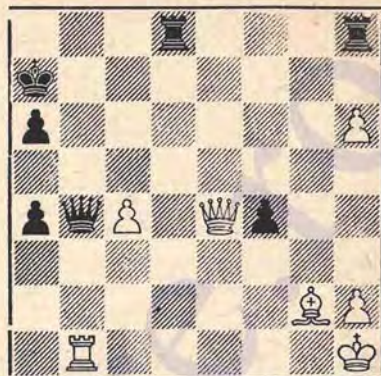
1. Db4—f8+, Rb8—a7 2. Df8—c5+!, b7—b6 (dacă 2... D:c5 atunci albul este pat) 3. Dc5:c7+, Ra7—a8 4. Dc7—c8 și remiză prin șah etern, ca în exemplul din poziția 22.

Să examinăm acum și câteva exemple luate din partide jucate.

La prima vedere poziția negrului este fără speranță, deoarece la retragerea damei urmează mat la b7. Totuși mai există o apărare:

1... Th8—e8! 2. De4—b7+ (albul n'are altceva mai bun; dacă 2. Tb1:b4 atunci 2... Td8—d1+ etc., iar la 2. De4—h7+ negrul se apără cu 2... Te8—e7 și nu cu 2... Db4—e7 3. Tb1—

151



Negrul mută

b7+!) 2... Db4:b7 3. Tb1:b7+, Ra7—a8. Acum albul are la dispoziție o armă puternică: șahul prin descoperire, dar turnurile negrului se apără unul pe altul, iar prima orizontală a albului este slăbită. De aceea albul trebuie să se mulțumească cu șah etern: 1. Tb7—b1+, Tb1—b7+ etc.

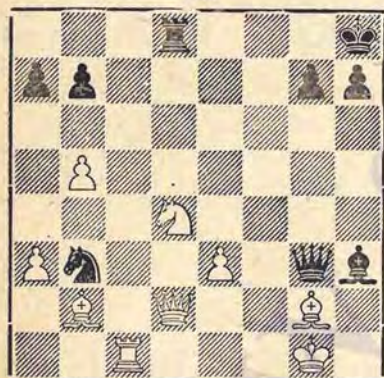
152



Albul câștigă

Câștigul se obține aci prin următoarea combinație de schimb: 1. Ce2:d4, c5:d4 2. (nu schimbă nimic 1... Tb1+ 2. Rf2) 2. Da7:b7+!, Tb2:b7 3. Ta8:e8, Te7:e8 4. Nf3: c6+, Tb7—d7 5. Rf1—e2 (un câștig caracteristic de tempo — oricum turnul legat nu poate să scape) 5... Re8—e7 6. Nc6:d7, Re7:d7 7. Re2—d3 și după 8. R:d4 albul câștigă datorită faptului că are pionul liber depărtat „a” (în acelaș fel ca în exemplul 145).

153



Mută albul

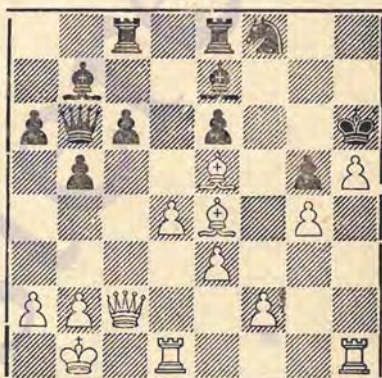
În poziția 153 negrul, bazându-se pe legarea calului d4, crede că va putea câștiga calitatea.

Albul poate însă juca aci 1. Cd4—f5!! (prin mutarea aceasta se închide linia de activitate a nebulului spre h3 și dacă 1... Td8:d2 urmează mat cu 2. Tc1—c8; dacă însă ne-

grul joacă 1... Cb3:d2, atunci 2. Cf5:g3 și albul are avantaj material) 1... Dg3—g5 2. Dd2: d8+!! (acum albul îndepărtează sau elimină toți apărătorii regelui negru) 2... Dg5:d8 3. Tc1—c8!!, Dd8:c8 4. Nb2:g7+, Rh8—g8 5. Ng2—d5+ și albul dă mat la mutarea următoare.

În poziția din diagrama 154 albul și-a făcut mat adversarul

154

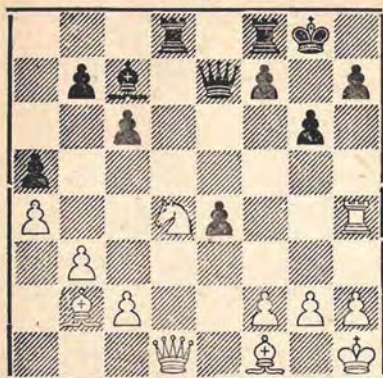


cu ajutorul unei combinații originale, a cărei idee constă în descrierea liniilor.

1. Ne4—h7! (deschizând drumul damei; nebulul nu poate fi luat deoarece urmează Dg6+ mat) 1... c6—c5 (regele negru se află prins într-o plasă de mat și n'are salvare) 2. Dc2—g6+!, Cf8:g6 3. h5:g6+, Nb7:h1 4. Td1:h1 + mat.

Poziția rocadei negrului este slăbită din cauza mutării g7—g6. Atâta timp cât pionul se

155



Albul mută

afla la g7, el apăra câmpurile f6 și h6 împotriva pătrunderii figurilor albe; acum câmpurile acestea sunt slabe. În afară de aceasta, aflându-se la g7, pionul acoperea câmpul h8 im-

potriva acțiunii periculoase a ne-nebunului b2 (slăbiciunea câmpurilor negre în poziția rocadei negrului n'ar fi fost atât de gravă dacă nebunul negrului s'ar fi găsit la g7 în loc de c7).

Folosindu-se de această slăbiciune a poziției negrului, albul poate obține frumos victoria prin 1. Cd4—f5! Acum nu se poate 1... Td8:d1 din cauza 2. Cf5:e7 mat, sau 2. Cf5 h6+ mat. Rău este 1... De7:h4. Ea este însă respinsă de strălucitul răspuns 2. Dd1—h5!! și albul câștigă dama sau dă mat cu calul. Mai rămâne de încercat 1... De7—g5 la care urmează 2. Dd1—c1!, f7—f6 (dacă 2... Dg5:f5 atunci 3. Dc1—h6) 3. Dc1:g5, f6:g5 4. Cf5—h6+ mat.

PARTIDE SCURTE

Nr. 8

1. e2—e4 c7—c6
2. d2—d4 d7—d5
3. Nf1—d3 Cg8—f6?

6. Dd1—h5+ g7—g6
7. Nd3 : g6+ h7 : g6
8. Dh5 : g6+ mat.

Mai bine ar fi fost pentru negru 3... d5 : e4 4. Nd3 : e4, Cg8—f6, dezvoltând o figură cu tempo (atacând în același timp nebunul e4).

Posibil era și 7. Dh5 : g6+ urmat de 8. Nd3:g6 mat.

Nr. 9

4. e4—e5 Cf6—d7
5. e5—e6! f7 : e6?

1. e2—e4 e7—e5
2. d2—d4 Cg8—f6

Negrul ajută în mod greșit adversarului să deschidă diagonală e8—h5. Mai bine era 5... Cd7—f6.

Mutarea aceasta nu este recomandată de către teorie. Mai bine este 2... e5:d4; după 3. Dd1 : d4, Cb8—c6 negrul a dezvoltat o figură în timp ce albul trebuie să piardă timp cu rețragerea damei.

- | | |
|------------------|----------|
| 3. d4 : e5 | Cf6 : e4 |
| 4. Cg1—f3 | Nf8—c5 |
| 5. Dd1—d5 | Ce4 : f2 |
| 6. Nf1—c4 | 0—0 |
| 7. Cf3—g5 | Cf2 : h1 |
| 8. Cg5 : f7 | c7—c6? |
| 9. Cf7—h6++ | Rg8—h8 |
| 10. Dd5—g8+! | Tf8 : g8 |
| 11. Ch6—f7+ mat. | |

Nr. 10

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Cb1—c3 | Nf8—b4 |
| 4. Nf1—d3 | Nb4 : c3+ |

Schimbul acesta nu dă negrului niciun avantaj. Bine este aci 4... c7—c5 cu atac asupra centrului.

- | | |
|------------|--------|
| 5. b2 : c3 | h7—h6? |
|------------|--------|

O mutare inutilă. Mai bine este 5... Cg8—e7 pregătind rocada. Albul folosește gresa negrului și dezvoltă o figură, împiedicând în același timp rocada adversarului.

- | | |
|------------|---------|
| 6. Nc1—a3! | Cb8—d7 |
| 7. Dd1—e2 | d5 : e4 |

Se amenința
e4 : d5

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Nd3 : e4 | Cg8—f6 |
| 9. Ne4—d3 | b7—b6? |

Negrul pregătește mutarea c7—c5, fără să observe primejdia.

- | | |
|-----------------|---------|
| 10. De2 : e6+! | f7 : e6 |
| 11. Nd3—g6+ mat | |

Acum se vede că a 5-a mutare a negrului (h7—h6) n'a fost numai o pierdere de timp, ci a slăbit și punctul g6.

Nr. 11

- | | |
|-------------|----------|
| 1. e2—c4 | c7—c6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Cb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. Cc3 : e4 | Cg8—f6 |
| 5. Dd1—d3 | e7—e5 |
| 6. d4 : e5 | Dd8—a5+ |
| 7. Nc1—d2 | Da5 : e5 |
| 8. 0—0—0! | |

Albul lasă cu bună știință calul e4 sub atac. Rău este, desigur, luarea acestui cal cu dama din cauza răspunsului Td1—e1, dar nu merge nici luarea lui cu calul, cum a făcut negrul. Cel mai bine este aci 8... Nf8—e7, acoperind linia „e” și pregătind rocada

- | | |
|-------------|-----------|
| 8. ... | Cf6 : e4? |
| 9. Dd3—d8+! | Re8 : d8 |

Regele negru este atras sub șahul dublu.

- | | |
|--------------|--------|
| 10. Nd2—g5++ | Rd8—c7 |
|--------------|--------|

Dacă 10... Rd8—e8, atunci 11. Td1—d8 mat.

- | |
|------------------|
| 11. Ng5—d8+ mat. |
|------------------|

Nr. 12

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2—e4 | d7—d5 |
| 2. e4 : d5 | Dd8 : d5 |
| 3. Cb1—c3 | Dd5—d8 |

Deobicei se joacă 3... Dd5—
a5; acum negrul rămâne în
urmă cu dezvoltarea figurilor.

4. Cg1—f3 Nc8—g4
5. Nf1—c4 e7—e6

Albul amenința 6. Nc4:f7+,
Re8:f7 7. Cf3—g5+ urmat de
Dd1 : g4

6. h2—h3 Ng4 : f3
7. Dd1 : f3 c7—c3
8. d2—d3 Dd8—f6

Negrul oferă schimbul da-
melor, dar lucrul acesta nu
este favorabil albului, deoare-
ce el este mai bine dezvoltat.

9. Df3—g3 Cg8—h6

Aci calul stă rău. Mai bună
ar fi fost reîntoarcerea cu da-
ma la d8, deși o astfel de pier-
dere de timp nu poate avea
rezultate bune.

10. Nc1—g5 Df6—g6
11. Cc3—b5 c6 : b5?

Presupunând în mod greșit
că va urma 12. Nc4:b5+,
Cb8—c6. Necesari era 11... Cb8
—a6

12. Dg3 : b8+! Ta8 : b8
13. Nc4 : b5+ mat.

Nr. 13

1. e2—e4 e7—e5

2. Cb1—c3 Cg8—f6
3. Nf1—c4 Cf6 : e4

Pentru a răspunde la 4.
Cc3 : e4 cu 4...d7—l5 deschi-
zând jocul.

4. Dd1—h5 Ce4—d6
5. Nc4—h3 Nf8—e7

Mai bine este 5... Cb8—c6
apărând pionul. Acum albul
poate lua la e5, dar preferă
să-și dezvolte repede figurile.

6. d2—d3 0—0
7. Cg1—f3 Cb8—c6
8. Cf3—g5 h7—h6

Poziția negrului este deja
foarte proastă. Cu mutarea
h7—h6 calul nu poate fi gonit.
Nu era mai bine nici 8... Ne7 :
g5 din cauza 9. Nc1 : g5, Dd8—
e8 10. Cc3—d5.

9. h2—h4!!

La 9... h6 : g5 ar urma acum
10. h4 : g5 cu deschiderea de-
cisivă a liniei „h”.

9. ... Cd6—e8?

Mai bine 9... Cc6—d4, deoa-
rece albul poate acum câștiga
imediat cu 10. Cg5 : f7! Inte-
resantă este deasemeni conti-
nuarea :

10. Cc3—d5 Ce8—f6
11. Dh5—g6!! f7 : g6?

Se amenința 12. Cd5 : f6+ și 13. Dg6—h7+ mat. O apărare mai bună era însă 11... Rg8—h8 12. Cg5 : f7+, Tf8 : f7.

12. Cd5 : e7++ Rg8—h8

13. Ce7 : g6+ mat.

Nr. 14

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. d2—d4

e5 : d4

4. Cf3 : d4

Cc6 : d4?

Schimbul acesta aduce dama albă pe o poziție bună; mai bine este 4... Nc5 sau 4... Cf6.

5. Dd1 : d4

Cg8—e7

Negrul încearcă să pregătească d7—d5, dar albul împiedică acest lucru.

6. Nf1—c4

c7—c6

7. Cb1—c3

d7—d6

Mutarea d7—d5 nu este posibilă din cauza pierderii unui pion.

8. Nc1—g5

Dd8—b6?

Mai bună este apărarea prudentă 8... Dd8—c7, scoțând dama din legătură și apărând punctul d6.

9. Dd4 : d6

Db6 : b2

10. Ta1—d1!

Db2 : c3+

11. Ng5—d2!!

Dc3 : c4

Nu ajuta nici 11... Ce7—f5 din cauza 12. Nc4:f7+, Re8:f7 13. Dd6—c7+ și 14. Nd2:c3.

12. Dd6—d8 ! Re8 : d8

13. Nd2—a5+ Rd8—e8

14. Td1—d8 mat.

GĂSIȚI SOLUȚIA!

În pozițiile 1—15, albul începe și dă mat în 2 mutări.

1

2

3

4

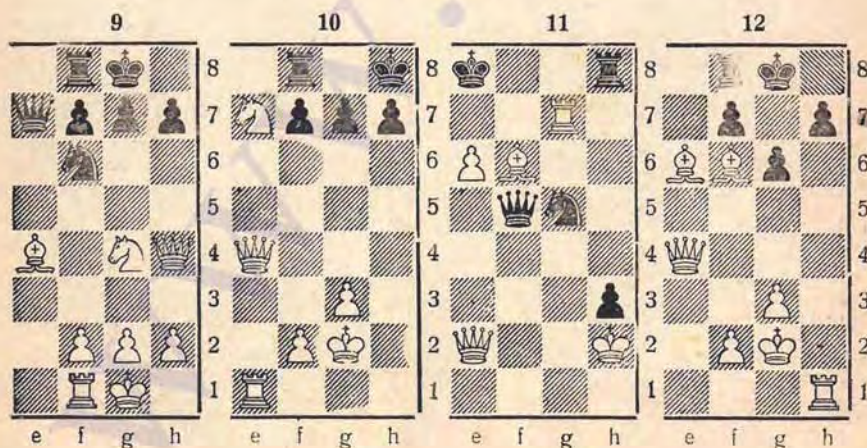
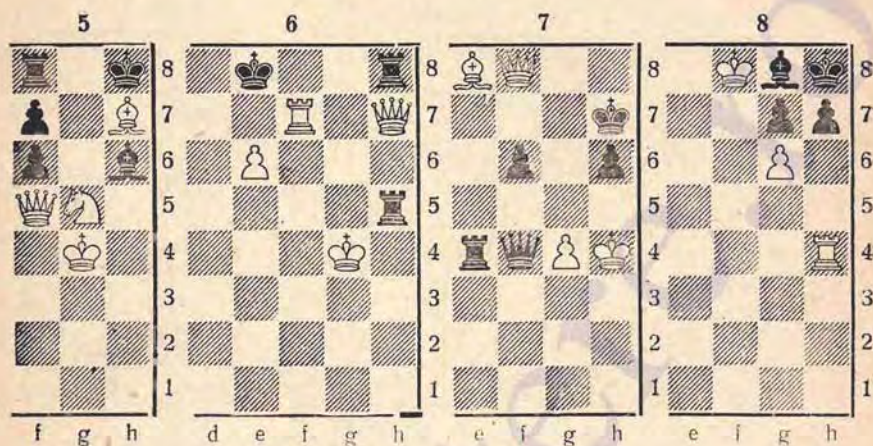


a b c

d e f g h

a b c d

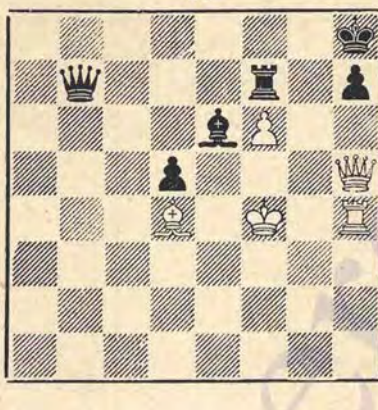
e f g h



13



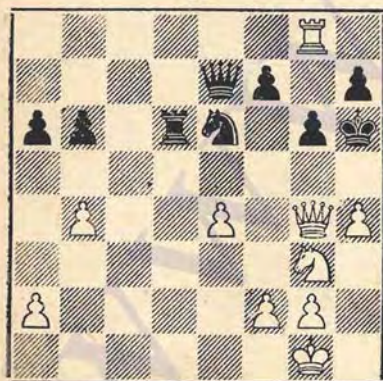
14



15

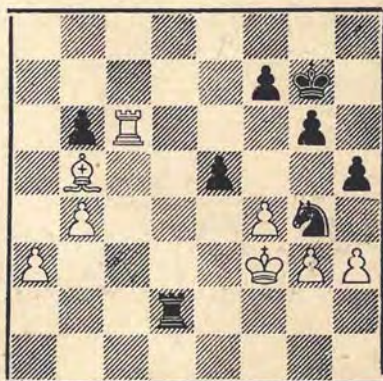


16



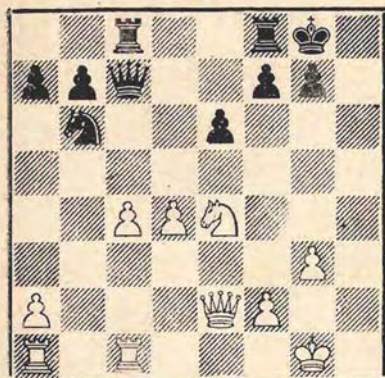
Albul dă mat

17



Negrul dă mat

18

*Albul câștigă*

19

*Negrul câștigă calitatea*

SOLUȚIILE: 1) 1. Cg6+ 2) 1. Td8+ 3) 1. D:h6+ 4) 1. Cf6+ 5) 1. Ng3 6) 1. Tf8+ 7) 1. Ng6+ 8) 1. Th6 9) 1. C:f6+ 10) 1. D:h7+ 11) 7. Dh5+ 12) 1. D:g6+ 13) 1. Ta2+ 14) 1.

