

IDEI NOI

ÎN ȘAHUL ARTISTIC



PAUL FARAGO

EDITURA TINERETULUI
CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT



PAUL FARAGO

PAUL FARAGO

IDEI NOI ÎN ȘAHUL ARTISTIC

Cu un studiu introductiv
de
S. SAMARIAN și R. VOIA



1956

EDITURA TINERETULUI
CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT

Coperta de: S. SINGER

www.stere.ro

INTRODUCERE

Pentru mulți, problema de șah nu este altceva decât o ghicitoare sau șaradă exprimată însă în algebra complicată a pătratelor albe și negre. Definiția aceasta facilă nu este prea departe de adevăr, dacă ne gândim că diagramele acestea, reprezentând o tablă de șah în miniatură, pun de obicei privitorului o întrebare la care el se străduiește să găsească răspuns, cu ajutorul unei „chei“ ascunse, care „dezleagă“ misterul. Procedul dezlegării face deci apel la logică și cunoștințe în materie, fiind asemănător tehnicii de rezolvare a problemelor de matematică.

Totuși, mai mult decât o șaradă sau un rebus și diferit de rezolvarea unei ecuații, problemele de șah pretind celui care le dezleagă și mai ales celui care le alcătuiește o anumită ascuțime de spirit, o imaginație vie și bogată. Nu numai atât, satisfacției de a fi înfrînt dificultățile găsirii cheii i se adaugă admirația față de frumosul cuprins în dezlegare, o reală emoție artistică. De aci pînă la definirea problemei de șah ca lucrare de artă nu este decât un pas. Nu-l vom face însă, deoarece cum îndeobște este cunoscut, șahul conține în plus elemente de știință și sport, care țin în strîns echilibru pe acelea de artă. De fapt, analogia dintre un problemist (compozitorul de probleme de șah) și un creator de artă este tentantă. Într-adevăr, sculptorului care lucrează în bronz îi trebuie cunoștințe științifice și meșteșug, el poate să-și trimită statuia astfel făurită la concursuri artistice, la care se alcătuiesc clasamente și se dau premii. Nu este toamă ceea ce face și un problemist? Și totuși, asemănarea este numai aparentă. Fiindcă șahul, sub oricare din formele sale felurite, nu poate fi separat de noțiunea de competiție, de sport, iar aceasta nu este proprie artei. Elementul de competiție predomină în șah, îi dă nota caracteristică. „Șahul este o luptă“, s-a spus cu dreptate și chiar dacă vrem s-o prezentăm ca fiind savantă și plină de frumuseți artistice, ea rămîne o luptă.

Cele spuse aci ne vor ajuta să precizăm locul pe care-l deține problemistica în ansamblul întregii culturi șahiste, și originea sa. Vom începe cu aceasta din urmă.

Fiind o formă evoluată în sens diferit, ar fi firesc ca problema de șah să fi apărut într-un stadiu mai înaintat al șahului. Și totuși este surprinzător de constatat din lucrările istoriografilor șahului că ea este legată chiar de primele lui începuturi. Dacă admitem, conform ultimelor cercetări, că șahul a apărut în sec. al VI-lea al e. n. în India, atunci distanța pînă la consemnarea în literatura persană a primelor probleme de șah este de numai 200 ani. „Șatrandjul“ făcea atunci primii săi pași sovăitori către forma de șah care se joacă astăzi, mersul pieselor pe tabla cu 64 pătrate avea deosebiri față de cel de acum. Dar încă din acele vremuri îndepărtate, gustul pentru alcătuirea și dezlegarea problemelor de șah era dezvoltat, ceea ce arată o coeziune strînsă între jocul practic și problemistică. Unitatea aceasta primară dintre cele două ramuri deosebite ale șahului are o explicație logică, dacă ne gândim că primele probleme de șah („mansuba“) din manuscrisele persanilor *Zairab* și *Naim* (sec. al IX-lea) și cărțile literaților șahiști arabi de mai tîrziu *Al-Adli*, *Al-Mahdi*, *As-Suli* și alții (sec. X—XII) — nu sînt decît poziții asemănătoare jocului practic, unele chiar în forma lor brută, rezultată în partidă, altele cizelate cu mai mult sau mai puțin meșteșug. Este de crezut că „alia“, acei mari campioni ai șahului primitiv, pentru a evita neplăcerile partidelor prelungite peste măsură din cauza lipsei unui control al timpului, preferau să-și încerce puterile față de adversari propunîndu-le spre rezolvare poziții alcătuite anume pentru aceasta, din vreme. Iată deci că la origine, problemistica are un substrat de competiție, fiind expresia unui „pariu“, al prinsorii între doi adversari care vor să se întrecă în ascuțimea minții. Este interesant de remarcat că noțiunea de „pariu“ stă la baza oricărui sport, care prin aceasta se deosebește de simplul joc, de dans, de artă. De aceea considerăm că șahul, indiferent de înfățișările sale evolute actuale, nu va putea fi niciodată separat de sensul său original, acela de a fi o întrecere, un sport.

Elementul de competiție propriu șahului în general, se păstrează și în problemistica modernă. Problema de șah este de fapt tot o confruntare între doi șahiști: compozitorul care a „ascuns“ cheia problemei și dezlegătorul care vrea să demonstreze că e capabil s-o găsească rapid. Evident însă, acestui element de competiție original i s-au suprapus altele, printre care acelea de artă ocupă un loc considerabil. Dintr-un pariu între șahiști, sau chiar o simplă ghicitoare, problema de șah se prezintă în zilele noastre adesea ca o operă de gîndire profundă, un giuvaer de frumusețe șahistă, o adevărată creație artistică.

Pentru a înțelege drumul străbătut pînă la aceste culmi, trebuie să ne întoarcem la șatrandj și la mansubele campionilor persani și arabi de la sfîrșitul primului mileniu al erei noastre. Un exemplu clasic de mansubă ne va lămuri suficient asupra acestui gen de probleme de șah primitive. Este

celebrul „mat al lui Dilaram” pe care, ca să-l putem găsi, trebuie să știm că nebunul întors de la h3 este un „Fil”¹, figură de șatrândj care înainta și bătea sărind peste un cimp în diagonală. (Restul pieselor de pe tablă activează ca și cele din șahul modern). Iată și soluția care trebuie să fi dat multă caznă dezlegătorilor de acum 1000 de ani: 1. Th8+? R:h8 2. Ff5+ Th2 3. T:h2+ Rg8 4. Th8+ R:h8 5. g7+ Rg8 6. Ch6 mat.

Am spus că mansubele erau în majoritatea lor poziții de joc practic, încheieri spirituale ale unor partide jucate sau imaginare. De aceea enunțul lor nu pretinde niciodată o limitare a deciziei la un anumit număr de mutări, ci spune doar „alb joacă și câștigă”. Aceasta lasă loc dubiului asupra valabilității soluțiilor, deoarece în șatrândj, în afară de mat, era considerată ca victorie și încheierea partidei prin câștig de material (chiar rămas insuficient pentru a da mat). Considerăm însă absolut logic ca autorii mansubelor să fi pretins găsirea celei mai scurte căi de rezolvare, în cazul de mai sus, matul în 6 mutări.

În călătoria întreprinsă de jocul de șah de-a lungul secolelor, din India pînă în Europa, drum care a însemnat și o evoluție spre desăvîrșire, problema de șah a suferit și ea modificări și perfecționări. O schimbare tot mai accentuată, o dată cu sfîrșitul Evului Mediu, este îndepărtarea ei de jocul practic, pe măsură ce acesta devenea mai complicat și pretindea o specializare strictă. Problema de șah devine o lucrare rafinată, o combinație amuzantă încheiată cu poantă de mat. Autorii pretind acum efectuarea matului într-un număr de mutări strict delimitat, ba uneori pun și condiții în privința ordinii de mutări. Acum intervine definitiv separația dintre „problemă” și „studiu de final”, acesta din urmă continuînd să trateze despre încheierile dificile și spirituale din sfîrșitul de partidă. „Studiul” rămîne deci credincios caracteristicilor mansubei, este o mansubă a șahului modern. Enunțul său va fi „alb câștigă” sau „alb face remiză”, lăsînd dezlegătorului libertatea demonstrării prin analiză a căii juste și unice de rezolvare.

¹ Etimologia acestui cuvînt este demnă de interes. Fil este adaptarea arabă a cuvîntului persan „Pil” (elefant). Jocul de șah fiind introdus în Apusul Europei de arabi prin năvălirea lor în Spania, francezii au împrumutat acest cuvînt, transformîndu-l în Fou („fol”, în franceza veche — nebun), iar italienii în Alfiere (stegar), după articlarea arabă a cuvîntului „al-fil”. Este interesant că în romîna veche această figură de șah se numea exact „fil”, cum mai spun și astăzi unii dintre șahiști bătrîni. Aceasta ar fi o dovadă că românii au împrumutat șahul nu din Apus, ci pe o cale mai directă, din Răsărit. De notat că în limba rusă nebunul de șah se numește „slon”, traducere directă a cuvîntului „elefant”, denumirea persană a figurii.

(As—Suli)
an. 900



Alb câștigă

Iată, alăturat, unul din primele studii, care merită acest nume. El este bătrîn de aproape 700 de ani și a fost găsit într-unul din cele mai vechi manuscrise despre șah alcătuite în Europa și semmate modest de autor *Civis Bononiae* (cetățean al orașului Bononia). În fața amenințării de mat a negrului, albul dispune de o combinație spectaculoasă, câștigătoare: 1. *Th5!* *T:h5* 2. *Ta6+* și 3. *Ta5+* câștigînd turnul și partida.

Civis Bononiae
an. 1300



Alb câștigă

Studiul de final și, pînă la un punct, problema au stat mereu strîns legate de didactica șahului. Ele au fost considerate ca avînd valoare instructivă și le găsim prezente în aproape toate manuscrisele și volumele tratînd despre șah, care încep să abunde în Europa secolelor XVI—XVII. Enumerăm aci numele autorilor mai însemnați: *Lucena* (1497), *Damiano* (1512), *Salvio* (1604), *Pollerio* (1610), *Greco* (1619). Problemistica a continuat deci să se situeze totdeauna într-un sector avansat al șahului, acela al șahului scris, așa cum generase în șatrândj prima literatură șahistă.

Unitatea dintre șahul practic și problemă mai apare o dată întruchipată în persoana arabilui *Philippo Stamma* din Alepo, campion mondial (desigur neoficial), problemist și scriitor șahist de renume. Cartea sa „*Essai sur le jeu des échecs*” (tipărită la Paris în 1737) este aproape ultima demonstrație a legăturii tradiționale dintre cele două ramuri deosebite ale șahului¹. De aci încolo, echilibrul se rupe, specializarea necesită de evoluția șahului își spune cuvîntul, vom avea șahiști de o parte și problemști de alta, cărți de șah și cărți de probleme, separate. În lucrarea lui Stamma sînt adunate 100 studii de final, unele din ele fiind reluarea unor poziții mai vechi din manuscrisele anterioare. Reproducem aci un exemplu, care se apropie prin interesul poziției inițiale și bunul gust al soluției, de principiile studiului modern: 1. *Tc1!* *T:c1* 2. *a7 Ra3* 3. *Rc3 Ra2* 4. *a8D+* *Rb1* 5. *Da3* câștigă.

Stamma a trecut mai departe cununa de campion marelui șahist francez *Philidor*, iar faima de „etudist” (compozitor de studii de final) autorilor

Ph. Stamma,
1737



Alb câștigă

¹ Unii autori de mai tîrziu au propus denumirea compoziției șahiste (de toate genurile: studii, probleme directe, ferice etc.) cu un nume comun „șahul artistic”, în opoziție cu șahul practic. Denumirea aceasta, deși îndreptățită, nu a căpătat răspîndire, mai des folosită fiind cea de „problemistică”. Notăm însă că aceasta din urmă poate crea confuzii, nefiind convenabilă acelor compozitori care nu se ocupă cu problemele, ci exclusiv cu studiile de final.

italieni nu mai puțin renumiți în acea vreme: *Ercole del Rio*, *G. Lolli*, *D. Ponziani* și *C. Cozio*. Cu aceștia intrăm în sec. al XIX-lea deci în plin șah modern. Evoluția firească a întregii discipline adâncește și specializarea în sinul compoziției șahiste, amintită mai sus. Dacă primele culegeri de compoziții din această perioadă (cităm pe cele alcătuite de *W. Lewis*, 1817, *J. Mendheim*, 1832, *A. d'Orville*, 1842 și *H. Bolton*, 1844), adună împreună probleme și studii, în a doua jumătate a veacului separația dintre problemști și etudiști devine pregnantă.

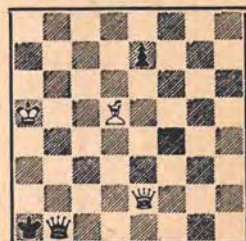
În favoarea problemei cu enunț de mutări pledează fantezia combinației și independența față de rutina jocului practic, pentru studiul de final, în schimb, sînt prețioase tocmai realismul poziției și desăvîrșita economie a mijloacelor de reprezentare a combinației. Dificultatea compunerii de studii, în care materialul de pe tablă nu este ținut în friu de limitarea numărului de mutări, descurajează pe unii, dar atrage dimpotrivă pe entuziaștii creației șahiste cu adevărat profunde. Compozitorii de studii ai epocii se mențin încă în imediata apropiere a sfîrșitului partidei practice, lucrările lor capătă importanță teoretică, fiind adesea de real folos jucătorilor de șah în conducerea corectă a jocului de final.

Această tendință este ilustrată grăitor de opera autorilor *Bernard Horwitz* (1803—1885) și *Joseph Kling* (1831—1876). În volumul lor de bază „*Chess Studies and Endgames*” (1889, Ed. a II-a) sînt culese 226 de poziții, multe dintre ele devenite „clasice”. Am ales aici una din acestea, în care practicul și artisticul se mențin într-un armonios echilibru: 1. *Ra6!* *Dg6* + 2. *Ra7* *Dg1* + 3. *Ra8!* *Db1* (3... *Rb1* 4. *Da2* + *Rc1* 5. *Dal* +) 4. *De5* + *Db2* 5. *De2* + *Db1* 6. *Dc3* + *Db2* 7. *Da5* + ! *Rb1* 8. *Ne4* + *Rc1* 9. *Del* mat.

Valoarea teoretică a studiilor lui *Horwitz* și *Kling* se poate vedea din aceea că ele sînt pînă și astăzi prezente în cele mai noi tratate de final rezistînd tenace asaltului analizatorilor, care nu o dată au redus la tăcere lucrări de problemști!

Fiindcă am ajuns aci la un stadiu al dezvoltării compoziției șahiste în care studiul de final ia o înfățișare și un conținut apropiate de accepțiunea modernă a cuvîntului, este momentul de a încerca să-i definim caracterele, înainte de a porni mai departe în cercetarea aceasta cronologică. O definiție cuprinzătoare a studiului, și poate cea mai frumoasă, avea s-o dea cu ani mai tîrziu marele maestru *Richard Reti*: „...o poziție din finalul partidei cu conținut neobișnuit”. Este oare această definiție prea largă? Într-adevăr, în ea nu ni se spune nimic de legalitatea poziției inițiale, de duble soluții și dualuri, de „gradație” și alte condiții care se

Kling și Horwitz,
1851



Alb câștigă

pretind unui studiu corect și bun¹. Totuși „studiul — final cu conținut neobișnuit” ni se pare definiția cea mai limpede și care dă nota întregii materii. Ne mulțumim să adăugăm aci că, într-un studiu, calea de joc prin care se îndeplinește condiția cerută în enunț (cîștig sau remiză) trebuie să fie *unică*, în sensul că albul dispune de continuări unice împotriva apărării principale a negru/ii.

Specializarea, ca simptom al dezvoltării șahului, se face din nou simțită în compoziția șahistă, începînd de la sfîrșitul secolului al XIX-lea. După cum am văzut, pînă acum, studiul se menține strict legat de finalul partidei practice, avînd în principal un scop didactic și teoretic, gen în care corifeii au fost *Horwitz* și *Kling*. El este continuat de o pleiadă întreagă de cercetători ai finalurilor, dintre care e bine măcar să cităm aci pe *L. Centurini* (care a epuizat aproape materia finalurilor de nebuni) *F. Jänisch*, *G. Walker*, *N. Neustadtl*, *B. Gurefzki-Cornitz* și mai ales pe cunoscutul teoretician austriac *Johannes Berger* (autor al unui clasic tratat al sfîrșitului de partidă). Prin munca lor, teoria finalurilor începe să se completeze cu noi capitole, regiuni necunoscute ale sfîrșitului de partidă apar la lumină descoperite de acești harnici exploratori ai tablei de șah. Din păcate, rîvna unor asemenea cercetători pare să fi scăzut în anii următori, ei devin mai rari în veacul nostru, iar ținuturi întinse ale finalurilor așteaptă încă să fie explorate.

Nu numai ariditatea și dificultatea crescîndă a materiei de cercetat a îndepărtat pe etudiști de la studiile teoretice. O altă tendință începe să-i anime, un curent nou, izvorît în Răsăritul Europei la începutul secolului al XX-lea. Este vorba de „școala artistică” de studii, cea care și-a propus ilustrarea sub formă cît mai cizelată în finaluri a combinațiilor tipice ale jocului de șah, indiferent dacă ele au o aplicație practică directă sau nu. Meritul creării acestei școli noi care, cu mici modificări, deține și astăzi un rol conducător, revine clasicilor compoziției de studii ruse și sovietice: frații *V.* și *M. Platov*, *A. Troițki* și *L. Kubbel*. Ei au făurit primele modele desăvîrșite de studii artistice și opera lor întrece covîrșitor prin calitate și amploare tot ce se realizase anterior. Incercări pe calea studiului artistic mai făcuseră, cu puțin înainte, compozitorii lituanieni *F. Amelung* și frații *J.* și *K. Behring*, ca și mai toți reprezentanții studiului teoretic mai sus amintiți. Dar o bază cu adevărat solidă a noii școli au dat-o acești trei mari clasici *Platov-Troițki-Kubbel*.

Ce este un studiu artistic? Înainte de a răspunde întrebării, să cercetăm un exemplu clasic. Am ales pentru început un studiu al fraților *Platov* care a stîrnit admirație și nescutate comentarii în întreaga literatură șahistă. O privire atentă asupra tablei ne arată că după mutările logice 1. *Nf6 d4*, albul are la dispoziție o tentativă de cîștig nu mai puțin logică: 2. *Cf3 a1d*

¹ Condițiile pe care trebuie să le îndeplinească un studiu sînt expuse pe larg în această carte la pag. 36.

3. N:d4+ D:d4 4. C:d4 R:d4, dar care după 5. Rg4 R:d3 6. Rg5 Re4 7. Rh6 Rf5 8. R:h7 Rf6 9. h6 Rf7 se dovedește a fi insuficientă, deoarece regele alb este „prizonier”. Pentru găsirea câștigului e necesară mai multă inventivitate și finețe, logica trebuie îmbinată cu fantezia. Continuarea unică este 2. Ce2! a1D 3. Cc1!! Iată apărută pe neașteptate o amenințare de mat la g5. Negrul se apără cu 3... Da5, dar 4. N:d4+! este acum suficient pentru obținerea unei poziții clar câștigate. Ce face frumusețea acestei lucrări? Desigur, poziția inițială simplă și naturală, deci „eleganță”, cursa instructivă, lupta activă dintre alb și negru, apoi forța ascunsă a acestor figuri albe atât de slabe în aparență, în fața puternicei dame negre dar, mai ales, faptul că la rezolvare duce nu calea banală, obișnuită (cursa), ci cea surprinzătoare, neobișnuită (soluția). Și iată-ne reveniți la succinta definiție a lui R. Reti: „Studiul este un final cu conținut neobișnuit”. Fiindcă opera de artă se ridică deasupra obișnuitului cotidian.

V. și M. Platov

Pr. I, Rigaer Tageblatt,
1909



Alb câștigă

În rezumat, după concepțiile clasicilor școlii artistice, studiul trebuie să îndeplinească următoarele condiții: a) *O poziție inițială cât mai naturală, cu o economie maximă de material* („Cu cât este mai simplă poziția, cu atât este mai puternic efectul...” — Platov); b) *Soluția începe cu o cheie frumoasă*; c) *Un joc introductiv organic legat de ideea centrală a studiului*; d) *O „gradație” a luptei, culminând cu „poanta”, mutare surprinzătoare, spectaculoasă, urmată de o încheiere clară*¹; e) *Ideea centrală a studiului trebuie să fie originală* (aceasta nu exclude prelucrarea ideilor vechi, dar este indispensabil ca o asemenea reluare să aducă ceva inedit, absolut nou în fond, sau perfecționarea formei). Toate aceste elemente trebuie, în întregul lor, să lase privitorului o senzație de frumos, să-i prilejuiască o contemplare artistică. Reprezentanții studiului artistic și-au propus deci să redea combinațiile tipice ale jocului de șah sub formă stilizată, dezbrăcată de tot ceea ce nu slujește creării senzației de frumos. În aceasta constă deosebirea esențială dintre studiu și finalul partidei practice. Acesta din urmă va putea adesea să conțină elemente de frumos, dar niciodată duse la perfecțiunea stilizată a studiului artistic.

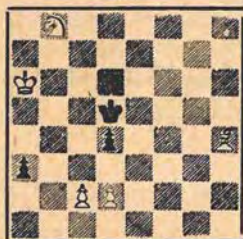
Evident, întrunirea simultană a tuturor cerințelor clasice într-un studiu este un ideal greu de realizat. De altfel, ele nu trebuie privite ca o restricție absolută, un „corset” care să restrângă imaginația compozitorului. Nu e mai

¹ Regăsim aici schema literară clasică a tragediei antice elene, care cerea ca acțiunea (conflictul) să aibă o intensitate crescândă, ajungând la un punct culminant, după care urma deznodământul.

puțin adevărat însă, că întrunirea tuturor acestor condiții echivalează cu perfecțiunea. Iată alăturat un model de studiu clasic (Kubbel), care întrunește toate elementele cerute. Îi redăm soluția pe scurt, lăsând pe cititor să observe desăvârșita realizare: 1. Cc6! R:c6 2. Nf6 Rd5 3. d3! a2 4. c4+! Rc5 5. Rb7!! a1D 6. Ne7 mat.

Continuatorii sovietici ai clasicilor Platov-Troițki-Kubbel au dus spre culmi de perfecțiune crezul școlii artistice. Ideea de mat, reprezentată în studiul precedent al lui Kubbel, devine în mîna unui compozitor modern de

L. Kubbel
Șahmatnii Istok,
1922



Alb câștigă

M. Liburkin
Pr. II-III „64”,
1935



Alb câștigă

A. Herbstman
„64”,
1934



Remiză

talent ca M. Liburkin, următoarea veritabilă „bijuterie”. După 1. Ta2, negrul pierde o figură, dar profită de aceasta pentru a iniția un puternic contrajoc: 1... Ng1 2. Tg2 Rf3! 3. T:g1 Rf2 4. Te1 e4! 5. Ce6 e3 6. Cc5!! (și nu 6 Cd4 e2+ 7. C:e2 Cf1! remiză) 6... e2+ 7. Rd2 Cf1+ 8. Rc1!! R:e1 9. Cd3 mat.

Apoi, compozitorii au găsit noi frumuseți în combinațiile inițiate pe care le oferă tabla de șah, așa cum ne arată studiul lui A. Herbstman: 1. Tf3+ (acest șah se dă pentru a forța regele negru să se așeze pe linia a 2-a) 1... Rg2 2. Tb3! Cac3+ 3. Rc1! T:a1 4. Tb2+ R oriunde 5. Ta2! C:a2+ 6. Rb2! și 7. R:a1 remiză. La 5... T:a2, albul este pat.

O tendință nouă își face loc în creația compozitorilor de studii. Este dorința de a plăsmui subiecte tot mai complexe și diferite, a căror ilustrare pretinde o virtuoasă tehnică crescândă a studiului. În acest scop sînt alese uneori teme de problemă, „grefate” astfel pe materialul finalului de partidă. De aci, numele care s-a dat acestui curent: „școala tematică”. Opinăm însă că nu este vorba de o școală separată, ci de o evoluție modernă a școlii artistice, de care este legată prin aceleași obiective generale. Am ales aci trei exemple de studii tematice moderne. În primul este înfățișată tema „promoției minore” sub formă de „task”¹: 1. Cf4! Rh6 (1... Rh4 2. d8D+

¹ Termenul de *task* este folosit în problemistică într-un sens apropiat de acela de „record” sau, mai exact, „tur de forță”, exprimat de obicei prin repetarea succesivă a aceleiași idei în cursul soluției.

V. Korolkov

Pr. I-II „64“,
1937

Alb câștigă

G. Kasparian

Pr. I Șahmat v SSSR,
1949

Remiză

M. Havel

Sach,
1940

Remiză

Rg3 3. Ce2+ Rh2 4. D:d2 Nf7+ 5. Ral câștigă) 2. g8C+ Rh7 3. Cgf6+ Rh6 4. C:g4+ Rh7 5. Cef6+ Rg7 6. Ce6+ Rf7 7. d8C+! Re7 8. c8C! mat. Iată un mat pentru care au fost necesari nu mai puțin de 5 cai!

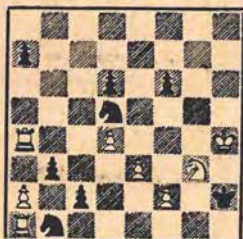
Al doilea exemplu înfățișează o temă în a cărei elaborare compozitorii sovietici și în special G. Kasparian au un merit deosebit. Ea a fost numită „remiza pozițională” și tratează de obicei o luptă de figuri ce duce la o poziție în care albul forțează în chip ingenios repetarea de mutări. Descrierea epică a peripețiilor care se petrec în studiul lui Kasparian este un adevărat roman! 1. Nd7 b4 (1... Ca4 2. Rd6) 2. Rc5 b3 3. Rb4 Ca4! 4. C:b3 N:b3 5. Nc6! Nd1 6. f6! Cb6 7. Rc5 Ca4+ (7... Cc8 8. Nd7 Ca7 9. Rb6) 8. Rb4 Cb2 9. Rc3 Na4! 10. Nf3! Cd1+ 11. Rd2 Cf2 12. Re3 Cd1+ (12... Ch3 13. Ng4 Cg1 14. Rf2) 13. Rd2 Cb2 14. Rc3 Nd1! 15. Nc6! etc. Remiză pozițională!

Pentru încheiere, un model nu mai puțin prețios, datorat problemistului ceh Miroslav Havel: 1. Ce1+ Rf1 2. Cf3 Th3 3. Cd2+ Re2 4. Ng5 Tg3 5. Ce4 Tg4 6. Cc3+ Rd3 7. Nf6 Tf4 8. Cd5 Tf5 9. Cb4+ Rc4 10. Ne7 Te5 11. Cc6 remiză (tema „ecou” repetată de 4 ori!)

A fost greu pentru compozitori, chiar cei mai talentați, să ilustreze dificilele teme moderne în formele economice dorite de clasicii școlii artistice. Mereu trebuiau adăugate noi forțe materiale pentru zăgrăvirea subiectului și tabla a început să se populeze cu multe piese. Principiul economiei a fost înălnțat încălțat de acei compozitori care s-au intitulat „romantici”, profesind sacrificarea formei în folosul ideii... Idealurile romanticilor au fost mai frumoase decât realizările lor. Ilustrarea temei patului în studiul lui F. Simhovici din pag. 16 se face încă pornind dintr-o poziție inițială relativ ușoară, în comparație cu înfățișările cu adevărat „săbatică” la care au ajuns studiile altor compozitori, în special din Occident. Soluția: 1. Tc4 b2 2. T:c2 b:a1D 3. f3+! (mutarea 3. f4 este rezervată pentru viitor, ca un prețios tempo) 3... Rg1 4. Rh3 C:e3 5. Th2 (figurile negrului sînt legate) 5... f5 6. f4! d5 7. a3! D:a3 8. Tg2+! C:g2 pat.

„Moda“ romantică este astăzi pe cale de dispariție. Compozitorii de după al doilea război mondial manifestă o exigență sporită față de formă, în spiritul adevăratei școli artistice, și realizarea unei idei cit mai profunde în cadrul economiei de material este satisfacția supremă a unui etudist adevărat.

F. Simhovici

„64“,
1935

Remiză

G. Zahodiakin

Pr. I, Șahmatnii listok,
1930

Remiză

Iată cum reușește compozitorul sovietic G. Zahodiakin¹ (unul din adepții fervenți ai purității formei studiilor) să realizeze tema „dominației“ combinată cu remiza pozițională: 1. g7+ C:g7 (1... Rg8 2. Cg4) 2. Cf7+ Rg8 3. Nc5! f1D 4. Ch6+ Rh8 5. Nd6!! (pierde 5. Nd4 Dc4+ și 6... D:d4 sau 5. Na3 Dc4+ 6. Rb1 Ce6 7. Nb2+ Cd4). Cu ultima mutare a soluției albul își asigură remiza, indiferent de mutările damei negre, datorită furculiței calului (Cf7+) care controlează indirect trei cimpuri-cheie: d6, e5 și g5.

R. Reti

Kagans N. Schach-
nachrichten,
1921

Remiză

H. Weenink,

1918



Remiză

H. Matison

Pr. I-II, Șahmatnii listok,

1927



Remiză

¹ Numărul mare al maeștrilor compoziției de studii din Uniunea Sovietică nu ne permite să-l prezentăm pe toți măcar cu cîte un exemplu. Ne vom mulțumi a cita aici pe cei omiși în text: Z. Birnov, V. Bron, V. Celjover, T. Gorghiev, A. Gullaeov, A. Gurvici, A. Kazanșev, M. Kleafkin (+), E. Somov (+).

Ca un protest împotriva denaturării concepției inițiale a studiului de final de către curentul romantic, apare activitatea unor etudiști care compun într-o economie strictă, întorcându-se la combinațiile specifice finalului practic. Sînt așa-numiții compozitori de studii „naturali“, care aduc în compoziția modernă o notă senină, de relaxare și firesc, dar care poate însemna uneori o întoarcere spre trecut. Compozitorii naturali cu renume în perioada de după primul război mondial au fost cehoslovacii R. Reti și O. Duras. Primul se bucură de o faimă universală datorită, poate, în special celui studiului de pioni reprodus aci, care a făcut să curgă multă cerneală.

Enunțul studiului lui Reti a părut unora absurd. Cum poate regele alb să ajugă din urmă pionul negru și, în același timp, să-și susțină propriul său pion aflat la discreția regelui advers? Și iată, totuși, că această „minune“ este posibilă printr-o manevră care ține atît de șah, cît și de filozofie sau matematică. 1. Rg7 Rb6 2. Rf6! h4 3. Re5 h3 4. Rd6 h2 5. c7 Rb7 6. Rd7 remiză... 1... h4 2. Rf6 Rb6 (2... h3 3. Re6) 3. Re5.

Al doilea exemplu este datorat olandezului H. Weenink, maestru al jocului practic și problemist în același timp. 1. Ng3 d3 2. Nf2 d2 3. Ne1! d1! 4. Re2 Tc1 5. Nb4 Tb1 6. Nc5 remiză.

Am așezat aci pe lituanianul H. Matison, mai mult pentru că, întocmai ca și Reti, Duras și Weenink, el a fost nu numai compozitor ci și maestru al jocului practic¹. De fapt, aceasta explică atașamentul acestor autori pentru pozițiile naturale. Locul lui Matison ar fi însă alături de clasicii școlii sovietice, de care îl leagă influențe reciproce. Pur artistică este realizarea temei de „pat-ecou“ în acest studiu-miniatură², tot atît de celebru ca și autorul său: 1. Rd2 Cc1 (1... Cc3 2. Td3; 1... Nf4 2. R:e2! Cc3+ 3. Rf3 C:d5 4. Re4) 2. Tb5+ Ra2 3. Ta5+ Rb3 (3... Rb2 4. Ta4! Nc7 5. Tb4+ și 6. Te4) 4. Tf5! Nd6 (c7) 5. Tf3+ Rb2 6. Tf2! Nb4 (a5)+ 7. Re3 Nc5 (b6)+ 8. Rd2 N:f2 pat. La 5... Ra4 6. Te3! Nf4 7. Re1! N:e3 — al doilea pat.

Ocupîndu-ne mai pe larg de școala artistică, care domină și astăzi compoziția de studii, și de tendințele adiacente pe care le-a generat, am lăsat de o parte un alt sector important al literaturii șahiste alimentat de compozitori. Este vorba de studiile teoretice, care formează acele cărămizi

¹ Subiectul marilor jucători practici care s-au ocupat și de compoziție este interesant și a fost adesea tratat în presa de specialitate. Vom aminti aci că, în afară de cei citați în text, au compus studii artistice Em. Lasker și actualul campion mondial M. Botvinnik ca și marele maestru P. Keres. Exemplele de maeștri care compun studii sînt extrem de numeroase.

² Prin *miniatură* se denumește în compoziția șahistă o problemă cu maximum 7 piese (pînă la 12 piese avem un Meredith). Terminologia aceasta este, de fapt, improprie studiilor de final, care prelung, în general, mai multă economie. Se consideră de obicei ca neeconomic un studiu care folosește mai mult de 10 piese, limită ce poate fi întrecută numai pe motivul unui fond excepțional de interesant. Trebuie observat, de asemenea, că nu numai numărul de piese determină gradul de economie al studiului, ci și felul în care sînt ele așezate în poziția inițială. Autorii caută de obicei să evite pozițiile nefirești sau cele în care se face simțită la prima vedere o „tensiune“ exagerată.

pe care se ridică edificiul, încă în construcție, al teoriei finalurilor. Deosebirea studiilor teoretice de cele artistice constă în aceea că primele au, în principal, un scop utilitar. Firește, avînd totdeauna o formă economică, ele pot corespunde uneori cerințelor de fond ale unui studiu artistic fără să-și fi propus inițial realizarea esteticului. Acestea însă sînt excepții. În tratatele de finaluri vom găsi în special studii cu analize foarte lungi a căror urmărire nu lasă cititorului impresia de frumos. Ele sînt lucrări ce se apropie mai curînd de știință și, desigur, meritul lor este adesea considerabil.

Cum am mai avut prilejul să spunem, dacă la începutul erei moderne a șahului toți etudiștii se ocupau (cu rezultate diferite ca valoare) de această lucrare didactică a compoziției, în zilele noastre cercetătorii activi ai finalurilor nu sînt prea numeroși. Considerăm suficient să cităm aci pe sovieticul *N. Grigoriev* și francezul *H. Rinck*, amîndoi autori celebri a nenumărate studii de importanță valoare practică¹. Punem în gardă pe cititor să nu creadă că etudiștii pot fi despărțiți prin granițe riguroase în genul creației lor. Multe studii artistice s-au arătat de importanță teoretică și invers. *Grigoriev*, *Rinck* sau chiar teoreticianul francez *A. Chéron* au compus numeroase studii artistice, iar *Troički* (precursorul școlii tematice) a scris acea cunoscută monografie analitică a „matului cu doi cai contra pion”. În plus, nota individuală a compozitorului se face totdeauna simțită, indiferent de curentul în care este catalogat. Dăm soluția studiului lui *Rinck* (din cartea sa postumă „1414 finaluri de partidă”, desigur un record „cantitativ” în compoziția de studii): 1. Th1+ Rd2 (e2) 2. Th2+ Re1 3. Rg3 Td8 (d7) 4. Th1+ Re2! 5. T:b1 Tg8+ 6. Rf4 Tf8+ 7. Re4 Tf3 8. Tb2+ cîștigă. 6... e5+ 7. Re4 Tg4+ 8. Rf5 R:f3 9. Tb3+ cîștigă (ecou).

H. Rinck,

The Chess Amateur,
1921



Alb cîștigă

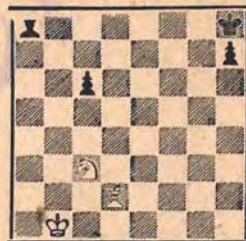
Înainte de a trece la istoricul compoziției de studii din țara noastră, care ne interesează desigur în mod special, trebuie să amintim de existența

¹ Valoarea practică nu constituie de obicei un criteriu de apreciere a studiilor în concursurile de compoziție. Unii arbitri preferă însă studiile care îmbină artisticul cu practicul, ceea ce rămîne un ideal greu de realizat. Cînd vorbim de valoarea artistică a unui studiu, nu ne referim exclusiv la cea exprimată prin locul (premiul) obținut în vreun concurs, tăria concursurilor și aprecierea arbitrilor fiind foarte variabile, iar un etalon precis de evaluare neputînd fi conceput. De obicei, elementele de apreciere ale studiilor sînt: frumusețea (forme și fondului), dificultatea și valoarea practică (teoretică). Concursurile de compoziție, care au ajuns astăzi la o largă răspîndire, au început să fie organizate din a doua jumătate a secolului al XIX-lea. Primul concurs de probleme a avut loc cu prilejul turneului internațional de la Londra, în 1851, din inițiativa maestrului englez Staunton. Al doilea, care s-a bucurat de un succes mai concludent, a fost inițiat șase ani mai tîrziu de un alt șahist englez, Löwenthal, în coloanele revistei „The Era”.

în Europa a altor două școli fecunde, cea *neocehă*¹ și *finlandeză*, amindouă avînd meritul de a fi îmbogățit literatura de specialitate cu numeroase lucrări de valoare.² Nu intenționăm să întreprindem aci o statistică a tuturor autorilor de studii remarcabili. Oricum, o asemenea listă ar deveni curînd incompletă, fiindcă mereu se ridică pretutindeni noi talente și, deși creațiile compoziției șahiste aspiră la nemurire aidoma aceloră de artă, în domeniul nostru evoluția tehnicii generale a șahului aduce inevitabile primeniri. Unele din aceste creații vor dăinui însă cu siguranță multe veacuri de aci încolo, așa cum este această capodoperă a lui Alexei Troițki, „părintele studiului modern“, căreia îi facem loc aci ca să servească de model tuturor aceloră care vor să îmbrățișeze compoziția studiilor de final.

Care dintre maeștrii jocului practic ar îndrăzni să afirme în fața tablei de șah că poate să cîștige această poziție? Troițki are această îndrăzneală... El începe cu 1. Nh6! amenințînd cu mat regele negru. Acesta trebuie să părăsească colțul său, căci altfel cu 2. Cb5 și 3. Cd6! albul va ține prizonier regele negru și venind cu regele propriu, forțează cîștigul. Deci 1... Rg8 2. Ce4! Rf7, dar acum albul va muta atacul în colțul opus al tablei: 3. Cc5 Rg6 (3... Re8 4. Ng5 h5 5. Nh4 etc.) 4. Nf8 h5! 5. Rc2 Rf5 6. Nd6! Rg4 7. Rd2 Rf3 8. Re1 Rg2. Iată că lupta se mută în al treilea colț al tablei! 9. Ne7 Rg3 10. Rf1 Rf3 11. Nd6 Re3 12. Ne5! Rd2. Acum regele negru își încearcă ultima speranță, mutînd lupta în al patrulea colț al tablei... 13. Rg2 Rc2 14. Rh3 Rb1 15. Rh4 Ra2 16. R:h5 Ra3 17. Nc3! și albul cîștigă. Un studiu grandios!

A. Troițki
Șahmatnii listok,
1929



Alb cîștigă

R. V.



În țara noastră începuturile problemisticii șahiste se confundă cu începuturile mișcării șahiste în general. În a doua jumătate a secolului al XIX-lea, cînd șahul luase un mare avînt în majoritatea țărilor europene și în America, s-au făcut și la noi primii pași spre dezvoltarea unei activități șahiste autohtone. În condițiile de atunci însă, lucrurile mergeau greu. Cei cîțiva amatori existenți n-au putut pune bazele unei vieți șahiste organizate, astfel că jucătorii mai talentați au căutat să se afirme în străinătate. Între maeștrii

¹ Reprezentanți iluștri ai compoziției de studii din Cehoslovacia mai sînt: V. Kosek (+), F. Dadrle, A. Mandler, F. Prokop, L. Prokes și J. Fritz, acesta din urmă străduindu-se să îmbine stilul natural (propriu cehilor) cu tematica modernă complexă.

² În alte țări activează cu succes, printre alții, francezul V. Halberstadt, olandezul C. J. de Feijter, argentinienii A. Peronace și J. Mugnos, maghiarul L. Nievitzckey.

cunoscuți ai timpului găsim doi români — A. Albin și G. Marco¹, iar spre sfârșitul secolului mai apar câțiva jucători tari: *Hercule A. Gudju*, *Mauriciu Armand* și *Sigmund Herland*.

În lipsa posibilității de a lua parte la concursuri, amatorii de șah din țara noastră și-au îndreptat privirile spre compoziție, mai ușor accesibilă. Cu încetul numele compozitorilor români de studii și mai ales de probleme încep să apară din ce în ce mai des în revistele de șah ale timpului². Unele dintre lucrările lor au fost premiate, altele s-au impus prin valoarea lor pentru jocul practic, ca de exemplu cunoscutul studiu al lui *Hercule A. Gudju*, publicat în 1881, pe care-l găsim reprodus atât în clasicul tratat de finaluri

H. A. Gudju,
La Stratégie
1881



Negrul mută
Remiză

al lui J. Berger (pag. 357) cât și în lucrările mai moderne ale lui R. Fine („Basic Chess Ending” și S. Gawlikowski („Konkowa Hra Szachowa”).

Conținutul acestui studiu este edificator pentru nivelul atins de amatorii români în acea vreme. Conform analizelor lui Kling și Horwitz (care considerau această poziție câștigată pentru negru) negrul câștigă aducându-și nebunul pe cîmpul d4. Dar albul reușește să împiedice eliberarea nebunului printr-o poantă instructivă: 1... Ng1 2. Tb2 (Gawlikowski afirmă în mod eronat că albul ar putea juca aci direct 2. Tf2? La aceasta urmează 2... Nh2 3. T oriunde, a2, b2, c2, 3... Rh3! și nebunul negru scapă. Evident, nebunul nu poate fi luat 2. R:g2 e2! și negrul câștigă) 2... Nh2! Acum, la o mutare oarecare a turnului alb urmează 3... Rh3 și nebunul scapă. Dar după 3. Tf2! mutarea Rh3 nu mai este posibilă, turnul nu poate fi luat din cauza patului și negrul este obligat la 3... Ng1 după care albul obține remiza atât prin repetarea mutărilor, cât și prin 4. R:g1 e2! 5. Tg2+ Rf4 6. T:e2 f:e2 7. Rf2.

O dată cu începutul secolului al XX-lea problemistii români încep să se afirme din ce în ce mai mult în arena internațională. Maeștrii *Herland* și în special W. *Pauly* ajung în primele rânduri ale problemisticii mondiale. „Cărțile roșii de Crăciun”³ ale lui Alain C. White conțin un mare număr de probleme românești de valoare. *Pauly* și *Herland* câștigă o serie de premii

¹ Amândoi acești maeștri au trăit majoritatea timpului în străinătate. De numele lui Albin este legată apariția primei cărți de șah în limba română: „Amiculu joculu de șahu”, apărută la București în 1879. G. Marco a studiat la Viena și ulterior s-a stabilit acolo redactînd timp de mulți ani renumita revistă „Wiener Schachzeitung”.

² În special în „Deutsche Schachzeitung” și în „La Stratégie”.

³ „Cărțile roșii de Crăciun” au fost publicate timp de 31 de ani (1905—1936) de către problemistul american Alain C. White. Ele au marcat evoluția problemisticii mondiale în acea epocă. Fiecare volum era consacrat fie unei teme, fie personalității unui problemist. *Pauly* este autorul uneia dintre cele mai celebre cărți din această serie: „Assimetry” (1927).

importante, în special în domeniul problemelor cu 3 și mai multe mutări, și în jurul lor încep să se grupeze și alți compozitori de talent. Profesorul de geometrie descriptivă V. Costin, de la Universitatea din Iași, editează în anii 1913—14 revista „Recreațiunea”¹ al cărei conținut principal era format din probleme de șah. Cam în aceeași epocă apare și ardeleanul Valeriu Onițiu, care editează în 1913, la Debrețin, revista „Magyar Sakujsag”.

Primul război mondial a întrerupt această ascensiune a problemisticii românești. Din această epocă de prim avânt, deși atenția principală a compozitorilor era îndreptată spre probleme, au rămas totuși și câteva studii de valoare dintre care reproducem două lucrări interesante ale maestrului Herland:

Soluția primului studiu folosește o manevră simplă, instructivă pentru jocul practic: 1. Cb5! T:e4 (calul nu poate fi luat din cauza 2. d7 Tb1+ 3.

S. Herland
Deutsche Schachzeitung,
1913



Alb câștigă

S. Herland
Deutsche Wochensach,
1913



Alb câștigă

Re2! și albul câștigă) 2. d7 Tf4+ 3. Rg2 Tf8 4. Cc7+ Rb8 5. Ce8 și albul câștigă.

Al doilea studiu constituie una din primele încercări pe tema „transformărilor minore”, care mai târziu a fost foarte „la modă” (în anii 1925-1935). Pionul alb „a” nu poate fi împiedicat să se transforme, de aceea negrul se apără creînd o poziție de pat: 1. a6 Ng1! 2. a7 h2 3. a8C! (dacă albul transformă pionul în altă figură, atunci după 3... h3 poziția de pat a negrului nu poate fi stricată) 3... h3 4. Cb6! (calul se sacrifică pentru a strica patul) 4... c:b6 5. c7 b5 6. c8C! (din nou pionul nu se poate transforma în altă piesă deoarece după 8... b4 negrul este iarăși pat!) 6... b4 7. Cd6! e:d6 8. e7 d5 9. e8D și albul câștigă.

În epoca dintre cele două războaie mondiale, în jurul lui Pauly și Herland s-a ridicat o întreagă pleiadă de compozitori de forță: 1. A. Schiff-

¹ După cit se pare, cea mai veche rubrică de șah românească a apărut în „Familia”, editată de I. Vulcan, la Budapesta, pe la 1840.

man, L. Loeventon, R. Cofman¹, Fr. Rduch, A. Ianovcic, I. Schlarkó, O. Costăchel și mulți alții. Preferința compozitorilor pentru probleme — domeniu în care s-au obținut succese remarcabile — se menține, și abia prin anii 1927—1928, o dată cu apariția lui Herman Ginnering, se produce un reviriment important în domeniul compoziției de studii

H. Ginnering a fost un mare creator. Talentul său puternic i-a permis să compună în cei cîțiva ani de activitate, o serie de studii remarcabile, unele chiar excepționale. Preluînd conducerea rubricii de studii a „Revistei de șah“, H. Ginnering a exercitat o puternică influență asupra compozitorilor noștri. El organizează primele concursuri internaționale și în paginile revistei încep

Herman Ginnering

Ceskoslovensky Sach,
1932
Premiul I,



Remiză

Șahmati v SSSR,
1933
Premiul I



Alb câștigă

Șahmati v SSSR,
1934
Mențiunea a 5-a



Remiză

să apară nume celebre (Rinck, Kubbel etc.). Lucrările lor, alături de numeroase reproduceri de studii sovietice, au dat un puternic impuls dezvoltării tinerilor compozitori români. A fost într-adevăr o mare pierdere pentru șahul românesc moartea prematură a lui Ginnering, în 1935, la numai 28 de ani. Cele câteva studii pe care le reproducem mai sus sînt suficiente pentru a ogîndi amploarea talentului lui Ginnering, unul din puținii străini care a reușit vreodată să câștige premiul I la un concurs de studii sovietic și încă unul de amploarea celui organizat în memoria lui L. A. Isaev!

Soluția primului studiu are la bază o temă interesantă: întemnițarea figurilor albe în studii cu pat. Singura speranță de salvare a albului pare să fie pionul „h“, dar el poate fi capturat pe cîmpul h7 de nebunul negru. Și totuși: 1. h7! Nb1 (forțat, căci altfel albul deplasează nebunul și transformă pionul) 2. d3 C:e2 (acum, la o deplasare oarecare a nebunului alb, urmează C:d3+ și oriunde s-ar deplasa regele alb, negrul reușește să mute Cd3 cu șah și să captureze pionul h7) 3. Na1!! (poanta deosebit de fru-

¹ Rafael Cofman a debutat în paginile „Revistei de Șah“, al cărei redactor de probleme a fost după moartea lui Schiffman (1930). Mai tîrziu, R. Cofman a plecat în Cehoslovacia și apoi în U.R.S.S. Astăzi el este cetățean sovietic și maestru al compoziției.

moasă a studiului: nebunul alb intră în „temniță“!) 3... C:d3+ 4. Ra3 Nc5+ 5.Rb3 Cdc1+ 6. Rb2 N:h7 și albul e pat. Nu merge 4. Rb5 ? din cauza 4... Cd4+ 5. Ra5 Cc6+ 6. Rb5 Ca7+ 7. Ra5 Nb6+ 8. Ra4 Cc5+ 9. R oriunde N:h7 și negrul câștigă. Iată ce a scris însuși Gunninger despre acest studiu (în „Revista română de șah“, nr. 2, 1934): „Studiul acesta reprezintă stilul modern de combinație, care va deveni odată stilul clasic. Principiile de bază ale acestui stil sînt: *economia și unitatea ideii*, iar nu taskuri. Non multa, sed multum“.

Despre studiul al doilea, arbitrul concursului, maestrul sovietic Rostislav Alexandrov a scris (în „Șahmatî v SSSR“, nr. 4, 1934) :

„O poziție dintre cele mai originale! Transformarea celor doi pioni albi în nebuni de aceeași culoare este motivată deosebit de original. Studiul acesta este un unicum care prezintă în cea mai bună lumină talentul compozitorului român“. Varianta principală a soluției: 1. d8N! Cf1 2. N:c7 Ce2 3. b8N! (3. b8D? Cg3+ 4. N:g3 C:g3+ 5. D:g3 f:g6+ 6. R:g6 pat!) 3... f:g6+ 4. R:g6 și albul câștigă. Pare simplu, dar iată câteva curse care arată subtilitatea jocului alb: 1. d8D? Cf1 2. D:c7 Ce2 3. b8N Cf4+! 4. D:f4 Cg3+ 5. D:g3 f:g6+ 6. R:g6 pat; 1. b8D? Cf1! (1... Ce2? 2. Db1+ Rg2 3. Db2) 2. Da8+! (2. Db7+ Rg1) 2... Rh2! (2... Rg1 3. Da1) 3. Df3 Ce4! și negrul câștigă; 1. Ce5 (h8)? Ce2! 2. g6 f6! urmat de mat; 1. Cf4? Cf1 etc.

În sfîrșit, în cel de al treilea studiu, Gunninger a realizat pentru prima oară două paturi, cu legarea turnului alb: 1. f7+ Rf8 2. Cg6+! h:g6 (2... R:f7 3. Te7+ Rg8 4. Te8+ etc.) 3. h:g6 (amenință 4. Te8 mat) 3... C:b3+ 4. Rc2 Ca1+ 5. Rd2! Nc3+ 6. Rd1! Ng4 7. N:c5+ b:c5 pat. Sau 5... Nc1+ 6. Rd3 Nf1 7. Nc5 b:c5 pat.

În mod cu totul neașteptat locul lui Gunninger a fost preluat de un alt compozitor de mare talent, care pînă atunci nu se manifestase în mod deosebit, dar care a reușit să aducă studiul românesc la înălțimi nebănuite. Este vorba de autorul acestui volum — *Paul Farago*.

Trebuie să spunem de la început că atunci cînd a preluat conducerea rubricii de studii a „Revistei române de șah“, în noiembrie 1936, Paul Faragó nu era nici pe departe un începător. Avînd deja 50 de ani, el publicase în trecut o serie de studii și probleme în diferite rubrici și reviste (în special maghiare), dar fără să înregistreze vreun succes mai însemnat. Aceasta s-a datorat desigur, și faptului că avea o activitate profesională intensă (era inginer geodezic) care-i lăsa prea puțin timp pentru șah. Cu atît mai mult a făcut impresie și premiul I și medalia de aur pe care le-a obținut la Olimpiada din 1936. Studiul nr. 109 cu care a învins la acest mare concurs, ca și nr. 103 cu care a câștigat premiul I la concursul anual al Federației olandeze de șah în 1937, ne dau o imagine a stilului maestrului Faragó din acea epocă: studii de tipul analitic, în care poantele artistice coincid cu momentele cele mai dificile ale soluției. Inchiderile diagonalelor în studiul premiat la

Olimpiadă și mai ales justificarea logică a manevrei albului este foarte estetică. De asemenea, studiul premiat la concursul Federației olandeze impresionează prin economia mijloacelor întrebuintate în comparație cu intensitatea luptei care se desfășoară.

În anii următori maestrul Faragó a lucrat foarte mult. Fîre inventivă dar în același timp răbdătoare, el a părăsit treptat linia totuși clasică a marilor sale realizări din 1936—37, căutînd ceva nou, deosebit. În anii războiului el publică o serie de studii în revista „Magyar Sakkvilág”, în care se manifestă din ce în ce mai clar una din caracteristicile esențiale ale creațiilor sale: înclinația spre dificultate.

Într-adevăr, maestrul Faragó, așa cum s-a exprimat de multe ori, consideră că problemele sau studiile de șah sînt create, în primul rînd, pentru a fi dezlegate. Primul judecător al valorii lor — foarte competent și exigent — este masa dezlegătorilor. Or, niciodată o problemă, de orice gen ar fi ea, nu poate cîștiga aprecierea dezlegătorilor dacă e prea ușoară.

Această idee fundamentală este — spre regret — ignorată de mulți maeștri ai compoziției moderne, care sacrifică dificultatea soluției în scopul realizării facile a unor idei sau teme artistice. Dar un studiu pe care poți să-l rezolvi de pe diagramă și care nu cere decît cîteva minute de efort, nu este o „problemă” în sensul strict al cuvîntului și valoarea lui, chiar atunci cînd ideea artistică e strălucitoare, este mult diminuată.

Găsirea soluțiilor studiilor maeștrului Faragó necesită o străduință serioasă. Republicarea după 20 de ani a studiului olimpic din 1936 pe coperta „Revistei de Șah”, ne-a dat prilejul să constatăm că mulți dezlegători rutinați n-au reușit să-l rezolve.

Prin ce se manifestă dificultatea în studiile maeștrului Faragó? După părerea noastră, ea se bazează pe tăria contrajocurilor negrului.

La fel ca într-o partidă practică, negrul nu este, în studiile maeștrului Faragó, un simplu sparring-partner, existent numai pentru a permite realizarea ideii de cîștig sau de remiză a albului. Din contră, el luptă cu ingeniozitate și dîrzenie. Apărările negruului sînt uneori atît de ascunse încît dezlegătorul, avînd impresia că soluția este simplă și ușoară, trece pe lingă ea intrînd într-una din numeroasele curse care-l pîndesc la tot pasul.

Inclinația de a căuta și găsi, sau de a inventa contrajocuri ascunse pentru negru, l-a dus treptat pe maestrul Faragó la ideea de a crea un nou tip de studiu, cu o tematică neobișnuită. Această tematică este oglîndită de titlul destul de surprinzător, dar foarte sugestiv al capitolului X: „Lupta cu adversarul invizibil”. Găsim în acest capitol cîteva realizări remarcabile care deschid perspective uriașe în dezvoltarea studiului modern, într-o direcție care-l leagă foarte mult de jocul practic, căci descoperirea „adversarului invizibil” necesită o anumită forță de joc, răbdare și ingeniozitate.

Un exemplu caracteristic de „adversar invizibil” îl constituie atacul de mat al negrului în studiul Nr. 66. Este interesant că în timpul semifinalei

campionatului R.P.R. disputată la Cluj în 1955, maestrul Faragó a propus spre dezlegare acest studiu citorva dintre participanți — candidați de maestru și jucători de categoria I — și timp de aproape o oră nimeni n-a reușit să descopere „adversarul invizibil”, deși existența lui fusese anunțată de autor! Poziția simplă a acestui studiu și ideea elegantă a contrajocului negru bazat nu pe superioritatea materială, ci pe o idee de mat, îi dau o valoare certă.

O altă temă de studii, de asemenea nouă și deosebit de dificilă de realizat, care s-a născut tot pe baza contrajocurilor negrului, este cea expusă în capitolul XIII. Denumirea de „studii în studiu” (sau studii încadrate) poate că nu oglindește cel mai bine tema, dar este foarte greu de găsit ceva potrivit. În studiile de acest tip contrajocurile negrului sînt atît de ascunse și ingenioase încît constituie de fapt niște minunate curse, al căror conținut este un studiu cu eroul invers studiului inițial. În forma ei actuală, defectul acestei noi idei este că primul studiu, care servește de „cadru” celorlalte studii (curselor), este de cele mai multe ori prea simplu, lipsit de elemente artistice. Aci ne aflăm în fața unei adevărate „terra incognita”, în care maestrul Faragó a făcut primul pas.

Preferința maestrului Faragó pentru studii greu de soluționat atinge punctul culminant în cele câteva lucrări ale capitolului XX, al cărui titlu: „Există studii nerezolvabile?” sună ca o provocare la adresa dezlegătorilor. Deși în introducerea acestui capitol autorul recunoaște că, în mod logic, nu există probleme de șah „nerezolvabile”, totuși printre rînduri parcă se simte satisfacția că unele dintre studiile sale au dat mult „de lucru” dezlegătorilor, iar unul dintre ele, „Labirintul” (Nr. 144) a rezistat pînă astăzi fără să fie soluționat de nimeni. Poate că dintre cititorii acestei cărți se va găsi unul care să reia cu succes lupta cu „adversarul invizibil” care se ascunde într-una din variantele acestui studiu și va spăla astfel rușinea care apasă asupra dezlegătorilor care au fost învinși pînă acum și n-au reușit să rezolve enigma acestui nou „Sfinx” al șahului...

Analizînd în lumina evoluției generale a compoziției de studii toate aceste încercări ale maestrului Faragó de a merge pe căi noi, de a îmbogăți conținutul studiului clasic cu un complex de elemente noi, bazate în general pe ideea centrală a rafinării și desăvîrșirii contrajocurilor negrului, ajungem la concluzia că ne aflăm în fața unei rezolvări deosebit de interesante a problemei evoluției viitoare a acestei ramuri a șahului artistic.

Comparînd minunatele contrajocuri negre din studiile maestrului Faragó cu unele contrajocuri din studiile sovietice moderne, rămiu surprins de asemănarea de concepție. Căutînd cu forțe proprii să deschidă noi perspective compoziției de studii, maestrul Faragó a ajuns la forme concrete și specifice, care corespund în mare măsură tendințelor care se manifestă din ce în ce mai mult în structura studiilor moderne.

Desigur, este foarte greu de fixat în puține cuvinte calea generală pe care se dezvoltă actualmente compoziția de studii. Pentru aceasta ar fi necesar un studiu amănunțit, consacrat exclusiv acestei probleme. Totuși considerăm că analiza soluției și comentariile făcute de către maestrul sovietic al compoziției A. S. Gurvici pe marginea unui minunat studiu al lui G. Kasparian (în cartea „Studiul de șah sovietic”) prezintă o sinteză a tendințelor actuale ale compoziției de studii sovietice, despre care se poate afirma cu toată certitudinea că se află în fruntea compoziției șahiste mondiale.

Dar, în primul rând, să reproducem acest studiu, cu soluția lui.

G. Kasparian

*Locul II la al II-lea
Campionat Unional
de compoziție, 1947-48,
și locul II la concursul
revistei „Șahmati v SSSR”,
1948*



Alb câștigă

1. c6 Ce5! (cea mai bună apărare, a cărei idee se bazează pe lichidarea puternicului pion c6. Următoarele variante arată în ce măsură acest pion stânjenește pe negru: 1... Cf6 2. Nh3+ Rb8 3. Ce5 Ng3 4. Ca6+ Ra8 5. Nc8 și 6. Nb7 mat, sau 1... Cb6 2. Nh3+ Rb8 3. Ce5 Ng3 4. Ca6+ Ra8 5. a4 Nf4 6. a5 și câștigă) 2. Nh3+ Rb8 3. Ce5! C:c6 4. Cd7+ Rb7! (dacă 4... Rc8, atunci 5. Ce5+ Rb7 6. Ng2 și câștigă) 5. Ng2 Ng3 (apărându-se împotriva 6. Ce5. Negrul a luat pionul periculos, dar calul său este acum legat și albul caută să-l câștige) 6. Rc4! (planul albului care duce la câștigarea calului și a partidei, este clar: el intenționează să-și aducă regele pe câmpul d7, ocupat acum de cal. Dar negrul are la dispoziție în această poziție simplă un plan de apărare excepțional de original, o raritate, pe care el începe să-l aplice cu o mutare deocamdată de neîn-

țeles) 6... a5!! 7. Cc5+ Rb6 8. Ca4+ Rb7 (prima parte a planului strategic al albului este realizată: punctul d7 este eliberat pentru rege și în același timp se păstrează controlul asupra câmpului b6. Rămâne ca treaba să fie încheiată) 9. Rd3! Nf2! 10. Re2!! (este clar că în drumul său spre d7, regele alb nu are voie să interfereze diagonala mare albă. Dacă albul joacă direct 10. Nd5? pentru a se îndrepta apoi cu regele spre d7 prin e4, atunci negrul realizează o combinație ingenioasă și șireată: 10... a6 11. Re4 Na7! 12. Rf5 Nb8 13. Re6 Ra7! 14. N:c6 și toate cele cinci figuri negre sînt pat! Forța acestui contraplan al negrului constă în faptul că el devine aplicabil la cea mai mică inexactitate a albului, care este nevoit să țină seama de el la fiecare mutare) 10... Ng1 11. Nd5! a6! (acum se începe o serie de manevre fine, al căror sens este că regele alb trebuie să ajungă la e4 numai după ce nebulul negru ajunge la a7, deoarece altfel apărarea bazată pe pat funcționează) 12. Rf3 Nd4 13. Rf4!! Na7 14. Re4!! (toată finețea poziției constă în faptul că acum la mutare este negrul, ceea ce permite albului să câștige. Dacă în această poziție la mutare ar fi fost albul, atunci remiza ar fi fost

inevitabilă, de exemplu: 15. Rf5 Nb8! 16. Re6 Ra7 17. N:c6 — pat, sau 16. Cc5+ Ra7! 17. N:c6 Rb7 cu remiză. Devine clară întreaga manevră a albului între mutările 9—14, cu ajutorul căreia el, pierzînd un tempo, a cedat mufarea negrului și l-a adus în zugzwang, în loc să intre el însuși în zugzwang) 14... Nb8 15. Cc5+! Rb6 (sau 15... Ra7 16. N:c6 Rb6 17. Rd5 și cîștigă. Această variantă arată de ce regele alb trebuie să supravegheze de pe cîmpul e4 importantul punct d5) 16. Cd7+, Rb5 17. a4+! R:a4 18. N:c6+ Rb3 19. C:b8 și albul cîștigă.

„O realizare colosală! Cîte idei! Planul strategic al albului, contrajocul negrului care uimește prin eleganța lui și extrem de subtilul contra-contraplan al albului, care îndreaptă lupta într-o nouă direcție și strică formația de pat care se părea că survine cu o logică de fier, imposibil de combătut. Ce curent subteran adînc determină toată lupta vizibilă din acest studiu!” (este evident că ne aflăm în fața a ceea ce maestrul Faragó denumesc „adversar invizibil”).

„Toți compozitorii de studii, inclusiv cei care înclină spre ideile formale, și-au dat seama imediat că studiul lui G. Kasparian deschide în fața compozitorilor largi perspective creatoare”.

„Recunoașterea generală a importanței inovatoare a acestui studiu constituie o excelentă încheiere a unei lupte de opinii care a durat mulți ani în domeniul studiilor de șah. Dorim să subliniem cu toată tăria că *nou* s-a dovedit un studiu care se încheie cu un cîștig simplu de figură. Aci nu se văd nici mișcări sistematice complicate, nici vreo remiză pozițională uimitoare, nici variante minunate dar neverosimile cu ecouri etc. Nu vrem cituși de puțin să ne declarăm aci împotriva a *diferite poante neașteptate*, care fără îndoială înfrumusețază un studiu. Mai mult decît atît, pentru noi este clar că fără existența neașteptatului și frumosului pat din contrajocul negrului, studiul lui G. Kasparian și-ar fi pierdut toată frumusețea și forța. Dar existența unui final simplu într-un studiu a cărui valoare inovatoare nu scade din această cauză cituși de puțin, subliniază în mod deosebit adevărul că *noul* în arta noastră constă numai în *bogăția jocului*”.

„Astfel ajungem la una dintre cele mai importante probleme ale esteticii studiilor de șah — *problema dificultății soluției*”.

„Se înțelege de la sine că dificultatea rezolvării unui studiu face parte din însăși natura lui. O problemă ușor de rezolvat, ca și una imposibil de rezolvat, nu constituie o hrană pentru o minte pătrunzătoare. Nici eforturile inutile, nici rezolvările ușoare nu constituie pentru creier o gimnastică și nu contribuie la dezvoltarea lui. Deci se naște problema măsurii, sau mai bine spus, a *caracterului dificultății soluției* unui studiu”.

„Ce *dificultăți* trebuie să *întîlnească* un șahist atunci cînd *soluționează* un studiu?”

„Este evident că la această întrebare se poate răspunde numai pornind de la rolul special al studiului în dezvoltarea generală a culturii șahiste care, așa cum am spus, constă în ascutirea *capacității combinative* a șahiștilor, în dezvoltarea unei gândiri creatoare, îndrăznețe, proaspete și originale, în combaterea șablonului și a rutinei, în oglindirea *unității, forței și frumuseții* combinației șahiste”.

La întrebarea: vă plac studiile? — unul dintre cei mai de vază mari maeștri contemporani ne-a răspuns: „nu prea lungi și foarte originale” Un răspuns minunat! În el a fost exprimată dintr-o dată o subtilă înțelegere a însăși esenței studiului de șah. Dificultatea căutării celei mai bune căi pentru obținerea victoriei sau remizei, necesitând lungi analize în care șahistul încearcă la tablă diverse continuări pentru a alege cea mai bună cale — o astfel de dificultate nu este caracteristică pentru studiu și, în afară de aceasta, nu-l înfrumusețează. Dificultatea în studii nu este de natură analitică, ci se ascunde în idee...”.

„Nimeni nu va uita originalul contra joc al negrului în studiul lui G. Kasparian, deoarece el constituie însăși *comoara tănuită* a acestei poziții”.

„Din caracterul deosebit al dificultății soluționării studiilor decurge necesitatea *clarității soluției*. Dificultatea și claritatea nu se contrazic aici, ci din contra, se completează una pe alta ca limpezimea și profunzimea unui izvor. Puritatea soluției unui studiu constituie una din condițiile esențiale pentru înțelegerea completă a frumuseții combinației. Atât corectitudinea variantelor esențiale cât și falsitatea tuturor celorlalte căi, incluzând cursele, trebuie să fie pe deplin convingătoare”.

„O particularitate caracteristică a combinației de studiu este că atunci când este descoperită ea se prezintă în fața minții dezlegătorului toată dintr-o dată. Ea este cuprinsă dintr-o privire, ca ceva unitar și indivizibil. Această unitate a combinației determină „lungimea” studiului. Simțul măsurii și simțul frumoseții sunt indivizibile. Dar „măsura lungimii” unui studiu nu poate fi fixată dinainte printr-o normă stabilită. Ea este determinată în întregime de forțele potențiale interioare ale combinației, de forțele ei de dezvoltare. Niciodată un studiu nu ni se va părea prea lung, dacă totul în interiorul lui este legat organic, iar argumentele și contraargumentele nu se reduc la o controversă aridă, ci constituie o polemică ascutită”.

„Astfel, un studiu artistic de valoare, indiferent de numărul mutărilor soluției sale, nu este niciodată nici prea lung, nici prea scurt. „Dimensiunile” sale se măsoară prin dificultatea găsirii combinației, prin originalitatea mijloacelor atingerii scopului”!

„Deci, joc, joc și iarăși joc! Numai bogăția și originalitatea jocului ne asigură posibilitatea de a realiza pe cele 64 de cimpuri ale imperiului șahului toate uimitoarele lui taine și frumuseți”.

„Această cale apropie în mod natural armata șahiștilor și a compozitorilor, deoarece de-a lungul ei se manifestă pe deplin funcțiunea, esențială pentru toți șahiștii, a „poeziei șahului”: aceea de a dezvălui frumusețea în forță și forța în frumusețe“.



Argumentația de mai sus ne prezintă foarte clar care sînt căile dezvoltării viitoare a compoziției de studii. În lumina ei, realizările maestrului Faragó ne apar cu atât mai valoroase, mai originale. „Adversarul invizibil” „studiile în studiu” vor rămîne în istoria evoluției studiului de șah ca momente însemnate, jaloane ale unei străduințe pline de avînt de a înnoi acest domeniu de creație șahistă.

Desigur că în afară de aceste idei noi în domeniul compoziției de studii, maestrul Faragó a abordat cu mult succes și majoritatea temelor clasice. Găsim o realizare minunată pe tema „figurilor dăunătoare” (Nr. 18). În acest studiu, după mutarea a 4-a a negrului survine o poziție cu totul originală, în care *toate* piesele negrului sînt „dăunătoare”. Cum s-a exprimat autorul, regele negru este înconjurat de un adevărat lagăr de trădători. Nici una dintre piesele negrului nu este folositoare și — lucru admirabil — dacă oricare dintre ele ar lipsi de pe tablă, negrul s-ar salva!

Tema „variantelor interdependente” și-a găsit o realizare valoroasă în studiul Nr. 44 în care victoria albului se obține în urma unor manevre deosebit de subtile ale nebunilor. Este interesantă și de efect poanta de la mutarea a 2-a — o mutare de îndepărtare cu regele. Astfel de mutări-cheie, adevărate „momente de surpriză” prin faptul că regele se îndepărtează de teatrul principal de operații, mai găsim și în alte studii ale maestrului Faragó. Cea mai frumoasă dintre ele este, după părerea noastră, mutarea-cheie din studiul care a cîștigat cel mai mare concurs de după război, în memoria lui Centurini (1952). Datorită acestei mutări, care constituie însăși esența studiului, autorul l-a trimis la concurs sub sugestivul motto: Quo vadis Domine? (Vezi pag. 19).

Sacrificii, separate sau în serie (capitolul XII), închideri și deschideri de linii, deplasări forțate de piese adverse, zugzwang-uri, ecouri — în sfîrșit tot arsenalul clasic de manevre și combinații îl găsim în studiile maestrului Faragó.

Înainte de a încheia această scurtă prezentare a conținutului creator al operei lui Faragó este necesar să ne oprim asupra încercărilor literar-șahiste pe care le conține acest volum. Subiecte șahiste au mai fost utilizate în literatură și chiar de mari scriitori, dar ele abordau de obicei latura psihologică sau istorică a șahului. În revistele de șah din ultimul secol găsim însă o serie de încercări făcute de șahiști cu oarecare talent literar, în care povestirea servește drept pretext pentru prezentarea unei probleme (sau studiu) remarcabile, de obicei cu o soluție care să se preteze la umor.

În acest gen este cunoscuta „partidă de șah între cer și infern” a marelui maestru austriac Max Weiss, în care este utilizat un minunat studiu al fostului campion mondial Em. Lasker, povestirile pline de umor ale vienezului J. Krejčík, glumele șahiste ale sovieticului Korolkov și multe altele. Maestrul Faragó și-a încercat și el puterile în acest gen, folosind ca nucleu pentru povestirile sale studii cu un conținut deosebit (studii în studiu, ca în povestirea „Generozitate”, sau cu „adversar invizibil”). Chiar dacă din punct de vedere pur literar aceste povestiri nu sînt perfecte, ele îmbină totuși în mod armonios literatura cu șahul, trezind interesul și curiozitatea cititorilor.

Bogata activitate a maestrului Faragó, în special în anii de după cel de-al doilea război mondial, a stîrnit o mare emulație în rîndurile compozitorilor de studii din țara noastră. Celor vechi — *Raina, Gohn, Loeventon, Tacu* — li s-au alăturat în scurtă vreme o serie de tineri talentați, care s-au evidențiat curînd și au început să reprezinte cu cinste culorile țării noastre în marile întîlniri internaționale.

Numele tinerilor compozitori *Radu Voia, Em. Dobrescu, Virgil Nestorescu, Paul Joița, Gh. Teodoru*, sînt astăzi cunoscute șahiștilor noștri¹. Alături de maestrul Faragó ei au obținut numeroase premii în concursuri de primul ordin. Cele cîteva studii pe care le reproducem mai jos² arată nivelul înalt pe care l-au atins astăzi compozitorii de studii din țara noastră.

I

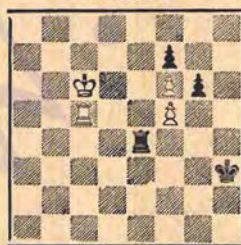
C. Raina
L'Échiquier de Paris,
1950
Premiul I



Alb câștigă

II

M. Gohn
Revista română de șah
1947
Premiul I



Alb câștigă

III

C. Raina
Concursul „Constructorul”
1956
Premiul I



Alb câștigă

¹ În afara acestor fruntași ai compoziției de studii mai pot fi menționați o serie de compozitori care — deși au lucrat sporadic — totuși au obținut succese: V. Cuciuc, P. Vățărescu, Filip Croitoru, F. Nieszt și foarte tânărul E. Janossy.

² Soluțiile acestor studii sînt următoarele:

I. (C. Raina) 1. g6! h:g6 2. Tg:e2+ Rd8 (2... Rf8 3. Tc8+ Rg7 4. Te7+ Rh6 5. Th8 mat) 3. Ta2 Df5 (c1) 4. Ta8+ Dc8 5. Te2!! (nu 5. T:c8? R:c8 6. Tg2 g5 7. f5 d3 și negrul câștigă) 5... Nc3 6. T2a7! urmat de 7. Td7+ și albul câștigă.

II. (M. Gohn) 1. f:g6 Te6+ 2. Rd7 T:j6 3. Th5+ Rg4 4. g7 Tg6 5. Th1!; 1... f:g6 2. Rd7 Rg4! 3. f7 Tj4 4. Re7 g5 5. Te6! T:j7+ 6. R:j7 Rj3! 7. Tj6+!! Rg3 8. Rg6 g4 9. Rh5!

III. (C. Raina) 1. f3+ Rg5 1. c7 Tc5 3. e7 Na4 4. Cd4! Tc1 5. Cc6! și albul câștigă. 1... Rh4 2. e7! Te5 3. C7 Nj5 4. C:j4! Te1 5. Cd5! ±.

IV

M. Gohn
Revista de Șah,
1956



Alb câștigă

V

L. Loeventon
Conc. Centenar Budapesta
1948

Mențiune



Remiză

VI

V. Tacu
Campionatul R.P.R.
1955



Alb câștigă

VII

Radu Voia
Revista de șah
1950
Premiul I



Remiză

VIII

Radu Voia
Campionatul R.P.R.,
1953
Premiul I



Remiză

IX

Radu Voia
Buletin Ouvrier des Echecs
1953
Premiul IV



Negrul mută
Alb câștigă

- IV. (M. Gohn) 1. *Da8+ Rg1!* 2. *Dh1+! R:h1* 3. *Rj1! Tj5* 4. *Ng4! Tj6* 5. *Nc8 Tb6* 6. *Nf5 Tb4* 7. *Nh3!* și albul câștigă; 4... *Tj8* 5. *Nd7!* *Tj6* 6. *Nc8 Tb6* 7. *Nf5 Tb4* 8. *Nh3!*
- V. (L. Loeventon) 1. *Re3 Re1* 2. *Tc8 jD3* 3. *N:f1 R:f1* 4. *Td8 bD* (Rel 5.Th8) 5. *Td1+ D:d1* pat; 3... *bD* 4.Nd3 remiză.
- VI. (V. Tacu) 1. *Tg8+ Rb7* 2. *Ng7 h4* 3. *Rg6 h3* 4. *R:h7 h2* 5. *Tb8+ Ra7* 6. *Nd4+ R:b8* 7. *Ne5+ Rb7* 8. *N:h2 Rc6* 9. *Ng1 Rd5* 10. *Ne3!* *Re5* 11. *Rg6* câștigă.
- VII. (R. Voia) 1. *Re3 Rc3!* 2. *Ca2+ Rb3* 3. *Cc1+ Rc2* 4. *Cd3 j2* (4... *g2* 5. *Ce1+*) 5. *C:j2 g2!* 6. *Ch3!* *N:h3* 7. *Rj2 Rd2* 8. *Rg1* remiză.
- VIII. (R. Voia) 1. *jf5! Ch3* 2. *h:g6!* (2. *ig* *Tg7* 3. *Ni7 Ci4*) 2... *C:g5* (2... *Tg7* 3.f4) 3. *j6 Th7+!* 4. *g:h7 Cf3* 4. *Nf7!* *Ce5* 6. *Ng5* remiză; 1... *Cj3* 2. *j:g6!* (2. *hg?* *Tg7* 3. *Ni7* *Ch4*) 2... *C:g5* (2... *Tg7* 3. *Nd5*) 3.h6; 1... *g:h5* 2. *g6!*; 1... *g:f5* 2.h6! Dublu ecou (Task).
- IX. (R. Voia) 1... *Rg3!* 2. *Dd6+* (2. *Dg5+ Tg4!* 3. *Dd2 Nd4* remiză) 2... *Rh4!* 3. *D:g6 Td4+* 4. *Rc7!!* (4. *Rd7* sau *d3*, *Tc7+* 4. *Rc8 Tc4+* 5. *Rb7 Tb4+* 6. *Ra6 Ta4+* remiză) 4... *Tc4+* 5. *Rb6!* *Tb4+*; 6. *Rc5!* *Tc4+* 7. *Rd5 Td4+* 8. *Re5 Td5+* 9. *Re4 Te5+* 10. *Rj3 Tj5+* 11. *Re2 Te5+* 12. *Rj1!!* *Te1+* 13. *Rj2 Tj1+* 14. *Re2* remiză. Regele alb se duce pe b2, c3, d4, e5 sau f4, în raport cu șahul pe care-l dă turnul negru.
- X. (E. Dobrescu) 1. *Rg2!* (1. *Ce3?* *Ne5+* 2. *Rg2 Th2+* 3. *Rf1 Nd4* și negrul câștigă) 1... *jD4+!* (1... *Th4* 2. *Ce3!* *T:d4* 3. *R:h2 T:d2* 4. *Rg3!* *Rg5* 5. *f4+* *Rg6* 6. *f5+* *Rg5* 7. *f6!*) 2. *R:f1 Th4* 3. *f4!* *T:f4+* 4. *Cj3!* *T:j3+* 5. *Rg2 Tj4* 6. *Ce3 Th4* 7. *Cj5 Tj4* 8. *Ce3* remiză (tema urmăririi).

X

Em. Dobrescu
Campionatul R.P.R.

1953

Premiul 1



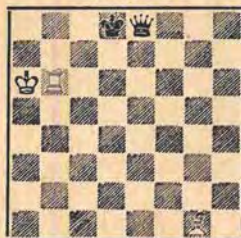
Remiză

XI

Em. Dobrescu
Revista de Șah,

1953

Premiul 1



Negrul mută
Remiză

XII

V. Nestorescu
Italia Scacchistica,

1954

Laudă



Alb câștigă

XIII

V. Nestorescu
Revista română de șah,
1949

Premiul 1

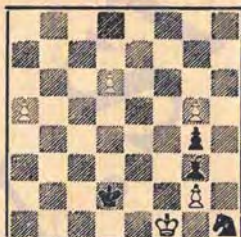


Remiză

XIV

P. Joița
Revista de Șah,
1954

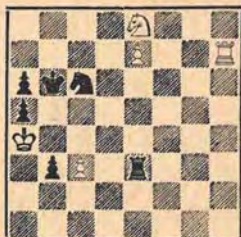
Premiul 1



Alb câștigă

XV

Gh. Teodoru
Campionatul R.P.R.
1953



Alb câștigă

XI. (E. Dobrescu) 1... *Da4+* 2. *Rb7 Dd1!* 3. *Nc5! Dd5+* 4. *Ra6 D:c5* 5. *Tb8+* *Rd7* 6. *Tb7+* *Rc6* 7. *Tc7+* *R:c7* pat; 4... *Dc4+* 5. *Tb5 Rc7* 6. *Ra5 Rc6* 7. *Tb6+* *R:c6* 8. *Tc6+* *R:c6* pat. Asupra luptei turnului și nebulunii împotriva damei, E. Dobrescu a scris un articol foarte documentat în „Revista de șah” Nr. 3, 1954, unde se găsesc și analizele complete ale acestui studiu.

XII. (V. Nestorescu) 1. *De3 Nc4+* 2. *Rd2 Rb1* 3. *De4+* *Rb2* 4. *De5+* *Rb1* 5. *Df5+* *Rb2* 6. *Df6+* *Rb1* 7. *Dg6+* *Rb2* 8. *Dg7+* *Rb1* 9. *Db7+* *Nb5* 10. *Dh7+* *Rb2* 11. *Dg7 Rb1* 12. *Dg6+* *Rb2* 13. *Df6+* *Rb1* 14. *Df5+* *Rb2* 15. *De5+* *Rb1* 16. *De4+* *Rb2* 17. *Db4+* și albul câștigă. O „scară” interesantă.

XIII. (V. Nestorescu) 1. *Tf7+* *Rg4* 2. *Tg7+* *Rh4* 3. *Th7+* și acum: 3... *Rg5* 4. *Tg7+* *Rf6* 5. *Ce4+*! *N:e4* 6. *Tf7+* *R:f7* pat; 3... *Rg3* 4. *Tg7+* *Rh2* 5. *Th7+* *Rg1* 6. *Tg7+* *Ng2* 7. *Tf7 f1D* 8. *T:f1+* *R:f1* 9. *Rg7 Re2* 10. *Rf6 Rd2* 11. *Re5 Rc3* 12. *Rf4 Rc4* 13. *Re3* remiză; 3... *Nh5* 4. *Ce4* (4. *T:h5?* *R:h5* 5. *Ce4 a4!* și negrul câștigă) 4... *f1D* 5. *T:h5+* *Rg4* 6. *Tg5+* *Rf4* 7. *Tf5+* *R:f5* 8. *Cg3+* *Rf4* 9. *C:f1* *a4* 10. *Rg7!* *a3* 11. *Cd2* *a2* 12. *Cb3 Re5* 13. *Rg6 Rd5* 14. *Rf5 Rc4* 15. *Ca1 Rc3* 16. *Re4* remiză.

XIV. (P. Joița) 1. *Rg1!* (1. *d7?* *Nc7*) 1... *N:e6* (1... *Nf4* 2. *R:h1 N:g5* 3. *g3!*) 2. *R:h1 g3!* 3. *g6 Ne5* 4. *a6 Nd4* 5. *g7!* *N:g7* 6. *a7 Nd4* 7. *a8D Nf2!* 8. *Da3 Rc2* 9. *Df3 Rb2* 10. *Dd3 Rcl* 11. *De2!* *Ra1* 12. *Dd2 Ra1* 13. *De2* și negrul pierde (zugzwang).

XV. (Gh. Teodoru) 1. *Cd6!* *b2* (pionul e7 nu poate fi luat din cauza șahurilor la c4 și c8) 2. *e8D!* *T:e8* 3. *Tb7+* *Rc5* 4. *C:e8 Cb4!* 5. *c:b4+* *Rc6* 6. *Tc7+* *Rb6* 7. *b:a5* mat.

Din cele de mai sus se vede clar rolul deosebit de important pe care l-a jucat maestrul Faragó în dezvoltarea compoziției de studii în țara noastră. Lucrarea de față, care cuprinde realizările sale cele mai bune, marchează un moment însemnat în evoluția studiului românesc, făcând cunoscută experiența de ani îndelungați a acestui „as” al șahului artistic.

Cu aceasta am ajuns la sfârșitul acestei introduceri, în care am căutat să aruncăm o punte între trecut și viitor, pentru a aduce astfel o contribuție modestă la progresul șahului nostru artistic, această formă nouă a vechiului joc, în care se îmbină frumusețea și perfecțiunea logicii cu finețea emoțiilor estetice.

S. Sm.



PREFAȚA AUTORULUI

S-au purtat multe discuții pentru a se stabili dacă șahul este o știință, o artă, un sport sau pur și simplu un joc. Cei care au urmărit vreodată o astfel de discuție, au avut ocazia să constate că reprezentanții tuturor părților au avut într-o oarecare măsură dreptate: șahul se încadrează în fiecare din aceste categorii controversate, în funcție de obiectivele ce și le propune cel ce se ocupă de șah.

Problema esenței șahului (joc, artă, știință) a fost discutată pe larg în revista sovietică „Șahmatî v SSSR” în două interesante articole, care susțineau cele două teze esențiale: șahul-joc (sport) și șahul-artă¹. Din aceste articole reiese că, indiferent de concluzia finală la care se va ajunge, este evident că șahul conține atât elemente de joc cât și elemente artistice. Aceste din urmă elemente se manifestă atât în partida practică (combinații cu sacrificii spectaculoase) cit, mai ales, în probleme și studii. În acest domeniu, care a fost numit pe drept cuvânt șahul artistic, un rol hotărâtor îl joacă creația. Fiecare compozitor de probleme sau studii este un creator. Fiecare problemă și fiecare studiu conține elemente estetice care încită pe cunoscătorii jocului atunci când le dezleagă.

Ca în cazul oricărei lucrări artistice, scopul principal al problemelor și studiilor este acela de a oferi satisfacții estetice. Acest obiectiv principal poate fi realizat prin exprimarea elegantă și concisă a unei idei originale și interesante.

Dar faptul că problemistica are ca scop principal crearea de valori estetice în domeniul șahului, nu exclude nicidecum posibilitatea ca — mai ales prin intermediul studiilor — ea să fie folositoare jucătorului practic. Afirmatia aceasta este valabilă în primul rînd pentru studiile de final care conțin și inovații teoretice.

Volumul de față conține o colecție de studii și câteva probleme pe care le-am compus în decurs de mulți ani. În legătură cu conținutul lor artistic

¹ Aceste două articole au fost publicate și în „Revista de Șah”, 1955, Nr. 8 și 9/1955.

și cu latura lor instructivă, credem că nu e lipsită de interes explicarea pe scurt a principiilor compoziției șahiste, în special în ceea ce privește studiile.

Crearea de probleme și studii are reguli cunoscute, care trebuie respectate. Nu toate aceste reguli sînt însă suficient de precise și se poate ușor întîmpla ca ele să fie fals interpretate.

O astfel de regulă — dintre cele precise — este următoarea: nu are valoare o problemă a cărei poziție nu se poate realiza în urma unui joc regulamentar, început din poziția de bază regulamentară. De exemplu: să existe pe tablă două dame sau doi nebuni de aceeași culoare, fără să lipsească vreun pion; sau un pion alb pe h3, în timp ce alți pioni albi se află și pe g2 și h2. Astfel de situații nu sînt cu puțință în jocul propriu-zis; deci ele sînt imposibile și în probleme sau studii.

O altă regulă fundamentală este aceea care spune că orice problemă poate avea doar o singură soluție.

Fără această regulă foarte logică, problemele și studiile își vor pierde caracterul lor estetic, căci ce importanță ar mai putea avea faptul că autorul exprimă într-o soluție o idee frumoasă, dacă înainte de a ajunge la ea, dezlegătorul găsește una sau mai multe soluții suplimentare prozaice.

Regula de mai sus atrage după sine descalificarea problemelor și studiilor la care se descoperă o dublă soluție (sau un dual în varianta principală). În general prin dublă soluție se înțelege cazul în care — pe lingă prima mutare intenționată de autor — scopul poate fi atins și printr-o altă mutare inițială; dualul este o variantă care începe de la mutarea a 2-a sau a 3-a a soluției. Definiția de mai sus este bună, credem, în cazul problemelor cu număr fix de mutări însă în cazul studiilor, unde foarte adeseori soluția propriu-zisă este precedată de un joc introductiv, definiția mai logică ar fi poate următoarea: dubla soluție înseamnă o a doua mutare prin care poate fi atins scopul; mutare posibilă înainte de mutarea-cheie sau concomitent cu ea, pe cînd dualul înseamnă o astfel de a doua mutare, posibilă după mutarea-cheie, influențînd așadar asupra valorii studiului doar în varianta principală. Dacă însă un studiu conține mai multe variante principale, fiecare din ele trebuie să fie fără dual, deoarece variantele cu dual nu pot fi considerate valoroase.

Pînă la proba contrarie, trebuie să considerăm că orice problemă este lipsită de dual. Această regulă se referă și la arbitrii concursurilor de probleme și studii. În cazul problemelor cu număr de mutări determinat, este în general simplu să se facă dovada dualului dacă acesta există într-adevăr; în cazul studiilor mai lungi însă, efectuarea acestei dovezi întîmplînd adesea piedici serioase. Se poate întîmpla ca într-un studiu cu enunțul „alb cîștigă”, în afară de victoria intenționată de alb, să mai existe o variantă în care albul să ajungă într-o situație avantajoasă (avînd de pildă avantaj material), dar din cauza posibilităților extrem de numeroase ale negrului, demonstrarea victoriei albului să nu poată fi făcută decît printr-o analiză lungă de zece

pagini. Deoarece există foarte puține studii demne de atîta osteneală, autorul trebuie să facă el însuși această operație, pentru că arbitrul nu poate face altceva decît să respingă lucrarea prezentată la concurs, drept una ce nu se poate analiza.

Dar chiar în afară de astfel de cazuri rare, mai există probleme de lămurit în legătură cu dualul. Poate fi oare considerat drept un dual, care ar atrage după sine lipsa de corectitudine a studiului, cazul în care două mutări din varianta principală pot fi substituite una celeilalte, iar în ceea ce privește restul, mersul jocului e același? Sau, cazul în care — tot în varianta principală — regele alb trebuie să ajungă din cîmpul g6 în e7 și poate s-o facă trecînd fie prin f6, fie prin f7? De bună seamă că astfel de cazuri nu pot fi considerate dualuri și ele nu influențează asupra valorii studiului, cu toate că ar fi mai de dorit să nu existe o astfel de alternativă.

În lucrarea de față, cititorul va găsi un studiu (Nr. 53) în care, în afară de mutarea corectă, albul mai poate face și alte încercări, fără a-și primejdui întru nimic victoria. Pentru a putea însă cîștiga, după aceste încercări inutile, el trebuie să revină la poziția inițială, din care ar fi putut executa de la început mutarea-chete. Intrucît studiul a obținut premiul I, este clar că arbitrul nu numai că n-a considerat situația de mai sus ca fiind un dual, dar n-a considerat-o nici măcar ca un defect de frumusețe.

O situație puțin obișnuită survine atunci cînd un studiu care, în conformitate cu faza de dezvoltare a teoriei finalurilor, fusese corect în momentul publicării sale, astăzi nu mai este. Să presupunem un astfel de final, în care, pe lângă jocul cîștigător intenționat, albul mai avea un joc în a cărui ultimă fază rămîne numai cu doi cai, negrul cu un singur pion, iar regele său nu se află în colț. Pe vremea aceea, un astfel de studiu era considerat corect, astăzi însă (în urma analizelor maestrului sovietic Troișki) el mai este corect doar în cazul cînd pionul negru nu poate fi oprit în timp util de niciunul din cei doi cai. Și mai interesant este cazul următorului studiu al lui Kubbel:

Acest studiu apărut în 1912 era, pe vremea aceea, corect, avînd soluția: 1. Nf5 Tf8 (1... Tg8 2. Ta8+ Rf7 3. Ne6+ cîștigă; 1... Rf8 2. Nh7 cîștigă) 2. Ng6+ Rd8 3. Nf7 h5 4. Re1 (e2) h4 5. Rf1 (f2) h3 6. Rg1 h2+ 7. Rh1 și albul cîștigă.

Dar dacă finem seama de faptul că — în cazul cînd regele și turnul se află încă pe locurile lor inițiale — rocada trebuie considerată ca mișcare posibilă în probleme, acest excelent final a devenit insolubil la mutarea 1... 0—0. Din fericire o ingenioasă idee a regretatului maestrului Brody din Cluj a rezolvat acest final în 1947. Intorcînd poziția în oglindă, rocada nu mai este posibilă. Dacă însă teoria finalurilor se va dezvolta și va stabili un pro-



Alb cîștigă 3+3=6

cedeu de câștig sigur cu turn + nebun contra turn — ceea ce nu este exclus — studiul de mai sus va fi primejduit din nou prin faptul că va conține un dual.

Celelalte reguli în legătură cu crearea problemelor și anume: cerințele privind puritatea și economia matului, interdicția de a se începe o problemă prin șah (în domeniul studiilor nu a existat niciodată cazul unei asemenea interdicții) sau prin luarea unei figuri — sînt astăzi mai degrabă sfaturi și nu reguli rigide. Aceste considerente influențează însă, în tot cazul, aprecierea unei probleme sau a unui studiu de către arbitrii concursurilor.

Dacă în ceea ce privește aprecierea corectitudinii unei compoziții nu existe diferențe esențiale între părerile autorilor, ale arbitrilor și ale dezlegătorilor, în schimb în ceea ce privește stabilirea valorii compozițiilor, diversitatea punctelor de vedere este foarte mare. Să luăm în primul rînd problema originalității. Aci este în vigoare regula conform căreia o problemă dacă este anticipată¹ trebuie exclusă din concurs. Totuși, în materie de stabilire a originalității — la unele concursuri — se pun în aplicare cele mai indulgente criterii posibile. Uneori o simplă modificare avantajoasă a unui studiu existent, este suficientă pentru ca „noul” studiu să fie apreciat la același nivel cu lucrările originale.

Ideile originale și unele forme noi sînt adeseori destul de vitreg tratate în unele concursuri. Cel mai bun exemplu pentru susținerea acestei afirmații este faptul că în afară de „studiul în studiu” Nr. 60 din capitolul IX, toate celelalte studii de acest fel n-au obținut succese în concursuri. Cu toate acestea, pe lângă faptul că ideea lor este cu desăvîrșire nouă, ea este atît de greu de realizat, încît chiar imaginația și răbdarea cea mai remarcabilă trebuie să fie însoțite de un deosebit „noroc” șahist pentru a le putea realiza.

