

BIBLIOTECA DE BUZUNAR • BIBLIOTECA DE BUZUNAR • BIBLIOTECA DE BUZUNAR • BIBLIOTECA DE BUZUNAR • BIBLIOTECA DE BUZUNAR

7

S. Samarian
C A R T E A
JUCATORULUI
DE
\$AN

EDITURA DE STAT



www.stereo.ro

c. 16.701 — 1947 — 3000 ex.

www.stere.ro

SERGIU SAMARIAN

CARTEA JUCĂTORULUI DE ȘAH

EDIȚIA II-a



1 9 4 7

CUPRINSUL

Capitolul I

	Pag.
Primele noțiuni. Regulile jocului. Notă- țiunea	7

Capitolul II

<i>Deschiderile</i>	20
-------------------------------	----

Jocuri deschise

Partida spaniolă	22
Jocul celor patru cai	45
Partida scoțiană	58
Italiana și Gambitul Evans	61
Jocul celor doi cai	66
Partida Rusă	74
Apărarea Philidor	77
Gambitul Leton	78
Partida vieneză	83
Gambitul central	90

Jocuri semi-deschise

Apărarea Franceză	91
Apărarea Siciliană	98
Apărarea Caro-Kann	103
Apărarea Alehin	107
Apărarea Scandinavă	111

Jocuri închise

Gambitul Damei	116
a) acceptat	116
b) apărarea slavă	120
c) grupa clasică	125
d) alte posibilități	137
Partida pionului damei	140

Jocuri semi-închise

Indiana regelui și apărarea Grünfeld . . .	144
Indiana Damei	150
Indiana-Nimzovici	154
Gambitul Budapesta	160
Apărarea Olandeză	162

Jocuri de flanc

Partida engleză	169
Deschiderea Reti	173

Capitolul III

<i>Jocul de mijloc</i>	179
<i>Atacul asupra regelui</i>	180
Rjumin-Euwe	180
Euwe-Marogzy	184
Alehin-Grünfeld	188
Iudovici-Alatorzev	190

Victorii din deschidere

Keres-Botwinnik	193
Keres-Lilienthal	195

Alte exemple

Raazer-Botwinnik	198
Alatorzev-Löwenfisch	202
Capablanca-Lilienthal	206
Botwinnik-Capablanca	210

Capitolul IV

Finalul

Două mături mai complicate	216
Finale de pioni	224
Finale cu piese minore	234
Finale de turnuri	247
Finale de turnuri și piese minore	260
Finale de Dame	264
Avantajul calității	269

CAPITOLUL I

Primele Noțiuni. Regulile jocului. Notățiunea algebrică.

Șahul se joacă între doi adversari, pe o tablă cu 64 de câmpuri, pe care sunt așezate la începutul partidei 32 de figuri în felul următor :



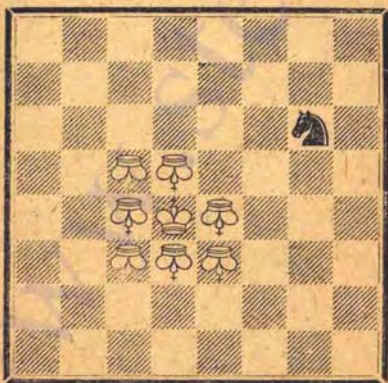
La așezarea tablei și a pieselor nu trebuie uitat niciodată că în colțul din dreapta al tablei trebuie să fie întotdeauna un câmp alb și că regina se așează pe un

câmp de aceeași culoare cu ea (regina regit colorem).

Pentru a înțelege felul cum se desfășoară o partidă de șah, trebuiesc mai întâi cunoscute regulile jocului, adică felul cum se mișcă diferitele figuri.

Fiecare jucător dispune la început al partidei de 16 piese : 1 Rege, 1 Regină (Dama), 2 Turnuri, 2 Nebuni, 2 Cai și 8 Pioni.

Regele poate muta de pe câmpul pe care-l ocupă în toate direcțiile, dar numai un singur pas. El nu poate muta pe un câmp care se află în raza de acțiune a unei figuri adverse, (vezi diagrama 2).

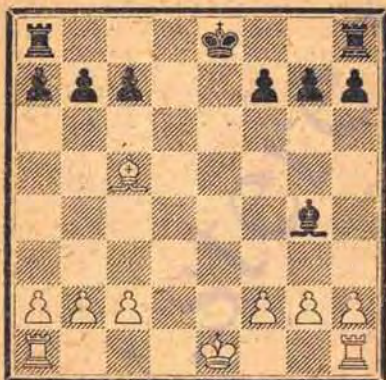


2

Numai o singură dată, în cursul unei partide, regele poate să facă o mișcare în afară de aceste reguli și anume rocada.

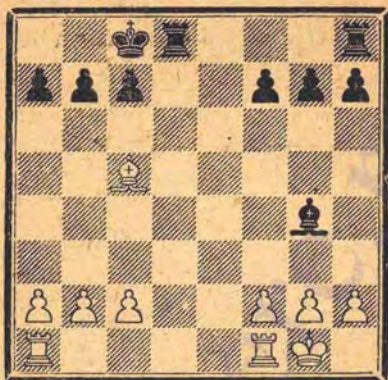
Această mutare constă într'un schimb de locuri între rege și unul din turnuri.

Pentru ca rocada să fie posibilă este necesar ca a) regele să nu se afle în șah, b) nici regele nici turnul să nu fie mutat și c) nici o piesă adversă să nu controleze vreunul din câmpurile pe cari se va mișca regele,



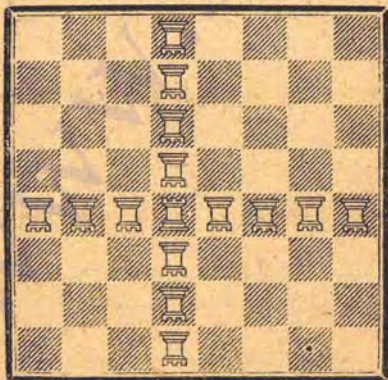
De ex. în diagonală Nr. 3. albul poate face numai rocade mică (în care caz regele ar trece la g1 iar turnul h1 la f1), căci rocade mare este împiedicată de faptul că nebunul negru din g4 supraveghează câmpul d1, peste care ar trebui să treacă regele alb. Negrul nu poate face decât rocade mare (în care caz regele ar trece la c8 iar turnul a8 la d8), căci rocade mică este împiedicată de nebunul alb c5, care supraveghează câmpul f8

peste care ar trebui să treacă regele negru. Diagrama Nr. 4 arată rocadele efectuate.



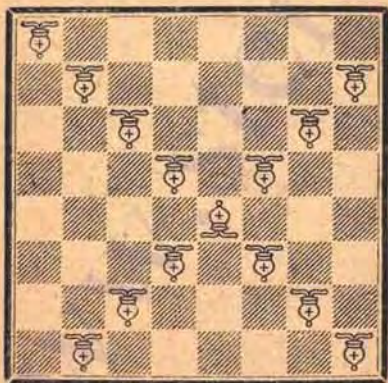
4

Turnul se poate mișca pe orice câmp, la orice distanță dar numai în linie dreaptă. De ex. în poziția din diagrama 5, tur-



5

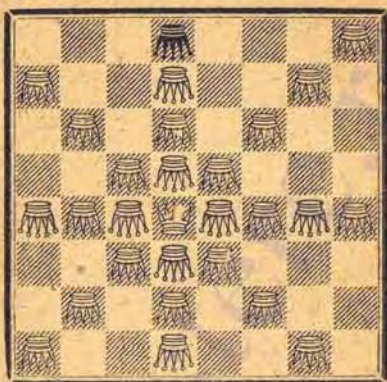
nul d4 poate muta pe câmpurile a4, b4, c4, e4, f4, g4, h4 și d8, d7, d6, d5, d3, d2 și d1. El nu poate ocupa unul dintre aceste câmpuri numai dacă este ocupat de către una din piesele proprii. Dacă pe unul din aceste câmpuri se află o piesă adversă, atunci turnul o poate lua, ocupându-i locul. Această regulă se aplică tuturor pieselor, afară de rege care nu poate lua o piesă adversă dacă prin aceasta intră în raza de acțiune a unei alte piese adverse (adică dacă prima piesă este „apărată“).



6

Nebunul mută în toate direcțiile, dar numai dealungul diagonalelor. Datorită acestui fapt, un nebun aflat pe un câmp alb nu va putea niciodată să treacă pe unul negru. Felul cum mută nebunul se vede din diagrama 6.

Regina (Dama) totalizează mișcările combinate ale turnului și nebunului. Este piesa cu cea mai mare rază de acțiune. Din diagrama 7 se vede clar felul cum mută regina.



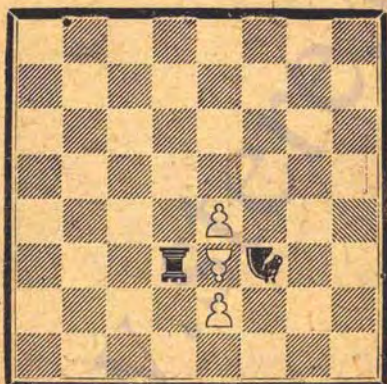
7

Calul este piesa care are mersul cel mai complicat. El „sare” în formă de „L” cum se vede din diagrama 8.

O particularitate a mutării calului este faptul că el nu e împiedicat în mersul său de prezența vreunei figuri proprii sau adverse. El poate sări pe deasupra ei. De ex. dacă în diagrama 8-a, calul din d4 ar fi înconjurat din toate părțile de piese albe și negre (adică dacă aceste piese ar ocupa câmpurile c3, c4, c5, d5, d3, e5, e4 și e3) el tot ar putea muta

O caracteristică a mersului pionului este că el nu poate niciodată să se întoarcă din drum. Ca un adevărat soldat el merge numai înainte.

Dacă însă în marșul său înainte, pionul reușește să ajungă la linia 8-a atunci vitejia sa este răsplătită, el se poate transforma în orice piesă fie că aceasta



se mai găsește încă pe tabla de șah. (Adică se pot face două, trei până la opt regine, turnuri, nebuni sau cai. Pionul pe linia 8-a nu poate însă rămâne pion. Acest exces de modestie nu-i este permis.

Efectuarea mutărilor se face de fiecare jucător pe rând, și numai câte o singură mișcare.

Aceste mutări trebuie să respecte următoarele reguli:

1. O piesă nu poate ocupa un câmp pe care se află o piesă proprie.

2. O piesă nu poate ocupa un câmp dacă traseul pe care ar trebui să ajungă la acel câmp este întrerupt de o piesă proprie sau adversă (această regulă nu se aplică calului).

3. O piesă nu poate muta dacă prin aceasta ar lăsa liber atacul unei piese adverse asupra propriului rege. Atunci se spune că piesa este legată. De ex. în poziția din diagrama 10, albul nu poate



10

muta calul din c3 din cauză că ar lăsa descoperită raza de acțiune a nebunului negru b4, care astfel ar ataca regele alb din el.

Stârșitul Jocului Mat. Pat.

Remiza.

Sfârșitul unei partide de șah se produce atunci când unul din regi aflându-se sub atacul unei figuri adverse (șah) nu poate evita acest atac în unul din următoarele trei moduri :

a) mutând și astfel esînd din raza de acțiune a figurii adverse.

b) interpunând o piesă proprie în calea razei de acțiune a figurii adverse (aceasta nu se poate face împotriva unui șah dat de un cal).

c) Luând piesa adversă atacatoare cu o piesă proprie.

Când unul din regi se află în situația de a nu putea întrebuița niciuna din aceste apărări înseamnă că este făcut „mat“ și partida ia sfârșit. De ex. în poziția din diagrama 11, regele alb se află în șah și nu se poate apăra. Figura atacatoare (Td2) nu poate fi luată de niciuna din figurile albe. De interpunere nici nu poate fi vorba, iar regele alb nu poate scăpa prin fugă. Câmpurile d3, d1 și f2 sunt sub atacul turnului negru. Calul din f3 și câmpul f1 sunt apărate de nebunul negru g2. În sfârșit, la e3 și e1 se află două piese proprii. Regele alb este șah și mat, deci albul a pierdut partida.

În cazul când unul din jucători fiind la mutare nu poate efectua nici-o miș-

care corectă iar regele său nu se află în şah atunci se spune ca regele este pat și partida se consideră nedecisă.

Dacă adversarii de comun acord consideră la un moment dat că niciunul dintre ei nu mai poate câștiga atunci partida poate fi dată remiză (adică ne-



11

decisă). Partida se mai termină remiză dacă unul din jucători nu poate face mat pe celălalt în decurs de 50 de mutări dela ultimul schimb de piese sau dela ultima mutare de pion. Această regulă importantă nu se aplică în finalele în cari teoria consideră necesare mai mult de 50 de mutări pentru a da mat (de ex. Rege și 2 cai contra rege și un pion). În acest caz se acordă dublul numărului minim de mutări, considerat necesar de teorie pentru a da mat.

Remiza mai poate fi obținută prin repetarea de trei ori a aceleiași poziții cu acelaș jucător la mutare. Această repetare nu este obligator să fie consecutivă. Ea se poate produce chiar la mari intervale. Tot remiză este când unul din jucători obține repetarea aceasta printr'o serie de șahuri pe aceleași câmpuri, de care regele advers nu poate scăpa (șah etern).

Notarea mutărilor.

Pentru a putea studia jocul de șah, este absolut necesară cunoașterea felului cum se pot scrie mutările. În felul acesta se pot rejuca și studia partide jucate de maestri, pr bleme și deschideri.

Cel mai simplu și răspândit sistem de notație este așa zisul „sistem algebric” în care fiecare câmp al tablei de șah este desemnat prin combinația unei litere și a unei cifre. Cele opt coloane verticale sunt indicate de câte o literă iar cele 8 orizontale de câte o cifră (vezi diagrama 1).

Pentru a indica o mutare oarecare este suficient să notăm inițiala piesei care mută (în cazul pionilor nu se mai indică), câmpul de pe care pleacă și cel pe care ajunge. De ex. în poziția inițială din diagrama 1, albul ar putea începe partida cu o mutare de pion: 1. e2—e4, adică pionul de pe câmpul e2 se mută pe câmpul e4, sau cu o mutare de cal: 1. Cg1—f3.

calul de pe câmpul g1 sare pe câmpul f3. Pentru economia de spațiu, noi vom întrebuinta notația algebrică prescurtată, în care sunt indicate numai câmpurile pe care ajung piesele și nu și acelea de pe care pornesc. De ex., în loc de 1. e2—e4 se indică numai 1. e4, iar în loc de 1. Cg1—f3 numai Cf3. În cazul când două piese de același fel pot ajunge pe același câmp se arată care din ele mută; de ex. în poziția din diagrama 11, dacă albul n'ar fi mat și ar juca, mutarea Tf1—d1 ar trebui indicată Tfd1 (adică turnul de pe coloana f mută la d1) căci și turnul c1 poate muta la d1. În afară de notația câmpurilor, notația algebrică mai utilizează câteva semne speciale:

luarea	.
șah	+
mat	⊕ sau ×
rocadă mică	0—0
rocadă mare	0—0—0
mutare bună	!
mutare slabă	?
albul stă puțin mai bine	+ =
negrul stă puțin mai bine	+ =
albul stă mai bine	+ =
negrul stă mai bine	+ =

Pentru familiarizarea cu notația aceasta este indicată rejucarea câtorva partide jucate de maeștri. Prima oară va fi mai

greu, și desigur unele mutări vor părea imposibile dar după două trei încercări totul va părea foarte simplu.

CAPITOLUL II

Deschiderile.

De felul cum se începe o partidă de șah depinde de cele mai multe ori rezultatul ei. Un avantaj obținut în deschidere, fie printr'un joc superior sau o inovație, fie din cauza unei greșeli a adversarului, este suficient în majoritatea cazurilor pentru câștig. Aceasta se datorește în primul rând dezvoltării excepționale pe care o cunoaște astăzi tehnica realizării avantajului. În această direcție, școala rusă (Botwinik, Smislov, Boleslavski, Bondarevski) a ajuns la o asemenea perfecțiune încât o greșală de deschidere echivalează aproape cu pierderea partidei.

Din această cauză studiul deschiderilor este de o deosebită importanță pentru oricine vrea să joace bine șah și absolut necesar pentru aceia care doresc să participe la matchuri și concursuri.

Desigur, în această carte nu vom putea face un studiu complet și amănunțit al tuturor deschiderilor existente în șah. Acest lucru ar fi dealtfel imposibil căci ar necesita un volum prea mare. Vom face însă o expunere cât mai completă

și clară a celor mai importante și uzitate deschideri astfel încât oricare jucător care le va studia să capete cunoștințe suficiente pentru a-i permite să joace cu succes în orice competiție șahistă.

Putem împărți deschiderile în următoarele 5 grupe:

Grupa 1. Jocuri deschise (1. e2—e4, e7—e5)

Grupa 2. Jocuri semi-deschise (1. e2—e4, negrul răspunde cu alte mutări).

Grupa 3. Jocuri închise (1. d2—d4, d7—d5).

Grupa 4. Jocuri semi-închise (1. d2—d4, negrul răspunde cu alte mutări).

Grupa 5. Jocuri de flanc (Alte mutări în afară de 1. d2—d4 sau 1. e2—e4).

Grupa 1. Jocuri deschise.

Jocurile deschise rezultă după 1. e2—e4, e7—e5. Diferitele posibilități care există după aceste mutări le putem împărți în trei grupe:

A. Albul continuă cu 2. Cf3, negrul răspun- de cu 2... Cc6	{	3. Nb5 = Spaniola
		3. Cc3 = Trei și patru cai
		3. d4 = Scoțiana și Gambi- tul Sco- țian
	{	Nc5 = Italiana și Gambitul Evans
		3. Nc4 { Cf6 = jocul ce- lor doi cai (V)
B. Albul continuă cu 2. Cf3, negrul răspun- de cu alte mu- tări	{	2... Cf6 = Rusa
		2... d6 = Philidor
		2.. alte = Gambitul mu- Leton etc. tări
C. Albul joacă alte mutări în loc de 2. Cf3	{	2. Cc3 = Vienneza
		2. alte = Gambitul din mijloc, jocul nebu- nului etc.

GRUPA A1

I. Partida Spaniolă.

Succesiunea de mutări care formează partida Spaniolă este pomenită într'unul dintre cele mai vechi documente care vorbesc despre șah, anume în „manuscrisul dela Göttingen“ (1490). Deasemeni

faimosul jucător Spaniol Ruy Lopez, campion al lumii pe timpul său și primul teoretician pe care-l cunoaște istoria șahului, analizează această deschidere în cartea sa „Libro des Axedrez” (1561).

Cu toată vechimea ei „Partida Spaniolă” este și astăzi una dintre deschiderile cele mai interesante și profunde pe care le cunoaște șahul. Cine vrea să înceapă o partidă cu 1. e2—e4 trebuie să studieze mai înainte de orice „tortura spaniolă” cum o numește Dr. Tartakower „Die Hypermoderne schachpartie”.

Ideia fundamentală a deschiderii este atacul strategic asupra pionului e5 care formează punctul central al întregului sistem de apărare negru. Toate străduințele albului tind să forțeze pe negru să nu mai poată apăra poziția e5 și deci să fie nevoit să cedeze centrul prin e5 . d4. În acest caz albul obține un joc mai bun. Luptă aceasta strategică consitue firul conducător al tuturor variantelor tactice pe care le vom analiza acum.

Sistemul de apărare bazat pe 3... a7—a6

După 1. e2 — e4, e7 — e5 2. Cg1 — f3, Cb8 — c6 3. Nf1 — b5 teoria consideră ca cea mai bună apărare mutarea lui Morphy 3... a7 — a6. Acum albul trebuie să retragă Nebunul căci după 4. Nc6:, dc: 5. Ce5:, Dd4 6. Cf3, De4: negrul a egalat ușor.

Se poate juca 4. Nc6:, așa numita va-

riantă a schimbului al cărei mare exponent a fost în timpul său Dr. Lasker, urmărind însă nu câștigarea pionului e5, ci exploatarea majorității de pioni de pe flancul regelui. (Dacă după 4. Nc6:, de, s'ar schimba toate piesele fără să se schimbe structura picnilor, atunci albul ar câștiga. Negrul însă are contra-șanse în jocul de mijloc datorită perechii de Nebuni. Felul cum trebuie să joace negrul în această variantă a fost clasic demonstrat în partida **Bogoliubow Kostici** (Göteborg 1920) : 4... de: 5. Cc3, f6 6. d4, ed: 7. Dd4:, Dd4: 8. Cd4:, Nd6 9. Ne3, Ce7 10. Cb3, b6 11. 0 — 0, c5 12. Cd2, Ne6 13. f4 (13. Ce2 !), 0 — 0 14. Cf3, Cc6 și Negrul stă mai bine.

4. Nb5 — a4

Cg8 — f6

Cea mai bună. Se mai poate juca așa zisa apărare Steinitz întârziată 4... d6. Albul are la dispoziție mai multe continuări :

a) 5. c3 (considerată de Fine și Euwe ca cea mai bună continuare) 5... f5 6. ef :!, Nf5: 7. d4, e4 8. Cg5, Ne7 (sau 8... Cf6 9. f3, ef: 10. 0—0—0) 9. 0—0, Ng5: 10. Dh5, Ng6 11. Dg5: și albul stă mai bine: Szabo — Snosko-Borowsky (Tatatóváros 1934) 5... Nd7 duce la varianta B.

b) 5. Nc6: + bc: 6. d4, f6 [Alte mutări sunt mai slabe. De ex 6... f5 7. Cc3, Cf6 8. de:, Ce4: 9. Ce4:, fe: 10. Cd4! (Keres-

Andersen, Varşovia 1945) sau 5... ed : 7. Cd4 : , Nd7 8. 0 0! (nu 8. Df3 ?, c5 ! 9. Cf5, g6 10. Ce3, Ng7 11. Cc3, Ce7 12. Nd2, 0 0 13. g4, Cc6 14. 0—0—0, Tb8 15. Tde1, Ne6 16. h4, Dc8 $\mp$ Brinkmann-cercul de şah Oldenburg, corespondență 1933) 8.... g6 (sau 8... Cf6 9. Df3, c5 10. Cf5, Nf5 : 11. ef : , Ta7 12. Cc3 $\pm$ Horowitz — Fine, a 8-a din match 1934) 9. Cc3, Ng7 10. Tfe1, Cge 7 11. Nf4, 0—0 12. Dd2, c5 13. Cb1, Cc6 $\pm$ Alehin — Koltanovsky, Londra 1932.] 7. Ne3 !, g6 [sau 7... Ce7 8. Ce3, Cg6 9. h4 !, Ne7 ! (Nu 9... Dd7 10. h5, Cc7 11. De2, a5 12. 0—0—0, Na6 13. Dd2, De6 14. de : , fe : 15. Cg5 $\pm$ Tartakower — Soltz, Bled 1931. Deasemenea insuficient este 9.... h5 10. Dd2, Ne6 11. d5 !, cd : 12. Cd5 : , Ne7 13. Da5 și negrul trebuie să facă un sacrificiu forțat 13.... Tc8 : Foltys — Fine, Margate 1937) 10. h5, Cf8 11. Dd2, Ng4 12. Cg1, Dc8 13. f3, Ne6 14. Cge2, Db7 15. 0—0—0, 0—0—0 = Kan — Bogatirciuk, IX campionat al URSS, 1934] 8. Dd2, Ng7 9. Cc3, Nd7 10. 0—0, Ce7 11. h3, 0—0 12. Tad1, Db8 13. b3, Db7 14. Nh6, Tad8 15. Ng7 : , Rg7 : = Romanovsky — Capablanca, Moscova 1935.

c) 5. c4 (vechea variantă Duras cu ajutorul căreia Keres a obținut câteva răsunătoare succese) 5... Nd7 [Se poate juca și 5... f5 6. d4, fe : 7. Ce5 : !, de : 8. Dh5 $\pm$, Re7 9. Nc6 : , Cf6 (Nu 9... Dd4 : 10. De8 $\pm$, Rd6 11. Ne3, Dc4 : 12. Cc3 !,

Ng4 13. Td1 + și negrul cedează. Bök-Andersen, Varșovia 1935) 10. Ng5, Dd4: 11. De8 +, Rd6 2. Nf6:, Ng4 + Michel-Ciatz, Berlin 1937] 6. Cc3, g6 7. d4, Ng7 8. Ne3. Cf7 9. de:, de:? 10. Nc5, Ch5 11. Cd5, Cf4 12. Cf4:, ef: 13. e5: Keres-Alehin Margate 1937. Negrul ar fi trebuit să joace 9.... Ce5: 10. Ce5:, de: 11. Nd7: +, Dd7: 12. Dd7: +, Cd7: 13. 0—0—0, 0—0—0=.

d) 5. d4, b5! 6. Nb3, Cd4: 7. Cd4:, ed: 8. Nd5, Tb8 9. Nc6: +, Nd7 10. Nd7: +, Dd7: 11. Dd4:, Cf6 12. Cc3, Ne7 13. 0—0 (sau 13. e5, de: 14. De5:), 0—0 14. Nd2, Tfe8 și negrul stă foarte bine: Stoltz-Alehin, Bled 1931.

Oarecari șanse de atac se obțin cu 8. c3 (în loc de 8. Nd5) de ex. 8.... dc: 9. Cc3:, Nb7 10. De2, c5 11. Nf4, Ce7 12. Td1, Cg6 13. Ng3, c4 14. Nc2, Db6 15. 0—0, Ne7: Stoltz-Flohr, match 1931.

e) 5. 0 0 (Această mutare duce deobicei la varianta B după 5... Nd7 6. c3, Cf6. Ea capătă un caracter de sine stătător numai dacă negrul adoptă sistemul de apărare bazat pe fianchetarea nebunului la g7)

5.... Nd7 6. c3, g6 7. d4, Ng7 8. de:, Ce5: 9. Ce5:, de: 10. f4!, Na4: 11. Da4: +, Dd7 12. Dd7: +, Rd7: 13. fe:, Re6 14. Nf4 cu avantaj pentru alb: Fine-Alehin, AVRO 1938.

Un alt sistem este:

5... Nd7 6. c3, Cge7 7. d4, Cg6 8. Te1,

Ne7 9. Cbd2, 0 — 0 10. Cf1, De8 11. Nc2, Rh8 12, Cg3 $\pm$ *Lasker-Steinitz, Hastings 1895.*

5. 0 — 0

Încercarea 5. *Nc6* : nu dă nimic albului. De ex :

6. *Cc3 Nd6 7. d3, c5 8. h3, Ne6 9. Ne3, h6 =* : *Alehin-Bogoliubow*, a 16-a din match, 1934, sau

6. *Cc3, Ng4 ! 7. h3, Nh5 8. d3* (Dacă acum 8. *g4* atunci 8... *Ng6 9. Ce5* : , *Ce4* : ! 10. *Ce4* : , *Ne4* : 11. *De2, Dd5 12. Cc6* : , *De6* : 13. *d3, 0 - 0—0 14. de* : , *Nb4* $\pm$ 15. *Rf1, h5* și negrul are suficientă compensație pentru pion) 8... *Cd7 9. Ne3, Nb4 10. Nd2, De7* $\pm$ *Flohr-Euwe, Semering 1937.*

Se poate juca 5. *De2*, de ex :

5... *b5 6. Nb3, Nc5* (6... *Ne7* duce la varianta 6. *De2*) 7. *a4, Tb8* (Forțat căci 7... *b4* nu merge din cauza 8. *Nf7* : $\pm$, *Rf7* : 9. *Dc4* $\pm$; *Re8 10. Dc5* : , *Ce4* : 11. *De3, d5 12. d3*) 8. *ab* : , *ab* : 9. *Cc3, 0 0 10. d3, d6 11. Ng5, Nb4 12. 0—0, Nc3 13. bc* : , *h6* cu șanse egale: *Spielman-Eliskases, match 1932.*

5.....

Nf8—e7

Mutarea aceasta duce la faimosul sistem Cigorin. Negrul mai are la dispoziție două mutări foarte bune: 5... *Ce4* : (Apărarea Tarrasch) și 5... *d6* pe care le analizăm sub A și B.

6. Tf1—e1

Aci se poate juca o altă mutare tot atât de bună: 6. De2 de ex:

6..... b5 7. N~~e~~3, d6 [7... 0—0 poate duce la o variantă foarte periculoasă dacă albul joacă 8. c3, d5! 9. ed., Cd5: 10. Ce5:, Cf4 11, De4, Ce5: 12. d4, Nb7! 13. Db7:, Ce2+14. Rh1, Cc1: 15. Tc1:, Cd3. Albul poate însă evita această variantă cu 9. d3, de: 10. de:, Ng4 11. h3, Nh5 12. $\vee$ g5 + Alehin—Junge] 8. a4, Tb8 9, ab:, ab: 10. c3, Ng4 11. Td1, 0—0 12. d4. Ta8! 13. Ta8:, Da8: 14. d5, Ca5 15. Nc2, c6 cu joc satisfăcător pentru negru: Alehin-Euwe, match 1926—27.

Intr'o partidă Fine-Keres, AVRO 1938 s'a jucat:

6... b5 7. Nb3. d6 8. a4, Ng4 9. c3, 0—0 10. ab: (Mai bine 10. d3), ab: 11. Ta8:, Da8: 12. Db5:?, Ca7! (Nu 12... Ca 13. Nc2, Ce4: 14. e5: + Böök-Alexander, Margate 1938) 13. De2, De4: 14. De4:, Ce4: cu avantaj pentru negru.

Dacă albul nu joacă 8 a4 atunci negru își continuă dezvoltarea ca în sistemul Cigorin.

6...

b7—b5

6... d6 duce la varianta B.

7. Na4—b3

d7—d6

Interesant dar probabil incorect este sacrificiul de pion al lui Marshall:

7... 0—0 8. c3, d5 9. ed:., Cd5: (sau 9... e4 10 dc:., ef: 11 d4, fg: 12. Ng5, Dd6 13. Df3, Cg4 14. Nf4 + Loman-Bosch, corespondență 1932) 10. Ce5:., Ce5: 11. Te5:., Cf6 12. Te1, Nd6 13. h3. Cg4 14. Df3, Dh4 + Capablanca-Marshall, New-York 1918.

Albul poate continua mult mai bine cu 8. a4! (în loc de 8. c3) b4 9. d4, d6 10. h3 și albul stă ceva mai bine după părerea fostului campion al lumii Dr. Euwe.

Intr'o partidă Botwinnik-Bondarevski (campionatul absolut al U. R. S. S. 1941) negrul a încercat 8... Nb7!? Continuarea a fost 9. Cc3? (trebuia 9.ab:., ab: 10. Ta8:) 9... Cd4! 10. Na2 (Dacă 10. Ce5: atunci 10... Cb3: 11. cb:., b4 $\overline{+}$) 10... b4 11. d4: (Trebuia 11. Cd5) 11... ed: 12. Cd5, Cd5: 13. Nd5:., Nd5: 14. ed:., d3! și negrul stă mai bine.

Această variantă este foarte interesantă și desigur jocul mai poate fi îmbunătățit de ambele părți.

8. c2—c3

0—0

8.... Ca5 duce prin intervertire de mutări la aceleași poziții. În unele variante ale atacului Rauzer (vezi pag. 32) prezintă însă o mare importanță faptul că negrul are rocada făcută. Deaceia este de preferat 8... 0—0.

9. h2—h3

Alte posibilități ale albului în această poziție sunt:

I. 9. d2—d4.

Această mutare a fost mult timp considerată ca răsturnată. În matchul său contra lui Keres (1940), Dr. Euwe a demonstrat că ea se poate juca tot așa de bine ca și alte variante ale spaniolei.

Iată câteva exemple:

9... Ng4 10. Ne3, ed: 11. cd:, Ca5 12. Nc2, c4 13. Nc1, c5 14. b3, Ca5 15. Cbd2, Cc6 16. h3, Nh5 = Capablanca-Bogoljubow, Londra 1922.

9... Ng4 10. d5! (Cea mai bună pentru alb) 10... Ca5 11. Nc2, c6! 12. dc:, Cc6: 13. Cbd2, b4 14. Na4, Tc8 15. Nc6, bc: 16. Nb7, cd: 17. Nd2, Tb8 18. Na6, d5! cu joc egal: Euwe-Keres, a 7-a din match 1940.

Încercarea de a pregăti d4 prin 9. a4 nu dă nimic. Keres a arătat în chip clasic linia de joc a negrului:

9... b4! 10. d4, ed:, 11. cd:, Ng4 12. Ne3, Ca5 13. Nc2, c5 14. b3, Cd7, 15. Cbd2, Nf6 și negrul are o poziție excelentă: Löwenfisch-Keres, Leningrad-Moscova 1939.

II. 9. d2—d3

Acest sistem modest preferat de Schlechter este cu mult mai bun decât s'ar putea crede. Negrul trebuie să joace foarte bine pentru a nu intra în desavantaj.

Jocul cel mai bun de ambele părți a fost arătat în partida Keres-Reshevsky (Leningrad-Moscova 1939): 9... *Ca5*. 10. *Nc2*, *c5* 11. *Cbd2*, *Cc6* 12. *Cf1*, *Ne6* 13. *Ce3*, *d5* 14. *ed* : , *Cd5* : 15. *Cd5* : , *Dd5* 16. *De2*, *Nf6* 17. *Ng5*, *Ng5* : 18. *Cg5* : *Nf5* și negrul stă bine.

9...

*Cc6—a5*10. *Nb3—c2**c7—c5*11. / *d2—d4**Dd8—c7*

12

Aceasta este faimoasa poziție a lui Cigorin. Șansele albului sunt pe flancul regelui, ale negrului pe flancul damei.

Asupra continuărilor posibile pentru ambele părți s'au făcut nenumărate analize.

Principale continuări sunt următoarele:

1. 12. *a4*, *b4* 13 *cb* : , *cb* : 14. *b3*. *Ne6* Negrul stă satisfăcător : *Rivier - Sultan Khan*, Berna 1932.

II. 12. Cb d2

Aceasta este cea mai bună continuare a albului. Negrul are la dispoziție două sisteme de apărare mai importante:

a) sistemul clasic.

a1) 12... Cc6 13. d5, Cd8 14. a4, Tb8! 15. c4, b4 16. Cf1, Ce8 17. g4, g6 18. Cg3, Cg7 19. Rh2, f6 20. Tg1, Cf7 $\pm$ Keres-Vidmar, Bad Nauheim 1937.

a2) 12... Cc6 13. d5, Cd8 14. a4, Tb8 15. ab:, ab: 16. c4, b4 17. Cf1, Ce8 18. g4, g6 19. Cg3, Cg7 20. Rh1 (sau 20. Rh2, Rh8 21. Tg1, f6 22. Tg2, Cf7 23. b3, Nd7 24. Nb2, Ta8 $\pm$ Smislov-Löwenfisch, Moscova 1939) 20... f6 21. Ch2, Cf7 22. Tg1, Nd7 23. Ne3, Ta8 cu joc egal Johansson-Grünfeld, corespondență 1935.

a3) 12... Cc6 13. Cf1 (Cunoscuta jertfă de pion a lui Lasker), c1: 14. cd:, Cd4:, 15. Cd4:, ed: 16. Cg3! Cd7 (Nu 16... g6 17. Nb3!, Db6 18. Nh6, Te8 19. Df3, Ne6 20. Cf5 + Euwe-Kramer, match 1940) 17. Cf5, Nf6 18. Te2, Nb6 19. Td2 și pionul d4 cade: Lasker-Tarasch, a 3-a din match, 1908).

a4) 12... Cc6 13. dc:! Atacul Rauzer, o continuare profundă și complicată, singura care pare să dea albului un avantaj real în această variantă (vezi partida Nr. 1 Rauzer-Rumin, pag. 39)

b) sistemul modern

Pentru a evita pericolele atacului Rauzer negrui joacă 12... **cd:**. Dacă acum albul continuă cu 13. Cf1 atunci se ajunge la varianta a3. (Vezi partida Nr. 2 Ahues-Samarian, pag. 41).

A. Apărarea Tarrasch (5... **Ce4:**) este astăzi complet reabilitată. Analizele fostului campion mondial Dr. Euwe par să demonstreze chiar că este cea mai bună apărare a negrului în partida spaniolă.

Varianta principală este:

6. **d2—d4**

b7—b5

Varianta Riga 6... **ed:** este răsturnată de analiza lui *Berger*: 7. **Te1**, **d5** 8. **Ng5!** și albul ajunge în avantaj în toate variantele.

7. **Na4—b5**

Interesant este 7. **d5**, **ba:** 8. **dc:**, **d6** 9. **Te1**, **Ce5** 10. **Ne3**, **Ce6** 11. **c4**, **Ne7** 12. **Cc3** ± Richter-Eliskazes, Bad Nauheim 1935.

7...

d7—d5

8. **d4: e5**

Mai slab este 8. **a4**, **Cd4:!** 9. **Cd4: ed:** 10. **ab:**, **Nc5** cu joc bun pentru negru: *Lasker-Schlechter*, match 1910.

8...

Nc8—e6

9. **c2—c3**

Nf8—e7

O altă posibilitate este 9... *Nc5* 10. *Cbd2!*, 0—0 11. *Nc2*, *Cd2*: (mai bine decât 11... *f5* cu complicații) 12. *Dd2*:, *f6* 13 *ef*:, *Tf6*: 14. *Cd4* cu joc egal.

10. *Ncl—e3*

În afară de această mutare albul mai are câteva continuări interesante:

a) 10. *Cbd2*, 0—0 11. *De2*, *Cc5* 12. *Cd4*, *Cb3*: 13. *C2:b3* *Dd7* = *Botwinnik-Euwe*, Leningrad 1934.

b) 10. *Nf4*, *g5* 11. *Ne3* (11. *Ng3*, *h5!* 12. *Cg5*:!?, *Ng5*: 13. *f4*, *Ne7* 14. *f5*, *Nc5*+ 15. *Rh1*: *Cg3*: + 16. *hg*: *Ce5* ⊖ *Blümich-Woog*, Chemnitz 1920). 11... *g4* 12. *Cfd2*: *Cg5!* 13. *f4*, *gf*: *e. p.* 14. *Cf3*:, *Cf3*: + 15. *Df3*:, *Ce5*: 16. *Dh5*, *Cg4* 17. *Nd4*, *Tg8* 19: *Cd2*, *c5* 19. *Dh7*:, *Rd7* 20. *Ng7*, *c4* 21. *Nd1*, *Ce3* 22. *Tf2*, *Nc5* 23. *Nd4*, *Nd4*: 24. *cd*:, *Cg2*: ⊖ *Nagy* --- *Eliskazes*, corespondență 1936.

c) 10. *Cd4*, *Ce5*: 11. *f3*, *Cc5* (11... *Cf6* 12. *De2*: *Cc4* = *Alehin-Fine*. AVRO 1938). 12. *Nc2*, *Nd7* 13. *b4*, *Ca4* 14. *Te1*, *Cc4* 15. *De2*, *Rf8* ⊖ *Engels-Kieninger*, Barmen 19. 8.

10...

0—0

Cel mai bun răspuns.

11. *Cb1—d2*

Ce4: *d2*

Se mai poate juca.

a) 11... *Ca5* 12. *Cd4*, *Cd2*: 13. *Dd2*: *c5* 14. *Ce6* :, *fe*: 15. *Nc2* = : *Becker-Bogoljubow*, Karlsruhe 1939,

b) 11... f5 12. Cd4, Cd4 : 13. cd : , Dd7
14. f4, c6 15. Tc1, a5! cu joc egal.

12. Dd1 : d2	Cc6—a5
13. Nb3—c2	Ca5—c4
14. Dd2—d3	g7—g6
15. Ne3—c1	Ne6—f5
16. Dd3—e2	Nf5 : c2
17. De2 : c2	f7—f6

cu joc egal.

B. Apărarea 5... d7—d 6. c2—c3

Se mai poate juca.

a) 6. Nc6 : +, bc : 7. d4, Ce4 : 8. Te1, f5
9. de : , d5 10. Cd4!, Nc5! cu joc egal. Nu
merge 10... c5 din cauza 11. Ce2, c6 12.
Cf4, g6. 13. c4!, d4 (13... de : 14. Da4!)
14. Da4, Nb7 (sau 14... Dc7 15. f3, Cg5
16. Cd5! sau 14... Dd7 15. f3, Cg5 16. e6,
Dl7 17. h4 cu câștig de figură) 15. f3,
Cg5 16. h4, Cf7 17. e6! și albul câștigă:
Keres-Reshevsky, AVRO 1938.

b) 6. Te1, b5 7. Nb3, Ca5 8. d4, Cb3 : 9.
ab : , Nb7 10. de : , Ce4 : 11. ed : , Nd6 : 12. Dd4,
De7 13. Cc3! (13. Dg7 : , 0—0—0 +) 13...
f5 14. Ng5, Dd7! 15. Ce4 : , fe : 16. Te4 : +,
Ne4 : 17. De4 : +, Rf7 18. Te1, The8 19.
Dd5+, Rf8 20. Te5!, Te5 : 21. Ce5 : , De8
22. Df3 +, Rg8 22. Dd5 + Remiză prin
șah etern: *Aurbach-Alehin, Paris 1922.*

6... Nd7 7. d4, Ne7 8. Te1

Sau 8. d5, Cb8 9. Nc2, Ng4 10. c4, Cbd7 11. h3! (Mai tare decât 11. Cc3, Cf8! 12. h3, Nd7! 13. Ce1, g5 14. Ng5:, Tg8 15. f4, ef: 16. Nf4:, Nh3: 17. c5, Cg6 cu joc tăios: Bogoliubow-Alehin, match 1929) 11... Nh5 12. Cc3, 0—0 13. g4 = Alehin-H. Johner, Zürich 1934.

8... 0—0 9. Cbd2, ed:!

Mai tare decât sistemul Keckskemét: 9... Ne8 pentru a răspunde la Cf1 cu 10... ed: 11. cd:, d5 iar la alte mutări cu 10... Cd7 și 11... f6. Albul obține însă un avantaj mic dar sigur cu 10. h3 Cd7 11. d5.

10. cd:, Cb4 11. Nb3.

Se mai poate juca 11. Nd7:, Dd7: 12. Db3: Smislov-Keres, camp. absolut al URSS 1941.

11... c5 12. Cf1, Nb5 13. Cg3, d5 14. e5 Albul stă ceva mai bine Euwe-Keres, a 3-a din match 1940.

Sisteme de apărare fără 3... a6

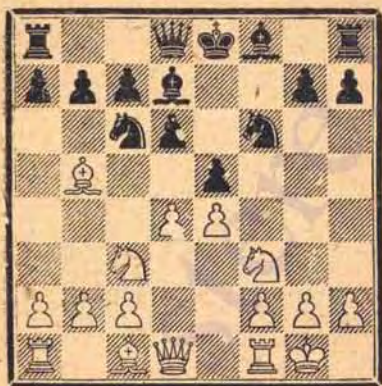
I. Apărarea Steinitz

(1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3 Nb5)

3... d6 4. d4, Nd7 5. Cc3, Cf6 6. 0—0

Aceasta este poziția cheie a apărării Steinitz. Cea mai bună apărare a negrului este:

6... Ne7 (Se poate juca și ♖... ed: 7. Cd4:, Ne7 8. b3, Cd4: 9. Dd4:, Nb5 10. Cb5:, Cd7! 11. Na3, a6 12. Ce3, Nf6 13. De3, 0—0 14. Tad1, Nc3:!! 15. Dc3:, Te8—



13

Lasker-Capablanca, New-York, 1924), 7. Te1, ed: (Nu 7... 0—0? 8. Nc6:, Nc6: 9. de:, de: 10. Dd8:, Tad8: 11. Ce5:, Ne4: 12. Ce4:, Ce4: 13. Cd3, f5 14. f3, Nc5 + 15. Cc5:!, Cc5: 16. Ng5 și albul câștigă calitatea. Tarrasch-Marco, Dresda 1892).

8. Cd4:, 0—0 9. Nc6:

Sau 9. Nf1, Te8 10. f3, Cd4: 11. Dd4:, Ne6 12. Df2, c6 = Euwe - Capablanca, Londra 1922.

9... bc: 10. Ng5, h6 11. Nh4, Te8 12. Dd3, Ch7 13. Ne7:, Te7: 14. Te3, Db8 15.

b3. Db6 și albul stă mai liber: *Capablanca-Lasker*, a 3-a din match, Havana 1921.

II. Apărarea 3... Cf6

S'a crezut multă vreme că această apărare este răsturnată. Varianta Rio de Janeiro este însă jucabilă deși albul obține un joc mai bun.

(1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, Cf6)

4. 0—0. Ce4: 5. d4, Ne7 6. De2, Cd6 7. Nc6: bc: 8. de:, Cb7 9. Cc3, 0—0.

La 9... Cc5 albul poate sacrifica calitatea cu 10. Cd4!, Na6 11. Dg4, Nf1:, 12. Dg7:, Tf8 13. Rf1:, Ce6 14. Ce6: ! cu avantaj: Schowalter-Tarrasch, Viena 1898. Toate mutările variantei principale au fost îndelung analizate și sunt fără îndoială cele mai bune de ambele părți.

10. Tel!

Mutarea lui Pillsbury jucată pentru oară la turneul dela Viena 1898.

10... Cc5 11. Cd4, Ce6 12. Ne3, Cd4: 13. Nd4:, c5!

Mutarea constitutivă a variantei Rio de Janeiro descoperită de jucătorul brazilian Dr. Caldas Viana.

14. Ne3, d5 15. ed: e. p., Nd6: 16. Ce4!

Mai tare decât 16. Dh5, Nb7=Tarrasch-Lasker, a 8-a din match.

16... Nb7.

Nu 16... Nh2: ♣ 17. Rh2:, Dh4 + 18. Rg1, De4: 19. Nc5:, De2: 20, Te2:, Td8 21. Te7 +

17. Cd6:, cd: Tarrasch-Lasker, a 10-a din match, 1908.

Partida Nr. 1.

Alb. Rauzer

Negru. Rjumin

Turneul maeștrilor tineri, Leningrad 1936 (Comentarii de M. Botwinnik, campionul URSS).

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. 0—0, Ne7 6. Te1, b5 7. Nb3, d6 8. c3, Ca5 9. Nc2, c5 10. d4, Dc7 11. Cbd2, Cc6.

O mutare prematură. (vezi nota dela mutarea 8-a a negrului în sistemul Cigorin). Mai bine este 11... Ng4 sau 11... 0—0. După mutarea din parîdă albul capătă posibilitatea de a ocupa linia „a”.

12. a4, Tb8.

Acum se arată părțile proaste ale mutării 11.... Cc6; negrul nu poate juca 12... b4 căci calul alb vie la c4. Probabil însă că cel mai bine ar fi fost 12... Nb7 continuând lupta pentru linia „a”.

13. ab:, ab: 14. dc:, dc:

Rauzer a jucat deschiderea foarte consecvent, acum negrulul îi va fi foarte greu să apere punctul d5.

15. Cf1, Ne6.

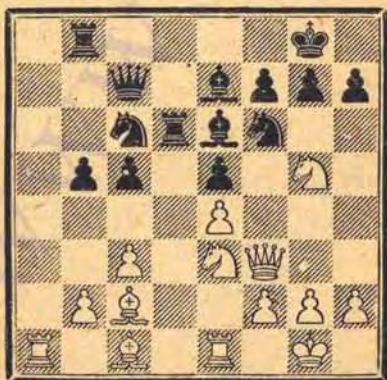
Nu este mai bine nici 15... 0—0 16. Ce3, Td8 17, Cd5, Db7 (17... Cd5: 18. ed:, g6 19. Cg5!) 18. Ng5! sau 17... Dd6 18. De2, Cd5: 19. ed:, Dd5: 20. Cg5 cu atac puternic pentru alb.

16. Ce3, 0—0 17. Cg5.

Cel mai simplu. Albul poate, în cel mai rău caz, să schimbe la e6, după care negrul trebuie să ia cu pionul slăbindu-și poziția pionilor, căci altfel câmpurile d5 și f5 rămân prea slabe.

17.... Tfd8 18. Df3, Td6

La 18... h6 ar fi urmat 19. Ce6:, fe: 20. Cg4, Tf8 21. Cf6: +, Tf6: 22. Dg4 și în poziția negrului sunt multe slăbiciuni.



19. Cf5!

O idee excelentă. După schimbul forțat la f5, nebunul alb ajunge la e4 unde va ocupa o poziție extrem de puternică. În afară de aceasta, deplasarea pionului e4 la f5 pregătește atacul de pioni asupra regelui negru.

19... Nf5: 20. ef:, h6 21. Ce4, Ce4: 22. Ne4:, Nf6.

Dacă 22... c4 atunci 22. Ne3 și poziția negrului este disperată.

23. Ne3, Ce7 24. b4, c4 25. g3

Figurile albe domină toată tabla. Negrul este fără apărare împotriva atacului

25.... Td7 26. Ta7, Dd8 27. Td7:, Dd7: 28. h4, Rh8 29. g4, Cg8.

Atacul se desfășoară dela sine.

30. g5, Ne7 31. Td1, Dc6 32. f6, Nf6: 33. gf:, Cf6: 34. Nc2, Td8 35. Nh6:, Td1, e4 37. Nf4, Dd8. 38. De2 Negrul cedează.

Rauzer a jucat această partidă ca un adevărat mare maestru.

Partida Nr. 2.

Alb. K. Ahues Negru. Sergiu Samarian
Campionatul Europei 1942

(Comentarii de Dr. Max Euwe, fostul campion mondial în „Tijdschrift“ Nr. 12/1942).

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. 0—0, Ne7 6. Te1, b5 7. Nb3, d6 8. c3, 0—0 9. h3, Ca5 10. Na2, c5 11. d4, Dc7 12. Cbd2, cd: 13. cd:, Cc6.

