

BORIS VARZARI



MANUAL DE ȘAH

VARZARI BORIS

MANUAL DE ȘAH

EDITURA MILITARA
A MINISTERULUI FORTELOR ARMATE ALE R.P.R.
București — 1955

Capitolele I, II, III și IV au fost
întocmite de Varzar Boris. Capito-
lul V a fost întocmit de S. Samarian.

„Manualul de șah pentru începători”, tipărit de Editura Militară a M.F.A. ale R.P.R. în anul 1951, a fost epuizat într-un timp scurt, ceea ce denota viul interes și dragostea pentru jocul de șah a miilor de cititori.

Trecînd la întocmirea prezentului manual de șah, s-a ținut cont de lipsurile pe care le avea primul manual și de dorința cititorilor ca manualul să fie completat cu capitolul „Deschideri”.

S-a refăcut întreaga lucrare. Noul manual, ce se numește „Manual de șah”, are capitolul „Deschideri” mult mai dezvoltat, jocul de mijloc completat cu teoria combinațiilor, iar finalul este completat cu studiile maestrului sovietic N. D. Grigoriev.

În partea I a manualului, la cererea cititorilor, s-au expus regulile jocului de șah pentru cei care învață pentru prima dată jocul.

S-a căutat ca, într-un ansamblu legat — fără a avea pretenția că acest manual cuprinde totul — să se expună teoriile șahului, plecînd de la simplu la compus într-un mod gradat, progresiv, astfel ca cititorii să poată urmări și însuși conținutul mai ușor. Scopul prezentului manual este de a da jucătorilor cunoștințele necesare ca ei să poată înțelege și interpreta singuri o partidă și să tragă concluzii juste, iar pe de altă parte de a le da o bază teoretică cu ajutorul căreia să-și poată continua studiul șahului și să urmărească tot ce apare în literatura șahistă.

PARTEA I

ISTORICUL JOCULUI DE ȘAH

Originea jocului de șah se pierde în adinca antichitate. Se credea că acest joc a fost inventat în India cu mai bine de 2 000 de ani în urmă, însă cercetările mai noi arată că șahul a luat naștere în țările Asiei Centrale, înaintea erei noastre, trecind apoi în India și în celelalte țări ale Asiei și Europei.

În vechile cărți de șah, există o legendă a provenienței jocului de șah. Căci era odată un prinț indian (radjah), renumit prin despotismul său. Unul din supușii săi, pentru a arăta prințului cât valorează și cât de mult depinde acesta de supuși, a inventat jocul de șah. Pe o scindură patrată, erau așezate figuri de două culori, reprezentând două armate gata de luptă. În capul fiecărei armate, era un rege. Regele era figura principală cu pierderea căreia se pierdea și jocul. Dintre toate figurile jocului, mai slab era regele, care se menținea pe tablă numai datorită faptului că celelalte figuri (supușii regelui) luptau și se sacrificau pentru el. Mai slab ca regele era pionul, dar și acesta, condus cu pricepere, putea să ajungă pe cimpul final și să se transforme în damă — figura cea mai puternică (adică un om simplu poate să se ridice și să devină cel mai vestit și viteaz om). În acest fel, jocul de șah, în formă simbolică, reflecta tendințele democratice ale poporului simplu din lumea antică.

Prințul, neobservind sensul ascuns al jocului, se entuziasma și oferi inventatorului orice recompensă ar dori acesta. Atunci, inventatorul șahului a cerut să i se dea atâtea boabe de griu ca să poată pune pe primul patrat al tablei de șah un bob de griu, pe al doilea două boabe, pe al treilea patru boabe și așa mereu dublând cantitatea cu fiecare patrat. Prințul privi cu dispreț pe inventator și porunci să i se dea o baniță de griu. Acesta însă refuză și ceru să se facă socoteala exactă, întrucât el nu vrea să ia nici un bob mai mult și nici un bob mai puțin.

Mare a fost mirarea radjahului cind vistiernicii, puși să socotească cîte boabe trebuie să dea, au arătat, după o zi de muncă, că nici tot griul pămîntului nu va ajunge să satisfacă cererea inventatorului.

Cantitatea de griu era enormă; era nevoie de 2 la puterea 64 boabe de griu, adică 18 446 744 073 709 551 616 boabe, ceea ce reprezintă 3 689 348 814 trenuri a 50 de vagoane.

Matematic, problema se rezolvă astfel:

— boabele de griu ce trebuie puse în fiecare patrat al tablei, puse în ordinea patratelor, formează o serie geometrică cu rația 2, avînd aspectul următor:

1; 2; 4; 8; 16; 32; 64; 128 etc.

sau

1; 2; 2²; 2³; 2⁴; 2⁵; 2⁶; 2⁷; 2⁶⁰; 2⁶¹; 2⁶²; 2⁶³; primul termen fiind 1, iar ultimul 2⁶³.

Schema acestei progresii geometrice este

$$= 1 + 2 + 2^2 + 2^3 + \dots + 2^{60} + 2^{61} + 2^{62} + 2^{63} = 2^{64} - 1$$

$$= 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615 \text{ boabe de griu.}$$

Dacă considerăm că un kilogram de griu are 10 000 boabe, înseamnă că 18 446 744 073 709 551 615 boabe de griu = 1 844 674 407 370 955 kg griu, ceea ce, transformat în vagoane, dă:

$$= 184\,467\,440\,737 \text{ vagoane de griu, sau}$$

$$= 3\,689\,348\,814 \text{ trenuri a 50 vagoane.}$$

În concluzie, legenda subliniază înțelepciunea fină a inventatorului șahului și însemnătatea omului simplu din popor.

În secolul al VIII-lea, după cucerirea Asiei Centrale de către arabi, jocul de șah s-a răspîndit pe întreg teritoriul cucerit de ei, ajungînd în Spania și de acolo în celelalte state ale Europei Apusene, devenind distracția favorită a seniorilor feudali. Într-o cronică din secolul al XI-lea, sînt enumerate „șapte îndeletniciri ale cavalerului: „călăria, înotul, tragerea cu arcul, scrima, vînatul, compunerea versurilor și jocul de șah, ceea ce denotă că jocul de șah ajunsese foarte răspîndit și apreciat la începutul ultimului mileniu.

În vechea Rusie, șahul a pătruns direct din țările Asiei Centrale, prin intermediul negoțului. După părerea istoricului D. I. Sarghin și a lui I. T. Savenkov, șahul s-a răspîndit între slavii din Răsărit în secolele V și VI ale erei noastre. Săpăturile arheologilor sovietici confirmă marea răspîndire a jocului de șah în cnezatele Kievului și Novgorodului, cu mult mai înainte decît în țările feudale ale Europei Apusene.

Legende ruse — bilini — povestind evenimentele petrecute acum un mileniu, arată că legendarii eroi ruși Ilia Muromet, Dobrinea Nikitici, Aleșa Popovici, Mihailo Potik și Ciurilo Plen-

kovici, pe lingă că erau luptători iscusiți, erau și neîntrecuți jucători de șah. Iar în legendele Novgorodului se spune că negustorul Sadko, când a plecat la țarul mărilor, care locuia în fundul lacului Ilmen, a luat cu sine tabla de șah bătută cu nestemate și cu piesele de șah făcute din aur curat. Țarul mărilor, cum îl văzu pe Sadko, îi propuse imediat să joace o partidă de șah.

Aceste date ne permit să afirmăm că șahul a pătruns și s-a răspândit în Răsăritul Europei cu mult înainte de a ajunge în Apusul ei.

Răspindirea șahului a urmat două căi, calea de răsărit sau slavă și calea de apus sau arabă. Dezvoltarea ulterioară a șahului a fost frinată câteva secole, în Europa Apuseană de întunericul Evului Mediu provocat de bestialitățile inchiziției bisericii catolice, iar în Rusia de năvălirea tătarilor.

În timpul jugului tătar și al luptei duse de poporul rus împotriva înrobitorilor, tătarii distrugeau și ardeau totul, nelăsând din orașe decît scrum. În 1382, hanul Tohtamîș, cucerind Moscova, o arse pînă în temelii. În acest incendiu, a fost distrusă întreaga arhivă și toate cărțile adunate de secole în Moscova. Se bănuiește că printre ele erau și lucrări referitoare la șah.

Tătarii, mult mai înapoiți din punct de vedere cultural decît rușii, nu puteau contribui la răspindirea jocului de șah. După cum spunea Pușkin, „tătarii nu erau mauri, ei, cucerind Rusia, nu i-au dăruit nici algebra, nici pe Aristotel.”

În timpul Renașterii, în țările Bazinului mediteranean, unde se resimțea puternic influența arabă, începe să se răspindească jocul de șah, iar nivelul jocului crește simțitor. Către sfîrșitul secolului al XV-lea și în secolul al XVI-lea, în Italia și Spania, au apărut șahiști remarcabili, dintre care mai avansați erau Leonardo da Cutri, Gioacchino Greco și Ruy Lopez.

În secolul al XVIII-lea, șahistul francez Philidor (1726—1795) cuceri faima unui teoretician și jucător de frunte, fiind considerat ca cel mai tare șahist din lume.

În Rusia, renașterea jocului de șah a început mult mai devreme ca în Apus. La începutul secolului al XV-lea, jocul de șah intră în sistemul de educație a copiilor țarului și ai marilor duci și era foarte răspândit printre boieri, nobilii de la curte și printre negustori.

Ca o dovadă a mariei răspindiri a jocului de șah este faptul că printre categoriile de meseriași ai statului moscovit existau specialiști în confecționarea tablelor și figurilor de șah, denumiți „șahmatniki”. Tablele de șah și figurile se confecționau uneori și din materiale foarte scumpe: fildeș, cristal, chihlimbar și din metal aurit.

Istoria nu a păstrat numele marilor jucători de șah din timpul ocupației tătare și de mai târziu. Totuși, despre măiestria jucătorilor de șah ruși există o serie de mărturii ale istoricilor apuseni.

Un oarecare Paul Oderborn, care a vizitat Moscova pe timpul domniei țarului Ivan cel Groaznic, scria: „Rușii, sau moscoviții, sînt neîntrecuți maestri în jocul de șah. Ei sînt atît de iscusiți, încît eu nu cunosc alt popor care i-ar putea egala”.

În secolul al XVII-lea, o solie rusă a sosit în Franța. Printre multe distracții oferite solilor și suitei lor, a fost și jocul de șah. În cronică curții franceze, s-a notat cu regret următoarele: „Acești ruși joacă șah admirabil. Cei mai buni jucători francezi în fața rușilor par niște școlari”.

În secolul al XIX-lea, jocul de șah devine o parte integrantă a culturii naționale a tuturor țărilor. Încep concursuri internaționale și întâlniri între campioni. Pe la începutul și mijlocul secolului trecut, cei mai buni șahiști erau considerați: în Franța — Labourdonnais, în Anglia — Staunton, în Germania — Andersen și în Statele Unite ale Americii — Morphy.

Aproape toți acești campioni erau jucători cu stil eminent combinativ. Totuși, jocul lor suferea de o oarecare unilateralitate, întrucît ei plecau de la concepția greșită că atacul trebuie să aducă întotdeauna victoria, dacă este condus cu măiestrie, indiferent de posibilitățile poziției.

În a doua jumătate a secolului al XIX-lea, se remarcă doi mari șahiști: Zukertort și Steinitz. Acesta din urmă a fost un mare teoretician și fruntaș al școlii șahiste din Europa Apuseană. În campionatul care a avut loc în 1886 între acești doi mari jucători, a învins Steinitz, fiind considerat astfel primul campion mondial de șah.

În Rusia, dezvoltarea jocului de șah a fost frînată de autocrația țarului. Primul club de șah a fost creat la Petersburg, însă după o scurtă activitate a fost închis, întrucît printre membrii lui erau cîțiva reprezentanți ai intelectualității revoluționar-democrate.

În a doua jumătate a secolului trecut, apar o serie de remarcabili șahiști ruși. Printre aceștia cităm pe P. L. Siling, Ianiș, frații Sergiu și Dmitri Urusov, problemistul I. S. Șumov, iar între aceștia primul loc îl ocupa neînvinsul șahist rus Alexandr D. Petrov.

În 1821, apare primul manual de șah rus, al lui Ivan Butmîrov, iar peste trei ani apare cartea de șah a lui A. D. Petrov, unde acesta critică concepțiile lui Philidor.

Culmea dezvoltării sale o atinge școala șahistă rusă prerevoluționară în ultimele două decenii ale secolului trecut, o dată cu

apariția pe arena națională și internațională a genialului șahist Mihail Ivanovici Cigorin.

Provenit din oameni simpli, din păturile de jos ale societății, Cigorin, dotat cu un talent fenomenal, și-a croit drumul în condițiuni materiale și sociale extrem de grele, devenind un jucător cu renume mondial și mindria poporului rus. Un sfert de veac, Cigorin a fost campionul Rusiei și în întâlniri internaționale a înfrînt pe campionii lumii Steinitz și Lasker, pe campionul S.U.A., Pillsbury, pe campionul Angliei, Blackburne, pe campionul Germaniei, Tarrasch și alți jucători renumiți. Jocul lui Cigorin se deosebește prin frumusețea lui, prin energie, profunzime și fan- tezie creatoare.

Un deosebit merit îi revine lui Cigorin în crearea școlii șahiste ruse și răspîndirea șahului printre masele locuitorilor de la oraș. În munca sa, Cigorin a fost ajutat de eminentul maestru rus Emanuil Stepanovici Sifers.

După moartea lui Cigorin, dintre maștrii ruși, elevi ai lui Cigorin, s-a remarcat în mod deosebit Aleksandr Aleksandrovici Alehin (1892—1946), care, prin creațiile sale în domeniul șahului, este un continuator al școlii lui Cigorin.

Încă înainte de Marea Revoluție Socialistă din Octombrie Alehin a devenit unul dintre cei mai puternici șahiști din lume. Contemporani cu Alehin erau doi jucători fruntași mondiali, campionul lumii Lasker și Capablanca din Cuba. Acesta din urmă, învingînd în 1921 pe Lasker, a devenit campionul lumii.

Dar Alehin s-a dovedit a fi un om lipsit de principii. Atin- gînd culmea dezvoltării sale în domeniul șahului, el își părăsi patria în 1921.

În 1927, Alehin a învins pe Capablanca, devenind astfel cam- pionul lumii și păstrîndu-și titlul pînă la moarte, cu excepția a doi ani, 1935—1937.

După Marea Revoluție Socialistă din Octombrie, Statul So- vietic a inclus jocul de șah în sistemul de educație fizică a celor ce muncesc și a luat în mîna sa conducerea mișcării șahiste. Or- ganul central al culturii fizice, cu sprijinul larg al sindicatelor, a organizat și a condus studiile și antrenamentul la jocul de șah al maselor de oameni ai muncii.

În primii ani după revoluție, în Uniunea Sovietică se puteau număra circa zece maștri de șah și jucători de tîria unui ma- estru. Aceștia erau: F. I. Duz-Hotimirski, P. A. Romanovski, A. F. Ilin-Jenevski, N. D. Grigoriev, G. I. Levenfiș, A. I. și I. L. Rabi- novici, V. I. Nenarokov, B. M. Verlinski, E. M. Blumenfeld, N. M. Zubarev.

Începînd cu anul 1927, se evidențiază o pleiadă de jucători de șah tineri, talentați, în frunte cu M. M. Botvinnik. În această

pleiadă de jucători, care au ajuns și întrecut repede pe vechii maestri ruși, se numără: N. N. Riumin, V. A. Makogonov, V. A. Ragozin, V. A. Goglidze, G. M. Lisițin, V. N. Panov, V. A. Rauzer, V. A. Alatorzev, I. A. Kan, V. A. Cehover, S. V. Belavenet, M. M. Iudovici, G. N. Veresov, P. V. Dubinin, A. M. Konstantinopolski, I. I. Maizel, A. K. Toluș, A. P. Sokolski, G. M. Kasparian, A. N. Cistiakov și mulți alții.

Prin rezultatele lor practice și prin creații în domeniul teoriei, maestrii sovietici au dovedit că sînt mult superiori celor mai buni reprezentanți ai jocului de șah din țările burgheze.

În anul 1935, M. Botvinnik cucerește titlul de „mare maestru al U.R.S.S.“, iar după el, în scurt timp, obțin acest titlu G. I. Levenfiș, P. P. Keres, A. A. Lilienthal, S. M. Flohr și tinerii șahiști I. Z. Bondarevski, A. A. Kotov și V. V. Smislov. După cel de al doilea război mondial, titlul de „mare maestru al U.R.S.S.“ este cucerit și de I. E. Boleslavski, D. I. Bronștein, V. V. Ragozin și E. P. Gheller.

În anul 1946, în Olanda, la Groningen, a fost organizat primul mare turneu internațional de după război. Locul întâi a fost cucerit de M. Botvinnik. Locul doi a fost ocupat de Euwe, iar locul trei de V. Smislov care, pentru prima dată, lua parte la un turneu internațional.

După moartea lui Alehin, în 1946, s-a pus problema unui nou campionat mondial pentru titlul de campion al lumii. Federația Internațională de Șah a hotărît ca, la începutul anului 1948, să aibă loc un concurs de șah, în care să între cinci jucători din cei mai tari, iar învingătorul să fie proclamat campion al lumii. Au fost invitați să participe la acest campionat: fostul campion al lumii, M. Euwe, campionul Statelor Unite ale Americii, S. Reshewski și trei reprezentanți ai Uniunii Sovietice — M. Botvinnik, V. Smislov și P. Keres, ceea ce denotă încă o dată considerația deosebită a opiniei publice mondiale față de școala de șah sovietică.

Primul loc și titlul de campion al lumii este cucerit de M. Botvinnik, al doilea loc revine lui V. Smislov, locurile trei și patru au fost împărțite de Keres și Reshewski, iar ultimul loc este ocupat de fostul campion al lumii M. Euwe. Acest campionat a demonstrat încă o dată în plus, lumii întregi, înaltul nivel al școlii șahiste sovietice.

Firul unic conducător al creațiilor nepieritoare ale lui Petrov, Cigorin, Alehin, Botvinnik, ne arată că în decursul ultimilor 150 de ani poporul rus a dat lumii întregi cei mai buni jucători de șah, genii creatoare în domeniul teoriei șahului. Istoria jocului de șah este istoria luptei școlii ruso-sovietice contra școlilor și curenților șahiste ale țărilor din Apusul Europei, este istoria vic-

toriei ideilor marelui Cigorin, este istoria victoriei școlii sovietice și a cuceririi locului de frunte în mișcarea șahistă mondială.

Anul 1950 a fost anul strălucitelor victorii ale șahistelor sovietice. La campionatul feminin pentru titlul de campioană a lumii, care a avut loc la Moscova, primul loc și titlul de campioană mondială l-a cucerit Ludmila Rudenko. Afară de Ludmila Rudenko, la diferite competiții de șah din ultimii ani s-au evidențiat o serie întreagă de jucătoare sovietice de șah care ocupau primele locuri în aceste competiții. Printre ele cităm pe: Olga Rubțov, Elisabeta Bikov, Valentina Belov, Kira Zvorîkin, Olga Ignatiev, Vera Ciudov, Evghenia Biglov și multe altele.

În anul 1950, printr-o serie de campionate internaționale, s-a desemnat candidatul care trebuia să lupte în anul 1951 cu M. Botvinnik pentru titlul de campion al lumii. Rînd pe rînd, au fost eliminați prin joc candidații diferitelor țări apusene și primele locuri au fost ocupate de maeștrii de șah sovietici. Primul loc este cucerit, după o luptă grea, de către D. Bronștein și astfel lui îi reveni cînslea de a lupta cu Botvinnik pentru titlul de campion mondial. Lupta s-a terminat la egalitate și M. Botvinnik și-a păstrat titlul.

Acest campionat a demonstrat încă o dată superioritatea jucătorilor sovietici care, în toate competițiile de șah premergătoare desemnării celui care va juca cu Botvinnik, au ocupat primele locuri în clasament.

Șahistul indian T. A. Krișnamaciariar, care a asistat la campionatul dintre Botvinnik și Bronștein, înapoindu-se în patrie, și-a publicat impresiile într-un ziar din India.

El a scris: „Tot ce am văzut în Uniunea Sovietică m-a uimit. Cultura sovietică este la un nivel foarte ridicat și este o cultură în adevăratul sens al cuvîntului. Acest lucru se explică, în primul rînd, prin faptul că toți oamenii sovietici sînt egali între ei. Acești oameni liberi, care nu doresc războiul, își construiesc o viață nouă. Înalta cultură este strîns împletită cu existența lor și se reflectă în felul lor de viață, în arta sovietică și în sport.

Eu sînt șahist și de aceea o atenție deosebită am acordat școlii de șah sovietice și talentaților ei reprezentanți. După părerea mea, dezvoltarea extraordinară a jocului de șah în U.R.S.S. a fost produsă de aceleași cauze care au contribuit la înflorirea tuturor artelor și a sportului din această țară înfloritoare și anume: înalta cultură a poporului, participarea maselor și sprijinul continuu al Guvernului. Jocul de șah este o categorie de sport care cere din partea jucătorului o vastă cultură generală, o dezvoltare multilaterală fizică și spirituală și un interes profund. Oricare din remarcabilii șahiști sovietici posedă aceste calități“.

Aprecieri asemănătoare au venit din partea tuturor şahiştilor străini care au asistat la campionatul dintre M. Botvinnik și D. Bronstein. Numai maestrul de şah australian R. Wade a plecat foarte supărat, intrucit jucind simultan la 30 de mese cu pionierii din Moscova, micii școlari l-au bătut decisiv. Din treizeci de partide, maestrul australian a făcut remiză zece, iar restul de douăzeci au fost câștigate de pionieri. Putem să ne imaginăm cit de ridicat este nivelul jocului de şah în Uniunea Sovietică, dacă niște mici pionieri au reușit să bată maștri de şah străini.

Așadar, istoria dezvoltării jocului de şah ne demonstrează că, datorită grijii continue a Partidului și Guvernului arta sovietică de şah a devenit cea mai avansată din lume și un bun al maselor muncitoare.

Modul cum au știut oamenii sovietici să ridice şahul la un nivel neegalat de nici un popor și atitudinea lor față de acest sport și în general față de toate sporturile, trebuie să ne fie un exemplu demn de urmat.

ȘCOALA RUSĂ — CIGORIN

Pentru a înțelege mai bine ideile școlii ruse și ale reprezentantului ei tipic M. Cigorin, vom trece mai întâi în revistă concepțiile asupra jocului de şah ce se frământau pe atunci.

Până aproape de sfârșitul secolului al XVIII-lea, în general, se credea că singura metodă bună pentru câștigarea unei partide este atacul asupra regelui advers, cu orice preț. De aceea, partidele jucate în această perioadă se caracterizează prin preponderența combinațiilor și prin absența aproape totală a ideilor strategice.

Astfel, maștrii de şah italieni jucau întotdeauna agresiv și bazându-se pe inventivitatea lor, acceptau cu ușurință jocul însoțit de sacrificii și de combinații tăioase. Ei creaseră acea școală denumită „Școala calabreză“, caracterizată printr-un stil combinativ, tăios, plin de mobilitate. Reprezentanții acestei școli au fost Lorenzo Ponziani, Ercole del Rio și Gianbatista Lolli. Principiul de bază al acestei școli era „mobilitatea maximă a figurilor“, iar deschiderea preferată era partida italiană.

Francezul Philidor, spre deosebire de maștrii italieni, acorda o deosebită importanță „structurii de pioni“. În fond, el este creatorul jocului pur pozițional, care în scurt timp a fost îmbrățișat cu căldură în Apusul Europei. Maștrii apuseni de şah aprofundează și completează ideile lui Philidor. Labourdonnais a știut să lege jocul pozițional cu jocul combinativ și arăta, demonstrind și în practică, necesitatea și rolul important al unui plan pe baza

căruia trebuie să se desfășoare jocul și să se dezvolte armonic forțele.

Staunton, în Anglia, a introdus în practică un joc pur pozițional cu manevre prudente și lungi.

Maestrul combinațiilor, Morphy, a aprofundat problemele strategice ale jocului pozițional și a subliniat importanța *dezvoltării rapide a figurilor și rolul liniilor deschise.*

Jocul pozițional a atins culmea dezvoltării sale în anii 1870—80, când Steinitz a căutat să imbine într-un sistem armonios ideile jocului pozițional. Steinitz a pornit de la ideea că orice plan trebuie să aibă o bază, o justificare. Justificarea planului nu trebuie să fie căutată în individualitatea, temperamentul sau intențiile jucătorului, ci în poziția existentă pe tablă. Totodată, Steinitz arăta că în joc trebuie să urmărim:

- să creăm o poziție solidă și sigură;
- tehnica apărării să fie impecabilă;
- să speculăm greșelile inamicului;
- să speculăm slăbiciunile poziției adverse: pionii slabi, cîmpurile slabe, pierderi de tempo.

La baza teoriei sale, se afla următorul principiu fundamental: *„Orice poziție conține anumite indicii, anumite caracteristici care determină planul just de joc“*. Cunoașterea acestor caracteristici permite economisirea unei munci uriașe în formularea planului, deoarece nu mai este necesară studierea nenumăratelor posibilități combinative pe care le conține orice poziție, ci este suficientă studierea poziției însăși, *aprecierea ei.*

Pornind de la acest principiu, studiul strategiei șahului poate fi împărțit în două capitole distincte:

I. Studiul diferitelor caracteristici pe care le poate conține o poziție și aprecierea pozițiilor pe baza comparațiilor dintre ele.

II. Formularea planurilor de joc în raport cu aprecierea pozițiilor.

Pornind de la ideea caracteristicilor fundamentale care există în fiecare poziție, Steinitz a formulat și alte principii de bază ale strategiei șahului.

Prima dintre ele este celebra teorie a *„echilibrului pozițiilor“* despre care Lasker afirma că iese din limitele jocului de șah. Pentru practica jocului — spunea Lasker — este suficientă înțelegerea principiului compensației. Dacă avantajele pe care le are adversarul sînt compensate de avantajele pe care le am eu, atunci poziția este *„egală“*.

În acest caz — spune principiul lui Steinitz — nu este permis să se atace, cu intenția de a câștiga; pozițiile egale duc, dacă se joacă corect, tot la poziții egale. Numai atunci cînd echilibrul este rupt, partea care are avantaj este justificată să atace.

A doua idee a teoriei lui Steinitz este aceea a „*cumulării micilor avantaje*”. Bazându-se pe aprecierea caracteristicilor strategice aflătoare în fiecare poziție, Steinitz a ajuns la concluzia că pentru a atinge scopul final al jocului — câștigarea partidei — trebuie să pornim de la acumularea de mici avantaje strategice caracteristice (un pion izolat, cimpuri slabe în lagărul adversarului, perechea de nebuni, etc.), care trebuie mărite și transformate în avantaje durabile care, la rindul lor, vor constitui baza acțiunilor decisive a combinațiilor.

Steinitz a pus bazele unei școli noi a jocului pozițional pe care el însuși a denumit-o „*scoală nouă*”.

Fără îndoială că teoriile „școlii noi” au jucat un rol pozitiv în istoria jocului de șah și au contribuit la perfecționarea tehnicii jocului și la ridicarea nivelului de joc.

Ca mari neajunsuri ale doctrinei lui Steinitz sînt tendințele de a subordona totul principiilor și legilor jocului, aplicarea căroră în joc este considerată ca un factor *primordial și determinant*. *Regulile și principiile domină totul, iar jocului combinativ, concepțiilor strategice originale și, în general, pentru creație, se lasă extrem de puțin loc.*

În acest fel, se introna dominația tehnicii, a șablonului și a dogmelor. Arta șahului pălea, umbrită de șablon.

În Apusul Europei, importanța „școlii noi” se exagera fantastic. Tarrasch, prin dogmatismul lui, l-a întrecut pe Steinitz. El considera ca un adevăr indiscutabil că pe cimpul f3 trebuie neapărat scos calul din g1. El considera că regulile șahului trebuie memorate și de aceea le formula în versuri, de exemplu: „Der Springer am Rande ist immer die Schande”, adică: „Calul pe margine este totdeauna o rușine”. Despre apărarea slavă el afirma categoric că este nesatisfăcătoare, întrucît pionul „c” trebuie să stea pe „c5”, că amplasarea pionilor pe cimpurile c6, d5, e6 este dezavantajoasă și în contradicție cu teoriile sale, fără să țină seamă că practica jocului a demonstrat că cea mai tare apărare în gambitul damei este tocmai apărarea slavă.

Contra acestor idei șabloniere și acestor teorii dogmatice s-a ridicat M. Cigorin, unul dintre cei mai mari șahiști ruși, un artist al gîndirii șahiste și, poate, primul jucător din lume care a avut o atitudine justă față de șah.

„Pentru a ne crea o imagine a personalității creatoare a lui Cigorin — scrie M. Botvinnik — trebuie înțeles că el căuta, deseori, în partidele de șah excepțiile și nu regulile...” Or, Steinitz și Tarrasch întruchipau regulile sistematic expuse și generalizate, a căror aplicare o considerau posibilă și necesară în toate pozițiile. Cigorin a combătut această generalizare excesivă a principiilor strategice în șah; aceasta nu înseamnă însă că el nu re-

cunoaștea importanța principiilor strategice — din contra — dar afirma că prețuirea pozițiilor și mutărilor nu trebuie făcută exclusiv pe baza principiilor generale, ci și pe baza analizei concrete a variantelor posibile.