După originalitate, cea de a doua condiție a valorii unui studiu este elementul de surpriză. Concursul olimpic de compoziție din 1936 prevedea în mod expres necesitatea existenței acestui element în lucrările prezentate la concurs. Un studiu care se mărginește pur și simplu la un joc corect nu poate fi considerat artistic. Cu toate acestea, la Olimpiada din 1952, premiul I l-a obținut o lucrare în care timp de zece mulări ambele părți trebuie să respecte atît de strict drumul indicat de autor, încît dezlegătorul n-are nici o dificultate în găsirea soluției. Or, derutarea dezlegătorului (cursa) este fără doar și poate un element vital al problemisticii. Fiind vorba de curse, credem că este cazul să menționăm că acest cuvînt are un anumit sens în jocul practic și cu totul alt sens în materie de studii. În cadrul jocului practic, un jucător care a căzut într-o cursă nu mai poate repara nimic — a pierdut. În problemistică însă, unde dezlegătorul are posibilitatea de a reveni la poziția inițială ori de cîte ori dorește, lucrurile stau altfel. Problemistul,

¹ Adică dacă ideea unei probleme sau a unui studiu a mai fost realizată într-o formă apropiată de către alt autor (sau chiar de același autor) în trecut. Dacă poziția este identică, atunci se naște suspiciunea de plagiat.

și mai ales autorul de studii, întinde curse primejdioase numai în cazul cînd ascunde soluția reală în spatele unei soluții aparente — zădărnici de o posibilitate foarte greu de găsit — făcîndu-l pe dezlegător să creadă că este cea veritabilă. Printr-un joc banal sau brutal nu se pot întinde curse primejdioase, nici chiar atunci cînd contrajocul este mascat, deoarece dezlegătorul devine bătător, gîndindu-se imediat că alternativa găsită nu poate fi soluția reală și, în acest caz, el va căuta contrajocul oricît ar fi acesta de ascuns.

Un alt criteriu important în materie de evaluare a unui studiu este și acela al măsurii în care el „rezistă” dezlegării. Cu cît mutarea-cheie este mai ascunsă și mai adîncă, cu atît studiul va „rezista” mai mult. Faptul e strîns legat de originalitatea lucrării, deoarece zadarnic este mascată o mutare-cheie dacă ea este cunoscută, sau dacă a fost de mai multe ori văzută în trecut. În cazul acesta, dezlegarea e prea ușoară.

Valoarea unei probleme se mai ridică și prin elaborarea ei într-o formă cît mai artistică, concretizată prin poziția și numărul cît mai mic al figurilor. Nu este suficientă excluderea pieselor inutile; autorul trebuie să se străduiască să concentreze rolurile a două figuri asupra uneia singure, în toate cazurile cînd acest lucru este posibil. Dacă, de exemplu, din punctul de vedere al realizării planului este indiferent pe care cîmp al diagonalei așezăm un nebun alb, îl vom așeza neapărat într-un loc unde — într-o anumită fază a jocului — el va deveni o piedică, dacă prin această așezare putem economisi o figură neagră. În felul acesta unele figuri vor putea ajunge să îndeplinească în timpul soluției 3—4 sarcini, ceea ce contribuie la realizarea formei artistice.

Definiția unui studiu bun este așadar următoarea:

Realizarea unei idei originale, estetice și profunde, într-o poziție inițială economică și cu o soluție bogată în poante și momente de surpriză.

Și acum cîteva cuvinte despre studiile din volumul de față.

Se vor găsi de bună seamă cititori care vor obiecta împotriva detaliării exagerate a analizelor. Pe cei ce vor avea această părere, îi rugăm să țină cont de faptul că volumul nu se adresează numai maeștrilor și cunoscătorilor în materie de probleme și studii; este preferabil ca aceștia să treacă în fugă peste analizele de acest fel (care desigur nu-i interesează), decît ca unii șahiști, mai puțin experimentați, să nutrească îndoieli în ceea ce privește corectitudinea soluției vreunui studiu, sau să nu-l înțeleagă. (Ținem să precizăm de altfel că acceptăm cu plăcere orice observație referitoare la greșeli de analiză descoperite, deoarece în cazul cînd ele sînt juste, în baza lor studiul se poate corecta, iar dacă greșeala găsită e numai aparentă, sezișarea oferă ocazia de a se discuta asupra ei).

Cîteva cuvinte despre dualurile ce se întîlnesc în carte: ele sînt inevitabile în cazul unui studiu mai lung, dar nu afectează corectitudinea sa,

decît în cazul cînd se află în varianta principală. O variantă cu dual nu poate fi valoroasă, dar poate fi totuși interesantă, de pildă, în cazul cînd ambele soluții sînt foarte greu de găsit.

Incheiem această scurtă introducere exprimîndu-ne speranța că această lucrare, care conține tot ce-a creat mai bun autorul, de-a lungul unei vieți, în domeniul șahului artistic, va contribui la cîștigarea de noi adepți pentru această ramură atît de frumoasă a vechiului joc, cît și la dezvoltarea în general a mișcării șahiste din țara noastră, ale cărei perspective de viitor sînt astăzi atît de luminoase.

CAPITOLUL I

Evaluarea valorii figurilor de șah

Este foarte răspândită și în general acceptată următoarea scară valorică pentru figurile de șah: dama echivalează cu două turnuri sau cu un turn plus o figură ușoară, plus un pion; turnul este mai tare decât o figură ușoară plus un pion, dar mai slab decât o figură ușoară și doi pioni. Figurile ușoare nebunul și calul au aproximativ aceeași valoare și fiecare din ele echivalează cu trei pioni. Nu cunoaștem vreo evaluare comparativă a regelui, însă toți șahiștii sînt de acord asupra faptului că regele este o figură foarte tare, care — cu excepția damei — poate angaja lupta cu sorți de izbindă, împotriva oricărei figuri, inclusiv turnul în anumite cazuri.

Bineînțeles, o astfel de evaluare a valorii figurilor nu constituie o dogmă; valoarea figurilor variază în raport cu poziția survenită pe tablă și nu sînt rare cazurile cînd un simplu pion se arată mai tare decât un turn sau chiar o damă¹.

Avînd în vedere aceasta, ajungem la concluzia că fiecare figură are o valoare egală cu efortul de care este

capabilă în diferitele poziții ale unei partide. Se pot da numeroase exemple în sprijinul acestei afirmații.

Astfel, se știe că nebunul de culoare contrară cîmpului de transformare al unui pion de margine este complet lipsit de valoare (bineînțeles, în cazurile cînd nu mai sînt alte figuri pe tablă)¹. În aceeași situație se află calul, în cazul cînd apără din față, și nu din spate, un pion atacat de regele inamic.

Intr-una din minunatele probleme ale lui Andersen, albul poate obține victoria numai sacrificînd dama, pentru ca pionul său, înaintînd de pe linia a 6-a pe a 7-a, să poată ataca un cal, transformîndu-se apoi în imparabil în damă. În general, un astfel de pion poate fi considerat echivalent cu dama.

Turnul rămîne neputincios față de doi pioni legați ajuși pe linia 6-a, chiar în cazul cînd nu sînt sprijiniți de rege; în schimb, un nebun sau un cal îi pot opri. Sub acest raport deci, turnul este mai slab decât o figură ușoară.

Marele maestru al compozițiilor de finaluri Henri Rinck a alcătuit în

¹ În legătură cu problema valorii figurilor vezi și „Să învățăm metodele șahului”, Ed. a II-a, pag. 19, unde problema este tratată pe larg din punctul de vedere al șahului practic.

¹ De exemplu, în poziția Alb: Rb6, Nd4 Pa6; Negru: Ra8, albul nu poate cîștiga, cu toată superioritatea enormă de material.

ultima perioadă a vieții sale peste o sută de poziții în care două figuri ușoare mențin remiza față de două turnuri. Iată deci cazuri când nici chiar două turnuri nu pot obține victoria față de două figuri ușoare.

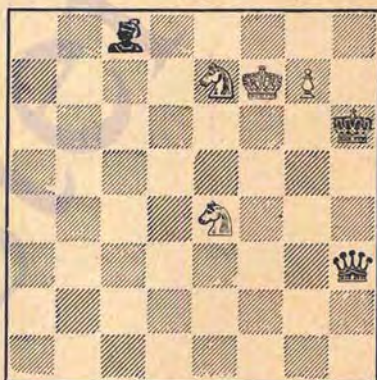
Din toate acestea reiese clar că, în funcție de poziția în care se află sau de diferitele faze ale partidei, potențialul aceleiași figuri poate fi diferit. În general, o figură cu o mobilitate mai mare este, în mod natural, mai puternică decât una ale cărei mișcări sînt stînjinite sau chiar restrînse la un spațiu redus. Nici aceasta nu este însă o regulă rigidă, care să nu cunoască excepții. În studiile Nr. 107 și 108 din acest volum (vezi pag. 167 și 169), cititorul va găsi două poziții în care se întîmplă tocmai contrariul. În primul caz, un turn, dispunînd de o mobilitate completă — care controlează deci maximumul posibil de 14 cîmpuri — nu este capabil nici măcar să salveze partida, cu toate că el constituie un surplus material și deși are de luptat împotriva unor pioni care nici măcar nu sînt prea avansați. Dimpotrivă, în cel de al doilea exemplu, un turn cu desăvîrșire încercuit, atacat și neavînd posibilitatea de a fugi, cîștigă partida prin simpla sa prezență, datorită faptului că adversarul are întotdeauna ceva mai important de făcut și nu mai ajunge să-l elimine de pe tablă, iar cînd, în sfîrșit reușește s-o facă — e prea tîrziu, deoarece albul a obținut între timp avantaj decisiv.

În capitoul de față nu este însă vorba de poziții de acest fel, ci de situații în care unul dintre jucători are posibilitatea de a prefera unei figuri mai tari, una mai slabă. Posibilitatea aceasta se poate prezenta sub următoarele două forme: ori una din părți nu transformă un pion ajuns la linia a 8-a în damă —

preferînd o altă piesă mai slabă din motive bine justificate, ori una din părți salvează — dintre două figuri atacate — pe cea mai slabă și nu pe cea mai puternică.

E foarte plauzibil ca transformarea unui pion în cal să fie mai favorabilă în unele cazuri, decît în damă, mai ales dacă ne gîndim la posibilitatea atacurilor simultane asupra regelui și damei adverse. În poziția de mai jos:

1. Pestî Napló, 1899



Alb cîștigă

4 + 3 = 7

Din cauza pierderii ei imediate (prin Ne6+) transformarea pionului g7 în damă nu poate fi luată în considerare, însă albul obține victoria transformînd pionul în cal:

1. g7-g8C+

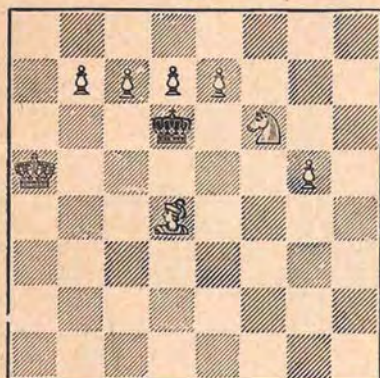
a) 1... Rh6-h5 2. Cg8-f6+ Rh5-h6 (2... Rh4 3. Cg6 mat) 3. Ce7-g8 mat.

b) 1... Rh6-h7 2. Ce4-g5 (f6)+ Rh7-h8 3. Ce7-g6 mat.

Dacă acest prim studiu nu-l va satisface pe cititor, acesta este rugat să țină seama că autorul avea doar treisprezece ani.

Se pot economisi mutări și timp, dacă în situația de mai jos albul joacă

2. Hétfői Ujság,
1921



Mat în 2 mutări

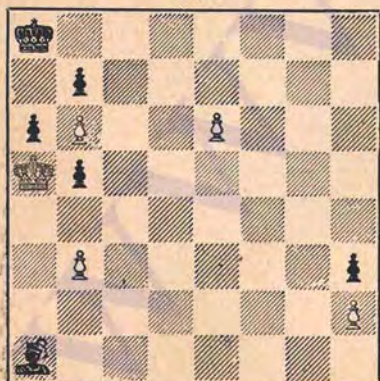
8 + 1 = 9

1. d7-d8C!

caz în care, din cauza mutării forțate, urmează de îndată mat.

Transformarea pionilor în turn sau nebulon este justificată numai într-un singur caz și anume dacă există posibilitatea de pat, ca în studiul de mai jos.

3. L'Italia Scacchistica,
1932



Alb câștigă

5 + 6 = 11

1. e6-e7 Na1-c3+
2. b3-b4 Nc3-e5
3. e7-e8T! ...

3. e8D+? Nb8 4. De2 N:h2 5. D:h2 pat; oricum partida este remiză deoarece se pierde pionul h2, fără de care nu se poate obține victoria.

3. ... Ne5-b8
4. Te8-e2 Nb8-d6(f4)
5. Te2-c2 Nd6-e5

La Rb8 6. Td2 (f2) Ne7 (sau ad libitum) 7. Td3 (f3) și albul stă mai bine.

6. Tc2-c8+ Ne5-b8
7. Tc8-c7 Nb8:c7
8. b6:c7 Ra8-a7
9. c7-c8C+ ...

Altfel urmează b6 mat.

9. ... Ra7-b8
10. Cc3-b6 ...

Și nu 10. Cd6? Ra7 11. Cc8+ din cauza amenințării de mat.

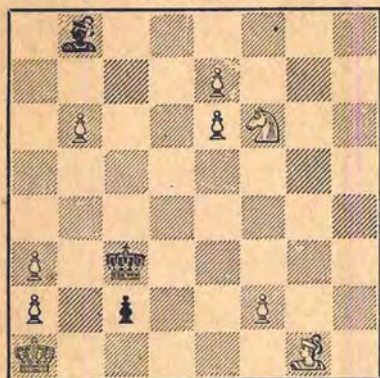
10. ... Rb8-c7

Dacă 10... Ra7 atunci 11. Cd5 R ad libitum 12. Rb6 și albul câștigă; în afară de aceasta, din cauza permanenței primejdii de mat, calul nu poate ataca pionul h3.

11. Cb6-d5+ Rc7-d6
12. Cd5-f4 Rd6-c7
13. Cf4:h3 Rc7-b8
14. Ra5:b6 câștigă (merge și Cf4-d5)

Un an după publicarea acestui studiu și, probabil fără să-l cunoască, marele autor sovietic de finaluri, M. S. Liburkin, a dezvoltat ideea de mai sus, realizând o triplă transformare minoră.

M. S. Liburkin
Vecernia Ia Moskva,
1933
Premiul I



Alb câștigă

9 + 3 = 12

- | | |
|------------|--------|
| 1. Cf6-e4+ | Rc3-d3 |
| 2. Ce4-c5+ | Rd3-c3 |
| 3. Cc5-b3 | Nb8-e5 |

Amenință 4... Rd3 mat.

- | | |
|----------|------------|
| 4. f2-f4 | Ne5-g7(f6) |
|----------|------------|

În cazul unei alte mutări cu nebulul câștigă 5. e8D.

- | | |
|------------|-----|
| 5. e7-e8C! | ... |
|------------|-----|

Prima transformare minoră, prin care albul parează matul.

- | | |
|--------|--------|
| 5. ... | Ng7-h8 |
|--------|--------|

Acum, cînd primejdia transformării în damă a trecut, nebulul poate ocupa acest cîmp.

- | | |
|----------|--------|
| 6. f4-f5 | Nh8-e5 |
|----------|--------|

Faptul că albul este în permanență nevoit să lase un cîmp liber pe diagonală mare, constituie un element artistic valoros.

- | | |
|-------------|--------|
| 7. Ng1-h2 | Ne5:h2 |
| 8. b6-b7 | Nh2-e5 |
| 9. b7-b8N!! | ... |

A doua transformare minoră are ca scop evitarea patului: 9. b8D? Rc4+ 10. D:e5 (10. C:d4 N:d4+ 11. Db2 c1D mat) 10... c1D+ 11. C:c1 pat.

- | | |
|------------|--------|
| 9. ... | Ne5:b8 |
| 10. Ce8-c7 | ... |

Deschide drumul pionului „e”.

- | | |
|--------------|--------|
| 10. ... | Nb8:c7 |
| 11. e6-e7 | Nc7-e5 |
| 12. e7-e8T!! | ... |

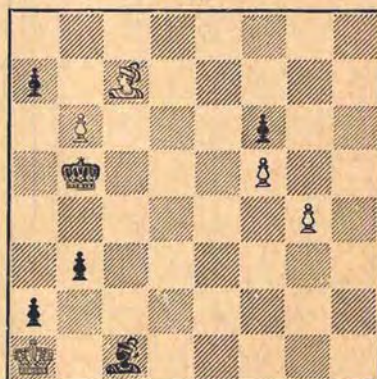
A treia transformare minoră, determinată de asemenea de necesitatea evitării patului arătat mai sus, aduce în același timp și victoria, de exemplu:

- | | | | |
|-----------|---------|-----|-----------|
| 12... Nf6 | 13. Te6 | Nd4 | 14. Tc6+. |
|-----------|---------|-----|-----------|

Prin acest studiu, Liburkin a realizat maximumul calitativ posibil în domeniul ideii transformării minore!

Studiul ce urmează este interesant și curios prin faptul că albul

4. Revista română de șah,
1936



Alb câștigă

5 + 6 = 11

¹ Tema transformărilor minore a mai fost tratată și în alte numeroase studii, de exemplu V. Korolkov, pr. I la „Pravda”, 1929 etc. (Vezi și introducerea).

Transformă un al doilea nebun de aceeași culoare cu primul.

1. b6-b7 Rb5-a6

La alte mutări ale regelui câștigă 2. b8D.

2. b7-b8 N! ...

Și nu 2. b8D? Nb2+! 3. R:b2 a1D+ 4. R:a1 (4. R:b3 Dc3+=).

Transformarea pionului în cal nu este suficientă: 2. b8C+ Rb7 3. Nd6 Ne3 4. Na3 R:b8=.

2. ... Nc1-e3

Amenință Nd4 mat.

3. Nc7-e5 Ne3-g5

3... f:e5 4. N:e5 și albul câștigă.

4. Ne5-f4 Ng5-h4

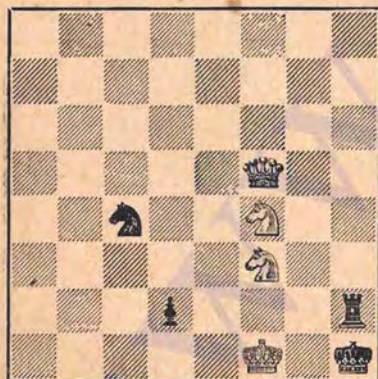
5. Nf4-g3 Nh4-g5

6. Nb8-f4 și câștigă!

5. Concursul Internațional al C.C.F.S. din R. Cehoslovacă,

1954

Premiul IV



Alb câștigă

4 + 4 = 8

¹ Transformarea unui al doilea nebun de aceeași culoare a fost realizată magistral de compozitorul H. Ginninger într-un studiu care a luat premiul I la concursul revistei „Șahmatî v SSSR” pe 1933. Vezi „Revista Șah” Nr. 1/1956, copertă.

Transformarea minoră nu constituie, bineînțeles, un drept exclusiv al albului; în caz de nevoie, poate uza de ea și negrul, ca în studiul Nr. 5.

Albul poate muta numai:

1. Df5-e4! ...

mutare prin care împiedică amenințarea 1... Ce3 mat și, în același timp și transformarea pionului d2 în damă (1... d1D+ 2. Cel+ și câștigă). Unica mutare logică pentru negru este:

1. ... Cc4-e3+

2. De4:e3 ...

Acum se pare că transformarea pionului d2 în damă este posibilă. În acest caz urmează însă 2... d1D+ 3. Cel (amenință Dg1 mat) 3... Tf2+ (3... Dg4 4. De4+ Tg2 5. Ce:g2 și câștigă) 4. R:f2 Dg4 5. De4+ Rh2 6. Dh7+ și câștigă. De aceea negrul încearcă să se salveze printr-o subtilitate.

2. ... Th2-f2+

Acum, la 3. D:f2 ar urma d1D+ 4. Cel De2+ 5. R. ad libitum pat; de aceea albul joacă:

3. Rf1:f2 d2-d1C+

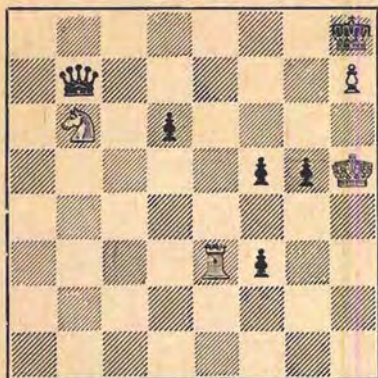
Și nu 3... d1D+ 4. Cel și albul câștigă deoarece poziția de pat nu mai există. Acum albul pierde dama, dar obține câștigul prin mat.

4. Rf2-g3 Cd1:e3

5. Cf4-d3 Ce3-d1 sau ad libitum

6. Rg3-h3 mutare forțată

7. Cd3-f2 mat.

6. Revista română de șah,
1937

Remiză

4 + 6 = 10

1. Te3-e8+ Rh8:h7
2. Cb6-d7! A, B, C, D, E, F.

A) 2... Db7:a7 3. De8-e7+ Rh7-g8 (3... D:e7 pat) 4. Te7:d7 Rg8-f8 (Dacă 4... f2, atunci 5. Rg6 Rf8 6. Tf7+ R. ad libitum 7. Tf5 și albul câștigă) 5. Td7:d6 (5.Rg6? Re8 6. T:d6 [6. Tf7 f4 în favoarea negrului] 6... f2+ 7. Td1 g4 și negrul stă mai bine) 5... Rf8-e7 6. Td6-d1 Re7-f6 7. Td1-f1 g5-g4 8. Rh5-h4 și albul câștigă.

B) 2... Db7-c6 (a6) varianta principală 3. Te8-e7+ Rh7-g8 4. Rh5-g6 d6-d5+ 5. Cd7-f6+ Dc6:f6+ 6. Rg6:f6 vezi I, II.

I) 6... f3-f2 7. Rf6-g6 (și nu 7. Te8+ Rh7 8. Te7+ Rh6 9. Te2 f1C 10. Tel Cg3 și negrul câștigă) 7... Rg8-f8 8. Te7-f7+ R ad libitum 9. Tf7:f5 și albul câștigă.

II) 6... g5-g4 7. Te7-e8+ (Și nu 7. Rg6? Rf8 8. Tf7+ Re8 9. Tf5 d4 și negrul câștigă. Cele două variante dau naștere unor alternative: ceea ce e bine în cazul primei variante, e rău în cazul celei de a doua și invers) 7... Rg8-h7 8. Te8-e7+ Rh7-h6 9. Te7-e8 (e1) remiză.

C) 2... Db7-e4. Variantă care conține jocul tematic 3. Te8:e4! (Acum

calul este mai valoros decât turnul = 3. Cf6? Rg7 5. C:e4 f:e4 5. T:e4 f2+ 3... f5:e4 (3... f2 4. Te7+ și albul câștigă) 4. Cd7-f6+ Rh7-g7 5. Cf6:e4 d6-d5 6. Ce4-f2 Rg7-f6 7. Rh5-g4 remiză.

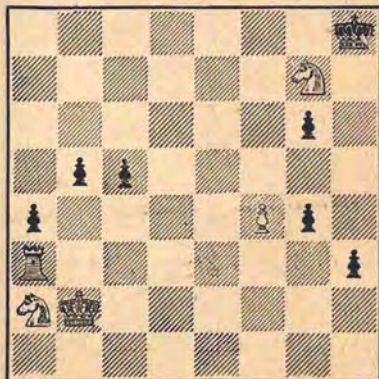
D) 2... Db1 3. Te7+ Rg8 4. Rh6 f4 (4... Db2 5. Rg6 De5 6. C:e5+) 5. Tg7+ Rh8 6. Cf6 remiză deoarece albul este nevoit să atace mereu cu dama.

E) 2... Db2 3. Te7+ Dg7 4. Cf6+ Rh8 5. Te8+ Dg8 6. T:g8 mat.

*F) 2... f2 3. Te7+ Rg8 4. Rg6 f1D (4... D:d7 5. T:d7+) 5. Te8 mat.

Studiul a fost încadrat în acest capitol în baza variantei C, dar criteriul ar fi putut fi varianta A — caz în care el ar fi trebuit să fie încadrat în capitolul studiilor încheiate cu pat, sau varianta B, în baza căreia ar fi putut să fie categorisit printre studiile având variante alternative.

În ultimele două situații ale acestui capitol, alegerea figurii mai slabe are loc nu prin transformarea minoră, ci prin faptul că — dintre două figuri atacate — albul preferă să piardă pe cea mai tare, salvînd-o pe cea slabă.

7. Schackvärlden,
1943

Alb câștigă

5 + 7 = 12

1. Cg7-f5!

g6:f5

Este necesar ca pionul să ajungă pe f5, deoarece fără această mișcare pionul cîștigător f4 ar fi ușor cîștigat de regele negru; negrul este obligat să ia calul, deoarece altfel prin 2. Cg3 albul ar cîștiga cu multă ușurință.

2. Ca2-c3

vezi A, B

La 2. Cc1? h2 negrul cîștigă, dar este important să se constate că primele două mutări nu pot fi inversate între ele: 1. Cc3? b4 2. Cf5 b:c3+ 3. R ad libitum g:f5 și cei doi pioni legați ai negrului cîștigă.

A) 2... b5-b4 3. Cc3-e2 b4:a3+

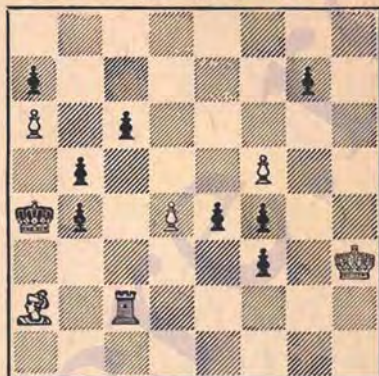
4. Rb2:a2 h3-h2 5. Ce2-g3 Rh8-g7 6. Ra3:a4 Rg7-h6 (După 6... Rf6 7. Rb5 — acum se vede cît este de important pentru alb pionul negru f5, fără de care, după h1D, pionul ar fi pierdut — 7... Re6 8. R:c5 cîștigă) 7. Ra4-b5 h2-h1D 8. Cg3:h1 Rh6-h5 9. Ch1-g3+! (Și nu 9. R:c5? Rh4 10. Rd4 g3 și albul nu poate cîștiga) 9... Rh5-h4 10. Cg3:f5+ Rh4-h3 (10... Rh5 11. R:c5±) 11. Rb5:c5 Rh3-g2 12. Rc5-d4 Rg2-f3 13. Rd4-e5 și albul cîștigă.

B) 2... h3-h2 3. Ta3-a1 a4-a3+ (3... g3 4. Th1 Rg7 5. Ce2 g2 6. T:h2 și albul cîștigă) 4. Rb2-b3 (și nu 4. R:a3? b4+ 5. R ad libitum b:c3±) 4... g4-g3 5. Ta1-h1 Rh8-g7 6. Cc3-e2 și albul cîștigă.

În finaluri este aproape de neînchipuit situația ca o figură ușoară să fie mai importantă decît un turn. O învățătură prețioasă și pentru jucătorii practici: împotriva pionilor înaintați poate lupta cu sorți de izbîndă chiar un cal îndepărtat, în timp ce uneori un turn — pentru care distanța nu contează — nu poate obține aceleași rezultate.

8. Revista de Șah,
1956

Motto: „Pe muchie de cuțit”

Negrul mută și albul
face remiză

6 + 9 = 15

Variantă secundară:

1. ... e4-e3
2. Na2-f7 ...

Amenință Ta2 mat.

2. ... b4-b3
3. Tc2-c1 b3-b2
4. Tc1-b1 e3-e2

Dacă 4... Rb4 5. Tb2+ Rc3 6. Tb1 R:d4 7. Rg4 f2 (7... Re4 8. Ne8 etc.) 8. Rf3 c5 9. Re2 b4 10. Tc1 cu șanse de cîștig.

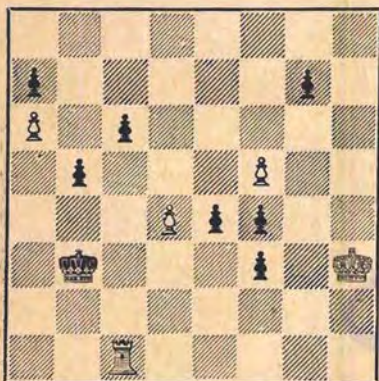
5. Nf7-h5 Ra4-b3
6. Nh5:f3 Rb3-c2
7. Nf3-e4+ Rc2-d2
8. Tb1:b2+ Rd2-e3
9. Tb2:e2+ Re3-e2
10. Ne4:c6 și albul cîștigă.

Varianta principală:

1. ... b4-b3

Acum albul trebuie să se decidă pe care dintre cele două figuri atacate s-o salveze: pe cea mai tare sau

pe cea mai slabă? Titlul capitolului arată că pe cea din urmă, salvând cu aceasta și partida. Dacă însă albul alege continuarea aparent mai bună: 2. Na2:b3+ Ra4:b3 3. Tc2-c1 (la altă mutare a turnului, de exemplu la 3. T:c6 e3 4. Te6 e2 5. orice f2 $\mp$) și acum apare un studiu corect în care negrul câștigă printr-un joc care nu este mai puțin valoros și interesant, decât soluția diagramei inițiale, ba chiar dimpotrivă.



Negrul joacă și câștigă 5 + 8 = 13

3. ... e4-e3 A, B

Și acum nu 3... Rb2? 4. T:c6 e3 5. Rh2 e2 6. Te6 Rc3 7. Rg1 R:d4 8. Rf2 $\pm$.

A) 4. Rh3-g4 f3-f2

Nici acum nu e bine 4... Rb2? 5. Tf1 Re3 (5... e2 6. Tel $\pm$; 5... f2 6. R:f4 $\pm$) 6. R:f3 R:d4 7. R:f4 $\pm$.

5. Rg4-f3 Rb3-b2

Nu este bine 5... b4? 6. Re2 Ra2 (6... Rb2 7. T:c6 b3 8. Tc7 R oriunde 9. Ta7 $\pm$) 7. Rc2+ (Sau 7. T:c6 b3 8. d5 b2 9. Tc2 cu același joc) 7... Ra3 8. T:c6 b3 9. Tc7 b2 10. d5 b1D 11. Tb1 R:b1 12. d6 $\pm$.

Mutarea făcută gonește turnul de pe coloana „c”, care trebuie să rămână încă un tempo pe prima linie și aceasta este decisiv.

6. Tc1-f1 ...

6. Th1 nu dă, cu toată coloana „e” liberă, un joc interesant: 6... b4 7. Re2 b3 8. Th8 (h7) f3+ 9. Rf1 Rc2 10. Tc8 Rd2 $\mp$.

6. ... Rb2-c2!

Și nu 6. Rc3? 7. Re2 R:d4 8. Ta1+ R oriunde 9. Td7 $\pm$; nici 7... b4 8. Tc1+ R:d4 9. Td1+ R oriunde 10. Td7 $\pm$, deci regele trebuie să ocupe, dacă nu imediat, cel mai târziu cu mutarea a 7-a cîmpul c2.

7. Rf3:f4 ...

Dacă 7. Re2 b4 8. Th1 (8. Td1 f3+) 8... b3 $\mp$ cu b2.

7. ... e3-e2
8. Tf1:f2 Rc2-d1+

B) 4. Rh3-h2 varianta principală.

4. ... b5-b4

În varianta A s-a jucat întâi Rb2 și după aceasta b4, dar aici este invers. N-ar fi bine 4... Rb2 5. T:c6 e2 (5... b4 6. Rg1 Ra2 7. Tc7 $\pm$) 6. Te6 b4 7. Tg1 $\pm$.

De asemenea nu este bine nici 4... e2 5. Rg1 Rb2 (altfel 6. Rf2 și 7. R:f3; sau 7. T:c6) 6. Tel Rc2 (altfel 7. Rf2 și 8. R:f3) 7. Rf2 Rd2 8. Tb1 b4 9. Tb2+ Rc3 10. Tb1 Rd2 (singura paradă la dubla amenințare R:f3 și T:b4) 11. Tb2+ remiză.

5. Rg2-g1 ...

Forțat; 5. T:c6? e2 $\mp$; 5. d5 c:d5 6. Tc7 e2 $\mp$.

5. ... Rb3-a3

Este evident că numai regele poate face mutarea câștigătoare; 5... Rb2? pierde după 6. T:c6 b3 7. Tc7 R oriunde 8. T:a7±; 5... Ra4 de asemenea pierde după 6. T:c6 b3 (6... Ra5 7. d5 b3 8. Tc1±) 7. Tc7 b2 8. Tb7±; 5... Ra2 nu este rău deoarece prin 6. Tc2+ albul poate forța mutarea făcută, deci mai bine este imediat:

6. Tc1:c6 b4-b3
7. Tc6-c7 ...

La același rezultat duce 7. Tc3 Ra2! (7... Rb2 8. Tc7 R oriunde 9. Ta7±; 7... Ra4 8. Tc7±; 7... Rb4 8. Tc7±) 8. d5 b2 9. Tc2 Rb3 10. Tb2+ cu poziție identică. Culorile fiind schimbate, firește că aceasta nu poate fi considerată ca dual ci ca variantă. Dar dacă nu există dual, există totuși o mică inexactitate și anume: jucând 5... Ra2 negrul nu renunță încă la câștig, dar această mutare n-are nici un rost: 1) la 6. Tc2+ negrul este forțat să joace 6... Ta3, așa dar negrul a prelungit cu o mutare calea spre câștig; 2) dacă albul joacă în loc de 6. Tc2+ mutarea 6. T:c6, atunci urmează 6... b3 7. d5 b2 8. Tc2 Rb3 9. T:b2 R:b2± cu poziție identică cu jocul care urmează; deci nu există caracteristica dualului; o altă cale către scop (chiar mai lungă, dar totuși diferită).

7. ... b3-b2
8. Tc7-b7 Ra3-a2
9. d4-d5 b2-b1D
10. Tb7:b1 Ra2:b1
11. d5-d6 Rb1-c2
12. d6-d7 Rc2-d2
13. d7-d8D+ Rd2-e2!!
și negrul câștigă.

Trei pioni înaintați câștigă împotriva damei, datorită curiozității poziției. Desigur se vor găsi dezlegători care, văzând transformarea damei cu șah, vor renunța să cerceteze

variantele mai departe, căutând un alt drum.

Totuși studiul n-a luat încă sfârșit.

14. f5-f6 f3-f2+
15. Rg1-h2! f2-f1D!

Nu 15... g:f6? 16. Dd4 f1D 17. Dd3+ Re1 (17... Rf2 18. D:e3+ remiză) 18. Dd1+ Rf2 19. Df3 șah etern sau pat.

16.f6:g7 (f7) Df1-f2+
17. Rh2-h1 Df2-f3+
18. Rh1 oriunde Df3-g3+
19. R -h1 Re2-f2

și negrul câștigă.

Revenind la prima diagramă:

2. Na2-b1 I, II

Salvând figura mai slabă se salvează partida.

I) 2... b3:c2
 varianta de partidă
3. Nb1:c2+ Ra4-b4

Dacă 3... Ra5 4. N:e4 Rb6 (4... R:a6 5. N:c6 Rb6 [5... f2 6. Rg2 Rb6 7. Ne4 a5 8. R:f2 b4 9. Re2 etc.] 6. N:f3 a5 7. Rg4 b4 8. R:f4 cu șanse de câștig) 5. N:f3 b4 6. Rg4 b3 7. R:f4 b2 8. Ne4 R:a6 9. Re3 Rb5 10. Rd2 Rc4 11. Rc2 remiză.

4. Nc2:e4 Rb4-c4
5. Ne4:c6 b5-b4

La 5... R:d4 urmează 6. N:b5 ori 6. N:f3 remiză.

6. Nc6:f3 ...

Nu 6. d5? din cauza 6... Rc5±.

6. ... Rc4:d4

Dacă 6... b3 atunci 7. Rg4 R:d4 8. T:f4 remiză.

7. Rh3-g4 Rd4-e3
8. Nf3-d5 cu șanse de câștig pentru alb.

- II) 2. ... e4-e3
 3. Tc2-c1 varianta artistică.
 b3-b2

E mai bine acum decât mai târziu, când cîmpul b1 se eliberează pentru turn.

4. Tc1-h1 ...

Singurul cîmp unde pionii negri nu înaintează cu tempo; după 4. Nc2+ negrul ar cîștiga timp prin 4... Rb4 contra căruia nu ajută la nimic 5. Tb1 e2±.

4. ... e3-e2

Altfel 5. Rg4 (g2)±.

5. Nb5-d3 Ra4-b4
 6. d4-d5! mutarea cheie.

Și nu 6. Rg4? Rc3 7. d5 R:d3 8. d6 (8. d:c6 f2 9. c7 f1D±) 8... f2 9. d7 f1D 10. d8D+ Rc2±.

6. ... Rb4-c3

Dacă 6... c:d5 7. Rg4 Rc3 8. N:b5 Rd2 (8... d4 9. R:f4 d3 10. R:f3 Rc2 11. Rf2 b1D 12. Nd3+) 9. R:f3 e1D

10. T:e1 R:e1! 11. Nd3 Rd2 12. Nb1 d4 (12... Rc1 13. Nd3 remiză) 13. R:f4 d3 14. Re4 remiză.

7. Nd3-e2 f3:e2
 8. d5-d6 ...

Dacă 8. d:c6 Rd2 9. c7 e1D 10. T:e1 R:e1 11. c8D b1D cu o situație nelămurită în care remiza albului nu este convingătoare.

8. ... Rc3-c2

Dacă 8... Rd2 atunci 9. d7 e1D 10. d8+±.

9. Rh3-g2 b2-b1D
 10. Th1:b1 Rc2:b1

11. Rg2-f2 și albul cîștigă, după ce negrul a renunțat la remiza sigură pe care o avea anterior.

Curiozitatea studiului: prezența nebulului este direct iar cea a turnului invers proporțională cu șansele albului. Cînd există pe tablă numai turnul (a doua diagramă) albul pierde, cînd sînt pe tablă și turnul și nebunul, jocul albului e greu și complicat, iar cînd pe tablă este numai nebunul, atunci albul face ușor remiză.

CAPITOLUL II

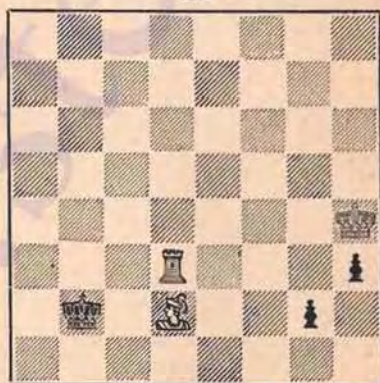
Figuri „dăunătoare“

Așa-numitele figuri „dăunătoare“ joacă uneori un rol foarte important în desfășurarea partidei. Cea mai simplă și mai frecventă manifestare a caracterului dăunător al unei figuri, constă în faptul că ea blochează drumul și posibilitățile de salvare ale regelui propriu, înlesnind prin aceasta darea matului de către adversar. Mai sînt, de asemenea, frecvente cazurile în care o figură este „dăunătoare“ deoarece împiedică desfășurarea unui atac decisiv, sau realizarea unei apărări subtile. Mai rare sînt situațiile în care simpla prezență a unei figuri influențează nefavorabil și decisiv soarta partidei, zădărniciind, de pildă, obținerea remizei prin pat.

În capitolul acesta, ca și în următoarele două, vom prezenta o serie de exemple ilustrînd toate aceste cazuri, ca și metodele prin care figura dăunătoare poate fi eliminată din timp, sau prin care această eliminare poate fi împiedicată.

¹ Figură „dăunătoare“ este aceea a cărei prezență pe tablă, la un anumit moment al desfășurării jocului, creează un prejudiciu oarecare părții care o posedă, iar dispariția ei ar prezenta numai avantaje.

9. Revista română de șah,
1936



Alb câștigă

3 + 3 = 6

După cîteva încercări zadarnice de a împiedica transformarea unuia dintre pionii negri, dezlegătorul își dă curînd seama că nebunul este acela din pricina căruia nu se poate obține victoria, deoarece dacă el ar lipsi de pe tablă, albul ar câștiga imediat prin 1. Tg3. Nebunul alb trebuie, așadar, să dispară, ceea ce nu se poate înfăptui decît dînd un șah. Constatînd însă că după 1. Nc1+ R:c1! transformarea unuia dintre pionii în damă nu mai poate

fi zadărnicită, albului nu-i mai rămâne, pentru a încerca să obțină victoria, decât mutarea:

1. Nd2-c3+ ...

la care cel mai bun răspuns al negrului este:

1. ...

Rb2-c1

La 1... Rc2 câștigă 2. Tg3 deoarece nebunul a dispărut de pe linia 2-a; la 1... Rb1 urmează 2. Td1+ după care regele negru fiind silit să revină pe linia a doua, prin 3. Tg1 se obține același efect ca și prin Tg3; în sfârșit, la 1... Rb3 este decisiv 2. Nd4+ urmat de T:h3.

Acum, prin mutarea:

2. Nc3-b2+ ...

albul silește regele negru să revină pe linia a 2-a, deoarece la 2... Rb1 câștigă 3. Td1+ urmat de 4. Tg1.

2. ...

Rc1:b2

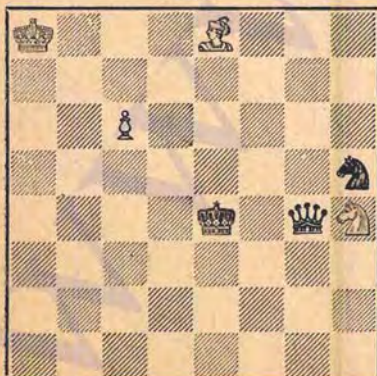
Acum s-a revenit la poziția inițială, fără nebunul „dăunător”, după care albul câștigă prin

3. Td3:g3

h3-h2

4. Tg3:g2 și albul câștigă.

10. Revista română de șah,
1940



Remiză

4 + 3 = 7

1. Ch4-f5!

...

O mutare de mare importanță, deoarece închide diagonala c8-h3 pentru damă și controlează cîmpurile g3 și g7. După răspunsul forțat al negrului, albul se debarasează de una din figurile sale dăunătoare și, imediat după aceasta, și de a doua.

Nu este bine 1. Rb8? Cf6! 2. c7 Df4!! (Nu influențează valoarea studiului, dar este interesant că mutarea 2... Dg3, în aparență mai bună, nu este totuși câștigătoare; de exemplu 3. Nc6+ Cd5 4. N:d5 R:d5 5. Cf5 după care nu poate urma mutarea decisivă Rc6, dama fiind în priză și nici mai tirziu nu poate urma mutarea decisivă Dc6, din cauza Ce7+) 3. Nc6+ Cd5 4. N:d5 R:d5 5. Cg6 Dd6 6. Ce7+ Re6 7. Cd5 Rd7 8. Cf6+ Rc6 9. Cd5 De5 10. Ce7+ Rb6 11. Cc8+ (11. Cd5+ D:d5) 11... Ra6 și negrul câștigă. Greșit este și 1. Nd7? Dg3 2. Rb7 (2. Cf5 Dc7+) 2... Db3+ și negrul câștigă. La N:h5? Dc8+.

1. ...

Dg4:f5

Dacă 1... Df4 atunci 2. Rb7 Cf6! 3. c7 Ce8 4. c8D remiză. În această variantă se vede din nou importanța mutării 1. Cf5!

2. Ne8-g6!!

Df5:g6

A dispărut și cea de a doua figură dăunătoare.

3. c6-c7

Dg6-c6+

4. Ra8-b8

Ch5-f6

5. c7-c8D

Cf6-d7+

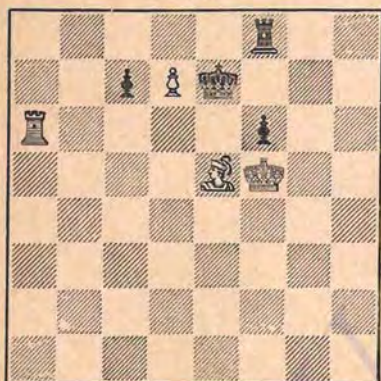
6. Rb8-a7 remiză.

De exemplu: 6... D:c8 pat; 6... Db6+ 7. Ra8 Cc5 8. Df5+ etc.

În acest studiu au trebuit eliminate două figuri dăunătoare. Este interesant că din punctul de vedere al tematicii, miniatura de mai sus ar fi putut fi încadrată în nu mai puțin de cinci capitole ale acestei cărți.

Astfel: în capitolul IV, din cauză că dama luptă cu pionul nebunului; în capitolul VI, deoarece în poziția finală remiza se obține față de o mare superioritate a adversarului; în capitolul XI din cauză că dama neagră a fost de două ori silită să ocupe poziții proaste; în capitolul VII, deoarece prima mutare constituie o închidere de linie și, în sfârșit, în capitolul XII, din cauză că albul a sacrificat în serie două piese din cele trei pe care le avea.

11. Magyar Sakkvilág,
1944



Alb câștigă

4 + 4 = 8

1. d7-d8D+ Re7:d8

La 1... T:d8 câștigă 2. N:f6+.

2. Ta6-a8+ Rd8-e7

În fond poziția este identică cu cea inițială, dar fără pionul dăunător d7, deoarece este indiferent dacă turnul alb se află pe cîmpul a6 sau a8.

3. Ne5-d6+ ! ...

Deoarece sacrificarea nebunului nu ar fi fost posibilă la mutarea întâia

din cauza imposibilității de a da șah cu turnul la mutarea a 4-a, se vede clar că pionul d7 era dăunător.

3. ... c7:d6
4. Ta8-a7+ Re7-d8

Pionul util c7 al negrului a devenit dăunător deplasîndu-se la d6, deoarece închide drumul regelui propriu, care s-ar putea salva mutînd acum la d6. După 4... Re8 albul obține cîștigul cu o mutare mai curînd.

5. Rf5-e6 ...

Bineînțeles, tot dăunător este și pionul f6, deoarece în lipsa lui, turnul s-ar putea deplasa pe coloana „f”.

5. ... Tf8-e8+
6. Re6:d6 și albul câștigă.

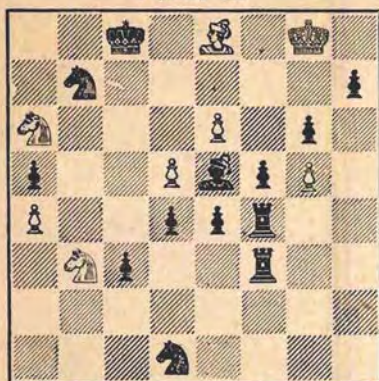
Dacă în viitor teoria finalurilor va reuși să elaboreze un sistem sigur de obținere a victoriei cu turn și nebun contra turn, atunci după 1. N:c7, acest mic studiu va avea o dublă soluție și deci va fi incorect. În prezent situația nu este încă aceasta.

Urmează acum cîteva studii în care negrul pierde din cauza poziției proaste a uneia sau mai multora din figurile sale. Cititorul va mai găsi situații similare în numeroase alte studii cuprinse în prezentul volum, ba mai mult, chiar în parti-dele de concurs se întîmplă foarte adesea ca unul din parteneri să piardă din cauza poziției proaste a vreunei figuri proprii. În capitolul de față am inclus însă numai acele studii în care figura sau figurile prost situate determină însuși caracterul jocului.

12. Suomen Shakki,¹

1951

Premiul III



Alb câștigă

8 + 13 = 21

Studiul începe cu o cursă. Mutarea 1. e7 (cu amenințarea 2. Nc6 și 3. e8D) pare să dea albului victoria. Singura apărare este 1... Nd6! (și nu 1... Cd6? după care câștigă 2. Nc6 datorită amenințărilor Cbc5 și Nd7) 2. Rf7 Cd8+!! (și nu 2... N:e7? 3. R:e7 Cd6 4. Nc6 e3 5. Cbc5 Te4+ 6. R:d6 și albul câștigă) 3. e:d8D+ (3. Rf6 Ce3+ 3... R:d8 4. C:d4 e3 și negrul câștigă).

Nu câștigă nici 1. d6? din cauza 1... C:d6 2. Nd7+ Rb7!, nici 1. C:a5 C:a5 2. Nd7+ Rd8 3. Rf7 Nd6+, și nici 1. Rf6? Nd6+ 2. R ad libitum c2+.

Soluția corectă este:

1. Ne8-d7+

Rc8-d8

Acum însă nu este bună continuarea naturală 2. Rf7? după care câștigă negrul prin 2... Cd6+ 3. Rf6 Ng7+! 4. R:g7 c2 5. C:a5 Te3! variantă care poate fi considerată și drept cursă, ci mutarea:

¹ „Șahul finlandez”, o revistă cunoscută în lumea întreagă pentru valoarea ridicată a rubricii sale de studii, la care colaborează maeștrii finlandezi cu renume Aarne Dunder și Visa Kivi.

2. d5-d6!!

...

care constituie poanta studiului și căreia îi pot urma cinci apărări ale negrului, fiecare din ele încheindu-se însă prin mat.

A) 2. ...

Cb7:d6

3. Cb3:a5

orice

4. Ca5-c6 mat.

B) 2. ...

Ne5:d6

3. Cb3:d4

orice

4. Cd4-c6 mat.

C) 2. ...

c3-c2

3. Cb3:a5

Cb7:a5

4. e6-e7+

Rd8:d7

5. Rg8-f7

Rd7:d6

Dacă 5... Rc6 6. e8D+ Rb7 7. Db5+ Ra7 8. D:a5 orice 9. Cc5+ și mat în maximum 5 mutări.

6. e7-e8D

orice

7. De8-e6 mat.

D) 2. ...

d4-d3

3. Cb3:a5

Cb7:a5

4. e6-e7+

Rd8:d7

5. Rg8-f7

Rd7:d6

6. e7-e8D

Rd6-d5

7. De8-b5+

Rd5-d6

Dacă 7... Rd4, atunci după 8. Dc5+ survine al patrulea mat.

8. Db5-c5+

Rd6-d7

9. Dc5:e5

Rd7-c6

10. De5-b5+

Rc6-d6

11. Db5-c5+

Rd6-d7

12. Dc5-c7 mat.

E) 2. ...

e4-e3

3. Cb3:a5

Cb7:a5

4. e6-e7+

Rd8:d7

5. Rg8-f7

Rd7:d6

6. e7-e8D

Rd6-d5

7. De8-e6+

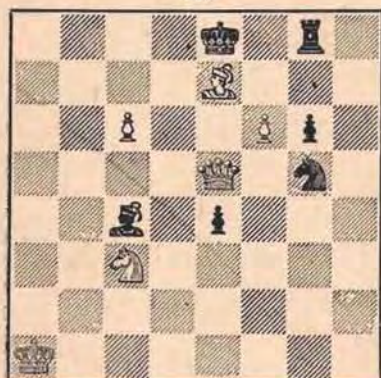
Rd5-e4

8. Ca6-c5 mat.

În acest studiu, ambele turnuri, nebunul și toți pionii centrali ai negrului contribuie — în calitate de figuri dăunătoare — la realizarea matului de către alb.

Urmează acum elaborarea aceleiași idei sub formă de problemă.

13. Concursul Internațional de la Hanovra, 1955



Mat în 3 mutări

6 + 6 = 12

1. De5-e6!

...

Mutarea cheie, cu sacrificarea damei, amenință 2. f7+ și după 2... Cf7 3. Dd7 cu mat.

A) 1. ...

Cg5:e6

2. Cc3:e4

cu mat imparabil cu calul, survenit din cauza calului negru dăunător de la d7.

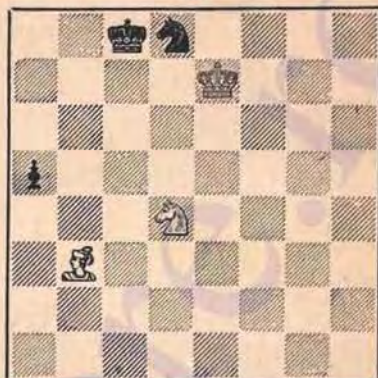
B) 1. ...

Nc4:e6

2. Cc3-b5

după care, din cauza nebunului dăunător de la e6, urmează 3. Cd6 mat, iar în cazul paradei prin 2... Cf7, calul devine dăunător și urmează 3. Cc7 mat.

14. Schweizerische Arbeiter Schachzeitung,¹ 1947



Alb câștigă

3 + 3 = 6

În această miniatură, figura dăunătoare este pionul negru a5, în lipsa căruia albul n-ar putea obține victoria. Pionul acesta ia însă calului un cimp de retragere.

1. Nb3-a4

A, B

Scopul acestei mutări este fixarea pionului dăunător.

A) 1. ...

Cd8-b7

2. Cd4-e6

Rc8-b8

3. Re7-d7

Rb8-a7

4. Rd7-c7

...

Și nu 4. Rc6? Rb8 5. Rd7 după care albul este silit să revină la locul de mai înainte, calul negru avînd în caz contrar posibilitatea de a se salva.

4. ...

Ra7-a6

5. Na4-c6

...

Acum se pierde calul, iar pionul negru nu trebuie și nici nu poate fi oprit:

¹ „Revista de șah a muncitorilor elvețieni”.

5. ... a5-a4
 6. Nc6:b7+ Ra6-b5
 7. Nb7-d5 a4-a3
 8. Rc7-d6 Rb5-b4
 9. Ce6-c5 și albul câștigă.

De exemplu: 9... Rc3 10. Rc6 Rb2
 (10... Rb4 11. Rb6 etc.) 11. Ca4+
 Rc2 (11... Ra1 12. Cc3) 12. Na2.

- B) 1. ... Rc8-c7
 2. Cd4-b5+ I, II

Și nu 2. Nd7? Cb7 3. orice Rb6
 4. orice Cc5 remiză.

- I) 2. ... Rc7-c8
 3. Cb5-d6+ Rc8-c7
 4. Cd6-e8+ Rc7-c8
 5. Na4-d7+ Rc8-b7
 6. Re7-d8 și albul câștigă.

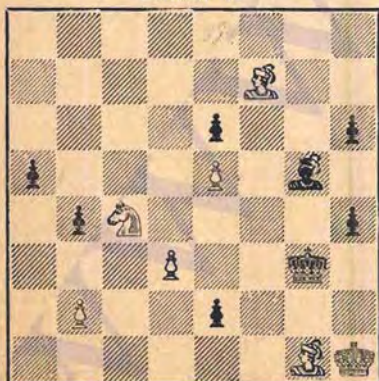
II) 2. ... Rc6 3. R:d8 Rc5 4. Cc7
 Rb4 5. Ne8 a4 6. Nf7 a3 7. Rd7
 Rc3 8. Ca6 și albul câștigă.

În studiul ce urmează, cu excep-
 ția pionului e6, toate figurile negre
 ocupă poziții nefavorabile. Din a-
 ceastă cauză, albul are posibilitatea
 de a urmări pe toată tabla regele

15. Tijdschrift KNSB,¹

1947

Premiul II



Remiză

7 + 8 = 15

advers, folosindu-se doar de cei doi
 nebuni. În ceea ce privește nebunul
 negru, el este dăunător în două po-
 ziții.

1. Ng1-h2+ A, B

A) 1. ... Rg3-g4

Dintre cele patru mutări posibile
 pentru rege, la Rh3 urmează mat
 imediat, iar Rf3 nu poate fi luată
 în considerare deoarece atrage după
 sine pierderea pionului e2.

2. Nf7:e6+ Rg4-h5
 3. Ne6-f7+ Rh5-g4
 4. Nf7-e6+ Rg4-f3
 5. Ne6-d5+ Rf3-f2
 6. Nh2-g1+ Rf2-g3
 7. Ng1-h2+ remiză

B) 1. ... Rg3-f2
 varianta principală.
 2. Nh2-g1+ Rf2-f1

Dacă 2... Re1 (f3) atunci câștigă
 3. Nh5 (+).

3. Cc4-d2!+ ...

Și nu 3. N:c6? e1d 4. Nh3+
 Re2 5. Ng4+ R:d3 6. Nf5+ R:c4
 7. Ne6+ Rd3 8. Nf5+ Rd2 și câștigă
 negrul.

3. ... Ng5:d2

Nebunul negru, care — în varianta
 A — împiedica mereu, de pe cîm-
 pul g5, fuga regelui negru din fața
 șahului etern, are acum același rol.

4. Nf7:e6 e2-e1d

După 4...a4, cînd primejdia șahului
 etern nu mai există, urmează 5.d4 a3
 6.b:a3 b:a3 7.Nc4 Nc3! 8.e6 Nb4 9.d5
 Re1 (9...a2 10.N:a2 e1d 11.Nc4+) 10.Rg2 Rd1 11.Nf2 remiză.

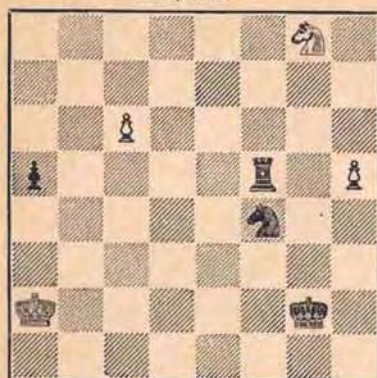
5. Ne6-h3+ Rf1-e2
 6. Nh3-g4+ Re2:d3
 7. Ng4-f5+ Rd3-c4
 8. Nf5-e6+ Rc4-b5
 9. Ne6-d7+ Rb5-a6
 10. Nd7-c8+ remiză.

¹ „Revista Federației de șah olandeze”

16. Sach,¹

1939

Mențiunea V



Remiză

4 + 4 = 8

Studiul acesta se deosebește de cele anterioare prin faptul că figurile negre nu sînt dăunătoare, ci dimpotrivă, sînt foarte necesare, dar în momentul decisiv ele ajung într-o situație pe care albul o poate folosi pentru a salva partida.

1. Cg8-e7

...

Ameninținînd c7-c8D, mutare împotriva căreia singura apărare este:

1. ...

Tf5-c5

2. h5-h6

Cf4-e6!

Blocînd pionul „c” cu scopul de a permite turnului să oprească pionul „h” pe h5.

3. c6-c7!

A, B, C

Deși această mutare, care constituie poanta studiului, seamănă cu așa numita temă Novotny, ea nu este identică cu aceasta, totuși rămîne de același gen. În tema Novotny însă, oricare dintre mutări închide o linie, pe cînd aci nu este cazul.

Nu era bine 3.Cg6? Cg5! (și nu 3...Th5? 4. c7! remiză) 4.Ce7 Rf3.

A)3. ...

Tc5:c7

4. Ce7-g6 remiză.

B)3. ...

Tc5:c7

4. h6-h7

Tc7-c2+

5. Ra2-b1 remiză.

Regele negru e și acum în calea figurilor proprii. Nu era bine 5.Rb3? din cauza Cd4+ 6.Ra4 Tc4+ 7.R:a5 Tc5+ R oriunde Th5.

C)3. ...

Tc5-c2+

4. Ra2-b1!

...

Și nu 4. Ra3 (a1)? T:c7 5. h7 Tc3 (c1)+ și negrul cîștigă; nici 4. Rb3? Td4+ 5. Ra4 T:c7 6. h7 Tc4+ și negrul cîștigă.

4. ...

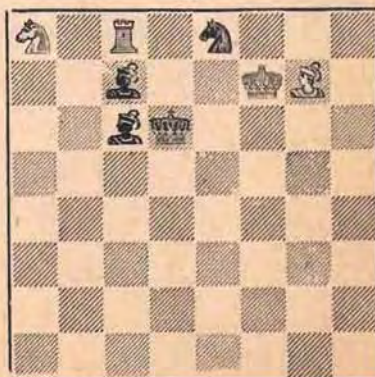
Tc2:c7

5. h6-h7

și negrul nu poate cîștiga, de exemplu: 5...Tb7+ 6.Ra2 Tb8 7.Cg8!

17. Magyar Sakkvilág

1947



Alb cîștigă

4 + 4 = 8

¹ Revista de șah cehoslovacă

1. Ng7-f8+

...

1.C:c7? C:c7 remiză; 1. Ne5+? R:e5 2.C:c7 Cd6+ remiză.

1. . .

Rd6-d7

Dacă 1... Rd5 (e5) atunci 2. C:c7 (+) și albul câștigă.

2. Tc8:c7+!

...

2.T:e8? Nd8! dar tot la remiză duce și 2...Nd5+ 3.Rg7 Nd8.

2. . .

Ce8:c7

3. Ca8-b6+

Rd7-d8

4. Nf8-e7 mat

Cu superioritatea sa minimală și neîndestulătoare pentru a-i asigura victoria, albul a realizat o rețea de mat, folosind figurile dăunătoare ale negrului.

În ultimul studiu al acestui capitol, toate figurile negre sînt dăunătoare. Autorul a realizat aci o idee bizară; este sau nu posibilă o situație în care absolut fiecare figură sau pion al u-

neia din părți să fie „trădător” și să-l sprijine pe inamic? (Bineînțeles, fără rețea de mat, deoarece aceasta am studiat-o în cazul anterior, ca și în altele).

1. g3:h4

...

Dacă 1. N:g5? atunci 1...h3⊖.

1. . .

g5:h4

Dacă 1...g4 2.h5 g3 (2...a:b6 3.h6 g:h6 4.g7 Rf7 5. d7 g3 6.Nh4 C:d7 7. e6+⊕) 3. Nh4 g2 4. Nf2 a:b6 (4... Ce4 5. d7 C:f2 6. d8D orice 7. De8 [d6]+) 5. h6 g:h6 6. d7 C:d7 7. g7 Rf7 8. e6+⊕.

2. Nd8:h4

...

Nu este bine 2.d7? h3 3.Nh4 C:d7 4.Ng3 C:b6+ 5.R:a7 Cc4 și negrul câștigă (6...C:e5 și g4).

2. . .

a7:b6

Primul sacrificiu era obligatoriu. La 2...R:e5 urmează 3.d7 Ce6 4.Cc4+ Rd4 5.Nf6+ R:c4 6.N:g7 și albul câștigă.

3. Nh4-f6!

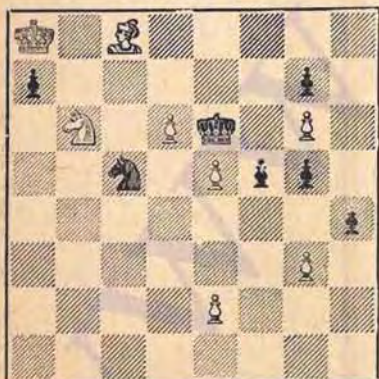
Albul este obligat să facă și acest al doilea sacrificiu, deoarece există primejdia mutării 3...R:e5, iar după 3.Ng3 Rd7! 4. Nel (4.Nh4 b5 5.Nf6 e prea târziu din cauza Ce6⊖) 4...Ce6 5.Nc3 Cf8 etc.

3. . .

g7:f6

Alte variante sînt: 3...f4 4.N:g7 Rf5 (4...b5 5.Nf8 b4 [Regele negru este imobilizat; Cd7 ar fi fost cu totul prost] 6.d7 C:d7 7.g7 Cb6+ 8.Rb7 Rf7 9.R:b6 b3 10.Na3⊕) 5.Ra7 b5 (5...R:g6 6.R:b6 Ce6 7.Nf6 Rf5 8.d7 Re4 9. Rc6⊕) 6. Rb6 Ce6 7. R:b5 R:g6 (7...C:g7 8.d7 Ce6 9.g7+) 8.Nf6 R oriunde (8...Cd4+ 9.Rc4⊕) 9.d7+; 3...b5 4.N:g7 b4 5. Nf8 b3 6.g7 Rf7

18. Campionatul R. P. R., 1956¹ Premiul I



Alb câștigă

8 + 7 = 15

¹ Într-o altă formă, mai puțin reușită, studiul a luat parte la concursul Internațional al Federației argentinene de șah, în 1950.

7.d7 Ce6 (7... C:d7 8.e6+ Rg8 9.e:d7 b2 10.d8D b1D 11.Dd5++; 7...b2 8.d8D b1D 9. Dd5+ Ce6 10.Dd7+±) 8.Na3 R:g7 9.Rb8+; 3...Cd7 4.N:g7 b5 5.Nh8 Cc5! 6.d7! C:d7 7.g7 Cb6+ 8.Rb7 Rf7 9.e6+ câștigă; 3...Rd7 4.N:g7 Ce6 5.Nf6 b5 6.g7 C:g7 7.N:g7 b4 8.Nh6±.

4. d6-d7!!

...

Albul trebuie să se decidă la cel de al treilea sacrificiu. Dacă 4.g7? atunci 4...Rf7 5.d7 Ce6 6.e:f6 b5 remiză (întîi își ia damă negrul, de exemplu 7.Rb7 b4 8.Rc6 b3 9.Rd6 Cd8! remiză); sacrificiul nu poate fi acceptat (4...R:d7 5.g7±).

4. . .

Cc5-d7

Ce s-a întîmplat pînă acum? Sacrificînd două figuri, albul a adus doi pionii și (prin sacrificiul pionului) o figură adversă pe cîmpuri pe care ele au devenit dăunătoare apărării negrului. Aceasta însă nu e totul: și mai interesant este faptul că pentru obținerea victoriei de către alb este necesară contribuția tuturor figurilor dăunătoare negre. Pentru a ne convinge că aceste figuri sînt într-adevăr dăunătoare, nu avem decît să procedăm în felul următor: întîi să îndepărtăm de pe tablă calul. În acest caz, jocul se poate desfășura în modul următor: 5.g7 Rf7 6.e6+ (e:f6 b5 remiză) 6...R:g7 7.Rb7 Rf8 și albul nu mai poate câștiga. Să îndepărtăm acum pionul b6, după care negrul se apără astfel: 5.g7 Cb6+ 6.Rb7 Rf7 7.e6+ (7.e:f6 Cd5; 7.R:b6 f:e5) 7...R:g7 8.R:b6 Rf8 9.Rc6 Re7 10.Rd5 f4 remiză. În sfîrșit, să îndepărtăm și pionul f6, după care negrul se poate apăra astfel: 5.g7 Cf6! 6.e:f6 Rf7 7.Rb7 b5 remiză. Albul transformă pionul în damă și, imediat după el, și negrul. Pionul f5 fusese de la început dăunător. Fără el, negrul se apără în felul următor: 3.Nf6 Rf5 4.N:g7 R:g6 5.Nf6 Rf7 6.Ra7 Cd7 7. orice Re6. De asemenea, negrul ob-

ține remiză și fără pionul b6, deoarece dintre cele cinci cîmpuri negre pe care poate muta calul, cel puțin unul este întotdeauna liber.

Așa dar, prima constatare este: fiecare piesă a negrului îl ajută pe inamic. Albul câștigă în felul următor:

5. g6-g7

Re6-f7

6. e5-e6+ remiză.

Înceiem acest capitol cu cîteva observații de ordin general:

Se întîmplă foarte adesea ca regelui să i se blocheze posibilitățile de retragere. Maeștrii compoziției de studii Troițki și Eucken au realizat închiderea posibilităților de retragere a damei. Nimeni nu s-a gîndit să facă același lucru în cazul calului, și anume, din două motive: 1) calul este o figură mai puțin importantă și 2) blocarea lui este cu mult mai dificilă. Ea nu este posibilă prin închiderea unei linii sau diagonale, ci numai prin blocarea fiecărui cîmp de salvare în parte. În cazul de față, lucrul acesta a fost realizat de două ori consecutiv.

De asemenea, este un element de efect faptul că timp de trei mutări consecutive, albul nu face decît să-și sacrifice figurile una după alta, fără a intenționa obținerea vreunei compensații materiale; ba mai mult, obținerea unei astfel de compensații i-ar răsturna întreg planul.

Studiul de față este de fapt o reconstrucție. În prima formă, un pion considerat util era situat la e5; ulterior s-a dovedit însă că el era inutil.

Pionul a trebuit să fie îndepărtat nu numai pentru că era inutil, ci — conform constatării lui S. Samarian — și din cauză că el împiedică realizarea intenției autorului, anume de a imprima un caracter dăunător fiecărei figuri negre. Bineînțeles, prezența acestui pion nu înseamnă că studiul n-ar fi corect; atît doar, că prezența sa face ca studiul să nu rea-

lizeze intenția autorului. În acest caz soluția rămâne aceeași, numai că pionul b6 nu va mai fi dăunător, deoarece dacă îl îndepărtăm după a 4-a mutare a negrului, albul tot mai câștigă în felul următor: 5.g7 Cb6+

6. Rb7 Rf7 7. e6+ R:g7 8. R:b6 Rf8 9. Rc6 Re7 10. Rd5, deoarece 10... f4 nu salvează partida pentru negru. Faptul că albul împiedică mutarea calului negru la b6 își pierde semnificația decisivă.



CAPITOLUL III

Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul de turn¹⁾

Capitolul conține toate constatările făcute de autor în decursul unui sfert de secol de muncă în acest domeniu.

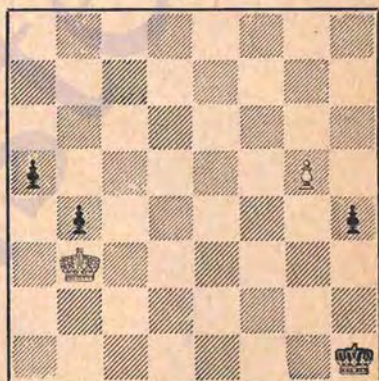
Despre rezultatul luptei dintre dama albă și pionul de turn este suficient să ne mărginim la câteva cuvinte: pionul negru h2 sprijinit de către regele său de pe cîmpurile g2 sau g1 (în unele cazuri și de pe f2 și f1) e în măsură să mențină remiza față de damă numai în cazul cînd regele alb nu se află mai aproape de cîmpul d5.

Complicații se pot ivi numai în cazul cînd, în afară de pionul h2, negrul mai are o figură și anume una dăunătoare.

Să examinăm o serie de exemple care vor lămurii pe cititor asupra unor poziții caracteristice pentru acest final.

Dacă, în poziția alăturată, albul joacă mutarea „naturală” 1.g6?, el nu mai poate spera la victorie. Prin 2...a4+ negrul își lichidează pionii dăunători de pe flancul damei și obține remiza. După luarea pionilor negri, regele alb nu mai poate ajunge

19. Československy Sach,
1937



Alb câștigă

2 + 4 = 6

pînă la coloana „c”; și chiar dacă ar ajunge acolo (regele negru fiind la h1), și aceasta ar fi insuficient deoarece dama albă trebuie să piardă un tempo pentru ca negrul să nu fie pat.

Corect este:

1. Rb3-a4!

b4-b3

Negrul trebuie să încerce, acum sau la mutarea următoare, să scape de pionii.

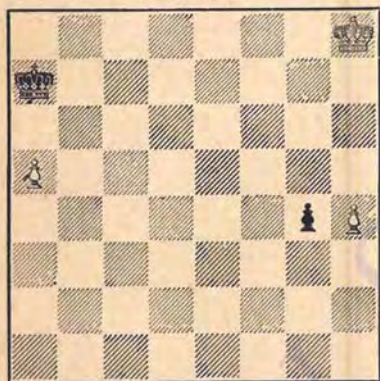
¹ Capitolul acesta a fost publicat sub forma unui articol în revista „Sahmaty v SSSR”, Nr. 8, 1954 sub titlul: „Pionul de turn contra damei”.

2. Ra4:b3 a5-a4+
3. Rb3-a3!

În felul acesta albul reușește să păstreze pionul advers pe tablă și câștigă în felul următor: 3...h3 4.g6 h2 5.g7 R ad libitum 6.g8D+ R ad libitum 7.Dd5 Rg1 8.Dg5+ R ad libitum 9.Dh4 Rg2 10.Dg4+ R ad libitum 11.Dh3 Rg1 12.Dg3+ Rh1 13.Rb4! a3 14. Df2 și 15.Df1 mat.

20. Československy Sach,
1937

Mențiunea I



Remiză 3 + 2 = 5

După mutarea naturală 1.h5? urmează 1... Ra6!! și negrul câștigă. Albul trebuie, în primul rînd, să scape de pionul „a”:

1. a5-a6! g4-g3
2. h4-h5 g3-g2
3. h5-h6 g2-g1D
4. h6-h7

și remiza este asigurată, deoarece pionul „dăunător” poate fi oricînd lichidat în mod favorabil.

Am examinat un exemplu caracteristic, în care dama câștigă contra unui pion de margine, cînd există încă un pion care n-a ajuns să înain-

teze suficient, chiar atunci cînd regele atacului este departe.

21. „Ellenzék”,
1927



Alb câștigă 3 + 3 = 6

1. a6-a7 h4-h3

La o mutare a regelui jocul e același. În cazul unei mutări cu calul, jocul se simplifică deoarece în acest moment calul ocupă poziția cea mai bună, de unde poate lua unul dintre pioni fără a pierde un tempo. Dacă, de exemplu 1...Cd7? atunci 2.Rb7 și pionul negru nu poate ajunge decît pînă la h3.

2. b6-b7 A, B

- A) 2. ... Cc5:b7
3. Ra8-b8 h3-h2
4. a7-a8D Rh1-g1

- 4.... Rg2 5.Da2+ cu același joc

5. Da8-a1+ Rg1-g2
6. Da1-b2+ Rg2-g1
7. Db2-b1+ Rg1-g2
8. Db1-e4+ Rg2-g1
9. De4-g4+ Rg2-f2
10. Dg4-h3 Rf2-g1
11. Dh3-g3+ Rg1-h1

12. Dg3-f2 și mat la mutarea următoare.

- B) 2. ... Cb5-d7
 3. b7-b8D Cd7:b8
 4. Ra8-b7! h3-h2
 5. a7-a8D Cb8-d7

Sau 5...Ca6 6.Rb6+ etc. 5...R oriunde. 6.Db2+ ca în jocul anterior.

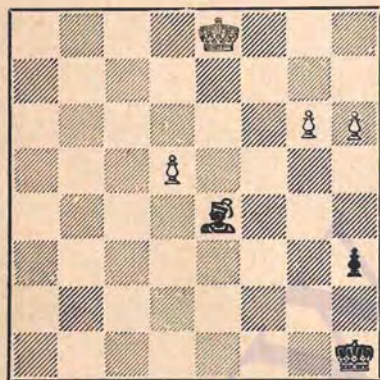
6. Rb7-c7+! . . .

O greșeală ar fi 6.Dg8? Cc5+ urmat de Ce4-g3.

6. . . Rh1-g1
 7. Da8-al+.

Albul a reușit să păstreze calul negru pe tablă și să obțină, datorită acestui fapt, victoria.

22. Magyar Sakkvillág,
1943



Alb câștigă

4 + 3 = 7

Cum trebuie să joace albul în această poziție? Sînt de considerat numai două mutări, dar dintre ele 1.d6? se elimină imediat: 1...N:g6+ 2.Re7 Nf5 3.h7 (3.Rf6 h2) 3...N:h7 4.d7 Nf5! 5.d8D h2 remiză (6.Dg8 Ng4!). De îndată ce nebunul ajunge prin c8 la h3, partida negrului este salvată, deoarece șahul decisiv cu dama la g4 nu mai e posibil, iar nebunul nu poate fi luat.

Mai rămîne deci:

1. g6-g7 Ne4:d5

După 1...Nh7 2.d6 h2 3.d7 Rg1 (g2) 4.d8D h1D 5.Dd1 (d5)+ și după schimbul de dame albul câștigă ușor.

2. h6-h7 h3-h2
 3. h7-h8D A, B

Și nu 3.g8D? N:g8 4.h8D Ne6!! remiză.

- A) 3. . . Rh1-g1
 4. g7-g8D+ . . .

Dacă 4. Dh5? atunci h1D remiză.

4. . . Nd5:g8
 5. Dh8-d4+ . . .

Rău este 5.Dg7+ sau 5. Dal+, după cum arată analiza variantei B.

5. . . Rg1-g2

La 5...Rf1 urmează 6.Dh4 sau Df4+.

6. Dd4-g4+ Rg2-f2
 7. Dg4-h3 Rf2-g1
 8. Dh3-g3+ Rg1-h1
 9. Dg8-f2 Ng8-c4
 10. Re8-e7 și câștigă.

- B) 3. . . Rh1-g2
 4.Dh8-h5 . . .

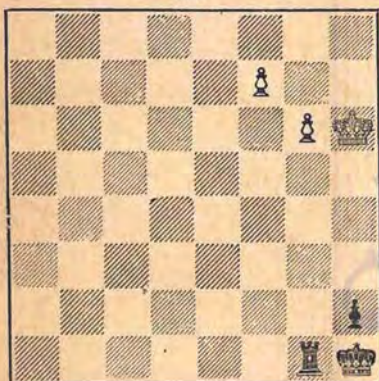
Acum ar fi greșit 4.g8D? din cauza 4...N:g8 5.Dg7+ Rh3! și mutarea decisivă Dg4+ nu mai poate avea loc. Se poate realiza aducerea damei cu tempo pe diagonala a8-h1, dar nici aceasta nu e suficient: 6.Dh6+ Rg3 7.Dg5+ Rh3! (7...Rf3 (f2) 8.Dh4+) 8.De3+ Rg2 9.De4+ Rg3! 10.Re7 Nc4 11.Rf6 Ne2 12.De5+ Rg2 remiză, deoarece albului îi lipsește un tempo cu regele pentru a putea lua nebunul negru.

4. . . Nd5-e6
 5. Re8-e7 Ne6-c4

6. Dh5-g4+ și câștigă mai ușor decât în varianta A. Și aci albul a reușit să câștige datorită faptului că a lăsat „în viață” nebulul negru.

Este inutil să exemplificăm în ce mod calul sau nebulul rămas pe tablă poate intra cu folos în joc. Este suficient să menționăm că lucrul acesta se poate întâmpla la cea mai mică greșeală a albului.

23. Magyar Sakkvillág,
1943

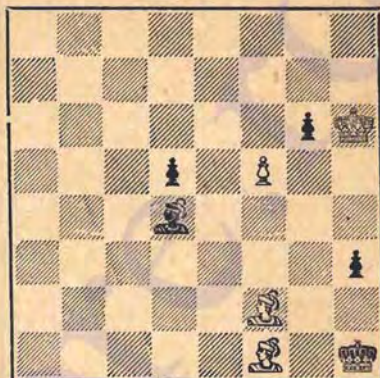


Alb câștigă

3 + 3 = 6

Dăm varianta principală: 1.f8D T:g6+ 2.Rh5!! (amenințând Df1+—f3+—e4—e1 mat) 2...Rg2 (dacă 2...Rg1, atunci 3.Dc5+ Rf1 4.Dc1+ Rg2 5.Dc2+ Rh3 6.Df5+ și câștigă, deoarece acum turnul poate fi luat — regele alb fiind suficient de aproape) 3.Da8+ Rg1 (3...Rh3 4.R:g6 sau 3...Rf2 4.Dh1 Tg2 5.Rh4) 4.Da7+ (greșit este 4.Da1+ Rg2 5.Da5 sau b2+ Rh3! remiză, deoarece albul n-are șahuri pe diagonală, iar negrul amenință Tg3 sau Tg1) 4...Rf1 5.Df7+! (nu însă 5.Da1+? Rg2 6.Db2+ Rh3! sau 6.Da8+ Rg1) 5. Re1 (5...Re2 6.Da2+ și câștigă) 6.Dd5! (rău este 6.Df3 sau 6.Db7, din cauza 6...Tg1 remiză) 6...Rf2 7.Dh1 și câștigă.

24. Magyar Sakkvillág,
1944



Alb câștigă

4 + 5 = 9

1. f5:g6

...

Mai slab este 1.N:d4? h2 2. Ng2 g:f5 3.N:d5 f4 4.Ne5 f3! 5.Ne6+ (mai bine decât imediat N:h2) 5...Rh4 6.N:h2 f2 7.Nc4 Rh3 8.Nd6 Rg2 9.Nd5+ Rh3! remiză.

1 ...

Rg4-f3!

După prima mutare a albului, victoria părea simplă, deoarece după 1...N:f2 urma 2.g7, iar după 1...h2 urma 2.Ng2. Acum situația s-a schimbat, deoarece albul nu mai poate juca nici 2.N:h3 și nici 2.N:d4.

2. Nf2-gl!!

...

Mutarea câștigătoare. Negrul se află într-o situație critică: se amenință N:h3 și din această cauză sacrificiul trebuie acceptat.

2 ...

Nd4:gl

Dacă 2... Rg3, atunci 3.N:d4 h2 4.Ne5+ câștigă; dacă 2...Ne5 3.N:h3 d4 4.Nf1 Re4 5.g7 și albul câștigă.

3. g6-g7

h3-h2

Dacă 3...Ne3+ atunci 4.Rg6 h2 5.g8D h1D 6.D:d5+ și câștigă.

4. Nf1-g2+
5. g7-g8D+
6. Dg8:d5+

Rf3:g2
Rg2-f1
...

R:h3, dar nu atât de simplu) 2...Rb2
3.R:h3 Rb3 (c3) 4.Rg4 și albul câștigă.

2. Rg4:h3

Dacă 6.Df7+, atunci Nf2 remiză. Dacă negrul n-ar fi avut nebunul, sau dacă el s-ar afla pe un alt câmp, negrul ar fi obținut remiza prin 6...Rg1.

Nu 2.a4? c3 3.a5 (3.R:h3 Rd3+; 3.R:f4 Rb4+) 3...Rc4 și negrul câștigă.

6. ...
7. Rh6-h5
8. Dd3-d1+
9. Dd1-g4+
10. Dg4-h4+
11. Dh4-e4+
12. Rh5-g4 și albul câștigă.

Ng1-e3+
Rf1-g1
Rg1-g2
Rg2-f2
Rf2-g2
Rg2-f1

2. ...

Rb2:a3

Dacă 2...a5, atunci 3.a4 Rb3 (c3) 4.Rg4+.

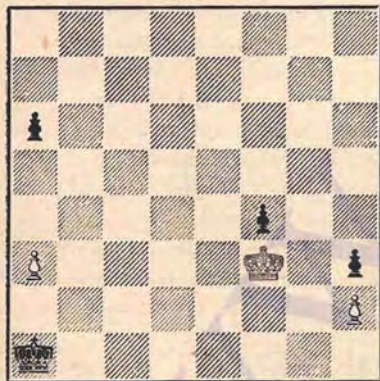
3. Rh3-g2!!

Următoarele exemple au, după părerea mea, importanță pentru jucătorii practici.

Mutarea cheie decisivă. Rău este 3.Rg4?.

25. Bulletin Ouvrier des Echecs,
1953

Mențiunea IV



Alb câștigă

3 + 4 = 7

Soluția :

1.Rf3-g4!

1.R:f4? Rb2 2.a4 Rb3 3.a5 Rb4
4.Rg3 R:a5+ sau 1.a4? Rb2 2.Rg4
Rc3 3.a5 Rc4! 4.R:h3 (4.R:f4 Rb5+) 4...Rd3 și negrul câștigă.

1. ...

Ra1-b2

Dacă 1...f3 atunci 2.R:h3 Rb2 3.Rg3+, sau 1...a5 2.a4 (câștigă și 2.

3. ...

f4-f3+.

Dacă negrul nu dă atenție pionului său dăunător, jocul poate continua astfel: 3...Rb2 4.h4 a5 5.h5 a4 6.h6 a3 7.h7 a2 8.h8D+ și albul câștigă după metoda arătată mai înainte.

4. Rg2-f2!

Ra3-b2!

Altfel dama albă ajunge pe cîmpul al.

5. h2-h4

a6-a5

6. h4-h5

a5-a4

7. h5-h6

a4-a3

8. h6-h7

a3-a2

9. h7-h8D+

Rb2-b1

10. Dh8-b8+

R oriunde

11. Db8-e5

R-b1

12. De5-b5+

R oriunde

13. Db5-a4

R -b2

14. Da4-b4+

Rb2-c2

15. Db4-a3

Rc2-b1

16. Da3-b3+

Rb1-a1

17. Rf3-e3

...

Acum regele alb a ajuns aproape!

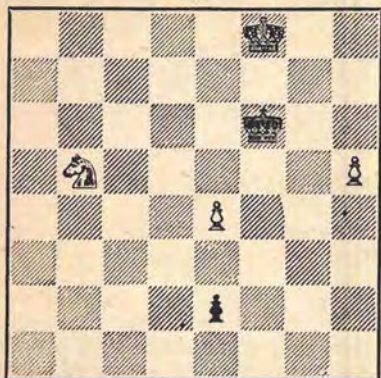
17. ...

f3-f2

18. Db3-b5 și albul câștigă.

În acest exemplu regele alb s-a putut apropia datorită faptului că negrul a avut pionul inutil „f”. În următoarele două studii se desfășoară de asemenea o luptă tăioasă.

26. Magyar Sakkvillág,
1944



Remiză

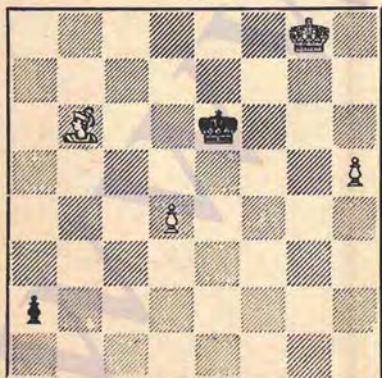
4 + 2 = 6

Soluția :

1. e4-e5+
2. Cb5-d4
3. h5-h6
4. h6-h7 remiză.

Rf6:e5
Re5:d4
e2-e1D

27. Magyar Sakkvillág,
1944



Remiză

4 + 2 = 6

Soluția :

1. d4-d5+

A, B

A) 1. ...

Re6:d5

2. Nb6-d4

Rd5:d4

3. h5-h6

a2-a1D

4. h6-h7 remiză, deoarece regele este îndepărtat.

B) 1. ...

Re6-e5

2. d5-d6

...

Rău este 2.Nd4+? deoarece după 2...R:d4, albul pierde din cauza existenței pionului „d”.

2. ...

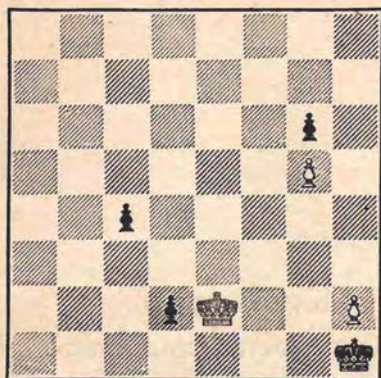
a2-a1D

3. d6-d7 remiză.

Datorită sacrificării unui pion și a calului în primul exemplu, a unui pion și a unui nebun în al doilea, regele bine plasat al adversarului a fost obligat să-și părăsească poziția favorabilă. Trebuie remarcat că o importanță la fel de mare are atât îndepărtarea regelui, cât și eliminarea figurilor albe inutile. Numai una singură dintre aceste circumstanțe n-ar fi fost suficientă pentru salvarea partidei.

Am ajuns astfel la concluzia următoare: pentru obținerea remizei nu este suficient ca regele părții mai tari să fie deplasat în zona primejdie și figurile sale „dăunătoare” să fie eliminate, ci mai este necesar ca în momentul decisiv, regele propriu să se aplece în apropierea pionului său pentru a-l putea apăra. După cum am amintit, aceste cîmpuri sînt g1, g2, f1, f2 și h1 (pentru pionul h2).

28. Schakvärlden,
1937



Alb câștigă

3 + 4 = 7

Dacă în această poziție albul joacă mutarea naturală 1.h4?, atunci jocul ia următoarea desfășurare: 1...c3 2.h5 (după 2. Rd1 Rg2 3. Re2 [3.h5? Rf3+] Rh1! remiză) 2...g:h5 (se poate juca și 2...d1D+ și apoi gh) 3.g6

h4 4.g7 h3 5.g8D d1D+ 6.R:d1 c2+ 7.R:c2 h2 remiză, deoarece albul trebuie să piardă un tempo pentru a scoate regele negru din poziția de pat, și regele alb nu mai are timp să ajungă pe coloana „d”. Acest studiu poate servi ca exemplu asupra felului cum partea mai slabă, sacrificând doi pioni, a deplasat regele advers din zona primejdioasă.

Continuarea corectă este:

1. h2-h3 ! c4-c3
2. h3-h4 d2-d1D+
3. Re2:d1 ad libitum
4. h4-h5 și albul câștigă.

Deși negrul reușește să îndepărteze suficient regele alb și să scape de pionii inutili, regele său este însă silit să părăsească poziția sa bună (din cauza zugzwangului) și din această cauză, fie să se expună unui șah, fie să blocheze câmpul h2. În ambele cazuri pionul negru nu reușește să înainteze dincolo de h3.

CAPITOLUL IV

Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul nebunului ajuns pe penultima linie

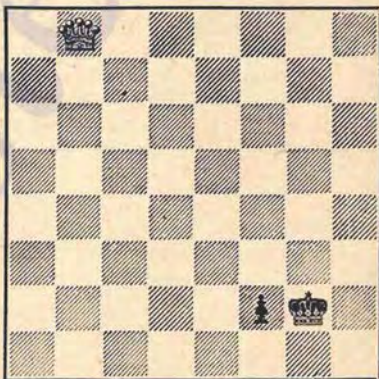
În lupta damei împotriva unui pion ajuns pe penultima orizontală, pentru partea în apărare cei mai buni sînt pionii de pe coloana nebunului și a turnului. În finalurile de tipul acesta posibilitatea obținerii remizei este determinată de gradul de depărtare a regelui advers față de pion.

Șansele de obținere a remizei scad simțitor dacă partea mai slabă mai are încă un pion sau o figură ușoară.

Articolul de față este consacrat numai finalurilor în care dama luptă împotriva pionului de pe coloana nebunului.

Este stabilit că atunci cînd pionul negru se află la f2, pentru a obține victoria, regele alb trebuie să se aplece nu mai departe de cîmpurile d1, d2, d3, f4, g4, h4; cîmpurile d4 și chiar e4 nu asigură victoria.

Pionul albului s-a transformat deja în damă și dacă albul este la mutare, el cîștigă. Dacă regele alb se află la f4, g4 sau h4 cîștigul este foarte ușor: 1. Db2 Rg1 (Dacă regele se află la h4 e posibil 1...Rf3, dar atunci urmează 2. Db5 Rg2 3. De2 etc) 2.



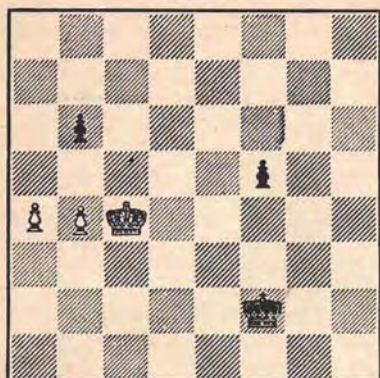
Rg3 etc. Și mai ușor se obține cîștigul dacă regele alb se află la d3, d2 sau d1: 1. Dg8+ și 2. Df8 (+) Rg2 3. Re2 etc.

Poziția regelui la e4 o vom examina separat mai jos.

Dacă regele negru apără pionul de la e2 sau e1, atunci regele alb se poate afla cu un cîmp mai departe, pentru a putea cîștiga. Iar acum să trecem la cazurile cînd partea mai slabă mai are vreo figură oarecare, în primul rînd un pion, care-l împiedică să obțină remiza.

¹ Articol publicat în volumul „Șahul în 1953” Ed. „Fizkultura i Sport”, Moscova, 1954.

Nr. 29



Alb câștigă

3 + 3 = 6

În această poziție albul câștigă datorită faptului că lasă negrului pionul de pe flancul damei.

1. a4-a5!

La remiză duce 1. Rb5 din cauza 1...f4 2. R:b6 f3 3. a5 Rg3 4. a6 f2 5. a7 f1D 6. a8D Df2+ etc; sau 1. b5? f4 2. a5 f3 (Pierde 2...b:a5? din cauză că negrului îi rămâne pionul „a”) 3. a:b6 Rg2 4. b7 f2 5. b8D f1D+ remiză.

1 ...

b6:a5

După 1...f4 2. a:b6 albul câștigă datorită pionului b4, iar dacă 1...b5+, atunci câștigă 2. Rd3.

2. b4-b5!

Nu însă 2. b:a5? f4 3. a6 f3 4. a7 Rg1! 5. a8D f2 remiză, deoarece albul n-a avut timp pentru mutarea câștigătoare Rd3.

2. ...

f5-f4

3. b5-b6

f4-f3

4. b6-b7

Rf2-g2

Dacă 4...Rg1, atunci 5. h8D f2 6. Dg3+.

5. b7-b8D

6. Df8-g8+

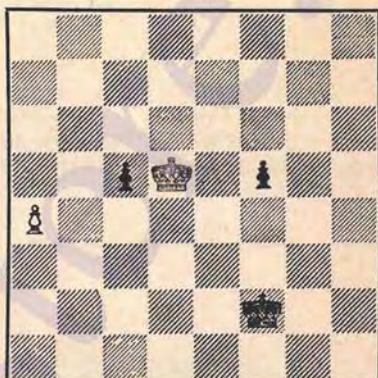
f3-f2

...

Albul câștigă: dama se apropie de pionul f2, iar regele negru nu se poate duce la h1 din cauza pionului „a”.

În poziția următoare albul nu poate câștiga deoarece negrul reușește să scape de pion.

Nr. 30



Remiză

2 + 3 = 5

1. a4-a5

Nu este bine 1. Re5 din cauza 1...c4.

1. ...

c5-c4

Dacă 1...f4, atunci 2. a6 f3 (acum e târziu pentru 2...c4 din cauza 3. a7) 3. a7 Rg1 4. a8D f2 5. Dg8+ Rf1 (negrul va fi oricum silit la această mutare după ce dama albă va ajunge la g3) 6. Re4 și albul câștigă.

2. Rd5-d4

Nu schimbă rezultatul nici 2. R:c4.

2. ...

c4-c3

3. Rd4:c3

Albul poate lua pionul și pe cîmpurile c2 sau c1, dar aceasta nu îmbunătățește poziția regelui său.

3. . . .

f5-f4!