D:h7+ 15) 1. Dg1+ 16) 1. Dh5+ și 2. cf5 mat 17) 1... e4+ 2... f5+ și 3... Tf2 mat 18) 1. Cf6+, g:f6 2. Dg4+ și 3 Rg2 19) 1... Cg3 2. Rg3; N:e1+ și 3... T:b1.

PARTIDA DE ȘAH

PROBLEMELE DESCHIDERII

În fața fiecărui șahist începător se pune problema: cum să înceapă o partidă de șah și spre ce trebuie să se străduiască în deschidere, adică la începutul jocului.

Este evident că mai înainte de orice trebuie dezvoltate figurile, adică trebuie aduse în joc.

La începutul partidei, figurile sunt stânjenite în mișcările lor de pioni și nu pot să-și desfășoare forța. De aceea pionii trebuie așezați în așa fel încât să deschidă drumul figurilor.

Care pioni trebuie mișcați în acest scop? Evident aceia care deschid drumul unui număr mai mare de figuri. De aceea cele mai răspândite mișcări de începere a jocului sunt 1. e2—e4 și 1. d2—d4.

Se poate naște o astfel de întrebare: mișcarea pionului „e” a deschis drumul nebunului f1 și damei, dar lucrul a-

cesta se obține și prin 1. e2—e3; de ce se pune pionul pe orizontală a 4-a?

Pentru a lămurii această chestiune, să vedem cum se va putea dezvolta în cazul acesta nebunul f1, în cele două cazuri.

Dacă el va fi așezat la e2, atunci zona sa de acțiune va cuprinde în afara diagonalei f1—a6 și diagonala d1—h5, care este puțin lăturalnică și dealungul căreia nu se află nicio figură neagră. Ori partida de șah este o luptă. Tinzând către câștigul partidei, trebuie create adversarului greutăți, el trebuie împiedicat să-și realizeze planul. Ce poate împiedica un nebun care nu amenință nimic. Din această cauză poziția nebunului la e2 este insuficient de activă.

Poziția nebunului la d3 n'ar fi rea, deoarece de pe acest punct nebunul atacă punctul h7, care poate deveni deosebit

de vulnerabil după rocada mică a negrului.

După mutarea Nf1—d3 însă, albului îi este greu să desvolte nebunul c1 și să aducă în joc turnul a1.

Să examinăm acum mutarea Nf1—c4. Nebunul stă bine pe această poziție din următoarele cauze: 1) el atacă punctul f7, care nu este apărat decât de regele negru; 2) în caz de nevoie el are la dispoziție un câmp convenabil de retragere — la b3, de pe care își păstrează toate amenințările. Dacă însă începutul partidei s'ar fi desfășurat astfel: 1. e2—e3, e7—e5 2. Nf1—c4, atunci negrul ar fi putut cu mutarea 2... d7—d5 să gonească nebunul alb și să-i închidă diagonală.

Astfel, dacă mai luăm în considerație și faptul că stând la e3 pionul mai închide și diagonală nebunului c1, superioritatea mutării 1. e2—e4 devine evidentă.

Așezarea figurilor în centru este cea mai bună. De aci figurile pot fi repede deplasate în orice parte a tablei, conform necesităților. Inchipuiți-vă că unul dintre jucători, fără o justificare serioasă, și-a concentrat o serie de figuri pe flancul damei. Această înseamnă că flancul regelui său ori este complet neapărat, ori este apărat de un număr mai mic de figuri decât al adversarului și deci este vulne-

rabil. Adversarul poate folosi această situație pentru a-și îndrepta lovitura tocmai aci.

Ocuparea centrului este importantă și din alte cauze. Întodeauna trebuie să tindem să ne așezăm astfel figurile, încât ele să poată da maximum de randament. Comparați, de exemplu, forța unui cal așezat pe unul din câmpurile centrale (e4, e5, d4, d5) cu forța aceluiaș cal așezat la marginea tablei (de ex. la a4). Dacă în primul caz calul are o acțiune circulară și ține sub controlul său opt câmpuri, în al doilea caz, mobilitatea calului, forța lui de luptă, s'a redus exact la jumătate. Acelas lucru se întâmplă și cu celelalte figuri. În consecință, logic este ca figurile să fie dezvoltate pe câmpuri bune, aflate în centru.

Intr-o partidă de șah însă, aproape niciodată planurile proprii nu pot fi realizate fără opoziția adversarului. Nu numai noi, ci și adversarul caută să-și centralizeze figurile și să stânjenească cu figurile și pionii proprii figurile dușmane bine plasate. Iată pentru ce este deosebit de importantă crearea unui centru de pion, așezând pionii centrali în așa fel încât ei să constituie o pavăză pentru figuri și să stânjenească dezvoltarea figurilor adversarului. În legătură cu aceasta, forța mutării 1. e2—e4, care ia imediat sub control

câmpul central d5, nu poate fi comparată cu forța mutării modeste 1. e2—e3.

În jocul începătorilor se poate observa adeseori cum unul din adversari, după ce a scos în joc una-două figuri, încearcă să joace numai cu ele și se străduiește să câștige ceva cu ajutorul lor, sau chiar să dea mat. Nici discuție că un astfel de joc primitiv poate fi cu ușurință respins de adversar. Acționând numai cu 1—2 figuri, inevitabil rămâi în urmă cu dezvoltarea, deoarece toate celelalte figuri rămân pe pozițiile lor inițiale. Iar orice atac, în majoritatea cazurilor, poate avea succes numai în cazul când adversarul a fost întrecut în dezvoltarea figurilor și s'a creat o superioritate de forțe în zona în care se dă atacul. În caz contrar, adversarului îi va fi ușor să parazeze toate amenințările și să respingă forțele puțin numeroase ale atacatorului.

Deci, problemele principale pe care ni le punem în față în deschidere, constau în dezvoltarea rapidă a figurilor pe poziții bune pentru ocuparea centrului și în străduința de a

impiedica dezvoltarea figurilor adversarului

Dezvoltarea figurilor nu trebuie însă îndeplinită mecanic, fără examinarea caracteristicilor concrete ale fiecărei poziții. Înotdeauna trebuie să ne aducem aminte de cuvintele lui M. I. Cigorin, care spunea că în fiecare deschidere trebuie evitate variantele șablon, din carte, obținând prin aceasta, se înțelege, nu poziții mai proaste, ci dacă se poate mai bune.

Am examinat 14 partide scurte, în care începătorul a putut vedea în exemple practice, cum se realizează planurile unuia din adversari dacă celălalt joacă pasiv, sau neglijent.

Pentru o mai bună lămurire a principiilor dezvoltării în deschidere, să examinăm încă o serie de partide. Pentru începători sunt instructive în special acele partide în care una din părți comite o călcare gravă a principiilor fundamentale a dezvoltării figurilor în deschidere. În astfel de cazuri, de regulă, se creiază posibilități de a folosi repede aceste greșeli.

PARTIDE SCURTE

Nr. 15

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Dd8—f6?

joc prea devreme, deoarece este expusă în mod inevitabil atacului unor figuri adverse mai puțin valoroase și trebuie

Dama nu trebuie scoasă în

să se retragă. Lucrul acesta este legat de pierdere de timp (sau, cum se obișnuiește să se spună, cu pierdere de tempo).

3. Nf1—c4

Bine este deasemeni 3. Cb1—c3, deoarece albul poate avea ocaziunea să joace în mod favorabil Cc3—d5 cu atac asupra damei negrului.

3... Df6—g6

Din nou o greșeală. Negrul se lasă tentat de posibilitatea de a câștiga un pion prin atacul simultan asupra pionilor e4 și g2 și uită de necesitatea de a-și desvolta figurile.

4. 0—0 Dg6 : e4?

Mutarea aceasta este respinsă de următoarea combinație.

5. Nc4 : f7 ! Re8—e7

Dacă 5... R : f7, atunci i6. Cg5+ cu câștigul damei. Dacă 5... Rd8, atunci după 6 Tf1—e1 albul ar fi câștigat un pion cu o poziție mai bună, deoarece negrul a pierdut dreptul de a face rocada.

6. Tf1—e1 De4—f4

7. Te1 : e5+

Un moment interesant. Albul sacrifică o figură, socotind că regele negru stă rău și că toate figurile negrului se află încă pe pozițiile lor inițiale și nu iau parte la luptă.

7... Re7 : f7

8. d2—d4 Df4—f6

Dama este din nou nevoită să se deplaseze.

9. Cf3—g5+ Rf7—g6

10. Dd1—d3+ Rg6—h5

11. g2—g4+ și mat la mutarea următoare.

Nr. 16

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 Dd8—h4+

Un exemplu tipic de șah inutil. El nu dă nimic negrului și constituie numai o pierdere de timp.

3. g2—g3 Dh4—h6

Acum dama se află pe diagonala nebulului c1; când se va deschile jocul, negrul va trebui să piardă din nou timp pentru a-și retrage dama. De aceea mai bine ar fi fost recunoașterea greșelii și retragerea damei la d8.

4. Cb1—c3 e5 : f4

5. d2—d4 Dh6—f6

6. Cc3—d5 Df6—c6

Apărând punctul c7.

7. Nf1—b5

Nebunul acesta nu poate fi luat din cauza Cd5 : c7+

7... Dc6—d6

8. Nc1 : f4

În timp ce negrul este silit să facă mutări cu dama, albul

își dezvoltă o figură după alta.

8.... **Dd6—g6**

Negrul se decide să atace punctul e4 pentru a câștiga la rândul său turnul printr'un atac dublu. Socoteala aceasta se arată greșită.

9. **Cd5 : c7+** **Re8—d8**
10. **Cc7 : a8** **Dg6 : e4+**
11. **Dd1—e2** **De4 : h1**
12. **Nf4—c7+** mat.

Din cele 11 mutări pe care le-a făcut negrul în această partidă, 8 au fost făcute cu dama. Nu este de mirare că a pierdut așa de repede.

Nr. 17

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Cg1—f3**

Desvoltând o figură cu atac simultan asupra pionului e5.

2.... **Nf8—d6?**

Aci nebunul stânjenește mișcarea pionului d7 și în felul acesta îngreunează dezvoltarea întregului flanc al damei.

3. **Nf1—c4** **Cg8—f6**
4. **d2—d4** **e5 : d4?**

O nouă greșeală, în urma căreia urmează un atac dublu.

5. **e4—e5** **Dd8—e7**

Căutând să scape cu ajutorul legării.

6. **Dd1—e2** Negrul cedează.

Datorită „furculiței“ albul câștigă o figură.

Nr. 18

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **Cg1—f3** **f7—f6?**

Această mutare de pion nu numai că nu dă nimic pentru dezvoltare, dar mai ia și cel mai bun câmp de dezvoltare al calului g8. În afară de aceasta, se deschid pentru alb diagonalele a2—g8 și e8—h5.

3. **Cf3 : e5**

Bine este și 3. **Nf1—c4**, împiedicând rocada negrului.

3.... **f6 : e5**

Acceptarea sacrificiului duce repede la pierdere. Mai bine este 3... **Dd8—e7**, ca în partida următoare.

4. **Dd1—h5+** **Re8—e7**

Dacă 4... **g7—g6**, atunci urmează 5. **Dh5 : e5+** cu câștigul turnului h8.

5. **Dh5 : e5+** **Re7—f7**
6. **Nf1—c4+** **Rf7—g6**

Ceva mai bine este 6... **d7—d5**, deși și atunci negrul pierde după 7. **Nc4 : d5+**, **Rf7—g6** 8. **h2—h4**. Albul amenință 9. **h4—h5+**, **Rg6—h6** 10. **d2—d4+**, dar poate juca și 9. **Nd5 : b7**, pentru a continua după 9... **Nc8 : b7** cu 10. **De5—f5+** și **d2—d4+**.

- | | |
|-----------------|--------|
| 7. De5—f5+ | Rg6—h6 |
| 8. d2—d4+ | g7—g5 |
| 9. h2—h4 | Nf8—e7 |
| 10. h4 : g5++ | Rh6—g7 |
| 11. Df5—f7+mat. | |

Nr. 19

- | | |
|-------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | f7—f6? |
| 3. Cf3 : e5 | Dd8—e7 |
| 4. Ce5—f3 | |

Greșit ar fi aci 4. Dd1—h5+, g7—g6 5. Ce5 : g6 din cauza De7 : e4+ urmat de De4 : g6.

- | | |
|------------|-----------|
| 4.... | d7—d5 |
| 5. d2—d3 | d5 : e4 |
| 6. d3 : e4 | De7 : e4+ |
| 7. Nf1—e2 | Nc8—f5? |

În deschidere este mai importantă dezvoltarea figurilor (de ex. Cb8—c6, Nc8—d7, 0—0—0) decât de câștigul unui pion.

- | | |
|-----------|----------|
| 8. 0—0! | De4 : c2 |
| 9. Dd1—e1 | Dc2—e4? |

Negrul se apără împotriva amenințării Ne2—b5++ și De1—e8 mat, dar nu observă mutarea următoare a albului.

- | | |
|--------------|---------|
| 10. Ne2—d3!! | Cedează |
|--------------|---------|

Negrul pierde nebunul f5 după 10.... De4 : e1 11. Tf1 : e1+.

Nr. 20

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

Aceasta este, fără îndoială, cel mai bun mijloc de a apăra pionul e5. Negrul, la fel ca și albul, dezvoltă o figură.

- | | |
|-----------|-----------|
| 3. Nf1—b5 | Cg8—f6 |
| 4. 0—0 | Cf6 : e4 |
| 5. d2—d4 | Cc6 : d4? |

Tendința de a alerga în mod direct după câștigul de material este foarte primejdioasă în jocul de șah. Mai bine ar fi fost aci 5.... Nf8—e7? deoarece după mutarea făcută de negru, se deschide linia „e”.

- | | |
|-------------|---------|
| 6. Cf3 : d4 | e5 : d4 |
| 7. Tf1—e1 | Cedează |

După f2—f3 albul câștigă o figură datorită legăturii.

Nr. 21

- | | |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—c4 | Cc6—d4? |

În loc de a muta a doua oară cu aceeași figură, este mai bine să se desvolte o nouă figură. Albul ar fi putut, schimbând la d4 și făcând rocada, să-și întreaacă adversarul în dezvoltare. Dar negrul întinde adversarului o cursă socotind că acesta se va lăsa tentat de câștigul unui pion.

- | | |
|--------------------------|---------|
| 4. Cf3 : e5?? | Dd8—g5! |
| Atac dublu (la e5 și g2) | |
| 5. Ce5 : f7 | |

Dacă 5. N:f7+, atunci 5....
Re7 și albul are două figuri
atacate.

5....

Dg5:g2

Amenințarea negrului este
mai tare — albul trebuie să se
apere de mat.

6. Th1—f1

Dg2:e4+

7. Nc4—e2 Cd4—f3+ mat.

Această partidă ne învață că
și o mutare proastă a adversa-
rului (3.... Cc6—d4?), dacă nu
este la timp respinsă, poate
duce la rezultate dezastruoase.

Nr. 22

1. e2—e4

d7—d6

2. d2—d4

Cb8—d7

O dezvoltare pasivă. Calul
închide nebunul și dama ne-
grului.

3. Nf1—c4

g7—g6

Negrul se dezvoltă foarte
lent; mai bine este e7—e5.
După următoarea sa mutare
— foarte naturală la prima
vedere — el nu mai poate sal-
va partida.

4. Cg1—f3

Nf8—g7?

5. Nc4:f7+!

Re8:f7

6. Cf3—g5+

Cedează

La 6.... Rf7—e8 (sau f8) ur-
mează 7. Cg5—e6 cu câștigul
damei; dacă însă 6... Rf7—f6,
atunci 7. Dd1—f3+ mat.

Nr. 23

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. d2—d4

e5:d4

4. Cf3:d4

Cg8—e7?

O mutare proastă care în-
chide drumul figurilor. Mai bi-
ne era 4... Nf8—c5, sau 4..
Cg8—f6.

5. Cb1—c3

g7—g6?

Mutarea acestui pion slă-
bește câmpul, f6. Albul caută
în continuare să-l ocupe cu fi-
gurile sale.

6. Nc1—g5

Nf8—g7

7. Cc3—d5!

Cu amenințarea de a câștiga
calul legat dela e7 după
Cd4:c6.

7....

Ng7:d4

La 7.... Cc6:d4 urmează 8.
Ng5:e7 cu câștigul damei.

8. Bd1:d4!!

Cc6:d4

9. Cd5—f6+

Re8—f8

10. Ng5—h6+ mat.

Nr. 24

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. d2—d4

e5:d4

4. Cf3:d4

Cg8—f6

5. Cd4:c6

b7:c6

6. Nf1—d3

d7—d5

7. e4—e5

Albul ar fi trebuit să continue cu 7. e4:d5, deoarece înaintarea prea departe a pionilor adeseori duce numai la slăbirea lor, lucru care se vede și în partida de față. Trebuie avut în vedere că mutările de pioni au, un caracter hotărâtor, deoarece spre deosebire de figuri, care în cazul cel mai rău se pot întoarce înapoi, mișcările de pioni de obicei, aduc după sine schimbări ale poziției care nu mai pot fi îndreptate.