Cigorin susținea că fiecare poziție de pe tabla de șah trebuie profund analizată și trebuie găsite toate posibilitățile ascunse ale acelei poziții, atât strategice, cât mai ales, acele tactice. El arăta că posibilitățile tactice ale unei poziții date, determină mutările ce urmează, iar după fiecare mutare se creează o nouă poziție, cu noi posibilități tactice. Prin urmare caracteristica strategică a poziției nu este un factor unic determinant, ci și posibilitățile tactice au un rol important și deseori pot răsturna avantajele strategice.

Cigorin cerea ca, pe lângă analiza profundă a unei poziții date cu toate posibilitățile ei strategice și tactice, jucătorul să caute și excepțiile de la regulile stabilite, a căror exploatare poate aduce cele mai mari surprize și să constituie baza unor frumoase combinații. Cigorin cerea ca jucătorul de șah să nu meargă pe căile bătătorite ale regulilor și teoriilor, să nu rezolve mecanic o situație dată, ci să o abordeze și să o analizeze imparțial și apoi să o rezolve în mod creator. *Creației și inventivității*, Cigorin le acorda o deosebită considerație.

Cigorin era, prin excelență, un jucător care știa să găsească în poziții excepția și posibilitățile lor ascunse, pe care le exploata în mod genial. El nu nega rolul regulilor și principiilor jocului de șah, dimpotrivă, le aplica în mod corect, însă nu era *robul lor*, ci *stăpînul*, spre deosebire de adepții „școlii noi”.

Cigorin nu se putea împăca cu ideea că arta șahului să fie coborâtă la nivelul unor *reguli scolastice* și șahul să fie transformat într-o meserie. Pentru Cigorin, jocul de șah, în primul rînd, însemna *artă și creație*. Realizarea concepției, efectuarea unor planuri strategice profunde, inventivitatea și inițiativa, combinații ingenioase și îndrăznețe, iată ceea ce Cigorin considera că este esențialul în șah.

Contemporanii lui Cigorin din Apusul Europei n-au fost în stare să pătrundă concepțiile creatoare ale lui Cigorin. Acesta era un inovator în domeniul artei șahului. De exemplu, este foarte interesantă polemica pe care a susținut-o cu Steinitz și Tarrasch referitoare la noțiunea „tempo”.

După Steinitz și Tarrasch, „tempo” însemna:

1) fiecare piesă trebuie plasată pe cîmpul cel mai bun pentru ea;

2) în deschidere, nu este permis să se mute de două ori aceeași piesă.

Astfel, după concepția acestor teoreticieni, mutarea 7. a3 în următoarea variantă a partidei siciliene: 1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 e6 4. d4 c : d4 5. C : d4 Cf6 6. Cdb5 Nb4 era o greșeală evidentă. Tarrasch spunea: „Dacă s-a jucat calul la b5, apoi trebuie în continuare să se dea șah cu acest cal la d6; mutarea a2—a3 este un tempo pierdut, urmat de alte două tempouri pierdute după schimbul nebunului din b4 pe calul din c3, întrucât albul ajungea cu calul de pe g1 prin d4, b5 pe cimpul c3, deci se pierdeau încă două tempouri.

Această aritmetică stupidă prin care se căuta a se substitui raționamentul și creația era combătută cu înverșunare de Cigorin. „Nu aritmetica mă interesează, ci poziția creată” — spunea acesta din urmă. Justețea vederilor lui Cigorin este demonstrată de următoarea partidă a lui Alehin contra lui Rubinstein.

Alehin

Rubinstein

— H a g a 1921 —

1. d2—d4	d7—d5
2. Cg1—f3	e7—e6
3. c2—c4	a7—a6
4. c4—c5	Cb8—c6
5. Nc1—f4	Cg8—e7
6. Cb1—c3	Ce7—g6
7. Nf4—e3	...

Se pare că albul, prin ultima mutare, a pierdut un tempo și își frinează dezvoltarea, dar cu toate acestea mutarea făcută de Alehin: 7. Ne3! este foarte tare.

7.	b6—b7
8. c5 : b6	c7 : b6
9. h2—h4	Nf8—d6
10. h4—h5	Cg6—e7
11. h5—h6!	g7—g6
12. Ne3—g5!	...

A treia mutare cu același nebun.

12.	0—0
13. Ng5 — f6	...

A patra mutare cu același nebun.

Conform „aritmeticii” lui Tarrasch, negrul are șanse mai bune, deoarece albul a pierdut șase tempouri. În adevăr, din primele 13 mutări, albul a făcut trei mutări cu pionul „c”, trei cu pionul „h” și patru cu nebunul de negru și a ajuns la o poziție

la care se putea ajunge în opt mutări, deci a pierdut șase tempouri. Acest fel de a juca este o adevărată crimă și o călcare în picioare a dogmatismului „școlii noi”.

Dacă analizăm poziția rezultată, ajungem la concluzii contrare, albul stă mult mai bine și are o poziție aproape câștigată. Partida s-a terminat cu victoria albului. Personal, Alehin spunea referitor la această partidă: „cu a 13-a mutare, eu am obținut o poziție aproape câștigată”.

În procesul polemicii dintre reprezentanții „școlii noi” și Cigorin, însoțite de bătălii grandioase la tabla de șah, se contura și se întărea glorioasa școală rusă. Caracteristicile fundamentale ale acestei școli sint:

- *realismul* pe care Cigorin îl opunea condiționalismului, dogmatismului, principiilor nesănătoase și tendințelor formaliste ale „școlii noi”;

- *spiritul critic* față de toate teoriile și afirmațiile referitoare la arta șahului, indiferent cine le-ar emite;

- *metoda științifică* aplicată în studiul teoriei, bazată pe analiză precisă, verificată prin practică, eliberată de dogmele, schemele și principiile introduse de Steinitz și Tarrasch.

Artă lui Cigorin mai este caracterizată printr-o fantezie puternică și creatoare.

Este evident deci că Cigorin, prin criticile sale fondate, a adus corectivul necesar teoriei lui Steinitz și a demonstrat că principiile strategice generale pot constitui baza unui plan de joc pozițional, dar pot constitui și punctul de plecare al unui joc combinativ, în care rolul principal îl joacă calcularea concretă a variantelor posibile.

Sinteza ideilor lui Cigorin asupra utilizării jocului combinativ pentru valorificarea caracteristicilor strategice a fost realizată mai târziu de către cel mai talentat dintre șahiștii ruși ai generației următoare, fostul campion mondial A. Alehin (1892—1946). Acesta, deși urmaș direct al lui Cigorin în ceea ce privește jocul combinativ, a studiat în profunzime și tehnica jocului pozițional cu tot ce au adus Steinitz, Tarrasch, Rubinstein, Lasker și Capablanca. În special aceștia doi din urmă, jucători de mare talent, ajunseseră la o mare perfecțiune în domeniul jocului pozițional și al jocului în poziții simple. Botvinnik scrie: „Pentru a-l întrec pe cuban, Alehin era obligat să-și însușească tot ce aduseseră nou în tehnica artei șahului Lasker și Capablanca. Lasker adusesese la o mare perfecțiune arta jocului în poziții simple. Capablanca prefera să joace poziții mai complicate; el era un maestru al jocului de mijloc, dar în a doua jumătate a carierei sale avea și el tendința spre poziții simple. Dacă Alehin n-ar fi reușit să-și însu-

șească arta și tehnica lor, în special în poziții simple, el n-ar fi putut să-l învingă pe Capablanca”.

O dată cu Alehin, ideile avansate ale lui Cigorin își găsesc o strălucită realizare în domeniul practic, deoarece Alehin câștigă titlul de campion mondial în 1927, demonstrând în mod convingător, în partidele sale cu Capablanca, că jocul strict pozițional nu poate rezista concepțiilor superioare, în care realizarea ideilor strategice atinge forme combinate excepțional de complicate, necesitând o mare putere de calcul concret.

ȘCOALA DE ȘAH SOVIETICĂ

Școala de șah sovietică a început să se formeze având la bază concepția cigoriniană desăvârșită de către Alehin, a cărui experiență a fost păstrată și transmisă de către numeroși maestri care s-au ridicat în perioadă imediat postcigoriniană: P. Romanovski, G. Levenfiș, A. Ilin-Jenevski, V. Nenarokov, I. Rabinovici, N. Grigoriev și alții.

În dezvoltarea școlii de șah sovietice, se deosebesc patru perioade:

— *Prima perioadă* — între anii 1917 și 1925. În acest timp, organizația de șah căuta noi metode de lucru, iar mișcarea șahistă pătrundea în armată, flotă și în organizațiile de masă.

— *A doua perioadă* — între anii 1925 și 1931. Organizația sovietică de șah creează colective de șah la cluburi muncitorești și la sate. Șahul se răspindește pe o scară vastă printre școlari.

Din punctul de vedere sportiv și creator, aceste două perioade se caracterizează prin aceea că șahiștii cei mai tari ai Rusiei pre-revoluționare intră în organizații sovietice, aducând cu ei o bogată experiență și un joc de șah de un înalt nivel. Prin eforturile eminentilor teoreticieni de șah ca Romanovski, Levenfiș, Duz-Hotimirski, Ilin-Jenevski, Rabinovici, Nenarokov și alții, s-au creat bazele unor concepții juste în arta șahului și s-a educat noua generație.

Perioada a treia începe în anul 1931, o dată cu campionatul unional, și durează pînă la sfîrșitul Marelui Război pentru Apărarea Patriei.

În această perioadă, se ridică o nouă grupă de șahiști, în frunte cu M. Botvinnik. Această pleiadă de jucători cu renume mondial cucerește șahului sovietic locul de frunte și creează școala de șah sovietică.

Perioada a patra începe după război și ține pînă în prezent. Ea este caracterizată printr-o uriașă mișcare șahistă de mase în toate părțile societății sovietice. Mișcarea șahistă a cuprins mi-

lioane de oameni sovietici: muncitori, țărani colhoznici, intelectuali, elevi, pionieri, femei și a creat o pleiadă de jucători care au dus faima Uniunii Sovietice departe peste hotare. Istoria lumii nu cunoaște o mișcare șahistă de proporții asemănătoare.

Campionatul mondial este cucerit de două ori de M. Botvinnik. Uniunea Sovietică are astăzi 18 mari maștri internaționali, iar toate competițiile de șah la care au participat jucătorii sovietici au fost câștigate de aceștia cu un mare scor.

Nimeni nu mai contestă că școala de șah sovietică a cucerit primul loc în lume, dovedind astfel că principiile acestei școli și metoda de a-și însuși arta șahului au fost cele mai juste.

Victoria școlii de șah sovietice nu este o întâmplare. Ea este un rezultat al întrecerii dintre cultura socialistă, în permanentă creștere, și cultura decadentă burgheză din epoca capitalismului în descompunere.

Lenin spunea: „Cultura proletară nu sare de undeva pe neașteptate, ea nu este o născocire a oamenilor specialiști în cultură proletară. Astfel de afirmații sînt nerozii. Cultura proletară este o dezvoltare legală a acelor rezerve de cunoștințe acumulate, pe care omenirea le-a elaborat sub opresiunea capitalistă” (Opere, vol. 31, ediție rusă, 1950, pag. 262).

Maștrii de șah sovietici au moștenit o rezervă mare de cunoștințe acumulate de marii maștri de șah ai școlii cigoriniene. Ei au analizat în mod critic tot ce au dat Steinitz, Lasker, Capablanca, Nimzovici și Rubinstein și au ales tot ce era bun. La toate aceste cunoștințe, maștrii sovietici au adăugat cercetările lor proprii, pe baza concepțiilor cigoriniene, și au creat școala sovietică.

Școala sovietică are două trăsături specifice:

— un nou mod de a trata șahul — lupta cu tot ce este nejust și formal în concepția artei șahului;

— influența asupra creației în domeniul șahului, a trăsăturilor omului sovietic din epoca socialistă, care este un mare patriot și un cercetător neobosit.

Maștrii și teoreticienii sovietici, cu concursul miilor de jucători și amatori de șah, au aprofundat studiul șahului în toate fazele sale: deschidere, jocul de mijloc și finalul și le-au legat într-un tot armonic.

Deschiderile au fost îmbogățite cu zeci de variante noi și multe variante vechi considerate slabe au fost întărite și reabilitate.

Jocul de mijloc a fost îmbogățit prin sistematizarea pozițiilor tipice, prin dezvoltarea jocului combinativ și prin căutarea rezolvării situațiilor în mod creator, evitîndu-se astfel șablonismul și jocul la remiză.

În final, maștrii sovietici au desfășurat o uriașă muncă analitică, descoperind multe variante de o finețe neegalată.

Maștrul N. Grigoriev, numit și „campionul lumii în domeniul finalului” a elaborat studii nepieritoare în finalul de pioni.

Marele maștru M. Botvinnik, împreună cu maștrii Belaveneț și Maizelis, a studiat finalul de turnuri cu pionii „f” și „h”.

Maștrul Rauzer a publicat finalul de nebun și pionul „a” contra pionului „a”.

Troițki a analizat lupta a doi cai contra pioni, Keres lupta dintre damă și pion contra damă, iar Averbach finalul de pioni cu nebuni de culori diferite.

Mai sînt încă multe studii de finaluri cu figuri diferite studiate de Liburkin, Korolkov, Bron, Kazanțev, Troițki, Kubbel, Platov și alții.

Ceea ce caracterizează studiile maștrilor sovietici este natura lea pozițiilor. Multe poziții sînt luate din practica jocului și analizate pînă în cele mai mici amănunte, ceea ce face ca ele să fie utile celor care le studiază.

SCURT ISTORIC AL ȘAHULUI ÎN ȚARA NOASTRĂ

Înainte de 23 August 1944, șahul se afla în țara noastră într-un stadiu de dezvoltare asemănător celui din celelalte țări cu regim burghezo-capitalist. Numărul șahiștilor era foarte mic și, deși exista o „fede rație” de șah, ea nu reprezenta mare lucru și avea o activitate foarte redusă. Este suficient să arătăm că din 1936 pînă la 23 August 1944 s-a disputat un singur campionat național, care a fost departe de a concentra toate forțele șahiste ale țării, reunind în cea mai mare parte numai jucători din București.

Lipsită complet de orice sprijin din partea statului, mișcarea șahistă din țara noastră n-avea posibilitate să se dezvolte și nu putea oferi condițiile necesare de progres puținilor jucători care reușiseră să se afirme, în pofida tuturor dificultăților.

Dintre aceștia, trebuie amintiți cițiva șahiști care au reprezentat șahul românesc peste hotare, atît în jocul practic, cit și în domeniul problemelor și studiilor. Ca jucători, s-au afirmat, la sfîrșitul secolului trecut, cînd șahul abia începuse să fie cunoscut la noi, maștrii internaționali Adolf Albin și Gheorghe Marco. Primul a luat parte la numeroase concursuri, a inventat contra-gambitul care-i poartă numele și a editat prima carte de șah în limba romînă. Gheorghe Marco a fost și el un foarte bun jucător de concurs și s-a făcut cunoscut în special ca redactor al revistei „Wiener Schachzeitung”, pe care a condus-o 30 de ani. Mai tir-

ziu, în epoca dintre cele două războaie mondiale, s-au afirmat I. Gudju, Ivan Halic (care a câștigat campionatul Parisului) și H. Silberman, (câștigătorul turneului de la Reus din 1936) un mare talent, care însă nu s-a putut afirma complet în condițiile dificile de atunci și a murit prematur, asasinat de naziști la Auschwitz.

Ceva mai bine a fost reprezentat șahul nostru în această epocă de către problemști. Într-adevăr, această ramură a șahului nu necesita mijloace materiale și dezvoltarea talentului nu era atît de îngreunată. Problemștii aveau posibilitatea să-și publice creațiile în unele reviste și, încă de la începutul acestui secol, mulți dintre ei au obținut rezultate remarcabile. Dintre aceștia, cei mai de seamă au fost Wolfgang Pauly, Valeriu Onițiu și I. A. Schiffmann, iar dintre cei care mai sînt încă în viață — Sigmund Herland, marele compozitor de studii Paul Farago (medalia olimpică de bronz 1952) și ing. L. Loeventon.

Bilanțul mișcării noastre șahiste înainte de 23 August 1944 este foarte sărăcăcios. În afara succeselor sporadice ale problemștilor, nimic de seamă, nimic de valoare. Un concurs ici-colo, organizat datorită eforturilor puținilor entuziaști care-și sacrificau timpul și banii pentru aceasta.

Ce deosebire radicală ne oferă situația de astăzi! Din 1944 șahul s-a dezvoltat în țara noastră cu pași mari. Datorită sprijinului Partidului și Guvernului, care au înțeles rolul educativ al acestui sport al minții, mișcarea noastră șahistă a crescut extraordinar, atît cantitativ, cit și calitativ. Astăzi, joacă șah în țara noastră zeci și sute de mii de oameni ai muncii, oameni ai științei și artei, soldați, elevi, studenți. Se organizează nenumărate concursuri, iar jucătorii sînt calificați pe categorii și încadrați în colective și asociații sportive. Orice tînr talentat are cele mai largi posibilități de a progresa, de a ajunge un maestru. La aceasta contribuie și cărțile de șah care au apărut în ultimii ani, cărți prin care șahiștii noștri au putut învăța din bogata experiență a școlii șahiste sovietice.

Astăzi, tabla și piesele de șah se pot vedea în cluburile tuturor întreprinderilor, instituțiilor, sau în căminele culturale. Nu există o unitate militară unde ostașii să nu joace șah.

Pe întreaga țară, în cadrul întreprinderilor, instituțiilor și al căminelor culturale, numărul jucătorilor de șah se ridică la cîteva sute de mii și sporește cu o uimitoare rapiditate.

Rezultatele acestei dezvoltări s-au văzut curînd. Jucători tineri s-au ridicat în scurt timp și au început să ocupe primele locuri în concursuri. Numele lui Victor Ciociltea, Ion Bălănel sau Em. Reicher sînt acum cunoscute tuturor șahiștilor. Alături de ei, jucătorii mai experimentați, ca dr. O. Troianescu, G. Alexan-

drescu, I. Halic, St. Erdeyli, M. Rădulescu, abia acum au putut să-și desfășoare din plin forțele lor. Deosebit de grăitor este cazul maestrului emerit al sportului Stefan Szabó, care deși nu mai este tânăr, abia în 1948 a luat parte pentru prima oară la un campionat național, impunându-se de la început ca un mare talent.

Reprezentanții noștri au început să ia parte cu succes la întâlniri internaționale. I. Bălănel s-a clasat pe primul loc, la egalitate, cu maestrul bulgar Milev, la turneul internațional de la Miedzyzdroje (R. P. Polonă) în 1952, dr. Troianescu s-a clasat pe locul II la Sopot (R. P. Polonă) în 1951. La amindouă aceste turnee, a jucat cu succes și maestrul Stefan Szabó. De asemenea, la cele trei turnee internaționale disputate la București în 1949, 1951 și 1953, jucătorii noștri au ținut piept cu succes măștrilor străini, demonstrând astfel nivelul tehnic ridicat al șahului nostru.

Toate aceste realizări arată creșterea continuă pe care a înregistrat-o șahul românesc în anii regimului de democrație populară. Este evident că, mergînd mereu cu hotărîre pe acest drum, mișcarea noastră șahistă, folosind din plin experiența școlii șahiste sovietice, va dobîndi noi succese, dezvoltîndu-se și progresînd neîncetat.

PARTEA A II-a

REGULILE JOCULUI DE ȘAH

DESCRIEREA JOCULUI

Partida de șah se dispută între doi jucători, dispunând fiecare de câte 16 piese, albe pentru unul și negre pentru celălalt. Se joacă pe o tablă pătrată cu 64 cimpuri, colorate alternativ în alb și negru, denumită tabla de șah. (Diagrama nr. 1).

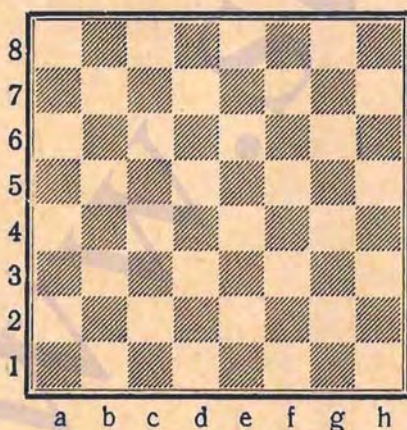


Diagrama nr. 1

Jucătorii pot fi ori o persoană, ori un colectiv. Cei doi jucători stau față în față, având între ei tabla de șah aranjată astfel ca fiecare jucător să aibă în dreapta colțul tablei cu caroul alb. Dacă tabla este numerotată, cel care joacă cu piesele albe trebuie să aibă în stînga colțul numerotat cu a1 iar în dreapta colțul h1.

Piese se mută pe rând. Primul mută albul apoi negrul, alter-nându-se mereu.

Scopul jocului este de a obține victoria, făcând „mat“ regele advers. Jucătorul care face „mat“ câștigă astfel partida. Când realizarea câștigului devine imposibilă pentru ambii parteneri, partida se declară remiză.

INDICAȚII METODICE

Studiați regulile jocului de șah folosind obligatoriu tabla și piesele. Piese de șah trebuie să fie potrivit de mari și simple ca aspect. Tabla de șah trebuie să fie spațioasă, astfel ca o piesă să nu ocupe mai mult de jumătate din suprafața cîmpului pe care stă. Înălțimea pionului este egală cu o dată și jumătate diametrul bazei sale, a regelui cu $2\frac{1}{2}$ ori diametrul bazei, iar restul pieselor se eșalonează ca înălțime între pion și rege. În ordinea înălțimii, piesele urmează astfel: rege, damă, nebun, cal, turn (turnul are înălțimea egală cu de două ori diametrul bazei).

Diametrul bazei este același la toate piesele.

Latura unui cîmp al tablei de șah este bine să fie egală cu de două ori diametrul bazei pionului.

Folosiți tabla și piesele de șah de dimensiunile arătate mai sus, sau cît mai apropiate de aceste dimensiuni.

Nu folosiți piesele care dau naștere la confuzii, din cauza asemănării prea mari dintre ele: dama seamănă cu regele, nebunii se deosebesc cu greu de pioni, etc.

Jocul de șah studiați-l fără grabă. Insușiți-vă bine o regulă și apoi treceți la următoarea. Studiul în colectiv este cel mai folositor.

DENUMIREA PIESELOR DE ȘAH ȘI PLASAREA LOR PE TABLĂ

În tabelul din pag. 25 se arată cum se numesc piesele de șah, cum se reprezintă și cum se notează în cărțile de șah.

Figurile se așază într-o ordine precisă. În colțuri se așază turnurile. Lîngă turnuri se așază caii, iar lîngă cai, spre interior, nebunii. La mijloc, stau regele și dama. Pentru a nu incurca locurile unde stă regele și unde stă dama, trebuie să ținem minte următoarea regulă: „dama albă stă pe cîmpul alb, iar dama neagră pe cîmpul negru“.

Denumirea piesei	Notarea prescurtată	Imaginea de tipar	
		alb	negru
Rege	R		
Damă	D		
Turn	T		
Nebun	N		
Cal	C		
Pion	P		

Dispunerea inițială a pieselor se arată în diagrama nr. 2.



Diagrama nr. 2

Jumătatea tablei de la regele alb spre dreapta și cea de la cel negru spre stînga se numește *flancul regelui*. Cealaltă jumătate a tablei se numește *flancul damei*.

În timpul jocului, regele și dama ocupă diferite poziții pe tablă, denumirea celor două flancuri însă nu se schimbă, ci își păstrează denumirea de la poziția inițială.

Cîmpurilor centrale ale tablei în vorbirea curentă li se zice *centru*.

SCOPUL JOCULUI ȘI MODUL DE DESFAȘURARE

Regele este figura principală. Scopul jocului este de a da mat regelui advers, adică a-l captura. O dată cu darea matului, partida se consideră terminată, iar învingător se consideră acel jucător ale cărui piese au dat mat regelui advers. Dacă nici unul din jucători nu poate da mat, jocul se consideră remiză.

Jucătorii, după ce și-au așezat piesele în poziția inițială, încep să mute pe rînd cite o piesă. Cel care are piesele albe, începe întotdeauna să mute primul. O singură deplasare a unei piese constituie o *mutare*.

Pentru a ști cine joacă cu piesele albe prima partidă, se trage la sorți. În partidele următoare, culorile se schimbă, cel care a jucat cu albul ia piesele negre, iar cel care a jucat cu negrul ia piesele albe și așa se alternează mereu. În turnee, ordinea jocurilor cu albul și negrul se arată în tabele speciale. (Anexa nr. 4).

Piesele se mută așa cum se arată la capitolul respectiv. Afară de cal, nici o piesă nu poate sări peste un cîmp ocupat de o piesă proprie sau de una adversă. Pe un cîmp poate sta o singură piesă.

Dacă o piesă, în drumul său, întilnește o piesă adversă, ea poate bate (lua) piesa adversă, dacă acest lucru este convenabil. Luarea nu este obligatorie.

Cînd se bate o piesă adversă, se procedează astfel: se ia de pe tablă piesa bătută, iar în locul ei se pune piesa care a bătut. Luarea piesei adverse se consideră tot ca o mutare și de aceea jucătorul nu poate lua piesa adversă decît atunci cînd îi vine rîndul la mutare.

Avînd rîndul la mutare, dacă jucătorul atinge cu mîna o piesă proprie, este obligat s-o mute, iar dacă a atins o piesă adversă, este obligat s-o bată.

Dacă piesele stau strîmb pe cîmpurile respective, jucătorul poate să și le aranjeze, dar numai atunci cînd i-a venit rîndul să mute și numai după ce și-a prevenit partenerul. Obîșnuit se spune: „îmi aranjez piesele” și apoi se efectuează aranjarea.

O mutare se consideră efectuată în momentul în care jucătorul a plasat piesa pe un nou cîmp și a *luat mîna de pe ea*.

Regulile detaliate referitoare la mutări și soluționarea litigiilor ivite sînt date în „Regulamentul jocului de șah”.

NOTAREA CIMPURILOR TABLEI DE ȘAH ȘI NOTAREA MUTĂRILOR

Pentru a înțelege expunerile ce vor urma, trebuie să știm cum se notează fiecare câmp al tablei de șah.

Cele opt rinduri verticale de câmpuri se numesc *coloane*, iar cele orizontale se numesc *linii*.

Coloanele se notează cu literele a, b, c, d, e, f, g, h, iar *liniile* se notează cu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. (Vezi diagrama nr. 3).

Un șir de câmpuri de aceeași culoare (albe, negre) ce se ating între ele colț cu colț, urmînd în linie dreaptă, constituie o *diagonală*.

Pentru a indica un câmp, se indică cu literă coloana unde se află el și cu cifră linia. De exemplu: colțul din stînga jos se notează cu „a1”, iar cel din dreapta sus cu „h8”.

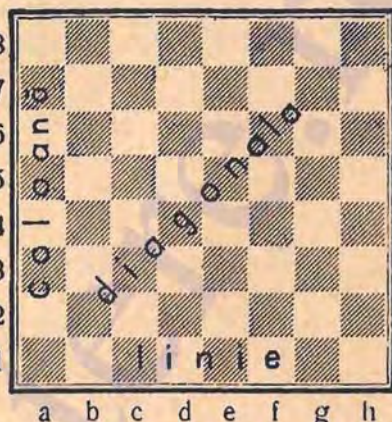


Diagrama nr. 3

Notarea tuturor câmpurilor este arătată în diagrama nr. 4.

Practic, tabla de șah nu are toate câmpurile notate, ci numai marginea, ca în diagrama nr. 1.

Pentru a arăta locul unde se află o piesă pe tablă, se scrie prescurtat denumirea piesei și apoi câmpul. Exemplu:

— calul se află pe câmpul b1, se scrie Cb1;

— nebunul se află pe câmpul c6, se scrie Nc6;

— pionii se află pe câmpurile a2,b2,c3, se scrie pp: a2,b2,c3.

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

Diagrama nr. 4

Pentru a nota o mutare, se scrie mai întii denumirea prescurtată a piesei și câmpul pe care se află, apoi se trage o liniuță și

se scrie cîmpul pe care s-a mutat piesa. De exemplu: Td1-d5 înseamnă că turnul care se afla pe cîmpul d1 a fost mutat pe cîmpul d5.

Luarea unei piese se notează astfel: Cc3: d5; aceasta înseamnă că un cal aflat pe cîmpul c3 a luat o piesă adversă de pe cîmpul d5.