Greșită ar fi fost o mutare cu regele pentru a elibera drumul pionului „f”. Pe coloana „e” regele negru se îndepărtează prea mult de cîmpul h1, iar dacă 3...Rg3 atunci dama albă ar fi ocupat imediat cîmpul h1; după 3...Rg2 pionul ajuns la f3 este legat, iar la 3...Rg1 decide 4. Rd4.

4. a5-a6

f4-f3

5. a6-a7

Rf2-g1

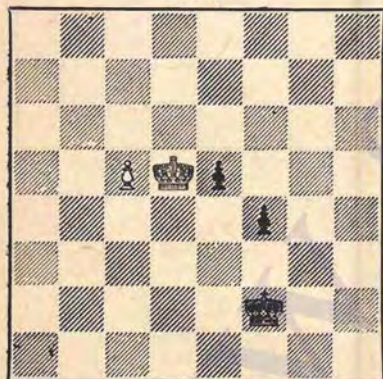
6. a7-a8D

f3-f2

Remiză. Pentru cîștig a lipsit timpul necesar unei mutări cu regele.

În următoarea poziție, care este un „gemen” al precedentei, negrul nu poate scăpa de pion.

Nr. 31



Alb cîștigă

2 + 3 = 5

1. c5-c6

. . .

Altfel negrul are timp să transforme pionul „f”.

1. . . .

e5-e4

Dacă 1...f3 albul cîștigă datorită pionului care îi mai rămîne negrului: 2. c7 Rg1 (Sau 2...e4 3. c8D e3 4. Re4, etc., ca în varianta principală) 3. c8D f2 4. Dg8+ etc.

2. c6-c7

. . .

Dacă albul ia la e4, atunci negrul obține remiza de o manieră instructivă: 2. R:e4? f3 3. c7 Rg2 4. c8D f2 5. Dg4+ Rh2 6. Dh4+ Rg2 7. Dg5+ Rh1 8. Dcl+ Rg2 9. Dd2! Rh1!! (Nu 9... Rg3? 10. De2 Rg2 11. Re3 și nici 9... Rg1? 10. Rf3! f1D+ 11. Rg3) 10. Rf3 (10. De2 Rg1) 10... f1D 11. Rg3 Dg1+ 12. Rh3 De3+ (sau Df1+) remiză.

Astfel, poziția regelui alb la e4 nu este cîștigătoare. Albului nu-i rămîn decît cele șase cîmpuri pe care le-am indicat mai înainte (fără să mai soțotim, desigur, cîmpurile e2, e3, sau f3, g3 și h3).

2. . . .

e4-e3

Nu ajută f4-f3 nici acum, nici mai târziu; mutarea 2...e3 este forțată.

3. c7-c8D

e3-e2

4. Dc8-c2!

. . .

Singura cale de cîștig. Dacă 4. Dc5+?, atunci 4...Rg2 5. Dc2 f3! 6. Re4 (6. Dg6+ Rf2) 6...f2 7. D:e2 Rg1 remiză.

4. . . .

f4-f3

Sau 4...Rf1 (4...Rf3 5. Dd2) 5. Dc4 f3 6. Re4 Rg2 (6...f2 7. Rf3) 7. Dg8+ (7. Da2? f2 — remiză) 7...Rf2 (7...Rf1 8. R:f3) 8. Da2 Rg2 (8...Rg3 9. Dd2) 9. Re3 și albul cîștigă.

5. Rd5-e4

Rf2-f1

Sau 5...Rg1 6. Dcl+ Rf2 (6...Rg2 7. Re3) 7. De3+ etc.

6. Dc2-c4

. . .

Nu însă 6. R:f3? e1C+.

6. . . .

Rf1-g2

Dacă 6...Rf2, atunci 7. Da2 Rg2 (7...Rg1 sau 7...Rf1 8. R:f3) 8. Re3 și cîștigă. La 6...f2 urmează 7. Rf3 Rg1 și 8. Dg4+.

7. Dc4-g8+! . . .

Nu 7. Da2? din cauza 7...f2.

7. . . . Rg2-f2
8. Dg8-a2 Rf2-g2

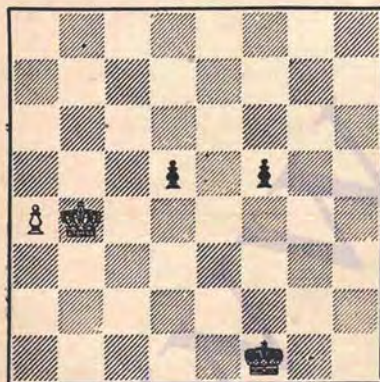
Sau 8...Rf1 (g1) 9. R:f3 etc.

9. Re4-e3 și albul câștigă.

Studiile pe care le-am examinat prezintă trei tipuri deosebite ale acestui final. În primul studiu albul a reușit să păstreze pe tablă încă un pion al adversarului, în al doilea negrul a reușit să scape de pion. În al treilea pionul „dăunător” a rămas pe tablă, dar tocmai el a îngreunat albului obținerea câștigului.

În al patrulea tip luarea unui astfel de pion duce la o remiză teoretică, iar neluarea lui împiedică câștigul. Un exemplu îl constituie studiul următor :

Nr. 32



Remiză 2 + 3 = 5

1. a4-a5 . . .

Altfel survine o remiză simplă după 1...f4.

1. . . . d5-d4

Dacă 1...f4?, atunci 2. a6 d4 (Sau 2...f3 3. a7 și albul câștigă datorită

prezenței celui de-al doilea pion negru) 3. a7 d3 4. Rc3 sau 4. a8D etc.

2. Rb4-c4 . . .

Dacă 2. a6, atunci 2...d3 3. Rc3 Re2 remiză.

2. . . . Rf1-e2

Regele negru a eliberat coloana „f” și amenință în același timp d4-d3.

3. Rc4:d4 . . .

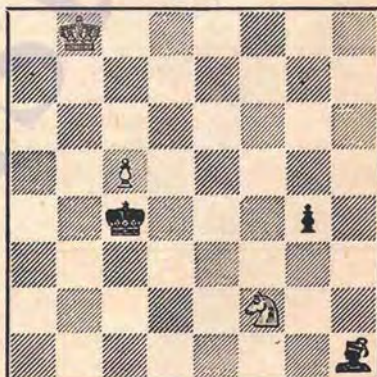
Albul este obligat să ia acest pion.

3. . . . f5-f4

Remiză.

În unele cazuri obținerea remizei este împiedicată nu de un pion ci de o altă figură; este vorba de cazurile când prezența ei împiedică posibilitatea remizei, în timp ce ea însăși nu poate participa la joc.

Nr. 33



Negrul începe și câștigă 3 + 3 = 6

Iată o poziție în care o astfel de figură „dăunătoare” este calul.

Enunțul neobișnuit: negrul începe și câștigă, nu este determinat de extravaganță ci de dorința de a arăta că această poziție este legată de următoarele două :

1. . . . g4-g3

2. Cf2:h1 . . .

La retragerea calului urmează 2...R:c5.

2. . . . g3-g2
3. c5-c6 g2-g1D

Dacă 3...g:h1D? atunci 4. c7 remiză.

4. c6-c7 . . .

Dacă 4. Cf2 sau 4. Cg3, atunci 4...Rc5!

4. . . . Dg1-b6+
5. Rb8-c8 Rc4-d5
6. Rc8-d7 Db6-d6+
și negrul câștigă.

Datorită simplității sale acest studiu este foarte caracteristic pentru a defini figurile „dăunătoare“.

Cu totul alt caracter au următoarele două studii, care pot fi deja considerate ca finaluri artistice.

Se poate întâmpla ca una din părți să considere că nu este bine să lase pe tablă o figură a adversarului deoarece ea poate lua parte la joc și salva partida. În acest caz, această figură nu mai poate fi considerată ca „dăunătoare“ ci — cel mult — ca nefolositoare. Problema constă adeseori în a scăpa de o astfel de figură.

Posibilitatea remizei în această poziție este determinată de situația favorabilă (în raport cu diagrama precedentă) a regelui negru.

1. Cd1-f2 g4-g3
2. Cf2:h1 g3-g2
3. Ch1-g3! . . .

În poziția precedentă această mutare era inutilă, iar continuarea 3. c6 nu salvează (în ambele poziții) din cauza 3...g1D (Nu însă 3...g:h1D?) 4. c7 Db1+ etc. și negrul câștigă.

3. . . . Rd4-d3 (e3)
4. Cg3-e2! . . .

Greșit ar fi 4. c6 din cauza 4...g1D 5. c7 Db6+ 6. Rc8 Rc4 etc.

4. . . . Rd3:e2

Negrul este obligat să ia calul.

5. c5-c6 g2-g1D
6. c6-c7 Remiză

Următoarea poziție — cu enunțul: albul face remiză — nu mai este o miniatură, dar în schimb studiul a devenit mai greu și mai bogat în variante.

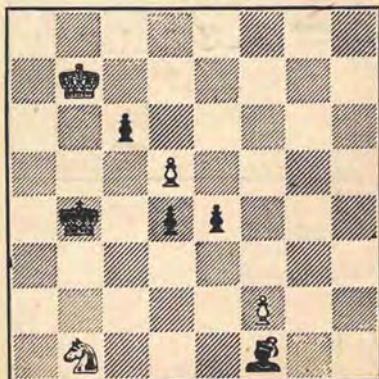
Nr. 34



Remiză

3 + 3 = 6

Nr. 35



Remiză

4 + 5 = 9

1. Cb1-d2

...

fie câștigă pionul, fie câștigă apropiindu-se cu regele.

Rău ar fi 1. d6? din cauza 1...Nh3
2. Cd2 (tîrziu!) 2...e3 3. f:e3 d:e3 4.
Cf1 e2 5. Ce3 c5 și negrul câștigă.
La alte mutări (1.d:c6, 1. R:c6) de-
cide 1...e3.

1. ...

e4-e3

Sau 1...Nh3 2. d:c6 Ng2 (2...e3 3.
f:e3 d:e3 4. Cf3) 3. Rb8 e3 4. f:e3
d:e3 5. c7. Dacă 1...Ng2, atunci 2.
d6 e3 (2...Nh3 3. R:c6 e3 4. f:e3 d:e3
5. Cf3 Ng2 6. d7) 3. f:e3 c5+ 4. Rb8
d:e3 5. d7 e2 6. d8D e1D 7. Db6+;
Sau 1...c:d5 2. Cf1.

2. f2:e3

...

Nu însă 2. Cf1? e2 3. Cg3 e1D 4.
d:c6 Rc5 și negrul câștigă.

2. ...

d4:e3

3. Cd2:f1

...

Rău este 3. d6? din cauza 3...e:d2.

3. ...

e3-e2

4. d5:c6

...

Dacă 4. Ce3 c:d5, negrul câștigă.

4. ...

e2-e1D!

După 4...e:f1D 5. c7 remiza este e-
videntă.

5. c6-c7

...

Acum sînt posibile următoarele va-
riante:

5. ...

De1-e4+

6. Rb7-b8

...

Dacă 6. Ra7?, atunci 6...Dc6. Acum
negrul are două continuări:

a

6. ...

De4-e5

7. Cf1-e3!

...

Prima mutare-cheie. La alte mutări
cu calul urmează 7...Db5+ și negrul

7. ...

Rb4-c5

Mutarea 7...Db5+ nu poate asigura
câștigul deoarece regele alb nu poate
fi obligat să mute la c8. După 8.
Ra8 Dc6+ 9. Rb8 Db6+ se poate
răspunde 10. Ra8 și dacă 10...D:c7,
atunci 11. Cd5+.

Astfel regele negru a fost obligat
să părăsească cîmpul rău pe care se
afla și, desigur, el se apropie de re-
gele alb. Dacă 7...Rb5, rezultatul nu
se schimbă.

8. Ce3-c4!

...

A doua mutare-cheie. Deși calul
poate lua sub control importantul
punct b6 și mutînd la d5, unde de
asemenea nu poate fi luat, totuși 8.
Cd5? este rău, deoarece la aceasta
urmează 8...Rc6 și la șahul cu calul
9...Rb6 etc. Mutarea regelui negru
trebuie împiedicată printr-un atac a-
supra damei.

8. ...

De5-g3 (h2)

9. Rb8-b7

Remiză

Apropierea damei (9...Db3+) este
inutilă deoarece cîmpul b6 nu este
accesibil. Iar în cazul legării prin
9...Dg7, cîmpul b6 este inaccesibil re-
gelui.

b

6. ... De4-f4 7. Cf1-e3 Rb4-c5 8.
Ce3-d5!

A treia mutare-cheie. Acum ar fi
rea mutarea din varianta precedentă
8. Cc4, din cauza 8...Rc6.

8...Df4-e5 9. Rb8-a7

Desigur, nu 9. Rb7? D:d5+ și ne-
grul câștigă.

9...De5-g7 10. Ra7-b8 remiză.

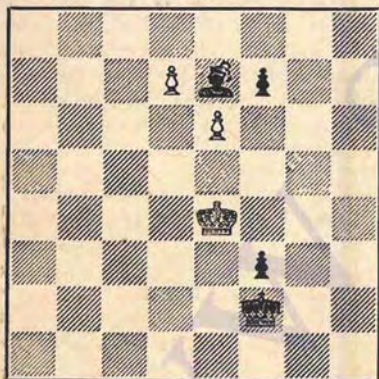
Compararea celor două variante evidențiază caracterul artistic al acestui studiu.

5. . . . Del-e7
6. Cf1-e3 Rb4-c5
7. Ce3-c4 remiză

Este bine însă și 7. Cd5; continuarea aceasta este chiar mai interesantă: 7...R:d5 8. Ra8! (8. Rb8? Rc6 9. c8D+ Rb6 etc) 8...Rc6 9. c8D+ Rb6 10. Db8+ Ra6 11. Dd6+ remiză.

Iar acum vom arăta printr-un studiu simplu că și nebunul poate deveni figură „dăunătoare” sau pur și simplu inutilă, de care negrul trebuie să scape.

Nr. 36



Alb câștigă

3 + 4 = 7

1. e6:f7

Rf2-g2

Evident rău este 1...Re2. Regele nu trebuie să se îndepărteze de cîmpul h1.

2. f7-f8D!

După 2. d8D? jocul continuă astfel: 2...N:d8 3. f8D f2 4. Dg7+ Ng5! 5. Db2 (5. D:g5 duce imediat la remiză) 5...Nd2 (Bine este și 5...Rg1) 6. D:d2 Rh1! remiză. Negrul a reușit să scape de figura care-l încurca. Dacă însă albul continuă corect, atunci nebunul negru se arată a fi o figură „dăunătoare”.

2. . . . Ne7:f8
3. d7-d8D f3-f2
4. Dd8-g5+ Rg2-h1!
5. Dg5-h4+ Rh1-g2
6. Dh4-g4+ Rg2-h2

Sau 6...Rh1 7. Dh3+ Rg1 8. Dg3+ Rf1 9. Rf3 Nc5 10. De5 și albul câștigă.

7. Dg4-f4+ Rh2-g2

Continuarea 7...Rg1 8. Dg3+ a fost examinată mai sus.

8. Df4-f3+ Rg2-f1
9. Re4-d3 Rf1-g1
10. Rd3-e2 Nf8-c5
11. Df3-g3+ Rg1-h1
12. Re2-f1 și mat la mutarea următoare.

CAPITOLUL V

Studii bazate pe „zugzwang”

Termenii germani „zugzwang” și „zwangzug” s-au încetățenit în literatura șahistă mondială și în special primul este foarte larg folosit în toate cărțile de teoria finalurilor. Situațiile care corespund acestor termeni survin și în materie de studii, de aceea este bine să definim în câteva cuvinte ce reprezintă exact aceste expresii.

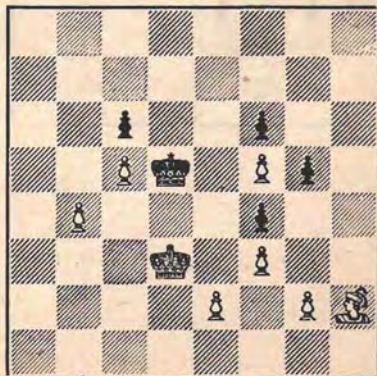
Prin „zugzwang” se înțelege o mutare care obligă pe adversar la un anumit răspuns. De exemplu, șahurile date regelui advers atunci când acesta n-are la dispoziție decât o singură apărare. Intr-un sens mai larg, am întâlnit în cele trei capitole anterioare astfel de mutări, care obligau pe adversar să ia, de exemplu, o figură dăunătoare. Un alt exemplu caracteristic îl constituie cazurile în care albul, fiind în situație de pat cu restul figurilor își sacrifică singura piesă „dăunătoare” (situației de pat), de exemplu, o damă sau un turn, dând șahuri în imediată apropiere a regelui advers. Dacă negrul ia dama sau turnul, albul e pat; dacă nu ia, albul dă șah etern.

„Zugzwangul” este mult mai frecvent, el survenind adeseori în jocul practic. Un jucător se află în „zugzwang” atunci când orice mutare a sa este rea (adversarul obți-

nind în urma ei un avantaj oarecare) în timp ce posibilitatea de a nu muta ar fi ideală, permițându-i să se salveze. Există și situații de „zugzwang” reciproc, în care partea care este la mutare pierde (explicații amănunțite asupra diverselor cazuri de zugzwang se găsesc în cartea: „Să învățăm metodic șahul” de Gh. Sergiu, ed. a II-a pag. 23).

„Zugzwangul” este un procedeu de câștig foarte des utilizat în probleme și mai puțin în domeniul studiilor. Iată câteva exemple:

37. Ellenžék,
1927



Mat în 4 mutări

8 + 5 = 13

1. Nh2-g3! A, B
 A) 1. ... f4:g3
 2. e2-e4+ Rd5-e5
 3. Rd3-e3 g5-g4

Negrul este în zugzwang și trebuie să mute, permițând astfel albului să dea mat la mutarea următoare.

4. f3-f4 mat.
 B) 1. ... Rd5-e5
 2. e2-e4 ...

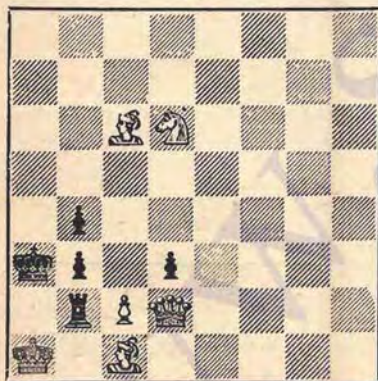
Pionul nu poate fi luat „en passant”.

2. ... g5-g4

După 2...f:g3 3. Re3 survine varianta anterioară.

3. Ng3-f2 (e1) ad libitum
 4. N mat.

38. Adevărul literar și artistic, 1934



Mat invers¹ în 3 mutări 6 + 5 = 11

1. Nc6-e8 A, B
 A) 1. ... b3:c2
 2. Cd6-c4+ Ra3-b3
 3. Nc8-b5 Tb2 oriunde, mat.

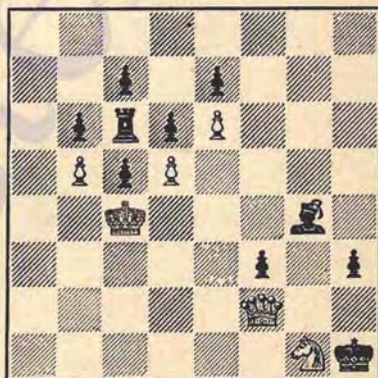
¹ Matul invers este un gen al problemelor feerice a cărui definiție este următoarea: albul începe și obligă pe negru (care se opune făcând cele mai bune mutări în acest scop) să-l facă mat pe alb într-un număr oarecare de mutări.

- B) 1. ... d3:c2
 2. Cd6-b5+ Ra3-a4
 3. Dd2-d8 Tb2 oriunde, mat.

Negrul este în zugzwang de la prima mutare. Nebunul alb stătea la fel de bine și pe locul său inițial, dar a fost nevoit să-l părăsească. Drept un nou loc, era potrivit numai câmpul e8 deoarece pe d7 nebunul ar fi închis drumul damei spre d8.

Problema e simetrică. Calul ia regelui negru câmpul a3, o dată de pe c4 și a doua oară de pe b5. Regele negru eliberează turnul de legătură mutind o dată la b3 și altă dată la a4.

39. Soumen Shakkī, 1944



Mat în 5 mutări 6 + 10 = 16

1. Df2-g3 A, B, C
 1. Rd3? c4+ 2. Rc3 (2. Re3 c3 3. Rf4 h2 4. Cf3 Tc4+) 2...Tc5! etc.,
 1. b:c6? b5+ 2. R:b5 c4 3. R:c4 N:e6 etc.
 A) 1. ... h3-h2
 2. Cg1-h3 Ng4:h3
 3. Dg3-f2 Nh3-g2

Blochează câmpul de retragere al regelui; dacă acum urma să mute negrul, matul ar mai fi întârziat multă vreme.

4. Df2-e1+
5. Del:f1 mat.

Ng2-f1

- B) 1. ... f3-f2
2. Dg3:f2 I, II, III, IV

Negrul se află în situație de zugzwang. După trei mutări deosebite ale nebunului urmează trei mături diferite.

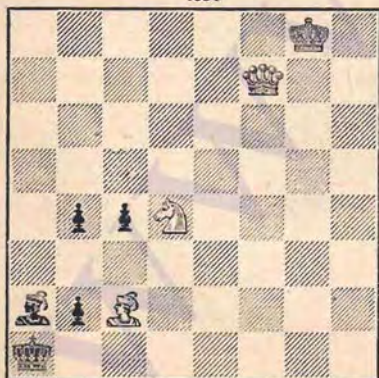
- I) 2. ... Ng4-f5
3. Cg1-f3! ...
3. Ce2 Nd5+!
3. ... Nf5-d3+
4. Rc4-c3 h3-h2
5. Df2:h2 mat.

- II) 2. ... Ng4-d1 (h5)
3. Cg1:h3 Nd1-b3 (e2)+
4. Rc4-c3 orice
5. Df2-g1 mat.

- III) 2. ... Ng4:e6
3. Cg1-e2! ...
3. Cf3? N:d5+ 4. R:d5 e6+.
3. ... Ne6:d5+
4. Rc4-c3 Ne5-g2
5. Df2-g1 mat.

- IV) 2. ... h2 3. Cf3 N:f3 4. Df1 mat.
C) 1... N:e6 2. C:f3 N:d5+ 3. R:d5 e6+ 4. R:c6 orice 5. Dh2 mat.

40. Adevărul literar și artistic, 1934



Mat în 6 mutări

4 + 5 = 9

1. Nc2-b1 A, B

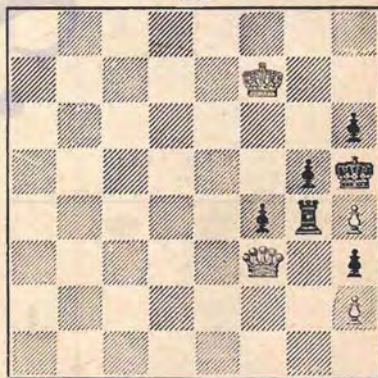
- 1...R:b1 2. Df1 mat; 1...c3 2. D:a2 mat; 1...b3 2. D:c4 N:b1 3. Df1 Ra2 4. Da6 măt sau 3. C:b3+ și 4. Da4 mat.

- A) 1. ... Na2-b3
2. Df7-f1 Nb3-a4
2...Nd1 3. D:d1 b3 4. R oriunde tempo c3 5. C:b3 mat.

3. Cd4-c2+ Na4:c2
4. Nb1:c2+ Ra1-a2
5. Df1:c4+ oriunde
6. Dc4-a6 mat.

- B) 1. ... Na2:b1
2. Df7-a7+ Nb1-a2
3. Cd4-b3+ c4:b3
3... Rb1 4. Dh7 mat.
4. Da7-d4 Na2-b1
4... Rb1 5. Dd1 mat.
5. Dd4-g1 Ra1-a2
6. Dg1-a7 mat.

41. Keleti Ujság, 1943



Mat în 3 mutări

4 + 6 = 10

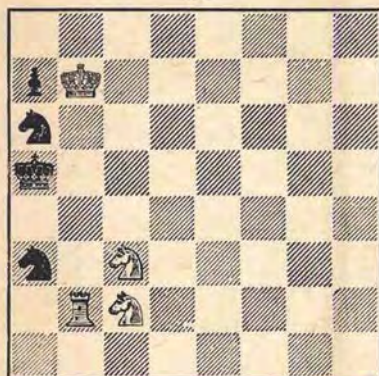
1. Rf7-g7 A, B

- A) 1. ... g5:h4+
2. Rg7-f7 Rh5-g5
3. Df3-d5 mat.

- B) 1. ... Rh5:h4
2. Rg7:h6 Tg4 oriunde
3. Df3-h5 mat.

O dată e silit să mute regele și apoi turnul.

42. Abo Underrattelser,
1944

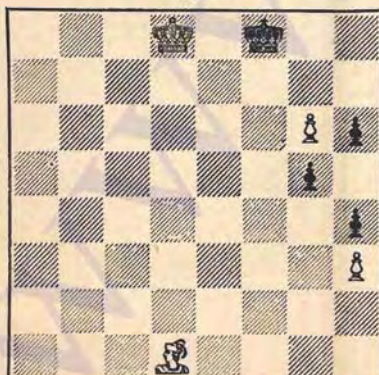


Mat în 3 mutări

4 + 4 = 8

1. Tb2-b4 A, B
 A) 1. ... Ca6:b4
 2. Cc2-d4 orice
 3. Cd4-b3 (c6) mat.
 B) 1. ... Ca6-c5+
 2. Rb7:a7 orice
 3. Tb4-a4 (b5) mat.

43. Keleti Ujság,
1922



Alb câștigă

4 + 4 = 8

Deoarece regelui negru nu i se poate închide drumul spre câmpul h8, iar nebulul alb nu poate sprijini transformarea pionului h3, se naște în mod firesc ideea de a apăra cu orice preț pionul g6.

Însă după 1. Nc2? urmează 1...Rg7 2. Re7 g4 3. h:g4 (3. Re6 g3 remiză, deoarece nu mai este timp pentru mutarea Rf5) 3...h3 4. Ne4 h2 5. Re6 h1D 6. N:h1 R:g6 7. Nf3 h5! remiză (7...Rg5? 8. Rf7±). Așadar nu mai rămâne decât:

1. Rd8-d7 Rf8-g7

Nici acum albul nu poate încerca să apere pionul „g”: 2. Nh5? g4! 3. h:g4 h3 4. g5 h2 remiză.

2. Rd7-e6 Rg7:g6
 3. Nd1-h5+!

Ajunși în acest punct și văzând că după 3...R:h5 4. Rf5 urmează mat din cauza zugzwangului, am putea crede că studiul este soluționat. În realitate luarea nebulului se poate evita:

3. ... Rg6-g7!

Acum transformarea pionului h3 pare tot atât de puțin realizabilă ca și mai înainte. După 3...Rh7? 4. Rf7 victoria e mai ușor de obținut: 4...Rh8 5. Ng6 h5 6. N:h5 Rh7 7. Ng6+ Rh8 (7...Rh6 8. Rf6 mat în 3 mutări) 8. Ne4 și forțând trecerea pionului „h” pe coloana „g”, albul câștigă. Mersul jocului este aproximativ identic și în varianta principală, dar este mult mai complicat.

4. Re6-f5! A, B

Și nu 4. Re7? g4! 5. h:g4 h3 6. Ne8 h2 7. Nc6 h5 remiză.

A) 4. ... Rg7-f8
 5. Rf5-f6!

Dacă regele negru reușește să evadeze, câștigul nu se mai poate obține:

5. Re6 Rg7; 5. Rg6? g4 6. h:g4 h3
remiză.

5. . . . Rf8-g8
6. Nh5-g6 Rg8-h8

6...Rf8 7. Nf7 etc.

7. Rf6-f7 h6-h5
8. Ng6:h5 Rh8-h7
9. Nh5-g6+ Rh7-h6

9...Rh8 10. Ne4 g4 11. h:g4.

10. Rf7-f6 și mat în 3 mutări.

B) 4. . . . Rg7-g8
5. Rf5-f6 Rg8-h8

5...Rf8 6. Nf7±; 5...Rh7 6. Rf7 Rh8
7. Ng6±.

6. Rf6-f7 Rh8-h7
7. Nh5-g6+ Rh7-h8
8. Rf7-f8 h6-h5
9. Ng6:h5 Rh8-h7

9...g4 10. h:g4 orice 11. g5±.

10. Rf8-f7 Rh7-h6
11. Nh5-g4! . . .

Și nu 11. Ng6? g4 12. h:g4 Rg5
remiză și nici 11. Nf3 g4 12. h:g4
Rg5 remiză.

11. . . . Rh6-h7
12. Ng4-f5+ Rh7-h6
13. Rf7-f6 Rh6-h5
14. Nf5-h7 tempo g5-h4

14...Rh6 15. Ng6±.

15. Nh7-g6+ și mat în 3 mutări.

Întreg studiul este construit pe
ideea trecerii pionului „h” pe coloana
„g”, iar această trecere se realizează
prin aducerea negrului în zugzwang.

La fel este și finalul nr. 28 din ca-
pitolul III.

CAPITOLUL VI

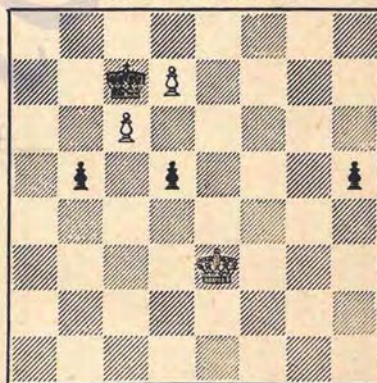
Studii cu variante interdependente

După cum se vede din denumirea capitolului, în această grupă intră studii cu două sau mai multe variante, în cazul cărora una din soluții este valabilă pentru o variantă sau alta, dar niciodată pentru două variante în același timp. Așadar, s-au inclus aici studiile care nu au dual în niciuna din variantele lor — aceasta în cazul cînd vreo altă caracteristică, mai importantă, nu a determinat încadrarea lor în alt capitol. Intrucît însă, în general, acest volum nu conține nici un studiu cu dual în varianta principală sau în cea tematică — titlul capitolului ar fi putut să fie, fără nici o altă explicație, următorul: studii cu mai multe variante. Acest titlu nu ar fi exprimat însă faptul că între anumite variante ale studiilor grupate aici, există anumite relații de interdependență cum ar fi, de exemplu, împrejurarea că soluția uneia din variante poate constitui în altă variantă o cursă și invers.

Iată motivul pentru care titlul ales ni s-a părut a fi mai potrivit.

Am considerat că pentru prezentarea subiectului acestui capitol, este foarte potrivită și spectaculoasă următoarea splendidă miniatură a unui excelent autor de studii român:

V. I. Tacu
Revista de Șah,
1951
premiul 1—2 (ex aequo)



Alb câștigă

3 + 4 = 7

1. Re3-d4

A, B

A) 1. ...

h5-h4

2. Rd4:d5

h4-h3

3. Rd5:e6

h3-h2

4. Re6-e7

h2-h1D

5. d7-d8D+

Rc7:c6

6. Dd8-e8+ câștigă.

Dacă regele alb și-ar fi efectuat marșul pînă la e7, fără să ia pionul d5 — așa cum se întîmplă în varian-

ta B — acest pion ar zădărnici victoria, deoarece diagonala a8-h1 ar fi închisă.

- B) 1. ... b5-b4
 2. Rd4-e5! b4-b3
 3. Re5-e6 b3-b2
 4. Re6-e7 b2-b1D
 5. d7-d8D+ Rc7:c6
 6. Dd8-c8+ și la mutarea următoare câștigă dama. Dacă marșul regelui alb s-ar fi efectuat și în acest caz, luând pionul d5, atunci regele negru ar muta acum pe acest cîmp și victoria nu ar mai putea fi obținută.

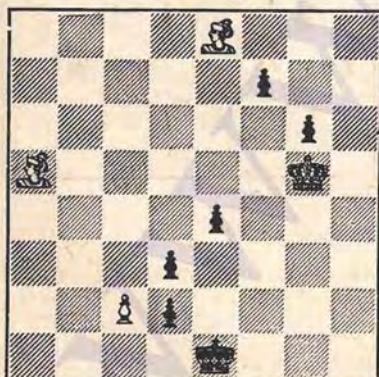
O realizare simplă, clară și frumoasă a ideii variantelor interdependente.

Studiul care urmează acum prezintă puterea excepțional de mare pe care o are perechea de nebuni în cazul cînd ei colaborează în mod just. Această putere o egalează uneori pe cea a damei; în cazul de față însă, nebunii dau un randament care întrece pe cel al damei singure.

44. „Enroque“ !

Concurs internațional, Argentina
1947—48

Premiul I



Alb câștigă

4 + 6 = 10

1. c2:d3

...

Nu e bine să se salveze pionul c2 prin 1.c4? Re2 2.Na4 (2.N:d2 R:d2 3. c5 e3=) 2...e3! 3.Rf4 (3.c5 d1D 4. N:d1 Rd1 5.Rf4 Re2=) 3...g5+ 4.Re4 f5+ 5. Rd4 f4 6.c5 f3=.

1. . . e4:d3

Dacă 1...e3 2.d4 Re2 (2...e2 3.Na4+) 3.Na4 Rd3 4.d5 e2 5.Nb5+ și câștigă fie pionul, fie cei doi nebuni.

2. Rg5-f6!! ...

Mutarea cheie, surprinzătoare, deoarece în aparență e mai simplu să se ia pionul decît să fie oprit, mai ales printr-o mutare îndepărtată de centrul de gravitate al luptei.

2.N:f7 este o mutare care pare bună, avînd avantajul că regele alb ajunge la pionul negru cu un tempo mai devreme; totuși ea nu e bună deoarece nebulul mai important, cel care mută pe cîmpurile albe, nu se află încă la locul său. Urmează 2...Rd1 (amenința Rc1 și d1D) 3.Nb4 (3.Nc7 Rc2 4.Ne8 d1D=) 3...Rc1 4.Na3+ Rc2 remiază.

Nu este bună nici mutarea — de altfel firească — 2.Rf4 din cauza 2...Re2 3.Nc6 g5+ 4.Rg3 f5! (impotriva g4) 5.Nf3+ Re1 (din nou se amenința g4) 6.Nh5 g4 7.Rf4 (sau 7.Ng6) 7...Rd1 (impotriva Rc1 și Rc2) 8.Re3 Rc2 9.N:d2 f4+= și nici 2.Nd7 Rd1 (se amenința Rc1) 3.Nb4 (3.Nc7 f5 4.R:g6 Re2=) 3...f5 4.R:g6 f4=. Această variantă de remiază, care nu-i de loc ușoară, constituie o cursă greu de evitat.

2. . . Re1-d1

După 2...Re2 3.Nd7 jocul se scurtează; acum amenința Rc1.

3. Na5-b4! ...

La 3.Nc7?, Re2=.

3. . . Rd1-c1

După 3...Rc2 urmează 4.Na4+ Rc1 5.Na3+ Rb1 6.Nd1 R oriunde 7.Nb4 și câștigă.

După 3...Re2 4.Nd7 câștigă (ame-
nință Ng4+).

4. Nb4-a3+ Rcl-d1
5. Ne8-d7! ...

În sfârșit nebulul a ajuns la un
punct de unde domină ambele flancuri
Dacă 5.Nd6? atunci Re2=.

5. ... Rd1-e1
6. Na3-b4 Re1-d1

Acum negrul nu mai are altceva de
făcut decât a se strădui să obțină re-
miza printr-o tactică pasivă, mutînd
numai regele.

7. Nb4-d6! A, B

Și cel de al doilea nebul a ajuns
la locul necesar.

A) 7. ... Rd1-e1

După 7...Rcl urmează 8.Nf4.

8. Nd6-g3+ Rel-d1
9. Ng3-h4!! ...

Fără această posibilitate jocul ar
fi remiză.

9. ... Rd1-e1
10. Nf4-g5 Rcl-d1
11. Rf6:f7 Rd1-e1
12. Ng5-h4+ Rel-d1
13. Rf7:g6 Rd1-c1
14. Nh4-g5 Rcl-d1
15. Rg6-f6! ...

La 15.Rf5?, Re2=.

15. ... Rd1-e1
16. Ng5-h4+ Rel-d1
17. Rf6-e5 Rd1-c1
18. Nh4-g5 Rcl-d1
19. Re5-d4 Rd1-e1
20. Ng5-h4+ și albul câștigă.

În varianta de mai sus, negrul a
jucat finalul pasiv; în varianta urmă-
toare el încearcă apărarea activă.

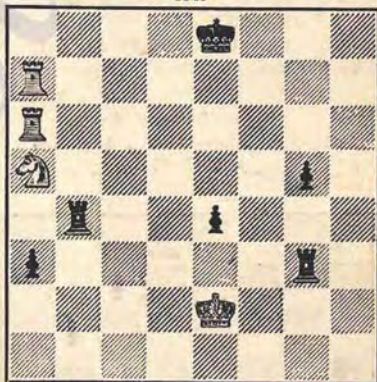
B) 7. ... g6-g5!
8. Rf6:g5 f7-f5!!
9. Nd7-e8!! ...

Poanta apărării negre și, imediat
după ea, replica frumoasă a albului.
Nebulul a pus stăpînire pe cîmpul
h5, în loc de g4. Nu era bine nici
9. R:f5, nici 9. N:f5, din cauza 9...
Re2, respectiv 9...Rc2.

9. ... Rd1-c1 (e1)
10. Nd6-a3+ (g3+) câștigă.

Jocul se desfășoară clar: pionul f5
poate fi luat fără nici o complicație,
trebuînd să se dea atenție numai fap-
tului că dacă acum regele negru nu
se întoarce pe cîmpul d1, ci ocupă
fie cîmpul b1, fie f1 — în primul
dintre cazuri urmează Na4, iar în al
doilea Nh5, și nu invers.

45. British Chess Magazine,
1949



Alb câștigă

4 + 6 = 10

1. Ca5-c4! A, B, C, D, E

În cazul unor mutări cu turnurile,
1...Tb2+ duce la o remiză ușoară.

A) 1. ... Tb4:c4
2. Ta6-h6 ...

Și nu mutarea din varianta B: 2.
Th7? Tgc3! și albul nu mai poate câș-
tiga.

2. . . Tc4-c2+

Sau 2...Tg2+ 3.Rf1±.

3. Re2-d1 Tc2-f2

4. Th6-h8+ Tf2-f8

5. Ta7-a8+ Re8-e7

6. Th8:f8 a3-a2

Sau 6...e3 7.Re2 a2 8.Tf1±.

7. Tf8-f1 Tg3-g2

8. Tf1-e1±.

B) 1. . . Tb4-b3

2. Ta7-h7 . . .

Acum nu mai e bună mutarea 2.Th6 din varianta A, deoarece urmează 2...Th3=.

2. . . Tg3-g2+

3. Re2-g1±

Puse alături, soluțiile acestor două variante reprezintă conținutul acestui scurt studiu. Interesantă mai este și varianta următoare:

C) 1. . . Re8-f8

2. Ta6-c6 Tb4-b8

3. Cc4-e5 Rf8-g8

3...Td8 (e8) 4.Tf6+ Rg8 (4...Re8 5.Cg6±) 5.Tg6 Rh8 6.Th6+ Rg8 7.Cg6±;

3...Re8 4.Th6±; 3...a2 4.Cd7+ R oriunde 5.C:b8±.

4. Tc6-g6+ Rg8-h8

4...Rf8 5.Tf7±.

5. Ta7-g7 Tb8-b2+

5...Tf3 6.Cf7+ T:f7 7.T:f7 Ta8 (7...a2 8.Ta6±) 8.Tf1±.

6. Re2-f1 Tg3-f3+

7. Ce5:f3 a3-a2

7...e:f3 8.Ta7 a2 9.Tga6±.

8. Tg7-g8+ Rh8-h7

9. Cf3-g5 mat.

D) 1... a2 2. Th7 (mai bun decît Th6) 2...Tg2+ (2...Tgb3 3.T:a2 Tb8

4.Taa7 Tf3 5.Th8+Tf8 6.Cd6±) 3.Re3

Tg3+ 4.Rf2 Tf3+ (4... Tgb3 5.T:a2

Tb8 6.Taa7 Tf3+ 7.Re2±) 5.Re2

Tb8 (5...Td3 6.Ta8+ Td8 7.Cd6±)

6.T:a2 Tg3 7.Taa7±.

E) 1... Tg2+ 2. Re3 Tg3+ (2... a2

3.Th7 Tb3+ 4.Rd4 Td3+ 5.Re5+)

3.Rd4 Td3+ (a2 4.T:a2±; de pe h2

aceeași primejdie ca de pe h6) 4.Rc5

Tb8 (4...Tdb3 5.Th6 Tb5+ 6.Rc6±)

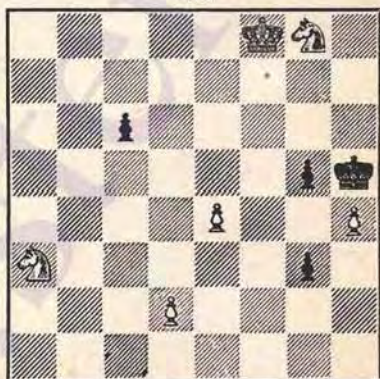
5.Th6 Tf3 (5...Tc8+ 6.Rb4 Tb8+ 7.Ra4

Tf3 8.Th8+ Tf8 9. Cd6±) 6.Th8+

Tf8 7.Cd6+ cîștigă.

46. Suomen Shakkil,

1946



Alb cîștigă

6 + 4 = 10

Pionul g3 nu poate fi oprit în nici un fel, dar după ce va deveni damă, el poate fi nimicit prin jocul coordonat al celor doi cai.

1. Cg8-f6+

A, B

Nu e bine 1. Cc4? g:h4 2.Ce3 h3 3.Cf6+ Rg6 remiză.

A) 1. . .

2. h4-h5+

Rh5-g6

Rg6:f6

După 2...Rh6 urmează 3.Cc4 (există primejdia matului cu calul în două mutații) 3...g4 4.Cc3±.

3. Ca3-c2!

3.Cc4? nu e bine din cauza 3...g2
4.e5+ Re6±.

3. . . g3-g2
4. Cc2-d4 g2-g1D

Dacă 4...g1C, atunci 5.e5+ R:e5
6.h6 câștigă.

5. e4-e5+ Rf6:e5
6. Cd4-f3+ Re5-f6
7. Cf3:g1 g5-g4
8. Cg1-e2 și albul câștigă.

B) 1. . . Rh5:h4
2. Ca3-c2 g3-g2
3. Cc2-e1 g2-g1C

Dacă 3...g1D atunci 4.Cf3+±.

4. e4-e5 Cg1-e2
5.e5-e6 Ce2-f4

5. . . Cd5 6.Cf3 câștigă.

6. Cel-g2+ și câștigă.

La 1... Rh6 există trei soluții: 2.h5,
2.Cg4+ și 2.Cc2, cea mai simplă
dintre ele fiind cea din urmă, de e-
xemplu: 2...g:h4 (2...g2 3.Ce3 g1D
4.Ceg4+ Rg6 5.h5±; 2...Rg6 3.h5+
R:f6 4.Ce3±) 3.Cd4 g2 4.Cf3 și al-
bul câștigă.

CAPITOLUL VII

Închiderea și deschiderea liniilor

Atunci cînd i se ivește prilejul, nici chiar un jucător mai slab nu scapă ocazia de a ocupa cu turnul o coloană deschisă, deoarece aceasta reprezintă de cele mai multe ori un avantaj, putînd avea uneori chiar o însemnătate hotărîtoare. Dacă ocazia nu se oferă singură, ea poate fi provocată. Deschiderea liniilor, ca și închiderea lor atunci cînd e necesar, prezintă o mare însemnătate în desfășurarea unei partide. Prin deschiderea unei linii, asigurăm adesea liberă mișcare a unei figuri importante, prin faptul că îi deplasăm din cale o altă figură proprie pe care, eventual o sacrificăm. Dimpotrivă, în cazul închiderii unei linii, așezăm în calea unei figuri importante a inamicului o figură proprie, sau forțăm adversarul să-și închidă singur linia cu una din figurile sale.

Din cele de mai sus, rezultă că, în general, deschiderea liniilor are un caracter ofensiv, iar închiderea lor e de esență defensivă. În afară de aceasta, deschiderea unei linii privește deplasarea sau sacrificarea figuri sau figurilor proprii care o blochează, pe cînd închiderea unei linii se referă la piesele adversarului. Cazurile cînd aceste reguli generale nu se aplică sînt excepționa-

le, neobișnuite. De exemplu: în primul studiu din acest capitol, albul își închide singur drumul turnului către pionul advers sau, mai exact, îl silește pe adversar să închidă acest drum — spre a determina deschiderea unei alte linii, mai puțin importante în aparență, dar care în realitate este mult mai importantă pentru el.

Cu o singură figură pot fi închise chiar două linii, dar numai dacă acestea sînt o orizontală sau coloană și o diagonală, caz în care figura respectivă se plasează în punctul de intersecție al celor două linii. Un exemplu găsim în a doua problemă din acest capitol. În astfel de împrejurări, una din linii rămîne necondiționat, în orice împrejurări închisă.

Se întîmplă uneori să nu avem la dispoziție atîtea figuri cîte linii ar trebui închise. În astfel de cazuri este posibilă numai închiderea lor succesivă și anume, în așa fel realizată, încît închiderea celei de a doua linii să aibă loc atunci cînd închiderea liniei anterior închise a devenit inutilă. Un exemplu este studiul Nr. 109 din capitolul XV.

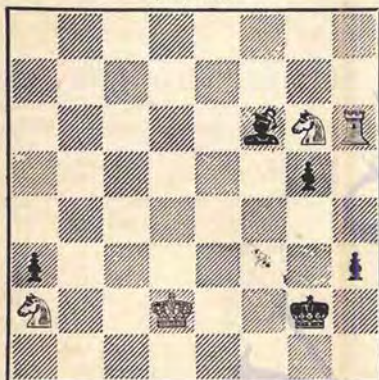
Uneori o mutare care deschide o linie, închide în același timp o alta

(bineînțeles, ne referim întotdeauna numai la liniile importante din punctul de vedere al atacului și apărării). În studiul Nr. 114 din capitoul XV albul, după ce — prin sacrificarea nebului — l-a obligat pe adversar să închidă diagonală b1-h7 în fața damei apărute prin transformare la b1, — prin mutarea următoare, efectuată cu celălalt nebul, deschide coloana „d” pentru turnul propriu, închizând în același timp linia a 5-a pentru dama adversă.

47. Schackvårlden,

1943

Reconstrucție publicată în Revista de Șah, 1953



Alb câștigă

4 + 5 = 9

În prima formă publicată, fără nebulul negru f6, studiul avea încă o soluție: 1. Re2 h2 2. Cf4+ g:f4 (2... Rg1 3. C:h3+; 2... Rg3 3. Th3+) 3.Tg6+ Rh1 (3...Rh3 4.Rf2+) 4.Rf2 f3 5.Cc3 a2 6. Ta6 câștigă.

Soluția:

1.Cg6-h4+!

Albul își închide drumul turnului către pionul periculos al negrului sau, mai precis, albul îl obligă pe adversar să efectueze închiderea coloanei „h” — dar deschide în schimb coloana „g”!

1. . .

g5:h4

Dacă 1...Rh1, atunci 2. Cf5 g4 3. T:f6 h2 4. Re2 Rg1 (4... Rg2 5. Ce3+±) 5. Cg3 Rg2 6. Th6 R:g3 (6...Rg1 7. Re3 și Rf4) 7. Rf1 și câștigă.

2. Ch4-g6+

A, B

A)2. . .

Nf6-g5 varianta principală.

Față de 2...Rf3, mutarea aceasta are avantajul de a aduce turnul mai aproape de regele negru (pe linia a 5-a); desfășurarea jocului este de altfel aceeași.

3. Tg6:g5+

Rg2-f3!

O cursă care dă acces turnului alb pe cîmpul g1, după care însă negrul ar salva partida printr-un joc excelent: 4.T:g1? h2 5. Th1 h3!! (și nu 5...Rg2? după care 6. Re2 ar câștiga la fel ca în varianta principală) 6.Cc3 (dacă albul mută regele, negrul forțează patul) 6...a2! 7. Ce2 (dacă, la mutarea a 3-a regele negru ar fi mutat la f2, atunci albul ar fi câștigat cu 7. Ce4+) 7...Rg2 8. Re3 a1D 9. T:a1 h1D 10. Th1 h2!! remiză (și nu R:h1 din cauza 11. Rf2). Această cursă ridică nivelul valoric al studiului. De altfel, această cursă apare și ca temă de sine stătătoare, în studiul Nr. 66.

Continuarea corectă este:

4. Tg5-f5+

Rf3-g2

După 4...Rg4 5. Tf1 h2 6. Re2 Rg3 albul are, față de varianta principală, un avans de un tempo, pe care trebuie însă să-l piardă prin 7. Tc1 zugzwang, după care la 7...Rg2 urmează 8. Th1, iar la 7...h3 8. Cc3.

7. Th1? nu este bine deoarece după 7...Rg2, albul ar fi cel pus în situația de zugzwang. În acest caz, 8. Cc3 a2 nu duce la câștig (deoarece pionul

nu se află încă pe h3) la fel ca și 8. Re3 Rg3 9. Cc3 Rg2 10. Ce4 R:h1 11. Rf2 a2.

5. Rd2-e2

Și nu 5. Rel h2 6. Tf2+ Rg1 7. Tf1+ Rg2 8. Th1 h3 9. Cc3 a2 remiză.

5. ... h3-h2

6. Tf5-f2+ Rg2-g1 (g3)

7. Tf2-f1 Rg1 (g3)-g2

8. Tf1-h1 ! a, b

a) 8. ... Rg2:h1

9. Re2-f2 h4-h3

10. Ca2-c3 a3-a2

11. Cc3-e4 a2-a1D

12. Ce4-g3 și albul câștigă.

b) 8. ... h4-h3

9. Ca2-c3 a3-a2

Dacă 9...R:h1 câștigă 10. Rf2, iar dacă 9...Rg3 câștigă 10. Rf1.

10. Cc3-e4 a2-a1D

11. Th1:a1 h2-h1D

12. Tal:h1 Rg2:h1

La 12...h2 13. Cf2+ și albul câștigă.

13. Re2-f2 Rh1-h2

14. Ce4-d2 Rh2-h1

15. Cd2-f1 h3-h2

16. Cf1-g3+

B) 2. ... Rg2-h1

3. Tg6:f6 h3-h2

3...Rg2 4. Re2 duce la o poziție din varianta A.

4. Rd2-e2 h4-h3

4...Rg2 5. Tf2+ ca în varianta A.

5. Ca2-c3 a3-a2

5...Rg2 6. Tg6+ Rh1 7. Ce4 și albul câștigă.

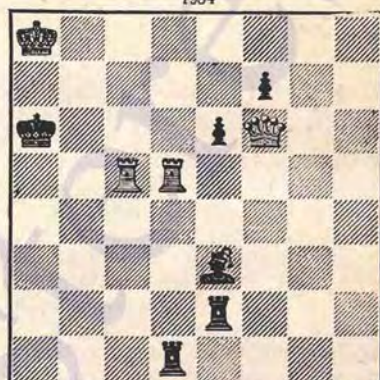
6. Cc3-e4 a2-a1D

7. Ce4-f2+ Rh1-g2

8. Tf6-g6 mat.

Turnul alb a făcut un mare ocol pentru a putea ataca din față primejdiosul pion negru. Morala acestui studiu este: lupta, când ea nu se mai poate evita, trebuie dusă în totdeauna față în față; nu lovi niciodată pe la spate. Numai așa lupta e frumoasă, numai așa e nobilă și adesea și încununată de succes.

48. Adevărul literar și artistic, 1934

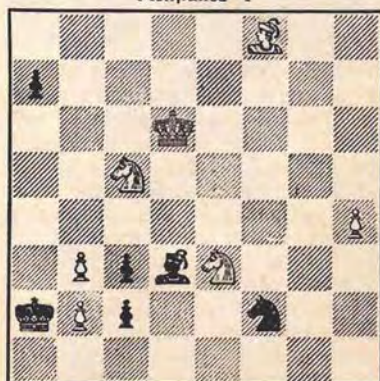


Mat în 2 mutări

4 + 6 = 10

1. Df6-d4

49. Magyar Sakkvilág, 1938 Mențiunea I



Remiză

7 + 6 = 13

1. Ce3:c2

Și nu 1. C:d3 C:d3 2. C:c2 c:b2 3. Ca3 R:a3 și câștigă.

1. . . c3:b2
2. Cc2-b4+ . . .

O mutare firească, care, în aparență, asigură albului victoria. Nu e bine 2. Ca4? din cauza Ce4+ 3. R oriunde b1D și negrul câștigă.

2. . . Ra2-a3

Dacă 2...Ra1, atunci 3. Ng7 remiză.

3. Cb4-c2+!! . . .

Mutarea-cheie este neprevăzută, dar foarte tare. Este neprevăzută deoarece abia cu o mutare înainte calul a părăsit acest cîmp; tăria mutării constă în faptul că, din cauza primejdiei șahului etern, nebunul trebuie să ia calul, ocupînd astfel cîmpul critic c2, împrejurare care, în mod cu totul surprinzător, oferă albului posibilitatea de a obține remiza. Nu era bine 3. Cb:d3 C:d3 4. C:d3 b1D și negrul câștigă.

3. . . Nd3:c2

4. Rd6-c6!! A doua mutare cheie.
A, B, C, D

Deschidere de linie. E ușor de înțeles că singurul joc împotriva pionului negru care se transformă este următorul: regele alb se deplasează de pe diagonală nebunului f8 și amenință șah prin descoperire. Clar este de asemenea că Re5 ar închide drumul nebunului care amenință șah etern; nici celelalte trei cîmpuri albe nu pot fi potrivite pentru rege, deoarece în acest caz nebunul negru poate părăsi cîmpul c2 sacrificîndu-se cu tempo; de ce nu este însă bună mutarea, aparent satisfăcătoare, Rd6-c7?

Deoarece la această mutare negrul obține câștigul printr-o manevră dificilă și frumoasă, care constituie un studiu în sine (este vorba despre așa-numitul „studiu în studiu”).

4. . . b2-b1D
5. Cc5-e4+ . . .

Unica mutare care duce la câștigarea damei.

5. . . Ra3-b2!

Nebunul trebuie împiedicat de a mai apăra cîmpul a3.

6. Nf8-g7+ Rb2-a2!

Și nu 6...R:b3?, deoarece după 7. Cd2+ regele trebuie să părăsească cîmpul b3.

7. Ce4-c3+ Ra2:b3
8. Cc3:b1 Cf2:e4!!

Mutarea cheie a atacului negru. La 8...N:b1? urmează 9. Nd4 remiză.

9. Rc7-c6 . . .

Regele alb a ajuns în această poziție cu pierderea unui tempo; la 9. Rb7 câștigă a5; la 9. h5 urmează N:b1 10. h6 Cc3 și negrul câștigă.

9. . . Nc2:b1
10. Rc6-b5 Nb1-d3+
11. Rb5-a5 . . .

La alte mutări câștigă a5.

11. . . Ce4-c5
12. R oriunde Cc5-b7 mat.

Principala valoare a studiului constă în acest contra joc. Pentru a obține succes într-un concurs, ar fi fost de dorit ca această variantă să constituie miezul studiului, deoarece în general, arbitrii nu prea dau importanță contra jocului, deși în cazul de

față, acesta este în mod cert mai bun decît jocul însuși.

Acest studiu ar fi putut fi pe bună dreptate încadrat în capitolul intitulat: „Lupta împotriva adversarului invizibil”; nici încadrarea lui în capitolul „Curse” n-ar fi însă nepotrivită.

Continuarea jocului, după a doua mutare-cheie a albului, este următoarea:

A) 4. ... **b2-b1D**
5. **Cc5-e4+** **Ra3-b2**

5...R:b3 6. **Cd2+** R oriunde 7. **C:b1**
N:b1 8. **Nc5** remiză.

6. **Nf8-g7+** **Rb2-a2**

6...Rc1 7. **Nh6+** Rd1 8. **Cc3+=.**

7. **Ce4-c3+** **Ra2:b3**
8. **Cc3:b1** **Cf2-e4**

La 8...N:b1 9. **Nd4** remiză.

9. **Cb1-c3** **Ce4:c3**
10. **Ng7:c3** **Rb3:c3**
11. **Rc6-b5** **Nc2-d3+**

12. **Rb5-a5** remiză, deoarece regele negru ajunge la pionul „h”, însă între timp regele alb ocupă cîmpul al.

B) 4. ... **Ra3-a2**
5. **Cc5-a4** **b2-b1D**

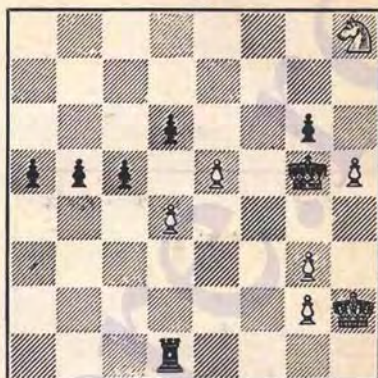
La 5...b1C 6. **Nc5=**; la 5...N:b3 6. **C:b2=**; iar la 5...R:b3 6. **C:b2=.**

6. **Ca4-c3+** **Ra2:b3**
7. **Cc3:b1** **Nc2:b1**
8. **Nf8-c5** remiză.

C) 4... b1C 5. **Rb7 a5** 6. **Rb6 Rb4**
7. **Cb7+** orice 8. **R:a5** remiză.

D) 4... Cd1 5. **Cd3+** R:b3 6. **C:b2**
R:b2 (6...C:b2 7. **Rb5 Nd3+** 8. **Ra5=**)
7. **Rb5 Nd3+** 8. **Ra5** orice 9. **h5** remiză.

50. Magyar Sakkvilág,
1941



Remiză

7 + 7 = 14

1. **Ch8-f7+**

Rg5:h5

2. **g3-g4+**

Rh5-h4

Mai bine decît 2...R:g4, după care urmează același joc, cu deosebirea că pionul g2 nu se pierde.

3. **e5-e6!**

A, B

A) 3. ...

c5:d4

4. **g2-g3+**

...

La 4. **Ce5?** urmează Tc1 și negrul cîștigă.

4. ...

Rh4:g4

5. **Cf7-e5+**

...

Inchiderea liniei trebuie să aibă loc cu șah.

5. ...

d6:e5

6. **e6-e7**

Td1-d2+

7. **Rh2-g1**

Rg4:g3

8. **Rg1-f1** remiză, deoarece negrul nu poate obține cîștigul față de damă, deși are avantaj material de pionii.

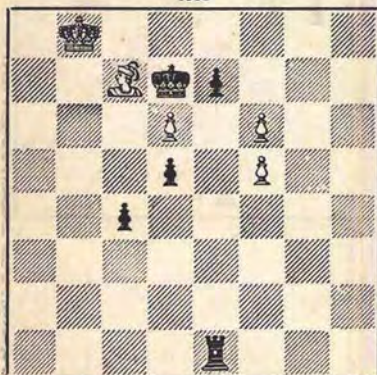
B) 3. ...

Td1:d4

Dacă 3...Te1 atunci 4. **Ce5** (amenință Cf3) 4...d:e5 5. **d:c5+**.

4. g2-g3+ ...
 4. Ce5 ? Te4+
 4. ... Rh4:g4
 5. Cf7-e5+ d6:e5
 6. e6-e7 remiză.

51. Revista română de șah,
1935



Alb câștigă

5 + 5 = 10

1. f6-f7 e7:d6
 2. Nc7-d8! ...

Mutarea cheie: ea închide linia a 8-a, pe care turnul nu mai poate da acum șah, și pregătește posibilitatea executării mutării f8D luând în același timp regelui negru cîmpul e7. Nu era bine 2. f8D? din cauza Te8+ 3. D:e8 R:e8 4. N:d6 d4 5. Ne5 d3 6. Nc3 Rf7 7. orice d2 remiză.

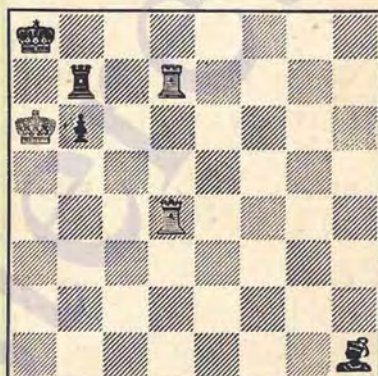
2. ... Tel-e8

Dacă 2...Tb1+, atunci 3. Ra7 Ta1+ 4. Rb6 și câștigă, deoarece nebunul împiedică mutarea Ta8, iar după încetarea șahurilor date de turn urmează f8D.

3. f7:e8D Rd7:e8
 4. Nd8-f6 câștigă.

Nu era bine 4. Ng5? d4 5. Rc7 d3 6. R:d6 (6. Nd2 Re7=) 6...Rf7! (6...c3? 7. Re6! și negrul nu mai poate câștiga) 7. Nd2 (altfel negrul câștigă) 7...Rf6 remiză.

52. Adevărul,
1933



Mat în 3 mutări

3 + 4 = 7

1. Td4-f4! ...

Unica mutare care împiedică acțiunea de salvare a nebunului: 1. T:b7 N:b7+; 1. Td7 oriunde Nd5!; 1. Tc4 Nc6!; 1. Tg4 (h4) Nd5!

1. ... Nh1 oriunde
 2. Tf4-f8+;

1. ... Tb7:d7
 2. Tf4-f8+;

1. ... Tb7-a7+
 2. Td7:a7+.

CAPITOLUL VIII

Pierderea spațiului

În legătură cu primul studiu din acest capitol, excelentul analizator și autor de studii ceh, Frantisek Dedit, constată că nu s-ar putea găsi ceva mai potrivit pentru exemplificarea pierderii spațiului. Indiferent că este vorba de un studiu, ori de o partidă de concurs, de cele mai multe ori momentul când una din părți începe să intre în dezavantaj coincide cu pierderea de spațiu, în special în centru.

O formă interesantă a pierderii spațiului este blocada, după aplicarea căreia poziția jucătorului blocat se prăbușește curind, în cazul când el nu reușește să spargă blocada pentru a-și crea spațiul de joc necesar, chiar prin eventuale sacrificii.

Sînt frecvente pozițiile despre care se poate afirma foarte sugestiv că uneia din părți „i s-au isprăvit mutările”¹. În lupta pentru controlul unui spațiu de joc cît mai mare, adeseori una din părți sacrifică material; gambitele nu sînt decît sacrificii de material pentru spațiu.

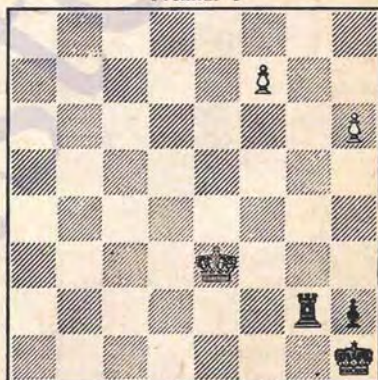
În această miniatură albul nu are prea multe posibilități la prima mutare. La mutarea naturală 1. f8D —

¹ Un exemplu clasic de blocadă este partida Alehin—Nimzovici, San—Remo, 1930.

53. Suomen Shakki,

1946

Motto: „Nu fi grăbit”
Premiul I



Alb câștigă

3 + 3 = 6

care de altfel n-ar fi de loc acceptabilă într-un studiu mai pretențios — negrul răspunde cu 1...Rg1, după care 2. h7 h1D 3. h8D Tg3+ 4. Rd4 (cea mai bună) 4...Dc6! și se ajunge la o poziție care poate fi considerată remiză, mai ales că inițiativa este de partea negrului, al cărui rege este, pentru moment, apărat de șahuri. Această părere este confirmată de următoarele analize:

a) 5. Re5 Te3+ 6. Rd4? Te4±;

b) 5. Dh7 Tg4+ 6. Re5 (6. Re3 Dc3+ 6...Tg5+ 7. Rf4 Dcl+=;

c) 5. Dh5 Da4+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Dc6+=;

d) 5. Dhh6 Tg4+ 6. Re5 Te4+ 7. Rf5 Dd5+=;

e) 5. Dh6 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3+ 8. Rf7 D:f6=;

f) 5. De5 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3=;

g) 5. Dff6 Dc3+ 6. Rd5 Td3+ 7. Re6 Te3=;

h) 5. Da8 Tg4+ 6. Re3 (5. Re5 Te3+ 6. Rd3 Dc4+=) 6...Dcl+=;

i) 5. Db8 Tg4+ 6. Re3 (6. Rd3 Dc4+; 6. Re5 Te4+ 7. Rf4 Dcl+=; 7. Rd3 Dd1+ 8. Rc3 Dcl+ 9. Rb3 Dc4+ 10. Ra3 (10. Rb2 Tg2+) 10... Da4+=;

j) 5. Dc8 Da4+ 6. Rc5 (6. Re5 Te3+ 7. Rf5 Tf3+ 8. Rg5 Tg3 9. Rh5 Dg5+ 6...Da5+ 7. Rd4 (7. Rd6 Td3+=) 7...Db4+ 8. R oriunde Td3 (e3)+=;

k) 5. Dd8 Dc3+ 6. R oriunde T+=; 5. De8 Dc3+.

După aceste constatări prima mutare nu poate fi decît :

1. h6-h7!

...

Acum cîştigul pare o problemă simplă. După 1...Rg1 2. h8D cîştigă ușor; 1...Tf2 2. h8D Tf7 (2...R oriunde 3. D:h2+) 3. Da8+ Rg1 4. Dg8+ R oriunde 5. D:f7. După 1...Tg8! răspunsul este simplu: 2. f:g8N!

Cel care se mulțumește cu aceste două apărări destul de spirituale ale negrului, și nu ia în considerație mutarea :

1. . .

Tg2-g3+

care pare un șah „de răzbunare“, va considera că studiul este dezlegat. Cu toate acestea, abia acum urmează adevărata mutare-cheie :

2. Re3-d4!!

A, B, C, D

Faptul că regele mută pe un cîmp unde — în aparență — nu are ce căuta, constituie un element artistic al studiului.

De fapt însă, regele nu poate muta altfel, deoarece după mutarea, în aparență firească, 2. Rf4?, urmează 2...Rg2 3. h8D Tf3+ 4. Re4 (4. Re5 h1D=; 4. Rg4 Tg3+) 4...T:f7 5. Dg8+ Rh3! remiză; iar după 2. Re4, mutarea salvatoare este 2...Tg8!, deoarece turnul poate fi luat numai prin transformarea pionului în nebul, după care 3...Rg1 dă remiză, deoarece diagonală a fost închisă de rege; la 2. Rf2 Tg2+ 3. Rf3 cel mai simplu este 3...Tg8, deși merge și 3...Tf2+ 4. Re3 (4. Rg3 Tg2+ 5. Rh3? Rg1+) 4...Rg2! 5. h8D Tf3+ 6. Re4 (d4) Tf7 remiză.

Faptul că la a 2-a mutare regele a trecut pe a 2-a linie, iar după aceasta chiar pe prima linie, nu înseamnă că albul a renunțat la cîştig, ci a executat numai o mutare inutilă, deoarece șahul etern nu poate fi evitat decît prin cîmpul d4. Regele nu se poate îndepărta mai mult, deoarece — dînd turnul pe un pion — în cazul cînd regele este departe, negrul menține remiza chiar cu pionul de margine. În astfel de împrejurări problema dualului nici nu se poate pune. Varianta principală survine în cazul cînd albul își continuă șahurile cu turnul :

A) 2. ...

Tg3-g4+

3. Rd4-e5

...

Continuarea 3. Rd3 Tg3+ duce la repetarea poziției, iar la 3. Rd5 urmează Tg8 remiză.

3. . .

Tg4-g5+

La 3...Rg1 (g2) albul cîştigă cu 4. h8D; la 3...Th4 urmează 4. f8D Rg2 5. Dg8+ (5. Dg7+? Rh3!=) 5...Rh3 (5...Rh1 6. D:f7+) 6. De6+ Rg2 7. Dg6+ Rh3 (altfel urmează Df6+) 8. Df5+ Rg3 9. Dg5+ și albul cîştigă.

4. Re5-f4

...

Regele alb a făcut drumul de la e3 la f4 în trei mutări. În acest timp, poziția de pioni nu a suferit nici o modificare, dar negrul și-a pierdut din spațiul de joc.

Dacă 4. Rf6?, Th5 și remiză, căci regele alb este departe.

4. . .

Tg5-h5

După 4...Tg8 5. f:g8N și câștigă

5. f7-f8D

Rh1-g2 (g1)

La 5...T:h7 6. Rg3 sau Da8+ și albul câștigă.

6. h7-h8D

h2-h1D

La 6...T:h8 7. Dg7+ R oriunde 8. D:h8 și câștigă.

7. Df8-a8+ sau

7. Dh8-a1+ și albul câștigă.

B)2. ...

Rh1-g2

3. h7-h8D

...

Și nu 3. f8D? h1D 4. Da8+ Tf3, și șahul etern este posibil datorită poziției de colț a celor două dame — cu toate că turnul este blocat.

3. . .

Tg3-f3

La 3...Th3 4. f8D T:h8 (4...h1D 5. Da8±) 5. Dg7+ și albul câștigă.

4. Dh8-g7+

...

Și nu 4. f8D? T:f8 5. Dg7+ Rh3 remiză.

4. . .

Rg2-f2

La alte mutări ale regelui urmează același joc: 4...Tg3 5. f8D h1D 6. Da8+ și albul câștigă.

5. Dg7-h6

Rf2-g2

6. Dh6-g6+

Rg2-f2

6...Tg3 7. Dc6+ R oriunde 8. f8D±.

7. Dg6-h5

Rf2-g2

8. Dh5-f3

Rg2-f3

9. f7-f8D+ și albul câștigă.

C) 2. ... Th3 3. f8D (amenință Df1+) 3...Rg2 4. h8D h1D (4...T:h8 5. Dg7+) 5. Da8+ și albul câștigă.
D) 2... Tf3 3. h8D T:f7 (3... Rg2 4. Dg7+ ca mai înainte) 4. Da8+ Rg1 5. Dg8+±.

54. Revista română de șah,
1936

Premiul II



Alb câștigă

4 + 6 = 10

1. b4-b5

Ccl-b3

La 1...Ra7, 2. Nc5+ și câștigă, deoarece pionul „b” se transformă forțat în damă.

2. b5-b6

...

Nu 2. Nd6? Ra7 3. Nc7 Cc5 remiză.

2. . .

Cb3-a5

3. b6-b7+ !! Mutarea-cheie.

3. Nc5? duce la pierderea unui tempo. Urmează 3...g4 (amenință g3) 4. R:e4 Cc4 și albul nu mai are decât o mutare de tergiversare 5. Nf2

(5. b7+ Rb8 6. Rd5 (d3) f2 7. N:f2 Ca5 remiză; 5. Rd5 C:b6+ 6. N:b6 g3 și negrul câștigă) 5...Rb8 remiză deoarece albul nu are decât o mutare cu nebunul (6. Rd5 g3 sau C:b6). La 3. Rf2 urmează Cc4! (dar nu g4?, după care urmează varianta principală prin intervertire de mutări 4. b7+!) 4. b7+ (4. Nc5 g4 remiză, deoarece amenință e3+) 4... Rb8 5. orice g4 remiză.

3. ... Ca5:b7
4. Cd8-c6!! g5-g4
5. Re3-f2 câștigă.

De la începutul jocului și până la sfârșit, negrul n-a pierdut nimic ca material, din contră, albul și-a pierdut pionul — iar negrul n-a pierdut decât spațiul de joc. Pionii și figura negrului vor cădea acum, pe rînd...

55. De Schaakwereld,
1939



Alb câștigă

5 + 5 = 10

1. Ca6-b4

Nu e bine 1. R:c3? a2 2. Cb4 a1D 3. Rb3 Ce7 4. N:e7 Rc1 5. Cd3+ Rd2 6. C:b2 Df1 și împotriva damei eliberate, albul nu poate obține victoria.

1. ... c3-c2

După 1...a2 2. C:a2 c2 3. Ce3+ Ra1 4. R:c2 albul câștigă.

2. Cb4:c2 a3-a2
3. Cg4-e3 A, B

După 3. Cf2? a1C+! 4. Rc3 Ra2 albul nu mai poate câștiga.

A)3. ... a2-a1D
4. Ce2-a3+ Rb1-c1

După 4...D:a3 5. R:a3 Ra1 6. Ce2+ Rb1 7. Rb3 Ch6 8. Ca3+ albul câștigă.

5. Ce3-d5+ Rc1-d1
6. Cd5-c3+ Rd1-e1
7. Ce3-b1 ...

Regele și doi cai au blocat dama și pionul.

7. ... Re1-f2
8. a4-a3 Rf2-g3
9. a5-a6 Rg3-g4
10. Ng5-d8 Cg8-h6
11. a6-a7 sau Nd8-f6 și albul câștigă.

B)3. ... a2-a1C+
4. Rb3-c3 Rb1-a2

4...C:c2 5. Ce4 (d1)± (5. C:c2? Ra2!=).

5. Ce2-b4+ Ra2-a3
6. Ce3-c4+ Ra3-a4
7. Ce4:b2+ Ra4-a3

7...Rb5 8. Cd5 Ra5 9. Ce7 C:e7 10. N:e7 Rb5 11. Cd3 Ra4 12. Cc1 și albul câștigă.

8. Cb2-c4! Ra3-a4
9. Cb4-d5 Ra4-b5

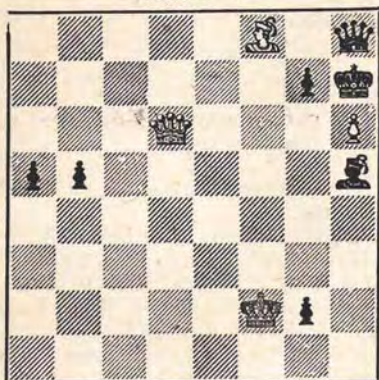
9... Cb3 10. Cdb6+±.

10. Cd5-e7 Cg8:e7
11. Ng5:e7 Ca1-c2
12. Cc4-d6+ Rb5-c6
13. Rc3:c2 Rc6-d7
14. Ne7-f8 și albul câștigă.

56. Suomen Shakki,

1946

Premiul V



Alb câștigă

4 + 7 = 11

1. h6:g7

1. N:g7 De8!=; 1. Rg1? g:h6=

1... Dh8-g8

După 1...g1D+ 2. R:g1 Dg8 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 mat sau pierderea damei.

2. Rf2-g1 A, B, C, D, E

Mutarea 2. Dd3+? e prematură din cauza Rh6 3. Dd5 Nf7! 4. D:f7+ D:f7+ și câștigă negrul.

La 2. R:g2 urmează 2...Df7 și 3. Dd3+ nu are efect din cauza 3...Dg6+.

A) 2... Dg8-f7(c4)

3. Dd6-h6+! Rh7:h6

4. g7-g8D+ câștigă.

B) 2... b5-b4

3. Dd6-d3+

Nu e bine 3. Df6? din cauza b3 4. Df5+ Rh6 5. Dd5 b2! remiză.

3... Rh7-h6

3...Ng6 4. Dh3+±.

4. Dd3-d5! și albul câștigă.

Dama pusă în priză nu poate fi luată din cauza g8D+ și nici nu poate fi apărată cu regele din cauza Dh5+, nici cu Nf7 din cauza Df7±.

C) 2... Nh5-e2

Cea mai grea dintre variante; mutarea nebulului împiedică Dd3+.

3. Dd6-f6 I, II, III, IV, V, VI

I) 3... Dg8-c4

4. g7-g8D+ R orice

5. Df6-h6 (g7) mat.

II) 3... Ne2-c4

4. Df6-g5 Dg8-f7

4...Nf7 5. Df5+ Rh6 6. D:f7±; 4... Nf2 5. Df5± ca în varianta C IV, cu pierdere de tempo pentru negru.

5. g7-g8D+ Df7:g8

6. Dg5-h6+

III) 3... Ne2-d3

4. Df6-g5 Nd3-e2 (varianta C IV cu pierdere de tempo)

IV) 3... a5-a4

4. Df6-f5+ Rh7-h6

5. Df5-e6+ Rh6-h7

6. De6-e4+

După 6. D:e2? Df7, dama neagră devenind mobilă și regele căpătând cimpul g8, albul nu mai poate câștiga.

6... Rh7-h6

7. De4:e2 a4-a3

Dacă 7...Rg6, atunci 8. De8+ Rf5 9. D:b5+ Rf6 (9...Rg6 10. De8+ Rf5 11. D:a4 etc.) 10. D:a4 Dd5 (10... Dh7 11. Df4+±) 11. Df4+ Rg6 12. Dh6+±.

8. De2-e6+ Rh6-h7

9. De6-e4 (f5)+ Rh7-h6

10. De4-d5 a3-a2

11. Dd5:a2 Rh6-h7
 12. Da2-c2 (b1) + Rh7-h6
 13. Dc2-b3 Rh6-h7
 14. Db3-d3+ Rh7-h6
 15. Dd3-d5 câștigă.

- V) 3. ... b5-b4
 4. Df6-f5+ Rh7-h6
 5. Df5-e6+ Rh6-h7
 6. De6-e4+! Rh7-h6
 7. De4:e2 b4-b3

Dacă 7...Rg6, atunci 8. Da6+ câștigă la fel ca în varianta anterioară.

8. De2-e6+ Rh6-h7
 9. De6-e4 (f5) + Rh7-h6
 10. De4-d5 b3-b2
 11. Dd5-d2+ Rh6-h5
 12. Dd2-e2+ Rh5-g6

12...Rh4 13. Ne7+ câștigă.

13. De2:g2+ Rg6-f5
 14. Dg2-c2+ Rf5-f4

15. Dc2:b2 și câștigă chiar dacă dama a reușit să evadeze, deoarece în câteva mutări se poate forța schimbul damelor.

- VI) 3. ... Ne2-d1
 4. Df6-f5+ Rh7-h6
 5. Df5-d5 Rh6-h7
 6. Dd5-d3+ ...

6. D:d1? Df7=.

6. ... Rh7-h6
 7. Dd3:d1 câștigă ca mai sus.

- D) 2. ... Nh5-d1
 3. Dd6-d3+ Rh7-h6
 4. Dd3:d1±

- E) 2. ... Nh5-f7
 3. Dd6-f6! ...

Acum nu e bine 3. Dd3+, deoarece regele nu poate fi imobilizat pe câmpul h6, iar după câștigarea pionilor negri, intră în joc dama.

3. ... Nf7-e8
 3...b4 (a4) 4. Df5+ Rh6 5. D:f7±

4. Df6-f5+ Rh7-h6
 5. Df5-e6+ Rh6-h7
 6. De6-e4+ ...

6. D:e8? Dd5=.

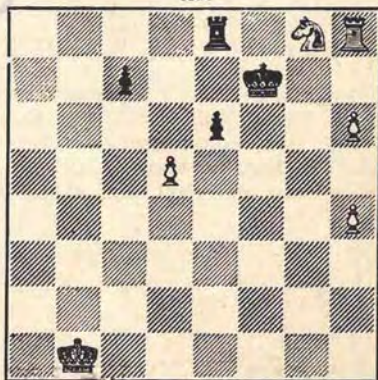
6. ... Rh7-h6
 7. De4:e8 a5-a4 (b5-b4)
 8. De8-e6+ Rh6-h7
 9. De6-e4 (f5) + Rh7-h6
 10. Re4-d5 câștigă.

Alte mutări cu nebulul nu dau noi variante.

După 2...Nf3 3. Dd3+ Rh6 4. D:f3±; după 2...Ng4 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 Rh7 5. De4+ Rh6 6. D:g4±; după 2...Nf8 3. Dd3+ Rh6 4. Dd5 Rh7 5. De4+ Rh6 6. D:e8±.

Contrar studiilor anterioare, în cazul acesta încă după a 2-a mutare a albului, negrului îi rămâne foarte puțin spațiu de joc, însă datorită forței sale materiale, el opune o rezistență foarte tenace, putând fi învins numai printr-un joc lung și complicat.

57. Keletli Ujság,
1921



Alb câștigă

8 + 4 = 10

1. d5:e6+

A, B

A) 1. ...

Rf7:e6

Dacă 1...Rg6, atunci 2. h5+ Rg5
 3. e7 Rf5 4. h7 Re6 5. Cf6±.

2. h6-h7!!

...

Această mutare originală prin care — în aparență, — albul își blochează propria poziție, este absolut necesară. Fără ea — după mutarea 2...Rf7 albul nu mai poate obține victoria. De altfel, împotriva aparențelor, în realitate spațiul de joc este de fapt mai restrâns pentru negru decât pentru alb. Regele său este cu desăvârșire legat de câmpul e6. După mutarea Re5 sau d6 (după cum se constată, altă mutare cu regele nu există) Ch6 câștigă. Negrul are deci la dispoziție numai mutări cu pionul sau cu turnul, dar numai pe linia a 8-a. În schimb, regele alb este perfect liber.

2. ...

T oriunde

3. Rb1-c2

T oriunde

4. Rc2-c3

T oriunde

5. Rc3-c4

T-c8

6. Rc4-c5

c7-c6

7. h4-h5

...

Albul este silit acum să execute un tempo; dacă acesta s-ar mai repeta o dată, atunci după h6, mutarea Rf7 ar salva partida.

7. ...

Tc8-b8

La 7...Tc7? urmează 8. Cf6! și câștigă.

8. Rc5:c6

Tb8-c8+

9. Rc6-b5

T oriunde

10. Rb5-c4

T-d8

11. Rc4-c5

T oriunde

12. Rc5-d4

T oriunde

13. Rd4-e4

T-f8

14. Re4-e3

T oriunde

15. Re3-f4

T oriunde

16. Rf4-g5

T oriunde

17. Rg5-g6

T-f8

18. Rg6-h6

Tf8-a8

19. Rh6-g7

Ta8-a7+

20. Cg8-e7

Re6:e7

La 20...Te7+ urmează 21. Rg6 și albul câștigă.

21. Th8-b8 și albul câștigă.

B) 1. ...

Te8:e6

2. Cg8-e7!

I, II, III

I) 2. ...

Rf7:e7

3. h6-h7

Te6-h6

4. Th8-c8 și câștigă.

II) 2. ...

Te6:e7

3. Th8-h7+ și câștigă după schimbul turnurilor.

III) 2. ...

Te6-a4

3. Ce7-f5

Rf7-g6

4. h4-h5+ și câștigă.

58. Revista română de șah,
1938

Alb câștigă

4 + 9 = 13

1. Da1-d4+

Nu este bine 1. Nb7?, din cauza c6+ 2. N:c6 d:c6+ 3. R:c6 b2+ și nici 1. Del c6+ 2. R oriunde h1D 3. D:h1 b2+.

1. ...

Ra7-b8

2. Dd4-h8+

Rb8-a7

3. Na6-b7! mutarea-cheie.

3. ...

Ra7:b7

Sau 3...c6+ 4. N:c6 d:c6 5. R:c6 și câștigă.

4. Rb3-a4 și albul câștigă. Dama albă a luat spațiul de joc al pionilor negri înaintați, care cad pe rînd.

După 4. Rc4? a4 rezultatul jocului mai este problematic.

CAPITOLUL IX

Literatura și șahul

Cîteva mari scriitori ai lumii, ca de exemplu F. M. Dostoievski, Ștefan Zweig, George Meredith, Mauriciu Jokai, iar în țara noastră maestrul Mihail Sadoveanu, au adus o contribuție importantă la cunoașterea și răspindirea șahului prin nuvelele lor cu subiecte șahiste.

Rareori însă acești maeștri ai condeiului au pătruns în însăși esența șahului; ei nu și-au legat creațiile literare de însuși conținutul șahului, de partide sau probleme, ci în general de conflicte psihologice legate

de șah, sau de legende și povestiri din trecutul milenar al jocului nostru.

În schițele care urmează am încercat să leg povestirea de un motiv pur șahist, de conținutul unui sau mai multor studii create special pentru acest scop. Fără a avea pretenția că am reușit ceva deosebit, cred totuși că acest gen de literatură șahistă este interesant și poate face mai accesibilă și mai plăcută cunoașterea unei compoziții șahiste cu ajutorul cadrului literar.

59. NU LUA HOTĂRIRI PRIPITE!

Nuvelă publicată în „Magyar Sakkvilág”

1946

Cele ce urmează le-am citit pe niște foi îngălbenite de vreme, găsite între actele vechi ale prietenilor mei Petneházy. Nu știu în ce măsură faptele descrise sînt adevărate dar, cel puțin pentru șahiști, cred că ele vor prezenta interes.

Sultanul Saladin se plictisea. I se urise cu talerele pline de cele mai gustoase mîncăruri, încărcate cu cele mai aromitoare poame; nu mai îndrăgea cupele cu băuturi drese cu mirodenii, așa cum se beau pe meleagurile lui Soare-răsare, și nu-l

mai interesa dansul baiaderelor. Spre seară se retrase în iatac spre a-și împlini jocul de șah ce nu putea să lipsească niciodată și pe care-l juca Măritul Saladin sultan cu sora lui, prințesa Sittah. Saladin era meșter într-ale șahului, dar nici sora sa nu era mai prejos. Avînd mintea ageră, ea prilejuia deseori mare uimire fratelui său care avea trebuință să-și adune tot vicleșugul pentru a nu rămîne de risul drăcoacei de fată, și nu o dată se întîmpla ca nici așa să nu reușească.

De data aceasta însă, prințesa juca cu gândul dus aiurea. Căci uitându-se la nebunul alb, pe care meșterul grec îl sculptase în fildeș cu chipul zeului Mercur, i se părea că vede obrazul tinărului pe care îl zărise vreme de o clipită, în dimineața zilei aceleia, în prăvălia lui Abu Hassan; iar regele negru, din lemn de abanos, parcă se uita minios la ea, luind chipul tatălui ei, sultanul mort — părinte c-o dojenește pentru gândurile ei.

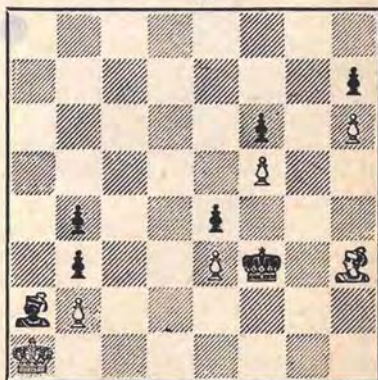
Căci întâmplarea făcuse ca ploaia din noaptea trecută să lase o băltoacă tocmai în fața prăvăliei lui Hassan, iar copila își bătea capul în ce chip ar putea-o trece, cind iată că un tinăr înalt și frumos ră sare lângă ea, ca din pământ: „Nu trece prin noroi, domniță! Păcat să-ți murdărești condurii de mătase”, — glăsui ei, și-i așternu mantia sa peste băltoacă; iar ea trecu ușoară ca o nevăstuică și se întoarse apoi tocmai la vreme ca să-i prindă o clipă privirea, înainte de a se mistui pe sub bolțile bazarului.

De aceea prințesa Sittah nu se descurca de fel în partida de șah, astfel încât fratele ei o trimise curînd să se culce, dară puse să fie chemat Marele vizir. Ibrahim-pașa avea faimă de mare jucător însă — poate că nici nu se cade să spunem asemenea vorbe despre un atît de sus-pus dregător — pașa era o vulpe bătrînă și îndeajuns de vicleană și se ferea să-și bată stăpînul la joc, pricină pentru care nici nu-și pusese niciodată puterile la încercare. Fiind destoinic meșter în întocmirea problemelor de șah, Ibrahim avea totdeauna pregătită cite una cu dezlegarea căreia își desfăta adesea mîritul stăpîn. „Ai vreo mansubă¹ nouă, Ibrahim?” — întrebă

sultanul. „Am măria ta” — răspunse acesta. „Am chiar trei”. Dar nu trecu nici un sfert de ceas și cele trei mansube erau dezlegate. Sultanul se minie: „Oare în toată împărăția mea să nu fie măcar un om ale cărui probleme să nu le pot dezlega? De-aș găsi unul, l-aș răsplăti regește!”.

Încă de cu noapte dorința sultanului fu vestită în toate părțile și chiar a doua zi de dimineață se înfățișă la palat un tinăr care nu era nimeni altul decît tinărul la care prințesa Sittah nu încetase să se gîndească. Il duseră pe dată înaintea sultanului, și la un semn, prințesa Sittah aduse tabla de abanos încrustată cu fildeș. „Cum te numești, străine? — întrebă sultanul — și din ce țară vii? Căci văd că nu ți-a fost leagăn Bosforul”. „Mă numesc Petneházy Illés, iar patria mea este Ungaria” — răspunse străinul, orînduînd figurile pe tablă. „Poziția aceasta este remiză”, — spuse el după ce isprăvi.

59



Remiză

O vreme sultanul contemplă cu atenție poziția. „Ciine ghiaur nerușinat!” — izbucni el dintr-o dată, plin de minie. „Mă iei drept un co-

¹ Așa se numeau la arabi problemele de șah.

pil de școală, de ai îndrăzneala să mi te înfățișezi cu o astfel de manusubă? Indrăzneala ta o voi pedepsi cu moartea. Doar pină mine în zori mai ai răgaz să cugeți, de ai făcut bine ori ba, să-l iei în ris pe padișahul tuturor drept-credincioșilor. Luați-l!" — porunci el ienicerilor.

"O clipă încă, Mărita ta! — rosti liniștit tinărul, scoțind o hirtie. M-am gândit că, tinăr fiind, Allah al tău ți-a hărăzit doar pentru mai târziu cugetare cumpătată, lipsită de orice grabă, fără de care nici judecător bun și nici sultan bun nu există. Așadar, pregătisem hrisovul acesta care cuprinde adevărata și dreapta dezlegare a problemei ce ți-am așezat aici, care dezlegare mi-ar fi scăpat zilele. Dar de ieri, — și aci tinărul privi spre Sittah care se îmbujoră — de ieri viața mea nu prețuiește mai mult decât acest hrisov". Și zicind aceasta, el rupse hirtia în petice mărunte, pornind apoi cu păzitorii către ieșire. "Dar totuși mi-e milă de tine, Saladin — mai zise el, întorcându-se încă o dată înainte de a ieși, — căci ești jucător de șah și ai să-ți dai seama că ai greșit și atunci te va roade viermele remuscării dacă ești un om cu adevărat drept".

"Duceți-l în temniță, dar răspundeți de fiecare fir de păr din capul lui", porunci sultanul.

Trei zile și trei nopți nu-i fu nimănui îngăduit, în afară de prințesa Sittah, să pătrundă pină la sultan. În cea de a treia noapte, sultanul își cercetă prizonierul în temniță. "Ai avut dreptate — rosti el întinzându-i mîna — de-acum înainte să-mi fii prieten". Și-l îmbrățișă pe tinărul ai cărui obraji palizi ardeau acum ca para focului, deoarece zărise în spatele sultanului pe frumoasa soră a acestuia.

Pină aici ține istorioara. Pe dosul filei am mai găsit următoarea însemnare:

"Eu, diacul Anselmus, slujitor și diac al dumnealui Petneházy Illés, însemnat-am această întâmplare după spusa milostivului meu domn și stăpîn. Luindu-mi îngăduința de a iscodi, care va fi fost acea poziție cu pricina, preamilstiva mea doamnă și stăpînă, frumoasa prințesă Sittah, a avut bunăvoința să mi-o lămurească din condei, cu mina domniei sale. Drept care am însemnat-o și eu aici, cu puținele mele puteri, cum m-am priceput.

Cu toate că eu însumi sînt cunosător în al nobilului joc de șah, cu mintea mea nepricepută, nici cum nu pot a înțelege care să fi fost pricina pentru care această minie a lui Saladdin s-a preschimbat apoi în prietenie. În afară de sultan, numai domnul și stăpînul meu, ori doamna și stăpîna mea, mi-ar fi putut da răspunsul. Numai că domniile lor nu vorbesc despre aceasta și deci taina va rămîne taină și se va da uitării, de nu cumva aceste însemnări vor folosi cuiva din îndepărtatul viitor să pătrundă vălurile acestei taine".

Dezlegarea tainei este următoarea:

Sultanul se înfuriase din pricină că i se păruse cu totul copilăros și simplu faptul că după mutarea 1. Ng2+ R:e3! 2.N:e4 urmează pat dacă regele ia nebunul — iar dacă nu, e inimaginabil cum ar putea negrul obține victoria împotriva unui nebun liber, cînd al său este închis. Sultanul se îmbună numai atunci cînd, după un studiu îndelungat, își dă seama că în această ultimă variantă negrul câștigă totuși, așa că forțarea remizei trebuie căutată în altă parte. Victoria se obține de către negru în felul următor:

2. ... **Na2-b1!!**
3. **Ne4:b1** ...

După 3. R:b1 R:e4 negrul câștigă cu ușurință. După 3. Nc2 jocul este 3...b:c2 4.b3 Rd2 5.Rb2 c1D+.

3 ... **Re3-d4!**
4. **Nb1-a2** **b3:a2**
5. **Ra1:a2** **Rd4-c4**
6. **Ra2-b1** **b4-b3**
7. **Rb1-c1** **Rc4-d3**
8. **Rc1-d1** **Rd3-e4**
9. **Rd1-d2** **Re4:f5**
10. **Rd2-c3** **Rf5-g4** și negrul câștigă.

Albul mai are însă un joc, după care pentru negru victoria este și mai greu realizabilă, cu toate că albul deblochează nebunul negru.

3. **Ne4-d5** **Nb1:f5**
4. **Nd5-g8** ...

Mutarea 4.N:b3? lichidează situația de pat și negrul obține ușor victoria, după ce a luat pionul h6.

4. ... **Re3-e4!**

Altfel 5.N:h7 forțează patul.

5. **Ng8-d5+** ...

După 5.Rb1 Rf4+ 6.Ra1 (altfel pionul h7 nu mai poate fi luat) 6... Rg5 cu joc identic ca după mutarea din text.