7... Cf6—g4
8. 0—0 Nf8—c5

Dacă acum 9. Nc1—f4, atunci poate urma 9... g7—g5 10. Nf4—g3, h7—h5 11. h2—h3, h5—h4 cu atac pe flancul regelui. Negrul n'a făcut încă rocada și deaceia turnul h8 poate juca un rol important în atac.

9. h2—h3 Cg4 : e5
10. Tf1—e1 Dd8—f6
11. Dd1—e2 0—0!

O combinație interesantă!

12. De2 : e5?

Albul mai bine s'ar fi desemnat cu pierderea pionului.

12... Df6 : f2+
13. Rg1—h1 Nc8 : h3!!

Dama albului este obligată să apere turnul ei, deoarece el nu poate juca Dh2 pentru a se apăra de mat.

14. g2 : h3 Df2—f3+
15. Rh1—h2 Nc5—d6

Iată în ce constă planul negrului — el câștigă dama. După 16. Nc1—d2, Ta8—e8 17. De5 : d6, Df3—f2+! 18. Rh2—h1, Te8 : e1+ 19. Nd2 : e1, Df2 : e1 20. Rh1—g2, c7 : d6 albul a cedat.

PRINCIPALELE VARIANTE DE DESCHIDERE

Există multe deschideri diferite, care au denumiri bine precizate în literatura șahistă.

Unele deschideri și-au căpătat denumirea dela numele țărilor în care au fost jucate sau analizate pentru prima oară, altele — după denumirea figurilor a căror dezvoltare stabilește caracterul partidei, sau după numele șahiștilor care s'au ocupat cu analizarea noilor sisteme. Unele deschi-

deri poartă numele de „gambite“ (în majoritatea cazurilor sacrificiul unui pion în deschidere pentru a obține în schimb avantaj pozițional).

Trebue spus că dealungul veacurilor denumirea deschiderilor nu a fost fixată întotdeauna cu exactitate și necesită corectări. Unei serii întregi de sisteme de deschidere trebuie să li se dea numele șahiștilor sovietici, deoarece a-

portul lor creator în studiul teoriei deschiderilor este deosebit de însemnat.

Teoria actuală a deschiderilor le împarte în trei grupe:

1) Jocuri deschise 2) Jocuri semi-deschise și 3) Jocuri închise. Să le examinăm pe scurt.

1. JOCURI DESCHISE

Așa se numesc toate acele deschideri în care negrul la 1. e2—e4 răspunde cu 1... e7—e5.

În deschiderile care se încep în felul acesta figurile se dezvoltă repede și curând se încep ciocniri vii în centru și pe flancul regelui.

Partida rusă

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cg8—f6

Albul a atacat pionul e5, negrul răspunde atacând pionul e4.

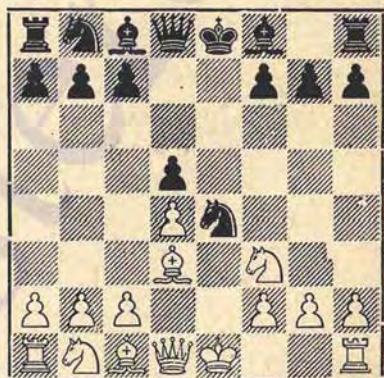
3. Cf3 : e5 d7—d6

Această mutare pregătitoare este necesară. La 3., C:e4 albul ar fi răspuns 4. De2 după care retragerea calului e4 ar fi dus la pierderea damei (4.... Cf6?? 5. Cc6+). Ca răspuns la 4. De2 negrul ar fi fost silit, folosind ideea legării, 4... De7 5. D:e4, d6, dar după 6. d4, f6 7. Cc3, de5 8. Cd5, Dd6 9. de5, fe5 10. Cf4, Cd7 11. 0—0—0 albul ar fi căpătat o poziție mult superioară.

4. Ce5—f3 Cf6 : e4
5. d2—d4 d6—d5

Acum ideea negrului este clară. El și-a așezat calul pe o poziție activă și poate să-și desvolte repede figurile.

6. Nf1—d3



A

6. ... Nf8—e7
7. 0—0 0—0
8. Tf1—e1

Acum negrul poate apăra calul prin 8.... f5 sau 8.... Nf5. Practica a arătat însă că în ambele cazuri este foarte tare 9. c4; albul după 9... c6 10. c:d5 e:d5 11. Db3 ocupă cu dama o poziție activă cu amenințări atât pe linia „b”, cât și pe diagonală a2—g8. Deaceia, cea mai simplă continuare pentru negru este:

8.... Ce4—f6
 9. Nc1—g5 Nc8—g4
 10. Cb1—d2 Cb8—d7

și negrul are o poziție solidă, deși puțin înghesuită.

B

6.... Cb8—c6
 7. 0—0 Nf8—e7

Negrul trebuie să închidă linia „e” pentru a anula forța unei eventuale legări cu Tel.

8. c2—c4

O mutare tipică în astfel de poziții. Pionul d5 apără calul e4 și eliminarea ei înseamnă minarea întregii construcții a negrului în centru.

8.... Nc8—g4
 9. c4 : d5

Continuarea 9. Tel duce la un joc tăios, dar primejdios pentru ambele părți. În acest caz cel mai bine pentru negru este să joace 9... Cf6

9.... Dd8 : d5
 10. Cb1—c3 Ce4 : c3
 11. b2 : c3 0—0

Acum jocul este aproximativ egal. Albul și-a instalat solid pionii în centru, dar negrul și-a terminat dezvoltarea și a legat în mod neplăcut calul alb dela f3.

Dacă albul, după 1. e4, e5

2. Cf3, Cf6 nu ia imediat pionul e5 atunci el are la dispoziție o serie întreagă de mutări, de exemplu:

3. d2—d4

Impotriva acestei mutări care deschide liniile pentru figurile albe, negrul trebuie să joace foarte prudent.

3.... e5 : d4
 4. e4—e5 Cf6—e4

Slab este 4... Cg4? 5. h3 și calul n'are o retragere bună, iar după 4... Cd5 5. D : d4 negrul este silit să piardă un timp prețios pentru retragerea calului.

5. Dd1 : d4 d7—d5

Numai așa. Și negrul deschide diagonalele pentru nebunii săi.

6. e5 : d6

Se amenință 6... Nc5 și după retragerea damei punctul f2 rămâne fără apărare.

6.... Ce4 : d6
 7. Nc1—g5 Cb8—c6

Negrul parează atacul asupra damei sale printr'un contra-atac, dezvoltând în același timp o figură. Este ușor de constatat că 8. Nxd8, Cxd4 duce numai la schimb.

8. Dd4—e3+ Nf8—e7

Jocul negrului nu este mai rău.

În general, partida rusă este pe deplin utilizabilă pentru negru, la o apărare corectă.

PARTIDA ITALIANĂ

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Nf1—c4

Cu această mutare albul ia sub atac punctul f7, care nu este apărat decât de regele negru.

3.... Nf8—c5
4. c2—c3

Albul caută să creeze un centru de pioni puternic prin d2—d4. La un joc liniștit duce 4. d3, de exemplu: 4... Cf6 5. Cc3, d6 6. Ne3, Nb6 etc.

4.... Cg8—f6

O mutare activă și adevărată scopului. Atacând pionul e4 negru pregătește în același timp rocada.

5. d2—d4 e5 : d4

Greșit ar fi 5... Nb6 din cauza 6. de5, C:e4 7. Dd5 cu dublu atac — la f7 și e4.

6. c3 : d4 Nc5—b4+

Dacă 6... Nb6, atunci după 7. d5, Ce7 (7... Ca5 8. Nd3 cu periculoasă amenințare b2—b4) 8. e5, Cg4 albul poate juca 9. d6! cu atac foarte puternic. În acest caz atât 9... N : f2+, cât și 9... C : f2 sunt nefavorabile negrului și sunt respinse fără greutate de către alb.

7. Cb1—c3

Albul sacrifică pionul său central pentru a obține o dezvoltare mai rapidă a figurilor.

Dacă 7. Nd2, N:d2+ 8. Cb:d2, d5 negru are timp să slăbească centrul albului prin schimbul unuia dintre pioni și obține un joc satisfăcător, deoarece figurile sale se dezvoltă ușor.

7.... Cf6 : e4
8. 0—0



A

8. ... Ce4 : c3

9. b2 : c3
10. Dd1—b3

Nb4 : c3
d7—d5

Dublul atac asupra punctelor f7 și c3 obligă pe negru să recurgă la continuări tăioase. Greșită este continuarea tentantă 10... N:a1 din cauza 11. N:f7+, Rf8 12. Ng5, Ce7 (12... C:d4 13. Da3+ cu câștigul damei) 13. Ce5, N:d4 14. Ng6, d5 15. Df3+, Nf5 16. N:f5, N:e5 17. Ne6+ cu distrugere.

11. Nc4 : d5

0-0

Acesta este sensul mutării 10... d5. Acum nebunul c3 este apărat indirect prin atacul asupra nebunului d5.

12. Nd5 : f7+ Rg8—h8

La 12... T : f7 urma 13. Cg5.

13. Db3 : c3 Tf8 : f7
14. Dc3—b3

cu poziție activă pentru alb.

B

8.... Nb4 : c3

Continuarea aceasta este mai bună decât 8... C : c3.

9. d4—d5

Analizele au demonstrat că acest nou atac asupra uneia dintre figurile negre constituie cea mai bună continuare.

9....

Nc3—f6

Dacă 9... Ce5, atunci 10. bc3, C : c4 11. Dd4 cu atac simultan asupra ambilor cai și asupra câmpului g7. Cel mai prudent pentru negru este 11... f5 12. D:c4, d6 13. Cd4 cu joc bun pentru alb. Primejdios ar fi pentru negru să joace la menținerea figurei în plus (analizați varianta 11... nalizați varianta: 11... Ccd6 12. D:g7, Df6 13. D:f6, C:f6 14. Tel+)

10. Tf1—e1

Cc6—e7

11. Tel : e4

d7—d6

12. Nc1—g5

Nf6 : g5

13. Cf3 : g5

0—0

14. Cg5 : h7

Printr-o apărare corectă, negrul a lichidat principalele primejdii și caută să obțină prin Nf5 o poziție activă. Sacrificiul calului duce numai la remiză.

14....

Rg6 : h7

15. Dd1—h5+

Rh7—g8

16. Te4—h4

f7—f5

17. Dh5—h7+

Rg8—f7

18. Th6, Tg8 19. Tel, Df8

20. Nb5, Th8 21. D:h8, gh6

22. Dh7+, Rf6 23. T:e7, D:e7

24. D:h6+

și albul dă șah etern.

Gambitul Evans

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. Nf1—c4

Nf8—c5

4. b2—b4

Cu această mutare albul oferă un „gambit” — un sacrificiu de pion — cu scopul de a obține o dezvoltare rapidă.

Teoria consideră că cea mai bună apărare în gambite este acceptarea sacrificiului cu scopul de a înapoia la momentul oportun materialul câștigat, asigurând și pentru sine posibilitatea unei dezvoltări bune.

Gambitul Evans a fost jucat în mod strălucit de către M. I. Cigorin, care a obținut adeseori cu ajutorul acestei deschideri tăioase, victorii minunate.

4.... Nc5 : b4
5. c2—c3 Nb4—a5

Dacă 5... Nc5, atunci 6. d4 și albul ocupă centrul. La 5... Ne7 este periculos pentru negru 6. Db3, Ch6 7. d4 cu atac asupra calului h6.

6. 0—0

Este posibil și 6. d4, d6 7. 0—0, Nb6 cu aproximativ aceleași variante care rezultă și după 6. 0—0.

6.... d7—d6
7. d2—d4 Na5—b6

O mutare bună. Acum albul poate să recâștige pionul sacrificat prin 9. d:e5, d:e5 9. D:d8+, C:d8 10. C:e5, dar după 10... Ne6 negrul are o poziție solidă.

Apărarea celor doi cai

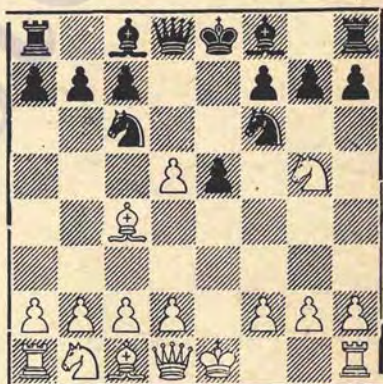
1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Nf1—c4 Cg8—f6

În apărarea aceasta negrul este forțat să sacrifice un pion, câștând în schimb o poziție activă cu bune șanse de atac.

4. Cf3—g5 d7—d5

Nu există o altă apărare a punctului f7.

5. e4:d5



5.... Cc6—a5

Un moment important. Dacă negrul joacă în loc de această 5... C:d5, atunci 6. C:f7, R:f7 7. Df3+, Re6 (la orice altă mutare a regelui albul ia calul d5 și câștigă astfel un pion) 8. Cc3, Cce7 (mai slab este 8... Ccb4 deoarece după 9. De4 se amenință 10. a3 cu alunga-

rea calului b4) 9. De4, c6 10. d4, Dd6 11. f4 și pentru figura sacrificată albul are un atac puternic.

- | | |
|------------|---------|
| 6. Nc4—b5+ | c7—c6 |
| 7. d5 : c6 | b7 : c6 |
| 8. Nb5—e2 | h7—h6 |
| 9. Cg5—f3 | e5—e4 |

Negrul se dezvoltă tot timpul atacând figurile albului.

Varianta aceasta era jucată cu deosebită forță de către M. I. Cigorin.

- | | |
|--------------|---------|
| 10. Cf3—e5 | Dd8—c7 |
| 11. f2—f4 | Nf8—d6 |
| 12. d3—d4 | e4 : d3 |
| 13. Ce5 : d3 | c6—c5 |

O mutare importantă care pregătește mărirea presiunii prin c5—c4.

- | | |
|------------|--------|
| 14. 0—0 | 0—0 |
| 15. Cb1—c3 | Ta8—b8 |

Turnul negru ocupă coloana deschisă și acum albul nu trebuie să piardă din vedere apărarea punctului b2. În continuare negrul joacă Tfd8, apoi c5—c4 creind amenințări deosebit de primejdioase. Negrul are o poziție bună și, cum a arătat practica turneelor, șansele sale sunt dintre cele mai mari.

După 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6

3. Nc4, Cf6, este posibilă continuarea :

4. d2—d4

Albul tinde către o dezvoltare rapidă a figurilor și deschiderea jocului, fără să se oprească în fața sacrificiilor materiale.

- | | |
|--------|---------|
| 4.... | e5 : d4 |
| 5. 0—0 | |



A

- | | |
|-----------|----------|
| 5. . . . | Cf6 : e4 |
| 6. Tf1—e1 | d7—d5 |

La prima vedere negrul s'a consolidat bine în centru și poate să-și păstreze superioritatea materială. Albul are însă la dispoziție următoarea interesantă manevră:

- | | |
|-------------|----------|
| 7. Nc4 : d5 | Dd8 : d5 |
| 9. Cc3 : e4 | Nc8—c6 |

Folosind legările pe verticalele „e” şi „d” albul nu numai că restabileşte echilibrul material, dar creează o serie de ameninţări puternice.

8.... **Dd5—a5**
9. Cc3 : e4 **Nc8—e6**

Şahul prin descoperire trebuie împiedicat.

10. Ce4—g5

Din nou legătura pe coloana „e”, dar negrul, fără să mai piardă timpul, face rocada şi parează presiunea albului.

10. . . . 0—0—0
11. Cg5 : e6 **f7 : e6**
12. Te1 : e6 **Da5—d5**
13. Dd1—e2 **h7—h6**

Şansele celor două părţi sunt aproximativ egale.

B

5.... **Nf8—c5**

Cu acest sistem de joc la menţinerea pionului d4, negrul se expune unui atac puternic.

6. e4—e5 **d7—d5**

După 6... Cg4 7. Nf4, d6 8. ed, N:d6 9. Te1+, Rf8 negrul pierde rocada şi situaţia sa continuă să rămână destul de ameninţată. Complet rău este 6... Ce4 din cauza 7. De2.

7. e5 : f6 **d5 : c4**
8. Tf1—e1+ **Nc8—e6**
9. Cf3—g5 **Dd8—d5**

După 9... D:f6 10. C:e6, f:e6 negrul pierde o figură din cauza 11. Dh5+.

10. Cb1—c3 **Dd5—f5**
11. Cc3—e4 **0—0—0**
12. Cg5 : e6 **f7 : e6**
13. g2—g4 **Df5—e5**
14. f6 : g7 **Th8—g8**
15. Nc1—h6 **d4—d3**
16. c2—c3

şi, cum a arătat pactica turneelor, albul are avantaj, deoarece pionul său g7 este foarte puternic.

Partida spaniolă

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

O deschidere deosebit de mult jucată şi care s'a dovedit a fi foarte bună. Albul începe imediat presiunea asupra pionului central e5.

3.... **d7—d6**

Apărarea lui Steinitz.

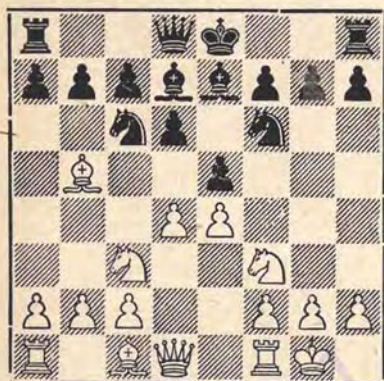
4. 0—0 **Cg8—f6**
5. d2—d4 **Nc8—d7**

Luarea la d4 ar fi însemnat pentru negru părăsirea poziţiilor sale în centru: după 5...

c:d4 6. C:d4, Nd7 7. N:c6, b:c6 8. Df3 albul ar fi căpătat un joc excelent. Dacă 8.... Ne7 atunci albul ar fi jucat 9. e5, d:e5 10. C:c6 cu amenințări puternice, iar la 8... c5 ar fi răspuns 9. Cf5 și dacă 9... Nc6, atunci 10. Cc3 cu joc excelent.