În notare se folosesc următoarele semne:

- înseamnă mutarea unei piese
- O—O înseamnă rocada mică
- O—O—O înseamnă rocada mare
- : sau X înseamnă luarea unei piese
- + înseamnă s-a dat „șah“
- ≠ înseamnă s-a dat „șah și mat“
- ++ înseamnă dublu șah
- ! înseamnă mutare bună
- !! înseamnă mutare foarte bună
- ? înseamnă mutare slabă
- ? ? înseamnă greșeală mare
- ! ? înseamnă mișcare riscantă și interesantă
- ± înseamnă albul stă mai bine
- ∓ înseamnă negrul stă mai bine
- ≡ înseamnă poziția albului ceva mai bună
- ⊕ înseamnă poziția negrului ceva mai bună.

În jocul de șah, se folosesc următoarele expresii:

- *piesă* — termen general pentru toate piesele de șah: rege, damă, turn, nebun, cal și pion;
- *figură* — termen general pentru: rege, damă, turn, nebun și cal; nu intră aici pionii;
- *a face schimb* — înseamnă a schimba două piese de aceeași valoare (turn pe turn, cal pe cal);
- *a câștiga (pierde) calitatea* — înseamnă a da un cal (nebun) pe un turn și invers la pierdere.

CUM SE DEPLASEAZA PIESELE

Turnul — se deplasează (și poate bate piesele adverse) numai în linie dreaptă pe *coloane* sau *linii* la orice distanță.

Nebunul — se deplasează (și poate bate piesele adverse) numai în linie dreaptă, pe *diagonale*, la orice distanță. El nu poate schimba culoarea cîmpurilor pe care se deplasează. Un nebun așezat inițial pe un cîmp alb se poate deplasa numai pe cîmpuri albe și se numește *nebun de alb*. Un nebun așezat inițial pe un cîmp negru se poate deplasa numai pe cîmpuri negre și se numește *nebun de negru*.

Să nu facem confuzie între noțiunea *nebun alb* și *nebun de alb*. Nebunul alb înseamnă un nebun de culoare albă pe cînd un *nebun de alb* este un nebun fie alb fie negru, *plasat pe un cîmp alb*.

Dama — se deplasează (și poate bate piesele adverse) în linie dreaptă, pe *coloane*, pe *linii* și pe *diagonale*, la orice distanță, adică poate merge și ca un turn și ca un nebun.

Calul — se deplasează (și poate bate piesele adverse) în forma literei „L”, pleacă întotdeauna de pe un cîmp de o culoare și ajunge pe un cîmp de altă culoare. El parcurge fie două cîmpuri înainte (înapoi) și unul lateral fie un cîmp înainte (înapoi) și două lateral.

Regele — se deplasează (și poate bate piesele adverse) în toate direcțiile în diagonală și drept pe coloane și linii, cu cite un cîmp.

Pionul — se deplasează numai spre înainte cu cite un cîmp și poate bate numai în diagonală spre înainte pe cele două cîmpuri alăturate. De exemplu, un pion aflat pe cîmpul *d4* poate bate numai piesele aflate pe cîmpurile *c5* și *e5* și poate muta numai pe cîmpul *d5*.

Pionul se poate muta numai înainte, el nu se poate întoarce niciodată înapoi; spre deosebire de pion, toate celelalte piese se pot muta în orice direcție, deci pot reveni pe același cîmp de mai multe ori.

Pionul se deplasează pe coloana pe care se află, dar poate trece și pe coloana învecinată, prin luarea piesei adverse. O dată trecut în coloana vecină, el se deplasează tot drept înainte.

Ajuns la capătul coloanei, (pionii albi pe linia — a 8-a, iar cei negri pe linia 1) pionul se transformă în orice figură, indiferent dacă acestea mai există sau nu pe tablă. Astfel, prin transformarea pionului, putem avea două dame albe (negre) pe tablă, etc.

S-a spus că pionul se mută numai cu cite un cîmp înainte. Excepție de la această regulă fac numai pionii aflați în poziția inițială (albii pe linia a 2-a și negrii pe linia a 7-a) care pot fi deplasați de pe această poziție și cu două cîmpuri înainte, după care își continuă mișcarea în mod normal. Astfel, pionul aflat pe *d2* poate fi mutat într-o singură mutare fie pe cîmpul *d3* (cu un cîmp — adică normal) fie pe cîmpul *d4*. De la cîmpul *d4* spre înainte, pionul nu se mai poate muta decît cu cite un singur cîmp.

Dacă un pion avansează dintr-o mutare cu două cîmpuri și trece pe lingă un pion advers situat pe o coloană vecină, pionul advers poate bate pionul care a trecut pe lingă el. Acest mod de a bate se numește „luare în trecere”. Exemplu: pionul alb de pe cîmpul *b2* se mută pe cîmpul *b4*, un pion negru se află pe

cîmpul *c4*, acest din urmă pion poate bate pionul alb de mai sus, dar după bătaia lui, pionul negru se așază pe cîmpul *b3* și nu pe *b4*, unde s-a oprit pionul alb. Negrul are dreptul de a bate „în trecere” imediat la mutarea ce urmează și pierde acest drept la mutările următoare.

Rocada. — Mai sus am arătat că printr-o mutare se deplasează o singură piesă de pe un cîmp pe altul (cu sau fără bătaie). Rocada este o mutare care face excepție de la această regulă. Prin rocadă, se deplasează simultan două piese: regele și un turn.

Rocada se face numai atunci cînd nici regele nici turnul nu a făcut nici o mișcare, iar între rege și turn nu se mai află nici o piesă proprie sau străină și cîmpurile peste care trece regele nu sînt bătute de piese adverse. Rocada se face astfel: se aduce turnul lîngă rege iar regele se trece peste turn în cealaltă parte și se așază alături. La campionate și partide oficiale, se cere ca ordinea mișcărilor într-o rocadă să fie inversă, adică întîi se mută regele cu două cîmpuri spre turn și apoi turnul se mută de cealaltă parte a regelui.

Rocada făcută cu turnul de pe flancul damei se numește *rocadă lungă* (mare), iar cea cu turnul de pe flancul regelui se numește *rocadă scurtă* (mică).

VALOAREA COMPARATIVĂ A PIESELOR

Ne-am obișnuit a spune: „turnul e mai tare decît nebunul sau calul; calul e mai tare decît pionul”, dar cred că sînt foarte puțini jucători care ar putea da un răspuns precis de ce este așa. Ei vor răspunde că practica jocului confirmă acest lucru. Dar nu este numai atît.

Valoarea unei piese este rezultanta a două însușiri ale sale: *mobilitatea și puterea*.

Mobilitatea este calitatea de a se deplasa cu o viteză dată într-un anumit fel de pe un cîmp al tablei pe altul.

Puterea este calitatea unei piese de a bate un număr de cîmpuri de pe tablă. Cu cît numărul de cîmpuri bătute este mai mare, cu atît puterea este mai mare.

Mobilitatea la rîndul ei este în funcție de două însușiri:

a) numărul de cîmpuri pe care le pot parcurge piesele într-o singură mutare;

b) numărul direcțiilor pe care se pot deplasa.

Să luăm piesele pe rînd și să le analizăm valoarea:

• **Pionul.** Puterea pionului se reduce la capacitatea de a bate două cîmpuri aflate pe diagonală spre înainte.

Mobilitatea. Pionul se deplasează pe o singură direcție (în lungul coloanei sale), cu câte un singur cîmp la fiecare mutare, exceptînd prima mutare, cînd poate parcurge două cîmpuri.

Valoarea pionului este luată ca unitate de măsură pentru celelalte piese și de aceea se notează cu 1 (un punct).

• *Calul.* Poate bate 8 cîmpuri dintr-o dată, deci puterea lui este de 4 ori mai mare ca a pionului.

Mobilitatea. Calul se poate deplasa în opt direcții, dar parcurge numai două cîmpuri, deci este de 2—3 ori mai mobil decît pionul.

Valoarea. Făcînd media *puterii și a mobilității* constatăm că valoarea unui cal este ceva mai mult decît trei puncte și mai puțin decît patru. Practica arată că valoarea unui cal este de $3\frac{1}{2}$ puncte, deci mai mult decît a trei pioni.

• *Nebunul.* Acesta poate bate dintr-o dată 7—13 cîmpuri de o singură culoare, deci puterea lui ar fi de 4—7 ori mai mare ca a pionului; dar cum el nu poate bate decît jumătate din cîmpurile tablei (o singură culoare) valoarea puterii deduse mai sus se reduce la jumătate, deci el este mai puternic de 2—4 ori decît pionul.

Mobilitatea. La o singură mutare, nebunul poate parcurge o diagonală întreagă, deci în medie 4—7 cîmpuri, deci este mai rapid decît pionul de 4—7 ori; ca direcție, are maximum patru direcții, deci de patru ori mai multe ca la pion.

Dar cum și mobilitatea se manifestă numai pe o jumătate din cîmpurile tablei, și valoarea ei se reduce la jumătate.

Valoarea nebunului este în medie de $3\frac{1}{2}$ puncte, deci mai mare ca a trei pioni și egală cu valoarea calului.

Observăm însă că perechea de nebuni, corijîndu-și defectul (de a bate cîmpuri de o singură culoare), are o valoare mai mare decît 7 puncte, suma lor aritmetică. Doi nebuni valorează mai mult decît doi cai.

• *TURNUL.* Puterea turnului se exprimă în capacitatea lui de a bate dintr-o dată 14 cîmpuri, deci de șapte ori mai mult ca la un pion.

Mobilitatea sa echivalează cu patru direcții și maximum opt cîmpuri, deci de patru ori mai mult ca la un pion.

În medie, valoarea turnului echivalează cu valoarea a cinci pioni.

Un turn este deci mai slab decît două figuri ușoare (doi cai, cal + nebun).

• *DAMA.* Puterea damei echivalează cu 24—27 cîmpuri bătute, deci este de 12—14 ori mai mare ca a unui pion.

Mobilitatea. Dintr-o singură mutare, dama poate parcurge pînă la opt cîmpuri și se poate deplasa în opt direcții diferite, deci ar fi de opt ori mai mobilă decît pionul.

Valoarea ei practică variază mult după poziție și poate avea valori de la 9 puncte pînă la 12.

Din practica jocului, au reieșit următoarele valori comparative ale pieselor.

Pionul este luat ca unitate de măsură și este egal cu un punct.

Nebunul și calul sînt egali între ei și valorează fiecare $3\frac{1}{2}$ puncte. Nebunii și caii se numesc și *figuri ușoare*.

Un turn+doi pioni sînt egali cu două figuri ușoare, iar o figură ușoară+ $1\frac{1}{2}$ pioni echivalează cu un turn.

Dama este egală ca valoare cu două turnuri sau trei figuri ușoare, sau uneori cu un turn+nebul+un pion.

Damele și turnurile se numesc *figuri grele*.

ATACUL ȘI APĂRAREA. SCHIMBUL

Să luăm poziția din diagrama nr. 5. Calul c5 din această diagramă ține sub bătaia sa nebulul d3 și pionul e6; obișnuit, spunem că el atacă nebulul și pionul.



Diagrama nr. 5

Dacă albul bate cu calul nebulul d3, atunci negrul poate să ia calul cu turnul d1. În acest caz, s-a produs un *schimb* de piese, întrucît calul și nebulul au aceeași valoare.

În aceeași diagramă, turnurile d1 și el se atacă reciproc.

Turnul negru nu este *apărat*, pe cînd turnul alb este apărat de nebulul h4.

Negrul poate să-și apere turnul d1 cu nebulul d3, mutînd nebulul pe cîmpul c2.

Dacă negrul bate turnul alb de pe e1 cu turnul negru

de pe d1, nebulul alb de pe h4 va bate turnul negru și astfel se va produce un *schimb* de turnuri.

ȘAHUL ȘI MATUL

Dacă o piesă atacă regele advers, se anunță „șah” și se spune că regele se află în „șah”. Pierderea regelui însemnînd și pierde-

rea partidei, se impune, deci, ca regele care a primit „șah“ să fie imediat apărat de acest „șah“, adică de atacul piesei adverse.

Apărarea contra șahului se poate face prin trei căi:

1) prin baterea piesei care a atacat regele:

2) prin acoperirea direcției de unde s-a dat „șah“ cu o piesă proprie;

3) prin plecarea regelui de pe cimpul bătut de piesa adversă.

Cînd nici un fel de apărare nu este posibilă și în mutarea următoare după șah regele va fi luat, se spune că, o dată cu șah, regelui i s-a făcut și „mat“. Din acest moment, partida ia sfîrșit fără a se mai bate regele.

Cînd regele a fost atacat simultan de două piese, se spune că s-a dat „șah dublu“. Contra dublului șah nu există decît o singură apărare: plecarea regelui de pe cimpul bătut de piesele adverse.

CEDAREA PARTIDEI. PATUL. ȘAHUL ETERN. REMIZA

Cînd unul dintre adversari apreciază că situația sa este atît de proastă încît nu face să continue jocul, el poate ceda partida. Acesta este un caz cînd partida a fost cîștigată fără a se da mat.

Cînd unul din adversari nu poate face nici o mutare fără a intra cu regele în șah sau a-și descoperi regele, se zice că s-a realizat „patul“, sau s-a făcut „pat“. De exemplu, în poziția: alb — Rc6 p. c7 și negru — Rc8, negrul fiind la mutare, nu are unde muta deoarece regele său intră în șah; avem deci o poziție de „pat“.

Tot o poziție de *pat* este și poziția următoare:

Alb: Re7 Tg3 p. h6; negru: Rg8 Th8 Ng6 p. h7, negrul fiind la mutare.

Negrul nu poate muta nebunul, deoarece își descoperă regele și nici regele, întrucît acesta intră în cimpuri bătute de alb, adică intră în șah.

Cînd unul dintre jucători poate da mereu șahuri, iar adversarul nu poate scăpa de ele, se spune că s-a realizat „șahul etern“.

De exemplu, în poziția:

— alb: Rh2, Db3, Nf4 pp. g2, h3.

— negru: Rh7, De2, Ta2 pp. f5, g6, h5.

Albul este inferior ca material și amenințat cu mat sau schimb de dame, după care partida tot va fi pierdută. Dar albul are posibilitate să facă remiză prin șah etern. Iată cum:

1. Db3—f7+ Rh7—h8, nu are alt loc unde să mute

2. Df7—f8+ Rh8—h7

și albul continuă să dea șah pe câmpurile f7 și f8, iar negrul nu poate scăpa de șahul etern.

Patul și șahul etern sint considerate *remiză*.

CUM SE NOTEAZĂ O PARTIDĂ

Anterior am arătat cum se notează mutările și care sint semnele întrebuițate. Cu ajutorul lor, noi putem nota întreaga partidă jucată, iar dacă o partidă este notată, noi o putem reproduce pe tablă.

Rezultatele unui concurs se notează pe diagrama concursului (vezi anexa nr. 2), în modul următor:

- cîștigul valorează un punct și se notează cu „1”;
- remiza valorează jumătate de punct și se notează cu „1/2”;
- pierderea se notează cu zero „0”.

Cînd se dă rezultatul final al partidelor jucate de o persoană, cu semnul plus (+) se notează cîștigurile, cu minus (—) pierderile, iar cu semnul egal (=) se notează remizele.

Cînd spunem că „N” a cîștigat un concurs cu rezultatul +5, —2, =8, înseamnă că respectivul a cîștigat cinci partide, a pierdut două și a remizat opt.

O partidă se notează astfel:

În cap, se notează concursul, data și locul unde s-a jucat partida. Mai jos, se scriu jucătorii, iar apoi începe notarea mutărilor. Fiecare mutare are numărul ei de ordine. Dăm mai jos un model de notare.

TURNUL INTERNAȚIONAL DE ȘAH AL R.P.R. 17 august, 1951 la București

Alb. Dr. O. Troianescu

Negru: S. Samarian

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. c2—c4 | d7—d6 |
| 3. Cg1—f3 | g7—g6 |
| 4. g2—g3 | Nf8—g7 |

și așa mai departe.

Acest fel de a nota se numește „notare completă”. Există și „notare prescurtată”; ea se deosebește de cea completă prin faptul că nu se notează cîmpul de unde a plecat piesa. Astfel, partida de mai sus, în sistemul notării prescurtate, se va scrie astfel:

Alb: Dr. O. Troianescu

Negru: S. Samarian

1. d4
2. c4
3. Cf3
4. g3

- Cf6
- d6
- g6
- Ng7

și așa mai departe.

CITEVA PARTIDE SCURTE

Dăm mai jos citeva partide scurte cu greșelile pe care le comit deseori începătorii.

Partida nr 1

1. e2—e4 e7—e5
2. Nf1—c4 Nf8—c5
3. Dd1—f3 d7—d6??

Negrul nu vede amenințarea
cu mat

4. Df3 : f7=

Partida nr. 4

1. e2—e4 c7—c5
2. Cg1—f3 Ch8—c6
3. d2—d4 c5 : d4
4. Cf3 : d4 e7—e5
5. Cd4—f5 Cg8—e7??
6. Cf5—d6=

Mat „sufocat”

Partida nr. 2

1. f2—f4 e7—e5
2. g2—g3? e5 : f4
3. g3 : f4?? Dd8—h4=

Partida nr. 3

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

Negrul a observat amenințarea de mat, dar o parează greșit, intrucît calul de pe cîmpul h6 poate fi îndepărtat de alb.

4. d2—d4! Nc5 : d4
5. Nc1 : h6 g7 : h6?
6. Df3 : f7=

Partida nr. 5

1. e2—e4 g7—g6
2. Ch1—c3 Cg8—f6
3. Cc3—d5 Cf6 : e4
4. Dd1—e2 Ce4—d6??
5. Cd5—f6=

Tot un mat sufocat

Partida nr. 6

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 e5 : f4
3. Cg1—f3 d7—d5
4. Ch1—c3 d5 : e4
5. Cc3 : e4 Nc8—g4
6. Dd1—e2 Ng4 : f3??
7. Ce4—f6=

Mat prin dublu șah.

Partida nr. 7

- | | |
|--------------|------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | d7—d6 |
| 3. Nf1—c4 | Nc8—g4 |
| 4. Cb1—c3 | g7—g6? |
| 5. Cf3 : e5! | Ng4 : d1?? |
| 6. Nc4 : f7+ | Re8—e7 |
| 7. Cc3—d5= | |

Partida nr. 8

Jucată în campionatul Parisului în anul 1924.

- | | |
|------------|----------|
| 1. d2—d4 | Cg8—f6 |
| 2. Cb1—d2 | e7—e5 |
| 3. d4 : e5 | Cf6—g4 |
| 4. h2—h3?? | Cg4—e3!! |

și albul a cedat, întrucât pierde dama, iar dacă bate calul, primește mat: Dd8—h4=

CUM SE DĂ MAT UNUI REGE RĂMAS SINGUR PE TABLA

Pentru a putea da mat unui rege rămas singur pe tablă, partea adversă trebuie să aibă cel puțin o damă sau un turn sau două figuri ușoare: perechea de nebuni sau un nebun+cal. Cu doi cai nu se poate da mat. Dacă partea adversă dispune de forțe mai mari ca cele arătate mai sus, matul va fi și mai ușor de realizat.

Matul se dă folosind piesa (piesele) de care se dispune și regele. Regele advers va fi împins spre marginea tablei sau spre colț, unde va fi făcut mat. Să analizăm fiecare caz în parte.

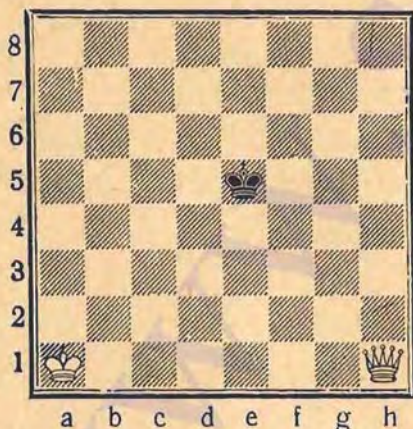


Diagrama nr. 6

CUM SE DĂ MAT CU DAMA

Matul cu dama se poate realiza foarte ușor și prin mai multe procedee. Toate au la bază aceeași idee: *regele advers se împinge spre una din laturile tablei și acolo se dă mat.*

Să luăm poziția arătată în diagrama nr. 6.

Matul se poate da în mai multe feluri, de exemplu:

1) 1. Rb2 Rd4 2. De1! Rd5 3. Rc3 Rc5 4. De6! Rb5 5. Dd6! Ra5 6. Rc4 Ra4 7. Db4 sau Da6 cu mat, sau

2) 1. Rb2 Rd4 2. De1 Rd3 3. De5! Rd2 4. Dg3! Re2 5. Rc2 Rf1 (o cursă! dacă albul joacă acum 6. Rd2?? rezultă pat; înce-

pătorii, în focul atacului, comit deseori astfel de gafe) 6. Dh2! Re1 7. Rd3! (dacă 7. Dg2?? rezultă pat) 7... Rf1 8. Re3 Re1 9. De2 sau Dg1 cu mat.

3) 1. Rb2 Rd4 2. Dh5 Rc4 3. De5 Rd3 4. Df4 Re2 5. Rc2 Re1 6. Rd3 Rd1 7. Dd2 sau Df1 mat.

În general, în vreo zece mutări, se poate da mat cu dama, cu condiția ca să evităm șahuri inutile și să căutăm să împingem regele advers spre marginea tablei.

CUM SE DĂ MAT CU TURNUL

Procedeul de realizare a matului este același ca și cu dama, cu deosebire că turnul va consuma mai multe mutări, pentru că este mai puțin mobil decât dama.

Fie poziția din diagrama nr. 7. Se va juca:

1. Rb2 Rd4 2. Rb3 Rd3 3. Td1+ Re2 4. Td4 Re3 5. Rc3 Re2 6. Te4+ Rf3 (dacă 6. Rd1? apoi 7. Te3! și regele negru trebuie să vină în rețea de mat; această așezare a regilor față în față se numește *opозиție*; va urma 7... Rc1 și 8. Te1=). 7. Rd3 Rf2 8. Tf4+ Rg3 9. Re3 Rg2 10. Tg4+ Rh3 11. Rf3 Rh2 12. Rf2 Rh3 13. Tf4! Forțează regele advers să intre în opoziție, după care urmează mat. 13... Rh2 14. Th4=.

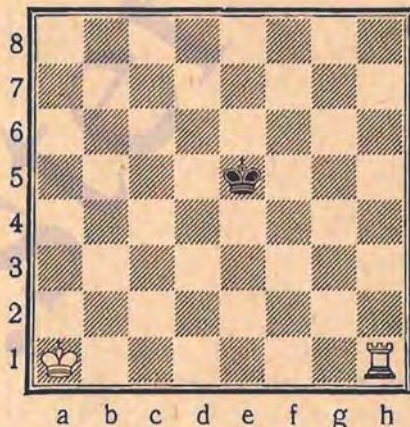


Diagrama nr. 7

CUM SE DĂ MAT CU DOI NEBUNI

Pentru a da mat cu doi nebuni, trebuie mai întâi forțat regele advers să intre în unul din colțurile tablei. Nebunii trebuie ținuti mereu alături, pentru ca să constituie baraje de netrecut pentru regele advers și manevrați în așa fel ca spațiul liber rămas pentru regele advers să fie redus treptat pînă ce acesta va intra în colț. Concomitent, regele propriu este apropiat de colțul unde a intrat regele advers, după care se dă mat cu nebunii. Să luăm poziția din diagrama nr. 8. Se va juca:

1. Rb2 Rd4 2. Nf3 Rd3 3. Nf4 Rd4 4. Rc2 Rc4 5. Ne3 Rb5
 6. Rb3 Ra6 7. Rc4! Ar fi o greșeală mare mutarea 7. Rb4?, în-
 trucit va rezulta pat. 7. ...Ra5
 8. Nb7! Ra4 9. Nb6! Ra3
 10. Rc3! Ra4 11. Nc6+ Ra3
 12. Nc5+ Ra2 13. Ne4 Ra1
 14. Rc2 Ra2 15. Nd5+ Ra1
 16. Nd4=.

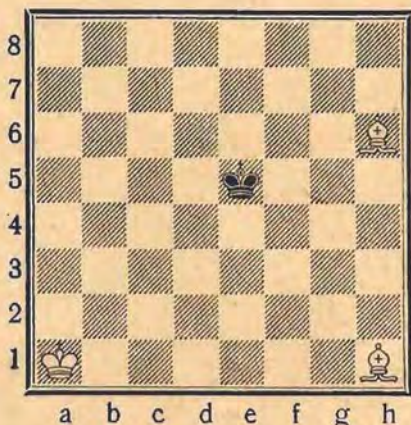


Diagrama nr. 8

CUM SE DA MAT CU UN CAL ȘI UN NEBUN

Acest final se întâmplă foarte rar și este destul de greu pentru un începător.

Matul poate fi dat numai dacă regele se află în unul din colțurile tablei pe care le poate bate nebunul.

Fie poziția din diagrama nr. 9. Regele negru se află lângă colțul alb al tablei (câmpul h1), unde poate bate nebunul de alb.

Matul se realizează astfel: 1. Ce2+ Rh1 2. Ng2= sau dacă negrul e la mutare: 1. ...Rh1 2. Ng2+ Rg1 3. Ce2=.

Dacă regele advers se află spre centrul tablei, prin manevra combinată a figurilor și a regelui nostru, îl vom forța să intre în colțul unde vom putea da mat. Fie situația din diagrama nr. 10.

Alb: Rd6, Ne8, Ca5;
 negru: Re4.

Pentru a ușura manevra, să împărțim tabla în triunghiuri astfel:

- triunghiul b1—h7—h1
- triunghiul mare
- triunghiul d1—h5—h1
- triunghiul mijlociu
- triunghiul f1—h3—h1
- triunghiul mic.

Observăm că b1—h7, d1—h5 și f1—h3 sînt diagonalele pe

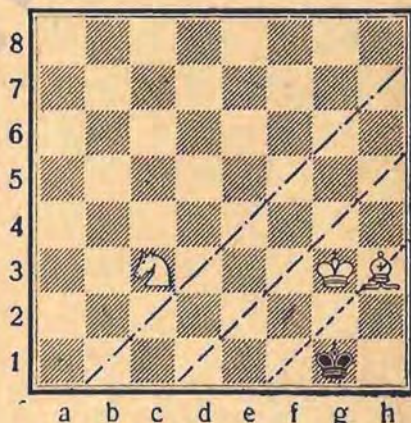


Diagrama nr. 9

care le poate bate nebunul alb, iar *h1* este colțul care poate fi bătut de nebunul alb, deci colțul unde se poate da mat.

În mod analog, putem împărți cealaltă jumătate de tablă în triunghiuri:

- triunghiul *a2—g8—a8* — triunghiul mare
- triunghiul *a4—e8—a8* — triunghiul mijlociu
- triunghiul *a6—c8—a8* — triunghiul mic.

Și aici *a2—g8*, *a4—e8*, *a6—c8* sînt diagonale pe care le poate bate nebunul alb, iar *a8* colțul unde se poate da mat.

În concluzie, pentru ușurarea manevrei, tabla se împarte în triunghiuri, luîndu-se ca orientare cele două colțuri pe care le poate bate nebunul. Triunghiurile merg descrescînd și au ca ipotenuze diagonalele bătute de nebun, iar unghiul drept al triunghiului se află în colțul unde bate nebunul (unde se poate da mat).

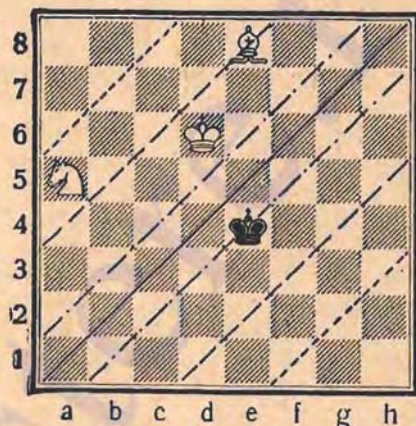


Diagrama nr. 10

Manevra se va desfășura astfel:

- nebunul va bate diagonala (ipotenuza) triunghiului mare;
- calul va bate cîmpurile alăturate diagonalei (cîmpurile negre în cazul de mai sus);
- regele va înainta în acea parte a triunghiului unde calul nu bate cîmpurile alăturate diagonalei controlate de nebun.

Treptat, prin restrîngerea spațiului, regele advers va fi forțat să intre în triunghiul mijlociu, după care nebunul se va muta pe diagonala respectivă și continuînd restrîngerea triunghiului se va forța intrarea regelui advers în triunghiul mic, unde se va da mat.

În situația din diagrama nr. 10, se va juca astfel:

1. *Ne8—g6 + Re4—d4* 2. *Ca5—c6 +*

Aici negrul are de ales două continuări:

- a) *Rd4—e3* intrînd în jumătatea tablei marcată de cîmpurile *a1—h8—h1*
- b) *Rd4—c4* intrînd în jumătatea tablei marcată de cîmpurile *a1—h8—a8*.

Să luăm primul caz (de la litera a).

Jocul va continua astfel:

2. ... Rd4—e3 3. Rd6—e5 — regele alb ia sub control cimpurile negre alăturate diagonalei bătute de nebun.

3. ... Re3—d2 — regele negru se îndreaptă spre colțul negru (a1), unde nu poate fi dat mat.