5. ... **Re4-f4**
6. **Nd5-g8** **Rf4-g5**
7. **Ng8:h7** **Nf5-g6**
8. **Nh7-g8** **Rg5:h6**
9. **Ng8-e6** **Rh6-g5**
10. **Ne6-d7** tempo **Ng6-h5**
11. **Ra1-b1** **Nh5-g4**
12. **Nd7-c6** ...

Cea mai bună mutare deoarece împiedică avansarea pionului la f3.

12. ... **f6-f5**
13. **Rb1-c1!** ...

Iată o observație care prezintă interes și pentru jucătorul practic: în această situație, ca și în altele similare, pionul negru nu poate fi sacrificat pentru nebun nici chiar în cazul cînd regele alb a mutat pe d2, iar nebunul negru nu poate împiedica revenirea regelui alb în cîmpul de colț — deoarece în situația Rc1, remiza este de acum asigurată!

13. ... **Rg5-h4**
14. **Rc1-d2** **Rh4-g3**

Regele negru a ajuns la locul său.

15. **Rd2-e1** ...

Regele alb poate ajunge în două mutări la c1 și astfel nici acum încă pionul nu poate fi dat pe nebun.

15. ... **f5-f4**
16. **Re1-f1** ...

16.Nd5 tempo Nh3 și 17...Ng2+.

16. ... **Ng4-f3**
17. **Nc6-b5** **Nf3-g2+**
18. **Rf1-e1** **f4-f3**
19. **Re1-d2** **f3-f2**
20. **Nb5-c4** tempo **Rg3-h2** și negrul câștigă.

21.Nb5 Rg1 22.Nc4 Nf1 23.Ne6 Nb5 24.Nh3 Nd7 (c6)±.

După demonstrația aceasta, jocul corect care duce la remiză este următorul:

1. **Nh3-g2+** **A, B**

1.Ng4+? R:e3 2.Nf3 Nb1±...

A) 1. ... **Rf3:e3**
2. **Ng2-h1!!** **I, II**

Albul l-a silit pe negru să ia inițiativa. Cazuri similare se mai găsesc

și în studiile din capitoul al XIV-lea.

- | | |
|-----------|--------|
| 1)2. ... | Re3-d4 |
| 3. Nh1:e4 | Na2-b1 |
| 4. Ne4:b1 | Rd4-e3 |

Această mutare câștigă de asemenea nebunul însă nu și partida, deoarece regele negru s-a îndepărtat de câmpul c4.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. Nb1-a2 | b3:a2 |
| 6. Ra1:a2 | remiză. |

Ambii jucători fac damă în 8 mutații.

1) 2...Rf4 3.N:e4 Rg5 4.Nd5 R:h6 (4...R:f5 5.Ne4+ R oriunde 6.N:a7 remiză) 5.Ng8 Rg7 6.N:h7 Nb1 7.Ng6 Nc2 8.Nh7 Rh6 9.Ng6 Rg5 10.Ne8 N:f5 și cu toate că negrul a luat pionul alb, el nu poate câștiga partida deoarece luarea pionului a avut loc într-o poziție și mai nefavorabilă pentru negru, decât în varianta a II-a a contrajocului. Se poate realiza posibilitatea să înainteze, dar regele negru nu mai poate ajunge pe câmpurile g3 sau e3: 11.Ng6 Rf4 12.Ne8 Re5 13.Nf7 Ne4 14.Ng6 Rd4 15.Nf5! (asigurarea ambelor diagonale pentru nebun era necesară) 15...Rd3! (negrul a luat nebunului diagonală b1-h7) 16.Nd7 Ng6 16.Rb1! (albul renunță acum la avantajul situației de pat, dar de fapt este silit s-o facă deoarece cu mutările de tempo ale nebunului: 17.Nc8 Re4 18.Nd7 Re5 19.Nc8 Nf7, fără acțiunea regelui, pionul s-ar transforma în damă. Regele alb trebuie să ocupe cât mai grabnic câmpul d2, mutare care asigură remiza) 17...Re4 18.Rc1 Re5 19.Rd2 Nf7 20.Nb5 (este inutil a se aștepta mutarea 20...Ne6) 20...f5 21.Ne2 f4 22.Nd3 remiză.

Această analiză aprofundată atinge punctul culminant prin faptul că după schimbul nebun-pion, regele negru mai menține remiza pe câmpul c1 chiar și în cazul când nebunul negru blochează drumul regelui alb către

câmpul din colț. (Demonstrația aceasta a fost făcută de compozitorii olandezi De Feijter, Stark și alții, și a dus la „răsturnarea” unuia din studiile autorului).

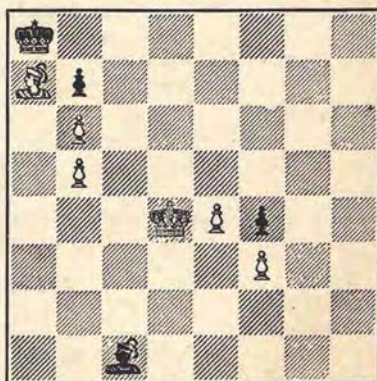
Dacă la mutarea a 11-a, în loc de câmpul e5, regele ocupă câmpul g5, atunci după 12...Rg5 13.Ng6! asigură remiza, de exemplu 13...Nc2 14.Nd3 etc.

- | | |
|-------------|-------------|
| B) 1. ... | Rf3-g4 |
| 2. Ng2:e4 | Rg4-g5 |
| 3. Ne4-d3 | Rg6:h6 |
| 4. e3-e4 | Rh6-g7 (g5) |
| 5. e4-e5 | f6:e5 |
| 6. f5-f6(+) | Rg7:f6 |
| 7. Nd3:h7 | remiză. |

★

Nu este inutil să prezentăm aici studiul cu aceeași idee dar cu culori inverse — care s-a dovedit ulterior greșit — și care a obținut premiul I la concursul internațional finlandez din anul 1944, deoarece „răsturnarea” a fost găsită mult mai târziu.

60



Alb câștigă (?) ?)

Studiul începe cu două curse. Inițial cursă constă în faptul că după prima mutare, foarte firească, 1.Re5 urmează 1...Nb2+ 2. R:f4 Ne5+; du-

pă un joc mai îndelungat, nebunul negru menține remiza împotriva regelui și a doi pionii. A doua cursă constă în faptul că după continuarea de asemenea plauzibilă 1.Rd5 Nb2 2.e5 N:e5 3.Nb8 N:b8 4.Re6 albul câștigă, ce-i drept nebunul dar nu și partida, deoarece după 4.Na7 b:a7 5.R:a7 regele alb s-a îndepărtat mult de pionul său iar partida este remiză.

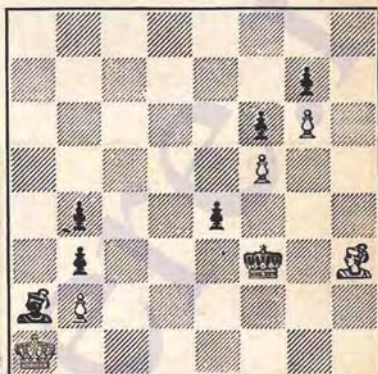
Soluția intenționată era: 1.e5 Nb2 2.Re4! N:e5 3.Nb8 și acum 3...N:b8 după care 4.Rd5 Na7 5.b:a7 R:a7 6.Rc4 câștigă partida; dar după 3... Nd6! 4. Nc7 Nc5 5. N(R):f4 Nf2 negrul menține remiza după cum am demonstrat mai sus (în studiul din povestire, pe care l-am alcătuit în locul celui greșit).

O ultimă întrebare: ce s-ar întâmpla dacă cineva ar reuși să demonstreze ce n-a putut demonstra autorul și anume că olandezii au analizat în mod greșit. În acest caz, prima realizare a ideii ar fi corectă, iar a doua eronată. În pierdere ar rămâne doar schița care — în aceste împrejurări — și-ar pierde rostul.

În ceea ce privește genul studiului prezentat, el face parte incontestabil din capitolul „Lupta împotriva adversarului invizibil”.

Pentru a-i satisface și pe aceia pentru care poziția descrisă e prea complicată, iată aceeași idee, elaborată cu mai multă simplitate.

61



Remiză

5 + 7 = 12

1.Ng2+ Re3 2.Nh1!! Rd4 (f4) 3.N:e4 Nb1 4.N:b1 Re3 5.Na2 b:a2 6.R:a2 Re4 7.Rb3 R:f5 8.R:b4 R:g6 9.Rc5 (9.Rc4? câștigă 9...Rf7) 9...Rf7 (9...f5 10.b4 remiză) 10.b4 Re7 11.b5 (mai bună decât Rc6) 11...Rd7 12.Rb6 g5 13.Ra6! (13.Ra7? g4±) 13...g4 (13...Rc7 [c8] 14.Ra7±) 14.b6 g3 15.b7 etc.

60. INSTAR I

Povestire șahistă publicată în cartea turneului internațional organizat la Budapesta cu ocazia Centenarului Revoluției din 1848.

Premiul I

Redactam de mai mulți ani rubrica de șah a revistei „Jocuri distractive” când, într-o bună zi, am primit un studiu original pentru ru-

brica mea. De altfel, lucrul nu era o raritate. Studiul era imprimat pe o diagramă; în colțul din stînga sus, era scrisă cifra 1, fapt din care am tras concluzia că vor mai urma și altele.

Atît. Nici numele autorului, nici soluția. Doar o scrisoare de cîteva rînduri:

¹ Instar este un cuvînt latin foarte rar întrebuintat. Il găsim în Virgiliu („Instar montis equum aedificans”) și înseamnă — extrem de mare, uriaș, colosal.

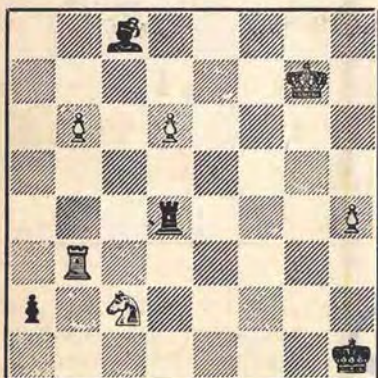
„Stimate Maestre,

Vă trimit acest studiu pentru concursul organizat în cadrul rubricii dumneavoastră. Nu vă mai comunic soluția, deoarece cred că înainte de publicare, veți analiza studiul și deci veți găsi și rezolvarea. Nu e important să cunoașteți și numele autorului. Dacă este neapărat necesar puneți un pseudonim, indiferent care.

Cu stimă“

Diagrama era următoarea:

1



Alb câștigă

Războiul era în toi. Erau puțini la număr oamenii care mai aveau vreme și pentru studii de șah, așa că m-am hotărât — fără prea multă trageră de inimă de altfel — să caut soluția. După oarecare strădanie am găsit că rezolvarea este următoarea:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. b6-b7 | Nc8:b7 |
| 2. Tb3:b7 | Td4:d6 |

Până aici jocul era aproape forțat. În schimbul celor doi pioni, albul câștigă nebulun; pionul negru este ținut de către cal și albului îi mai rămâne un pion liber, care-i oferă șanse de câștig. Mutarea cea mai promițătoare părea 3. h5, dar

în curînd am găsit că după 3... Tc6 4. Ca1 Tc1 5. Cb3 Tc3 6. Ta7 Tb3 negrul obține remiză, deoarece după 7. Ta2 urmează Tb7+ cu șah etern, iar după 7. h6 urmează 7... Tb7+ transformînd pionul în damă. Așadar, mutarea corectă este

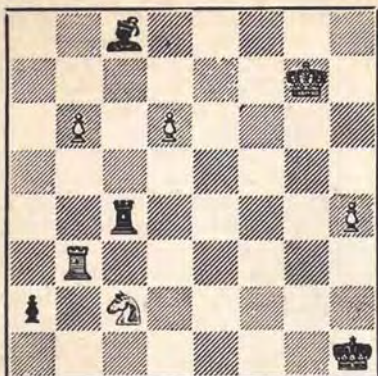
- | | |
|-----------|--------|
| 3. Tb7-a7 | Td6-c6 |
|-----------|--------|

Dacă în loc de aceasta, negrul mută 3... Td2 albul răspunde tot cu 4. Ta2; 4... Th2 (drept răspuns la încercarea de a obține prin 4... Td7+ șah etern, regele alb coboară pînă la g4 și câștigă) 5. Ta1+ Rg2 6. Ce3+ R oriunde 7. Cf5 câștigă.

- | | |
|------------------------------|---------|
| 4. Ta7:a2 | Tc6-c7+ |
| 5. Rg7-g6 | Tc7-c6+ |
| 6. Rg6-g5 | Rc6-c5+ |
| 7. Rg5-g4 | Tc5-c4+ |
| 8. Rg4-g3 | Tc4-c3+ |
| 9. Cc2-e3 | Tc3:e3+ |
| 10. Rg3-f4 | Tc3-b3 |
| 11. Ta2-e2 și albul câștigă. | |

Ei, dar asta nu-i mare lucru, mă gîndii eu. Dar pentru că nu prea aveam de unde alege îmi zisei că e foarte probabil să public totuși lucrarea. Și apoi, mai știi, poate că celelalte studii vor fi mai bune. Căci, judecînd după cifra romană, eram sigur că vor sosi și altele. Nu m-am înșelat. Cîteva zile mai tîrziu primii o nouă scrisoare. De data aceasta plicul nu conținea decît o diagramă.

II



Alb câștigă

Mi-am dat seama imediat că am în față continuarea lucrării autorului necunoscut. Comparând cele două diagrame am constatat că singura deosebire constă în poziția turnului negru, care se află la c4 în loc de d4. Soluția însă era mult mai greu de găsit decât în primul caz. Mai întâi că acum, prin avansarea pionilor, albul nu realizează nimic deoarece după 1... T:c2 negrul amenință și el 2... a1D; Nici 1. Tb2 nu e bine, tot din cauza 1... T:c2. Așadar, albului nu-i mai rămâne să joace decât

1. Cc2-a1
la care după

1. ... Tc4-c1
urmează

2. d6-d7 ...

Nu e bine 2. b7? N:b7 3. d7 (3. T:b7 T:a1 remiză) 3... T:a1 4. d8D Tg1+ 5. Rh6 (5. Rf8 a1D 6. T:b7 Dh8+ 7. Re7 Tg7+ și negrul câștigă) 5... a1D 6. T:b7 (forțat) 6... Dc1+ cu șah etern. Este în tot cazul interesant că dintre cele două mutări de pion, tocmai aceea care

părea mai favorabilă s-a dovedit a nu fi bună.

2. ... Nc8:d7
3. b6-b7 Tc1:a1
4. b7-b8D Tal-gl+
5. Rg7-f7!! ...

Incepi să ai altă părere despre acest studiu, din momentul în care îți dai seama că după 5. Rh6? a1D 6. Db7+ Tg2!! negrul obține remiză prin sacrificiul damei. De exemplu: 7. Tbl+ (7. D:d7? Da6+ câștigă) 7... D:b1 8. D:b1 Rh2 și remiză, deoarece ajungerea nebunului negru pe cîmpul c2 nu poate fi în nici un fel împiedicată, iar regele alb nu se eliberează, pentru ca pionul „h” să se poată transforma în damă. La finețea mutării din text, mai contribuie și faptul că nici 5. Rf8? nu e bine (de altă mutare cu regele nu poate fi vorba) deoarece urmează 5... a1D 6. Db7+ Nc6 (pentru ca dama albă să părăsească verticala b) 7. D:c6+ Tg2 și albul nu obține nimic prin 8. Tg3, deoarece prin Dh8+ negrul are șah etern; de asemenea după 8. Th3+ Rg1 9. Db6 (c5) Tf2+ negrul are șah etern.

5. ... a2-a1D

Cu toate că negrul are avantaj material, el pierde din cauza regelui aflat în colț. Dacă în loc de a1D negrul joacă întâi 5... Tf1+, atunci urmează 6. Re7 a1D (continuarea șahurilor cu turnul nu este bună din cauza luării nebunului, după care regele alb se poate refugia pe cîmpul h7) 7. Db7+ Rh2 (7... Rg1 8. Tg3+ câștigă) 8. Tb2+ Rg3 9. Dg2+ Rh4 (9... Rf4 10. Tb4+ Re3 11. Te4+ Rd3 12. De2+ Rc3 13. Tc4+ Rb3 14. Dd3+ R oriunde 15. Tc2+ câștigă) 10. Tb4+ Rh5 11. Dh2+ Rg6 (11... Rg5 12. Dh4+ câștigă) 12. Dg3+ Rf5 13. Dg4+ Re5 14. De4+.

6. Db8-b7+

Rh1-h2

Albul câștigă mai repede după ce câștigă dama prin 6... Tg2 7. Tb1+. De asemenea pierde 6... Nc6? 7. Dc6+ Tg2 8. Tg3 Da2+ 9. Rg7 Da1+ 10. Rh7 Db1 (a7)+ 11. Dh6 și albul câștigă.

7. Tb3-b2+

Rh2-g3

8. Db7-c7+

Rg3-h3

La Ca8 sau Rf3 9. Dc3+ Re4 (9... Rg4 10. Tb4+ Rf5 [10... Rh5 11. Dc5+ câștigă] 11. Dc5+ De5 12. Df2+ câștigă) 10. Tb4 Rd5 11. Td4+ Re5 12. Dc5++ Sau 8... R:h4 9. Df4+ R oriunde 10. Th2+ și albul câștigă.

9. Dc7:d7+

Tg1-g4

Dacă 9... R:h4 atunci 10. Dd4+ Rg3 11. Dc3+ Rg4 (11... Rh4 12. Df4+) 12. Tb4± Rh5 13. Df3+ și albul câștigă.

10. Tb2-b3+

Rh3:h4

După 10... Rh2, urmează 11. D:g4 Da2 (altfel, după ce încetează șahurile, Dg3+ câștigă) 12. Df4+ Rg2 (altfel urmează Dc1+ și Db2+) 13. De4+ Rh2 (13... Rf2 14. Dd4+ Rf1 15. Dc4+ câștigă) 14. De5+ Rg1 15. Dd4+ Rf1 (h1) 16. Dc4 (d5)+ și albul câștigă.

11. Dd7-e7+

Tg4-g5

12. Tb3-b4+

Rh4-h3

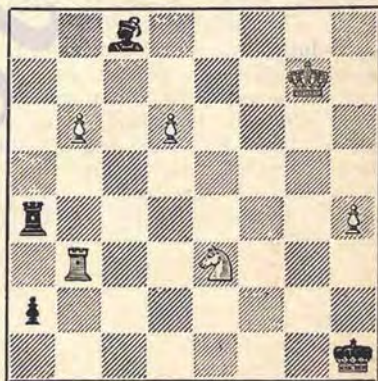
Dacă 12... Rh5, atunci 13. De2+ și albul câștigă.

13. De7:g5 și albul câștigă, de exemplu: 13... Da2+ 14. Rg7 Da1+ 15. Rh7 Da7+. 16. Rh6 Da6+ 17. Rh5.

Studiul mi-a plăcut; mi-a plăcut felul în care după mutarea în aparență bună, dar în realitate greșită, a pionului, negrul a zădărnicit victoria (varianta 2. b7?), dar mi-a plăcut mai ales varianta prin care

— după mutarea greșită a regelui alb (varianta 5. Rh6?), negrul sacrifică dama, iar după cealaltă mutare greșită a aceluiași rege (varianta 5. Rf8?), el sacrifică o figură, obținând astfel remiza. Nu mi-a scăpat din vedere nici faptul că singura deosebire dintre poziția I-a și a II-a constă în poziția turnului negru (soluția fiind totuși cu desăvârșire alta) și eram preocupat tocmai de găsirea unei modalități de a îmbina cele două finaluri în așa fel încât după prima mutare a albului, turnul negru să mute o dată pe cimpul d4, rezultând de aci poziția I-a, iar apoi pe e4, caz în care rezultă poziția a II-a. Tocmai pe cînd îmi băteam capul cu chestiunea aceasta, am primit din nou o scrisoare, conținînd următoarea diagramă:

I-II

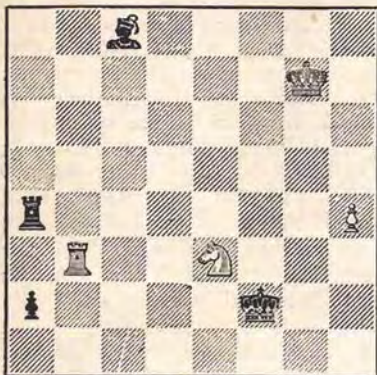


Alb câștigă

Acum eram lămurit. Cele două poziții constituiau un singur studiu cu două variante. Pentru a împiedica alD+ albul nu are altă mutare decât 1. Cc2, după care negrul încearcă să reziste fie cu Td4, fie cu Tc4, această din urmă mutare reprezentînd o rezistență mai serioasă. Alte mutări ale negrului nu sînt posibile.

M-am hotărât să clasez studiul printre cele premiate. Spre marea mea mirare însă, peste o săptămână, și iarăși fără nici un comentariu, am primit o nouă diagramă:

III



Alb câștigă

Am început s-o studiez cu multă atenție, deoarece mă interesa ce ascunde această nouă poziție. Rezultatele mi-au întrecut așteptările. Iată ce am găsit:

1. Ce3-c2

Ta4-d4!

Mutarea 1... Tc4 care în studiul II asigurase negrului o rezistență atât de puternică, nu mai este bună acum din cauza mutării 2. Tb2, deoarece calul c2 poate fi luat cu succes numai dacă regele negru se află pe linia întâia.

2. b6-b7

...

Alte mutări nu dau rezultate: după 2.Tb2? șahul prin descoperire e lipsit de efect; urmează 2...T:d6 3.h5 (s-ar mai putea 3.Ca1+ după care urmează tot 3... Rg3) 3... Rg3 4. h6 (4. b7? Td7+!) 4...Td7+ 5.Rf8 (5.Rg8 Tb7 6.h7 [Negrul n-are alte mutări mai bune; se amenințase Nf5 urmat de N:c2 și a1D] 6...Ne6+ 7.Rf8 [7.Rh8

Nf5] 7...T:h7 8.b7 Th8+ 9.Re7 Nf5 10. b8D [10. T:a2 Th7+ remiză] 10... T:b8 11. T:b8 N:c2 remiză) 5... Th7 6. T:a2 T:h6 7. Tb2 Rf4 8. Re7 Nb7 (eventual Re5) remiză, deoarece nebulun nu poate fi alungat de pe diagonală.

2. . .

Nc8:b7

3. Tb3:b7

Td4:d6

Dacă 3...T:h4, atunci 4.d7 Td4 5.Ta7 și albul câștigă.

4. h4-h5

...

Nu e bine 4.Ta7? (mutare ce fusese bună în studiul I, când regele negru nu se afla pe linia a 2-a) și anume din cauza 4...Td2!! Acum, după 5.T:a2+ survine o poziție interesantă în care un turn ține remiza împotriva unui turn plus cal plus pion, deși regele adversarului se află în spatele pionului. 5...Rg3 (5...Td7+ nu salvează partida) 6.h5 (mai bine decât Ta4) 6...Td7+ 7.Rg6 Td6+ 8.Rf7 Th6 9.Ta5 Rh4 remiză; după 5.Ca1, 5...Td1 menține remiza (după 5...Rg3 ar câștiga 6.h5) 6.h5 (6.T:a2 Rg3 7.h5 Td7+ remiză; iar după 6.Cb3 Td3 7.Cc5 Td5 remiză) 6...T:a1 7.h6 Tg1+ remiză. În sfârșit dacă în loc de 4.h5 se joacă 4.Ca1, atunci urmează 4...Td1 5.Tb2+ Rg3 6.h5 T:a1 7.h6 Tb1 8.T:a2 Tb7+ remiză.

4. . .

Td6-c6

După 4...Td2 urmează același joc, dar în momentul în care b3 este atacat de turn nu de pe c3 ci de pe d3, albul are posibilitatea de a câștiga mai repede datorită faptului că mutarea Td7+ este parată de alb cu calul care mutase pe c5.

5. Cc2-a1

...

Nu e bine 5.Td2? Rg3 6.T:a2 Tc7+ remiză.

Nu e bine nici 5.h6? din cauza 5...T:c2 6.Ta7 Tc7 remiză.

5. . .

Tc6-c1

Dacă negrul nu ar ataca direct, albul ar câștiga prin h5-h6; așa însă el nu ajunge să transforme pionul.

6. Ca1-b3

Tc1-c3

Mutarea 6...Tb1 care pare decisivă, oferă albului posibilitatea unei victorii rapide, prin faptul că calul stă în drumul turnului, împiedicându-l să dea șah etern.

În acest caz urmează 7.Ta7 și la 7... T:b3 8. T:a2+ după care prin 9. Ta7 albul câștigă. Dacă regele negru evită șahul turnului prin 7... Rg3, atunci urmează 8. T:a2 după care calul împiedică mutarea Tb7+ care asigură remiza.

7.Tb7-a7!!

Vezi a, b, c, d

a) 7...Tc3:b3 8.Ta7:a2+ Rf2-f3 9. Ta2-a7 Rf3-e4 10.h5-h6 Tb3-g3+ 11. Rg7-f8 și albul câștigă.

b) 7...Rf2-f3 8.Cb3-a1! Acum nu e bine 8.T:a2? deoarece prin 8...Rg4 negrul atacă pionul h5, iar în cazul când acesta avansează (sau dacă albul îl apără) 9...Tc7+ duce la șah etern sau la pierderea pionului) 8.Tc3-c1 9.h5-h6 Tc1:a1 10.h6-h7 Ta1-g1+. După 10...Tb1 11. Ta3+ R oriunde 12. h8D, victoria e mai simplă pentru alb: 11.h8D Tb7+ 12.T:b7 a1D+ 13.Rh7 Dh1+ 14.Rg8 etc. 11.Rg7-f6 Tg1-h1. Nu știu dacă s-a elaborat vreodată pînă acum vreo poziție care să pară fără îndoială remiză și în care cauza înfrîngerii negrului să rezide în situația nefavorabilă a regelui său. Dacă acesta ar sta în cazul de față pe e3 în loc de f3, el nu ar pierde acum. 12.Rf6-g6. Amenință T:a2. 12...Th1-g1+ 13.Rg6-f5!! Tg1-h1 14. Ta7-a3+ Rf3 oriunde 15. Ta3-a2+ R oriunde 16.Ta2-a7 și albul câștigă.

Albul câștigă deoarece a reușit să împingă regele negru pe linia a 2-a și prin aceasta a obținut posibilitatea de a lua cu tempo pionul a2.

c) 7...Rf2-e3. După aceasta e clar că varianta anterioară nu mai dă rezultate, deoarece acum regele negru nu va mai fi silit să mute pe linia a 2-a, avînd posibilitatea de a muta și pe d4. În schimb, el nu mai poate ataca pionul h5 și din această cauză albul poate câștiga în alt mod. 8.Ta7:a2 Tc3-c7+. După 8...Rf4 câștigă și 9.h6 deoarece împotriva șahurilor turnului, regele alb își găsește refugiu pe cîmpul h5. În afară de aceasta mai câștigă și 9.Ta4+ Rg5 10.Ta5+ Rg4 11.Cc5! Pe de altă parte după 9... T:b3 câștigă Ta7 (e2). 9.Rg7-g6 Tc7-c6+ 10.Rg6-g5 și albul câștigă.

d) 7...Rf2-g3 8.Cb3-a1. Nici acum pionul a2 nu poate fi luat din cauza R:g4; începutul este deci ca și cel al variantei b; acum însă albul câștigă din cauză că regele negru împiedică șahurile cu turnul. 8...Tc3-c1 9.h5-h6 Tc1:a1 10.h6-h7 Ta1-b1 11.Ta7-a3+. Această mutare duce mai simplu la victorie în comparație cu mutarea 11. h8D după care albul câștigă de asemenea: 11...Tb7+ 12.Rg6 T:a7 13. Dc3+ duce la pierderea turnului. Însă după 11.T:a2? Ta7+ menține remiza. 11...Rg3 oriunde 12.h7-h8D și albul câștigă.

Terminînd analiza, am ajuns la convingerea că datorită conținutului său bogat și plin de neprevăzut, acest studiu are valoare și singur, mai ales pe baza mutării a 7-a și a mutării a 13-a din varianta b. În afară de aceasta, nici varianta d nu este lipsită de interes. Am observat însă faptul că diagramele I, II și III diferă între ele doar în ceea ce privește poziția regelui negru și anume: de pe cîmpurile g1 sau g2 regele negru putea să ajungă o dată pe h1, iar altă dată pe f2. Din această cauză, am fost sigur că autorul necunoscut va unifica toate trei diagramele. Nu m-am înșelat: peste câteva zile am primit următoarea diagramă:

I-II-III



Alb câștigă

Cele trei diagrame sînt așadar reu-nite. Șahul dat cu calul pe e3 și apoi mutarea lui la c2 sînt necesare în scopul de a împiedica transformarea pionului a2 cu șah.

1. Cf5-e3+

...

Acum, regele negru are la dispoziție 7 cîmpuri. Am văzut deja cum câștigă albul în cazul cînd regele negru mută pe h1 sau la f2. Dacă regele negru mută pe oricare dintre cîmpurile de pe linia a 3-a, urmează 2.Cc2+ R ad libitum 3.d7 și albul câștigă. Nu constituie o greutate nici mutarea 1...Rg1 după care victoria se obține exact prin jocul care ar fi necesar dacă regele negru s-ar afla pe h1. Atît doar că victoria ar fi mai rapidă, deoarece turnul negru nu poate da șah pe cîmpul g1.

Mai trebuie deci să ne ocupăm numai de mutarea

1. . .

Rg2-h2

cu toate că în acest caz jocul coincide în mare măsură cu acela care survine în cazul cînd regele se află pe f2.

2. Ce3-c2

Ta4-d4

3. b6-b7

Nc8:b7

4. Tb3:b7

Td4:d6

5. h4-h5

Td6-c6

6. Cc3-a1

Tc6-c1

7. Ca1-b3

Tcl-c3

8. Tb7-a7 !!

...

În acest punct negrul poate să facă o mutare pe care — atunci cînd se afla pe f2 — regele negru nu o putea executa.

8. . .

Rh2-h3

9. Cb3-a1

...

Pionul a2 nu poate fi luat deoarece Rg4 ar da remiză.

9. . .

Tc3-g3+

10. Rg7-f6

Tg3-g1

La 10... Tf3+ urmează 11. Rg5 Tg3+ 12. Rf4 Tg4+ 13. Rf5 Tg1 14. h6 Tf1+ (14... T:a1 15. h7±) 15. Rg6 Tg1 16. Rh5 câștigă.

11. h5-h6

...

Câștigă și 11.T:a2.

11. . .

Tg1:a1

12. h6-h7

Ta1-f1+

13. Rf6-g7

Tf1-g1+

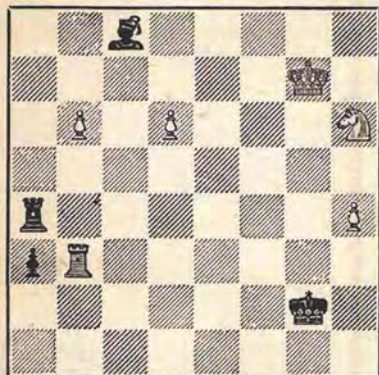
14. Rg7-h6 și albul câștigă.

Dacă negrul joacă 8...Tg3+ atunci urmează 9.Rf6 Tf3+ 10.Rg5 Tg3+ 11.Rf4 T:b3 (sau 11...Th3 tot 12.T:a2) 12.T:a2+ Rh3 13.Te2 (nu însă 13.Ta7 Rh4 remiză) și nici 13.Tf2? Tb5 cu remiză) 13...Tb6 14.Rf5 Th6 (14...Rh4 15.h6) 15.Rg5 T oriunde 16.h6±.

Am constatat că toate cele cinci diagrame constituie un singur studiu, bogat în conținut și cu un joc plin de neprevăzut — și că este un tot unitar, dar neobișnuit de lung. Totuși acest amănunt îl avantajează; m-am și gîndit să-i acord un loc de frunte în concurs, probabil locul întîii, și voiam tocmai să-l public în revistă, pentru a vedea ce efect va avea asupra cititorilor cînd — în mod cu

totul neașteptat — am primit pentru a șasea oară diagrama binecunoscută, cu cele 10 figuri — de data aceasta în următoarea poziție:

IV



Alb câștigă

Ei — m-am gândit eu — studiul acesta seamănă cu poveștile din o mie și una de nopți, continuă mereu... După celelalte, soluționarea noii diagrame nu mi-a cerut prea multă bătaie de cap.

1. Ch6-f5

Dacă 1.Cg4, atunci T:g4+ 2.R ori unde T:h4 remiză.

1. . .

Nc8:f5

Fără doar și poate negrul poate opune mult mai multă rezistență prin 1...a2 în urma căreia survin diagramele I, II și III.

2. b6-b7

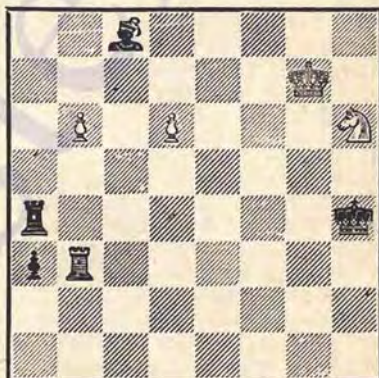
a, b

a) 2...a3-a2 3.Tb3-b2+ Rg2-g3 (h3) 4.Tb2:a2 Ta4-b4 (După 4... T:a2 urmează 5.b8D R:h4 6.Db4+ Rg5 7.Dc5 Tc2 8.D:c2±) 5.Ta2-a7 Rg3:h4 (dacă 5...Ng4, atunci 6.h5 — și la alte mutații urmează tot h5 — 6...N:h5 7.d7±) 6. Ta7-a4 și albul câștigă.

b) 2...Ta4-a7 3.Rg7-f6. După 3.d7 a2 4.d8D a1D+ rezultatul este cu totul nesigur. 3...a3-a2 4.Tb3-b2+ Rg2-h3 5.Tb2:a2 Ta7:b7 6.Rf6:f5 și albul câștigă.

Tot ce merită să fie menționat în această variantă este sacrificarea calului în scopul de a devia nebunul în altă direcție. În rest, jocul are caracter de partidă. S-ar putea crede că nu-i mai mult decît o prelungire forțată și nejustificată a jocului sau, în cel mai bun caz, o mică introducere la diagrama I—II—III. Mi-am schimbat însă părerea după ce — curînd — am primit următoarea diagramă, de data aceasta cu 9 figuri:

V



Alb câștigă

Soluția este:

1. b6-b7

a, b, c

Bineînțeles 1.d7? nu e bine, deoarece în cazul acestei poziții a regelui negru, se transformă tocmai pionul „d” dînd șah.

a) 1...Nc8:b7 2.Tb3-b4+!! Poanta! Mutarea aceasta explică pentru ce a fost nevoie să se intercaleze studiul IV, puțin cam încol în comparație cu celelalte. Alături de studiul III, el constituie partea cea mai valoroasă din întreg grupul de studii. Nu era bine nici 2.d7? din cauza 2...Ta8, du-

pă care urmează 3.T:a3 Td8 4.Td3 Nc6 remiză. 2... Ta4:b4 3.d6-d7, vezi al, a2.

Credem că este util să insistăm puțin asupra poziției. Negrul — care are un evident avantaj material — pierde din cauză că toate figurile sale (în afară de pionul a3) stau cât se poate de prost. Pe toată tabla nu există nici un alt câmp de pe care nebunul ar asigura victoria negrului (de altfel victoria e posibilă chiar fără nebun). În aceeași situație se află și regele; turnul mai are un singur câmp (f4) în care ar fi la fel de rău plasat.

a1) 3...Tb4-d4 4.Ch6-f5+ Rh4-g4 5.Cf5:d4 a3-a2 6. Cd4-b3 (e2) și albul câștigă.

a2) 3...a3-a2 4.d7-d8D+ Rh4-g3. După 4...Rh5 5.Da5+ câștigă, iar după 4...Rh3 urmează 5.Dd3+ Rh4 6. Da3 și după pierderea pionului rezistența negrului se prăbușește în curând. 5.Dd8-d6+ (mai eficace decât Dd3+) 5...Tb4-f4 (5...Rf3, în cazul unei alte mutări a regelui, pionul cade mai devreme) 6. Dd3+ R ad libitum 7. Dd2±±. 6.Dd6-a3+ și câștigă.

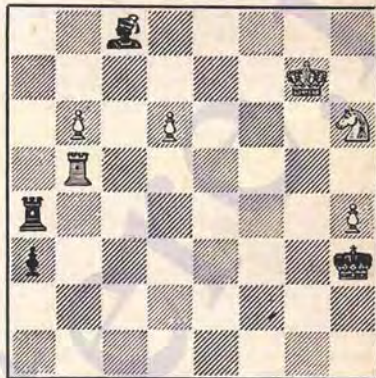
b) 1...a3-a2 2.b7:c8D a2-a1D+ 3. Rg7-h7. Amenință 4.Dd8+ și 5. Th3+++. 3...Ta4-a7+ 4.Tb3-b7.Amenință Dg4 mat. 4... Da1-b1+. După 4... T:b7 5.D:b7 albul câștigă ușor, negrul nu dă nici un șah. 5. Ch6-f5+! se pierde turnul și partida.

c) 1...Ta4-a7 2.d6-d7 și albul câștigă, deoarece indiferent care dintre pioni este luat, celălalt se transformă în damă.

Înainte de a mai fi primit vreo nouă misivă, am totalizat toate diagramele ce le promisem. Chestiunea era simplă. Turnul alb vine de undeva — de exemplu de la b5 pe b3, dînd șah regelui negru care mută o dată pe g2 apoi pe h4. Regele negru nu putea sta pe cîmpul g3 deoarece în acest caz, mutînd pe f2, ar fi anulat posibilitatea albului de a câștiga partida; deci regele negru putea sta numai pe h3. Așezîndu-l așadar la

loc (iar pionul alb pe h4) și punînd turnul alb pe cîmpul b5, totalizarea tuturor diagramelor în una singură a dat următorul rezultat:

I-V



Alb câștigă

Așadar, dacă după mutarea

1. Tb5-b3+

regele negru mută pe g2, survine poziția din diagrama IV, după încă o mutare cea din diagrama III, apoi cele din diagramele II și I, cu soluțiile discutate acolo. Iar dacă după mutarea de mai sus regele negru mută pe h4, este valabilă soluția diagramei V. Dar negrul mai are încă o mutare

1. . .

Rh3-h2

după care

2. d6-d7

constituie continuarea firească, deoarece pionul „b” se transformă dînd șah. Dacă pe lângă victoria simplă obținută prin mutarea din text, mai demonstrăm și faptul că 2.b7 nu duce la victorie, am dovedit că studiul nu conține dual, nici în cazul acestor mutări a negrului.

2.b7? N:b7 3.d7 a2 4.Tb2+ Rh1 5.T:a2 (5.d8D a1D 6.Df6 Dg1+ 7.Dg6 [în cazul altei mutări, negrul câștigă] 7...D:g6+ 8.R:g6 T:h4 remiză; 6.Db6 Dg1+ 7.D:g1 R:g1 8.Cf5 [8.h5 Nf3 remiză] 8...Nc8 remiză; 6.Dd2 T:h4 remiză; la încercarea albului de a câștiga poate urma de exemplu: 7.Cf5 Tg4+ 8. R oriunde Ng2 remiză) 5...Td4 6.Rf6, mai devreme sau mai târziu pionul tot trebuie să cadă, 6...T:d7 remiză.

2. . . a3-a2

(Dacă 2...N:d7, atunci 3.b7 a2 4. b8D+ și câștigă).

3. Tb3-b2+ R oriunde

4. Tb2:a2 și albul câștigă.

Acum mai trebuie să se analizeze doar chestiunea dacă mai este posibilă și o altă mutare inițială, care să aducă victoria. De exemplu:

1.d7? N:d7 2.Tb3+ (2.b7 a2 3.b8D a1D+ 4.Tb2 R:h4 remiză).

2...R:h4 3.b7 a2 4.b8D a1D+ 5.Tb2 Ta7 și albul nu poate câștiga.

Nu câștigă nici 1. b7? N:b7 2. Tb3+ (2.d7 Ta8 3.Ta5 [mai bună decât Tb3+ la care răspunsul este R:h4] 3...Td8 remiză; iar dacă 2.T:b7 a2

negrul este mai avantajat) 2...Rh2 3.d7 a2 4.Tb2+ Rh1 și după cum am văzut chiar adineaori nici 5.d8D și nici 5.T:a2 nu câștigă. Dar chiar fără analiză se poate constata că în jocul just, după mutările R:h4 sau Rh2, albul a fost acela care a avut de ales între mutările câștigătoare b7 sau d7, iar în jocul greșit, după mutările d7 sau b7 negrul a avut latitudinea de a alege între mutările salvatoare R:h4, respectiv Rh2.

Partea tehnică a soluției era înfăptuită pe de-a-ntregul: fiecare întrebare își găsisse răspunsul. Studiul părea în întregime corect.

La o singură întrebare nu găsisem răspuns. Studiul era mult superior acelor ce apar de obicei în rubrica șahistă a ziarelor sau revistelor, sau în concursurile organizate de acestea. După părerea mea, cadrul ce i s-ar fi potrivit ar fi fost mai curînd un mare concurs internațional.

Ce căuta atunci acest studiu la concursul rubricii de șah a unei modeste reviste? N-a trecut o săptămână și am primit răspunsul și la această problemă, sub forma unei noi scrisori care — pe lângă ultima diagramă, deja compusă de mine — mai conținea următoarele:

„Stimate Maestre,

În foarte mulți oameni trăiește veșnic dorința de a crea ceva fără precedent, ceva ce nu i-a reușit încă nimănui. Cheops a reușit să înalțe o piramidă, cum nu i-a mai fost dat nimănui să poată realiza, nici înainte și nici după el. Povestitorul celor o mie și una de nopți a ridicat un minunat monument de povești și nimeni nu a mai putut făuri unul la fel. Homer și-a construit acest monument din cînturi despre eroi, iar Beethoven din nemuritoare simfonii. Oamenii respectă tot ce iese din comun, chiar dacă este vorba doar de faptul că cineva a sărit cu cîțiva centimetri mai mult decât toți ceilalți, ori a ajuns, în goană, cu o singură frîntură de clipă mai repede la finită.

În acest studiu de șah, care e alcătuit din 6 figuri albe și 4 negre, am concentrat mai multe idei șahiste decât oricine înaintea mea și n-aș crede să se găsească prea curînd cineva care să mă poată imita. O singură idee bună este de obicei suficientă pentru un studiu — mai ales că din nenorocire, există și studii din care ea lipsește cu desăvîrșire sau este împrumutată din alt studiu, apărut în trecut.

O duzină de idei într-un singur studiu este de bună seamă un lucru neobișnuit. Dar nu numărul ideilor este important aci, ci omogenitatea lor organică și armonizarea lor în cadrul unui singur studiu.

Acum însă vreau să vorbesc despre cauza pentru care acest studiu a ajuns în rubrica revistei „Jocuri distractive” — sau mai bine zis la concursul acesteia. Căci, scumpe maestre, studiul meu este mult prea „tare” pentru acest concurs — și dumneavoastră v-ați dat seama fără îndoială de lucrul acesta. Acum 8 ani însă, dumneavoastră ați câștigat titlul de campion olimpic ce mi s-ar fi cuvenit mie și anume, tocmai în baza acestui studiu. Ce-i drept am întârziat puțin: în forma sa definitivă am reușit să-l realizez abia în 1938.

Să nu-mi spui nimeni că omul bun e în stare să se bucure de succesele rivalilor! Nu zic ba, o mai face, dar cel mult în cazul cînd el însuși nu se simte nedreptățit. Or eu am simțit și mai simt și azi că mi s-a făcut o nedreptate. Așadar răzbunarea mea este însutit îndreptățită.

Prin faptul că v-am trimis studiul în rate, v-am silit să-l analizați în mod temeinic, spre a vă putea convinge de valoarea sa. La studiul cu care ați devenit campion olimpic, pe lângă dezlegarea plină de poante, juriul a mai menționat și bogăția sa de conținut. Trebuie să constatați acum, că această bogăție este cit se poate de puțină în comparație cu belșugul de idei al studiului meu, fără să mai vorbim de faptul că nu este mai prejos nici din punctul de vedere al poantelor, ba dimpotrivă! Așadar, de cînd ați analizat studiul meu știți și dumneavoastră cele ce vi le repet totuși aici: titlul și premiul olimpic l-ați obținut numai grație întârzierii mele. Or conștiința acestui fapt nu poate să vă fie plăcută.

Dar răzbunarea mea nu se oprește aici. La concursul dumneavoastră eu am să obțin premiul întâi, pe care mi-l veți decerna chiar dumneavoastră și simțul de echitate ce-l aveți va suferi de bună seamă atunci cînd îmi veți acorda premiul întâi al unui concurs în care locul al doilea va fi ocupat de vreun mic „începător talentat” cu cine știe ce timidă primă încercare pe care vreți s-o „încurajați”.

Am isprăvit. Nu mai am nimic de spus.

În plicul anexat — pe care vă rog să-l deschideți doar în ultima clipă — veți găsi adresa la care vă rog să-mi trimiteți premiul. Numele este un pseudonim.

1 octombrie 1944



Altfel seria în scrisoarea care-mi explica totul.

Iar cu creionul: „Cel care a scris scrisoarea mi-a fost prieten. A avut timp doar să-mi dea scrisoarea aceasta”.

Revista „Jocuri distractive” a dispărut încă înainte de a fi putut publica studiul. Pe de altă parte, rivalul meu necunoscut nu mai este printre cei vii. Plicul nu are rost să-l deschid acum deoarece în el nu voi găsi decât un pseudonim. Voi trimite stu-

diul la viitorul concurs olimpic, sau la un concurs internațional mai important, dînd și explicații asupra felului în care a ajuns la mine. Tot a dorit bietul om să cîștige un astfel de concurs. Sînt convins de succesul său postum.

E tot ce pot face.

★

Cînd plicul a trebuit să fie deschis, pe cartonul din interior am găsit scris doar un nume:

Ola! Praga.

O MUTARE ASCUNSA..

schită publicată în revista „L'Italia Scacchistica”, 1952

Cunoscuții maeștri italieni Szabados și Paoli jucau șah. Era o după amiază toridă de vară, dar la umbra chioșcului, în grădină, era răcoare, iar lingă masa de șah nu lipsea o sticlă de Rovereto roșu, de cea mai bună calitate.

Niciunul dintre cei doi adversari nu jucase cu prea multă ambiție partida, lăsînd fantezia să-și ia zborul liber, astfel că nu e de mirare că la un anumit moment s-a ajuns la următoarea poziție neobișnuită:



Paoli

Paoli, care juca cu albul, fiind la mutare, a continuat cu singura mutare bună posibilă: 1. e:d7. Negrul a răspuns cu 1...Ce6 după care a urmat: 2.g7 Cd8 3.Nb7 Nc4. Albul a

considerat această mutare ca un cîștig de tempo, deoarece negrul nu are ceva mai bun. Cei doi nebuni adverși sînt obligați să „penduleze” pe două diagonale: cel alb pe a8-h1, iar cel negru pe a2-g8 și jocul ar fi continuat cu acest inutil dute-vino. De aceea albul a propus remiză.

„Te rog să continui să joci” răspunse adversarul său, cu oarecare ironie în voce.

„La ce s-o fi gîndind șiretul? — gîndi Paoli. O fi văzut ceva ascuns... Atenție! și se cufundă cu hotărîre într-o examinare atentă a poziției.

„Șahul e un joc greu — spuse cu jumătate voce adversarul său, după ce trecu o jumătate de oră fără ca Paoli să fi mutat. Dar acesta nu răspunse și continuă să se gîndească. Mai trecură încă zece minute cînd, deodată, Paoli exclamă:

„Vulpe bătrînă!” și mută 4.Nh1!

„Notocul tău a fost că mă cunoști prea bine — zise rîzînd Szabados, altfel te-aș fi prins. Bine. Accept remiza”.

Un prieten, tot șahist, care urmărise în tăcere ultima fază a partidei, interveni puțin cam nedumerit:

„Bine, dar nu pricep! Sper că nu e o glumă... adăugă el uitîndu-se bănuitor la cei doi. Apoi, adresîndu-se lui Szabados: „Întîi ai refuzat remiza, iar acum, după o astfel de mutare bizară o accepți!”.

„Nu, nu e o glumă, răspunse Szabados, dar nu e nici o problemă atît de ușoară. Dacă adversarul meu ar

fi jucat orice altă mutare, ar fi pierdut partida. De exemplu, la 4.Ne4? ar fi urmat 4...Ng8. Acum nebulun alb se află în zugzwang și trebuie să cedeze cîmpul (desigur tot pe diagonală mare) de pe care poate ataca lateral nebulun advers. 5.Nf3 (Ng2 sau Nh1 e și mai rău) 5...d5 6.Nh5 d4 7.Nf7 Nh7 8.g8d N:g8 9.N:g8 d3 și nebulun câștigă. Insuficient este și 4.Ng2 din cauza 4...Ne6 și acum după 5.Nf3 este adevărat că nebulun nu mai poate juca 5...d5?, dar poate continua cu 5...Nf7 și la 6.Ne4 Ng8 după care se ajunge la o poziție pe care am examinat-o mai sus.

Dar albul a găsit singura mutare (4.Nh1) prin care poate împiedica victoria negrului. Numai după această mutare se poate răspunde la 4...Ne6 cu 5.Ng2, iar după 5...Nf7 cu 6.Nf3, respectiv la 6...Ng8 cu 7.Ne4. Și iată demonstrația, conchise Szabados, efectuind mutările diferitelor variante pe tablă:

A) 4...Ne6 5.Ng2 d5 (B) 6.Nh3!
 Nf7 (dacă 6...Ng8 7.Ne6 C:e6 8.d8d+
 R:d8 9. Rb7 Cc7 10. a8d+ C:a8
 11. R:a8 Rc8 12. a7 Pat. Sau 7...
 Ne6 8. g8d remiză. Sau 7... Nh7
 8. N:d5 remiză) 7. Ne6 C:e6
 8.d8d+ R:d8 9.Rb7 Cc7 10.a8d

C:a8 11.R:a8 Rc7 12.a7 d4 13.g8D+
N:g8 pat.

B) 5...Nf7 6.Nf3 d5 (C) 7.Nh5 Ng8
(dacă 7...Ne6 8.Nf7 remiză) 8.Nf7
C:f7 9.d8D+ C:d8 pat (dacă 9...R:d8?
10.Rb8 și câștigă).

C) 6...Ng8 7.Ne4 d5 8.Nh7 Nf7 (sau Ne6) 9.Ng6 (sau Nf5) remiză.

Iată pentru ce am acceptat remiza — continuă Szabados. Din moment ce adversarul meu a găsit prima mutare exactă, era complet inutilă continuarea partidei. Este evident că el a trebuit să vadă toată complicata continuare. Tu însă — continuă Szabados adresându-se lui Paoli — ai propus remiza tocmai la momentul oportun. Simplul fapt că n-am acceptat-o te-a făcut să devii bănuitor. Fără asta, sint convins, ai fi căzut desigur în cursă. Cred că sint puțini șahiști în lume care să nu fi căzut în ea.

„Și cum s-a întâmplat că ai observat această cursă? — încheie Paoli.

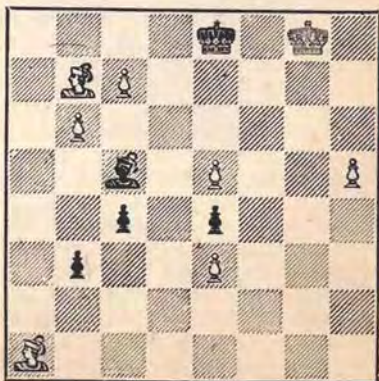
„Trebuie să spun — răspunse Szabados zîmbind — că fac parte din acești puțini. Dar lăsînd la o parte glumele, mi se pare că este mult mai ușor să pregătești o cursă, decît s-o descoperi și s-o eviți“.

61. POVESTEA LUPTĂTORILOR EROI

Despre studiul care urmează, autorul are părerea că seamănă atât de mult cu o bălăie adevărată, încât i-a întocmit analiza sub forma unei povestiri de război. Acest studiu, relativ scurt, conține numeroase elemente din strategia războiului: atac, contra-atac, apărare, tăierea comunicațiilor dintre diferite unități, apoi restabilirea lor, blocadă, prizonierat și, mai ales, multe sacrificii.

Iată cum s-a desfășurat lupta în-
versunată dintre tabăra albă și cea
neagră :

Lupta e în toi și toate perspectivele sînt de partea negrului, care a



obținut o zdrobitoare superioritate pe flancul stîng. Oricine se poate convinge de situația critică a albului, studiind „harta” cîmpului de luptă:

Albul a lăsat flancul stîng în voia soartei, punîndu-și speranțele într-un contraatac pe flancul drept.

1.h5-h6

Unica manevră de trupe în măsură de a amîna decidera imediată a situației (1.Rg7?, N:e3±).

Comandantul negru își dă acum seama că o victorie rapidă nu mai este posibilă (1...Na3? 2.h7 b2 3. N:b2 N:b2 4. h8D±) și din această cauză, cu mult simț strategic, se grăbește să-și organizeze apărarea regru-pîndu-și forțele.

1. . .

Nc5-f8!

Acum albul nu-și poate abandona forțele înaintate (pionul h6), atacate de forțele negre (Nf8), nici chiar dacă în luptă ambele formații ar fi distruse (2. Rh7? Rd7! 3. Rg6 N:h6 4.R:h6 Rc6 5.Nd4 c3 6.N:c3 R:b6 7.Rg6 R:c7 8.Rf6 Rc6 9.e6 Rd5 10.e7 Nc6 remiză), deoarece prin aceasta ar renunța la orice speranță de victorie.

2. h6-h7

Negrul continuă să se apere:

2. . .

Nb7-c8!!

Aceasta este singura apărare cu puțință (1...Nc8 2.b7!!±). Mulți au fost însă uimiți întrebîndu-se de ce negrul preferă defensivă, în loc să treacă la contraatac (prin 2...Nd5+). Răspunsul este că după 3.Rh8 Ne6 se ajunge la o poziție identică cu cea survenită în luptă. După manevra întreprinsă de negru (Nc8!!) regele alb este pus în fața unei alternative. În cazul cînd el permite luptătorului fruntaș să devină damă (3.h8D?) armata sa devine invincibilă, însă el însuși rămîne veșnic expus urmăririi

trupelor negre (3...Ne6+ 4.Rh7 Nf5+ etc.). Nu rezolvă dilema nici 3.h8C Nb4 4.Cf7 c3± și nici 3.b7?? Ne6+ 4.Rh8 Rf7±. Pînă la urmă regele se decide să se pună singur la adăpost:

3. Rg8-h8!!

A dat bir cu fugiții, uraa! După el! — strigară soldații negri, îmbătați de gîndul victoriei și pe dată se azvîrliră pe urmele regelui fugar.

3. . .

Nc8-e6

Mai tîrziu s-a discutat mult asupra faptului dacă această manevră n-a fost cumva pripită și dacă 3...Re7 n-ar fi lăsat lupta nedecisă (remiză). S-a constatat că nu, ba dimpotrivă, lupta s-ar fi încheiat mult mai repede (4.e6 și acum, după 4...R:e6 5.Rg8; după 4...N:e6 5.b7; după 4...Nh6 5.b7 N:b7 6.Rg8+, iar după 4...Re8 5.Nf6) și blocada pionului c7 este și mai efecace.

Abia acum comandantul alb își dădu seama de situația sa disperată. Inconjurat de inamici, izolat de flancul stîng al oștirii sale, el părea condamnat la nemișcare și, descurajat, aștepta moartea inevitabilă (4...Rf7, 5...Ng7 mat).

Timp de o clipă el fu convins că săvîrșise o greșeală nestabilind legătura cu flancul stîng al oștirii sale (prin 3.e6), dar își dădu în curînd seama că nici aceasta nu i-ar fi fost de vreun folos (3...N:e6+ 4.Rh8 Rd7 5.Ng7 (5.Ne5 Rc8) 5...Nf5! 6.Ne5 (6.N:f8 b2) 6...Rc8! 7.Rg8 N:h7+ 8.R:f8 Nf5 remiză).

Dar în momentul acesta, se întimplă ceva neașteptat. Cu un extraordinar avînt, infanteria aflată la c7 se aruncă asupra regelui dușman, mergînd la moarte sigură.

4. c7-c8D+!!

Acest sacrificiu părea inutil, căci după

4. . .

Ne6:c8

situația comandantului alb, care nu putea scăpa de încercuire, nu se îmbunătățește (5.Rg8 Ne6+ 6.Rh8 Rf7).

Exemplul bun este însă urmat. O altă formație de infanterie se aruncă înainte asupra comandantului dușman.

5. e5-e6!

. . .

Atita eroism paraliză tabăra inamică. Nimeni nu putu face vreun rău eroicilor infanteriști, cu atât mai mult cu cât comandantul negru observă că legătura dintre cele două flancuri ale dușmanului este restabilă. Temându-se de o mișcare de învăluire (5...N:e6 6.b7 Nd6 7.Rg7), dar încrezător în preponderența forțelor sale, comandantul negru trecu la defensivă:

5. . .

Re8-e7

La care trupele albe, gândindu-se bine că un atac pripit poate atrage mari primejdii (6.Nf6+? R:f6 7.Rg8 Ng7 8.e7 nu merge din cauza Ne6 mat) se resemnă în a face o mișcare prin care se așezau în poziție de așteptare.

6. Na1-b2

. . .

Cu intenția ca la o eventuală manevră agresivă din partea dușmanului (prin 6... R:e6 7. b7! N:b7 8. Rg8!) să obțină victoria. Comandantul negru nu-și părăsește însă adăpostul sigur.

6. . .

Re7-e8

după care comandantul alb se decide să declare blocada completă împotriva taberei mai puternice a dușmanului.

7. Nb2-f6!

c4-c3

Eroismul nu lipsește nici din tabăra neagră; prin sacrificarea unei formații, blocada albă este spartă.

8. Nf6:c3

...

Însă după câteva manevre de trupe:

8. . .

Re8-e7

9. Nc3-b2

Re7-e8

10.Nb2-f6

. . .

ia naștere din nou blocada de mai înainte. Deoarece sacrificarea altor trupe ar avea același rezultat, unul din ofițerii negri este silit să-și părăsească minunata poziție.

10. . .

Nc8-b7

În cazul că o face celălalt ofițer: 10...Nh6 urmează 11.b7 N:b7 12.Rg8 și victoria este a albului. Comandantul alb hotărî că sosise vremea să-și părăsească adăpostul:

11.Rh8-g8

. . .

dar negrul este încă suficient de puternic pentru a-l face să bată în retragere.

11. . .

Nb7-d5

Și atunci, o a treia formație de infanterie, care pînă acum nu participase la luptă — văzînd primejdia în care se aflau trupele de la e6, se aruncă în bătălie, expunîndu-se distrugerii.

12. b6-b7!

...

„Vă vine rîndul și vouă, strigară, prinși de iureșul luptei, soldații negri, acum avem altceva mai urgent de făcut”, și reușiră să distrugă trupele albe de la e6.

12. . .

Nd5:e6+

Comandantul alb fu iarăși înconjurat:

13. Rg8-h8

. . .

Dar această încercuire nu dură mult, deoarece după o mișcare forțată a negrilor

13. . .

Nf8-d6

14. Rh8-g7

regele alb scăpă definitiv din încercuire, făcînd loc înaintării decisive a infanteriei sale (pionul h) spre linia ultimă a dușmanului.

CAPITOLUL X

Lupta împotriva „adversarului invizibil”

În jocul de șah, amindoi adversarii angajează o luptă cu șanse egale. Faptul că albul începe nu constituie un avantaj serios. În schimb, în problemistică, negrul nu este pentru alb un adversar egal. Victoria este întotdeauna de partea albului, iar autorii fac din alb depozitul tuturor ideilor adânci și frumoase, al tuturor surprizelor, al neprevăzutului — în timp ce negrului i se rezervă doar rolul de a juca bine, cât mai bine, pentru ca albul să joace frumos. Se pare că aceasta este o dogmă a creării problemelor; nu tot așa stau însă lucrurile în materie de studii de final, deși și aici, în mod convențional, rolul activ este rezervat albului.

Autorul acestui volum a constatat, atât în cazul studiilor proprii, cât și în cel al altora, că adesea albul — care are inițiativa — este silit să folosească un joc neobișnuit și uimitor pentru a depăși superioritatea materială și pozițională a adversarului și a obține fie victoria, fie remiza. Pornind de la aceste constatări, autorul a ajuns la ideea realizării unui studiu în care negrul să nu aibă nici un fel de avantaj, nici material, nici pozițional, astfel ca victoria albului să pară ușoară. În realitate însă, studiul să fie mult mai dificil din cauza

existenței unei posibilități ascunse de apărare a negrului, a unui „adversar invizibil” — fără descoperirea căruia studiul să nu poată fi rezolvat. În felul acesta a luat ființă studiul de mai jos — primul de acest gen — căruia i-au urmat altele și în care negrul e un adversar din ce în ce mai redutabil. (Ideea posibilității ascunse de apărare am folosit-o, întâmplător, cu cîțiva ani mai înainte, la realizarea studiului „Labirint” (Nr. 144), în care acest element joacă un mare rol și face ca soluția să fie aproape imposibil de găsit; însă abia în acest studiu am încercat realizarea conștientă a acestei idei, ca scop în sine).

Din miile de studii cu enunțul „alb câștigă”, se poate trage următoarea concluzie general valabilă: negrul trebuie să aibă la dispoziție posibilități de apărare, deoarece numai în felul acesta apare pentru alb necesitatea de a desfășura un joc superior, ingenios și elegant, pentru a câștiga partida.

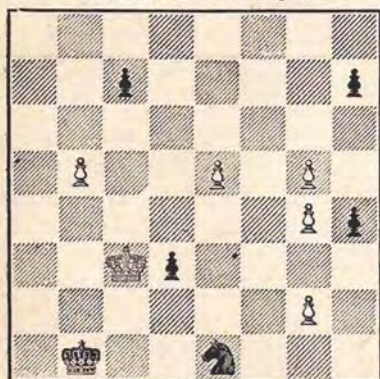
Analizînd studiile din acest capitol, mai putem adăuga constatărilor de mai sus următoarele: în cazul studiilor cu un „adversar invizibil”, dacă albul nu joacă într-adevăr jocul cel mai bun ci se lasă tentat de

alte posibilități, aparent decisive, atunci negrul are posibilitatea de a se salva, folosind la rîndul său un joc ingenios, surprinzător și frumos.

Învățăturile ce se trag din acest capitol, pot fi concentrate în constatarea că în materie de compoziție de studii, se pot crea nu numai idei noi, dar și forme noi care slujesc la realizarea lor.

64. Tijdschrift KNSB,
1945

Premiul I—II ex aequo



Alb câștigă

6 + 6 = 12

Pentru a se putea soluționa acest studiu, este necesar să se găsească cea mai mare rezistență a negrului, deoarece ea condiționează conținutul atacului alb.

Iată prima încercare: 1. Rd2 Cf3+ 2.g:f3 h3 3.e6 h2 4.e7 h1D 5.e8D D:f3 remiză.

A doua încercare: 1.e6 Rcl 2.e7 d2 3.e8D d1D 4.De3+ Rb1 și albul nu poate câștiga, deoarece nu poate da șah pe coloana „b”. Constatînd faptul, e firească ideea că pionul „c” al negrului trebuie constrîns să treacă pe coloana „b” pentru a putea face posibil șahul cu dama; în acest fel ajungem la cea de a treia încercare:

1. b5-b6

c7:b6

Altfel câștigă 2.b6-b7.

2. e5-e6

Rb1-c1

3. e6-e7

d3-d2

4. e7-e8D

...

Și acum, dacă negrul joacă 4... d1D?, atunci după 5.De3+ Rb1 6.D:b6+ albul își realizează ideea inițială și câștigă ușor. La un concurs de dezlegări, majoritatea concurenților au ajuns pînă în această fază, dar puțini fac următoarea observație: „Nu văd altă posibilitate, dar nu cred că soluția este aceasta, deoarece numai cu acest conținut studiul ar fi prea sărac. Într-adevăr, abia acum începe adevărata apărare a negrului:

4. ...

Ce1-c2!!

5. De8-b5

...

La alte mutări, 5...d1D ar fi suficient pentru remiză.

5. ...

d2-d1C+

6. Rc3-d3

Cd1-f2+

șah etern sau pierderea damei. Așadar, negrul s-a apărut împotriva unui atac aparent decisiv printr-un joc frumos, obținînd remiza. Pentru dezlegătorul ajuns la acest punct, e firească ideea de a aduce un pion negru și pe cîmpul g6, cu atît mai mult cu cît nu este de loc verosimil ca autorul să fi așezat inutil pe tablă pionii de pe flancul regelui; în felul acesta, se ajunge la soluția reală a studiului:

1. b5-b6

c7:b6

2. g5-g6

h7:g6

Nu este bine 2...Rcl 3.g:h7 d2 4.h8D (La 4...Cc2 urmează 5.Dh5) d1D 5.Dh6+±.

3. e5-e6

Rb1-c1

4. e6-e7

d3-d2

5. e7-e8D

Ce1-c2

La 5...d1D urmează 6.De3+ Rb1
7.D:b6+ și albul câștigă.

6. De8:g6

d2-d1D

La 6...Cb4 urmează 7.Dh6 Ca2+
8.Rd3 Cb4+ 9.Re2 și albul câștigă,
iar 6...d1C+ nu mai are acum nici un
efect.

7. Dg6-h6+

Rc1-b1

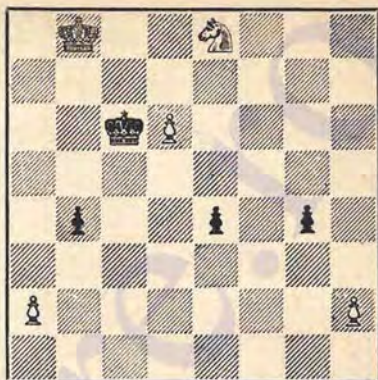
8. Dh6:b6+ și albul câștigă.

Cu aceasta nu putem încheia discuția în jurul acestui studiu, deoarece mai trebuie demonstrat că ordinea sacrificării celor doi pionii albi nu poate fi schimbată. Într-adevăr, după 1.g6 urmează Rc1! 2.g:h7 d2 3.h8D d1D 4. Dh6+ Rb1 5. Dg6+ Cc2 6. De4 (trebuie parat Dd4+) 6... Dcl și acum:

a) 7.e6 Da3+ 8.Rc4 (8.Rd2 Dd6+ 9.Re2 D:e6 remiză) 8...Db4+ 9.Rd3 D:b5+ 10.Rd2 Dg5+ 11.Rd1 (11.Re2 Rc1 remiză, deoarece amenință Dd2+) 11...D:g4+ remiză. Nu este lipsit de interes sacrificiul dublu al damei.

b) 7.g5 Da3+ 8.Rc4 (8.Rd2 Dcl+ remiză cu D:g5) 8...Da4+ 9.Rd3 D:b5+ 10.Rd2 (10.Dc4 Cel+ remiză) 10...Db2 11.g6 (11.e6 Dcl+ 12. Re2 [12.Rd3 D:g5 13.e7 Rc1 14.c8D Dd2+ remiză prin şah etern] 12...Rb2 13.Db7+ [13.e7 Del+ remiză] 13...Ra3 remiză) 11...Dcl+ 12.Re2 (12.Rc3 Da3+ 13.Rc4 Da6+! 14.Rc5 Da5+ remiză) 12...Rb2 13.Db7+ (13.g7 Del+ remiză) 13...Ra3 14.g7 Del+ 15.Rd3 Nb4+ 16.Rc4 (16.Rd4 Df2+) 16...De2+ și albul nu mai poate câștiga. Din toate acestea rezultă că mutarea 1.g6? nu poate duce la victorie.

Pentru cei cărora nu le plac inovațiile, dăm și versiunea realizării „ortodoxe” a acestei idei, care însă, după părerea noastră, nu poate fi comparată cu studiul precedent.



Negrul mută
și albul obține remiza

5 + 4 = 9

1. ...

b4-b3 varianta
principală.

Alte mutări de pionii ar avea drept rezultat o remiză mai ușoară (1...Rd7 2.Cf6+ R oriunde 3.C:e4+).

a) 1. ...e3 2.Rc8! (acum nu e bine 2.Cf6?, deoarece negrul mai are timp pentru mutarea 2.b3!) 2...e2 3.d7 e1D 4.d8D De6+ 5.Rb8 D:a2 6.Dd6+ Rb5 7.Dd7+ remiză.

b) 1...g3 2.Cf6! (2.Rc8 duce la un joc complicat, greu de analizat și în doielnic ca rezultat) 2...g:h2 (la 2...b3 3. a:b3 nu are nici un efect deoarece nici de pe h1 și nici de pe g1, dama neagră nu poate ajunge pe coloana „b”) 3.d7 h1D 4.d8D Dh2+ 5.Rc8 D:a2? (5...Dh3+ 6.Dd7+ remiză) 6.Dc7+ Rb5 7.Dd7+ Rc5 8.C:e4+ Rb6 9.Db7+ și albul câștigă.

Pe lângă aceste două variante care nu sînt de loc lipsite de interes, valoarea studiului este determinată bineînțeles de varianta principală.

2. a2:b3

A, B

Altfel câștigă 3... b2!

A) 2. ...

e4-e3 variantă
principală.

3. Rb8-c8

...

Și nu 3.Cf6? (mutarea variantei B)
 3... e2 4. d7 e1D 5. Rc8 (5. d8C+
 Rb5+) 5...Da5 6.d8C+ Rb5 7.C:g4
 Dc3+ 8. Rb8 Dd4+ și nici 3. d7?
 R:d7 4. Cf6+ Rd8+.

3. ... e3-e2
 4. d6-d7 e2-e1D
 5. Ce8-c7!! ...
 La 5.d8D? De6+; 5.d8C+ Rb6+.
 6. ... Del-b4

Dacă 5...g3 atunci 6.d8D remiză,
 sau 6.h:g3, după care ar câștiga ne-
 grul.

6. d7-d8C+ Rc6-d6
 7. Cd8-f7+ șah etern sau pierde-
 rea damei.

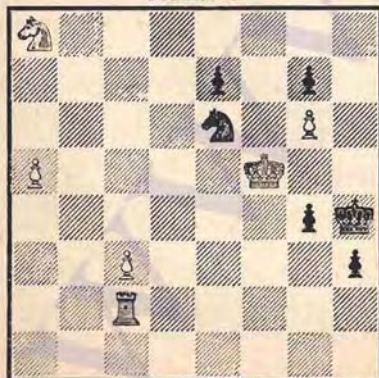
B)2. ... g4-g3
 3. Ce8-f6! ...

Și nu 3.Rc8? (mutarea variantei A)
 3...g:h2 4.d7 h1D+ (nici 3.h:g3? e3
 4. Rc8 (4. Cf6 e2 5. d7 e1D 6. d8C
 Rb6+) 4...e2 5.d7 e1D 6.Cc7 D:g3+
 (7.Ce6 D:d6!)).

3. ... g3:h2
 4. d6-d7 h2-h1D
 5. d7-d8D Dh1-h2+
 6. Rb8-c8 remiză.

Studiul ar putea fi încadrat la ca-
 pitolul „studii cu variante interdepen-
 dente”.

65. Tijdschrift KNSB,
 1946
 Premiul I



Alb câștigă

6 + 6 = 12

În unele studii se întâmplă ca o fi-
 gură sau un pion să aibă de jucat
 un rol excepțional, decisiv în soluție,
 rol care întrece valoarea lor obișnui-
 tă.

În jocul acesta rolul excepțional îl
 joacă pionul negru „e7”. Pe tablă
 mai există și alți pioni negri, dintre
 care doi înaintați, dar eroiul jocului
 este totuși acest pion rămas în urmă,
 a cărui înaintare este închisă chiar de
 o figură proprie, împiedicată de regele
 advers — fără să mai vorbim de
 faptul că și celelalte figuri albe, tur-
 nul și calul, l-ar putea împiedica să
 înainteze. Pionul acesta nu are nici
 o perspectivă de a ajunge la linia l-a
 și nu are nici un alt mijloc decît pro-
 pria sa persoană, pe care în repetate
 rînduri vrea s-o jertfească, și totuși
 el îl obligă pe alb să recurgă la mij-
 loace cu totul excepționale pentru a
 câștiga, cînd aparenta sa superioritate
 materială ar trebui să-i asigure vic-
 toria cu mutări normale.

1. Tc2-b2

A, B

Acesta este singurul cîmp de pe
 care turnul poate ajunge în două mu-
 tări pe h8; după orice altă mutare
 1...g3 câștigă ușor. De exemplu: 1.a6
 g3 2.a7 g2 3.R:e6 g1D 4.Ta2 D:g6+
 etc.

A)1. ...

g4-g3

După 1...Rg3 urmează 2.R:e6+
 deoarece pionii legați între ei sînt
 opriți de rege și turn, iar pionul „e”
 de către cal. După 1...Cc5 urmează
 2.Cc7 e5 (2...g3 3.Tb4+ Ce4 4.T:e4+
 Rh5 5.Ce6 h2 6.Cf4+; 2...e6+ 3.C:e6
 C:e6 4. a6 Cc7 5. a7 g2 6. Tb4+)
 3. Cd5 (amenință Ce3) 3... Cd3 4.
 Tb8 Cf2 5. Ce3 Rg3 (5... e4 6. Cf1
 orice 7. Th8 mat) 6. a6 și albul câș-
 țigă.

2. Tb2-b4

Ce6-f4!!

La 2...Rh5 urmează 3.Tb8+.

3. Rf5:f4

...

Dacă albul joacă acum 3.T:f4+ Rh5 4.Td4 (4.Tg4 h2⊖) 4...g2 5.Td8 (5.Td3 Rh4 6.Td4+ Rg3 7. Td3 Rh2⊖) 5.e6+ 6. R oriunde g1D⊖; pionul e7 îl împiedică pentru prima dată pe alb să câștige, ba mai mult, câștigă negrul!

3. ...

h3-h2

După 3...g2 câștigă 4.Rf3.

4. Rf4-f3+

...

După 4. Tb8? urmează 4... e5+ și pionul negru este pentru a doua oară în situația de a împiedica pe alb să câștige, ba mai mult, el poate aduce chiar victoria negrului: 5.R:e5 Rg5 6.Th8 g2 etc.

4. ...

Rh4-h3

5. Tb4-h4+!!

...

După 5. Tb1? urmează e5!! (și nu 5...g2? 6.Tb8±) și pionul „e” are pentru a treia oară ocazia să aducă victoria negrului: 6. Cc7 e4+ 7. Rf4 g2 8. Tb8 g1D⊖.

5. ...

Rh3:h4

6. Rf3-g2 și albul câștigă.

B) 1. ...

Ce6-f8

2. Ca8-c7

g4-g3

3. Tb2-b4+

Rh4-h5

4. Cc7-e6!

...

După 4.Tb8? urmează 4...g2 5.T:f8 Rh4 6.Rf4 e5+ și intervenția pionului „e” schimbă pentru a patra dată rezultatul partidei.

4. ...

Cf8:e6

5. Tb4-b8

Ce5-f8

6. Tb8:f8

e7-e6+

7. Rf5-f4

g3-g2

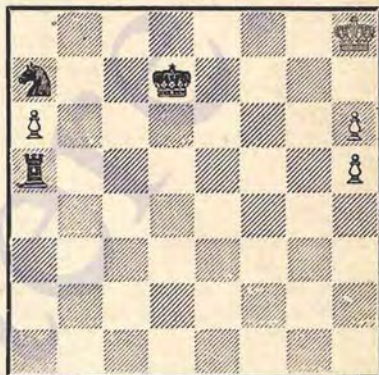
8. Tf8-h8+

Rh5:g6

9. Th8:h3 și albul câștigă (9... e5+ 10.Rf3 g1C+ 11.Rg2).

E caracteristic și interesant că la orice greșeală pe care o face albul, pionul e7 poate nu numai să salveze, ci chiar să câștige partida pentru negru.

66. Magyar Sakkvilág,
1943



Remiză

4 + 3 = 7

1. Rh8-g7

...

La 1.h7? urmează Tg5 2.h6 Cc6 și mat în trei mutări.

1. ...

Ta5-g5+

și acum mutarea:

2. Rg7-f7

...

pare a fi cea mai bună posibilă, mai ales pentru că ea zădărnicește mutarea Tg8+, care este incontestabil avantajoasă pentru negru; și totuși această mutare nu este bună, dimpotrivă, ea constituie o cursă deoarece urmează:

2. ...

Tg5-f5+

La 2...T:h5 urmează 3. Rg7 Re7 4. h7 Tg5+ 5. Rh6 remiză; de altfel prezența pionului h5 deschide negrului chiar perspective de victorie.

3. Rf7-g7

...

3. Rg6 Tf8 constituie un câștig de tempo pentru negru.

3. ...

Rd7-e7

4. h6-h7

Tf5-f7+

5. Rg7-g6 (g8)

Tf7-f8

6. Rg6-g7

...

După 6. h6 Th8 7. Rg7 Cc6 jocul este același.

6. ...

Tf8-h8

7. h5-h6

...

La 7. R:h8 Rf7 și urmează mat cu calul în patru mutări, pe câmpul g6.

7. ...

Ca7-c6

8. a6-a7

Cc6-e5

9. a7-a8D

Th8:a8

10. h7-h8D

Ta8:h8

11. Rg7:h8

Re7-f7

12. Rh8-h7

Ce5-d7

13. Rh7-h8

Cd7-f8

14. h6-h7

Cf8-g6 mat.

Deoarece în poziția inițială pionul avansat al albului constituie o compensație suficientă pentru avantajul material al negrului, remiza pare firească. Cea mai bună dovadă este faptul că, după îndepărtarea pionului „dăunător” h5, de victorie nu mai poate fi vorba nici în cazul când albul ar juca în modul cel mai primitiv posibil. Câștigul negrului în varianta de mai sus se datorește numai faptului că albul nu a luat în considerare posibilitățile ascunse ale negrului, rămânând așadar învins în lupta împotriva „adversarului invizibil”. Cunoscând însă aceste lucruri — prin mutarea.

2. Rg7-f6!

A, B

albul reușește să salveze partida.

A)2. ...

Tg5-g8

3. h6-h7

...

Și nu 3. Rf7? Te8! (negrul trebuie să fie atent să nu câștige un tempo prin 3...Th8? 4. Rg7 Re7 5. R:h8 Rf7 6. h7 remiză) 4. h7 (4. Rg7 Re7 5. Rh7 Cc6 etc.) 4...Th8 5. h6! Cc6 6. a7 (6. Rf6 Rd6 7. a7 Ce5 etc.) 6...Ce5+ 7. Rf6 Rd6 8. a8D (8. Rg7 Re7+ ca mai înainte) 8...T:a8 9. Rg7 Re7 și negrul câștigă.

3. ...

Tg8-h8

3...T oriunde 4. Rg7 remiză.

4. h5-h6!!

Ca7-c6 (c8)

5. a6-a7!

...

Dacă 5. Rg7? atunci Re7+.

5. ...

Cc6-e7

6. Rf6-g7

...

Și nu 6. a8D T:a8 7. Rg7 (7. h8D T:h8 8. Rg7 Tg8+) 7...Cf5+ 8. Rg6 Re7 și negrul câștigă.

6. ...

Rd7-e6

7. a7-a8D

Th8:a8

8. h7-h8D

Ta8:h8

9. h6-h7!! remiză.

După 9. R:h8? negrul încă mai poate câștiga: 9...Rf7 10. Rh7 Cc6 11. Rh8 Ce5 și mat la mutarea a 4-a.

B)2. ...

Tg5:h5

3. Rf6-g7

...

Nu 3. Rg6? Th1 4. h7 Re7 5. Rg7 Tg1+, 6. Rh6 Rf7+.

3. ...

Rd7-e7

4. h6-h7

Th5-h3!

5. h7-h8D

Th3-g3+

6. Rg7-h6! remiză.

Dacă 6. Rh7?, atunci Rf7+.

Cel mai accesibil dintre drumurile care duc la rezolvarea acestui studiu are următoarele etape:

1) Surprinderea stărnită de constatarea că mai există și altă posibilitate în afară de remiză;

2) Constatarea că posibilitatea de câștig a negrului nu este determi-

nată de avantajul său material aparent, ci de posibilitățile ascunse (adversarul invizibil) de care dispune negrul;

3) Constatarea că avantajul material al negrului nu s-ar mări după îndepărtarea pionului h5, ci dimpotrivă, în această situație nu mai poate fi vorba de victorie, nici în cazul celui mai simplu joc posibil al albului; ajungând aci dezlegătorul întrezărește unica posibilitate a negrului de a obține victoria: matul dat cu calul, regelui silit, prin sacrificarea turnului, să se închidă la h8;

4) Realizarea acestui mat după jocul normal al albului și, în sfârșit, zădărnicierea matului printr-un joc neobișnuit al albului.

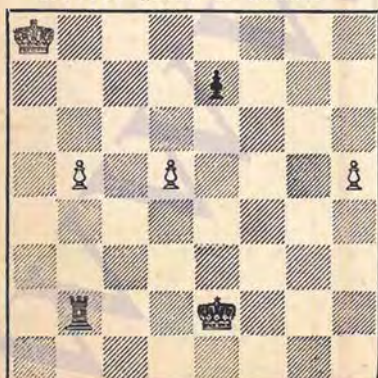
Studiul poate fi încadrat și în capitolele „Figuri dăunătoare” și „Curse”.

Înainte de a prezenta următoarea luptă cu „adversarul invizibil”, vom înfățișa ideea de bază a studiului în realizarea „ortodoxă”, obișnuită; facem aceasta pornind de la ideea că — în orice comparație — e mai recomandabil să începi cu elementul mai simplu, mai cunoscut.

67. Șahmatî v SSSR,

1955

Motto: „Deus ex machina”



Remiză

4 + 3 = 7

1. h5-h6

Re2-d3

O mutare firească; din cauza amenințării h6-h7 regele negru și turnul său nu pot rămâne pe aceeași linie. Mutarea turnului ar constitui o pierdere de tempo; o altă mutare a regelui, de pildă una prin care să se apropie de pionul „h”, nu are nici un rost. Jocul este în acest caz mai ușor pentru negru, iar varianta principală rămâne și atunci posibilă. Care este acum continuarea cea mai bună a albului? Dacă 2. h7? atunci 2...Th2 3. b6 (3. d6 nu are acum nici un rost) 3...T:h7 4. b7 Th8+ 5. b8D T:b8+ 6. R:b8 Re4 și negrul câștigă; sau 2. Rb7? T:b5+ 3. Rc6 Rc4 4. h7 Tb8 și negrul câștigă.

Soluția este:

2. d5-d6!

e7:d6

3. b5-b6!! Deus ex machina!

A, B, C

Rostul acestui prim sacrificiu de pion, aparent inutil, se va vedea numai după cel de al doilea sacrificiu de pion, care nu poate fi acceptat: scopul său este de a despărți cei doi pioni, pentru ca al doilea pion să nu poată fi luat (T:b6? h7!).

A)3. ...

Th2-a2+

Scopul este limpede: îngreuierea înaintării pionului.

4. Ra8-b7!

I, II

În aparență e mai bine 4. Rb8? (care permite aparent înaintarea

¹ „Un zeu coborât cu ajutorul unei mașini”, expresie folosită de Platon (Kratylos) și care constituie o aluzie la faptul că în dramele antice zeii apăreau întotdeauna la sfârșitul piesei spre a decide acțiunea. Se folosește în cazurile când o persoană sau un eveniment neprevăzut rezolvă favorabil o acțiune.

pionului alb) după care urmează însă 4...Th2 5. b7 (sau Rc7) 5...T:h6 6. Rc7 Th7+ 7. R oriunde Tb7+.

1) 4. ... Ta2-h2
5. Rb7-c6!

După altă mutare a regelui, negrul câștigă prin 5... T:h6, iar după 5. h7 Rc4 6.Rc6 T:h7 7. R:d6 Rb5 negrul câștigă.

5. ... Th2:h6
6. b6-b7 d6-d5+
7. Rc6-c5!

Dacă 7. R:d5? atunci Tb6+.

7. ... Th6-n8
8. Rc5:d5 remiză.

Acum se învederează și un alt rost al sacrificiului de pion: pionul negru a fost adus mai aproape de regele alb, fără de care, negrul ar câștiga.

11) 4. ... Rd3-c4
5. Rb7-c6 d6-d5
6. b6-b7 și albul câștigă.

Și nu 6. h7? Th2 7. b7 Th6+, și câștigă negrul.

B) 3...Th2 4. b7 Ta2+ 5. Rb8 cu șanse de victorie pentru alb, nu constituie un joc interesant și nici valoros.

C) După mutarea 3...Re4 însă, ambele apărări ale albului sînt foarte dificile și interesante, însă — tocmai pentru că sînt două — ele nu reprezintă nici o valoare din punctul de vedere al frumuseții studiului. Astfel, valoarea studiului este determinată numai de varianta A.

Iată acum prima apărare: 4. h7 Ta2+ (4...Th2 5. b7 Ta2+ 6. Rb8 Th2 7. Ra8! [altfel câștigă T:h7] 7...Ta2+) 5. Rb7 Th2 6. Rc6 T:h7 7. R:d6 Rd4 8. Rc6 Th6+ 9. Rc7 Rc5 10. b7 Th7+ 11. Rb8! Rb6 12. Ra8 remiză.

A doua apărare: 4. b7 Rf5 (4... Ta2+ 5. Rb8 orice 6. Rc7 sau h7 remiză) 5. h7 (altfel Rg6+) 5...Ta2+ 6. Rb8 Th2 7. Ta8! Rg6 8. b8D Ta2+ 9. Da7! (9. Rb7? Tb2+ și negrul câștigă) 9... T:a7 10. R:a7 R:h7 11. Rh6 remiză.

Aceste două posibilități nu au putut fi puse în valoare în cadrul formei obișnuite a studiului, dar vor fi puse în valoare în calitate de „adversar invizibil” — în următorul studiu modern:

68. Șahmatl v SSSR, 1955



Alb câștigă

3 + 4 = 7

1. Rb6-c5

Și nu 1. Rb5? după care, pe lângă 1...e3, negrul obține remiza și prin 1...a2 2. Ta6 Rg2! 3. Rc4 (3. T:a2 Rf3 4. Rc4 e3 remiză) 3...R:f2 4. T:a2+ Rf3 5. Ta3+ e3 6. Rd4 g3 7. T:e3+ Rf2 și 8...g2 remiză.

1. ... e4-e3!

1...Rg2 nu oferă o rezistență mai lungă și mai interesantă: 2. T:g4+ Rf3 3. Th4 (e bine și Tg8) 3...a2 4. Th1 R:f2 5. Td4 e3 6. Rd3 e2 7. Rd2; nu este satisfăcător nici 1...a2 2. Ta6 Rg2 3. T:a2 Rf3 4. Rd4 și albul câștigă.

2. f2:e3
3. Rc5-d4

g4-g3!

...

La prima vedere s-ar părea că albul ar putea juca și alte mutări, aparent mai promițătoare decât această mutare insignifiantă, care are drept scop să asigure din timp apărarea pionului d3 (apărare îndreptată împotriva „adversarului invizibil”).

În primul rînd se pune întrebarea: de ce trebuie apărut acest pion, cînd el poate înainta? După aceasta răspunsul este însă 3...a2 4.Th6+ (4. Ta6 g2 5. Th6+ Rg1 6. Ta6 Rf1+) 4... Rg2 5. Ta6 Rf3 și negrul mai poate ajunge din urmă pionul, asigurîndu-și remiza. În afară de apărarea pionului, mutarea 3. Rd4 mai are și alt scop: după 3... g2 4. Rc3 blochează pionul „a”.

Dacă albul ar juca mutarea firească 3. Tg6-h6+ care împiedică înaintarea pionului „g”, negrul ar răspunde printr-un studiu:

3. ...

Rh1-g2!

Și nu 3...Rg1? 4. Ta6 Rf2 (4...g2 5. T:a3 R oriunde 6. Ta2 sau a1+) 5. T:a3 g2 6. Ta2+ și albul câștigă.

4. Th6-a6

...

Acum la 4. Rd4 ar urma Rf2 și negrul obține remiza.

4. ...

Rg2-f3

Și nu 4...a2? 5. T:a2+ Rf3 6. Rd4 și albul câștigă.

5. Ta6:a3

...

După 5. Rd4 g2 negrul are șanse de câștig.

5. ...

6. e2-e4+

g3-g2
Rf3-f4!!

Și nu 6...R:e4 7. Tg3 și albul câștigă.

7. Ta3-a1

Rf4:e4 remiză.

Printr-un studiu și mai interesant se apără negrul după o altă mutare a albului, de asemenea firească:

3. Rc5-b4, prin care albul atacă pionul.

3. ...

a3-a2

4. Tg6-a6

...

Sau 4. Th6+ Rg2 5. Ta6 Rf3 remiză.

4. ...

g3-g2

Acum studiul se bifurcă.

a) 5. Ta6-h6+

Rh1-g1

6. Th6-a6

Rg1-h1!!

La alte mutări câștigă 7. T:a2, dar acum remiza nu poate fi evitată.

b) 5. Rb4-b3

g2-g1D

6. Ta6-h6+

Dg1-h2!!

După 6...Rg2? 7. Tg6+ R oriunde 8. T:g1 și 9. R:a2 și albul câștigă.

7. Th6:h2

Rh1:h2

8. Rb3:a2

Rh2-g3 remiză.

În acest fel și celelalte două variante ale finalului „ortodox” au trecut complet și fără dual în contrajocul care constituie, de fapt, conținutul acestui studiu.

Incheierea soluției pentru studiul propriu-zis este:

3. ...

a3-a2

Dacă 3...g2, atunci 4. Rc3 și albul câștigă.

4. Tg6-h6+

...

Nu 4. Ta6? g2 5. Th6+ Rg1 6. Ta6 Rh1 remiză.

4. ...

Rh1-g2 (g1)

5. Th6-a6

orice

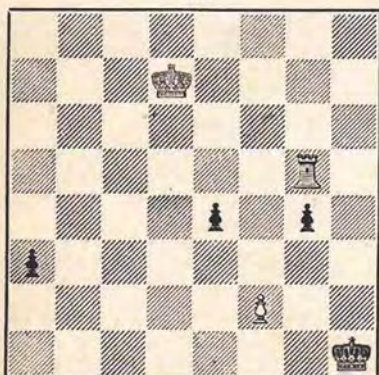
6. Ta6:a2 și albul câștigă.

Acest final de partidă nu are altă pretenție — în afară de aceea a corectitudinii și a lipsei de duai — decât de a putea servi drept cadru pentru studiile mai valoroase pe care le conține în contrajocuri. Pe acest teme el poate fi inclus și în categoria „studii în studiu”.

Acum urmează o pereche de studii „gemene” în care poziția regelui și a turnului alb este schimbată.

69. Șahmatî v SSSR,

1955



Alb câștigă

3 + 4 = 7

Regele alb este atât de departe încât — față de amenințarea 1...e3 — apropierea sa ar fi deocamdată inutilă, de exemplu: 1. Re6? e3 2. f:e3 g3 și în baza celor văzute pînă acum, nici o nouă mutare de apropiere a regelui și nici 3. Th5+ nu duce la victorie.

Mutarea-cheie este:

1. Tg5-e5

...

Nici o altă mutare cu regele sau cu turnul nu e potrivită. De exemplu: 1. Ta5? Rg2 remiză; sau 1. Tc5? Rg2 2. Tc2 Rf3 (e bine și 2...g3) 3. Re6 e3 4. f:e3 g3 remiză.

Scopul mutării-cheie este de a constrînge pe negru să mute:

1. ...

a3-a2

Mutarea aceasta nu pare atât de importantă încît să fi meritat ostenneala de a fi forțată, dar în realitate, din cauza ei pierde negrul.

După 1...e3 urmează 2. T:e3 Rg2 (2...a2 3. Ta3±) 3. Tg3+ R:f2 4. T:g4±, sau

1...g3 2. f:g3 a2 3. Ta5 Rg2 4. g4±, sau

1...Rg2 2. T:e4 Rf3 3. Ta4± și albul câștigă deoarece negrul este în zugzwang.

Din primul moment s-a văzut clar că studiul care nu are „adversar invizibil” a fost inclus în acest capitol numai din cauza studiului-geamăn; în pofida tuturor aparențelor însă, el nu face parte din grupa studiilor cu zugzwang, deoarece atât aici cît și după mutarea 1...a2 albul, mutînd cu regele, ar putea câștiga în ambele cazuri.

Finalul acesta ar putea fi categorisit și în capitolul „Pierderea spațiului”, deoarece negrul și-a pierdut spațiul de joc datorită primei mutări a albului. De fapt însă negrul și-a pierdut spațiul de joc numai în sensul că nu are posibilități decât pentru mutări dăunătoare; mutarea din text mai depune o rezistență destul de mare.

2. Te5-a5!

...

După cum am văzut, această mutare nu putea fi efectuată în mod direct.

2. ...

Rh1-g2

3. Ta5:a2

A, B, C

A)3. ...

g4-g3

4. f2-f4+!!

I, II

I)4. ...

Rg2-h1

După 4...Rf1, pe lîngă 5. Ta1+ e bine și 5. f5.

5. Ta2-a1+

Rh1-h2

6. f4-f5 și albul câștigă, indiferent care pion negru înaintează.

III) 4. ... Rg2-h3 (f3)
5. f4-f5 g3-g2
6. Ta2-a1 Rg2-f2 (h2)
7. f5-f6 câștigă.