Ultimele două mutări ale negrului formează un sistem de apărare care a fost aplicat cu succes începând din 1939.

14 d5.

Această mutare dă șanse de atac numai dacă albul continuă în stil de gambit. La altă variantă de gambit duce 14. Cf1 (vezi varianta a3). Cea mai solidă continuare este 14. Cb3, a5 15. Ne3 etc

14... Cb4 15. Nb1.

Amenință 6. a3 cu câștig de figură.

15... a5! 16. Cf1.

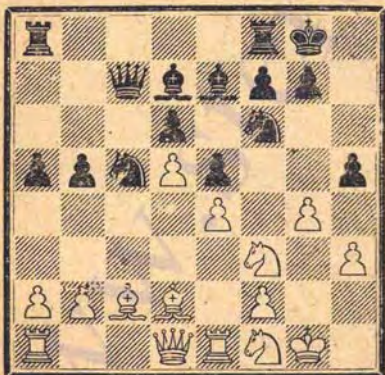
După aceasta negrul ajunge ușor la Cb4 — a6 — c5 după care obține o poziție excelentă. Mult mai grea este sarcina negrului după 16. a3, Ca6 17. b4, ab: (17... Dc3? 18. Ta2, ab: 19. Nb2, Dc5 20. Cb3 și albul recâștigă pionul cu poziție superioară) 18. ab: . Acum negrul se află în fața unei probleme dificile; el poate juca la câștig de pion cu 18... Dc3 ceea ce însă este foarte primejdios, de ex. 19. Cb3, Db4: 20. Na3, Dc3 (20... Dc4 21. Ce5:!) 21. Nd3 și albul stă foarte bine căci amenință în primul rând 22. Tc1 cu câștigul Damei; dacă negrul nu ia pionul

b4 atunci are dificultăți de dezvoltare căci calul său nu mai ajunge la c5. (Negrul însă poate juca 17... Nd7 cu joc bun: Judovici - Löwenfisch, XI camp. al URSS, 1938, N. A.)

16.... Nd7 17. Nd2, Ca6 18. Nc2, Cc5.

Acum negrul stă foarte satisfăcător.

19. g4?, h5!.



15

Aceiași greșeală și aceeași răsturnare pozițională a survenit în partida Rabino-wici-Flohr, Leningrad-Moscova 1939. Din cauza situației de pe flancul Damei albul nu are nici-o șansă de atac pe flancul regelui și deaceia 19. g4? trebuie considerat numai ca o slăbire a poziției propriului rege. Continuarea justă era 19. Tc1.

20. C3h2, hg: 21 hg:, Ch7! 22. Cg3, Ng4! 23. Rg2, g6.

Negrul joacă poziția cu multă înțelegere. Intenția sa este să dea atacul de-a lungul liniei „h“ deschise. Acum însă începe și albul să joace foarte bine și s'ar părea că egalează.

24. Ng5:!, Cg5: 25. Dd2, Dd8 26. f4!, Ch7.

Cu mai multe șanse dar în acelaș timp mai riscant era 26... ef: 27. Df4:, Nc8: (28. e5, de: 29. De5:, Nb7 resp. 29. Te5:?, f6! urmat de 30... Dd5: +).

27. fe:, de: 28. Cf3, Df6 29. g5.

Mai puțin bine ar fi fost 29. Dc3. Tac8 30. De5:, Ng4: 31. Df6:, Cf6: căci pionii „atârnați“ albi din centru ar fi devenit slabi.

29... Df4

Necesar căci altfel urmează 30. Dc3 cu câștigul pionului e5.

30. Df4:, ef: 31. Ce2, Ng4 32. Cf4:. Nf3: + 33. Rf3:, Cg5: + 34. Rg4?

O mare greșală după care albul pierde pionul său cel mai important. Trebuia 34. Rg3 sau 34. Rg2.

34.... Cge4:!!

Continuarea câștigătoare.

35. Ne4 :, Ce4 : 36. Rf3.

36. Te4: pierde calitatea din cauza 36... 15 +. Albul se resemnează la pierderea pionului dar partida nu mai poate fi salvată căci negrul are doi pioni liberi legați. A mai urmat: 36.... Cd6 37. Te7, Tfe8 38. Td7, Cc4 39. Tb7, Tab8 40. Tb8 : Tb8: 41. b3, Cd6 42. Re3, Tc8 43. Rd4, Rf8 44. Cd3, Cf5 + 45. Re5. Re7 46. Cf4. Tc3 47. d6 +, Rd7! 48. Td1, Tc5 + 49. Rf6, Cd6: 50. Cd5, Tc2 51. Ce3, Tf2 + 52. Re5, f6 + 53. Rd4, Re6 54. Rc5, Ce4 + ! 55. Re4, f5 și Albul cedează.

II. Jocul celor patru cai

(1. e4, e5 2. Cf3, Ce6 3. Cc3, Cf6)

A. Varianta Rubinstein

1. e4. e5. 2. Cf3, Ce6, 3. Cf6 4. Nb5.

Această mutare duce la așa numita „Spaniolă a celor patru cai“. Dacă albul joacă 4. Nc4 sau 4. d4 se ajunge la Italiana sau Scoțiana celor patru cai.

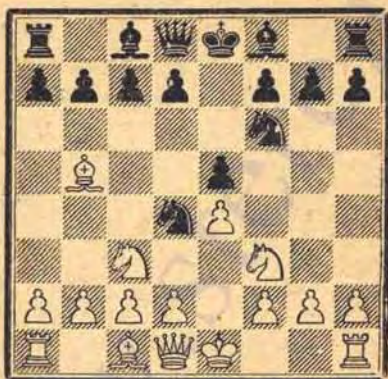
4.... Cd4!

Mutarea lui Rubinstein care este cel mai bun sistem al negrului în această variantă. Se mai poate juca 4... Nb4 (vezi varianta B).

După 4... Cd4! albul are la dispoziție mai multe mutări:

a) 5. Na4.

Această mutare a fost considerată mai slabă în urma partidei Tarrasch—Rubinstein, San Sebastian 1912: 5... Nc5 6. Ce5: 0-0 7. d3, d5, 8. Ng5, c6 9. Dd2, Te8 10. f4, b5 11. Nb3, h6 12. Nh4, Ce4: 13. Nd8:, Cd2: 14. Rd2:, Td8: și negrul se află în avantaj (Dr. Euwe).



16

Albul mai poate juca și 7. Cd3 (în loc de 7. d3), Nb6 8. e5, Ce8 9. 0-0 dar negrul după 9... d6 10. ed:, Cd6: 11. Rh1, Dh4 12. Cd5, Nf5 are compensație suficientă pentru pion.

b) 5. Ce5:

O mutare foarte complicată. Ultimele analize teoretice par să demonstreze că în cele din urmă negrul rămâne în avantaj.

5... *De7* (5... *Ce4*: 6. *Ce4*:, *Cb5*:, 7. *Cf7*:, *De7* 8. *Ch8*:, *De4*:+ 9. *Rf1*, *Cd4* 10. *h4*, *b5* 11. *d3*, *Df5* 12. *Ng5* și albul stă mai bine: *Bogoliubow*—*Rubinstein*, match 1920. 5...*Nc5* ? este greșit din cauza 6. *Ne2*!, *d5* 7. *Cd3*, *Nb6* 8. *c5* și negrul n'are compensații suficiente pentru pionul pierdut).

6. *f4*, *Cb5*:, *d6* 8. *Cf3*, *De4*: (Fine recomandă 8... *c6* 9. *Cc3*, *Ce4*: 10. 0-0, *Cc3*: 11. *dc*:, *Df8* 12. *Te1*+, *Ne7* 13. *De2*, *Ng4* 14. *Nd2*, *Td8* cu poziție egală) 9. *Rf2*, *Cg4*+ 10. *Rg3* (variantea *Herzog*) 10... *Dg6* (Nu 10... *Rd8* 11. *h3*, *Ch6* 12. *d4*, *Ne7* 13. *Te1*, *Dg6*+ 14. *Rh2*, *Te8* 15. *c4*, *Nf5* 16. *Nd2* cu avantaj pentru alb: *Bogoliubow* — *Rubinstein*, match 1920). 11. *De2*+ [mai slab este 11. *Ch4*, *Dh5* 12. *f5* (12. *Cc7*:+, *Rd8* 13. *h3*, *Cf6* 14. *Ca8*:, *Dh4*:+!! 15. *Rh4*:, *Ce4*! și 16. *Dg4*, *Ne7*+ 17. *Dg5*:, *Ng5*:+ 18. *fg*, *h6* 19. *g6*, *fg*: 20. *Tf1*, *g5* 21. *Rh5*, *Cg3*+ și negrul câștigă. Această combinație a fost găsită de *Wagner* și analizele au fost publicate în 1923. Cu toate acestea în partida *Herrman*—*Rehlstab* (1932) albul a căzut în această cursă.) 12... *g5* 13. *Cf3*, *c6* 14. *Cc7*+, *Rd8* 15. *Ca8*:, *d5* și negrul stă la câștig].

11.... *Rd8* 12. *Te1*, *Nd7* 13. *Cbd4*. *Ce3*+ 14. *Rf2*, *Cc2*: 15. *Cc2*:, *Dc2*: și negrul a obținut un atac puternic: *Spielman*—*Rubinstein*, *Baden*—*Baden* 1925.

c) 5. 0-0

5.... Cb5: 6 Cb5:, c6 7. Cc3, d6 8. d4, Dc7 9. Ce1, Ne7 10. Rh1, b5 11. a3, Nb7 12. f4, ed: 13 Dd4:, c5 14. Dd3, a6 15. Cf3, Td8 16. Nd2, 0-0 17. Tad1, Tfe8 18. Cg5 h6 19. Ch3 Dc6, Negrul stă ceva mai bine: *Euwe—Bogoliubow, match 1929.*

5.... Cf3: + 6. Df3:, c6 7. Nc4, d6 8. d3, Ne7 9. h3, 0-0 10. Ng5, Cd7 11. Ne3, Cb6. Egalitate: *Löwenfisch—Romanovsky, 1924.*

d) Cd4:

Această mutare duce la o egalitate rapidă. De ex. 5... ed: 6. e5, dc: 7. ef:, Df6: (Nu 7... cd: 8. Nd2, Df6: 9. 0-0, Ne7 10. Te1 sau 10. Nc3 cu un atac foarte puternic: analiza Dr. Olland în „Tijdschrift“ 1915).

8. bc:, De5 + 9. De2, De2: + : *Kashdan*
Dr. Alehin, Bled 1971.

e) 5. Nc4

Și această mutare duce la joc egal. Dacă albul joacă la câștig de pion, atunci negrul obține un atac foarte puternic, de ex. 5... Nc5! 6. Ce5:, De7! 7. Cf3 (7. Nf7: + ?, Rf8 sau 7. Cf7:?, d5! duc la pierdere) 7... d5! 8. Nd5:, Ng4 9. d3, c6 10. Nb3, Cd7 : *Bernstein — Rubinstein, Wilna 1912.*

Se mai poate juca și 7. Cd3 (în loc de 7. Cf3). O partidă de match *Nimzovici—Alehin* (Petersburg 1914) a continuat:

7.... d5 8. Nd5: (8. Cd5:, De4: + 9. Ce3, Nd6 10. 0-0, b5 11. Nb3, Nb7 12. Ce1, Dh4 13. g3, Dh3 14. c3, h5! 15. cd:, h4 16. De2, Dh2: +! urmat de mat: Belitzman—Rubinstein, Varşovia 1917), Cd5: 9. Cd5:, De4: + 10. Ce3, Nd6 11. 0-0, Ne6 12. Ce1. 0-0-0 13. c3 Cf5 cu avantaj pentru negru.

B. Spaniola celor patru cai

(Varianta Metger)

(1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Cc3, Cf6 4. Nb5)

4.... Nb4

Această mutare duce la poziții în care simetria și deci avantajul primei mutări joacă un rol considerabil.

5. 0-0, 0-0 6. d3

6. Nc6:, mutarea lui Nimzovici, duce la un fel de variantă spaniolă a schimbului în care însă albul nu mai are la dispoziție cea mai tare continuare: 7. d4. O partidă Nimzovici—Leonhardt (San-Sebastian 1912) a continuat: 6... dc: 7. d3, Ng4 8. h3, Nh5 9. Ng5, Dd6 10. Nf6:, Df6: 11. g4, Ng6 12. Rg2, Tad8 13. De2. Nc3: =

6.... Nc3:

6... d6 poate duce după 7. Ng5, Nc3: + 8. bc:, De7 în varianta principală. Albul poate continua și cu 7. Ce2, ne ex.

7... *Ce7* 8. *c3*, *Na5* 9. *Ca3*, *c6* 10. *Na4*, *Cg6* 11. *d4*, *d5* !

Mai slab 11... *Te8* 12. *Nb3*, *ed*: 13. *cd*:, *Ne6* 14. *Cg5* cu avantaj pentru alb: *Alehin-Euwe*, Amsterdam 1937.

12. *ed*: *e4* 13. *Ce5*, *cd*: 14. *Ng5*, *h6*—: *Schlechter-Duras*, Viena 1908.

7. *bc*:, *d6*.

Mutarea lui *Svenonius* 7... *d5* este foarte interesantă. După *Fine* acceptarea sacrificiului de pion duce la remiză: 8. *Nc6*:, *bc*: 9. *Ce5*:, *Dc6* 10. *Nf4*, *Te8* 11. *Df3*, *de*: 12. *de*:, *Te5*: 13. *Tad1*, *Ng4* 14. *Td8*:!

(Nu 14. *Dg3*!, *Nd1*: 15. *Ne5*:, *Dd2*: *Capablanca-Tarrasch*, Petersburg 1914), *Nf3*: 15. *Tf6*:, *gf*: 16. *Ne5*:, *fe*: 17. *gf*: =.

Albul poate însă să nu accepte sacrificiul cu 8 *ed*:, *Dd5*: 9. *c4* (sau 9. *Nc4*, *Da5* 10. *Tb1*, *a6* 11. *Te1*, *b6* 12. *Ng5*!) 9... *Dd6* 10. *Nc6*:, *bc*: 11. *Nb2*, *Tfe8* 12. *Tfe1*, *Ng4*, 13. *h8*, *Nf3*: 14. *Df3*:, *Cd7*: *Lundin-Krause*, 1936.

8. *Ng5*, *De7*.

Mai slab este 8... *Ce7* 9. *Ch4*, *Cg6* 10. *Cg6*: *fg*: 11. *Nc4*+, *Rh8* 12. *f4* cu joc foarte bun pentru alb.

9. *Te1*, *Cd8* 10. *d4*, *Ce6*.

Mutarea lui *Capablanca*: 10... *Ng4* se poate juca, de ex 11. *h3*, *Nh5* 12. *g4*, *Ng6* 13. *d5*, *c6* 14. *Nd3*, *Tc8*! (Nu 14... *cd*: 15.

ed.: Dc7? 16. Nf6: și albul are atac câștigător: Spielmann-Schories, Wiesbaden 1925) 15. c4, b6! și negrul egalează.

11. Nc1, c5!

Mai bine decât 11... c6 12. Nf1, Tfd8 13. g3, Dc7 14. Ch4, d5 15. f4, ef: 16. e5, Ce4 17. g4: f5 cu avantaj pentru alb: Spielman-Rubinstein, Karlsbad 1911.

12. d5.

Mutarea aceasta este acceptată de teorie ca fiind cea mai bună. Se poate însă juca și 12. g3. (vezi partida Nr. 5) menținând presiunea în centru.

12.... Cc7.

Negrul stă strâns însă poziția sa nu prezintă slăbiciuni. Tactica cea mai indicată pe care trebuie să o urmeze este indicată de partida Cortlever-Keres.

Partida Nr. 4.

Alb. Cortlever
(Olanda)

Negru. Keres
(Estonia)

Olimpiada, dela Buenos-Ayres 1939
(Comentarii de fostul campion al lumii Dr. M. Euwe).

Primele 12 mutări la fel ca în varianta principală a apărării Metger.

13. Nd3, h6 14. c4, Nd7 15. Ne3 (De preferat era 15. Tbl; la 15..., Tab8 ar fi

urmat 16. Nd2, b5 17. Na5!) 15... b5! 16. Cd2.

După 16. cb:, Cb5: se amenință atât 17... Cc3 urmat de Ce4: cât și eventual 17... c4 urmat de Ce4:, iar 17. c4 nu dă nimic din cauza 17... Cd4. Mutarea din partidă e îndreptată împotriva 16... bc, 17. Nc4:, Ce4: la care albul ar răspunde cu 17. f3.

16... Cg4!

Forțează schimbul nebunului bun alb și obține joc egal. (Nebunul bun este considerat acela care este de culcare contrară câmpurilor pe cari sunt așezați pionii proprii).

17. De2, Tab3 18. Tab1, a6 19. Cf1, Ce3: 20. Ce3: g6 21. Tb2, Tbe8.

O pierdere de timp după care negrul are greutate. Keres voaște să înceapă un atac pe aripa regelui pri f7 — f5, însă Cortlever răstoarnă acest plan.

22. Dd2!

Cu puternica amenințare 23. Da5!

22... b4 23. c3!, a5 24. cb: ab:

La 24... cb: urmează 25. c5!. dc: 26. Cc4! sau 25. a3! cu joc bun pentru alb

25. a3!, Ca6

25... ba: 26. Tb7 și albul amenință pătrunderea pe aripă Damei.

26. Cc2

Mai bine era 26. ab:!, Cb4: 27. Cc2!, Cc2: 28. Nc2: amenințând 29. Dh6: și 29. Tb7 ceiace l-ar fi pus pe negru în fața unor grele probleme.

26... Na4!

Foarte bine jucat. Negrul lasa pionul h6 în priză pentru a forța o manevră prin care calul său ajunge definitiv la b4 pe când nebunul alb joacă un rol mult mai modest.

27. ab:, Nc2:!, 28. Nc2:, Cb4: 29. Dh6:, Df6 30. Te3, Ta8 31. Tf3, Dg7 32. Dg7: +

Păstrarea Damei oferea mai multe șanse pentru valorificarea materialului. Era indicat 32. Dcl urmat de Nb1, Tbb3 și Ta3.

32... Rg7: 33. Rf1 (mai bine 33. h4) 33... Ta1 + 34. Nb1, Th8 35. h3, Tha8 36. Re2. T8a4 37. lfb3.

(Aci și la mutarea următoare era mai bine h4).

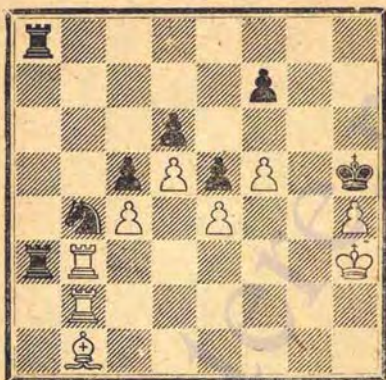
37... T4a3 38. Rd2, Rh6 39. g3, g5.

Poziția e remiză. Albul nu poate întreprinde nimic.

40. Re3, Rg7 41. f4?

Duce la dezavantaj. Albul deschide linii într'un moment când nn e sigur că le va putea stăpâni.

41... gf: + 42. gf:, Rf6 43. Rf3, Ta8 44. f5, T1a3 45. h4, Rg7 46. Rg4, Rh6 47. Rh3, Rh5!



Albul intră în zugzwang și nu poate evita pierderea de material.

48. f6 (singura posibilitate), Rh6! (nu 48... Rg6 49. Tg3 +, Rf6: 50. Tgg3) 49. Rg4, Tg8 + 50. Rh3 (Rf5, Tg3!), Tb3: + 51. Tb3:, Tg1 52. Nd3, Te1! 53. Nb1 (Forțat. Se amenința 53... Te3 +) 53.., Rh5 54. Rg3, Tf1 55. Nd3, Cd3: 56. Td3:, Tf4 57. Ta3, Te4: 58. Ta6, Tg4 + 59. Rh3. Th4: + 60. Rg3, Tg4 + 61. Rh3, Tc4: 62. Td6:, Td4 63. Rg3, Rg5 64. Rf3, Rf5 65. Re3. c4.

Albul cedează

Partida Nr. 5

Alb. *Sergiu Samarian*

Negru *Paul Peternelli*.

Concursul jubileu al cercului.

„Pionul“, București 15.IX.1944.

Primele 11 mutări la fel ca în analiza variantei Metger.

12. g3

Ideia acestei mutări este menținerea cât mai mult timp a tensiunii în centru.

12.... Cc7

O continuare foarte plauzibilă. Negrul vrea să deschidă diagonala c7—g4 ca câștig de timp.

13. Nf1, Ng4 14. h3, Nh5 15. Ng2, cd:?

Greșit din punct de vedere strategic. Deschiderea centrului nu poate fi decât în favoarea albului care are perechea de nebuni. Mai bine ar fi fost 15... Tcd8 16. d5, Dd7 17. Dc2, Ng6 și albul păstrează un mic avantaj: Spielmann-Krejcik (Wiener Schachzeitung 1930).

16. cd:, Ng6

Permite albului să înceapă manevrele fără a fi nevoit să joace g4. Mai bine 16... Tfd8.

17. Ch4, Ce6

La 17.... cd: ar fi urmat cel mai bine 18. Cf5! căci după 18. Dd4, Ce6! nu albul ci negrul ar fi stat mai bine.

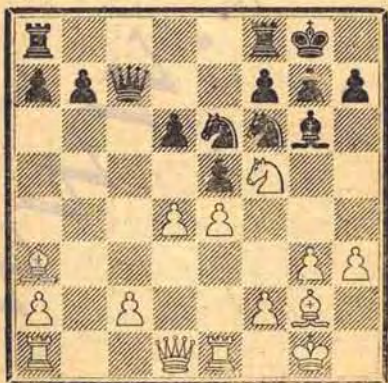
18. Cf5!

Bine jucat. Nu merge 18.... Nf5: 19. ef:, Cd4 din cauza Dd4:

18.... Dc7

Ceva mai bine ar fi fost 18... Dd7. Cum foarte bine spune maestrul Znosko Borowsky în „Comment on devient brillant joueur d'Echecs”, nu este bine niciodată să plasezi piesele astfel încât să fie posibile atacuri geometrice (Dc7 și Tf8 pot fi atacate simultan de un eventual Nd6).

19. Na3!



Aceasta este cea mai bună continuare a albului.

19... Nf5.

După aceasta se pierde cel puțin un pion. La 19... Tfd8 albul avea însă în vedere frumoasa continuare : 20. Nd6 : !, Td6 : 21. Cd6 :, Dd6 : 22. de : și acum : a) 22... Dd1 : 23. Td1 : și orice ar muta negrul urmează 24. f4 și albul mai câștigă o figură :

b) 22... De5 : 23. f4, Dc5+ 24. Rh2, Td8 25. Dc1 și negrul nu poate evita pierderea încă unei figuri.

20. de :, Ce4 : 21. Ne4 :, Ne4 : 22. Te4 :, Dc6 ?

Singura posibilitate de a mai opune rezistență era 22... d5 23. Th4, Tfd8 24. Nd6, Td6 : (24... Dc6 25. Dh5 !, h6 : 6. Tg4 + sau 25... Cf3 26. Nf8 :, Rf8 : 27. Tf4 !, Id7 28. Dh7 :, Dc3 29. Tad1+) 25. ed :, Dd6 : 26. Dh5, h6 27. Tg4, Rf8 dând calitatea pentru un pion.

23. Te3 !. Cc5 24. Dd6 :, Tac8 25. Tc3, Dd6 :

La 25... b6 26. Nc5 :, bc : 27. Dc6 :, Tc6 : cu un final câștigat de alb.

26. ed :, Ce6.

26... b6 nu salvează : 27. Nc5 :, bc : 23. Ta3 și câștigă.

27. Tb3 !

Foarte tare. Amenință câștigul calității cu d7 și pionii de pe flancul Damei.

27... Tb8 28. Td1, Tfd8 29. d7, Cf8.

Pierde imediat. Se mai putea juca 29... Rh8 dar și atunci partida nu se putea salva. De ex. 30. Ne7, Tg8 31. Nd6. Tbd8 32. Tb7 : și câștigă,

30. T3d3. Negrul cedează.

III. Partida Scoțiană

(1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. d4 ed:)

4. Cd4 :

Gambitul Scoțian 4. Nc4 duce de obicei după 4... Cf6 la jocul celor doi cai. Continuarea 4... Nc5 5. c3 ! este în favoarea albului.

Gambitul 4. c3. este slab, de ex. 4... dc : 5. Cc3 : , d6 6. Nc4, Ne6 7. Ne6 : , fe : 8. Db3, Dc8 9. Cg5, Cd8 : *Marco-Spielman* : Göteborg 1920.

4... Cf6.

Cea mai bună. Se mai poate juca 4... Nc5 5. Ne3, Df6 (sau 5.. Nb6 urmat de 6.. d6 *Mieses-Lasker*, Petersburg 1909) 6. c3, Cge7 7. Cc2 (7. Cd2, Cd4 : 8. e5, Cc2+ 9. Dc2 : , De5 : 10. Cc4, De6 și alul nu are compensație pentru pionul pierdut) 7... Ne3 : (sau 7... b6 : *Blackburne-Lasker*, Petersburg 1914 sau 7... d6 : *Kostici-Alehin*, Bled 1931) 8. Ce3 : , 0-0

9. Ne2, d6. Poziția este egală : *Martinez-Zukertort, 1884.*

5. Cc3.

Această poziție poate rezulta și din jocul celor patru cai : (1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Cc3, Cf6 4. d4, ed : 5. Cd4 :).

Aci se poate juca varianta Mieses :

5. Cc6 :, bc : 6. Cd2, Nc5 (Mai slab este 6... d5 7. ed : 8. Nb5+, Nd7 9. Nd7 :+, Dd7 : 10. 0-0, Ne7 11. Cf3 cu avantaj pentru alb : *Tartakower-H. Wolf, Tepplitz-Schönau 19.2*) 7. e5, De7 8. De2, Cd5 9. Cb3, Nb6 ! (9... 0-0 10. Nd2, a5 11. 0-0-0, Nb6 12. c4, a4 13. Ca1, a3 ? 14. Cc2!, ab : + 15. Rb1+ : *Tartakower-Rubinstein, Mährisch-Ostrau 1923*) 10. Nd2, a5 11. a4, 0-0 12. 0-0-0, Te8 ! cu joc bun pentru negru.

Se mai poate juca 6. Nd3, d5 ! 7. Cd2, Nc5 8. 0-0, 0-0 9. Df3, Cg4 10. ed :, Dd6 ! 11. Dg3, Dg3 : 12. hg :, cd : 13. Cb3, Nb6 14. Nf4, Ne6 ! și negrul stă bine (*Tartakower in „Hypermoderne Schachpartie“*).

5... Nb4 6. Cc6 :

O pregătire necesară pentru apărarea pionului e4.

6... bc : 7. Nd3.

Alte mutări sunt :

7. Dd4, De7 8. f3, c5 9. Df2, 0-0 urmat de d5 ! sau

7. Nd2, 0-0 8. Nd3, d5 9. f3 ! ? de : 10. Ce4 : , Ce4 : 11. fe : , Nc5 ! cu joc excelent pentru negru : *Alehin - Alexander, Margate 1937.*

7... d5 ! 8. ed : , cd :

Mutarea lui Bogoliubow 8... De7+ forțează schimbul Damelor :

9. De2 și acum se poate juca :

a) 9... Cd5 : 10. De7 : + , Re7 : 11. a3, Na5 12. Nd2, Cc3 : 13. Nc3 : , Nc3 : + 14. bc : , Ne6 cu joc egal : *Spielmann-Rubinstein, Teplitz-Schönau 1922.*

b) 9... De2 : + 10. Re2 : ! , cd : 11. Cb5 ! , Rd8 12. Td1, c6 13. c3 ! , Te8+ 14. Rf1, Nf8 15. Cd4, Rc7 16. Nf4+ , Rb6 17. a4 cu excelent joc de atac pentru alb : *Spielmann-Lasker, Moscova 1935.*

9. 0-0, 0-0 10. Ng5

Amenințată 11. Nf6 : , Df6 : 12. Cd5 : și 11. Cd5 : , Dd5 : 12. Nf6 : , Nb7 13. Dg4.

10... c6.

10... Ne6 11. Df3, Ne7 12. Tae1, h6 13. Nh6 : , gh : 14. Te6 : , fe : 15. Dg3+ , Rh3 16. Dg6 duce la remiză : *Alehin-Lasker, Moscova 1914.*

11. Df3, Ne7.

11... h6 12. Nf6 : , Df6 : 13. Df6 : , gf : 14. Ce2, Tb8 15. a3, Na5 (mai bine Nd6), 16. b4, Nb6 17. c3, c5 18. Cf4 ! cu avan-

taj pentru alb : *Marshall-Spielmann, New-York 1927.*

12. Tael.

12. *Tfe1, Tb8 ! 13. Tab1, h6 14. Nh6 :, gh 15. De3, Nd6 16. Dh6 :, Tb4 !* și albul trebuie să dea șah etern : *Romanovsky-Capablanca, Moscova 1925.*

12... *Tab8 13. Cd1, Te8 14. h3, Ne6 15. Te2, c5 16. Tfe1, d4 17. Nf5, Nc4 18. Te5* cu joc de atac pentru alb. *Spielmann-Yates, Semmering 1926.*

Fine judecă poziția după 14... *Ne6* ca fiind egală, pionii centrali ai negrului constituind o compensație suficientă pentru poziția mai slabă a pieselor sale minore.

IV. Partida Italiană și gambitul Evans

(1. *e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Nc5*)

a) Varianta Canal.

4. *Cc3. Cf6 5. d3, d6 6. Ng5.*

Se poate juca și 6. *Ne3, Nb6* (nu 6... *Ne3*; 7. *fe*: în favoarea albului) 7. *0-0*, (sau 7... *Ng4 8. Cg5, Nb5 9. f3, h6 10. Ch3, Dd7* cu joc greu) 8. *Nb5, 0-0 9. d4 ed*: 10. *Cd4*., *Cd4*: 11. *Nd4*., *Nd4*: 12. *Dd4, d5* cu șanse egale

6... h6 7. Nf6: Df6: 8. Cd8, Dd8

Intr'o partidă *Foltys—Keres*, olimpiada dela München 1936 a urmat 8... Dg6!? o continuare foarte interesantă care ar mai trebui încercată în partide de turneu.

9. c3, Ce7

Sau 9... 0-0 10. a4 a5 11. 0-0, Ce7 12. d4, ed: 13. Cd4:, Cd5: 14. Nd5:, Df6: Canal—Capablanca, Karlsbad 1929.

10. Ce3!

Cea mai tare. Se poate juca și 10. d4 ed: 11. cd:!, Nb6 12. Cb6:, ab:, 13. Db3, 0-0 14. 0-0, Cc6 15. Dc3, Ca5 16. Nd3 cu avantaj pentru alb: *Grob-Fine, Ostende 1937*. Deaceia mai bine 10... Cd5: 11. dc:, Cf4 12. Nb5+, Nd7 13. Nd7:+, Dd7: 14. g3, Ce 6 15. cd:, Dd6: 16. Da4+, c6 = *Tartakower—Fine, Hastings 1935-36*.

10... Ne6 11. Ne6:, fe: 12 Db3, Dc8 13. d4, ed: 14. Cd4:, Nd4: 15. cd:, 0-0 16. 0-0.

Albul stă mai bine.

Capablanca—*Eliskases, Moscova 1936*.

c) Varianta modernă.

4. c3, Nb6

Această mutare solidă evită complicațiile care rezultă după 4... Cf6 5. d4, ed: 6. cd:, Nb4 + 7. Cc3 (sau 7. Nd2, Nd2:⊕ 8. Ced2:, d5! 9. ed:, Cd5: 10. Db3,

Cce7 11. 0-0, 0-0 12. Tfe1, c6 13. a4, Db6 14. Da3, Ne6 15. a5, Dc7 cu șanse egale: Tarrasch — Capablanca, San-Sebastian 1911) 7... Ce4: 8. 0-0 și acum negrul are două posibilități:

1. 8... Cc3 (varianta Greco) 9. bc:., Nc3: 10. Db3, d5? (mutarea lui Bernstein. Dacă 10... Na1:? sau 10... Ne4:? negrul pierde din cauza sacrificiului la f7) 11. Nd5:, 0-0 12. Nf7:+, Rh8 13. Dc3: (mai slab 14. Na3?, Na1: 14. Nf8:, cd4:! cu avantaj pentru negru: Spielmann—Eliskases, match 1936) 13. Tf7: 14. Db3! Albul stă mai bine.

2. 8... Nc3: 9. d5! (faimosul atac Möller) 9... Nf6 (9... Ce6 10. bc:., Cc4: 11. Dd4:., f5! 12. Dc4:., d6 13. Dd4, 0-0 14. f3, Cf6 15. Ng5, h6 cu șanse egale) 10. Te1, Ce7 11. Te4:., d6 (La 11... 0-0 poate urma „atacul la baionetă” al lui Schlechter 12. g4!?) 12. Ng5, Ng5: 13. Cg5:., 0-0 14. Ch8:., Rh7: 15. Dh5+, Rg8 16. Th4. După ultimele analize cea mai bună mutare aci este 16... f6! De ex. 17. Nd3, f5! 18. Dh7+, Rf7 19. Th6 (19. Ne2, Cg6 20. Nb5 Dg5 21. f4, Dh7 și câștigă) 20. Te1, Rf8 21. Te6:., Ne6: 21. de:., De8! 23. Th5, g6 și negrul câștigă (Bogoliubow).

La 17. Dh7+, Rf7 18. Ne2, Tg8! și la 19. Th6, Rf8!. O partidă Flad—Nehring (corespondență 1937 a continuat 19. Tf4, f5 20. Te1?, Th8 21. Nh5+, Rf6 și câștigă.

Cel mai bine pare a fi 17. g4!, Te8

18. Nd3!, Rf8 19. Dh8+, Cg8 20. Nh7, Rf7 21. Ng6+, Rf8 22. Nh7, Rf7. Egalitate.

Atacul Möller este foarte interesant



19

Poziția după 16... f6

Însă astăzi nimeni nu-l mai joacă în partide de concurs din cauza pericolului unei analize noi împotriva căreia este foarte greu să găsești continuarea justă.

5. d4, De7 6. 0—0, Cf6 7. Te1, d6 8. a4, a6 9. h3, 0—0 10. b4.

Aceasta este cea mai bună continuare. Mai slab este 10. Ng5. la care a urmat 10... h6 11. Ne3, Dd8! 12. Nd3, Te8 13. Cbd2, Na7 14. De2, ed: 15. Cd4: Ce5 cu joc mai bun pentru negru: Tarrasch-Alehin, Baden-Baden 1925.

10. b6.

Mai bine 10... Cd8 11. Na3, Cd7 11. Na3, Cd7 12. b5, Cd8 13. Cbd2, Df6 14. Cf1. Ce6 15. Ce3.

Albul stă excelent,
Spielmann-Eliskases, a 5-a din match
1936.

c) Gambitul Evans.

4. b4!?

Sacrificiul acesta de pion dă loc la un
joc foarte interesant și plin de combinații.

4... Nb4: 5. c3, Na5!

Mai bine decât 5... Nc5 6. d4!, ec: 7.
0—0, d6. (7... dc: 8. Db3 este prea riscoasă)
8. cd: Nb6. Aci albul poate continua
atacul cu diferite mutări: 9. d5, 9. Nf3 9.
Cc3. Atacul clasic este 9. d5. Ca5 10. b2,
Ce7 11. Nd3. Morphy prefera 9. Cc3, Ca5
10. Ng5, f6 11. Nf4, Cc4: 12. Da4 + cu
șanse mai bune pentru alb.

6. d4, d6!

Mai bine decât 6... ed: 7. 0—0 și dacă
7... dc 8. cd:, Nb6 trecând în varianta din
nota de la mutarea 5-a a negrului (5... Nc5),
favorabilă albului.

Ideia mutării 6... d6 este următoarea:
Dacă albul joacă 7. de:, de: 8. Dd8:, Rd8:
9. Ce5: rezultă un final egal, (Lasker îl
considera chiar mai bun pentru negru),

iar dacă albul nu ia pionul atunci negrul obține un joc bun datorită menținerii poziției centrale dela e5.

7. Db3!

7. 0 — 0, Nd7! 8. Db3, De7 9. de:, de: 10. Td1, 0—0—0! și negrul stă mai bine (Tarrasch) 7... Dd7! 8. de:, Nb6! de:, 9. Ca5 10. Db4, Cc4: 11. Dc4:, Dd6.

Poziția este egală. Deoarece albul și-a recâștigat pionul fără să schimbe damele, el mai păstrează încă mici șanse de atac care sunt însă compensate de perechea de nebuni și poziția mai bună a pionilor negri (Dr. Euwe).

Dacă negrul refuză gambitul cu 4., Nb6 albul obține ușor un joc mai bun cu 5. a4!, a6 6. Nb2 cu atac puternic.

V. Jocul celor doi cai

Jucătorii moderni preferă să evite analizele prea complicate ale Italianei și gambitului Evans jucând:

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6!

Această mutare duce la un joc foarte animat în care șansele negrului după ultimele rezultate practice, par a fi mai bune.

Albul are două continuări principale:

A. Atacul clasic

4 Cg5, d5

Singura bună. La 4... Ce4: urmează 5. Nf7: +, Re7: 6. d4!, h6 7. Ce4:, Rf7: 8. d5.

Keres a încercat să reabiliteze mutarea 4... Ce4:?. Dacă 5. Cf7:, Dh4 6. 0—0, Cf6! 7. Nb3, d5 8. Ch8:, Nc5 9. d4, Cd4: 10. Cc3, Cg4 11. h3, e4! 12. Nf4, Cf2: 13. Tf2:, Cf3 + și negrul câștigă. Albul joacă însă 5. Nf7: +, Re7 6. d4, d5 (Dacă 6... h6 atunci după recomandăția lui Staunton, 7. Ce4:, Rf7 8. d5, Ce7 9. Dh5 +, g6 10. De5:)

7. Cc3! (Recomandată de jucătorul sovietic Lopuhin. Keres a analizat continuarea 7. de:, h6! 8. Ce4:, Rf7: 9. Cc3, d4 10. Df3 +, Rg8 11. Dd5 +, Dd5: 12. Cd5:, Nf5 cu avantaj pentru negru) 7... Cc3: (7... Cf6 8. de:, Ce5: 9. De2 +) 8. bc:, Dd6 9. a4, Rd8 10. Ng8!, Re8 11. Nh7: și albul stă la câștig.

5. ed:, Ca5

Cea mai bună. La 5... Cd5: urmează cel mai tare 6. d4! și albul obține în toate variantele un joc mai bun, de ex.

6.... ed: 7. 0—0, Ne6 8. Te1, Dd7 9. Cf7:!, Rf7: 10. Df3 +, cu atac câștigător.

a) 6. Nb5 +, c6! 7. dc:, bc: 8. Ne2

La 8. Df3 cel mai bun răspuns este 8... Db6. Intr'o partidă din match-ul Bogo-

liubow-Euwe, Karlsbad 1941 s'a jucat 8... cb:!? . Albul a câștigat însă din punct de vedere teoretic mutarea nu este răsturnată.

8... h6 9. Cf3, e4 10. Ce5

Până aci mutările au fost aproape forțate de ambele părți.

10... Dc7

Probabil cea mai bună. Slabă este mutarea 10... Dd4 din cauza 11. f4!, Nc5 12. Tf1, Nb6 13. c3, Dd6 14. b4, Cb7 15. d4, ed: e. p. 16. Dd3: cu avantaj pentru alb: Dührsen-Perneder, Berlin 1929.

11. d4

Se poate juca și 11. f4, Nd6 12. d4, ed: 13. Nd3:, 0—0 14. 0—0, Ne5: 15. fe, De5: și albul stă mai bine: Cigorin-Schmidt 1889. Aceasta variantă veche însă poate fi întărită pentru negru, de ex. 11... 0—0 12. d4, ed: 13. Dd3:, Cb7 14. Ne3, Nd6 15. Cd2, Te8 și negrul stă foarte bine: Spielmann-Pirc, Noordwijk 1938.

11... ed: e. p.

Se poate juca și 11... Nd6 12. Nd2! (Dr. Knorre). Cb7! și acum albului îi este foarte greu să întreprindă ceva.

12. Cd3:, Nd6

Negrul stă acum excelent.

O partidă de match Spielmann - Eliskases a continuat cu 13. Ca3, Na6 14. g3, 0—0 15. 0—0. Tad8 cu avantaj pentru negru.

Se mai poate juca:

13. f4, 0—0 14. 0—0, c5 15. Cc3, Na6 și negrul stă mai bine (Grünfeld) sau 13. Ne3, c5 14. Ce3, Ce4 15. Dc1, 0—0 cu avantaj pentru negru: Bogoliubow-Rödl, match 1931.

În toate aceste partide s'a demonstrat că avantajul de dezvoltare al negrului compensează deplin pionul sacrificat.

b) 6. d3

Mutarea preferată de Morphy.

6... h6 7. Cf3, e4 8. De2. Cc4: 9. de:

Aceasta este poziția de plecare a analizelor în această variantă.

Negrul are două continuări bune.

1) 9... Nc5! (Morphy)

Caracteristică pentru jocul negru este partida Salwe-Marshall, Viena 1908:

10. Cfd2, 0—0 11. Cb3, Ng4 12. Df1, Nb4 + 13. c3, Ne7 14. h3, Nh5 15. Ne3, Cd7 16. g4, Ng6 17. C1d2, Ce5 18. 0—0—0, b5! 19. cb:, Cd3 + 20. Rb1, Db5: cu atac câștigător.

Intr'o perioada Luckis-Keres, Buenos-Ayres, turneu 1939, albul a încercat să evite varianta aceasta conform unei idei

a dr. *Tartakower*: 13. *Cc3*, *c6!* 14. *h3* *Nh5* 15. *g4*, *Ng6* 16. *dc:*, *bc:* 17. *Cd2* *e3* și negrul a câștigat strălucit.

Intr'o altă partidă *Grob-Keres*, *Dresda* 1936, s'a încercat 10. *c3*, *b5!* 11. *b4*, *Ne7* 12. *Cfd2*, *Ng4* 13. *f3*, *ef:* 14. *gf:*, *Nh5* 15 *cb:*, 0—0 16. 0—0, *Te8* 17. *Dc4*, *Nd6* 18 *Dh4*, *Te2* cu avantaj decisiv pentru negru.

2) 9... *Ne7* (*Marogzy*).

Această mutare nu a prea fost jucată la concursuri deoarece 9... *Nc5!* dă negrului șanse foarte bune.

Poate urma 10. *Ce5*, 0-0 11. 0-0, *Nd6* 12. *f4*, *ef:*, e. p. 13. *Cf3:*, *Te8* cu joc bun pentru negru.

B. Atacul modern

(1. *e4*, *e5* 2. *Cf3*, *Cc6* 3. *Nc4*, *Cf6!*)

4. *d4*.

Cu 4. *d3* albul poate forța trecerea în Italiană, varianta Canal. La 4. 0-0 urmează cel mai bine 4... *Ce4:*

4... *ed:*

Forțat. La 4... *Cd4:* urmează 5. *Nf7* ; + *Rf7:* 6. *Ce5:* + iar la 4... *Ce4:* 5. *de:* !

5. 0-0, *Ce4:* 6. *Te1*, *d5* 7. *Nd5:*

Gambitul Canal 7. *Cc3* este incorect deși oferă mari șanse practice. de ex

7... *dc4*: 8. *Te4*:+, *Ne6*? 9. *Cd4*:, *Cd4*:
 10. *Td4*:, *Dc8* 11. *Ng5*, *Nd6* 12. *Ce4*, 0-0
 13. *Cf6*+!, *gf*: 14. *Nf6*: *Ne5* 15. *Ne5*: și
 albul stă mai bine: *Canal-Johner, Triest*
 1923.

Negrul trebuie însă să joace.

7... *dc3*:! 8. *Nd5*, *Ne6*! 9. *Ne4*: (dacă 9.
Te4?:, *Ce7*!), *Nb4*! cu avantaj.

7... *Dd5*: 8. *Cc3*, *Da5*!

Se poate juca și 8... *Dd8* 9. *Te4*:, *Ne7*!
 10. *Cd4*:, *f5*! 11. *Tf4*, 0-0 12. *Cc6*:, *Dd1*:+
 13. *Cd1*:, *bc*: 14. *Tc4*, *Nd6* 15. *Ne3*, *f4* cu
 egalitate: *Ragozin-Botwinnik, Leningrad*
 1930.

9. *Ce4*:

Mai tare decât 9. *Te4*:+, *Ne6* 10. *Cd4*:,
 0.0-0! cu joc excelent pentru negru.

La o catastrofă a dus 9. *Cd4*:, *Cd4*: 10.
Dd4:, *f5* 11. *Ng5*, *Dc5* 12. *Dd8*+, *Rf7* 13.
Ce4:, *fe*: 14. *Tad1*, *Nd6*! 15. *Dh8*:, *Dg5*:
 și negrul a câștigat strălucit: *Euwe-Reti,*
Amsterdam 1920.

9... *Ne6* 10. *Ceg5*.

Se poate juca și 10. *Ng5*, *h6* 11. *Nh4*,
Nb4 (dacă 11... *g5* atunci poate urma in-
 teresantul atac *Yordansky*: 12. *Cf6*+,
Re7 13. *b4*!) 12. *Te2* cu joc egal.

10... 0-0-0 11. *Ce6* :, *fe*: 12. *Te6*:

Poziția aceasta a fost mult analizată.
 Șansele sunt egale. Varianta cea mai com-

aplicată rezultă după 12... *Df5* 13. *De2*; *h6* 14. *Nd2*, *Dc2*: 15. *Tc1*, *Db2*: 16. *Tec6*:!, *bc*: 17. *De6*+ (Slab este 17. *Ce5*?, *Te8*!; Kostici-Vidmar, Bled 1931). 17... *Rb8* 18. *De4*, *d3* 19. *Ce5*!, *Ra8* 20. *Ce6*:, *Db7* cu posibilități multiple de ambele părți.

În afară de 12... *Df5* se mai poate juca 12... *Dd5* sau 12... *Nd6* deasemeni cu joc bun pentru negru.

Atacul Max-Lange

Dacă negrul în varianta B joacă în loc de 5... *Ce4*:, 5... *Nc5* se ajunge la una dintre cele mai complicate probleme din teoria deschiderilor. Astăzi această variantă nu se mai joacă decât foarte rar.

6 *e5*, *d5*.

Se poate juca și 6... *Cg4* 7. *Te1*, 0-0 8. *h3*, *Ch6* 9. *Nh6*:, *gh*: 10. *Cbd2*, *d6*! (10... *d5* 11. *Nb5*, *Nb6* 12. *Cb3*, *f6* 13. *Nc6*:, *bc* 14. *Cbd4*:+ Analiza lui Lissitzin) 11. *Ce4*, *Nf5* 12. *Cc5*:, *dc*: 13. *Dd3*, *Rg7* 14. *e6*, *Ne6*: Egalitate.

7. *ef*:, *dc*: 8. *Te1*+.

Slab este 8. *fg*:, *Tg8* 9. *Ng5*, *Ne7*! 10. *Ne7*:, *Re7*!: 11. *Te1*+, *Ne6* 12. *Te4*, *d3* 13. *Cc3*, *Tg7*: 14. *cd*:, *Dd3*: 15. *Cd5*+, *Rf8* 16. *Dd3*:, *cd*:

Varianta aceasta analizată de Schlechter în Bilguer trebuia să dovedească pe-

sibilitatea ee a de juca atacul 8. fg:. In „Sovremenii Debiut“ se arată însă că după 17. Cc7:, Nh3!! 18. g3, Td8 negrul stă evident mai bine.

8... Ne6 9. Cg5 !, Dd5 !

Nu 9... g6 la care urmează foarte tare Cd5 și Cc4.

10. Cc3. Df5 11. Cce4.

11. g4, Dg6 duce la un joc foarte bun pentru negru.

Acum albul amenință să câștige o piesă prin 12. g4, De5 13. fg:, Tg8 14. Ce6:, fe: 15. f4, d3+ 16. Rf1, Dd4 17. Ne3.

Cea mai bună apărare a negrului este 11... Nf8 ! (Ca să se demonstreze incorectitudinea mutărilor 11... 0-0-0 și 11... Nb6 ar fi necesară o carte întreagă).

Albul are acum două mutări :

a) 12. g4 părea răsturnată de Rubinstein cu 12... Dg4:+ 13. Dg4:, Ng4: 14. fg:, Ng7: 15. Cf6+, Rf8 și dacă acum 16. Cg4: atunci h5 și negrul câștigă. Albul însă joacă 16. Cgh7:+, Th7: 17. Ch7:+. Rg8 18. Cg5, Cb4 19. Te7, Cc2: Egalitate.

b) 12. Cf7:!, Rf7: 13. Cg5+, Rg6! (11... Rp8 14. g4!) și negrul se apără.

Grupa B.1

VII. Partida Rusă

(1. e4, e5 2. Cf3, Cf6)

Cea mai bună continuare pentru alb este considerată 3. Ce5:.. Se mai poate juca continuarea lui Steinitz: 3. d4. la care negrul răspunde cel mai bine cu 3... ed: 4. e5, Ce4 (Mai slab este 4... De7 5. Ne2, Ce4 6. Dd4:, Db4+ 7. Cbd2, Cd2: 8. Nd2:, Dd4: 9. Cd4:, a6 10. Nf4, Cc6 11. Cc6:, dc: cu avantaj pentru alb: Mieses-Grob, 1934).