6. Cd1—c3

Nf8—e7



7. Tf1—e1

Mutarea aceasta obligă pe negru să cedeze centrul, deoarece albul amenință acum să câștige pionul e5. Dacă, de exemplu, 7... 0—0?, atunci 8. N:c6, N:c6 9. d:e5, d:e5 10 D:d8 Ta:d8 (nu este mai bine nici Tf:d8) 11. C:e5, N:e4 12. C:e4, C:e4 13. Cd3, f5 14. f3, Nc5+ 15. C:c5 (dacă 10... Tf:d8, atunci aci ar fi câștigat 15. Rf1) 15... C:c5 16. Ng5, Td5 17. Ne7, Te8 18. c4 cu câștigul calității.

7....

8. Cf3 : d4

e5 : d4

0—0

Albul are o poziție mai liberă și puncte de sprijin în centru. Apărarea negrului este însă ușurată de faptul că în poziția sa nu există puncte slabe.

După 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5 se joacă foarte des :

3....

a7—a6

Ideia acestei mutări constă în obținerea posibilității de a instala bine figurile negre și de a căpăta contra-joc pe flancul damei prin alungarea nebunului alb.

4. Nb5—a4

Retragerea la c4 ar fi dus la partida italiană cu un tempo în plus pentru negru. Schimbul la c6 după 4... d:c6 nu duce la câștigul pionului e5, deoarece la 5. C:e5 urmează 5... Dd4 cu atac simultan asupra calului și pionului e4.

4....

5. 0—0

Cg8—f6

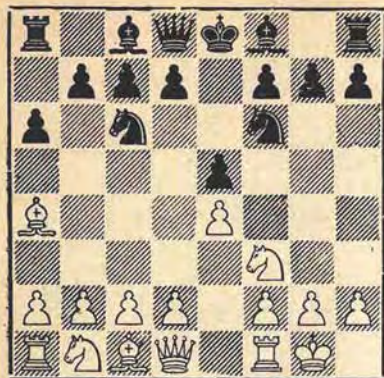
(vezi diagrama în pagina următoare)

A

5....

Nf8—e7

Continuarea 5.... Nc5 dă posibilitate albului să creeze a-



menințări puternice după 6 c3, în legătură cu amenințarea d2—d4.

6. Tf1—e1

Prematur este aci 6. d4?, e:d4 7. C:d4?, C:d4 8. D:d4, b5! 9. Nb3, c5! și după retragerea damei negrul închide nebunul b3 prin c5—c4 și îl câștigă.

6....

b7—b5

Cu mutarea aceasta, care constituie inelul de bază al întregului sistem de joc al negrului, se parează amenințarea asupra pionului e5.

7. Na4—b3

d7—d6

8. c2—c3

Cea mai tare continuare, care nu numai că asigură păstrarea nebunului de câmpuri albe, necesar pentru atac, dar pregătește și formarea centrului de pioni prin d2—d4.

8....

9. Nb3—c2

Cc6—a5

c7—c5

Acest sistem de apărare, după cât se pare cel mai bun, a fost elaborat de către M. I. Cigorin.

10. d2—d4

Dacă negrul ia acum la d4, atunci albul capătă controlul în centru și posibilitatea de a-și aduce repede în joc toate figurile.

Sensul apărării lui Cigorin este însă că, negrul poate să susțină încordarea în centru, așezându-și favorabil toate forțele.

10....

Dd8—c7

Poziția aceasta a fost întâlnită în jocul de turneu de numărare ori. Practica a arătat că negrul stă pe deplin satisfăcător. El se poate desvolta cu 0—0, Nc8—g4, apoi Tac8 și Tfe8. Deschiderea unei breșe în această construcție nu este deloc simplu pentru alb. El poate desvolta o presiune pe flancul regelui, aducând calul b1 la d2, apoi la f1 și după h2—h3 și g2—g4, calul vine prin g3 sau e3 la f5. Se ajunge la un joc tăios și interesant cu șanse de ambele părți.

B

5....

6. d2—d4

Cf6 : e4

O mutare tipică pentru astfel de poziții. Înainte ca negrul să fi rocat, el trebuie să aibă tot timpul în vedere posibilitatea deschiderii liniei „e”, din cauza posibilității de legare. Dacă, de exemplu, 6... e:d4, atunci 7. Te1 și după 7... d5 8. C:d4 se amenință atât 9. C:c6 cât și 9. f3.

6.... b7—b5
7. Na4—b3 d7—d5

Negrul își termină dezvoltarea, fără să mai piardă timp și întărește poziția calului e4.

8. d4 : e5 Nc8—e6

O mutare necesară, care are de scop să ferească de schimb nebunul b3. În afară de aceasta, într-o serie de variante este necesară luarea sub control a câmpului d4.

9.... Nf8—c5
10. Cb1—d2 0—0

Negrul a reușit să termine dezvoltarea și chiar să întrecă puțin pe alb. După 11. Nc2 însă, negrului îi este greu să-și mențină calul în centru și după 11... f5 12. e:f5, C:f6 13. Cb3 jocul ia un caracter tăios.

Există și alte apărări în partida spaniolă. În oricare dintre ele negrul trebuie să treacă mai întâi peste oarecare greu-

tăți. Tocmai datorită faptului că partida spaniolă dă posibilitate albului să exercite o presiune de durată, ea este atât de populară în concursuri.

ALTE JOCURI DESCHISE

Între jocurile deschise sunt considerate deasemenea următoarele:

Deschiderea centrală: 1. e4, e5 2. d4. Continuarea obișnuită este 2... e:d4 3. D:d4. Lipsa acestui sistem de dezvoltare constă în faptul că albul își aduce dama în joc prea repede. Continuând 3... Cc6 4. De3 (Numai nu 4. Dc3?, Nb4) 4.... Cf6 negrul capătă un joc satisfăcător. El face în continuare rocada mică și apoi, la momentul oportun, joacă d7—d5 eliberându-și figurile și ocupând o poziție activă în centru.

Partida scoțiană. 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. d4, ed 4. C:d4. Dacă albul joacă 4. Nc4 sau 4. c3, sacrificând pionul d4 pentru o dezvoltare rapidă, atunci se ajunge la **gambitul scoțian**. După 4. C:d4 negrul se dezvoltă prin 4... Cf6 (acum e slab 4... C:d4 deoarece după 5. D:d4 negrului îi este greu să stânjenească dama albă din centru) și la 5. Cc3 joacă 5... Nb4 căutând, după rocadă, să realizeze înaintarea d7—d5.

Gambitul regelui. 1. e4, e5 2. f4. Acum dacă negrul joacă 2... e:f4 3. Cf3 se ajunge la **gambitul calului**, iar după 3. Nc4 la **gambitul nebunului**. Dacă negrul nu ia la f4, atunci avem **gambitul regelui refuzat**.

Ideia gambitului regelui este de a deschide liniile pentru figuri și a obține o dezvoltare rapidă, fără a ține seama de sacrificiile materiale. Cel mai solid sistem de apărare este de a lua la început pionul f4 și de a-l înapoia la momentul oportun, obținând o dezvoltare satisfăcătoare.

Caracteristice sunt variantele: 1. e4, e5 2. f4, e:f4 3. Cf3, Cf6 4. e5, Ch5 5. d4, d5. Acum negrul își poate dezvolta ușor figurile, în timp ce, albului nu-i este ușor să recâștige pionul sacrificat. Sau 4. Cc3, d5! 5. e:d5, C:d5 6. C:d5, D:d5 și negrul are un joc liber. În gambitul nebunului este foarte tentant șahul cu dama la h4 (3... Dh4+). După aceasta albul pierde rocada, dar jucând 4. Rf1 și alungând apoi dama adversă cu Cf3, el capătă o inițiativă periculoasă. Cel mai bine pentru negru după 3. Nc4 este 3... d5 4. N:d5, (4 e:d5, Nd6) 4... Cf6 și negrul termină ușor dezvoltarea; posibil este și 3... Cf6 4. e5, d5.

Partida vieneză. 1. e4, e5 2. Cc3. În această deschidere albul joacă de obicei în continuare f2—f4, după care se a-

junge la variante asemănătoare cu acela din gambitul regelui. Negrul trebuie să obțină o bună așezare a figurilor sale. O variantă exemplificatoare: 2... Cf6 3. f4, d5! (slab este 3... e:f4 4. e5, De7 5. De2 și calul negru n'are câmpuri bune de retragere) 4. f:e5, C:e4. Linia deschisă „f” poate favoriza eventual atacul albului pe flancul regelui. Deaceia negrul trebuie să joace prudent și să schimbe eventual pionul e5 prin f7—f6.

Apărarea Philidor. 1. e4, e5 2. Cf3, d6. Defectul acestei vechi metode de dezvoltare constă în faptul că închide de la început linia de activitate a nebunului f8. De obicei negrul obține o poziție destul de solidă, dar înghesuită.

Deschiderea celor patru cai.

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Cc3, Cf6. În această deschidere jocul se desfășoară de obicei fără complicații deosebite. Ambele părți își termină fără să fie stânjenite dezvoltarea figurilor. Negrul nu trebuie însă să joace tot timpul simetric, deoarece în acest caz faptul că albul are un tempo în plus poate avea o importanță decisivă. Dacă în loc de 3... Cf6 negrul joacă 3... Nb4 sau 3... Nc5 se ajunge la **Deschiderea celor trei cai**. Ea este mai puțin convenabilă negrului, deoarece nebunul fiind la b4 este

posibilă mutarea 4. Cd5, iar nebunul la c5 permite o combinație tipică. 4. C:e5, C:e5 5. d4. Chiar dacă negrul joacă 4... N:f2+ 5. R:f2, C:e5 și atunci după 6. d4 albul obține un centru de pioni puternic și negrul nu are posibilitatea de a folosi faptul că regele alb s'a deplasat. Combinația 6... Df6+ 7. Rg1, Cg4 este respinsă de 8. Dd2 urmat de h2—h3 sau Cd5 și albul începe atacul asupra figurilor avansate ale adversarului.

Partida engleză. 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6. 3. c3. Albul caută să-și formeze un centru puternic de pioni, dar realizează acest lucru în dauna dezvoltării figurilor, luând câmpul bun c3 calului b1. După 3... d5 negrul obține un joc bun. Negrul Cf6.

Deschiderea nebunului. 1. e4, e5 2. Nc4. În această deschidere negrul are o bogată alegere de continuări bune. Cele mai bune sunt considerate 2... Cf6 sau 2... Cc6.

Partida ungără. 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Ne7. Nebunul ocupă la e7 o poziție puțin activă. Negrul ajunge în poziție stârnită.

Gambitul leton. 1. e4, e5 2. Cf3, f5. O încercare de a începe imediat lupta pentru centru și de a deschide liniile pentru

atac. Ca întotdeauna însă în astfel de cazuri, lucrul acesta este favorabil numai părții care este mai bine dezvoltată. După 3. C:e5, Df6 (necesar, deoarece altfel urmează Dh5+) 4. d4, d6 5. Cc4, f:e4 6. Cc3 albul capătă avantaj de dezvoltare.

2. JOCURI SEMI-DESCHISE

Astfel sunt denumite acele deschideri în care la 1. e2—e4 negrul nu răspunde e7—e5, ci cu alte mutări. În jocurile semi-deschise, negrul, desigur, nu renunță la lupta pentru centru, ci numai se dezvoltă în alt mod. Permițând albului să-și creeze un centru de pioni, negrul îl atacă după aceea.

Apărarea franceză

1. e2—e4 e7—e6

Renunțând la mutarea 1... e7-e5, negrul caută să ocupe punctul d5, căpătând astfel o poziție solidă în centru. Defectul organic al acestei deschideri constă în faptul că nebunul c8 rămâne închis.

2. d2—d4 d7—d5

3. Cb1—c3

Este clar că continuarea 3. e:d5 nu poate pricinui dificultăți negrului, deoarece se eliberează nebunul c8.

3... Cg8—f6

După 3... d:e4 4. C:e4, Cd7
5. Cf3, Cgf6 6. C:f6+, C:f6
7. Nd3 albul capătă o poziție
activă cu perspective de atac
pe flancul regelui.

4. Nc1—g5 Nf8—e7
5. e4—e5 Cf6—d7

Mai slab este 5...Ce4 din ca-
uza 6. N:e7, D:e7 7. C:e4, d:e4
8. De2.

6. Ng5 : e7 Dd8 : e7
7. Cc3—b5 Cd7—b6
8. c2—c3 a7—a6
9. Cb5—a3 c7—c5
10. f2—f4 Cb8—c6

Negrul stă satisfăcător. Du-
pă 11. Cf3 el capătă un joc
bun cu 11... c:d4 12. c:d4.
Db4+ 13. Dd2, Ca4, etc.

1. e4, e6 2. d4, d5

3. e4—e5

Această veche încercare de
a crea un centru solid de pioni
este întâmpinată de o energică
contra-acțiune a negrului.

3... c7—c5
4. c2—c3 Cb8—c6
5. f2—f4? c5 : d4
6. c3 : d4 Dd8—b6
7. Cg1—f3 Cg8—h6

Negrul intenționează să în-
tărească presiunea asupra pio-
nului d4 prin Cf5. Negrul are
deja de luptat cu greutate.

8. Nf1—d3

Albul vrea să folosească fap-
tul că negrul nu poate lua de
două ori la d4 din cauza Nb5+.
Negrul are însă la dispoziție
un răspuns tare.

8... Nc8—d7

Acum se amenință C:d4 și
albului nu-i este ușor să se
apere. În orice caz, poziția ne-
grului este excelentă.

Astăzi, în această variantă,
de obicei nu se mai joacă 4. c3
și 5. f4 ci 4. d:c5, N:c5 5. Dg4,
încercând, probabil fără sufi-
cientă justificare, obținerea u-
nui atac pe flancul regelui.
Se mai joacă 4. Cf3 dezvoltând
figurile.

După 1. e4, e6 2. d4, d5 3.
Cc3 este bun următorul sistem
de dezvoltare elaborat de că-
tre maeștrii sovietici:

3... Nf8—b4
4. e4—e5 c7—c5
5. a2—a3 Nb4 : c3+
6. b2 : c3



O poziție tăioasă, în care albul caută să obțină atac pe flancul regelui, iar negrul contra-joc pe flancul damei. Iată câteva variante tipice pentru această poziție:

A

6.... Cg8—e7
7. Dd1—g4 Ce7—f5

La 7... Cg6 albul ar fi putut începe atacul cu mutarea 8. h4. Desigur, rău este 7... g6 deoarece după aceasta nebulul c1 ar deveni deosebit de periculos și presiunea lui pe câmpurile negre n'ar fi putut fi parată cu nimic.

8. Nf1—d3 h7—h5
9. Dg4—h3 c5 : d4
10. c3 : d4 Dd8—h4
11. Dh3 : h4

Dacă 11. N : f5, atunci D:d4.

11.... Cf5 : h4

B

Șansele sunt aproximativ egale.

6.... Dd8—c7
7. Cg1—f3 Dd8—c7
8. Nf1—d3 c5—c5
9. Nd3—e2 Nc8—d7
10. 0—0 0—0
11. a3—a4

Cu aceasta albul capătă câmpul a3 pentru nebul și ia negrului posibilitatea de a juca în continuare Na4 după care flancul damei albului ar fi fost

paralizat; nebulul c1 nu ar mai fi avut un câmp bun pentru dezvoltare, iar pionul c2 ar fi avut tot timpul nevoie de apărare.

Trebue avut însă în vedere și partea negativă a mutării 11. a4. Pionul a4 este slab și negrul îl poate eventual câștiga.

11... f7—f6

Nu este ușor pentru alb să demonstreze acum avantajul său.

C

6.... c5 : d4
7. c3 : d4 Dd8—c7
8. Cg1—f3 Nc8—d7
9. Nf1—d3

Și aci trebue jucat 9. a4. Acum negrul capătă o poziție bună.

9.... Nd7—a4
10. 0—0 Cb8—d7
11. Nc1—d2 Ta8—c8

Negrul exercită o presiune puternică pe coloana „c”.

Apărarea siciliană

1. e2—e4 c7—c5

Negrul crează cu această mutare o presiune asupra câmpului central d4. Dacă în continuare urmează d2—d4, atunci prin schimbul c5:d4 se deschide coloana „c”.

2. Cg1—f3

A

- | | |
|-------------|---------|
| 2.... | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | c5 : d4 |
| 4. Cf3 : d4 | Cg8—f6 |
| 5. Cb1—c3 | g7—g6 |

Așa numita variantă a „dragonului”. Desvoltând nebunul la g7 negrul întărește presiunea asupra punctului d4.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Nf1—e2 | Nf8—g7 |
| 7. 0—0 | 0—0 |
| 8. Nc1—e3 | Cb8—c8 |

Negrul a rezolvat în mod satisfăcător probleme de deschidere care îi stăteau în față. Dacă acum 9. h3, pentru a stânjeni dezvoltarea nebunului c8, atunci negrul poate să înceapă un joc activ în centru prin d6—d5. Dacă albul joacă 9. Cb3, atunci negrul își termină dezvoltarea cu mutarea 9.... Ne6, sau continuă cu 9.... a5.

B

- | | |
|-------------|---------|
| 2.... | e7—e6 |
| 3. d2—d4 | c5 : d4 |
| 4. Cf3 : d4 | Cg8—f6 |

O mutare importantă care provoacă răspunsul 5. Cc3, după care albul nu mai are posibilitatea de a continua cu c2—c4, îngreunând mutarea d7—d5 și stânjenind jocul negrului. La 5. Nd3 (în loc de 5. Cc3) albul joacă cu succes 5... Cc6 iar 5. e5 nu este posibil din cauza Da5+. După 5. Cc3 ne-

grul trebuie însă să aibă în vedere amenințarea e4—e5.