4. Re5—d4 Rd2—c1 5. Rd4—c3 — regele negru nu mai poate scăpa din triunghiul b1—h7—h1.

5. ... Rcl—d1 6. Cc6—d8 — calul se îndreaptă spre cimpul e6, pentru a lua sub control cimpurile d4, f4 și g5, interzicând ieșirea regelui negru prin această parte.

6. ... Rd1—c1 7. Cd8—e6 Rcl—d1 8. Rc3—b2 — regele alb incepe manevra pentru a pătrunde în interiorul triunghiului mare b1—h7—h1.

8. ... Rd1—d2 9. Ng6—c2 Rd2—e3 10. Rb2—c1 — regele alb a pătruns în triunghiul mare.

10. ... Re3—e2 11. Nc2—g6 Re2—e3 12. Rcl—d1 Re3—f2 13. Rd1—d2 Rf2—Rf3 14. Rd2—d3 Rf3—g4 15. Rd3—e3 Rg4—h4 — în sfârșit, regele negru a fost forțat să intre în triunghiul mijlociu — 16. Re3—f4 Rh4—h3 17. Ng6—h5 — nebunul trece pe diagonala care marchează triunghiul mijlociu. 17. ... Rh3—h4 18. Nh5—e2 Rh4—h3 19. Ce6—c5 — calul se îndreaptă spre cimpul e4, de unde va controla cimpurile f2 și g3, închizând ieșirile din triunghiul mijlociu — 19. ... Rh3—h4 20. Cc5—e4 Rh4—h3 21. Rf4—g5 — regele alb manevrează pentru a pătrunde în interiorul triunghiului mijlociu (d1—h5—h1) — 21. ... Rh3—g2 22. Rg5—g4 Rg2—h2 23. Ne2—f1 — albul închide regele advers în triunghiul mic (f1—h3—h1) — 23. ... Rh2—g1 24. Nf1—h3 Rg1—h2 25. Ce4—d2 — calul se îndreaptă spre cimpul f3, de unde va bate cimpurile negre g1 și h2, pregătind matul — 25. ... Rh2—g1 26. Rg4—g3 Rg1—h1 27. Nh3—g2+, Rh1—g1 28. Cd2—f3=.

Dacă la mutarea a doua, regele negru intra în jumătatea tablei marcată de cimpurile a1—h8—a8, jocul se desfășura astfel:

2. ... Rd4—c4 3. Rd6—e5 Rc4—c5 4. Cc6—d4 Rc5—c4 5. Cd4—e2, calul ia sub control cimpurile negre alăturate diagonalei b1—h7 controlate de nebun.

5. ... Rc4—c5 6. Ng6—f7 — nebunul se stabilește pe diagonala a2—g8, care delimitează triunghiul mare din jumătatea tablei marcate de a1—h8—a8.

6. ... Rc5—b4 — regele negru se îndreaptă spre colțul negru a1, unde nu poate fi dat mat.

7. Re5—d4 Rb4—a3 8. Rd4—c3 — albul a împiedicat pătrunderea regelui negru în colțul a1.

8. ... Ra3—a4 9. Ce2—g3 — calul se îndreaptă spre cimpul f5, de unde va controla cimpurile d4, d6, e7, g7, închizând în această parte ieșirea regelui negru din triunghiul mare a2—g8—a8

— observăm, totodată, cum regele alb și calul alb acționează la capetele opuse ale diagonalei controlate de nebun, completându-și acțiunea reciproc pentru stăpânirea cimpurilor negre — 9. ... Ra4—b5 10. Cg3—f5 Rb5—a4 — regele negru se opune pătrunderii regelui alb în triunghiul mare a2—g8—a8. Regele alb începe manevra pentru a forța pătrunderea în triunghiul mare și gonirea regelui negru în triunghiul mijlociu. 11. Rc3—b2 Ra4—b4 12. Ng7—b3 Rb4—c5 13. Rb2—a3 Rc5—b5 14. Nb3—f7 Rb5—c5 (regele negru nu vrea să intre în triunghiul mijlociu; dacă ar fi jucat 14. ... Rb5—a5, albul răspundea 15. Nf7—e8, închizând regele advers în triunghiul mijlociu) 15. Ra3—a4 Rc5—c6 16. Ra4—b4 Rc6—d7 17. Rb4—c5 — acum regele negru este forțat să intre în triunghiul mijlociu — 17. ... Rd7—c7 18. Nf7—e8 — albul închide triunghiul mijlociu — 18. ... Rc7—d8 19. Ne8—b5 Rd8—c7 20. Cf5—e3 — calul se îndreaptă spre cimpul d5, de unde va controla cimpurile negre b6, c7 și e7, reducând spațiul liber din interiorul triunghiului mijlociu și ținând închise ieșirile din acest triunghi — 20. ... Rc7—d8 21. Ce3—d5 Rd8—c8 22. Rc5—d6 — regele alb se îndreaptă spre cimpul d8, pentru a goni regele negru spre colțul a8. 22. ... Rc8—d8 23. Rd6—e6 Rd8—c8 24. Re6—e7 Rc8—b7 25. Re7—d7 — acum regele negru este forțat să intre în triunghiul mic, unde i se va da mat — 25. ... Rb7—b8 26. Nb5—a6 Rb8—a7 27. Na6—c8 Ra7—b8 28. Cd5—b4 — calul se îndreaptă spre cimpul c6, de unde va bate cimpurile a7 și b8, pregătind matul — 28. ... Rb8—a7 29. Rd7—c7 Ra7—a8 30. Nc8—b7 + Ra8—a7 31. Cb4—c6±.

Dacă nebunul alb bătea cimpurile negre, jocul s-ar fi desfășurat după aceleași principii. Fie situația din diagrama nr. 11.

alb: Rc6, Nb4, Cd8 — negru: Re5.

Colțurile unde se poate da mat sînt a1 și h8. Tabla se împarte în două jumătăți simetrice față de diagonala a8—h1 și anume:

- jumătate din stînga—jos cu triunghiurile:
 - a7—g1—a1 — triunghiul mare
 - a5—e1—a1 — triunghiul mijlociu
 - a3—c1—a1 — triunghiul mic
- jumătatea din dreapta-sus cu triunghiurile:
 - b8—h2—h8 — triunghiul mijlociu
 - d8—h4—h8 — triunghiul mic
 - f8—h6—h8 — triunghiul mare

Se va juca:

1. Nb4—c5 — nebunul se plasează pe una din diagonalele ce marchează cele două triunghiuri mari.

1. ... Re5—e4 — regele negru se menține cit mai aproape

de centru și totodată tinde spre colțul h1, unde nu poate fi dat mat.

2. Rc6—d6 Re4—f4 3. Rd6—d5 Rf4—f3 — regele negru nu se poate menține în centru și de aceea se dirijează către colțul h1.

3. Cd8—e6 — calul ocupă un cimp central, de unde va sprijini mai ușor acțiunea regelui și a nebunului.

4. ... Rf3—g2 — negrul se menține pe diagonală albă, rezervându-și posibilitatea de a intra și în jumătatea din dreapta-sus a tablei și în cea din stnga-jos.

5. Rd5—e4 Rg2—g3 6. Ce6—f4 Rg3—h2 7. Re4—f3 Rh2—h1 — regele negru a intrat în colțul unde nu poate fi dat mat; problema care se pune albului este de a goni regele advers din acel colț; se va juca:

8. Cf4—e2 Rh1—h2, 9. Ce2—g3 Rh2—h3 10. Cg3—f1 Rh3—h4 11. Nc5—d6 — în sfârșit regele negru a fost închis în triunghiul mare b8—h2—h8, matul va fi dat în colțul h8. Jocul se va continua:

11. ... Rh4—g5 12. Rf3—e4 — planul albului este următorul: calul se va plasa pe e3 de unde va controla cimpurile: d5, f5, g4 și g2, închizând ieșirea regelui pe această parte a diagonalei b8—h2; regele alb se va îndrepta spre c8, pe unde va pătrunde în triunghiul mare b8—h2—h8.

12. ... Rg5—f6 (la 12. ... Rg5—g4 albul răspunde 13. Cf1—e3+), acum regele negru, după ce nu mai poate ajunge la h1, caută să scape spre colțul a8.

13. Re4—d5 Rf6—f7 14. Cf1—e3 Rf7—e8 15. Rd5—c6 Re8—d8 16. Rc6—b7 — albul își realizează consecvent planul.

16. ... Rd8—d7 17. Nd6—c7 Rd7—e6 18. Rb7—c8 — regele a pătruns în triunghiul mare.

18. ... Re6—e7 19. Nc7—g3 Re7—e6 20. Rc8—d8 Re6—f6 21. Rd8—d7 Rf6—g5 22. Rd7—e6 Rg5—h5 — regele negru a fost forțat să intre în triunghiul mijlociu d8—h4—h8.

23. Re6—f5 Rh5—h6 24. Ng3—h4, nebunul se plasează pe diagonală triunghiului mijlociu.

24. ... Rh6—h5, 25. Nh4—e7 Rh5—h6 26. Ce3—c4 — calul

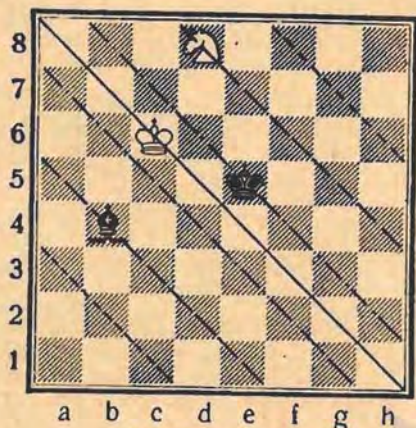


Diagrama nr. 11

se îndreaptă spre cîmpul e5, de unde va controla cîmpurile f7 și g6, închizînd ieșirile din triunghiul mijlociu.

26. ... Rh6—g7 27. Cc4—e5 Rg7—h6 28. Rf5—g4 Rh6—g7 29. Rg4—h5 — regele alb a pătruns în triunghiul mijlociu.

29. ... Rg7—h7 30. Ne7—f8 — regele negru este închis în triunghiul mic f8—h6—h8.

30. ... Rh7—g8 31. Nf8—h6 Rg8—h7 32. Ce5—d7 — calul se îndreaptă spre cîmpul f6, de unde va bate cîmpurile g8 și h7 pregătind matul.

32. ... Rh7—g8 33. Rh5—g6 Rg8—h8 34. Nh6—g7+ Rh8—g8 35. Cd7—f6#. Sau 32. ... Rh7—h8 33. Rh5—g6 Rh8—g8 34. Cd7—f6+ Rg8—h8 și 35. Nh6—g7#.

CUM SE DĂ MAT CU DOI CAI CONTRA UNUI REGE+PION

După cum am mai spus, nu se poate da mat cu doi cai contra unui rege rămas singur pe tablă.

Fie poziția din diagrama nr. 12.

— alb: Rc3, Cc5, Ce3 —
negru: Ra3.

În această poziție, albul poate forța regele negru să intre în colțul a1, dar nu poate să dea mat. În adevăr poate urma:

1. Ce3—c4+ Ra3—a2
2. Rc3—c2 Ra2—a1 3. Cc5—
—d3 Ra1—a2 4. Cd3—b4+
Ra2—a1 — în această poziție,
pentru a da mat, albul are
nevoie de două mutări:
Cc4—d2 și Cd2—b3#, dar la
prima mutare: Cc4—d2 ne-
grul este *pat*, ca atare ma-
nevră expusă mai sus nu este posibilă, deci nu se poate da mat

cu doi cai contra unui rege rămas singur pe tablă.

Dacă în ultima poziție creată la mutarea a patra negrul ar mai fi avut un *pion* pe tablă pe care să-l mute, atunci nu ar mai fi fost *pat* și albul ar fi putut da mat. Iată deci că se poate da mat cu doi cai numai dacă adversarul pe lângă rege *mai are pe tablă un pion*.

Să luăm cîteva exemple:

a) Alb: Rd3, Cc5, Ce4 Negru: Rb5, c6.

1. Rd4 Rb6 2. Cd6! Rc7 3. Cdb7! — regele negru este închis în colțul din stînga sus. 3. ... Rb6 4. Rc4 Rc7 5. Rb4 Rb6 6. Ra4

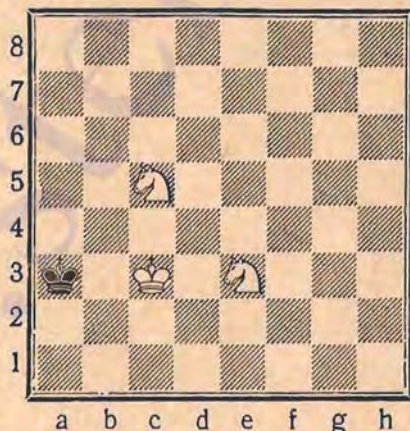


Diagrama nr. 12

Rc7 7. Ra5 Rb8 8. Ra6! Rc8 9. Rb6 Rb8 10. Cd6 Ra8 11. Cd7 c5 12. Cb5 c4 13. Cc7= sau

1. Rd4 Rb4 2. Cd6! Ra3. Dacă negrul mută Ra5, după Rd4—c4 se ajunge la varianta de mai sus. 3. Rc3 Ra2 4. Cc4 Rb1 5. Rd2! (numai așa) Ra2 6. Rc2 Ra1 7. Cb3+ Ra2 8. Cc1+ Ra1 9. Cd2 c5 10. Cdb3=.

b) Alb: *Re3, Cd4, Cf5* Negru: *Rc3, d5*

Se va juca:

1. Cd6 Rb4 2. Cb7 Rc3 3. Cc5 Rb4 4. Ccb3 Rc3 5. Re2 Rc4 6. Rd2 Rb4 7. Rd3 Ra4 8. Rc3 Ra3 9. Cc5 Ra2 10. Rb4 Rb2 11. Cd3+ Ra1 12. Ra3! Rb1 13. Rb3 Ra1 14. Cc2+ Rb1 15. Ca3+ Ra1 16. Cb4 d4 17. Cc2=.

c) Alb: *Re4, Cb5, Cd4* Negru: *Rc5, b6.*

În această poziție, albul nu va putea câștiga, deoarece calul de pe cîmpul b5 este legat de pionul b6 și nu poate pleca, iar regele alb numai cu ajutorul unui singur cal aflat pe cîmpul d4 nu poate forța regele negru să intre în colț. Negrul își va duce regele spre coloanele *f, g* și *h*, unde nu se simte acțiunea calului de pe b5. Se va putea juca:

1. Re5 Rc4 2. Cd6+ Rd3 3. C4b5 Re3 4. Cf5+ Rf3 5. Cfd4+ Rg4 6. Re4 Rg5 7. Re5 Rg6 8. Rf4 Rf6 etc.; albul nu poate forța regele negru să intre în colț. Dacă albul încearcă să aducă ambii cai în joc, atunci negrul va împinge pionul spre transformare, de exemplu: 9. Cd6 b5, 10. Ce4+ Re7 11. Re5 b4 12. Cf5+ Rd7 13. Cc5+ Rc6 14. Cb3 Rd7 15. Rd5 Re8 16. Re6 Rf8 17. Cd6 Rg7 18. Rf5 Rh6 19. Ce8 Rh5 20. Cg7+ Rh4 21. Rf4 Rh3 22. Cf5 Rg2 23. Re3 Rf1 24. Cg3+ Rg2 și albul nu poate forța regele negru să intre în colțul h1.

Reținem următoarele:

— cînd pionul se află pe coloanele centrale (*c, d, e* și *f*) și e departe de cîmpul său de transformare, sînt șanse de a da mat cu doi cai;

— cînd pionul se află pe coloanele marginale (*a, b, g, h*) sau pe una din celelalte coloane dar aproape de cîmpul de transformare, matul nu va fi posibil, afară de cazurile cînd regele părții mai slabe este închis în colț.

Tactica aplicată de cei doi adversari va fi următoarea:

— cel cu doi cai, cînd va avea poziție câștigătoare, va căuta să țină blocat pionul cu unul din cai, iar cu celălalt cal și cu regele va căuta să forțeze regele advers să intre în colț, după care, debolcînd pionul, va veni cu celălalt cal și va da mat;

— cel cu pionul va căuta să se refugieze cu regele cit mai departe de pion, evitînd totodată să intre în colț; dacă adversarul

va debloca pionul, pionul deblocat va fi împins imediat spre transformare, obligînd adversarul fie să-l bată, fie să-l blocheze din nou.

PROBLEME DE MAT ÎN CITEVA MUTĂRI

Mat în două mutări:

1. Alb: Rf3, Tc8	Negru: Rh1
2. Alb: Rf3, Tf7	Negru: Rh1
3. Alb: Rd3, Tf3	Negru: Re1
4. Alb: Rd3, Df7	Negru: Rcl
5. Alb: Rc3, Df6	Negru: Rbl
5. Alb: Rb3, Tf7, Nc4	Negru: Rd1

Mat în trei mutări:

7. Alb: Re4, Te7	Negru: Rd1
8. Alb: Rf3, Tg3	Negru: Rh1
9. Alb: Rg4, Ta3	Negru: Rgl
10. Alb: Rd3, Ng5, Nh3	Negru: Re1, f2, h5
11. Alb: Rg4, Nh3, Cc3, Ce5	Negru: Rgl, f2, h2
12. Alb: Rg5, Tf2, Cf4	Negru: Rg8, g7, h7

Soluții:

- 1) 1. Rg3 Rgl 2. Tc1≠.
- 2) 1. Rf2 Rh2 2. Th7≠.
- 3) 1. Tf4 Rd1 2. Tf1≠.
- 4) 1. Da2 Rd1 2. Db1≠.
- 5) 1. Df2 Ral (sau cl) 2. Db2 (sau c2)≠.
- 6) 1. Rc3 Rel 2. Tf1≠.
- 7) 1. Rd3 Rcl 2. Tb7 Rd1 3. Tbl≠.
- 8) 1. Rf2 Rh2 2. Tf3 Rh1 3. Th3≠.
- 9) 1. Rf3 Rh2 2. Rf2 Rh1 3. Th3≠ sau 1. ... Rh1.
2. Rg3 Rgl 3. Tbl≠.
- 10) 1. Nd2+ Rd1 2. Nf1 h4 3. Ne2≠.
- 11) 1. Cf3+ Rh1 2. Ce4 f1D 3. Cg3≠ sau 2. ... f1C.
3. Cf2≠ sau 1. Ce2+Rh1 2. Cg3+ Rgl. 3. Cf3≠.
- 12) 1. Ce6 h6+ 2. Rg6 Rh8 3. Tf8≠.

REGULI SPORTIVE

Partenerii, jucînd o partidă de șah, sînt obligați a respecta prescripțiile regulamentului de șah, regulile jocului și să păstreze o atitudine corectă și sportivă.

Jucătorii, chiar dacă joacă o partidă amicală, în primul rînd, nu trebuie să dea mutările înapoi, căutînd prin aceasta să-și corijeze greșeala. Ei trebuie să se obișnuiască a calcula bine toate posibilitățile proprii și cele ale adversarului și apoi să găsească mutarea cea mai bună și să o facă. A lua înapoi mutarea, este un viciu al multor începători, viciu care frinează buna dezvoltare a jucătorului.

În timpul jocului, ambii parteneri trebuie să-și păstreze calmul, să fie politicoși atît între ei, cît și față de spectatori. Este interzis a se discuta mutările ce se fac, a se critica jocul adversarului, a discuta cu persoane vecine sau cu spectatorii sau a pune degetele pe cimpurile tablei pentru a calcula variantele.

Nu este de loc frumos a face glume sau a ironiza jocul adversarului și a-și elogia jocul.

Este foarte util ca, după terminarea partidei, să se analizeze în mod imparțial și demn jocul și variantele posibile, în mod autocritic să se constate greșelile comise și să se tragă învățăminte.

Este foarte urît și nedemn pentru un jucător, cînd acesta se supără pentru că a pierdut o partidă.

Din fiecare greșeală sau partidă pierdută, jucătorul trebuie să tragă învățăminte și să-și îmbunătățească jocul. Numai în acest fel își va ridica precizia și puterea de joc.

REGULI CARE NU MAI SÎNT VALABILE

Sînt unii jucători de șah care, necunoscînd bine regulile jocului și nici regulamentul, vin deseori cu pretenții ce dau naștere la discuții sau enunță reguli care nu există, astfel:

1) Unii jucători cer să li se anunțe „șah“, „mat“, „pat“, sau „gardé“. Anunțarea lor nu este obligatorie, iar anunțarea „pat“ și „gardé“ a fost scoasă de mult din uz.

2) Uneori, unul dintre jucători anunță mat în două sau cîteva mutări, dar nu reușește să dea mat în numărul de mutări anunțate. Acest fapt nu are nici o consecință și jocul se continuă pînă la decizie.

3) Unii jucători pretind ca o dată ce a rămas pe tablă regele singur, iar adversarul are damă, apoi acesta din urmă trebuie să dea mat în nouă mutări — pretențiile nu sînt juste. La fel nu sînt juste pretențiile de a se da mat cu turnul în 16 mutări.

Regulamentul prevede că dacă matul nu s-a putut da în 50 de mutări din momentul în care s-a bătut ultima piesă sau de la ultima mutare de pion, indiferent de felul pieselor ce rămîn pe tablă, partida se declară remiză.

STUDIUL FINALELOR DE PARTIDA

Finalele de partidă, deși se caracterizează prin simplitatea pozițiilor lor și de cele mai multe ori permit o analiză precisă pînă la finele jocului, totuși, chiar cu acel număr redus de piese care mai rămîn, ele mai lasă încă un domeniu bogat celor mai subtile și mai ingenioase combinații.

Cunoașterea finalelor deschide noi orizonturi în fața jucătorului de șah, el începe să înțeleagă și să aprecieze dintr-o privire care va fi sfîrșitul jocului într-o situație dată; el va înțelege imediat cum trebuie să joace și care este calea cîștigului, sau care este calea de a împiedica pe adversar să cîștige jocul. Cunoșcînd bine finalul, jucătorul, fiind încă în faza jocului de mijloc, începe să aprecieze situația pentru cazul cînd va intra în finală și, dacă situația îi este favorabilă, va căuta să schimbe majoritatea pieselor pentru a trece în final; iar dacă situația nu îi este favorabilă și în urma schimburilor rămîne într-o poziție dificilă, atunci el evită schimbul și caută mai întîi să cîștige o poziție favorabilă finalului, sau prin combinații fine să cîștige calitatea sau să forțeze remiza.

Niciodată nu trebuie să uităm că finalele, deși sînt caracterizate prin situații simple, totodată sînt și foarte pretențioase. Simplitatea situațiilor face ca jocul să fie precis, orice mutare greșită poate fi fatală. „Tempoul” are o importanță foarte mare și o partidă se poate cîștiga sau pierde din cauza unui tempo cîștigat sau pierdut, sau din cauza unei singure mutări greșite sau slabe. Jocul în finale trebuie bine cunoscut și însușit de orice jucător. Capablanca mărturisește că el a început studiul șahului prin studiul finalelor și în scurt timp a întrecut pe mulți jucători bătrîni care se încăpățîneau să studieze deschiderile, iar în cîțiva ani a ajuns și campionul lumii. Prin aceasta însă nu trebuie să

înțelegem că studiul finalelor exclude studiul deschiderilor, ba din contră, el pregătește acest studiu, ne lărgeste orizontul și ne face să înțelegem și să pătrundem mai bine atât jocul de mijloc, cât și deschiderile.

Înainte de a trece la demonstrații, vom da câteva noțiuni tehnice mai des uzitate:

1. *Calitatea* este o expresie care se referă la valoarea pieselor. Pentru a defini valoarea pieselor, s-a ales ca unitate de măsură „pionul”, iar celelalte piese s-au valorificat raportându-se la aceasta. Astfel, pionul valorează 1 punct; calul $3\frac{1}{2}$ puncte; nebunul $3\frac{1}{2}$ puncte; turnul 5 puncte; dama 10 puncte. Zicem că un jucător a câștigat calitatea atunci când acesta a reușit să schimbe o piesă de valoare mai mică pe una adversă de valoare mai mare. De exemplu dacă dă un turn (5 puncte) pe un cal și un nebun ($3\frac{1}{2} + 3\frac{1}{2} = 7$ puncte), sau dă un cal (nebun) pe turn.

2. *Tempoul* este o noțiune care se referă la mutare. O mutare echivalează cu un tempo — adică un timp. Un jucător care face o mutare fără rost se zice că a pierdut un tempo, sau când, pentru a atinge un scop, el face de exemplu trei mutări, pe când în realitate se putea atinge același scop și cu două mutări, atunci iar zicem că el pierde un tempo.

De exemplu, fie situația:

— alb: Rb1, b3e3; — negru: Rb8, b5, e4.

Regele alb poate ataca pionul e4, fie prin cîmpul d4, fie prin f4. Să presupunem că albul se hotărăște mai întâi să atace unul din pionii negri și face mutarea Rb1—b2?, pentru ca de aci să poată pătrunde pe cîmpul a3 sau c3 vizînd atacul unui pion. Mutarea este greșită, întrucît prin mutarea replică b5—b4! negrul interzice aceste cîmpuri și albului nu-i rămîne decît atacul asupra pionului e4, prin cîmpul f4 unde de data aceasta ajunge cu întirziere. Va putea urma: 2. Rc2 Rc7 3. Rd2 Rd6 4. Re2 Re5, 5. Rf2 Rf5, 6. Rg3 Rg5 cu remiză. Dar dacă albul, analizînd bine situația, vede mutarea b5—b4! a negrului, care îi interzice pătrunderea prin a3 și c3, și de la început dirijează către f4 prin mutarea cheie: 1. Rb1—c2! atunci el câștigă forțat astfel: 1. Rb1—c2! b5!—b4 (obligat) 2. Rc2—d2, Rb8—c7, 3. Rd2—e2 Rc7—d6, 4. Re2—f2, Rd6—e5, 5. Rf2—g3, Re5—f5, 6. Rg3—h4!, Rf5—f6, 7. Rh4—g4, Rf6—e5, 8. Rg4—g5, Re5—e6, 9. Rg5—f4, Re6—d5, 10. Rf4—f5 și câștigă.

Vedem că în primul caz albul, făcînd mutarea inutilă Rb1—b2, a pierdut un tempo și s-a ajuns la remiză. În al doilea caz, albul jucînd Rb1—c2! n-a mai pierdut tempo și a câștigat partida.

3. *Opoziția* sau opoziția frontală este o situație specială a regilor și anume: cei doi regi se găsesc pe aceeași coloană și sint

separați printr-un număr fără soț de cîmpuri (1, 3, 5); opoziție mică se consideră cea cu un cîmp de separație, cea cu 3 cîmpuri se numește medie, iar cu 5 cîmpuri — mare, iar uzual se zice că regii sînt în opoziție (sau există opoziție) pe linia cîmpului respectiv. Exemplu:

a) regele alb pe c3, regele negru pe c7, avem opoziție medie pe linia a 5-a;

b) regele alb pe c4, regele negru pe c6, avem opoziție mică pe linia a 5-a;

c) regele alb pe d2, regele negru pe d4, avem opoziție mică pe linia 3-a.

Opoziția se zice că este *laterală* atunci cînd ambii regi se găsesc pe aceeași linie: exemplu: regele alb pe c3, regele negru pe e3; regii sînt în opoziție față de *coloana d*.

Opoziția se zice că este *favorabilă* atunci cînd regele advers trebuie să se deplaseze primul; în acest caz piesele adverse de obicei sînt blocate sau nu au nici o mutare posibilă.

Opoziția diagonală este atunci cînd regii sînt în opoziție pe aceeași diagonală; exemplu: alb pe c3, negru pe e5. Opoziția diagonală favorabilă se poate transforma imediat în opoziție favorabilă frontală sau laterală.

I. POZIȚIA ȘI JOCUL REGELUI

În finală regele devine o piesă activă și deseori decide partida. O întrebuintare rațională a regelui suplinește deseori lipsa

a unui sau doi pionii. Poziția cea mai bună pentru rege, la începutul finalei este spre centrul tablei. Din centrul tablei regele poate în cel mai scurt timp să atace sau să pareze atacul advers pe orice flanc sau la centru. O poziție marginală a regelui în general este defavorabilă și el intervine cu întârziere în joc, iar la flancul opus lui nu poate interveni decît cu mare întârziere sau de loc. Exemple:



Diagrama nr. 13

a) *Diagrama nr. 13* —

alb: Rd4, b4, g2, h2; negru: Rh8, b5, c6, g7, h7. Poziția centrală a regelui alb decide partida, albul cîștigă distrugînd pionii negri b5 și c6, transformînd

4 — Manual de șah

pionul b4 în damă. Poziția regelui negru nu este bună tocmai prin faptul că este marginală și el nu poate interveni în timpul util la flancul opus, deși are un pion în plus.

Poziția centrală și activă a regelui suplinește lipsa unui pion și aduce chiar decizia.

b) *Diagrama nr. 14* — alb: Rd4, a4, g4, h3; — negru: Re8,

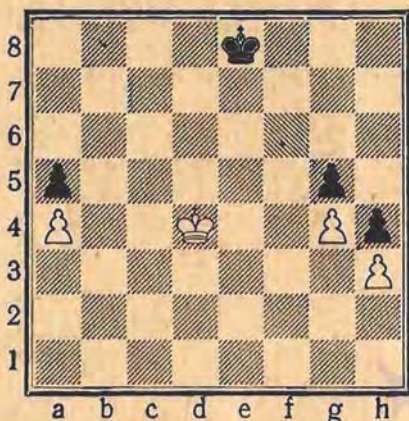


Diagrama nr. 14

1. b4 b6 2. Rc3 Rd5 3. Rd3 și negru nu mai poate câștiga.