B) După 3... e3, pe lângă 4. f4+ e bine și 4. f:e3+ Rf3 5. Ta3 g3 6. e4+ Rf4 7. T:g3±

C) 3. ... Rg2-f3
4. Rd7-e6 I, II

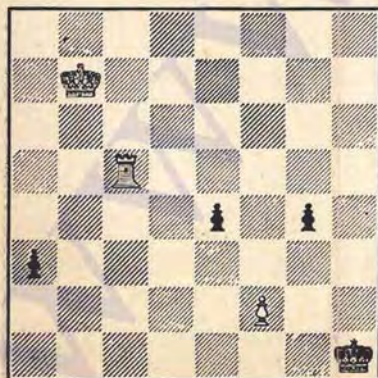
I) 4. ... e4-e3
5. f2:e3 Rf3:e3
Sau 5...g3 6. Rf5 g2 7. T:g2±.
6. Re5-f5 g4-g3
7. Rf5-g4 și albul câștigă.

II) 4. ... g4-g3
5. f2:g3 Rf3:g3
Sau 5...e3 6. Rf5 sau 6. Ta3±.
6. Re6-e5 (d5) ...

Și nu 6. Rf5? ca în varianta I, din cauza Rf3 remiză.

6. ... Rg3-f3
7. Re5-d4 și albul câștigă.

70. Șahmatî v SSSR,
1955



Alb câștigă

3 + 4 = 7

Acest studiu merită să fie remarcat numai datorită integrării sale în ansamblu și nu ca studiu de sine stătător.

1. Rb7-c6 ...

Și nu 1. Te5? a2! 2. Ta5 Rg2 3. T:a2 Rf3 4. Rc6 e3 remiză; nici 1. Tc2? e3 (1. Rg2? 2. f4+ Rf1 3. f5 e3 4. Tc1+ Re2 5. f6 Rd2 6. Ta1 e2 7. f7±) 2. f:e3 g3 remiză.

1. ... Rh1-g2

Înaintarea unuia din pionii nu permite o rezistență mai mare, de exemplu: 1... e3 2. f:e3 g3 3. Tc1+ Rh2 (3...Rg2 4. e4 Rf3 5. e5 etc) 4. Rb5 g2 5. Rb4±; sau 1...g3 2. f:g3 e3 3. Tc1+ Rg2 4. Rd5 (sau g4) și albul câștigă, deoarece în urma mutației Dg1+, dama ce se transformă pe a1, se pierde.

2. Rc6-d5! ...

Albul este silit să dea pionul „f”, deoarece la 2. Tc2? urmează e3! 3. f:e3+ (3. f4+ Rf3 4. f5 e2 5. Tc1 Rf2 remiză) 3...Rf3 4. Rd5 (4. Tc3 a2 5. Ta3 g3 6. e4+ R:e4 remiză) 4...R:e3 5. Re5 (5. Tc3+ Rf4 6. Tc4+ Rf3 7. Re5 a2! 8. Ta4 g3 9. Ta3+ Rf2 10. Rf4 g2 11. T:a2+ Rg1 remiză) 5... a2! (pentru a face posibil patul) 6. T:a2 g3 7. Ta3+ Rf2 8. Rf4 g2 9. Ta2+ Rg1! 10. Rg3 Rh1 remiză.

2. ... Rg2-f2

Dacă 2...g3 atunci 3. f:g3+ e3 4. Rd4 și albul câștigă; dacă 2...e3 atunci 3. f:e3 g3 4. e4 Rf2 5. Tc1 g2 6. e5 și albul câștigă.

3. Rd5:e4 g4-g3

Sau 3...Re2 4. Rf4±, sau 3...a2 4. Tc2+, sau 4. Ta5 și albul câștigă.

4. Tc5-c2+
5. Re4-f3
6. Tc2:a2

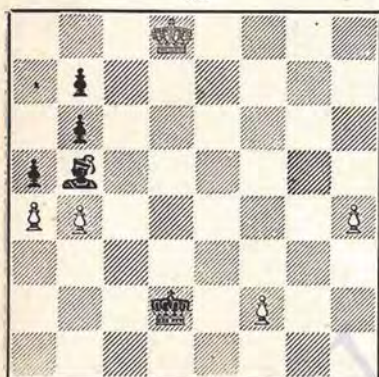
Rf2-g1
a3-a2

și albul câștigă; pentru obținerea remizei ar mai trebui un tempo Rh1, care lipsește.

Pe lângă valoarea lor propriu-zisă, aceste studii-gemene mai fac efect și datorită faptului că în fiecare dintre ele regele alb se deplasează pe o altă diagonală.

71. Concursul internațional din Brazilia

1955



Remiză

5 + 5 = 10

Acest studiu ar putea fi încadrat în grupa celor cu variante interdependente numai în cazul cînd, în fiecare din variante, mutarea bună din cealaltă variantă ar da loc unei rezistențe mai însemnate sau n-ar avea efect și, în acest fel, s-ar crea niște curse reciproce. Aci însă nu este cazul, deoarece în ambele variante rezistența maximă rezultă dintr-o a treia mutare, care constituie „adversarul invizibil”.

1. b4:a5

...

Și nu 1. a:b5? a4± nici 1. h5 N:a4± și nici 1. Rc7 a:b5±.

1. . .

b6:a5

După 1...N:a4 2. a:b6 rezultă o remiză ușoară. Un joc introductiv este întotdeauna indicat într-un studiu; cel de față mai este și elegant prin neglijarea nebunului: albul nu-l ia, iar negrul nu-l retrage.

2. Rd8-c7

...

Nici acum nebunul nu poate fi luat din cauza pionului a4; la 2. h5? urmează N:a4 și 3... Nc2±.

2. . .

Nb5:a4

Dacă 2...Nc6 atunci 3. Rb6 N:g2 4. R:a5 etc., iar dacă 2...Rc3, atunci 3. a:b5 Rd4 (3...a4 4. h5±) 4. h5 Re5 5. R:b7 cu șanse de câștig.

3. Rc7-b6

Na4-c6

După 3...Nc2 urmează 4. R:a5 Ne4 5. Rb6 orice 6. h5 remiză.

4. Rb6:a5

A, B

Acum după 4...Ng2 urmează 5. h5 sau Rb6, mutări după care survine o remiză ușoară.

A)4. ...

Rd2-c3

Albul are acum doar trei mutări posibile. După 5. g4 b5 câștigă net; nu tot astfel se întâmplă însă după

5. h4-h5

...

După care 5...b5 nu mai corespunde, deoarece după 6. h6 trebuie să renunțe la pion. Negrul câștigă însă acum printr-un joc frumos, a cărui primă mutare este:

5. . .

Rc3-d4!

care printr-o amenințare ce a fost folosită într-un studiu de compozitorul cehoslovac Fritz, 6...Rc5 7...Nb5

și 8...b6+ zădărnicește înaintarea pionului, impunând mutarea

6. Ra5-b6

...

În studiul lui J. Fritz, mutarea următoare:

6. . .

Rd4-e5

a luat pionul și a constituit sfârșitul partidei; aici însă negrul are posibilitatea de a obține victoria în trei variante:

a) 7. h5-h6

Re5-f6

8. g2-g4

...

Altfel pionul este pierdut.

8. . .

Rf6-g6

9. g4-g5

...

Albul a reușit să-și aducă pionii pe cimpuri negre, fapt ce constituie prima condiție a salvării. Acum însă pierde din cauza zugzwangului.

9. ...

Nc6-e4!

10. Rb6-c5 Rg6:g5 și negrul câștigă.

Acesta a fost un caz tipic de zugzwang. Dacă albul ar fi putut renunța la mutarea a 10-a, negrul nu ar fi putut să câștige.

b) 7. g2-g4

Re5-f6

8. Rb6-c5

...

Dacă 8. h6 Rg6, negrul câștigă ca în varianta a); la 8. Rc7 urmează b5+.

8. . .

Rf6-g5

9. Rc5-b6 (sau orice)

Nc6-f3

10. Rb6 oriunde Nf3:g4+; (sau 10...b5+).

Aci negrul câștigă nu numai din cauză că albul se află în zugzwang;

dacă negrul ar urma să mute el ar câștiga de asemenea prin Rh6.

c) 7. Rc5 oriunde N:g2+.

Acest contrajoc, care este foarte instructiv pentru jocul practic, demonstrează că se pot menține exclusiv numai pionii aflați pe cimpuri de culoare opusă culorii nebunului advers.

„Adversarul invizibil” devenit acum vizibil, poate fi învins numai prin a treia mutare pe care o are la dispoziție albul:

5. Ra5-b6

Rc3-d4

6. g2-g4

Rd4-e5

7. g4-g5

...

Pionii albi se află la locurile lor, fără ca albul să se afle în zugzwang, ca în varianta a.

7. . .

Re5-f5

8. Rb6-c5

Acum obținerea remizei de către alb nu mai este decât o chestiune de prudență; de exemplu, după mutarea-tempo 8...Nf3 9. Rb6 Ne4 10. Rc5 Rg4, el nu trebuie să mute 11. Rb6? din cauza Rh5!, însă cu 11. Rd4! apărarea este din nou pusă la punct. De aci decurge că apărarea justă constă în menținerea regelui pe cimpul c5, de unde — în caz de nevoie — își găsește loc pe unul din cimpurile d4, b5 și b6, indiferent de poziția regelui sau a nebunului negru. Iar dacă prin mutarea 8...Re6 regele negru se străduiește să apere pionul b7, albul îl poate împiedica prin mutările h5 și h6.

B) 4. . .

Rd2-e3

5. g2-g4

...

Acum aceasta este singura mutare bună dintre cele trei care stau la dispoziția albului, deoarece după 5. h5 Rd4 negrul câștigă analog contrajocului anterior. Pe de altă parte,

după 5. Rb6 urmează Rf4 6. g3+ Rg4 7. Rc5 Nf3 8. Rb6 Ne4 9. Rc5 R:g3 10. h5 (10. Rd4 Nf3) 10...Rg4 11. h6 Rg5.

Așadar, chiar dacă ambii pioni stau pe cimpuri negre, această poziție a lor nu este suficientă pentru remiză, decât în cazul când pionul „g” a ajuns pînă la cimpul g5.

5. . .

Re3-f4

După 5...Rd4 6. Rb6 se ajunge la o poziție din varianta A.

6. g4-g5

I, II

I)6. . .

Rf4-f5

7. Ra5-b6

Rf5-g6

8. Rb6-c5

Rg6-h5

9. Rc5-d4 (c4)

. . .

Și nu 9. Rb6? Ne4, și albul se află în zugzwang.

9. . .

Nc6-e8

10. Rd4-c5

Ne8-g6

Dacă 10...R:h4, atunci 11. Rb6 Nc6 12. g6 remiză, iar dacă 10...b5, atunci 11. Rb4 remiză.

11. Rc5-b5!

. . .

Dar nu 11. Rb6? Ne4 și albul este din nou în zugzwang.

11. . .

Ng6-c2 tempo

12. Rb5-c5

. . .

La 12.Ra5? urmează 12...Nd3 13.Nb5 Ne4 14. R oriunde R:h4.

12. . .

Nc2-d3

13. Rc5-d4

Nd3 oriunde

14. Rd4-c5 remiză.

Regele alb continuă să penduleze între b5, c5 și d4, mutînd pe b6 numai după Ne4.

II)6. . .

Nc6-e4

7. Ra5-b6

. . .

Nu 7.Rb5 (b4)? Rg4 8.Rb6 Rh5 și albul ajunge în zugzwang.

7. . .

Rf4-f5

8. Rb6-c5

. . .

La 8.Rb5? urmează 8...Rg4 ca mai sus.

8. . .

Rf5-g4

În cazul altei mutări se ajunge în varianta I.

9. Rc5-d4

Ne4-b1 (g6) tempo

10. Rd4-c5

. . .

Se amenințase R:h4.

10. . .

Rg4-h5

11. Rc5-b5!

. . .

La 11.Rb6? Ne4; sau 11.R oriunde R:h4.

11. . .

Nb1-c2 tempo

12. Rb5-c5

. . .

Altă mutare nu e bună: 12.Ra5 Nd3; 12.Rb6 Ne4; 12. R oriunde R:h4.

12. . .

Nc2-d3

13. Rc5-d4

. . .

Cimpul b5 este ocupat.

13. . .

Nd3 oriunde

14. Rd4-c5 și așa mai departe: remiză.

Aceasta este varianta principală a studiului.

Se poate face constatarea că dacă la mutarea a 6-a a variantei A, respectiv la mutarea a 5-a a variantei B, albul mută g2-g3 în loc de g2-g4, el nu pierde încă datorită acestui fapt, ci amînă numai obținerea remizei. Se pune întrebarea dacă lucrul acesta poate fi considerat drept dual.

Din noțiunea de dual rezultă că acesta survine în cazul cînd rezultatul identic poate fi înfăptuit nu numai în felul intenționat de autor, ci și pe altă cale, oricît ar fi de lungă și de dificilă această modalitate secundă.

S-ar putea imagina o poziție în care scopul să poată fi realizat numai dacă albul ar efectua mutarea g2-g4 în două faze (de exemplu, din cauza zugzwangului), dar aici nu e cazul: aici singura condiție a remizei este ca pionul „g” să ajungă pînă la g5 și deci, amînarea acestei înaintări este lipsită de sens și nu poate constitui un dual, deoarece nu este vorba de o altă cale de obținere a remizei. Cea

mai simplă dovadă a justetii argumentației constă în faptul că după 5.g3 Re4 (amenință Rf5) 6.g4 Rf4, se ajunge la exact aceeași poziție ca și după 5.g4 Rf4. Este vorba tot atît de puțin despre un dual ca și în cazul în care — indiferent după cîte încercări eșuate — una din părți mai are încă posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun, în cazul că mai există un astfel de drum unic. Nu se consideră dual situația în care un cal care trebuie să ajungă, de pildă, de pe cîmpul h1 pe e4, are posibilitatea de a ajunge la țintă fie prin f2, fie prin g3, nu se consideră dual nici măcar situația în care două mutări pot fi intervertite pe același parcurs.

CAPITOLUL XI

Schimbarea forțată a poziției figurilor adverse

Această manevră are loc ori de câte ori — fie chiar cu prețul unui sacrificiu — silim una sau mai multe dintre figurile adversarului care ne stătea în cale să părăsească un câmp, o linie sau o diagonală, determinând-o să treacă pe un câmp unde nu ne mai stăjeneste. Așadar, schimbarea forțată a poziției figurilor adverse înseamnă de fapt o înlăturare a capacității lor defensive într-un anumit sector al tablei.

Capitolul de față cuprinde studii cu această temă. Deosebim studii în care

o figură este obligată să părăsească un câmp (dislocare) sau o linie (diagonală), deviere.

1. g6-g7+!

Regele trebuie să fie dislocat de pe poziția sa favorabilă, prin sacrificarea unui pion. Dacă 1.g:f7? atunci 1...R:f7 2.Rd3 Re7! remiză; pe lângă dislocarea regelui negru, pionul f7 rămâne ca figură „dăunătoare“.

1. . .

Rf8:g7

2. Rc4:d4

. . .

Este prematur 2.e6? din cauza 2...d3 sau 2...Rf6 remiză.

2. ...

Rg7-f8!

Negrul a pierdut un tempo; la alte mutări ale regelui câștigă Rd5.

3. e5-e6!

f7:e6

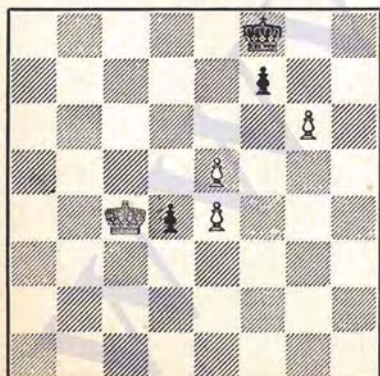
După 3...Re7 urmează 4.e:f7 R:f7 5.Rd5+, iar la 3...f6 4.Rc5 Re7 5.Rd5 Re8 6.Rd6 Rd8 7.e7+ Re8 8.Re6 f5 9.R:f5 Rf7 10.e8D+ R:e8 11.Re6±.

4. e4-e5!

A, B

Și nu 4.Rc5? e5! 5.Rd5 Rf7 6.R:e5 Re7 remiză; ocuparea câmpului e5 este importantă pentru ambele părți.

72. Revista română de șah,
1929



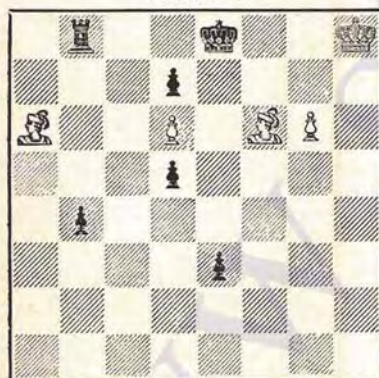
Alb câștigă

4 + 3 = 7

- A) 4. . . Rf8-e7
 5. Rd4-c5 Re7-d7
 6. Rc5-b6 Rd7-d8
 7. Rb6-c6 Rd8-e8
 8. Rc6-d6 Re8-f7
 9. Rd6-d7 Rf7-f8
 10. Rd7:e6 și albul câștigă; bineînțeles, opoziția regelui negru care pe cîmpul e7 avusese încă efect, nu mai are nici o valoare acum, pe e8; regele nu are unde să se retragă.

- B) 4. . . Rf8-f7
 5. Rd4-c5 Rf7-g6
 6. Rc5-c6! Rg6-g5
 7. Rc6-d7 Rg5-f5
 8. Rd7-d6 și albul câștigă.

73. Adevărul literar și artistic,
 Concurs internațional Wolfgang Pauly,
 1936
 Premiul I



Mat în 4 mutări 5 + 6 = 11

1. Na6-h7! A, B

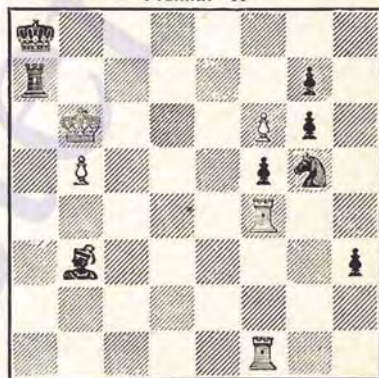
Scopul sacrificiului este acela de a deplasa turnul negru de pe linia a 8-a, fără de care regele negru ar muta pe cîmpul f7 dînd șah prin descoperire; al doilea sacrificiu al celui de al doilea nebun va fi necesar deoarece fără el turnul s-ar putea întoarce pe linia 8-a. Nu merge 1.Ne2? Tb5! 2.Nh5 (2.N:b5 duce la mat în 5 mutări) 2...d4.

- A) 1. . . Tb8:b7
 2. Nf6-d8!! ad libitum
 3. g6-g7 ad libitum
 4. g7-g8D mat.

- B) 1. . . e3-e2
 2. Nb7:d5 e2-e1D
 3. Nd5-f7+ Re8-f8
 4. Nf6-g7 mat.

Ordinea sacrificării nebulilor nu poate fi schimbată: 1.Nd8? T:d8 2.Ne2 Tb8.

74. Revista română de șah,
 1935
 Premiul II



Alb câștigă 5 + 8 = 13

În problema anterioară, albul și-a sacrificat ambii nebuni; în studiul acesta, ambele turnuri.

1. Tf1-a1!

Dacă 1.Th4? atunci 1...Tb7+ 2.Rc6 Cf7 3. f:g7 (3. Ta1+ Rb8 etc.) 3...Cd8+ 4. R oriunde T:g7 și albul nu mai poate câștiga.

1. . . Ta7:a1
 2. Tf4-h4

Înainte de această mutare, decisivă, turnul negru a trebuit să fie neapărat îndepărtat de pe poziția sa bună de apărare.

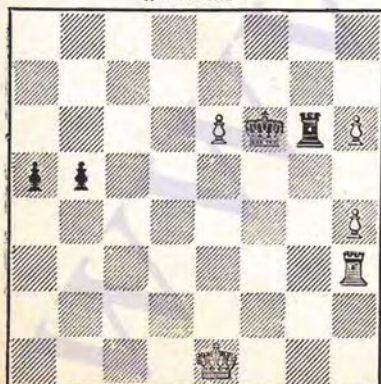
2. . . Cg5-f7
 3. Th4-h8+!

Acum, deoarece rolul turnului a fost preluat de cal, albul îl îndepărtează și pe acesta printr-un al doilea sacrificiu. 3.f:g7? era prematur din cauza 3...Cd8 4.Th8 Td1+.

3... Cf7:h8
4.f6:g7 și albul câștigă.

În următoarele trei studii, devierea se produce prin legare, la fel ca în cele prezentate până acum. Această legare nu este însă obișnuită (ca de exemplu: turnul leagă nebulul sau viceversa, ori unul din ele leagă un cal de rege). Legarea obișnuită poate fi prețioasă în partidele practice; pentru a constitui motivul unui studiu, legarea trebuie să fie excepțională; legările din cele trei studii ce vor urma sînt caracterizate prin faptul că figura care leagă poate fi luată ea însăși de către figura legată; legarea durează așadar numai timp de o mutare și are drept unic scop să silească figura legată să-și părăsească locul prin luarea figurii care leagă. În afară de aceasta, toate trei alcătuiesc un întreg tematic intitulat „Puțină geometrie” și cuprinzînd: primul — verticala; al doilea — orizontalele; al treilea — unghiul drept.

75. Magyar Sakkvilág,
1943
„Verticala”



Alb câștigă

5 + 4 = 9

1. Th3-e3

A, B

Amenințată e7-e8D; nu 1.h7? din cauza 1...Th6 2.Te3 T:h7 remiză.

A) 1... Rf6-e7
2. h5-h7 Tg6-h6
3. Te3-c3 Th6:e+

După 3...T:h4 urmează 4.T:c8+, iar după 3...Rd8 4.e7+ R oriunde 5.Tc8+.

4. Tc3-e3! legarea verticală.

După 4.Rd2 (f2) Td6 (f6)+ 5. R oriunde Td8 (f8) remiză. (5.Td3 Th6 6.Tc3 Rd6 remiză).

4... Te6:e3+
5. Re1-d2 (f2) și albul câștigă.

B) I... Tg6-g8
2. e6-e7 ...

Dacă 2.h7? atunci 2.Te8 (amenințată Rg7) 3.Tg3 Th8 remiză.

2... Tg8-e8
3. h4-h5! I, II

Dacă 3.h7? atunci Rg7 remiză.

I) 3... Rf6-f7
4. Te3-f3+ Rf7-g8

4. Re6 5.h7+.

5. Tf3-f8+ Te8:f8
6. h6-h7+ și albul câștigă.

II) 3... a5-a4
4. Re1-d2 (d1) ...

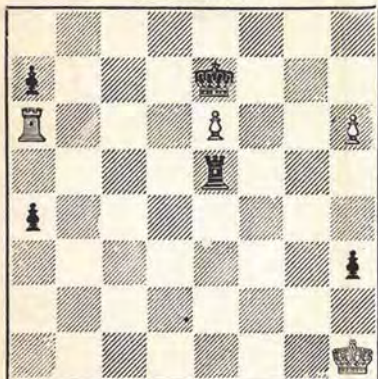
Și nu 4.Tf3+? Rg5 5.Te3 R:h6 remiză și nici 4.Rf2? Rf7 5.Tf3+ (5.Rg3 Rg8 6.Tg4 Rh7 remiză) 5...Rg3 remiză (6.Tf8+? T:f8+).

4... Rf6-f7

După 4...a3 5.Rc3+.

5. Te3-f3+ și albul câștigă la fel ca în varianta I.

76. Magyar Sakkvilág,
1943
„Orizontalele“



Alb câștigă

4 + 5 = 9

1. h6-h7 Te5-h5
2. Ta6-a5! ...

Prima orizontală. Nu este bine 2.Tc6? a3 4.Tc8 a2+; deci întâi trebuie luat primejdiosul pion a4, prin dublul pseudosacrificiu al turnului.

2. ... Th5-h4

După 2...Th6 3.T:a7+ (mai bine decât T:a4) 3...Rf6 4. e7 T:h7 5.Ta6+ Rf7 6.Ta8+. După 2...T:a5 urmează 3.h8D, dar deoarece victoria nu este încă certă, este necesar să se continue analiza.

3... R:e6 4. De8+ cu câștigarea turnului;

3...a3 4.Dc3 Tf5 (4...Ta6 5.Dg7+±; 4...Ta4 5.Dc7+±) 5.D:h3 R:e6 6.D:a3+;

3...Td5 4.Dg8 Tf5 (4...a3 5.Df7+ Rd6 6.Dd7+ Re5 7.D:a7 R:e6 8.D:a3 Dh5 9.Df3 Th8 10.Rh2 zugzwang) (5.Dc8 Td5 6.Da6 Td6 7.D:a7+ R:e6 8.D:a4 Re5 (f5) 9.Db3 (h4)±.

3. Ta5:a4 ...

A 2-a orizontală.

3. ... Th4-h5
4. Ta4-a6 Re7-f6

Amenință T:h7; după 4...Th4 (h6) urmează tot Tc6, deoarece pionul a4 a dispărut.

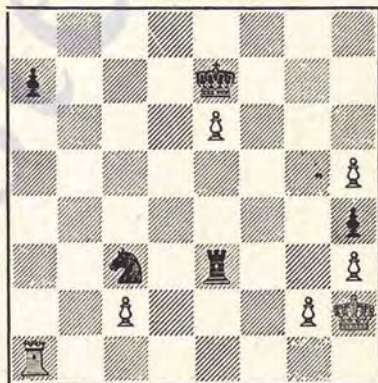
5. Ta6-c6 ...

Și nu 5.Rh2? T:h7 6.e7+ Rf7 7.T:a7 Th6 remiză.

5. ... Th5:h7
6. e6-e7+ Rf6-f7
7. Tc6-c8 și albul câștigă.

Interesant este în acest studiu că pionul a7 nu a permis accesul turnului alb pe linia a 8-a, silindu-l să-l ocolească.

77. Magyar Sakkvilág,
1943
„Unghiul drept“



Albul câștigă

7 + 5 = 12

1. h5-h6 A, B

Nu e bine 1.T:a7+ R:e6 2.h6 Rf6 3.h7 Te8 remiză.

- A) 1. ... Te3:e6
2. Ta1-e1! ...

Una din laturile unghiului drept. Acum cealaltă latură nu este bună: 2. h7 Th6 3. Ta6 Th5 4. g4+ (4. Ta5 Th6 repetarea mutărilor anterioare; 4. T:a7+ Rf6 remiză; 4. Ta6

Th6 5. T:a7+ Rf8 6. g4 h:g3+ 7. R:g3 Ce4+ 8. Rf4 Cf6 remiză, deoarece după schimbul de turnuri, unul din pioni este oprit de rege, iar celălalt de cal) 4... g:h3+ 5. R:g3 Rf8 6. T:a7 Ce4+ 7. R oriunde Cf6 remiză.

2. ... Te6:e1
3. h6-h7 Te1-e4

Cea mai bună mutare; scopul ei este ca atât calul cât și pionul „h” să fie apărați: 3...Te2 4.h8D T:c2 5.Dh7+ și albul câștigă.

4. h7-h8D Te4-c4
5. Dh8-g8! și albul câștigă, deoarece în urma mutării turnului se pierde fie calul, fie importantul pion „h”.

B) 1. ... Te3-e5
2. h6-h7 Te5-h5
3. Ta1-a5!

Cealaltă latură a unghiului drept.
3. ... Th5-h6
După 3...T:a5 4.h8D albul câștigă deoarece după 4...Tc5 decide 5.Dg8, iar după 4...Ca4 urmează 5.D:h4+ R:e6 6.Db4.

4. Ta5:a7+ Re7-f6
5. e6-e7 și albul câștigă; de exemplu 5...T:h7 6.Ta6+ Rf7 7.Ta8.

78. Magyar Sakkvilág,
1940



Alb câștigă

3 + 3 = 6

1. Rb2-c3 A, B

Nu 1.Rb3? Rg8 2.Cf6+ Rf7 3.Cg4 Re7 4.Rc3 (4.Rc4 Rd6 remiză) 4...Rd6 5.Rc4 Rc6 6.Ce5+ Rd6 7.Cd3 Re7 remiză.

A) 1. ... Rh8-g8

Amenință Rf7 și apoi g7-g6.

2. Ch5-f6+!! I, II

Deplasează pionul negru de pe locul de unde poate forța schimbul de pioni.

I) 2. ... g7:f6
3. Rc3-c4 Rg8-g7 (h7)

După 3..Rf7 4. R:c5 Re7 5. Rc6 Rf8 6. Rd6 Rf7 7. Rd7 Rf8 8. Re6 Rg7 9. Re7 albul câștigă.

4. Rc4-c5 Rg7-h6
5. Rc5-d6 Rh6-h5

Nu mai folosește la nimic nici 5...Rg7, deoarece împotriva R:f6 nu există opoziție.

6. Rd6-e7 Rh5-g5
7. Re7-e6 și albul câștigă.

II) 2. ... Rg8-f7
3. Cf6-g4

Și nu 3. Ce4? g6 4. f6 g5 5. Rd3: g4 6. Re3 g3 7. Rf3 c4 remiză.

3. ... Rf7-e7
4. Rc3-d3!

4. Rc4? Rd6 remiză.

4. ... Re7-ad libitum
5. Rd3-e4! și albul câștigă.

B) 1. ... Rh8-h7
2. Ch5-f4 Rh7-h6

Dacă 2...Rg8 atunci 3. Rc4 Rf7 4. Cd5 g6 5. f6 g5 6. R:c5 și albul câștigă.

3. Cf4-e6

Rh6-h5

După 3...g5 4. C:c5 g4 5. Ce4±.

4. Rc3-c4

Rh5-g4

5. Ce6:g7

Rg4-g5

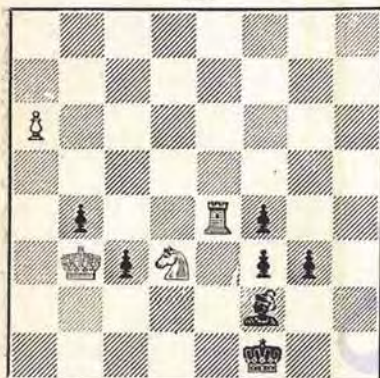
6. Rc4:c5

Rg5-f6

7. Rc5-d6

Rf6:g7

8. Rd6-e7 și albul câștigă.

79. De Schaakwereld,
1938

Alb câștigă

4 + 7 = 11

1. Te4-e1+!

A, B

Nu câștigă 1. Cf2? g:f2 2. a7 Rg1!
3. a8D f1D 4. T:b4 Db1+ 5. R:c3
D:b4+ 5. R:b4 f2 remiză (f4 nu este
un pion dăunător!); nici 1. T:f4 Re2
2. Cc1+ Rd1 3. T:f3 g2! remiză.

A) 1. . .

Nf2-e1

2. a6-a7

g3-g2

După 2...f2 urmează 3. a8D g2 4.
C:f4 g1D 5. Da6 mat.

3. a7-a8D

g2-g1D

Dacă 3...g1C, atunci 4. Da1 f2 5.
C:f4 C oriunde 6. Da6+ Rg1 7.
Dg6+ și albul câștigă.

4. Da8:f3+

Ne1-f2

5. Df3-d1+

I, II

I) 5. . .

6.Cd3:f4+

Rf1-g2

Rg2-h2

Dacă 6...Rh1, atunci 7. Df3+ și
mat la mutarea următoare.

7. Dd1-h5+

Rh2-g3

8. Cf4-e3+

și albul câștigă.

II) 5. . .

Nf2-e1

6. Dd1:e1+

Rf1-g2

7. Dd3:f4+

Rg2-h1

8. De1-e4+

Rh1-h2

9. De4-h7+ și câștigă dama.

Dacă negrul — atunci când are oca-
zia — împinge înainte pionul „c”, a-
cesta poate fi luat fără a se schim-
ba, în fond, mersul jocului, deoarece
— în cimp deschis — regele alb are
o poziție la fel de bună ca și când ar
fi apărut de pionii negri.

B) 1. . .

Rf1-g2

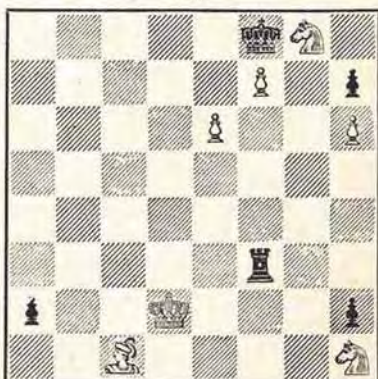
2. Cd3:f4+

Rg2-h2

3. Te1-f1! și albul câștigă; blocada
este completă.

80. L'Italia Scacchistica,

1932



Alb câștigă

7 + 5 = 12

1. Nc1-b2

...

Amenință Ng7 mat care se poate
para numai prin

1. . . a2-a1D
2. Nb2-g7+ . . .

Nu e bine 2. N:a1 Td3+ remiză prin șah etern,

2. . . Dal:g7
3. e6-e7+ . . .

Și nu 3. h:g7 R:g7 4. Ch6 Rf8 remiză.

3. . . Rf8:f7
4. h6:g7 . . .

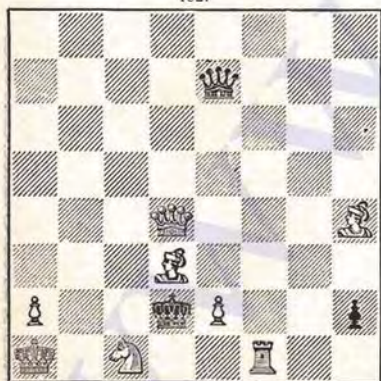
Dama aflată în priză timp de trei mutări, a putut fi luată numai acum.

4. . . Tf3-f1 (a3)
5. Cg8-f6 și albul câștigă.

Unul din pionii devine damă, iar albul își păstrează unul din cai. Dama a trebuit deplasată pe cîmpul g7, deoarece numai acolo (și nici acolo imediat) putea fi luată în mod avantajos.

Problema următoare prezintă de asemenea o dislocare a damei.

81. Ellenzék,
1927



Mat invers în 3 mutări 8 + 3 = 11

1. Nh4-g3! A, B, C, D, E

Prin uriașa sa superioritate materială, albul stăpânește în așa măsură

tabla, încît — în patru mutări — este în stare să oblige dama neagră, de altminteri liberă în mișcări, să ocupe un cîmp care corespunde scopurilor sale; bineînțeles, albul poate face aceasta numai cu ajutorul mutării de mai sus.

- A) 1. . . De7-e8 (e6) sau h2-h1D (C)
2. Ng3-f4+ D -e3
3. Tf1-h1 De3-f4
4. Nd3-b1+ Df4:d4 mat.

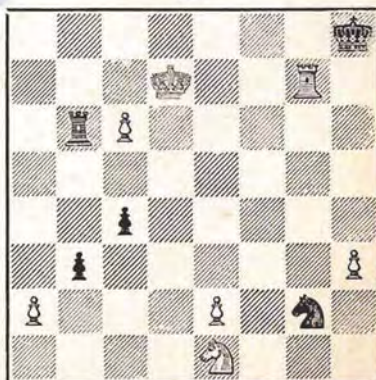
- B) 1. . . De7-b7
2. Nd3-c2 Rd2:c2
3. Dd4-b2+ Db7:b2 mat.

- C) 1. . . De7-c7 (f8, f7, g5)
2. Ng3-f4+ D :f4
3. Nd3-b1+ Df4:d4 mat.

- D) 1. . . De7-a3 (:e2, e3, e4, h7)
2. Nd3-b1+ D -d3
3. Tf1-h1 Dd3:d4 mat.

- E) 1. . . D intră în priza damei albe.
2. Nd3-b1 D :d4 mat.

82. Revista română de șah,
1947



Alb câștigă

7 + 5 = 12

1. a2:b3 A, B
A) 1. . . c4:b3

Pentru realizarea ideii, această introducere era necesară în scopul de a nu permite turnului să se retragă încă din prima mutare.

2. Tg7-g4!!

Mutarea-cheie.

Numai pe linia a 4-a turnul alb poate interfera cu succes turnul și pionul avansat ale inamicului. Nu este bine:

2. Tg3? b2 3. c7 Tb7 4. Tb3 T:b3 (4. Rd6 T:c7 5. Tb5 Tc1 6. C:g2 b1D 7. T:b1 T:b1 8. e4 Rg7 9. e5 Rg6 10. e6 Rf6 11. Cf4 Tb6+ remiză) 4...T:b5 5. c8D+ Rg7 6. Dc3+ Rf8 7. Df3+ (7. Df6+ Rg8 8. Dg6+ Rh8 9. Db1 C:e1±) 7...Rg7 8. D:g2+ Rh8! remiză.

2. Tg3? b2 3. c7 Tb7 4. Tb3 T:b3 5. c8D+ Rg7 remiză;

2. Tg6? b2 3. c7 Tb7 4. Tb6 T:b6 remiză;

2. T:g2? b2 3. c7 Tb7 4. Rd6 T:c7 5. R:c7 b1D 6. Cf3 Df1! 7. Th2 Rg7 8. h4 Rf6 9. h5 Re6 remiză;

2. c7? R:g7 3. c8D b2 4. Dc3+ Rh7 5. Dd3+ Rh6 6. C:g2 (6. Db1? C:e1 câștigă) 6...b1D remiză.

2. . . b3-b2

Dacă 2...C:e1, atunci 3. c7 Tb7 4. Rd7 T:c7 5. R:c7 și albul câștigă.

3. c6-c7 Tb6-b7

4. Tg4-b4! Tb7-b4

5. c7-c8D+ Rh8-h7

Dacă 5...Rg7, atunci 6. Dc3+±.

6. Dc8-c2+ Dh7-g8

După 6...Dh6 urmează 7. Dd2+ Tf1 8. D:b2 C:e1 9. Db6+ R oriunde 10. Da5 (g1-b1)+ și câștigă.

7. Dc2-g6+ Rg8-h8

8. Dg6-e8+ Rh8 oriunde

9. Dc8-e7+ și albul câștigă.

B) 1. . . Rh8:g7

2. b3:c4 . . .

Și nu 2. c7? c:b3 3. c8D b2 4. Dc3+ Rh7 5. Dd3+ Rh6 remiză.

2. . . Cg2-e3 (:e1)

3. c4-c5 și câștigă.

83. Buletinul săptămânii,
1937



Mat în 3 mutări

7 + 12 = 19

1. Dc4:e6 Df5-c5+

2. Dc6-c4+ Rg5:c4

3. Nh3-f1 mat.

2. . . Rg5:c6

3. Tg5:g6 mat.

1. . . Rb5-c5

2. d2-d4+ Rc5-b5

3. Nh3-f1 mat.

1. . . Df5:g5

2. Nh3-f1+ Rb5-c5

3. d2-d4 mat.

1. . . Nh6:g5

2. Nh3-f1+ Df5-d3

3. Dc6-d5 mat.

1. . . Th4:h3

2. Tg5:f5 g6:f5

3. Dc6-d5 mat.

1. . . a4-a3

2. Nh3-f1+ etc.

CAPITOLUL XII

Sacrificii în serie

Sacrificiul nu poate constitui niciodată un scop în sine; el este un mijloc care servește la împlinirea unui țel. Din această cauză este logic că în cazul unui studiu care conține sacrificii, caracterul său va fi determinat de scopul sacrificiului și nu de sacrificiul (sau sacrificiile) în sine.

Totuși, nu e lipsit de frumusețe momentul din studiul nr. 111, în care albul își sacrifică ultima figură cu ajutorul căreia — la o desfășurare normală a jocului — ar fi putut avea perspective de victorie. Scopul acestui sacrificiu este acela de a i se lua — cu orice preț — regelui inamic un cîmp (în cazul de față cîmpul g8). Acest scop nu este nici de cum unul estetic (acțiunea contrară ar îndeplini această condiție: să i se ofere regelui advers un cîmp). Elementul estetic a fost obținut totuși și el se datorește faptului însuși al sacrificiului.

În acest capitol am grupat cîteva studii „cu sacrificii”, studii în care — fie sub aspectul calitativ, fie sub cel cantitativ — sacrificiul în sine constituie elementul tematic dominant. Albul are două mutări naturale:

1) 1. Ta1, după care 1...Tc7 decide imediat, deoarece la 2. T:a2 care era

84. Revista română de șah,
1936
„Reconstrucție”



Remiză

7 + 7 = 14

scopul urmărit, câștigă 2...Tc2+ (e bine și 2...Tc1).

2) 1. Tc1 oferă o rezistență mai mare; se amenință 2. Tc8 dar negrul câștigă totuși prin 1...Tc7! 2. Ta1 (2. T:c7 e1D+ 3. R:e1 a1D+ și câștigă) 2...Tc2+ 3. Re1 (e3) d2 4. R:e2 Tc1! 5. R:d2 (5. e8D+ R:e8 nu mai ajută la nimic) 5...T:a1 6. a7 Td1+ și câștigă.

Continuarea care salvează partida este:

1. g5-g6+
2. h6-h7

Nh7:g6
Ng6:h7

1. Nd8:f6!
2. Ce3-c2+!!

Tc6:f6
A, B, C, D

S-a revenit la poziția inițială, fără cei doi pioni albi.

Dacă 2...a1D, atunci 3. T:a1 N:h7 4. a7 și câștigă; și mai slab este 2...e1D din cauza 3. T:e1 cu amenințarea e8D.

3. a6-a7!!

Încă nu e bine 3. Tg7+ Re8 4. T:h7 e1D+ 5. R:e1 a1D+ 6. R oriunde Df6.

3. . .
4. Tg1-g7+

Td7:a7
Rf7-e8

La 4...R:f6 5. e8C+ orice și 6. T:a7 și câștigă.

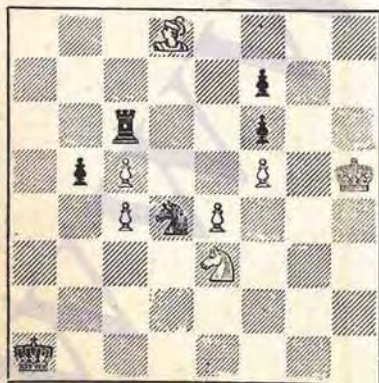
5. f6-f7+
6. f7-f8D+
7. Tg7:a7

Re8:e7
Re7:f8
orice

8. Ta7:a2 remiză.

Deși sacrificarea celor cinci pioni albi nu constituie decât un mijloc pentru câștigarea turnului negru, totuși acest sacrificiu „în serie” reprezintă tema principală a studiului.

85. Tijdschrift KNSB,
1939



Alb câștigă

7 + 6 = 13

A)2. . .

Cd4:c2

În urma sacrificiilor făcute, albul a rămas numai cu pioni, dar aceștia sînt foarte tari din cauza poziției proaste a figurilor negre.

3. c4:b5

I, II

I)3. . .
4. b5-b6!

Cc2-d4

Este interesant că acum negrul nu poate folosi cimpul eliberat c6, deoarece niciuna din figurile sale nu-l poate ocupa fără a o stinjeni în mod decisiv pe cealaltă. Albul nu putea juca 4. Rg5 din cauza 4...Te6! 5. f:e6 (5. b7 Te8) 5...C:e6+ 6. Rf6 C:c5 7. e5 Cd7+ și negrul obține remiza.

4. . .

Cd4-c6

Sau 4...Tc6 5. b7+; sau 4...C:f5 5. b7 Th6+ 6. Rg5 Th8 7. R:f5 și albul câștigă; 4...Te6 5. f:e6 f:e6 6. Rg6 Rb2 7. Rf6 Rc3 8. b7 Cc6 9. R:e6 Cd8+ 10. Re7! C:b7 11. c6 Ca5 12. c7 Cc6+ 13. Rd7 și albul câștigă.

5. Rh5-g5

Tf6:f5+

Sau 5...Tg6+ 6. f:g6 f:g6 7. b7 Rb2 8. e5 și albul câștigă.

6. e4:f5
7. Rg5-f6
8. Rf6:f7
9. Rf7-e8

Ra1-b2
Rb2-c3
Rc3-d4
Rd4:c5

Sau 9...Re5 10. Rd7 etc.

10. f5-f6 și albul câștigă.

II)3. . .
4. Rh5-g5!

Cc2-b4

Acum numai mutarea această câștigă și nu cea din varianta anterioară 4. b6? Tc6 5. b7 Ca6.

4. . . Tf6-c6
 5. b5:c5 Cb4:c6
 6. Rg5-f6 Ra1-b2
 7. Rf6:f7 Rb2-c3
 8. Rf7-e7 și câștigă.

Acestea sînt variantele principale, interdependente (vezi capitolul VI), dar nici celelalte nu sînt lipsite de interes. În ele negrul renunță de a mai câștiga o figură, ba mai mult, sacrifică o figură dar caută să obțină compensație prin pionul „b”.

- B)2. . . Ra1-a2
 3. Ce2:d4 b5-b4

După 3...b:c4 urmează 4. c6 și din cauza mutării Cb4+ victoria se obține mult mai simplu.

4. c5-c6 b4-b3

La 4... T:c6 urmează 5. C:c6 b3 6. Cb4+ Rb2! 7. c5 Rc3 8. c6 b2 (calul nu poate fi luat nici acum și nici mai târziu) 9. c7 b1D 10. c8D+ Rd4 11. Db7 și albul câștigă.

5. c6-c7 b3-b2
 6. c7-c8D b2-b1D
 7. Dc8-a8+ Ra2-b2
 8. Da8-b8+ și după schimbul damelor, albul câștigă. De exemplu: 8...R oriunde 9. D:b1 R:b1 10. c5 Ta6 11. c6 Ta4 12. c7 Tc4 13. Cb5 etc.

- C)2. . . Ra1-b1
 3. Ce2:d4 b5:c4

Aceasta este singura mutare care poate fi luată în considerație.

4. c5-c6 c4-c3

La 4...T:c6 urmează 5. C:c6 c3 6. Cd4! și albul câștigă.

5. c6-c7 c3-c2
 6. Cd4:c2 Tf6-c6
 7. Ce2-a3+ Rb1-b2
 8. Ca3-b5 Tc6-c5
 9. e4-e5 și albul câștigă.

- D)2. . . Ra1-b2
 3. Ce2:d4 b5:c4

Sau 3...Rc3 4. e5 R:d4 5. e:f6 b4 6. c6 b3 7. c7 b2 8. c8D b1D 9. Rh6- și albul câștigă.

4. c5-c6 c4-c3
 5. c6-c7 c3-c2

Sau 5...Tc6 6. C:c6 c2 7. Cb4 și albul câștigă.

6. c7-c8D c2-c1D
 7. Dc8-b7+ și albul câștigă, deoarece urmează mai sau pierderea damei.

În urma a trei mutări diferite ale regelui negru, albul câștigă în trei moduri deosebite, ultimul fiind cel mai interesant.

86. Schackvärlden, 1940

Mențiune de onoare



Alb câștigă

7 + 8 = 15

1. Tc1-c7+ Nd6:c7
 2. b6:c7 A, B, C

- A)2. ... h4:g3
 3. Rh2-g2! . . .

Nu 3. D:g3 Db2+ 4. Rg1 Dc1+ 5- Rf2 Dd2+ remiză.

3. . . R d7:c7
4. b7-b8D+ R c7:b8
5. Df2-b6+ Dg7-b7+

La 5... Ra8 câștigă 6. Cc6 (6... Db7 7. Da5 [d8] +).

6. Ca7-c6+ R oriunde
7. Db6-d8+ și albul câștigă.

- B) 2. . . Cg5-f3+
3. Rh2-h3! . . .

Nu este bine 3. D:f3? D:g3+ remiză și nici varianta, mai bună în aparență, 3. Rh1 Da1+ 4. Rg2 h3+ 5. R:f3 (5. R:h3 Dh1+ 6. Rg4 Ce5 7. Rf4 [g5] Cg6 [f7] + 8. R oriunde R:c7 și albul nu poate câștiga, deoarece calul negru controlează cîmpul c6) 5...Df6+ 6. Rg4 (e4) Df5+! (bineînțeles dama nu poate fi luată deoarece în acest caz, albul câștigă prin c8D; această interesantă posibilitate salvează varianta B de dual) 7. D:f5 (7. R:h4 Cg6 mat) 7...e:f5+ și 8. R:f7 remiză. Acest contrajoc este cel puțin tot atât de interesant ca și varianta B.

3. . . Cf3-g5+

Varianta A poate fi evitată numai prin acest șah.

4. Rh3-g2 h4-h3+
5. Rg2-h2 Cg5-f3+
6. Df2:f3 Dg7-b2+
7. Rh2:h3 R d7:c7
8. Df3-c6+ R e7-b8
9. Ca7-b5 și albul câștigă.

- C) 2. . . R d7-e7
3. Ca7-b5+

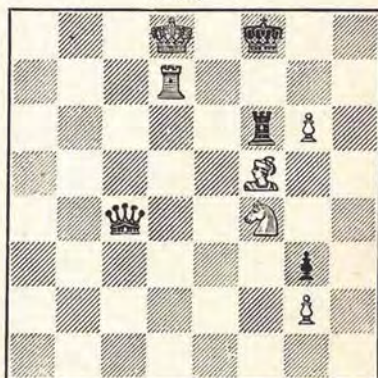
Varianta A nu merge: 3. b8D+ R:b8 4. Db6+ Ra8 5. Cc6 Cf3+ 6. Rh1 Da1+ 7. Rg2 Dg1+ și câștigă negrul.

3. . . R c7:c6
4. Df2-g2+ și albul câștigă.

În primul studiu, scopul seriei de sacrificii a fost deschiderea liniei pentru turn, pentru ca acesta să poată lua turnul advers și pionul primejdios a2; din acest motiv, ca gen, acest studiu ar putea fi înglobat și în capitolul VIII. Celelalte două studii ar putea fi înglobate și în capitolul XI, deoarece scopul îndoitului sacrificiu este acela de a disloca figurile adverse și a le aduce pe locuri nefavorabile spre a realiza prin aceasta o poziție câștigătoare pentru alb.

În cele două studii care urmează, dislocarea figurilor inamice prin sacrificii constituie doar un scop secundar sau — mai precis — un mijloc folosit pentru realizarea scopului principal: acela de a scăpa de propriile figuri pentru a ajunge într-o poziție de pat sau — în caz că adversarul nu poate fi silit să accepte sacrificiile — de a crea o poziție care să nu mai fie câștigătoare pentru acesta.

87. Suomen Shakkli,
1947
Premiul V



Remiză

6 + 4 = 10

1. Nf5-e4!

Dacă 1. Cd5? atunci 1...T:f5 2. g7+ Rg8 3. Ce7+ R:g7 4. Cf5++

Rf6 5. Cd6 (5. Ce3 De4; 5. Cd4 Da2; 5. C:g3 Dg8+) 5...Dc2 6. Ce8+ Re5 etc. și negrul câștigă. Sau 1. g7+ Rg8 2. Ne6+ (2. Cd5 Tf5 ca mai înainte) 2...T:e6 etc.

1. . . Dc4:e4

Dacă 1...T:f4, atunci 2. g7+ Rg8 3. Nd5+ D:d5 4. T:d5 Tf2 (4...Tg4 5. Re7 etc.) 5. Tg5 remiză.

2. Td7-f7+! Tf6:f7

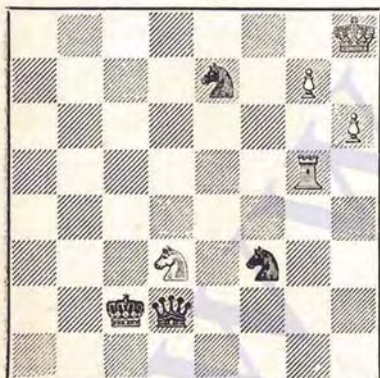
Dacă 2...Rg8 3. T:f6 remiză, deoarece odată regele negru închis, toate figurile albe pot fi apărute.

3. Cf4:e6+ A, B

A)3. . . Dc4:e6
4. g6-g7+ orice
5. pat.

B)3. . . Rf8-g8
4. g6:f7+ și albul câștigă.

88. Magyar Sakkvilág,
1946



Remiză

5 + 4 = 9

1. g7-g8D!

...

Nu e bine 1. h7? C:g5 2. g8D Dc3+ 3. Dg7 Cf7 mai, nici 1. Th5? D:d3 (amenință Dd8) 2. Tc5+ (2. h7 Cg6+ 3. Rg8 Db3+ și câștigă) 2...Rd2 3. Tc8 Cg5 și câștigă și nici 1. Tc5+ R:d3 2. Td5 Cd4 3. h7 (3. Td6 Df4 4. h7 [4. Tb6 Cdc6 5. g8D C:g8 6. h7 Cf6 și câștigă] 4...D:d6 5. g8D Df6+ 6. Dg7 Cg6+ 7. Rg8 Dd8+ 8. Rf7 Ch8+ și câștigă) 3...Cg6+ 4. Rg8 Da2 5. h8D (5. Rf7 D:d5+ 6. R:g6 Df5+ 7. Rh6 Df6+ și câștigă) 5...D:d5+ 6. Rh7 Dh5+ 7. Rg8 Df5 8. Dh1 [h2] (8. Dh6 Ce7+ și câștigă) 8...Ce7+ 9. Rh8 Dc8+ 10. Rh7 Dg8+ 11. Rh6 Cef5+ 12. Rg5 D:g7+ și negrul câștigă.

1. . . Ce7:g8

Dacă 1...Dc3+ atunci 2. Dg7 Dc8+ 3. Rh7 C:g5 4. D:g5 remiză, iar dacă 1...C:g5 atunci 2. Da2+ remiză.

2. Tg5-g2

...

Și nu 2. h7? Ch6! (2...Cf6? 3. Tg2 D:g2 4. Cel+ remiză) 3. Tg2 Cf7+ 4. R oriunde D:g2+ și câștigă.

2. . . Dd2:g2
3. Cd3-e1+ Cf3:e1
4. h6-h7 remiză.

Autorul a intenționat să creeze ceva spectaculos. Continuarea mai poate fi 4...Dh3 5. R:g8! și nici regele îndepărtat, nici calul nu se mai pot amesteca în lupta dintre damă și pionul din colț.

CAPITOLUL XIII

Studii „gemene” și „studii în studiu”

Sahul feeric oferă largi posibilități „gemenilor”. Deoarece în acest domeniu fenomenul este frecvent, ba chiar se întâlnesc probleme cu o jumătate de duzină de „gemeni”, crearea de probleme cu unul sau mai mulți „gemeni” nu prezintă o dificultate deosebită.

Altfel stau lucrurile în celelalte genuri ale problemisticii, și mai ales în domeniul studiilor.

Ce se înțelege prin studii „gemene”? Este vorba despre astfel de studii în care o mică modificare în poziție (modificarea minimală este schimbarea locului unei singure figuri sau desființarea ori adăugarea unui singur pion) să facă imposibilă soluționarea studiului, dar în același timp să realizeze un alt studiu, pe cât posibil, de aceeași valoare, dar având cu totul altă soluție care — bineînțeles — trebuie să fie unică. Din cauza dificultății găsirii unor astfel de poziții, studiile „gemene” sînt foarte rare.

Realizarea unor studii „gemene” este cu atât mai grea cu cât deosebirea între cele două poziții sînt mai mici. În schimb, cu cât va fi mai mică deosebirea dintre „gemeni” cu

atît valoarea lor va fi mai mare. De asemenea, atît greutatea compunerii cît și valoarea compoziției crește o dată cu numărul pozițiilor „gemene”.

Dacă autorul unor studii „gemene” se decide să nu permită la diferitele poziții modificări mai mari decît, de pildă, așezarea unui nebul sau a unui turn pe alt cîmp, se poate naște întrebarea dacă nu este posibil ca această figură să-și ocupe diferitele locuri din pozițiile „gemene”, plecînd dintr-o singură poziție inițială? Acest lucru pare foarte posibil și chiar verosimil; încercînd să-l realizez, am ajuns la un neobișnuit și interesant studiu cu „gemeni”, în care diferitele poziții sînt, într-o oarecare măsură, legate între ele.

În ceea ce privește „studiile în studiu” (sau „studii încadrate”), aici este vorba despre o formă cu totul deosebită de studii, care ar putea fi definită în modul următor: în poziția inițială albul are la dispoziție mai multe mutări cu aceeași figură, toate promițătoare. La cel puțin două dintre aceste mutări negrul zădărnicește intenția albului printr-un contra-

joc valoros care constituie un studiu în sine, „încadrat” în poziția inițială. O altă mutare a aceleiași figuri duce la realizarea scopului, constituind studiul ce formează „cadru” pentru celelalte studii „încadrate”. Deci ne aflăm în fața unor „studii în interiorul unui studiu”, în care studiile „încadrate” sînt, de obicei, mult mai valoroase decît studiul „cadru”.

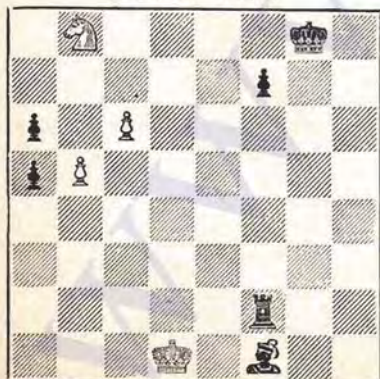
Studiile de acest fel constituie o idee nouă în domeniul compoziției de finaluri artistice; ele sînt excepțional de greu de realizat.

Autorul prezentului volum a reușit trei încercări de acest gen — dar de aci nu rezultă nici că aceasta i-ar reuși neapărat și a patra oară, cum nu rezultă nici că alții n-ar putea să reușescă dacă vor încerca. Din cele trei studii de acest fel, două au participat la campionatul nostru național. Cel de al treilea (nr. 60) a cunoscut un succes de concurs potrivit așteptărilor, întrucît a fost clasat pe locul în-
tîi.

a) Studii „gemene”

89. Magyar Sakkvilág,
1948

(După A. Troițki)



Alb câștigă

4 + 6 = 10

60. Schweizerische Arbeiter
Sachzeitung,
1953

(După A. Troițki)



Alb câștigă

4 + 5 = 9

A. Troițki



Alb câștigă

4 + 5 = 9

La studiul original al lui Troițki, fostul campion mondial Dr. Em. Lasker a dat următoarea soluție în cartea sa „Lehrbuch des Schachspiels”:

„1. c6-c7 Nf1-h3 2. b5:a6 Nh3-g4+ 3. Rd1-c1 Ng4-f5 (pentru a putea juca Tc2+) 4. a6-a7 Tf2-c2+ 5. Rcl-d1 Nf5-e4 etc. Se pare că apărarea este în regulă, însă — prin

așezarea calului pe punctul de intersecție al liniilor de bătaie a turului și nebunului: 6. Cb8-c6 — se asigură transformarea în damă a unuia dintre pionii. Mai putem adăuga că victoria se obține numai datorită faptului că transformarea făcându-se cu șah, în schimbul celui-lalt pion albul mai câștigă o figură.

În 1947, șahistul iugoslav Herbatin Kalmán a demonstrat că acest minunat studiu este insolubil. La mutarea a 3-a negrul joacă 3...Tf7, după care, în mod evident, înaintarea a6-a7 nu mai dă nimic, dar nu dă rezultat nici 4. Cd7+ N:d7 5. a7 Ne8 și unul din pionii se pierde; pe de altă parte, în poziția rezultată, dama nu poate obține victoria împotriva turnului și nebunului. Dacă însă albul își modifică jocul încă la mutarea a 3-a, prin 3. Re1, remiza este asigurată prin 3...Te2+ 4. Rf1 Te8.

Nimic nu pare mai simplu decât corectarea poziției prin introducerea unui pion negru la f7. Deoarece însă în desfășurarea soluției, mutarea 4. Cd7+ (în loc de a6-a7) duce la o poziție în care se poate bănuia existența dualului, cu toate că s-a introdus pionul f7 (fără de care dualul este cert), nu avem nici un motiv să nu așezăm regele negru pe cimpul g8 unde — fapt important — dama care se transformă poate de asemenea să-i dea șah. Nu avem motiv de a nu face aceasta, cu atât mai mult cu cât singura menire a regelui negru fusese aceea de a lua turnului cimpul f8 — ori accesul spre acest cîmp este împiedicat acum de pionul f7. În felul acesta a luat naștere prima poziție „geamănă”, care nu este altceva decât o corectare a studiului lui Troițki. Analizînd în continuare această poziție, constatăm că, așezat pe e8, regele negru împiedică soluția inițială în cazul cînd renunțăm la pionul f7, dar dă naștere unei alte

soluții a cărei realizare decurge în mod similar; în poziția realizată în acest fel, studiul corectat al lui Troițki, a căpătat un studiu „geamăn”.

Soluția celor două poziții este acum următoarea:

Pentru prima poziție:

- | | |
|-------------|---------|
| 1. c6-c7 | Nf1-h3 |
| 2. b5:a6 | Nh3-g4+ |
| 3. Rd1-cl ! | ... |

Mutarea câștigătoare din a doua poziție nu este bună: 3. Re2? Te2+ 4. Rf1 Te8 5. Rf2 Ne8 remiză.

- | | |
|----------|--------|
| 3. ... | Ng4-f5 |
| 4. a6-a7 | ... |

Fără șah mutarea 4. Cd7 nu are efect; urmează 4...Tc2+ și negrul câștigă.

- | | |
|-----------------------------|---------|
| 4. ... | Tf2-c2+ |
| 5. Rc1-d1 | Nf5-e4 |
| 6. Cb8-c6 și albul câștigă. | |

Pentru a doua poziție:

- | | |
|-------------|---------|
| 1. c6-c7 | Nf1-h3 |
| 2. b5:a6 | Nh3-g4+ |
| 3. Rd1-el ! | ... |

Acum, mutarea câștigătoare din prima poziție nu este bună: 3. Rc1 Tf7 cu șanse de câștig pentru negru.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. ... | Tf2-e2+ |
| 4. Re1-f1 | Te2-c2 |

Mutarea 4...Te7 nu are efect; 5. a7 câștigă.

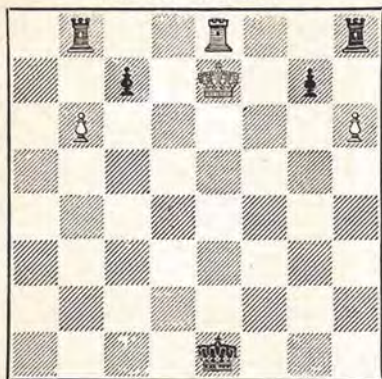
- | | |
|-----------------------------|--------|
| 5. a6-a7 | Ng4-f3 |
| 6. Cb8-c6 și albul câștigă. | |

Sau 6...Rd7 7. a8D R:c7 8. D:a5+ etc.

Regele mută întii spre stînga, iar a doua oară spre dreapta.

91—92. Revista de Șah,
1953

Motto: „Simetric”



Alb câștigă

4 + 5 = 9

Motto: „Asimetric”.



Alb câștigă

4 + 5 = 9

În ambele poziții, albul câștigă datorită faptului că amândoi pionii negri sînt dăunători. Unul, din cauză că luîndu-l, albul atacă turnul; celălalt datorită faptului că rămîne pe tablă.

Prima dintre poziții este simetrică. În orice poziție de acest gen, partea care are inițiativa trebuie să exploateze latura „mai lungă” — în cazul în speță, latura stîngă a ta-

blei. Adversarul trebuie pus în imposibilitate de a o folosi.

Dacă albul ia turnul b8 (altă mutare decît luarea unuia din're turnuri este inimaginabilă) varianta 1.T:b8 T:b8 2.b:c7 Tc8 3.h7? este inutilă (3.h:g7 duce la remiză) deoarece după 3... T:c7+ 4. Rd8 (4. Rf8 g5 câștigă) 4...Ta7 și albul pierde din cauză că nu l-a împiedicat pe negru de a exploata latura lungă a tablei. Atacul corect este:

- | | |
|-----------|-------------|
| 1. Te8:h8 | Tb8:h8 |
| 2. h6:g7 | Th8-g8 (h7) |
| 3. b6-b7! | ... |

Folosirea pionului dăunător.

- | | |
|--------|---------|
| 3. . . | Tg8:g7+ |
|--------|---------|

Dacă 3...c5, câștigă 4.Rf7.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Re7-f8 | Tg7-h7 |
|-----------|--------|

5. Rf8-g8 și albul câștigă, deoarece nu a permis negrului să exploateze latura lungă a tablei.

În cea de a doua poziție sînt valabile alte considerente deoarece ea nu este simetrică. Dacă aci albul ia turnul g8: 1.T:g8 T:g8 2.h7 Th8 3.b7 (3.b:c7 g5 4.Rf6 Tc8! și negrul obține remiza, deoarece regele alb nu poate muta niciodată pe linia a 7-a) 3...c5! 4.Rf7 Tb8 și negrul câștigă. Atacul corect este:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Te8:b8 | Tg8:b8 |
| 2. b6:c7 | Tb8-c8 |
| 3. h6-h7 | ... |

Folosirea pionului dăunător.

- | | |
|-----------|-----------|
| 3. . . | Tc8:c7+ |
| 4. Re7-d8 | T oriunde |

și zadarnic stăpînește negrul latura lungă a tablei, deoarece urmează:

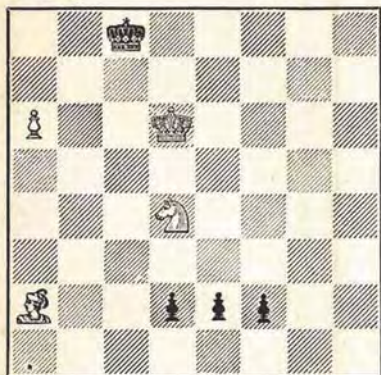
- | | |
|------------|-------------------|
| 5. h7-h8D+ | și albul câștigă. |
|------------|-------------------|

La numerele 68—70 din capitolul X există un final cu trei „gemeni”; aci urmează unul cu patru „gemeni”:

93—96. Magyar Sakkélet,
1951

Studiu în trei variante

Tema:



Alb câștigă

4 + 4 = 8

1. Na2-e6+

Rc8-b8

La 1...Rd8 urmează 2.a7 orice
3.a8D (T) mat.

2. Cd4-c6+

Rb8-a8

3. Ne6-c8

d2-d1D+

4. Rd6-c7

Dd1-b1 (b3)

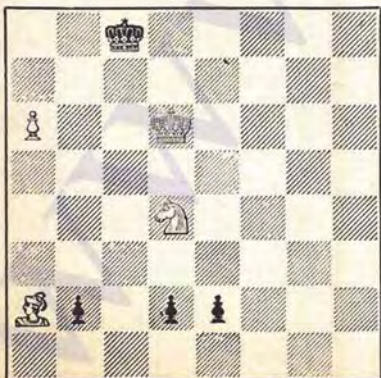
La 4...Dd6+ urmează 5.R:d6 orice
6.Nb7 mat.

5. Nc8-b7+

Db1:b7

6. a6:b7 mat.

Variantă Nr. 1



Albul mută, negrul face remiză

1. Na2-e6+

...

Nu e bine 1.a7? din cauza 1...Rb7
2.Nd5+ R:a7 3.Rc7 b1D 4.Cc6+ Ra6!
5.Nc4+ Db5 și negrul câștigă.

1. . .

Rc8-b8

2. Cd4-c6+

Rb8-a8

3. Ne6-c8!

...

Nu 3.Rc7? e1D! 4.Nc8 Dg3+ 5.Rb6
b1D și negrul câștigă.

3. . .

b2-b1D

N-ar avea rost 3...d1D+ 4.Rc7
Dd6+ 5.R:d6 b1D etc.

4. Rd6-c7

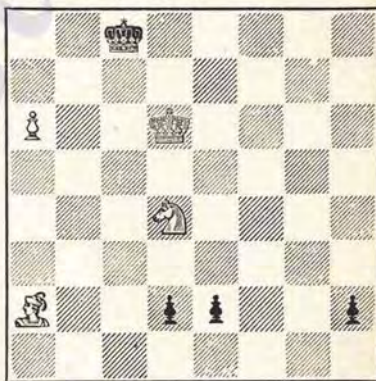
Db1-h7+

5. Rc7-b6

Dh7-b1+

6. Rb6-c7; dama neagră dă șah e-
tern.

Variantă Nr. 2



Albul mută, remiză

1. Na2-e6+

Rc8-d8!

Acum nu e bine 1...Rb8 din cauza
2.Cc6+ Ra8 3.Nc8 d1D+ 4.Rc7 Dd6+
5. R:d6 orice 6. Nb7 mat.

2. a6-a7

...

Nu 2.Cc6+? Re8 3.a7 d1D+ și ne-
gmul câștigă.

2. . . h2-h1D
 3. Cd4-c6+ Dh1:c6+
 4. Rd6:c6 I, II
 I) 4. . . d2-d1D
 5. a7-a8D+ Rd8-e7
 6. Da8-a3+ Rc7:e6
 7. Da3-c3+ șah etern.

Încercarea de a scăpa de șahul etern ar fi greșită, de exemplu 7...Rf7 8.Df3+ Re8 9.De3+ Rd8 10.Dg5+ Rc8? 11.Dg8+ Dd8 12.De6+ Rb8 13.Db3+ și albul câștigă.

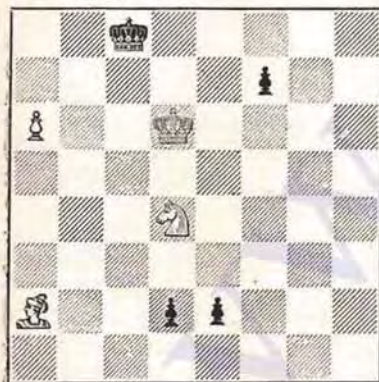
- II) 4. . . e2-e1D
 5. a7-a8D+ Rd8-e7
 6. Da8-b7+ Re7:e6
 7. Db7-d7+ Re6-f6

7...Re5 8.De7+ Rf4 9.Df6+ Rg3 10.Dg5+ Rh3 11.Dh6+! remiză.

8. Dd7-d3+ șah etern.

Întîi a trebuit să lupte pentru remiză negrul, iar după aceea albul.

Varianța Nr. 3



Albul începe și obține remiză

1. a6-a7 . . .

1.N:f7? d1D și negrul câștigă prin legarea calului.

1. . . Rc8-b7
 2. Na2-d5+ . . .

Nu 2.Cb5? d1D+ 3.Nd5+ D:d5+ și negrul câștigă.

2. . . Rb7:a7
 3. Rd6-c7! d2-d1D

Mai bine decît e1D; la 3...Ra6? câștigă 4.Nc4+.

4. Cd4-c6+ Ra7-a8

Dacă 4...Ra6? atunci 5.Nc4 mat.

5. Cc6-d4+ șah etern.

b) „Studii în studiu” (studii încadrate)

După cele spuse despre acest gen de studii în introducerea acestui capitol, credem că modul cel mai bun de a familiariza pe cititor cu această nouă formă de studii este acela de a istorisi felul în care a luat naștere prima lucrare de acest gen. Dar nu vom povesti adevărul — căci povestirea ar fi prea lungă și nu ar fi de loc interesantă, ci vom prezenta felul în care primul studiu „încadrat” ar fi putut lua naștere. Nuvela care urmează este, așadar, o născocire; ea este însă mai verosimilă decît însăși realitatea.

97. GENEROZITATE

(Nuvelă șahistă ¹)

La 30 noiembrie 1947, redactorul rubricii de studii a unei reviste de

șah dintr-o țară din Europa răsăriteană, a primit o scrisoare cu următorul conținut:

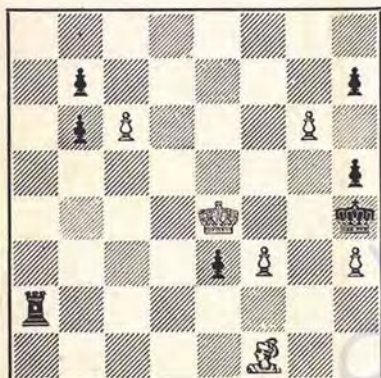
¹ Publicată în „Schweizerische Arbeiter Schachzeitung”, 1952.

„Stimate Domnule Redactor! Vă

trimit alăturatul studiu fără soluție și analiză, spre a nu depăși termenul fixat pentru trimiterea lucrărilor la concurs. Voi reveni cu completările necesare peste câteva zile. Cu stimă, Olaf Praga”.

La scrisoare era anexată următoarea diagramă:

I



Alb câștigă

6 + 7 = 13

Trecură trei săptămîni, iar redactorul închise concursul fără să fi primit soluția și analiza promisă. Cîteva zile înainte de Anul Nou însă, el primi o scrisoare cu următorul conținut:

„Am schimbat locul turnului negru, din studiul trimis în 30 noiembrie, de pe a2 pe d2, deoarece în afară de soluția ce o intenționam, am mai găsit una și anume: 1. R:e3 b:c6 (1... h:g6 2. c:b7 și alb câștigă) 2. g7 Ta8 3. Nc4 R:h3 4. g8D T:g8 5. N:g8 Rh4 6. f4 c5 sau ad libitum 7. Ne6 și alb câștigă, deoarece regele alb blochează pionii negri în flancul damei, iar după mutarea forțată a regelui negru, pionul alb „î” se transformă în damă. Este de menționat că după schimbarea locului turnului, această soluție suplimen-

tară nu mai merge deși 1. R:e3? atacă turnul, ceea ce în prima poziție nu se întîmplă; la aceasta ar urma 1... h:g6 2. R:d2 (2. c:b7 Td8=) 2... b:c6, obținînd ușor remiza. Olaf Praga”.

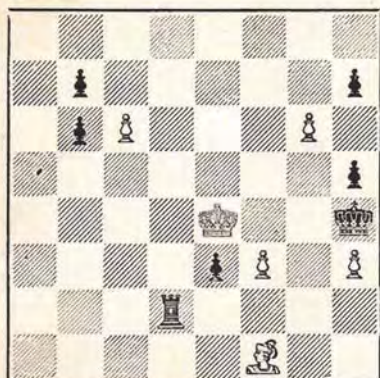
Bine, bine, se enervă redactorul — dar care-i soluția? Te pomeniști că autorul a trimis-o și s-a pierdut pe drum! Din păcate — gîndi el mai departe — autorul nu și-a indicat adresa ca să-l pot întreba, așa că nu-mi rămîne altceva de făcut decît să soluționez studiul și să consider totul o... distracție de Anul Nou.

Era de la început sigur că soluția începe cu una dintre cele patru mutări ale celor doi pioni avansați. Mutarea 1. c:b7 care — atunci cînd turnul se afla pe a2 — părea să decidă repede partida, dar tocmai din acest motiv redactorul gîndi că soluția nu este aceasta. Într-adevăr, el găsi în curînd contrajocul negrului: 1... e2 2. N:e2 T:e2+ 3. R ad libitum Te8 iar regele alb nu mai poate ajuta — împotriva turnului — pe niciunul dintre cei doi pioni ai săi. Același lucru era valabil și în cazul mutării 1. g:h7.

După mutarea 1. c7, redactorul găsi următorul contrajoc: 1... e2 2. N:e2 T:e2+ 3. Rd5 (3. Rf5 nu e bine din cauza h:g6+, iar Rf4 ar însemna o fatală pierdere de timp) 3... Te8 4. g7 Rg5 5. Rd6 Rf6 sau Tg8 și negrul câștigă.

După multe și îndelungate încercări, pornind de la a 4-a mutare care-i mai rămăsese de analizat, redactorul a soluționat studiul în toate amănunțele sale, după care și-a notat noua diagramă cu soluția detaliată și cu analizele trebuincioase, după cum urmează:

II



Alb câștigă

6 + 7 = 13

1. g6-g7 c3-e2

La 1... Td8 (sau în prima diagramă 1... Ta8) 2. c7 Te8+ 3. Rf5 albul câștigă.

2. Nf1:e2 Td2:e2+

3. Re4-f5 Te2-e8

4. c6-c7 A, B, C

A) 4. ... b6-b5

5. Rf5-f6 Te8-c8

Sau 5... b4 6. Rf7 Tc8 7. g8D T:c7 8. Rf6±.

6. Rf6-e6 b5-b4

6... Rg3 7. Rd7 Tg8 8. c8D T:f7+ 9. Re6 Rg3 10. f4±.

6... Rg3 7. Rd7 Tg8 8. c8D T:f7+

9. Re6 Tg6+ (9... R:f3 10. Df8+)

10. Rf5 R:f3 11. D:b7+ R ad libitum

12. D:h7 și albul câștigă.

7. Re6-d7 b4-b3

7... Tg8 8. c8D T:g7+ 9. Re6 b3 10. f4 b2 11. Dc2 și albul câștigă.

8. Rd7:c8 b3-b2

9. Rc8-b8 și albul câștigă.

B) 4. ... Rh4:h3

5. Rf5-f6 Te8-c8

La 5... Rg3 urmează 6. Rf7 Tc8 7. g8D și albul câștigă.

6. f3-f4 b6-b5

Sau 6... Rg4 7. f5 b5 8. Re6 b4 (8... Rg5 9. f6 Rg6 10. Rd7) 9. f6 și albul câștigă.

7. Rf6-e6 b5-b4

7... Rg4 8. f5±.

8. Re6-d7 Tc8-g8

9. c7-c8D Tg8:g7+

10. Rd7-e6 câștigă.

C) 4. ... Rh4-g3

5. f3-f4 b5-b5

Sau 5... Tg8 6. Re6 R:f4 7. Rf7 Tc8 8. g8D T:c7+ 9. Re6 (amenin- 8. R:h7; 7... Tc8 8. f5±) 8. R:h7 (e3) 11. D:h5 și albul câștigă.

6. Rf5-g5 b5-b4

Sau 6... Tg8 7. Rh6 R:f4 (7... b4 8. R:h7; 7... Tc8 8. f5+) 8. R:h7 Tc8 9. g8D T:c7+ 10. Rh6 etc.

7. f4-f5 b4-b3

8. f5-f6 b3-b2

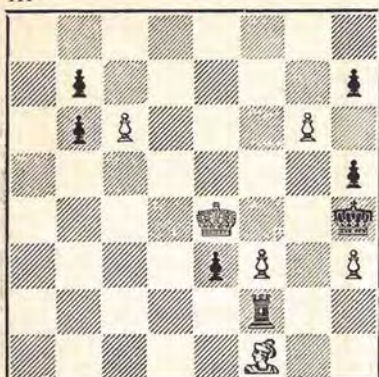
9. f6-f7 b2-b1D

10. g7-g8D și albul câștigă.

Redactorul se hotără să publice studiul în cadrul concursului revistei. Trecură însă trei luni și, din cauza abundenței de material, studiul nu ajunsese să vadă însă lumina tiparului. Pe la sfârșitul lui martie, el primi de la Olaf Praga o nouă diagramă — a treia — însoțită de următoarele interesante observații:

„E o plăcută surpriză pentru mine, ceea ce trebuie să vă comunic: deplasarea turnului pe cimpul f2 a răsturnat întregul studiu dînd naștere unuia nou, în care soluția anterioară a devenit cursă, iar cursa constituie acum soluția adevărată.

III



Alb câștigă

6 + 7 = 13

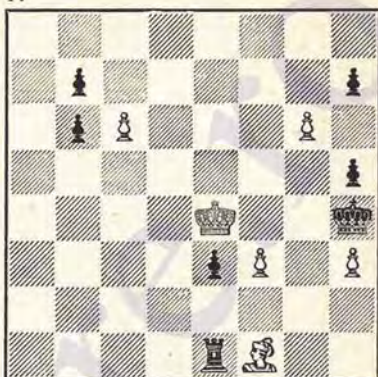
1. g7? T:f1 2. g8D (2. R:e3 Tel+ 3. Rf4 și lipsește un tempo pentru ca să se obțină victoria: Rf5) 2... e2 3. Rf4 e1D 4. Dg5+ R:h3 5. D:h5+ Rg2 (și nu 5... Dh4?+ 6. D:h4+ R:h4 7. c:b7±) remiză.

În schimb, e bună cursa de mai înainte (identică cu a doua soluție din prima diagramă) 1. R:e3 T:f1 (1... b:c6 2. g:h7, respectiv 1... h:g6 2. c:b7±) 2. Re2! R ad libitum 3. c:b7 sau g:h7 și albul câștigă. Cu stimă, Olaf Praga“.

Redactorul, uimit de întorsătura neașteptată a lucrurilor și judecînd că acest întreit studiu este foarte interesant și va trezi interesul publicului, se hotărî să publice toate trei diagramele — inclusiv pe cea cu dual — spre a scoate și mai bine în evidență interdependența soluțiilor. O ultimă scrisoare îi răsturnă însă toate planurile.

„Stimate Domnule Redactor! Deoarece pînă în momentul de față studiul meu nu a fost publicat în rubrica de sub conducerea dumneavoastră, vă rog să nu-l mai publicați și să-l includeți în campionatul național recent anunțat. Vă autorizez să alegeți în acest scop, poziția care vă place mai mult. Totodată vă mai trimit o nouă poziție:

IV



Alb câștigă

6 + 7 = 13

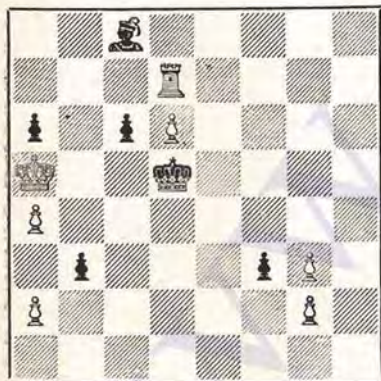
În poziția aceasta, mutarea cheie g7? din prima și a doua diagramă, nu este bună, deoarece după 1... T:f1 albul nu mai poate câștiga, după cum s-a văzut în poziția a treia; pe de altă parte, mutarea câștigătoare din diagrama a treia 1. R:e3, care este în același timp soluția secundară a primei poziții, nu este nici ea bună în cazul de față. Aci mutarea câștigătoare este una despre care — atîta vreme cît turnul nu stătea în fața pionului „e” — nici vorbă nu poate fi; această mutare este 1. Nd3! (după 1. Nc4 urmează b5! cu complicații inutile) 1... e2 (mai bună decît o mutare cu turnul, deoarece aci trebuie să ținem cont de toate mutările de turn de mai târziu; după 1... b:c6 urmează 2. g:h7, iar după 1... h:g6 2. c:b7 și albul câștigă) 2. c:b7 (duce mai repede la câștig, decît 2. g:h7). Constatăm că în timp ce în soluțiile anterioare înaintarea în diagonală — prin luare — nu putea fi înfăptuită, în cazul de față nu poate avea loc înaintarea în linie dreaptă. Altfel 2. c7 Tc1 cît și 2. g7 Tg1 duc la câștig pentru negru, comportînd concomitent și amenințarea 3... e1D+. Soluția continuă în felul următor: 2... Td1 (singurul loc unde turnul ajunge pe linia a 8-a)

3. N:e2 Td8 4. g7 Rg5 5. Nc4 și albul câștigă. O. P.“

Din întâmplare, în momentul sosirii acestei scrisori, era de față și Ralf Gapau, un amator care nu compunea dar, prin ideile sale vioaie și sănătoase, îi ajuta adeseori pe autori ca și pe redactori. „Care din formele studiului o trimitem la concurs, Ralf?” îl întrebă redactorul. „Toate patru”, fu răspunsul. „Imposibil, regulamentul spune că un autor poate participa numai cu o lucrare”. „Păcat, deoarece toate patru fac oarecum un întreg. Dar, ia stai! Am o idee!” — și Ralf zîmbi misterios. „Nu-i exclus să le putem salva pe toate patru. Voi reveni peste câteva zile”, și ieși grăbit.

Se întoarse însă chiar a doua zi, dîndu-i redactorului diagrama de mai jos, și spunîndu-i: „Iată forma pe care o vom trimite la concurs”:

v



Albul mută, remiză

7 + 6 = 13

„Bine, dar asta e cu totul altă poziție” zise uimit redactorul. „Nici decum” — răspunse Ralf. „În studiul acesta o puțin mai atent! Albul urmează să mute. Dacă joacă Th7, survine diagrama I, cu culori inversate. Știu acum că în această diagramă negrul poate obține victoria în două

feluri (1... b2 și 1... R:d6). După mutarea 1. Te7 survine diagrama II, în care negrul are o singură mutare câștigătoare: 1... b2; după 1. Te7 survine diagrama III, iar după 1. Td8, diagrama IV, în care cunoaștem acum felul cum obține negrul victoria. Singura problemă care mai rămânea este următoarea: să găsească mutarea care să împiedice pe negru de a câștiga, după ce am așezat turnul pe cîmpul d7, singurul loc de pe care se pot efectua toate cele patru mutări care duc la cele patru poziții ale lui Olaf. E o întâmplare rară că am găsit acea mutare, și una și mai rară că ea este în același timp și singura mutare salvatoare, deoarece — în caz contrar — poziția V ar avea dual”. „Da, dar nu se poate să-i placă cuiva un studiu în care turnul se salvează din priză — și încă din prima mutare”, a obiectat redactorul. „Sigur că nu — strigă Ralf — dar numai în cazul cînd această fugă este folositoare! Dar, ce-i folosește albului fuga turnului? În patru cazuri — după cum am mai văzut — rezultatul este pierderea partidei. În cazul mutărilor 1. Te7, 1. Tf7 și 1. Tg7, el pierde exact în același fel; în fiecare din cazuri, mutarea câștigătoare este 1... b2. Mutarea turnului este bună într-un singur caz — făcu Ralf triumfător — dacă, ieșind din priză, intră în altă priză. Singura mutare salvatoare este 1. Td7-b7!! care deși numai temporar (dar lucrul acesta este suficient) zădărnicește mutarea 1... b3-b2. Variantele posibile acum, sînt: 1... N:b7 2. d7 și albul câștigă; de asemenea albul câștigă și după 1... R:d6, prin 2. T:b3 f:g2 3. Tb1 Nb7 (3... Nh3 4. R:a6) 4. Rb6 Na8 5. Ra7 etc. După 1... b:a2 urmează 2. d7 N:d7 3. T:d7+ Rc4 4. Td1 f2 5. g4 Rc3 6. Tf1 Rd3 7. Ta1 remiză; cînd între pioni există un interval de

patru cimpuri, împotriva turnului regele nu-i poate ajuta să se transforme (în cazul unui interval de trei cimpuri o poate face) 1... f2 2. d7 N:d7 3. T:d7+ Rc5 (3... Rc4? 4. a:b3+± și tot așa 3... Re4 4. Td1 b2 5. Rb4±) 4. Td1 b2 (acum intervalul dintre cei doi pioni este de numai trei cimpuri, dar regele alb a rămas în urmă cu o mutare) 5. g4 Rc4 6. g5 Rc3 7. Tf1 Rd3 8. g6 Re2 9. T:f2+ R:f2 10. g7 remiză.

Astfel, prin al cincilea studiu, corect, am reușit să dau un cadru celor patru studii ale lui Olaf Praga, cele patru studii originale constituind contrajocuri (sau curse) în acest cadru — încheie Ralf.

„Intrebarea este dacă cineva va observa că acest studiu cuprinde alte patru (dintre care unul cu dublă soluție) — observă redactorul. De fapt cele patru studii originale sînt degradate acum la situația de contrajocuri și curse ale celui de al cincilea. Nu este oare asta risipă?”.

— „O fi, — numai că de data aceasta risipa a făcut-o unul care are de unde risipi — și asta nu poate fi o greșală”.

— „Mîine am să trimit finalul în forma unificată pentru concurs” — hotărî redactorul — „și am să indic ambele nume: Olaf Praga și Ralf Gapaou”.

— „Nu-i nevoie. E de ajuns Olaf Praga. Ba, ar fi destul și atît: „Cineva din țara noastră” — și asta numai pentru că fără o indicație oarecare, juriul nu ar accepta lucrarea. Important nu e — și nici n-a fost vreodată — cine a făcut. Important e să fie bine făcut”.

A doua zi studiul a fost trimis la campionat sub numele Olaf Praga.

Epilog :

Ideea lui Ralf n-a dat roadele așteptate: la concurs studiul a fost clasat pe ultimul loc.

Autorul a fost la început de părere că eșecul se datorește faptului că poate juriul (compus din excelenți reprezentanți ai șahului artistic internațional) ar fi prețuit numai cadrul, neglijînd — în forma lor de contrajocuri — studiile propriu zise. Deoarece însă cadrul nu este întru nimic mai puțin valoros decît cele cuprinse în el, a fost silit să rămînă la convingerea — foarte naturală — că restul lucrărilor concurente au fost mai bune și că, în consecință, ele au plăcut mai mult juriului.

Se poate însă, ca adevărul să fie că lucrarea nu era mai slabă decît celelalte ci — pur și simplu — doar mai neobișnuită.



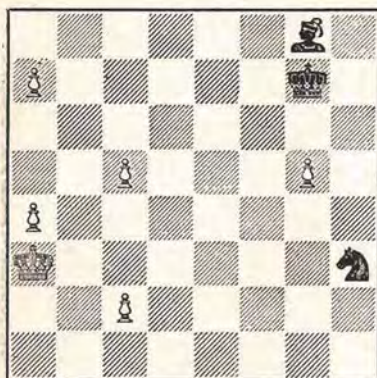
Credem interesant să reproducem mențiunea finală a redacției revistei elvețiene :

Am fost bucuroși să publicăm această nuvelă care descrie felul în care a luat naștere un studiu, deoarece sîntem de părere că ea oferă posibilitatea de a arunca o privire în însăși procesul de creație al unei compoziții, înlesnind astfel șahiștilor iubitori de studii, urmărirea felului cum s-au desfășurat ideile autorului. Numai în felul acesta un studiu va putea fi cu desăvîrșire aprofundat.

Amatorii de anagrame vor găsi ușor numele adevărat al autorului, reconstituindu-l din cele două pseudonime: Olaf Praga și Ralf Gapaou, mai ales dacă vom divulga și faptul că patria autorului este România.

98. Campionatul R. P. R. 1953
Locul II

I



Negrul mută 6 + 3 = 9
și albul obține remiză

Regulamentul campionatului prevedea participarea la concurs cu două lucrări pe o temă fixă și două lucrări cu temă liberă, deci în total patru.

Autorul volumului de față și-a propus o sarcină, fără să știe dacă ea nu va depăși limitele posibilităților de realizare. Sarcina constă în a substitui, prin unica lucrare de mai sus, de tipul „studiu în studiu”, trei din cele patru lucrări prescrise, dintre care una trebuia să aibă tema prescrisă, fapt ce constituia cea mai mare dintre greutăți. Tema despre care vorbim era „urmărirea eternă” și se părea că este promițător să se folosească motivul invers al șahului etern, adică să se creeze o situație în care regele să fie acela care-și urmărește mereu adversarii. Realizarea acestei idei a fost posibilă în studiul cadru, și prin aceasta, realizarea părții celei mai grele a studiului a fost asigurată. Restul a fost mai ușor.

După mutarea obligatorie pentru negru:

1. ...

Ng8-d5

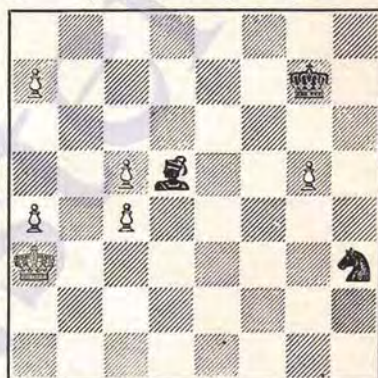
mutarea aparent cea mai bună pentru alb este:

2. c2-c4

...

deoarece după aceasta pionul c2 avansează cu tempo. Cea mai bună dovadă a faptului că mutarea este într-adevăr tare constă în împrejurarea că, după efectuarea ei, negrul nu reușește să-și păstreze ambele figuri. Totuși, în poziția astfel creată, negrul câștigă și anume printr-un studiu a cărui temă liberă este:

II „Mat cu o figură ușoară”



Negrul câștigă 6 + 3 = 9

2. ...

Nd5-a8

O altă mutare a nebunului, de exemplu 2... Ng2, nu ar fi bună, deoarece după 3. Rb4 și 4. Rb5, nebunul trebuie să ocupe câmpul a8 cu pierderea unui tempo, deoarece altfel urmează 5. c6.

3. c5-c6!

...

Este caracteristic pentru întreg complexul de studii că ordinea succesiunii celor două mutări necesare 3. c6 și 4. Rb4, nu poate fi schimbată. Dacă albul joacă aci 3. Rb4, negrul câștigă foarte simplu, în fe-

lul următor: 3... C:g5 4. c6 (4. Rb5 Rf7 5. Rb6 Ce6⊖) 4... Ce6 5. Ra5 (5. Rb5 Cd4+ R ad libitum C:c6⊖) 5... N:c6 6. Rb6 Na8 7. R ad libitum Cd8 și 8... Ce6⊖.

3. ... Na8:c6
4. Ra3-b4 Ch3:g5
5. Rb4-c5 Nc6-a8

Dacă 5... Ng2? 6. Rb6 Ce6 7. c5 Cd8 (d4) 8. c6 remiză.

6. Rc5-d6 ...

6. Rb6 Ce6 7. R ad libitum Cd8 (d4) și câștigă prin Cc6.

6. ... Rg7-f7
7. c4-c5 ...

7. Rc7 Re7 8. c5 Ce6+ 9. Rc8 (9. Rb8 Rd8⊖) 9... Cd4 10. Rb8 (altfel 10. Ce6) 10... Rd8! 11. c6 Ce6⊖; 7. Rd7 Ce6 8. Rc8 (altfel Cd4-c6) 8... Re7 9. c5 Cd4 10. Rb8 Rd8 etc.

7. ... Rf7-e8
8. Rd6-c8 Cg5-e6+
9. Rc7-c8 Ce6-d4
10. Rc8-b8 ...

Altfel urmează 10... Ce6⊖.

10. ... Re8-d8!

Dacă 10... Rd7? atunci 11. c6+ remiză.

11. c5-c6 Cd4-e6
12. Rb8:a8 ...

Altfel mutarea Cc7 salvează nebulunul.

12. ... Rd8-c8
și mat la mutarea următoare.

Deoarece mutarea cea mai firească nu dă rezultatul scontat, trebuie să le încercăm și pe cele mai puțin firești. După:

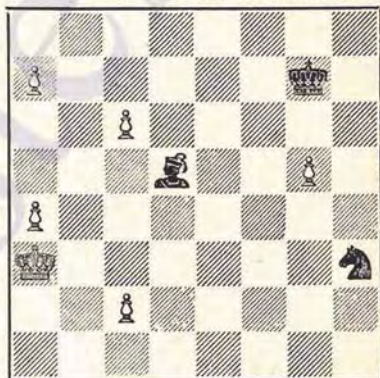
1. ... Ng8-d5

mai poate urma și 2. Rb4, în legătură cu 3. c6, și 2. c6 în legătură cu 3. Rb4. Varianta anterioară ne-a arătat că aceasta din urmă este relativ mai avantajoasă pentru alb și din această cauză trebuie să studiem în primul rind cazul acesta.