5. Dd4:, d5 6. ed:, Cd6: 7. Cg5, Cc6! (După 7... f6 8. Nf4 albul are un joc ceva mai bun) 8. Dc3 (Sau 8. De3+, Ne7 9. Ne7:, De7 10. De7:, Ce7: 11. Cc3, Ng4 12. Ne2, 0-0-0 13. 0-0-0, The8= Kostici-Kashdan, Bled 1931).

8... f6 9. Cf4, De7+! 10. Ce2, Ce6 11. Cbd2, 0-0-0, 12. 0-0, Df7 cu avantaj pentru negru: Bogoliubow, Ilyn-Genewsky, I. Rabinovici contra Loewenfisch, Romanovsky, A. Kubbell, Leningrad 1934.

3... d6.

3... Ce4: este răsturnat de 4. De2, De7 5. De4:, d6 6. d4, f6 7. Cc3!, de: 8. Cd5, Dd6 9. de:, fe: 10. Nf4, Cd7 11. 0-0-0 cu avantaj decisiv pentru alb.

4 Cf3, Ce4:

Acum albul are la dispoziția sa două variante principale:

a) 5. d4, d5.

Mai slab este 5... Ne7 6. Nd3, Cf6 7. h3!, 0-0 8. c4 și albul are un joc mai bun.

6. Nd3 Nd6.

O continuare energică. Negrul sacrifică doi pioni pentru atac. Se poate juca și 6... Ne7 7. 0-0, Ce6! 8. c4, Ng4 9. Te1, Cf6 10. cd:, Cd5: 11. Cc3, 0-0 12. Ne4, Cf6! 17. d5, Cb4 18. a3, Ce4: 19. Te4:, Nf3: cu joc egal.

7 0-0, 0-0 8. c4 Ng4 9. cd:, f5 10. Cc3, Cd7 11. h3, Nh5 12. Ce4:, fe: 13. Ne4:, Cf6.

Tot acest atac a fost jucat cu mare succes de către Marshall. Slab ar fi acum 13... Rh8 14. Dd3, h6 15. Nd2, Cf6 16. g4, Nf7 17. g5, Dd8 18. gh:, gh: 19. Nh6: cu avantaj pentru alb: Spielmann-Marshall, San-Sebastian 1912.

14. Nf5, Rh8 15. g4! Cd5: 16. Ne6! Câștigă forțat calitatea. Mai slab s'a jucat într-o partidă Spielmann - Marshall, Hamburg 1910: 16. Dd3, Cb4 17. De4, Nf7 18. Ng5, De8 cu joc bun pentru negru.

16.. Nf7 17. Cg5! și albul a câștigat ușor: Alexander-Mallison, Brighton 1938

Această partidă pune foarte serios în discuție valoarea contra atacului — Marshall.

b) 5. De2.

Mutarea lui Lasker cu care albul obține un avantaj mic dar foarte solid.

5... De7 6. d3, Cf6 7. Ng5, De2 :+.

Cu aceasta albul mai câștigă un tempo. Fine este însă de părere că aceasta nu prezintă o importanță prea mare. În orice caz după 7... Ne6 8. Cc3, Cbd7 9. 0-0-0, h6 10. Nh4, g5 11. Ng3, Ch5 12. d4, Cg3: 13. hg:, g4 14. Ch4 albul are mari șanse de câștig: *Lasker-Marshall, Petersburg 1914.*

8. Ne2 :, Ne7 9. Cc3, h6.

Nu 9... Nd7 10. 0-0, 0-0 11. Te1, Ce6 12. d4, Tfe8 13. Nb5!, a6 14. Na4, b5 15. Nb3 cu avantaj pentru alb: *Capablanca-Kostic, match 1919.*

10. Nh4, Nd7 11. 0-0-0, Cc6 12. d4. 0-0-0! 13. Nc4 (sau 13. The1, Tde8 14. Nc4, Cd8! = ; *Fine-Kashdan, New-York 1934*). 13... Thf8, 14. The1, Ng4 : **Fine** *Alexander, Hastings 1935/36.*

VIII Apărarea Philidor

(1. e4, e5 2. Cf3, d6)

3. d4.

Cea mai bună mutare. Albul ocupă centrul și în cazul când negrul ia la d4 obține cu ușurință un joc mai bun.

3... Cf6 !

Mutarea intermediară a lui Nimzovici, care constituie cea mai bună linie de joc a negrului.

Sistemul *Hanham* 3... Cd7 duce la poziții foarte grele. Cele mai bune mutări de ambele părți sunt : 4. Nc4 !, c6 (4... Ne7 5. de : Ce5 : 6. Ce5 :, de : 7. Dh5 cu câștig de pion) 5. 0—0, Ne7 6. Cc3, h6 7. a4!, Cgf6 8. De2, 0—0 9. Nb3 și albul stă mai bine : *Alehin-Marco, Stockholm 1912.*

4. de : !

Dacă 4: Cc3, Cbd7 5. Nc4, Ne7 negrul a câștigat un tempo pentru rocadă căci 6. Cg5, 0—0 7. Nf7: +, Rf7 : 8. Ce6 este de o valoare îndoielnică,

4... Ce4 : 5. Dd5 !, Cc5 6. Cg5.

6. Ng5, Dd7 7. Cc3, c6 8. Dd2, d5 —, Desigur nu 6... f6? 7. ef: , gf: 8. Ne3, Ne6 9. Dh5 +, Nf7 10. Dh4, Cbd7 11. Cc3, h6 12. 0—0—0: *Marogzy-Bogoliubow, Bled 1931).*

6... Ne6 7. Ce6 : fe : 8. Df3, Cbd7 9. ed : , Nd6 : 10. Cc3, Dh4 11 g3, Ce5 !

Această întărire a jocului negru a fost găsită de Duz-Chotimirsky.

12. De2, Df6 13. f4. Cc6 cu avantaj pentru negru : L. Steiner-Alehin, Podebrady 1936.

IX. Gambitul Leton (1. e4, e5 2. Cf3, f5) și alte continuări ale negrului.

În Gambitul Leton ultimul cuvânt al teoriei îl constituie partida Trifunovic-Apscheneek pe care o dăm mai jos cu comentariile cunoscutului teoretician, maestrul vienez Albert Becker din faimoasa revistă a cărei apariție a fost întreruptă de nașiști prin ocuparea Austriei: „Wiener Schachzeitung“.

Partida Nr. 6

Alb. *D. P. Trifunovic* Negru. *F. Apscheneek*
(Jugoslavia) (Letonia)

Olimpiada dela Stockholm 1937.

1. e4, e5. 2. Cf3, f5 3. Ce5 :

Recunoscută de toată lumea ca cea mai tare continuare. 3. Nc4 sau 3. d4 duc după 3... fe: la joc egal. La 3. ef: a urmat într-o partidă Richter-Petrow, Podebrady 1936, 3... Cc6.

3... Df6.

Singura replică jucabilă. Iată un exemplu asupra rezultatelor altor mutări : Becker-F (Viena 1938) 8... Cf6? 4. ef:, d5 5. d4, Nf5: 6. Nd3, Nd3: 7. Dd3:, c6 8. 0—0, Nd6 9. Df5!, Ne5: 10. de:, Ce4 11. Cdr, Cg5 12. Cc4!, Ce4 18. Cd+!, Cd6: 14. ed:, Dd7 15. Te1+, Rd8 16. Ng5+, Rc8 17. Te7! și albul câștigă.

4. Cc4!

Această mutare a fost propusă de merituosul analizator P. S. Leonhardt. Continuarea obișnuită este 4. d4, d6 5. Cc4, fe: 6. Cc3, Dg5 și dacă mutarea lui Nimzovici 6. Ce3 atunci 6... Cc6 7. Cd5, Df7: Stockholm-Riga, corespondență 1936.

4... fe : 5. Cc3, Dg6 6. d3.

Aceasta este cauza pentru care nu trebuie jucat d2-d4 la mutarea 4-a. Pionul „d” este utilizat pentru anihilarea blocheurului negru dela e4. Leonhardt muta în această poziție mai slab 6. f3.

6... Nb4.

Evident cel mai bine. Dacă negrul apără pionul cu 6... Cf6 urmează 7. de:, Ce4: 8. Ce4:, De4: + 9. Ne3 (sau chiar 9. Ce3!) după care dezvoltarea sa este clar inferioară. Nici nu intră în discuție 6... ed: 7. Nd3:, Dg2: căci albul câștigă cu 8. Dh5 +, urmat de De5 + și Ne4.

7 de.: De4: + 8 Ce3!

Face loc nebunului la c4 și apără în acelaș timp pionul g2.

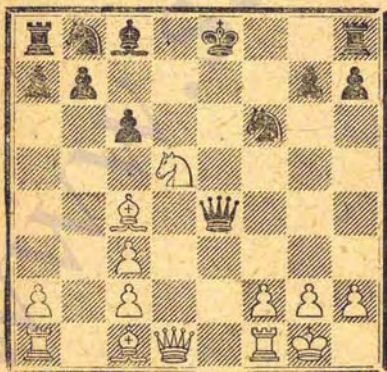
8.. Nc3: +

Dacă negrul nu schimbă imediat atunci albul poate răspunde eventual cu 9. Nd2 atacând Dama și evitând pionul dublu.

9. bc.: Cf6 10. Nc4, c6.

Negrul are dificultăți din cauza faptului că nu poate face rocada mică pentru a-și scoate regele de pe linia „e” deschisă (albul amenință 0—0 urmat de Te1). În afară de aceasta Dama sa este foarte expusă. El încearcă să se elibereze cu d7,—d5.

11. 0—0, d5 12. Cd5:!!



Răsturnarea stălucită a întregului sistem al negrului.

12. Dc4: 13. Te1+

Mult mai slab ar fi fost 13. Cc7+, D17
14. Ca8:, Ca6 etc.

13... Rf7 14. Cf6 :

Elimină ultima figură care apără regele
negru.

14... Rf6 :

Și mai rău ar fi fost 14... gf: din cauza
matului prin 15. Dh5 + și Nh6 +. Ceva
mai multă rezistență s'ar fi opus cu 14...
Nf5 Ar fi urmat 15. Dh5 +, g6 (15... Ng6?
16. De5!, gh: 17. De7 + și Nh6) 16. Dh6
cu amenințarea Ch7:

15... Dd6 +, Ne6

După Rf7 urma mat în două mutări,
după Rf5 în trei.

16. Ng5 +!, Rg5: 17. Te6:, Cd7.

Regele urmărit în mijlocul tablei nu
mai are scăpare, de ex: 17... Rh5 18.
De5 +, g5 19. Dh8:, De6: 20. Dh7: + și
câștigă Dama. Mutarea din partidă im-
pedică De5 +

18. Dd7: Dc3: 19. f4 +, Rh5.

Sau 19... Rf4 20. Tf1+, Rg5 21. De7+ etc.

19 Te5 +, Rh6 20. Th5 ± Negrul ce-
dează.

Alte mutări

- a) Apărarea Damiano 2... f6 ?
(1. e4. e5 2. Cf3, f6 ?)

3. Ce5:!

Un sacrificiu corect care dă avantaj albului.

3... De7

Desigur nu 3... fe: din cauza 4. Dh5 +, Rf7 6. Nc4 +, d5 7. Nd5: +, Rg6 8. h4! și albul câștigă

4. Cf3, d5

4... De4: + 5. Ne2 urmat de 0—0 cu mare avantaj pentru alb.

5, d3, de: 6. de:, De4 + 7. Ne2, Nf5

Intr'o partidă de match Schiffers—Cigorin s'a jucat 7... Cc6 0—0—0, Nd7 9. Cc3, Dg6 10. Ce5, Ce5: 11. Nh5 cu avantaj pentru alb.

8 0—0, Dc2: 9. De1!, Ne7 10. Ce3, Ce6 11. Nb5, 0—0—0 12. De3 și albul câștigă.

b) Contra-gambitul de centru

(1. e4, e5 2. Cf3, d5)

3. Ce5:!

Sau 3. ed:, e4 4. De2, Cf6 5. Cc3, Ne7 6. Ce4:, Cd5: 7. Cc3, Cb6 8. d3 și părerea

Dr. Euwe, albul își poate menține pionul în plus.

3... de: 4. Nc4, Dg5 5. Nf7: +

Mai slab este 5. Cf7 :, Dg2: 6. Tf1, Ng4 7. f3, Nf3: 8. Tf2, Dg1 + 9. Tf1, Dg4 10. Ne2, Dh4 11. Tf2, Nc5 în avantajul negrului.

5.... Re7 6. d4, Dg2: 7. Tf1, Nh3 8. Nc4, Cf6 9. Nf4, Cbd7.

Această poziție a fost socotită mult timp ca favorabilă negrului. Într-o partidă prin corespondență Feilitsch-Keres (1936) albul a obținut însă avantaj astfel:

10. Dd2, Cb6 11. Ne2, Cbd5 12. Cc3, Cf4: 13. Df4:, Ne6 14. h4, Tg8 15. Cc4, Rd8 16. 0—0—0, Nc4: 17. Nc4:, Nd6 18. Dg5, Df3 19. Db5.

Grupa C1

X. Partida Vineză

(1. e4 e5 2. Ce3)

Cea mai uzitată apărare a negrului este 2... Cf6 Albul continuă cel mai energic cu 3. f4

Alternativa 3. Nc4 duce de obicei la alte deschideri (Italiană sau gambitul Regelui). Cele mai bune replici sunt, după Fine, 3... Nc5 sau 3... Nb4, de ex.

a) 3... Nc5 4. d3, d6 5. f4 (5. Cf3 duce

la varianta Canal a partidei Italiene), Cc6 și jocul trece într'o variantă a gambitului Regelui refuzat.

Intr'o partidă *Keres-Fine* (Hastings 1937—38) s'a jucat 5. Ca4, Nb4 + 6. c3, d5! 7. ed:, Nd6 8. Ne3 și negrul cu 8... b6 ar fi obținut un joc ceva mai bun. In partidă s'a jucat 8... 0—0 9. Cc5, b6 10. Ce4, Cbd7 11. Ng5, Ne7 12. Db3, Nb7 care duce la remiză.

b) 3... Nb4 4. d3 (4. Cf3 duce la jocul celor doi cai) 4... Cc6 5. Ng5, h6 6. Nf6:, Nc3: + 7. bc:, Df6: 8. Ce2, d6 9. Dd2, g5 10. d4, Ce7 11. de:, de: 12. Tb1, Cg6 și negrul stă ceva mai bine: *Millner-Barry Alehin, Londra 1922*.

Cea mai interesantă replică la 3. Nc4 este însă 3... Ce4: care duce la variante foarte complicate. De ex.

4. Dh5! (Negrul capătă un joc foarte bun după 4. Nf7: +, Rf7, 5. Ce4:, d5 6. Df3 +, Rg8 7. Cg5, Dd7! sau după 4. Ce4:, d5 5. Nd3, de: 6. Ne4:, Nc5 7. Cf3, f5!) 4... Cd6 5. Nb3 (sau 5. De5: +, De7 6. De7: +, Ne7: 7. Nb3, Cf5!: *Sämisch-Rubinstein, Hanovra 1926*) 5... Cc6 (cu aceasta negrul sacrifică calitatea pentru atac. Intr'o partidă *Alehin-Euwe—match 1935*—s'a jucat mai slab 5... Ne7 6. Cf3, Cc6 7. Ce5: și negrul ar fi trebuit să răspundă 7... 0—0 și dacă 8. Cd5 atunci 8... Cd4! 9. 0—0, Cb3: 10. ab:, Ce8 cu egalitate, analiza lui *Alehin*) 6. Cb5, g6 7. Df3, f5! 8. Dd5, De7! 9. Cc7: +, Rd8 10.

Ca8:, *b6!* Fine afirmă că cei mai mulți teoreticieni sunt de părere că atacul negrului nu valorează calitatea pierdută. Totuș analizele făcute până acum arată că albul se apără foarte greu în fața multiplelor amenințări pe care le ascunde poziția. De ex.

11. *d3*, *Nb7* 12. *h4*, *f4!* 13. *Cb6:*, *ab:*
14. *Df3*, *Cd4* 15. *Dg4* *Nh6* 16. *Cf3*, *Cf3:* +
17. *gh:*, *e4* 18. *fe:*, *Ne4:* 19. 0—0, *Nf5*
20. *Df3*, *Dh4:* *Granston-Jackson*, *corespondență* 1936.

3.... *d5* 4. *fe:*

Singura mutare care s'ar mai putea juca aci este 4. *d3* (*Steinitz*) și negrul trebuie să răspundă cu 4... *ef:* și dacă 5. *e5* atunci 5... *d4!* 6. *Cce2*, *Cd5* 7. *cf4:* *Cc6* cu inițiativă serioasă pentru negru (*Fine*)

4.... *Ce4:* 5. *Cf3*

Se mai poate juca

5. *Df3*, *Cc6!* 6. *Nb5*, *Cc3:* 7. *bc:*, *Dh4+*
8. *g3*, *De4?* + 9. *De4:*, *fe:* 10. *Nc6+*: *bc:*
11. *Ce2*, *Ne7* 12. *Tf1*, 0-0 13. *Tf4*, *f6!* 14. *Te4:*, *Nf5* cu avantaj pentru negru: *Hromadka—Spielmann*, *Trentschin—Teplitz* 1922.

5.... *Ne7*

Cea mai simplă metoda pentru a egala.

6. d4

Albul nu obține nimic cu 6. De2, f5 7. d3, Cc5 8. d4, Ce4 9. Nf4, 0-0 10. h4, Nb4! (Analiza lui Grünfeld) nici cu 6. d3, Cc3: 7. bc:, 0—0 8. Ne2, f6! 9. ef:, Nf6: 10, d4, Nh4 + 11. g3, Ne7 cu avantaj pentru negru: Sultan Khan-Weenink, Liège 1930.

Jocul este egal. Cea mai bună continuare o prezintă următoarea partidă:

Partida Nr. 7

Alb. Konstantinopolsky Negru. Keres

Campionatul URSS 1940

(Comentarii de Paul Keres)

1. e4, e5 2. Cc3, Cf6 3. f4, d5 4. fe: Ce4: 5. Cf3, Ne7 6. d4, f5 7. ef:, Cf6: 9. 0—0, Cc6

Cea mai simplă cale de egalare.

10 Ce4:, de: 11. Ne4:, Cd4: 12. Ce5, Nf5!

Singura mutare cu care negrul poate menține echilibrul. Nu merge desigur 12... g6? din cauza 13. Ch7:

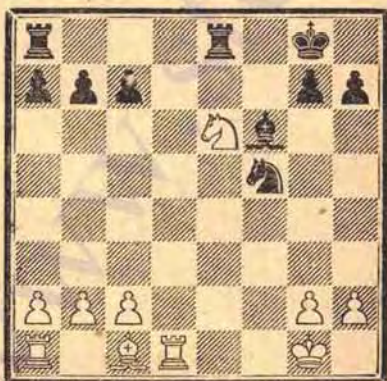
13. Nf5:

Această mutare nu este rea dar cum albul nu poate obține mai mult decât

joc egal, el ar fi trebuit să aleagă calea simplă 13. c3, Ng5: 14. Ng5:, Dg5: 15. Dd4:, Ne4: cu o remiză rapidă (Spielmann-Reti, Viena 1922).

13.... Cf5: 14. Ce6?

În mod surprinzător aceasta mutare se arată o greșală decisivă. Albul ar fi trebuit aci să schimbe neaparat întâi regi-nele (14. Dd8) după care ar fi obținut o egalitate deplină atât după 14... Td8: 15. Ce6, Nd4 + 16. Cd4:, Cd4: 17. Ng5 cât și după 14... Tfd8: 15. Tf5:, Td1 + 16. Rf2, Ng5: 17. Tg5:, Tf8 + urmat de



Tff1. Albul nu poate fi însă prea condamnat pentru greșala sa căci era foarte greu de prevăzut mutarea 15-a a negru-
ui.

14... Dd1 : 15. Td1 :, Tfe8 !

O surpriză foarte neplăcută pentru alb ! El trebuie să accepte sacrificiul de pion la c7 după care negrul ocupă importanta linie „d” ce iace îi asigură cel puțin re-gâștigarea pionului. Odată cu aceasta se produce o slăbire a poziției pionilor albi pe flancul Damei ce iace este decisiv pen-tru final. Următoarea parte a partidei este foarte simplă din punct de vedere strategic și ușor de înțeles.

16. Cc7 : Tad8 17. Nf4.

Nu este mai bine nici 17. Td8 :, Td8 : 18. Nf4, Nb2 :

17... Te2.

Tot la continuarea din partidă duce 17... Td1 : urmat de Te2.

18. Td8 : +, Nd8 : 19. Td1, Nf6 20. Td2, Te4 21. Cd5, Nb2 :

Acum s'a ajuns la poziția despre care era vorba în nota dela mutarea 15-a a negrului. În continuare albul nu reușește să-și apere satisfăcător pionii slabi de pe flancul Damei.

22. Td3, Ta4 23. g4.

Această nouă slăbire este forțată căci calul negru are o poziție mult prea pu-ternică. În orice caz, neîndestulător ar fi fost 23. Tb3 din cauza 23... Ta2 : 24. Tb7 :, Nd4 + 25. Rf1, Tc2 : etc.

23... Cd4 24. Te3, Cc6.

Înainte de a se ocupa de câștigul pionilor de pe flancul Danei, negrul trebuie să împiedice penetrațiunea figurilor adversarului în lagărul său.

25. Tb3, Nd4 + 26. Rg2.

Cele mai bune șanse ale albului le dădea mutarea 26. Ne3 la care negrul ar fi continuat cu 26... b6 păstrând după 27. Nd4:, Td4 28. Ce3, Ce5 29. h3, Td2 un final mai bun. Continuarea 26... Ta2: nu ar fi fost atât de bună din cauza 27. Tb7:, Tc2: 28. Tc7! și figurile negre se află într'o legătură neplăcută.

26... b6 27. a3, Nc5

Acum albul pierde un pion. Restul este o chestiune de tehnică.

28... Nc1, Tg4: + 29. Tg3, Tg3: + 30. hg :, Cd4 31. c4.

Mai pierde un pion dar și după 31. c3, Cb3 32. Nb2, Rf7 poziția albului nu ar fi putut fi apărată multă vreme. Sfârșitul partidei care s'a desfășurat în criză de timp de ambele părți nu prezintă interes.

31... Cb3 32. Nf4, Ca5 33. a4, Cc4: 34. Nb8, a5 35. Nc7 Rf7 36. Rf3, Re6 37. Cc3, Cd6 38. Nd8, Rd7 39. Ng5, Rc6 40. Nc1, Ne5 41. Cb5, Rc5 42. g4 și albul a cedat.

XII. Gambitul central

(1. e4, e5 2. d4, ed:)

a) Varianta 3. Dd4:, Cc6.

4. De3 (La 4. Dd1 urmează 4... Cf6 5. Nd3, d5 6. ed:, Cd5: iar la 4. Dc4, Cf6 5. Cc3, d5 6. Cd5:, Cd5: 7. ed:, Cb4 în ambele cazuri cu avantaj pentru negru) 4... Cf6!

(4... Nb4 + duce după 5. Cc3 la varianta principală. Se poate juca și 4... g6).

5. Cc3 (5. e5 este slab din cauza 5... Cg4 6. De2, d6 7. f3, Ch6! 8. ed: +, Ne6 9. dc:, Dc7: cu atac câștigător). 5... Nb4 6. Nd2, 0—0 7. 0—0—0, Tfe8). Nc4, d6. (Acceptarea sacrificiului de pion este foarte riscată, de ex. 8... Nc3: 9. Nc3:, Ce4: 10. Df4, Cf6 11. Cf3, d6 12. Cg5, Ne6 13. Nd3, h6 14. h4, Cd5 15. Nh7 +, Rh8 16. Td5: Nd5: 17. Ne4, f6? 18. Nd5:, fg: 19. hg:, Ce5 20. g6! și negrul cedează: Winawer-Steinitz, Nürnberg 1896).

9. Cf3 (sau 9. f3, Ce5 10. Nb3, Ne6 11. g4, c6 12. g5, Cfd7 cu șanse egale: Spielmann-Eliskases, match 1937) 9... Ne6 10. Ne6:, Te6: 11. Cg5, Te8 12. f4, h6 13. h4, Dc8! 14. Df3, Rf8! 15. Cd5, Cd5: cu avantaj pentru negru: Tartakower-Reshevsky, Olimpiada de la Stockholm 1937.

b) Gambitul nordic.

3. c3, d5 (Gambitul clasic 3... dc: 4. Nc4, cb: 5. Nb2 duce la variante foarte

periculoase în care negrul are avantajul) 4. *ed.*: *Cf6!* (Mai bine decât 4... *Dd5*: 5. *cd.*: *Cc6* 6. *Cf3*, *Ng4* 7. *Ne2*, *Cf6* 8. 0—0, 0—0—0 9. *Ne3*, *Nc5* cu joc egal: Schlechter-Opocensky, Baden 1914). 5. *ed.*: *Nb4* + 6. *Nd2*, *Nd2*: + 7. *Dd2*: 0—0 8. *Cf3*, *Ce4* 9. *Df4*, *Dd5*: 10. *Nd3*, *Da5* + 11. *Cbd2*, *Cd2*: cu avantaj pentru negru: Reti-Schlechter, Baden 1914.

Grupa II-a

Jocuri semi—deschise

(Albul joacă 1. *e4* negru nu răspunde — 1... *e5*)

- XIII — 1... *e6* — Apărarea Franceză
- XIV — 1... *c5* — Apărarea Siciliană
- XV — 1... *c6* — Apărarea Caro-Kann
- XVI — 1... *Cf6* — Apărarea Alehin
- XVI — 1... *d5* — Apărarea Scandinavă
- XVII — 1... *Cc6* — Sistemul Nimzovici

XIII. Apărarea Franceză

(1. *e4*, *e6*)

Această deschidere este bazată pe o idee agresivă: negrul atacă întâi pionul *e4* (după 1. *e4*, *e6* 2. *d4*, *d5*) și dacă albul vrea să evite schimbul și joacă mai curând sau mai târziu *e5* atunci negrul organizează un adevărat asediu al centrului alb cu *c5* și *f6*. Toată lupta stra-

tegică în partidă franceză se dă în jurul pionului înaintat dela e5. Dacă negrul împiedică înaintarea pionului prin schimb (variantea Mieses—Lasker și Rubinstein) atunci albul capătă o poziție mai liberă cu bune șanse de atac.

1. e4, e6 2. d4

Cea mai uzitată mutare. Genialul Cigorin a încercat în câteva partide 2. *De2*. Negrul răspunde cel mai bine cu 2... *c5* 3. *f4*, *Cc6* 4. *Cf3*, *Cf6* 5. *d3*, *d6* 6. *g3*, *Ne7* 7. *Ng2*, 0—0 8. *c4*, *Nd7* 9. 0—0, *Tb8* 10. *Ca3*, *a6* 11. *Cc2*, *b5* 12. *b3*, *Dc7* 13. *Nb2*, *bc*: 14. *dc*., *e5* 15. *Ce3*, *Cd4* și negrul stă mai bine *Kostici — Sämisch, Brünn 1928*.

2.... d5 3. Nc3

Alte continuări posibile sunt:

a) 3. *e5* (ideia de blocadă a lui Nimzovici) 3.... *e5* (cea mai bună) și acum albul poate juca:

a¹) 4. *Cf3*, *cd*: 5. *Dd4*, (sau 5. *Nd3*, *Cc6* 6. 0—0, *f5*) 5.... *Cc6* 6. *Df4*, *f5* 7. *Nd3*, *Cge7* 8. 0—0, *Cg6* 9. *Dg3*, *Ne7* 10. *Te1*, 0—0 11. *a3*, *Cb8* 12. *C1d2*, *a5* 13. *Cb3*, *Ca6* și după 14. *Na6*: negrul ar fi avut o poziție strânsă (*Fine*)

În partida *Keres—Euwe, Zandvoort 1936* s'a jucat mai slab 14. *a4*

a²) 4. *Dg4*, *Cc6* 5. *Cf3*, *Cge7* 6. *Nd3* (6. *c3*? pierde un pion: 6... *Cf5* 7. *Nd3*,

cd: ! și nu merge 8. cd: ? , Cb4 ! : Cănepa — Alehin, Montevideo 1938), Od4: și negrul stă bine.

a³) 4. dc: , Cc6 ! 5. Cf3, Cc5: 6. Nd3, Cge7 7. 0—0 7... Cg6 8. Te1, Nd7 9. c3, Nb6 ! 10. Ca3 ! a6 ! 11. Cbd2, Cg6 și negrul stă ceva mai bine: Nimzovici—Alehin, Petersburg 1914.

b) 3. Cd2 (Mutarea lui Tarrasch re-luată cu mare succes în ultimul timp de Keres).

b1) 3.... Cf6 4. e5, Cfd7 5. Nd3, c5 6. c3, Cc6 7. Nc2, Db6 8. Cf3, cd: 9. cd: , Nb4 + 10. Rf1 ! , Ne7 (10... f6 duce la complicații în favoarea albului) 11. a3, Cf8 12. b4 ! și albul stă mult mai bine: Alehin—Capablanca, AVRO 1938.

b2) 3... c5 ! 4. ed: , ed: 5. Nb5 + , Cc6 (5... Nd7 6. De2 + De7 7. Nd7: + , Cd7: 8. dc: și albul este în avantaj) 6. Cf3, Nd6 (Nu 6... De7 + 7. Ne2, cd: 8. 0—0, De7 9. Cb3, Nd6 10. Cbd4: , a6 11. b3, Cge7 12. Nb2, 0—0 13. Cc6: ! , bc. 14. c4 și albul a câștigat strălucit: Keres - Capablanca, AVRO 1938).

7. 0—0, Cge7 8. dc: , Cc5: 9. Cb3, Nd6. Pentru pionul izolat negrul are un joc frumos de figuri.

c) 3. ed: varianta schimburilor care duce deobicei la o remiză rapidă, de ex.

3... ed: 4. Nd3, Nd6 5. Cge2, Cc6 6. c3, Cge7 7. Nf4, 0—0 8. 0—0, Nf5 9. Nf5: . 10. Cd2, Te8.

3. .. Cf6

Continuarea clasică. Se mai poate juca:

a) 3... de: (variante de simplificare Mieses-Lasker în care albul obține un joc mai liber).

4. Ce4:, Cd7 5. Cf3, Cf6 6. Cf6:, Cf6: 7. Nd3, c5. (Sau 7... Ne7 8. 0—0, 0—0 9. Ce5, c5 10. dc:, Dc7 11. De2, Nc5: 12. Ng5, Cd7 13. Cd7:, Nd7: Tarrasch-Rubinstein, San Sebastian 1911.) 8. dc:, Nc5: 9. 0—0, 0—0 10. Ng5, Ce7 11. De2 și albul stă mai bine: Marogzy - Rubinstein, Karlsbad 1907.

b) 3... Nb4. Ideea lui Nimzovici, considerată astăzi de mulți maeștri ca cea mai bună variantă a apărării franceze. Cea mai bună continuare este considerată 4. e5 (Se poate juca și 4. Cge2, de: 5. a3, Ne7 6. Ce4:, Cf6 7. C2c3, Cbd7? (Cc6) 8. Nf4! cu avantaj pentru alb: Lasker-Capablanca, Moscova 1935). 4... c5 5. a3! (Mai bine decât 5. Nd2, Ce7 6. Cb5, Cd2: 7. Dd2:, 0—0 cu șanse egale) 5... Nc3: 6. bc: , Ce7 7. a4! (Mai tare decât 7. Cf3, Cbc6 8. Ce2, Cd7 9. 0—0, Dc7 10. Tb1, c4 11. Ce1, 0—0—0 12. f4, f6: Millner-Barry-Botwinnik, Hastings 1935. 36) 7... Da4 8. Dd2, Cbc6 9. Cf3 și albul stă mai bine datorită superiorității sale pe câmpurile negre: Smislov - Boleslevsc hâ campionatul absolut al U.R.S.S. 1941.

4. Ng5.

Varianta Steinitz 4. e5, Cfd7 5. f4 nu dă nimic albului, de ex. 5... c5! 6. dc: Cc6 7. a3, Nc5: 8. Dg4, 0—0 9. Nd3, De7! 10. Cf3, f6 11. Dh3, g6 12. Dg3 (mai bine 12. ef:), fe: 13. fe:, Ce5: 14. Ce5:, Nf2+ și negrul stă mult mai bine: *Panov-Belawenetz, Moscova 1935*. Atacul *Gledhill* (4. e5, Cfd7) 5. Dg4 deși foarte tăios, aduce pe alb în dezavantaj la o apărare exactă a negrului, de ex.

5..... c5 6. Cb5 [sau 6. Cf3, Cc6 7. dc:, f5! (7... Ce5: este riscant: 8. Ce5:, Ce5: 9. Dg3, Cg6 10. Ne3, d4 11. 0—0—0, e5 12. Nb5, f6 13. Nd4:.. ed: 14. The1+, Ne7 15. Dg7: și albul câștigă: *Bogoliubow—Louma, Praga 1931*) 8. ef: e.p., Cf6: 9. Dg3, Nc5: 10. Ng5, 0—0 11. Nd3, Nd6! 12. Dh4, h6 și negrul stă foarte bine (*Euwe*)] 6... cd: 7. Cf3, Cc6 8. Nf4 (Nu 8. Cd6 +, Nd6: 9. Dg7:, Ne5: 10. Ce5:, Df6 și negrul rămâne cu un pion în plus: *Bogoliubow—Reti, Mährisch-Ostrau 1923*) 8.... Nb4 + 9. Cd2, Rf8! 10. 0—0—0, a6 cu avantaj pentru negru.

4..... Ne7

Se poate juca și 4.... Nb4 (apărarea *Mac Cutcheon*). Intr'o partidă *Lilienthal—Bondarevski, Moscova 1937* a fost întărit jocul negrului în varianta principală:

5. e5, h6 6. Nd2, Nc3: 7. bc:, Ce4 8. Dg4, g6 9. h4, c5 10. Nd3, Cd2: 11. Rd2:,

Cc6 12. Th3, cd: 13. cd:, Db6! (Mai bine decit 13... Nd7) 14. Cf3, Nd7 și negrul stă foarte bine.

Foarte interesantă este varianta (5. *e5, h6*) 6. *ef:*, *hg:* 7. *fg:*, *Tg8* 8. *h4!*, *gh:* 9. *Dg4!* (Recomandată de Grigoriev) 9... *Df6* 10. *Th4:*, *Dg7:* 11. *Dg7:*, *Tg7:* 12. *Th8 +, Nf8* 13. 0—0 0, *Nd7* 14. *Te1* cu avantaj pentru alb: *Belawenetz Bondarevski, Tiflis, campionatul U. R. S. S. 1937.*

O altă variantă care se poate juca în această poziție este 4... *de:* (varianta *Rubinstein*), de ex.

5. *Nf6:*, *gf:* 6. *Ce4:*, *Ne7* 7. *Cf3, b6* 8. *Nb5 +, b6* 9. *Nc4, Nb7* 10. *De2, Dc7* 11. 0—0—0, *Cd7* 12. *Tde1, 0—0—0* 13. *Rh1, Rh8* și negrul se poate apăra: *L. Steiner-Flohr, Ujpest 1934.*

Intr'o partidă *Belawenetz-Kasparian, Moscova 1937* s'a jucat 7... *c6* 8. *Dd2, f5* 9. *Cc3, Cd7* 10. 0—0—0, *Tg8* 11. *g3, b6* 12. *Ng2, Nb7* și albul stă mai bine.

Varianta *Rubinstein* a fost părăsită în ultimul timp deoarece tehnica modernă nu este de acord cu formarea pionului dublu pe linia „f”. Dacă negrul joacă (după. 5. *Ce4:*, *Ne7* 6. *Nf6:*) 6... *Nf6:* albul obține un mic avantaj cu 7. *Cf3, Cd7* 8. *c3, 0—0* 9. *Dc2, e5* 10. 0—0—0, *ed:* 11. *Cd4:*, *De7* 12 *Nd3: Iudovici-Ilyn-Genewsky, Moscova 1931.*

Partidele de turneu din ultimii ani

jucate cu această variantă s'au terminat de cele mai multe ori cu victorii strălucite ale albelor.

5. e5, Cfd7 6. Ne7:

Atacul *Alehin-Chatard* 6. h4 duce la poziții sălbatice. În urma strălucitei partide *Panov-Iudovici, Tiflis 1937*, el pare răsturnat prin: 6... f6! 7. Nd3 (Un sacrificiu propus de Alehin. 7. ef:, Cf6: duce la egalitate) 7... c5! (7... fg: 8. Dh5 +, Rf8 9. Th3 sau 8... g6 9. Ng6: +, hg: 10. Dh8: +, Df8 11. hg:, Ng7 12. Th7 cu mare avantaj pentru alb) 8. Dh5 +, (mai bine 8. ef:, Cf6:), Rf8 9. Cd5:!? , fg: (sau 9... ed: 10. e6, De8 11. De8:, Re8: 12. ed:, Nd7: 13. Ne3, cd: =) 10. Th3, g4! 11. Cf4, Ce5:! 12. de:, gh: și negrul a câștigat strălucit.

6.... De7:

Această poziție a survenit în nenumărate partide de concurs. Au fost încercate diferite mutări și sisteme. Apărarea negrului nu a putut fi zdruncinată. Iată principalele posibilități:

a) 7. f4, a6 8. Cf3, c5 9. dc:, Cc6 10. Nd3, Dc5: 11. Dd2, b5 12. Df2, Nb7 13. Dc5:, Cc5: 14. Ce2, d4! 15. Ced4:, Cd4: 16. Cd4:, 0—0—0: *Sthalberg-Alehin, Varșovia 1935*.

b) 7. Dd2, 0—0 8. f4, c5 9. Cf3, Cc6 10. dc: (10. g3 f6 11. ef:, Cf6: 12. Ng2,

cd: 13. Cd4:, e5 14. Cd5:, Cd5: 15. Nd5: +, Rh8 16. Ce2, Ng4! 17. 0—0—0, Tad8 18. c4, Cb4 ca joc excelent pentru negru: L. Steiner-Sthalberg, Ujpest 1934).

10... Ce5: 11. Nd3, f6 12. ef:, Df6: 13. g3, Cd3: + (Recomandată de Alehin. Mai slab s'a jucat în partida Capablanca-Reti, New-York 1924: 13... Nd7 14. 0—0, Cd3: 15. ed:). 14. Dd3: (Mai tare decât 14. cd:, e5 15. Cd5:, Df7) 14... Nd7 15. 0—0, Ne8 16. Tae1, Ng6 17. Dd2, Tac8 *Analiza lui Alehin.*

e) 7. Cb5 (mutarea lui Alapin), Cb6! 8. c3, a6 9. Ca3, c5 10. Cc2, Cc6 11. f4, Ca4 12. Tb1, b5 13. Cf3, Nd7 14. Dd2, Tc8 15. Nd3, Cb6 16. 0—0. Cc4 cu șanse egale: *Lasker-Lilienthal, Moscova 1936.*

d) 7. Dg4, 0—0 8. Cf3, c5 9. Nd3, f5 10. ef: ep., Tf6:! 11. Dh4, Cf8 12. dc:, Dc5: 13. 0—0, Cc6 14. Tae1, Nd7 15. Ce5:, Ce5: 16. Te5:, Db6 și negrul are un joc bun: *Bernstein-Lasker, Zürich 1934.*

Apărarea Siciliană

(1. e4, c5)

Siciliana constituie alături de apărarea Alehin cel mai agresiv sistem de joc al negrului împotriva lui 1.e4. În general albul atacă pe aripa regelui în timp ce negrul are un contra-joc puternic pe aripa Damei. Analizele teoretice nu au putut demonstra până acum vreun avantaj pen-

tru alb în această deschidere. Totul depinde de forța de joc a jucătorilor și de o cunoaștere foarte exactă a variantelor analizate căci cea mai mică greșeală poate duce la pierderea partidei.

1. e4, c5 2. Cf3.

Aceasta este mutarea obișnuită și probabil cea mai tare. Se mai poate juca :

a) 2. Cc3, Cc6 3. g3, g6 4. Ng2, Ng7 5. Cge2, e6 6. 0—0, Cge7 7. d3, 0—0 8. Ne3, Cd4 9. Dd2, Cec6 (Nu 9... d5, cum s'a jucat într'o partidă Alexander-Botwinick, Nottinghamham 1936, la care albul ar fi putut răspunde 10. ed:; ed: 11. Cf4 cu avantaj) 10. Cd1, Da5 11. c3, Ce2: + 12. De2:; d6 13. Rh1, Nd7 cu joc egal: Rjumin-Kirilov, Moscova 1931.

b) 2. b4 (Gambitul Sicilian jucat de câteva ori cu mult succes de Keres). 2... cb: 3. a3, d5! 4. ed:; Dd5: 5. Nb2, e5 6. ab: Nb4: 7. Cc3, Nc3: 8. Nc3:; Cc6 9. Cf3, Cge7 10. Ne2, 0—0 11. 0—0, f6 și albul n'are nimic pentru pionul sacrificat: Spielmann-Sämisch, Marienbad 1925.

Dacă 4.e5 atunci 4... Cc6 5. d4, Db6. (Se poate juca și 5... Dc7) 6. Ne3, Nf5 7. Nd3, Nd3. 8. Dd3, e5, 9. ab:; Cb4: 10. Dd1, Ce7 etc. Negrul sta excelent (analiza Rozentreter).

2... Cc6.

În afară de această mutare se mai poate juca :

a) 2... e6 3. d4, cd : 4. Cd4:, Cf6 5. Cc3, Cc6 (Siciliana celor patru cai. 5... Nb4 este periculos din cauza 6. e5!) 6. Cdb5!, Nb4 7. a3!, Nc3: + 8. Cc3:, d5 9. Nd3 și albul stă ceva mai bine: *John-Sämisch, Hamburg 1921.*

Dacă negrul joacă 5... d6 atunci se ajunge la varianta Scheveningen (vezi mai jos).

b) 2... Cf6 (varianta Rubinstein). 3. Cc3! [Mai tare decât 3. e5 căci partida Keres-Winter, Varșovia 1935, deși câștigată strălucit de alb (cu 9. e5, Cd5 4. Cc3, e6! 5. Cd5:, ed: 6. d4, d6 7. Ng5!?, Da5 + 8. c3, ed: 9. Nd3!, dc: 10. 0-0, cb: 11. Tb1, de: 12. Ce5:, Nd6 13. Cf7:!, Rf7: 14. Dh5 + cu atac câștigător) nu răstoarnă apărarea negrului. După *Fine* trebuia jucat 10... Cc6 și dacă 11. Te1, Ne6 12. bc:, de: 13. Ce5:, Ce5: 14. Te5:, Nd6 și negrul rezistă] 3... d5. 4. ed:, Cd5: 5. Nb5 +, Nd7 6. De2! (Această mutare simplă asigură albului avantajul). 6... Cc3: 7. dc:! și albul stă foarte bine.

c) La ultimele turnee s'a jucat foarte des 2... d6. Scopul acestei mutări este de a împiedica pe alb să joace periculosul atac *Richter-Rauzer* (vezi mai jos). Negrul ajunge prin intervertire de mutări la variantă principală (Scheveningen sau Dragonului).

3. d4, cd : 4. Cd4:, Cf6.

4... g6 este mai slab căci permite al-

bului să împiedice în mod definitiv mutarea eliberatoare d6—d5 prin 5. c4! (*Marogzy*). De ex. 5... Ng7 6. Ne3, Cf6 7. Cc3, Cg4! (Mutarea lui Breyer) 8. Dg4:!, Cd4 9. Dd1, Cc6 10. Ne2, Nc3: + 11 bc:, b6 12. 0—0, Na6 13. f4 și albul are avantaj: *Rellstab-Foerder, Swinemünde 1931*.

5. Cc3, d6.

5... e6 ar duce la Siciliana celor patru cai.

6. Ne2.

Continuarea clasică. Foarte interesant este atacul *Richter-Rauzer*: 6. Ng5, e6 7. Dd2! (Mai tare decât varianta lui Richter: 7. Cc6:, bc: 8. e5, Da5 9. Nf6:, gf: 10. ed:, De5 + 11. De2, Nd6 12. 0—0—0, Tb8 13. De5:, Ne5: cu egalitate). 7... Ne7 8. 0—0—0, 0—0 9. Cb3!, a6 10. Nf6:, gf: și Keres consideră șansele egale.

6.... g6

Duce la faimoasa variantă a Dragonului considerată ca cea mai bună pentru negru. 6... e6 duce la varianta Scheveningen: 7. 0—0 (7. Ne3, Nd7 9. Dd2, a6 9. f4, Dc7 10. Cb3 (mai bine 10. a4), b5 11. Nf3, Tb8 12. Ce2, Ne7 13. 0—0, 0—0 14. Cg3, a5! și negrul stă foarte bine: Lasker—Capablanca, Moscova 1936) 7... Ne7 8. Rh1!, 0—0 (8... a6 9. f4, Dc7 10. Nf3, 0—0 11. g4 cu atac pentru alb:

Marogzy—Pirc, Bad Sliac 1932) 9. f4!. Dc7 10. Cb3!, a6 11. a4! și albul stă foarte bine. O partidă Marogzy—Euwe, Scheveningen 1926 a continuat: 11... b6 12. Nf3, Nb7 13. Ne3, Cb4 14. De2, d5 15. e5!, Ce4 16. Ne4:, de: 17. Df2! și albul a obținut un atac câștigător.

Negrul poate juca însă mai bine: 11... Ca5! 12. Ca5:!, Da5: 13. De1, Dc7! 14. Nf3, Nd7 15. Ne3, Rh8 16. Df2 și avantajul albului este foarte mic: Leonhardt—Hilse, Magdeburg 1927.

7. Ne3. Ng7 8. 0—0

Albul poate începe un atac foarte violent dar riscat cu 8. Cb3, Ne6! 9. f4, 0—0 10. g4, d5! 11. f5 (sau 11. e5, d4! 12. Cd4:, Cd4: 13. Nd4:, Cg4:!) și negrul stă foarte bine: Löwenfisch—Botwinnik Moscova 1936) 11... Nc8! 12. ed:, Cb4 13. d6!, Dd6: 14. Nc5!, Df4! 15. Tf1, Dh2: 16. Nb4:, Cg4!! 17. Ng4:, Dg3+ 18. Tf2. Dg1+ 19. Tf1, Dg3+ remiză prin șah etern: Alehin—Botwinnik, Nottingham 1936.

8.... 0—0 9. Cb3

Probabil cea mai bună continuare a albului. Se mai poate juca:

a) 9. f4 nu este bine din cauza de 9... Db6 10. Dd3 [Atacul Zollner 10. e5 este răsturnat de analiza lui van den Bergh 10... de: 11. fe:, Ce5: 12. Cf5, Db2: (Nu 12... De6 13. Cg7:, Rg7: 14. Dd2, Cg8? 15. Cb5, Dd7 16. Dc3! și albul stă la

câștig: Kramer—Euwe, match 1940) 13. Ce7: +, Rh8 14. Nd4, Db4! (Nu 14... Cg8? la care maestrul Belawenetz a indicat 15. Ced5! și albul câștigă) 15. Cc8:, Td8! 16. Cb5, Tac8: și negrul stă excelent] 10... Cg4! 11. Cd5, Nd4: 12. Cb7:, Ne3: + 13. Rh1, Nb6: 14. Ng4:, Ng4: 15. f5: Ahues—Richter, Berlin 1930. Negrul stă mult mai bine.

b) 9. Dd2 este o mutare foarte bună deși albul pierde perechea de nebuni După 9... Cg4 10. Ng4:, Ng4: 11. f4! șansele sunt egale.

c) 9. h3 nu dă albului nimic din cauza 9... d5!, de ex. 10. ed:, Cd5:, 11. Cd5:, Cd4: 12. Nd4:, Dd5: 13. Ng7:, Dd1: 14. Tad1:, Rg7: 15. Nf3, Ne7 cu joc egal: Weiss—Fuss, Viena 1934.

9.... Ne6! 10. f4!, Ca5 11. f5, Nc4! și Negrul egalează. O partidă Lasker—Rjumin, Moscova 1936 a continuat 12. Ca5:, Ne2: 13. Cb7:, Nd1: 14. Cd8:, Nc2 15. Cc6, Tf8 cu joc egal.

Varianta Dragonului dă negrului un joc plin de șanse.

XV Apărarea Caro—Kann

(1. e4, c6)

Această apărare descoperită și analizată pe la 1886 de M. Kann din Viena și Caro din Berlin are ideea strategică a partidei franceze: atacul asupra centru-

lui alb (pionul e4). În ultimul timp marele maestru Flohr a jucat cu mult succes această deschidere creînd noi linii de joc pentru negru.

1. e4, c6 2. d4

O altă linie de joc foarte interesantă este 2. Cc3, d5 3. Cf3, de: (Se poate juca și 3... Ng4 dar după 4. h3 negrul trebuie să cedeze perechea de nebuni cu 4... Nf3:) 4. Ce4:, Ng4 5. Cg3, Cf6 6. Ne2, e6 7. Ce5, Ne2: 8. De2:, Dd5 9. Cf3, c5 10. d3, Cc6 11. 0—0, Ne7 12. Nd2, 0—0 și negrul a egalat: Lasker—Flohr, Zürich 1934.

De multe ori negrul joacă 4... Cf6 (în loc de 4... Ng4) luând asupra sa după 5. Cf6: fie un desavantaj de final (după 5... ef:) fie o slăbire a poziției pionilor (după 5... gf:) jocul care rezultă în aceste variante este foarte interesant și plin de posibilități.