Situațiile într-un final sînt foarte variate, iar analiza lor va urma în capitolele următoare. Pentru opoziția regelui și jocul cu această piesă, voi da regulile de mai jos foarte utile de reținut.

Regula 1. — Regele va căuta să domine regele advers, ocupînd poziția cea mai favorabilă (obișnuit centrul) și totdeauna să câștige opoziția.

Regula a 2-a. — Regele vine să întărească pionii proprii cei mai slabi sau întărește acțiunea decisivă a pionilor tari, cînd pionii slabi sînt departe de pericol.

Regula a 3-a. — Cînd poziția este echilibrată (acțiuni repezi,

a5, g5, h4. Regele negru, avînd poziție marginală, nu poate interveni în timp util la nici unul din flancuri. Regele alb poate ataca și distruge pionii adversi pe oricare din flancuri pe care și-l va alege ca obiectiv, cîștigînd astfel partida.

c) *Diagrama nr. 15* — alb: Rd4, b3, f4, g5; — negru: Rd6, b5, b7, f5, g6.

Poziția centrală a regelui alb compensează lipsa unui pion și negrul, deși are un pion în plus și opoziția favorabilă, nu poate câștiga.

Mutările ce ar urma sînt:

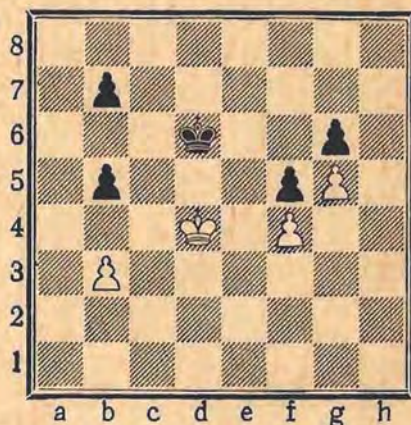


Diagrama nr. 15

decisive, nu se văd), regele va acționa în legătură cu pionul în plus sau cu pionii a căror înaintare va aduce decizia.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 16* — alb: Re3, b2, f2, g2, h2 — negru: Rb5, b4, c4, g6, h6.

Regele alb trebuie să întărească pionul slab b2, altfel negrul câștigă imediat. Albul va muta: Re3—d2, salvind situația. (Greșit ar fi Re3—d4).

Notă: zicem că pionii sînt slabi atunci cînd ei pot fi atacați de adversar și distruși cu ușurință, sau cînd nu pot opri pionii adversi. În cazul de mai sus, albul are pion slab la flancul stîng, iar pionii tari la cel drept. Negrul are situație inversă, cu deosebire că pionii slabi negri sînt departe de pericol, pe cînd pionul slab alb este amenințat să fie distrus în două-trei mutări.

Ațit albul cît și negrul aplică regula a 2-a.

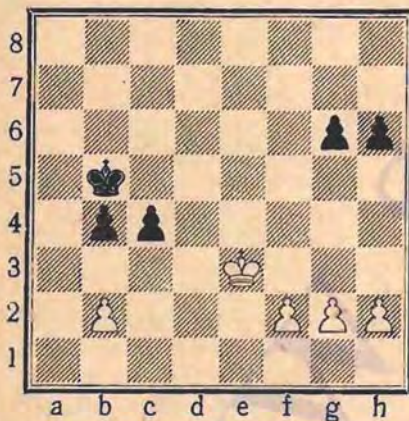


Diagrama nr. 16

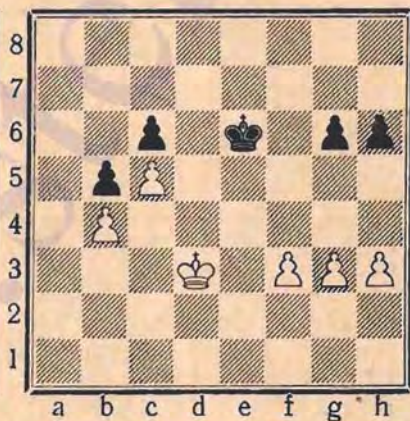


Diagrama nr. 17

b) *Diagrama nr. 17* — alb: Rd3, b4, c5, f3, g3, h3 — negru: Re6, b5, c6, g6, h6.

Poziția fiind echilibrată, regele alb întărește acțiunea pionilor tari, sprijinind pionul f3, prin ocuparea cîmpului e4, și apoi împingînd pionul „f” înainte, albul va câștiga prin împingerea pionilor tari.

c) *Diagrama nr. 18* — alb: Rd3, b2, c4, g4, h3 — negru: Rf6, b4, c5, g5, h4.

Situația fiind echilibrată, albul caută să câștige opoziția astfel:

1. Rd3—e4 Rf6—e6 2. b2—b3 și albul are opoziție favorabilă și câștigă.

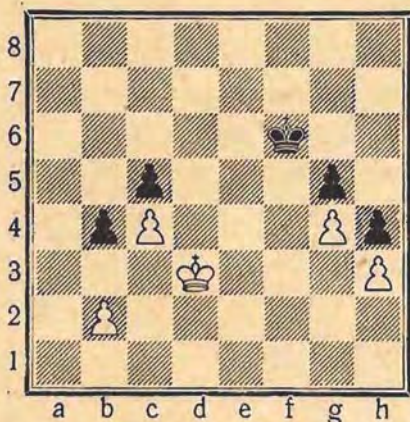


Diagrama nr. 18

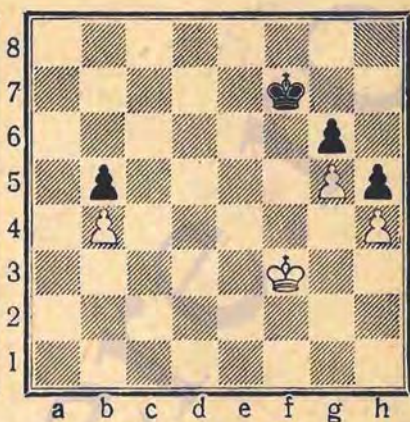


Diagrama nr. 19

d) *Diagrama nr. 19* — alb: Rf3, b4, g5, h4 — negru: Rf7, b5, g6, h5.

Pozițiile sînt egale. Albul caută să cîștige opoziția și mută: 1. Rf4! Re6; 2. Re4 și a cîștigat opoziția și partida. Dacă negrul ar fi făcut o altă mutare, regele alb ar fi ocupat cîmpul e5 și de acolo s-ar fi dirijat către pionul negru b5, distrugîndu-l și cîștigînd partida.

Putem remarca că opoziția favorabilă duce la respingerea regelui advers și cucerirea pionilor adversi.

e) *Diagrama nr. 20* — alb: Rd2, b3, c4 — negru: Rc7, b4, c5.

Albul trebuie să caute să cîștige opoziția, el va juca:

1. Re3!—Rd6.

2. Rf4! — albul a cîștigat opoziția diagonală 2.... — Re6.

3. Re4! — pe care o transformă în frontală și cîștigă astfel: 3. Re4!—Rd6; 4. Rf5—Rd7; 5. Re5—Rc6; 6. Re6—Rc7; 7. Rd5—Rb6 8. Rd6—Ra6 9. R : c5—Ra5. 10. Rd6 și cîștigă prin împingerea pionului c.

II. JOCUL CU UN PION

Jocul cu un pion formează baza jocului de pionii, care de cele mai multe ori, prin schimburile ce se fac, se reduc la acest joc elementar.

Dacă pionul existent se poate transforma în damă, partida este câștigată, așa că, în fond, jocul cu un pion se reduce la împingerea lui pe cîmpul final unde el se transformă.

Pionul poate ajunge pe cîmpul final (de transformare) fie singur, fie sprijinit de regele respectiv.

În primul caz, pentru a putea ajunge pe cîmpul de transformare, trebuie ca regele advers să nu fie în același careu cu pionul. Această regulă se numește *regula careului*.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 21* —

alb: Rg3, a3 — negru: Rf6.

Regele negru se află în același careu cu pionul alb, deci

pionul nu poate să se transforme, deoarece este ajuns de regele negru pe cîmpul a7. Careul este marcat la colțuri de a3. a8. f8. f3. și întotdeauna are ca latură atîtea cîmpuri cîte sînt de la pion la cîmpul de transformare, ambele inclusiv, iar orientarea careului este de la pion — cîmpul de transformare, către regele advers.

b) *Diagrama nr. 22* —

alb: Rg3, d5; — negru: Rg5.

Careul este: d5, d8, g8, g5; pionul nu poate ajunge pe

d8, intrucît regele advers este în același careu.

c) *Diagrama nr. 23* — alb: Rh2, c5 — negru: Rg5.

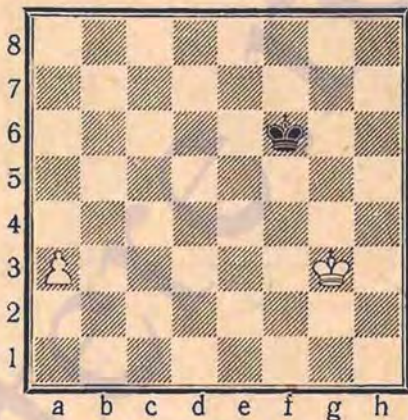


Diagrama nr. 21

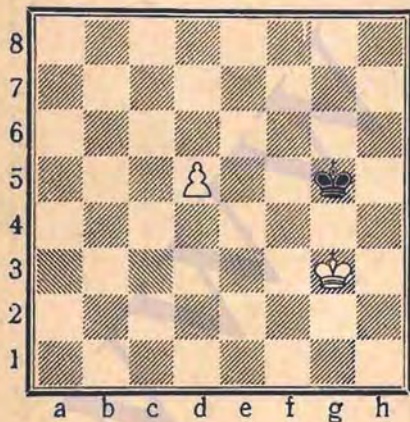


Diagrama nr. 22

Acum, pionul poate să se transforme, intrucît regele advers este afară de careu. (Aceeși situație e și în poziția: pion pe a2, rege advers pe e2, căci pionul face un salt de două cimpuri și regele advers rămîne în afara careului.

În cel de al doilea caz, cînd pionul trebuie să fie sprijinit de regele propriu, vom avea mai multe situații:

1. Cel cu un pion cîștigă cînd:

— are opoziție, iar pionul se află în urma regelui propriu;

— nu are opoziție favorabilă, dar pionul propriu se află mai înapoi și are o mișcare fără a pierde opoziția

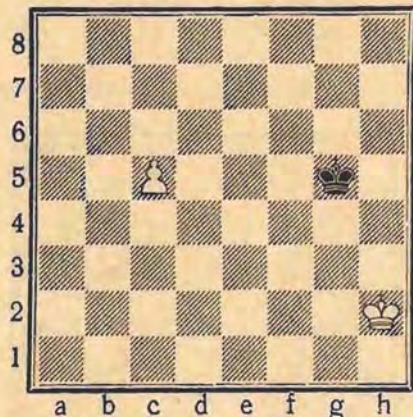


Diagrama nr. 23

care de rezervă, adică poate face o mutare fără a pierde opoziția favorabilă.

În ambele cazuri pionul nu trebuie să fie marginal (adică a sau h).

2. Este remiză cînd:

— pionul este marginal,
— pionul este pe linia regelui, sau mai înainte, iar regele advers în opoziție.

Exemple:

a) Diagrama nr. 24 — alb: Rc4, b3 — negru: Rc6 (negrul urmează să mute). Albul are opoziție și pionul este în urma sa, se cîștigă astfel:

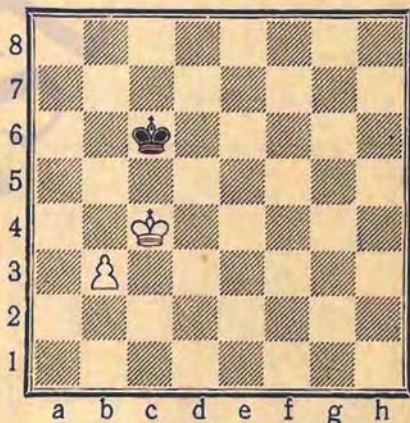


Diagrama nr. 24

1. ... Rb6 2. Rb4!—Ra6 3. Rc5—Rb7 4. Rb5—Ra7 5. Rc6—Ra6 6. b4—Ra7 7. b5... și pionul nu mai poate fi oprit.

Se mai putea juca după 5. Rc6... Rb8, atunci albul răspundea: 7. b4—Rc8 8. b5—Rb8 9. Rb6—Ra8 10. Rc7 și pionul trece.

b) Diagrama nr. 25 — alb: Rc4 c2 — negru: Rc6 (albul mută primul).

1. c3—... și am ajuns la cazul de mai sus, albul are opozi-

ție. Urmează: 1. ... Rb6 2. Rd5—Rc7, 3. Rc5—Rb7 4. Rd6—Rc8 5. c4—Rd8 6. c5—Rc8 7. Rc6—Rb8 8. Rd7 și pionul trece.

Din aceste două exemple deducem următoarea regulă:

Regula a 4-a. — Întotdeauna regele deschide drumul pionului, gonind regele advers din calea pionului. Regele folosește opoziția frontală și laterală pentru a goni regele advers. Pionul se împinge înainte, după ce regele a avansat față de pion cu o distanță egală cu trei mutări (trei cimpuri).

— Nici într-un caz nu se va împinge pionul înaintea regelui, căci va ieși pat. Regele advers se va bloca pe cimpul final.

c) Diagrama nr. 26 — alb: Rb5, a3; — negru: Rb7.

Albul, deși are opoziție și pionul în urmă cu două cimpuri, nu poate câștiga, căci nu poate goni regele negru din drumul pionului. Se poate juca: 1. a4 Ra7 2. a5 Rb7 3. a6 + Ra7, 4. Ra5 Ra8 5. Rb6 Rb8 6. a7 + Ra8 7. Ra6 și pat.

d) Diagrama nr. 27 — alb: Rd2, c3 — negru: Rd5.

Albul nu poate câștiga, căci pionul nu este în urma regelui. Se va juca: 1. Rd3 ... albul a câștigat opoziție favorabilă, dar nu o poate exploata din cauza pionului propriu care îl împiedică.

1. ... Rc5 negrul speculează situația, el forțează pe alb să mute pionul pe c4.

Albul poate încerca manevra: 2. Rd2 Rc4 3. Rc2 Rc5 4. Rd3 Rd5 și s-a ajuns la situația inițială fără a progresa.

2. c4, Rc6 negrul se menține pe drumul pionului oprindu-i mersul; albul este forțat să împingă regele.

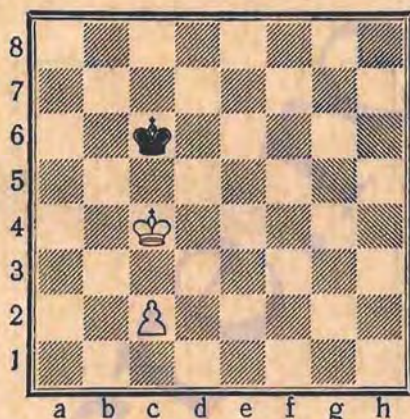


Diagrama nr. 25

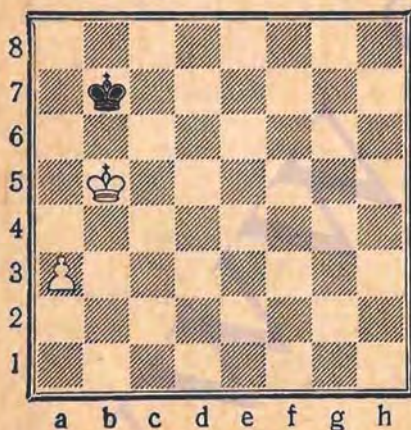


Diagrama nr. 26

3. Rd4 Rd6 negrul are opoziție și albul trebuie să mute pionul.

4. c5+Rc6.

5. Rc4 Rc7 negrul repetă manevra anterioară.

6. Rd5 Rd7.

7. c6+Rc7.

8. Rc5 Rc8.

9. Rd6 Rd8 albul este mereu forțat să mute pionul.

10. c7+Rc8 și urmează pat.

11. Rc6 pat.

Aceeași manevră se poate repeta și pe partea stângă a coloanei de înaintare a pionului în mod simetric cu aceleași rezultate.

Din studiul de mai sus, stabilim următoarea regulă:

— Pentru a obține remiză, regele negru trebuie tot timpul să se mențină pe drumul de înaintare a pionului; el va părăsi acest drum numai pentru a forma opoziția nefavorabilă regelui advers, forțând astfel adversarul să-și mute pionul.

De exemplu, după mutarea a 8-a, albul poate încerca să deruteze pe negru prin următoarele mișcări:

9. Rd5... dacă negrul răspunde cu Rd8 atunci el pierde imediat, căci urmează: 10. Rd6 Rc8 11. c7 și regele negru este forțat să plece pe b7, iar regele alb ocupă cîmpul d7 și pionul a trecut la transformare.

Răspunsul corect este cel conform regulii „regele nu pleacă de pe linia pionului”, deci negrul va răspunde prin 9... Rc7! Albul va fi forțat să mute regele pe c5, iar negrul va muta pe c8, revenindu-se la situația după mișcarea a 8-a.

În mod simetric, albul poate încerca să manevreze pe stînga liniei „c” mișcînd 9. Rb5... cu același rezultat.

Reținem deci următoarele reguli:

Regula a 5-a — Pionul izolat nu poate ajunge singur pe cîmpul de transformare, dacă regele advers se află în același careu cu el.

Regula a 6-a — În jocul cu un pion:

a) Întotdeauna regele deschide drumul pionului, folosind opoziția frontală sau laterală și gonind astfel regele advers.

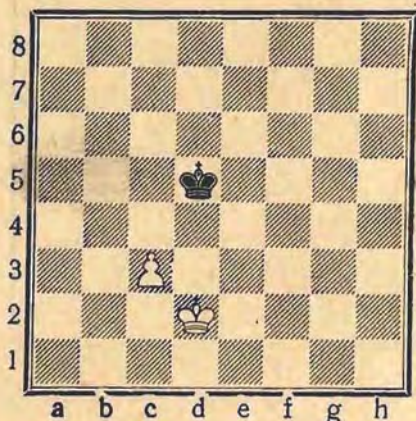


Diagrama nr. 27

b) Pionul se împinge înainte, după ce regele a avansat față de pion cu o distanță egală cu trei mutări.

c) Nici într-un caz nu se va împinge pionul înaintea regelui, căci va ieși pat.

Regula a 7-a — În jocul cu un pion:

a) Pentru a opri pionul advers, regele se va menține tot timpul pe linia pionului, el va părăsi această linie numai pentru a forma opoziția nefavorabilă pentru regele advers, forțând astfel adversarul să-și mute pionul.

Regula a 8-a — a) Pentru a câștiga cu un pion, trebuie să avem opoziție favorabilă, iar pionul să fie în urma regelui.

b) Pionii marginali nu pot fi transformați nici într-un caz dacă regele advers a reușit să ocupe colțul unde se transformă pionul.

c) Dacă pionul a trecut de jumătatea tablei, se poate câștiga, avînd opoziție favorabilă pe aceeași linie cu pionul.

Exemple:

— *Diagrama nr. 28* — alb: Rc6, b5 — negru: Rc8.

Aici, negrul are opoziție favorabilă, dar albul, mutînd 1. b5—b6, transformă opoziția în favoarea sa și, deși regele este pe linia pionului, câștigă astfel: 1. ... Rc8—b8 2. b6—b7 Rb8—Ra7 3. Rc6—c7 și albul câștigă.

Observăm că, în exemplul de mai sus, pionul a reușit să ajungă pe linia a 7-a fără șah. Reținem următoarea regulă:

— Cînd pionul sprijinit de rege reușește să ajungă pe linia a 2-a (a 7-a) fără a da șah regelui advers, pionul va reuși să se transforme pe cîmpul final.

Această regulă se ilustrează bine în următoarele poziții:

a) — Alb: Rd5, g6 — negru: Re8.

Se câștigă astfel: 1. Re6 Rf8 2. Rf6 Rg8 3. g7 — pionul a ajuns pe cîmpul 7 fără a da șah și albul câștigă — va urma: 3. ... Rh7 4. Rf7, etc.

b) — Alb: Rd1 — negru: Re4, g3.

Negrul câștigă astfel: 1. Re1 Rf4 2. Rf1 Rf3 3. Rg1 g2 —

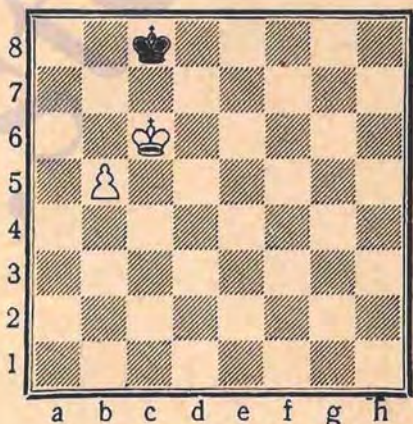


Diagrama nr. 28

pionul negru a ajuns pe linia a 2-a fără a da șah — 4. Rh2 Rf2 și câștigă.

Se mai putea juca:

1. Re2 Rf4
2. Re1 Re3! (numai așa se câștigă).
3. Rf1 Rf3
4. Rg1 g2
5. Rh2 Rf2 și câștigă.

III. JOCUL CU DOI PIONI

În acest caz, întotdeauna jucătorul care are pionii câștigă. Numai în cazuri excepționale s-ar putea face remiză și anume când pionii sînt izolați și nu pot fi susținuți de regele respectiv, iar regele advers este prea aproape și-i poate distruge pe rînd.

Să analizăm cîteva situații:

Cazul I. — Diagrama nr. 29 — alb: Rh2, c3, d4 — negru: Rd5.

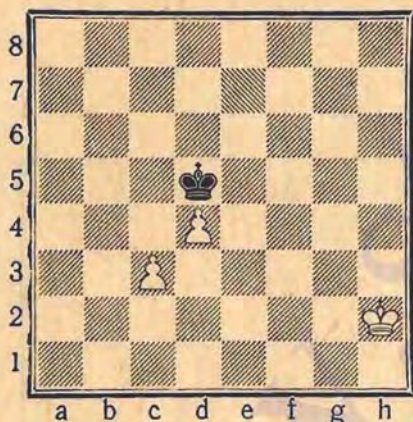


Diagrama nr. 29

Pionii albi sînt legați și nu pot fi distruși de regele advers. Regele alb vine în sprijinul pionilor și gonește regele advers, apoi pionii se împing spre transformare.

Se joacă: 1. Rg2 Rc4 — observăm că regele nu poate lua pionul c3, deoarece pionul d4 fuge spre d8, fără să poată fi ajuns de regele negru.

2. Rf3 Rd5.
3. Re3 Rc4.
4. Re4 Rb5.
5. d5 Rb6.
6. Re5 Rc7.
7. Re6 Rd8 și albul câștigă prin 8. d6 Re8 9. d7+

Rd8 10. c4 Rc7 11. Re7...

Cazul II. — Diagrama nr. 30 — alb: Rh2, a4, c3 — negru: Rb6.

Pionii albi sînt izolați (nelegați) și, dacă rămîn pe locurile lor, pot fi distruși pe rînd de regele advers. Observăm că dacă pionii sînt pe aceeași linie (ex. a4, c4), atunci regele advers nu poate lua nici unul din ei, căci dacă îl ia pe a4, atunci c4 fuge spre cîmpul de transformare și nu poate fi ajuns de regele advers; același lucru se întîmplă cu a4, dacă regele ia c4.

Se va juca:

1. c4! Ra5.
2. c5! Ra6 — nu poate lua a4, căci c5 scapă spre c8.
3. Rg3 Rb7.

4. a5! Rc6 — albul are grijă să-și pună pionii pe aceeași linie, căci altfel îi pierde (ex. 4. Rf4 Rc6 și ia pionii pe rînd).

5. a6! Rc7

6. Rf4 Rb8

7. c6! Rc8 — observăm aceeași grijă de a avea pionii aliniați.

8. a7! și albul face damă.

Se mai putea juca: 6. Rf4, Rc6, 7. Re5, Rc7, 8. Rd5, Rd7,

9. a7!

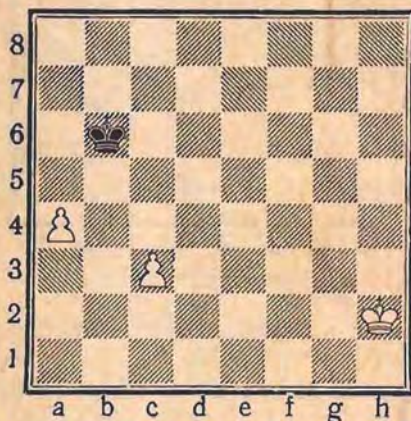


Diagrama nr. 30

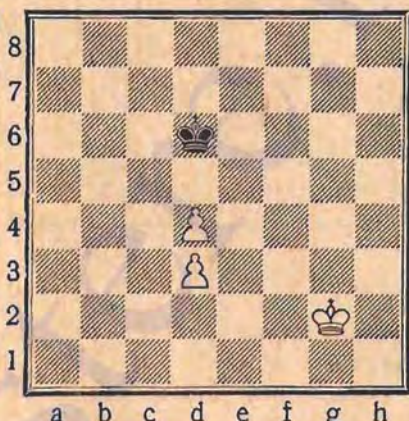


Diagrama nr. 31

Cazul III. — Pionii sînt dublați. În acest caz, dacă pionii nu sînt susținuți de regele respectiv, ei vor fi distruși.

Diagrama nr. 31 — alb: Rg2, d3, d4 — negru: Rd6.

Se joacă: 1. Rf3 Rd5 2. Re3 Rd6 3. Re4 Re6 4. d5+ Rd6 5. Rd4 Rd7 6. Re5 Re7 7. d6+ Rd7 8. Rd5 Rd8 9. Re6 Re8 10. d7+ Rd8 11. d4 Rc7 12. Re7 și cîștigă.

Cazul IV. — Dacă pionii nu sînt aliniați, iar regele advers este în contact cu unul din ei, atunci pionii vor fi distruși pe rînd, considerînd că ei nu sînt apărați de regele lor; totuși, trebuie să fim foarte circumspecți, căci situații de acest fel sînt foarte puține, în majoritatea cazurilor sînt soluții care duc la cîștig.

De exemplu:

Diagrama nr. 32 — alb: Rg2, a3, d4 — negru: Rd5: este remiză.

Se va juca: 1. a4 R : d4 în zadar pionii se alinie, căci e tirziu, pionii trebuie să fie aliniați înainte ca regele advers să ia contactul cu unul din ei.

2. a5 Rc5.

3. a6 Rb6 și remiză.

Diagrama nr. 33 — alb: Rg2, a4, e5 — negru: Re6 — acum însă negrul nu mai poate face remiză, căci deși ia pionul e5, el

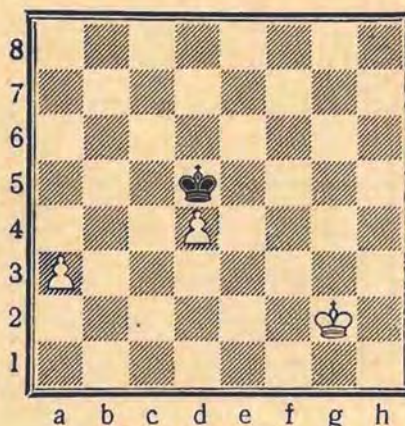


Diagrama nr. 32

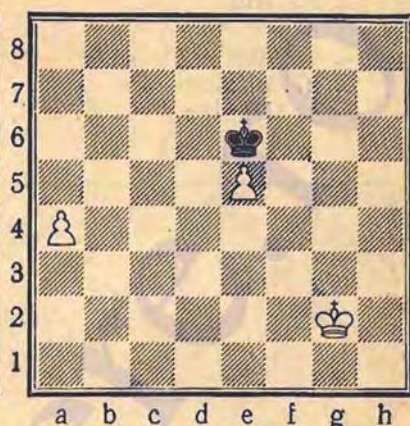


Diagrama nr. 33

nu mai ajunge pionul a4, deoarece cei doi pioni sînt prea depărtați între ei.

Se joacă: 1. a5! Re5: 2. a6! regele negru nu se găsește în același careu cu a5 și pionul nu mai poate fi ajuns, — albul cîștigă.

Diagrama nr. 34 — alb: Rb2, a3, e4 — negru: Re5 — în acest caz, deși regele negru distruge pionul e4, pionul a3, fiind sprijinit de regele alb, reușește să se transforme.