5. Cb1—c3



Acțiune tentantă continuarea 5... Nb4, dar ea lasă albul un oarecare avantaj, de ex. 6. e5, Cd5 (negrul nu putea juca 6... Dc7 cu atac simultan asupra punctelor c3 și e5, deoarece după 7. e : f6, N : c3+ 8. b : c3, D : c3+ 9. Dd2!, D : a1 10. fg7, Tg8 11. c3, Db1 12. Nd3, Db6 13. Dh6 ar fi ajuns în poziție grea) 7. Nd2, C : c3 8. b : c3, Ne7 și acum cu ajutorul mutării tipice pentru astfel de poziții, 9. Dg4, albul capătă un joc activ.

Variante interesante se produc după 5... Cc6. Luarea la c6 nu face decât să întărească centrul negrului, de ex. 6. C : c6, b : c6 7. e5, Cd5.

La 6. Ne2 negrul poate răspunde cu succes 6... Nb4. Adevseori se joacă și 6... d6 urmat de Ne7, a7—a6 și Dc7; în acest caz negrul capătă o poziție

tare, deși înghesuită (vezi par-tida Nr. 41).

La mari complicații duce 6. Cdb5, de exemplu 6... Nb4 7. Cd6+, Re7! (Mai rău este 7... N:d6 8. D:d6 și negrului îi este greu să-și aducă figurile în joc). Acum luarea la c8 nu face decât să desvolte pe negru, iar la 8. Nf4 poate urma 8... e5.

ALTE JOCURI SEMI-DESCHISE

Între jocurile semi-deschise sunt considerate deasemeni următoarele:

Apărarea Caro-Kann. 1. e4, c6. Continuarea obișnuită este 2. d4, d5. Aci se joacă adeseori 3. Cc3 (la 3. e5, negrul atacă centrul alb, analog partidei franceze, cu c6—c5; pionul „c”, este adevărat, ajunge la c5 în două mutări, dar în schimb nu mai rămâne închis nebunul c8, care poate fi desvoltat la f5, de exemplu: 3. e5, Nf5 4. Nd3, N:d3 5. D:d3, e6 urmat de c6—c5) 3... d:e4 4. C:e4, Cf6 5. C:f6+, e:f6 cu joc aproximativ egal.

Dacă 3. e:d5, c:d5 4. Nd3 (dacă 4. c4, atunci 4... e6 5. Cc3, Cf6) 4... Cc6 5. c3, Cf6 6. Nf4 Ng4 poziția negrului este pe deplin satisfăcătoare.

Partida scandinavă. 1. e4, d5. Dacă după 2. e:d5 urmează 2... D:d5, atunci 3. Cc3 câștigând un tempo prin atacarea damei

negre. Dacă 2... Cf6 atunci cel mai simplu este 3. d4 și cu orice ar lua negrul la d5 albul câștigă un timp pentru desvoltare atacând figurile adversarului.

Apărarea Alehin. 1. e4, Cf6. O apărare originală și complicată. Negrul permite albului să-și creeze un centru puternic de pioni, cu intenția de a-l ataca. Realizarea acestei idei nu este însă ușoară. Iată o variantă caracteristică: 2. e5, Cd5 3. c4, Cb6 4. d4, d6, 5. f4, d:e5 6. f:e5, Cc6 7. Ne3 (mai slab este 7. Cf3 din cauza Ng4) 7... Nf5 8. Cc3, e6 9. Ne2, Ne7 10. Cf3 și albul are o poziție foarte activă

3. JOCURI INCHISE

Astfel se numesc deschiderile în care albul nu joacă 1. e2—e4 ci altfel, de exemplu 1. d2—d4, 1. c2—c4, 1. Cf3, 1. f2—f4 (alte mutări nu au influență asupra centrului).

În aceste deschideri desvoltarea figurilor se desfășoară ceva mai încet decât în jocurile deschise, dar și aci problemele luptei pentru centru sunt la fel de importante.

Gambitul damei

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4

Dacă acum 2... d:c4, atunci

se ajunge la gambitul damei „acceptat”. Dacă negrul nu ia la c4 ci apără pionul d5 într'un fel oarecare, atunci gambitul este „refuzat”.

Insuficientă este apărarea pionului d5 cu 2... Cf6 din cauza 3. C:d5, C:d5 4. e4, sau 3... D:d5 4. Cc3 cu câștigul unui tempo și ocuparea centrului. Din această cauză punctul d5 este de obicei apărut nu cu o figură ci cu un pion: 2... e6 sau 2... c6.

Aceste variante ale gambitului damei sunt considerate de obicei ca niște deschideri de sine stătătoare și ele au denumirile lor.

Gambitul damei acceptat

- | | |
|-----------|---------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5 : c4 |
| 3. Cg1—f3 | |

Albul are timp pentru această mutare liniștită. Dacă 3. e3, atunci negrul joacă 3... e5 având în vedere continuarea 4. d:e5, D:d1+ 5. Rd1, Ne6. Dezastruos s'ar termina pentru negru încercarea de a menține pionul gambitului, de exemplu: 3. e3, b5? 4. a4, c6 5. a:b5, c:b5 6. Df3 etc.

- | | |
|----------|--------|
| 3... | Cg8—f6 |
| 4. e2—e3 | e7—e6 |

Aci este deasemeni slab 4... b5 din cauza 5. a4, c6 6. a:b5, c:b5 7. b3 cu distrugerea lanțului de pioni negri.

- | | |
|-------------|-------|
| 5. Nf1 : c4 | c7—c5 |
| 6. 0—0 | a7—a6 |

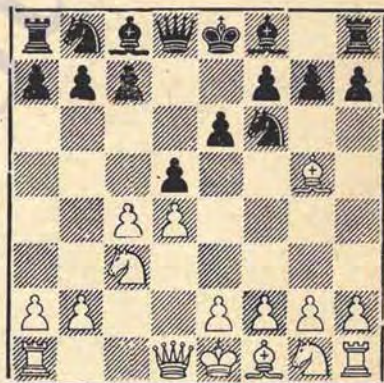
În continuare negrul se dezvoltă cu Ne7, 0—0, Cc6 etc., câștigând un joc bun.

Apărarea ortodoxă

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | e7—e6 |

Mutarea aceasta dă negrului o apărare solidă. Defectul mutării 2... e6 este că închide pentru multă vreme nebunul c8. De obicei jocul se desfășoară astfel:

- | | |
|-----------|--------|
| 3. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 4. Nc1—g5 | |



A

- | | |
|-----------|--------|
| 4... | Nf8—e7 |
| 5. e2—e3 | 0—0 |
| 6. Cg1—f3 | Cb8—d7 |
| 7. Ta1—c1 | |

Acum negrul trebuie să rezolve problema dezvoltării nebunului c8. El poate juca b7—

b6, dar atunci în poziția sa se creiază slăbiciuni puternice (câmpurile a6 și c6).

Cele mai bune metode de eliberare a jocului sunt arătate mai jos.

7.... c7—c6
8. Nf1—d3 d5 : c4
9. Nd3 : c4 Cf6—d5

În afara acestui sistem de apărare, mai este posibilă și altă manevră: 9... b5 10. Nd3, a6 11. 0-0, c5 12. De2 Nb7 și nebulul c8 este liberat.

10. Ng5 : e7 Dd8 : e7
11. 0—0 Cd 5: c3
12. Tc1 : c3 e6—e5

După aceasta diagonală nebulului c8 este deschisă. Jocul este egal.

B.

4.... Cb8—d7
5. e2—e3

Greșit este 5. c:d5, e:d5 6. C:d5? din cauza 6.... C:d5 7. N:d8, Nb4+ și negrul rămâne cu o figură în plus.

5.... c7—c6
6. Cg1—f3 Dd8—a5

Din cauza amenințărilor Ce4 și Nb4 albul trebuie să joace acum prudent (dacă, de ex. 7. Nd3, Ce4 8. C:e4, atunci după 8... de se pierde fie calul f3, fie nebulul g5.)

7. Cf3—d2 Nf8—b4
8. Dd1—c2

Rău este 8. Db3 din cauza 8... d:c4 cu pierderea unei figuri.

8.... d5 : c4
9. Ng5 : f6 Cd7 : f6
10. Cd2 : c4 Da5—c7
11. a2—a3 Nb4—c7

Șansele pot fi considerate aproximativ egale.

Apărarea slavă

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6

Negrul nu închide diagonală nebulului c8, dar în schimb se ia calului b8 un câmp bun de dezvoltare.

3. Cg1—f3 Cg8—f6
4. Ch1—c3 d5 : c4



A

5. e2—e3 b7—b5
6. a2—a4 b5—b4

Apărarea 6... a6 este, desigur, greșită.

7. Cc3—a2 e7—e6

Slab este 7... b3. După căderea pionului c4 (este greu pentru negru să apere acest pion), cade și pionul b3.

8. Nf1 : c4 Cb8—d7
9. 0—0 Nc8—b7

și negrul joacă apoi c6—c5 deschizând diagonala nebunului b7 și capătă un joc satisfăcător.

B

5. a2—a4

În felul acesta albul previne apărarea temporară a pionului c4, așa cum s'a produs în varianta precedentă. Dar acum negrul dezvoltă fără greutate nebunul c8

5.... Nc8—f5
6. e2—e3 e7—e8
7. Nf1 : c4 Nf8—b4

Dacă albul ar reuși să-și formeze un centru de pioni prin e3—e4, atunci ar obține o poziție excelentă. Deaceia negrul controlează câmpul e4.

8. 0—0 0—0
9. Dd1—e2 Cf6—e4

și negrul are un joc satisfăcător.

Adesea se întâlnesc și următoarele variante ale gambitului damei în care negrul răspunde cu contra-atacul asupra pionului d4.

Apărarea Tarrasch. 1. d4, d5 2. c4, e6 3. Cc3, c5. Încercarea de a ataca imediat centrul albului duce la un joc complicat.

Defectul acestui sistem constă în faptul că albul poate să creeze adversarului un pion slab „izolat” (adică un pion care nu mai poate fi apărat de un alt pion).

Continuând 4. c:d5, e:d5 5. Cf3, Cc6 6. g3, albul dezvoltă nebunul la g2, organizând presiunea asupra punctului d5.

Contra-gambitul Albin. 1. d4 d5 2. c4, e5. Pentru a obține o dezvoltare rapidă, negrul sacrifică un pion.

Albul obține avantaj de deschidere cu metode simple : 3. d:e5, d4 4. Cf3, Cc6 5. Cbd2 (amenințând să câștige pionul d4 prin Cb3) 5... Nb4 6. a3, N:d2+ 7. N:d2. Acum negrului nu-i este ușor să recâștige pionul e5. În afară de aceasta albul are perechea de nebuni, a cărei forță poate să-și spună cuvântul.

ALTE JOCURI INCHISE

Dacă după mutările 1. d4, d5 albul nu joacă 2. c4, ci de ex. 2. Cf3, atunci nu se mai ajunge la un gambit, ci la **Deschiderea pionului damei**, cu numeroase variante care nu creează greutăți serioase pentru negru

În practica turneelor se întâlnesc adeseori apărări în care negrul răspunde la 1. d4 cu 1... Cf6 (apărări „indiene”). Acestea sunt sisteme complicate, în care temporar negrul nu ocupă centrul cu pionii, ci exercită asupra lui presiune cu figurile.

Apărarea Indiana veche. 1. d4, Cf6 2. c4, d6 3. Cc3, g6 4. e4, Ng7. Albul și-a format un centru de pioni puternic, pe care negrul se străduiește în continuare să-l spargă. O continuare posibilă este: 5. f3, 0—0 6. Ne3, e5 7. Ce2, Cc6 (în turneele maeștrilor sovietici se întâlnește continuarea mai tăioasă 7... ed 8. C:d4, c6 și negrul se străduiește apoi să mute d6—d5) 8. d5, Ce7 9. Dd2, Ce8 (Liberând drumul pionului f7 pentru a ataca centrul albului) 10. g3, f5 11. Ng2. După rocadă albul termină dezvoltarea.

Apărarea Grünfeld. 1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5. În acest sistem negrul permite deasemeni albului să-și formeze un centru de pioni, pe care apoi îl atacă. 4. c:d5, C:d5 5. e4, C:c3 6. b:c3, c5. În continuare negrul dezvoltă nebunul la g7, iar calul la c6, cu presiune asupra pionului d4.

Apărarea Indiana nouă. 1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, b6. Dezvoltând nebunul la b7, negrul ia sub control câmpul e4 și împiedică întărirea centrului alb. Jocul continuă de obicei astfel: 4. g3, Nb7 5. Ng2, Ne7 6. 0—0, 0—0 7. Cc3, Ce4 și negrul stă satisfăcător.

Apărarea Nimzovici. 1. d4,

Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4. Negrul a creat o presiune de figuri asupra punctului e4. În continuare albul totuși caută să ajungă la mutarea e2—e4 și să ocupe centrul. 4. Dc2, d5 (cel mai simplu; la un joc mai greu, dar deasemeni satisfăcător pentru negru duce 4... Cc6, de ex. 5. Cf3, d6 6. Nd2, e5 7. d5, N:c3 8. N:c3, Ce7 8. e4, Cd7 cu poziția solidă) 5. c:d5, e:d5 6. Ng5, h6 7. Nh4, c5! și negrul n'are greuțări cu dezvoltarea.

În turnee se întâlnesc deasemeni următoarele jocuri închise:

Partida Olandeză. 1. d4, e6 2. c4, f5, sau direct 1. d4, f5.

Deschiderea engleză. 1. c4 cu continuarea posibilă 1... Cf6 2. Cc3, e5 3. Cf3, Cc6.

Deschiderea Reti. 1. Cf3, d5 cu continuarea obișnuită 2. c4, c6. Apoi albul după g2—g3 dezvoltă nebunul la g2 întărind presiunea asupra punctului d5.

Deschiderea Bird. 1. f4. Albul ia sub control punctul e5 jucând în continuare Cf3, b2—b3 și Nb2.

Gambitul Budapesta. 1. d4, Cf6 2. c4, e5. Negrul sacrifică un pion, căutând să creeze amenințări tactice. Albul obține avantaj continuând 3. d:e5, Cg4 4. e4, C:e5 5. f4, Cc6 6. Ne3.

feră să schimbe nebunul e7, una dintre cele mai active figuri de apărare ale negrului.

21. Cd5 : e7 Cg6 : e7

Dacă 21... T:e7, atunci 22. Cf5+ cu câștig rapid, deoarece nu merge 22... N:f5 din cauza e:f5 și negrul pierde o figură.

22. Tf1 : f6 !!

Iată pentru ce era necesar schimbul nebunului din e7! Acest sacrificiu frumos decide jocul.

22.... Rg7 : f6
23. Dd1—h5 Ce7—g6

Acum albul taie regelui negru câmpurile de retragere

24. Cd6—f5 Te8—g8

Din nou nu se putea juca 24... N:f5 din cauza e:f5, dar acum negrul intenționează să joace după N:f5, e:f5, mutarea Cf4!

25 Dh5 : h6

Distruge speranța negrului și creiază o amenințare de mat la g5. Acum negrul este silit să elibereze un câmp pentru rege.

25.... Ne6 : a2
26. Tc1—d1 Ta8—d8

O încercare de a para amenințarea Td6+.

27. Dg6—g5 Rf6—e6
28. Td1 : d8 f7—f6

Speranța negrului că își va recâștiga turnul nu se realizează.

29. Td8 : g8! Cg6—f4

Dacă 29... f:g5, atunci 30. T:g6+ și apoi T:c6.

30. Dg5—g7 Negrul cedează.

Această partidă care a fost jucată cu deosebită forță de către alb, a primit în turneu premiul I de frumusețe.

Nr. 27. Partida Spaniolă

SMISLOV-RAGOZIN

Campionatul U. R. S. S.,
Moscova 1944

1. e2—e4	e7—e5
2. Cg1—f3	Cb8—c6
3. Nf1—b5	a7—a6
4. Nb5—a4	Cg8—f6
5. 0—0	Cf6 : e4
6. d2—d4	b7—b5
7. Na4—b3	d7—d5
8. d4 : e5	Nc8—e6
9. c2—c3	Nf8—c5
10. Cb1—d2	0—0
11. Nb3—c2	Ce4 : d2

Această mutare nu face decât să ajute dezvoltarea albului. Mai bine era 11... f5.

12. Dd1 : d2.

Pentru a aduce dama pe flancul regelui, unde nu se află deloc figuri negre, prin f4.

12.... Cc6—e7

Dă posibilitate albului să înceapă imediat un atac puternic. Mai bine era 12... f6 și dacă 13. e:f6, atunci T:f6, deschizând coloana „f” și pregătind Nf5.

13. b2—b4 Nc5—b6
14. Cf3—g5 Ne6—f5

Dacă 14... g6, atunci 15. Ch7, R:h7 16. Dh6+, Rg8 17. Ng5. La 14... Cg6 urmează 15. De2 și negrului îi este greu să se apere împotriva amenințării Dh5. Complet rău este 14... h6.

15. Nc2 : f5 Ce7 : f5
16. Dd2—d3 g7—g6

Dacă 16.. Dd7, atunci 17. Ch7 sau 17. g4

17. e5—e6! f7—f6
18. Cg5—f7 Dd8—e7
19. Dd3 : d5 Tf8—e8
20. Tf1—e1 Cf5—g7

Negrul reușește să-și recâștige pionul, dar albul găsește o posibilitate interesantă de continuare a atacului.

21. Cf7—h6+ Rg8—h8
22. Nc1—b2! Cg7 : e6
23. c3—c4 Ta8—d8

Amenințarea 24. Cg4 era greu de parat. Mutarea din partidă este frumos răsturnată de către alb.

24. Te1 : e6! De7 : e6
25. Dd5 : e6 Te8 : e6
26. Ch6—f7+ Rh8—g7
27. Cf7 : d8 Te6—e2

28. c4—c5! Te2 : b2
29. c5 : b6 c7 : b6
30. Cd8—c6 și curând negrul a cedat.