2.... d5 3. ed:

Atacul Panov—Botwinnik constituie cea mai bună linie de joc a albului. Se mai poate juca 3. Cc3, de: 4. Ce4:, Nf5 (4... Cf6 are aceleași defecte expuse mai sus) 5. Cg3, Ng6 6. h4 (sau 6. Cf3, Cd7 7. Nd3, e6 8. 0—0, Cgf6 9. Te1, Dc7 10. c4, Nb4 11. Te2, Nd3: 12. Dd3:, 0—0 13. c5, Na5 14. Tb1, Dd8 și negrul stă bine: Kashdan—Flohr, Londra 1932.) 6... h6 7. Cf3,

Cd7! 8. Nd3, Nd3: 9. Dd3:, Cgf6 10. Nd2, e6 11. 0—0—0, Nd6 12. Ce4, Ce4: 13. De4:, Cf6 14. De2, Dc7 15. Rb1, 0—0—0 16. c4, The8 17. Nc3, Rb8: L. Steiner—Spielmann, Viena 1935. Intr'o partidă L. Steiner—Flohr, Varșovia 1935 s'a jucat 17... c5 și după 18. The1 ,negrul a stat foarte rău.

Varianta 3. e5, Nf5 4. Nd3, Nd3: 5. 5. Dd3:, e6 6. Ce2, Db6 7. Cge2, c5 8. dc:., Nc5? 9. 0—0, Ce7 dă negrului un joc foarte bun: Nimzovici-Capablanca, New-York 1927.

3... ed: 4. c4

4. Nd3 nu dă nimic: 4. Nd3, Cc6 5. e3, Cf6 6. Nf4, g6 7. h3, Ng7 8. Cf3, Nf5 9. 0—0, Nd3: 10. Dd3:, 0—0 11. Cbd2, Db6! și negrul a egalat: Bogatirciuk-Tartakower, Moscova 1925.

4.... Cf6 5. Cc3, Cc6 6. Ng5

Se poate juca și 6. Cf3, Ng4 7. cd:, Cd5: 8. Nb5, Tc8! (Nu 8... Da5? 9. Db3, Nf3: 10. gf:, Cc3: și acum cu 11. bc:, e6 12. d5!, ed: 13. 0—0 albul ar fi obținut un joc excelent: Nimzovici-Alehin, Bled 1931). 9. h3, Nf3: 10. Df3:, e6 11. 0—0, Ne7 12. Cd5:, Dd5: 13. Dd5:, ed: cu joc egal: Krauze-Nimzovici, corespondență 1924/25.

6... e6

Singura mutare care face jucabilă

apararea Caro-Kann. După 6... dc: negrul are un joc foarte greu, de ex. 7. d5, Ce5 8. Dd4!, Cd3 + 9, Nd3:, cd: 10. Cf3! și negrul e aproape pierdut. Analiza lui Botwinnik, arată că după 10... g6 11. Nf6:, ef: 12. 0—0, Ne7 13. Tad1, 0—0 14. Td3:, Nf5 15. Td2, Nd6 16. g4!, Nc8 17. Ce4! negrul e pierdut. Dacă 7... Ca5 atunci 8. Cf3!, e6 9. Ce5, ed: 10. Da4 +, Cc6 11. 0—0—0, Ne7 12. Cc7:, bc: 13. Nf6:, Nf6: 14. Dc6: +, Nd7 15. Dd5: și albul câștigă: analiza lui Iudovici.

7. c5!, Ne7 8. Nb5, 0—0 9. Cf3, Ce4 10. Ne7:, De7:

Intr'o partidă Botwinnik—Kmooh, Leningrad 1934, a urmat mai slab 10... Ce7: 11. Tc1, Cg6 12. 0—0, Nd7 13. Nd3, f5 14. b4 și albul e în avantaj.

11. Dc2, Cg5! (Această manevră găsită de Alehin este cea mai bună) 12. Cg5:, Dg5: 13. Nc6:, bc: 14. 0—0, e5.

Partida Keres-Alehin, AVRO 1938 a continuat acum ca 15. de:, De5: 16. Tfel, Df6 17. Tad1 și șansele sunt egale.

Intreaga apărare a negului este însă pusă în discuție de către mutarea simplă și puternică găsită de tânărul și talentatul Eugen Rusenescu din București: 15. f2—f4! și dacă 15... ef: atunci 16. Dd2 și albul regâștigă pionul cu mare avantaj.

XVI. Apărarea Alehin (1. e4, Cf6)

Originală ca și creatorul ei, genialul Alehin, apărarea aceasta infrânge toate regulile clasice ale șahului: primele trei mutări ale negrului sunt făcute cu același piesă, care se lasă alungată pe toată tabla fără ca acest fapt să atragă după sine vreun prejudiciu serios. Apărarea lui Alehin pornește dela principiul comun tuturor jocurilor semi-deschise: atacarea centrului alb. Pentru aceasta albul este atras să-și formeze un centru cât mai înaintat, puternic dar în același timp vulnerabil, pe care negrul îl va ataca cu toate forțele sale.

Clocnirea care se produce între principiile clasice și ideile așa zisei școli „Hipermoderne“ face ca această deschidere să fie una dintre cele mai interesante pe care le cunoaște șahul.

1. e4, Cf6 2. e5

Căutând să combată tentația formării unui centru prea avansat au fost încercate aci alte mutări care însă nu reușesc să cauzeze negrului nici-o neplăcere, de ex.

a) 2. Cc3, d5 (2... e5 duce la Partida Vineză, (vezi pag 83) iar 2... e6 3. d4, d5 la apărarea Franceză (vezi pag. 91) 3. e5 [sau 3. ed:, Cd5: 4. Nc4. Cb6 5. Nb3, c5 6. d3, Cc6 7. Cf3, e6 8. 0--0, Ne7 = Vajda-

Amoch, Budapesta 1926 sau 4... Cc3: 5 Df3, e6 6. Dc2:, Cc6 7. Cf3, Df6 8. Df6. gh: — Schulz-Prokes, Bartfeld 1926] 3... d4 (După 3... Cfd7 sacrificiul de pion 4. e6! dă albului excelente șanse de atac) 4. ef:, dc: 5. fg:, cd: + 6. Dd2:, Dd2: 7. Nd2:, Ng7: 8. 0—0—0 cu joc egal: Opo-censky-Abramavicius, Folkestone 1933.

2.... Cd5 3. c4

Albul nu obține avantaj nici în varianta „modernă”: 3. d4, d6 4. Cf3, Ng4 5. Ne2 și negrul egalează ușor cum a arătat Flohr în câteva partide:

5... c6! 6. 0—0, Nf3:!. (Nu 6... de: 7. Ce5:!, Ne2: 8. De2:, Cd7 9. f4,e6 10. c4. C5b6 11. Ne3, Ne7 12. Cc3, 0—0 13. Tf3 cu joc mai bun pentru alb: Botwinnik—Flohr, Moscova 1936) 7. Nf3:, de: 8. de:, e6 9. De2, Dc7 10. c4, Ce7! 11. Ng4 (Desigur nu 11. Nf4?, Cg6 12. Ng3, Cd7 13. Tfel, Ne7 14. Cc3, Nh4 15 Nh4:, Ch4: și albul are greutăți: Szily—Samaritan, Campionatul Europei 1942) 11.... Cd7 12. f4, h5! 13. Nh3, 0—0—0: Botwinnik—Flohr, Nottingham 1936; negrul stă ceva mai bine.

3.... Cb6 4. d4, d6 5. f4

Alehin în cartea matchului cu Euwe (1935) este de părere că aceasta este cea mai bună continuare a albului. Totuși el însuși a încercat mai târziu 5. Cf3, Ng4 6. Ne2 și acum negrul trebuie

să bată la e5 căci după 6.... Cc6 7. ed: , ed: 8. Cc3, Ne7 9. 0—0, 0—0 10. b3, Te8 11. Ne3, Nf6 12. Tc1, d5 13. c4, Cc8 14. h3 poziția sa este foarte grea: Marogzy —Keres, Dresda 1936.

Deci 6.... de: și acum albul poate continua cu 7. c5 [7. Ce5: nu este atât de bună: 7... Ne2: 8. De2:, Dd4: 9. 0—0, C8d7 10. Cd7:, Dd7: (Nu 10... Cd7: 11. Cc3, c6 12. Ne3, De5 13. Tad1, e6 14. Df3!, 0—0—0 15. Na7:!! cu avantaj pentru alb: Alehin-Reshevsky, Kemerî 1937) 11. Cc3, e6 12. Ne3. Ne7 13. Tad1, Dc6 14. Dg4. 0—0 15. b3, f5 și negrul rămâne cu un pion în plus: Thomas-Flohr, Anvers 1932.] 7.... e4 8. cb:, ef: 9. Nf3:, Nf3: 10. Df3:, ab: (10... Cc6!=) 11. Db7: cu un mic avantaj pentru alb: Alehin—Euwe, a 29-a din match, 1935.

Continuarea simplificatoare 5. ed: nu dă nimic albului, de ex.: 5.... ed: 6. Cc3 Cc6 7. Ne3, Ne7 8. Nd3, 0—0 9. Cge2, Cb4, (Sau 9. Ng4 10. 0—0, Te8 11. h3. Nh5: Petrov—Flohr, Kemerî 1937) 10. 0—0, Cd3: 11. Dd3:, d5 12. c5, Cc4 13. Nc1, b6 14. b3, Ca5 15. Cf4, Nb7 cu joc egal: Ilyn Genewsky—Nenarokov, Moscova 1926.

5.... de: 6. fe:, Cc6 7. Ne3!

Nu 7. Cf3?, Ng4 8. Ne3, Nf3: 9. gf: și albul are greutate.

Dacă albul încearcă (7. Cf3?, Ng4) 8. e6!? negrul poate obține un atac extrem

de violent după 8... *fe*: 9. *c5*, *e5*! (9... *Cd5* 10. *Nb5*, *Dd7* 11. *Cbd2*, *g6* 12. *Da4*. *Ng7* 13. *Ce5*, *Ne5*: duce la remiză: Ilyn Genewsky—Loewenfish, Leningrad 1936) 10. *cb*!: *e4* 11. *h3*, *Nh5* 12. *g4*, *ef*: 13. *gh*: *e5*! și poziția negrului este probabil câștigătoare. Cu această variantă nu s'a jucat până acum nici-o partidă de concurs.

7.... *Nf5* 8. *Cc3*, *e6* 9. *Cf3*

Sau 9. *Ne2*, *Cb4* 10. *Tc1*, *c5* 11. *Cf3* (*Ne2* și *Cf3* pot fi jucate și în ordinea inversă) 11.... *cd*: 12. *Cd4*!: *Ng6* 13. *a3*, *Cc6* 14. *Cc6*!: *bc* 15. *Dd8*!: *Rd8*: 16. *Nb6*: *ab*: 17. *Nf3*, *Tc8* și albul ar fi putut obține cu 18. *Ce4*! o poziție foarte bună. Dr. Néggyessy—Lokvenk, matchul Viena—Budapesta 1925.

9.... *Cb4*

Se mai poate juca:

a) 9.... *Ne7* 10. *Ne2*, 0—0, *f6* 12. *Ch4*, *fe*: 13. *Cf5*!: *ef*: 14. *d5*, *Cd4* 15. *Nd4*!: *ed*: 17. *Dd4*!: *Cd7* 17. *Rh1* și albul stă mai bine: Snosko Borovsky—Colle, Paris 1929.

b) 9... *Dd7* 10. *Ne2*, 0—0—0 11. 0—0 (Mai slab este 11. *Dd2*, *f6* 12. *ef*!: *gf*: 13. 0—0, *Tg8* 14. *Tfd1*, *Dg7* 15. *Nf1*, *Ce5* 16. *Ce5* 16. *Ce5*!: *fe*: și negrul stă mai bine: Naegeli—Euwe, Berna 1932) 11... *f6* 12. *ef*!: *gf*:

Poziția este foarte grea. O partidă prin corespondență de Veer - Treer 1927/28 a continuat: 14. d5, Ce5! 14. Nb6:, Cf3: + 15. Tf3:, ab: 16. de:, Ne6: ! 16. Dd7:, Nd7: 18. Tf6:. Ng7 19. Tf3, Ng4! și negrul stă mai bine.

10. Tc1, c5 11. Ne2, Ne7

11... cd: ar duce la partida Négyessy—Lokvenk.

12. a3, cd: 13 Cd4:, Cc6 14. Cf5:, ef: 15 Dc2, g6 16. Td1, Db8 17. Cd5 cu avantaj pentru alb. (Analiza lui Tartakower).

Acestea sunt numai câteva exemple asupra posibilităților care survin după 8... e6. Practica a arătat că jocul este extrem de complicat, putându-se aduce întăriri de ambele părți. Primejdia unei inovații teoretice este foarte mare. Deaceia maștrii evită să joace aceste variante prea analizate. Apărarea lui Alehin este astăzi una dintre cele mai bune pe care negrul le are la dispoziție împotriva lui 1. e4.

XVII. Apărarea Scandinavă (1. e4, d5)

1. e4, d5 2. ed:, Dd5:

Varianta de gambit 2... Cf6 nu dă negrului nimic. Lasker dă următoarea ana-

liză în cartea turneului dela Petersburg 1909: 3. c4, c6 4. dc:, Cc6 5. d3, e5 6. Ce3 și acum:

a) 6... Nc5 7. Ne3, Ne3: 8. fe:, Db6 9. Dd2, Ne6 10. e4, Td8 11. Cd5 sau

b) 6... Nf5 7. Cf3, Dd7 8. Ne2, Td8 9. 0—0, Nd3: 10. Nd3:, Dd3: 11. Da4 în ambele cazuri cu joc superior pentru alb.

3. Cc3, Da5

3... Dd8 nu este atât de slabă pe cât s'ar părea. După 4. d4 albul câștigă un tempo și păstrează o poziție mai liberă

4. d4, e5

După 4... Cf6 albul obține avantaj prin 5. Cf3, Ng4 6. h3, Nf3: 7. Df3:, c6 8. Nd2, Cbd7 9. 0—0—0, e6 10. Nc4, Dc7 11. The1, 0—0—0 cu joc superior pentru alb: Rubinstein — Bernstein, San Sebastian 1911.

5. Cf3

După 5. de:, Nb4! 6. Nd2, Cc6 negrul stă foarte bine. O partidă Olson—Collijn Stockholm 1905 a continuat 7. Cf3, Ng4 De5: 11. Ne2 și negrul ar fi putut egala cu 11... Ce2:.

O continuare plauzibilă a jocului ar fi:

5... Nb4 6. Nd2, Ng4 7. Ne2, ed: 8. Cd4:, Dd5 9 Ccb5!, Ne2: 10. De2:, Nd2:+ 11. Rd2:, De2:+ 12. Re2:, Ca6 13. The1

0—0—0 14. Ca7:†, Rb8 15. Cac6†! ,bc:
 16. Cc6:†, Rc8 17. Cd8:, Rd8: și albul a
 câștigat: Tarrasch-Mieses, Göteborg 1920.

Apărarea Scandinavă poate fi conside-
 rată ca dând negrului un joc inferior.



www.stere.ro

JOCURI INCHISE

(albul joacă 1. d4 negrul răspunde 1... d5)

I. Albul continuă cu 2. c4 : Gambitul Damei.

**II. Albul continuă cu alte mutări :
Partida pionului Damei**

Cea mai importantă deschidere din această grupă este Gambitul Damei cu diversele sale variante care a fost jucată sub nenumărate forme mai ales în ultimii douăzeci de ani. Marea sa popularitate se datorește în primul rând strălucitelor victorii ale lui Alehin, fostul campion de șah al lumii, care a făcut din această deschidere arma sa preferată în faimosul match pentru titlul de campion mondial împotriva lui Capablanca (Buenos—Ayres 1927).

Pentru a simplifica studiul acestei deschideri atât de importante pentru jucătorul de șah modern, vom împărți analiza variantelor principale în felul următor:

Gambitul Damei

- A) 1. d4, d5 2. c4, dc: — Gambitul Damei acceptat
 B) 1. d4, d5 2. c4, c6 — Apărarea Slavă
 (cu varianta de Meran)
 C) 1. d4, d5 2. c4, e6 — Grupa clasică
 D) 1. d4, d5 2. c4, alte mutări ale negrului — Cigorin. contra-gambitul Albin etc.

A. Gambitul Damei acceptat (1. d4, d5 2. c4, dc:)

Această este una dintre cele mai simple și mai întreprinzătoare metode ale negrului împotriva Gambitului Damei. Este foarte greu de demonstrat vreun avantaj pentru alb.

3. Cf3

Cea mai bună. La 3. Cc3 negrul răspunde cu 3... e5! și obține în toate cazurile un joc satisfăcător. Dacă 3. e4 atunci cel mai bine 3... c5! 4. Cf3, cd: 5. Dd4:, Dd4: 6. Cd4:, Nd7 7. Nc4:, a6 cu joc egal: *Capablanca-Rubinstein, Kissingen 1928.*

3.... Cf6

3.... a6 constituie o variantă independentă numai în legătură cu Ng4. Într-o partidă *Euwe-Reshevsky, Stockholm 1937*, a urmat: 3... a6 4. e3, Ng4 (4... Cf6 duce

la varianta principală) 5. Nc4:, e6 6. Db3!, Nf3: 7. gf:, b5 8. Ne2, Cf6 9. a4, b4 și acum albul ar fi putut obține un joc mai bun cu 10. Dc4!

4. e3

Impotriva variantei *Mannheim*: 4. Da4+ negrul răspunde cel mai bine cu 4... Cbd7 5. Cc3, e6 și dacă albul joacă în mod obișnuit 5. e4? atunci 6... c5! 7. d5, ed: 8. e5, b5 9. Db5:, Tb8 10. Da4, d4 11. ef:, dc: 12. Nc4:, Tb4! cu joc mai bun pentru negru. (analiza lui Keres).

În afară de 4... Cbd7 se mai poate juca:

4... c6 5. Dc4:, Nf5 6. Cc3, e6 7. g3! și albul are șanse mai bune deși Fine crede că negrul poate continua satisfăcător cu 7.. Ce4 8. Ng2, Dc3:!! 9. bc:, Cb6 10. Db3, Ne4 11. Ce5, Nd5! 12. Nd5:, Dd5:.

Nici 4... Dd7 nu dă egalitate: 5. Dc4:. Dc6 6. Ca3!, Dc4: 7. Cc4:, e6 8. a3, c5 9. Nf4, Ce6 10. dc:, Nc5: 11. b4, Ne7 12. b5!, Cb8 13. Cd6 +, Nd6: 14. Nd6: și albul stă mai bine: *Alehin-Fine, Kemerî 1937*.

4... e6 5. Nc4:, c5 6. 0—0, a6

Cu intenția de a dezvolta nebunul la b7. *Varianta Steinitz*: 6... cd: nu dă negrului un joc satisfăcător, de ex. 7. cd:, a6 8. De2, b5 9. Nd3, Nb7 10. a4, b4 11. Cbd2, Ne7 12. Cc4, a5 13. Nf4: *Landau=Reshevsky, Kemerî 1937*; albul stă mai bine.

7. De2

Varianta mai veche 7. a4 nu dă nimic albului, de ex. 7... Cc6 8. Cc3 (sau 8. De2, Ne7 9. Td1, Cc7 10. Cc3, 0-0 11. h3, Td8 12. d5, ed: 13. Nd5:!, Cb4 14. e4, Cfd5: 15. ed:, Nf5 cu joc egal: Reshevsky-Fine, Semmering 1937) 8... Ne7 9. De2, cd: 10. Tfd1, e5! 11. ed:, ed: 12. Cd4:, Cd4: 13. De5, Dd6! 14. Dd6:, Nd6: 15. Td4:, Nc5 16. Td1, 0-0 Egalitate: Vajda-Johner, Debreczin 1925.

7.... b5

Un timp această mutare a fost considerată ca singura bună căci se credea că 7... Cc6 este răsturnată în mod practic de 8. Cc3. Aceast fapt nu este exact și deaceia într'o partidă din matchul *Euwe-Keres, 1940* s'a continuat (după 7... Cc6) tot cu mutarea mai veche 8. Td1, b5 9. Nb3, c4 10. Nc2, Cb4! 11. Cc3, Cc2: 12. Dc2: și acum cu 12... Cd5! negrul a obținut o poziție satisfăcătoare.

După 8. Cc3 negrul desigur nu trebuie să joace (după 8. Cc3, b5 9. Nb3) 9... b4 cum a demonstrat *Alehin* într'o partidă strălucită contra lui *Böök, Margate 1938*: 10. d5!, Ca5 11. Na4 +, Nd7 12. de:!, fe: 13. Td1!!, bc: 14. Td7!!, Cd7: 15. Ce5, Ta7 16. bc:!! și albul a câștigat.

Slab este și 9... Nb7 (după 8. Cc3, b5 9. Nb3) din cauza 10. Td1, Cb6 11. d5!, ed: 12. e4!, de: 13. Ce4:, Ce4: 14. De4: +,

Ne7 15. Nd5!, Td8 16. Ng5 cu atac câștigător: *Reshevsky - Vidmar, Nottingham 1936*, sau *9... Ne7 10. dc:!, Nc5: 11. e4, Cd7:* (mai rău este *11... b4 12. e5!, bc: 13. ef:, gf: 14. Dc4, Db 6 15. Dc3:* cu mare avantaj pentru alb: *Euwe-Alehin, a 5a din match, 1937) 12. e5, 0—0 13. Ce4* cu avantaj pentru alb

Continuarea corectă este (după *8. Cc3, b5 9. Nb3, Nb7 10. Td1) 10... Dc7!* și poziția negrului este satisfăcătoare.

8. Nb3, Nb7 9. a4

Sau, cum recomandă Fine: *9. Td1, Cbd7 10. a4, b4! 11. Cbd2. Dc7 12. Dc4, Ne7 13. C3e5, 0—0 14. Nd2, Tac8 15. Tac1, Tfd8:* Keres-Reshevsky, Semering 1037.

9... Cbd7!

O idee a lui Alehin. Mai slab este *9... b4*, de ex. *10. Td1, Cbd7 11. Cbd2, cd: 12. ed:, Ne7 13. Cc4, 0—0 14. Cce5, Cd5 15. a5, C7f6 16. Nd2, Tc8 17. Nc4, Dd6 18. Nd3* și albul stă foarte bine: *Bogoliubow-Rubinstein, Kissingen 1928.*

Partida *Euwe-Alehin, Bad Nauheim 1937* a continuat:

(*9... Cbd7) 10. Td1, Ne7 11. dc:, 0—0 12. Nc2, Nc5: 13. Ce5:, b4 14. Cd7:, Cd7:* cu joc bun pentru negru.

Nici alte mutări nu dau albului avantaj după cum arată Dr. Euwe:

a) *10. ab:, ab: 11. Ta8:, Da8: 12. Db5:,*

Nf3: etc.

b) 10. *Cbd2, Db6 etc.*

c) 10. *Ca3, c4* 11. *Nc2, Na2: 12. Ta3:, Ne4 etc.*

Gambitul Damei acceptat verifică cunoscuta părere a lui *Steinitz*: „Cea mai bună metodă de a combate un gambit este să-l accepți“. Negrul obține un joc viu, cu foarte multe contra-șanse.

B. Apărarea Slavă (1. *d4, d5* 2. *c4, c6*)

Această variantă a cunoscut o epocă de adevărată glorie în timpul celor două matchuri pentru campionatul lumii între Dr. *Euwe* și *Alehin* (1935 și 1937). Rezultatul practic al partidelor arată că ea constituie una dintre cele mai bune apărări împotriva Gambitului Damei.

Continuare principală este:

3. Cf3

Cu 3. *Cc3* *Alehin* a obținut o victorie fulgerătoare împotriva lui *Euwe* în partida 6-a a matchului din 1937: 3... *dc:* 4. *e4! e5* 5. *Nc4:, ed:* 6. *Cf3!!; dc:* (Nu 6... *b5?* cum a jucat *Euwe*) 7. *Nf7:+, Re7* 8. *Db3, Cf6* 9. *Ne3, Da5* 10. 0—0 și albul are un atac distrugător (Fine). Negrul poate însă juca mai bine: 5... *ed:* 6. *Cf3, Nc5!* și negrul se poate apăra (*Eliskases*). Și albul poate însă juca mai bine: 5. *Cf3, ed:* 6. *Dd4:, Dd4: 7. Dd4:, Nc5* 8.

Ne3, Cf6 9. f3 și albul stă ceva mai bine: Keres-Euwe, a 8-a din match, 1940.

Varianta schimburilor 3. *cd:* duce la joc egal, negrul trebuie să joace însă foarte exact: 3... *cd:* 4. *Cc3, Cc6* 5. *Cf3, Cf6* 6. *Nf4* și acum cel mai bine pentru negru este 6.... *e6* 7. *e3, Nd6* (7... *Ne7* este mai complicat: 8. *Nd3, 0-0* 9. *0-0, Ch5* 10. *Ne5, f5* 11. *Tc1, Cf6* 12. *Nf6:*, *gf:* 13. *Ch4, Rh8 + Capablanca-Lasker, New-York 1924*) 8. *Nd6:*, *Dd6:* 9. *Ne2, 0-0* 10. *0-0, a6* 11. *Db3, b5* 12. *Tfc1, Nd7 = : Keres-Spielman, Zandvoort 1936.*

3.... *Cf6*

3... *e6* (la aceeași poziție se poate ajunge după 1. *d4, d5* 2. *c4, e6* 3. *Cf3, c6* 4. *Cc3*) 4. *Cc3* duce la așa zisa variantă Noteboom: 4... *dc:* 5. *e3, b5* 6. *a4, Nb4* 7. *Nd2, a5* care dă negrului joc egal.

4. *Cc3*

4. *e3* nu dă nimic albului căci permite 4... *Nf5 =* Singura continuare este 5. *cd:*, *cd:* 6. *Cc3* (6. *Db3* este bun numai dacă negrul joacă 6... *Dc8?*. Urmează 7. *Ca3, e6* 8. *Nd2, Cc6* 9. *Tc1* și negrul are un joc greu deși mai poate juca 9... *Cd8*).

Negrul joacă însă 6... *Dc7!* și obține un joc bun) 6.... *e6* 7. *Ce5, Cfd7!* 8. *Db3, Dc8* 9. *Nd2, Cc6* 10. *Tc1, Ce5:* 11. *de:*, *Ne7* 12. *Ne2, 0-0* 13. *Cb5, Dd7* 14. *0-0, Tfc8 = Alechin-Euwe, a 11-a din match, 1935.*

4... dç:

Alternativa 4... e6 este perfect jucabilă.
De ex.

a) 5. e3, Cbd7 6. Nd3, dc: 7. Nc4, b5 (faimoasa variantă de Meran) 8. Nd3, a6 (La 8... b4 albul câștigă, după Fine, cu 9. Ce4, c5 10. Da4!, cd: 11. Cf6: +!, gf: 12. Ne4, Tb8 13. Cd4:) 9. e4!, c5 (Nici aci 9... b4 nu dă negrului o partidă bună: 10. Ca4, c5 11. e5, Cc5 12. 0—0, cd: 13. Te1, Cc5 14. Ng5!: Ragozin-Löwenfisch, Moscova 1935).

10. e5!, cd: 11. Cb5:! (Mutarea strălucită a lui Blumenfeld) 11... cb: (Replika nu mai puțin frumoasă a lui Ssossin: 11... Ce5: nu este satisfăcătoare din cauza atacului Sthalberg: 12. Ce5:, ab: 13. Df3!, Nb4 + 14. Re2, Tb8 și albul obține avantaj cu mutarea lui Reshevsky 15. Dg3!) 12. ef:, Db6! și negrul obține un contra-joc satisfăcător, de ex. 13. Ne4, Nb7 14. Nb7:, Db7: 15. 0—0, Cf6: 16. Cd4:, Nc5: Eliskases-Bogoliubow, match 1939.

Ceva mai bine pentru alb este 13. fg:, Ng7: 14. De2! O partidă Keres-Piazzini, Buenos-Ayres 1939 a continuat 14... 0—0, 15. 0—0, Nb7 16. Nb5:, Cc5 17. Cd4:! și albul a obținut avantaj.

b) 5. Ng5 (Un gambit foarte periculos). 5... dc: 6. e4, b5 7. e5, h6 8. Nh4, g5 9. Cg5:, hg: 10. Ng5:, Cbd7 și acum într-o partidă Denker-Botwinnik, matchul prin radio Moscova-New York a urmat 11. ef:,

Nb7 12. Ne2, Db6 13. 0—0, 0—0—0 14. a4, b4 15. Ce4 c5! și negrul a câștigat strălucit.

c) 5. e3, Cbd7 6. Nd3, Ne7 (Sistemul Bogoliubow. După 6... Nd6. (Cigorin) albul obține avantaj, după Fine, cu 7. 0—0, 0—0 8. e4, de: 9. Ce4:, Ce4: 10. Ne4:, Cf6 11. Nc2) 7. 0—0, 0—0 8. b3!, b6 9. Nb2, Nb7 10. De2, c5 11. Tad1 și albul stă mai bine: *Euwe-Winter, Nottingham 1936.*

5. a4

Varianta lui Alehin, 5. e3 este foarte interesantă; de ex. 5... b5 6. a4, b4! 7. Ca2!. (7. Cb1, Na6 este mai slabă pentru alb: 8. De2!, e6! 9. Nc4:, Nc4: 10. Dc4:, Dd5 11. Cbd2, Cbd7 12. De2, Ce4! 13. Ce4:, De4: 14. 0—0, Ne7 15. Nd2, 0—0 16. Tfc1 și acum după 16... c5 negrul ar fi stat excelent: *Sthalberg-Euwe, Stockholm 1937*) 7... e6 8. Nc4:, Ne7 9. 0—0, Nb7 10. De2, c5 12. e4!! (Foarte tare). cd : 13. Cd4 :, Nc5. 14. Cb3 : negrul stă rău : *Fairhurst-Reshevsky, Hastings 1937-38.*

5.... Nf5

Varianta lui Bogoliubow 5... e6 6. e4, Nb4 7. e5, Ce4 a fost răsturnată de Alehin: 8. Dc2, Dd5 9. Ne2, c5 10. 0—0, Ce3: 11. bc:, cd: 12. cd:, c3 13. Nd2! și albul

stă la câștig: *Alehin-Euwe, a 19-a din match, 1935.*

6. e3

Posibilitățile variantei 6. Ce5 au fost complet epuizate în cele două matchuri Alehin-Euwe. Negrul se apără cel mai bine cu 6... e6 (6... Cbd7 a fost răsturnată în prima partidă a matchului din 1937: 7. Cc4:, Dc7 8. g3, e5 9. de:, Ce5: 10. Nf4, Cfd7 11. Ng2, Td8 12. Dc1, f6 13. 0-0, Ne 6 14. Ce4!, Nb4 15. a5! și albul stă mult mai bine) 7. f3!, Nb4 8. Ng5 (Nu 8. e4?, Ne4:!! și negrul are un atac suficient pentru remiză) 8.... h6! 9. Nf6: și acum negrul ar fi trebuit să joace 9... Df6:!! 10. e4. Nh7 11. Nc4:, c5 și albul are greutăți.

6... e6

Continuarea 6... Ca6 duce la un joc dificil pentru negru: 7. Nc4:, Cb4 8. 0-0, e6 9. De2, Ne7 10. Td1, 0-0 11. Nb3!, Ng4 12. h3, Nh5 13. e4 cu avantaj pentru alb.

7. Nc4:, Nb4 8. 0-0, 0-0 9. De2.

Cea mai bună continuare. Se mai poate juca 9. Db3, De7 10 a5, c5 11. dc: Nc5: 12. Nd2, Tfd8 13 Ca4, Nd6 14. Cd4, Ng6 cu joc egal: *Spielmann - Eliskases, match 1932.*

9... Ng4

Cea mai solidă. Negrul mai poate juca: 9... Ce4 10. Nd3! (sau atacul Sämisch, 10. g4!?, Ng6 11. Ce5, Cc3: 12. bc:, Nc3: 13. Cg6:,, hg: 14. Tb1, De7 15. f4, c5 16. dc: cu șanse de atac: Alehin-Euwe, a 26-a din match 1937) 10... Nc3: (Nu 10... Cc3: 11 bc:, Nc3: 12. Tb1, Nd3: 13. Dd3: +) 11. bc:, Cc3: 12. Dc2, Nd3: 13. Dd3:, Cd5 14. Na3, Te8 15. Tab1 și negrul trebuie să răspundă cu 15... Dc7. Albul păstrează șanse mai bune. A 17-a partidă din matchul Euwe-Alehin, 1937, a continuat 15... b6 16. Tfc1, a5 17. Ce5 și albul stă excelent:

Varianta principală poate continua: 10. Td1, Cbd7 11. h3 (Mai tare decât direct 11. e4, De7 12. e5, Cd5 13. Ce4, f6 14. ef:, Cf6: 15. Ng5, Df7 16. Nf6:, gf: cu joc egal: Bogoliubow-Euwe, Nottingham 1936) 11... Nh5 12. e4, De7 13. e5, Cd5 14. Ce4, h6! (Mai bine decât 14... f6 15. ef:, gf: 16. Cg3, Nf7 17. Nh6!, Te8 18. Ce1! și albul are avantaj: Capablanca-Fine, Semmering 1937) 15. Cg3, Ng6 16. Ce1, f6 17. ef:, Df6: cu joc egal: Flohr-Reshevsky, Semmering 1937.

C. Grupa clasică (1. d4, d5 2. c4, e6)

Complexul de variante care formează această grupă (apărarea ortodoxă, apă-

rarea Tarrasch, apărarea Lasker, varianta Manhattan etc.. formează unul dintre cele mai jucate sisteme la concursurile de maestri. Se descopăr mereu continuări noi și întăriri ale jocului și pentru alb și pentru negru. Până astăzi nu s'a putut găsi încă nici o variantă în care albul să poată obține vreun avantaj decisiv. Negrul reușește să obțină, la un joc corect, o poziție suficientă pentru remiză. Deaceia 2... e6 rămâne una dintre cele mai solide apărări împotriva Gambitului Damei.

Continuarea cea mai bună a albului este :

3. Cc3

3. Cf3 poate duce prin intervertiri de mutări la varianta principală dar poate da loc la variante independente foarte interesante, de ex. :

a) 3... Cf6 4. Cc3, c5! (4... Ne7 și 4... Cbd7 duc la varianta principală iar 4... c6 la varianta de Meran) 5. cd: [Sau 5. Ng5, cd: 6. Cd4: (6. Dd4:, Ne7 egalitate Dacă 6... Cc6 atunci 7. Nf6:!, gf: 8. Dh4, dc: 9. Td1, Nd7 10. e3 și albul stă mai bine: Pillsbury-Lasker, Cambridge-Springs 1904) 6... e5 7. Cf3 (sau 7. Cdb5, a6 8. Da4, Nd7. 9. e4!, dc: 10. Nc4:, ab: 11. Nf7: +; Rf7: 12. Da8:, Nc6 și șansele sunt egale) 7... d4 8. Cd5, Ne7 și negrul stă ceva mai bine. În partida

29a din matchul Euwe-Alehin, 1937 s'a jucat mai slab 8... Cc6 9. e4, Ne7 10. Nf6:!, Nf6: 11. b4! în favoarea albului.] 5... Cd5: 6. e4. (Se poate juca și 6. e3, Cc6 7. Nc4, cd: 8. ed:, Ne7 9. 0—0, 0—0 10. Te1: Botwinnik-Alehin, AVRO, 1938 sau 6. g3, Cc6! 7. Ng2: Cd4: 8. Cd4: Cc3:!, 9. bc:, cd: 10. Dd4:, Dd4: 11. cd:. Nd6 cu joc bun pentru negru: Alehin-Euwe, a 30-a din match, 1937.) 6... Cc3: 7. bc:, cd: 8. cd:. Nb4+ 9. Nd2, Nd2:+ 10. Dd2:, 0—0 11. Nc4, Cc6 (Nu 11... Cd7 12. 0—0, b6 13. Tad1, Nb7 14. Tfe1, Tc8 15. Nb3. Cf6 16. Df4, Dc7 17. Dh4 și albul are șanse bune de atac: Keres-Fine, Ostende 1937) 12. 0—0, b6 13. Tfd1, Nb7 14. Df4, Tc8 15. d5, ed: 16. Nd5:, De7 17. Cg5, Ce5 18. Nb7:, Cg6 19. Df5, Db7: 20. Td7, Da6 21. h4, Tc5 22. Td5 și acum negrul cu 22... Dc8 ar fi obținut joc egal: Alehin-Euwe, a 18-a din match, 1937.

b) 3... Cf6 4. Ng5, Nb4+ (Varianta vieneză. Se poate juca și mai simplu 4... h6 5. Nf6:, Df6: celiace probabil este cel mai bine pentru negru.) 5. Cc3 (Nu 5. Cbd2?, dc:) 5... dc: (pentru 5... Cbd7 vezi varianta Manhattan, pag. 130) 6. e4, c5 7. e5. (Aceasta este mutarea cea mai energică. Mai bine este probabil 7. Nc4:, cd: 8. Cd4:, Da5 9. Nf6: deși această continuare este foarte rar văzută. O partidă Kotov-Judovici al XI-lea campionat al

U.R.S.S. 1938 a continuat: 9...Nc3,!? (9... gf:) 10. bc:, gf: 11. 0—0, Cba7 12. Rh1 și albul stă mai bine) 7... Cc6 8. Da4+, Cc6 9. 0—0—0: (Mai slab este 9. ef:, g6: 10. 0—0—0, fg: 11. Ce4:, Nc3: 12. bc:, Nd7 13. Cc6:, Dc7 14. Nd4:, Nc6: și negrul are un mic avantaj pozițional: Hönlinger și Wolf-Grünfeld și Kaufmann, Viena 1933).

9... Nd7! (Nu 9... h6? 10. ef:, hg: 11. fg:, Tg8 12. Cd4:, Nd7 13. Ce4! cu avantaj pentru alb: Vidmar-Bogoliubow, Nottingham 1936) 10. Ce4!, Ne7 11. ef:, gf: 12. Nh4, Tac8! (Nu 12... Cb4? 13. Db4:!, Nb4: 14. Cf6:+, Rf8 15. Td4:, Da5 16. Cd7:+. Re8 17. Cf6+, Rf8 18. Nc4:, Tc8 19. Rb1, h5 20. Thd1, Ne7 21. Cd7+, Re8 22. Ng3! cu avantaj decisiv pentru alb: Fine-Grünfeld, Amsterdam 1936 nici 12... Ca5 13. Dc5, e5 14. Cd4:, ed: 15. Td4:, Db6 16. Td6!!) 13. Rb1, Ca5 14. Dc2, e5 15. Cd4:, ed: 16. Td4:, Db6 și acum cea mai bună șansă a albului este 17. Td7:, Rd7: 18. Ne2. O partidă Fine-Euwe, AVRO 1938 a continuat mai slab cu 17. Dc3:?, Nf5! 18. g4, Ng6 19. f4?. Nc5! și negrul a câștigat. Se putea juca ceva mai bine 19. Nd3, 0—0 20. Nc2 și probabil albul mai putea rezista.

3... Cf6

Apărarea Tarrasch: 3... c5 este considerată astăzi mai puțin satisfăcătoare din

cauza atacului Schlechter-Rubinstein. Varianta principală este:

4. *cd*:, *ed*: [Gambitul Schara-Hennig este prea riscat: 4... *cd*: 5. *Da4*+, *Nd7* 6. *Dd4*:, *ed*: 7. *Dd5*:, *Cc6* (sau 7... *Cf6* 8. *Db3*, *Cc6* 9. *e3*, *Nb4* 10. *Nd2*, 0—0 11, *Cf3*, *De7* 12. *Ne2*, *Ne6* 13. *Dc2*, *Tac8* 14. 0—0, și albul păstrează pionul în plus: Dake-Makarkzik, Folkestone 1933) 8. *Cf3*, *Cf6* 9. *Dd1*, *Nb4* 10. *Nd2*, 0—0 11. *g3*, *Te8* 12. *Ng2*, *Db6* 13. 0—0, *Tad8* 14. *Dc2*. Albul are un pion în plus (analiza Dr. Euwe)].

5. *Cf3* (Gambitul Tarrasch 5. *dc*: este inutil căci albul are jocul mai bun în varianta principală. Poate urma 5... *d4* 6. *Ca4*, *b5* 7. *cb*: e. p., *ab*: 8. *b3*, *Cf6* și negrul stă mai bine) 5... *Cc6* 6. *g3*!, *Cf6*. (La 6... *c4*, varianta suedeză, albul răspunde cel mai bine cu 7. *e4*: de ex. 7... *de*: 8. *Cg5*, *Dd4*: 9. *Nf4*!, *h6* 10. *Cge4*:, *Dd1*: 11. *Td1*:, *Ne6* 12. *Cb5*, *Nb4*+ 13. *Re2*, *Td8* 14. *Cbd6*+, *Re7* 15. *Ng2* și albul câștigă: Dr. Rey-Johanson, corespondență 1933. Probabil că echipa analizatorilor suedezi, Stoltz, Lundin, Sthalberg, a găsit întăriri în această variantă căci la ultimele concursuri albul a continuat mereu cu 7. *Ng2* după care negrul egalează ușor) 7. *Ng2*, *Ne7* (Mai slabă este varianta Wagner: 7... *Ng4* din cauza 8. *Ce5*. O partidă Euwe-Stoltz, Hastings 1932, a continuat: 8... *cd*: 9. *Cg4*: *dc*: 10. *Cf6*:+, *Df6*: 11. *bc*!:, *Dc3*: + 12. *Nd2*, *Df6*, 13. 0—0, *Td8* 14. *Db3* și albul are

poziție de câștig) 8. 0—0, 0—0 9. dc: [Sau 9. Ng5, Ne6 10. Tc1, Ce4 sacrificând un pion pentru a obține un joc bun, de ex.: 11. Ne7:, De7: 12.dc:, Tad8 13. Ca4, d4 (Dr. Tarrasch). Albul poate însă juca mai bine: 13. Cd4!, de ex. 13... Cc5: 14. Cc6:, bc: 15. Dd4, Ca6 16. Ca4 cu avantaj (Bogoliubow)] 9... Nc5: [Gambitul 9... d4 este răsturnat de 10. Ca4, Nf5 11. Nf4!, Ce4 12. b4!, Cb4: 13. Cd4:, Ng6 14. Tb1, a5 15. a3 (Fine)].

10. Ca4, Ne7 11. Ne3, Ce4 12. Cd4, Ce5 13. Tc1, Da5 14. Nf4!, Cg6 15. Nc7 și Albul stă la câștig: Capablanca-Znosko-Borowsky, Paris 1938.

4. Ng5, Ne7

4... Cbd7 poate duce prin intervertire de mutări, la varianta principală. Pot însă rezulta două variante independente:

a) varianta Manhattan. 5. e3 (mai elastic decât 5. Cf3, Nb4 6. ed:, ed: 7. e3, c5 8. Nd3, c4 9. Nc2, Da5 10. 0—0, Nc3: 11. bc:, Dc3: 12. Db1, 0—0 13. e4, de: 14. Nd2, Da3 15. Nb4, Da6 16. Nf8 :, ef: 17. Nb4 și poziția este foarte grea: Marogzy-Tenner, New-York 1926) 6. cd:, ed: 7. Nd3, c5 8. Cge2: c4 (Aci Fine recomandă 8... cd:) 9. Nc2, h6 10. Nh4, 0—0 11. 0—0, Ne7 12. f3 și albul are avantaj: Kmoch-Fine, Amsterdam 1936.

b) varianta Cambridge-Springs. 5. e3, c6 6. Cf3, Da5. Albul are mai multe continuări:

1) 7. *Cd2*, *Nb4* 8. *Dc2*, *dc*: 9. *Nf6*!: *Cf6*: 10. *Cc4*!: *Dc7* 11. *a3*, *Ne7* 12. *g3*, 0—0 13. *Ng2*: *Nd7* 14. *b4*, *b6* 15. 0—0, *a5* și negrul a egalat: *Capablanca-Alehin*, a 29-a din *match* 1927.

2) 7. *Nf6*!: *Cf6*: 8. *Nd3*, *Nb4* 9. *Db3*, *dc*: 10. *Nc4*!: 0—0 11. 0—0, *Nc3*: 12. *bc*!: *b6* 13. *Ce5*, *Nb7* 14. *Ne2*, *c5* și negrul ega-lează: *Capablanca-Ed. Lasker*, *New-York* 1924.

3) 7. *cd*!: (considerată cea mai bună continuare a albului) 7... *Cd5*: 8. *Db3* (Alternativa 8. *Dd2* este foarte complicată, de ex. 8... *C7b6* 9. *Tc1*!, *Cc3*: 10. *bc*!: *Cd5* 11. *Nc4*! și albul poate căpăta un atac foarte puternic: de *Groot-Ar-lauskas*, *München* 1936. Sau 8... *Nb4* 9. *Tc1*, 0—0 10. *e4*, *Cc3*: 11. *bc*!: *Na3* 12. *Tb1*, *e5* 13. *Nd3* și albul stă mai bine. Intr'o partidă *Spielmann-Pirc*, *Moscova* 1935, a urmat 13... *Nd6* 14. 0—0, *f6* 15. *Ne3*, *Td8*. 16. *Tfd1*, *Rf8* 17. *Nc4*, *Cb6* 18. *Nb3* și regele negru este prea expus).

8... *Nb4* 9. *Tc1*, *e5* 10. *Nc4*, *ed*: 11. *Nd5*!: *cd*: 12. *ed*!: 0—0 13. 0—0, *Cb6*. Șansele sunt egale: *Flohr-Winter Has-tings* 1935—36.

c) Toate acestea sunt foarte bune însă albul poate evita atât varianta *Manha-ttan* cât și *Cambridge-Springs*, sau numai pe a doua, jucând la mutarea 5-a sau 6-a *c4:d5*. Cu acest schimb simplu în centru se evită toate greutățile și albul obține un joc ceva mai bun, de ex.: 5.

gd.: ed: 6. e3, c6 (sau 5. e3, c6 6. cd: ed: ceea ce permite varianta Manhattan: 5., Nb4) 7. Nd3, Ne7 8. Cge2 (sau 8. Dc2 care duce la varianta schimburilor) 8... 0—0 9. Cg3, Ce8! 10. h4, Cdf6 11. Dc2, Ne6 12. Cf5, Nf5: 13. Nf5:, Cd6 14. Nd3, h6 15. Nf4: Alehin-Capablanca, a 32-a din match 1927. Albul stă foarte bine.

5. e3, 0—0 6. Cf3, Cbd7

Aci negrul mai poate juca două variante. În legătură cu mutarea 6... h6.

a) *varianta Lasker*: 6... h6 7. Nh4, Ce4 8. Ne7:, De7: 9. Dc2 (După 9. cd:, Cc3: 10. bc:, ed: 11. Db3, Dd6! 12. c4, dc: 13. Nc4:, Cc6 14. Dc3, Ng4 negrul stă foarte bine, de ex. 15. 0—0, Nf3: 16. gf:, Tad8 17. Rh1, Df6 18. Ne2, Tfc8 19. Tac1, Td7 20. Tg1, Ce7 21. Tg2, Cf5 și negrul are un joc chiar mai bun: Euwe-Eliskases. Noordwijk 1938) 9... c6 10. Nd3, Cc3: 11. Dc3:, Cd7 12. 0—0, dç: 13. Nb4:, b6 14. e4 și albul are un foarte mic avantaj.

b) *V a r i a n t a T a r t a k o w e r*: 6... h6 7. Nh4, a6 8. cd: (8. Nf6:, Nf6: 9. cd:, ed: 10. Nd3 nu dă șanse suficiente de atac la un joc corect din partea negrului) 8... Cd5: 9. Ne7:, De7: 10. Cd5:, ed: 11. Tc1, Ne6 și poziția negrului rezistă, de ex. 12. Da4, c5 13. Da3 Tc8 14. Ne2, Cbd7 15. 0—0, a6 16. Tfd1, Df8 17. b3. Cf6 18. dç:, bç: șansele sunt egale:

Eliskases-Spielmann, a 4a din match 1936.

Varianta aceasta se joacă de multe ori de către negru fără rocadă, de ex. (1. d4, d5 2. c4, e6 3. Cc3, Cf6 4. Ng5, Ne7 5. e3 sau 5. Cf3) 5... h6 6. Nh4, b6 7. Dc2, 0—0 8. cd: , Cd5: 9. Ne7: , De7: 10. Cd5: , cd: 11. Cf3, c5 12. Ne2 și acum cu 12... Ne6 negrul ar fi avut un joc satisfăcător: *Keres-Loewenfish, al XII-lea camp. al URSS, Moscova 1940.*

7. Tc1

Cea mai cunoscută și mai jucată variantă. Alte posibilități sunt:

A) 7. Dc2 (Unii maeștri consideră această mutare mai tare decât 7. Tc1) 7... c5. (Cel mai energic răspuns. 7... c6 este jucabilă dar negrul trebuie să lupte îndelung pentru a-și elibera poziția, de ex. 8. a3, Te8 9. Td1, a6 10. Nd3, dc: 11. Nc4: , Cd5 12. Ne7: , De7: 13. Ce4!, C5f6 14. Nd3!, Ce4: 15. Ne4: și albul stă mai bine: *Eliskases-Landau, Norvdwijk 1938*) 8. cd: [Atacul clasic 8. Td1 duce la un joc mai viu dar nu dă albului avantaj, de ex. 8... Da5 9. Nd3, h6 10. Nh4, dc: ! (10... cd: este mai slab: 11. ed: , dc: 12. Nc4: , Cb6 13. Nb3, Nd7 14. 0—0, Tac8 15. Ce5, Nb5 16. Tfe1. Cdb5 și acum cu 17. Nf6: !—mutarea lui Breyer—albul ar fi putut obține avantaj: *Lasker-Capablanca, a X-a din match, 1921*). 11. Nc4: și negrul a egalat].