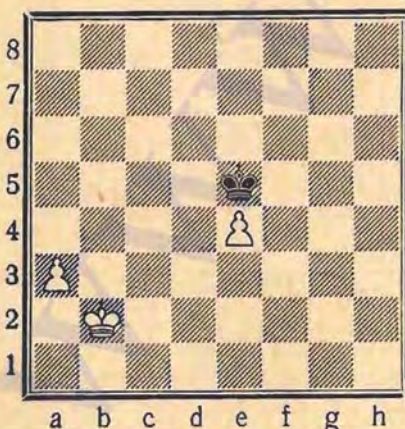


Diagrama nr. 34

Se joacă: 1. Rb3! R: d4 2. Rc4! Re5 3. Rc5 Re6 4. Rc6! Re7 5. a4 Rd8 6. Rb7 (și albul împinge pionul spre a8) Rd7 7. a5 Rd6 8. a6 Rc5 9. a7... negrul nu poate face nimic.

Diagrama nr. 35 — alb: Rh2, b4, e3 — negru: Rb5; nici în acest caz negrul nu poate scoate remiză, căci regele alb ajunge în timp pe cîmpul e5 în fața pionului e3 și cîștigă.

Se joacă: 1. Rg3! R : b4 2. Rf4 2. ... Rc5 3. Re5! acum albul are poziția laterală favorabilă și pionul în urma sa, deci trebuie să câștige, — urmează 3. ... Rc6 4. Re6 Rc5 5. e4 Rd4 6. e5 Rc5 7. Rf7... și pionul trece.

Din studiile de mai sus, scoatem următoarele reguli:

Regula a 9-a. — Pionii legați (și liberi) nu pot fi distruși de regele advers.

Regula a 10-a. — Pionii nelegați nu pot fi distruși de regele advers, dacă sînt aliniați; (fără contact cu regele advers) sau dacă nu se află în același careu, cînd unul din ei urmează a fi luat de regele advers.

Regula a 11-a. — Cînd avem pionii nelegați, în primul rînd trebuie să-i aliniem și apoi să venim cu regele în ajutor.

Regula a 12-a. — Cînd regele advers a luat contactul cu unul din pionii, celălalt pion imediat înaintează și atunci regele advers nu poate lua pionul cu care este în contact.

Regula a 13-a. — Cînd unul din pionii este iremediabil pierdut, iar celălalt nu poate ajunge singur pe cîmpul de transformare, atunci trebuie să căutăm să venim cu regele în ajutorul pionului rămas, într-o poziție câștigătoare (să aibă opoziție și pionul propriu în spate).

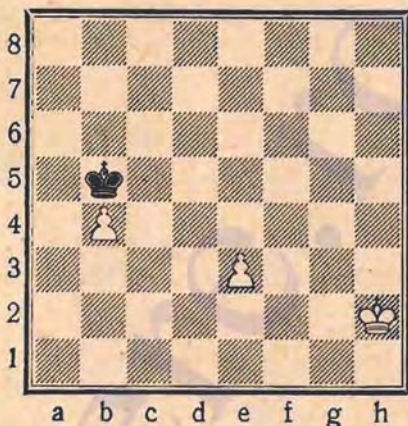


Diagrama nr. 35

IV. JOCUL CU UN PION ÎN PLUS

De regulă, jucătorul care are pionul în plus câștigă, afară de puține cazuri, cînd poziția defavorabilă a pionilor sau a regelui duc la remiză sau chiar la pierdere.

Pentru ușurarea analizei, vom împărți studiul astfel:

Pionii constituind o singură grupă.

1. Doi pionii contra unu (pionii legați; pionii nelegați; pionii blocați).

2. Trei pionii contra doi.

3. Patru pionii contra trei.

Pionii constituind o singură grupă, avînd dublat pionul în plus

1. Doi pioni contra unu.

2. Trei pioni contra doi (legați sau nelegați).

Pionii constituind două grupe cu spațiu liber între ele.

1. Pionii simetric grupați (blocați sau neblocați).

2. Pionii nesimetric grupați (blocați sau neblocați).

PIONII CONSTITUIND O SINGURĂ GRUPA

1. Doi pioni contra unu

Dacă poziția regelui nu este dezavantajoasă și el poate să-și sprijine pionii, atunci întotdeauna jucătorul cu pionul în plus câștigă.

Procedeul cel mai obișnuit în acest joc este evitarea schimbului (care duce la remiză), câștigarea opoziției și gonirea regelui advers cu luarea pionului respectiv, așa că jocul se reduce la jocul cu doi pioni, deci se va câștiga fără mare efort.

Fie că pionii sînt legați sau nelegați, procedeul este același.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 36* — alb: Re3, c3, d3 — negru: Re5, c5.

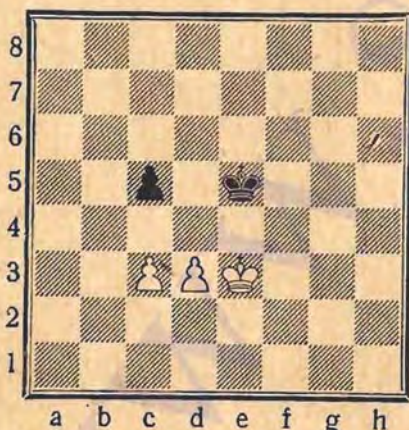


Diagrama nr. 36

Albul câștigă indiferent dacă are sau nu are opoziție favorabilă. Dacă nu are opoziție favorabilă, va juca astfel:

1. c4 (și a câștigat opoziția). Negrul poate răspunde în două moduri.

1. ... Rf5 2. d4 c:d4+ 3. R:d4 Re6 4. Rc5 Rd7 5. Rb6 și câștigă: Sau 2. d4 Re6 3. d5+ Re5 4. Rd3 Rf5 5. Rc3 Re5 6. Rb3 Rd6 7. Ra4 Rc7 8. Rb5 Rd6 9. Rb6 și câștigă sau 2. d4 Re6 3. d:c5 Rd7 4. Re4! (greșit Rd4) Rc6 5. Rd4, Rc7, 6. Rd5 Rd7 7. c6+ Rc7 8. Rc5! Rc8 9. Rd6 Rd8 10. c7+ și albul câștigă.

Dacă albul are opoziție favorabilă, negrul va juca: 1. ... Rd5 albul va răspunde 2. Rf4 Rd6 3. Re4 Re6 4. c4! (câștigă opoziția) Rd6 5. Rf5 Rd7 6. Re5 Rc6 7. Re6 Rc7 8. Rd5 Rb6 9. Rd6 și câștigă.

b) *Diagrama nr. 37* — alb: Rf2, c3, e3 — negru: Re5, c5, albul câștigă, aplicînd regula de mai sus. Se va juca:

1. Re2 Re4 2. Rd2 c4 3. Re2 Re5 4. Rf3 Rf5 5. e4+ Re5 6. Re3 Re6 7. Rd4 și câștigă.

Remarcăm că cel cu un pion în plus câștigă în toate cazurile, aplicînd regula anunțată la început. Sînt două cazuri cînd nu se poate câștiga și anume:

1. Pionii sînt marginali și nu avem opoziție favorabilă.

2. Pionii sînt blocați și nu avem opoziție favorabilă. Iată demonstrația:

1. *Diagrama nr. 38* — alb:

Rc4, a4, b4 — negru: Rc6, a6, — nu se poate câștiga. Poate urma:

a) 1. Rd4 Rd6 2. Rc4 Rc6 etc., fără decizie, sau

b) 1. a5 Rd6 2. Rd4 Rc6 etc. fără decizie sau

c) 1. a5 Rd6 2. b5 a: b5+ 3. R: b5 Rc7 4. Ra6 Rb8 5. Rb6 Ra8 și nu se poate câștiga, căci regele negru a ocupat colțul.

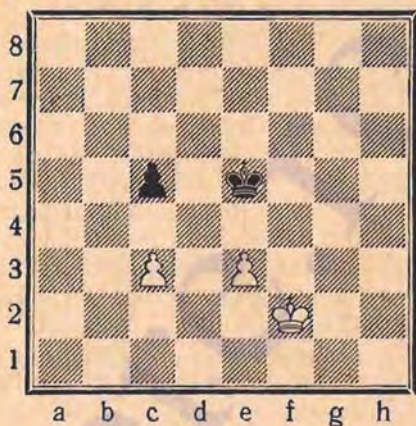


Diagrama nr. 37

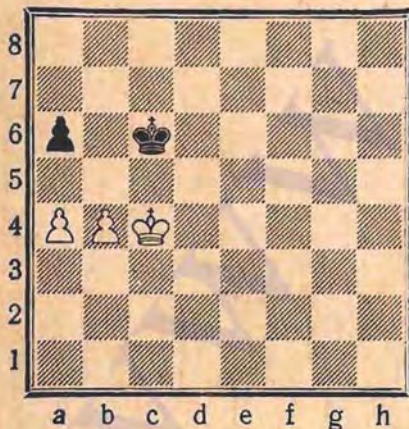


Diagrama nr. 38

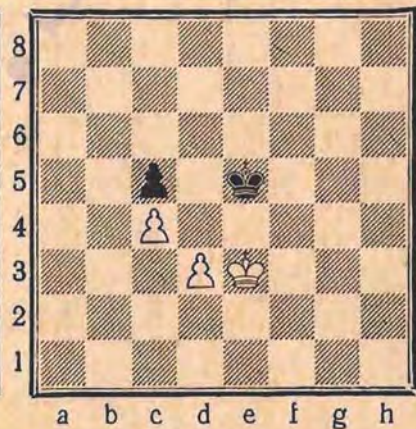


Diagrama nr. 39

2. *Diagrama nr. 39.* — alb: Re3, c4, d3 — negru: Re5, c5 (pionii blocați). Nu se poate câștiga căci negrul are opoziție. Poate urma.

1. Re2! Re6! — negru păstrează opoziția medie (3 cîmpuri) greșit ar fi mutarea: 1. ... Rd4?, căci negrul pierde opoziția prin: 2. Rd2! Re5 3. Re3! și a cîștigat opoziția și partida.

2. Rd2 Rd6! — negrul continuă să păstreze opoziția, iar albul nu poate face nimic. Impingerea pionului „d” va duce la schimb de pioni și albul rămîne cu un pion în poziție de remiză. Albul poate întreprinde două manevre care duc tot la remiză; iată-le: 1) 3. Rc3 Rc7 4. d4 c : d4+ 5. R : d4 Rd6 și remiză. 2) 3. Rc3 Rc7 4. Rb3 Rb7 5. Ra4 Ra6 și remiză.

Reținem următoarele reguli:

Regula a 14-a. — În jocul cu doi pioni contra unu, se va evita schimbul de pioni, urmărindu-se cîștigarea opoziției și goni-rea regelui advers, cu cîștigarea pionului, reducînd astfel jocul la jocul cu doi pioni, care este întotdeauna cîștigător.

Regula a 15-a. — Pionii marginali și cei blocați fără opoziție favorabilă a regelui duc la remiză.

Regula a 16-a. — Cînd pionii sînt nelegați, atunci pionul liber se împinge înainte, sprijinit de rege, pînă ce regele propriu ajunge în dreptul pionului advers și-l ia.

2. Trei pioni contra doi

În acest caz, se caută a se efectua schimbul unui pion, pen-tru a reduce jocul la doi pioni contra unu cu variantele studiate mai sus.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 40* — alb: Re3, b3, c3, d3 — negru: Re5, b5, c5.

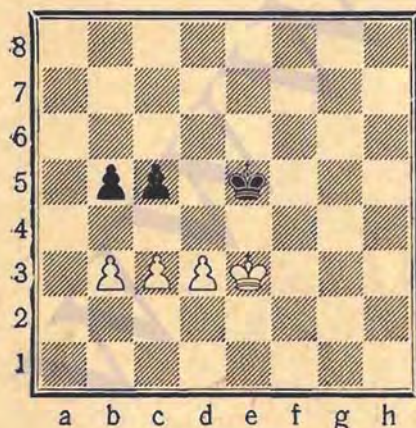


Diagrama nr. 40

Se va juca: 1. d4+! Rd5 2. d : c5 R : c5 și am ajuns la situația studiată. Se mai pu-tea juca: 1. d4+! c : d4+ 2. c : d4+ Rd5 situație de asemenea studiată.

b) *Diagrama nr. 41* — alb: Rf3, b3, d3, e3 — negru: Re5, b5, c5.

Se va juca: 1. Re2! (gre-șit e4) Rd5 2. Rd2 b4 3. Re2! Re5 4. Rf3 Rd5 5. Rf4 Re6 6. e4 Rd6 7. Rf5 Rd7 8. Re5 Rc6 9. Re6 Rc7 10. Rd5 Rb6 11. Rd6 și cîștigă împingînd pionul „e4”.

Se va juca: 1. Re2! (greșit e4) Rd4 2. Rd2 b4 3. Re2! Re5 4. Rf3 Rd5 5. Rf4 Re6 6. e4 Rd6 7. Rf5 Rd7 8. Re5 Rc6 9. Re6 Rc7 10. Rd5 Rb6 11. Rd6 și câștigă împingând pionul „e4”.

Se mai putea juca: 1. Re2 Rd5 2. Rd2 Re5 3. Rc3! Rd5 de aici urmează trei variante:

a. 4. b4 c4 5. d : c4+ b : c4 6. e4+ R : e4 7. R : c4 și câștigă.

b. 4. d4 c : d4+ 5. e : d4 b4+ 6. R : b4 R : d4 7. Ra5 și câștigă sau (4. d4 c4 5. b : c4+ b : c4 6. e4+ R : e4 7. R : c4 Rf5 8. Rc5 Re6. 9. Rc6 și câștigă.

c. 4. e4+ Re5 5. b4 c4 6. d : c4 R : e4 7. c : b5! Rd5 8. Rd3! și câștigă.



Diagrama nr. 41



Diagrama nr. 42

c) *Diagrama nr. 42* — alb: Rf2, c5, d4, e3 — negru: Rf5, c6, d5, (pionii blocați). Albul câștigă pentru că are opoziția favorabilă. Va urma:

1. Rf3 (opoziție) Rg5 2. e4! d : e4+ 3. R : e4 Rf6 și am ajuns la situația cunoscută în care albul câștigă prin d5.

d) *Diagrama nr. 43* — alb: Rf3, c5, d4, e3 — negru: Rf5, c6, d5 (pionii blocați). Deși n-are opoziție favorabilă, albul câștigă astfel:

1. Rf2! Rf6! 2. Rg3! Rg5 3. e4! d : e4 4. d5 Rf6 5. d6! și albul câștigă, căci regele negru este legat de pionul alb „d6”, iar pionul „e4” cade.

e) *Diagrama nr. 44* — alb: Re3, b3, c4, d3 — negru: Re5, b4, c5 (pionii blocați dar nu în lanț).

Albul câștigă jucând: 1. d4 +! c : d4+ 2. Rd3 Re6 3. R : d4 și câștigă.

Reținem următoarele reguli:

Regula a 17-a. — În jocul cu trei pionii, se va căuta a se schimba unul din pionii, reducând jocul la doi pionii contra unu, într-o poziție câștigătoare. *Pionul liber se va împinge primul înainte.*

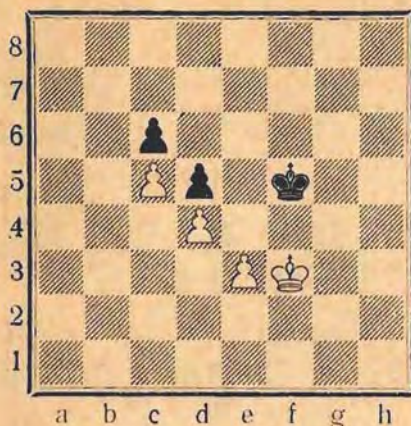


Diagrama nr. 43

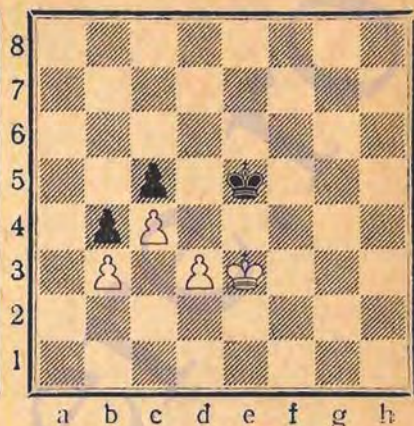


Diagrama nr. 44

Regula a 18-a. — Dacă pionii sînt blocați în lanț și opoziția e în favoarea celui cu doi pionii, acesta poate scoate remiza numai dacă menține opoziția așa cum s-a arătat la studiul diagramei nr. 39 și dacă pionul advers de bază se află pe linia 2 sau 7.

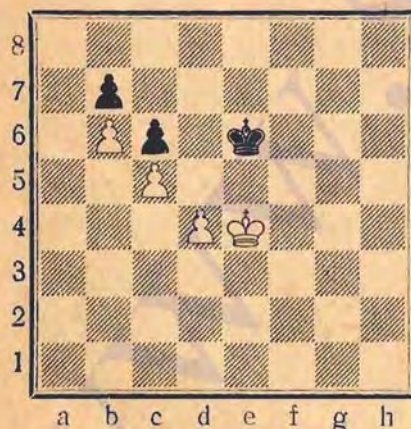


Diagrama nr. 45

Regula a 19-a. — Dacă pionii sînt blocați fără a forma un lanț, atunci, indiferent de opoziție, cel cu un pion în plus câștigă; idem cînd lanțul de pionii nu are baza pe linia 2 sau 7.

Sînt cîteva cazuri cînd regulile de mai sus se răs-tornă și anume:

1. *Diagrama nr. 45* — alb: Re4, b6, c5, d4 — negru: Re6, b7, c6.

Deși nu are opoziție favorabilă, albul câștigă jucînd:

a) 1. d5+ c: d5+ 2. Rd4 Re7 3 — c6! b: c6 4. b7 și câștigă, sau b) 1. d5+ Rd7 2. Rd4! c: d5 3. R: d5 și câștigă, avînd opo-

ziție poate urma: 3. ... Rc8 4. Re6 Rd8 5. Rd6 Rc8 6. c6 b : c6 7. R : c6 Rb8 8. b7 Ra7 9. Rc7 câștigînd sau 3. ... Rc8 4. Re6 Rd8 5. Rd6 Rc8 6. Re7! Rb8 7. Rd7 Ra8 8. c6! b : c6 9. Rc7! și câștigă.

2. *Diagrama nr. 46* — alb: Rd1, d5, e4, f3 — negru: Rd3, d6, e5.

Deși albul are opoziție, totuși el pierde, pentru că regele negru îi distruge pionii. Același rezultat ar fi fost și în cazul cînd pentru aceeași situație a pionilor regii s-ar fi aflat: alb pe „g1” și cel negru pe „g3”, sau alb pe „e1” și negru pe „e3”, sau în general spus în opoziție pe oricare din cîmpurile liniei 1 și 3 afară de a, b, c și h (Rh1, Rh3). În acest din urmă caz, câștigă albul; iată cum: 1. f4! e : f4 (n-are ce face); 2. e5! f3 3. Rg1 d : e5 4. d6 și câștigă.



Diagrama nr. 46

Poziția de mai sus deplasînd-o spre linia „8” sau spre coloana „a”, se pot obține variante interesante în favoarea cînd a albului cînd a negrului.

3. Patru pioni contra trei

Regula a 16-a se aplică integral și aci. Regula a 18-a nu este valabilă, căci cel cu un pion în plus câștigă întotdeauna. Situațiile, natural, pot fi mult mai variate, însă jucătorul care are pionul în plus va trebui să caute a simplifica jocul prin schimbul a 1 sau 2 pioni, ajungînd la una din situațiile analizate anterior. Fiecare caz în parte are însă caracteristica lui, așa că nu putem da reguli generale, iar jucătorul va trebui să rezolve situația aplicînd, în limita posibilităților, regulile enunțate pînă aici.

PIONII CONSTITUIND O SINGURĂ GRUPĂ AVIND DUBLAT PIONUL ÎN PLUS

1. Doi pioni contra unu

Regula a 20-a. — Dacă pionii sînt blocați, cel cu doi pioni poate câștiga numai dacă are opoziție favorabilă pe linia pionului advers.

Diagrama nr. 47 — alb: Rf3, d2, d3 — negru: Rf5, d4 (albul are opoziția favorabilă).

Se joacă: 1. ... Re5 2. Rg4 Re6 3. Rf4 Rd5 4. Rf5 Rd6 5. Re4 Rc5 6. Re5 Rc6 7. R : d4 Rd6 8. Re4 Re6 9. d4 Rd6 10. d5 Rd7 11. Re5 Re7 12. d6+ Rd7 13. Rd5 Rd8 14. Re6 Re8 15. d7+ Rd8 16. d3 (mișcare de rezervă care scoate pe regele advers din poziția de pat); 16. ... Rc7 17. Re7 și câștigă.

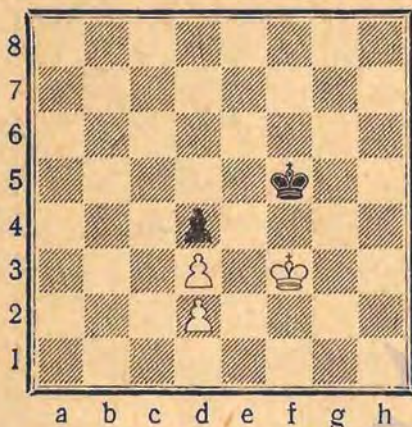


Diagrama nr. 47

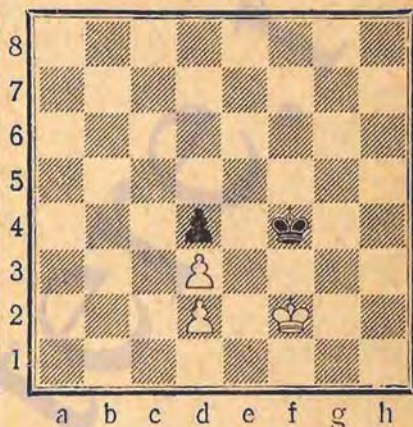


Diagrama nr. 48

Diagrama nr. 48 — alb: Rf2, d2, d3 — negru: Rf4, d4. Albul are opoziție favorabilă.

Acum albul nu poate câștiga căci opoziția nu este pe linia pionului advers. Poate urma: 1. ... Rg4; 2. Rg2 Rf4 și e remiză.

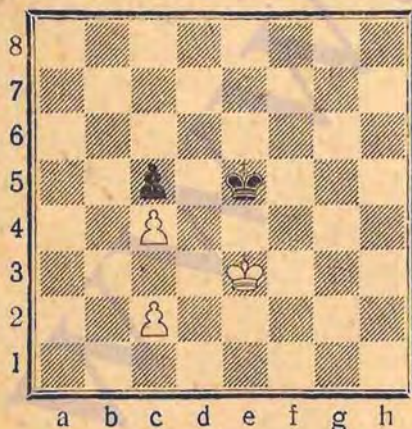


Diagrama nr. 49

Dacă albul vine pe f2, s-a revenit la poziția inițială, dacă mută pe h3, pierde. Dacă încearcă să treacă pe stînga pionilor, negrul va ataca pionii adversi astfel: 1. ... Rg4 2. Re2 Rf4 3. Rd1 Rf3 4. Rc1 Re2 și remiză.

Diagrama nr. 49 — alb: Re3, c2, c4 — negru: Re5, c5. Albul câștigă în modul următor:

1. Rd3! — acum negrul ori cedează câmpul e4, ori continuă să-l apere; în ambele cazuri pierde; poate urma:

a) 1. ... Rd6 2. Re4 Re6 3. c3! și albul, avind opoziție favorabilă pe linia pionului advers, câștigă, așa cum se arată în diagrama nr. 47;

b) 1. ... Rf4 2. Rc3 Re3 3. Rb2! Rd2 4. Rb3! Rc1 5. Ra4 R : c2 6. Rb5 și câștigă. Contra acestei manevre de trecere a regelui alb pe partea stângă a coloanei, negrul nu poate face nimic. Manevra nu este posibilă cind pionii sînt pe coloanele a, b, g, h.

Deplasînd întreaga poziție, astfel ca pionii să se afle pe coloana „b”, vom obține situația următoare :

— alb: Rd3, b2, b4 — negru: Rd5, b5.

Trecerea regelui alb pe stînga coloanei de pioni nu este posibilă. Negrul nu va părăsi apărarea cimpului d4 și albul nu poate forța jocul. Se va juca:

a) 1. Rc3 Re5 2. Rd3 Rd5, sau

b) 1. Rc3 Re4 2. Rc2 Rd4 3. Rb3 Rd3 4. Ra2 Rc2 5. Ra3 Rd2! 6. Rb3 Rd3 7. Ra2 Rc4 8. Ra3 Rd4! 9. Rb3 Rd3 și albul nu poate face nimic.

2. Trei pioni contra doi

a) Dacă pionii sînt blocați, dar cel cu trei pioni are opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers, atunci câștigă; în caz contrar e remiză.

Exemplu:

Diagrama nr. 50 — alb:

Re3, b4, c2, c3 — negru: Re6, b5, c4.

Se joacă: 1. Re4 albul are opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers b5 și trebuie să câștige.

urmează: 1. ... Rd6 2. Rd4 Rc6 3. Re5 Rc7 4. Rd5 Rb6 5. Rd6 Rb7 6. Rc5 Ra6 7. Rc6 Ra7 8. R : b5 și câștigă.

Diagrama nr. 51 — alb:

Re2, b4, c2, c3 — negru: Re5, b5, c4.

Se joacă: 1. Re3 albul are opoziție favorabilă, însă nu pe linia pionului de bază advers

și nu poate câștiga. Va urma: 1. ... Rd5 2. Rf4 Rd6! și negrul are opoziție diagonală pe care o transformă în mutarea următoare în opoziție laterală sau frontală și albul nu poate câștiga. Poate urma:

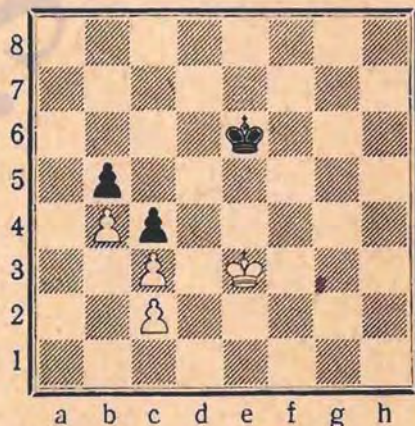


Diagrama nr. 50

- a. 3. Re4 Re6! albul a pierdut opoziția și nu poate câștiga.
 b. 3. Rf5 Rd5! negrul are opoziție laterală și e remiză.
 b) Dacă pionii nu sînt blocați, cel cu trei pionii are șanse de câștig, exceptînd pozițiile marginale.
 Exemple:

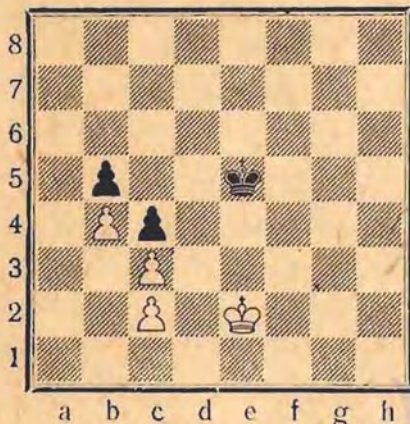


Diagrama nr. 51

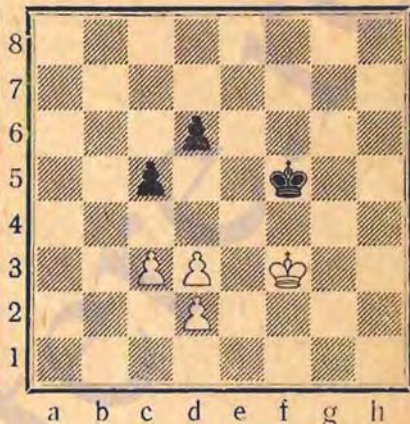


Diagrama nr. 52

Diagrama nr. 52 — alb: Rf3, c3, d2, d3 — negru: Rf5, c5, d6.

Albul câștigă astfel:

a) 1. d4! c: d4 2. c: d4 d5 și s-a ajuns la poziția câștigătoare pentru alb din diagrama nr. 49.

b) 1. d4! c4 2. Re3 d5. la Re6 albul răspunde Rf4! 3. d3! c: d3 4. R: d3 Re6 5. Rc2! (numai așa se poate câștiga) Rd6 6. Rb3 Rc6 7. Ra4 Rb6 8. Rb4 și avînd opoziție favorabilă pe linia pionului advers, albul câștigă.

Cîștigul este posibil numai dacă pionii se află pe coloanele centrale *c, d, e* și *f*. Dacă deplasăm întreaga poziție cu o coloană spre stînga, albul nu mai poate câștiga.

Regula a 21-a. — Cînd pionii sînt blocați, se poate câștiga dacă avem opoziție favorabilă pe linia pionului de-bază advers.

Dacă pionii nu sînt blocați, atunci sprijinind cu regele pionul nedublat, în unele poziții se poate câștiga.