Nr. 28. Apărarea slavă

FLOHR-RAVINSKI

Campionatul U. R. S. S.,
Moscova 1944

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. Cg1—f3 Cg8—f6
4. Cb1—c3 d5 : c4
5. e2—e3 b7—b5
6. a2—a4 b5—b4
7. Cc3—a2 e7—e6
8. Nf1 : c4 Cb8—d7
9. 0—0 Nc8—b7
10. Dd1—e2 c6—c5
11. Tf1—d1 Dd8—c7
12. Nc4—a6

Nebunul b7 ocupă o poziție bună, deaceia albul se străduiește să-l schimbe.

12.... Nb7—d5 ?

O greșeală. În primul rând regele negru rămâne în centru, iar în al doilea rând, negrului îi este acum greu să-și apere pionii înaintați de pe flancul dăm-ei. Trebuia continuată desvoltarea prin 12... Ne7.

13. Nc1—d2 Ta8—b8

Se amenința 14. d:c5 și dacă N:c5, atunci 15. C:b4. Nebunul dela a6 împiedică pe negru

să-și apere solid pionul b4 prin a7—a5. Dacă 13... Ce4 atunci 14. d:c5, C:d2 15. D:d2, D:c5 16. e4!

14. Td1—c1 Dc7—b6
15. Na6—b5 a7—a5

Pionul b4 era din nou în pericol. Schimbul N:a2 și acum și mai înainte lăsa albului avantajul perechii de nebuni (perechea de nebuni este de obicei mai tare decât nebun și cal sau decât doi cai) și—ceea ce este mai important — negrul n'ar fi avut ce să opună presiunii exercitate de către nebunul b5 pe câmpurile albe.

16. Cf3—e5 Nf8—d6
17. d4 : c5 Nd6 : c5
18. e3—e4 Nd5—b7

Luarea la e4 pierde o figură.

19. Nd2—g5 Nb7—c8
20. Ng5—f4 Tb8—a8
21. De2—c2 Nc5—e7
22. Dc2 : c8+!

Un sacrificiu frumos. Negrul cade acum sub un atac distrugător.

22... Ta8 : c8
23. Tc1 : c8+ Ne7—d8
24. Ce5—c4 Db6—d4
25. Nf4—e3 Dd4—d3
26. Ne3—c5 Cf6 : e4
27. Cc4—e5! Dd3 : b5

La alte mutări ale damei decidea 28. C:d7.

28. a4 : b5 Cd7 : e5
29. Ta1—d1 Ce5—d7
30. Nc5—b6 Re8—e7
31. Nb6 : a5 Ce4 : f2
32. Tc8 : d8 Cf2 : d1
33. Td8 : h8 b4—b3
34. Ca2—c1 Negrul cedează.

Nr. 29. Apărarea Nimzovici

BATURINSKI-ROMANOVSKI

Semifinala campionatului U.R.S.S.,
Moscova 1945

1. d2—d4 Cg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Cb1—c3 Nf8—b4
4. Dd1—c2 d7—d5
5. a2—a3 Nb4 : c3+
6. Dc2 : c3 Cf6—e4
7. Dc3—c2 c7—c5

Deoarece albul n'are în joc decât dama, negrul caută să se desvolte repede și să ia inițiativa.

8. d4 : c5

Dacă 8. e3, atunci 8.... c:d4 9. e:d4, Cc6 cu joc activ. Greșit ar fi f3 din cauza Dh4+ și dacă 9. g3, atunci C:g3.

8... Cb8—c6
9. e2—e3

Nu se poate 9. b4 din cauza 9... Df6.

9.... Dd8—a5+
10. Nc1—d2

20.... Ce4 : d6
21. Cf4—d5 Cf6 : d5
22. Dd1 : d5 Nd7—e6

Desigur, nu 10. b4 din cauza C : b4.

10.... Da5 : c5
11. b2—b4 Dc5—e7
12. Nd2—c1

Negrul sacrifică pionul e5 pentru a câștiga câteva tempouri prin atacarea damei albe și a ocupa astfel cu figurile sale poziții bune.

Albul caută să ia sub control importanta diagonală a1—h8. Cu toate acestea, planul acestuia este legat de multă pierdere de timp. În continuare negrul îi scoate în evidență părțile slabe.

23. Dd5 : e5 f7—f6
24. De5—d4 Tc8—c2
25. Ne2—d3 Cd6 : b5
26. Nd3 : b5 Ta8—d8
27. Dd4—a4 Tc2 : b2
28. Da4 : a5 Td8—d5
29. Da5—a8+ Rg8—f7
30. Nb5—c4 De7—c7

Distrugând lanțul de pioni al albului și creîndu-i serioase slăbiciuni.

13. b4—b5 Cc6—e5
14. Nc1—b2 Ce5—g1
15. Cg1—h3 Cg4—f6
16. Nf1—e2 0—0
17. Ch3—f4 Nc8—d7

O mutare frumoasă. Negrul conduce tare atacul nedând albului nici-o clipă de răgaz. Dacă acum 31. N:d5, atunci Dc3+ 32. Rf1, Dd3+ și mat în două mutări.

31. Ta1—c1 Td5—d1+!!

Negrul și-a întrecut adversarul în dezvoltare și acum, ca răspuns la rocada mică, se pregătește să realizeze legarea pe coloana „c” prin Tac8.

O mutare decisivă de efect.

32. Tc1 : d1

18. c4 : d5 Tf8—c8
19. Dc2—d1 e6—e5
20. d5—d6

La 32. R:d1 ar fi urmat Dd6+ etc.

32.... Dc7 : c4
33. Td1—d2

Eliberând câmpul d5 pentru calul f4; retragerile la h3 și d3 erau defavorabile albului, lucru ușor de văzut.

Tragedia albului constă în faptul că nu poate să facă rocada

34. Td2—d1 Dc1—c3+
 35. Re1—f1 Dc3—c2
 Albul cedează.

Nr. 30. Apărarea Franceză

RIUMIN-MACOGONOV

Al IX-lea campionat al U. R. S. S.
 Leningrad, 1934

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. h2—h4

Albul sacrifică un pion pentru a deschide pentru atac coloana „h”, utilizând în același timp poziția expusă a damei negre la g5 pentru a câștiga un tempo. Rău ar fi fost 6... c5 deoarece urmează 7. N:e7 și negrul este nevoit să ia cu regele, deoarece la 7... D:e7 albul joacă 8. Cb5 cu amenințările Cc7+ sau Cd6+.

6... Ne7 : g5

Negrul acceptă provocarea. Mai prudent era însă 6... f6 deoarece albul capătă acum o puternică poziție de atac.

7. h4 : g5 Dd8 : g5
 8. Cg1—h3

Mutarea aceasta este mai bună acum decât 8. Cf3, deoarece albul poate răspunde la 8... De7 cu 9. Dg4.

8... Dg5—h6
 9. g2—g3 c7—c6

Mutarea naturală 9... c5 este primejdioasă din cauza 10. Cb5.

10. Nf1—d3 g7—g6
 11. f2—f4 b7—b6

Negrul n'are posibilitatea de a-și desvolta normal figurile, deoarece rocada mică este foarte periculoasă din cauza coloanei deschise „h”. El este nevoit să piardă acum mult timp și inițiativa albului crește cu fiecare mutare.

12 Dd1—e2

Impiedicând încercarea negrului de a desvolta nebunul la a6 și pregătind rocada mare.

12... a7—a5
 13. 0—0—0 Dh6—g7
 14. g3—g4

Acum albul obține în mod consecvent deschiderea liniilor, pentru a-și aduce în joc toate figurile, atâta timp cât figurile negrului nu cooperează încă și nu pot opune o rezistență puternică. De regulă deschiderea liniilor este favorabilă părții mai bine dezvoltate.

14... Nc8—a6
 15. f4—f5 Na6—d3
 16. De2 : d3 g6—g5

Se amenință 17. Cf4 cu întâ-

creșterea presiunii asupra punctului e6

17. Dd3—e3 h7—h6
18. Th1—h2 Cd7—f8

O mutare forțată. Albul amenința (de ex. ca răspuns la 18., Ca6) să joace 19. Th1. Atunci ar fi fost atacat pionul g5, iar la 19... Tg8 ar fi urmat 20. Cg1, Th8 21. Cf3 și pionul g5 sau h6 nu poate fi apărat.

19. Td1—h1 Th8—h7

Iată pentru ce este necesar calul la f8 — turnul este apărat de două ori și amenințarea C:g5 este parată.

20. Cc3—a4!

Negrul a reușit, oarecum, să se apere pe flancul regelui. Acum albul începe atacul pe flancul damei, folosindu-se de faptul că își poate deplasa cu ușurință forțele.

20.... Cb8—d7
21. De3—c3! Ta8—c8
22. f5—f6 Dg7—g6
23. Ca4 : b6! Cd7 : b6
24. Dc3—c5

Datorită amenințării de mat albul își recâștigă figura, păstrând superioritatea de poziție.

24.... Tc8—c7
25. Dc5 : b6 Re8—d8
26. Ch3—f2

Impiedicând încercarea negrului de a-și aduce dama în joc prin De4.

26.... Cf8—d7
27. Db6 : a5

Acum albul are avantaj, atât material cât și pozițional. Negrul încearcă să mai creeze unele amenințări regelui advers, dar albul lichidează cu ușurință primejdia.

27.... c6—c5
28. Cf2—d3!

O mutare de maestru! Acum și calul alb ia parte la atacul împotriva regelui negru. Slab ar fi fost 28. d:c5 din cauza 28... C:c5 cu amenințarea Cb3+ etc.

28. c5 : d4
29. Cd3—b4 Cd7—c5

Impiedicând mutarea 30. Ca6.

30. Cb4—c6+ Rd8—d7
31. Cc6—e7 Dg6—e4
32. Da5—b5+ Rd7—d8
33. Ce7—c6+ Rd8—d7

Dacă 33... Rc8, atunci 34. D:c5.

34. Cc6—a7+!

O lovitură bine calculată.

34.... Rd7—d8
35. Db5—b8+ Rd8—d7
36. Db8—f8! Tc7 : a7

Forțat, deoarece altfel nu se poate apăra matul la e7.

37. Df8—e7+ Rd7—d8
38. De7 : a7 De4 : e5

Acum albul are calitatea în plus, iar regele negru tot n'a scăpat de atac.

39. Da7—a8+ Rc6—c7
40. Da8—a5+ Rc7—c6
41. a2—a4 Cc5—d7

Se amenința Db5+ și Dd8+ cu câștigul calului.

42. Da5—b5+ Rc6—c7
43. Db5—a5+ Rc7—c6

După ce a economisit prin repetarea mutărilor timp de gândire, albul transformă acum repede pionul „a” în damă.

44. Da5—a8+ Rc6—c7
45. a4—a5 Cd7 : f6
46. a5—a6 Cf6 : g4

Câștigul de pioni pe flancul regelui nu mai are importanță — pionul „a” a devenit prea tare.

47. Da8—b7+ Rc7—d6
48. a6—a7 Th7—h8
49. a7—a8D Th8 : a8
50. Db7 : a8 De5—e3+

La 50... C : h2 urmează 51. Db8 cu câștigul damei.

51. Th2—d2 f7—f5

52. Da8—b8+ Rd6—c6
53. Db8—a7 De3—e4
54. Th1—g1 e6—e5
55. Td2—d3 Cg4—e3

Negrul împiedică aducerea turnului pe flancul damei, dar albul își regroupează figurile, eliberează turnul d3 după care lupta e decisă.

56. Rc1—b1! f5—f4
57. Tg1—c1 Ce3—c4
58. Td3—b3! Negrul cedează.

Dacă 58... Cd2+ 59. Ra2, C:b3 60. cb+ și partida este repede decisă de intrarea în luptă a turnului c1.

Nr. 31. Deschiderea 1. e4, Cc6

BOLESLAVSKI- DUZ-HOTIMIRSKI

Campionatul Moscovei, 1942..

1. e2—e4 Cb8—c6

Un sistem de dezvoltare care e greu de recomandat. Albul capătă cu ușurință o poziție puternică în centru.

2. d2—d4 d7—d6

Mai bine este aci 2... d5 pentru a continua după 3. e5 cu 3... Nf5, dezvoltând nebunul c8. După 3. Cc3, d:e4 4. d5 poziția albului merită preferință.

3. Cg1—f3 Nc8—g4?

Această mutare naturală este o greșeală gravă. Corect este 3... e5, creînd un punct de sprijin în centru.

4. d4—d5 Cc6—b8

Retragerea este silită, deoarece 4... Ce5 5. C:e5!, N:d1 6. Nb5+, c6 7. d:c6 nu este bine pentru negru. La orice continuare albul câștigă material, de ex. 7... Da5+ 8. Cc3, b:c6 9. C:c6 etc., sau 8... a6 9. Cc4 etc.

5. h2—h3 Ng4—c8

O astfel de pierdere de timp în deschidere nu poate trece fără să fie pedepsită. Mai bine era 5... N:f3.

6. Cb1—c3 Cg8—f6
7. Nc1—g5 h7—h6

Această mutare nu era absolut necesară. În general mutările de pionii trebuiesc făcute cu precauție, deoarece pionii nu merg înapoi și slăbirea poziției cauzată de o mutare de pion poate să se arate ireparabilă. Și aci era mai bine 7... e5.

8. Ng5—e3 e7—e5
9. d5 : e6 Nc8 : e6
10. Cf3—d4 Ne6—d7

Din nou o retragere. La 10... Cc6 ar fi fost însă neplăcut C:e6, f:e6 12. Nc4.

11. Nf1—c4 Nf8—e7
12. Dd1—e2 Cb8—c6
13. 0—0—0 0—0

În urma deschiderii albul și-a întrecut adversarul în dezvoltare și stă excelent în centru. Înseamnă că a sosit momentul începerii atacului. Pe flancul damei negrul n'are slăbiciuni, în schimb poziția rocadei este slăbită în urma mișcării pionului „h”. Aci dă albul lovitură.

14. f2—f4 Dd8—c8

Negrul este foarte înghesuit, dar mutarea făcută nu-i ușurează situația. Mai bună ar fi fost încercarea de a simplifica în carecare măsură poziția prin schimbul la d4.

15. g2—g4 Cf6—h7
16. Cc3—d5 Ne7—d8
17. Cd4—f5 Tf8—e8

Schimbul la f5 ar fi dus la deschiderea coloanei „g”. După Tg1 și Dg2 sau Dg4, albul ar fi câștigat repede.

18. De2—g2 Nd7—e6
19. h3—h4 Rg8—h8
20. g4—g5

Datorită slăbirii poziției rocadei prin mutarea h7—h6, deschiderea liniilor pe flancul regelui este acum inevitabilă.

20... h6—h5

Dacă 20... N:f5 21. e:f5, D:f5

22. g:h6, g:h6 23. Thg1 negrul n'are nimic mai bun decât 23... Dg6, ceea ce după 24. D:g6, f:g6 25. T:g6 lasă albului un avantaj evident.

21. g5—g6!	f7 : g6
22. Dg2 : g6	Dc8—d7
23. Td1—g1!	Te8—f8

Pierde imediat, dar situația negrului era oricum proastă. Dacă 23... N:f5 24. e:f5, Nf6 este posibil 25. Tg5! etc.

24. Cd5—e7! Negrul cedează.

Nr. 32. GAMBITLETON

BRONSTEIN MIKENAS

(Turneul dela Rostov pe Don, 1941)

1. e2—e4	e7—e5
2. Cg1—f3	f7—f5

Negrul caută dela început să joace activ. Neglijând dezvoltarea figurilor, el își slăbește însă poziția regelui. Nu este de mirare că această deschidere dă de obicei avantaj albului.

3. Cf3 : e5	Dd8—f6
-------------	--------

Nu direct 3... f:e4 din cauza 4. Dh5+, g6 5. C : g6.

4. d2—d4	d7—d6
5. Ce5—c4	f5 : e4
6. Nf1—e2	Cb8—c6
7. d4—d5	Cc6—e5
8. 0—0	Ce5:c4
9. Ne2 : c4	Df6—g6

Figurile negrului sunt ne-

desvoltate și albul respinge ușor încercarea de atac care urmează.

10. Nc4—b5+	Re8—d8
-------------	--------

Mai bine ar fi fost 10... Nd7 eliminând nebunul activ dela b5.

11. Nc1—f4	h7—h5?
------------	--------

Era necesară dezvoltarea unei figuri, dar negrul urmărește același plan nereal de atac pe flancul regelui.

12. f2—f3	Nc8—f5
13. Cb1—c3	e4 : f3

Ca întotdeauna, deschiderea liniilor este favorabilă părții mai bine dezvoltate. Și aci negrul trebuia să joace 13... Cf6.

14. Dd1 : f3	Nf5 : c2
--------------	----------

Din nou o pierdere de timp. Necesari era 14... Cf6.

15. Nf4—g5+!	Cg8—f6
--------------	--------

Dacă 15... Ne7, atunci 16. Df8+.

16. Ta1—e1	c7—c6
------------	-------

Pierde 16... D:g5 din cauza 17. D:f6+ urmat de Te8+ mat.

17. Ng5 : f6+	Dg6 : f6
18. Df3—e2	Df6—d4+

19. Rg1—h1 Nc2—g6
20. Tf1 : f8+! Rd8—c7

7. e2—e3 Cf6—e4
8. Dd1—b3 e7—e6
9. Nf1—d3 Nf8—b4
10. Ta1—c1 Ce 4: c3

Desigur, fără speranță era și 20... Tf8. Acum soarta luptei este clară, dar Bronștein găsește cea mai scurtă și frumoasă cale de câștig.

21. Nb5 : c6! b7 : c6

Se amenința Cb5+ cu câștigul damei, dar mutarea aceasta se arată decisivă și acum.

22. Cc3—b5+! c6 : b5
23. De2 : b5 Ta8—e8
24. Te1—e7+! Te8 : e7
25. Db5—c6 mat.

Din atacul negrului asupra punctului c3 n'a ieșit nimic. Schimbul nu face decât să întărească centrul de pioni al albului.

11. b2 : c3 Nb4—a3

Mai prudentă ar fi fost retragerea la e7, deoarece nebunul la a3 are nevoie permanentă de apărare.