8... *Cd5*: (Mai slab este 8... *cd*: 9. *Cd4*: *Cd5*: 10. *Ne7*:, *De7*: 11. *Cd5*:, *ed*: 12. *Nd3*, *Db4*+ 13. *Dd2*, *Cc5*, 14. *Nb5*, *Dd2*:+ 15. *Rd2*:, a6. Albul are un mic avantaj în final: Flohr-Capablanca, Moscova 1935. Sau 13... *Ce5* 14. *Ne2*!, *Dd2*:+ 15. *Rd2*:, *Nd7* 16. *Tac1*, *Tfc8* 17. *b3*, *Rf8* 18. *f4*, *Ce6* deasemeni cu un mic avantaj pentru alb: Alehin-Capablanca, a 8-a din match 1927. Intr'o partidă Lilienthal-Goglidze, Moscova 1935 s'a jucat 10... *Ce7*: 11. *Nd3*, *Cg6* 12. *Td1*, *De7* 13. *h4*, *Td8* 14. *Ng6* :, *hg*: 15. *h5*, *gh*: 16. *Th5* :, *Cf6* și negrul a egalat). 9. *Ne7*:, *De7*: 10. *Cd5* :, *ed*: 11. *dc*: (sau 11... *Nd3*, *g6* 12. *dc* :, *Cc5*: 13. *Tc1*, *Cd3*:+ 14. *Dd3*:, *Nf5*! 15. *Dd4*, *Ne4* 16. 0—0, *Nf3* : 17. *gf*:, *Dg5* + 18. *Rh1*, *Df5* 19. *Rg2*, *Dg5*+ 20. *Rh1*, *Df5* Remiză: Alehin-Capablanca, a 10-a din match 1927) 11... *Cc5*: 12. *Ne2* și albul are șanse ceva mai bune, după Alehin.

b) 7. *Nd3*, *dc*: 8. *Nc4*:, *b6* 9. 0—0, *Nb7* 10. *De2*, *Cd5* 11. *Nf4*, *Cf4*: 12. *ef*:, *Cf6* 13. *Tad1*, *Nb4* cu joc egal: Euwe-Becker, Zandvoort 1936.

c) 7. *cd*: (varianta schimburilor la care se poate ajunge și prin 5. *cd*:, vezi nota la mutarea 4-a a negrului, punctul c) 7... *ed*: 8. *De2*, *c6* 9. *Nd3*, *Te8* 10. 0—0, *Cf8* 11. *Ce5*, *Cg4* 12. *Ne7*:, *De7*: 13. *Cg4*:, *Ng4*: 14. *Ce2*, *Dh4* 15. *Cg3* urmat de atacul minorității *b2—b4—b5*: Flohr-Keres, Semmering 1937. Albul poate juca acest atac și fără manevra *Ce5*, de ex. cu 11. *Tb1*,

Ce4 12. Ne7 :, De7: 13. b4! și albul are un joc mai bun. Această variantă este foarte periculoasă și negrul trebuie să joace foarte exact pentru a egala.

7... c6

Aci 7... c5 este mai slab, de ex. 8. dc:, dc: 9. c6!, Cb6 10. Dd8 :!, Td8 11. Ce5 cu avantaj pentru alb.

7... a6 este perfect jucabilă căci atacul 8. c5 nu dă nimic albului: 8... c6 9. b4, b6 10. Nd3, a5 11. a3, ab: 12. ab:, bc: 13. bc:, Ta3! și negrul stă bine.

8. Nd3.

Aceasta este singura continuare prin care albul poate spera să obțină un mic avantaj. Varianta luptei pentru tempo, 8. Dc2 nu dă nimic din cauza manevrei lui Lasker 8... Ce4 9. Ne7:, De7: 10. Nd3 (sau 10. Ce4:, de: 11. De4:, Db4+ 12. Cd2, Db2: 13. Tb1, Da3 14. Dc2, e5 15. Nd3, ed: 16. Nh7: +, Rh8 17. 0—0, Dd6 cu joc egal: Alehin-van den Bosch, Amsterdam 1936) 10... Cc3: 11. Dc3:, dc: 12. Nc4:, b6 cu joc egal.

Se poate juca și 8... a6 9. a3, h6 10. Nh4, Te8 11. Td1, b5! și negrul egalează: Alehin-Capablanca: a 12-a din match, 1927.

8... dc:

Se poate juca și 8... h6 9. Nh4:, dc: 10. Nc4:, b5 11. Nd3, a6 și acum într'o

partidă *Alatorzev-Ragozin*, 1938, a urmat 12. 0—0, c5 13. a4, c4 14. Nb1, Cd5 15. Ne7 : (sau 15. Dc2, g6 16. Ne7 :, De7 : *Ragozin-Eliskazes*, *Semmering* 1937) 15... De7 : 16. b3! și albul stă ceva mai bine. Dacă 12. a4 negrul trebuie să răspundă numai 12... ba :! căci alte mutări duc la dezavantaj.

9. Nc4 :, Cd5 10. Ne7 :, De7 : 11. 0—0. Manevra lui Alehin 11. Ce4 nu dă nimic. Negrul egalează cu 11... C5f6! (Nu 11... C7f6 12. Cg3, Db4+ 13. Dd2, Dd2 :+ 14. Rd2 :, Td8 15. Thd1 și albul stă excelent : Alehin-Treybal, *Baden-Baden* 1925) 12. Cg3, e5! 13. 0—0. ed : 14. Cf5, Dd8 15. C3d4 :, Ce5 16. Nb3, Nf5 : 17. Cf5 :, g6! (Nu 17... Db6 18. Dd6! cu avantaj pentru alb : Alehin-Lasker, *Zürich* 1934) 18. Dd4, Dd4 : 19. Cd4 :, Tad8 și poziția este de remiză : *Euwe-Flohr*, *Nottingham* 1936

11... Cc3 : 12. Tc3 :, e5

Aceasta este poziția cheie a variantei principale. Principalele continuări sunt următoarele :

A) 13. Ce5 :, Ce5 : 14. de :, De5 : 15. f4 (Atacul Rubinstein) 15... De4 (Apărarea Wagner, considerată ca cea mai bună. Slab este 15... De7 16. f5, b5 (sau 16... Nd7 17. f6!) 17. Nb3, b4 18. f6!, gf : 19. Tc6 : cu atac decisiv : *Euwe-Thomas*, *Hastings* 1934—35. Negrul are greutate și după 15... Df6 din cauza 16. f5, de ex.

16... b5 17. Nd3, Nb7 18. Df3, Tad8 19. Nb5:, Td2 20. Nc6:!, Tb2: 21. Tfc1 și albul are mare avantaj) 16. Nb3!, Nf5 17. Dh5, g6 18. Dh4, Tad8 19. Nc2, Dd5! și negrul se poate apăra.

B) 13. Nb3, ed: 14. ed:; Cf6 15. Te1, Dd6 16. Tce3, Ng4 și negrul stă bine (Fine). Se poate juca și 13... e4 14. Cd2, Cf6 15. Db1, Nf5 cu joc satisfăcător.

C) 13. Dc2, ed: 14. ed:; Cf6 15. Te1, Dd6 16. Cg5, Ng4 17. Db3, Nh5 18. Db7: Tab8 19. Da7: Tb2, cu contra-atac (Fine).

D) 13. d5, e4! 14. Cd4, c5! 15. Cf5, De5 16. Cg3, Cf6 cu șanse egale.

După cum se vede apărarea ortodoxă dă negrului un joc satisfăcător. Dacă el vrea să evite pericolele unei analize în varianta principală, poate juca apărarea Lasker sau Tartakower care-i dau un joc satisfăcător.

D. Alte posibilități ale negrului

1. Apărarea Cigorin

(1. d4, d5 2. c4, Cc6)

Această apărare nu dă negrului un joc satisfăcător cum a demonstrat Alehin într-o partidă strălucită împotriva lui Colle, (Baden-Baden) 1925: 3. Cf3, Ng4 4. Da4! (Se poate juca și 4. Cc3, Nf3: 5. gf:, e6 6. e3, Nb4 7. cd:; Dd5: 8. Nd2, Nc3: 9. bc: cu avantaj pentru alb: Lasker-Cigo-

rin, Hastings 1895 4... Nf3: 5. ef.: e6 6. Cc3, Nb4 7. a3, Nc3: + 8. bc.: Cge7 9. Tb1, Tb8 10. Nd3, dc: 11. Nc4:, 0—0 12. 0—0: Cd5 13. Dc2: Cce7 14. Nd3, h6 15. e4, Cb6 16. Tfd1 și albul stă excelent.

2. Apărarea simetrică

(1. d4, d5 2. c4, c5)

Defectul acestei apărări constă în faptul că Dama neagră intră prea de vreme în joc.

3. cd: (Se poate juca și 3. Cf3, de ex. 3... Cf6 4. cd:., cd: 5. Dd4:!, Dd5: 6. Dd5:!, Cd5: 7. a3 cu joc bun pentru alb, după Bogoliubow) 3... Dd5: 4. Cf3, cd: 5. Cc3, Da5 6. Cd4:, Cf6 7. Cb3, Dc7 8. g3!, e5 9. Ng2, Cc6 10. 0—0 și albul stă mai bine: Przepiórka—Seitz, Hastings 1924—25.

3. Contra-gambitul Albin

(1. d4, d5 2. c4, e5)

Această încercare de a răsturna printr'un sacrificiu de pion gambitul Damei a fost mult analizată. Până astăzi teoria nu a găsit o răsturnare directă a gambitului, practica arată însă că la un joc corect albul obține o poziție superioară. Cea mai bună continuare este:

3. de :, d4 4. Cf3

4. e3 nu dă nimic : 4... Nb4 $\mp$ 5. Nd2 de :! și negrul obține avantaj.

4... Cc6 5. Cbd2

Mai solid decât 5. a3 deși și atunci albul obține un joc bun, de ex. 5... Cge7 6. Cbd2, Ne6 7. b4, Cg6 8. Nb2, Cge5: 9. b5. Cf3 :+ 10. ef :, Ca5 11. Nd3 (Bogoliubow).

Dr. Balogh a propus la 5. a3, Nb4! 6. Cbd2, De7! cu joc bun pentru negru, de ex. 7. h3, Nh5 8. g3, 0—0—0 9. Ng3, d3! 10. e3, Ce5: Michels-Dr. Balogh, corespondență 1935.

Prof. Becker consideră absolut necesară împotriva 5. a3 mutarea preventivă 5. a5, (pentru a evita b4), de ex. 6. Cbd2 Ne6 7. g3! cu avantaj pentru alb.

6... f6

Cea mai întreprinzătoare continuare 5... Ne6 (recomandat de Dr. Krause și Kostici) nu este suficient pentru egalare, de ex.: 6.g3!, Dd7 7. a3, Cge7 8. Da4!, Cg6 9. Ng2, Ne7 10. 0—0. 0—0 11. b4, Tad8 12. Nb2, b6 13. Tac1, a5! 14. b5, Cce5: 15. Nd4:, Nf6 16. Tfd1, De7 17. c5! și albul stă mai bine: Spielmann-Kostici, Bled 1931.

6. ef :, Df6:

Mai slab este 6... Cf6: 7. a3, a5 8. Cb3!

Ne6 9. Dd3, Dd7 10. Cbd4 : , Nc5 11. e3 : Ng4 12. Ne2, Nf3 : 13. Nf3 : , Nd4 : 14. ed : , Dd4 : 15. De2+ și albul câștigă : Sämisch-Becker, Mittweida 1927.

7. g3, Nd4! 8. Ng2, 0—0—0 9. h3, Nh5 10. 0—0, d3 și acum Panow și după el H. Müller au recomandat 11. e3!, Nb4 (11... Ce5 12. g4, Ng6 13. Ce5 : , De5 : 14. Cf3) 12. Da4! și albul obține avantaj deși Dr. Balogh afirmă că după 12... Nf3 :! chestiunea este discutabilă.

Toate aceste discuții teoretice care prezintă numai o foarte mică parte din numeroasele analize asupra contra-gambitului Albin, sunt de o foarte mică valoare practică. Albul are un joc bun și lipsit de riscuri prea mari iar jucătorii moderni de turneu nu găsesc necesar nici util să se încurce în mulțimea variante-lor analizate pentru a obține o problemă reabilitare a acestui gambit. Și în afară de aceasta albul poate evita toate neplăcerile jucând gambitul Damei prin intervertire de mutări (1. d4, d5 2. Cf3, Cf6 3. c4).

II. Partida pionului Damei

(Sistemul Colle)

2. d4, d5 Cf3, Cf6 3. e3.

Aceasta este singura deschidere în afară de gambitul Damei pe care albul o poate juca împotriva 1... d5.

3...Nf5!

Cel mai simplu. Continuarea 3...e6 duce la un joc mai greu deși și atunci negrul egalează, de ex. 4. Nd3, c5 5. c3, Nd6 6. 0—0, 0—0 7. Cbd2, Cbd7 (sau 7...Cc6 8. dc:, Nc5: 9. e4, Dc7 10. De2, Nd6 11. Te1 Cg4! 12. h3, Cge5 13. Ce5:, Cd5: 14. ed: ed: 15. Cf3! cu un mic avantaj pentru alb: Koltanowski—Sultanbeieff, Bruxelles 1935) 8. e4 (la 8. Te1 negrul răspunde cel mai bine cu 8... Db6, de ex. 9. b3, e5 10. e4, cd: 11. cd:, de: 12. Ce4, Ce4: cu joc egal: Fine—Keres, Kemerli 1937) 8...cd: 9. cd:, de: 10. Ce4:, Ce4: 11. Ne4:, Db6 12. Nc2, Cf6 12. Dd3, Nd7 și negrul a egalat: Colle-Bogoliubov, 1925

O altă alternativă o constituie sistemul 3... c5 de ex, 4 c3, Cbd7 5. Cbd2, g6. (Dacă 5... Dc7 atunci 6. Da4!, g6 7. c4!, Ng7 8. cd:, Cd5: 9. e4, Cb6 11. Dc2, Dd6 12. a4! și albul stă mai bine: Colle-Rubinstein, Rotterdam 1931) 6. Nd3, Ng7 7. 0-0, 0-0 8. e4, de: 9. Ce4:, cd: 10. Cd4:, Ce5 11. Cf6: +, Nf6: 12. Ne2, Nd7 13. Nh6, Te8 și negrul stă mai bine: Colle-Grünfeld. Karlsbūd 1929.

4. Nd3

După 4. c4 negrul poate intra cu 4... c6 într-o variantă din apărarea slavă.

4... e6!

Nu 4... Nd3: 5. cd:!, c6 6. Cbd2, e6 7.

0-0, Ne7 8. Te1, 0-0 9. e4 și albul capătă un atac puternic: Colle-Bogoliubow, San Remo 1930.

5. Nf5:

5. c4, c6 6. cd; duce la apărarea slavă) 5... ef: 6. Db3, Dc8 7. b3, Ca6! 8. 0-0. Ne7 9. c4, 0-0 10. Cc3, c6 11. Nb2, Ce4 12. Tfc1, Tfd8 13. De2. De6 14. a3, Cc7. Negrul stă foarte bine: Alehin-Euwe. a 17-a din match 1935.

Deschiderea Colle nu dă albului nimic la un joc bun.



JOCURI SEMI-INCHESE

(Albul joacă 1. d4 negrul nu răspunde cu 1..., d5).

Grupa I. Apărările indiene (1... Cf6)	{	I. Indiana Regelui (cu apărarea Grünfeld)
		II. Indiana Damei și Gambitul Blumenfeld
		III. Indiana-Nimzovici
		IV. Gambitul Budapesta

Grupa II. Alte sisteme ale negrului	{	V. 1...f5: Apărarea olandeză
		VI. 1...c5: Apărarea Ben-Oni
		VII. Alte mutări mai puțin importante

Grupa I. Apărările indiene

(1... Cf6)

Numele acestui grup de deschideri se datorește excelentului autor și gazetar șahist Dr. Tartakower, care le-a populari-

zat în așa măsură încât astăzi nimeni nu se mai gândește dacă în realitate există vreo bază logică pentru această denumire.

Necunoscute înainte de 1920, apărările indiene constituie astăzi o parte foarte importantă din arsenalul teoretic al jucătorului modern. Dintre ele cele mai bune sunt considerate astăzi Apărarea Grünfeld și Indiana Nimzovici (Nimzo-indiana) care au fost foarte mult jucate la turneele din ultimii ani.

I. Indiana Regelui

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, Ng7

3... d5 duce la Apărarea Grünfeld (vezi I A).

4. e4, d6 5. Cf3.

Varianta „celor patru pioni“ : 5. f4 este prea riscată, de ex. 5... 0—0 6. Cf3, c5! 7. d5, e6! 8. Nd5, ed: 9. cd: Db6 10. Cd2, Cg4 11. Cc4, Dd8 12. Ne2, h5 cu poziție superioară pentru negru : Sämisch-Euwe, Wiesbaden 1925.

Se poate juca 5. g3, de ex. 5... 0—0 6. Ng2, Cbd7 7. Cge2, e5 8. d5, a5 9. a3, Cc5 10. 0—0, Ce8 11. Ne3, f5 12. ef:, gf: 13. f4, b6 14. h3 : Winter-Tartakower. Varșovia 1935. Albul stă mult mai liber.

Sistemul bazat pe g2-g3 se mai joacă în practică în forma următoare, care probabil este cea mai bună pentru alb :

4. Cf3, d6 5. g3, Cbd7 6. Ng2, 0—0, 7. 0—0, e5 8. e4, Te8 9. d5. Linia cea mai bună de apărare pentru negru a arătat-o *Boleslavschi* într-o partidă cu *Botwinnik* (al XII-lea camp. al U. R. S. S. 1940): 9... Cc5 10. Ce1, a5 11. h3, Tf8 12. Ne3, Ce8 13. Cd3, b6 14. Dd2, f5 15. ef:, gf: 16. f4, Cd3: 17. Dd3: cu joc egal.

Botwinnik a întărit întreaga variantă într-o partidă împotriva lui *Lilienthal* (camp. absolut al U. R. S. S. 1941) cu 9. Ne3! obținând un joc superior după 9... ed: 10. Cd4:, Ce5 11. b3. Cfg4. 12. Nf4, Cc6 13. Cde2.

5... 0—0 6. Ne2

Mai slab este 6. h3, c5 7. d5, e6 8. Nd3, ed: 9. cd:, b5! și negrul stă foarte bine: *Engels-Euwe, Haga 1929.*

6... Cbd7 7. 0—0, e5 8. d5.

Această poziție este foarte greu de jucat de ambele părți. Albul are totuși șanse mai bune, de ex. 8... Cc5 9. Cd2, a5 10. Dc2, Ng4 11. Cb3, Ne2: 12. De2:, Ccd7 13. Ne3, h6 14. Cc1, Ch7 15. Cd3 și albul stă mai bine: *Flohr-Bogoliubow, Bad Sliac 1932* sau 8... Cc5 9. Cd2, a5 10. Dc2, Cfd7 11. Cb3, f5 12. ef:, Tf5: 13. Ng4 și albul stă excelent: *Bogoliubow-Euwe, a 5-a din match, 1929.*

Un alt foarte interesant sistem de atac împotriva Indienei Regelui este sistemul *Sämisch* bazat pe mutarea f2—f3.

Negrul se apără cel mai bine aplicând o idee a lui Pirc: 1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, Ng7 4. e4, 0—0 5. Cge2, d6 6. f3, e5 7. Ne3, ed: ! 8. Cd4:, c6 9. Dd2, d5! 10. cd:, cd: 11. e5, Ce8 12. f4, f6 13. ef:, Cf6: 14. Ne2, Cc6 15. 0—0, Te8! și negrul stă mai bine: Kotov-Smislov, XII-lea camp. al U. R. S. S., 1941.

Practica a arătat că deși se găsesc mereu noi linii de joc pentru negru totuși albul păstrează în Indiana Regelui un avantaj de spațiu contra căruia este foarte greu de luptat.

Deaceia s'a ajuns la ideea îmbunătățirii întregului sistem prin

1. A. Apărarea Grünfeld

Ideia acestei apărări este că negrul trebuie să joace activ, adică să lupte pentru centru, nepermițând albului înaintarea e2 - e4 care-i asigură un atât de mare avantaj de spațiu în Indiana Regelui.

Mutările caracteristice ale acestei deschideri sunt:

1. d4. Cf6 2. c4, g6 3 Cc3, d5.

Cea mai bună continuare a albului este socotită:

4. Nf4

Alte mutări sunt:

4) 4. cd:, Cd5: 5. e4, Cc3: 6. bc:, c5

7. Cf3, Ng7 8. Nc4, Cc6 9. Ne3, 0—0 10. h3, cd : 11. cd : , Da5 + 12. Dd2, Dd2 : + 13. Rd2 : , Td8 și negrul stă excelent : *Vidmar—Alehin, Nottingham 1936.*

b) 4. Ng5, Ce4 ! 5. Ce4 : (5. cd : , Cc3 : 6. bc : , Dd5 7. Cf3, Ng7 8. e3, c5 și negrul stă foarte bine : *Alehin—Grünfeld, Viena 1922*) 5... de : 6. Da2, c5 ! 7. d5, Cd7 8. f3, Db6 9. fe : , Ng7 10. 0—0—0, Da6 11. b3. h6 12. Nh4, b5 ! cu atac câștigător pentru negru : *Spieemann—van den Bosch, Amsterdam 1934.*

Intr'o partidă *A'atorzev—Flohr, Leningrad—Moscow 1939* s'a jucat : 6... Ng7 7. 0—0—0, h6 8. Nf4, c5 ! 9. dc : , Dd2 : + 10. Nd2 : , Ne6 11. e3, Cd7 12. f3, Cc5 : 13. Nb4, Tc8 14. Rb1, Ca6 15. Na5, 0—0 16. b3, Cc5 17. Ne2, b5 ! 18. cb : , ef : ! și albul a cedat.

c) 4. e3 duce la varianta *Schlechter* : 4... c6 5. Cf3, Ng7. Acum cea mai bună continuare este considerată 6. Db3, 0—0 7. Nd2 și negru poate juca fie 7... h6 8. cd : 9. Ce 5, Nb7 10. Nb5, ab 11. Ne2, Cbd7 12. Cd7 : , Cd7 : 13. f4, e6 = *Botvinnik—Winter, Nottingham 1936*, fie mai întreprinzător 7... e6 8. Nd3, Cbd7 9. 0—0, b6 10. cd : , ed : 11. e4, c5 12. Cd5 : , cd : 13. Cf6 : +, Cf6 : 14. Nb4 cu joc foarte greu de ambele părți : *Bondarevski—Lilienthal, Leningrad—Moscow 1939.*

d) 4. Db3 este foarte periculoasă. Negrul trebuie să se apere foarte exact : 4... dc : 5 Dc4 : , Ne6 6. Db5 + Fine re-

comandă 6. Da4 +, Nd7 7. Db3, Ne6 8. Cf3, Ng7 9. e3, 0—0 10. Ne2 Cbd7 11. 0—0, Cb6 12. Dc2, Cbd5 13. Ce5 cu un mic avantaj pentru alb) 6... Cc6 7. Cf3, Cd5 ! 8. Cd5 :, Nd5 : 9. e3 cu joc egal : *Feigin-Flohr. Kemerî 1937.*

Negrul poate egala și cu 4... c6, de ex. 5. cd :, Cd5 : 6. e4, Cb6 ! 7. Cf3, Ng7 8. Nf4, 0—0 9. Td1, Ne6 10. Dc2, Ng4 11. Ne2, Nf3 : 12. Nf3 :, e5 ! 13. Ne5 :, Ne5 : 14. de :, De7 : *Lilienthal-Reshevsky, Leningrad-Moscova 1939.*

e) 4. Cf3 duce prin intervertire de mutări la variante pe care le analizăm în altă parte, de ex. 4. Cf3, Ng7 5. Nf4, 0—0 6. e3, c5 ! Varianta independentă cea mai importantă este 4... Ng7 5. Db3, c6 ! 6. cd : (sau 6 Nf4, dc : 7. Dc4 :, Ne6 8. Dd3, Cd5 9. Cd5 : și după 9... cd : negru egalează : *Makogonov-Reshevsky, Leningrad-Moscova 1939*) 6... cd : 7. Ng5, e6 8. e4, de : 9. Nb5 +, Rf8 ! 10. Ce4, h6 ! 11. Nf6 :, Nf6 : 12. Cf6 :, Df6 : 13. Tc1, Dd8 ! 14. 0—0, a6 și negrul scapă cu remiză : *Botwinnik-Flohr, AVRO 1938.*

4... Ng7 5. e3, 0—0

În această poziție s'a încercat în diverse moduri să se găsească o cale care să dea avantaj albului. Până astăzi varianta Grünfeld rezistă tuturor atacurilor. Iată câteva exemple :

a) 6. *cd* : , *Cd5* : 7. *Cd5* : , *Dd5* : 8. *Nc7* : , *Cc6* ! 9. *Ce2*, *Ng4* 10. *f3*, *Nf3* : ! 11. *gf* : , *Df3* : 12. *Tg1*, *De3* : 13. *Nf4*, *De4* 14. *Ng2*, *Df5* și negrul are atac puternic pentru figura sacrificată. *Keres* dă 15. *Nc6* : , *bc* : cu avantaj pentru alb. Credem că totuși negrul păstrează șanse foarte bune.

Clar greșit este 10... *Tac8* cum s'a jucat într'o partidă *Keres-Lilienthal* din cauza 11. *Cc3* !

b) 6. *Df3*, *c5* ! 7. *cd* : , *Cd5* : 8. *Ne5*, *Cc3* : 9. *bc* : , *cd* : 10. *Ng7* : , *Rg7*. 11. *cd* : , *Da5* + 12. *Dd2*, *Cc6* 13. *Ne2*, *Td8* și negrul stă mai bine, cum se întâmplă în totdeauna în apărarea *Grünfeld* când reușește să joace *c5* fără a fi stânjenit : *Eliskases-Flohr*, *Semmering* 1937.

c) 6. *Db3*, *c5* 7. *cd* : (Nu 7. *dc* : , *Ce4* 8. *cd* : , *Da5* 9. *Cge2*, *Cc5* 10. *Dc4* și acum negrul ar fi putut obține avantaj cu 10... *e5* ! : *Capablanca-Flohr*, *AVRO* 1939) 7... *cd* : 8. *ed* : , *Cbd7* 9. *Ne2*, *Cb6* 10. *Nf3*, *Ng4* (*Botwinnik* recomandă 10... *Nf5*) 11. *Ng4* : , *Cg4* : 12. *Cf3*, *Cf6* 13. *d6* ! , *ed* : 14. 0—0 și albul stă mai bine : *Vidmar-Kostici*, *Zagreb* 1939.

d) 6. *Tc1* (mutarea lui *Capablanca*) 6... *c6* ! (singura bună. 6... *c5* este rău din cauza 7. *dc* : , *Da5* 8. *cd* : , *Td8* 9. *Nc4* ! , *Ne6* 10. *b4* ! ! , *Db4* : 11. *Db3* : 12. *Nb3* : cu avantaj pentru alb : *Landau-Prins*, *Hilversum* 1940) 7. *Cf3*, *dc* : 8. *Nc4* : , *Cd5* 9. *Ng3*, *Cc3* : ! 10. *bc* : , *Cd7* 11. 0-0, *Da5*

12. *Db3* și albul stă ceva mai bine: *Sä-misch-Struylaart, Amsterdam 1939*. Aceasta este cea mai bună variantă pentru alb.

II. Indiana Damei

1. *d4 Cf6* 2. *c4, e6* 3. *Cf3, b6*

3... *c5* duce la *gambitul Blumenfeld* în cazul când albul joacă 4. *d5*. Mutarea constitutivă a gambitului este 4... *b5!*? Cea mai bună continuare pentru alb este 5. *Ng5!* de ex. 5... *ed:*, 6. *cd:*, *h6* 7. *Nf6:*, *Df6:* 8. *Dc2, d6* 9. *e4, a6* 10. *a4, b4* 11. *h3* și albul a ajuns în avantaj după 11... *Ne7* 12. *Nd3, Cd7* 13. *Cbd2, Nb7* 14. 0—0, *g5* 15. *Tfe1, h5* 16. *Cc4, g4* 17. *e5!*, *Ce5*, 18. *Cfe5:*, *de:* 19. *Te5: Kunert-Redeleit, corespondență 1928*.

3... *Nb4+*, mutarea lui *Bogoliubow* este jucabilă dar nu dă negrului nimic, de ex. 4. *Nd2, Nd2: +* 5. *Dd2:* (*Cbd2* este mai slab: 5... *d6*, 6. *e4*, 0—0 7. *Nd3, De7* 8. *a3, e5* 9. *d5, Ch5* 10. *g3, g6* 11. 0—0, *Cg7* 12. *Te1, f5* 13. *c5, f4* 14. *cd:* cu șanse de ambele părți: *Nimzovici-Tarrasch, Semmering 1926*) 5... *d5* 6. *Cc3, 0—0* 7. *e3, Cbd7* 8. *Tc1, c6* 9. *Nd3, De7* 10. *Ce5, dc:!* 11. *Cc4:*, *e5* 12. *de:*, *Ce5:* 13. *Ce5:*, *De5:* cu joc egal: *Rubinstein-Vidmar, Semmering 1926*.

4... *De7* (în loc de 4... *Nd2: +*) este mai slabă din cauza 5. *g3, 0—0* 6. *Ng2, Nd2: ±* 7. *Dd2:!*, *d6* 8. *Cc3, e5* 9. 0—0, *c6*

10. *de.*, *de.* 11. *Tad1* cu joc mai bun pentru alb: *Euwe-Noteboom*, Amsterdam 1931
Dacă 8... *Cc6* atunci 9. 0—0, *e5?* 10. *Cd5!*
Dd8 11. *Tad1*, *Ng4* 12 *de.*, *de.* 13. *De3*
 și albul stă evident mai bine: *Euwe-Henneberger*, Berna 1932.

4. *g3.*

4. *Cc3* poate duce după 4... *Nb4* la apărarea *Nimzovici*. Dacă 4... *Nb7* atunci poate urma: 5. *Ng5*, *h6* 6. *Nh4*, *Ne7* 7. *e3*, *Ce4* 8. *Ne7.*, *De7.* 9. *Ce4.* (sau 9. *Dc2*, *Cc3.* 10. *Dc3.*, 0—0 11. *Ne2*, *d6* = *Floha-Keres*, AVRO 1938) 9... *Ne4.* 10. *Ne2*, 0—0 11. 0—0, *d6* 12. *Cd2*, *Nb7* cu joc egal: *Lasker-Sämisch*, Moscova 1925

4... *Nb7* 5. *Ng2*, *Ne7*

Slab este 5... *c5* din cauza 6. *d5!*, de ex 6... *cd.* 7. *Ch4*, *Dc7* (sau 7... *g6* 8. *Cc3*, *Ng7* 9. 0—0, 0—0 10. *cd.* cu avantaj pentru alb: *Vajda-Monticelli*, Budapesta 1926) 8. *cd.*, *d6* 9. 0—0, *Cbd7* 10. *Cc3*, *a6* 11. *e4*, *g6* 12. *f4* 0-0-0 13. *Ne3*. Albul stă mai bine: *Vidmar-Alexander*, *Nottingham* 1936.

Se poate juca 5... *Nb4+*, deși albul obține un joc ceva mai bun, de ex. 6. *Nd2*, *Nd2.* + 7. *Dd2.*, 0—0 8. *Cc3*, *d6* (Sacrificiul de calitate 8... *Ce4* nu duce decât la remiză: 9. *Dc2*, *Cc3.* 10. *Cg5!*, *Ce4* 11. *Ne4.*, *Ne4.* 12. *De4.*, *Dg5.* 13. *Da8.*, *Cc6* 14. *Db7*, *Cd4.* 15. *Td1* *c5!* cu

șanse egale: Euwe-Capablanca, a 10-a din match, 1931.) 9. *Dc2, De7* 10. 0—0, *Cbd7* (10... *c5* 11. *Tad1, cd*: 12. *Cd4*:, *Ng2*: 13. *Rg2*:, *Tc8* 14. *Dd3, Cbd7* 15. *Cf3* și albul stă mai bine: Euwe-Reshevsky, Nottingham 1936) 11. *e4, Tac8*! 12. *Tfc1, e5*! 13. *Tad1, c6* și albul are doar un avantaj foarte mic: *Reshevski-Keres, Semmering* 1937.

6. 0—0, 0—0 7. *Cc3*

Dacă nu cea mai bună, în orice caz cea mai jucată mutare. Alte posibilități sunt:

a) 7. *Dc2, c5*! (Sau 7... *Cc6* 8. *Cc3, d5* 9. *cd*:, *Cb4* 10. *Db3, Cbd5*. 11. *Td1, Dc8* 12. *Ng5, Cc3*: 13. *Dc3*:, *c5* = Sämisch-Grünfeld, Berlin 1928) 8. *dc*:, *bc*!: 9. *Cc3, Cc6* 10. *Tfd1, Db8* 11. *b3, d6* 12. *Nb2, h6*. 13. *e3, Tfd8* 14. *Tac1, a6* 15. *De2, Dc7* cu joc bun pentru negru: *Grünfeld-Eliskases, Viena* 1935.

b) 7. *b3, d5* 8. *cd*!: (sau 8. *Ce5, c5*, 9. *dc*:, *bc*: 10. *cd*:, *ed*: 11. *Cc3, Ccd7* 12. *Cd3, Cb6* 13. *a4, a5* 14. *Na3, Tc8* 15. *Cb5, Ce4*. Șansele sunt egale: Euwe-Alehin, a 23-a din match 1937. 8... *c6* dă negrului un joc greu: 9. *Nb2, Cbd7* 10. *Cbd2, Tac8* 11. *Tac1, c5* 12. *c3* și albul stă mai bine: Alehin-Keres, München 1942) 8... *ed*!: 9. *Cc3, Cbd7* 10. *Nb2, Te8* 11. *Tc1, c6* și negrul stă foarte bine: *Löwenfisch-Botwinnik* 1-a din match, Moscova 1937.

c) 7. *Te1* nu dă nimic albului cum s'a văzut în partida *Keres-Botwinnik, AVRO 1938*: 7... *d5* 8. *Bc3, Cbd7* 9. *Ce5, Ce4* 10. *cd:*, *Cc3*: 11. *bc:*, *Ce5*: 12. *d6, Ng2*: 13. *de:*, *De7*: 14. *Rg2:*, *Cb6* și partida s'a terminat remiză.

7... *Ce4*!

Singura continuare bună. 7... *d5* dă albului un joc mult superior, de ex 8. *Ce5, Ce4* 9. *cd:*, *ed*: 10. *Ce4:*, *de*: 11. *De2!*, 5 12. *Ne3, Cc6* 13. *Tac1, Dd5* 14. *Cc6*: *Euwe-Capablanca AVRO 1938*. Ceva mai bine 8... *c6* deși și atunci după 9. *b3, Cbd7* 10. *Nb2, Tc8* albul stă mult mai bine.

8. *Dc2, Cc3*: 9 *Dc3*:

9. *bc*: nu este atât de slabă pe cât pare, negrul trebuie să joace foarte bine pentru a putea obține ceva, de ex. 9... *Dc8* 10. *e4, Cc6* 11. *Cd2, e5* 12. *Db3, Na6* 13. *De2, Tb8* = *Pirc-Kan Moscova 1935*,

9... *Ne4*!

Cea mai simplă cale pentru a obține un joc satisfăcător.

Se mai poate juca 9... *f5* 10. *Ne3!*, *Nf6* 11. *Dd2, d6*, 12. *d5!*, *e5* 13. *Cg5!*. *Ng5*: 14. *Ng5:*, *De8* 15. *e4!*, *fe*: 16. *Tac1, Cbd7* și albul are un mic avantaj care este foarte greu de exploatat: *Alehin-Botwinnik, AVRO 1938* sau 9... *d6* 10. *Dc2!*, *f5* 11. *Ce1, Dc8* 12. *e4*. *Euwe-Keres, a 9-a din match 1940*.

10. Ce1, Ng2: 11. Cg2: c6 12. d5. Singura cale prin care albul poate spera să obțină ceva din deschidere. 12. cd: 13. cd: Ca6 14. Cf4, Dc8! 15. Df3, e5 și negrul stă chiar ceva mai bine: *Euwe-Keres, a 13-a din match 1940.*

Indiana Damei este una dintre deschiderile cele mai bune pentru negru care obține întotdeauna un joc plin de posibilități.

III. INDIANA-NIMZOVICI

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4.

Acestea sunt mutările constitutive ale apărării Nimzovici. În această poziție albul are mai multe mutări bune pe care le vom analiza pe rând.

A) 4. Dc2 Este considerată de foarte mulți maeștri ca cea mai bună continuare.

4... Cc6

Apărarea Zürich sau Millner-Barry rămâne cea mai bună continuare a negrului căci 4... d5 duce la un joc greu, de ex: 5. cd: Dd5: 6. Cf3, c5 7. Nd2, Nc3: 8. Nc3: cd: (sau 8., Cc6 9. Td1!, 0—0 10, a3, cd: 11. Cd4:, Cd4: 12. Td4:, Cc6 13. e4, e5 14. Tc4, De6 15. Tc5!, Cd7 16. Td5, Dg6 17. f3, Cb6 18. Te5:, Ne6: Capablanca-Najdorf, Margate 1939. Albul are un pion în plus dar e în urmă cu dezvoltarea) 9. Cd4:, e5 10. Cf3 (sau 10.

Cf5, Nf5: 11. Df5:, Cc6 12. e3, 0—0 13. Ne2, De4 14. Df3: și cu 14... Df3: 15. Nf3:, e4 negrul ar fi egalat ușor: Capablanca-Euwe, AVRO 1938) 10... Cc6 11. Td1, Dc5 12. e3, 0—0 13. Ne2, Ng4 14. 0—0, Tac8 și albul are un mic avantaj insuficient pentru a întreprinde ceva la un contra-joc corect: *Löwenfich-Botwinnik*, a 7-a din match, 1937.

Se poate juca și 5. a3, Nc3 + 6. Dc3:, Ce4 7. Dc2, Cc6 8. Cf3, e5! și negrul stă bine sau 8. e3, e5! 9. cd:, Dd5: 10. Nc4, Da5 + 11. b4, Cb4: 12. De4:, Cc2 ++ 13. Re2!, De1 + 14. Rf3, Ca1: 15. Nb2 și acum *Fine* a câștigat strălucit o partidă împotriva lui *Feigin*, *Hastings* 1936/37 cu 15. Ne6! 16. d5, 0—0—0 17. de:, fe 18. Rg4? (18. Rg3!), Df2: 19. Na1:, h5 + 20. Rh3, g5 + 21. Ne6: +, Rb8 22. Cf3, g4 + și negrul câștigă.

Negrul poate însă evita complicațiile jucând 7... c5 (în loc de 7... Cc6), de ex. 8. dc:, Cc6 9. e3, Da5 10. Nd2, Cd2: 11. Dd2:, dc: 12. Da5:, Ca5: 13. Tc1, b5! 14. cb:, Nb7! 15. Cf3 și acum cu 15... Re7 negrul ar fi putut egala: *Fine-Najdorf*, *Stockholm* 1937.

În varianta aceasta însă, albul poate juca mai bine 13. Td1! cu avantaj. Deaceia pentru negru este mai bine 11... Dc5: (în loc de 11... dc:) cu mai mic avantaj pentru alb.

9. Cf3 (în loc de 9. e3) este mai slab din cauza 9... Da5 ± 10. Nd2 [forțat cica

10. Cd2 este slab din cauza 10... Cd4! 11. Dd3!, e5! 12. b4, Da4 13. Ce4:, de: 14. Dd1, Cc2 + 15. Rd2, e3 + 16. Rc3, Nf5 17. Ne3:, Td8 18. Nd2 și acum negrul ar fi putut câștiga cu 18... a5! 19. b5, 0—0! 20. Ta2, Td2: 21. Dd2:, Ca3:! 22. Db2, Dc4: + 23. Rd2:, Td8 24. Re1, Cc2 +; . nu salva nici 20. e4, Td2: 21. Dd2:, Ca1:! 22. ef:, Da3: mat: Makogonov-Sokolsky, XI-lea camp. al URSS 1939] 10... Dc5: 11. e3, Cd2: 12. Cd2:, d4 cu joc egal.

5. Cf3

5. e3 permite realizarea imediată a planului negru: 5... e5! Totuși albul poate căpăta un joc bun cum a aratat Keres în partida a 10-a a matchului cu Euwe (1940) 6. de: (6. d5 nu dă nimic: 6... Ce7 7. Cf3, Nc3: + 8. Dc3:, d6 9. Ne2, 0—0 10. 0—0, Ce4 11. Dc2, f5 12. Cd2, Cd2: 13. Nd2:, f4! și negrul stă foarte bine: Keres-Alehin, Dresda 1936).

6... Ce5: 7. Nd2, d6 8. a3, Nc3: 9. Nc3, 0—0 10. Cf3, Cfd7 11. Ne2, De7 12. Td1, Cf3: + 13. gf: și albul a obținut jocul mai bun.

5... d6 6. a3, Nc3: + 7. Dc3:

Aceasta este poziția critică a variantei Zürich. Negrul are două posibilități principale:

a) 7... 0—0 8. b4, Te8! (Sacrificiul de pion 8... e5 este răsturnat de 9. de:, Ce5:

10. Ce5:, de: 11. De5:, Te8 12. Db2, Dd3
 13. Ng5, Cg4 14. f3! și albul câștigă, de
 ex. 14... Df5 15. Dc1!, Ce5 16. Rf2, Cg4 +
 17. Rg1: Lilienthal-Levitas, Moscova 1938)
 9. b5, Cb8 10. g3, Cbd7 11. Ng2, a6 12.
 a4, ab: 13. ab:, Ce4 14. Db2:, Ta1: 15.
 Da1:, Cb6 16. Da2, d5. Negrul stă foarte
 bine: *Lilienthal-Rovner, Moscova 1938.*

b) 7...a5 (Probabil cea mai bună) 8. b3
 (sau 8. Ng5, h6 9. Nf6: Df6: 10. e3, d6
 11. Ne2, e5 12. de:, de: 13. 0—0, Ng4 14.
 h3, Nh5 cu o remiză rapidă: Lasker-Ale-
 hin, Nottingham 1936) 8... d6 9. Nb2,
 Te8 10. Cd2, d5 11. f4, Ce7 12. Df3, Nd7
 13. e3, Nc6 14. Dh3, Cf5 15. Nd3, Cd6
 cu joc egal: *Keres-Romanovsky, Lenin-
 grad 1939.*

B) 4. a3 (variantea Sämisch) 4... Nc3: +
 5. bc:, c5 (5... d5 6. e3, c5 7. cd:, ed: 8.
 Nd3, 0—0 9. Ce2, b6 10. 0—0, Na6 11.
 Na6:, Ca6: 12. Nb2! și albul stă mai bine:
 Botwinnik-Capablanca AVRO 1938) 6. e3
 (Mai bine decât 6. f3 la care negrul ob-
 ține un joc mai bun cu 6... d5! 7. e3,
 0—0 8. cd:, Cd5: 9. Nd2, Cc6 10. Nd3,
 cd: 11. cd:, e5! 12. de:, Ce5: Lilienthal-
 Botwinnik, Moscova 1935. Mai slab este
 8... ed: 9. Nd3, Cc6 10. Ce2, Te8 11. 0—0,
 Nd7 12. Cg3, Dc8 13. Nd2, Rh8 14. Tc1,
 Ca5 15. e4! cu avantaj pentru alb: Lilien-
 thal-Eliskases Ujpest 1934). 6... 0—0 7.
 Nd3, Cc6 8. Ce2, d6 9. Cg3, b6 10. Nb2,
 Na6 11. e4, Tc8 12. Tc1, cd: 13. cd:, e5
 14. Da4, Ca5 15. 0—0, De8! 16. Db4 (sau

16. De8:, Tfe8: 17. Cf5, Ne4:!) 16... Cc6!
 17. Da4, Ca5 18. Db4, Cc6 19. Da4, remiză
 prin repetarea mutărilor : *Botwinnik-Keres, Avro 1938*.

C) 4. Db3, c5 [sau 4... Cc6 care duce de obicei la varianta Zürich, vezi A. Dacă albul joacă (după 4... Cc6 5. Cf3) 5... d5 în loc de 5... d6) atunci poate urma 6. a3, Nc3: + 7. Dc3: Ce4 8. Dc2, e5! cu egalitate : Grünfeld-Fine, Zandvoort 1936 (în partidă ordinea mutărilor a fost alta) sau 6. e3, 0-0 7. Nd2, dc: 8. Nc4:, Nd6 9. Cb5, Ce4 10. Cd6:, ed: 11. 0-0, b6 cu joc egal: Tolush-Keres, Leningrad 1939] 5. dc:, Cc6 (sau 5... Ca6 6. a3, Nc5: 7. Cf3, b6 8. Ng5: Nb7 9. e3, Ne7 cu șanse egale: Eliskases-Botwinnik, Moscova 1936) 6. Cf3, Nc5: (După 6... Ce4 rezultă un joc foarte viu 7. Nd2, Cc5: 8. Dc2, 0-0 9. a3, 0-0, 10. Nc3: a5 11. g3: De7 12. Ng2, e5 13. 0-0, a4 14. Cd2: d6 15. b4: a6: e.p. 16. Cb3:, Ne6 17. Tfc1 cu avantaj pozițional pentru alb: Sthalberg-Nimzovici, a 3-a din match, 1934. Dacă 7... Cd2: atunci 8. Cd2:, Nc5: 9. g3. f5 10. Ng2, 0-0 11. 0-0, b6 12. Da4, Nb7 13. Cb3 și albul stă mai bine: Spielmann-Najdorf, Varșovia 1925) 7. Ng5, b6 8. e4, Cd4 9. Cd4:, Nd4: 10. f3, h6 11. Nf4, e5 12. Db5! cu joc bun pentru alb: *Botwinnik-Kan, Leningrad 1930*. La 7... h6 cel mai bine este 8. Nh4 și albul obține un mic avantaj.

D) 4. e3, 0-0 (se poate juca și 4... d5

deși în partida Alehin-Keres, AVRO 1938 s'a văzut că albul obține un joc mai bun: 5. Cf3, 0—0 6. Nd3, c5 7. 0—0, Cc6 8. a3, Nc3: + 9. bc:, b6 10. a4!, cd: 11. cd:, Dd5: 12. ed:, Nb7 13. Te1) 5. Cge2, d5 6. a3, Ne7 7. cd:, Cd5: (nu 7., ed: 8. Cg3, c5 9. Nd3, Cc6 10. 0—0, g6 11. dc:, Nc5: 12. b4 și alb stă mai bine: Flohr-Lisitzin, Moscova 1935) 8. Cd5:, ed: 9. h3, Cd7 10, Ng2, Cf6 11. 0—0, Nd6 12. Cc3, c6 13. b4, a6 14. Te1, Te8 15. Nb2, Nf8 16. Dd3, Ne6 cu joc egal: Reshevsky-Botwinik, AVRO 1938.

E) 4. Cf3, b6 (4... Nc3: este mai slabă cum s'a văzut într-o partidă Sämisch-Sthalberg, Helsinki 1935: 5. bc:, b6 6. Ng5, Nb7 7. Cd2!, d6 8. f3, e5 9. e4, Cc6 10. Cb3, h6 11. Ne3! și albul stă mai bine) 5. Ng5, h6! 6. Nf6:!, Nc3: +! 7. bc:, Df6 8. e4, Nb7 9. Nd3, d6 10. 0—0, e5 11. c5!, 0—0 12. Tb1, Td8 13. Dc2, Cd 7 14. cd:, cd: 15. a4!, Tac8 16. a5, d5! cu joc egal: Euwe-Alehin, a 27-a din match 1937.

F) În afară de aceste mutări bune, albul mai poate juca și câteva continuări mai puțin obișnuite care pot avea cel mult avantajul surprizei asupra unui adversar nepregătit, de ex.

4. g3, c5 (mai bine 4... d5 5. Ng2, 0—0 6. Cf3, c5 7. cd:, Cd5: 8. Nd2, Cc6 9. a3, Cc3: 10. bc:, Na5 11. 0—0, cd: 12. cd:, Nd2: 13. Dd2:, De7 = Alehin Golombek, Margate 1938) 5. d5, Ce4 6. Nd2, Nc3: 7. Nc3:, Cc3: 8. bc:, ed: 9. cd:, d6 10. Cf3,

—0 11. Ng2, Cd7 12. 0—0, Cf6 13. Cd2, Te8 14. e4, b5 cu joc foarte greu de ambele părți și șanse egale: Alehin-Reshevsky, AVRO 1938. sau: 4. Nd2, 0—0 5. e3, d5 6. Nd3 (sau 6. Cf3, c5 7. a3, Nc3: + 8. Nc3:, Ce4 9. Tc1, Cc3: 10. Tc3:, cd: 11. cd: Cc6 12. Ne2, dc: 13. Nc4:, Df^c = Alehin-Kmoch, San-Remo 1930) 6... Cbd7 7. Cf3, b6 8. cd:, ed: 9. 0—0, Nb7 10. Tc1, a6 11. Ca4, Nd6 12. Db3, De7 13. Cf5 cu joc egal: Duchamp-Seibold, corespondentă 1935.

Apărarea Nimzovici este astăzi foarte des văzută în partidele de turneu.

Spiritul ei agresiv duce la o luptă frumoasă și pînă de posibilități pentru ambele părți.

IV. Gambitul Budapesta

(1. d4, Cf6 2. c4, e5)

Acest gambit este o încercare îndrăznească a negrului de a lua conducerea ostilităților. Sacrificiul de pion este foarte veninos și de multe ori în practică negrul a obținut victorii strălucite. Deaceia mulți jucători evită gambitul Budapesta jucând la mutarea 2-a 2. Cf3.