Dacă pionii dublați nu sînt lipiți, fie că sînt în bloc sau izolați, de regulă cel cu trei pionii câștigă.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 53* — alb: Rf4, c4, d3, d4 — negru: Rf6, c6, d6. Albul nu poate câștiga. Se va juca:

1. Re4 Re7! 2. d5 c5 3. d4 c : d4 4. R : d4 Rd7 și albul nu poate câștiga, ar putea continua: 5. Rc3 Rc7 6. Rb4 Rb6 etc. sau:
1. Re4 Re7! 2. Re3 d5! 3. Rd2 Rd6 4. Rc3 c5! și remiză.

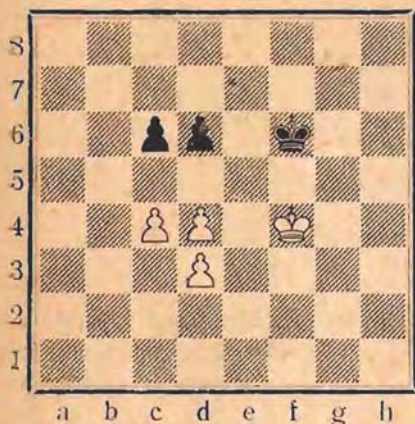


Diagrama nr. 53



Diagrama nr. 54

b) Diagrama nr. 54 — alb: Rf4, c3, c4, d4 — negru: Rf5, c6, d6.

Regele alb se găsește pe partea opusă a pionilor dublați; acum albul poate câștiga astfel:

1. Re4 Re7 2. c5 d : c5 3. d : c5 Re6 și s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 49 câștigătoare pentru alb;
sau:

1. Re4 Re7 2. c5 Re6 3. c : d6 R : d6 4. c4 și albul câștigă;
sau:

1. Re4 Re7 2. c5 d5+ 3. Re5 și albul câștigă, având opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers.

c) Diagrama nr. 55 — alb: Rf4, c4, d2, d4 — negru: Rf6, c6, d6.

Se va juca: 1. Re4 Re7 2. d5 c5 3. Rf5 Rf7 4. d3 și albul câștigă.

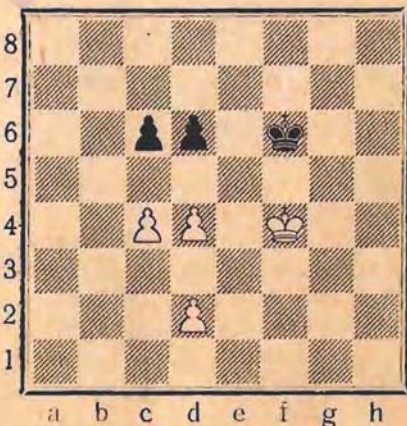


Diagrama nr. 55

d) Diagrama nr. 56 —

alb: Rf4, c4, e2, e4 — negru: Rf6, c6, e6.

Se va juca: 1. e5 e5+ 2. Rg4 Rg6 3. e3 și albul câștigă.
 Reținem următoarele reguli pentru cazul cind pionii dublați nu sînt lipiți (fie în bloc, fie izolați):

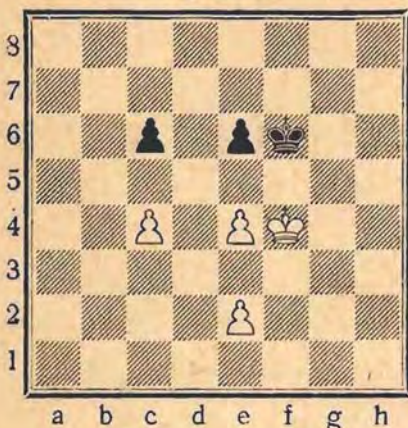


Diagrama nr. 56

Regula a 22-a. — Cel cu trei pioni câștigă în toate cazurile și poate juca cu regele și în legătură cu pionii dublați și în legătură cu cel nedublat.

Regula a 23-a. — Pentru cazul jocului cu 4 contra 3, sau 5 contra 4 pioni, se va căuta întotdeauna de a reduce jocul, prin schimb, la jocul studiat cu 2 sau 3 pioni. Se va căuta să se speculeze avantajul poziției regelui, dacă o avem și totodată să nu lipim pionii dublați.

NOTĂ. Dacă pionii sînt blocați în lanț sau neregulat, putem câștiga numai dacă avem opoziția favorabilă pe linia pionului de bază advers.

PIONII CONSTITUIND DOUA GRUPE CU SPAȚIU LIBER ÎNTRE ELE

Cind pionii se prezintă în două grupe avînd între ele spațiu nebatut, deci penetrabil, atunci jocul se simplifică reducîndu-se la cazurile deja studiate ale jocului de pioni. Poziția regelui contează foarte mult, iar la poziții egale, jucătorul care are pionul în plus de obicei câștigă, aplicînd regulile stabilite pînă aici.

Modul cum se va rezolva fiecare caz în parte depinde de situația de ansamblu (poziția pionilor și a regilor), de cunoașterea tehnicii jocului de către cei doi jucători și de perspicacitatea lor. Deseori, jucătorul care cunoaște tehnica jocului poate bate pe un adversar care nu cunoaște această tehnică, chiar în poziții dezavantajoase pentru primul sau de remiză. Reamintim că jocul de pioni este foarte pretențios și o singură mutare slabă poate duce la pierdere.

Vom studia două cazuri:

1. Pionii sînt grupați simetric

Regula a 24-a. — Câștigă întotdeauna cel cu pionul în plus, indiferent dacă are sau nu opoziție și indiferent dacă pionii sînt marginali sau nu.

Regula a 25-a. — În astfel de poziții, mai întâi se joacă sprințind cu regele grupul cu pionul în plus, se face schimb de pionii, iar pionul devenit liber se împinge spre cîmpul de transformare. Dacă regele advers blochează cîmpul de transformare, atunci abandonăm pionul liber în poziția cea mai favorabilă nouă și ne dirijăm cu regele nostru către pionii adversi din grupul rămas, distrugîndu-i și cîștigînd astfel partida.

Exemple:

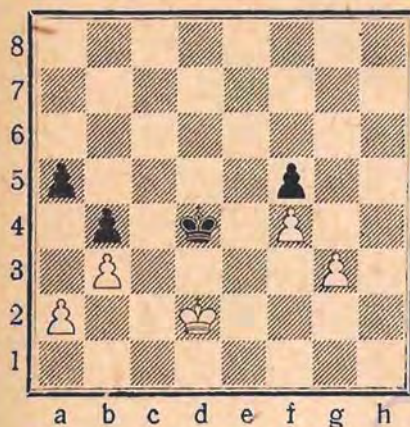


Diagrama nr. 57



Diagrama nr. 58

a) *Diagrama nr. 57* — alb: Rd2, a2, b3, f4, g3 — negru: Rd4, a5, b4, i5.

Se va juca: 1. Re2 Re4 2. Rf2 și cîștigă, aplicînd regula a 25-a (dacă 2. ... Rd3, atunci 3. g4! f : g4 4. f5! și cîștigă ușor).

b) *Diagrama nr. 58* — alb: Rd3, a4, e3, f4, g3 — negru: Rd5, a5, i5, g4.

Se va juca: 1. e4+ f : e4+, 2. Re3 și albul cîștigă.

c) *Diagrama nr. 59* — alb: Rc3, a4, e3, f4, g3 — negru: Rc5, a5, e4, i5.

Se va juca: 1. Rd2! Rb4 2. g4! f : g4! 3. Re2! și cîștigă pionul g4.

Negrul nu poate lua pionul a4, deoarece atunci pionul i4 scapă spre cîmpul de transformare.

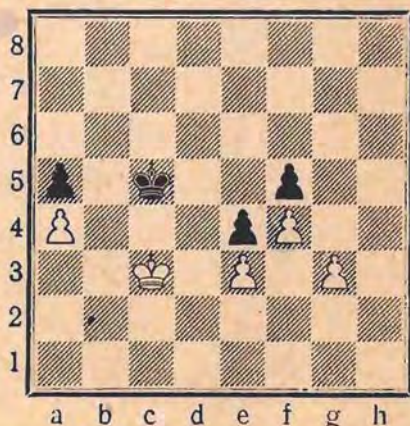


Diagrama nr. 59

d) *Diagrama nr. 60* — alb: Re2, a2, b2, c3, f2 — negru: Re4, a7, b6, f6 (pionii neblocati). Albul cistiga ușor, aplicind regula a 25-a. Desfășurarea jocului poate avea două variante: 1) Negrul va ataca pionul f2 — atunci albul își va menține regele pe lângă pionul f, apărindu-l și va cistiga prin înaintarea celor trei pionii de la flancul damei; 2) Negrul se va dirija spre flancul damei pentru a-și susține pionii — albul își va întări pionii cu sprijinul regelui.

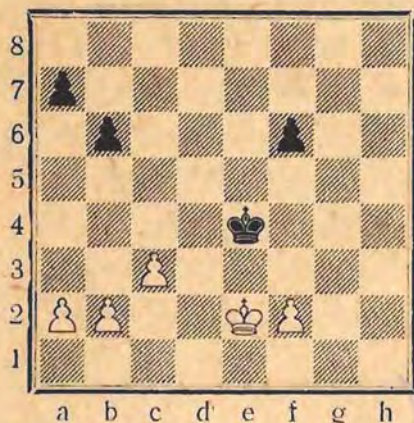


Diagrama nr. 60

Se va juca:

1. f3+ Rf4 2. c4! a6 3. b4 Re5 4. Re3 Rd6 5. Re4 Re6 6. f4 Rd6 7. Rf5 Re7 8. c5 b:c5 9. b:c5 a5 10. a4 Rd7 11. R:f6 și cistigă.

De altfel oricum ar fi jucat negrul, rezultatul era același.

Regula a 26-a. — Intotdeauna dintr-un grup de pionii unde avem un pion în plus, pionul liber este primul care

se împinge înainte, fie că este sau nu sprijinit de rege.

Mentținerea pionului liber în urma celorlalți pionii din grupul său dă posibilitatea adversarului să blocheze tot grupul de pionii. Exemplu: fie poziția de pionii: alb: a2, b3, c2; — negru: a5, b5; — dacă albul mută a3? (greșeală), negrul răspunde b4! și blochează pe adversar. Poate urma fie a4 (și doi pionii negri imobilizează trei pionii albi), fie a3:b4, a5:b4 (și negrul cu un singur pion ține pe loc doi pionii adversari).

Albul trebuie să împingă mai întâi pionul liber c2 și atunci blocarea nu este posibilă; la mișcarea negrului b5—b4, se va răspunde c3—c4!

2. Pionii sînt grupați nesimetric în grupe diverse

În acest caz, modul de joc variază de la caz la caz. În general, fiecare jucător va căuta să exploateze grupa unde are superioritate în pionii și poziția regelui. În acest fel de finale, poziția regelui are o mare importanță.

Exemple:

Diagrama nr. 61 — alb: Re2, a2, b2, c4, d2, g4, h3 — negru: Re5, a7, c7, f7, g6, g5.

Aici, albul va căuta să întărească cu regele pionii săi slabi (g4 și h3) și să obțină decizia cu majoritatea sa de pioni de la flancul damei. Negrul va căuta să obțină decizia cu pionii săi tari sau, în cazul cel mai rău, imobilizând regele advers în apărarea pionilor g și h, să atace și să distrugă pionii centrali adversi.

Albul, avînd un pion în plus, va cîștiga astfel: 1. Re3 f5! Negrul urmărește schimbul la flancul regelui și îndepărtarea regelui advers de la centru. 2. d4+! Rd6 3. b4 f4+! (prin această mutare, negrul imobilizează regele alb lângă pionul f4, care amenință să se transforme) 4. Re4 (ocupă un cîmp de unde păzește pionul f4 și totodată sprijină pionii de la centru) c6 5. a4 a6 6. a5 Rc7 7. d5! Rd6 8. b5 a: b5 9. a6 b: c4 10. a7 c: d5+ 11. Rd4 și cîștigă.

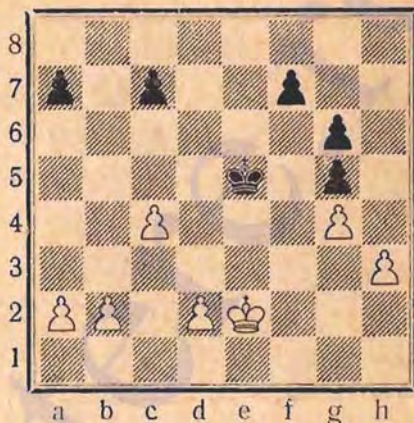


Diagrama nr. 61

V. JOCUL CU NUMĂR EGAL DE PIONI

În general, în astfel de jocuri, poziția regelui are o mare importanță. Jocul duce în cele mai multe cazuri la remiză; vom încerca totuși, analizînd sistematic, să scoatem anumite reguli.

JOCUL AVÎND UN PION CONTRA UNU

Indiferent care este poziția relativă a pionilor, dacă regii se află în același careu cu pionii adversi, este remiză.

Fie situația: alb: Rf3, d4; — negru: Rf6, d5 — albul are opoziție favorabilă, dar nu poate cîștiga. Va urma: 1. Rf4 Re6 2. Rg5 Re7 3. Rf5 Rd6 4. Rf6 Rd7 5. Re5 Rc6 6. Re6 Rc7; albul a cîștigat pionul, dar nu poate cîștiga partida nemaiavînd opoziția și nici poziția de cîștig. Poate urma: 7. R: d5 Rd7 și e remiză.

Tot remiză este și în situațiile: a) alb: Rc3, d4 — negru: Rd6, c6; b) alb: Rd3, e4 — negru: Rc6, a6; c) alb: Rd4, h4 — negru: Rd6, a7; căci în toate aceste cazuri regii se vor dirija către pionii adversi pentru a-i opri și distruge.

JOCUL A DOI PIONI CONTRA DOI (LEGAȚI ȘI NELEGAȚI)

În general, jocul duce la remiză. Pentru a se putea cîștiga, trebuie să existe situații în care cîștigul să fie determinat de alți

factori ca poziția avantajoasă a regelui sau un pion trecut; fie situațiile:

a) alb: Rf4, c2, g4 — negru: Rf6, b5, c6; albul câștigă datorită poziției speciale. Se va juca astfel:

1. g5+ Rg6 2. Re5 R : g5 3. Rd6 Rf5 4. R : c6 Re5 5. R : b5 și câștigă.

Se mai putea juca: 1. g5+ Re6 2. g6! Rf6 3. g7! R : g7 4. Re5 Rf7 5. Rd6 și câștigă. Negrul nu poate face nimic din cauza poziției avansate a pionului g și poziției favorabile a regelui alb.

b) alb: Re4, c2, f4 — negru: Re6, b5, c6; acum albul nu mai poate câștiga, căci pionii negri nu mai sînt așa de departe de regele negru.

Se va juca: 1. f5+ Rd6 2. Rf4 c5 3. Rg5 Re7 4. Rg6 Rf8 5. Rf6 b4 6. Re5 c4 7. Rd4 b3 8. c : b3 c : b3 9. Rc3 și remiză sau: 1. f5+ Rf6 2. Rf4 c5 3. Re4 c4! 4. Rd4 R : f5 5. Rb5 Re5 6. R : b5 Rd4 și e remiză.

În concluzie, la egalitate de pioni, factorii care decid jocul sînt: poziția regelui sau poziția înaintată a vreunui pion. În celelalte cazuri, jocul se va termina cu remiză.

Mai există încă un element în jocul la egalitate de pioni și anume poziția pionilor liberi.

Fie poziția din *diagrama nr. 62*: — alb: Rd3, a4, g3 — negru: Rd5, a5, c5. Ambii jucători au câte un pion blocat pe coloana



Diagrama nr. 62

a și câte un pion liber. Deosebirea constă numai în aceea că albul are un *pion liber îndepărtat* de pionii blocați, pe cînd pionul liber al negrului este apropiat de pionii blocați.

Avantajul de a avea un pion liber îndepărtat în poziția dată este suficient pentru câștig. Ideea câștigului este următoarea: albul va împinge pionul liber spre transformare, regele negru va trebui să se dirijeze spre acest pion pentru a-l opri, în acest timp albul atacă pionul liber negru, îl bate, și, fiind mai aproape de pionii blocați va câștiga pionul advers și partida.

Se va juca:

1. Rc3 — mai întîi regele alb va ataca pionul liber advers și după aceea se va împinge pionul propriu — 1. ... Rd6 2. Rc4 Rc6

3. g4 Rd6 4. g5 Re6 5. R : c5 Rf5 6. Rb5 R : g5 7. R : a5 Rf6 8. Rb6 Re7 9. a5 Rd8 10. Rb7 și albul câștigă.

Iată alte câteva poziții unde se câștigă datorită *pionului liber îndepărtat*.

a) *Diagrama nr. 63* — alb: Rf3, b3, h3 — negru: Rg5, b4, f5.

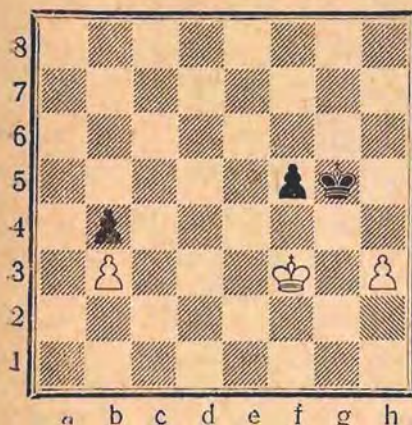


Diagrama nr. 63

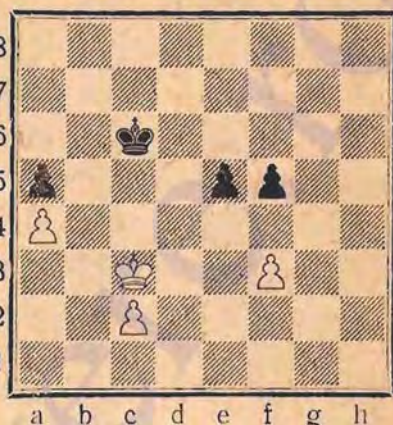


Diagrama nr. 64

Se va juca: 1. h4+ R : h4 2. Rf4 Rh5 3. R : f5 Rh6 4. Re5 Rg6 5. Rd5 Rf6 6. Rc5 Re6 7. R : b4 Rd6 8. Ra5 și câștigă.

b) *Diagrama nr. 64* — alb: Rc3, a4, c2, f3 — negru: Rc6, a5, e5, f5. — În această poziție, negrul poate ușor să-și creeze un pion liber îndepărtat pe coloana e sau f, asigurându-și câștigul.

Se va juca:

1. Rc4 Rd6! 2. Rb5 e4 3. f : e4 f : e4 — negrul și-a format un pion liber îndepărtat — 4. Rc4 Re5 5. Rc3 Rf4! 6. Rd2 Rf3 7. Re1 Re3! 8. c4 Rd4 9. Rd2 R : c4 10. Re3 Rb4! — pionul e tot nu va putea să se transforme, de aceea apărarea lui nu are rost — 11. R : e4 R : a4 12. Rd3 Rb3 13. Rd2 Rb2 și negrul câștigă (analiza lui N. Grigoriev).

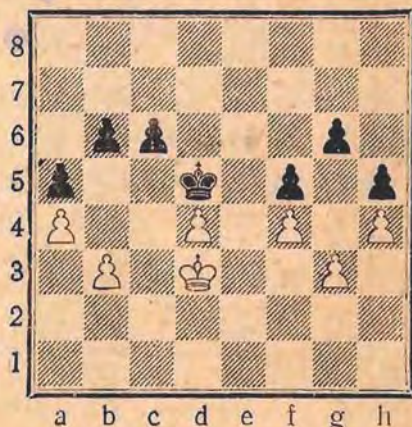


Diagrama nr. 65

c) *Diagrama nr. 65* — alb: Rd3, a4, b3, d4, f4, g3, h4 — negru: Rd5, a5, b6, c6, f5, g6, h5.

Negrul, voină să-și creeze un pion liber îndepărtat, joacă:
 1. ... b5, — după schimb de pionii pe b5, în adevăr, negrul, împingând pionul pe a4, ar fi obținut un pion liber îndepărtat și câștiga ușor, dar surpriza vine cu mutarea următoare: — 2. b4!! — acum albul obține *pion liber îndepărtat*; iată variantele posibile:

a) 2. ... a : b4 3. a5 Rd6 4. Rc2 Rc7 5. Rb3 Rb7 6. R : b4 Ra6 7. Rc5! Rb7 (la 7. ... R : a5 urma: 8. R : c6 b4 9. d5 b3 10. d6 b2 11. d7 b1D 12. d8D+ Rb4 13. Db8+) 8. d5 c : d5 9. R : b5 și albul câștigă.

b) 2. ... b : a4 3. b : a5 a3 4. Rc2 c5 5. a6 Rc6 6. d5+! Rc7 7. d6+! R : d6 8. a7 și albul câștigă.

c) 2. ... c5! 3. b : a5 c4+ 4. Rc3 Rc6 5. d5+! R : d5 6. a : b4 și albul câștigă.

JOCUL ÎN CARE UNUL DIN ADVERSARI ARE PIONII DUBLAȚI

1. Jocul cu doi pionii nedublați contra a doi dublați

Regula a 27-a. — Dacă pionii sînt legați și unul din ei se află pe coloana pionilor adversi dublați, atunci este remiză, indiferent de opoziție. În toate celelalte cazuri (pionii legați în afara coloanei ocupate de pionii adversi sau toate cazurile de pionii neglegați) cel cu pionii dublați pierde.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 66* — alb: Re5, c4, d3 — negru: Re7, c5, c6. Albul are opoziție favorabilă. Albul nu poate câștiga. Va urma: 1. ... Rd7 2. Rf6 Rd6 și remiză.



Diagrama nr. 66

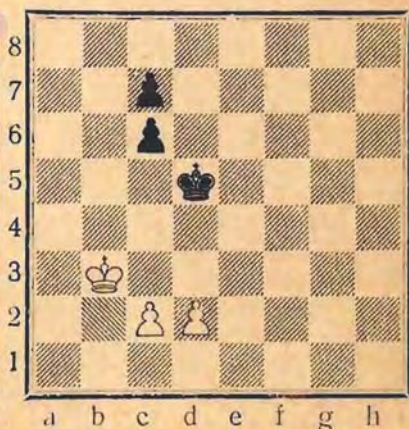


Diagrama nr. 67

b) *Diagrama nr. 67* — alb: Rb3, c2, d2 — negru: Rd5, c6, c7.

Albul nu poate câștiga. Va urma: 1. Rb4 c5+ 2. Rb5 c4 3. Rb4 Rd4 4. c3+ Rd3 5. Rc5 R : d2 6. R : c4 și remiză.

c) *Diagrama nr. 68* — alb: Re2, c2, d2 — negru: Rd5, c6, c7.

Se va juca: 1. Rd3 c5 2. Rc3 c4 3. Rb4 Rd4 4. c3+ Rd3 și remiză.

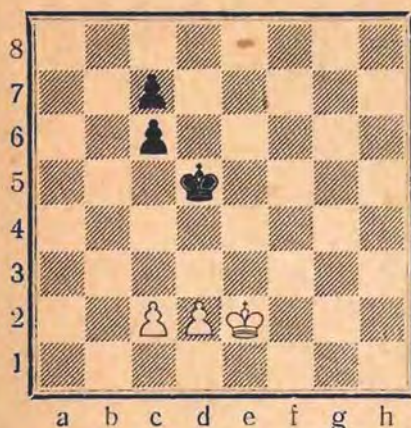


Diagrama nr. 68



Diagrama nr. 69

d) *Diagrama nr. 69* — alb: Rc2, d2, e2 — negru: Rd6, c6, c7 (albul câștigă).

Se va juca: 1. Rc3 Rc5 2. d3! Rd5 3. e4+ Rc5 4. d4+ Rd6 5. Rc4 Re6 6. Rc5 Rd7 7. e5 Re7 8. R : c6 și câștigă (se mai putea juca: 2. ... Rd6 3. Rc4 c5 4. e3! Re6 5. R : c5 Rd7 6. e4 și câștigă).

e) *Diagrama nr. 70.* — alb: Rd2, c2, f2 — negru: Re6, c6, c7, (pionii nelegați).

Se va juca: 1. Re3 Re5 2. f4+ Rf5 3. e4 c5 4. Rf3 Rf6 5. Re4 Re6 6. f5+ Rf6 7. Rf4 Rf7 8. Re5 Re7 9. f6+ Rf7 10. Rf5 Rf8 11. Re6 Re8 12. f7+ Rf8 13. Rf6 c6 14. Re6 Rg7 15. Re7 și câștigă. Se mai putea juca: 10. ... c6 11. Re5 Rf8 12. Rd6 și câștigă.



Diagrama nr. 70

Regula a 28-a. — Dacă pionii sînt nelegați, regele sprijină pionul liber, împingîndu-l spre cîmpul de transformare și dacă re-

gele advers reușește să-l blocheze, atunci pionul liber este abandonat, se atacă pionii adversi fără apărare și se distrug. Partida se câștigă cu pionul rămas.

Regula a 29-a. — Dacă pionii (legați sau nelegați) se află în afara coloanei pionilor adversi, se atacă mai întâi cu regele pionii adversi, pentru a menține acolo regele advers, după care se împing pionii liberi, știindu-se că aceștia nu pot fi distruși de regele advers chiar dacă s-ar afla singuri (regula a 9-a și a 10-a).

NOTĂ. Cind pionii sînt legați și trec pe lângă pionii adversi (cazul cel mai greu de câștigat), atunci se joacă cum s-a arătat în analiza situației din diagrama nr. 69.

2. Jocul cu trei pionii contra trei, din care doi sînt dublați

Regula a 30-a. — Aproape întotdeauna jocul duce la remiză dacă pionii dublați sînt legați de al treilea pion; dacă pionii dublați sînt izolați, atunci jucătorul cu pionii nedublați poate câștiga în cele mai multe cazuri.

Regula a 31-a. — Pentru cazul pionilor dublați nelegați, în poziții egale, se speculează slăbiciunea pionilor dublați, atacîndu-se cîmpurile din față și cele laterale sau pionul izolat, lateral și din spate.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 71* — alb: Re3, c2, d2, f2 — negru: Re6, d6, f6, f7.

În acest caz, albul câștigă ușor. Pionii dublați adversi, avînd



Diagrama nr. 71

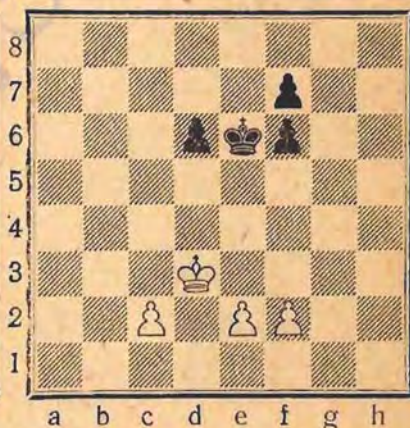


Diagrama nr. 72

linia f barată de pionul f2, jocul se reduce în realitate la jocul a doi pionii (c2, d2) contra unui pion (d6) și se câștigă aplicîndu-se regula a 14-a.

b) *Diagrama nr. 72* — alb: Rd3, c2, e2, f2 — negru: Re6, d6, f6, f7. Albul câștigă urmărind:

1) fie a schimba pionul „e” pe pionul advers „d”, după care are poziție câștigătoare datorită pionului liber „c”;

2) fie a câștiga pionul advers „d” prin zugzwang *), fie a face trecut pionul „c”.

Se va juca: 1. Rd4! f5 (mutarea obligatorie; dacă se joacă d5, albul răspunde e4! și-a schimbat pionii așa cum a vizat la punctul de mai sus; dacă joacă Rf5, pierde pionul „d”) 2. f4 Re7 3. Rd5 Rd7 4. c3! Re7 (dacă 4. ... Rc7 5. c4 Rd7 6. c5 d : c5 7. R : c5 Re6 8. Rc6 Re7 9. Rd5 f6! 10. Rc6 Re6 11. e3! Re7 12. Rc7! Re6 13. Rd8! Rd5 14. Re7 și câștigă) 5. Rc6! Re6 6. c4 Re7 7. Rc7! Re6 8. Rd8 f6 9. e3! și câștigă, căci la d5 se va răspunde e5!; dacă la mutarea 8. ... d5, atunci 9. c5! și câștigă.

c) *Diagrama nr. 73* — alb: Rc2, d2, e2, f2 — negru: Re6, d6, f6, f7.

Pentru a câștiga, albul are două căi:

1. Să atace pionii adverși prin cîmpul b5 căzînd în spațiile pionului izolat „d6”;

2. Să atace pionii dublați din față, ocupînd cîmpul „f5”, „f4” sau g5.

Se va juca:

Varianta 1. — 1. Rd3! Rd5 2. Re3 Re5 3. Rf3 Rf5 4. Rg3 Rg5 5. f4+ Rf5 6. Rf3 Re6 7. Rg4! Re7 8. Rf5! d5 9. d4 și câștigă (sau 6. ... Rg6 7. Re4 și pionul „d6” e pierdut; sau: 7. ... f5+ 8. Rg5 d5 9. d4 f6+ 10. Rg6 și câștigă).

Varianta a 2-a. — 1. Rd3! Rd5 2. Re3 Re5 3. Rf3 f5 4. e3!