2. c5-c6 ...

Negrul câștigă și în poziția survenită acum; studiul care a luat naștere în acest fel, tot cu tema liberă, ar putea primi următorul titlu:

III „Ordinea greșită a mutărilor”



Negrul mută și câștigă 6 + 3 = 9

2. ... Nd5:c6

Luind un pion avansat și împiedicând transformarea altuia, această mutare în sine ne pune în imposibilitate de a considera diagrama drept un studiu de sine stătător. Totuși, în complexul de studii ea este inevitabilă, deoarece în lipsa ei nu ne putem convinge de importanța succesiunii corecte a mutărilor. După 3. Rb4 mutarea câștigătoare este 3... C:g5, în urma căreia, după 4. Rc5 Na8, survine poziția diagramei Nr. II, fără mutarea de tempo c2-c4, ast-

fel că victoria negrului — identică în rest cu soluția poziției Nr. II — devine și mai ușoară.

Prin efectuarea în succesiune justă a mutărilor Rb4 și c6, mutarea 3... Cf4 duce la varianta principală, în care se obține maximumul de rezistență posibilă.

IV. „Urmărirea eternă”

Abia acum procedăm la soluționarea diagramei I.

Încă în urma analizării diagramei Nr. II și III constatăm că după mutarea negrului.

1. ... Ng8-d5

albul nu poate continua decât cu

2. Ra3-b4 ...

după care albul constrânge pe negru să-și dea intențiile pe față în ceea ce privește preferința sa pentru una din cele două mutări probabile cu calul.

2. ... Ch3-f4!

După 2... C:g5 urmează 3. Rb5 Na8 (3... Ce6 4. c6 Cc7+ 5. Rb6 remiză) 4. Rb6 Ce6 5. c6 remiză.

3. c5-c6!! Mutarea-cheie.

Nu ar fi bine 3. Rb5? Na8 4. c4 (4. c6 Cd5 5. c4 Ce7 6. c7 Cc8) 4... Cg6 5. c6 Ce7 6. c7 Cc8. De asemenea duce la înfrângere și 3. c4 Na8 4. c6 Cg6 5. R ad libitum Ce7 etc.

3. ... Nd5:c6
4. Rb4-c5 Nc6-a8

Dacă 1... Ng2 5. Rd6 și în posesia pionului g5, remiza este ușoară.

5. Rc5-d6 ...

Dar nu 5. Rb6? Ce6.

5. ... Cf4-d5
6. c2-c3!! A, B

a doua mutare cheie.

Acest al doilea sacrificiu de pion este necesar, deoarece fără el urmează 6... Cb4.

A) 6. ... Cd5:c3
varianta tematică

7. Rd6-c7 ...

7. a5? Cd5.

7. ... Cc3:a4

Dacă 7... Cd5, atunci 8 Rb8 Cb6
9. a5 remiză.

8. Rc7-b8 Ca4-b6

9. Rb8-c7 Cb6 ad libitum

10. Rc7-b8 remiză; regele urmărește alternativ cele două figuri înarmate.

B) 6. ... Rg7-g6

Mai bine decât 6... Nb7, deoarece constituie un câștig de tempo față de această mutare.

7. Rd6-d7 ...

Acum, după 7. a5 urmează R:g5
8. Rd7 Rf6 9. Rc8 Re7 10. c4 Cb4
11. Rb8 Rd8.

7. ... Na8-b7!
8. a4-a5 ...

Și nu 8. c4? Cb4 9. Rc7 (altfel Cc6) 9... Ng2.

8. ... Rg6:g5
9. a5-a6 Nb7-a8
10. Rd7-c8 Cd5-b6+
11. Rc8-c7 ...

11. Rb8? Ng2.

11. ... Cb6-c4
12. Rc7-b8 remiză.

CAPITOLUL XIV

Ecou, repetarea mutărilor, impas

Ecou înseamnă în problemistică repetarea o dată sau de mai multe ori a unei situații sau variante de mat.

În cazul problemelor de șah cu număr limitat de mutări, matul nu poate surveni decât o dată cu efectuarea ultimei mutări, de exemplu la mutarea a 3-a, dacă este vorba de o problemă în trei mutări. Succesiunea pozițiilor de mat este un fenomen de neîndeplinit în acest domeniu. Chiar în cazul unei pro-

bleme cu număr mai mare de mutări, o poziție de mat care s-ar prezenta întâi la mutarea 5-a, de exemplu, apoi la a 4-a și pentru a treia oară la a 2-a, ar face o impresie foarte proastă.

Succesiunea se poate rezolva foarte bine și firesc în studii: aceeași poziție de câștig sau de remiză poate surveni în două momente diferite, fie în același loc, fie în diferite puncte ale tablei.

1. b5:c6

...

Nu este bine 1.Rf2 Nd5! 2.b:c6 (2. Nb7 Ng2 câștigă) 2... N:c6+.

1. ...

Cb8:c6

2. Re1-f2!

...

Insuficient este 2. N:c6+ ? Rg1 (amenință N:a2) 3. a4 h3 4. b4 h2 5. b5 Ne6 6. a5 Nh3 7. b6 a:b6 8. a:b6 Ng2 9. b7 h1D remiză; sau 3. Nd7 N:a2 4. Nf5 Ng8 5. e4 Rg2 6. e5 h3 7. e6 h2 8. Ne4+ Rg1 9. e7 Nf7 remiză.

2. ...

Ng8-d5

După 2... N:a2 alb câștigă prin 3. N:c6+ Rh2 4. Ne4 Ng8 5. Ne5.

3. e3-e4!

...

Se amenințase 3... Ce7.

3. ...

Nd5:e4

4. b2-b4

...

99. Československy Sach,
1938
Mențiunea IV



Alb câștigă

8 + 7 = 15

Amenință 5. b5; dacă negrul se apără prin 5... a6, după 6. a4 se ajunge la o poziție câștigătoare pentru alb. Dacă negrul joacă

4. ... Ne4-d5

repetind amenințarea 5... Ce7, atunci după

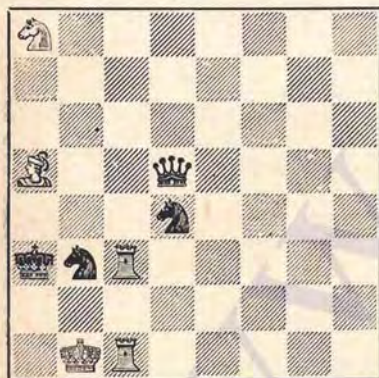
5. e2-e4! Nd5:e4

survine o nouă poziție de câștig, ecou al celei precedente (cu deosebirea, lipsită de importanță, că nu mai există pionul e4).

6. b4-b5

Poziția negrului nu se mai poate menține acum nici prin 6... Cd4 7. N:e4+ Rh2 8. a4, și nici prin 6... Rh2 7. b:c6 Nf5 8. Nb7 Rh3 9. Rf3.

100. Magyar Sakkvilág,
1942



Remiză

5 + 4 = 9

Acest studiu, lipsit de pionii, urmărește numai realizarea unei combinații estetice.

1. Na5-b4+ ...

Negrul amenințase 1... De4 (f5)+, după care ar fi câștigat ușor.

1. ... Ra3:b4

2. Tc3-c4+ Rb4-a3(a5)

3. Tc4-a4+ Ra3:a4

4. Tc1-c4+ ...

Nu este bună continuarea 4. Cb6+? din cauza 4... Ra3! 5. C:d5 Cd2+ 6. Ra1 C4b3 mat.

4. ... Ra4-a5(a3)

5. Tc4-a4+ ...

Ecoul poziției existente cu două mutări în urmă, dar de data aceasta fără turnul cl.

5. ... Ra5 ad libitum

6. Ca8-b6(c7)+ R ad libitum

7. Cb6:d5 remiză.

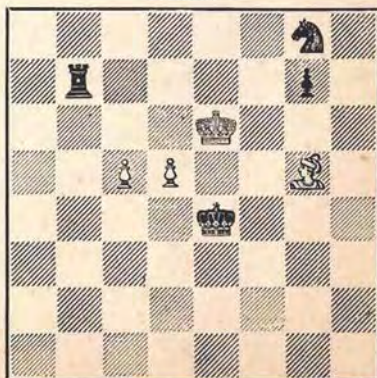
Cititorul va constata fără îndoială că acest ecou se deosebește atât de cel anterior cit și de cel din următoarele două studii.

În acestea ecoul este provocat de negru printr-o altă apărare, la care albul repetă o poziție câștigătoare aproape identică; dimpotrivă, în cazul de față ecoul este provocat de alb pentru a realiza o remiză aproape identică. Cu alte cuvinte, este un caz de pseudoecon, dar aceasta nu diminuează valoarea studiului.

În studiile examinate pînă acum, ecoul s-a diferențiat numai în timp; în studiul următor, diferențierea se face atât în timp cit și în spațiu.

101. Suomen Shakki,
1948

Premiul I



Alb câștigă

4 + 4 = 8

1. d5-d6

A, B, C

Nu este bine 1.Rd6? Cf6 remiză; nici 1.Ne3? Te7+ 2.Rd6 R:e3 remiză, și nici 1.c6 Tc7 2.Rd6 Tc8.

A) 1. ...

Re4-d4

2. c5-c6

...

Și nu 2.Ne3 R:e3 3.c6 (3.d7 T:d7) 3...Tb6 4.c7 (4.d7 T:c6+ 5.Re5 Tc5+ 6.R ad libitum Td5 etc.) 4...Tc6 5.Rd5 (d7) Tc1 și Cf6 (+) remiză.

2...

Tb7-b6

3. c6-c7

Tb6-c6

4. Re6-f5!!

...

Prima poantă a studiului este a-ceastă mutare a regelui care se îndepărtează. Alternativa 4.Rd7? nu este bună din cauza 4... Rd5 5.Nf4 Cf6+ 6.Re7 (6.Rd8 Re6 remiză) 6...Re4 7.N oriunde Cd5+ remiză. Nu este bine nici 4.Rf7? din cauza 4...Rd5 5.Nf4 Cf6 remiză; și nici 4.Nf4? Cf6 5.Ne5 R:e5 remiză.

4. ...

Tc6-c5+

5. Rf5-f4

Cg8-f6

6. Ng5:f6

g7:f6

7. d6-d7 și albul câștigă.

B) 1. ...

Tb7-a7

2. d6-d7!

...

Acum nu e bună varianta anterioară 2.c6? Ta6 3.c7 Tc6 remiză, deoarece regele poate muta numai pe linia a 7-a.

2...

Ta7-a6+

După 2...Ta8 3.c6 albul câștigă.

3. Re6-f7

Ta6-a7

4. c5-c6

Re4-d5

5. Rf7-g6!!

...

Ecul primei variante; regele alb face din nou o mutare de îndepărtare, dar pe linia a 6-a în loc de a 5-a.

Insuficient este 5.R:g8 Ta8+ 6.d8D T:d8+ remiză; nu merge nici 5.Ne7 R:c6 6.d8D C:e7 remiză.

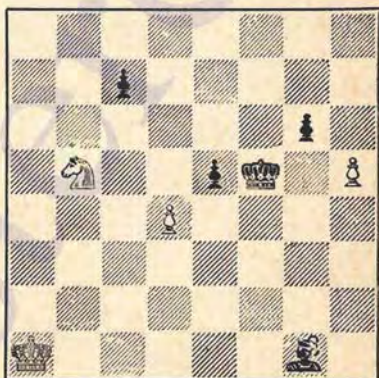
5...

Ta7-a8

6. c6-c7 și albul câștigă.

C) 1... Ch6 2.N:h6 (și nu 2.d7? T:d7 3.R:d7 Cf7 remiză) 2...g:h6 3.d7 (și nu 3.c6? Tb6 remiză) 3...Tb8 4.c6 și albul câștigă.

102. Schweizerische Arbeiter
Schachzeitung,
1952



Alb câștigă

4 + 5 = 9

1. h5-h6

A, B

A) 1. ...

Ng1:d4+

2. Cb5:d4+

Rf5-f6

3. Cd4-e6!

...

Și nu 3.Cf3? e4 4.Ce5 e3 5.Cg4+ Rg5! remiză și nici 3. Cc6 e4 4.Rb2 (4.Ce5 e3 ca mai înainte) 4...g5 5.Ce5 g4 6.C:g4+ Rg6 7.Rc3 c5 8.Rc4 (8.Rd2 c4) 8...Rh7 remiză. Într-o oarecare măsură, varianta aceasta este o cursă.

3...

ad libitum

4. h6-h7 și albul câștigă din cauza pionului dăunător g6.

B) 1. ...

Rf5-f6

2. d4:e5+

I, II

1)2. ... Rf6-e6
3. h6-h7 Ng1-h2
4. Cb5-d4+ Re6-d5
5. h7-h8D și albul câștigă (aci e bine și 5.e6).

11)2. ... Rf6-f7
3. e5-e6+ ...
Și nu 3.h7? Rg7 4.e6 Nc5 remiză.

3... Rf7:e6
Altfel albul câștigă prin h7 sau e7.

4. h6-h7 Ng1-h2
5. Cb5-d4+ ...

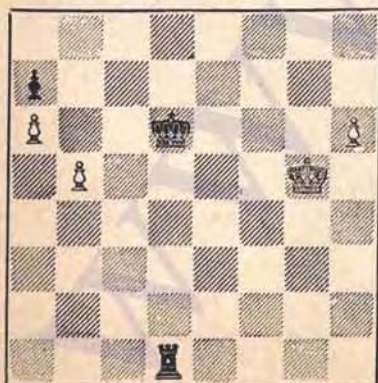
Ecou cu o mutare mai târziu.

5... Re6-d5
6. h7-h8D și albul câștigă.

Repetarea mutărilor de ambele părți poate surveni numai în studii de remiză, unde, la un moment dat, jocul ajunge într-o fază în care ambii adversari sînt siliți să-și repete mutările. Dacă albul renunță să facă acest lucru, pierde, iar dacă renunță negrul, îi oferă prin aceasta albului remiza sau poate chiar victoria.

103. Concursul internațional al Federației olandeze de șah,

1937
Premiul I



Alb câștigă

4 + 3 = 7

1. b5-b6 A, B, C
A)1. ... Rd6-e6!
2. b6:a7 1, 11

Acum nu este bună mutarea câștigătoare din varianta B: 2.b7? Tg1+ 3.Rf4 (3.Rh5 Rf5+) 3...Tg8 4.h7 (4.Re4 Tf8 5. ad libitum Rd6 6. ad libitum Rc7 7. ad libitum Th8+) 4...Tf8+ 5.Rg5 Rf7 6.Rf5 (6.Rh6 Rf6+) 6...Te8 7.Rg5 Rg7 8.Rf5 R:h7 9.Rf6 Rg8+.

1)2. ... Td1-d8
3. a7-a8D!! ...

Și nu 3.Rg6? Tg8+ 4.Rh7 Rf7 5.a8D T:a8 6.a7 T:a7 7.Rh8 Rg6+.

3... Td8:a8
4. Rg5-g6 Ta8-g8+
5. Rg6-h7 Re6-f7
6. a6-a7 Tg8 ad libitum
7. a7-a8D T:a8 pat.

11)2. ... Td1-g1+
3. Rg5-h5 Tg1-g8

3...Rf5?? 4.a8D și albul câștigă; iată pentru ce pionul a trebuit să fie trecut pe coloana „a”.

4. h6-h7 Tg8-c8 tempo
5. Rh5-g6 Tc8-a8
6. Rg6-g7 Ta8:a7+
7. Rg7-g8 remiză.

B)1. ... Rd6-e7!
2. b6-b7! 1, 11

Acum nu este bună mutarea câștigătoare din varianta A: 2.b:a7? Td8 3.a8D (3.Rg6 Tg8+ câștigă ca în varianta A, 1) 3 ...T:a8 4.Rg6 Rf8! 5.h7 T:a6+.

1)2. ... Td1-g1+
3. Rg5-f5 ...

După 3.Rf4? Tg8 negrul câștigă, din cauză că albul este în întârziere

cu un tempo. 3.Rh5 Tb1! 4.h7 (4.Rg6 Rf8 5.h7 sau Rh7 Tb6 (+) câștigă 4...Rf7 5.h8C+ Rg7 6.Cg6 Tb5+ și negrul câștigă.

3... Tg1-g8
4. h6-h7 Tg8-d8
5. Rf5-g6 remiză.

11) 2... Td1-d8
3. Rg5-g6 Td8-g8+
3... Rf8? 4.h7±.
4. Rg6-h7 ...

O mutare mai frumoasă care duce la remiză mai repede decât 4.Rf5.

4... Re7-f7
5. b7-b8D Tg8:b8 pat.

C) 1... a7:b6
2. h6-h7 ...

Avansarea celui alt pion nu este bună: 2.a7? Tg1+ 3.Rf6 Tg8 4.h7 Ta8±.

2... Td1-g1+

2...Th1? 3.a7±.

3. Rg5-f6! ...

3.Rf5? Tf1+ 4.Rg6 Tf8 și negrul câștigă, deoarece regele ajunge pionul „a”.

3... Tg1-f1+

3...Th1? 4.a7±

4. Rf6-g7 ...

4. Rg6? Tf8 5.Tg7 Ta8 6.h8D T:h8 7. R:h8 Rc7±.

4... Tf1-g1+

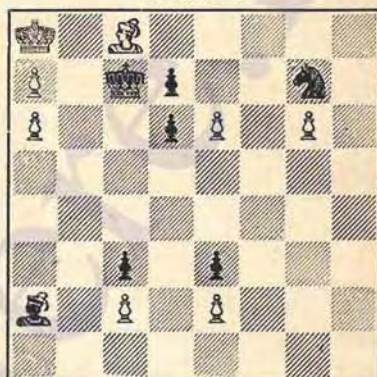
5. Rg7-f6!! remiză.

5. Rf7 (f8) Th1±; 5.Rh6 Th1+ 6.R ad libitum T:h7±; 5.Rh8 Tc1 6. R ad libitum Tc8±.

Deși repetarea vizibilă a mutărilor se manifestă numai în mutarea a 4-a și a 5-a, mutările forțate încep

la ambii adversari, încă de la mutarea a 2-a și încă într-o formă accentuată.

104. „Enroque”, concurs internațional
Argentina,
1950
Premiul II



Remiză

8 + 7 = 15

În acest studiu perechea de pioni e2 și e3 este inutilă, așa că se poate neglija pur și simplu. Soluția, ca și analiza de mai jos, se referă la poziția, revizuită de autor mai târziu, cu 13 figuri, în care acești doi pioni nu figurează.

1. e6:d7

...

Dintre cele trei mutări posibile în afară de acestea, 1.Nb7? d:e6 are drept rezultat o victorie ușoară pentru negru; după 1.N:d7 Nd5+ albul este făcut mat în două mutări, iar după 1.e7 în trei mutări. Amenințările 1...R:c8 etc. 2.d8D+ și 3.Rb8 nu se pot para acum decât prin mutarea:

1...

Cg7:e6

Dintre cele trei mutări ale albului posibile acum, după 2.Nb7? negrul câștigă repede prin 2...Cc5! (amenință C:d7 și Cb6 mat) 3.d8D+

(3.Nc6 C:d7) 3...R:d8 4.Rb8 Cd7+ și mat în trei mutări. După 2.d8D+ însă, victoria negrului este mai dificilă și mai interesantă 2...C:d8 3.g7 (3.Nb7 C:b7 4.g7 Ng8! și mat în trei mutări) 3...Nd5+ (ar fi prematur 3.Ng8? 4.Ne6 Nh7 [4...Cc6 5.N:g8 Ce5 6.Ne6+!] 5.Nd5! Ce6 5.g8D N:g8 7.N:e6 Nh7 8.Nf5 remiză) 4.Nb7 Ng8 (acum, aceasta este mutarea bună; 4...C:b7? 5.g8D N:g8 6.a:b7 remiză) 5.Ne4 (5.Nc8 Cc6 6.Ne6 Ce5 7.N:g8 Cd7 și negrul câștigă) 5...Ce6 6.Nd5 Ce5 7.Nc6 sau ad libitum 7...Cd7 câștigă. Mutarea salvatoare nu poate fi așadar decât

2. g6-g7

2...

Ce6-d8

Singura apărare împotriva amenințărilor g8D și d8D.

3. Nc8-b7

...

Acum nebulul negru nu poate pă-răsi diagonala a2-g8 din cauza g8D, iar nebulul alb nu poate pleca de pe diagonala mare din cauza matului. Așadar, aparent, din cauza mutărilor fără rost (?) ale nebunilor, partida s-a încheiat cu o remiză ușoară.

În realitate însă, abia acum începe repetarea mutărilor; mutările de pină acum au fost doar introductive. Dacă negrul mută

3...

Na2-c4

singura salvare pentru alb este mutarea bizară

4. Nb7-h1!!

a, b, c

Dintre celelalte cinci mutări posibile cu nebulul:

1) După 4.Nc8 victoria se obține ușor 4...Ng8 5.Nb7 d5 și pionul — din cauza amenințării de mat — se transformă în damă. Nu este greu de a găsi câștigul și după:

2) 4.Nc6 la care urmează 4...C:c6 5.d8D+ R:d8 6.Rb7 C:a7 7.R:a7 Rc7

8.Ta8 Ng8 9.Ra7 Nd5 10.g8D N:g8 11.Ra8 Nh7 și negrul câștigă.

Celelalte trei mutări constituie conținutul studiului.

3) După 4.Ne4 mutarea câștigătoare este 4... Ng8!, însă albul mai poate opune o rezistență serioasă: 5.Nf3 d5 6.Nh5! (După 6.Ng4 negrul are același joc, dar există și unul mai simplu) 6...d4 7.Nf7 Nh7 8.g8D (8.Ng6 N:g6+) 8...N:g8 9.N:g8 d3 și negrul câștigă.

4) După 4.Nf3 mutarea câștigătoare este Nf7! (După 4...Ng8 5.Ne4, iar după 4...Ne6 5.Ng2 fac ca mutarea 5...d5 să nu mai fie recomandabilă, din cauză că nebulul negru este atacat din flanc prin mutările Nh7, respectiv Nh3). Este adevărat că acum, după 5.Ne4, avansarea pionului negru tot nu este încă bună, din cauza atacului de flanc 6.Ng6, dar 5...Ng8 duce la o situație identică cu cea câștigătoare discutată la punctul anterior.

5) După 4.Ng2 câștigă 4...Ne6, deoarece după 5.Nf3, avansarea pionului negru se forțează prin Nf7, iar după 6.Ne4 prin Ng8, pentru că — din cauza zugzwangului — nebulul alb trebuie să-și părăsească locul de pe care poate ataca din flanc nebulul adversarului.

După mutarea 4.Nh1!! negrul are trei variante, în funcție de cimpul de pe care nebulul negru vrea să forțeze înaintarea d5 (După 4...Na2 urmează bineînțeles 5.Nb7).

a) 4. . . Nc4-c6

5. Nh1-g2! d6-d5

6. Ng2-h3! Ne6-f7

6... Ng8 7.Ne6 Nh7 (7...C:e6 8.d8D+ ca în varianta principală) 8.N:d5 cu șanse de câștig.

7. Nh3-e6 Cd8:e6

7...N:e6 8.g8D remiză.

8. d7-d8D+ Rc7:d8

9. Ra8-b7 Ce6-c7

10. a7-a8D+ Cc7:a8

11. Rb7:a8 Rd8-c7

11...d4 12.a7 d3 13.Rb7! și albul
cîștigă.

12. a6-a7 d5-d4

13. g7-g8D Nf7:g8 pat.

b) 4. ... Nc4-f7

5. Nh1-f3 d6-d5

6. Nf3-h5 Nf7-g8

6. ... Ne6 7.Nf7 remiză.

7. Nh5-f7 Cd8:f7

8. d7-d8D Cf7:d8 pat.

8... R:d8? 9. Rb7! cîștigă.

c) 4. ... Nc4-g8

5. Nh1-e4 d6-d5

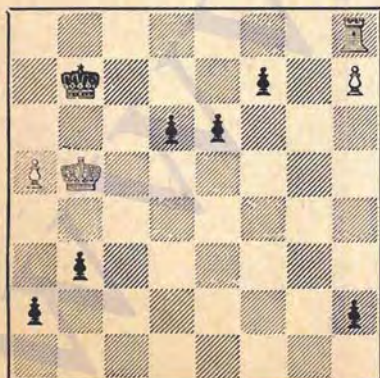
6. Ne4-h7 Ng8-f7 (e6)

7. Nh7-g6 (f5) remiză.

Este vorba aci despre acele studii în care negrul este pus în fața unei alternative neplăcute — în impas. El are de ales între două continuări, și alegerea ar fi plăcută în cazul cînd adversarul ar fi la mutare; în acest caz el ar putea juca continuarea potrivită împotriva atacului ales de adversar. Dar negrul fiind la mutare, acest avantaj al alegerii continuării bune îl are adversarul. Situația negrului — în impas — se aseamănă întrucîtva cu zugzwangul, pe un plan mai general.

105. Magyar Sakkvilág,

1937



Alb cîștigă

4 + 7 = 11

1. a5-a6+ A, B

1.Tb8+ R:b8 2.h8D+ nu cîștigă — după cum vom vedea din varianta B — nici în cazul cînd pionul se află pe a6.

A) 1. ... Rb7-a7

2. Th8-a8+ Ra7:a8

3. h7-h8D+ Ra8-a7

4. Dh8-h4!±

B) 1. ... Rb7-c7

2. Th8-c8+ ...

Mutarea poantă 2.a7? este încă prematură din cauza 2...b2! 3.Tc8+ Rd7 4.Td8+ Re7 remiză.

2... Rc7:c8

Dacă 2...Rd7 atunci 3.h8D ad libitum 4.Dd8 (e8) mat.

3. a6-a7!! I, II, III, IV, V

Acum negrul este în impas. Deși mutarea 3.h8D+? pare să împiedice transformarea ambilor pioni negri, ea nu duce totuși la victorie din cauza 3...Rd7 4.a7 (4.Da1 b2 5.D:b2 h1D 6.D:a2 Dc6+ remiză) 4...b2 5.a8D (5.D:b2 h1D [amenință a1D și Db7+] 6.D:a2 Db7+ 5...b1D+ 6.Rc4 d5+ 7.Rc5 Dc1+ etc. remiză.

I) 3. ... h2-h1D

4. h7-h8D+ Dh1:h8

4...Rd7 5.D:h1 b2 6.Dc6+ Re7 7.Dc7+ Rf6 8.Dc3+ și albul cîștigă.

5. a7-a8D+ Rc8-d7 (c7)

6. Da8:h8 e6-e5

7. Dh8-a8 și albul cîștigă.

II) 3. ... a2-a1D

4. h7-h8D+ Da1:h8

5. a7-a8D+ Rc8-d7

6. Da8:h8 b3-b2

7. Dh8-h7 și albul cîștigă.

III) 3. ... b3-b2

4. a7-a8D+ Rc8-d7

5. Da8-c6+ Rd7-e7

6. Dc6-c7+ R ad libitum

7. h7-h8D+ și albul cîștigă.

IV)3. . . Rc7-d7
4. a7-a8D ...
(4.h8D? b2 remiză).

4... h2-h1D
5. Da8:h1 b3-b2
6. Dh1-b7+ și albul câștigă.

Până la acest punct, studiul este simetric, întrucât s-au transformat de două ori pionul „h” și de două ori pionul „a”.

V)3. . . Rc8-b7
4. h7-h8D Rb7:a7

Se amenințase Db8 mat.

5. Rb5-c6 a, b, c
a) 5... e6-e5
6. Dh8-h3 Ra7-a6
6...Dh1+ 7.D:h1 b2 8.Dg1+ Ra8
9.Dg8+ etc.

7. Dh3-d3+ Ra6-a7
8. Dd3-e3+ Ra7-a8
9. De3-e4 și albul câștigă.

b) 5... h2-h1D+
6. Dh8:h1 b3-b2
7. Dh1-g1+ Ra7-a8
8. Dg1-g8+ și albul câștigă.

c) 5... b3-b2
6. Dd8-d4+ Ra7-a8
7. Dd4-a4+ și albul câștigă.

106. Keleti Ujság,
1921



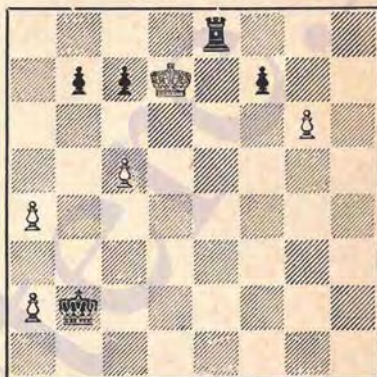
Mat în 2 mutări 9 + 5 = 14

Impasul rezultă aci din mutarea „de așteptare”, neutră numai în aparență.

1. Th4-f4!

107. Primul concurs internațional al Federației argentinele de șah,

1950
Premiul III



Alb câștigă 5 + 5 = 10

Dacă în această poziție albul ia turnul prin 1.R:e8, atunci, prin 1...f:g6, negrul obține remiză: 2.c6 (după 2.Rd7 sau 2. a5 urmează c6! iar pionul „g” se transformă primul) 2...b6 3.Rd7 g5 4.R:c7 g4 5.R:b6 g3 6.c7 g2 7.c8D g1D+ 8.Dc5 Dg6+ remiză, deoarece șahul etern se poate evita numai dacă regele alb ajunge pe coloana „a”; în acest caz însă pionul a2 este imediat pierdut și nici celălalt nu se mai poate transforma.

Victoria nu se obține nici cu altă mutare agresivă: 1.g:f7 Tf8 2.Re7 (2.c6 T:f7+ 3.Re8 Tf4) 2...T:f7+ 3.R:f7 c6 4. Re7 R:a2 5.Rd6 Rb3 6.a5 Rb4 7.a6 b:a6 și negrul obține remiza.

Mutarea-cheie de mai tirziu, a variantei principale, 1.a5, e încă prematură acum din cauza 1.Tf8 (și nu 1...f:g6? la care 2.c6 câștigă ca în varianta principală) 2.c6 (2.Re7 f:g6

3. R:f8 [3.c6 Tb8+] 3...c6+ 2...b:c6
3.Re7 Ta8 4.g:f7 c5 5.f8D T:f8 6.R:f8
c4 remiză.

Mutarea câștigătoare nu poate fi, deci, decît

1. c5-c6!

prin care albul cedează negrului inițiativa, dar în același timp îl pune în fața unei alternative: să ia unul din pionii sau să fugă cu turnul? E caracteristic pentru slăbiciunea turnului că nu are posibilitatea de a se salva pentru a interveni ulterior în joc. S-ar putea încerca doar: 1...Tb8, la care urmează 2.R:c7 Te8 (2...b:c6 3.R:b8 f:g6 4.a5 și albul câștigă), după care 3.Rd7 câștigă imediat pentru că turnul nu mai are unde fugi cu succes, iar pe de altă parte, nu mai este timp pentru o nouă inițiativă (f:g6, c:b7).

După 1...b:c6 câștigă sigur 2.R:e8 f:g6 3.a5 c5! (mai bine decît g5) 4.a6 c4 5.a7 c3 6.a8D c2 7.Db7+.

(Vezi capitolul IV.)
S-ar mai putea încerca 1...b6 care împiedică mutarea 2.c:b7 și 2.a5, și în afară de aceasta, salvează turnul (2.R:e8 f:g6 remiză, așa cum am mai văzut). Dar acum câștigă 2.g:f7 deoarece la 2...Ta8 (cea mai bună) urmează 3.R:c7 Ra3 (3...Ta7+ 4.R:b6 T:f7 5.a5+; 3...R:a2 4.R:b6+) 4.Rd7 (e bine și 4.R:b6, ba chiar și 4.Rb7) 4...Tf8 5.Re7 și albul câștigă. Negrul mai poate însă opune rezistență serioasă prin

1...

f7:g6

Acum, după luarea turnului, 2...b6! duce la remiză; după 2.c:b7 urmează Tb8 3. R:c7 T:b7+ 4.R:b7 g5 remiză.

Albul poate câștiga numai lăsînd și pentru a doua oară pe tablă turnul, și punîndu-l pe negru în încurcătură (în impas) prin mutarea neverosimilă.

2. a4-a5!!

A, B

Aceasta este mutarea cheie a întregului studiu. Acum, negrul are două modalități de a opune rezistență.

A) 2. . .

Te8-h8

Turnul are acum posibilitatea de a se salva în circumstanțe mai favorabile decît cele anterioare (2...Tb8 3.R:c7 b:c6 4.R:b8+, joc pe care l-am mai văzut) Următoarea variantă este cea mai bună, ba chiar unica posibilă, pentru ambele părți.

3. c6:b7

c7-c5

4. a5-a6

c5-c4

5. a6-a7

Th8-h7+

Prin această mutare negrul întinde albului o „cursă” pe care acesta ar putea-o evita prin 6.Rd6 T:b7 7.a8D, avînd victoria aproape asigurată; totuși, intrînd în „cursă”, albul câștigă mai repede.

6. Rd7-c6

Th7:b7

7. Rc6:b7

c4-c3

8. a7-a8D

c3-c2

9. Da8-h8+

Rb2-b1!

S-ar părea că negrul a reușit; albul nu poate împiedica transformarea pionului c2 în damă, dar totuși resursa aceasta se dovedește insuficientă.

10. Dh8-h1+

c2-c1D

11. Dh1:c1+

Rb1:c1

12. a2-a4 și albul câștigă totuși, deoarece negrul își pierde imediat noua damă transformată pe g1.

Cu toate acestea, sîntem de părere că a doua rezistență a negrului

B) 2. . .

b7-b6!!

constituie varianta principală a studiului. Aceasta nu numai pentru motivul că acum, pentru a treia oară, albul trebuie să lase turnul negru pe tablă (3.R:e8? b:a5 4.Rd7 g5 remiză) ci pentru că după

3. a5:b6

Te8-h8

albul poate câștiga numai pierzând de două ori câte un tempo, o dată când regele ia pionul, iar a doua oară, când regele mută din fața pionului.

4. Rd7:c7

...

Nu are prea multă importanță faptul că mutările 4 și 5 pot fi schimbate între ele. Important este că după „câștigul” aparent de tempo 4.b:c7?, negrul obține remiza prin 4...g5.

4...

g6-g5

5. b6-b7

g5-g4

6. Rc7-d6!

...

Și nu 6.b8D+?, deoarece pionul „c” nu se transformă cu șah, și nici 6.Rb6?, deoarece în acest caz nici pionul „b” nu se transformă cu șah; de asemenea, nu este bine nici 6.Dd7 Tb8!

6...

g4-g3

7. c6-c7

g3-g2

8. b7-b8D+ și albul câștigă.

Jucătorul practic poate trage două învățăminte importante din acest studiu:

1) Într-o luptă aprigă și cu deznodământ îndoielnic, turnul poate fi lăsat în priză, respectiv poate fi sacrificat, dacă prin aceasta se realizează doi pioni liberi, legați între ei și îndeajuns de avansați — bineînțeles, numai în cazul când regele inamic este departe. În cazul când regele propriu nu sprijină pionii, criteriul avansării pionilor este linia a 6-a (sau a 5-a pentru unul, dacă al doilea este aflat pe a 7-a). În cazul când sînt sprijiniți de rege — ca în cazul de față — pionii pot să fie și mai puțin avansați.

2) În lupta „corp la corp” dintre rege și turn, regele este mai tare.

108. Primul concurs internațional al Federației argentinene de șah, 1950

Premiul V

Motto: „Puterea turnului mort”



Alb câștigă

7 + 9 = 16

Prin motto-ul oarecum neobișnuit pe care l-am dat studiului, am vrut să arăt că este vorba de o piesă care desfășoară maximum de forță tocmai în momentul în care este pe punctul de a fi pierdută.

N-a fost o întâmplare că atât la concurs cit și în volum, studiul acesta și cel anterior au fost așezate alături. În studiul anterior, un turn liber în mișcare este pe deplin neputincios; în cazul de față albul câștigă cu un turn încercuit și pierdut.

În poziția inițială turnul mai poate fi salvat, ba chiar despresurat. Salvarea constituie însă o tentativă de câștig care rămâne fără rezultat: 1.e6? c:d5 2.e7 Nd7 3.Rg2 (3.g:f6 Rg8 4.Rg1 [4.Rf2 N:h3+] 4...Rf7 5.Th1 f3±; 3.g:h6 d4 4.h5 g5 5. Rg2 d3 cu șah etern) 3...h:g5! (acum negrul are interesul să lichideze; după 3...d4? 4.Rf3 albul ar câștiga) 4.h:g5+ (după 4.h5 urmează g:h5; după 4.Th1 Rg7 și situația nu se schimbă) 4...Rg7 5. g:f6+ R:f6 6.Th7 și turnul este liber, dar albul n-are șanse de câștig: 6...d4 etc.

Pare de necrezut, dar și 1.Rg2 duce la eliberarea turnului, deoarece 1...N:h3+? 2.R:h3 f:e5 (2...c:d5? 3.e6±) 3.N:c6 a3 4.g:h6 Rh7 5.Rg4 R:h6 6.Nd5 Rg7 7.Rg5 Rh7 8.N tempo Rg7 9.Ne4 duce la câștig pentru alb.

Însă în urma jocului just al negrului: 1...c:d5 2. Th1 turnul se eliberează, ce-i drept, dar albul nu are perspective de victorie, ba din contra, după 2...f:e5, negrul are șanse de câștig.

O idee firească: să aperi una din figuri cu cealaltă, deoarece ambele sînt atacate: 1.Ng2? dar după aceasta urmează 1...f:e5 2.Rg1 N:h3 3.N:h3 e4! 4.Rg2 (4.a3 f3 5.Ng4 h5±) 4...a3! 5.Nd7 e3 6.Rf3 c5 și albul nu poate câștiga.

Încă o încercare: 1.N:c6 N:h3 2.e:f6 (2.N:a4 f:e5 3.Nc6 Nf5 4.Rg2 e4 5.a4 e3 6.Rf3 [6.Nf3 Ne4!±] 6...Nd3 [g4+]±) 2...h:g5 3.h:g5 (3.N:a4 g:h4±) 3...a3 remiză.

Altă încercare: dacă 1.T:g3 f:g3 2.N:c6 a3 cea mai simplă urmare 3.Nd5 (3.e:f6 Ne6±) 3...f:e5 remiză.

În sfîrșit, dacă albul joacă 1.h5? urmează f:e5 2. Ng2 a3 3.Rg1 (3.Th4? h:g5±) 4... N:h3 e4 și albul nu poate câștiga.

Așadar, albul nu trebuie să-și salveze turnul, mai ales că locul cel mai bun pentru el este tocmai acela pe care se află. Jocul bun este:

1. e5:f6

A, B, C, D

A)... c6:d5 varianta principală.

Poziția a ajuns la punctul critic. S-a pierdut nebunul și nici turnul nu mai poate fi salvat (2.Rg2? N:h3+ 3.R:h3 h5! și negrul câștigă).

2. h4-h5!
mutarea cheie.

I, II, III, IV

Mutarea aparent puternică 2.g:h6 salvează din nou turnul (2...N:h3? 3.f7±) dar nu și partida: 2...Ne6

3.Rg1 (3.Rg2 N:h3+ 4.R:h3 orice 5.Rg2 d4 6.Rf3 d3±; 3.h5 g5 etc.) 3...d4 4. Th1 (4.h5 g5 altfel d3) 4...f3±.

De altfel, varianta principală include și variantele B și C, doar ideea jocului D este alta.

I)2. ...

Nc8-e6

3. h5:g6

Nu e bună acum cealaltă luare, dar ea va fi bună în varianta II (3.g:h6 g5!±); greșit este și 3.Rg2 N:h3+ 4.R:h3 g:h5± ca și 3.Rg1, deoarece urmează 3...N:h3 4.f7 (4.g:h6 f3±) 4...Rg7±.

3...

Ne6:h3

După 3...g2+ urmează 4.Rg2? N:h3+ 5.R:h3 h:g5±.

4. g5:h6

Nh3-e6

5. f6-f7 și albul câștigă.

II)2. ...

Nc8:h3

3. g5:h6

Acum mutarea variantei anterioare ar pierde: 5. h:g6? h:g5±.

3...

Nh3-e6 (Rh8-g8)

4. h5:g6 și albul câștigă.

Aceasta numai din cauză că în mutarea întâia, luînd nebunul, negrul a blocat cîmpul d5, unde se află acum un pion. Fără de acesta negrul ar câștiga cu 4...Nd5+. Așadar, studiul ar putea fi încadrat și în capitolul „figuri dăunătoare” dar mai ales în „variante interdependente” deoarece — prin asocierea celor două variante — se realizează un prototip al acestei idei.

III)2. ...

h6:g5

3. f6-f7

3.h6? Nf6±.

3...

4. h5-h6+

Rh8-g7

5. h6-h7

Rg7:f7

Turnul, în agonie, mai are putere să ajute pionul „h” să se transforme.

5... Nc8:h3
6. h7-h8D g3-g2+

Mutarea crează rezistența maximă a negrului; e mai ușoară victoria pentru alb după 6...Nf5 7.De5 Ne4+ 8.Rg1 g2 9. D:g5 f3 10.De5 și albul câștigă; din cauza pierderii spațiului de joc la fiecare mutare cade câte un pion.

7. Rh1-g1! g5-g4
8. Dh8-e5 f4-f3
9. De5:d5+ ...

Întrebarea este dacă acum negrul va mai avea timp suficient pentru a efectua mutările g3 și f2.

9... Rf7-f6

9...Rg7 10.Dd4+ Rh7 (f8) 11.D:a4 g3 12.Dh4 (f4)+±.

9...Rf8 10.Da8+ Rg7 11.D:a4 g3 12.Dd4+ ad libitum 13.D+±.

10. a2-a3 ...

Mai bine decât 10.Dd4+ Rg5 11.Rf2 a3 12.Rg3 etc.

10... g6-g5

Forțat; totuși albul nu câștigă prin zugzwang deoarece chiar dacă negrul ar avea posibilitatea de a renunța la mutările sale pentru un timp oarecare, albul ar câștiga prin mutările 11.Db5 și D:a4.

11. Dd5-d4+ (b5) ad libitum
12. Dd4:a4 și albul câștigă.

Varianța aceasta a sugerat autorului motto-ul studiului.

IV)2. . . g6:h5
3. g5:h6 ...

Nu e bună mutarea din varianta anterioară 3.f7? Rg7 4.g:h6+ R:f7 5.T:h5 (5.h7 Rg7 6.T:h5 Rh8) 5... Rg8 și albul nu mai poate câștiga. Dar nu e bine nici 3.T:h5 (mutare naturală, deoarece turnul a fugit, a luat un pion și amenință să mai ia unul cu șah) 3...Nf5 4.T:h6+ (4.f7 Ne4+! 5.Rg1 Rg7 6.g:h6+ [6.T:h6 f3] 6...R:f7 7.h7 f3 remiză) 4...Rg8 5.g6 Ne4+ 6.Rg1 f3 7.f7+ Rg7 8.Th7+ R:g6 9.f8D f2+±.

3... Nc8-e6

3...Rg8 4.T:h5 (amenință 5.Tg5+ și h7 sau f7) 4...Ne6 5.Tg5+ Rh7 6.f7 N:f7 7.Tg7+±.

4. Th3:h5 f4-f3

5.Th5-f5! și albul câștigă cu 6. f7, respectiv la 5...Nf7 cu mutarea 6.T:f3.

B) 1...N:h3 2.f7 și albul câștigă cu 3.g:h6, sau invers, cu 2.g:h6 și 3.f7.

C) După 1...h:g5 2.f7 rezultă un joc interesant: 2...Rg7 3.h5 N:h3 (3...c:d5 4.h6+ este identică cu varianta A, III) 4.h6+ și albul câștigă. Acum nebulul aflat în priză a preluat rolul turnului în priză din varianta A, III.

Am fost de părere că osteneala de a realiza această idee de variante interdependente, fără a permite intervertirea de mutări, nu este de prisos; sub această formă, studiul va putea fi regăsit în ultimul capitol, sub numărul 148.

D)1. . . h6-h5!

Mutarea aceasta împiedică atacul de pioni albi pe flancul regelui; pentru a obține victoria, albul trebuie să sacrifice acum turnul pentru un pion.

2. Th3:g3 ...

Nu e bine 2.Ng2 a3 3.Rg1 (3.T:g3 e prea târziu; 3.f:g3 4.Ne4 Ne6 5.N:g6 [5.Nb1 Nf5±] 5...N:a2 [ame-

nință Nd5+] 6.Rg1 Nd5 7.Nb1 c5
8.g6 a2⊕ 3...Ne6 4.Th1 N:a2 (amenință Nb1) 5.Ne4 (5.N:c6 Nb1 6.Nd5 a2 7.N:a2 N:a2 8.Rg2 Nd5+ 9.Rg1 f3!⊕) 5...f3!! 6.N:f3 (6.N:g6 Nd5 7.Nb1 f2+⊕; 6.N:c6 Nb1 7.Nd5 a2⊕; 6.Th3 Ne6⊕) 6...Nb1 7.Rg2 a2 și albul nu poate câștiga.

2. ... f4:g3

2...c:d5 3.Tf3⊕.

3. Nd5-f7 a, b, c

Nu e bine 3.N:c6 a3 (amenință Ne6) 4.Nd5 (4.Ne4 Nf5) 4...Nh3 5.Nf7 (prea tirziu: câștigarea pionului „g” nu înseamnă și câștigarea partidei) 5...Rh7 6.Rg1 Rh8 7.N:g6 Ne6 8.Nb1 Nd5 9.g6 Rg8 10.g7 sau Rf1 N tempo pe diagonală mare și după mutarea efectuată de alb cu nebulul, 11...Nd5, remiză.

a)3. ... Nc8:h3

Cu toate că pionul g6 se pierde, această mutare oferă totuși cea mai mare rezistență.

4. Nf7:g6 ...

Amenință Nf7 și g6 etc.

4... Nh3-e6

5. a2-a3 Ne6-d5+

6. Rh1-g1 c6-c5

7. Ng6:h5 Rh8-g8

7...c4 8.Ne8 c3 9.N:a4 Ne4 10.h5⊕.

8. Nh5-e8 Nd5-b3

9. g5-g6 și albul câștigă.

(9...c4 10.Nf7+ Rf8 11.Nd5; 9...Nc2 10.h5; 9...Rf8 10.Nc6 etc.).

b)3. ... c6-c5

Amenință 4...Nb7+ remiză.

4. Rh1-g2 a4-a3

Fixează nebulul pe diagonală și apără în felul acesta în mod indirect pionul g6.

După 4...Na6, urmează 5.N:g6 Nc4 (5...a3 6.Nf7⊕) 6.a3⊕.

5. Rg2:g3 Nc8-a6

6. Rg3-f2 Rh8-h7

6...c4 7.N:g6 c3 8.Re3 Nc4 9.Rd4 N:a2 10.R:c3⊕.

7. Rf2-e3 și câștigă pionul a3 și partida.

c) 3...a3 4.Rg2⊕, cu același joc.

CAPITOLUL XV

Momentul de surpriză

În jocul de șah, momentul de surpriză e ca sarea în bucate : îi dă gust. El face partidele mai interesante, aducând în luptă elementul de neprevăzut, și duce adeseori la obținerea de victorii spectaculoase.

În materie de studii, momentul de surpriză este un element vital, fără de care nu există final artistic. Această nu este o părere personală ; cea mai bună dovadă este faptul că la Olimpiada din 1936, comitetul de organizare prevăzuse în mod expres această condiție pentru toate studiile participante.

De altfel, este foarte natural ca un studiu pe care nouă din zece jucători l-ar rezolva chiar în felul intenționat de autor, să nu poată trezi interesul tocmai pentru faptul că îi lipsește caracterul de problemă dificilă ce trebuie dezlegată. Or, acest caracter are o covârșitoare importanță în studii. Dimpotrivă, va provoca desigur interesul dezlegătorului un studiu a cărui soluție nu se desfășoară pe făgașul normal, cu mutările banale ale unei probleme obișnuite ;

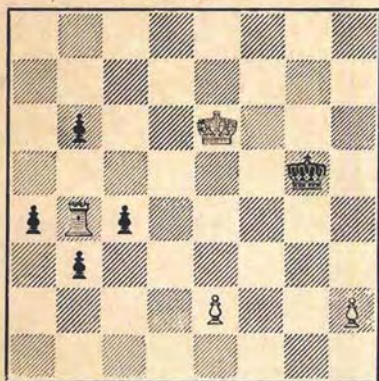
diferitele surprize care-l așteaptă pe dezlegător de-a lungul soluției constituie un element estetic esențial pentru compoziția șahistă.

Momentul de surpriză poate surveni de mai multe ori în cursul soluției, dar trebuie să însoțească neapărat mutarea „cheie”. Cu alte cuvinte, această mutare trebuie să fie întotdeauna surprinzătoare, aparent contrară logicii.

Din cele expuse aci, s-ar putea trage concluzia că titlul de mai sus e potrivit nu numai în fruntea capitoului acesta, ci și pentru întreg volumul. Este adevărat că toate studiile bune conțin momente de surpriză, dar în unele studii mutarea-cheie poate avea o importanță secundară, chiar dacă constituie o surpriză.

În acest capitol am înglobat studiile în care cheia surprinzătoare este compusă dintr-o serie de mutări, sau este cu totul neobișnuită și nouă (de exemplu în Nr. 112, unde se produce o triplă legare complicată). Tot aci am inclus cazurile în care mutarea-cheie pare imposibilă.

109. Olimpiada din 1936,
Premiul I



Remiză

4 + 5 = 9

Analiza ce urmează este reprodusă din volumul intitulat „Schach olimpia 1936” de Kurt Richter.

1. h2-h4+ Rg5-h5

1... R:h4? 2. Tc4+ etc.; 1... Rh6 2. Rf6 ca în varianta principală; 1... Rg6 2. h5+ Rg7 3. h6+ Rg6 4. h7 R:h7 5. Rf6 și remiza este mult mai ușor de obținut, coloana „h” fiind deschisă.

2. Re6-f5 I, II

1) 2. ... c4-c3

3. e2-e3!! ...

După 3. e4? negrul câștigă prin 3... c2, deoarece diagonala c1-h6 rămâne deschisă.

3. ... c3-c2

După 3... a3 urmează 4. T:b6 ad libitum 5. Tb8 etc. După 3... b3 urmează 4. T:b6 a3 sau c2 5. Tb8, iar la 3... Rh6 4. Rf6 Rh7 5. T:b6 etc.

4. Tb4-c4 b3-b2

5. Tc4-c8 ...

Acum diagonala c1-h6 este închisă de pionul e3, iar diagonala b1-h7 de pionul c2.

5. ... Rh5-h6

6. Rf5-f6 Rh6-h7

7. Tc8-c7+ remiză.

După încercarea

4. ... c2-c1D

urmează

5. Tc4-c1 b3-b2

6. Tc1-d1 a4-a3

7. e3-e4! a3-a2

8. Td1-d8 ...

și numai acum, după ce diagonalele al-h8 și b1-h7 sînt închise, poate urma

8. ... Rh5-h6

9. Rf5-f6 remiză.

II) 2. ... a4-a3

3. e2-e4!! ...

După 3. e3? negrul câștigă cu 3... a2 deoarece — după 4. Ta4 — decide b3-b2.

3. ... c4-c3

Cea mai grea variantă; este mult mai ușor a se riposta la 3... a2 și 3... b2, de exemplu: 3... a2 4. Ta4 b2 sau c3 (4... alD 5. T:a1) 5. Ta8 etc.; 3... b2 4. T:b6 a2 5. Tb8 etc.

4. Tb4-c4!! ...

Nu 4. T:b3 c2 5. Tc3 a2 și negrul câștigă; nici 4. T:b6 c2 5. Tc6 b2 și negrul câștigă.

4. ... c3-c2

5. Tc4-c8 c2-c1D

5... R:h4 6. Rf4 c1D+ 7. T:c1 Rh3 8. Rf3 Rh2 9. e5! și albul câștigă.

6. Tc8:c1 a3-a2

7. Tc1-a1 b6-b5

8. Tb1-c1 b5-b4

9. Tc1-d1 b4-b3

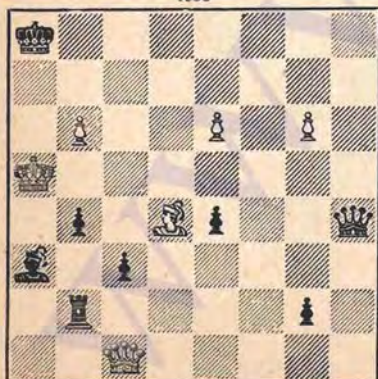
10. Td1-d8! remiză.

Albul a fost silit să aștepte pînă cînd negrul a închis singur diagonala al-h8.

„O lucrare excelentă care pune la

grea încercare chiar pe dezlegătorii cu experiență" — încheie maestrul Kurt Richter. Autorul mai dorește să adauge doar observațiile sale în legătură cu motivul pentru care soluționarea studiului este atât de grea. Dezlegătorul care își dă seama că singura scăpare a albului constă în amenințarea „eternă” de mat asupra regelui negru închis pe coloana „h”, constată concomitent și faptul că negrul primejduiește pe trei diagonale posibilitatea de opoziție a regelui alb (prin transformarea unuia din pionii săi cu şah), în timp ce albul nu are la dispoziție decât un singur pion prin care să închidă una din diagonale. Pentru a găsi soluția, dezlegătorul trebuie să-și dea seama în primul rând de faptul că poate forța pe negru să închidă el însuși una din diagonale; în acest caz, a treia rămâne însă tot deschisă. Soluția o constituie găsirea unei manevre care să țină seama de împrejurarea că diagonalele nu sînt primejdioase în același moment. Diagonala b1-h7 prezintă un pericol permanent; dintre celelalte două, una va deveni primejdioasă numai după ce a doua a încetat de a mai fi. Iată raționamentul care duce la găsirea soluției.

110. Revista romină de şah,
1936



Alb câștigă

6 + 8 = 14

Dacă în această poziție există vreo vreo mutare care, la prima vedere, pare nefolositoare albului în diversele combinații câștigătoare pe care le conține poziția, apoi aceea este fără îndoială mutarea 1. g7, care oferă negrului o posibilitate de şah etern inexistentă pînă acum: 1... Dh5+ 2. Ra4 De8+ etc. În schimb, par atrăgătoare pentru alb alte trei mutări, împotriva cărora s-ar părea că negrul n-are apărare. Să le examinăm pe rînd:

a) 1. Ra5-a6

...

După această mutare negrul reușește să obțină remiza printr-un joc greu și lung, care constituie un adevărat studiu.

1. ...

Dh4-e7

2. Dc1-g5!

De7-b7+

3. Ra6-b5

g2-g1D

4. Dg5-d8+

...

După 4. D:g1 apărarea negrului este mai simplă: 4... Dd5+ 5. Nc5 (5. Ra4 Dc6+ 6. Ra5 Dd5+ 7. Nc5 Rb7 [amenință Dc4-a6 mat] 8. Dd4 D:d4 9. N:d4 b3+ 5... Rb7 6. Df1 Dc6+ 7. Rc4 D:e6+ remiză. Și mai simplu este jocul după 4. N:g1 Td2 5. Nc5 Td5 și albul nu poate câștiga.

4. ...

Db7-b8

5. Dd8:b8

Ra8:b8

6. Nd4:g1

b4-b3

7. Rb5-c6

...

După 7. Ra6 urmează 7... Tg2 8. Nd4 Nd6 9. e7 Ta2+ 10. Rb5 N:e7 11. Rc6 Nd6 și negrul câștigă.

7. ...

Tb2-d2

8. g6-g7!

...

Apărarea negrului este încă mult timp foarte dificilă.

8. ...

Td2-d6+

9. Rc6-b5

Td6-d8

10. Rb5-a6

...

Negrul amenințase să se apere cu Rb7.

10. ... Na3-d6
11. b6-b7!

11. e7 Te8 (12. b7 Rc7 nu mai are acum nici un efect).

11. ... b3-b2
12. Ng1-a7+ Rb8-c7
13. b7-b8D+ ...

13. Nb6+ Rc6 și negrul câștigă.

13. ... Td8:b8
14. Na7:b8+ Rc7-c6
15. g7-g8D b2-b1D
16. Dg8-c8 (e8) + Rc6-d5
17. Nb8:d6 Rd5:d6
18. Dc8-d7+ Rd6-c5

Amenință Db6 mat.

19. Dd7-c7+ Rc5-d4
remiză.

De exemplu: 20. d7 Da2+ 21. Rb7 Db3+ 22. Rc8 De6+ 23. Rd8 Dd5+ etc.

b) 1. Dcl-h6 ...

După acceptarea acestui sacrificiu prin 1... D:h6? albul ar câștiga prin 2. Ra6, însă negrul se apără prin:

1. ... Dh4-d8!
2. Dh6-h5 ...

Necesar, deoarece negrul amenințase 2... Dd5+ cu șah etern; 2. Nc5 g1D remiză; 2. Rb5 De8+ 3. Ra5 Ta2 și negrul câștigă.

2. ... Tb2-a2
3. e6-e7! ...

3. g7 b3 4. g8D Nf8+ 5. Rb5 b2 și negrul câștigă; 3. De5 b3 4. D:e4+ Rb8 5. Rb5 b2 6. Ne5+ Nd6 7. e7 Dd7+ și negrul câștigă.

3. ... Na3-cl+!
4. Ra5-b5 ...

Dacă 4. R:b4? atunci 4... D:d4+ remiză.

4. ... Dd8-d7+
5. Rb5-c4 Dd7:d4+
6. Rc4:d4 g2-g1D+
7. Rd4-d5 ...

7. Rc4 Df1+ 8. Rd5 Db5+ 9. Re6 D:b6+ 10. R ad libitum Tf2 (d2)+ etc.

7. ... Ra8-b7!
8. e7-e8D Ta2-a5+
9. Rd5-c4 ...

9. Re6 (d6) D:b6+ și negrul câștigă.

9. ... Ta5:h5
remiză.

Varianța aceasta de apărare a negrului nu este unică; a treia variantă este foarte simplă:

c) 1. De3 Rb7 2. g7 g1D 3. D:g1 Dh5 cu șah etern (4. Nc5? De2 și negrul câștigă).

Soluția adevărată începe totuși cu mutarea neverosimilă:

1. g6-g7!! A, B, C

A) 1. ... Dh4-h5+
2. Dcl-g5!! Dh5:g5

Sacrificiul damei este întotdeauna spectaculos într-un studiu; valoarea lucrării nu este micșorată de faptul că albul poate să sacrifice dama și după încercarea infructuoasă: 2. Ra4 De8+ 3. Ra5 Dh5+ 4. Ra6 De2+ 5. Ra5 Dh5+.

3. Ra5-a6 ...

Acum această mutare este bună dar numai datorită faptului că dama neagră existentă și cea nouă care se transformă se află pe aceeași coloană.

3. ... g2-g1D

Nu folosește la nimic 3... Db5
(a5)+ 4. R:b5 g1D 5. N:g1 Tg2
6. e7±.

4. g7-g8D+ Dh5:g8
5. b6-b7+ Ra8-b8
6. Nd4-e5 mat.

B) 1. ... Dh4-d8!

Amenință Dd5+ șah etern.

2. Dcl-g5!! ...

Din nou soluția constă în sacrificarea damei. Sacrificiul este foarte interesant, deoarece negrul ia dama dînd șah: 2. Nc5? Rb7 și negrul cîștigă; 2. Rb5? Dd5+ 3. Nc5 Rb7 și negrul cîștigă.

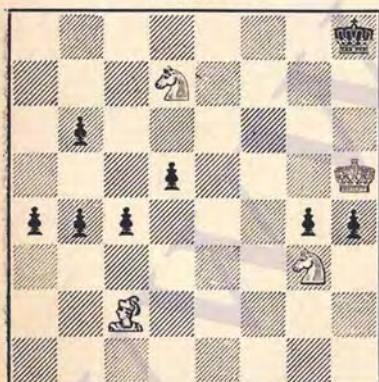
2. ... Dd8:g5+

3. Ra5-a6 și albul cîștigă, la fel ca în varianta A.

C) După 1... Dg4 cîștigă atît 2. Dg5 cît și De3.

111. L'Italia Scacchistica, 1947

Concursul în memoria lui Vittorio de Barbieri¹
Premiul VI



Alb cîștigă

4 + 8 = 12

¹ Vittorio de Barbieri a fost un compozitor de probleme și studii italian foarte cunoscut, care a colaborat timp de mulți ani și la revista noastră de șah.

Din primul moment se observă că singura cale de a obține victoria cu albul constă în a da mat regelui advers situat în colț, lucru care — ținînd seama că albul are trei piese ușoare — nu pare, la prima vedere, greu de realizat. Totuși încercarea cea mai naturală este respinsă de negru printr-o apărare puternică.

1. Rh5-h6? ...

Nu este bine 1. Rg6 h:g3 și negrul cîștigă. Acum însă albul amenință 2. Nh7 urmat de mat prin Cd7-e5-f7 (sau g6).

1. ... Rh8-g8

2. Cg3-h5 ...

După 2. Cf5 urmează g3! (pentru a para matul în 4 mutări ce se amenință după Rg6) 3. C:h4 b3 4. Nh7+ Rf6 albul nu poate cîștiga.

După 2. Nh7+ urmează 2... Rf7, 3. Cf5 b3! pentru ca după 4. Ng8+ să poată urma 4... R:g8, iar dama care se transformă să zădărnicească matul ce s-ar amenința după 5. Rg6.

2. ... Rg8-f7!

Regele trebuie să fugă. După 2... h3? albul ar cîștiga cu 3. Rg6. După 2... g3 cîștigă 3. Ng6!

3. Nc2:a4 b4-b3!

4. Cd7:b6 ...

Impotriva amenințării 4... b5 5. N:b5 b2.

4. ... g4-g3

5. Ch5-f4 g3-g2

6. Cf4-h3 ...

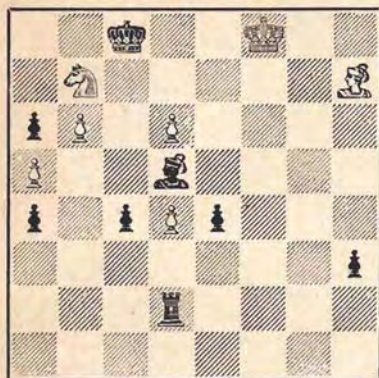
Dacă 6. C:g2, atunci 6... h3 și negrul cîștigă.

6. ... Rf7-e6

7. Rh6-g5 Re6-d6

8. Rg5-f4 Rd6-c5

Este adevărat că negrul a scăpat din rețeaua de mat, dar între timp albul și-a îmbunătățit în asemenea măsură poziția, încît după sacrificarea unui cal, poate lua toți pionii negri. De exemplu 5... g3 (pentru a scoate din joc unul din cai) 6. C:h4 b5 (regele alb nu se poate apropia încă) 7. C:b4 Rd7 8. Rg4 Rd6 9. R:g3 Rc5 10. Cc2 b4 11. Cf5 c3 f1... b3 12. Cfe3+ 13. Cfe3 b3 14. Rf3 etc. și albul câștigă.

112. Magyar Sakkvilág,
1950

Alb câștigă

7 + 8 = 15

1. Nh7-f5+ ...

1. Cc5? Tb2! și albul nu poate câștiga.

1. ... Re8:b7

Dacă 1... Rb8 2. d7 ad libitum
3. d8D și albul câștigă.

2. d6-d7 Te2:g2

3. Nf5-h7 Tg2-f2+

4. Rf8-e8 ...

Altfel urmează 4... Tf7+.

4. ... Nd5-c6

5. Nh7:e4 Tf2-e2

Tripla legare constituie poanta studiului; la 5... Tg2 6. Rf7.

6. Re8-f7 Te2-f2+

7. Rf7-e7! ...

Alte mutări ale regelui nu sînt bune, deoarece după 7. Re6 urmează Tf8; după 7... Re8 urmează Re2 (repetarea mutărilor) iar după 7. Rg7 urmează Tg2+ și regele alb este silit să treacă din nou pe coloana „f”, deoarece 8. N:g2 h:g2 duce la remiză, iar după 8. Rh8 urmează h2

9. N:g2 N:g2 10. d8D h1D+ 11. Rg7 Dh2 remiză; 9. d8D h1D+ 10. Nh7 Dh2 etc., este și mai avantajos pentru negru.

7. ... Tf2-e2

8. d7-d8D Te2:e4+

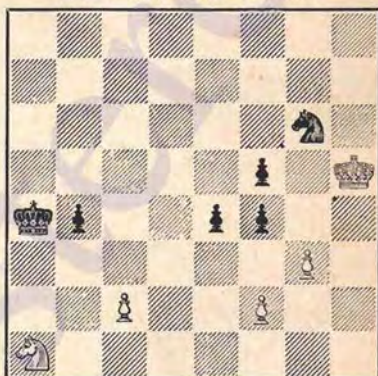
9. Re7-f6 Te4-f4+

10. Rf6-g7 Tf4-g4+

11. Rg7-h6 (h8) și albul câștigă.

113. Concursul în memoria lui Luigi Centurini¹,
1952

Motto: Quo vadis Domine?"



Remiză

5 + 6 = 11

De ce să nu fie remiză? Această întrebare pe care desigur și-o pune orice dezlegător începînd analiza acestei poziții, este pe deplin justificată. Într-adevăr, pe flancul damei negrul nu are șanse de câștig; pe flancul regelui, prezența regelui alb contracarează superioritatea de pioni a negrului. Se pare că remiza poate fi obținută ușor prin:

1. g3:f4 ...

Amenințarea 1...e3 nu poate fi parată nici prin luarea calului negru (1.R:g6), nici prin 1.Cb3.

¹ Luigi Centurini a fost unul dintre cei mai cunoscuți analizatori în domeniul finalurilor, din secolul XIX. El a dat, în special o analiză completă a finalurilor cu nebuni de aceeași culoare și un pion în plus.

1. . . Cg5:f4+
2. Rh5-g5 . . .

Și nu 2.Rh4? Ce6 3.Cb3 Ra3 4.Cd2 Rb2 și negrul câștigă.

2. . . Cf4-e6+

Dacă 2...Cd5, atunci 3.R:f5 Cc3 4.Cb3 remiză.

Dacă 2...Cd3, atunci 3.R:f5 Ce1 (3...C:f2 4.Rf4 Ra3 5.Cb3 Rb2 6.Cd4 Rc3 7.Re3 Rc4 8.Cc6 remiză) 4.Cb3 C:c2 5.Cc5+ Rb5 6.Ce4 remiză.

- 3.Rg5:f5 Ce6-d4+!!

Abia se poate bănuî cît este de puternică această mutare a negrului. Acum albul trebuie să mute regele. Dar unde? Această dilemă a sugerat autorului motto-ul sub care studiul a participat la concurs: „Quo vadis Domine”?

După 3...Cc5 4.Re5 Ra3 5.Rd5 și albul obține ușor remiza.

- 4.Rf5-f6!! . . .

Nu putem justifica această mutare — cea mai surprinzătoare dintre toate mutările-cheie — decît demonstrînd că negrul câștigă la orice altă mutare.

1) 4.R:e4 pare cea mai naturală mutare, dar urmează 4...C:c2 5.C:c2 (5.f4 C:a1 și negrul câștigă deoarece pionul „b” se transformă cu șah) 5...b3 6.Rd3 (sau C ad libitum) b2 și negrul câștigă.

2) 4.Re5 e3!! (și nu de-a dreptul 4...C:c2? 5.C:c2 b3 6.Ce3! b2 7.Cd1 remiză; așadar albul a trebuit să aducă calul pe cîmpul e3) 5.f:e3 C:c2 6.C:c2 (6.e4 nu poate conta deoarece regele propriu închide drumul pionului) 6...b3 și negrul câștigă.

3) 4.Rf4 e3! 5.f:e3 (5.R:e3 C:c2+ 6.C:c2 b3 7.Rd2 b2 8.Ca3 R:a3 și negrul câștigă) 5...C:c2 6.e4 (6.C:c2 b3 și negrul câștigă) 6...C:a1 7.e5 Cb3 8.e6 Cc5 9.e7 Ce6+ 10. R ad libitum Cc7 și negrul câștigă.

4) 4.Rg6 e3 și negrul câștigă deoarece transformarea pionului negru se face cu șah.

5) 4.Rg5 e3 5.f:e3 C:c2 6.e4 C:a1 7.e5 Cb3 8.e6 Cc5 9.e7 Ce6+ etc.

6) 4.Rg4 e3 5.f:e3 C:c2 6.e4 C:a1 7.e5 Cc2! 8.e6 Ce3+ 9.R ad libitum Cd5 și negrul câștigă.

Continuarea, după mutarea corectă a albului, este:

4. . . e4-e3

Dacă 4...Ra3 5.Re5 Rb2 (5...Cc6+ 6.R:e4 remiză) 6. R:d4 R:a1 7.Rc4 remiză.

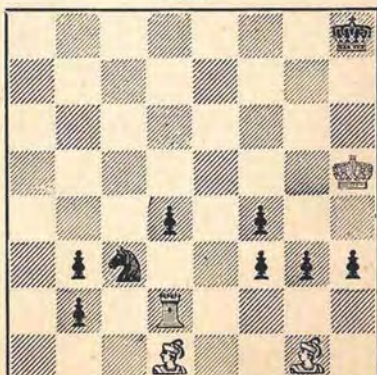
Dacă 4...C:c2, atunci 5.C:c2 b3 6. Ce3 b2 7.Cd1 b1C remiză.

5. f2:e3 Cd4:c2
6. e3-e4 . . .

Dacă 6.C:c2? atunci 6...b3 și negrul câștigă.

6. . . Cc2:a1
7. e4-e5 Ca1-c2
8. e5-e6 Cc2-e3
9. Rf6-e5! Ce3-c4+
10. Re5-d5 Ce4-b6+
11. Rd5-c6 Cb6-c8
12. Rc6-d7 remiză.

114. Revista romînă de șah, 1948



Alb câștigă

4 + 9 = 13

Incearcă 1.T:b2 nu reușește din cauza 1...f2 2.N:f2 (2.Rg6 f1D! și negrul câștigă) 2...g:f2 3.T:f2 C:d1 4.Td2 Ce3 5.Rg6 (5.T:d4 Rg7) 5...Cg4 6.T:d4 Ce5+ 7.Rf5 b2 și albul nu poate câștiga.

Soluția corectă este:

1. Ng1:d4+ Rh8-h7

După 1...Rg8 albul câștigă ușor: 2.N:b3+ Rf8 (2...Rh7 3.Nf6 și albul câștigă) 3.Nf6 Cd5 4.T:d5 Rf7 5. Td6+ și Td8 mat.

Acum 2.T:b2 pare din nou cea mai bună mutare pentru alb, dar după 2...h2! (2...C:d1? 3.T:b3 Rg8 [altfel 4.Tb7+ sau 4.Tb8] 4.Rg6 Rf8 5.Nf6+) 3.Nc2+ b:c2 4.Tb7+ Rg8 5.Rg6 Rf8 6.Nf6 Re8 și albul nu câștigă. În afară de aceasta, negrul se poate foarte bine apăra și prin simplul fapt de a nu deschide coloana „b” pentru turn; după mutarea 3.Nc2+ urmează 3...Rg8 4.N:b3+ Rf8 după care albul nu poate câștiga.

Mutarea-cheie este un surprinzător sacrificiu al nebulului

2.Nd1-c2!!

care trebuie acceptat deoarece după 2...Rg7, albul câștigă la fel ca în varianta precedentă prin 3.N:b3+.

2. ... b3:c2
3. Nd4-e5! A, B, C, D

Scopul sacrificării nebulului a fost acela de a închide diagonala b1-h7 pentru a face imposibilă mutarea Dg6 a viitoarei dame care apare pe b1, iar a doua mutare de nebul a închis linia a 5-a, împiedicând mutarea Db5+ și deschizând bineînțeles coloana „d” pentru turn.

A)3. ... b2-b1D (c2-c1D)
4. Td2-d8 și albul câștigă (pionul c2 împiedică mutarea Dg6+ iar nebulul zădărnicește mutarea Db5+).

B)3. ... Rh7-g8
4. Rh5-g6 Rg8-h8
5. Ne5-f6 și albul câștigă.

C)3. ... h3-h2
4. Td2-d7+ Rh7-g8
5. Rh5-g6 și albul câștigă ca mai sus.

D)3. ... Cc3-e4
4. Td2-d8

4.Td7+ este nu numai inutilă dar și dăunătoare: 4...Rg8 5.Rg6 Rf8 și negrul câștigă.

4. ... Ce4-f6
5. Ne5-f6! și albul câștigă.

Cîteva observații asupra mutărilor-cheie care conțin sacrificii:

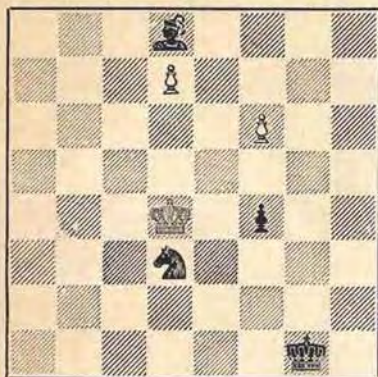
În jocul practic, sacrificiile nu constituie niciodată un scop în sine (în afara cazurilor cînd prin acceptarea lor rezultă imediat o poziție de pat). Scopul urmărit prin sacrificii este fie câștigarea partidei, fie salvarea ei în cazul cînd poziția este compromisă.

În domeniul problemelor și studiilor lucrurile stau însă altfel. Într-adevăr, e greu de presupus că în studiul de mai sus scopul principal al sacrificiului este obținerea unui banal mat în colț cu nebulul și turnul, iar sacrificiul în sine numai un mijloc de atingere a acestui scop. În probleme și studii foarte adeseori sacrificiile spectaculoase, care rezolvă problema căii de câștig într-un mod estetic, constituie un scop în sine.

Conform celor de mai sus, sacrificarea celor cinci pioni din studiul Nr. 84 reprezintă un scop în sine, iar câștigarea ulterioară a turnului și a pionului este o simplă consecință, o desfășurare normală a jocului.

Această scurtă precizare arată că între probleme și studii și jocul practic există deosebiri mari. Dar este foarte important de știut că rezultatele obținute se pot utiliza reciproc în aceste domenii diferite.

115. Concursul internațional organizat de Clubul de șah din Sao Paolo, Brazilia, 1955



3 + 4 = 7

În acest studiu lipsa enunțului nu-i pricinuieste dezlegătorului nici o greutate. Negrul nu poate începe, deoarece după 1.N:f6+ nu mai poate fi vorba despre vreun studiu. Dacă începe albul, el poate obține cu multă ușurință remiza prin 1.f7 sau cu 1.R:d3 N:f6 2.Re4.

Enunțul este așadar:
Albul mută și câștigă.

1. f6-f7 Cd3-c5!

După alte mutări victoria se obține ușor: 1...f3 2.f8D f2 3.Dg8+ Rh2 (h1) (3...Rf1 4.R:d3 sau D:d8) 4.Dh7+ Rg2 5.Dg6+ R ad libitum 6.D:d3+; 1...Ne7 2.R:d3 f3 3.d8D N:d8 (3...f2 4.Dg8++) 4.f8D f2 5.Re2+.

2. Rd4:c5 ...

2.f8D? Cc6+ și negrul câștigă; la alte mutări urmează 2...C:d7.

2. ... Nd8-e7+

Dacă 2...f3, atunci 3.f8D f2 4.Dg4+ și albul câștigă prin apropierea damei.

3. Rc5-c4!! mutarea-cheie.

Există și alte mutări ale regelui, mai bune în aparență; de exemplu apropierea de pionul primejdios prin 3.Rd4? și Rd5. Ambelor mutări negrul le răspunde prin cite un studiu la fel de interesant ca studiul principal, acesta fiind așadar cadrul acestor contrajocuri (vezi capitolul XIII). Dacă albul joacă

3. Rc5-d4 ...

survine primul contrajoc, care este el însuși un studiu cu enunțul: Negrul mută și obține remiza.

3. ... f4-f3

4. f7-f8D ...

După 4.d8D remiza este mai ușoară: 4...N:d8 5.f8D f2 remiză, deoarece după apropierea damei, regele poate muta și pe cimpul h1, iar pionul nu poate fi luat din cauza Nb6+; pe de altă parte și apropierea damei (6.Dg7+) se poate zădărnici prin mutarea 6...Ng5 și nebunul nu poate fi luat.

4. ... Ne7:f8

5. d7-d8D f3-f2

6. Dd8-g5+ Rg1-h2

7. Dg5-h4 Rh2-g2

8. Dh4-g4+ Rg2-h2

9. Dg4-f3 Rh2-g1!

Mutarea-cheie din celălalt contrajoc nu este atât de bună: 9...Nc5+ 10.Rd3 urmat de 11.Re2 și albul câștigă.

10. Df3-g3+ Rg1-h1 remiză.

Dacă însă albul mută

3. Rc5-d5 ...

survine al doilea contrajoc care este și el un studiu cu enunțul: Negrul mută și obține remiza.

3. ... f4-f3

4. f7-f8D ...

Sau 4.d8D N:d8 5.f8D f2 6.Dc5
(6.Dg7 Ng5 remiză) 6...Nb6 remiză.

Aci exista însă încă o posibilitate 4.Re6 f2 5. R:e7 f1D după care, dacă s-ar face dovada că și al doilea pion se poate transforma în damă, studiul ar avea dual. Chiar dacă existența acestui dual ar putea fi demonstrată (lucru foarte greu, dacă nu imposibil) el nu prezintă importanță, deoarece există o soluție mai simplă, ce se poate demonstra în câteva rinduri:

4. . . Ne7:f8
5. d7-d8D f3-f2
6. Dd8-g5+ . . .

Dacă 6.Db6, atunci 6...Nc5 remiză.

6. . . Rg1-h2
7. Dg5-h4+ Rh2-g2
8. Dh4-g4+ Rg2-h2
9. Dg4-f3 . . .

Până aci, totul s-a desfășurat la fel ca în contrajocul anterior; acum însă mutarea salvatoare este

9. . . Nf8-c5 !

adică, tocmai aceea care acolo nu era bună; în schimb după 9... Rg1, urmează 10.Dg3+ Rf1 11.Re4 Re2 12.Dd3+ Re1 13.De3 și albul câștigă.

10. Dd5-e4 Rh2-g1
11. Df3-g3+ Rg1-h1 remiză

După mutarea-cheie, continuarea este:

3. . . f4-f3
4. f7-f8D . . .

Singura mutare bună; după 4.d7-d8D ? echivalentă în aparență, survine al treilea contrajoc care se termină cu remiză:

4. . . Ne7:d8
5. f7-f8D f3-f2
6. Df8-g7+ . . .

După 6.De5, 6...Nb6 este mai bine decît 6...Rg2 deoarece după 7.Dd5+ Rg1 8.Dd4 urmează 8...Nb6.

6. . . Nd8-g5
7. Dg7-d4 Ng5-e3 ! remiză

Și nu 7...Rg2 8.Dg4+ Rh2 9.Df3 Rg1 (9...Ne3 10.Rd3±) 10.Dg3+ Rf1 11.Rd3±.

Continuă așadar varianta corectă:

4. . . Ne7:f8

Dacă 4...f2 5.Dg7+ Rh2 6.Dh6+ etc.

5. d7-d8D f3-f2
6. Dd8-g5+ Rg1-h2 (h1)

Dacă 6...Rf1 7.Rd3±.

7. Dg5-h4+ Rh2-g2
8. Dh4-g4+ Rg2-h2
9. Dg4-f3 a, b

Acum albul câștigă după oricare din cele două mutări salvatoare ale ambelor contrajocuri de mai sus:

a) 9. . . Nf8-c5
10. Rc4-d3 . . .

Și nu 10. R:c5 ? Rg1 remiză.

10. . . ad libitum
11. Rd3-d2+ . . .

b) 9. . . Rh2-g1
10. Df3-g3+ Rg1-f1 !
11. Rc4-d3 Rf1-e1

11...Nc5 12.Df3 Rg1 13.Re2 și albul câștigă.

12. Dg3-e3+ Re1-f1
13. De3-c1+ Rf1 ad libitum
14. Rd3-e2 câștigă.

Studiul de față este o elaborare artistică a studiului Nr. 36 din capitolul IV. El rezultă din jocul introductiv (cu mutarea 1...Cc5) și cele două curse (contrajocuri) care ar putea trece și drept studii de sine stătătoare, ca studii „gemene” cu mutări-cheie deosebite. Cea de a treia cursă e un mic supliment.

CAPITOLUL XVI

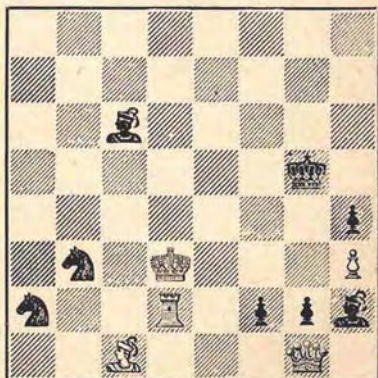
Studii în care se obține remiza deși adversarul are un avantaj material decisiv

Avantajul material poate exista încă din poziția inițială dar lucrul acesta n-are importanță. Important este ca negrul să aibă un avantaj material decisiv și în poziția finală, rezultată după cel mai bun joc de ambele părți; cu alte cuvinte este esențial ca acest avantaj să mai existe și atunci când continuarea jocului nu mai este posibilă (de exemplu când albul e pat) sau nu mai are nici un rost. Din cele de mai sus rezultă că în acest capitol sînt cuprinse studiile care se încheie cu pat și în care dezavantajul material decisiv al jucătorului pus în poziție de pat este evident; studiile care se încheie prin forțarea repetării mutărilor, dar numai atunci când această repetare constituie singura salvare a jucătorului care forțează repetarea (șahul etern este un caz special al forțării remizei prin repetarea mutărilor) și, în sfîrșit, studiile în care, în afara poziției finale care constituie o excepție — albul ar pierde în orice altă poziție din cauza dezavantajului material.

În ceea ce privește studiile care se termină cu pat, este foarte firesc ca numai varianta sau variantele principale să se termine prin pat.

Celelalte variante duc de obicei la egalarea forțelor sau, adeseori, la șah etern. Vom prezenta aici, ca exemplu, un astfel de studiu, de o rară frumusețe.

Herman Gunninger¹
Magyar Sakkvilág,
1943



Remiză

5 + 8 = 13

1. Td2:f2+

A, B

A) 1. ...

Cb3:c1+

2. Rd3-c4!!

Nf2:g1

¹ Vezi studiul introductiv.

3. Tf2-f5+ și în cazul cînd negrul ia turnul, se crează o splendidă și clară poziție de pat; în caz contrar, albul dă șah etern.

B) 1. ... Ca2:c1+
2. Rd3-c3 Nf2:g1 pat.

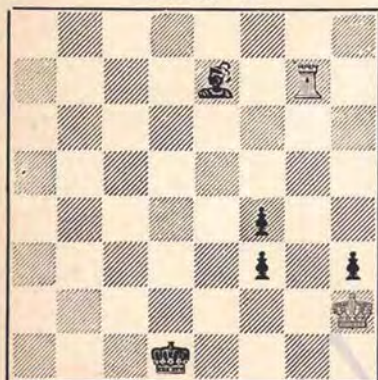
Varianța aceasta este tot atît de frumoasă ca și cea anterioară, amîndouă la un loc constituind o veritabilă operă de artă.

a) Studii care se încheie cu pat

116. „La stratégie”,

1936

Mențiunea III



Remiză

2 + 5 = 7

1. Tg7-f7!

A, B, C

Nu este bine 1. Te7? f2 2. Td7+ Re2 3. Te7+ Rf3 4. Tf7 Re4 5. Te7+ Rf5 6. Tf7+ Re5 7. Te7+ Rf6 și negrul cîștigă. Nici 1. Rg1? h2+! 2. R:h2 Nb4 3. Tf7 (3. Tb7 f2 și negrul cîștigă) 3... Nd2 4. Te7 Ne3 5. Tb7 Re2 6. Tb1 Nd2 7. Ta1 f2 8. Rg2 f3+ 9. Rg3 Ne1 10. Ta2+ Re3 11. Ta3+ Rd4 și negrul cîștigă și nici 1. R:h3 Nb4 cu cîștig pentru negru ca mai înainte, sau 2. Tg1+ Re2 3. Rg4 f2 4. T oriunde Nd2 și negrul cîștigă.

A) 1. ... f3-f2
2. Tf7:f4 Ne7-d6

3. Rh2-h1! pat sau se pierde pionul f2.

B) 1. ... Ne7-g5
2. Rh2-h1 Rd1-e2(d2)

Dacă 2... h2 (sau 2... f2) 3. Tf4 N:f4 pat.

3. Tf7-f8! ...

Și nu 3. Tf5? Re3 4. Te5+ Rd4 5. Te1 f2 6. Tb1 Re3 7. Rh2 Re2 8. Tb2+ Rf3 9. Tb3+ Rg4 10. Tb1 Nf6 11. Tf1 Nd4 12. Tc1 Ne3 13. Th1 Ne1 14. Tf1 Rf3 15. R:h3 Re2 și negrul cîștigă.

3. ... Re2-e3
4. Tf8-a8+ ...

Ar fi prematur 4. Rg1? Nh4 5. Th8 (5. Rf1 h2 6. Te8+ Rd4 7. Te4+ Rd5 8. Te5+Rd6 9. Td5+ [9. Te6+ Rd7 10. Td6+ Re8 11. Te6+ Rf7 și negrul cîștigă] 9... Re6 10. Te5+ [10. Td6+ Rf7 și negrul cîștigă] 10... Rf7 11. Tf5+ Rg6 și negrul cîștigă) 5... Nf6 6. Th3 (6. Te8+ Rd3 7. Te6 h2+ 8. R:h2 Nd4 9. Te1 Ne3 10. Ta1 Re2 11. Th1 Nd2 12. Ta1 f2 13. Rg2 f3+ 14. Rg3 Ne1 15. Ta2+ Re3 16. Ta3+ Rd4 17. Tf3? f1d+ și negrul cîștigă) 6... Re2 7. Th2+ Re1 8. Th1 Nd4+ 9. Rh2+ Re2 10. Te1 Ne3 11. Ta1 Nd2 și negrul cîștigă ca mai sus.

4. ... Re3-d3
5. Te8-f8! ...

Nu există nici o schimbare esențială față de poziția anterioară și din această cauză 5. Rg1 este și acum prematur.

5. ... Rd3-e4
6. Rh1-g1! ...

Acum nu este bună decît mutarea aceasta; ea determină de fapt varianța principală B și întreg conținutul studiului. Apărarea Rg1 im-

potriva ofensivei pionilor s-a dovedit a nu fi bună; în schimb a fost bună mutarea Rh1, după ce turnul se afla pe coloana „f”. Atita vreme cit pionul f4 este apărat numai de nebun, nici unul din pionii negri nu poate avansa, deoarece survine varianta de pat A.

Negrul se străduiește așadar să aperse suplimentar pionul f4, și cu regele. Albul îl împiedică însă, alunghind cu turnul regele de pe coloana „e” și atacind din nou pionul f4. După cum vom vedea, această manevră nu se mai poate executa dacă regele negru apără pionul de pe cîmpul e4; în acest caz însă, e bună mutarea Rg1, deoarece regele negru s-a îndepărtat de cîmpul e2, iar venirea regelui alb pe cîmpul f1 nu poate fi zădărnicită.

Acum nu este bine 6. Te8+ din cauza 6... Rf5! 7. Rg1 (7. Tf8+ Rg4 8. Rg1 Rg3 și negrul cîștigă) 7... Nf6 8. Tf8 (8. T ad libitum Nd4 și negrul cîștigă; 8. R ad libitum h2 sau f2 cu cîștig pentru negru) 8... Rg5 (amenință șah cu nebunul) 9. Tg8+ Rh4 10. Tf8 (10. Tg6 Nd4+ 11. Rf1 Rh5 12. T ad libitum h2 cu cîștig pentru negru) 10... Ne5! 11. Td8 (11. Tf7 Rg3; 11. Tf5 Nd4+ 12. Rh1 Rg4 și negrul cîștigă) 11... Rg4 12. Tg8+ Rf5 (amenință Nd4+) 13. Td8 (f8+) Re4 14. Te8 f2+ 15. R:f2 h2 16. Rg2 f3+ 17. Rh1 f2 18. Tf8 Nf4 19. Te8+ Rf3 20. Te3+ R:e3 și negrul cîștigă.

6. ... Ng5-h4

Dacă 6... Re3 atunci 7. Te8+ remiză.

7. Tf8-h8 ...

Și nu 7. Te8+ Rd3 și negrul cîștigă.

7. ... h3-h2+
8. Rg1:h2 Nh4-f2

Singura mutare, deoarece zădărnește Rf1.

9. Th8-a8 ad libitum
10. Ta8-a2 remiză.

C) 1. ... Nc7-d6
2. Rh2-h1 ! ...

Dacă 2. Td7?, atunci 2... f2 3. T:d6+ Re2 4. Te6+ Rf3 5. Tf6 Rg4 6. Tg6+ Rf5 7. Tg8 f1D 8. Tg5+ Re4 9. Te5+ Rf3 10. Te3+ Rg4 și negrul cîștigă.

2. ... Rd1-e2

După mutarea pionului, urmează și acum tot 3. T:f4 remiză.

3. Tf7-f6 Nd6-e5

După mutarea 3... Nb8 (c7) urmează 4. Tf8 (f7) etc. După 3... Re3 urmează 4. Te6+ ad libitum și 4. T:N.

4. Tf6-f5 Re2-d3
5. Rh1-g1 ...

În varianta aceasta, albul a ajuns cu o mutare mai devreme și cu mult mai ușor la mutarea Rg1.

5. ... h3-h2+

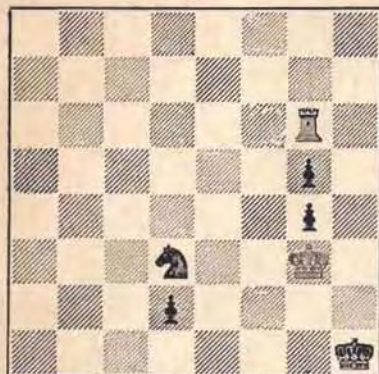
Dacă 5... Nd4+ atunci 6. Rf1 remiză; dacă 5... Re4 atunci 6. Th5 remiză.

6. Rg1:h2 Rd3-e4
7. Tf5-f8 Ne5-d4

Altfel Rg1.

8. Tf8-a8 ad libitum
9. Ta8-a2 remiză ca în varianta B.

Foarte greu de realizat și de soluționat din cauza numeroaselor curse, așadar dificil, însă lipsit de strălucire exterioară, acest final n-a obținut un succes mai însemnat în concursul revistei „La stratégie”.

117. Revista română de șah,
1936

Remiză

2 + 5 = 7

1. Tg6-a6! , A, B, C

Albul tinde spre pat, după cum se vede din primul moment. Cea dintâi problemă de lămurit este întrebarea de ce, dintre numeroasele posibilități, este bună numai mutarea aceasta.

După încercarea ademenitoare 1. Th6+ urmează 1... Rg1 2. Th2 (2. Th5 Cf2! și negrul câștigă) 2... d1T! 3. Tf2! (3. Tg2+ Rf1 4. Th2 Ce5 și câștigă negrul) 3... Cf4! (și nu 3... Ce5? 4. Td2!! remiză) 4. Ta2 Tel 5. R:g4 (5. Tb2 tempo Te3+ 6. R:g4 Ce6 și negrul câștigă) 5... Ce6 și negrul câștigă deoarece calul — care nu poate părăsi apărarea pionului — poate fi luat, pionul însă nu.

S-ar mai putea încerca: 1. Td6 d1T (d1D? 2. Th6+ Rg1 3. Th1+ remiză) 2. Th6+ (2. R:g4 Cf2+ și negrul câștigă) 2... Rg1 3. R:g4 (3. Tg6 Td2) 3... Ce5+ 4. Rf5 Tel și negrul câștigă.

1. Tb6 Rg1 2. Tb1+ Cc1 3. Tb2 Ce2+ și negrul câștigă;

1. Tf6 Rg1 2. Tf2 d1T 3. Te2 (g2+) (3. Ta2 Cf2 cu câștig pentru negru) 3... Rf1 și negrul câștigă.

1. Tc6 Cc5! (și nu 1... Rg1? 2. Tc2 remiză) 2. Rf2 g3 3. Re2 g2 4. Th6+ Rg1 5. R:d2 Rf2 6. Tf6+ Rg3 și negrul câștigă sau 1. Te6 Cc5 cu câștigul negrului.

Așadar, din cele șapte cîmpuri de pe linia a 6-a, unul singur este corespunzător; în afară de aceasta negrul răspunde la fiecare din mutările albului printr-un contrajoc. De asemenea, negrul va avea jocuri diferite și pentru celelalte două mutări de așteptare ale turnului (1. T:g5? d1D și negrul câștigă).

La 1. Tg7 urmează Ce5 cu câștig, iar la 1. Tg8 urmează numai 1... d1T (mutare care nu era bună după 1. Tg7 din cauza 2. R:g4) 2. Th8+ (2. R:g4 Ce5+ 3. Rf5 Cf3 cu câștig pentru negru) 2... Rg1 3. R:g4 Ce5+ 4. Rf5 Cf3 și negrul câștigă; faptul că pionul g5 nu poate fi luat o dată din cauza turnului, altă dată din cauza calului — constituie un mic studiu în studiu.

A) 1. ... d2-d1D
2. Ta6-h6+ Rh1-g1
3. Th6-h1+ Rg1:h1 pat.

B) 1. ... d2-d1T
2. Rg3:g4 Td1-g1+
3. Rg4-f5 pionul nu mai poate fi menținut.