12. Tc1—b1 b7—b6

Nr. 33. Apărarea Slavă

BOTVINNIC DENKER

Matchul prin radio U. R. S. S.—
U. S. A., 1945

1. d2—d4 d7—d5
2. Cg1—f3 Cg8—f6
3. c2—c4 c7—c6
4. c4 : d5 c6 : d5

13. e3—e4!

Greșit este 4... C:d5 din cauza 5. e4, sau 4... D:d5 din cauza 5. Cc3 și albul capătă avantaj de dezvoltare.

Mutarea 13... Na6 pe care intenționa s'o facă negrul, ar fi dus după 14. N:a6, D:a6 15. e:d5, e:d5 16. D:d5 la pierderea unui pion. Acum însă urmează o strălucită lovitură combinativă.

5. Cb1—c3 Cb8—c6
6. Ne1—f4 Dd8—a5

14. Nd3—b5! Nc8—d7
15. Cf3—d2

O ieșire prematură. Necesară era dezvoltarea rebunului la f5, sau mutarea 6... e6, pregătind Ne7 urmat de rocadă.

Cu amenințarea 16. Cc4 cu câștigul damei.

15... a7—a6

16. Nb5 : c6
17. Cd2—c4
18. Nf4—d6 !

Nd7 : c6
Da5—f5

Lichidând unul dintre activii nebuni negri și deschizând coloana „d” pentru atac asupra regelui negru.

Această manevră ingenioasă decide soarta luptei. Ea este cu mult mai tare decât 18. D:a3, D:f4 19. T:b6, Nd5 după care negrul se mai poate apăra.

18.... e4—e3 !

Cea mai bună șansă practică. Negrul încearcă să încurce jocul deoarece continuarea 18... N:d6 19. C:d6 este fără speranță.

19. Cc4 : e3 Df5 : b1 +
20. Db3 : b1 Na3 : d6
21. Db1 : b6 Re8—d7
22. Db6—b3

28... Nd6 : e5
29. d4 : e5 Tf5 : e5
30. Dc2—d2 + Negrul cedează.

Dacă 30... Re8, atunci 31. Dd6, iar la 30... Re7 câștigă 31. Td1, după care amenințarea 32. Dd6+ este imparabilă.

Nr. 34. Apărarea Franceză AITKEN BONDAREVSKI

Matchul prin radio U. R. S. S.—
Marea Britanie, 1946

1. e2—e4 c7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. e4—e5

Se amenința 22.... Thb8 23. Da5, Tb5 etc.

22.... Ta8—b8
23. Db3—c2 Tb8—b5
24. 0—0 Tb5—h5

Botvinnic arată în mod cu totul just că inițiativa negrului are un caracter vremelnic; de îndată ce turnul alb intră în joc, negrul ajunge într-o situație fără scăpare.

25. h2—h3 Th8—b8
26. c3—c4 g7—g6
27. Ce3—g4 Th5—f5
28. Cg4—e5 + !

Această mutare nu ajută desvoltarea albului. În afară de aceasta ea crează negrului un obiectiv de atac — pionul d4, pe care albul trebuie să-l păstreze, deoarece el apără pionul e5. Acum negrul obține un joc ușor.

3.... c7—c5
4. c2—c3 Cb8—c6
5. Cg1—f3 Dd8—b6
6. Nf1—e2

Dacă 6. Nd3, atunci desigur, nu 6... c:d4, c:d4 7. c:d4 C:d4? din cauza 8. C:d4, D:d4 9. Nb5+, ci simplu 6... c:d4,

7. c:d4, Nd7 și albul este nevoit să retragă nebunul dela d3.

6... c5 : d4
7. c3 :d4 Cg8—e7
8. b2—b3

Și după 8. Cc3, Cf5 9. Ca4, Da5+ 10. Nd2 Nb4 negrul are o poziție excelentă.

8... Ce7—f5
9. Nc1—b2 Nf8—b4+
10. Re1—f1

Este evident că 10. Cd2 sau 10. Cc3 duc la pierderea pionului d4

10... h7—h5!

O manevră tipică. Negrul asigură poziția calului său dela f5, care este necesar aci pentru susținerea presiunii asupra punctului d4.

11. h2—h4

Albul joacă confuz și nu se îngrijește de dezvoltarea figurilor sale. Mai bine era 11. g3 armat de Rg2.

11... Nc8—d7
12. Cb1—c3 Nb4 : c3

O greșală ar fi fost 12... Cc:d4 din cauza 13. C:d5 eliberând nebunul b2, care este închis.

13. Nb2 : c3 Ta8—c8
14. Th1—h3?

Aci turnul rămâne mult timp în afară de joc. Trebuia prevenită amenințarea C:e5 prin 14. Dd2 și continuat cu g2—g3 și Rg2, terminând, deși cu întârziere, dezvoltarea figurilor.

14... Cc6—e7!

Pregătind ocuparea unor noi puncte strategice importante și având în vedere, între altele, și schimbul nebunului e2 care apără poziția regelui alb.

15. Dd1—d2 Nd7—b5
16. Cf3—g1 Ce7—g6
17. Dd2—g5 0—0

O mutare neașteptată și foarte tare. Negrul pregătește deschiderea liniilor pentru atac asupra regelui alb. Nu merge acum 18. D:h5 din cauza Cf4.

18. Ta1—e1 f7—f6!

Completarea la mutarea precedentă. Deoarece nu merge 19. D:g6 din cauza 19... Ne8, schimbul f6 este forțat.

19. e5 : f6 Tf8 : f6
20. Ne2 : b5 Db6 : b5
21. Cg1—e2 Cg6 : h4
22. a2—a4 Db5—a6
23. Nc3—b4 Tf6—g6
24. Dg5 : h5 Tg6—h6
25. Dh5—g4 Tc8—c2

Figurile negrului au ocupat toate punctele importante. Decizia se apropie.

26. g2—g3 Cf5—e3+!

O combinație frumoasă. Negrul obține avantaj material decisiv.

27. f2 : e3 Th6—f6+

28. Dg4—f4

Sau 28. Rg1, Cf3+ etc.

28... Tf6 : f4+

29 g3 : f4 Ch4—f5

Posibil era și 29... Cg2.

30. Rf1—f2 Da6—d3

31. Th3—f3 Tc2—a2

32. a4—a5 b7—b6

33. a5 : b6 a7 : b6

Albul cedează.

Albul n'are nici-o mutare care să nu ducă la pierderi materiale. Dacă 34. Th3, atunci C:d4.

Nr. 35. Gambitul Damei

COTOV

EUWE

Turneul internațional dela
Groningen, 1946

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Cg1—f3 Cg8—f6

4. Cb1—c3 Cb8—d7

5. c4 : d5

Deobicei aci se joacă 5. Ng5. Cotov a ales însă un alt sistem de dezvoltare, la fel de bun.

5... e6 : d5

6. Nc1—f4 c7—c6

7. e2—e3 Cf6—h5

8. Nf4—g5 Nf8—e7

9. Ng5 : e7 Dd8 : e7

10. Nf1—d3 Ch5—f4

11. 0—0 Cf4 : d3

12. Dd1 : d3 0—0

13. Tf1—e1 Cd7—f6

14. Cf3—e5 Cf6—c8

Negrul nu acordă suficientă atenție slăbirii controlului importantelor puncte centrale. Mai bine era 14... Ne6.

15. e3—e4! d5 : e4

16. Dd3 : e4

Acum figurile albului au ocupat poziții active. Slăbiciunea pionului d4 aci n'are importanță, deoarece inițiativa este de partea albului.

16... Nc8—e6

Slab este 16... Cf6 din cauza 17. Dh4, Ne6 18. Cg4! folosind legarea nebunului e6. Dacă 16... f6, atunci e posibil 17. Dh4, g5 18. Dg3, fe 19. Te5 cu atac puternic.

17. Ta1—d1 Ta8—d8

18. Ce5—d3!

Având în vedere aducerea ca-

lului la c5 sau f4, pentru a în-
tări presiunea pe coloana „e”.

18... Ce8—f6

19. De4—e5 Td8—d6

20. Cd3—f4 Tf8—d8

Mai tare era 20... Dd7, eli-
berându-se din legătură.

21. De5—a5 Td6 :d4

Dacă 21... b6, atunci e foarte
tare 22. Da3 legând turnul d6.

22. Td1 : d4 Td8 :d4

23. Da5 : a7 Td4—d2

Nu se poate, desigur, 23...
T : f4 din cauza 24. Db8 + și
25. D : f4. Nici pătrunderea pe
linia 2-a nu dă însă negrului
nimic. El nu poate obține atac
deoarece acțiunea turnurilor nu
este susținută și de alte figuri.

24. Da7—a8+ Cf6—e8

Mai bună ar fi fost întoarce-
rea cu turnul la d8.

25. Cf4 : e6 Td2 : b2 ?

O greșeală. Necesară era 25...
fe:6. După aceasta albul ar fi
jucat 26. g3 ! apărând poziția
regelui propriu, iar la 26... T :
b2 ar fi continuat atacul cu 27.
Dc8 și 28. Ce4.

26. Da8—d8 !

Scăpând de legătură și câști-
gând o figură.

26... De7 : d8

27. Ce6 : d8 Rg8—f8

28. g2—g3

Slab ar fi fost 28. Te2 din
cauza T : e2 29. C : e2, Cd6 și
calul d8 rămâne închis.

28... g7—g6

29. Cc3—e4 h7—h6

Dacă 29... Re7, atunci 30.
C : b7 urmat de Cec5+.

30. Ce4—c5 Ce8—d6

31. Te1—d1 Rf8—e7

32. Cd8 : b7 !

Aceasta decide soarta luptei.
Dacă 32... C : b7, atunci 33.
Td7+ și T:b7.

32... Tb2 : b7

33. Cc5 : b7 Cd6 : b7

A mai urmat : 34. Rg1—g2,
Cb7—d6 35. Rg2—f3, Re7—d7
36. Rf3—f4, f7—f6 37. h2—h4,
c6—c5 38. Td1—b1, Rd7—c7 39.
Tb1—b2, Cd6—b7 40. Rf4—e4,
Rc7—c6 41. Tb2 : b7.

Cel mai simplu. Finalul de
pioni este câștigat de către alb,
deoarece el are un pion liber
mai depărtat.

41... f6—f5+ 42. Re4—d3,
Rc6 : b7 43. Rd3—c4, Rd7—b6
44. f2—f4, Rb6—c6 45. a2—a4.
Negrul a cedat. Albul dă pionul
„a” pentru pionul „c” și după
aceia la cu regele toți ceilalți
pioni negri.

Nr. 36. APĂRAREA SICILIANĂ**SMISLOV****KOTTNAUER**

Turneul internațional dela
Gronningen, 1946.

1. e2—e4 c7—c5

2. Cg1—f3 d7—d6

3. d2—d4 c5 : d4

4. Cf3 : d4 Cg8—f6

5. Cb1—c3 a7—a6

Negrul pregătește dezvoltarea
damei la c7 (deaceia el împle-
dică posibilitatea mutării Cb5)
și intenționează, la momentul
favorabil, să înceapă înaintarea
de pioni pe flancul damei.

6. Nf1—e2 e7—e6

7. O—O b7—b5

O greșeală tipică. Negrul înce-
pe atacul fără să fi terminat
dezvoltarea figurilor. Corect era
7... Ne7 urmat de 0—0.

8. Ne2—f3 Ta8—a7

Slab era 8... Nb7 din cauza 9.
e5, N : f3 10. D : f3 cu atac a-
supra turnului a8. Desigur, in-
suficiență este și continuarea
3... e5. În acest caz în lagărul
negrului s'ar fi creat slăbiciuni
permanente (pionul înapoiat d6,
punctul slab d5).

9. Dd1—e2, Ta7, e7

Dacă 9... Nb7, atunci 10. Ne3

și turnul a7 intră sub atacul fi-
gurilor albe.

10. Tf1—d1

Cb8—d7

11. a2—a4 !

O mutare tare, după care de-
vine clar că jocul negrului în
deschidere a fost nesatisfăcător.
Rău este acum 11... b4 12. Ca2,
a5 din cauza 13. Cb5.

11...

b5 : a4

12. Cc3 : a4

Nc8—b7

Poziția negrului este grea. La
mutarea naturală 12... Ne7 ar fi
urmat 13. Nd2 ca amenințarea
neplăcută Na5

13. e4—e5 !

O adâncă înțelegere a pozi-
ției. Folosind superioritatea sa
de dezvoltare, Smislov trece la
acțiuni decisive. Dacă acum 13...
d5, atunci 14. N : b7, T : b7
15. D : a6 și albul pe lângă un
atac puternic are și doi pioni
legați pe flancul damei. Rău
este deasemeni 13... N : f3 din
cauza 14. C : f3 și pionul a6 ră-
mâne fără apărare.

13...

Cd7 : e5

14. Nf3 : b7

Tc7 : b7

15. De2 : a6

Dd8—b8

Dacă 15... Dc7 atunci 16. Cb5.
iar la 15... Dc8 intră în joc calul
a4 (16. Cb6).

16. Cd4—c6

Ce5 : c6

17. Da6 : c6+ Cf6—d7

18. Ca4—c5 !!

mâne în urmă cu dezvoltarea.
Trebuia jucat 3... Qc6.

Smislov conduce impecabil atacul. Sacrificând o figură albul deschide toate liniile pentru atacul decisiv al poziției regelui negru.

18.... d6 : c5

Sau 18... Ta7 19. C : d7, T : d7 20. Ta8 etc.

19. Nc1—f4 ! Nf8—d6

Pierde și 19... D:f4 din cauza 20. Dc8+, Re7 21. D : b7, Rf6 22. T : d7 cu avantaj material și atac pentru alb. Atacul albului se dezvoltă atât de repede datorită faptului că figurile de pe flancul regelui negru nu iau parte la luptă.

20. Nf4 : d6 Tb7—b6

21. Dc6 : d7+ ! Negrul cedează.

Albul ia dama dela b8 cu șah și rămâne cu figura în plus.

Nr. 37. APĂRAREA SICILIANĂ

KERES

COTOV

Turneul dela Pernau. 1947

1. e2—e4 c7—c5

2. Cg1—e2 d7—d6

3. g2—g3 b7—b5

Prematur. Acum negrul ră-

4. Nf1 — g2 Nc8—b7

5. d2—d4

6. Ce2 : d4

Pionul b5 este atacat și negrul trebuie să piardă timp ca să-l apere.

6... a7—a6

7. 0—0 Cg8—f6

8. Tf1—e1 Dd8—c7

Mai bine era 8... e5, după care deși se formează o slăbiciune serioasă la d6, asigură însă posibilitatea de a aduce în joc nebunul f8.

9. a2—a4 !

Folosind avantajul său de dezvoltare, albul caută să deschidă liniile și este gata să răspundă la 9... b4 cu 10. c3 !

9... b5 : a4

10. Ta1 : a4 Cb8—d7

11. Nc1—d2 Cd7—c5

12. Ta4—c4 e7—e5

13. Cd4—f5 Dc7—d7

14. Ng2—h3 Cc5—e6

Parând amenințarea 15. C : g7+ cu câștigul damei.

15. Nd2—a5 g7—g6

Alungând calul activ al albului. Dacă acum 16. Tc7, atunci 16... C:c7 17. Cg7+, N:g7 18.

N:d7+, R:d7 și negrul are turn și două figuri pentru damă.

- | | |
|--------------|----------|
| 16. Cf5—e3 | Ta8—c8 |
| 17. Cb1—c3 | Tc8 : c4 |
| 18. Ce3 : c4 | Dd7—c6 |
| 19. b2—b3 | Ce6—c5? |

Duce la pierdere imediată. Cea mai bună apărare pentru negru era 19... Cd4.

20.... Cc4 : e5 !

Negrul a cedat căci pierde dama sau este făcut mat la d8.

Nr. 38. GAMBITUL REGELUI TOLUȘ ALATORZEV

Al XVI-lea campionat al
U.R.S.S Moscova 1948

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | d7—d5 |

Așa numitul „Contra-gambit Falkbeer”. Negrul refuză sacrificiul de pion și sacrifică la rândul său un pion, căutând să obțină inițiativa. Această metodă tăioasă de apărare duce de obicei la un joc interesant cu șanse de ambele părți.

3. e4 : d5 Dd8 : d5?

O greșeală instructivă, după care negrul rămâne în urmă cu dezvoltarea. Corect era 3... e4, de ex. 4. d3, Cf6 5. Cc3, Nb4 și după rocadă, negrul își aduce turnul pe coloana „e”.

4. Cb1—c3 Dd5—e6
5. f4 : e5

Foarte tare este deasemeni continuarea 5. Cf3, de ex. 5... e:f3+ 6. Rf2!, Nd7 7. d4, Nd6 8. Nd3, Ce7 9. Te1 etc.

- | | |
|--------------|----------|
| 6. Nf1—e2 | Nc8—g4 |
| 7. d2—d4 | De5—e6 |
| 8. Dd1—d3 | c7—c6 |
| 9. Ne1—f4 | Cg8—f6 |
| 10. 0-0-0 | Ng4 : e2 |
| 11. Cg1 : e2 | Nf8—d6 |

Superioritatea de dezvoltare a albului este evidentă. Nu este de mirare deci că el are la dispoziție o mutare care pune dintr-o dată pe negru în poziție grea.

12. d4—d5!

Deschizând liniile pentru atacul asupra regelui advers.

12.... Cf6 : d5

Sau 12... c:d5 13. Cb5, N:f4+ 14. C:f4, Dc6 15. Thel+, Rd8 16. C:d5, C:d5 17. D:d5, D:d5 18. T : d5+, Rc8 19. Te7 și negrul n'are apărare.

- | | |
|--------------|-----------|
| 13. Cc3 : d5 | c6 : d5 |
| 14. Dd3—g3! | Nd6 : f4+ |
| 15. Ce2 : f4 | De6—h6 |
| 16. Th1—e1 + | Re8—f8 |

17. Dg3—a3+ Negrul cedează

9. Nf1—d3

Ce4:d2

Nr. 39 APĂRAREA FRAN-
CEZA

10. Re1 : d2

c7—c5

11. h2—h4

Cb8—c6

LILIENTHAL CISTIACOV

Campionatul Moscovei, 1949.