3. de:., Cg4

Varianta Fajarowicz 3... Ce4 este de asemenea foarte interesantă. Poate urma 4. Cf3, Cc6 5. Cbd2, Nb4 6. g3, d6 7. ed:.,

Dd6 : 8. a3, Dc5 9. e3, Nd2:+ 10. *Cd2 :*, *Cd2: 11. Nd2:, Ne6 12. Da4, 0—0—0* și negrul are suficientă compensație pentru pion: *Sthalberg-Richter, Zoppot 1935.*

4. e4

4. *Nf4* este deasemeni jucabil. Varianta principala este 4... *Cc6 5. Nf4, Nb4+* (sau 5... *16!? 6. ef:, Df6: 7. Dd2, ab4 8. Cc3, Nc3: 9. bc:, d6 10. e3. b6 11. Ne2, Nb7 12. 0—0, Ce7 13. Cd4, Ce:* și albul cu 14. *Cb5* ar fi putut obține avantaj: *Eliskases-Bogoliubow, a 11-a din match, 1929*) 6. *Cc3, De7 7. Dd5, Nc3:+* 8. *bc:, Da3 9. Tc1, f6 10. ef:, Cf6: 11. Dd2: d6 12. Cd4* și albul are un joc mai bun.

Interesantă este mutarea lui *Abonyi* (4. *Nf4*) 4... *g5!?, de ex. 5. Nd2!, Ce5:!* 6. *Cf3, Ng7 7. Dc1, h6 8. h4, g4! 9. e5:, Ne5: 10. Cc3, Df6! 11. Cd5, Dg7 12. Nf4, Ca6 13. De3, d6* cu avantaj pentru negru: *Varpalota-Kiskunhalas, corespondență inter-orășe 1938.* Creдем că în această variantă se mai pot aduce întăriri jocului alb.

4... Ce5:

Cea mai solidă continuare. Incercarea 4... *d6* duce la un joc foarte periculos după 5. *ed :*, *Nd6 : 6. Ne2, f5 7. ef:, De7* și acum albul poate câștiga o țifură cu 8. *c5. Nc5: 9. Da4+* expunându-se însă unui atac periculos după 9... *b5! (Dr. Ba-*

logh), Intr'o partidă *Capablanca-Tartakower*, Kissingen 1928, albul a evitat pericolele jucând 8. Cf3 dar după 8... Nf5: 9. Ng5, Cf6 10. Cc3, Cc6 11. Cd5, Df7. 12. 0—0, 0—0—0 13. Cd4, Cd4: 14. Dd4:, c6 15. Nf6 :, gf: 16. Df6 : negrul ar fi putut obține un atac foarte puternic cu 16... Dg6 !!

• In varianta câștigului de figură se mai poate probabil îmbunătăți jocul de ambele părți,

5. f4, Cec6

Sau 5... Cg6 6. Cf3, Nc5 7. Cc3, d6 8. Nd3, 0—0 9. a3 și albul stă ceva mai bine : *Yates-Spielmann, Karlsbad 1923*.

In varianta principală poate urma : 6. Ne3, Nb4+ 7. Cc3, Nc3: + 8. bc:, Dh4+ 9. g3, De7 10. Nd3, d6 11. Dc2, 0—0 12. Rf2 și albul stă ceva mai bine : *Mérenyi-A. Steiner, Budapesta 1926* sau 6. a3, a5 7. Ne3, Ca6 8. Cf3, Nc5 9. Dd2, d6 10. Cc3, 0—0 11. Nd3, Ne3: 12. De3:, Cc5 13. 0—0, Te8 14. Nc2 și albul stă mai bine : *Kmoch-Reti, Semmering 1226*.

Grupa II. Alte sisteme ale negrului

V. Apărarea Olandeză

1. d4, f5

Această apărare este astăzi foarte puțin văzută în această ordine a mutărilor din cauza gambitului Staunton. De obicei se

ajunge la varianta principală prin 1. d4, e6 2. c4, f5.

1. d4, f5 2. c4

Mai tare este desigur *gambitul Staunton*: 2. e4. Având însă în vedere intervertirea de mutări posibilă vom considera ca variantă principală 2. c4 care dă loc adevăratei apărări olandeze.

2. e4 duce la avantaj pentru alb, de ex. 2... fe: 3. Cc3, Cf6 4. Ng5, g6 (sau 4... c6 5. f3, ef: 6. Cf3:, e6 7. Nd3, Ne7 8. Ce5, 0-0 9. Nf6:, Tf6: 10. Dh5, g6 11. Cg6:!, De8! 12. Ce7: +, De7: 13. 0-0-0 cu avantaj pentru alb: Lasker-Pillsbury, Paris 1900) 5. f3, d5 6. fe:, de: 7. Nc4, Cc6 8. Nb5, Nd7 9. Cge2, a6 10. Nc6:, Nc6: 11. 0-0, Ng7 12. Cf4, Dd6 13. d5, Nd7 14. Nf6:, ef: 15. Ce4:, Db6 + 16. Rh1, 0-0 17. d6 și albul are excelente șanse de atac: Vidmar-Spielmann, Karlsbad 1911.

2... e6 3. g3, Cf6

În a 10-a partidă a matchului *Euwe-Alehin*, s'a încercat 3... Cc6 dar albul a obținut avantaj cu 4. Cf3, Nb4 + 5. Nd2, Nd2: + 6. Dd2: + d6 7. Cc3, Cf 6. Ng2, 0-0 9. Td1!, Ce7 10. 0-0, Cg6 11. Dc2, c6 12. e4.

4. Ng2, Ne7

O variantă importantă este 4... Nb4 +

Poate urma 5: Nd2, Na2: 6. Dd2: și albul obține avantaj după 6... d6 prin 7. Cf3, Cc5 8. Cc3, 0—0 9. 0 0 (sau 9. Td1 ca în nota de mai sus — Euwe-Alehin — s'a ajuns la aceeași poziție în altă ordine de mutări), e5 10. d5, Ce7 11. e4, fe: 12. Cg5, Cf5, 13. Cce4: cu joc bun pentru alb: *Stoltz-Spie mann, Bled 1931.*

Jocul albului este mai bun și dacă negrul se decide la d5, de ex. 6... 0—0 7. Cc3, d5 8. Cf3, Cc6 9. cd:., ed: 10. Ce5, Cc7, 11. 0—0, c6 12. Tac1, De8 13. b4: *Sthalberg-Alehin Zürich 1934.*

Ideea lui Alehin 5... Ne7 (în loc de 5... Nd2:+) este foarte interesantă dar nu dă negrului c ne știe ce, de ex. 6. Cc3, Cc3 7. d5, Ce5 8. Db3, 0—0 9. Ch3, Ch6 10. de:., de: 11. Td1, c6 12. 0 0, e5 13. c5+, Rh8 14. Cg5 De8 15. Cc5, Ne6: 16. De6: Nc5: 17. Df5:., Td8 18. Dc2 cu joc superior pentru alb: *Fine-Alehin, Margate 1937.*

5. Cc3, 0—0 6. Cf3

La 6. Ch3 a urmat într-o partidă *Petrov-Tartakower*: (Olimpiada dela Buenos-Ayres 1939): 6... d6 7. 0—0, P28 8. Db3, Cc6? și albul cu 9. d5!, ed: 10. cd:., Ce5 11. Cb5 a ajuns în avantaj. În loc de 8... Cc5? mai bine ar fi fost 8... c6, de ex. 9. d5, e5 10. ac:., bc. și Petrov crede că centrul negru poate fi apărat.

6... d5

6... a6 este mai slab, de ex. 7. 0—0, De8 8. b3, Dh5 9. Na3!, Cbd7 10. Dc2, Cg4 11. Tad1, a6 12. Tfe1, Tab8 13. e4, fe: 14. Ce4: cu avantaj pentru alb: *Alexander-Tartakower. Nottingham, 1936.*

7. 0—0, c6 8. Tb1

Sau 8. b3, De8 9. Nb2, Cbd7 10. Dd3, Dh5 11. cd:, ed: 12. Cd2, Ce4 13. f3, Cc3: 14. Nc3:, f4! 15. Tfe1, Nd6 cu șanse bune pentru negru: *Flohr-Botwinnik, Leningrad 1933.*

8... De8 9. c5, Dh5 10. b4, Ce4 11. Dc2, Cd7 12. b5, Nf6 13. Nf4, De8 14. Nc7, Tf7 15. Na5, e5 cu șanse ceva mai bune pentru alb: *Reshevsky-Botwinnik, Nottingham 1936.*

Apărarea olandeză este jucabilă dar la un joc exact albul obține o poziție mai bună.

VI. Apărarea Benoni

(1. d4, c5)

Singura variantă independentă este 2. d5. Alte mutări duc la alte deschideri, de ex. 2. c3, cd: 3. cd:, d5: Slava, varianta schimburilor, sau 2. e3, cd:, 3. ed:, d5: Caro-Kann, varianta Panov.

Dăm mai jos câteva exemple de felul cum se poate desfășura jocul după 1. d4, c5 2. d5:— 2... e5 3. e4, d6 4. c3, Ne7 5.

Nd3, Ng5 6. Cf3, Nc1 : 7. Dc1 :, Ch6 8. h3, f5 9. Dg5 ! : 0—0 10. Dd8 :, Td8 : 11. Cg5, g6 12. f4 !, ef : 13. 0—0, Ca6 14. Tf4 :, Cb4 15. Th4 ! Cu avantaj decisiv pentru alb : *Alehin-Tartakoven, Dresda 1926.—2... e5 3. e4, d6 4. Nd3. a6 5. a4, Ce7 6. Ce2, Cg6 7. Ca3, Ne7 8. Cc4, 0—0 9. 0—0, Cd7 10. Nd2, b6 11. e3, Tb8 12. b4* și albul are inițiativa : *Kmoch-Alehin, Amsterdam 1936.—2... e5 3. d6 4. Ng2, f5 5. f4, Cf6 6. fe :, de : 7. Cc3, Cbd7 11. Cc4, Ce5 12. Cd6 : +, Dd6 : 13. Nf4* albul stă bine : *Landau-Alehin, Rotterdam 1934.*

Apărarea Benoni nu dă negrului nimic afară de eventualul efect de surpriză asupra adversarului.

VII. Alte variante mai puțin importante

A. Varianta Döry. 1. d4, Cf6 2. Cf3, Ce4 a fost încercată într'un mic turneu la Viena 1937 la care a participat și Keres. Nu s'a putut găsi nimic pentru negru O partidă *Fairhurst-Keres, Hastings 1937/38* a continuat 3. c4, e6 4. e3, b6 5. Nd3, Nb4 + 6. Cbd2, Nb7 7. a3, Nd2 : + 8. Cd2 :, f5 9. Ce4 : !, fe : 10. Dh5 + cu joc excelent pentru alb.

B. Sistemul Torre 1. d4, Cf6 2. Cf3, e6 3. Ng5 vrea să ajungă la poziția sistemului Colle însă fără să închidă Nc1. Poate urma 3... c5 4. e3, cd : 5. ed :, Ne7

6. Cb2, d6 7. c3, Cb7 8. Nd3, b6 9. Cc4, Nb7 10. De2, Dc7 11. 0—0, 0—0 12. Tfe1, Tfe8 13. Tad1, Cf8 cu șanse egale : Torre-Lasker, Moscova 1925.

Sistemul acesta a fost jucat în forma 1. d4, Cf6 2. Ng5 în câteva partide din a! XIV-lea camp. al URSS, 1945. O partidă Bondarevski-Boleslavski a continuat 2... Ce4 3. Nh4, c5 4. f3 (mai bine dc:), g5! 5. fe:, gh: 6. e3, Nh6 7. Dd3, Cc6 8. Cd2, cd: 9. ed:, Db6 și negru stă mai bine.



www.stere.ro

JOCURI DE FIANC

(alte mutări alară de 1. d4 și 1. e4)

Partida Engleză (1. c4)

Ideia acestei deschideri moderne este acelaș cu a deschideri Reti (vezi pag. 173) și anume: atacul asupra centrului advers fără a angaja proprii pioni în centru. Deosebirea între partida engleză și deschiderea Reti constă în faptul că prima permite replica 1... e5 care dă loc unui joc foarte interesant.

Varianta principaiă este:

1. c4, e5

Foarte uzitat este răspunsul 1... e6 cu care negrul forțează trecerea în altă deschidere (gambitul Damei, după 2. d4, d5, deschiderea Reti, după 2. Cf3, d5, olandeza după 2. d4, f5 etc.)

1... Cf6 duce la un mic avantaj pentru alb. de ex. 2. Cc3, e6 3. e4, d5 4. e5, d4 5. ef: dc: 6. bc:!, Df6 7. d4, b6 8. Cf3, Nb7 9. Ne2, Cd7 10. 0-0, Nd6 11. Ng5, Df5 12.

Da4, c6 13. c5!, bc: 14. dc:, Dc5: 15. Tfd1 și albul are șanse de atac: *Flohr-Kashdan, Folkestone 1933.*

1... *c5* poate duce la o variantă foarte tăioasă. 2. *Cf3, Cf6, 3. Cc3, d5 4. cd:, Cd5: 5. e4, Cb4 6. Nc4* și acum negrul poate intra în mari complicații cu 6... *Cd3+*. Analiza marelui maestru *Botwinnik* dă următoarea continuare: 7. *Re2, Ccl: + 8. Tcl:, a6 9. d4!, cd: 10. Dd4:, Dd4: 11. Cd4:, e6 12. Ca4, Cd7 13. Thd1, b5! 14. Ce6:, Tb8! 15. Cc7 +, Rd8 16. Nf7:, ba: 17. e5, Tb7* și este foarte problematic dacă albul are suficientă compensație pentru figura sacrificată.

14.. *Tb8!* este o întărire importantă față de partida *Takàks-Rubinstein, Rogaska-Slatina 1929* în care s'a jucat 14.. *fe:?* și negrul a pierdut după 15. *Ne6:, ba: 16. Tc8: +, Tc8: 17. Nd7: +, Rd8 18. Ng4 +!, Nd5 19. Nc8: etc.*

13... *Ne7!* (în loc de 13.., *b5!*) pierde din cauza 14. *Ce6:!* *Botwinnik-Kasparian semifinala campionatului URSS 1938.*

2. Cc3

Sau 2. *Cf3, e4! 3. Cd4, Cc6 4. Cc6:, dc: 5. d4, ed: 6. Dd3: 7. ed:, Nf5 8. d4, 0—0—0 =: Tartakower-Alehin, Varșovia 1935.*

2... Cf6.

2... *Cc6* duce la varianta închisă. Albul

ajunge în avantaj cu 3. g3 !, de ex. 3... g6 4. Ng2, Ng7 5. e3, d6 6. Cge2, Cge7 7. d4, ed : 8. cd : , 0—0 9. 0-0, Cf5 10. d5, Ce5 11. b3, a5 12. Nb2 și albul are un joc foarte bun : *Botwinnik-Reshevsky*. AVRO 1938.

3. Cf3.

Acum 3. g3 nu mai este atât de tare. Negrul are posibilitatea de a răspunde imediat cu 3... d5 !.

Se ajunge la apărarea siciliană cu culorile inverse, de ex. 4. cd : , Cd5, 5. Ng2, Cb6 ! 6. Cf3, Cc6 7. 0—0, Ne7 8. 0—0 9. Ne3, f5 10. Ca4, f4 11. Nc5 Ng4 12. Tac1, Nd6 : *Czerniak-Alehin*, olimpiada dela Buenos-Ayres 1939. Negrul stă foarte bine.

3... Cc6 4. d4

Se mai poate juca :

4. e4, Nb4 ! 5. d3, d6 6. g3, Nc5 7. h3, Ne6 8. Ng2, h6 9. a3, a5 cu joc bun pentru negru : *Gabarain-Alehin*, Montevideo 1926.

4. e3, d5 5. cd : , Cd5, 6. Nb5, Cc3 : 7. bc : , Nb7 8. d4, Nd6 9. Nc6 : , Nc6 : 10. de : , Nf3 : 11. Df3 : , Ne5 : 12. 0—0, c6 13. Na3, Dd5 cu joc egal : *Flohr-Petrov*, *Semmering* 1937.

4... ed : 5. Cd4 : , Nb4

6... Nc5 este mai slab : 6. Cc6 : , bc : 7.

g3, 0—0 8. Ng2, Te8 9. 0—0 Nf8 10. Nf4, Tb8 11. Dc2, Nb7 12. Tfd1, a6 13. Td2, c5 14. Nb7: , Tb7: 15. Ng5 și albul stă mai bine: Reți-Grünfeld, Baden-Baden 1925

6. Ng5 !

6. Cc6: nu dă nimic albului : 6... Nc3: +!
7. bc: , dc 8. Dd4 (sau 8 Dd8: , Rc8: +), 0—0 9. Ng5, De7 10. Nf6: gf: !! 11. e3. Td8 cu avantaj pentru negru: Golombek-Flohr, Hastings 1936

6.. h6

Nu 6... 0—0 7. Tc1, Te8 8. e3, d6 9. Ne2, Ce5 10. 0—0, Nc3: 11. Tc3: , Cg6 12. Cb5!: Alehin-Yates, Semmering 1926.

7. Nh4, Nc3: + 8. bc: , Ce5, 9. f4 !

O idee foarte interesantă a maestrului Appel din Lodz, care dă joc superior albului. Și continuarea mrai veche 9. e3, Cg6 10. Ng3, Ce4 11. Dc2, Cg3: 12. hg: , d6 13. f4 ! dă avantaj albului: Botwinnik-Löwenfisch, XII, camp. al U.R.S.S. 1940.

Acum negrul nu poate lua la c4 din cauza 10. e4, Ce3 11. De2, Cf1: 12. e5, 0—0 13. Cf5 și nu prea sunt șanse de salvare. Mai rămâne 9... g5 la care poate urma 10. Nf6: , Df6: 11. g3 urmat de Ng2 și e4. Dacă 11... c5 atunci 12. Cb5 și dacă 12... Dc6 atunci 13. Cd6+, Re7 14. Cf5+ cu avantaj.

DESCHIDEREA RETI

Sistemul Reti este aplicarea în practică a teoriilor așa zisei școli „hypermoderne“ (în opoziție cu școala clasică reprezentată de dr. Siegbert Tarrasch). Conform acestei teorii ocuparea centrului nu este absolut necesară și din contra atacul lateral asupra centrului înaintat advers oferă șanse mult mai bune pentru a obține avantaj. Complexul de variante posibile în deschiderea Reti este foarte mare. Nu ne vom ocupa decât de acelea care au fost jucate și verificate în practica turneelor.

1. Cf3, d5

Negrul poate adopta și un alt sistem de apărare în care nu se joacă d7—d5, de ex. 1... Cf6 2. c4, c5 3. g3, b6 (La poziția aceasta se poate ajunge și din partida engleza) 4. Nc2, Nb7 5. b3, e6 6. Nb2, Ne7 7. Cc3, Cc6 8. 0—0, 0—0 9. d4, cd: 10. Cd4:, Ng2: 11. Rg2:, cd: 12. Dd4:, Dc7 13. e4, Tad8 14. Tad1 și albul stă mai bine: Botwinnik-Capablanca, Moscova 1936 sau

1... Cf6 2. c4, e6 3. g3, b6 4. Ng2, Nb7 5. 0—0, Ne7 6. Cc3, c5 7. b3, d5! 8. Ce5, Cbd7 9. f4, Nd6 10. cd:, ed: 11. Cc4, Db8 12. Cd6: +, Dd6: 13. d3, 0—0 14. e4, de: 15. de:, Dd4 +.! cu joc egal: *Alehin-Nimzovici, New-York 1927.*

2. c4

Acum sunt posibile mai multe sisteme de joc în funcție de răspunsurile negru-ului. Le vom analiza pe rând.

a) 2... e6 (Negrul adoptă poziția de apărare din varianta principală a Gambitului Damei) 3. g3, Cf6 4. Ng2, Ne7 5. 0—0, 0—0 6. d4. (Mai slab este 6. b3, a5 7. Nb2, a4 8. d3?, c6 9. Cbd2, Ca6 10. d4, a3 11. Nc3, b5 12. cb:, cb: 13. Cb1, b4 cu avantaj pentru negru: *Löwenfisch-Bogoliubow, Moscova 1924*) 6.., c5 (Deși este recunoscută de Fine ca cea mai tare duce la poziții în care negrul trebuie să joace foarte exact pentru a nu intra în dezavantaj. Mai simplu este 6... Cbd7, de ex. 7. Cc3, dc: 8. e4, c6 (poate mai bine 8... c5!) 9. a4, a5 10. De2, Cb6 11. Td1, Nb4 12. Ce5, De7 13. Ne3, Nd7 14. Cc4:, Cc4: 15. Dc4: și cu 15... e5 negrul ar fi obținut un joc bun: *Botwinnik-Lasker, Moscova 1936*. Rău este desigur 6... c6 7. Cc3, Cbd7 8. b3, b6 9. Nb2, a5 10. Cd2, Na7 11. e4, dc: 12. e5, Cd5 13. de:, Cc3, 14. Nc3:, Tc8 15. Te1 și negrul stă rău: *Keres-Böök, Kemeri 1937*) 7. cd:, Cd5:!

(7... ed: duce la varianta Tarrasch din Gambitul Damei) 8. e4!

Singura care dă albului șar.se. Slab este 8. Cc3, Cc3: 9. bc:, cd: 10. cd:, Nd7 11. Ce5, Cc6 12. Cd7:, Dd7: 13. e3, Tfd8 14. Tb1, Tac8 15. Nd2, b6 și negrul stă bine: Keres-Sthalberg, a 3-a din match 1938. Acum negrul, după Fine, obține un joc satisfăcător cu 8... Cb6 9. Cc3, cd: 10. Cd4:, Cc6! 11. Cc6:, bc: 12. De2, a5 13. Td1, Dc7. Deși lucrul acesta a fost cunoscut încă din 1938 nu s'a jucat nici o singură partidă cu această variantă. S'a încercat 8... Cc7 9. Cc3, cd: 10. Cd4:, e5 11. Cf5, Cc6 12. Ne3, Ne6 13. Cd5, Cd5: 14. Ch6 +!, gh: 15. ed: Alehin-Millner Barry, Margate 1938. Albul stă mult mai bine; și 8... Cf6 9. Cc3, cd: 10. Cd4: și negrul stă rău: Keres-Sthalberg, a 5-a din match, 1938.

De notat este ordinea mutărilor prin care s'a ajuns la această variantă în matchul Keres-Sthalberg: 1. c4, e6 2. Cf3, Cf6 3. g3, d5 4. Ng2, Ne7 5. 0-0, 0-0 6. d4, c5.

b) 2... c6 (Duce la faimoasa variantă „New-York“) 3. b3, Cf6 4. g3, Nf5 5. Ng2, e6 6. Nb2, Cbd7 7. 0-0 și acum poate urma:

1. 7..., Nd6 8. d3, 0-0 9. Cbd2, De7 (sau 9... e5 10. cd:, cd: 11. Tc1, De7 12. Tc2, a5 13. a4, h6 14. Da1, Tfe8 15. Tfcl, Nh7 16. Cf1, Cc5 și negrul stă foarte bine: Reti-Lasker, New-York 1924. La sa-

crificiul de calitate 17. Tc5:., Nc5: 18. Ce5, negrul trebuie să răspundă 18... Nd6) 10. Tfe1, e5 11. cd:., cd: 12. e4, de: 13. ae:., Ne6 14. De2, cu joc egal: *Kevitz-Capablanca, New-York 1931.*

2. 7... h6 8. d3, Nc5 9. Cbd2, 0—0 10. Dc2 De7 11. e4, de: 12. de: Nh7 13. a3, a5 cu joc egal: *Keres-Euwe, AVRO 1938.*

c) 2... dc.

Această variantă duce de foarte multe ori la Gambitul Damei acceptat. Și albul și negrul pot împiedica trecerea în această variantă. Cel mai bun exemplu asupra feiului cum trebuie jucat îl constituie partida *Botwinnik - Fine, Nottingham 1936* în care a urmat:

3. Ca3, c5 (Dacă 3... e5 atunci 4. Ce7., Na3: 5. Da4 +, b5 6. Da3:., Dd5 7. D13, Cf6 8. Dd5:., Cd5: 9. g3 cu joc bun pentru alb, *Euwe-Spiemann, Wiesbaden 192*) 4. Cc4:., Cc6 5. b3. (Sau 5. Cce5, Ce5: 6. Ce5:., Cf6 7. e3, e6 8. b3, Cd7 9. Nb5, Nd6 10. Nb2, 0—0 11. Cd7:., Nd7: 12. Dg4, f6 și albul n'a obținut nimic: *Keres Fine, Semering 1937*) 5... f6 6. Nb2, e5 7. g3, Cge7 8. Ng2, Cd5 (Alehin recomandă 8... Cf5) 9. 0—0, Ne7 10. Ch4! 0—0 11. Dbl, Tf7 12. Cf5, Ne6 13. f4!, ef: 14. gf:., Cb5 15. Ne4, Nc4: 16. bc:., Cc4: 17. Nc3 Cd4 18. Cd4:., cd: 19. Nh7: +, Rf8 20. Nb4, d3! cu joc egal.

Albul nu poate forța trecerea în Gambitul Damei acceptat, de ex. 3. e3, Cc6!

4. Nc4:, e5 5. Db3, Ch6 6. d4, e4 7. Cfd2, f5 8. Cc3, Nd7 9. Dd1, Dg5 10. 0—0, 0—0—0 cu joc egal: Bogoliubow-Leonhardt, Magdeburg 1927.

Nici negrul nu poate forța trecerea în Gambitul Damei acceptat: de ex: 3. e3, c5 4. Nc4:, Cf6 5. 0—0, a6 6. b3, b5 7. Ne2, Nb7 8. Nb2, Cbd7 9. a4 și negrul cu 9... Db6 ar fi putut obține o partidă jucabilă: Keres-Euwe, a 12-a din *match* 1940.

d)2... d4 (O variantă foarte grea) 3. e3 (3. b4 este mai îndrăzneată dar nu dă albului nimic, de ex. 3... f6! 4. e3 (sau 4. Nb2, e5 5. a3, c5 6. bc:, Nc5 7. d3, Cc6 3. Cbd2, f5 9. g3, Cf6 10. Ng2, 0—0 și negrul stă excelent: Kleefstra-Euwe, Amsterdam 1933). 4... e5 5. ed:, e4!! 6. De2. De7 7. Cg1, Cc6! 8. De3, Cb4: și negrul are un joc mult superior: Lokvenk-Addiks, Praga 1931) 3...Cc6 (3...c5 este mai slab: 4. b4, f6 5. ed:!, cd: 6: c5 urmat de 7. Nc4 cu joc superior pentru alb: analiza lui Alehin în cartea *matchului* cu Euwe, 1937) 4. ed: (sau 4. b4, Cb4: 5.ed: e5, și negrul stă foarte bine: Keres-Flohr, Pernau 1937).

4... Cd4: 5. Cd4:, Dd4: 6. Cc3 și albul stă mai bine. A 22-a partidă a *matchului* pentru campionatul lumii Alehin-Euwe 1937 a continuat: 6... Cf6 7. d3, c6 8. Ne3, Dd7 9. d4, g6 10. Ne2, Ng7 11. h3, 0-0 12. 0-0, b6 13. Nf3, Nb7 14. a4 cu joc superior pentru alb.

www.stere.ro

CAPITOLUL III.

JOCUL DE MIJLOC

Adevărata forță a unui jucător de șah se arată în jocul de mijloc. În această fază a partidei teoria nu mai poate veni în ajutorul jucătorului decât cu principii generale, nu cu analize detaliate de variante ca în deschidere. Prețuirea justă a posibilităților nenumăratelor poziții ce pot surveni, alegerea planului celui mai bun și aplicarea lui exactă din punct de vedere tactic, vor marca imediat deosebirea între un maestru și un jucător mai slab. Talentul joacă un rol considerabil. În timp ce un jucător va căuta zadarnic într-o anumită poziție continuarea justă, un Paul Keres va rezolva problema printr-o serie de mutări strălucite. Găsirea lor nu mai este o chestiune de răbdare sau metodică, ci de instinct șahist. De multe ori jucători de excepțional talent fac combinațiuni al căror sfârșit este materialmente imposibil de prevăzut. Un instinct sigur le pune că sunt bune și în majoritatea cazurilor așa este.

Deaceia jucătorul de șah care vrea să progreseze nu are decât o singură cale de urmat: studierea partidelor jucate de maeștri și jocul practic. El nu trebuie să uite niciodată două principii:

1) Judecă poziția cu obiectivitate și nu te sfii să recunoști că stai mai rău. În acest din urmă caz caută să scapi, nu să câștigi. Dacă stai mai bine, cântărește în mod obiectiv avantajul, s'ar putea să fie iluzoriu.

2). Decât să joci fără nici-un plan mai bine să joci cu un plan prost.

Dăm mai jos câteva partide jucate și comentate de maeștri. Sunt exemple de joc pozițional și de atac, de combinațiuni profunde și manevre caracteristice. Studiul atent al acestor partide va da ori cărui jucător o privire generală asupra felului cum trebuie jucat șahul.

Atacul asupra regelui.

Constitue una dintre cele mai importante probleme ale jocului de mijloc. Iată câteva exemple strălucite:

Partida Nr. 8

Deschiderea ' ngleză

Alb N. Rjumin

Negru Dr. Max Euwe

Turneul de maeștri dela Leningrad, August 1934.

1. c4, e5 2. Cc3, Cc6 3. Cf3, Cf6 4. d4, e4.

Mai simplu este 4... ed: 5. Cd4 : Nb4 (vezi pag. 171).

5. Cd2

Rău este 5. Cg5 din cauza 5... h6 6. Cge4:, Ce4: 7. Ce4: Dh4! și negrul recâștigă cu avantaj pionul sacrificat căci 8. Dd3 este răsturnat de 8... Cb4 9. Db1, d5 (10. cd:, Nf5 11. Cd6+, cd: 12. Df5:, g6 13. Db1, Tc8)

5... Cd4: 6. Ce4:, Ce6 7. g3, Ce4: 8. Ce4:, f5

Până aci s'a jucat la fel ca în partida 5-a a matchului Botwinnik-Flohr, 1933. Flohr a continuat cu 8... Nb4+ 9. Nd2, Nd2: + 10. Dd2:, b6 capătând o poziție aproximativ egală. Alegând o continuare riscată negrul se străduiește, să dea partidei un caracter tăios.

9. Cc3, Nb4 10. Nd2, 0-0 11. Ng2, f4?

Mutarea a 8-a a negrului a fost riscată a 11-a este însă direct proastă sau cel puțin inutilă. Negrul nu va putea lua nici odată la g3 din cauza deschiderii liniei „h” iar pionul „f4” care nu atacă nimic va fi expus el însuși la diverse atacuri.

12. Cd5!

Atacă pionul f4 și ocupă o poziție dominantă.

12... Nd6

Prima urmare a mutării a 11-a. Negru este silit să pună nebunul într-o poziție slabă căci după 12... Nd2: + 13. Dd2:, Dg5 (fg: este o sinucidere) 14. Nh3! se pierde pionul.

13. Nc3, Tb8

Singura posibilitate de a căpăta contra-joc. Negru are în vedere b5.

14. Dd3

Impiedică b5. Albul este pregătit pentru atacul care se începe cu 15. Ne4, de ex. 14... b6 15. Ne4, h6 16. gf:, Cf4: 17. Cf4:, Nf4: 18. Tg1. Deaceia negru aduce regina la apărarea câmpului h7.

14... Dg5

Ideia acestei mutări este explicată în nota precedentă. Defectul ei constă în faptul că regina ajunge pe câmpuri slabe și în urma atacului de pioni dă adversarului posibilitatea de a câștiga câțiva timpi.

15. h4, Dh6 16. g4, Cc5

Pentru a libera drumul reginei căci altfel decide repede g5.

17. Dd2, b6 18. 0-0-0

O poziție de atac mai bună nu poate

fi dorită: Nc3 și Cd5 stau excelent, Dd2 și Ng2 pot fi aduse în joc în 1—2 mutații iar pionii g4 și h4 sunt gata de înaintare.

18... Nb7 19. g5, De6 20. Dd4, Df7

Pentru a gonii regina albă în caz de nevoie cu Ce6. La Tf7 decide h4-h5-h6 sau Ng2-f3-h5.

21. h5!

Amenințată h6.

21... Ce6 22 Dd3, Ce5

Este posibil ca negrul să fi opus mai multă rezistență cu 22... Cg5: dar și în acest caz albul câștigă: 23. h6, Df5 24. hg:, Tf7 25. Df5:, Tf5: 26. Tg1! (Direct 26. Cf3 + nu merge din cauza 26... Tf6:) 26... Rf7 27. Cc7: ! etc.

23. Dd2, f3

Ce altceva? La 23... Df5 urmează 24. h6. g6 25. Dd4. De mutarea din partidă este legată speranța: 24. Nf3:, Nf4 25. e3?, Ne3:

24. g6!

Foarte tare. Dacă negrul joacă 24... hg: atunci 25. hg:, Dg6: 26. Nf3: (cu am. 24. Tdg1) și negrul poate să cedeze.

24... Df4

Ultima încercare. La 24... Df5 albul poate câștiga în diferite feluri, de ex. 25. Nf3:, Nf4? 26. Ce7+, Rh8 27. Ng7: +,



Poziția după 23... f3

25. Cf4 :, Nf4 : 26. e3, fg : 27. Th4 !, Ng5 28. gh : +, Rh7 : 29. Dc2 +, Rg8 30. Tg4, Ce6 31. f4, Nf3 32. Tg2 : și negrul cedează.

Pentru această partidă Rjumin a primit un premiu de frumusețe.

(Note după Dr. Max Euwe din cartea turneului).

Partida Nr. 9

Gambitul Damei

Alb. Dr. Max Euwe
Negru G. Marogzy

Turneul dela Zandvoort 1936

1. d4, d5 2. c4, e6 3. Cc3. Cf6 4. Ng5, Ne7 5. e3, 0-0 6. Cf3, Cbd7 7. Tc1, c6 8. a3 (vezi pag. 135) 8... h6 9. Nf4, a6 10. h3, dc :

Negrul evită continuarea luptei pentru tempo. Se mai putea juca 10... Te8 la care cel mai bun răspuns este 11. Dc2.

11. Nc4: b5 12. Na2, Nh7 13. 0—0

Dacă albul joacă 13. b4 pentru a împiedica c5, atunci negrul capătă contra-joc cu a6-a5.

13... c5 14. Ce5, c4

După aceasta intențiile negrului devin clare. El este gata să accepte atacul de pe flancul regelui pentru a căpăta, după respingerea lui, un final mai bun. Albul trebuie să se străduiască cu orice preț ca atacul să reușească

15. Nb1, Te8 16. De2, Ce5:

Aceasta este însă o greșală. Poziția pionilor albi favorizează atacul.

17. de :, Ch7

Singura mutare. Dacă 17... Dd5 atunci 18. Tfd1, Db6 19. Cd5 :, Nd5: 20. Dc2 și albul câștigă cel puțin un pion.

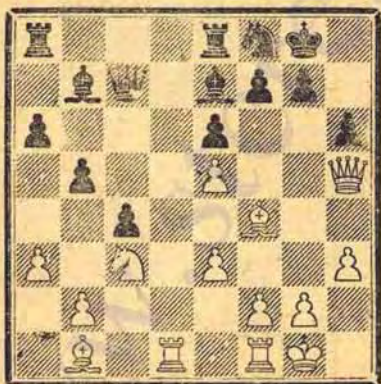
Dacă 17. Cd7 atunci 18 Dg4, Rh8 19. Dh5 cu dubla amenințare Df7: și Nh6 :

17. Dh5

Amenințată 19. Nh7 : ♠ și Df7: cu câștig de pion. De luat în considerație era și 18. Dg4 pentru a răspunde la 19... Ng5 cu 20. Tcd1 urmat de Ng3 și f4.

19... Cf8 19. Tcd1, Dc7

Cum se va arăta mai târziu, mai bine decât 19... Db6.



20. Nh6 : !

Pentru figură albul capătă doi pioni și deschide poziția regelui ceea ce constituie o compensație suficientă.

20... gh

Dacă 20... g6 atunci 21. Dg4 și dacă 21... De5 : atunci 21. e4 !

21 Td4!

Nu 21. Dh6:, Td8 și turnul alb nu mai ajunge pe flancul regelui.

21... f5 22. ef: e. p., Nf6: 23. Tg4 +, Ng7 24. Dh6:

Această poziție a avut-o în vedere albul când a sacrificat nebunul.

24... Td8 25. Ce2, e5 26. Cg3, Te6 27. Dh1, f3.

Momentul cel mai greu. Este clar că nu merge 27... De7 din cauza 28. Tg7:+, Rg7 29. Cf5 sau 28... Dg7: 29. Dd8: Negrul mai putea juca

a) 27... Tdd6 28. Cf5, Cg6 29. Dg3, Tb6 30. h4! și negrul nu se poate apăra împotriva h4—h5.

b) 27... e4 pentru a jertfi calitatea după 28. Ce4:. Ne4: 29. Ne4: cu Te4: la care ar fi putut urma 30. Tc4:, Nb2:, 31. f4, c3 (sau 31... Td7 32. Tf3, Th7 33. Tg3+, Ng7 34. Te7!, Db6 35. Dg5, Ce6 36. Dg6) 32. Dg5+, Rf7 33. f5, c2 34. f6 (am. Dg7 mat), Ce6 35, Dh5+, Rf8 36, Te6:, c1D 37. Dh8, Rf7 38. Te7:, De7: 39. Dg7+, Re6 40. De7:+, Rd5 41. Dd8:+.

Cu mutarea din partidă negrul sacrifică turnul pentru a scăpa de Nb1.

28. Cf5, Cg6 29. Db5

Nimic nu dădea 29. Tg6: ? din cauza

29... Tg6: 30. Ce7+, De7: 31. De7:, Tg2: +
 g2. Rh1, Tf2: 33. Db7:?, Tf1: + și Tb1:

29... Df7 30. h4!

Inaintarea aceasta a pionului decide.
 Se amenință Dg5 urmat de h5.

30... Nf8 31. Ch6+, Nh6: 32. Dh6:,
 Dh7 33. Dg5, Rf7 34. Nd3:, cd: 35. Df5+.
 Negrul cedează.

. Partida Nr. 10

Gambitul Damei acceptat

Alb Dr. Alehin.

Negru E Grünfeld

Turneul dela Semmering 1926

1. d4, d5 2. c4, dc: 3. Cf3, Ng4 4. Ce5,
 Nh5 5. Cc3, e6?

După această greșeală albul deține o
 decisivă superioritate de poziție. Este
 foarte instructiv felul în care albul con-
 tinuă jocul.

6. g4!, Ng6 7. h4, f6 8. Da4+, c6 9.
 Cg6:, hg: 10. Dc4:

Acum negrul este forțat să renunțe la
 rocadă după care Alehin va da un ma-
 gistral exemplu de felul cum se dă un
 atac asupra regelui în centru.

10... Rf7

Inercarea de a juca 10... De7 pentru a pregăti rocada lungă, nu dă nimic: 11. e4, Cbd7 12. Ne3, 0-0-0 13. d5 ! și negrul e aproape pierdut.

11. e4, Cd7 12. Ne3, Da5 13. a3 !

Impiedică 13... Cb6 14. Db3, Db4.

13... Te8 14. f4, Ce7 15. 0-0-0, Cc8 16. f5!, Cd6 17. Da2, g5 18. h5, b5 19. e5 ! Străpungerea decisivă.



Poziția finală

19... fe: 20. Nd3 !

Amenință simplu fe:, Te6:, Nf5. Dacă 20... Cc4 atunci 21. Nc4:, bc: 22 Dc4:, ed: 23. Ce4, de: 24. Td7: +, Rg8 25. fb!, Rh7 26. fg:, Ng7: 27. h6.

20... e4 21. Ce4:, Ce4: 22. Ne4:, Cf6

23. fe: , Te6 : 24. Ng6+ , Re7 25. Ng5 : , b4 26. Nf5, Te2 27. The1 ! și negrul cedează.

Partida Nr. 11

Apărarea Franceză

Alb. M. Iudovici

Negru. Alatorzev

Campionatul Moscovei 1936/37

1. e4, e6 2. d4, d5 3. Cd2, Cf6 (vezi pag 93, b) 4. e5, Cfd7 5. Nd3, c5 6. c3, Ce6 7. Ce2, Db6 8. Cf3, f6 9. ef: , Cf6 : 10. 0-0, Nd6.

Această poziție a mai survenit și în alte partide. Albul continuă în mod obișnuit cu 11. Tb1. În această partidă albul adoptă un sistem de dezvoltare în stil de gambit care corespunde mai bine spiritului poziției.

11. Cf4! , 0—0

Foarte periculos este 11... Nf4: 12. Nf4: , cd: 13. cd: , Db2: 14. Nd6 și negrul nu mai poate face rocada.

12. Te1, Te8

Și acum după 12... Nf4: 13. Nf4: , cd: 14. cd: , Db2: 15. Nd6, Te8 albul capătă un atac puternic cu 16. Ne5 sau chiar 16. g4!?

13 Cg5!

Cea mai tare continuare a atacului care silește pe negru să intre în complicații. Se amenință 14. Ch7: 15. Nh7: + și Dh5+ urmat de De8: + sau chiar direct 14. Dh5 și dacă 14... Ch5: 15. Nh7: + și Cg6 mat.

13... Nf4: 14. Nf4:., h6 15. Cf3, Db2:

Pentru a căpăta cel puțin un pion pentru atac.

16. dc:., Dc3: 17. Tc1, Db4 18. Nd6, Ce4

Cu mult mai bine ar fi fost 18... e5 19. Ce5:., Ce5: 20. Ne5:., Ng4 21. Dc2 și poziția neagră se poate apăra.

19. Ne4:., de: 20. Ce5!

Negrul se aștepta numai la 20. Cd2, e5! 21. Ce4:., Nf5 cu șanse de salvare. Acum Nc8 este închis pentru multă vreme.

20... Ce5: 21. Ne5:., Db5 22. Te4:., Te 7.

Sau 22... Nd7 23. Tg4, Te7 24. Dd4 etc.

23. Tg4, De8 24. Tc3, Nd7 25. Tcg3. g5

26. h4

Și mutarea aceasta câștigă. Maestrul englez Fairhurst a arătat însă o cale mai frumoasă: 26. Tg5: + !. hg: 27. Dd2!, Df8 (sau 27... Tg7 28. Ng7:., Dg9

29. Nb2, g4 30 h3) 28.. Dg5 : ♖, Tg7
 29. Dg7: , 30. Tg7: + și 31. Td7: și câș-
 tigă o figură.



Poziția după 25... g5

26... Nc6 27 hg : , h5 28. Th4, Td8 29.
 Dh5 : , Dh5 : 30. Th5 : , Th7 31. Th7: , Rh7:
 32 g6+ , Rh6 33. g7, Tg8 34. Nd6 !,
 Rh7 35. Nf8 Negrul cedează.

Victorii din deschidere.

Tehnica exploatării exacte a unei greșeli comise de adversar în deschidere s'a văzut și în partida Alehin-Grünfeld. Mai jos dăm două exemple de victorii datorită unor inovații în deschidere, în fața cărora adversarul n'a știut să se apere corect.

Partida Nr. 12

Apărarea Nimzovici

Alb. Paul Keres

Negru. Mihail Botwinnik.

Turneul pentru titlul de campion al U.R.S.S., 1941.

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. Dc2, d5 5. cd:., ed: 6. Ng5, h6 7. Nh4, c5.

Una din noutățile jucate de Botwinnik în al XII-lea campionat al U.R.S.S., 1940.

8. 0—0—0

Mutarea aceasta a fost jucată cu succes de Mikenas împotriva lui Botwinnik. Negrul a continuat cu 8... 0—0 și după 9. dc:., Nc3: 10. Dc3:., g5 11. Ng3, Ce4 12. Da3 a câpătat o poziție mai slabă.

Intr'o partidă din campionatul Moscovei pe 1941, Belavenetz-Simaghin, în locul 8... 0—0 s'a jucat 8... Nc3: 9. Dc3:., g5 10. Ng3, Ce4 11. Da3, cd: și poziția albului a devenit dintrodată foarte grea din cauza amenințării neplăcute Nf5. În loc de Da3 albul ar fi putut însă juca De3 câpătând o poziție bună. Botwinnik care urmărește cu atenție partidele prețioase din punct de vedere teoretic, pregătindu-se pentru turneu, a întărit ideia lui Simaghin. Soarta a făcut ca victima acestei analize să fie Keres.

8... Nc3: 9 Dc3: g5 10. Ng3, cd:!

Aceasta este întărirea lui Botwinnik. Negrul deschide linia „C“ și pregătește o mobilizare fulgerătoare a figurilor.

11. Dd4:

Nu este mai bine nici 11. Td4: căci după 11... Cc6 atacul negru se desfășoară tot atât de puternic ca în partidă. Sacrificiul calității 12. Td5:, Dd5: 13. Df6: nu dă nici-o șansă din cauza 13... Dc5+ Nici 11. Dc7, Dc7: 12. Nc7:, Cc6 13. Cf3, Nf5 nu salvează din cauza amenințării Tc8.

11... Cc6 12. Da4

Și după 12. De3+, Ne6 sau chiar Rf2 negrul păstrează un mare avantaj.

12... Nf5 13. e3

Cu intenția de a închide diagonala periculoasă prin Nd3. Albul nu mai are apărări suficiente. Dacă de ex. 13. f3, atunci 13... De7 cu amenințările De3+ și De5+. La 13. e4 e posibil 13... Ce4: și nu merge 14. Nd3 oin cauza 14... Cc5 15. Te1+, Rf8 16. Da3, Da5!

13... Tc8 14. Nd3, Dd7!

Amenință câștigul Damei prin deplasarea Cc6.

15. Rb1, Nd3:+. 16. Td3:, Df5 17. e4.

Nu se vede nimic mai bun.

17.... Ce4: 18. Ra1, 0-0!



Poziția după 13. e3

Atacul negru nu s'a terminat încă.
Se amenința Cc5 și Cb4.

19. Td1, b5!

Ultima lovitură care lichidează orice
împotrivire.

20. Db5: , Cd4 21. Dd3, Cc2+ 22. Rb1,
Cb4 Albul cedează.

Partida Nr. 13

Contra—Gambitul Falkbeer

Alb. Paul Keres

Negru. A. Lilienthal

Concursul pentru titlul de campion
absolut al U.R.S.S., 1941, ultima rundă

1. e4, e5 2. f4, d5 3. ed:, e4 4. d3 ed:

Teoria recomandă aci 4... Cf6

5. Nd3:

Bine este și 5. Dd3:, Cf6 6. Cc3, Nc5
7. Nd2, 0—0 8. 0—0—0 și albul are șanse de atac.

5... Cf6

Dacă 5... Dd5: atunci 6. Cc3!, De6+
7. Cge2, Cf6 8. 0—0 și albul stă mult mai bine.

6. Cc3!

Greșit ar fi fost direct 6. c4? din cauza 6... c6! 7. dc:, Cc6 și negrul are pentru pion un joc excelent

6... Ne7

Rău este 6... Cd5: din cauza 7. Nb5+.
La 6...Nb4 ar fi urmat 7. De2+, Ne7 8. Nd2 urmat de 0—0—0.

7. Cf3, 0—0 8. 0—0, Cbd7 9. Nc4, Cb6
10. Nb3, a5 11. a4, Nc5+

Un șah fără scop căci după 12. Rh1 nu merge 12... Cg4 din cauza 13. Ce4, Ce3
14. Del etc. sau 13... Ne3 14. Dd3!, Nc1:.,
15. Tac1:, Nf5 16. Tce1, Te8 17. Dd4!.
Mai bine ar fi fost direct 11... Nb4.

12. Rh1, Nf5 13. Ce5

Impiedică posibilitatea ...Cg4 și pregă-

tește în același timp g2—g4. Avantajul albului este indiscutabil deși poziția negrului este încă destul de solidă.

13. Nb4

După ce a pierdut câțiva timpi negrul se întoarce la planul cel mai natural de dezvoltare legat de recâștigarea pionului „d”. Albul este însă acum gata de atac.

14. g4!, Nc8

Sau 14... Nc3: 15. gf:!, Nb4 16. Df3 cu avantaj pentru alb.

15. Ne3, Cbd7

Se amenința 16. Nb6:. Dacă 15... Nc3: atunci 16 bc:, Cfd5: (16... Cbd5: 17. Nc5, Te8 18. g5 etc) 17. Nc5, Te8 18. Nb6:!

16. g5, Nc3:

La 16... Ce8 albul ar fi menținut atacul cu 17. d6, de ex. 17... Ce5: 18. fe:, cd: 19 Tf7: 20. Dd5, De7 21. Tf1 și câștigă sau 17... cd: 18. Cf7:, Tf7: 19. f5, Rf8 20. Dd5 etc. La răspunsul cel mai bun 18. Cd6: urmează 18. g6, Cf6 19. gf:+ sau 19. Cf7: și albul are un pion mai mult și o poziție superioară.

17. bc:, Ce4 18. d6

Continuarea corectă a atacului ar fi fost 18. Cd7:, Nd7: 19. f5 și dacă 19...

Cg5: atunci 20. f6 cu amenințări puternice.

18... Ce5:?

Greșală decisivă. Cu 18... De8! negrul ar mai fi păstrat posibilități de apărare.

19. fe: Negrul cedează.