C) 1. ... Rh1-g1
2. Ta6-a2!! d2-d1D

Dacă 2... d1T atunci 3. R:g4 Cb4
4. Ta4 remiză.

3. Ta2-g2+ Rg1-f1

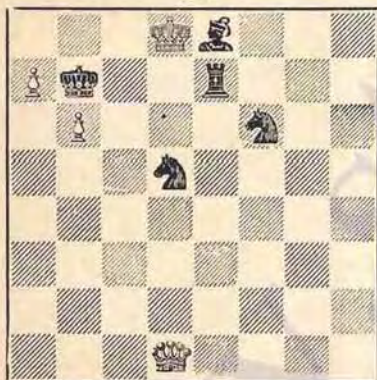
După 3... Rh1 urmează 4. Th2+ Rg1 5. Th1+ R:h1 pat.

4. Tg2-g1+ Rf1-e2
5. Tg1:d1 remiză, deoarece ambii pioni cad.

Miniatura aceasta poate fi considerată și un „studiu în studiu” deoa-

rece corespunde tuturor cerințelor no-
iunii. Dintre cele zece mutări posi-
bile ale turnului alb (unica mutare
a regelui nu contează) jumătate pot
fi mutări salvatoare. În afară de
una, toate asigură victoria negrului;
cinci din aceste variante sînt studii
corecte, diferite între ele. Ultimul,
cel care nu aduce victoria negrului,
constituie cadrul. Nu am inclus a-
ceastă compoziție printre „studiile
în studiu” deoarece în această minia-
tură „cadrul” în sine este, fără in-
doială, mai valoros decît contra-
jocurile.

118. Hétfői Ujság,
1921



Remiză

4 + 5 = 9

- | | |
|------------|--------|
| 1. a7-a8D+ | Rb7:a8 |
| 2. Dd1-a1+ | Ra8-b8 |

Dacă 2... Rb7 atunci 3. Da7+ Rc6
4. D:e7 Ce7 5. R:e7 remiză.

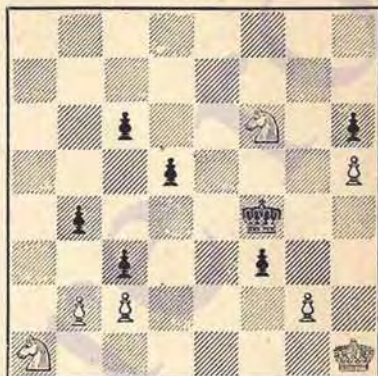
- | | |
|-------------|--------|
| 3. Da1-e5+! | Te7:e5 |
| 4. b6-b7 | Rb8-a7 |

Altă mutare nu lichidează pozi-
ția de pat.

5. b7-b8D+ remiză.

După luarea damei, albul e din
nou pat. După 5... Ra6 urmează 6.
D:e5 remiză.

119. Magyar Sakkvilág,
1944



Remiză

7 + 7 = 14

Albul nu poate para ambele a-
menințări ale negrului: 1... c:b2 și
1... f3-f2. Salvarea, greu de prevăzut
la prima vedere, se bazează pe pat.

- | | |
|------------|--------|
| 1. g2-g3+! | Rf4:g3 |
| 2. b2-b3! | f3-f2 |

Altfel urmează Rg1.

- | | |
|------------|--------|
| 3. Cf6-e4+ | Rg3-f3 |
|------------|--------|

Calul nu poate fi luat din cauza
patului; după alte mutări se pierde
pionul „f”.

- | | |
|------------|-------------|
| 4. Ce4-g3! | Rf3:g3 pat. |
|------------|-------------|

Din punctul de vedere al corecți-
tudinii studiului, se pun două pro-
bleme: prima este de a demonstra
că 4. Cf2 nu dă remiză, ceea ce se
vede din varianta 4... R:f2 5. Rh2
c5 6. Rh3 Rf3 7. Rh4 d4 8. Rh3
Re3 9. Rg3 (dacă 9. Tg4, va urma
întîi Re4 și apoi d3) 9... d3 10.
c:d3 R:d3 11. Rf4 c2 și negrul cîș-
tigă.

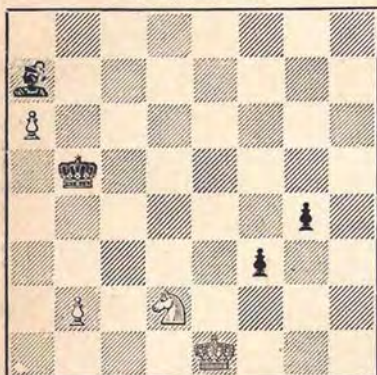
A doua problemă este de a demon-
stra că evitînd patul, negrul nu
poate cîștiga partida. Prin luarea
— de altfel posibilă — a calului a1,
nu se poate cîștiga, deoarece calul

alb ia cu mult mai repede pionul h6, asigurând prin aceasta transformarea în damă a pionului „h”; de exemplu 4... c5 5. Rh2 d4 6. Rh3 Re3 7. Rg2 d3 8. c:d3 R:d3 9. R:f2 c2 10. C:c2 R:c2 11. Ce4 remiză (10... c4? 11. b:c4 b3 12. Re2±).

120. L'Italia Scacchistica,

1947

Concursul în memoria lui Vittorio
de Barbieri
Mențiunea VII



Remiză

4 + 4 = 8

1. Cd2-f1

A, B, C

Și nu 1. b3 R:a6 2. Cf1 (2. Ce4 Nd4 3. ad libitum g3 și negrul câștigă; 2. Ce4 Rb5 și negrul câștigă) 2... Ng1 3. ad libitum Rb5 cu câștig pentru negru; nici 1. b4 R:b4 sau R:a6±; nici 1. Ce4? Rc4 2 orice Rd4 (d3)±; nici 1. Rf1 R:a6± deoarece câmpul f1 e ocupat de rege care l-a interzis astfel calului și nici 1. Rd1 R:a6 2. Cf1 (e4) Nb8 3. orice g3 și negrul câștigă (la 3. Cd2 [g5] Nf4 ca mai sus).

A) 1. ...

Rb5-c6!

2. Re1-d2!!

varianta principală.

2. Ch2? pare să ducă ușor la remiză, dar în realitate este o cursă:

2... g3 3. C:f3 g2 4. Re2 Rd5 5. Cg1 (5. Rd3 Nb6 mutarea tempo, pe care negrul o repetă mereu până când mutările albului cu pionii se epuizează, după care — în urma mutării forțate Re2 — se joacă Re4, iar albul nu mai poate muta nici Cg1) 5... Re4 6. Ch3 Nb6 tempo 7. Cf2+ (la mutări de pion, tempo cu nebunul) 7... Rf4 8. Ch3 [acum sau după epuizarea mutărilor cu pionii] 8... Rg3 și negrul câștigă.

2. ...

Re6-d6

Dacă 2... Rb5, atunci 3. Ch2 f2 4. Cf1 Rc4 5. Re2 remiză [Cg3 și Ch1] iar dacă 2... Rd5 atunci 3. Ce3+ remiză.

3. Cf1-e3

f3-f2

Dacă 3... N:e3, atunci 4. R:e3 Re6 5. b4 remiză, iar dacă 3... g3, atunci 4. Cf5+ remiză.

4. Ce3-f1

...

Și nu 4. Re2? N:e3 și negrul câștigă; nici 4. Cf5+? Re5 5. Cg3 Rf4 și negrul câștigă.

4. ...

Rd6-e5

5. Rd2-e2

Re5-f4

6. Cf1-d2

Rf4-g3

Dacă 6... g3 atunci 7. Rf1 remiză.

7. Re2-f1

Rg3-h2!

Această mutare fixează pe locurile lor atât regele cât și calul alb. În cazul unei mutări a regelui, Rg2 câștigă imediat; la mutările calului câștigă g3! Astfel, în aparență, negrul nu trebuie decât să aștepte până când albul va epuiza mutările de pion. Realitatea este însă alta.

8. b2-b4!

...

Mutarea 8. b3 lungeste soluția.

8. ..

Na7-b6

Dacă 8... g3, atunci 9. Nf3+ Rh3 (9... Rh1 10. Ch4 remiză) 10. Cg5+ Rg4 11. Ce4 Rf3 (11... Rf4 12. Ce2 Re3 13. Cc4+ Rd3 [13... Rd4 14. Cd2 Rd3 15. Cf3 ad libitum 16. Ch4 remiză] 14. Ce5+ R ad libitum 15. Cg6 orice 16. Ch4 remiză) 12. Cd2+ Rf4 13. b5 Ne3 14. Cc4 Rf3 (14... Nb6 15. Cd2 și nu C:b6?) 15. Ce5+ (și nu Cd2?) 15... Rf4 16. Cc4 (și nu 16. Cd3+? Re4 și negrul câștigă) 16... Nd4 17. Cd2! (și nu 17. b6 N:b6) 17... Re3 18. Cc4+ remiză (18... Rd3? 19. b6! câștigă).

9. b4-b5

9. Cf3+? ar fi prematur din cauza 9... g:f3 10. b5 Rh3 11. a7 N:a7 12. b6 Nb8 și negrul câștigă.

După altă mutare cu nebulul, de exemplu după 8... Nd4 (e3) poate urma imediat 9. Cf3+!

9. Nb6-c5

10. Cd2-f3+ ...

Dacă 10. Ce4? atunci 10... g3 și negrul câștigă.

10. g4:f3

11. b5-b6 Ne5:b6

12. a6-a7 Nb6:a7 pat.

B) 1. Rb5:a6

a doua variantă principală.

2. Cf1-h2 ...

Nu 2. Rd2? Nf2 3. Rd3 g3 4. C:g3 N:g3 5. Re3 f2 și negrul câștigă.

2. f3-f2+

După 2... g3 rezultă o remiză ușor de obținut, deoarece regele negru este departe.

3. Re1-f1 g4-g3

4. Ch2-g4! ...

Și nu 4. Cf3?, după care apar două posibilități de remiză, prin mutarea calului pe e4 sau f1, dar la care

negrul răspunde 4... Ne3! 5. Ce5 Rb5 6. Cg4 (6. b3 Rc5 7. Cc4 Rd4 cu câștig pentru negru) 6... Nd4 7. Ch6 N:b2 și negrul câștigă.

4. ...

Na7-d4

Altfel urmează Cf6-e4.

5. Rf1-g2

...

Mutarea aceasta trebuie făcută acum, deoarece este problematic dacă mai târziu va mai fi timp pentru executarea ei. Chiar în caz afirmativ, jocul ar fi mult prelungit. De altfel calul fixează pe loc nebulul în scopul zădărnirii mutărilor C:f2 și Cf6-e4.

5. ...

Ra6-b5

6. Cg4-h6

Rb5-c4

Dacă 6... Nb6, atunci 7. Cf5 Ne7 8. Ce3 ad libitum 9. Cd1 și calul ajunge pe cimpul e4; dacă 6... Ne5 (e3) 7. Cg4 Nd4 (repetare de mutări); dacă 6... N:b2 7. Cf5 Ne5 8. Ce3 și calul ajunge pe f1.

7. Ch6-f5

Nd4-e5

8. Cf5-e3+

Rc4-b3

9. Ce3-f1

Rb3-b2

10. Rg2-h1

Rb2-c3

11. Rh1-g2

Rc3-d3

12. Rg2-h1

Rd3-e2

13. Rh1-g2

Ne5-d6

tempo

14. Rg2-h1!

Re2-f3

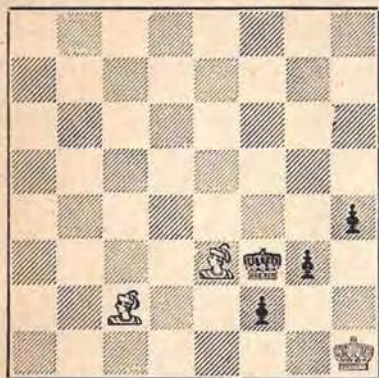
15. Cf1:g3

Rf3:g3

pat

pentru a doua oară și în alt loc. Așadar studiul ar putea fi încadrat în capitolul XIV.

C) 1... Rc4 2. Rd2 Rb3 (2... f2 3. Re2 Rd5 4. Cg3 Re5 5. Ch1 Rf4 6. Cf2 g3 7. Cd3+ Rg4 8. Rf1 remiză; 2... Rd4 3. Ce3 f2 4. Re2 g3 5. Cf5+ remiză) 3. Ch2 f2 (3... g3 4. Cf3 g2 5. Re2 orice 6. Cg1 remiză) 4. Cf1 (4. Re2? g3 și negrul câștigă) 4... R:b2 5. Re2 orice 6. Cg3 orice 7. Ch1 remiză.

121. „Le monde des echecs”,
1946

Remiză 3 + 4 = 7

Cei trei pioni sînt fără îndoială superiori celor doi nebuni, deoarece constituie o amenințare de mat imediată. Avantajul negrului se mărește după prima mutare, prin care albul sacrifică unul din nebuni.

1. Nc2-e4+ A, B

Nu este bine 1. N:f2? R:f2 2. Ne4 h3 și negrul cîștigă.

A) 1. ... Rf3:e4
2. Ne3:f2 g3:f2

Dacă 2... Rf3 3. Na7 (b6) remiză.

3. Rh1-g2 Re4-e3

4. Rg2-f1 remiză; negrul nu are decît mutări prin care pierde un pion sau prin care intră în situație de pat.

B) 1. ... Rf3:e3

2. Ne4-g2 remiză, deoarece după luarea nebunului albul este pat.

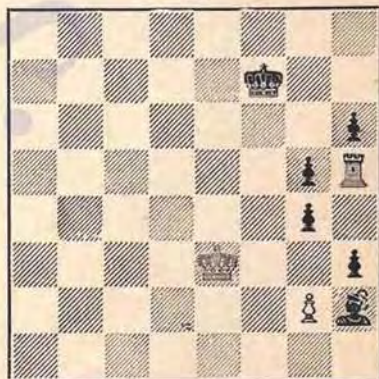
b) Forțarea repetării mutărilor

Manevra aceasta este, bineînțeles, întotdeauna în interesul jucătorului

care se află în dezavantaj. Se pare că acest element, singur, e insuficient pentru a constitui ideea de bază a unui studiu. În combinație cu altă idee însă, repetarea mutărilor figurează adeseori în paginile acestei cărți. De exemplu, în studiul Nr. 15 (capitolul II) albul forțează repetarea mutărilor prin șah etern, iar în studiul Nr. 109 (capitolul XV) albul obține repetarea mutărilor amenințînd regele negru cu mat.

c) Poziții finale neobișnuite

În aceste cazuri sfîrșitul studiului prezintă o poziție excepțională în care, deși negrul dispune de un avantaj material atît de mare încît în orice altă poziție a pieselor ar obține ușor victoria, el nu poate totuși cîștiga.

122. Revista romînă de șah,
1935

Remiză 3 + 6 = 9

1. g2:h3

Nu e bine 1. Rf2? Rg6 2. T:h3 (2. Th4 Ng3+ 3. R:g3 g:h4+ 4. R ad libitum h2 [h:g2]) 2... g:h3 3. R:g3 Rh5 4. Rg2 Nf4 5. Rf3 Rh4 6. Rg2 h5 și negrul cîștigă.

1. ...

g4:g3

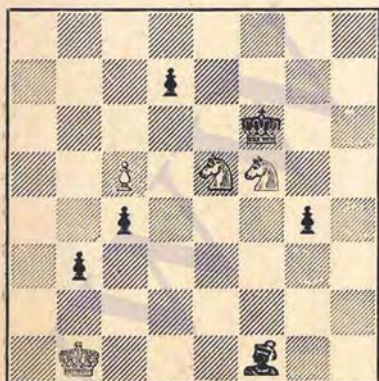
La alte mutări remiza este evidentă; de exemplu: 1... Nf4+ 2. Re2 g3 3. T:h6 remiză; prin mutarea făcută negrul amenință g2 și g1d.

2. Re2-f3 Rf6-g6
3. Th5-h4!! ...

Acest sacrificiu al turnului întemnițat salvează partida. Nu e bine 3. T:h6+ R:h6 4. Rg2 Rg6 5. Rf3 Rf5 6. Rg2 Rf4 7. Rh1 Rf3 8. h4 Rf2 și negrul câștigă.

3. ... g5:h4
4. Rf3-g2 Rg6-f5
5. Rg2-h1 Rf5-f4
6. Rh1-g2 remiză din cauza poziției excepționale. Aceasta e cu atât mai interesantă cu cât sacrificarea nebulului nu ajută la nimic, deși există posibilitatea unei mutări de tempo; de exemplu 6... Ng1 7. R:g1 Rf3 8. Rh1 g2+ 9. Rh2 (sau chiar 9. Rg1 h5 10. Rh2) remiză.

123. L'Italia Scacchistica,
1932



Remiză

4 + 6 = 10

1. c5-c6!

Scopul acestui sacrificiu al pionului este de a aduce pionul „d” al

negrului pe coloana „c”. Este important de știut că față de trei pioni legați între ei, pe trei coloane diferite, calul este neputincios; pe două linii lupta este mai ușoară. Acest sacrificiu trebuie făcut imediat; nici o amânare a sa nu este posibilă, de exemplu: 1. C:g4+? R:f5 2. c6 prea târziu! (2. Ce3+ Re4 3. Cf1 Rd5 4. c6 R:c6! 5. Cd2 d5 6. Rb2 Rc5 [6... Rb5? 7. C:b3 remiză] câștigă) 2... c3! 3. Ce3+ (3. c7 sau c:d7 Nd3+ câștigă) 3... Re4 4. Cf1 (4. c:d7 Nd3+ 5. Ce2 N:c2+ 6. Rcl Nd3 7. d8D b2+ câștigă) 4... d:c6 5. Rcl (5. Cg3+ Rd3 6. Rcl b2+ 7. Rb1 c5 8. C ad libitum Rd2 [e2] câștigă; 5. Ch2 Rf4 [singura perspectivă de remiză ar fi ajungerea calului pe cîmpul c4] 6. Rcl Rg3 7. Cf1+ Rf2 8. Ch2 Re2 9. Cg4 b2+ 10. Rc2 b1D+ 11. R:b1 Rd2 12. Ce3 R:e3, față de doi pioni nu se poate opune rezistență) 5... Rd3 6. Cg3 b2+ 7. Rb1 c5 8. Cf1 Re2 9. Cg3+ (h2) Rd1 și negrul câștigă.

1. ... d7:c6

Pionul trebuie luat: 1... c3 2. d:c7 R:e5 3. d8D± (parează Nd3+).

2. Cd5:g4+ Rf6:f5
3. Cg4:e3+ Rf5:e4
4. Ce3-d1!! ...

După 4. Cf1? c3! survine o poziție despre care am mai constatat că este câștigată de negru.

4. ... Re4-d3(d4)
5. Rb1-b2 ad libitum

6. Cd1-c3 remiză, cu un cal în potriva unui nebul și trei pioni, deoarece dintre cele cinci cîmpuri albe a4, b1, d1, e2, e4 — regele și nebulul nu pot cuprinde decât patru, iar unul rămîne liber.

CAPITOLUL XVII

Studii în care albul obține victoria fără a avea avantaj material, sau cu un avantaj material minimal

În capitolul de față se întâmplă tocmai contrariul celor din capitolul anterior. În studiile din acest capitol albul câștigă fără a avea avantaj material sau avînd un avantaj atît de mic încît în împrejurări normale n-ar putea obține victoria.

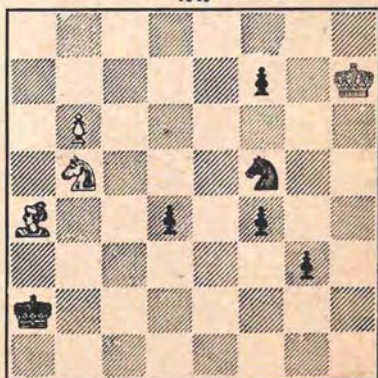
Cu tot acest antagonism, între cele două grupe de studii există mai multe asemănări. În primul rînd este important ca avantajul material decisiv de o parte sau lipsa lui totală de cealaltă, să se manifeste chiar din poziția inițială, și ca ambele să existe și în poziția finală a studiului.

În capitolul anterior o posibilitate evidentă de remiză împotriva unui avantaj material era forțarea patului. Cazul analog la studiile din capitolul de față, este existența posibilității matului. În ambele cazuri, raportul dintre forțele materiale este cu desăvîrșire indiferent. În studiul Nr. 17, care ar fi putut fi încadrat în acest capitol — albul avea un avantaj minimal, înainte de a da mat; în Nr. 12 în schimb, negrul

a avut, de la început și pînă la sfîrșit, un avantaj material zdrobitor.

Și mai interesante sînt cazurile în care nu există nici posibilitatea de pat, și nici cea de mat. În astfel de cazuri, pentru studiile ambelor capitoare, remiza sau victoria se obține prin folosirea unor poziții fi-

124. De Schaakwereld I,
1940



Alb câștigă

4 + 6 = 10

¹ Revista de șah olandeză.

nale excepționale. Aceasta este cea de a treia analogie.

1. Na4-b3+

A, B

După 1. b7? g2 2. b8D (2. Nb3+ prea târziu Rb2 3. b8D g1D etc. remiză) 2... g1D 3. Df8 (e5) Dg6+ negrul obține remiza.

A) 1. ...

Ra2:b3

2. b6-b7

g3-g2

După 2... d3 urmează 3. b8D d2 4. Dd8 g2 (4... Rc2 5. Dc8+ și albul câștigă) 5. Dd3+ Ra4 6. Cc3+ Rb4 7. D:d2 și albul câștigă.

3. b7-b8D

g2-g1D

Sau 3... Ra4 4. C:d4 C:d4 5. Da8+ și câștigă; 3... Rc4 Ca3+ etc.

4. Cb5:d4++

Rb3-c4

Sau 4... Ra4 (a2) 5. Db3+ câștigă.

5. Db8-b5+ și albul câștigă.

B) 1. ...

Ra2-b2

2. Nb3-d5

d4-d3

3. b6-b7

d3-d2

4. Nd5-f3

g3-g2

5. b7-b8D

a, b

Nu 5.N:g2? d1D 6. b8D Dh5+ și negrul câștigă.

a) 5. ...

g2-g1D

6. Cb5-d4+

Rb2-a1

7. Cd4-c2+

Ra1-a2

8. Nf3-d5 mat.

b) 5. ...

d2-d1D

6. Nf3:d1

g2-g1D

7. Cb5-d4+

Rb2-a1

8. Db8-a7+

Ra1-b2

9. Da7-b6+ și albul câștigă.

125. Magyar Sakkvilág,
1943



Alb câștigă

4 + 6 = 10

1. Dc1-c8+

...

După 1.Ng7+ Rg8 2.Dc8+ Rf7 3.Dd7+ Rg6 4.De6! Nf3! 5.De8+ (5.f7 R:g7) 5...Rg5 6.Dc8 De4 albul nu poate câștiga.

1...

Dh7-g8

2. Nh6-g7+

Rh8-h7

3. Dc8-c2+

...

Și nu 3.Df5+? Ng6 4.Df4 De8 5.f7 (nici 5.Dh6+ nu aduce victoria) 5...De2+ 6.Rh3 De6+ 7.R:h4 De7+ 8.R ad libitum R:g7 remiză.

3...

Nh5-g6

4. Dc2-d2!

...

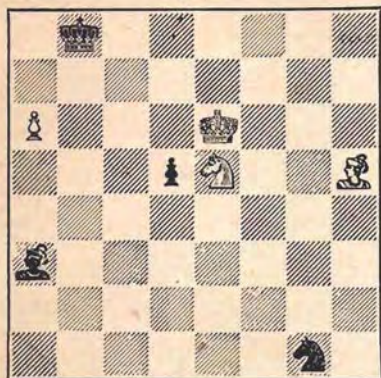
Nu este bine 4.Dc1 De8 5.f7 De2+ și negrul câștigă.

4...

Dg8-e8

Sau 4...De6 5.Dh6+ și mat în 3 mutații.

5. f6-f7!! mat sau câștigă dama.

126. Tijdschrift KNSB,
1948

Alb câștigă

4 + 4 = 8

Forțele absolut egale fac ca posibilitatea victoriei să fie greu de presupus mai ales că nebunii sînt de culori diferite. Interesant este că tocmai circumstanța aceasta și faptul că una din piesele negre — pionul d5 — este „dăunător” fac posibilă obținerea victoriei de către alb. Ea nu ar fi putut fi realizată nici în cazul cînd nebunii ar fi fost de aceeași culoare, și nici în lipsa pionului dăunător.

1. Ce5-c6+ A, B

A) 1. . . Rb8-c7 (c8)

2. a6-a7 Rc7-b7

3. Re6-d7 I, II, III

Nu 3.R:d5? Ch3 remiză.

I) 3. . . Na3-c1

Continuarea 3...Nc5 forțează mutarea 4.a8D; jocul este același în ambele cazuri.

4. a7-a8D+ ...

După 4.Ng4 urmează 4...Nf4 remiză.

4... Rb7:a8

5. Rd7-c7 a, b, c

Nu 5.Rc8? pentru că urmează 5...Nf4 remiză.

a) 5. . . Nc1-f4+
6. Rc7-b6 Nb4-e3+
7. Rb6-a6 Cg1-h3

Acum e logic să se deblocheze cîmpul e2, ceea ce nu mai prezintă nici o primejdie, dar nici nu mai ajută la nimic.

8. Nh5-g4 și mat în 3 mutări.

b) 5. . . Cg1-h3
6. Nh5-g4 ...

Nu 6.Ne2? Cg5! (amenință Ce6+) 7.Ng4 (prea tîrziu) 7...Nf4+ 8.Rb6 Ne3+ 9.Ra6 Ce4 remiză.

6... Ch3-f4

Alungarea regelui alb pe a6 prin 6...Nf4+ nu ar avea nici un rost; fără pionul dăunător d5, albul nu câștigă (Cd5+).

7. Ng4-c8 Cf4-e6+

8. Nc8:e6 și albul câștigă.

Nu 8.Rb6 Ne3 9.Ra6 Cc5 remiză.

c) 5. . . Nc1-d2
6. Nh5-g4 Nd2-a5+
7. Cc6:a5 Ra8-a7
8. Ng4-c8 și albul câștigă.

II) 3. . . d5-d4

4. Nh5-g4 ...

Și nu 4.a8D? R:a8 5.Rc7 (5.Rc8 Nd6 remiză) 5...Ch3 6.Ne2 Cf4 7.Nc4 d3 8.Rc8 Cd5! 9.N:d5 d2 10.Nf3 Nc5 remiză.

4... d4-d3

5. a7-a8D+ ...

După 5.Rd8 Ne7+ 6.R:e7 Ce2 7.Nc8+ Ra8 8. Rd7 Cc3 9. Rc7 Cd5+ 10.Rd6 d2 negrul obține remiză.

5... Rb7:a8

6. Rd7-c7 ...

Dacă 6.Rc8, atunci 6...Nd6 remiză.

6... Na3-d6+

7. Rc7-b6! ...

7. R:d6 Rb7 și 8...Ce2 remiză.

Dacă 6...Rh6, câștigă 7.Dh8+, iar
dacă 6...Rg4, atunci 7.Dg8+ câș-
tigă.

7. Dd8-f8+ Rf5-g4
8. Df8-g8+ și câștigă.

C)5. ... Rf4-g4+
6. Db6-g6+±

D)5. ... Rf4-g3
6. Db6-d6+ ...

Și nu 6.Dg6+ Rh2 remiză.

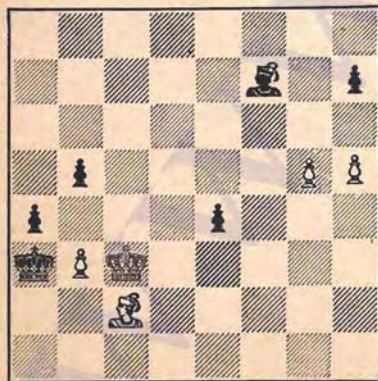
6... Rg3-h4
7. Dd6-h6+ Rh4-g3

Dacă 7...Rg4, atunci câștigă 8.Dg6+.

8. Dh6-f4+ și albul câștigă.

Mai trebuie să lămurim o proble-
mă: 2.Da7+ în loc de 2.Db6+ nu
e bine; 2...Re5 3.g:f4+ R:f4 4.Ng2
D:g2 5.Cd3+ Rg3 6.Db8 (c7+)+
(6.Dg7+ Rh2 remiză) 6... Rh4! 7.Dh8
(h7)+ (7.Dd8 [e7]+ Dg5 remiză)
7...Dg3 8.De5+ Rh4 9.Dh8+ Rg3
remiză; deci nu există dual.

128. Concursul în memoria lui Richard
Reti,¹ organizat în 1949 de C.C.F.S. din
R. Cehoslovacă
Mențiunea I



Alb câștigă

5 + 6 = 11

¹ Vezi introducerea.

1. g5-g6 A, B, C

Nu e bine 1.b:a4 b:a4 2.h6 Ng6 3.Nd1
(3.Rd2 [d4] e3 [+]) etc.) 3...Nf5
tempo 4.Ne2 Ra2 5.Nc4+ Rb1 6.Nf7
e3 7.g6 Rc1 și albul nu poate câș-
tiga.

A)1. ... Nf7:g6
2. h5:g6 h7:g6

După 2...b4+ 3.Rd2 e3+ (3...h:g6
4.b:a4 b3 5.N:b3 și albul câștigă)
4.R:e3 a:b3 5.g:h7 b:c2 6.Rd2 albul
câștigă.

3. b3-b4 I, II, III

I)3. ... e4-e3
4. Nc2-d3 g6-g5
5. Nd3-e2! ...

Și nu 5.N:b5? g4 6.Nf1 (6.Nc6 e2
remiză) 6...g3 și negrul câștigă.

5... Ra3-a2
6. Ne2:b5 g5-g4

Dacă 6...a3 atunci 7.Nc4+ orice
8.b5 și albul câștigă.

7. Nb5-c4+ ...

Aci luarea nu mai este posibilă:
7.N:a4? Ra3 8.Nc6 (8.Nb5 sau 8.b5
g3) e2 remiză; nu e bine nici 7.Nc6?
e2 8.Rd2 Rb3 9.b5 Rc4 10.b6 (10.Ne8
Rc5 remiză) a3 11.Ne8 Rc5 remiză.

7... Ra2-a3

7...Rb1 (al) 8.Rd3±.

8. b4-b5 g4-g3
9. Nc4-d5 e3-e2
10. Rc3-d2 Ra3-b4

10...Rb2 11.R:e2±.

11. b5-b6 și albul câștigă.

II)3. ... g6-g5
4. Nc2:e4 g5-g4
5. Ne4-c6 a, b

Și nu 5. Nd3? g3 remiză deoa-
rece pionul b5 nu mai poate fi luat,
iar mutarea de tempo a nebunului

pe diagonala mare — de exemplu 5.Nb7? — este bună numai după g3 dar nu și după Ra2.

- a) 5. . . g4-g3
 6. Nc6-d5! g3-g2
 7. Nd5-g2 Ra2-a2
 8. Ng2-f1 și albul câștigă.

- b) 5. . . Ra3-a2
 6. Nc6:b5 g4-g3

Sau 6...a3 7.Nc4+ R ad libitum
 8.Rd2 (d3)±

7. Nb5-c6 ...

După cum s-a constatat, în varianta I mutarea aceasta n-a fost bună; pe lângă faptul că în mod foarte firesc, al doilea pion nu poate fi luat, în cazul de față nu are rost nici mutarea 7.Nc4+ din varianta I, deoarece: 1) prin mutarea Nc6 nebulul iese din drumul pionului; 2) aducerea nebulului pe diagonala mare trebuie să aibă loc în orice caz; 3) mutarea asigură posibilitatea înaintării pionului a4. Continuarea este:

- 7... a4-a3
 8. b4-b5 Ra2-b1
 9. Nc6-e4+ Rb1-a1
 10. b5-b6 a3-a2
 11. b6-b7 g3-g2
 12. b7-b8D și albul câștigă.

Cu toate dezavantajele constatate și cu toate că ea amină și primejduiește victoria, e imposibil să nu insistăm totuși asupra mutării 7.Nc4+, deoarece — până la urmă — ea asigură totuși victoria, de exemplu: 7...Rb1 8.Nd3 Ra1 (8...Rc1 9.Ne4+) 9.Ne4 a3 10.Rb3 a2 11.Ra3! g2 (jocul nu se schimbă nici în cazul când această mutare se efectuează mai repede) 12.N:g2 Rb1 13.Ne4+ Ra1 14.Nd5 câștigă.

La primul studiu din capitolul VIII ne-am exprimat părerea că nu poate fi vorba de dual într-un studiu în care — după una sau mai

multe încercări zădărnice — partea care are inițiativa trebuie să adopte singurul drum potrivit. În cazul de față însă, albul nu a revenit la același drum, ci a ales unul mai lung, mai primejdios, dar totuși diferit și care duce și el la ținta dorită. Din această cauză dualul este incontestabil în cazul de față, iar varianta A, II, b nu ridică nivelul studiului, a cărui valoare nu este prea mare, cu toate că nu este lipsit de interes. Credem că aceste câteva rinduri pot contribui la clarificarea noțiunii de dual.

III) Mutarea 3...Ra2 nu crează o variantă interesantă: 4.N:e4 a3 5.N:g6 (e bine și 5.Nd3 ad libitum 6.N:b5) 5...Ra1 6.Nf7 a2 7.Rd4 etc; 4...g5 5.Nd3 ad libitum N:b5 iar jocul deviază în varianta cu dual II, b.

- B) 1. . . h7:g6

Acum negrul își păstrează nebulul.

2. h5-h6 Nf7-g8

Sau 2...b4+ 3.Rd2 e3+ 4.R:e3 Rb2 (4...Ng8 5.b:a4 b3 6.N:b3±) 5.b:a4 etc.

3. b3:a4 ...

Și nu 3.b4? e3 4.Nd3 g5 5.N:b5 g4 6. Nc6 (6.Nc4 g3) 6... e2 și negrul câștigă.

- 3... b5:a4

Dacă 3...b4+, atunci 4.Rd2 b3 5.N:b3±.

4. Nc2:e4 a, b, c

- a) 4. . . Ng8-h7
 5. Ne4-b1 Nh7-g8
 6. Nb1:g6 Ra3-a2
 7. Ng6-f7+ Ra2-a3
 8. Nf7-c4 Ng8-h7
 9. Nc4-d3 Nh7-g8
 10. Nd3-b1 și albul câștigă.

b) 4. . . g6-g5
5.Ne4-f5 g5-g4

Sau 5...Ra2 6.Ne6+ și albul câștigă.

6. Nf5:g4 Ng8-h7

6...Ra2 7.Ne6+ Ra3 8.Nc4 și albul câștigă ca în varianta a.

7. Ng4-e2 Ra3-a2

Sau 7...Ng8 8.N oriunde Nh7
9.Nd3 Ng8 10.Nb1±; 7...N oriunde pe diagonala b1-h7 8.Nd3±.

8. Ne2-d3 Nh7-g8

9. Nd3-c4+ Ra2-a3

10. Nc4-d5 tempo Ng8-h7

11. Nd5-e6 tempo Nh7-g6

11...Ng8 12.Nc4± ca în varianta a.

12. Ne6-c4 Ng6-h7

12...Nf5 13.Nd3±.

13. Nc4-d3 Nh7-g8

14. Nd3-b1 și albul câștigă.

c) 4. . . Ra3-a2

5. Nd5+ câștigă.

C) 1. . . b5-b4+

2. Rc3-d2 ...

Și nu 2.Rd4? a:b3 3.N:b3 (:e4)
N:g6 remiză.

2... a4:b3

Dacă 2...N:g6 3.h:g6 e3+ 4.R:e3
h:g6 5.b:a4±, iar dacă 2...h:g6 3.h6
Ng8 4.b:a4 b3 5.N:b3 și albul câștigă.

3. g6:h7! ...

Și nu 3.g:h7? e3+ 4.R:e3 (4.R ad libitum e2 etc.) 4...b:c2 remiză.

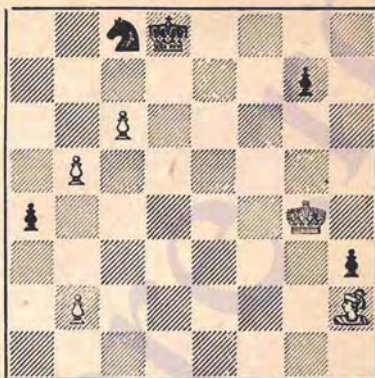
3... e4-e3+

4. Rd2:e3 b3:c2

5. Re3-d2 și albul câștigă.

(5...Rb2 6.h8D+ Rb1 7.Dh7 b3
8.Dd3 etc.).

129. Șahmati v SSSR,
1955



Alb câștigă

5 + 5 = 10

Cursă :

1.R:h3 Ca7 2.c7+ (2.b6 C:c6 3.b7
Rd7 4.Rg4 [h4] a3 5.b4 a2 și al-
bul nu poate câștiga) 2...Rc8 3.b6
Cb5 4.Rg4 (4.Ne5 a3 5.b:a3 [5.b4
a2 6.Rg4 Cd6 remiză prin 7.Cc4 și
8.C:b6] 5...C:a3 6.Rg4 7.C7 7.Nd4
Cd6 8.Rg5 [8.Nc5 Ce8 remiză] 8...Rb7
9.Rg6 Cc8 10.R:g7 Ra8 11.Rf6 Rb7
12.Re6 Ra8 13.Rd7 Rb7 14.Ne3 tem-
po Ra8 15.Rc6 C:b6 remiză) 4...a3
5.b:a3 (5. b3 Cd4) 5...Cc3! mai ra-
pid decât Ca3; amenință Cd5) 6.Rf5
(6.a4 C:a4 7.Ng1 Cc3 remiză prin
8...Cd5) 6...Cd5 7.Ng1 C:c7 8.a4 Rb7
9.a5 Cb5 10.Re6 (se amenințase
10...Ca3 și 11...Cc4; la 10.Nc5 Ca7
11.Nb4 [Cc6] 11...Nc8 remiză) 10...g5
11.Ne3 tempo g4 12.Nf2 Ca3 13.Rd5
Cb5 14.Re5 Cc7 (Ca7? ar pierde din
cauza mutării a6+, făcută la mo-
mentul oportun) 15.Ng3 Ca6+ 16.Rb5
Cb8 remiză.

Soluție :

1. Rg4-f3!

A, B

Mutarea este de efect, deoarece
reprezintă o mișcare de îndepărtare,
față de 1.Rf5 care este incorectă dar
constituie o apropiere (1.R:h3, care

se îndepărtează și mai mult, nu era bună cu toate că prin ea se câștiga un pion) urmează 1...Re7 2.c7 (2.Re5 Cd6 3.c7 [3.b6 Cc4+] 3.Rd7 b6 4.Cc4+ remiză; 2.Rg6 Re6 3.c7 [3.R:g7 Rd5 4.Ng1 Rd6 5.Rf7 Rc7 6.Re6 Ca7 7.b6+ R:c6 8.b:a7 Rb7 9.Rd7 (f5) a3 10.b:a3 h2 remiză] 3...Rd7 4.R:g7 Cb6 5.Rf7 Ca8 remiză; 2.Ng3 tempo Cd6+ remiză) 2...Rd7 3.Re4 Cb6 4.Rd4 Ca8 5.Rc5 C:c7 6.b6 Ce6+ 7.Rd5 Cd8 remiză.

A) 1. ... Cc8-a7
2. b5-b6! ...

După mutarea evidentă 2.c6-c7+ survine a doua cursă care are și avantajul de a fi un studiu corect și de a avea o valoare similară variantei A.

2. ... Rd8-c8
3. b5-b6 Cd7-c6!

Nu 3...Cb5 din cauza 4.Re4 Cc3+ 5.Rd4 și albul câștigă, deoarece unica mutare salvatoare Cd5 nu mai poate fi făcută.

4. Nh2-d6! ...

Impiedică mutarea Ce7 prin care negrul ar obține remiza, de exemplu: 4.Re4 Ce7 5.Re5 (5.Ng1 Rb7 și 6.Cc8) 5...Rb7 6. ad libitum Cc8 remiză; 4.Rg4 Ce7 5.R:h3 Cd5 6.Ng1 C:c7 7.b:c7 a3 remiză.

4. ... g7-g5
5. Rf3-g3 ...

Dacă 5.Re3, atunci 5...Ce7 remiză.

5. ... g5-g4
6. Rg3:g4 Cc6-e7
7. Rg4:h3 Ce7-d5
8. Nd6-c5 a4-a3!!

Fără acest sacrificiu al pionului, nici unul din pionii nu poate fi luat.

9. b2:a3 ...

Nu 9.N:a3 C:b6 10.Nd6 Cc4 remiză; nici 9.b4 a2 10.Nd4 C:b6 remiză.

9. ... Cd5:c7
10. a3-a4 Rc8-b7
11. Rh3-g4 ...

Nu 11.a5 Ca6 12.Nd4 Rc6 13.Nc3 (acum, sau cu o mutare mai târziu) 13...Rb5 14.Rg4 Cb8 15.Rf5 Cd7 remiză.

11. ... Rb7-c6
12. Rg4-f5 ...

Dacă 12.Nf2, atunci 12...Ce8 remiză cu Cd6 și Ce4; 12.a5 Ca6 13.N oriunde Rb5 remiză cu Cb8-d7.

12. ... Cc7-d5
13. a4-a5 Rc6:c5
14. b6-b7 Cd5-e7+ remiză.

Continuarea variantei A:

2... Ca7:c6
3. b6-b7 Rd8-d7
4. Rf3-e4 Rd7-e6

După 4... Cb8 urmează 5. Rd5! (nu 5. N:b8? Rc6 remiză).

5. Nh2-tempo g7-g5
6. N tempo g5-g4
7. N-h2 Rc6-d7 (forțat)
8. Re4-d5 Cc6-b4+
9. Rd5-e6 Cb4-a6+ (c6)
10. Rc5-b6 și albul câștigă.

B) 1. ... Rd8-e7
2. Rf3-e3! ...

Nu e bine 2. Re4? din cauza 2... Cd6+ 3. N:d6 R:d6 4. Rf3 g5 remiză și nici 2. Re2 Re6 și 3... Rd5.

2. ... Cc8-d6
3. c6-c7 ...

Nu e bine 3. b6? din cauza 3... Cc4+ remiză; tot la remiză duce și 3. N:d6 R:d6.

3. ...

Cd6-c8

Sau 3... Rd7? 4. N:d6±; 3... Cf5+ 4. Re4±.

4. Re3-d4

Re7-d7

5. Rd4-c5

Cc8-e7!

La alte mutări (R ad libitum sau g5) b6 câștigă.

6. Rc5-b6

...

Nu 6. b6? Rc8 7. Rd6 Cf5+ 8. Re6 g6 9. Rf6 Ce3; amenință Cd5 și albul nu poate câștiga.

6. ...

Rd7-c8 (forțat)

7. Rb6-a7!!

...

Mutarea de mai sus imobilizează calul pe cîmpul e7; în cazul cînd calul ar muta, pionul b5 câștigă imediat. Deoarece și regele negru este ținut pe loc, negrul nu are decît mutări cu pionii. Fără mutarea Ra7 albul nu poate câștiga. Nu ar avea sens ca ea să fie aminată prin mutări de tempo cu nebulul, deoarece negrul poate riposta tot cu mutări de tempo, ale calului.

7. ...

g7-g5

8. Nh2-e5!!

...

După 7... g6 ar fi urmat mai întii o mutare de tempo cu nebulul; acum însă este bună numai mutarea

de mai sus; dacă 8. Nd6? atunci 8... Cf5 9. N ad libitum Cd4 remiză sau 8. Ng3? g4 9. N oriunde g3 10. N:g3 Cc6+ 11. b:c6 a3 12. b:a3 h2 remiză.

8. ...

g5-g4

Sau 8... C:c6+ 9. b:c6 g4 10. Ng3! și albul câștigă, deoarece pionul „h” cade, iar dintre ceilalți doi, unul rămîne pe tablă și împiedică patul.

9. Ne5-g3

Ce7-c6+

Calul nu are alt joc: 9... Cf5 10. b6± dar negrul poate sacrifica întii pionii: 9... a3 10. b:a3 h2 11. N:h2 g3 (11... Cc6+ 12. b:c6 g3 13. Ng1±) 12. N:g3 Cc6+ 13. Rb6±.

10. b5:c6

h3-h2

Sau 10... a3 11. b:a3 h2 12. N:h2 g3 13. Ng1 R:c7 14. a4 R:c6 15. a5 Rc7 16. a6 Rc8 17. Ra8 Rc7 18. a7 Rc8 19. Nb6 g2 20. Nf2 Rc7 21. Ng1 Rc8 22. Nb6 și albul câștigă.

11. Ng3:h2

g4-g3

11... a3 12. b:a3 g3 13. Ng1± ca mai sus.

12. Nh2:g3

a4-a3

13. b2-b4

a3-a2.

14. Ng3-e5 și albul câștigă.

CAPITOLUL XVIII

Studii pe teme date

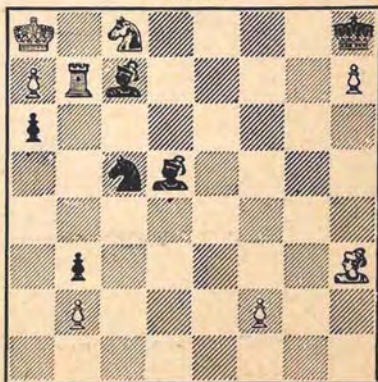
În aparență, compunerea unui studiu pe o temă dată este o treabă destul de ușoară, deoarece o bună jumătate din munca autorului — găsirea unei idei frumoase și interesante — este economisită. În realitate, lucrurile stau așa numai în cazul când tema dată este complet nouă (lucru extrem de rar) și deschide autorului un câmp vast și plin de perspective. Și cum la majoritatea concursurilor de acest fel temele fixate de organizatori nu excelează prin originalitate, autorii sînt nevoiți — pentru a putea crea ceva într-adevăr nou sau interesant — să recurgă fie la încercări de dublare a temei, fie la asocierea ei cu alte idei valoroase.

De aceea, autorii care nu suferă de lipsă de idei preferă să-și aleagă singuri temele pentru compozițiile lor și numai rareori (mai ales cînd iau parte la vreun campionat) participă la concursuri cu teme fixate. Totuși, trebuie să recunoaștem că munca lor de compoziție asupra unei teme date influențează favorabil asupra disciplinei compozitorului și îl ajută să persevereze în urmărirea realizării unei idei îndărătnice.

a) O TEMA INTERESANTĂ

Ideea acestei teme a fost găsită de M. Milescu, într-o partidă jucată (Samaritan-Milescu, 1947) și constă în faptul că o figură legată se apără prin intercalarea unei figuri fără apărare între figura care leagă și cea legată; figura intercalată însă, trebuie să nu poată fi luată din cauza patului. (În partida citată manevra nu a dat rezultatul dorit, dar faptul nu influențează caracterul interesant al acestei idei. Autorul

130. Campionatul național, 1948
Premiul I



Remiză

8 + 6 = 14

a folosit această idee pentru studiul din pag. 202.

Negrul nu are avantaj material, dar amenință mereu cu mat; albul se apără prin posibilitatea patului; în momentul când ambele posibilități dispar, partida se încheie prin egalitate.

1. Nh3-g2 ...

Nu 1. Cd6? N:d6 2. Ng2 (2. Nc8 Nf3 și negrul câștigă) 2... N:g2 3. f3 C:b7 și negrul câștigă.

1. ... Nd5:g2
2. f2-f3 A. B. C

Amenință 3. T:c7.

A)2. ... Nc7-f4

După o altă mutare a nebunului urmează 3. Tf7 și negrul nu mai poate câștiga.

3. Cc8-e7! ...

Amenință 4. Cg6 mat. Nu este bună mutarea din varianta principală 3. Cd6? din cauza 3... C:b7 (3... N:d6? 4. Tb8+ R:h7 5. Th8+ remiză) 4. C:b7 (4. R:b7 N:f3+ 5. Rc7 a5 6. Rd7 N:d6 7. R:d6 a4 și negrul câștigă) 4... R:h7 5. C ad libitum N:f3+ 6. Cb7 Ne3 7. Rb8 N:a7+ 8. R:a7 N:b7 9. Rb6 Rg6 10. Rc5 Nc8! cu câștig pentru negru (10... Rf5? 11. Rc4 remiză). Contrajocul determină valoarea variantei A.

3. ... Rh8:h7

Dacă 3... C:b7, atunci 4. R:b7 N:f3+ 5. Cc6 și albul câștigă.

4. Ce7-c6+ Rh7-g6

5. Cc6-d4 și negrul nu poate câștiga; de exemplu 5... Ne5 6. Tb4 Cd3 7. Rb7 etc.

B) 2. ... C:b7 3. Rb7 Ne5 4. Ce7 și 5. Cc6±.

C) 2. ... Ng2:f3 varianta principală.

3. Cc8-d6! I, II, III, IV, V

I)3. ... Nc7:d6 pat.

II)3. ... Cc5:b7

4. Cd6-f7+ ...

Și nu 4. C:b7? Nb6 5. R:b8 N:a7+ 6. R:a7 N:b7 7. Rb6 R:h7 8. Rc5 Nc8 și negrul câștigă.

4. ... Rh8:h7

5. Cf7-g5+ Rh7-h6

sau ad libitum

6. Cg5:f3 Cb6-c5

sau ad libitum

7. Cf3-d4 ...

Amenință C:b3 și Rb7.

7. ... Nc7-b6!

Dacă 7... Nf4, atunci 8. C:b3 C:b3 9. Rb7±.

8. Cd4:b3 Cc5:b3

9. Ra8-b7 Nb6:e7

10. Rb7:a7 remiză.

III)3. ... Nf3:b7+

4. Cd6:b7 Cc5-e4

5. Cb7-c5 Ce4-d6

5... C:c5 pat; 5... C ad libitum 6. Rb7±.

6. Cc5:a6 remiză.

IV)3. ... Rh8:h7

4. Cd6-e4! ...

Varianta III-a cu mutarea calului mereu schimbată; amenință 5. T:c7.

4. ... Cc5-e6

După 4... C:b7 urmează 5. Cg5+ remiză ca în varianta II.

5. Ce4-g5+ pat sau pierderea ne-
bunului și nu 5. T:c7? C:c7+ 6.
Rb8 N:e4 7. R:c7 a5 și negrul cîș-
tigă.

V)3. ... Nf3-d5!!
varianta principală.

Scopul mutării este acela de a a-
păra nebunul în varianta Cf7+
R:h7; Cg5+ mai târziu, aduce pe
alb în situația de zugzwang.

4. Cd6-f7+ Rh8:h7
5. Cf7-d8!! a, b, c, d

Acum 5. Cg5+ nu are rost și
nici Cd6 nu e bună; în ambele ca-
zuri 5. Rg6 cîștigă din pricina zug-
zwangului. Dacă nebunul c7 nu ar
fi legat, victoria s-ar putea obține și
acum.

a) 5. ... Cc5:b7
6. Cd8-c6!! ...

Poanta studiului! (Rău este 6.
C:b7 Nb6 7. Rb8 N:a7+ [7... N:b7?
8. R:b7 N:a7 9. R:a6 remiză] 8.
R:a7 N:b7 9. Rb6 Rg6 10. Rc5 Nc8
și negrul cîștigă).

6. ... Nc7-b6!

Șingura continuare; după altă mu-
tare urmează pat sau, după luarea
calului, a8D și cîștigă.

7. Ra8:b7 Nb6:a7

După 7... N:c6+ urmează 8. R:b6
Nd5 9. R:a6 remiză.

8. Rb7:a7 ...

Și nu 8. R:a6 Ne3! 9. Rb5 (9.
Cb4 Nc4+ 10. Ra5 Nc1 și negrul
cîștigă; - 9. Ce7 Ne6 10. ad libitum
Nc1 cu cîștig pentru negru; 9...
Nc1 10. Cb4 (10. Rc5 N:c6+) 10...
N:b2 11. C:d5 Ne5 și negrul cîș-
tigă.

8. ... Nd5:c6
9. Ra7:a6 Rh7-g6
10. Ra6:a5 ...

Atacarea nebunului prin Rb6 duce
la același rezultat. Dualul este cu
totul minor și nu prezintă importan-
ță, deoarece în acest moment so-
luția este, de fapt, terminată.

10. ... Rg6-f5
11. Ra5-b4 Nc6-d5
12. Rb4-c3 Rf5-e4
13. Rc3-d2 Re4-d4
14. Rd2-c1 Nd5-e4
15. Rcl-d1 remiză.

O constatare interesantă — sin-
gura din acest studiu care poate fi
folositoare și pentru jucătorul prac-
tic: regele alb menține remiza nu
numai de pe a1, ci și de pe c1,
deoarece interzicerea cîmpurilor d2
și d1 pentru rege înseamnă fie pat,
fie drum deschis regelui spre cîm-
pul a1.

b) 5. ... Nd5:b7+
6. Cd8:b7 Nc7-b6

La 6... Ce4 (d3) urmează 7. Cc5
remiză ca în varianta III.

7. Cb7:c5 Nb6:c5
8. Ra8-b7 Nc5:a7
9. Rb7:a6! ...

9. R:a7? a5! și negrul cîștigă.
9. ... Na7-d4
10. Ra6-b5 Nd4:b2
11. Rb5-b4 remiză.

c) 5. ... Rh7-g6
6. Cd8-c6 ...

Amenință 7. T:c7.

6. ... Nc7-d6

6... Nf4 (h2) 7. Ce7+ R ad libi-
tum 8. C:d5 și albul cîștigă.

7. Tb7-g7+ Rg6-f5

După 7... Rf6 urmează 8. Tg6+
Rf5 (f7) 9. T:d6 și albul câștigă.

8. Tg7-g5+ Rf5-e6
9. Tg5:d5 Re6:d5
10. Cc6-b4+ Rd5-c4
11. Cb4-d3! Rc4:d3 pat.

Dacă 11... C ad libitum, atunci
12. Rb7 și albul câștigă.

d) 5. ... Rh7-h6!
6. Cd8-c6 Nc7-f4!

Cu mutarea aceasta, care parează amenințarea luării nebulului, negrul crează cele mai mari greutăți albului. În cazul unei alte mutări a nebulului, remiza se realizează mai simplu. După 6... Nh2 urmează 7. Th7+ și 8. T:h2. După 6... Ng3 urmează câștigarea nebulului la mutarea următoare. După 6... Nd6 se repetă varianta c într-o formă mai favorabilă pentru alb. După 6... Ne5 continuarea este 7. Th7+ (e bine și 7. C:e5) 7... Rg6 (7... Rg5 8. Th5+ Rf6 [f4] 9. Tf5+ remiză) 8. Th6+ Rf5 9. Td6 Re4 (9... Nf3 sau ad libitum 10. Td5 Cd3 11. Rb7) 10. T:d5 R:d5 11. C:e5 R:e5 12 Rb8 și albul câștigă.

7. Tb7-h7+!

Acum jocul variantei a nu este bun deoarece regele negru are un avans de un tempo: 7. Ca5? C:b7 8. Cc6 Ne3 9. R:b7 N:a7 10. R:a7 N:c6 11. R:a6 Rg5 12. Ra5 Rf4 13. Rb4 Nd5 14. Rc3 Re3 și negrul câștigă. Nu e bine nici 7. Tb6? deoarece după 7... Ne3 8. T:a6 (8. Rb8 Cd7+ și 9... C:b6) 8... C:a6 9. Rb7 N:c6+ 10. R:c6 N:a7 și negrul câștigă.

7. ... Rh6-g6

Dacă 7... Rg5, atunci 8. Th5+ și
9. T:d5 remiză.

9. Th7-g7+ Rg6-f5
9. Tg7-g6!! ...

Nu se mai poate da în continuare șah cu turnul, deoarece nebulul ia turnul, iar poziția de pat dispăre.

9. ... Rf5-e4

Dacă 9. Nc4, atunci 10. Ce7+ Re5 11. Tc6 Rd4 12. Cf5+ remiză. Dacă 9... Ne3 atunci 10. Td6 Re4 sau Nd5 ad libitum 11. Rb8 și negrul nu poate câștiga. Dacă 9... a5 atunci 10. Td6 Re4 (10... Nd5 ad libitum 11. Td5+ remiză) 11. T:d5 R:d5 12. C:a5 remiză.

10. Tg6-d6 Nf4-g3

10... Nd5 ad libitum 11. Td4+ remiză.

11. Td6:d5 Re4:d5
12. Cc6-d4+ Rd5-c4
13. Cb4-d3! remiză.

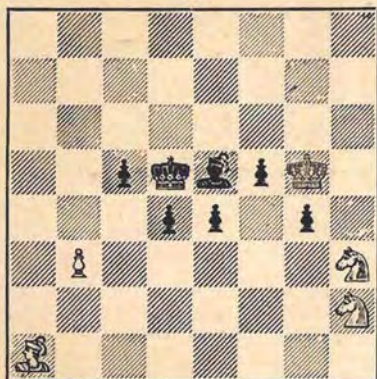
Nu 13. C:a6? C:a6 14. Rb7 Cc7 și negrul câștigă.

b) TEMA PROPRIE: „ANTI ANDERSEN”

De bună seamă mulți șahiști cunosc problema lui Andersen¹, în care albul își sacrifică dama numai pentru ca la mutarea următoare să poată ataca cu un pion un cal aflat pe ultima linie. Se știe că un astfel de pion are puterea unei dame.

În studiul care urmează, albul permite adversarului să obțină un astfel de pion formidabil; mai mult încă, albul forțează realizarea acestui pion.

¹ A. Andersen (1818–1879), mare jucător german din secolul trecut, învingătorul primului turneu internațional de la Londra, 1851.

131. Revista română de șah,
1947

Remiză

5 + 7 = 12

1. Ch3-f4+

Ne5:f4+

După alte mutări, remiza se obține mai ușor 1... Rd6 2. Cf1 e3 (2... d3 3. Ne5+ R:e5 4. Ce3 d2 5. Cc4+ remiză) 3. Cg3 (amenință R:f5) 3... N:f4+ 4. R:f4 Re6 5. N:d4 c:d4 6. C:f5 Rd5 7. C:e3 remiză.

2. Rg5:f4

e4-e3

Dacă 2... c4, atunci 3. b:c4+ R:c4 4. N:d4 R:d4 5. Cf1 remiză.

3. Ch2-f1!!

...

Nu există decît această mutare, disperată în aparență; după 3. Rg3 urmează e2 4. Rf2 g3+ și negrul cîștigă.

3. ...

e3-e2

4. Cf1-e3+

d4:e3

Dacă 4... R ad libitum atunci 5. Cg2 d3 6. Nc3 și albul cîștigă.

5. Na1-c3

g4-g3

Dacă 5... e1D, atunci 6. N:e1 Rd4 7. R:f5 remiză.

6. Rf4:e3!

...

Și nu 6. R:g3? Re4 7. Rg2 f4 8. Ne1 f3+ 9. Rg3 (g1) f2 (+) 10. N:f2 e:f2 11. R:f2 Rd3 12. Re1 Re3 13. b4 c4 și negrul cîștigă.

6. ...

g3-g2

După 6... f4+ 7. Rf3! remiză din cauză că negrul se află în zugzwang.

7. Re3-f2

Rd5-e4

8. Rf2:g2

Re4-d3

9. Nc3-e1

Rd3-e3

10. Rg2-g3

f5-f4+

11. Rg3-g2

f4-f3+

12. Rg2-g3

f3-f2

13. Ne1:f2+

Re3-d2

14. Rg3-f4 remiză.

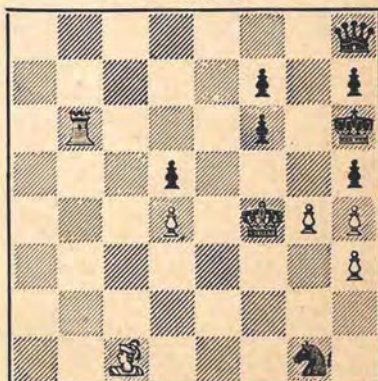
c) TEMA GURVICI

În antologia de studii publicată în 1937 de către marele compozitor sovietic A. O. Herbstmann se găsește următorul excelent studiu:

A. C. Gurvici

„Molot”,
1928

Premiul IV



Remiză

7 + 8 = 15

Soluția este următoarea:

1. Rf4-f5+

Rh6-g7

2. Nc1-h6+

Rg7:h6

3. g4-g5+ Rh6-g7
 4. g5-f6+ Rg7-h6
 5. Tb6-b8!

Este evident că turnul nu poate fi luat din cauza patului.

Atita tot? — întreabă Herbstmann, dar tot el dă răspunsul, continuînd jocul în felul următor:

5. ... Cg1-f3!!
 6. Tb8:h8 Cf3:h4+
 7. Rf5-e5(f4) Ch4-g6+
 8. Re5-f5 Cg6:h8
 9. h3-h4

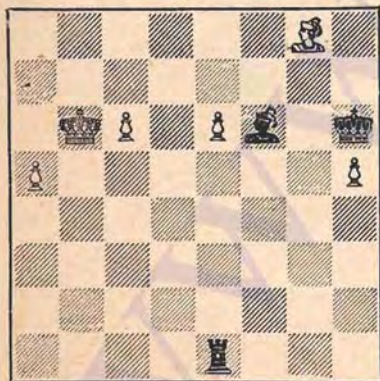
Acum jocul se sfîrșește într-adevăr, deoarece după unica mutare posibilă a negrului

9. ... Ch8-g6 albul e pat

La propunerea autorului acestui volum, acest minunat și spectaculos studiu a constituit tema concursului de studii organizat de țările de democrație populară în anul 1951.

Ideea aceasta a dat naștere celor două studii ce urmează:

132. Concursul de studii al țărilor de democrație populară, 1951



Alb câștigă

6 + 3 = 9

Șansele de câștig ale albului rezultă din unicul pion surplus pe care-l are (pare paradoxal, dar acesta

este adevărul) dacă albului i-ar lipsi unul din pionii a, c, sau e, negrul ar obține remiza sacrificînd turnul și nebunul său pentru cei doi pioni rămași. Întrucît pionul „h” este lipsit de valoare, nebunul alb fiind de altă culoare decît cîmpul h8. S-ar părea că negrul se poate apăra dînd șah și atacînd mereu pionul rămas fără apărare. Pentru a scăpa, regele alb trebuie să se ascundă după unul dintre pionii săi, forțîndu-i în același timp înaintarea. Manevra reușește relativ ușor prima dată, dar a doua oară nu mai are succes deoarece turnul o zădărnicește. Apărarea negrului este următoarea: după ce a împiedicat înaintarea a doi dintre pionii albi, intră în acțiune cu regele și nebunul, ceea ce-i oferă maximum de rezistență.

Negrul obține ușor remiza dacă în schimbul turnului său cîștigă doi pioni — lucrul care se poate întîmpla în cazul cînd la prima mutare, albul joacă greșit 1. c7? Tb1+ 2. Rc6 Tc1+ 3. Rd7 Td1+ 4. Rc8 (4. Re8 Tc1 5. Rf7 Ng5 remiză) 4... Tc1 5. a6 Ne5 remiză.

Dacă mai luăm în considerare că după 1. Nf7 Nd8+ 2. c7 Tb1+ rezultă imediat remiza, tragem concluzia că singura mutare posibilă este

1. a5-a6

...

la care negrul răspunde prin

1. ...

Te1-b1+

(Sau varianta G1 [Gurvici]).

2. Rb6-a7!

...

Nu 2. Ra5? Nc3+ 3. Ra4 Tb6 4. e7 Ta6+ 5. Rb3 Ta8 6. Nf7 Nf6 remiză; după 2. Rc7? negrul are două posibilități: 2... Ne5+ 3. Rc8 (3. Rd7 Td1+ 4. Re8 Ta1 remiză) 3... Tc1 4. e7 Tc6+ 5. Rd8 (5. Rd7 Tc7+ etc) 5... Ta6 remiză, sau 2... Rg7 3. a7 Ta1 4. Rb7 Tb1+ 5. Ra6 Ta1+ 6. Rb6 Nd4+ remi-

ză; după 2. Rc5? urmează Ne7+ 3. Rd5 (3. Rd4 Tc1! remiză; 3. Rc4 Tb6) 3... Tb5+ 4. R ad libitum Tb8 remiză.

2. ... **Tb1-c1**

(sau variantă G2 și G3)

3. **Ra7-b7** **Tc1-b1+**
(sau varianta G4).

4. **Rb7-c8!!** mutarea cheie.

Dacă regele alb mută pe cîmpul a8 — ceea ce pare mai favorabil negrul salvează partida printr-un contrajoc valoros.

4. **Rb7-a8?** **Tb1-c1**
5. **a6-a7!** ...

Ținem să observăm încă de pe acum că, după mutările 5. **Rb7 Tb1+** prin 6. **Rc8**, albul are posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun (studiul conține mai multe situații de felul acesta). Totuși nu este vorba de un dual; numai că excursia pe care regele a făcut-o pe cîmpul a7 era inutilă.

Prin mutarea executată, albul câștigă un tempo, deoarece pionul „c” nu poate fi luat din cauza **Rb7**, dar partida tot nu se poate câștiga.

5. ... **Rh6-g7**
6. **Ng8-f7** ...

După 6. **h6+** **R:g8** 7. **h7+** poate urma și **Rf8**; după 6. **Rb7 Tb1+** regele alb nu mai are posibilitatea de a reveni pe drumul cel bun. Nu câștigă nici 7. **Rc8 Ta1** 8. **e7 T:a7** 9. **e8C+**.

6. ... **Nf6-d4**

Față de 6... **Rf8** mutarea aceasta are avantajul că din cauza amenințării **Rb7** albul trebuie să joace 7. **Ng6**, după care 7... **Tc3** complică jocul.

7. **h5-h6+** ...

La 7. **Ng6** urmează **Ta1!**

7. ... **Rg7-f8!**

Dacă 7... **R:h6?** atunci 8. **e7** și albul câștigă.

8. **h6-h7** ...

8. **Rb7 Tb1+** 9. **Rc8 Ta1** remiză.

8. ... **Rf8-e7!**

8... **T:c6?** 9. **h8D+** **N:h8** 10. **Rb7** și albul câștigă.

9. **Nf7-g6** ...

9. **h8D N:g8** 10. **Rb7** (10. **Ng6 Nd4** remiză) 10... **Tb1+** etc.

9. ... **Tc1-c3**

Mutarea de tempo a turnului tot nu a putut fi evitată; numai că de data aceasta urmează

10. **Ng6-f5** (cea mai bună)

Tc3-a3 remiză.

11. **Rb8-(b7)N(T):a7+**.

Acest prim contrajoc poate fi considerat un studiu în sine.

★

Continuînd jocul corect:

4. ... **Tb1-c1**

varianta principală (sau **G5** și **G6**).

5. **a6-a7** ...

După 5. **c7** urmează **Ne5** remiză; după mutarea firească 5. **Rd7** urmează un al doilea contrajoc care poate fi considerat un studiu: 5... **Td1+** 6. **Re8** (6. **Rc8 Tc1** și albul se poate reîntoarce pe drumul bun) 6... **Td8+** 7. **Rf7 Tc8!** (și nu 7... **Ta8?** 8. **R:f6 T:a6** 9. **e7 T:c6+** 10. **Ne6+**; nici 7... **Ng5** 8. **e7+**) 8. **R:f6** (8. **a7 Ng5** remiză) 8... **T:c6** 9. **a7 Ta6** remiză.

5. ... **Tc1-a1**

6. **Rc8-b7** **Ta1-b1+**

7. **Rb7-a8!** **Tb1-c1**

8. **Ng8-f7** ...

Față de primul contrajoc, albul a câștigat acest tempo; cu alte cuvinte, nebunul ocupă acest cîmp înainte de mutarea regelui negru, în timp ce în primul contrajoc (din cauza mutării greșite 4. Ra8?) el se afla doar pe cîmpul g8. Pierderea de tempo era cauzată de faptul că prin jocul greșit al albului turnul negru se și afla pe cîmpul c1, pe cînd acum a trebuit să mute pe acel cîmp, pierzînd un tempo.

8. ... Rh6-g7
9. Nf7-g6 Tc1-c3

Impotriva amenințării Rb7.

10. Ng6-d3!! Nf6-d4!

Prin amenințarea Ta3 împiedică mutarea Nb5. Bineînțeles, nebunul nu poate fi luat din cauza c7!, iar pionul din cauza Rb7. Pe de altă parte nici pionul „c” nu poate înainta. După 10... Ne5 urmează 11. Nb5 Tb3 12. Rb7 T:b5+ 13. Ra6 Tb1 (13... Tb8 14. a:b8D N:b8 15. Rb5+) 14. a8D Ta1+ 15. Rb7 T:a8 16. R:a8 Rf6 17. h6 R:e6 18. h7 Rf7 19. h8D sau c7! și albul câștigă.

11. h5-h6+! ...

Acum mutarea 11. Rb7 nu era bună din cauza 11... N:a7, iar 11. Nb5 din cauza 11... Ta3.

11. ... Rg7-f8

11... Rf6 12. h7 R:e6 13. Rb7 Tb3+ 14. Nb5 T:b5+ 15. Ra6 Tb1 16. a8D±.

12. h6-h7 Tc3-a3 (sau :c6)
13. h7-h8D+ Nd4:h8
14. c6-c7 (respectiv Rb7 și albul câștigă).

După mutarea a 4-a (cheie) a albului, negrul mai are însă și alte posibilități, după care albul trebuie să forțeze victoria printr-un joc cu totul diferit.

Varianta G6

4. ... Rh6-g7
5. c6-c7 ...

5. a7 Ta1 6. Rb7 Tb1+ 7. Ra8 Tc1 8. Nf7 Nd4 remiză; poziția este identică aceleia din primul contrajoc sau, cu alte cuvinte, varianta principală fără Ng6. După 5. Nf7 urmează 5... Ne5! 6. h6+ (6. Ng6 Tb6 7. Ne8 [7. a7 (c7 e7) Tc6 (T:c6)] 7... T:a6 8. e7 Rf6 remiză; 6. c7 Tc1 remiză; 6. a7 Ta1 etc. remiză) 6... Rf8 7. h7 Re7 8. c7 (amenințarea Tb8 mat; 8. a7 Ta1 etc.) 8... Tc1 9. h8D (9. a7 T:c7+ etc.) 9... N:h8 10. a7 (10. Rb7 Tb1+ 11. Rc6 Tc1+ 12. Rb6 Nd4+ remiză) 10... Ne5 11. a8D (11. a8C N:c7 12. C:a7 Rd6 remiză) 11... T:c7+ 12. Rb8 Td7+ șah etern.

Acesta a fost al treilea contrajoc.

Dintre toate, cel mai interesant contrajoc este însă al patrulea:

5. Ng8-h7(!?) Rg7:h7

Nu e bine 5... Ta1 6. Rb7, Ne5 (altfel c7) 7. a7 Rf6 8. Nf5 și albul câștigă.

6. c6-c7 ...

După 6. Rd7 jocul negrului este mai ușor: 6... Td1+ 7. Re8 Td8+ 8. Rf7 Tc8!! 9. R:f6 (9. a7 Ng5) 9... T:c6 10. a7 Ta6 remiză; după 6. a7 urmează 6... Ta1 7. Rb7 Tb1+ 8. Ra6 Ta1+ 9. Rb6 Nd4+.

6. ... Tb1-a1

Altfel câștigă a7.

7. Rc8-d7 Ta1-d1+ a, b

a) 8. Rd7-c6 Td1-c1+
9. Rc6-b6 ...

9. Rd6 Ne5+ sau Td1+.

9. ... Rh7-g7!

9... Nd4+? 10. Rb7 Tb1+ 11. Rc6 Tc1+ 12. Rd7±.

10. a6-a7 ...

Dacă 10. h6+ atunci 10... R:h6.

10. ... Nf6-d4+

11. Rb6-b7 Nd4:a7

12. h5-h6+ ...

12. e7 Rf7 13. h6 R:e7 14. h7
T:c7+ remiză.

12. ... Rg7:h6

13. e6-e7 Tc1-e1

14. c7-c8D Tel.e7+

15. Rb7-ad libitum Te7-g7

remiză.

b) 8. Rd7-e8 Tc1-c1

9. a6-a7 Tc1:c7

10. a7-a8D Tc7-g7 remiză.

Din cauză că regele negru este fixat, dama nu poate juca în această poziție un rol important, nici chiar împreună cu cei doi pioni de exemplu: 11. Df3 Ng5 12. Df5+ Rh6 13. Rf8 Ne7+ 14. Re8 Ng5 15. Df7 Rh7 16. Rf8 T:f7 remiză (16. h6 T:f7).

★

Revenind la varianta G6, în scopul de a se evita 6. a7, este necesară mutarea

5. ... Tbl-a1

Acum albul poate încerca în mai multe feluri să obțină victoria. Cea mai interesantă încercare este 6. Nf7 Ne5 7. h6+ Rf6 8. h7 Re7 9. Ng6! (amenință Rb7) 9... Tc1 10. h8D T:c7+ (și nu 10... N:h8 11. Rb7 Nd4 12. Nf5 câștigă) 11. Rb8 Tc5+! (11... N:h8 12. R:c7+) 12. D:e5 T:e5 13. a7 (13. Nf7 1el remiză) 13... Tb5+ 14. Rc7 Ta5 remiză.

Acesta a fost al cincilea „studiu în studiu”. După mutarea 6. Nh7 și Rd7 contrajocul (studiul) al patrulea se repetă fără nici o modificare; după 6. h6+ R:g8 7. h7+ R:h7 se repetă același contrajoc, cu deosebirea că aci lipsește pionul h5.

Singura mutare câștigătoare este

6. e6-e7!! ...

mutare-cheie elegantă, deoarece albul cedează tocmai pionul cărui negrul nu-i poate opune o figură pentru a-l stinjeni. Nebunul alb și-a jucat acum rolul cel mai însemnat; a împiedicat mutarea Rf7.

6. ... Nf6:e7

Dacă 6... Tel, atunci 7. a7 T:e7
8. a8D câștigă.

7. Rc8-d7 Ta1-c1

8. a6-a7 și albul câștigă. Dintre toate variantele cu tema Gurvici, aceasta are poanta cea mai surprinzătoare.

Varianta G5

4. ... Tbl-a1

5. c6-c7 câștigă.

Varianta aceasta e oglinda variantei principale și este interesantă tocmai din cauza contrastului. În timp ce în varianta principală negrul a desfășurat o rezistență extrem de mare, aci nu o face de loc.

Turnul este legat de coloana „a”, iar nebunul de diagonala d8-h4. După 5... Rg7 6. e7 câștigă ca mai sus.

Varianta G4

3. ... Rh6 g7

4. c6-c7 Tc1-b1+

5. Rb7-c8 Tbl-a1

6. e6-e7 câștigă.

Varianta G3

2. ... Rh6-g7

3. c6-c7 ...

Și nu 3. Nf7? Nd4+ 4. Ra8 Tb6 remiză.

3. ... Tbl-c1

4. Ra7-b7 Tc1-b1+

5. Rd7-c8 Tbl-a1

6. e6-e7 câștigă.

În urma intervertirii de mutări, ultimele două variante sînt repetări ale celor anterioare.

Variantă G2

2. ... Nf6-d4+
3. Ra7-a8 a, b, c
- a)3. ... Nd4-e5
4. a6-a7 ...

Nu e bine 4. Nf7 Tb8+ 5. Ra7 Rg7 6. h6+ Rf6 7. h7 Re7 8. Ng8 Tc8 9. Rb6 (9. Rb7 Tc7+) 9... Rd6 remiză.

4. ... Tbl-e1!
5. e6-e7 ...

Nu e bine 5. Rb7? Tbl+ 6. Rc8 Tal 7. e7 T:a7 remiză și nici 5. Nf7 Ng3 remiză, deoarece nici unul din pionii nu poate avansa, iar mutarea Ng6 nu se poate executa din cauza T:e6.

5. ... Ne5-d6
6. c6-c7 Nd6:c7
7. Ra8-b7 și albul cîștigă din cauza nebulului dăunător.

- b)3. ... Tbl-b6
4. e6-e7! ...

4. a7? Ta6 remiză; 4. c7? T:a6+ 5. Rb8 Tb6+ 6. Tc8 Nf6 7. e7 N:e7 8. Nd5 Nd6 remiză.

4. ... Tb6:a6+
5. Ra8-b8 Ta6-b6+
6. Rb8-c7 și cîștigă.

c) După 3... Nb6 albul are două posibilități:

- 1) 4. a7 Tal (4... Tc1 5. e7 Tel 6. c7 N:c7 7. Rb7 și cîștigă) 5. Rb7 N:a7 6. c7 Tc1 7. e7+.

- 2) 4. Nf7 Rg7 (4... Tal 5. e7 T:a6 6. Tb8+) 5. h6+ Rf8 (f6) 6. h7 Th1 (6... Rg7 7. e7+) 7. Rb7 Nd4 8. c7+.

Variantă G1

1. ... Rh6-g7

Dacă 1... Nd4+ 2. Rb5 Tbl+ 3. Rc4 Nb6 (3... Tb8 4. R:d4+) 4. c7 Rg7 (4... N:c7 5. a7; 4... Tc1+ 5. Rb5+) 5. c7 Tel 6. Rb5 N:c7 7. a7+.

2. c6-c7 ...

Și nu 2. a7? Nd4+ 3. Rb5 Tbl+ 4. Rc4 N:a7 5. e7 (5. c7 Tc1+) 5... Tb8 remiză; nici 2. Nf7 Tbl+ 3. Rc7 (3. Ra7 Nd4+ 4. Ra8 Tb6 5. h6+ Rf8 remiză) 3... Ne5+ 4. Rd7 Td1+ 5. Rc8 (5. Re5 Tal remiză) 5... Tc1 6. h6+ Rf8 remiză.

2. ... Tel-c1

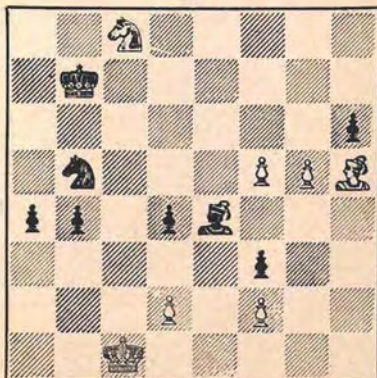
Dacă 2... Tbl+ 3. Rc6 Tc1+ 4. Rd7 Td1+ 5. Rc8 (5. Re8 Tc1! remiză) 5... Tal 6. e7+ ca în varianta G6.

3. a6-a7 ...

Și nu 3. Nf7 Ne5 4. h6+ Rf8 5. a7 Nd4+ remiză.

3. ... Nf6-d4+
4. Rb6-b7 Tc1-b1+
5. Rb7-c8 Nd4:a7
6. e6-e7 cîștigă.

133. Concursul de studii al țărilor de democrație populară,
1951



Alb cîștigă

7 + 8 = 15

1. g5:h6

După 1. f6 a3 2. Nf7 (2. f7 b3 și negrul câștigă) 2... R:c8 albul nu poate câștiga.

1. ...

a4-a3

Continuarea logică.

Dacă 1... N:f5, atunci 2. Ce7 Nh7 (2... Cd6 3. C:f5+) 3. Ng6 N:g6 4. C:g6 Cd6 (nu mai este timp pentru manevra pe flancul damei) 5. Ce5+.

2. Nh5-f7

...

Dacă 2. d3? atunci 2... b3 3.d:e4 b2+ și negrul câștigă.

2. ...

Ne4:f5

3. Cc8-e7

...

Și nu 3. Ne6? N:e6 4. h7 b3 și negrul câștigă.

3. ...

Nf5-d3

Dacă negrul joacă 3... Nh7, atunci urmează tot 4. Ng6 și după schimbul de nebuni survine un joc similar cu varianta A, iar dacă joacă 4... b3 (sau, dacă se joacă 1... b3, atunci 4... a3) urmează 5. N:h7 a2 6. Ne4+ R ad libitum 7. Rb2, iar continuarea este ca în varianta B. Mutarea 3... Ne4 nu e bună deoarece după 4. Ng6 schimbul de nebuni este forțat, căci altfel albul ia nebunul dînd șah.

4. Nf7-g6

A, B

Nu e bine 4. Ng8 Cd6 3. h7 b3 remiză; nici 4. Cg4 b3 cu șanse de a obține victoria; iar 4. Nf7-a2 (cu amenințarea Cd5:b4) constituie prima cursă.

Apărarea negrului este

4. ...

Rb7-b6

5. Na2-b1

...

Acum 5. Cd5+ nu are efect: 5... Rc5 6. Cf6 (6. Nb1 N:b1 7. R:b1 Cd6 remiză) 6... Cd6 7. h7 N:h7 8.

C:h7 Ce4 și albul nu poate câștiga; pe de altă parte 5. Nf7 e tardiv: 5... Cd6 6. Ng6 N:g6 7. C:g6 Cf7 remiză.

5. ...

Nd3:b1

6. Rc1:b1

Cb5-d6

7. Ce7-f5

Cd6-f7!

8. h6-h7

Rb6-c5 remiză.

★

A) 4. ...

Nd3:g6

5. Ce7:g6

b4-b3

Dacă 5... Cd6, atunci câștigă 6. Ce5.

6. h6-h7

a3-a2

7. Rc1-b2

Cb5-a3

8. h7-h8D

Ca3-c2

9. Dh8-h1 și albul câștigă.

De exemplu: 9... Rb6 (9... a1D+ 10. D:a1 C:a1 11. R:a1 Rc6 12. Rb2 Rd5 13. d3+) 10. Ce5 Rc5 11. C:f3 Rc4 (11... Rb4 12. C:d4 C:d4 13. De4 Rc5 14. d3+) 12. Ce5+ Rb4 13. Db7+ Rc5 14. Dc6+ Rb4 15. Db6+ R ad libitum 16. D:b3+ și albul câștigă.

B) 4. ...

b4-b3!!

Momentul-surpriză (variante Gurvici).

5. Ng6:d3

a3-a2

6. Rc1-b2

Cb5-a3

7. Nd3-e4+!!

I, II, III

În urma mutării 7. h6-h7 printr-o apărare de studiu, negrul obține remiza; aceasta este a doua cursă.

7. ...

Ca3-c2 a, b, c

a) 8. h7-h8D

a2-a1D+

9. Rb2:b3

Da1-a3+!!

Și nu 9... Db1+ 10. Rc4, după care albul rămâne cu un avantaj neînsemnat și se apropie de pionii proprii.

10. Rb3-c4

...

Dacă 10. R:c2 Da2+ 11. Rc1 Da3+ 12. Rb1 Db3+ șah etern.

10. ... Da3-a6+
11. Rc4-c5 ...

11. Rd5 Cb4+ 12. R ad libitum
și ia nebunul cu dama sau calul
cu șah.

11. ... Da6-a3+
12. Rc5-d5 Cc2-b4+
13. Rd5-e6 ...

13. Rc4 D:d3+ 14. R:b4 D:d2+
remiză.

13. ... Da3:d3 remiză.

b) 8. Nd3:c2 b3:c2
9. h7-h8D a2-a1D+
10. Rb2:a1 ...

Dacă 10. R:c2, atunci 10... d3+
și negrul câștigă.

10. ... c2-c1D+ remiză.

c) 8. Nd3-e4+ Rb7-a6
9. h7-h8D a2-a1D+
10. Rb2:b3 Da1-b1+
11. Rb3-c4 Db1-b5 mat.

★

Jocul corect este:

I) 7. ... Rb7-a6

7... Rb8 8. h7+; 7... Ra7 8. Cc6+
R ad libitum 9. C:d4+.

8. Ce7-c6! ...

Și nu 8. h7, din cauza 8... Cc2
remiză.

8. ... Ca3-c2
9. Ne4:c2 b3:c2
10. Cc6-b4+ și albul câștigă.

II) 7. ... Rb7-b6
8. Ce7-d5+ Rb6-a5
9. Cd5-f4 Ca3-c2

9... Cc4+ 10. Ra1 Ra4 (10... C:d2
11. h7+; 10... Ce5 11. h7 Cf7 12.
Nd5+) 11. h7 Ra3 12. Cd3 Ce5 13.
Cb2 Cf7 14. N:f3 Rb4 15. Nh5 Ch8
16. f4+.

10. Ne4:c2 b3:c2
11. Cf4-d3+.

III) 7... Rc7 8. Cd5+ Rd6 9
Cb4 R ad libitum 10. h7+.
Posibilitățile nu sînt însă epui-
zate.

1. ... b4-b3!

Varianța principală (a doua va-
riantă Gurvici).

Mutarea aceasta pare slabă, deoa-
rece eliberează cîmpul b2 pentru
rege. În realitate ea este mai tare
decît a3, deoarece: 1) negrul tot
nu poate să efectueze mutarea Rb2;
2) varianta care urmează de aci cu-
prinde și variantele anterioare; 3)
ea mai cuprinde o variantă suplimen-
tară și mai interesantă.

2. Nh5-f7 ...

2. h7? a3+ ca mai sus; 2. Rb2
Nd5 3. Cd6+ C:d6 4. h7 (4. N:f3
N:f3 5. h7 Cf7 și negrul câștigă) 4...
Cc4+ și negrul câștigă.

2. ... Ne4:f5
3. Cc8-e7 Nf5-c2!

În cadrul jocului „logic” această
mutare nu fusese posibilă; după 3...
Nd3 (ca și după 3... Nh7) se repetă
varianta anterioară cu 4. Ng6.

4. Nf7-g6 I, II, III, IV

I) 4. ... Nc2:g6
5. Ce7:g6 și albul câștigă ca în
varianta A.

II) 4. ... d4-d3
5. Ng6-f7!

Și nu 5. h7? din cauza 5... a3
remiză.

5. ... Cb5-d6
6. Nf7-d5+ ...

Mutarea 6. Ne6 nu e suficientă din
cauza 6... a3 7. N:b3 N:b3 8. h7
Cf7 și negrul câștigă.

6. ... Rb7-b6
7. h6-h7 a4-a3
8. Nd5:b3 și albul câștigă.

III) 4. ... a4-a3
5. Ng6:c2 ...

Dacă 5. h7? atunci 5... d3 și negrul câștigă.

5. ... b3:c2

După 5... a2 urmează 6. Ne4+ (nu 6. R:b2? b:c2 cu câștig pentru negru) 6... R ad libitum 7. Rb2 și albul câștigă, ca în varianta B.

6. Rc1:c2 ...

6. h7? a2 7. h8D a1D+ 8. R:c2 d3+ și negrul câștigă.

6. ... Cb5-d6

6... d3+ 7. Rb3.

7. h6-h7 Cd6-f7

8. Ce7-g6 și albul câștigă.

De exemplu: 8... Rc6 9. Rb3 Rd5 10. d3 Re6 11. R:a3 Rf6 12. h8D C:h8 13. C:h8 Rg7 14. Rb4 etc.

IV) 4. ... Cb5-d6

5. Ng6:c2 ...

Poate câștiga și 5. h7, dar după 5... Cf7 rezultă un joc aproape cu neputință de analizat. În tot cazul varianta aceasta ar putea eventual constitui un dual.

5. ... b3:c2
6. d2-d3 Cd6-f7

La 6... Rc7 urmează 7. h7 Cf7 8. Cg6 și câștigă calul și partida.

7. h6-h7 Cf7-h8

Altfel 8. Cg6±.

8. Ce7-f5 Rb7-c6
9. Cf5:d4+ Rc6-d5
10. Cd4:f3 Rd5-e6
11. d3-d4 Re6-f6
12. Rc1:c2 ...

Și nu 12. d5? Cf7 13. orice Rg7 remiză; nici 12. Ce5 Rf5 13. R:c2 Re4 14. Cf3 (14. Rc3 a3) și chiar dacă nu a scăpat posibilitatea de a câștiga, albul în orice caz a pierdut timp.

12. ... Rf6-g7 (g6)

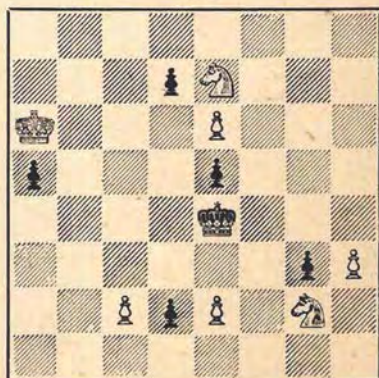
Dacă 12... Rf5 13. Rc3 Rf4 14. Rb4 R:f3 15. d5 câștigă. Dacă 12... Cf7 13. Ce5 Ch8 14. Rc3 Rg7 (Re7 15. Rb4 etc.) 15. d5 Rf6 (:h7) 16. d6±.

13. Cf3-e5 Rg7:h7
14. Rc2-c3 Rh7-g7
15. Rc3-b4 Rg7-f6
16. Rb4:a4 Rf6-e6 (f5)
17. Ra4-b4 etc.±.

d) REMIZA IMPOTRIVA PIONULUI AVANSAT

Aceasta nu constituie de fapt o temă ci, mai curînd, un sector destul de vast al studiilor.

134. Campionatul R.P.R., 1952



Remiză

7 + 6 = 13

1. Ce7-d5!

Un sacrificiu spectaculos al calului; valoarea sa nu este micșorată

prin faptul că nu poate fi acceptat (1...R:d5? 2.e:d7!±).

1... d7:e6
 Dacă 1...Rd4 2.Cdc3 d:e6 3.R:a5±.
 1. Cd5-c3+ Re4-d4
 La 2...Rf5 urmează 3.R:a5.
 3. Cc3-a4!!

Mutarea-cheie. După 3. Cd1?, care pare o mutare atît de firească, urmează 3...a4 4. Rb5 (altfel doi cai nu blochează trei pioni) 4...a3 5.Rb4 a2 6.Cc3 e4± (împotriva lui 6...e3 mat).

Mutarea-cheie reprezintă în același timp și sfîrșitul jocului, deoarece dama care se transformă se pierde imediat după e3+; după transformarea pionului în cal, albul rămîne cu avantaj material, iar mutarea regelui nu îmbunătățește situația; astfel, mutarea indicată este 4.R:a5. Regelui i se face loc prin 3...e4 și după 4.e3+ albul obține victoria și anume, prin: 4...Re5 (4...Rd5 5.R:a5) 5.Cb2 a4 6.Cc4+. Astfel prin însăși mutarea cheie, remiza determinată prin enunț este cu prisosință asigurată pentru alb.

Ea nu este însă nicidecum sigură pentru negru, iar dacă pînă acum albul a fost acela care a trebuit să lupte pentru remiză, începînd din acest moment va trebui s-o facă negrul și lupta sa va fi cu mult mai grea.

În consecință studiul ar fi putut primi de la început un alt enunț și anume: Albul mută, iar negrul obține remiza.

Cea mai logică dintre acțiuni pare aceea în care negrul transformă măr-car un cal din pionul d2.

3... d2-d1C?
 4.Ra6:a5 Rd4-c4

După mutarea agresivă 4...Ce3 urmează 5.c3+ Re4 6.Cc5+±; 4...Cf2 5.h4 Re4 6.c4 Rf5 7.Cc3! (asigură

înaîntarea pionului „c” împotriva calului) 7...Rg4 8.c5 Rh3 9.Ce1±.

5. Ra5-b6 Rc4-b4
 5...Cf2 6.h4 Ce4 7.h5 Rb4 8.h6 Cg5 (f6) 9. Cc5 Rc4 10. Ce4 Ch6 11. C:g3±.
 6. Ca4-c5 Cd1-c3
 6...Rc3 7.Ce4+ R:c2 8.C:g3±.
 7. h3-h4 Cc3:e2
 La 7...Cd5+ urmează 8.Rc6 Ce7+ 9.Rd7±.
 8. h4-h5 Rb4-c4
 8... Cf4 9. Cd3+±.
 9. h5-h6 Ce2-f4
 10. h6-h7 Cf4-g6
 11. Cc5-e4 și cîștigă prin C:g).

Mai poate fi considerată și posibilitatea

3... e5-e4

cu amenințarea d1D care acum are într-adevăr efect.

4. e2-e3+ Rd4-e5

La 4...Rc4 urmează 5.R:a5 d1C 6.Rb6 C:e3 7.C:e3 Rd4 8.Cg2 e3 9.Cc5 Rc3 10.Cd3 și cîștigă prin Cdel. După 4...Rd5 cîștigă ca mai sus 5.R:a5, sau 5.Cb2 a4 6.C:a4 etc.

5. Ca4-b2 a5-a4

5...d1D (sacrificiul salvator al damei este tardiv) 6.C:d1 a4 7.Cc3 a3 8.Rb5±.

6. Cb2-c4+ Re5-d5
 7. Cc4:d2 și albul cîștigă.

★

Mutarea salvatoare este

3... d2-d1D!

care poate fi considerată un sacrificiu al damei.

4. e2-e3+

...

Se vede de la început că dintre cele trei mutări posibile, 4...Rd5 pierde repede, iar după 5.Cc3+ Rc4 6.C:d1 a4 sau Rb4 7.Cc3 (b2) albul câștigă. Acum negrul pierde dama, dar are șanse de a se salva cu condiția de a juca atent. Nu este bună, de exemplu

4...

Rd4-e4?

5. Ca4-c3+

Re4-f3

6. Cg2-h4+

...

Dacă 6.C:d1? atunci 6...R:g2 și negrul câștigă.

6...

Rf3-e3

7. Cc3:d1+

Re3-d2

8. Cd1-b2

Rd2:c2

8...a4 9.C:a4 e4 10.Cc5 e3 11.Cg2 R:c2 (altfel 12.Cd3 și 13.Cde1) 12. C:e3+; 8... e4 9. R:a5 e3 10. Cg2 R:c2 (altfel Cd3 și e1) 11. Cc4 e2 12. Ce5 e1d 13. C:e1 Rd1 14. Cf3 Re2 15. h4±.

9. Cb2-c4

Rc2-d3

9...Rc3 10.C:a5 e4 11.Cg2 Rd3 12.Rb5 e3 (altfel 13.Cc4) 13.Cc4 e2 14.h4 Re4 15.Cd2+ R ad libitum 16.Cf3 câștigă; ...a4 10.Rb5 Rb3 11. Cg2 a3 12. C:a3 R:a3 13. Rc4±.