1. d2—d4

e7—e6

2. e2—e4

d7—d5

3. Cb1—c3

Cg8—f6

4. Nc1—g5

Nf8—b4

O poziție instructivă. Albul dă atacul pe flancul regelui, iar negrul pe flancul damei. Greșit ar fi fost 12... c4, deoarece atunci regele alb s'ar fi aflat în siguranță.

12. Cg1—f3

Nc8—d7

Continuarea aceasta duce la un joc foarte complicat și interesant.

Amenințarea sacrificiului nebunului la g6 este deocamdată apărentă. La 13. N:g6 ar fi urmat 13... Tg8.

5. e4—e5

h7—h6

6. Ng5—d2

13. Dg4—f4

c5 : d4

14. c3 : d4

Dd8—c7?

Continuarea tentantă 6. e:f6, h:g5 7. f:g7, Tg8 8. Dh5 duce după 8... Df6 numai la o poziție aproximativ egală. La 6... Nh4 negrul răspunde, desigur 6... g5.

Negrul subestimează forța atacului albului. Corect era 14... De7, nepermițând pătrunderea damei albe.

6....

Nb4 : c3

15. Df4—f6

Th8—g8

Mai rău este 6... Cfd7 din cauza 7. Dg4 și negrul nu poate face rocadă din cauza 8. N:h6.

Dacă 15... 0—0 decide 16. N:g6 sau 16. h5.

7. b2 : c3

16. h4—h5!

Deschizând coloana „h” pentru tumul h1.

După 7. N:c3, Ce4 8. Nb4 negrul alungă nebunul prin 8... c5! și dacă 9. d:c5, atunci 9... C:f2 10. R:f2, Dh4+ și D:b4.

16....

g6 : h5

17. Th1 : h5

Ta8—c8

7....

Cf6—e4

8. Dd1—g4

g7—g6

O încercare de a obține contra-atac. Rău era 17... T:g2 din cauza 18. Th6 și dacă 18... T:f2+, atunci 19. Re3.

18. Th5 : h6 Cc6 : d4
19. Th6—h8!

30. Df6 : f7+ Cg8—e7
31. Df7—e8+ Rd7—c7
32. De8—d8+ Negrul ce-
dează

Un răspuns tare. Mai rău era
19. C:d4, Dc3+.

19.... Dc7—c3+
20. Rd2—e3 Cd4—f5+

La 32.... Rc6 urmează 33. Dd6
mat.

Nr. 40. Partida Spaniolă

SMISLOV

EUWE

Match-turneul pentru campionatul
mondial, 1948

Sau 20... Th8 21. D:h8+,
Re7 22. Df6+, Re8 23. Th1.
Rău este deasemeni 20... C:c2+
21. Re2 etc.

21. Re3—e2 Cf5—e7

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Nf1—b5 a7—a6
4. Nb5—a4 Cg8—f6
5. 0—0 Cf6 : e4
6. d2—d4 b7—b5
7. Na4—b3 d7—d5
8. d4 : e5 Nc8—e6
9. Dd1—e2

Negrul a reușit să-și aducă
calul la apărare, dar și albul
mărește numărul figurilor ata-
cătoare.

22. Ta1—h1 Dc3—b2
23. Th8 : g8+ Ce7 : g8
24. Th1—h8 Tc8 : c2+

Printr'un sacrificiu de calita-
te negrul încearcă să obțină șah
etern. Pierderea 24... Rf8 din
cauza 25. Dg5.

25. Nd3 : c2 Db2 : c2+
26. Re2—f1!

Mai des se joacă aci 9. c3,
ferind nebunul b3 de schimb.
Continuarea din partidă a fost
analizată și introdusă în prac-
tică de către Paul Keres.

9.... Ce4—c5
11. Tf1—d1 Ce5 : b3
11. a2 : b3 Dd8—c8

Exact calculat. Mai slab era
26. Cd2 din cauza Nb5+ 27.
Rf3, Dd3+ 28. Rg4, Df5 și ne-
grul mai poate încă lupta.

Mai bine 11... Ne7 12. c4,
0—0 după care se ajunge la
un joc tăios cu șanse de am-
bele părți.

26.... Dc2—c1+
27. Cf3—e1 Nd7—b5+
28. Rf1—g1 Dc1 : e1+
29. Rg1—h2 Re8—d7

12. c2—c4!

Albul sacrifică un pion dar
deschide coloana „d” și capătă

pentru damă importantul câmp e4.

12.... d5 : c4

Negrul se conformează intențiilor albului. Mai bine era 12... b:c4 13. b:c4, Cb4.

13. b3 : c4 Ne6 : c4

14. De2—e4 Cc6—e7

Sau 14... Db7 15. Cc3, Nc5 16. Dg4 cu amenințări periculoase.

15. Cb1—a3 c7—c6

Poziția negrului este destul de proastă. La 15... Nb3 urmează 16. Td3, Ne6 17. C:b5, iar dacă 17... Nf5, atunci decide 18. C:c7+.

16. Ca3 : c4 b5 : c4

17. De4 : c4

Albul nu numai că a restabilit echilibrul material, dar a căpătat și un avantaj evident. Regele negru a rămas în centru, pionii a6 și c6 sunt slabi, iar turnul h8 și nebunul f8 nu iau parte la luptă.

17.... Dc8—b7

Interesantă este varianta următoare: 17... De6 18. T:a6!, D:c4 19. T:a8+, Cc8 20. T:c8+, Re7 21. Tc7+, Re6 22. Cd4+ etc.

18. e5—e6!

Distrugând poziția regelui negru.

18... f7—f6

Dacă 18... f:e6 19. D:e6 nu există apărări suficiente împotriva amenințării 20. Ce5.

19. Td1—d7 Db7—b5

20. Dc4 : b5

Smislov alege soluția cea mai simplă.

20... c6 : b5

21. Cf3—d4 Ta8—c8

Se amenința 22. C:b5 etc.

22. Nc1—e3 Ce7—g6

23. Ta1 : a6 Cg6—e5

24. Td7—b7 Nf8—e5

25. Cd4—f5 0—0

Sau 25... N:e3 26. Cd6+ cu dezastru.

26. h2—h3

În focul luptei albul nu uită de necesitatea de a-și pune în siguranță regele împotriva amenințărilor de prima orizontală.

Negrul a cedat. După schimbul nebunilor urmează Ta6—a7 și stăpânirea liniei a 7-a asigură albului o victorie rapidă.

Nr. 41. Apărarea Siciliană **BOESLAVSCHI BÖÖK**

Turneul internațional dela
 Stockholm, 1948

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Cg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | c5 : d4 |
| 4. Cf3 : d4 | Cg8—f6 |
| 5. Cb1—c3 | e7—e6 |

Varianta aceasta duce la un joc stânjenit pentru negru și necesită o apărare exactă și bine gândită.

- | | |
|------------|----------|
| 6. Nf1—e2 | a7—a6 |
| 7. 0—0 | Dd8—e7 |
| 8. f2—f4 | Cb8—c6 |
| 9. Nc1—e3 | Nf8—e7 |
| 10. Dd1—e1 | Cc6 : d4 |

Prematur. În astfel de poziții negrul poate deschide liniile numai după ce și-a pus în siguranță regele după rocadă și a terminat dezvoltarea figurilor.

- | | |
|--------------|-------|
| 11. Ne3 : d4 | e6—c5 |
|--------------|-------|

Continuarea aceluiaș plan greșit. Acum atacul albului se dezvoltă și îi dă un avantaj decisiv. Mai bine era 11... 0—0.

- | | |
|-------------|---------|
| 12. f4 : e5 | d6 : e5 |
| 13. De1—g3! | |

O mutare tare după care negrul nu mai are apărări suficiente.

- | | |
|-------|--------|
| 13... | Ne7—c5 |
|-------|--------|

Singura posibilitate de a apăra ambele puncte atacate (e5 și g7).

- | | |
|--------------|-----------|
| 14. Nd4 : c5 | Dc7 : c5+ |
| 15. Rg1—h1 | Re8—f8 |

Dacă 15... 0—0 sau 15... Tg8, atunci, desigur, 16. Tf6.

- | |
|-------------|
| 16. Cc3—d5! |
|-------------|

Excelent jucat. Folosind avantajul său de dezvoltare, albul începe un atac impetuos, bazat pe deschiderea liniilor.

- | | |
|-------|----------|
| 16... | Ci6 : e4 |
|-------|----------|

Rău este și 16... C:d5 din cauza 17. D:e5; în cazul acesta după 17... D:c2 18. D:d5, Dc7 19. Tf7+, D:f7 20. Dd8+, De8 21. Tf1, negrul nu poate evita pierderi materiale grele.

- | | |
|------------|--------|
| 17. Dg3:e5 | Ce4:f6 |
|------------|--------|

Dacă 17... Cf2+, atunci nu 18. Rg1? din cauza matului „etouffé” după 18... Ch3+ etc., ci simplu 18. Tf2 etc.

- | |
|-------------|
| 18. Ta1—d1! |
|-------------|

Albul aduce în luptă ultimele rezerve. Dacă acum 18... C:d5, atunci soarta luptei este decisă de 19. Nh5, sau chiar de 19. Tf7+ etc.

- | | |
|-----------|--------|
| 18... | Nc8—e8 |
| 19. b2—b4 | Dc5—c5 |

Dacă 19... D:c2, atunci urmează un original mat „etouffé”, după 20. Dd6+ etc.

20. Cd5 : f6

g7 : f3

7. Nd3 : c4

b7—b5

21. Tf1 : f6

Tb3—g3

8. Nc1—d2

Se amenință 22. T:e6 etc.

22. Ne2—f3

Dc6—b6

23. Td1—d6

Db6—f2

24. Nf3—b7

Mai rău este 8. Nb3 din cauza 8... b4 și dacă 9. Ca4, atunci 9... Na6 împiedicând rocada albului. În afara mutării din partidă se poate juca și 8. Ne2.

Parând amenințarea de mat la f1.

24...

Df2 : c2

25. Td6 : e6. Negrul cedează.

8...

a7—a6

Altfel este greu de realizat înaintarea c6—c5.

Nr. 42. Gambitul Damei

BOTVINNIC

EUWE

Match-turneul pentru campionatul mondial. 1948

1. d2—d4

d7—d5

2. Cg1—f3

Cg8—f6

3. c2—c4

e7—e6

4. Ch1—c3

c7—c6

5. e2—e3

9. c3—e4

c6—c5

10. e4—e5

c5 : d4

Slab este 10... Cd5 din cauza 11. C:d5, ed 12. 0—0 și pionul bine plasat e5 dă albului posibilitatea de a obține atac pe flancul regelui.

11. Cc3 : b5!

11...

a6 : b5

La 5. Ng5 negrul poate alege varianta lui Botvinnic 5... dc 6. e4, b5 7. e5, h6 8. Nh4, g5 9. C:g5, hg 10. N:g5, Cbd7 cu joc foarte tăios și complicat. După 5. Ng5 este posibil de asemenea 5... Cbd7 pentru a continua după 6. e3 cu 6... Da5

Preferabilă este continuarea recomandată de către V. Sozin 11... C:e5, de ex. 12. C:e5, ab 13. N:b5+, Nd7; acum la 14. C:d7 urmează 14... Da5+, iar la 14. Cc6 este foarte tare 14... Db6 (nu merge nici 14. N:d7+, C:d7 15. D:d4? din cauza 15... Da5+). În loc de 13. N:b5+ mult mai tare este 13. Df3, la care negrul poate răspunde 13... Nb4+ 14. Re2, Dd5.

5...

Cb8—d7

6. Nf1—d3

d5 : c4

12. e5 : f6

Dd8—b6

După aceasta negrul alungă nebunul alb prin b7—b5, după care joacă repede c6—c5.

Desigur nu 12... D:f6? 13 Ng5.

13. f6 : g7 Nf8 : g7
14. 0—0 Cd7—c5

Cu toată egalitatea materială și puternicul pion central d4, poziția negrului este foarte primejdută. Aceasta se datorește lipsei de posibilitate de a asigura poziția regelui. După 14... 0—0 15. Te1, Nb7 16. Nf4, Tac8 albul joacă 17. Ce5 cu amenințări puternice.

15. Nc7—f4 Nc8—b7
16. Tf1—e1 Ta8—d8

Trebuia schimbat nebunul d3, dar negrul nu-și dă seama de primejdiile care-l amenință.

17. Ta1—c1 Td8—d5

Căutând să ajungă la mutarea e6—e5.

18. Nf4—e5 !

Fortând schimbul nebunului g7, foarte important pentru apărarea negrului.

18... Ng7 : e5
19. Te1 : e5 Td5 : e5
20. Cf3 : e5 Ce5 : d3

Acum schimbul acesta vine prea târziu, deoarece figurile albe au ocupat toate punctele importante.

21. Dd1 : d3 f7—f6

Socotind să-și realizeze pla-

nul (înaintarea e6—e5) după retragerea calului alb, dar mutarea aceasta găsește o replică frumoasă.

Trebue însă remarcat că aci era rău 21... 0—0 din cauza 22. Cd7, iar la 21... Tg8 albul ar fi răspuns cu 22. D:h7! și după 22... T:g2+ 23. Rf1 punctul f7 nu mai poate fi apărat.

22. Dd3—g3!

O poziție instructivă. Figurile negre necooperând între ele nu sunt în stare să-și apere regele.

22... f6 : e5
23. Dg3—g 7 Th8—f8
24. Tc1—c7!

Pătrunderea decisivă pe orizontala 7-a.

24... Db6 : c7

Fără speranță este și 24... Dd6 din cauza 25. T:b7, d3 26. Ta7, Dd8 27. D:h7 cu amenințarea mortală Dg6+.

25. Dg7 : c7 Nb7—d5
26. Dc7 : e5 d4—d3
27. De5—e3 Nd5—c4
28. b2—b3 Tf8—f7

Negrul își pune ultima speranță în pionii liberi.

29. f2—f3

Posibil era și 29. bc, bc 30. D:e6+, Te7 31. Dc8+, Rf7 32. D:c4+ etc.

29...

30. De3—d2

Tf7—d7

e6—e5

33. Rf2—e3

Rf7—e6

34. Dd2—b4

Td7—e7

Dacă 30... Nd5 atunci 31.

D:d3 etc.

35. Re3—d2

Tc7—e6

31. b3 : c4

b5 : c4

32. Rg1—f2

Re8—f7

36. a2—a4

Negrul cedează.

Pierde 32... c3 33. D:c3, d2
din cauză 34. Dc8+, Re7 35.
D:d7+, R:d7 36. Re2.

O strălucită victorie a campionului mondial.

TABLA DE MATERII

	Pag.
Prefața	5
SCURTA PRIVIRE ASUPRA ISTORIEI ȘAHULUI	9
DIN PARTEA AUTORILOR	25
EXPLICAREA JOCULUI	27
Tabla de șah și figurile. Scopul jocului	27
Determinarea câmpurilor. Notarea poziției	28
Desfășurarea jocului. Mutările figurilor Luarea	29
Atacul și apărarea. Schimbul	32
Mutarea pionului. Luarea „en passant”. Transformarea pionului	32
Șah și Mat	34
Remiza. Șahul etern. Pat	36
Rocada	39
Regulile jocului	40
Notarea mutărilor. Semne convenționale	41
Partide scurte (Nr. 1-7)	42
Dați mat într-o mutare	44
SFÂRSITURI SIMPLE DE PARTIDE	45
Poziții de mat tipice	45
Cum se dă mat	46
Poziții de remiză	51
Transformarea pionului în damă	53
Diferite alte finaluri	59
Exerciții	62
BAZELE STRATEGIEI ȘI TACTICEI	64
Ce este strategia și tactica. Ce este planul	64
Forța comparată a figurilor	66
Limitarea mobilității figurilor	69
Mutări care fortează	75
Cominația	79
Partide scurte (Nr. 8-14)	87
Găsiți soluția!	90
PARTIDA DE ȘAH	95
Problemele deschiderii	95
Partide scurte (Nr. 15-24)	96
Principalele variante de deschidere	101

1. **Jocuri deschise**: Partida rusă (102); Partida Italiană (104); Gambitul Evans (105); Apărarea celor doi cai (106); Partida spaniolă (108); alte jocuri deschise (111).

1. **Jocuri semi-deschise**: Apărarea franceză (113); Apărarea sclibiană (115); alte jocuri semi-deschise (117).

2. **Jocuri închise**: Gambitul Damei (117); Gambitul acceptat (118); Apărarea ortodoxă (118); Apărarea slavă (119); alte jocuri închise. (120).

DIN PRACTICA MAESTRILOR (partidele 25-42).

1. L. MAIZELIS și M. M. IUDOVICI, Manual de Șah, apărut în editură
Fisicultură și Sport, Moscova, s'a tradus și editat de Editura Cultură
Fizică și Sport, București. Dat la tipar la 5 Iunie 1951, Centrul Poligrafic
Nr. 2, Unitatea O. Bun de imprimat la 31 August 1951. Coli de editură
3. Coli de tipar 9½. Format 16/61 × 86. Hârtie cărți școlare 61 × 86/34 Tiraaj
17.000 + 100. Preț Lei 110. Redactorul lucrări: Ungureanu Constantin.
Indicele de clasificare 79-794



MANUAL DE ȘAH

Lucrarea lui Maizelis și Judovici, „Manual de șah” se adresează acelor care fac primii pași în învățarea jocului de șah.

După ce pune la îndemâna cititorului materialul documentar în legătură cu istoricul șahului, autorul explică apoi jocul, dând primele noțiuni, absolut necesare oricărui începător.

Deosebit de instructive sunt „Sfârșiturile simple de partidă”, precum și exercițiile, care au ca scop dezvoltarea reflexelor combative la începători. Expunerea strategiei și a tacticei, ca și explicarea principiilor dezvoltării în deschidere, sunt făcute cu multă claritate și completate cu exemple ușoare și instructive.

Ultimul capitol „Din practica măestrilor” cuprinde partide frumoase jucate de măestri.

„Manualul de Șah” scris cu o metodică remarcabilă, constituie un material deosebit de folositor pentru începători.”