Dacă 19... Cg5: atunci 20. Ng5:, Dg5, 21. d7 și albul câștigă o figură

Alte exemple

Urmează câteva partide care ilustrează diferite stiluri de joc :

Combinativ bazat pe subtilități tactice — (Rauzer-Botwinnik și Alatorzev — Löwenfisch), pozitional (Capablanca — Lienthal) și înfârșit una din cele mai bune partide din ultimii zece ani, în care se combină o profundă concepție strategică cu o realizare tactică îndrăzneată, și originală (Botwinnik - Capablanca).

Partida Nr. 14

Apărarea Siciliană

Alb. V. Rauzer

Negru. M. Botwinnik

Al VIII-lea camp. al U R S S, 1933.

1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, cd : 4. Cd4 :, Cf6 5. Cc3, d6 6. Ne2, g6 7. Ne3, Ng7 8. Cb3, Ne6 9. f4 0—0 10. 0—0.

(Asupra deschiderii vezi pag. 98)

10... Ca5 ! 11. Ca5 :, Da5: 12. Nf3

Ceva mai bine ar fi fost 12. Dd2.

12... Nc4 13. Te1, Tfd8 14 Dd2, Dc7

Pentru a evita cunoscuta cursă Cd5.

15. Tac1.

După această mutare pasivă albul este silit să intre în complicații în care se va încurca. Cel mai simplu ar fi fost 15. Df2 amenințând luarea pionului a7.

15... e5 !



Dacă albul ar fi înțeles intenția ascunsă a negrului el ar fi continuatpro-

tabil cu 16. fe : , de : 17. Df2 obținând egalarea.

Dacă direct 16. Df2 atunci urma, la fel ca în partidă 16... d5 și negrul are un joc excelent.

De ex. 17. ed : , ef : ! 18. Na7 : , Cd5 : 19. Nd5 : , Nd5 : 20. Cd5 : , Td5 : etc.

16. b3, d5 !!

Un sacrificiu îndrăzneț, foarte exact și departe calculat și, celace este mai important, corect.

17. ed : , e4 ! 18. bc :

Albul caută contra-șanse în acceptarea sacrificiului ceiace constituie cea mai bună continuare. Rău ar fi fost desigur :

I. 18. Ne2 ? , Nd5 : 19. Cd5 : , Cd5 :

II. 18. Ne4 : , Ce4 : 19. Ce4 : , Nd5 20. Dd3, Dc6 21. Nf2, f5 și Ng2:

III. 18. Ce4 : , Cd5 : 19. Rh1, Ce3 : 20. De3 : , Nd4 21. Dd2 ! Această poziție este foarte complicată și primejdioasă pentru negru. Becker a demonstrat însă că atacul alb, după câștigul calității, poate fi respins, de ex.

21... Nb2 (21... Ne6 22. c4, Ne5 23. Dc2, Nf4 : duce numai la remiză) 22. Db4, Nc1 : 23. Cf6 + !, Rh8 ! 24. Dc3, Nd2 25. Db2, Ne6 ! 26. Cd5 + , Nc3 17. Cc3 : , Rg8 28. Ce4, Df4 : 29. Cf6 + , Rf8 și negrul trebuie să câștige.

18... ef : 19. c5, Da5 20. Ted1 ?

Mutarea aceasta duce forțat la pierdere.

Desigur, rău ar fi fost 20. d6, Cg4 21. Ce4, Dd2 : 22. Nd2 : (22. Cd2 :, Ce3 : și Nd4), f2 + 23. Cf2 :, Nd4, însă după 20. gf :, Cd5 : 21. Cd5 :, Dd2 : 22. Nd2 :, Td5 : albul ar fi intrat într'un final slab — datorită pionitor — dar cu un oarecare avantaj material. Posibil era, cum a arătat maestrul Ragozin 20. Dd3 !, de ex. 20... Cg4 21. Ce4, f5 22. Cg5, f2 + 23. Nf2 :, Cf2 : 24. Rf2 :, Dc5 : + 25. Rg3, Td5 : 26. Db3 cu joc foarte complicat.

20... Cg4 ! 21. Nd4

Cum se întâmplă adeseori în poziții asemănătoare, albul alege din două rele pe cea mai mare.

21. Ce4 ar fi forțat pe negru să schimbe Damele dar ar fi dus după 21... Dd2 : 22. Nd2 :, Nd4 + 23. Rh1 (23. Rf1 ?, Ch2 : + 24. Re1, fg :), fg : + 24. Rg2 :, Td5 : la un final nefavorabil albului. Acum urmează un atac neașteptat de mat cu Dama și Calul.

21... f2 + ! 22. Rf1

Nu se poate 22. Rh1 din cauza 22... Td5 : ! 23. Cd5 :, f1 D + ! cu câștigul reginei.

22... Da6 + 23 De2

Forțat căci alte apărări nu există :

I. 23. Dd3, Nd4 : 24. Da6 : , Ce3 + 25. Re2, f1D + 26. Tf1 : , ba : și albul pierde o figură.

II. 23. Ce2, Td5 : 24. c4 (c3, Tae8), Nd4 : 25. Cd4 : , Tad8 26. Ce3, T5d7 cu un atac foarte puternic.

23... Nd4 : 24. Td4 : , Df6 ! 25. Td1

Sau 25. Dd3, Te8 26. Te4, Te4 : 27. Ce4 : , Df4 : cu am. Ch2 : +

26... Dh4 26. Dd3, Tde8 27. Te4, f5! 28. Te6. Ch2 : +

Acum negrul ar fi putut câștiga în diferite feluri. Tarrasch a arătat următoarea variantă :

28... Tad8 ! 29. Db5 (sau 29. Dg3, Dg3 : 30. hg : , Te6 : 31 de : , Ce3 +) 29... Te6 : 30. de : , Td1 : + 31. Cd1 : , Ch2 : + 32. Re2, f1 D + etc.

20. Re2, Df4 : Albul cedează

Se pierde calitatea într'o poziție fără speranță :

30. Tf1, Cf1 : 31. Rf1 : , Te6 : 32. de : , De5 !.

Această partidă a câpătat un premiu special de frumusețe.

Partida Nr. 15

Deschiderea Reti

Alb. Alatorzev
Negru. Löwenfisch

A 12-a dintr'un match jucat în 1940.

1. c4, Cf6 2. Cc3, e6 3. g3, d5 4. Ng2, Ne7 5. d4, 0—0 6. Cf3, Cbd7 7. Dd3

Dacă acum albul ar fi făcut rocada ar fi urmat 7... dc: și negrul câștigă temporar un pion pentru a-l da mai târziu înapoi cu avantaj.

7... dc:

Se poate juca și 7... c6 8. 0—0, b6. Sistemul pe care-l joacă negrul este recomandat de Reshevsky.

8. Dc4 :. a6 9. 0—0, b5 10. Db3, Nb7.

Acum albul vede că la 11. Nf4 sau Ng5 urmează 11... c5 și dacă albul nu vrea să permită c5—c4, atunci după 12. dc: , Cc5: pierde un timp important. Mutarea următoare are de scop să împiedice c5.

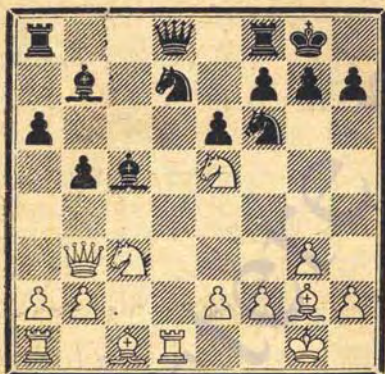
11. Td1, c5

... pe care totuși negrul îl joacă.

12. dc: , Nc5: 13. Ce5

Continuarea logică a mutării precedente. Mersul normal al lucrurilor ar fi:

trebuit să fie următorul: 13... Dc8 14. Nb7; Db7: 15. Cd7:; Cd7: 16. Nf4 urmat de Nd6 și jocul alb este mai liber.



13.. Db6 !!

O combinație neașteptată și extrem de complicată al cărei studiu este foarte instructiv.

14. Cd7:

La 14. Nb7: ar fi urmat 14... Nf2: +! 15. Rf1, Db7: 16. Cd7: Dh1+ 17. Rf2:; Cg4 mat. Mai bine 16. Td7: dar și atunci urmează 16... Dh1+ 17. Rf2:; Dh2: + 18. Rf1, Dg3! Albul este forțat să dea înapoi o figură și negrul cu trei pioni pentru o figură are un atac câștigător.

14... Cd7:

Acum la 15. Td7: urmează 15... Ng2: 16. Rg2:, Dc6+. Cel mai bine pentru alb ar fi fost să joace 15. Tf1. După 15... Ng2: 16. Rg2:, b4 negrul ar fi avut un oarecare avantaj de dezvoltare. Albul însă nu a calculat exact varianta principală a combinației și a jucat:

15. Nb7:, Nf2:+ 16. Rf1, Cc5!

Aceasta este finețea ascunsă. Calul negru are timp să ia nebunul alb și să deschidă linia pentru apărarea nebunului negru.

17. Db4, Cb7: 18. Ce4, Ng1 19. Rg2, a5 20. Cf6+

La un joc liniștit partida albului este pierdută, deaceia el se străduiește să încurce jocul.

20... gf: 21. Dg4+, Rh8 22. Tg1:, Dc6+ 23. Rh3, Tg8 24. Dh4, Tg6 25. Tgf1, Cd6!

⊙ Un moment interesant. S'ar părea că albul poate continua cu 26. Tf6:, Cf5 27. Df4!, Tf6: 28. De5 recâștigând turnul cu avantaj. La 37. Df4 ar fi urmat însă 27..., Tg3:+! 28. hg:, Dh1+ 29. Rg4, Tg8+.

26. Nf4, Ce4 27. Dh5, e5 28. Ne3, Tag8 29. Tac1, De6+ 30. Df5, Cg3: Albul e pierdut. A mai urmat:

31. De6:, fe: 32. hg:, Tg3:+ 33. Rh2,

Te3: 34. Tf2, Te4 35. Rh1, Th4+ 36. Th2, T8g4 37. Tc6, Th2: + 38. Rh2:., Te4 39. Tc2, Rg7 40. Rg3, Tb4. Albul cedează.

Partida Nr. 16

Deschiderea Reti

Alb J. R. Capablanca

Negru A. Lilienthal

Turneul dela Moscova 1936.

1. Cf3, d5 2. c4, c6 3. b3, Nf5 4. Nb2, 5. g3, Cf6 6. Ng2, Cbd6 7. 0-0, h6.

Pentru deschidere vezi pag. 173.

Ultima mutare a negrului nu este deloc necesară căci dacă Oh4, Ng6, Cg6, linia „h” poate fi utilizată pentru atac.

8. d3, Ne7

În partida sa celebră contra lui Reti la New-York 1924, Lasker a adoptat sistemul de dezvoltare Nd6, 0-0 urmat de e5.

Este adevărat că centrul negru se găsește sub focul alb dar în acelaș timp, în anumite condițiuni, se poate mișca înainte dezorganizând poziția albului. În partida aceasta negrul renunță la e5 și adoptă o tactică de așteptare.

9. Cbd2, 0-0 10. Tc1, a5 11. a3.

Necesar pentru a putea răspunde la a5-a4 cu b3-b4 pentru a nu deschide linia „a”

11... Te8 12. Tc2, Nh7

După ce nu a jucat la timp e5, negrul începe să pregătească această mutare. La 12... e5 ar fi urmat 13. e4, de: 14. Ch4, Nh7 15. de:. Deaceia negrul a mutat nebunul.

12. Da1, Nf8 14. Tel, Db6

Ultimele mutări ale negrului arată că el încă nu și-a format un plan bine definit. Pentru pregătirea lui e5 mai logic ar fi fost să se joace Nd6 și Db8.

15. Nh3, Nc5 16 Tf1, Nf8 17. T2c1, Tad8 18. Tel, Nc5

Căutând să provoace 19. d4 ceiace ar fi dat negrului, punctul e4, și i-ar fi ușurat considerabil jocul,

19. Tf1, Nf8 20. Ng2, Nd6 21. Ce5

Cu tot jocul pasiv poziția negrului este solidă. Deaceia albul concepe cu plan ingenios. Lăsând pe loc pîinii „d” și „e” el trece în final în care un mic avantaj datorită faptului că nebunul h7 rămâne închis.

Mutarea din partidă este bună numai acum, când nebunul negru stă la d6; de ex. ca Răspuns la 20 Ce5 ar fi putut urma 20... Ce5: 21. Ne5:. Cd7 22. Nb2, f6 urmat de e5.

21... Ne5: 22. Ne5:, Ce5: 23. De5:, Cd7

Rău este 23... d4 din cauza 24. c5, Db5 25. Cc4, Te7 26. Cd6, Db3: 27. Tb1, Da3: 28. Cb7:, Tc8 29. Ta1, Db4 30. Ca5: etc, în favoarea albului.

Insuficient era și 23... Cg4 24. Db2, d4 25. b4 urmat de c4-c5 și Ce2-c4-d6.

24. Db2, Cf6

Negrul presupune că cea mai simplă cale pentru a obține remiza este continuarea tacticei de așteptare. Continuarea corectă era 24... c5 urmat de Cd7-b8- c6 și albul nu poate lua de două ori la d5 din cauza pierderii pionului e2.

25. b4, ab: 26. Db4:!, Db4:

După 26..., Dc7 27. Tb1, Te7 28. Tb3 albul organizează o presiune puternică asupra pionului b7, apărând în același timp pionul a3.

27. ab:, Ta8 28. Ta1

Poziția aceasta a avut-o în vedere albul la mutarea 21-a. Finalul este favorabil albului căci el stăpânește punctul a5 ceiace îi permite să dubleze turnurile pe linia „a”. În afară de aceasta lanțul de pioni b7, c6, d5 se găsește sub focul nebunului g2 în timp ce nebunul h7 este pentru mult timp în afară de joc.

28... Cd7 29. Cb3, Rf8 30. Ta5!, dc:?

Aceasta este o greșeală decisivă. Singura apărare era 30... Re7 31. Tfa1, Ta5:, 32. Ta5:, Rd6 33. Ta7, Rc7, 34. Ca5, Tb8 38. c5. Cu toate că negrul este blocat, nu se vede un câștig forțat.

31. dc:, Cb6 32. Ta8:!, Ta8: 33. Ca5! Ta7 34. Td1, Re8

Se amenința 35. Nc6:, bc: 36. Td8:+, Re7 37. c6:+. La 34... Re7 ar fi urmat imediat 35. Nc6: iar la 34... f6 35. Td8:+, Rf7 36. Tb8 și câștigă un pion.



35. Cb7:!

Cea mai scurtă cale spre câștig.

Albul capătă un turn și doi pioni pentru Nebun și cal, Figurile ușoare nu vor

pute opri cei doi pionii liberi ai albului sprijiniți de turn.

35... Tb7: 36. Nc6: +, Td7 37. c5, Re7
38 Nd7:, Cd7: 39. c6, Cb6 40. c7, Nf5

Nebunul acesta care timp de 28 de mutări n'a participat la joc reîntră acum dar nu mai poate salva partida.

41. Td8

Albul ar fi putut câștiga o figură cu 41. e4, Ng4 42. f3, Nf3: 43. Td8, Ne4: 44. c8 D rămânând cu calitatea pentru un pion, dar aceasta ar fi lungit lupta.

41... e5 42. Tb8, Cc8 43. b5, Rd6 44. b6, Ce7

După 44... Rc6 45. b7, Rc7: 46. bc: D+, Nc8: 47. Ta8 albul câștigă ușor. Acest final ar fi putut fi forțat și acum prin 45. c8D, Cc8: 46. b7 dar albul vrea să joace altfel.

45. Tf8, Nc8 46. Tf7:, Cd5 47. Tg7:, Cb3: 48. Th7, Cd5 49. Th6: + Rc7: 50. e4, Ce7 51. f3, Rd7 52. h4, Re8 53. Tf6, Cg8 54. Tc6 și negrul cedează.

Partida Nr. 17

Apărarea Nimzovici

Alb. M. M. Botwinnik
Negru. J. R. Capablanca

Marele turneu AVRO 1938.

1. d4. Cf6 2. c4. e6 3. Cc3, Nb4 4. e3.
d5 5. a3.

Asupra deschiderii vezi pag. 154.

5... Nc3: + 6. bc:, c5 7. cd: ed:

După 7... Cd5: albul are excelente șanse de atac pe flancul regelui datorită perechii de nebuni și centrului puternic.

8. Nd3, 0—0 9. Ce2, b6 10. 0—0, Na6

Negrul forțează schimbul nebunului bun alb. La 11 Nc2 ar fi urmat 11... cd: și negrul stă foarte bine.

11. Na6:, Ca6: 12. Nb2.

O mutare fină care forțează pe negru la împingerea c5—c4 după care albul capătă șanse de străpungere cu e3—e4.

12... Dd7.

Mai bine ar fi fost 12... Dd6 sau 12...cd:

13. a4, Tfe8 14. Dd3, c4

Este foarte greu de găsit o continuare mai bună. Rjumin recomandă 14... Db7 și dacă 15. c4 atunci..., Cb4.

15. Dc2, Cb8 16. Tae1. Cc6 17. Cg3, Ca5.

Inceputul unui plan greșit. Negrul va pierde mult timp pentru câștigarea pionului a4. Nu este de mirare că în acest timp atacul albului pe flancul regelui va

deveni foarte bine. Mai bine ar fi fost 17... Ce7.

18. f3, Cb3 19. e4, Da4: 20. e5, Cd7 21. Df2!.

Parează amenințarea Cc5 și forțează pe negru să se apere împotriva Cf5.

21... g6 22. f4, f5 23. ef: e. p., Cf6: 24. f5!, Te1: 25. Te1:, Te8.

Dr. Euwe afirmă ca prin 25... Ce4 poziția neagră s'ar mai fi putut ține.

26. Te6!.

Mult mai tare decât 26. fg:, Te1: + 27. De1:, De3! După care albul n'ar fi câștigat decât pionul. Acum negrul este forțat să schimbe la e6 căci nu poate muta de ex. 26... Ce4 27. Ce4:, de: 28. fg: și albul câștigă. Dacă 26... Rg7 urmează 27. Tf6!, Rf6: 28. fg: și asum sunt trei posibilități: (a) 28... Re6 29. Df7+, Rd6 30. Cf5+, Rc6 31. De8: + etc. (b) 28... Re7 29. Df7+, Rd8 30. g7 etc. (c) 28... Rg6: 29. Df5+, Rg7 30. Ch5 +. Rh6 31. h4!, Tg8 32. g4, Dc6 33. Na3! și amenințarea 34. Nf8+ decide (Dr. Euwe)

26... Te6: 27. fe:, Rg7 28. Df4, De8 29. De5, De7.

La 29,, Ca 5 albul ar fi răspuns 30. Nc1! (am Nh6+!), De7 31. Ng5, Cc6 32. Nf6: +, Df6: 33. Dd5: și câștigă ușor. Acum e posibilă o combinație strălucită:

30. Na3!!.



O combinație splendidă care decide partida în câteva mutări.

30... Da3:

La 30... De8 câștigă 21. Dc7+, Rg8 (ca să împiedice Df7) 32. Ne7! etc.

31 Ch5+!!

Al doilea sacrificiu, consecință logică a primului.

31... gh: 32. Dg5:, +Rf8 33. Df6: +Rg8 34. e7!.

Calcularea acestei poziții era partea cea mai grea a combinației. Poate regele alb să scape șahului etern?

34... Dc1+ 35 Rf2, Dc2+ 36. Rg3,
Dd3+ 37. Rh4, De4+ 38. Rh5:, De2+
39. Rh4, De4+ 40. g4, De1+ 45. Rh5 și
negrul cedează.

Această partidă a primit un premiu
special de frumusețe



Capitolul IV

FINALUL

Avantajul obținut în jocul de mijloc nu poate fi realizat de multe ori decât în final. Deasemeni, de multe ori poziții mai slabe în jocul de mijloc pot fi salvate numai în final, printr'un joc exact.

Putem împărți finalele în două categorii, teoretice și practice. Prima categorie conține acele sfârșituri de partidă care pot fi analizate cu precizie și al căror rezultat poate fi stabilit: câștig sau remiză. Numărul acestor finale este foarte mare și studiul lor necesită prea mult spațiu. Deaceia din categoria aceasta nu ne vom ocupa decât de câteva chestiuni a căror cunoaștere este absolut necesară.

Finalul practic constituie, ca și jocul de mijloc, o piatră de încercare pentru forța jucătorilor. Aproape toți marii maeștri, Lasker, Capablanca, Rubinstein, Alehin au fost excelenți cunoscători ai finalelor, în care de multe ori au adus idei profunde și originale.

Ne vom strădui să ilustrăm felul cum

trebuesc jucate finalele pe baza studiului câtorva sfârșituri de partidă clasic jucate de maștri.

Două maturi mai complicate

Orice începător învață cu ușurință să dea mat atunci când rămâne cu rege și regină, cu rege și turn sau cu rege și doi nebuni împotriva regelui advers singur. Ceva mai dificil este matul cu rege, nebun și cal împotriva regelui singur.

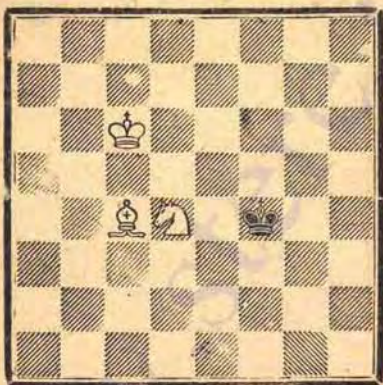
Prima regulă care nu trebuie uitată, niciodată este că matul nu poate fi dat decât într'un colț de aceeași culoare cu nebunul.

De exemplu în poziția din diagramă pe care o dă I. Rabinovici în „Endspiel“, matul nu poate fi dat decât în unghiul a8 sau h1. Metoda cea mai bună de apărare a negrului este să se mențină cât mai mult timp posibil în centru iar când aceasta nu mai este posibil atunci să se îndrepte spre unul din unghiurile a1 sau h8.

I. Rabinovici dă următorul exemplu de felul cum regele negru poate fi împins spre marginea tablei.

1... Re4 2. Rc5 (În toate finalele cu un număr redus de piese, regele joacă un rol foarte important) 2... Re5 [sau 2... Re3 3. Rd5!, Rf4 (3... Rd2 4. Cf5!, Rc3 5. Rc5, Rd2 6. Rd4 etc.) 4. Nd3, Re3 și se ajunge în varianta principală]. 3. Nd3

(ocupând câmpul central e4. Tehnica constă în îndepărtarea regelui negru de câmpurile centrale și ocuparea lor cu propriul rege) 3... Rh4! (După 3... Rf6 4. Rd5 negrul trebuie să se retragă pe penultima linie) 4. Rd5, Re3 (Dacă 4... Rg5



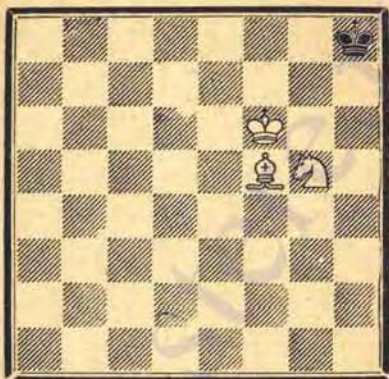
Negrul mntă

atunci 5. Re5 iar la 4... Rg3 5. Re4) 5. Ne4, Rf4 (Dacă 5... Rd2 atunci 6. Cb5!, Re3 7. Re5 urmat de Rd4 sau Rf4) 6. Cf5! (Forțează regele negru să treacă pe penultima linie) 6... Rg5 (Dacă 6... Rg4 atunci 7. Re5, Rg5 8. Ce3!) 7. Re5, Rg4 (și după 7... Rg6 negrul nu se poate menține pe penultima linie, de ex. 8. Cd6+, Rg7 9. Rf5) 8. Cd4, Rg3 (sau 8... Rg5 9. Nf5!) 9. Rf5, Rf2 10. Rf4, Re1 11. Re3 și regele alb a fost adus la bandă.

A doua problemă care se pune albului

este : cum să aducă regele negru în colțul bun al tablei.

Tot I. Rabinovici dă următorul exemplu (vezi diagrama).



Regele negru trebuie dus spre unghiul a8 sau h1.

1. Cf7+, Rg8 2. Ne4! (sau d3. c2, b1 g6) 2... Rf8 3. Nh7, Re8 4. Ce5, Rf8 (sau I) 5. Cd7+, Re8 6. Re6, Rd8 7. Rd6!, Re8 (negrul se străduiește să se îndepărteze de unghiul a 8. Dacă 7... Rc8 atunci 8. Cc5 și dacă acum 8... Rd8 atunci 9. Ng6, Rc8 10. Ne8, Rd8 11. Nb5 ajungând la aceeași poziție ca după 7... Re8) 8 Ng6+, Rd8 9. Cc5, Rc8 10. Ne8! (nebulul se mută de pe diagonala h5—e8 pe diagonala a4—e8 unde are sub control importante puncte d7, c6 și b5).

10... Rd8 (după **10... Rb8** albul își ajunge scopul mai repede prin **11. Nd7** urmat de **Rc7** și **Nc8** după care calul alb dă regelui negru ultima lovitură. Iată cele două variante posibile după **11. Nd7**:
(a) 11... Ra7 12. Rc7!, **Ra8 13. Nc8!**, **Ra7 14. Cd7**, **Ra8 15. Ce5**, **Ra7**, **16. Cc6+**, **Ra8 17. Nb7** mat sau **(b) 11... Ra8 12. Rc7!**, **Ra7 13. Nc8!**, **Ra8 14. Cd7**, **Ra7 15. Ce5**, **Ra8 16. Nb7+**, **Ra7 17. Cc6** mat).

11. Nb5, Rc8 12. Nd7+ !, Rb8 13. Rc6

Acum negrul este forțat să mute la **a7** sau **a8** după care este făcut mat cum s'a arătat mai sus.

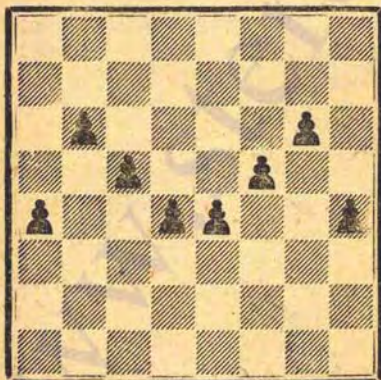
I

4... Rd8 5. Re6, Rc7 (**5... Re8 6. Cd7** ca mai sus) **6. Cd7!** (Pentru a împiedica regele negru să scape) **6... Rb7** (La **6... Rc8** sau **d8** urmează **7. Rd6** iar la **6... Rc6 7. Nd3** și **Nb5**) **7. Nd3!**, **Rc6** (La alte mutări urmează **8. Rd6** sau **Nb5**) **8. Na6, Rc7 9. Nb5!** (Pentru a ajunge la poziția **Nb5**, **Cd5** în care cele două figuri albe țin singure regele negru închis) **9... Rb7!** (la alte mutări calul alb ajunge direct la **d5** prin **f6** sau **b6**) **10. Rd6, Rc8 11. Cf6, Rd8 12. Cd5!**, **Rc8 13. Re7, Rb8 14. Rd8, Rb7 15. Rd7, Rb8 16. Na6** (Pentru a ajunge cu regele la **c7** și nebunul la **c8**) **16... Ra7 17. Nc8, Rb8**. Acum albul face o mutare de așteptare cu calul după care joacă **Rc7**.

Matul cu doi cai împotriva regelui și a unui pion.

Mai înainte de orice trebuie remarcat un lucru curios: regele și doi cai nu pot da mat împotriva regelui singur.

Nu poate fi obținută decât cel mult o poziție de pat. De ex. în poziția: alb. Rg3, Ce3, Cf3, negru. Rg1 negrul este silit să joace Rh1 după care albului nu-i ajunge un tempo pentru a da mat (prin Cg4 și



Cf2) iar după Cg4 negrul este pat. De-aceia prezența unui pion este de cele mai multe ori catastrofala pentru regele singur care astfel nu mai beneficiază de poziția de pat căci poate muta pionul. Marele compozitor rus de studii Troitzky s'a ocupat foarte mult de acest gen de

finale stabilind cât de avansat trebuie să fie pionul pentru ca matul să fie posibil. Albul nu poate câștiga decât împotriva unor pioni negri cari au avansat maximum până la a4, b6, c5, d4, e4, f5, g6 și h4. (vezi diagrama) Acelaș lucru este valabil și pentru negru.

Câștigul este posibil în poziții excepționale și când pionul este mai avansat, dar se obține în majoritatea cazurilor prin manevre foarte complicate.

Pentru a lămuri dificultățile practice ale acestui final dăm sfârșitul partidei. Norman-Lilienthal (Hastings 1934-35) așa cum ar fi trebuit să fie jucat (analiza lui Troitzky în Șahmatul v. SSSR Nr. 2/1935). În partidă Lilienthal a jucat foarte rău și a făcut numai remiză.

Lilienthal



Norman

1... Cf7!

Matul în această poziție nu poate fi dat decât în unghiul a1 și regele alb trebuie adus acolo făcând ocolul tablei pe flancul regelui.

2. Rf8, Cd6 3. Rg7!

După 3. Rg8?, Rf6 problema s'ar fi simplificat căci negrul ar fi putut forța matul în unghiul h8, de ex.

I. 4. Rf8, Rc6! 5. b4, Cd4 6. b5, Ce6+ 7. Rg8, Rg6 8. b6, Cf5 9. b7, Ch6+ 10. Rh8, Cg5 11. b8D, Cf7 mat

II. 4. Rh7, Cf5 5. Rg8, Re7 6. Rh8, Rf8 7. Rh7, Rf7 8. Rh8, Cc6 9. b4, Cce7 10. b5, Cg6+ 11. Rh7, Cf8+ 12. Rh8, Ce7 13. b6, Ceg6 mat.

III. 4. Rh8, Rf7 5. Rh8, Cf5 ca în varianta precedentă

Astfel mutarea 3. Rg7! este forțată. Este interesant de observat că regele alb este silit să se apropie de câmpul c1. Incercările de a evita aceasta duc la maturi mai repezi pe câmpurile h8 sau h1.

3... Rf5! 4. Rh5!

Celelalte mutări pierd mai repede de ex. 4. Rh7?, Rg5 5. Rg7, Cc6! 6. b4, Cd4 7. b5, Ce6+ 8. Rh7 (La alte mutări urmează 8... Rg6) 8... Ce8 9. b6, Cf6+ 10. Rh8, Rg6! 11. b7, Cg5 12. b8D, Cf7 mat.

4... Ce8! 5. Rh5!

După 5. Rh7?, Rg5 6. Rg8, Rf6 negrul poate forța din nou matul la h8, de ex.

I. 7. Rh8, Cg7 8. Rg8, Ce6 9. Rh7, Rg5 și 10... Rg6.

II. 7. Rh7, Cg7 8. Rh6 (Dacă 8. Rg3 atunci 8... Ce6! 9. Rh7, Rg5 etc.) 8... Cc6! 9. b4, Ce5 10. b5, Cg4+ 11. Rh7, Rf7 12. b6, Cf5! 13. b7, Cf6+ 14. Rh8, Ce7 15. b8D, Cg6 mat.

5.... Cg7+! 6. Rh4

Dacă 6. Rh6? atunci 6... Rf6 7. Rh7, Cf5! 8. Rg8, Re7 etc.

6. Rf4 7. Rh3, Cf5 8. Rg2!

Dacă 8. Rh2, Rf3 9. Rg1 (sau 9. Rh3, Cd3 10. b4, Cf4+ 11. Rh2, Rf2 și negrul dă mat) 9... Ce3 10. Rh2, Rg4! și negrul iarăși dă mat.

8.... Re3 9. Rf1!

La 9. Rg1 poate urma 9... Rf3 10. Rf1, Cg3! 11. b4, Ce2+ 12. Rg1, Rg3 etc.

9... Ch4 10. Re1!

Dacă 10. Rg1 atunci 10... Re2 11. Rh2, Rf3 12. Rg1 (sau 12. Rh3, Cg2 13. Rh2, Cf4 14. Rg1, Re2 etc) 12... Cg2 13. Rf1, Cd3 și câștigă.

10.... Cg2+ 11. Rd1

Dacă 11. Rf1 atunci 11... Rf3 12. Rg1, Ce3 13. Rh2, Rg4 etc.

11... Rd3 12. Rc1, Ce3

Acum criza este iminentă. Oricum ar juca albul, negrul aduce regele la d2 iar calul prin c2 și a3 la b5; după aceasta calul b4 trece la d3 și regele alb este complet prins.

13. Rb2.

Dacă 13. Rb1 atunci întâi 13... Rd2.

13... Cec2 14. Rc1, Re2 15. Rb1, Rd1 16. Rb2, Rd2! 17. Rb1, Ca3+ 18. Rb2, Cb5! 19. Rb1, Cd3 20. b4, Cc3+ 21. Ba1, Rc2 22. b5, Cc1 23. b6, Cb3 mat.

Acest final face parte din acelea în care se acordă mai mult de 50 mutări pentru obținerea câștigului.

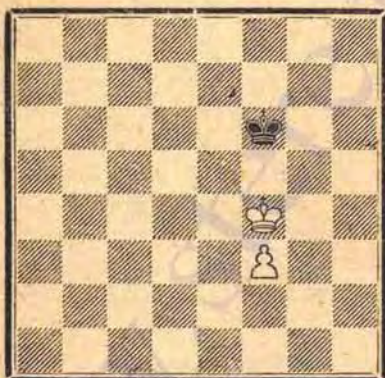
Finale de pioni

Maș înainte de a trece la studiul câtorva finale de pioni jucate de maeștri să vedem cum se câștigă cu un singur pion.

Ca regulă generală se poate afirma că atunci când regele atacului se află cu două câmpuri în fața pionului partida se câștigă în toate cazurile (de ex: A1b, Rf4, Pf2, Negru, Rf6),

Când regele atacului se află numai cu un câmp în fața pionului său, câștigul nu mai este sigur. un mare rol joacă aci

opoziția. De ex. în poziția din diagramă regii sunt în opoziție. Acel care este la mutare pierde opoziția cîci este totdeauna nefavorabil. Analiza poziției din diagramă ne arată că pierderea opoziției echivalează în acest caz cu pierderea partidei.



Albul la mutare remiză

Negrul la mutare, albul câștiga

Dacă negrul mută, de ex. 1... Rg6 atunci 2. Re5, Rf7 3. Rf5 etc. Dacă albul mută, atunci pierde opoziția și partida e remiză, de ex.

1. Re4, Re6! 2. Rf4, Rf6 3. Rg4, Rg6 4. f4 și partida e remiză cum se va vedea când vom analiza pozițiile cu regele alături sau în spatele pionului său.

Când regele atacului se află pe linia

6-a în fața pionului său el câștigă întotdeauna. De ex. în poziția: Alb. Rf6, Pf5 negru: Rf8. Câștigul se obține astfel:

1. Re6, Re8 2. f6!, Rf8 3. f7, Rg7 4. Re7 și câștigă.

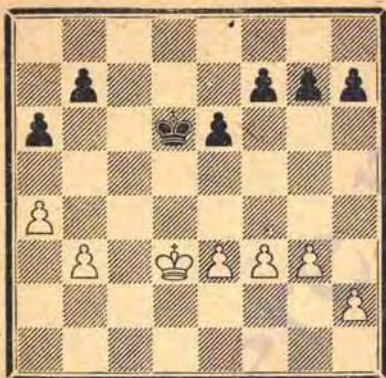
Când regele atacului se află în spatele sau alături de pionul său și **nu poate trece înaintea lui**, partida se termină aproape întotdeauna remiză. Fac excepție numai pozițiile cu regele pe linia 6-a (vezi exemplul precedent)

În poziția: alb. Rg4, Pf4, negrul Rg6. Negrul la mutare obține remiza cu 1... Rf6! 2. f5, Rf7 (negrul trebuie să mute cu regele în așa fel încât să nu fie la la mutare când regii vor fi în opoziție)

3. Rg5, Rg7! 4. f6, Rf7 5. Rf5, Rf8! 6. Re6, Re8 7. f7, Rf8 8. Rf6 Pat.

În toate finalele de pioni opoziția joacă un mare rol. În afară de opoziția simplă pe care am văzut-o mai sus (Regi fața în față la distanța de un câmp) mai există opoziție la distanță, verticală, diagonală și orizontală. De ex. regii aflați pe câmpurile e3 și e5, e3 și c3, e3 și c5, e3 și e7, e3 și a7, e3 și a3, g1 și g7, g1 și a7 și g1 și a1 sunt în opoziție.

Dăm acum câteva finale de pioni survenite în practică:

Alatorzen*Lissitzin*

Turneul dela Moscova 1935

Regele negru este mai bine plasat decât cel alb El nu poate fi împiedicat să ocupe câmpul b4. Cu toate acestea la un joc foarte exact, cum au arătat Löwenfisch și Cehower în Șahmativ SSSR Nr. 12/1936 negrul n'ar fi putut câștiga. Partida a urmat:

1... Rc5! 2. Rc3, a5

Pentru a consolida poziția regelui la c5

3. h4, h5 4. Rd3

Din cauza Zugzwang-ului (lipsa de mutații bune), albul este silit să lase regele negru să pătrundă la b4

4... Rb4 5. Rc2, b5

Negrul are de gând să atace cu regele pionii e3 și f3. Pentru aceasta este necesar să lichideze pionii de pe flancul Damei pentru a preveni astfel orice contra-atac al albului.

Părăsirea temporară a câmpului b4, nu are o importanță prea mare

6. ab:., Rb5: 7. Rc3, Rc5 8. Rd3

Aci Löwenfisch și Cehower recomandă 8. e4! dând următoarele variante:

I. 8... Rb5 (Negrul așteaptă până când adversarul va epuiza mutările de pioni) 9. f4 (Albul utilizează răgazul pentru a crea lanțul de pioni e5-f4-g3-h4) 9... Rc5 10. e5!, Rb5 11. Rd3, Rb4 (Incerări cu Rb5-c5-d5 și f7-f6 duc după ef:., gf:., g4 la avantaj pentru alb) 12. Rc2, a4 (Dacă 12.. Ra3? 13. Rc3, Ra2 14. b4 și albul câștigă) 13. ba:., Ra 4: 14. Rc3, Rb5 15. Rb3, Rc5 16. Rc3, Rd5 17. Rd3, g6 18. Re3, Rc4 19. Re4, Rc3 20. Rc3: Remiză.

II. 8... e5! 9. f4, f6 (Dacă acum 10. fe:? sau 10. f5? atunci albul pierde de ex. 10. fe:?, fe: 11. Rd3, Rb4 12. Rc2, a4! 13. ba:., Ra4: 14. Rc3, Rb5 15. Rb3 Rf5 16. Rc3, g6! 17. Rd3, Rb4 18. Re3, Rc2 19. Rf3, Rd3 20. g4, Rd4! sau 10 f5?, Rb5 11. Rd3, Rb4 12. Rc2, a4 13. ba:., Ra4: 14: Rc3, Ra3 și poziția este câștigată pentru negru căci la 15. Rc4 urmează 15... Rb2 16. Rd5, Rc3 17. Re6,

Rd4 18. Rf7, Re4 iar încercarea de a juca la pat după 15. Rd3, Rb3 16. Re3, Rc3 17. Rf3, Rd3 18. g4, hg: + 19. Rg4:, Re4: 20. Rh5 este răsturnată de 20... Rf4! 21. Rg6, e4 etc) 10. Rd3!, Rb4 11. Rc2, a4 12. ba:, Ra4: 13. Rc3, Rb5 14. Rb3, Rc5 15. Rc3, g6 (După această mutare albul trebuie să părăsească opoziția dar reușește totuși să salveze partida) 16. Rd3, Rb4 17. Re3. Acum negrul trebuie să joace 17... Rc5 acceptând remiza căci 17... Rc4? pierde din cauza următoarei combinații: 18. f5!, gf: 19. ef: Rd5 20. 20. g4!, Rd6! 21. g5!, fg: (La 21... Re7 urmează 22. gf: +, Rf7 23. Rf3!, Rf6: 24. Re4) 22. hg și albul câștigă căci pionii negri nu pot fi împinși pe orizontala 4-a fără a fi pierduți, de ex. 22... h4 23. Rf3 urmat de Rg4, Rh4: etc.

8... Rb4 9. Rc2, Ra3 10. Rc3?

Pierde partida. Și aici ar fi salvat 10. e4, f5 11. e5.

10. Ra2

Acum 11. e4 este prea târziu din cauza 11... Rb1 12. e5, Rc1 13. f4, Rb1 14. Rc4 (După 14. b4, a4 pionul negru înaintează cu șah) 14... Rc2 15. Rb5 (Dacă 15. b4 atunci a4 și după transformarea pionilor și Da1-c3+, Dama albă e pierdută) 15... Rb3: 16. Ra5, Rc4 17. Rb6, Rd5 18. Rc7 f6! 19. ef:, gf: 20. g4 hg: 21. h5, g3 și

după transformarea pionilor în Dame, câștigă Dg1-a7 +.

11. Rc2

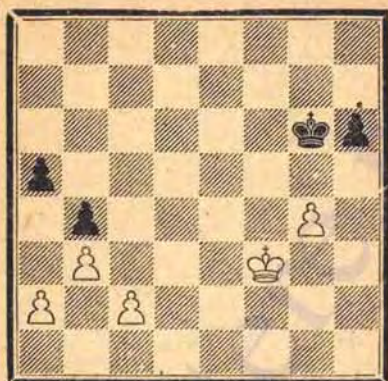
Nu ajută nici 11. b4, ab: + 12. Rb4 din cauza 12... Rb2 13. Rc4, Rc2 14. Rd4, Rd2 15. Re4, Re2 16. Rf4 f6! 17. g4, g6 18. gh:, gh: 19. Re4, Rf2 20. Rf4, (sau 20. f4, f5 + 21. Rd4, Rf3! 22. Rd3, Rg3) 20... Rg3 și negrul câștigă. Nu merge nici 11. g4 din cauza armătoarei variante arătate de Cehower: 11.... hg: ! 12. fg:, Rb1! 13 g5 (Dacă 13. h5 atunci 13... f6, 14. e4, e5), g6 14. e4, e5 etc.

11..., f5 12. Rc3, Rb1! 13. e4

La 13. b4. ar fi urmat a4 !

13... fe: 14. fe:, e5 15. Rd3, Rb2 16. Rc4, Rc2 17. Rd5, Rb3: 18. Re5:, a4 19. Rf5, a3 20. hg6, a2 21. Rg7:, a1 D+ 22. Rg6, De5 și albul a cedat.

Foarte instructiv este câștigul în poziția următoare:

I. Bauer*I. Berger*

Jucată prin corespondență 1889-1891

1. c4 !, bc : 2. Re3, Rg5 3. a4 !

Nu 3. a3 ?, Rg4 : 4. b4, ab : 5. ab : Rf5 !

3... Rg4 : 4. b4, ab :

Dacă 4... h5 atunci 5. ba : !, h4 6. a6, h3 7. a7, h2 8. a8 D și câmpul h1 este controlat.

5. Rd3 !!

Numai în felul acesta pot fi opriți pionii negri. Greșit este 5. a5, b3 6. Rd3, b2 7. Rc2 din cauza 7... kf3 ! 8. a6, he2

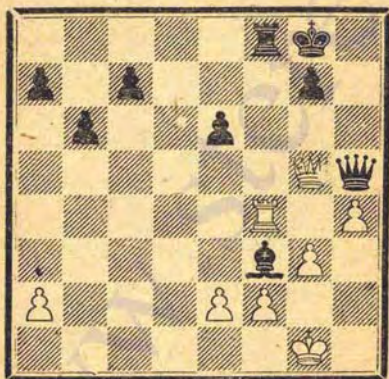
9. a7, b1 D ♠ ! 10. Rb1, Rd2 cu remiză forțată.

5... h5 6. a5 și albul câștigă căci după 9. a8 D câmpul h1 este atacat.

*

În partida a 24^a a match-ului pentru campionatul lumii Euwe-Alehin, 1935 s'a ajuns la următoarea poziție :

Alehin



Euwe

Euwe a jucat 1. Tf8 : ? ceiace ar fi trebuit să ducă la pierdere.

Ideia schimbului general pentru a intra într'un final de pioni este justă, cu toată superioritatea negrului pe flancul Damei, însă ordinea mutărilor este greșită.

Trebuia 1. Tf3:!, Dg5: 2. Tf8: +, Rf8: 3. hg: după care negrul nu poate câștiga, de ex. 3... b5 4. f4!, a5 5, Rf2, a4 6. Re3, c5 7. Rd3, Re7 8. e4, Rd6 9. g4 urmat de f5.

1... Rf8: 2. Df4+, Df7 3. Df3:, Df3: 4. ef:, e5!

Acum albul trebuie să piardă căci majoritatea sa de pioni pe flancul regelui este paralizată—f3-f4 nu mai merge.

5. Rf1, b5 6. R 2, a5!

Așa trebuia jucat. În partidă s'a jucat 6... c5? 7. Re3! și partida s'a terminat ramiză.

Varianța pe care o dăm a fost arătată după partidă de Alehin.

7. Rd3

7. Re3, a4 8. f4, ef: + 9. Rf4:, b4 10. Re3, b3 11. ab:, a3 și câștigă.

7... a4 8. Rc3, c5 9. g4 Re7 10. Rd3.

La 10. g5 ar fi urmat manevra Re7 — h5 iar dacă 10. h5 atunci regele vine la g5 urmat de e4.

10... Rd6 11. Rc3.

Din aceleași cauze albul nu poate să înainteze nici aici nici mai târziu pionii de pe flancul regelui.

11... Rd5

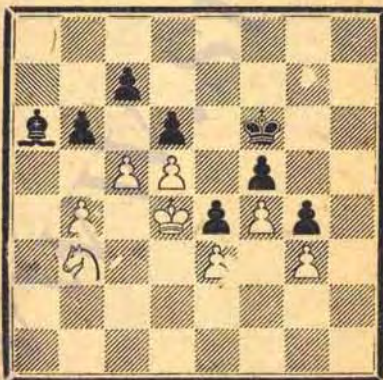
Acum negrul amenință b4 ♠ urmat de c4, Rd4, b3 etc.

12. a3, Re6 13. Rd3, Rd6 14. Rc3, Rd5!
15. Rd3, b4 16. ab :, cb : 17. Rc2, Rc4 18.
Rb2, a3 + 19. Rb2, Rc3 ! și negrul câștigă
din cauza amenințării decisive 20... b3 +
21. Ra3 :, b2 22. Ra2, Rc2.

Finale cu piese minore (cai și nebuni)

Calul contra nebunului

Eliskases



Botwinnik

Turneul dela Moscova 1936

A urmat 56. c6 ? după care negrul s'a salvat cu 56... Nd3 ! 57. Rc3, b5 : *Remiză*. Imediat după partida Botwinnik a arătat câștigul :

1. Rc3 !

Cu aceeași intenție ca în partidă : 2. c6 și 3. Cd4.

1... Nd3 !

Sau 1... Nb7 2. c6 !, Nc8 3. Cd4, Re7 4. Rb3. (Nu 4. Cb5, Rd8 5. Ca7, Na6 6. b5. Nc8 7. Rd4, Re8 ! 8. Cc8 : +, Rd8 și albul cu o figură în plus nu poate câștiga) 4... Rd8 5. a4, Re7 6. Rb5 urmat de Cc4 și sacrificiu la b6.

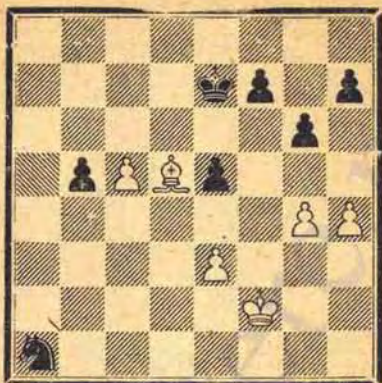
2. Cd4 !

Cu aceasta este împiedicată manevra 2... b5 prin 3. Ce6

2... dc 3. bc :, bc : 4. Cb3 !, c4 5. Cd4, Nf1 6. Cb5. Re7 7. Cc7 : !, Rd6 8. Ce8 +, Rd5 : 9. Cg7 și albul câștigă.

*

Podhorzer



A Becker

Turneul Trebitsch. Viena 1938

Negrul are un pion în plus dar câștigul nu e ușor. A urmat :

1... b4 !

Amenință pur și simplu transformarea pionului.

2. c6

Cu intenția de a sacrifica nebunul pentru pionul „b” și a pătrunde cu regele spre pionii negrii. 2. Re2 nu este bine din cauza 2... b3 3. Rd2, b2 4. Ne2, Cb3 + 5. Rc2; Cc5 : 6. Rb2 :, Cd3 + 7. Rc3, Cf2

8. g5, f6 ! 9. gf : ♠, Cf6 : și pionul h4 nu se poate ține.

2... b3 3. Nf7 :, b2 4. Na2, Cc2 5. Rf3, Cb4 !

Foarte bine jucat. Dacă 5..., Ca3? atunci 6. Re4, Rd6 7. c7, Rc7: 8. Re5:, b1D 9. Nb1:, Ch1 : 10. Rf6 și albul nu poate pierde.

6. c7

Pentru a răspunde la 6... Ca2: 7. c8D, b1D 8. Dc7+ cu șah etern.

6... Rd7 ! 7. Nb1, Rc7 : 8. h5

Dacă 8. g5 atunci 8... Cd5 9. h5, Cc3 10. hg:, hg: 11. Ng6:, e4+ etc.

8... gh: 9. gh:, h6 10. Re4, Rd6 11. Rf5, Cd5 12. Rg6 Cc3 13. Nc2, Re6 14. Rh6:, Rh6 15. Rh7

Albul a obținut egalitatea materială dar regele său este la bandă iar viața nebului în pericol.