10.Ra6-b5

e5-e4

La 10...a4 urmează 11.Rb4 e4 12.Cg2 a3 13.C:a3 e3 (altfel Cc4) 14.Rb3 și albul câștigă.

11. Ch4-g2

a5-a4

Altfel urmează Cce3.

12. Rb5-b4

a4-a3

13. Cc4:a3

e4-e3

Altfel urmează 14.Ce4.

14. Rb4-b3±.

★

Mutarea salvatoare este:

4...

Rd4-c4!

5. Ca4-b2+

Rc4-b4

6. Cb2:d1

a5-a4

7. Cd1-b2

...

După 7.Ce1, atît a3 cit și g2 duc la remiză; cei doi cai și cei doi pioni stau atît de prost, încît sînt neputincioși față de pionul a4 care mai are trei mutări pînă la transformare.

7...

a4-a3

8. Cb2-d3+

Rb4-c3

9. Cd3-c1

Rc3:c2

10. Cc1-a2

Rc2-b3 remiză.

Forma realizării acestui studiu este cu totul nouă: un studiu cu două enunțuri. Cazuri cu două enunțuri mai găsăm la problemistul Loyd, însă acolo mutările albului și ale negrului diferă între ele; într-una din capodoperele lui Rinck există de asemenea două enunțuri, în sensul că într-una din variante patul îl obține albul, iar în cealaltă, negrul. Forma prezentată aci este pînă acum necunoscută.

CAPITOLUL XIX

Curse

Nu credem să existe vreun jucător de șah care să nu fi căzut niciodată într-o cursă, sau să nu-i fi înțins el una adversarului său; tocmai din această cauză nu credem să fie necesară o explicare prea amplă a noțiunii de cursă în cadrul jocului practic. Pentru a putea arăta deosebiri între cursele din jocul practic și cele din studii vom recurge la exemple: Dacă un jucător „uită” intenționat în priză o figură atacată iar adversarul o ia și după câteva mutări ajunge din această cauză într-o situație decisiv dezavantajoasă, el a căzut în cursă. Această interpretare a noțiunii de cursă nu se poate menține în problemistică, deoarece dezlegătorul — considerînd că el joacă de fapt o partidă cu autorul — poate oricînd să revină asupra unei mutări despre care a constatat că nu e bună, lucru care nu e posibil în partida reală.

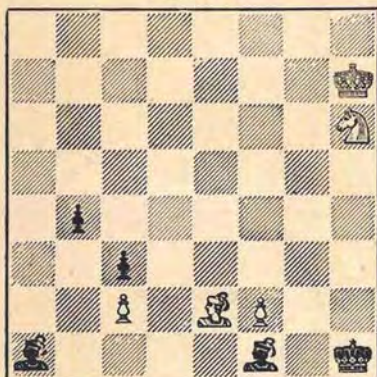
În consecință, dacă autorul unui studiu vrea să întindă o cursă, trebuie să caute o mutare de care dezlegătorul să nu-și dea seama că e rea, ci dimpotrivă, să creadă că prin ea își poate atinge scopul. Așadar,

în problemistică, noțiunea de cursă coincide cu aceea a unei soluții aparente.

Cu cît autorul va oferi mai insistent dezlegătorului o mutare cît se poate de evidentă, cu atît mai puțin dezlegătorul (mai ales dacă e experimentat) se va lăsa prins; el se va strădui întotdeauna să caute contra-jocul negrului. Așadar, însăși soluția aparentă trebuie să fie mascată într-o oarecare măsură. În nici un caz însă ea nu trebuie să fie mai ascunsă decît soluția reală, deoarece în acest caz dezlegătorul o va găsi mai întîi pe aceasta, iar cursa devine inutilă.

Mutarea-cheie a soluției aparente nu trebuie să fie una despre care și un dezlegător mai puțin versat, să-și poată da seama că nu poate fi mutarea-cheie a unui studiu artistic. Din această cauză și mutarea-cheie a soluției aparente (a cursei) trebuie să constituie introducerea la un joc combinativ cît mai interesant (eventual cu momente de surpriză) care să nu fie în nici un caz un simplu final de partidă. Iată un exemplu frumos de studiu cu cursă.

Radu Voia
Magyar Sakkvilág,
 1950
 Premiul I



Remiză

5 + 5 = 10

Cursă: 1.Nf3 (apărarea directă cu 1.Nd1 împotriva amenințării b3 nu merge din cauza 1...Ne2) 1...Ng2 2.Nd1 Rg1 3.Cg4 Nf3 4.Ce3 R:f2 5.N:f3 R:f3 6.Cd5 b3 7.C:c3 b:c2 8. Ca2 Nb2 și negrul câștigă deoarece regele negru ajunge nestingherit la b3; cu toate acestea — și tocmai aci rezidă valoarea cursei — victoria negrului nu este încă ușor de obținut: 9.Rg6 Re4 10.Rg5 Rd4 11.Rf4 Re4 12.Re4 Rb3 13.Rd3 Na3 14.Rd2 Rb2 15.Rd3 sau Ccl Nb4.

Soluția corectă este:

1. Ch6-f5! b4-b3
 2. Cf5-g3+ Rh1-g1 (g2)
 2...Rh2 3.C:f1+ și 4.Cd2.
 3. Ne2-f1 (+) Rg1:f2
 3...b:c2 4.Nd3 c1D 5.Ce2+ remi-
 ză; 3...b2 4. Ce2+ R:f1 5.C:c3 re-
 miză.

4. c2:b3 c3-c2
 5. Cg3-e2 Na1-b2
 6. Ce2-c1! Rf2:f1

Bineînțeles calul nu poate fi luat din cauza Nd3.

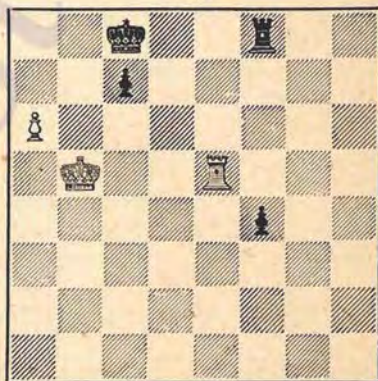
7. Ccl-a2! remiză.

În esență, deosebirea dintre poziția finală a jocului bun și a cursei constă în faptul că în soluție albul a păstrat pionul b3 care — a'îta vreme cît nu se mișcă de la locul său — zădărnicește pătrunderea regelui negru în poziția defensivă a albului.

La fel de expresiv este prezentată noțiunea de cursă în studiul Nr. 110 pe care l-am inclus în capitolul „Momentul de surpriză”.

Prin multă răbdare, atenție și pricepere, caracterul primejdios al cursei poate fi intensificat atît de mult încît dezlegarea studiului devine aproape imposibilă, ceea ce înseamnă realizarea unei curse în care va cădea toată lumea.

135. Revista română de șah,
 1935



Remiză

3 + 4 = 7

Cursă:

1. Rb5-c6? f4-f3
 2. Te5-e6 ...

După 2.a7 urmează 2...Tf6+ 3. R ad libitum Rb7 și negrul câștigă.

2. ... Rc8-b8
 3. Te6-e1 f3-f2
 4. Tel-f1 ...

După 4.Tb1+ urmează 4...Ra7 5.Tf1 Tf7 6.Rb5 Tf6 și negrul câștigă.

4. ... Tf8-f6+
5. Rc6-d7 ...

Dacă 5.Rb5 Ra7 6.Ra5 Tf5+ 7.R ad libitum R:a6+; dacă 5. Rd5 Ra7 6.Re5 Tf8 7.R ad libitum R:a6+.

5. ... Tf6-d6+!

Dacă 5...c5?, atunci 6.Re7! duce la remiză.

6. Rd7-e7 Td6-d2
7. Re7-e6 c7-c5
8. Re6-e5 c5-c4
9. Re5-e4 c4-c3
10. Re4-e3 Rb8-a7
11. Tf1-a1 Td2-b2
12. Re3-d3 c3-c2
și negrul câștigă.

Jocul bun este:

1. a6-a7! Rc8-b7
2. a7-a8D+ Rb7-a8

Dacă 2...T:a8, atunci 3.Tf5 c6+ 4.Rb4 remiză.

3. Rb5-c6 ...

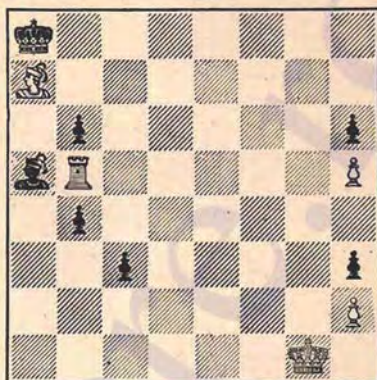
Deosebirea între poziția de după prima mutare a cursei și cea de acum constă doar în faptul că aci albul și-a sacrificat pionul pentru a aduce regele negru în poziția de colț.

3. ... Ra8-b8

Jocul este perfect identic în cazul cînd negrul apără pionul cu 3...Tf7, iar dacă nu-l apără și joacă 3...f3, urmează 4.R:c7 (amenință mat) 4...Tf7+ 5.Rb6 amenințînd din nou mat pe e8.

4. Te5-b5+ Rb8-c8
5. Tb5-f5! remiză deoarece alternativa este: pat sau pierderea pionului „f”.

136. Revista romină de șah, 1936



Remiză

5 + 7 = 12

Cursă:

1. Tb5:b4 Na5:b4
2. Na7:b6 c3-c2
3. Nb6-e3 Nb4-c5+
4. Rg1-h1 Ra8-b7
5. Ne3:h6 ...

Dacă albul vrea să mențină posibilitatea de pat și nu ia pionul, jocul este mai simplu; regele negru înaintează pînă la e4, apoi, prin Ne3, îi ia nebulului diagonala c1-h6 iar cu Rb3 celelalte două cîmpuri rămase.

5. ... Rb7-c6
6. Nh6-cl Rc5-d5
7. h5-h6 ...

7. Nb2 Ne3 câștigă.

7. ... Rd5-e4
8. h6-h7 ...

Deoarece pionul alb poate fi luat numai pe h7 de rege, după 8.Nb2 urmează 8...Ne3 9.h7 Nd4 care duce la același rezultat.

8. ... Nc5-d4
9. Ncl-a3 Re4-f5
10. Na3-cl Rf5-g6
11. h7-h8D ...

Albul a așteptat momentul în care regele negru se îndepărtează pentru a-și elibera regele propriu.

11. ... Nd4:h8
12. Rh1-g1 Rg6-f5
13. Rg1-f1 Nh8-e5 și
negrul câștigă, fie prin luarea pionului „h”, fie prin Nf4 și Rb3 în cazul când pionul este apărat.

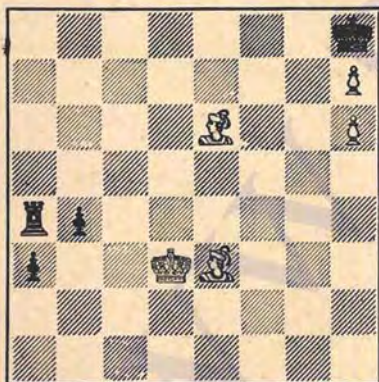
Soluția corectă este:

1. Na7:b6 Na5:b6+
2. Rg1-h1!

Dacă 2.T:b6?, atunci 2...c2 și negrul câștigă.

2. ... c3-c2
3. Tb5-c5! b4-b3
4. Tc5:c2 b3:c2 pat.
4... Nd4 5. Tc1 6. Tbl etc.

137. Hétfői Ujság,
1921



Alb câștigă

5 + 4 = 9

Dintre cele două mutări care pot fi luate în considerare 1.Nf5? pare cea mai bună, dar nu dă rezultate: 1...b3 2.Ng5 (2.Nd2 Td4+ remiză ca în varianta principală) 2...Ta6 3. Nf4 Ta5 și albul nu poate câștiga deoarece, parind matul, turnul atacă celălalt nebun. Rămâne deci cealaltă mutare.

1. Ne5-g8

b4-b3

Parind matul, negrul amenință înzintarea a3-a2-a1D împotriva căreia singura soluție este amenințarea de mat. Una dintre mutările cu nebunul pare a putea fi parată, cealaltă nu; aceasta este însă o cursă.

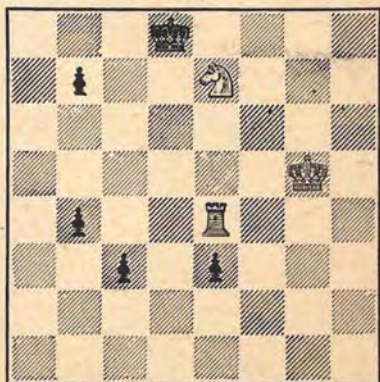
2. Ne3-d2? Ta4-d4+!!
3. Rd3:d4 a3-a2
4. Nd2-c3 a2-a1D
5. Nc3:a1 b3-b2
6. Na1:b2 pat.

Soluția corectă este:

2. Ne3-g5 Ta4-a6
3. Ng5-f4! Ta6-a5
4. Nf4-d2 Ta5-c5
5. Nd2-e3 și câștigă după dislocarea turnului din poziția inițială.

Studiul se poate încadra și în capitolul X, deoarece posibilitatea negrului este un destul de accentuat „adversar invizibil”; de asemenea, studiul poate fi inclus și în capitolul XI din cauza deplasării forțate a turnului.

138. Tijdschrift KNSB,
1939



Alb câștigă

3 + 5 = 8

Cursa este 1. Rg5-f6?
Iar mutarea salvatoare

1. ... e3-e2!!

Înaintarea oricăruia dintre ceilalți doi pioni pierde: 2. Td4+ Re8 (2...Rc7 3.Tc4+, respectiv 3.Cd5+ și albul câștigă) 3.Cf5 mat în trei mutări; acum însă la 3.Td4+ (3.T:e2 b3 și albul nu poate câștiga) urmează 3...Rc7 4.Cd5+ (4.Tc4+ Rd7 remiză) 4.Rb8 remiză.

Soluția este:

1. Ce7-f5 (amenință Cd4) A, B

A) 1. ... c3-c2
2. Te4-d4+ Rd8-e8

După 2...Rc8 (c7) câștigă 3.Tc4+.

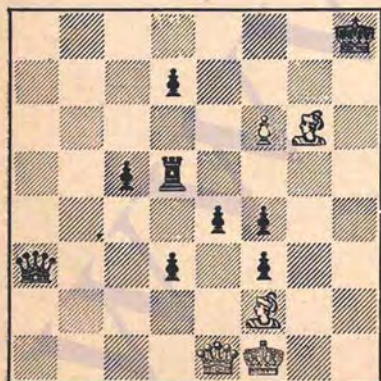
3. Rg5-f6 ad libitum
4. Cf5-g7+ Re8-f8
5. Td4-d7 mat.

B) 1. ... b4-b3
2. Te4-d4+ Rd8-c8

Dacă 2...Re8, atunci 3.Rf6 câștigă; sau 2...Rc7 3.C:e3 c2 (3...b2 4.Cd5+±) 4.C:c2 și albul câștigă.

3. Td4-c4+ Rc8-d7
4. Cf5:e3 b3-b2
5. Tc4-b4 ad libitum
6. Ce3-c2 și albul câștigă.

139. Magyar Sakkvilág,
1937



Alb câștigă

5 + 9 = 14

Cursă:

1. Del-b1 ...

Amenințind Db8 mat, la care negrul are două apărări evidente, dar insuficiente:

1) 1...Db4 după care însă câștigă 2.Da1 din cauza dublei amenințări de mat: 3.Da8 și 3.f7+ urmat de 4.f8D.

2) 1...Da8 2.Db2 (amenință f7+) 2...Td4 (2...d2 3. f7+ Td4 4.D(N):d4±; 2...Rg8 3.f7+ Rf8 4.Dh8+± [dacă 3...Da7 atunci 4.f8D] 3.N:d4 Rg8 (3...c:d4 4.Dh2+ și albul câștigă) 4.f7 Rf8 5.Ng7+ Re7 6.Df6 mat.

Așadar, aceste apărări nu sînt bune; salvează însă o apărare ascunsă:

1. ... Da3-c1+!!
2. Db1:c1 d3-d2
3. Dcl-b2 ...

Sau 3.Dd1 e3 4.D:f3 d1D+ și negrul câștigă; 3.D:d2 T:d2 4.f7 Td1+ 5.Ne1 Rg7 remiză.

3. ... d2-d1D+
4. Nf2-e1 Dd1-d3+
5. Rf1-f2 ...

Dacă 5.Rg1, atunci 5...Tg5+ și negrul câștigă.

5. ... Dd3-e3+ remiză.

O cursă mai mică este: 1.Nd4 (cu amenințarea f7 și Dh4+) 1...Rg8! 2.f7+ Rf8 și albul nu poate câștiga.

Soluția corectă este:

1. Nf2:c5 A, B

A) 1. ... Da3:c5
2. Del-al ...

Și nu 2.Dh4+ Th5 3.N:h5 Dcl+ și negrul câștigă (mat în 4 mutări sau câștigarea damei).

2. ... Dc5-a5

Unica apărare împotriva dublei amenințări; acum Dc1+ nu mai merge, coloana „c” fiind deschisă.

3. Da1-b2

Da5-b5

4. f6-f7+ și

5. f7-f8D mat.

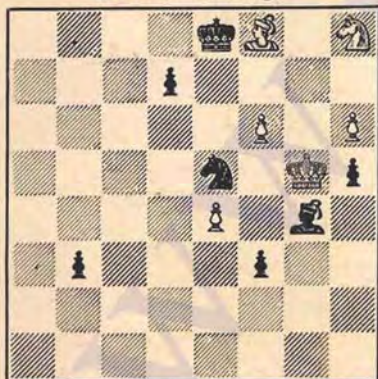
Aceasta a fost varianta principală a studiului, prin care s-a demonstrat că sub influența unor împrejurări de ordin secundar, o amenințare absolut identică poate fi bună o dată, iar altă dată nu. Bineînțeles, dacă regele alb s-ar afla pe linia a 2-a, dama ar trebui să mute invers de pe b2 pe al.

B) 1...f2 (a doua apărare împotriva Dh4); 1...Rg8 nu este bine din cauza 2.f7+ și 3.f8D) 2.Db1 (acum nu este bine 2. D:f2? Dc1+ 3.Rg2 f3+ și negrul câștigă) 2...Da8 (a7) (2...Dc1+ nu mai are efect acum din cauza 3.D:c1 d2 4.D:d2 T:d2 5.f7±) 3.Db2±.

140. Magyar Sakkvilág,

1950

Motto: „Falanga”



Alb câștigă

6 + 7 = 13

La prima vedere, poziția pare pierdută pentru alb, dar nu din cauza superiorității de pioni a negrului, ci din cauză că acești pioni nu pot fi opriți, pe cînd (tot la prima vedere) pionii albi pot fi împiedicați de a mai înainta.

În afară de aceasta ambii pioni albi mai sînt stinjențiți și de figuri proprii. Și totuși „Falanga” albă s-a dovedit a fi irezistibilă.

Tentantă este cursa:

1. Nf8-d6

care reușește după 1...b2? 2.N:e5 Ne6 3.N:b2 f2 4.h7 f1D 5.Cg6±, dar este respinsă de continuarea:

1. ...

f3-f2

2. Nd6:e5

Ng4-e6!

2...f1D? 3.f7+ și albul câștigă.

3. h6-h7

3. Cg6 și apoi 4.h7 cu același joc. După 3.f7+ urmează 3...N:f7 4.C:f7 R:f7 5.h7 f1D 6.h8D Dg2+ remiză prin șah etern sau pierderea pionului e4.

3. ...

f2-f1D

3. Ch8-g6

Re8-f7!

Și nu 4...Dg1+ 5.Rh6 Rf7 6.Cf4 Dc5 (6...h6 7.h8D d:e6 8.Dh7+ R:f6 9.Ch5 mat) 7.h8D Df8+ 8.D:f8+ R:f8 9.C:e6 și albul câștigă.

5. Cg6-f4

Dacă 5. h8D Dg2+ și negrul câștigă, iar dacă 5.h8C+, câștigă 5...Rg8.

5. ...

Df1-b5

6. Cf4-d3

6. Cg6 Df1 repetare de mutări; 6.h8D D:e5+ și câștigă negrul.

6. ...

Db5:d3

7. h7-h8D Dd3-e3+ și negrul câștigă.

8. Nf4

(8.Rh4 Dh3+) 8...Dg1+. Albul trebuie să mențină remiza prin repetare de mutări.

În cazul cînd mutările 1-a și a 2-a a negrului nu ar putea fi schimbate între ele, varianta de mai sus ar putea constitui un studiu corect.

De fapt această variantă este prima cursă.

După mutarea 1. h7? apărarea este 1...Ne6 2.f7+ (2.Nd6 f2 este jocul anterior) 2...N:f7 și negrul câștigă; în sfârșit 1.Nc5 (pentru a împiedica f2) 1...b2 și albul nu poate câștiga.

Soluția corectă este:

1. f6-f7+

A, B, C

A) 1. ...

Re8:f8

Variantă principală, în care falanga albă este împresurată de puternice forțe ale inamicului.

Acum, după mutarea firească:

2. Ch8-g6+!

...

răspunsul negrului va constitui un studiu surprinzător, deoarece după 2...C:g6 3.R:g6 f2 (3...h4 4.h7 Nh5+ 5.R:h5+; 3...Ne6 4. h7 N:f7+ 5.Rf6 f2 6.h8D și mat în trei mutări) 4.h7 f1D 5.h8D+ Re7 6.De8+ și albul câștigă.

2. ...

Rf8:f7!!

3. Cg6:e5+

Rf7:e6!

Și nu 3... Rg8? 4. Rg6 f2 (b2) 5.h7+ Re8 6.h8D+ Re7 7.Df6+ Re8 8.Rg7+.

4. h6-h7

...

4. C:f3 N:f3 și câștigă negrul.

4. ...

f3-f2!

4...b2? 5.h8D și 6.Df6 mat.

5. h7-h8D

f2-f1D remiză.

Aceasta a fost a doua cursă a studiului. Continuarea bună este surprinzătoarea mutare-cheie:

2. h6-h7!!

I, II, III, IV, V

I) 2... Rf8-g7 varianta principală, în care negrul vrea să lichideze falanga de pioni a albului.

3. f7-f8D+

Rg7:f8

Dacă 3...R:h7 4.Cf7 Cg6 5.Dh6+ și albul câștigă.

4. Ch8-g6+

Rf8-f7

4...C:g6 5.R:g6 Re7 (acum sau la mutarea următoare) 6.h8D d6 (6...Ne6 7.e5! b2 8.Df6+ Re8 9.Rg7) 7.e5 d:e5 (7... Rd7 8.Dg7+ Rc6 9.Df6+) 8.D:e5+ Rd7 9.Dd5+ și albul câștigă.

Prin mutarea efectuată negrul întinde o cursă mai mică.

5. h7-h8D

...

5. C:e5+ Rg7 câștigă negrul.

5. ...

Ce5:g6

6. Dh8-f6+!

...

6.Dh7+ Re6 7.D:g6+ Re5 și albul nu mai are perspective de victorie.

6. ...

Rf7-e8

7. Rg5:g6 și albul câștigă.

Amenință 8.Rg7 și în afară de aceasta, negrul este complet blocat.

II) 2. ...

f3-f2

3. Ch8-g6+

Rf8:f7

3...C:g6 4.R:g6 f1D 5.h8D+ Re7 6.De8+ și albul câștigă.

4. h7-h8D

Ce5-f3+

4...C:g6 5.Df6+ Re8 6.D:g6+ și albul câștigă.

5. Rg5-h6

Rf7-e6

6. Dh8-f8

ad libitum

7. Df8-e7 mat.

III) 2. ...

b3-b2

3. Ch8-g6+

Rf8:f7

La alte mutări jocul continuă ca mai sus.

4. h7-h8D

Ce5:g6

5. Dh8-f6+

Rf7-e8

6. Df6:g6

R ad libitum

7. Dg6-f6+ și albul câștigă.

IV) 2...Ne6 3.Cg6+ C:g6 (după 3...R:f7 urmează 4.h8D C:g6 5.Df6+ Re8 6.R:g6+ cu amenințarea 7.Rg7) 4.R:g6 N:f7+ 5.Rf6 și albul câștigă.

V) 2...C:f7+ 3.C:f7 R:f7 4.h8D±.

B) 1. ... Ce5:f7+
2. Ch8:f7 I, II, III, IV

I) 2. ... f3-f2
3. h6-h7 f2-f1D
4. h7-h8D a, b, c, d

a) 4. ... d7-d6
5. Nf8:d6+ Re8-d7
6. Dh8-d8+ Rd7-c6
7. Cf7-e5+ Rc6-b5 (b7)
8. Dd8-b8+ Rb5-a6

8...Ra5 9.Cc6+ Ra6 10.Cb4+ Ra5
11.Da7+ Rb5 12. Da6 mat.

9. Db6-a8+ Ra6-b6

După 9...Rb5 câștigă 10.Db7+.

10. Ce5-d7+ Rb6-b5
11. Da8-b7+±.

b) 4. ... d7-d5
5. Nf8-c5+ Re8-d7
6. Dh8-d8+ Rd7-c6
7. Dd8-b6+ Rc6-d7
8. Db6-b7+±

c) 4. ... Df1-c1+
5. Rg5-g6 Ng4-f5+

5...Dc6+ 6.Nd6 mat; 5...d5 (d6)
6.Nd6+ Rd7 7.Dd8+ și câștigă
dama.

6. e4:f5 Dc1-g1+
7. Cf1-g5 d7-d6

La 7...d5 câștigă 8.Nc5+.

8. Dh8-c3 Re8:f8
9. Dc3-c8+ Rf8-e7
10. f5-f6 mat.

d) 4...Db5+ (4...D:f7 5.Nd6+±;
4...R:f7 5.Dg7+±) 5.Nc5+ R:f7
6.Df8+ Re6 7.Df6 mat.

II) 2. ... b3-b2
3. h6-h7 b2-b1D
4. h7-h8D d7-d5 (d6)

4... Db5+ 5. Nc5+±; 4... Dc1+
5. Rg6 Nf5+ 6. R:f5±.

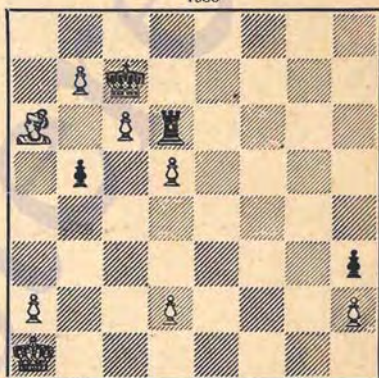
5. Nf8-d6+ Re8-d7
6. Dh8-d8 Rd7-c6
7. Dd8-c7+ și câștigă dama.

III) 2...R:f7 3.h7 f2 4.h8D f1D
5.Dg7+ R ad libitum 6.De7 mat.

IV) 2...R:f8 3.h7 R:f7 4.h8D și câștigă, deoarece nici unul din pionii avansați nu mai poate înainta.

C) 1... Rd8 2. Nd6 C:f7+ 3. C:f7+ R ad libitum 4. h7±.

141. Suomen Shakkil,
1950



Alb câștigă

8 + 4 = 12

Cursa este:

1. Na6:b5 Td6:d5
2. Nb5-f1 ...

Altfel pionul negru h3 va fi prea puternic, de exemplu 2.a4 T:d2 3.a5 T:h2 4.a6 Rb8 cu șanse de câștig pentru negru.

3. ... Td5:d2
4. Nf1:h3 Td2:h2

Cu toate că albul are un însemnat avantaj material, poziția este remiză. De exemplu: 4.Ne6 Te2 5.Nb3 Th2 6.Rb1 Tf2 7.a4 (7.Nc2 Tf6 8.Na4 [8.Ne4 Te6 urmărirea „eternă” a nebulului] 8...Tf4 și turnul va ataca alternativ nebulul și pionul c6) 7... Tf6 8.Nd5 Tf4 9.a5 Ta4 remiză.

Soluția corectă este:

1. a2-a4!

A, B

- A) 1. ... b5:a4
 2. Na6-c4 Td6-g6
 3. Ra1-b2 I, II
- I) 3. ... Tg6-g2
 4. d5-d6+ Rc7-b8
 5. c6-c7+ Rb8:b7
 6. Nc4-a6+ și albul câștigă.

II) Negrul poate opune o rezistență mai mare dacă nu părăsește linia a 6-a.

3. ... Tg6-h6
 4. Rb2-a3 Th6-g6
 5. Ra3:a4 Tg6-h6
 6. Ra4-b5 Th6-g6

Dacă turnul mută pe linia a 5-a, de exemplu: 6... Th5, urmează 7. Ra6 Rb8 8.d6±; iar după 6...Rb8 urmează 7.Rb6 și jocul se scurtează cu o mutare.

7. Rb5-a6 ...

După 7.Rc5 Tg5 negrul ar putea opune o rezistență mai mare.

7. ... Rc7-b8
 8. Ra6-b6 Tg6-h6 tempo

8...Td6 9.Rc5 T oriunde 10.d6±;
 8...Tg7 (amenință T:b7+) 9.d6 T:b7+
 10.Rc5 T oriunde 11.c7+±!

9. Nc4-d3 Th6-f6
 10. Nd3-f5 Tf6-h6
 11. Nf5:h3 și albul câștigă.

De exemplu: 11...Tf6 12.Nf5 Th6 13.h4 Tf6 14.h5 Tg6! 15.Ra6 etc.

B) 1. ... Td6:d5! varianta principală în care jocul este foarte exact, nu numai în ceea ce privește mutările, ci și ordinea succesiunii lor.

2. a4:b5 ...

Blochează nebunul, dar nu există altă soluție: 2.N:b5? T:d2 3.a5 T:h2 4.a6 Rb8 și negrul câștigă.

2. ... Rc7-b8

Se amenințase 3.b6+ și 4.c7 mat.

3. d2-d3!! I, II, III

Mutarea-cheie.

- I) 3. ... Td5:d3
 4. c6-c7+ Rb8:c7
 5. b5-b6+ Rc7-b8
 6. Na6:d3 Rb8:b7
 7. Ra1-b2 Rb7:b6
 8. Rb2-c3 Rb6-c5
 9. Nd3-c4 Rc5-d6
 10. Rc3-d4 Rd6-e7
 11. Rd4-e5 Re7-f8
 12. Re5-f6 și albul câștigă, deoarece regele negru nu este izolat de cîmpul h8: 12...Re8 13.Rg7 Re7 14. Nf1 Re6 15. N:h3+ Re5 16.Nc8 Rf4 17.h4 etc.

- II) 3. ... Td5-g5
 4. Ra1-b2 Tg5-g2+
 5. Rb2-c3 Tg2:h2

5...Ta2 prelungește, dar nu salvează jocul; 6.d4 câștigă mai ușor decît în varianta III, deoarece turnul nu mai poate opune rezistență decît pe linia a 6-a, întrucît linia a 5-a — principala rezistență a variantei III — nu mai este posibilă. 6. b5-b6 și albul câștigă, deoarece după mutarea turnului situația de pat încetează.

- III) 3. ... Td5-d4
 4. Ra1-b2 Td4-d5

Aceste două mutări ale negrului nu au o însemnătate deosebită, întrucît în locul lor negrul ar putea efectua orice altă mutare. Rezistența se poate opune numai pe linia a 5-a împotriva pionului „d”, care avansează sub protecția regelui — dar și această rezistență se poate desfășura numai în cazul cînd se ocupă cîmpul h5 la momentul potrivit.

5. Rb2-c3 Td5-c5+
 6. Rc3-d4 Tc5-f5
 7. Rd4-c4 ...

Urmărirea turnului prin 7.Re4? n-ar avea nici un rost deoarece urmează 7... Th5! și — după cum vom vedea — regele nu poate sprijini înaintarea pionului pe coloana „e” astfel că va trebui să se retragă din

nou pe coloana „c”, pierzînd astfel un tempo.

7. ...

Tf5-g5!

Bineînţeles nu 7...Th5, deoarece în cazul acesta după 8. d4 ar trebui să părăsească singurul câmp de unde poate opune cea mai mare rezistenţă.

8. d3-d4

Tg5-h5!!

Negrul poate încerca şi acum să ia pionul h2: 8... Tg2 9.d5 T:h2 (9...Tc2+ 10.Rd3 Tc1 11.Re2!±; 9...Td2 10.Rc5 Tc2+ 11.Rb6 Tc1 12. d6±) 10. d6 Tc2+ 11. Rb3 Tc1 (11...h2 12.R:c2) 12.b6 Tb1+ 13.Rc2 şi albul câştigă.

9. d4-d5

Th5-h4+

9...Th6 10.Rb4 şi jocul se scurtează.

10. Rc4-c3!

...

Şi nu 10.Rc5? Th5 11.Rb6 Th6 12.Ra5 Td5; aşadar, mergînd pe acest drum, partida nu poate fi câştigată. Albul mai are însă şi acum posibilitatea de a se întoarce pe drumul cel bun prin 13. Rb6 Th6 14. Rc5 Th5 15. Rc4 Th4+ 16. Rc3, dar în acest caz albul a făcut în total şase mutări inutile.

Dar nu numai 10.Rc5 nu este bine. Nu e bună nici mutarea 10.Rb3? deoarece urmează 10...Td4 remiză, şi nici 10.Rd3, la care urmează 10...Th6 11.Re4 Th4+, iar regele nu mai poate evita şahurile date cu turnul; şi aci el poate reveni la drumul bun, care este Rc3!

10. ...

Th4-h6

11.Rc3-b4

Th6-h4+

După 11...Tg6 urmează 12.Rc5 Tg5 13.Rd4 şi poziţia de câştig survine mai devreme.

12.Rb4-a5

Th4-h6

12...Td4 (nu are acelaşi efect ca Td6) 13.Rb6 Tc4 14.d6±.

13. Ra5-b6

Th6-g6

Turnul a fost silit să părăsească coloana „h”. 13... Th7 14.d6 T:b7+ 15.Rc5±.

14. Rb6-c5

Tg6-g5

15. Rc5-d4

Tg5-g6 (g4+)

16. Rd4-e5

Tg6-g5+

17. Re5-e6

Tg5-g6+

18. Re6-e7

...

Dacă 18.Rf7? atunci 18...Td6 remiză.

18. ...

Tg6-g7+

19. Re7-f6

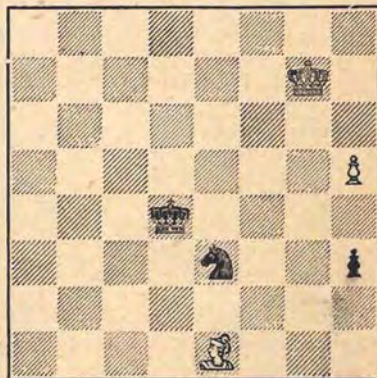
T oriunde

20. d5-d6 şi albul câştigă.

Masiva superioritate a albului nu ar fi fost suficientă pentru victorie, dacă albul nu ar fi reuşit să aducă pe negru în zugzwang, obligînd astfel turnul negru să treacă pe coloana „g”. Dacă negrul nu ar fi obligat să mute, iar turnul ar putea rămîne pe coloana „h”, partida nu s-ar putea câştiga. Aşadar, studiul se poate încadra şi în capitolul V, el fiind — alături de Nr. 28 şi 43 — al treilea studiu cu zugzwang din volum.

142. Magyar Sakkvilág,

1944



Remiză

3 + 3 = 6

1. Ne1-f2

...

Și nu 1.Ng3? Cf5+ 2.Rg8 (R ad libitum C:g3 3. orice h2 și negrul câștigă) 2...C:g3 3.h6 Ce4 4.Rg7 Cg5 cu câștig pentru negru; nici 1.h6? Cf5+ 2.Rg6 (2.Rg8 C:h6+±) h2±.

1. ...

h3-h2

Altfel Ng1 remiză.
Joc aparent.

2. Nf2:e3+?

...

Deși nu se obișnuiește să se ia figura legată, totuși — în cazul de față — luarea pare justificată, chiar din două motive: 1) după schimbul nebulului pentru cal, poziția este o remiză teoretică; 2) după 2...h1D 3.Dg2+ nebulul se pierde.

2. ...

Rd4-d5!

Luarea nebulului înseamnă realizarea remizei: mutarea 2...Re5 este dezavantajoso, nu din cauza 3.Nf4+ — deoarece după luarea nebulului regele încă mai rămâne apropiat — ci din cauză că se află pe diagonală a1-h8.

3. h5-h6

h2-h1D

4. h6-h7

Dh1-a1+

5. Rg7-g8

Da1-a8+

6. Rg8-g7

Da8-b7+

7. Rg7-g6

...

După 7.Rg8 negrul câștigă cu Re6.

7. ...

Db7-b2

8. Ne3-h6

Rd5-e6

9. Nh6-g7

Db2-g2+

10. Rg6-h6

Re6-f5 și ne-
grul câștigă.

Soluția corectă este:

2. h5-h6

h2-h1D

3. h6-h7

...

După luarea calului câștigă din nou Rd5.

3. ...

Dh1-b7+

4. Rg7-h6!

...

4.Rg8? Dg2+ 5. R ad libitum Df2 (+) a câștigat.

4. ...

Db7-c6+

Este indiferent dacă dama se mișcă pe orizontale sau pe verticale. 4...Dh1+ 5.Rg7 Dg2+ 6.Rh6 Dh3+ 7.Rg7 Dg4+ 8.Rf7 (f8, h6) etc. Important este că nebulul nu poate fi luat cu tempo.

5. Rh6-g7

Dc6-c7+

6. Rg7-g8

...

Acum nu mai este bună decît mutarea aceasta, întrucît la 6.Rg6 (h6)? câștigă De5.

6. ...

Dc7-d8+

7. Rg8-g7

Dd8-g5+

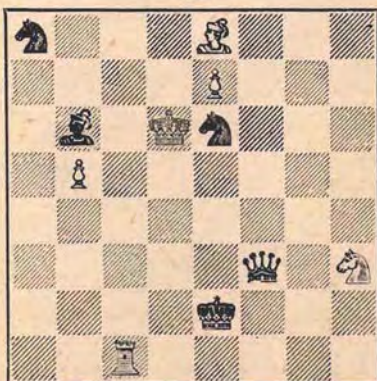
8. Rg7-f7

Dg5-h6

Acum 9.Rg8? ar pierde din cauza 9...Dg6+ 10.Rh8 Df7 (nebulul dăunător) dar

9. Nf2:e3+ remiză, deoarece nebulul trebuie luat iar regele rămîne de parte.

143. Campionatul R.P.R.,
1952



Remiză

6 + 5 = 11

În legătură cu studiul de mai sus se pune întrebarea dacă după studiul

Nr. 88, apărut înaintea acestuia, nu era cumva inutil să mai fie creat, deoarece mersul soluției studiului 88 este identic cu acela al uneia din variantele studiului de față.

Nu credem totuși că studiul este inutil. Dacă între cele două finaluri, nu ar exista altă deosebire în afară de aceea că aci nebulul joacă rolul pe care în celălalt îl avea turnul — această singură deosebire ar justifica pe deplin existența ambelor lucrări. În afară de aceasta, mai avem cele două curse — două studii independente — care sînt cel puțin tot atît de interesante ca oricare din cele două variante; în fine, aci avem două variante, pe cînd în studiul Nr. 88 există numai una.

Se înțelege de la sine că prima mutare este cu nebulul, făcînd loc pionului e7. Acțiunea cea mai logică pare a fi aceea de a ataca dama prin această mutare. Aceasta însă nu este soluția ci tocmai prima cursă, căreia negrul îi ripostează printr-un contra-joc interesant.

Prima cursă:

1. Ne8-c6 Df3-g3+

2. Rd6-d7! ...

2. Rd5 Cc7+ 3.Rc4 (3.Re4 De3+ și negrul cîștigă) 3...Dd3+ 4.Rb4 Dd2+ 5.Tc3 Na5+ și negrul cîștigă; 2.R:e6 Cc7+ 3.Rf7 [f6] (3.Rd7 D:h3+) 3...D:h3 4.Tc2+ Rd1 5.Ne4 (amenință T:c7) 5...De6+ 6.Rf8 Df6+ 7.Rg8 D:e7.

2. ... Nb6-c5!

3. Tc1:c5 ...

3.R:e6 D:h3+ 4.R ad libitum N:e7; 3.e8D (sau N:a8) Dd5+; 3.Nf3 Re3! 4.Tel+ (4.Tc3+ Rd2) 4...R:f3 5.Cg5+ (5.T:e6 N:e7) 5...C:g5 6.Te3+? N:e3.

3. ... Ce6:c5

4. Rd7-c8 (d8,e8) Dg3-c7 (b8,g8) mat.

A doua cursă:

1. Ne8-g6 Ca8-c7!

Acum nu e bun jocul anterior 1... Dg3+? 2.Rd7! Nc5 (2...Cc5+ 3.T:c5 D:h3+ 4. Nf5!) 3. Nh5+! Rd2 [d3] (3...Re3 4.Tc3+) 4.Td1+ R ad libitum 5.e8D și negrul nu poate cîștiga.

2. Tc1:c7 ...

Dacă 2.Cg1+, atunci 2...Ng1 3.T:c7 C:c7 4.R:c7 Nb6+ 5.R:b6 Df6+ și negrul cîștigă.

2. ... Nb6:c7+!

Și nu 2...Cc7? 3.Nh5 Ce8+ (în cazul luării nebulului se pierde dama) 4.Rd7 Cf6+ 5.Rc8 C:h5 6.e8D+ Rf1 7.De6 negrul nu are superioritatea necesară obținerii victoriei.

3. Rd6:e6 ...

Dacă 3.Rd7 Dd5+ 4.Rc8 Da8+ 5.Rd7 Cf8+ 6.e:f8D D:f8 7.R:c7 Dc5+ și negrul cîștigă.

3. ... Df3:h3+

4. Ng6-f5 ...

Dacă 4.Rf7 Dd7 și negrul cîștigă; dacă 4.Rf6 Nd8 5.e:d8D Dh4+.

4. ... Dh3-h5!

5. Nf5-e4! ...

Dacă 5.Nc2 (h7) De8+ (amenință Nd8); dacă 5.Rf6 Nd8 (d6) și negrul cîștigă.

5. ... Dh5-e5+

6. Re6-d7 ...

6. Rf7 Df4+ 7. Re6 D:e4+ 8. Rd7 Dd5+ 9.R:c7 D:b5 și negrul cîștigă.

6. ... De5-d6+

7. Rd7-e8 Dd6-e6 și negrul cîștigă.

În cazul celorlalte încercări, negrul cîștigă mai ușor.

1.Nd7 Cec7 2.T:c7 (2.Cg1+ N:g1 3.T:c7 [3.e8D+ C:e8 4.N:e8 Df4+]) 3...Nh2+ 2...N:c7+ 3.Re6 (c5) D:h3+ (Da3+) .

1. Nf7? D:f7 și negrul cîștigă.

1. Cf4+ D:f4+ 2.R:e6 (2.Rd7 Dd2+) 2...D:c1 3.Nh5+ Rf2 4.e8D Cc7+ și albul câștigă.

1. R:e6 D:h3+ 2. Rd6 (2. Rd5 Cc7+ 3. T:c7 N:c7 4. Rc6 Dh2+; 2. Re5 Dh8+; 2. Rf6 Nd4+; 2. Rf7 Df5+ 3. Rg8 Dg5+ 4. Rf8 [4. Rf7 D:c1+] 4...Dh6+ 5. Rg8 Nd4+) 2...Dh6+ 3. Rd7 Dd2+ 4. Re6 D:c1 5. Nh5+ Rf2 6. e8D Cc7+ și negrul câștigă.

1. Cg1+ N:g1 2. R:e6 (2. T:g1 Cac7+) 2...Db3+.

Soluția corectă este:

1. Ne8-h5! A, B, C

A) 1. ... Df3:h5
2. Ch3-f4+ ...

Nu ar fi bine 2. R:e6 D:h3+ 3. Rd6 (3. Rd5 Dd7+ și negrul câștigă; 3. Re5 Cc7 4. T:c7 N:c7+; 3. Rf6 Nd4+; 3. Rf7 Dh5+ 4. Rf8 Nc5+) 3...N:c7+ 4. T:c7 C:c7 5. R:c7 De6+.

2. ... Ce6:f4
3. e7-e8D+ Dh5:e8

Dacă 3...Rf2 (d2), atunci 4. D:h5 Ch5 5. Tc8 remiză.

4. Tc1-e1+ Re2-f3

4. Re2:e1 pat.

5. Te1:e8 Ca8-c7

6. Re8-b8 remiză.

6...Ccd5 7. N:b6 remiză, deoarece conform analizelor lui Troițki pionul alb trebuie reținut pe cîmpul b3; 6...Na5 7. b6 remiză; 6...C:b5+ 7. Rd7! remiză.

B) Negrul are însă posibilitatea de a evita patul.

1. ... Nb6-c7+

2. Tc1:c7!

Nu 2. R:e6 D:h5 3. Cf4? N:f4 și negrul câștigă.

2. ... Df3:h5

3. Ch3-f4+!

Sacrificarea calului era necesară în varianta A, deoarece: 1) existînd calul pe tablă nu se poate obține patul; 2) pentru realizarea patului era necesar ca cîmpul d5 să-i fie luat regelui de către calul negru. Acum nu mai există poziție de pat; același sacrificiu are acum cu totul alte cauze:

3. ... Ce6:f4

4. e7-e8D+ ...

Și nu 4. Tc2+ (4. Tc8?? Dd5 mat) 4...Rd3 5. Rd7 Dd5+ 6. Rc8 De6+ 7. Rd8 Dd6+ și negrul câștigă.

4. ... Dd5:e8

5. Tc7-e7+

De8:e7

6. Rd6:e7 remiză.

Mutarea 6...Cb6 nu mai folosește la nimic deoarece — conform analizelor lui Troițki — nu este de ajuns ca pionul „b” să fie oprit pe cîmpul b5.

C) 1...Nc5+ nu constituie o variantă interesantă, deoarece răspunsul 2. T:c5 este bun, întrucît turnul apără nebulul, dar în același timp, e bine și 2. R:e6 deoarece după 2...D:h5 3. Cf4+ negrul nu mai poate câștiga.

Există probleme de șah nerezolvabile?

Sînt mai mult de zece ani de cînd autorul volumului de față a pus această întrebare în coloanele revistei „Magyar Sakkvilag”. Răspunsul nu s-a lăsat așteptat multă vreme: printre cele 24 probleme prezentate la un concurs internațional de dezlegări, s-a găsit și una care n-a putut fi soluționată.

Dar faptul avea o explicație simplă: problema n-avea într-adevăr soluție și fusese introdusă în concurs numai cu scopul de a induce în eroare pe dezlegători...

În cazul cînd autorul unei compoziții șahiste are ambiția de a crea o lucrare care să reziste mai mulți ani — sau, în extrem, chiar mai multe decenii — tuturor încercărilor de soluționare, el va trebui să aleagă înainte de toate o formă corespunzătoare acestui scop sau să conceapă o formă nouă, cu totul deosebită. Dintre toate formele cunoscute, numai studiile par indicate pentru aceasta. Problemele cu număr fix de mutări se pot analiza pînă la extrem.

Problemele feerice reprezintă un gen cu totul special al șahului, în care introducerea de elemente (călăreți nocturni, lăcuste etc.) și de reguli (mutări maximele, maturi ajutoare, inverse, strîmtarea sau lărgirea

tablei, transformări într-un cilindru sau într-un balon etc.) străine jocului de șah propriu-zis, fac deseori ca, uneori, găsirea soluției să fie foarte grea, dacă nu imposibilă, dar în același timp duc la o combinare a șahului cu alte genuri ale așanumitelor probleme de ingeniozitate.

Cel mai ușor gen de problemă de șah „nerezolvabilă” ce se poate imagina, constă în întinderea unei curse în care să cadă oricine. Cealaltă metodă este încurcarea dezlegătorului în mijlocul unui număr mult prea mare de posibilități; un adevărat labirint, în care cel rătăcit nu are firul Ariadnei. Și, în sfîrșit, o a treia posibilitate: studiul să conțină în soluție o mutare care pare lipsită de sens sau chiar imposibilă, dar în realitate să fie plină de rafinement și negăsirea acestei mutări să facă imposibile investigațiile ce ar fi necesare într-o anumită direcție. Eventual, toate aceste procedee ar putea fi unificate într-o singură lucrare.

Totuși, răspunsul la întrebarea care formează titlul acestui capitol este că nu există problema de șah conformă cu regulile obișnuite ale jocului, care să nu poată fi rezolvată. Mai

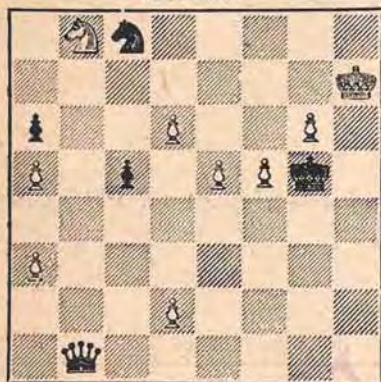
curînd sau mai tirziu, răbdarea și perseverența dezlegătorului triumfă. Există însă probleme despre care se poate spune că în timpul limitat acordat unui concurs, sînt practic nerezolvabile. Așa stă cazul cu cele două studii de mai jos.

Primul, vechi de 12 ani, nu a fost nici pînă astăzi rezolvat; al doilea a așteptat aproape un an pînă să fie soluționat, după care soluția a fost dată publicității.

144. Magyar Sakkvilág,

1944

„Labirintul“



Remiză

$9 + 5 = 14$

Nu vom publica nici acum soluția. Nu numai pentru faptul că misterul e interesant numai atîta timp cît rămîne mister; nu dăm soluția mai ales pentru că avem certitudinea că odată și odată tot o va găsi cineva.

Vom da totuși cîteva date asupra acestui studiu, care a participat la mai multe concursuri de dezlegări, dar fără nici un rezultat, deși s-au făcut numeroase încercări de a-l soluționa.

Foarte mult s-a ocupat de acest studiu inginerul craiovean A. Nichita, care a demonstrat remiza pentru alb, în vreo sută cincizeci de cazuri. Jocul cel mai bun al negrului nu se afla însă printre ele.

Soluția adevărată (variantea principală) este atît de ascunsă încît dez-

legătorul trece ușor pe lingă ea. Dar, pe de altă parte, dezlegătorul care va reuși să dea totuși de ea, va constata în mod evident că a găsit soluția, deoarece, ca să folosim o expresie plastică, ea îl va ului.

145. Tijdschrift KNSB,

1948

Premiul special



Remiză

$7 + 7 = 14$

În afară de revista de șah olandeză, menționată mai sus, în vara anului 1948 studiul acesta a mai apărut concomitent în revistele de șah din alte șapte țări, în scopul de a constitui unicul obiect al unui concurs de dezlegări. Țările respective au fost: Cehoslovacia, Finlanda, Olanda, Ungaria, Italia, România, Suedia și Elveția. Dintre aproximativ douăzeci de dezlegători, cîți au participat la concurs, nici unul nu a reușit să găsească soluția justă. De altfel, în baza rezultatului la care au ajuns ei, acești dezlegători nu puteau avea altă părere decît că remiza se înțelege de la sine, iar concursul nu are nici un rost. Constatarea ar fi adevărată, dacă negrul nu ar avea la dispoziție o combinație de trei mutări, a cărei mutare introductivă este un sacrificiu de damă, fără nici o compensație. Această combinație deschide negrului mari perspective de câștig, iar efectul ei deci-

siv poate fi contracara numai prin faptul că, la momentul oportun, albul sacrifică și el dama, de asemenea gratuit, restabilind prin aceasta echilibrul.

Conținutul studiului este tocmai acest foc bengal.

De altfel autorul a căutat să asigure studiul împotriva soluției prea ușoare prin următoarea cursă:

Căutînd poanta, dezlegătorul vede că după 1. e7 d:e2 2. e8D e1D+ 3. D:e1 f2+ negrul recîștigă dama și se ajunge la o poziție de remiză; el poate pe drept cuvînt să creadă că a găsit soluția și nu mai caută continuarea după 3...Tg2+, care este mult mai primejdioasă.

Soluția și analizele necesare sînt următoarele:

1. e6-e7

Altfel negrul ar cîștiga cu ușurință.

1. ...

d3:e2!

Dacă 1...f:e2 2. Rf2! e1D++ (2... Tc1 3. C:e2 d2 [3... Tc2 4. e8D remiză] 4. e8D d1D 5. De5+ f6 6. De7+ R:h8 7. D:f6+ etc.) 3. R:e1 d2+ 4. Rd1 Nb3! 5. Nd5! (și nu 5. e8D? Tb2+ 6. Re2 d1D++ 7. Re3 De1+ și negrul cîștigă) 5... T:c3+ 6. N:b3 Te3 7. C:f7 remiză.

Dacă 1...T:c3 2. e8D d2 3. De5+ f6 (3...Rf8 4. Cg6+ f:g6 5. Df4+ și albul cîștigă; 3...Rg8 4. D:d5 Tc1+ 5. Rf2 d1D 6. D:f7+ cîștigă) 4. De7+ R:h8 5. D:f6+ Rh7 6. Df5+ Rh6 7. Dh5+ Rg7 8. Dg5+ și albul cîștigă.

2. e7-e8D

Nu e bine 2. Rf2? e1D++ 3. R:e1 f2+ 4. Rd1 (4. Rf1 Nc4+ și negrul cîștigă) 4...T:c3 5. e8D (5. Na6 Te3 cu cîștig pentru negru) 5...f1D+ 6. Rd2 Dc1+ 7. Re2 Db2+ și negrul cîștigă. Nu e bine nici 2. C:e2? deoarece 2...T:e2 3. N:d5 T:e7 și negrul cîștigă.

2. ...

e2-e1D+!!

Prima poantă a jocului negru este acest sacrificiu al damei. Dacă 2... Tc1+ 3. Rf2 Tf1+ (3...e1D+ 4. D:e1 T:e1 5. N:d5 remiză) 4. Rg3 Tg1+ (4...e1D+ 5. D:e1 T:e1 6. N:d5 Te3 7. Ca4 remiză) 5. Rf2 Tg2+ 6. Rel f2- (6...Nc4 7. De3 sau N:f3 remiză) 7.R:e2 Nc4+ 8.Re3 f1D 9.De5+ f6 (9...R ad libitum 10. N:g2 remiză) 10. De7+ Rh6 (10...R:h8 11. Df8+ Rh7 12. Ne4+ și albul cîștigă) 11. Df8+ Rg5 12. Dg7+ Rh4 13. Dh6+ Rg3 14. Ce4+ R:g4 15. Dg6+ șah etern.

3. De8:e1

Tc2-g2+!

Introducerea la a doua mutare-poantă a atacului negru. După 3...f2+ 4. D:f2 T:f2 5. R:f2 sau mai cu seamă 5. N:d5 menține ușor remiza.

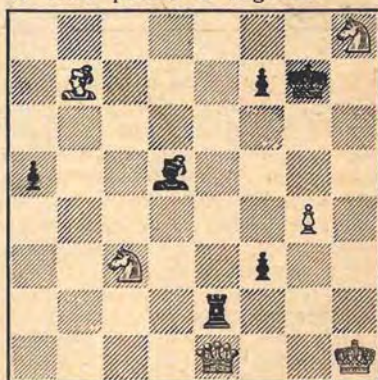
4. Rg1-h1

Nu este bine 4. Rf1 Nc4 5. Ce2 (5. De2 f:e2+ și negrul cîștigă) 5...Ne2+ 6. D:e2 f:e2+ 7. Rel Th2 cu cîștig pentru negru.

4. ...

Tg2-e2!!

A doua poantă a negrului.



Alb cîștigă

6 + 6 = 12

5. De1-g1!

Singura mutare ce oferă albului, cu două mutări mai tîrziu, posibili-

tatea de a sacrifica la rindul său dama și a salva partida. La alte mutări negrul câștigă.

a) 5. C:e2 f2+ ciștigă.

b) 5. D:e2 f:e2+ ciștigă.

c) 5. Dh4 f2+ (și nu 5...Tel+ din cauza lui 6. Rh2!) 6. Rh2 f1D+ 7. ad libitum Dg2 (f3) mat.

d) 5. Dg3 f2+ (și nu Tel+) 6. Rh2 (6. C sau N:d5 f1D+ 7. Dg1 Dh3+ ciștigă) 6...f1D+ 7. Ce2? Dh1 mat.

e) 5. Dd1 Tel+ (acum nu e bună mutarea 5...f2+ ? care era corespunzătoare mai înainte, deoarece urmează 6. Rh2 f1D+ [6... Tel? 7. Dd4+ și albul ciștigă] 7. D:e2 remiză) 6. Rh2 (6. Del f2+ și ciștigă negrul) 6... T:d1 7. N:d5 (7. C:d1 N:b7 8. C:f7 a4 9. Rg3 [9. Cc3 f2+ cu ciștig pentru negru] 9... a3 10. Cc3 R:f7) 7...f2 8. ad libitum f1D și negrul ciștigă.

f) 5. Dal Tel+ (5...f2+ ? 6. C:d5+±) 6. Rh2 T:a1 7. C (N):d5 f2+.

g) 5. Df1 N:b7! (acum nu e bine aici 5... f2+? 6. N:d5 Tel 7. Rg2+, nici 5...Tel 6. Na6! remiză) 6. Rg1 (6. Dh3 f2+ și negrul ciștigă; 6. D ad libitum Tel+ cu ciștig pentru negru) 6...Tg2+ 7. Rh1 (7. D:g2 r:g2 negrul ciștigă) 7...f2 8. Ce4 (d5) (8. De2 [b5] Tg1++ 9. Rh2 Th1+ 10. Rg3 f1D și negrul ciștigă deoarece albul are un singur șah) 8...N:e4 (f:d5) 9. Dal+ f6 și negrul ciștigă.

n) 5. Df2 (sacrificiul damei care pricinuiește însă negrului o importantă pierdere de tempo, îngreunându-i obținerea victoriei) 5...T:f2 6. N:d5 (6. C:d5 a4 7. Cc3 [7. Na6 a3 8. Nc4 (8. Cc3 Tc2) 8...Tf1+ 9. Rh2 f2 10. Ce3 Tel 11. N:f7 f1D 12. Cf1 T:f1 13. Nc4 a2 și negrul ciștigă; 7. Rg1 a3 8. Cc3 Tc2 9. Nd5 R:h8 cu ciștig pentru negru] 7... a3 8. Nd5 [8. Na6 sau Rg1 Tc2) 8... R:h8 9. Rg1 [9. N:f7 Tf1+ 10. Rh2 f2 (a-

menință Th1+) 11. Rg2 Tc1)± 9... Tc2 10. Ca2 f6 11. Rf1 Rg7 12. Re1 Rh6 13. Rf1 [13. Rd1 f2) 13... Rg5 etc.) 6...R:h8 7. Rg1 (7. N:f7 Tf1+ 8. Rh2 f2 9. Rg2 sau Nc4 Tc1) 7...Tc2 8. Ca4 (8. Ce4 a4 9. N:f7 [9. Cg5 Tc5 10. C:f7+ Rg7 11. Na2 (11. Ne6 Rf6) 11...Tc1+±; 9. Cf2 a3 10. N:f7 Rg7 11. N oriunde Rf6) 9... Rg7 10. Nd5 Rg6 11. Cf2 [11. Rh1 tempo a3 12. Nb3 a2 13. N:a2 T:a2 14. Rg1 Te2) 11...a3! [acest sacrificiu al turnului este necesar, altfel urmează N:f3 remiză] 12. Ne4+ Rg5 13. N:c2 sau ad libitum a2) 8...Tg2+ 9. Rf1 T:g4 10. Ce3 (10. Cb6 Rg7 11. N:f3 a4)±; 10. Nb3 Tb4 11. Nc2 Td4 12. Re1 Rg7 etc.)±; 10. Nc6 Rg7 11. Rf2 Rf6 12. R:f3 Tc4 13. Ne8 Re5± deoarece în schimbul pionului trebuie cedată o figură) 10...Rg7 11. N:f3 (11. Rf2 f5 12. R:f3 Rf6 13. Re3 [13. Ne4 Re5] 13... Re5)± 11... Tc4 12. Ca2 (după 12. Cb5 urmează același joc) 12... Rf6 13. Re1 (13. Nd5 Td4 14. Nb3 a4)± 13... Re5±. Conform celor de mai sus sacrificarea damei a fost prematură.

i) 5. Rg1 T:e1+ 6. Rf2 N:b7 7. R:e1 R:h8±.

5. . . f3-f2+

După 5...Tel jocul este același: 6. N:d5 f2 7. Df1!! etc.

o. Nb7:d5

Nu este bine 6. C:d5? deoarece urmează 6...Tel 7. Df1 T:f1+ 8. Rg2 Tb1 9. Na6 R:h8 10. R:f2 (10. Cc3 Tb3 11. Ce2 e jocul cel mai bun) 12. a4 Nc4 [12. Cc1 Tb1 13. Ca2 Ta1 14. Cb4 (c3) a3)± 12... Tb1 13. Cg3; cea mai bună este 13...Rg7 14. Cf5+ [14. R:f2 a3 15. Re3 Tb2+±] 14... Rf6 15. Ce3 a3 16. Na2 f1D+ 17. Cf1 Tb2+ și negrul ciștigă) 10...a4 11. Cc3 a3!!±.

6. . .
7. Dg1-f1!!

Te2-e1
...

Poanta! Dama trebuie restituită fără nici o compensație, ceea ce constituie singura salvare. Dacă 7. Ce2? T:g1 și negrul câștigă. Sacrificată pe cîmpul f2 dama era aproape de a salva partida; pe f1 o salvează într-adevăr.

7. ...
8. Rh1-g2

Tel:f1+
A, B

- A)8. ...
9. Rg2:f2
10. Cc3-a2 remiză.

Tf1-c1
Rg7:h8

Albul mai are și acum o superioritate minimală.

- B)8. ...
9. Rg2:f2
10. Rf2-e3 remiză.

Tf1-h1
Th1:h8

CAPITOLUL XXI

Compoziții recente

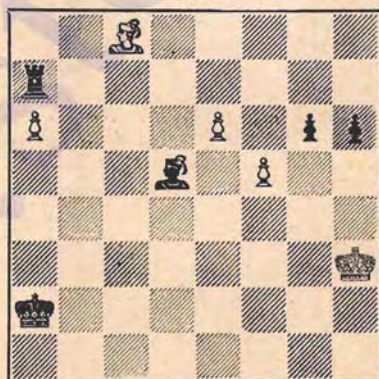
Între data redactării materialului și cea a apariției cărții, trece de obicei un timp destul de îndelungat, în care autorul își continuă munca sa de creație. Studiile apărute în acest timp n-au mai putut fi incluse în diferitele capitole consacrate temelor lor: iată motivul pentru care le cuprinde în acest ultim capitol al cărții.

Primul studiu ar putea face parte din capitolul I al volumului, deoarece negrul are de ales la care dintre cele două figuri trebuie să renunțe: la cea mai valoroasă, ori la cea mai puțin valoroasă. Al doilea studiu și-ar putea găsi loc în mai multe capitole (Figuri dăunătoare, Zugzwang, Închiderea de linie, Studii în studiu, Momentul de surpriză etc.). Amândouă împreună pot constitui un capitol special, intitulat: Problema punctului de intersecție (tema Novotny).

Studii pe tema Novotny sînt și cele care poartă numerele 89 și 90, din capitolul XIII. Esențială în această temă spectaculoasă este o închidere de linie care se întîmplă în felul următor: albul așază una din figuri în punctul de intersecție al liniilor de bătaie a două figuri adverse, închizînd astfel ambele linii; indiferent cu care din figuri ia adversarul

figura sacrificată de alb, una din linii va rămîne închisă.

146. Magyar Sakkélet,
1955



Alb câștigă

5 + 5 = 10

Cu siguranță că un jucător de concurs s-ar decide aci pentru mutarea 1. f6. Acum, după 1...T:a6 urmează 2. f7 N:e6+ 3. N:e6+ Te6 4. f8D și unul din pionii este imediat luat; iar după 1...N:e6+ configurația jocului este următoarea: 2. N:e6+ Rb2 3. f7 Ta8 4. Nd5 T oriunde pe linia a 8-a 5. a7 câștigă.

Însă după 1. f6 urmează 1...Ta8! 2. Nb7 N:e6+ 3. Rg3! Tf8 4. a7 Rb3

5. a8D T:a8 6. N:a8 g5 și albul nu poate câștiga.

Soluția este de a încurca acțiunea pieselor negre așezînd nebulul în punctul de intersecție al liniilor de bătaie b7, după care negrul trebuie să se decidă pe care din cele două piese o schimbă și pe care o sacrifică.

1. Nc8-b7

A, B, C, D, E

Jocul albului depinde acum de răspunsul negrului:

A) 1. ...

Nd5:b7

2. a6:b7

Ta7:b7

3. f5:f6

...

S-a ajuns la o poziție câștigătoare cunoscută din teorie. Victoria se obține ceva mai greu din cauză că — pe lângă turn — negrul mai are și doi pioni, împrejurare care de regulă are drept rezultat remiza. Aici însă — dată fiind depărtarea la care se află regele negru — unul din pioni este iremediabil pierdut. 3...Ta6 4. f7 (mai bine ca 4. e7) 4...Te6 5. f8D Te3+ (altfel Df7 ori D:h6) 6. Rg2 Te2+ (altfel D:h6 ori Df2+) 7. Rf1 și albul câștigă.

B) 1. ...

Ta7:b7

2. a6:b7

Nd5:b7

3. e6:e7

...

Și nu 3. f6? (f:g6) Nc8!

3. ...

Nb7:c6

4. f5:g6 și albul câștigă.

Bineînțeles 4. f6? ar pierde; după 4...Ne8 urmează 5. Rg4 Rb3 6. Rf4 Rc4 7. Re5 Nf7 8. Rd6 Rd4 9. Rd7 Re5 și negrul câștigă.

Cu aceasta partea tematică a studiului a și luat sfîrșit. Studiul în sine nu e încheiat încă, deoarece negrul nu este în situația de a trebui să accepte variantele de mai sus. Mai există și alte posibilități.

C) 1. ...

Nd5:c4

2. e6:e7

I, II

I) 2. ...

Nc4-f7

3. Nb7-d5+

Ta2-a3

Dacă 3...Nd5, atunci 4. e8D și albul câștigă.

4. Nd5:f7

Ta7:e7

5. f5:g6 și albul câștigă.

II) 2. ...

Nc4-b5

3. f5:g6 și albul câștigă.

În fond, aici se repetă varianta B în care turnul negru, nebulul alb și pionul a6 pot fi considerați ca inexistenți, iar cei doi pioni despărțiți câștigă victoria împotriva nebulului negru.

Pionii legați nu ar câștiga nici aici: 3.f6? Ne8 4.Rg4 Rb3 5.Rf4 Rc3 6.Re5 Nf7 7. Rd6 Rd4 8. Rd7 Re5 9. e8D N:e8 10. R:e8 R:f6!

D) 1. ...

g6:f5

2. Nb7:d5+

R oriunde

3. Nd5-b7 câștigă.

E) 1. ...

Ra2-a3

2. Nb7:d5

g6:f5

Altfel 3. f6±.

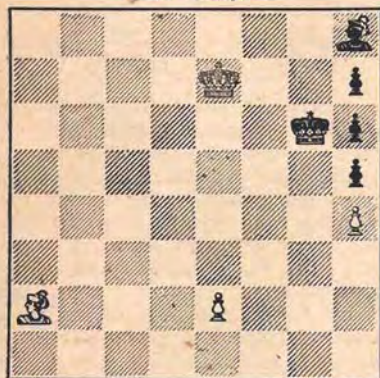
3. Nd5-b7 și albul câștigă.

Deși utilizează punctul de intersecție, acest studiu nu are nimic comun cu tema Novotny. Prima deosebire evidentă dar mai puțin esențială, constă în faptul că în tema Novotny instalarea unei piese în punctul de intersecție înseamnă sfîrșitul jocului, pe cînd aici ea nu este decît mutarea-cheie. Deosebirea esențială este însă lipsa oricărei semnificații a închiderii de linii efectuată tocmai în punctul de intersecție, deoarece important este numai faptul că — din cauza aceasta — negrul trebuie să se decidă pentru una din piese, renunțînd la cealaltă.

Credem că studiul următor poate concura pe drept cuvînt cu tema Novotny și din punct de vedere al frumuseții sale. Istoria nașterii sale este următoarea:

Curînd după elaborarea studiului de mai sus, autorul acestui volum a primit spre verificare din partea renumitului autor de studii ceh Milos Marysko, următorul studiu:

Milos Marysko



Alb câștigă

4 + 5 = 9

1. Nbl+ Rg7 2. e4 Rg8 (2...Rg6 3. e5+) 3. Na2+ Rg7 4. e5 Rg6 5. Nbl+ Rg7 6. e6 Rg8 7. Na2 Ne5 8. Rd7 câștigă, deoarece înaintarea pionului „e” are loc cu șah prin descoperire.

Albul câștigă însă și sacrificînd nebunul prin 7. N:h7+, indiferent dacă negrul îl acceptă sau nu, mutare mai spectaculoasă decît cea intenționată de autor. Din această cauză am considerat că merită osteneala de a modifica studiul în așa fel încît să rămînă valabilă numai această din urmă variantă.

Modificarea a fost posibilă, dar numai cu prețul unor mari schimbări în poziție, datorită cărora nu a mai rămas aproape nimic din original, cu excepția grupării de figuri din colțul din dreapta sus; ideea, desfășurarea soluției, totul s-a modificat.

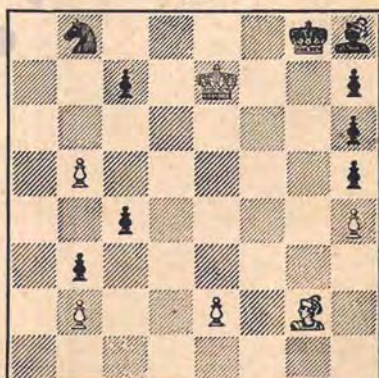
Încă din poziția lui Marysko — din care derivă ideea noastră — se pot constata următoarele: între cele două șahuri date cu nebunul — care forțează mutarea Rg7, merită să

blocheze nebunul negru — albul are o mutare liberă cu ajutorul căreia poate să-și îmbunătățească poziția. Această mutare liberă nu poate fi decît înaintarea pionului „e”, care încrucișează însă în două locuri linia de acțiune a nebunului; în momentul cînd pionul a ajuns la e6, nebunul negru este eliberat. În studiul lui Marysko albul nu are nici o greutate în momentul cînd pionul închide diagonală nebunului e4. Interceptarea de pe cîmpul e6 ar constitui poanta studiului, dacă după aceea nu ar exista două posibilități de câștig.

Efectuarea unor transformări în poziție, de așa manieră încît pe de o parte să dispară dubla soluție, iar pe de altă parte mersul jocului să fie întrerupt încă la prima interferență (la e4), a dus la apariția unui studiu cu punct de intersecție, original și de efect, în care linia de acțiune a unei figuri albe în luptă cu forțe superioare este interferată de două ori de înaintarea pionului câștigător, ceea ce crează contrașanse negrului.

147. Suomen Shakkli,

1955



Alb câștigă

6 + 9 = 15

1. Ng2-d5+
2. Nd5:c4

Rg8-g7

...

după care continuarea cea mai bună este

2. ...

Rg7-g6

care salvează pionul b3. Aceasta poate fi considerată ca varianta principală a studiului. În afară de aceasta, mai sînt numeroase variante pentru care există de asemenea numai cîte o singură posibilitate de cîștig; unele din ele au o valoare egală cu cea a variantei principale. De exemplu:

Varianta 1:

2. ...

Cb8-d7

3. Re7:d7

A, B, C

A) 3. ...

Rg7-f6

4. Rd7:c7

Rf6-f5

5. Nc4:b3

Nh8:b2

La 5...Ne5+ urmează 6.Rd7 Nd4 7.Ne6+ Rf4 8.b4±, iar dacă 5...Rg4 atunci 6.Rd6 R:h4 7.e4 ad libitum 8.e5±.

6. b5-b6

Nb2-e5+

6...Rg4 7.Rd6 Rf4 (7...R:h4 8.e4 ad libitum 9.e5±) 8. Nd5 Ne5+ (8...Re3 9.Nf3±) 9.Re5 Nb8 10.e4 Rg4 11.b7±, deoarece pionul „h” nu poate fi luat; în continuare jocul este: 11...Rf4 12. Rd7 Rg4 13.Re8 N ad libitum 14.b8D±.

7. Rc7-d7

Rf5-f4

Dacă 7...Re4, atunci 8.b7 Re3 9.Nc4 și 10.Rc8±.

La 7...Rg4 urmează 8.e4 R:h4 9.Re6 N ad libitum 10.Rf5±.

8. Nb3-d5

Rf4-e3

8...Rg4 9.e4 ca mai sus.

9. Nd5-f3±.

B) 3. ...

Rg7-g6

4. Rd7:c7

Nh8:b2

4...Nf6 5.e4 N:h4 6.e5 Ng3 (6...Rf5 7.Rd6 Re4 8. e6 Rd4 9.e7±) 7.Rd6 Rf5 8.Nd3±; 4...Rf5 5.b6 Rg4 (5...Re4 6. b7±) 6.Rd6±.

5. Nc4:b3

Rg6-f5

5...Nf6 6.e4 N:h4 7.e5±; 5...Ne5+ 6.Rd7 Nd4 7. e4 Rf6 8.Rd6 Ne5+ 9.Rd5 Nc7 10.Nd1±.

6. b5-b6

Rf5-g4

6.Rf4 Nd5 7.Ne5+ Rd7 — trece în varianta A.

7. e2-e4

Rg4:h4

8. Rc7-d6 și albul cîștigă.

C) 3...Rf8 nu poate fi luat în considerație nu numai pentru faptul că regele se îndepărtează de pionul h4, ci, mai ales, din cauză că pionul b5 se transformă în damă cu șah.

Negrul mai are posibilitatea 2...c6 după care urmează 3.b6 c5 (amenință Cc6+ și Ca5) 4.b7 Cc6+ (după 4...Rg6 survine un joc identic cu varianta a 3-a, cu neînsemnata deosebire că acolo pionul se află deja pe e3) 5. Rd6 Cb8 6. Rc7 Rg6 7.R:b8 N:b2 8.N:b3 Rf5 9.Nc2+ Rg4 10.e4 R:h4 11.Rc8 Ne5 12.b8D N:b8 13.R:b8 Rg5 14.e5 h4 15.Rc7 h3 (15...Rf4 16.e6 h3 17.Ne4±) 16.e6 h2 17. Ne4±.

Mutarea 2...c5 nu prea contează: 3.N:b3 (e bine și e4) Rg6 4.Nc2+ Rg7 5.Nd3 (5.b3? Rg8 remiză) 5...Rg8 6.Nc4+ Rg7 7.b3±.

Revenind acum la varianta principală:

3. Nc4-d3

Rg6-g7

4. e2-e3!! axa

Greșit ar fi 4. e2-e4? deoarece negrul salvează partida printr-un contra-joc de o valoare egală cu varianta principală.

Contra-jocul 1:

4. ...

Cb8-d7!

5. Re7:d7

Rg7-f6!

La alte mutări ale regelui, albul cîștigă cu jocul variantei 4 în care această mutare nu mai are rost.

6. Rd7:c7

Rf6-e5!

7. b5-b6

Re5-c4

8. Nd3-b1

...

Dacă 8.b7 R:d3 9.b8D Ne5+ 10.Rc8 N:b8 11.R:b8 R:e4 $\mp$; iar dacă 8.Ne2 R:e4 9.b7 (9.N:h5 N:b2 $\mp$) 9...N:b2 cu șanse de câștig pentru negru.

8. ... Nh8-f6 a, b

a) 9. b6-b7 Nf6:h4
10. b7-b8D ...

Nici 10.e5 nu este bine din cauza 10...Ng3.

10. ... Nh4-g3+
11. Rc7-c8 Ng3:b8
12. Rc8:b8 h5-h4 $\mp$

După 13.e5 urmează 13...R:e5 14.Nd3 h3 15.Nf1 h2 16.Ng2 Rf4 și albul este iremediabil pierdut.

b) 9. e4-e5!! ...

O resursă neașteptată, care dă contrajocului I o incontestabilă valoare artistică.

9. ... Nf6:e5+

Bineînțeles nu 9...R:e5? 10.b7 Rf4 11.b8D $\pm$ și deși pionul h4 cade, b2 câștigă.

10. Rc7-c8 Rd4-e3
11. b6-b7 ...

Altfel N:b2.

11. ... Re3-d2
12. b7-b8D Ne5:b8
13. Rc8:b8 Rd2-c1
14. Nb1:h7 Rc1:b2
15. Nh7-g6 ...

Ultima încercare de a obține victoria.

15. ... Rc2-c1
16. Ng6:h5 b3-b2
17. Nh5-g6 h6-h5 remiză.

Se naște întrebarea: de ce albul nu face o mutare de tempo cu nebulun (în loc de e2-e3)? Răspunsul este simplu: nebulun nu are mutații de tempo. Dacă albul încearcă

4. Nd3-e4 ...

survine al doilea contrajoc al negrului, care duce la remiză.

4. ... Cb8-d7
5. Re7:d7 Rg7-f6
6. Rd7:c7 Rf6-e5

Dacă nebulunul și-ar fi executat mutarea de tempo la f5, regele negru l-ar fi atacat cu o mutare mai devreme, jocul rămânând același.

7. Ne4:h7 ...

După 7.Nd3 urmează 7...Rf4 8.e4 (8.b6 N:b2 9.b7 Re3 remiză) 8...N:b2 9.b6 Ne5+ 10.Rc8 Rg4 11.b7 R:h4 12.b8D N:b8 13.R:b8 Rg5 14.e5 h4 15. Rc7 h3 16.e6 h2 17.Ne4 b2 remiză.

7. ... Re5-f4
8. b5-b6 ...

Dacă 8.Ng8 N:b2 9.N:b3 Re3 10.Nc4 Nf6 remiză.

8. ... Nh8:b2
9. b6-b7 Nb2-e5+
10. Rc7-c8 Rf4-e3
11. Nh7-d3 ...

Mutările regelui pot fi schimbate între ele, caz în care se schimbă și ordinea ripostelor.

11. ... b3-b2
12. b7-b8D Ne5:b8
13. Rc8:b8 b2-b1D
14. Nd3:b1 Re3:e2 remiză.

Mutarea variantei principale este

4. ... Rg7-g8

după care negrul mai are trei posibilități de rezistență.

Varianta 2.

4. ... Cb8-d7
5. Re7:d7 Rg7-f7

Mutarea 6...Rf6 nu are sens, deoarece continuarea albului 7.Re5 este

cu desăvîrșire lipsită de efect; 5...Rf8 nu e bine deoarece în acest caz pionul b5 se transformă cu șah.

6. Rd7:c7 ...

6.Nc4+? ar aduce regele negru mai aproape de pionii albi.

6. ... Nh8:b2
7. b5-b6 Nb2-e5+

Dacă 7...Nf6 8. Ne4+ (și nu 8.b7? după care ar câștiga 8...N:h4; dacă la mutarea a 5-a regele negru ar fi jucat la f8, acum ar câștiga numai b7) 8...R ad libitum 9.N:b3 și câștigă, ca în varianta 1 (faptul că pionul „e” se află pe un cîmp negru și nu pe unul alb, ca mai înainte, constituie în fond un avantaj).

8. Rc7-c8 Rf7-e6
9. b6-b7 ...

9...Nc4+? 10.Rf5 și pionul nu poate fi luat.

9. ... Re6-d5
10. b6-b8D Nc5:b8
11. Rc8:b8 b3-b2 (Rd5-c5)
12. e3-e4 (+) R -d4
13. Nd3-b1 și albul câștigă.

Varianta aceasta, împreună cu varianta 1 sînt simetrice. Pionul e4 poate fi apărat, în varianta 1, de pe cîmpul h1, pe cînd aci de pe b1.

Varianta 3

4. ... c7-c6
5. b5-b6 c6-c5

Amenință Cc6+ și Ca5.

6. b6-b7 Cb8-c6+
7. Re7-d6 Cc6-b8
8. Rd6-c7 a, b, c

a) 8...Rf6 nu contează: 9.R:b8 ad libitum 10.Rc8 și pionul b2 nu poate fi luat.

b) 8. ... Rg7-f8
9. Rc7:b8 Nh8:b2
10. Rb8-c8 Nb2-e5
11. b7-b8D Ne5:b8
12. Rc8:b8 Rf8-e7
13. Rb8-c7 Re7-e6
14. Rc7-b6± (14...c4 15.N:c4+ Re5 16.Nd3!).

c) 8. ... Rg7-f7
9. Rc7:b8 Nh8:b2
10. Rb8-c8 Nb2-e5
11. Nd3-c4+ ...

Acum jocul anterior nu este bun: 11.b8D? N:b8 12.R:b8 Rf6 13. Rc7 (13.Nc4 Re4 [și nu b2?]) 14.Nd3 c4 remiză) 13...Re5 14.Rc6 c4 remiză.

11. ... Rf7-f6
12. Nc4:b3 Rf6-f5
13. Nb3-c2+ ...

Se amenințase Re4.

13. ... Rf5-g4
14. b7-b8D Ne5:b8
15. Rc8:b8 Rg4:h4
16. e3-e4 Rh4-g5
17. e4-e5 h5-h4
18. Rb8-c7 ...

18.e6? Rf6 19.Nb3 Re7±.

18. ... h4-h3
19. e5-e6 h3-h2

Dacă 19...Rf6 20.Rd7±; dacă 19...Rf4 20.e7 sau Nf4±.

20. Nc2-e4 c5-c4
21. e6-e7 c4-c3
22. e7-e8D și albul câștigă.

Varianta 4

4. ... c7-c5
5. e3-e4 c5-c4

După 5...Rg8 (5...Rg6 6.e5+ câștigă și mai repede) 6. Nc4+ Rg7 7.e5 Rg6 8.Nd3+ Rg7 9.e6 Rg8 se ajunge la poziția finală a variantei principale, cu deosebirea că pionul c7 se află aci pe c5, fapt care

nu are însă importanță; dacă 9...c4 urmează 10.N:c4 Rg6 (10...Rg8 11.Rd6+) 11.Nd3+ și se ajunge la poziția finală, fără pionul „c”.

6. Nd3:c4 Rg7-g6
7. Nc4-f7+ Rg6-g7
8. Nf7-e6! ...

8. e5? Cc6+ (cursă) remiză.

8. ... Rg7-g6
9. Ne6-f5+ Rg6-g7
10. e4-e5+ s-a ajuns la una din pozițiile variantei principale, fără pionul „c”.

Continuăm varianta principală.

5. Nd3-c4+ Rg8-g7
6. Nc4:b3 ...

Dacă albul joacă 6.e3-e4? negrul răspunde din nou printr-un contra-joc subtil, salvînd partida.

Contrajocul 3

6. ... Cb8-d7
7. Re7:d7 Rg7-f6
8. Rd7:c7 Rf6-e5
9. Nc4-d5 ...

Dacă 9.Nd3 Rd4 remiză, avînd un avantaj de un tempo față de contrajocul Nr. 1; dacă 9.N:b3 R:e4 10.Nc2+ Rd5 11.b4 (11.b3 Nf6 remiză) 11...Rc4 12.b6 Nf6 remiză.

9. ... Re5-f4
10. b5-b6 Nh8:b2
11. b6-b7 Nb2-e5+
12. Rc7-c8 b3-b2 remiză.

Acum nu mai trebuie studiată decât varianta principală, deoarece rezistența celorlalte trei mutări este mai mică decât în fazele anterioare ale soluției.

6. ... Rg7-g6
7. Nb3-c2+ Rg6-g7
8. e3-e4! ...

Acum a sosit momentul în care punctul de intersecție trebuie ocu-

pat. De fapt s-ar putea juca și 8.b4 (8. b3? Rg8 remiză) dar singurul rezultat — de altfel nefolositor — ar fi prelungirea jocului cu două mutări.

8. ... Rg7-g8

După 8...Rg6 9.e5+ Rg7 10.e6 soluția se scurtează.

8...c5 9.e5 c4 modifică jocul în sensul că prin 10. Ne4 nebunul schimbă diagonală, fapt care facilitează întrucîtva desfășurarea finalului.

Deoarece însă pînă acum mutarea 8...Cb8-d7 a salvat întotdeauna partida, trebuie să demonstrăm că lucrul acesta nu se întîmplă și acum.

Varianta 5

9. Re7:d7 Rg7-f7

9...Rf6 nu are sens acum, deoarece nebunul alb nu poate fi atacat.

10. Rd7:c7 ...

După 10.Nb3+ urmează Rf6 și apoi Rc5, ceea ce complică jocul și face ca rezultatul să devină îndoielnic.

10. ... Nh8-e5+

10...Nf6 (10...N:b2 este o pierdere de timp inutilă, deoarece pionul b3 nu mai există; albul nu are nevoie de pionul b2 pentru a cîștiga) 11.b6 N:h4 12.b7 Ng3+ 13.Rc8 ad libitum 14.Nd1 și albul cîștigă cu Nf3.

11. Rc7-d7 Ne5-d4
12. Rd7-d6 Rf7-f6
13. Rd6-d5 și albul cîștigă.

Negrul este în zugzwang; unul din pionii avansează, de exemplu: 13...N:b2 14.b6 Ne5 15.Rc6 Ng3 (15...Re7 16.Rb7 Ng3 17. Rc8 N:h4 17.Nd1+ cu Nf3) 16.Rd7 N:h4 17.e5+!! și albul cîștigă.

Varianta principală se apropie de sfîrșit:

9. Nc2-b3+
10. e4-e5

Rg8-g7
Rg7-g6

Dacă 10...Cd7, atunci 11.R:d7 Rf8 12.e6 Nf6 13. R:c7 și albul câștigă; dacă 10...c6 atunci 11.b6 c5 12.b7 Cc6+ (12... Rg6 13. Ne2+ Rg7 14. e6) 13. Rd6 Cb8 sau Rf8 14. e6 și albul câștigă.

11. Nb3-c2+
12. e5-e6
13. Nc2:h7!

Rg6-g7
Rg7-g8
...

Nu ar fi bine 13.Nb3? (dualul din studiul lui Marysko) din cauza 13...N:b2 14.Rd8 (14.Re8 Rg7 remiză) 14...Nf6+ 15.R:c7 (15.e7+ Rg7 remiză) 15...Ne5+; tot la fel 15...Rf8 16.R:b8 Re7 și N:h4 remiză.

13. ...

Rg8:h7+

Dacă 13...Rg7 14.b4 c6 15.Rd6 și albul câștigă (15...c:b5 16.e7 Rf7 17.Ng6+).

14. Re7-f7 Nh8-f6
15. Rf7:f6 și albul câștigă.

Modul cel mai simplu este:

15. ... Rh7-g8
16. e6-e7 ...

După 16.Re7 drumul la victorie este ceva mai lung și mai complicat 16...c6 17.b6 c5 18.b7 Cc6+ 19.Rd6 Cb8 20.Rc7 Ca6+ 21.Rd8! Cb8 (b4) 22. e7 Cc6+ 23. Rc7 și albul câștigă.

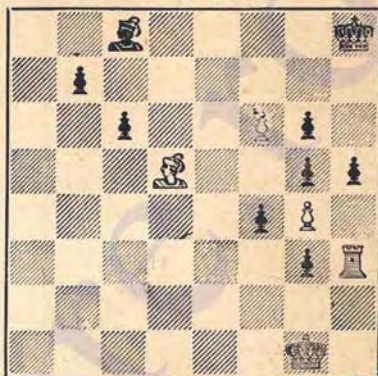
16. ... Cb8-d7+
17. Rf6-e6 Cd7-c5+
18. Re6-d5 Rg8-f7
19. Rd5:c5 Rf7:e7
20. b5-b6 etc.

Pînă la mutarea a 15-a, varianta principală a putut fi menținută fără dual; nici din acest punct de vedere victoria nu este ușor de obținut, dar jocul are dual, astfel că valoarea artistică a studiului încetează la mutarea a 15-a.

148. Revista de Șah

1956

Motto: „Ecol”



Alb câștigă

5 + 9 = 14

Figura câștigătoare din acest studiu este pionul alb g4, deoarece — de și situația sa este aparent dez-nădăjduită — el are mai multă importanță decât toate celelalte trei figuri albe la un loc. De altfel, acestea din urmă au doar rolul de a pregăti și înlesni drumul acestui pion.

În cursă, albul câștigă orice material dar nu partida; în soluție el pierde totul, în afară de pionul g4, dar câștigă în schimb partida.

Cursa este:

1. f6-f7 Rh8-g7
2. g4:h5 g6:h5!!

Nu poate fi luat nici nebunul, nici turnul. În primul caz survine varianta A a soluției corecte, iar în al doilea caz apare varianta B.

3. Th3:h5 c6:d5
4. Th5-h8 ...

4. Th7+ Rf8 5.Th8+ R:f7 duce la același rezultat.

4. ... Rg7:f7
5. Th8:c8 ...

Albul a luat nebunul dar nu poate înfringe pionii. De exemplu: 5...f3 6.Tc2 (la alte mutări urmează 6...Re6) 6...g4 7. ad libitum Re6 (f6) remiză.

Nu câștigă nici 1.Nf3 Rg8 2.Th1 N:g4 3.N:e4 (3.N:e4 f3 câștigă negrul) 3...h:g4 4.Rg2 (4.Th6 Rf7 etc.) 4...Rf7 5.Tb1 R:f6 6.T:b7 Re5 7.Tf7 c5 8.T:g6 c4 9.Tg5+ Re4 10.T:g4 (altfel regele alb rămâne fixat) 10...c3 11.T ad libitum c2 remiză.

La câștig duce numai spectaculoasa mutare

1. g4:h5

A, B

după care și turnul rămâne în priză. Este interesant că nu poate fi luată tocmai piesa cea mai prețioasă care — în cursă — fusese figura salvatoare: 1...g:h5? 2.T:h5 mat.

A) 1. ...

c6:d5

2. f6-f7

...

2.h6? Ne6 3.h7 d4 4.Th6 d3 sau f3 și negrul câștigă.

2. ...

Rh8-g7

3. h5-h6+

Rg7:f7

4. h6-h7

...

Dacă 4.Th1? atunci 4...Rg8 și negrul câștigă.

4. ...

Nc8:h3

5. h7-h8D

Nh3-f5

Dacă 5...g4 atunci 6.De5 f3 (mutarea cea mai bună) 7.Nd5+ R ad libitum 8.Dd6 (e5)+ și 9. D:g3 și albul câștigă.

6. Dh8-e5! și albul câștigă.

6.Dd4? Re6 ar putea duce la remiză. Mutarea efectuată blochează cu desăvârșire considerabila forță a negrului care — în alte împrejurări — ar fi suficientă pentru egalare, de exemplu: 6... d4 7.D:d4 Re6 8.Rg2 b5 (8...Ng4 9.Dd8±) 9.Rf3 blocadă completă.

B) 1. ...

Nc8:h3

2. f6-f7

...

Nu e bine 2.h6? f3!! (și nici 2...c:d5? 3.f7±) 3.N:f3 Ne6 și negrul câștigă.

2. ...

Rh8-g7

3. h5-h6+

...

Rolul pe care îl jucase în varianța anterioară turnul în priză, l-a preluat aci nebunul în priză, fapt care determină existența ecoului.

3. ...

Rg7-f8

4. h6-h7

...

Nu există dual, deoarece după 4. Nc4 (b3) urmează f3 și negrul câștigă.

4. ...

c6:d5

5. h7-h8D+ și albul câștigă.

TABLA DE MATERIE

	Pag.
<i>Introducere</i>	7
<i>Prefața autorului</i>	35
<i>Cap. I. Evaluarea figurilor în șah</i>	41
<i>Cap. II. Figuri dăunătoare</i>	51
<i>Cap. III. Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul de turn</i>	61
<i>Cap. IV. Figuri dăunătoare în lupta damei cu pionul nebunului ajuns pe penultima linie</i>	68
<i>Cap. V. Studii bazate pe „zugzwang”</i>	75
<i>Cap. VI. Studii cu variante interdependente</i>	80
<i>Cap. VII. Inchiderea și deschiderea liniilor</i>	85
<i>Cap. VIII. Pierderea spațiului</i>	91
<i>Cap. IX. Literatura și șahul</i>	98
<i>Cap. X. Lupta împotriva „adversarului invizibil”</i>	118
<i>Cap. XI. Schimbarea forțată a poziției figurilor adverse</i>	133
<i>Cap. XII. Sacrificii în serie</i>	141
<i>Cap. XIII. Studii „gemene” și „studii în studiu”</i>	146
<i>Cap. XIV. Ecou, repetarea mutărilor, impas</i>	160
<i>Cap. XV. Momentul de surpriză</i>	173
<i>Cap. XVI. Studii în care se obține remiza deși adversarul are un avantaj material decisiv</i>	184
<i>Cap. XVII. Studii în care albul obține victoria fără a avea avantaj material, sau cu un avantaj material minimal</i>	193
<i>Cap. XVIII. Studii pe teme date</i>	202
<i>Cap. XIX. Curse</i>	217
<i>Cap. XX. Există probleme de șah nerezolvabile?</i>	230
<i>Cap. XIX. Compoziții recente</i>	235

ERATĂ

Diagrama din pag. 9 trebuie să arate în felul următor,
(nebunul de pe h 3 întors):

(As—Suli)

an. 900



Alb câștigă

T. 2214

Nr. 2618

Redactor de carte: I. Derevencu;
Tehnoredactor: A. Panaitide;
Corector: C. Dumitrescu

*Dat la cules: 28-VIII-956; Bun de tipar: 13-XII-956;
Tiraj: 3.080; Hirtie: S. Vellnă de 65 gr. m. p.; Coli
de tipar: 15,5; Coli de editură: 16,9; Ft. 16/61 × 86;
Com. editurii: 1787; Ediție: I; A: 03/62;
Pentru bibliotecile mici indicele de clasificare: 794 R*

Tiparul executat: Intreprinderea Poligrafică Nr. 2
C. 2724



Lei 6,50