15... Rf7

Neprecis jucat. Trebuia 15... b1D 16. Nb1:, Cb1: 17. h6, Cc3 și albul pierde cum a arătat Becker. Varianta principală este 18. Rg8, Cd5 19. h7, Ce7+ 20. Rf8, Cg6+ 21. Rg8, e4 ! și după h8D Ch8 : pionul e3 cade. Dacă 21. Rh8 atunci 21... Rg7 22. Rd7, Rh7: 23. Re6, Rg7 24. Rf5:

Rf7 25. e4, Rg7 26. Re6, Rh6 27. Rf6, Rh5 28. Pf5, Rh5 29. Rf5, Rh4! 30. Rg6:, Rg4 etc.

Albul face însă o greșală care scurtează partida.

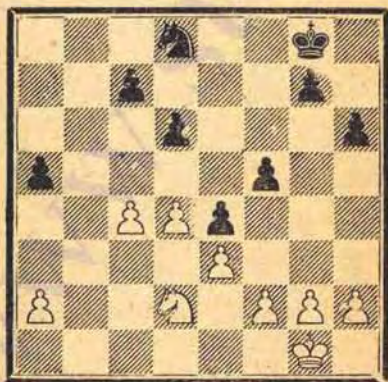
16. h6 ?

Mai bine 16. Nb3+, Rf6 17. Nc2 și negrul ar fi trebuit să caute calea de câștig arătată în nota precedentă.

16... Cd5 17. Rh8, Ce3: 18. h7, Cg4. Albul cedează.

Cal contra cal

Snosko-Borovsky



Alehin

Turneul dela Birmingham 1926

Albul câștigă foarte instructiv :

1. Rf1

La 1. Cb3 negrul ar fi răspuns 1... a4!
2. Ca5, Rf7 urmat de venirea regelui la d7 și c7—c5.

1... Cd7

Negrul concepe un plan greșit. Necesară era aducerea regelui, de ex. 1... Rf7 2. Re2, Re7 3. Rd1, Rd/ și albul trebuie să joace foarte bine căci 28. Rc2, Rc6 29. Rb3, Rb6 30. Ra4, Cd7 31. Cb3, Ra6! nu dă nimic căci la 32. Ca5 : ar urma 32... Cb6+ 32. Rb4, c5+ etc. Albul putea juca desigur mai bine, de ex. 28. Cb3, 28. f3 sau 28. g4.

26. Re2, Cb6 27. Rd1, a4

Cu intenția de a juca 28... c5 ceiace nu mergea direct din cauza 28. dc:, dc : 29. Cb3, Cc4: 30. Cc5: Ce5 31. h3 urmat de aducerea regelui la d4.

28. d5 !, Cd7

Singura contra-șansă.

29. Rc2, Ce5 30. Rc3, Cg4 31. Rb4, Cf2 : 32 Ra4 :, f4

Ceva mai bine ar fi fost 32... Rf7 deși și atunci albul câștigă: 33. Rb5, Re7 34. Rc6, Rd8 35. c5 !, Cg4 36. cd :, cd: 37. Rd6:, Ce3 38. a 4 etc.

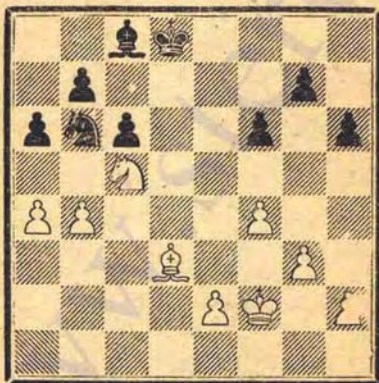
33. ef : , e3 34. Cf3, Cd3 35. Rb5 !, g5

Sau 35... e2 36. a4, e1D 37. Ce1 : , Ce1 :
38. a5 și albul câștigă.

36. fg : , hg : 37. a4, e2 38. h3 !, Cc5 39,
a5, Cb3 40. Ce1, Cd4 41. Ra4. Negrul ce-
dează.

Cal și Nebun contra Cal și Nebun

Flohr



Löwenfisch

Moscova 1936

Ultima mutare a negrului a fost 33... Cb6 amenințând Cd5. Mai bine ar fi fost 33... Cb2 amenințând Cd3 : și b6 la care albul ar fi fost silit să răspundă 34. a5.

Analiza lui Löwenfisch arată că albul câștigă și în cazul acesta, practic însă lucrul ar fi fost mult mai greu. Una din variantele posibile este 34... Cd1 + 35. Rf3, Rc7 36. e4 și albul păstrează șansele de câștig. Partida a urmat :

34. e4!, Ca8 35. Re3, Cc7 36. a5!, Re7

Dacă 36... Ce6 atunci 37. Ce6: urmat de Re3—d4—c5, Nc4 și e4—e5—e6—e7 și câștigă

37. Nc4, Rd6 38. Rd4, Ce8 39. e5+, fe: 40. fe:+, Re7

Negrul e în zugzwang. Regele nu poate muta din cauza e5—e6 și Re5 iar calul din cauza Ce4 cu am. Cd6. Deaceia albul trebuie să facă pentru a câștiga o mutare de așteptare.

41. h4!, Cc7

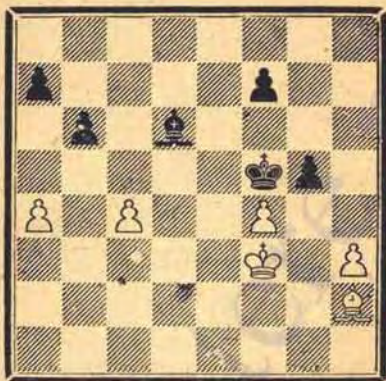
Negrul nu mai are mutări de pioni, dacă 41... g5 42. hg:, hg: 43. Ce4, g4 44. Cc5 și negrul e din nou în zugzwang.

43. Ce4, Ne6 43. Cd6, Nc4: 44. Rc4:, Re6 45. Cb7:

Aci partida s'a întrerupt și Flohr a cedat fără să mai joace.

Nebun contra Nebun

Fine



Kashdan

Campionatul Statelor-Unite 1936

Felul cum câștigă negrul acest final este deosebit de instructiv.

1. Ng1

După 1. Ng3 negrul ar fi trebuit să evite o cursă foarte ingenioasă : 1... Nf4: 2. Nf4:, gf: 3. h4, f6 4. a5, Re5?? 5. ab:, ab: 6. h5, Rf5 7. h6, Rg6 8. Rf4:, Rh6: 9. Rf5, Rg7 10. Re6, Rg6 11. Rd6, f5 12. Rc6, f4 13. Rb6:, f3 14. c5, f2 15. c6, f1D 16. c7 și negrul nu poate câștiga. Negrul ar fi jucat însă 3... a5 4. h5, Rg5

5. h6, Rh6: 6. Rf4:., Rg6 câștigând fără greutate.

1.. Nf4: 2. c5, bc: 3. Nc5:., a6 4. Nb6, Nd6 5. Nd8, Ne5 6. Na5, Nf6.

Negrul vrea să joace f7—f5 dar pentru aceasta trebuie întâi apărat pionul g5

7. Nb6, Ne7 8. Na5, Re6 9. Re4, f5+ 10. Rf3, Rd5

Prima etapă spre câștig este acum de a forța pionul alb a4 să înainteze la a5 unde va putea fi atacat de nebun.

11. Nc7, Rc5 12. Na5, Rc4 13. Nc7, Rb4 14. a5, Rc5

A doua etapă este ocuparea câpului d8 cu nebunul pentru a apăra pionul g5 și a ataca pe a5.

15. Nb6+, Rc6 16. Ne3, Nd8 17. Nd2, Rb5 18. Rf2, f4

Câștigul atârnă de un singur tempo. Interesant este faptul că și într'o alt. cale de câștig existentă negrul, câștigă tot datorită unui tempo. Această cală este următoarea:

Regele negru vine la h5, nebunul ia c7, se împinge g5-g4 după care regele se întoarce pe flancul Damei.

Albul se apără astfel: schimbul (hg:), regele rămâne la f2 iar nebunul la d2, pentru a lua pentru pionul a5, pionul g4.

În acest caz câștigul ar fi fost exact la fel ca în partidă.

19. Nc3

Cea mai bună șansă a albului; dacă 19... Na5 20. Nf6 remiză.

19... Rc4! 20. Nd2

Nebunul alb trebuie să rămână pe diagonală e1—a5 căci dacă 62. Ng7 atunci 62... Rb4 și câștigă.

20... Nd2 21. h4, gh: 22. Nf4:, Nd8 23. Nd2, Rb5 24. Rg2, Na5: 25. Ng5, Nb6

25... Ne1 ar fi fost o pierdere de timp căci după 26. Nd8 negrul ar fi trebuit să manevreze cu nebunul ca să ajungă la b6. (26... a5?? 27. Na5: remiză).

26. Nh4:, a5 27. Rf3, a4 28. Re2, a3 29. Nf6, Rc4 30. Rd2, Rb3 31. Rc1, a2

Albul cedează. Se amenință Nb6-c5-a3-b2 și pionul se transformă.

*

Foarte frumos s'a salvat negrul în partida *Kasparian-Goglidze* (Vezi diagrama în pag. 245)

1.... Ng4 +

Nu 1... Nb3 + 2. Re7, Nf7.? 3. h6 ± și câștigă.

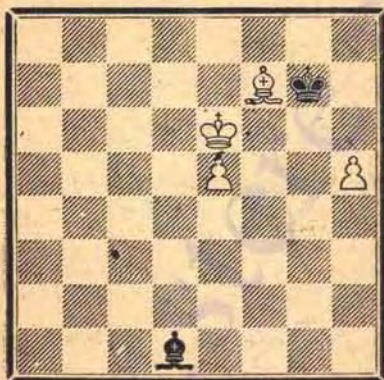
2. Re7, Ne2 3. Ng6

Dacă 3. e6?, Ng4 și Ne6:

3.... Ng4 4. Rd8, Rh6 5. Ne8, Rg7

6. Re7, Nd1

Kasparian



Goglidze

Tiflis 1929.

Negrul menține nebunul pe diagonala d1-h5 cât mai mult timp posibil pentru a putea lua imediat pionul „h” în cazul când nebunul alb mută.

7. Nf7

Manevrei Re7-d6-d5-e4-f5-g5 i se răspunde cu Ng4 8. Rd5, Rh6! 9. Re4, Rg5!

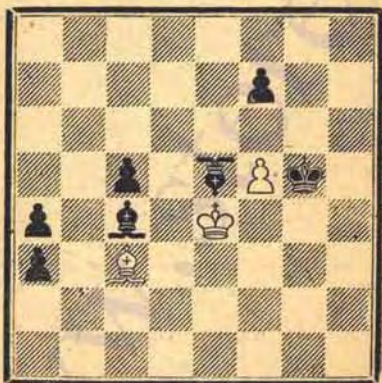
7..., Ne2 8. h6+, Rh6: 9. Rf6, Ng4 10.

Ng6, Ne2 11. e6, Nc4 12. e7, Nh5 13. Rf7, Rg5 Remiză.

Prezența nebunilor de culori diferite în final dă șanse de remiză chiar când una din părți este simțitor inferioară ca material.

Iată un exemplu concludent.

Pillsbury



Marogzy

Turneul dela München 1900

1. e6 !

O mutare strălucită. Albul sacrifică sf a treilea pion pentru a obține remiza.

1.... fe: 2. fe:, Ne6: 3. Re5, Nb3 4. Rd6, e4 5. Rc5, Rf5 6. Rb4, a2 7. Ra3, Re4 8. Rb2, Rd3 9. Ra1 Remiză

Albul joacă numai cu nebunul pe diagonală c3-h8 iar dacă c4-c3 ia cu nebunul.

Finale de Turnuri

Mai mult de 50% din partidele de șah ce se joacă la turnee se termină prin finale de turnuri.

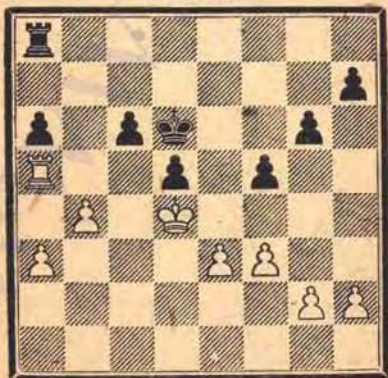
Cunoașterea lor este deosebit de importantă. Trei reguli nu trebuie uitate niciodată:

1. Turnul trebuie să stea în spatele pionilor liberi, atât proprii cât și adversi (Tarrasch).

2. Nu numărul, ci calitatea pionilor liberi decide

3. O poziție activă a turnului și a regelui compensează unul sau chiar doi pioni în minus.

Vidmar



Flohr

Nottingham 1936

Albul are avantaj și câștigă cu o tehnică excelentă :

1. e4 !

Profitând de faptul că turnul negru este legat de apărarea pionului a6, albul provoacă alte slăbiri ale poziției negrului.

1.... fe: 2. fe:, de: 3. Re4:. Ta7 4. Rf4, h6 5. h4, Re6 6. Rg4, Ta8 7. h5!, g5.

Dacă 7.... gh, atunci 8. Rh5:, Tg4 9. g4 cu câștig ușor.

8. g3, Ta7 9. Rf3, Ta8 10. Re4, Ta7 11. Rd4, Rd6 12. Rd4, Re6 13. Te5+ !

Forțând pătrunderea turnului la e8 sau a regelui la f5.

13... Rd6 14. Te8, c5.

Nimic nu poate salva.

15. Td8+, Rc6 16. Tc8+, Rb6 17. Tc5:, Th7 18. Te5, Rc6 19. Te6+, Rb5 20. Rf5, Tf7+ 21. Tf6 Negrul cedează.

Löwenfisch



Eliskases — Moscova 1936

1. Td6+

Altfel negru joacă Tc7 așezându-și turnul în poziția cea mai bună (în spațiile pionului liber: regula lui Tarrasch)

1... Rf5 2. Tc6, Te1+ 3. Rh2, Tc1 4. Tc7, g5!

Albul câștigă un pion dar pionul liber negru devine foarte periculos. Pionul „g” trebuie păstrat căci el împiedică pe alb să-și creeze rapid un pion liber pe flancul negrului.

5. Ta7:, c4 6. Ta5+?

Grigoriev a arătat că acest șah pierde partida. Trebuia jucat 6. Te7, c3 7. a4, Ta1 (După 7... c2 8. Tc7 regele negru nu poate scăpa de șahuri când încearcă să se apropie de pionul c2) 8. Tc7, Ta3 9. a5, Re5 10. a6, Rd4 11. a7, Rd3 12. f4, c2 13. Td7+, Re2 14. Tc7, Rd2 15. Td7+, remiză (analiza lui Grigoriev)

6... Re6! 7. Ta6+, Rd5 8. Th6:

Acum albul are doi pioni în plus. Majoritatea măștrilor au considerat poziția remiză. Câștigul atârnă însă de un singur tempo.

8... c3 9. Th8

Dacă 9. Tg6, c2 10. Tg5:+, Rd4 11. Tg4+, Rd3 12. Tg6, Ta1! 13. Tc6, c1D 14. Tc1:, Tc1: și negrul câștigă.

8.... **Ta1!** 10. **Tc8**, **Ta3**: 11. **Rh3**

Singura șansă căci crearea unui pion liber prin 11. g4, 12. g3 și 13. f4 ar dura prea mult iar la 11. f4? urmează 11... g4!

11.... **Rd4** 12. **Rg4**, **Ta5!** 13. **f4**, **Tc5**
14. **Td8+**, **Re3** 15. **Td1**

Dacă 15. **Te8+** atunci 15... **Rf2** 16. **Ta8**
c2 17. **Ta1**, gf: 18. **Rf4**:, c1D+ 19. **Tc1**:,
Tc1: 20. g4, **Tc4+** 21. **Rf5**, **Rg3** 22. g5
Rh4 23. g6, **Rh5** 24. g7, **Tg4**; sau 18. gf:.,
c1 D 19. **Tc1**:, **Tc1**: 20. f5, **Re3** 21. f6,
Re4 22. **Rg5**, **Re5** 23. f7, **Tf1** 24. **Rg6**, **Re6**
Pentru a face remiză albului nu-i ajunge
mereu un tempo.

15... c2 16. **Tc1**, gf. 17. gf:, **Rd2** 18.
Ta1, c1 D 19. **Tc1**:, **Tc1**: 20 **Rg5**, **Re3** 21.
f5, **Re4** 22. g4, **Re5** 23. **Rg6**, **Tc6+** 24.
Rg7, **Ta6!**

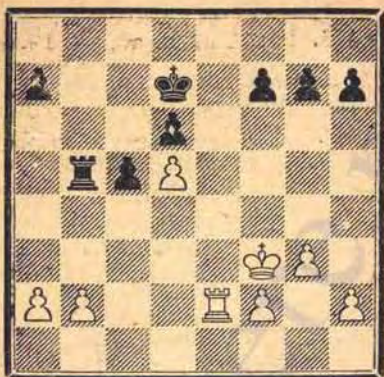
Dacă direct 24... **Rf4**? atunci 25. f6,
Rg4: 26. f7.

25. **Rf7**, **Rf4** 26. **Re7**, **Rg5!**

Albul cedează.

Instructiv a câștigat negrul în partida

Budo



Cehower
Tiflis 1937

1.... Tb4!

Negrul ocupă cu tempo orizontala 4-a și amenința decisiv Td4

2. Td2, Re7!

Regele negru se îndreaptă spre câmpul e5 de unde va ataca pionul slab d5.

3. Re3, Rf6 4. f4, Rf5 5. Rf3, h5 6. b3

Dacă 6. h3 atunci 6... g5! 7. g4+ (7. fg: Rg5: 8. b3, a5 urmat de Rg5-f6-e5) 7... hg: + 8. hg: +, Rf6 și negrul câștigă pionul g4 sau d5.

6.... a5 7. Td3

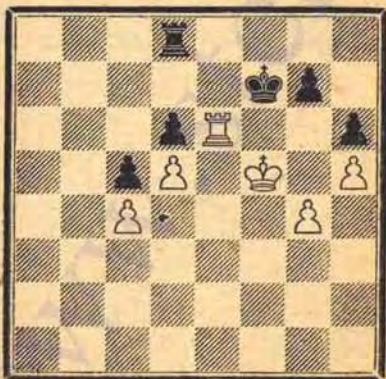
La 7 Te2 ar fi urmat 7... a4 8. ba:, Ta4: 9. Te7?, Ta3+ 10. Re2, Ta2:+

7... a4 8. ba:, Ta4 9. a3, g5! 10. fg:, Rg5

După aceasta drumul regelui negru spre pionul d5 este liber. Negrul a câștigat ușor.

În finale de turnuri trebuiesc totdeauna exploatare toate posibilitățile. De multe ori o șansă de câștig sau de salvare trece pe lângă jucătorul cel mai bun, și acesta n'o vede. De ex. în poziția din diagramă

Bernstein



Forgacz
Coburg 1904

albui are două mari avantaje: T său atacă, e activ, în timp ce T negru apără e pasiv.

Deasemenea R alb amenința să înainteze, și R negru trebuie să caute să împiedice această înaintare.

Aceste avantaje sunt bazate pe slăbiciunea poziției de P a negrului. Pd6 înapoiat, și slăbiciunea câmpurilor (e6 și g6). Dar cum continuă albul?

Metoda de câștig este foarte interesantă: Albul schimbă toți P. de pe aripa R. pentru a avea acces la P. negri rămași.

Realizarea tactică a acestui plan cere multă precizie și răbdare, cum a arătat Dr. Tartakower:

1. g5!, hg: 2. Rg5:, Td7

Metoda activă nu dă niciun rezultat: 2... Te8 3. Td6:, Te5+ 4. Rg4, Te4+ 5. Rf5, Tc4: 6. Td7+ și albul câștigă.

3. h6, gh: 4. Th6:, Rg7 5. Tg6+, Rf7

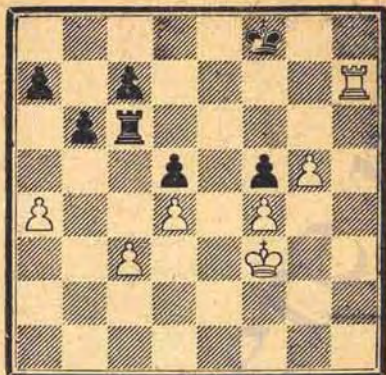
Dacă 5... Rh7 6. Rf6!, Td8 7. Tg7+, Rh8 8. Te4 și alb câștigă.

6. Rf5, Td8 7. Th6, Rg7 8. Tf6!, Td7 9. Re6, Ta7

Sau 9... Td8 10. Tf7+, Rg6 11. Td7 10. Tf4, Ta6 11. Tf7+, Rg6 12. Tc7!, Ta4 13. Rd6:, Tc4: 14. Tc5:, Td4 15. Rc7!, Rf6 16. d6, Re6 17. Tc1 urmat de Te1+ și alb câștigă.

În loc de aceasta în partidă a urmat 1. Te2, Tf8?! 2. Te6, Rg8+! 3. Rg6, Tf4! Remis.

Tartakower



Capablanca

New-York 1924

Albul stă mai bine (turnul pe linia 7-a și pionul liber) dar negrul și-a creat o contra-șansă puternică prin atacul asupra pionului c3.

Capablanca câștigă printr'o manevră deosebit de frumoasă :

1. Rg3!, Tc3 : + 3. Rh4, Tf3 3. g6, Tf4: + 4. Rg5, Te4

Forțat căci la 4... Td4: ar fi urmat 5. Rf6:, Re8 (Rg8 6. Td7) 6. Tc7., Ta4: 7. g7, Tg4 8. Ta7: urmat de g8D (Tg8: 10. Ta8+)

5. Rf6 !

Pionul f5 servește drept pavăză regelui alb.

5... Rg8 6. Tg7+, Rh8 7. Tc7 :, Te8 8. Rf5 :, Te4

Dacă 8... a5 atunci 9. Ta7, b5 10. a5!

9. Rf6, Tf4+ 10. Re5, Tg4 11. g7+, Rg8

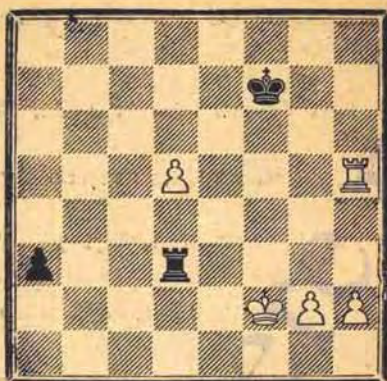
Dacă 11... Tg7: 12. Tg7:, Rg7: 13. Rd5:, a6 14. Rc6 etc.

12. Ta7 :

Câștigul este acum simplu. A mai urmat 12... Tg1 13. Rd5:, Tc1 14. Rd6, Tc2 15. d5, Tc1 16. Tc7, Ta1 17. Rc6, Ta4: 18. d6 Negrul cedează.

Desigur finalele de turnuri pot prezenta mii de posibilități, pe care nu le putem analiza într'un spațiu restrâns. Pentru a ilustra resursele extrem de ascunse pe care le pot conține poziții aparent simple, dăm două finale deosebit de complicate și interesante. Poziția din diagramă s'a prezentat în partida:

Alehin



Reshevsky

Avro, 1938

Negrul pare pierdut. Totuși acest final ascunde șanse practice atât de mari încât la tabla de joc Reshevsky nu a putut câștiga. Partida a continuat astfel:

47. Th7+, Rf3 48. Ta7, Re5! 49. Ta5, Td2+ 50. Rf3, Td3+ 51 Re2

Dacă 51. Rg4 atunci 51... Td2 52. Rh2, a2 continuând ca în partidă—

51... Tb3 52. Rf2, Tb2+ 53. Rg3, Tb3+ 54. Rh4, Tb2 55. Rh3, a2 56. d6+

După 56. g4, Rf4 albul este în zugzwang

56... Rd6 : 57. g4, Rc6! 58. Rg3, Rb6
 59. Ta8, Rb5 60. h3, Rb4 61. Rf4, Tc2
 62. Tb8+, Ra3 63. Ta8+, Rb3 Remiză.

Și totuși albul putea câștiga cum a arătat campionul Spaniei, Dr. Rey, cu 47. h3! Variantele posibile sunt următoarele:

I. 47... Re7 48. Th6, Td5: 49. Ta6, Td3 (49... Td2+ 50. Rg3, a2 vezi IV) 50. h4, Rd7 51. h5, Rc7 (51... Re7 52. g3, Rf7 53. Rg2 vezi III) 52. g4, Rb7 53. Ta4, Rb6 54. h6, Th3 55. g5, Th5 56. Ta3:, Tg5: 57. Th8 și alb câștigă. II. 47... Rg6 48. Te5, Rf6 49. Te6+, Rf5 50. Ta6, Re5 (50... Rf4 51. d6, Td2+ 52. Rg1, a2 53. Rh2, Re5 54. d7 etc.) 51. d6, Rc6 52. d7+, Rd7: 53. h4, Rc7 54. g3, Rb7. 55. Ta4, Rb6 56. h5, Td5 57. Ta3:, Th5: 58. Tc3 și alb câștigă III. 47... Rf6 48. d6!, Td6: 49. Ta5, Td3 (49... Td2+ 50. Rg3, a2 51. h4 etc.) 50. h4, Rg6 51. g3, Tb3 52. Rg2, Rf6 (52... Tb2+ 53. Rh3, Ta2 54. Rg4, Ta1 55. Ta6+, Rf7 56. Rg5, a2 57. g4!, Re7 58. Ta7+, Re8 59. h5, Rf8 60. h6 etc.) 53. Rh3, Rh6 54. h5+, Rh6 55. Rh4, Tc3 56. Ta6+, Rh7 57. g4, Rg7 58. h6+, Rh7 59. Rh5, Th3+ 60. Rg5 și alb câștigă.

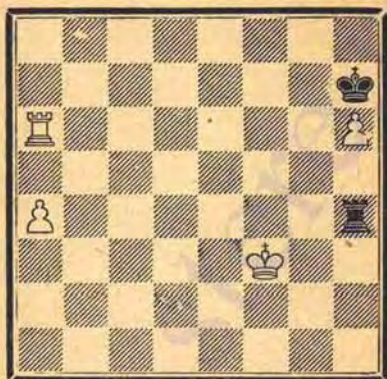
IV. 47... a2 48. Th7+, Rf6 49. Ta7, Td2+ 50. Rg3, Re5 51. Ta5, Td3+ 52. Rg4, Td2. 53. g3, Td4+ 54. Rh5, Td3 55. Rh4, Td2 56. g4 și alb câștigă.

*

La prima vedere, poziția negrului pare complet pierdută. Aceasta a fost de alt-

fel și părerea multora dintre participanții turneului. Cu toate acestea, negrul are o apărare a cărei idee fundamentală este următoarea :

Bondarevschi



Smislov

(Al XII-lea campionat al U.R.S.S. 1940)

Albul poate câștiga numai prin înaintarea și transformarea pionului „a”. Pentru a realiza această înaintare el trebuie să mute mai curând sau mai târziu turnul pentru a libera drumul pionului.

Negrul atacă tot timpul pionul din flanc. Din această cauză albul trebuie să apere mai întâi pionul cu regele (pentru a putea muta turnul). În momentul când albul apără pionul cu regele, negrul începe

să dea şahuri cu turnul, îndepărtează regele de pion și îl atacă iar. Se naște un cerc vicios din care nu există eșire !

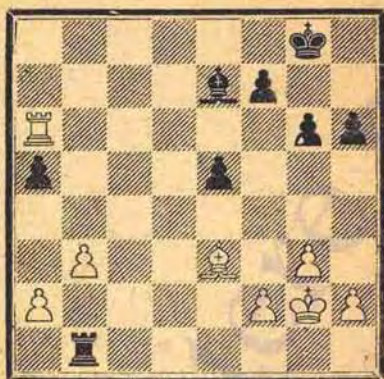
Partida a continuat :

50... *Tb4*. 51. *Re3*, *Tc4*. 52. *Rd3*, *Tb4*. 53. *Rc3*, *Tf4* ! (Cel mai simplu. Dacă negrul ar fi jucat. 53... *Tg4* atunci mai târziu când turnul ar fi dat şahuri i-ar fi lipsit câmpul *g7*). 54. *Rb3*, *Tf3* + ! (Începe seria şahurilor). 55. *Rc4*, *Tf4* +. 56. *Rd5*, *Tb4* (Nu trebuie uitată ideea fundamentală a apărării negruului. Şahurile sunt necesare numai pentru a îndepărta regele alb de pion. Deaceia ar fi fost rău. 56., *Tf5* + ? 57. *Re6*, *Tf4*. 58. *a5* și albul trebuie să câștige. De ex. 58... *Ta4*. 59. *Rd7*, *Ta1*. 60. *Rc7*, *Ta2*, 61. *Rb7*, *Ta1* 62. *Ta8* etc. Sau 58... *Te4* + 59. *Rd6*, *Td4* + 60. *Rc6*, *Tc4* + 61. *Rb5* și câștigă).

57. *Rc6*, *Tf4* 58. *Rd7*, *Td4* + 59. *Rc7*, *Tf4* 60. *a5*, *Tf5* ! 61. *Rd7*, *Td5* + 62. *Re7*, *Te5* + 63. *Rf6*, *Tc5* 64. *Ta8*, *Td5* 65. *a6*, *Td6* + 66. *Re7*, *Th6* : 67. *Rf7* (67. *a7*, *Ta6* remiză). 67... *Tb6* 68. *Ta7*, *Rh6* 69. *Rf8*, *Tb8* + 70. *Re7*, *Tb6* 71. *Re8*, *Rg6* 72. *Rd8*, *Tf6* 73. *Rc8* remiză.

Albul nu poate muta turnul de pe coloana „a”. După 73... *Tf8* + 74. *Rc7*, *Tf7* + 75. *Rb6*, *Tf6* + 76. *Rb5*, *Tf5* + 77. *Rb4*, *Tf6* ! 78. *Ta8*, *Rg7* ! se ajunge la o poziție teoretică în care nu se poate câștiga din cauza atacurilor din flanc.

Finale de turnuri și piese minore *Müllner-Barry*



Alehin
Margate 1938

Albul n'a obținut cine știe ce în mijlocul de partidă. În finalul care urmează însă, Alehin joacă cu o forță și o precizie uimitoare desfășurând toate posibilitățile de care dispune.

Realizarea câștigului în acest final este un adevărat tur de forță plin de învățăminte pentru acei cari vor să joace bine șah.

26 ... Nb4 27. Nh6:, Tb2 28. Ng5 !!

O mutare foarte tare. Albul organizează cu mijloace neînsemnate atacul asupra regelui advers.

28 ... Ta2: 29. Nf6. g5

Pentru a se apăra de mat.

30. Ne5:, Nc5!

Și negrul joacă foarte bine.

Este mult mai important ca figurile albe să fie ocupate prin amenințări decât să se ia imediat pionul b3 care nu poate scăpa.

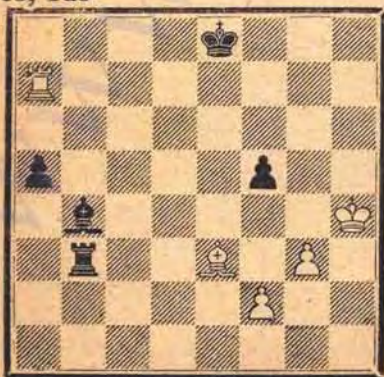
32. Tf6, Ne7 32. Tc6, f5.

Se amenința 33. Tc8+, Rh7 34. Tc7, Nb4 35. Tf7: + urmat de Tf3.

33. Tc7, Rf8 34. Nd4!

Foarte fin jucat. Dacă acum 34... a4 atunci 35-ba:, Ta4: 36. Nc5!, Nc5: 37. Tc5: și pionii negri cad,

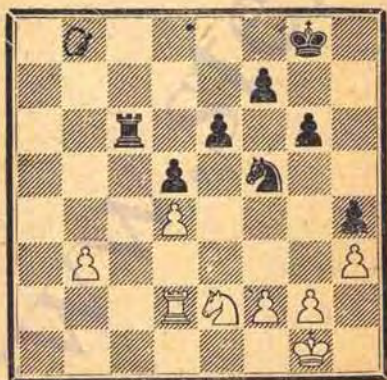
34... Re8 35. Ta7, g4 36. Nb6, Nb4 37. h4, gh: e. p. 38. Rh3:, Ta3 39. Rh4, Tb3: 40. Ne3, Td3.



Negrul s'a apărat până aci foarte bine și jucând 40,.. Ne7+ ar fi putut salva probabil partida, de ex. 41. Rh5, Tb5 42. Rg6, Td5 43. Ng5, Ng5: 44. Rg5:, Tb5 45. Rf6. Albul mai păstrează oarecari șanse de câștig dar mult mai mici ca în partidă.

41. Rg5, Td5 42. Rf6!, Nc3+ 43. Rg6. Nb2 44. Ng5!, Nd4 45. Te7+, Rf8 46. Te6, Td7 47. Nh6+, Ng7 48. Nf4!, Td8 49. Ta6, Nc3 50. Rf5:, Tc8 51. Nd6+, Rg7 52. f4 și negrul cedează

Capablanca



Em. Lasker

A 10-a din match, Havanna 1921

Capablanca realizează avantajul (pioni izolați la b3 și d4, poziția mai bună a figurilor) cu o tehnică exemplară:

1.... Tb6! 2. Td3, Ta5!

Acum turnul pătrunde pe poziția bună „în spatele pionului liber“.

3. g4

Dacă 3. Cc3 atunci Ta1+ 4. Rh2, Tc1 5. b4, Tc2 6. Rg1, Tb2 7. b5, Tb4.

3.. hg: 4. fg:

Mai bine decât 4. Rg3: la care urmează 4... Ta1+ 5. Rg2, Cd6 și Tb1.

4.... Ta2 5. Cc3, Tc2 6. Cd1, Ce7.

Calul se îndreaptă spre c5 de unde va ataca pionul d4 oprind în același timp pionul „b“.

7. Ce3, Tc1+ 8. Rf2, Ce6 9. Cd1, Tb1.

Dacă 9... Cb4 10. Td2, Tb1 albul joacă 11. Cb2! și dacă 11... Tb2: atunci 12. Tb2:, Cd3+ 13. Re2, Cb2: 14. Rd2: și albul recâștigă calul.

10. Re2?

Cel mai bine ar fi fost 10. Re1 (10. Re3. Cb4), Ca5 11. Rd2!, Tb3: 12. Tb3: și albul s'ar mai fi putut apăra.

10.... Tb3: 11. Re3, Tb4 12. Cc3, Ce6 13. Ce2, Cf5+ 13. Rf2, g5 15. g4, Cd7 16. Cg1, Ce4+.

Figurile negre stau mult mai bine decât cele albe.

17. Rf1, Tb1+ 18. Rg2, Tb2+ 19. Rf1, Tf2+ 20. Re1, Ta2 21. Rf1.

Dacă 21. Cf3 atunci 21... Cf2 iar la 21. Ce3, Ta1+ 22. Td1, Td1:+ 23. Rd1, Cf2+,

21.... Rg7 32. Te3, Rg6 23. Td3, f6 24. Te3

Nu merge 24. Tb3 sau Tf3 din cauza Cd2+ iar la 24. Td1, Cg3+ 25. Re1, Tg2! Albul este aproape în zugzwang.

24.... Rf7 25. Td3, Re7 26. Te3, Rd6 27. Td3, Tf2+ 28. Re1, Tg2 29. Rf1, Ta2 30. Te3, e5 31. Td4, ed: 32. Td4:

Dacă 32. Ce2, Td2 33. Td4:, Cg3+ 32... Rc5 33. Td1, d4 34. Tc1+, Rd5 și Albul cedează.

Finale de Dame

Aceste finale sunt cele mai grele pentru jocul practic. Numărul mare de continuări posibile la fiecare mutare, cum și pericolul mereu prezent al șahului etern fac foarte dificilă calcularea varianțelor. Ne vom limita să dăm un exemplu din jocul practic care demonstrează destul de clar felul cum trebuie jucate aceste finale.

Alehin



Keres

Dresda 1936

Poziția pare la prima vedere egală. În realitate negrul este în avantaj datorită faptului că albul nu poate accepta schimbul Damelor căci finalul de pioni este câștigat de negru.

Dacă acest avantaj este sau nu suficient pentru câștig împotriva celei mai bune apărări, rămâne o chestiune la care este foarte greu de răspuns.

Partida a continuat:

36. b3

Nu merge 26. e5 din cauză 26... f3! 27. g3, Dc2 28. Df2, Dc1+ 29. Df1, Lf1+: urmat de 30... de: sau 7. Df2, Db1+ 28. Df1, f2+! 29. Rf2:, Db2+: și 30... De5:

26... Dh5! 27. Dd3

Impiedică pătrunderea damei. Mai rău ar fi fost 27. Dd2 din cauza 27... De5.

27... Rf7 28. g3

Pentru a scăpa de pionul supărător f4. Finalul de pioni după 28. Df3, Df3: 29. gf:, Rf6 este pierdut de alb, de ex. 30. Rg2, h5, 31. h4, Re5 32. Rf2, Rd4 33. Re2, Rc3 urmat de a5.

28... fg: 29. hg:, Re7!

Planul negrului este să limiteze cât mai mult sfera de acțiune a Damei albe. Prima etapă este ocuparea câmpului e5.

30. Rg2

La 30. Dd4 ar fi urmat 30... Dg5! 31. Rg2, h5 în favoarea negrului. Finalul de pioni după 30... De5 31. De5:, de: 32. b4 nu mai este pierdut de alb.

30.... De5 31. Df3, h5! 32. Rh3

La 32. Df4 urma 32.., Df6!

32.... g6 33. Df4

Pentru a specula slăbiciunea câmpului h6. Schimbul reginelor fie la f4 fie la e5 este favorabil albului.

Greșit ar fi fost însă 33. g4, hg: + 34. Dg4:, Df5 + 35. Dh5:, gh: și finalul de pioni e câștigat de negru.

33... Df6 34. Dh6

După aceasta s'ar părea că albul a obținut un contra joc suficient

34.... Rf7!

Acum negrul are de când să gonească Dama albă dela h6 după care să joace Rg7. La 35. Dh7? urmează Dg7

35. Rg2

Nu se vede ceva mai bun. Dacă 35. a3 atunci 35... Df1+ 36. Rh2, De2+ 37. Rh3 De4: 38. Dh7+, Re8 etc

35... Db2+ 36. Rh3

Nu 36. Rf3, Dc3+ 37. Rf2, Dc2+ 38. Rf3, Dd3+ 39. Rf2, De4: etc.

36... Da1!



Atacând în același timp la h1 și a2, negrul forțează retragerea Damei albe

37. Df4+, Rg7 38. Df3, Df6 39. De2, Rh6 40. Rg2, g5 41. b4, De5

Nu merge 41... h4 42. gh, gh: 43. Dg4, Dg5 44. Rh3!, Dg4:+ 45. Rg4:, Rg4 46. Rh4:, Rf6 47. Rg4, Re5 48. Rf3, Rd4 49. Rf4, Rc4: 50. Rf5 remiză

42. Df3, Rg6 43. g4?

O mutare slabă care ușurează jocul negrului. Mult mai bine ar fi fost, cum a arătat Grigoriev, 43. a3 și dacă 43... g4? atunci 44. Df4! și negrul nu poate câștiga nici finalul de pioni, nici cel de Dame.

După 43..., Db2+ 44. Rg1, Df6 jocul albului ar fi fost mai ușor ca în partidă.

43.... hg: 44. Dg4:, Db2+ 45. Rf3, Da3+ 46. Re2, Da2:+ 47. Rd3, Db3+ 48. Rd4, Db2+ 49. Rd3, Df6

Acum negrul are un pion în plus și un pion liber. Cu toate acestea câștigul este foarte greu.

50. b5

Impiedică a7-a5 ceea ce ar fi creat un nou pion liber.

50.... Df4 51. De6+ Rh5 52. Dh3+, Dh4 53. Df3+, Dg4 54. Df7, Rh4 55. Dc7:, Df3+ 56. Rd4, Df6+ 57. Rd3, g4

58. Dh7+, Rg5 59. Dg8+, Rf4 60. De6, Rg5.

Probabil inițial negrul avea de gând să foace 60... De5 dar a observat în ultimul moment că după 61. Df7+, Rg3 62. Da7: victoria este îndoelnică. Dacă acum 61. Dg8+, Dg6 62. Dd8+, Rf4 și câștigul este destul de clar.

61 e5

Singura posibilitate de a incurca jocul.

61 De5, 62. De5:, de: 63. Re4, Rf6 64. Re3, Rf5 65. Rf2. e4 66. Re2, g3 67. Re3. Rg4.

Negrul putea câștiga cum a arătat Grigoriev, și cu 67... Re5 68. Re2, Rd6 69. Re3, Rc7 70. Re2, Rb7 71. Re3, a5 72. ba:, Ra6: 73. Re2, Rb7 73. Re3, Rc7 75. Re2 Rd6 76. Re3, b5 și negrul câștigă.

68. d6, g2 69. Rf2, Rh3 70. d7, e3+ 71. Rf3, g1 D 72. d8 D, Df2+ 73. Re4, e2 74. Dd7+, Rg2 75. Dg4+, Rf1 și albul cedează.

Avantajul calității

Prin „calitate” se înțelege a avea un turn pentru o piesă minoră, (un nebun sau un cal). O regulă clasică spune: „avantajul calității decide partida dacă mai sunt pionii pe tablă”. Aceasta nu este totdeauna exact. Totul de, inde de

cele mai multe ori de poziție. Realizarea avantajului calității este de multe ori foarte greu, dacă nu chiar imposibil.

Exemplul următor este foarte instructiv și arată cum trebuie condus atacul și apărare în asemenea cazuri

Ragozin



Em. Lasker

Moscova 1936

Negrul are calitatea pentru un pion. Realizarea avantajului este grea căci flancul Damei este foarte slab. Albul amenință cu manevra : Nd3, Rf2-e3-d4, urmat de c4 după care câștigul este imposibil.

31. Nd3, Rg7 32. Rf2, Rf6 33 Re3, Re5!
34. g5 !

Excelent jucat. Flancul regelui este acum paralizat și pentru a-l debloca negrul va fi silit să scimbe pioni ceiace nu poate fi decit în favoarea albului.

34... Rd6 35. h4, h6 ?

Dă albului șanse foarte bune de remiză. Trebuia jucat 35... Te5 + și dacă 36. Rd4, Te1.

36. gh :. Th5 37. g3, Th6 : 38. c4, Th5 39. cb : ?

Aci albul ar fi putut forța remiza cu 39. b4 !, de ex. 39... Te5 + 40. Rf4, f5 41. cb :. ab : 42. h5, gh : 43. Nf5 :. Te1 44. Ng6, Rd5 45. Nh5 :. Ta1 46. Nf7 + urmat de Ne8.

39... ab : 40. b3, Te5 + 41. Rf4, Td5 42. Ne4, Td2 43. g4, Ta2 44. h5, Ta3 : 45. b4.

Aci Capablanca a recomandat 45. hg :. fg : 46. Nc2, Ta2 47. Nd3 !, b4 48. Rg5 cu mari șanse de remiză.

Rabinovici a arătat că totuși negrul câștigă : 48... Tb2 49. Nc4, Tg2 ! 50. Nd3, Tg3 51. Nc2, Re7 ! 52. Rf4, Tc3 53. Nd1, Tc5 54. g5, Tf5 + 55. Rg4, Tf2 56. Nf3, Tb2 57. Nd5, Rd6 58. Nf7, Td2 + 59. Rh4, Re5 60. Ng6 :. Rf4 și câștigă.

45... f5 !

Foarte bine. Până la sfârșit Ragozin joacă partida excelent.

46. Nb1

Sau 46. Ng2, Ta2 47. Nb7, Ta7 48. Ng2, gh : 49. gh : , Th7 50. Nf3, Re6 etc. (Rabinovici).

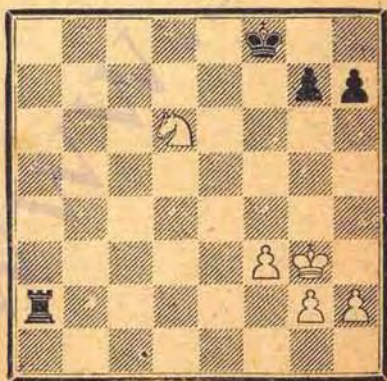
46... gh : 47. gh : , Tb3 48. Rg5, Re5 49. Rg6, Tg3 + 50. Rf7, Tb3 51. Nc2, Tb4 : 52. h6, Tb4 53. Rg6, b4 54. Nd1, f4 55. h7, Tb7 : 56. Rb7 : 57 Rg6, f3 58. Rg5, Re3 Albul cedează.

*

Calul este mult mai slab ca Nebunul în lupta contra Turnului, mai ales când pionii sunt pe ambele aripi.

Chiar atunci există pionii numai pe o singură aripă Turnul poate câștiga cum a arătat Alehin în partida următoare :

Alehin



Vidmar
San-Remo 1930

Dr. Alehin arată în cartea sa „Cele mai bune partide ale mele 1924-1927” că planul negrului constă în mărirea puterii de acțiune a celor două figuri ale sale și în crearea de slăbiciuni în poziția de pioni a adversarului. „Nu am văzut niciodată-spune Dr. Alehin-un final de acest fel în literatura șahistă și m'am așteptat într-o oarecare măsură, ca adversarul meu să găsească o poziție de apărare satisfăcătoare”

39. h4

Este greu de arătat în mod exact ce trebuie să facă albul. Este însă clar că pionii nu trebuiau mutați decât de nevoie sau în cazul când ar fi putut fi schimbați imediat.

Acum regele alb are două puncte de aparat: g2 și h4.

39.... Re7 40. Ce4, h6 41. Cf2, Re6 42. Cd3, Rf5 43. Cf4, Ta4 44. Cd3, Tc4 45. Cf2, Tc6 45. Ch3, Re5

Acum negrul amenință să-și aducă regele la f1, de ex. 47. Cf4, Rd4 48. Rf2, Tc2 + 49. Rg3, Re3 50. Cd5+, Re2 51. Cf4+, Rf1 după care negrul s'ar fi străduit prin zugzwang să ocupe punctul f2. Abia după aceasta s'ar fi început alte operații pentru a obține câștigul. Mutarea următoare a albului dă negrului noi punte de atac.

47. h5 ?, Tc2 48. Cf4, Td2 ! 49. Ch3
Rd4 50. Cf4. Re3 51. Ce6.

Dacă 51. Ch3 atunci 51... Ta2 ! 52. Cf4,
Ta5 și câștigă pionul h5.

51.... Td5 52. f4

Dacă 52. Rh4 atunci 52... Te5 ! 53. Cg7: ,
Tg5 urmat de Tg2: etc.

52... Tf5 !

Pionul „f“ este mai important decât
pionul „h“ care va fi luat mai târziu,

53. Rg4, Tf6 !

Impiedică pe alb să pace g3.

54. f5, Tf7

Negrul putea câștiga mai repede cu
54... Re4, 55. Cg7: , Tf7: 56. Ce6 (sau 56.
Ce8, Re5!) 56... Tf5: 57. g3, Te5 58. Cf4,
Tg5+ 59. Rh4, Rf3 și câștigă.

55. g3

Grăbește sfârșitul. După 55. Cd8!, Tf6
56. Ce6 prin Re4! negrul ar fi intrat în
varianta arătată mai sus.

5... Re4 56. Cc5.+ , Rd4! 57. Cb3.+ , Re5
și albul cedează

Au apărut: IN „BIBLIOTECA de BUZUNAR”

Nr. 1. MIHAIL SADOVEANU:	Fantaziile răsăritene
„ 2. ARMAND CUVILLIER:	Introducere în Sociologie
„ 3. WILLI BREDEL:	Reporter special
„ 4. Ing. DRAGULANESCU:	Formular de matematici și calcul
„ 5. *.*	Carte de cântece
„ 6. *.*	1848 (Documente)
„ 7. S. SAMARIAN:	Cartea jucătorului de sah
„ 8. BERNARD SHAW:	Discipolul diavolului
„ 9. ANTON CEHOV:	Țăranii
„ 10. A. MILE:	Aplicațiile radio-electrici citate
„ 11. GEO BOGZA:	Țara de piatră
„ 12. ROMAIN ROLLAND:	Beethoven
„ 13. KAREL ČAPEK:	Schimbul întâi
„ 14. FRANS MASEREEL:	Calvarul unui om
„ 15. MIHAIL EMINESCU	Poezii
„ 16. MARCEL PRENANT:	Darwin
„ 17. VIRGIL GHEORGHIU:	Inițiere muzicală
„ 18. IONESCU-DUNĂREANĂ:	Drumuri de munte
„ 19. CLAUDE ROY:	Parisul răsculat
„ 20. AL. ȘTEFANOPOL:	Regina Balului
„ 21. TUDOR ARGHEZI:	Versuri alese
„ 22. POENARU și MIRCEV:	Boxul
„ 23. GARCIA LORCA:	Nemăpomenita pantofăreasă
„ 24. AD. BYCK:	Negrii cântă
„ 25. Dr. OCTAV MALLER:	Ereditate și mediu
„ 26. ROGER MARTIN DU GARD:	Familia Thibault
„ 27. VERA INBER:	Asediul
„ 28. MIHAIL ROLLER:	Figuri din Revoluția Franceză
„ 29. TIHON HOLODNĂI:	Miciurii transformă plantele

Vor apărea:

N. BĂLCESCU:	Scrieri alese
C. BOGAS:	Părintele Ghermănuța
JOHN STEINBECK:	
ROMAIN ROLLAND:	
CARAGIALE:	

EDITURA

PRE