(nu 4. Rg3, căci negrul răspunde f4+ și scoate remiză astfel: 5. Rg4 Re4! 6. d3+ Re5 7. Rg5 d5 8. Rg4 f6 și remiză; — prin mutarea 4. e3! albul oprește mutarea negrului f5—f4 care duce la remiză) — 4. ... Re6 5. Rf4 Rf6 forțat (la 5. ... d5? 6. d4! la 5. ... f6 tot d4! și câștigă) 6. d4 și câștigă în două moduri:

a) 6. ... d5 7. f3 Re6 8. Rg5! f6+ 9. Rf4! și câștigă.



Diagrama nr. 73

*) Zugzwang — Spunem că un jucător este în zugzwang atunci cînd nu mai are mutări de apărare și orice mutare ar face, duce la pierderi de material (N. A.).

b) 6. ... Rg6 7. e4! f : e4 8. R : e4 Rf6 9. Rd5 Re7 10. Rc6! Re6 11. f3 f6 12. f4 Rf5 (dacă 12. ... f5 sau Re7 albul mută d5 și câștigă); 13. R : d6 R : f4 14. Re6 Re4 15. d5 f5 16. d6 f4 17. d7 f3 18. d8D Re3 19. Dd1 Rf2 20. Rf5 Rg2 21. Dd5 Rg3 22. Dd3 Rg2 23. De4 Rg3 24. Dg4+ Rf2 25. Rf4 și câștigă (dacă 10. ... f2 19. Dd1 urmat de Df1).

Varianta a 3-a. — 1. Rd3! Re5 2. Rc4! (nu e bine Re3, căci negrul răspunde f5, urmat de f4, obținând remiză); 2. ... f5 3. Rb5! (cucerind cimpul „b5”, albul și-a asigurat câștigul); 3. ... Rd5 4. f3 f4 5. Rb6 și, câștigă în două moduri:

a) 5. ... Rc4 6. Rc6 d5 7. Rd6! d4 8. d3!+ Rc3 9. Re5 Rd2 10. R : d4 R : e2 11. Re4 f5+ 12. R : f4 și câștigă.

b) 5. ... Rc4 6. Rc6 d5 7. Rd6! Rd4 8. Re7! Rc4 9. R : f7 d4 10. d3+ Rc3 11. Re6 Rd2 12. Re5 Re3 13. Rf5 R : e2 14. Re4! Rf2 15. R : f4 Rg2 16. Re4 Rg3 17. R : d4 și câștigă.

Reținem că prima mutare pe „d3” are în germe începutul atacului atît al pionilor dublați, cit și al celui izolat și obligă pe negru să răspundă Rd5, după care rămîne posibil și executabil atacul din varianta a 2-a. Dacă negrul răspunde „Re5!”, atunci atacul din varianta a 2-a nu este posibil și se execută cel din varianta a 3-a. Poziția de mai sus poate fi decalată spre dreapta sau stînga, procedeul de câștig rămîne însă același.



Diagrama nr. 74

d) *Diagrama nr. 74* —

alb: Rd2, a2, b2, c2 — negru: Rb6, a6, a7, c6.

Se câștigă astfel:

1. — Regele alb ataca, căutînd să ajungă pe „d6” sau „c5”, lîngă pionul izolat.

2. — Prin zugzwang se va câștiga pionul izolat și apoi partida.

Varianta 1. — Negrul se opune direct la ocuparea cîmpurilor vizate de alb. Se va juca: 1. Rd3 Rc5 2. Re4 Rd6 3. Rd4! a5 4. a4 Rd7 5. Re5! Re7 6. c3! Rd7 7. c4! Re7 8. c5! Rd7 9. Rf6 Rd8 10. Re6 Rc7 11. Re7 Rc8 12. Rd6 Rb7

13. Rd7 a6 14. Rd6 și câștigă.

Dacă negrul joacă activ, atacînd, ajungem la varianta a 2-a.

Varianta a 2-a. — 1. Rd3 Rb5 2. Rd4 a5 3. Re5 Rc5 4. Re6 Rd4 5. Rd6 c5 6. Rc6 Rc4 7. Rb7 Rd4 8. R : a7 c4 9. c3+ Rd3 10. Rb6 Rc2 11. R : a5 R : b2 12. Rb4 și câștigă. Sau 7. ... a4

8. a3 Rd4 9. R : a7 c4 10. c3+ Rd3 11. Rb6! Rc2 12. Rb5! Rb3 13. Rc5 R : b2 14. Rb4! Rc2 15. R : c4 Rb2 16. Rb4 și câștigă.

e) *Diagrama nr. 75* — alb: Rb2, c2, d2, e2 — negru: Rc6, d6, d7, e6. Pionii dublați, fiind legați cu al treilea pion, va rezulta remiza.

Se va juca: 1. Rb3 d5 2. Rc3 e5 3. Rd3 d4 4. Re4 Rd6 5. Rf5 Rd5 6. Rf6 e4 7. Rf5 e3 8. d3 d6 9. Rf6 Rc5 10. Re6 Rc6 11. Rf5 Rb5! 12. Re4 Rc5 13. Rf4 Rb5! 14. Re4 Rc5 15. Rf5 Rb5! 16. Re6 Rc6 și albul nu poate câștiga.

Sau negrul, de la început, trece în defensivă, constituind triumphiul defensiv (pionii pe d5, d7, e6), contra căruia albul nu poate face nimic. Se va juca:

1. Rc3 d5! 2. Rd4 Rd6 3. e3 Rc6 4. Re5 Rc7 5. Rf6 Rd8 6. Rf7 Rc8 7. Re8 Rc7. Acum, negrul joacă repetind mutările Rc7—Rc8—Rc7 sau Rc8—Rd8—Rc8, dacă albul ocupă cîmpul d6; 8. Re7 Rc8 9. Rd6 Rd8! și remiză. Dacă albul împinge pionii „e” sau „c”, negrul schimbă pionul „d5” și situația rezultată de 2 pioni contra 2 duce la remiză.



Diagrama nr. 75

3. Jocul cu număr egal de pioni, unul din jucători avînd însă pioni dublați

Din cauza mării diversități de poziții, nu se pot da reguli, totuși întotdeauna vom putea descompune jocul în situații elementare de doi și trei pioni și vom putea prevedea rezultatul. În cursul jocului, se va urmări ca prin schimb de pioni să simplificăm jocul și să ajungem la o situație câștigătoare de doi sau trei pioni.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 76* — alb: Re3, a2, b2, c2, g2, h2 — negru: Re6, a7, c6, c7, g7, h7. Situația se descompune în două: o grupă de doi pioni contra doi, ceea ce înseamnă echilibru; și o grupă de trei pioni contra trei dublați și nelegați, din care rezultă că albul, jucînd la flancul damei, trebuie să câștige. Conform regulii a 31-a, albul va ataca pionii dublați și va câștiga. Negrul nu poate face nimic, nici la unul din flancuri nu-l așteaptă salvarea.

Se va juca: 1. Rd4 Rd6 2. Rc4 a5 (forțat) 3. a4! h6. Negrul nu mai are mutări la flancul damei și în curînd și le va epuiza și pe cele de la flancul regelui. 4. Rd4. Albul ține pionii g și h cît mai departe de regele advers, în plus el mai vrea să provoace slăbiciuni negrului ... g6 5. Rc4 (cîștigă tempo) g5 6. Rd4 h5 7. g3 h4 8. g : h4 g : h4 9. h3! c5+ (pionii h sînt prea departe de regele negru); 10. Re4 Re6 11. c4 c6. Acum negrul e blocat și pierdut. 12. b3 Rf6 13. Rf4 Rg6 14. Rg4 Rh6 15. R : h4 Rg6 16. Rg4 Rh6 17. Rf5 și cîștigă, sau: 4. c3! g5 5. b4 a : b4 6. c : b4 și albul cîștigă, împingînd pionul „a”.

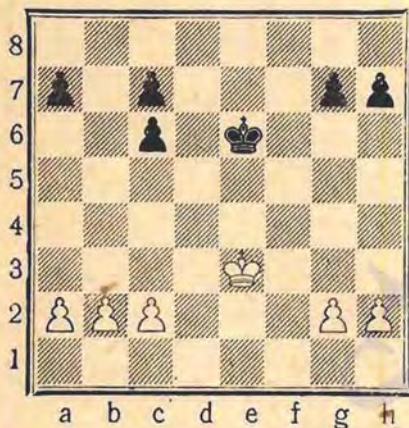


Diagrama nr. 76

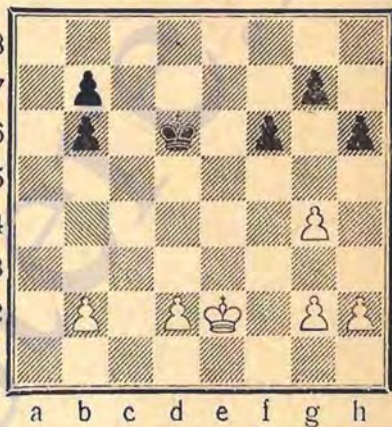


Diagrama nr. 77

Se mai poate juca: 4. ... c5+ 5. Rc4 Rc6 6. g4! g6 7. h4 g5 8. h5 Rb6 (acum albul cîștigă clasic) 9. Rd5 c6+ (forțat) 10. Rc4 Rb7 11. R : c5 Rc7 12. c4 Rb7 13. Rd6 Rb6 14. c5+ și se cîștigă ușor.

Se mai poate cîștiga ușor jucînd 4. b4! a : b4 5. R : b4 și cîștigă ușor cu pionul „a”. Am arătat însă demonstrațiile precedente pentru a scoate în relief ideea strategică a slăbiciunii pionilor dublați, care se speculează prin epuizarea mișcărilor la negru și cîștigarea pionilor dublați.

b) *Diagrama nr. 77* — alb: Re2, b2, d2, g2, g4, h2 — negru: Rd6, b6, b7, f6, g7, h6. Situația se descompune în două grupe distincte: la flancul regelui, sînt trei pioni legați contra trei dublați legați, deci echilibru; la flancul damei, sînt doi pioni dublați contra doi nelegați, deci poziție cîștigătoare pentru alb. Negrul nu poate obține nimic la flancul regelui, iar la flancul damei va cîștiga albul. De aceea, albul începe atacul la flancul damei.

Se va juca: 1. d4 Rd5 2. Rd3 b5 3. b3! b4 4. Re3! g6 5. Rd3! b5! 6. Re3! Regele negru nu poate pleca de pe d5, pentru că albul va împinge pionul „d” și va ataca pionii adversi din spate: 6. ... f5! 7. g:f5 g:f5 8. g3 (albul apără cîmpul f4) ... h5 9. Rd3! (d3 și e3 constituie rezerva ineputabilă de mutări a albului, negrul este pierdut) ... Rd6 10. Re3 Rd5. Acum și negrul, prin ocuparea cîmpului f5 și interzicerea cîmpurilor „e4” și „c4”, și-a creat o sursă nelimitată de mutări: Rd6, Rd5, Rd6, etc. astfel albul sau acceptă remiza sau va fi forțat să treacă la acțiune, și trece... 11. h3! (cîștigă un tempo) ... Rd6 12. Rf4 Rd5 13. R : f5 R : d4 14. g4 (iată de ce h3 a fost bun căci acum se ia h : g4 și nu R : g4, ceea ce aduce economie de două mutări) ... h : g4 (forțat) 15. h : g4 Rc3 16. g5 R : b3 17. g6 Rc2 18. g7 b3 19. g8D b2 20. Dg2+. Albul începe manevra pentru cîștigarea tempo-ului ... Rb3 21. Dd5+ Rc2 22. Dc5+ Rd2 23. D : b5 (a scăpat de un pion) ... Rc2 24. Dc4+ Rd2 25. Db3 Rc1 26. Dc3+ Rb1. Manevra damei pentru cîștigarea tempo-ului constă în a forța regele advers să intre pe cîmpul „b1”, după care albul își apropie regele: 27. Re4 Ra2 28. Dc2 Ra1 29. Da4+ Rb1 (iar a cîștigat tempo); 30. Rd3 Rc1 31. Dc2+.

Se poate juca: 9. h4 Rd6 10. Rf4 Rd5 11. R : f5 R : d4 12. g4 h : g4 13. R : g4 Rc3 14. h5 R : b3 15. h6 Ra2 16. h7 b3 17. h8D b2 18. Da8+ și albul cîștigă în mod analog ca mai sus.

Observăm că jocul datorit combinațiilor ivite nu s-a desfășurat simplu și clasic ca la analizele situațiilor a doi sau trei pioni.

Albul avea situația cîștigătoare la flancul damei și a cîștigat pe flancul regelui. Negrul avea situația slabă pe flancul damei și tocmai aici a reușit să ajungă cu pionul aproape de transformare, dînd adversarului mult de lucru! ... S-ar părea că acest fapt ar răsturna regulile stabilite! Dar acestea sînt aparențe care dispar în fața unei analize mai adînci.

În adevăr, albul a cîștigat jocul la flancul regelui pentru că era mai tare la flancul damei și adversarul, din această cauză, a fost imobilizat cu regele său pe cîmpul „d5”. Regele negru nu putea pleca de pe d5 pentru că pionii săi de pe coloana „b” ar fi fost imediat atacați și distruși și jocul se pierdea rapid. Negrul, fiind imobilizat pe „d5”, era forțat să-și epuizeze mișcărilor de la flancul damei și să aștepte pasiv acțiunea ofensivă a albului. Albul, fiind liber să-și aleagă momentul de atac, a cîștigat la limită.

Albul n-ar fi putut să cîștige nici într-un caz dacă negrul n-ar fi avut situație slabă pe flancul damei.

Iată dar, la o analiză mai profundă, reiese că albul a cîștigat pentru că avea la flancul damei doi pioni nelegați contra doi pioni dublați.

JOCUL CIND PIONII CONSTITUIE O SINGURĂ GRUPĂ

Prin existența unei singure grupări, analiza este mult ușurată și rezultatul se poate vedea deseori fără prea multă dificultate. Pentru ușurință, vom analiza întâi cazurile cînd pionii sînt dispuși față în față și apoi cazul opus.

1. Jocul avînd pionii dispuși față în față

În acest caz poziția pionilor nu prezintă nici un avantaj și numai poziția regelui poate aduce decizia.

Fie situațiile:

a) alb: Re4, b4, c3 — negru: Re6, b5, c6.

b) alb: Re4, c4, d3 — negru: Re6, b6, c5.

c) alb: Rf4, b5, c4, d3 — negru: Rf6, b6, c5, d4.

Pozițiile sînt net de remiză, întrucît nici unul din adversari nu are vreun avantaj.

Dar în situațiile:

a) alb: Rf4, c4, d3 — negru: Rf8, c5, d4.

b) alb: Rf3, b5, c4, d2 — negru: Rf8, b6, c5, d6 albul cîștigă pentru că are opoziție pe linia pionului de bază advers (cazul prim), sau poate cîștiga această opoziție în cazul doi astfel: 1. Re4 Re7 2. Rd5 Rd7 acum e opoziție pe linia pionului de bază negru, dar în avantajul negrului; albul va răsturna opoziția prin mutarea d3! mișcarea de rezervă și opoziția e în favoarea albului care cîștigă ușor.

În situațiile:

a) alb: Rf3, b3, c4, d2 — negru: Re6, b6, c5, d6.

b) alb: Rf6, b3, c4, d3 — negru: Rd7, b4, c5, d6 albul, deși are opoziție favorabilă pe linia pionului de bază advers, nu poate cîștiga, pentru că pionul de bază nu este blocat.

Se va juca: a) 1. Re4 Re7 2. Rd5 Rd7 3. d3 Rc7 4. Re6 Rc6 și e remiză. Se mai putea juca: 3. d4 c : d4 4. R : d4 Rc6 5. b4 Rc7! 6. b5 Rd8! 7. Rd5 Rd7 remiză, (dacă 6. Rd5 atunci negrul joacă b5! 7. c5! d : c5 8. R : d5 Rc8 9. R : b5 Rb7 și e remiză).

b) 1. Rf7 Rc7 2. Re7 Rc6 3. Re6 Rc7 4. Rd5 Rd7 5. d4 c : d4 6. R : d4 Rc6 7. Re4! Rc5 8. Re3! și e remiză.

Reținem următoarele reguli:

Regula a 32-a. — Pentru ca opoziția pe linia pionului de bază advers să fie cîștigătoare, acest pion trebuie să fie blocat de un pion propriu.

Regula a 33-a. — Poziția simetrică a pionilor nu prezintă nici un avantaj și duce în cele mai multe cazuri la remiză. În asemenea poziții, ceea ce poate aduce uneori decizii sînt: *poziția favorabilă a regelui și situația avansată a pionilor.*

Exemple:

a) *Diagrama nr. 78* — alb: Rh4, a5, b5, c5 — negru: Rg6, a7, b7, c7. Albul are pionii mai avansați și poate forța câștigul astfel: 1. b6! c : b6 2. a6! b : a6! 3. c6 și în două mutări face damă.

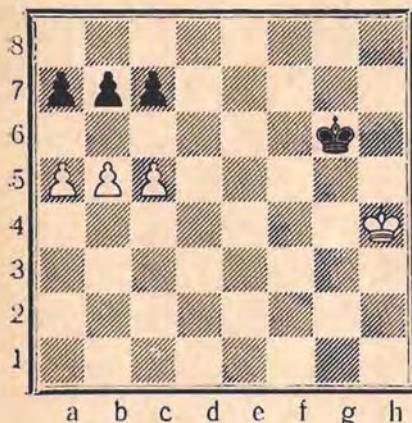


Diagrama nr. 78

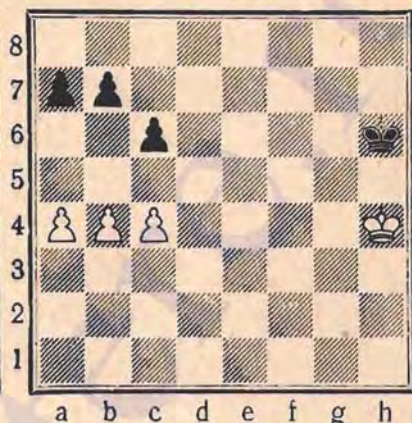


Diagrama nr. 79

b) *Diagrama nr. 79* — alb: Rh4, a4, b4, c4 — negru: Rh6, a7, b7, c6. Iată o altă situație unde albul, cu tot avansul de pionii, nu poate face nimic.

NOTA: de altfel, nici în situația din diagrama nr. 78 albul n-ar fi putut face nimic dacă regele negru ar fi fost cu un cimp mai aproape de pionii săi; de exemplu pe f6, deoarece el poate opri pionul advers care merge spre transformare.

c) *Diagrama nr. 80* — alb: Rf5, b4, c4, d5 — negru: Ra7, b7, c7, d6. Iată o situație unde avansul pionilor albi și poziția favorabilă a regelui decid.

Se va juca: 1. c5 Rb8 2. c : d6 c : d6 3. Re6 Rc7 4. b5 Rb6 5. R : d6 R : b5 6. Rc7 Rc5 7. d6 b5 8. d7 și albul câștigă.

Aceeași situație fără avans de pionii duce la remiză.

De exemplu: alb: Rf4, b3, c3, d4; negru: Ra6, b6, c6, d5. Ar fi urmat: 1. c4 d : c4 2. b : c4 b5 și remiză.

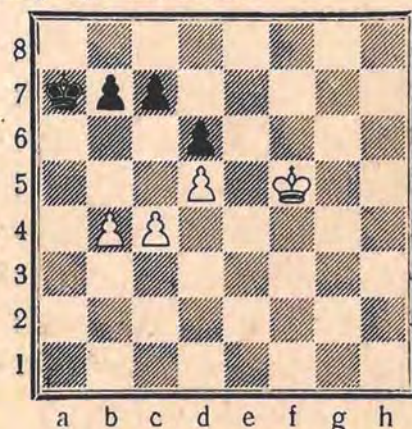


Diagrama nr. 80

2. Jocul cu pionii care nu sînt fața în fața

Și în asemenea cazuri, avantajul poziției regelui și al poziției avansate a pionilor poate uneori să aducă câștigul. De cele mai multe ori însă, jocul se termină prin remiză.

Exemple:

a) *Diagrama nr. 81* — alb: Rc3, d2, e3 — negru: Rd6, c4, d5.

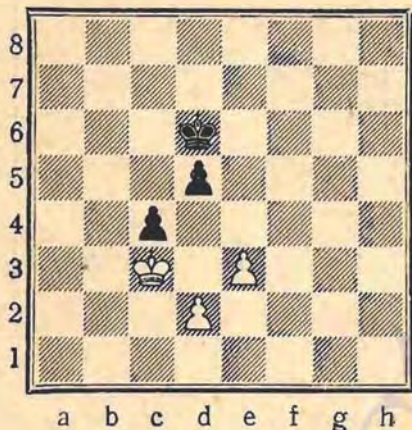


Diagrama nr. 81

O situație excepțională în care albul poate câștiga datorită opoziției. Se va juca: 1. Rd4 Re6 2. e4! d : e4 3. R : e4 Rd7 4. Rd4 Rd6 5. R : c5 și câștigă.

Sau: 1. Rd4 Rc6 2. e4! d : e4 3. R : c4 și câștigă.

b) *Diagrama nr. 82* — alb: Rc3, d3, e3, f4 — negru: Rd6, b7, c6, d5.

Jocul duce la remiză; regele alb oprește pionul liber negru și regele negru pe cel alb.

S-ar putea juca: 1. e4 d : e4 2. d : e4 b5 3. e5+ Re6 4. Rd4 b4 5. Re4 b3 6. Rd3 c5 7. Rc3 c4 și remiză.

c) *Diagrama nr. 83* — alb: Rc3, e4, f4, g4, — negru: Rf6, b6, c7, d7.



Diagrama nr. 82

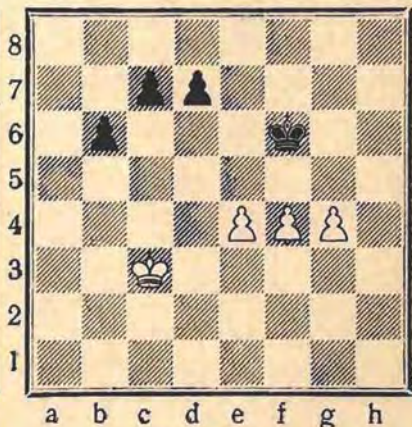


Diagrama nr. 83

Poziția înaintată a pionilor albi decide partida în favoarea albului. Se va juca:

a) 1. Rd4 c6 2. e5+ Re7 3. f5 b5 4. Rc5 Rf7 5. g5 Rg7 6. e6 d:e6 7. f:e6 Rg6 8. e7 Rf7 9. Rd6 Re8 10. Re6! b4 11. g6 și mat în două mutări.

b) 1. Rd4 Re6 2. f5+ Re7 3. e5 b5 4. Rc5! c6 5. g5 Rf7 6. g6+ Re7 7. g7 Rf7 8. Rd6 b4 9. e6+ d:e6 10. f:e6+ R:g7 11. e7 și câștigă (6. ... Rg7 7. e6! d:e6 8. f:e6 și câștigă la 8. ... Rf8 sau Rf6 9. Rd6! și câștigă).

JOCUL CIND PIONII FORMEAZĂ DOUA GRUPE CU SPAȚIU DE MANEVRA ÎNTRE ELE

Ca și în celelalte cazuri, vom descompune situația generală în situații elementare și, analizându-le pe fiecare în parte, vom trage concluzii.

1. Cazul cind grupele au egalitate de pioni

Dacă pionii sînt blocați, decide numai opoziția favorabilă a regelui. Dacă regele nu are opoziție pe linia pionului de bază advers, va fi remiză.

Exemplu:

Diagrama nr. 84 — alb: Re2, a4, b3, c4, h4 — negru: Rf5, a5, b6, c5, h5. Albul are opoziție, dar nu poate câștiga, opoziția

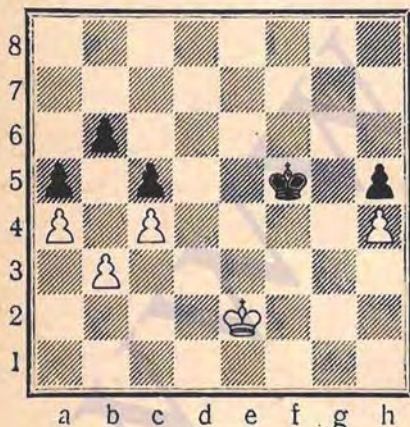


Diagrama nr. 84

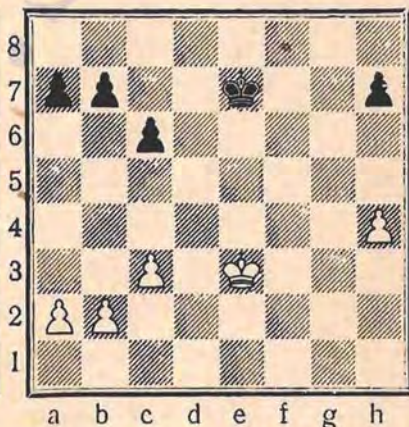


Diagrama nr. 85

fiind în fața liniei pionului de bază advers „h5”. Se va juca: 1. Rf3 Re5 2. Re3 Rf5 și remiză. Dar dacă modificăm situația regilor astfel: alb: Re3 — negru: Rf6, atunci albul câștigă ușor:

1. Rf4 are opoziție necesară ... Rg6 2. Re5 Rg7 3. Rf5 Rh6
4. Rf6 Rh7 5. Rg5 și câștigă.

Dacă pionii nu sînt blocați, aproape întotdeauna se va ajunge la remiză, căci jucătorul cu regele mai puțin avansat își va menține pionii de bază la înălțimea regelui.

Exemplu:

Diagrama nr. 85 — alb: Re3, a2, b2, c3, h4 — negru: Re7, a7, b7, c6, h7.

Aici negrul, avînd regele prea înapoiat, va căuta să scoată remiza menținînd pionii de bază în urmă sau pe linia regelui.

Se va juca: 1. Re4 Re6 2. b3 Rf6 3. a3 Re6. Albul vrea să provoace înaintarea pionilor adversi, dar negrul evită cursa. 4. c4 h6! (prin h6 își asigură mutările interminabile pe e6 și f6) 5. Rf4 Rf6 6. Rg4 Rg6 7. b4 b5! și albul nu mai poate face nimic (dacă c5, atunci h5+ și remiză; dacă c : b5 c : b5 2. Rf4 Rh5 3. Rg3 a6 și remiză).

Se mai putea juca: 1. Re4 Re6 2. b3 h6! 3. a3 Rf6 4. a4 Re6 5. b4 Rf6 6. c4 a6 7. b5 a : b5 8. a : b5 Re6 9. b6 Rf6 și e remiză, căci regele negru va pendula pe „f6” și „e6” (la 7. ... a : b5 se putea juca 8. c : b5 c : b5 9. a : b5 Re6 și remiză).

Din analizele de mai sus, reținem următoarea regulă:

Regula a 34-a: În finalul cu egalitate de pioni dispuși în două grupe, dacă unul din jucători are o poziție prea avansată a regelui, celălalt jucător, pentru a obține remiza, va trebui să-și mențină pionii de bază pe linia regelui sau mai înapoi, iar cu regele să mențină opoziția pînă ce se blochează pionii, după care remiza este asigurată.

2. Cazul cînd grupele nu au egalitate de pioni

Modul de joc variază de la caz la caz. După cum e și normal, situația va putea fi ușor descompusă în grupuri elementare de 2 și 3 pioni, a căror analiză ne va da soluția justă și ne va face să vedem rezultatul partidei.

Regulile ce se vor aplica în acest fel de final vor fi regulile stabilite la jocurile de 2 și 3 pioni.

Exemple:

Diagrama nr. 86 — alb: Rd4, a2, b3, g3, h3 — negru: Rf6, a6, c6, d6, h5. Aici, cele două grupuri de pioni se prezintă astfel:

a) Grupul de la flancul regelui (doi pioni contra unu) avantajează pe alb. Dacă regele negru nu va sprijini pionul său „h5” sau nu va putea sprijini, atunci albul cu acești pioni ar putea câștiga partida.

b) Grupul de la flancul damei (trei pioni nelegați contra doi legați) avantajează pe negru. În plus, pionul „d6”, fiind liber,

limitează mișcările regelui alb în interiorul careului său de transformare. Dacă negrul ar putea scăpa de pionii albi „h” și „g”, atunci el ar câștiga ușor, așadar el va căuta să speculeze avantajul pionului liber, pentru a imobiliza regele advers, după care va ataca pionii albi „h” și „g” pentru a-i distruge.

În concluzie, poziția generală fiind favorabilă ambelor culori, fiind egalitate de pioni și pozițiile regilor sensibil egale, la un joc corect, din ambele părți trebuie să rezultă remiza.

Să presupunem că albul ar încerca să speculeze situația bună a pionilor săi „h” și „g”. Cum regele advers se află în apropiere, regele alb trebuie să întărească acțiunea pionilor săi. Jocul se poate desfășura astfel:

1. Re4 d5+ 2. Rf4 c5: Negrul vede pericolul, însă caută să atragă pionul advers „g” cât mai departe spre g8. 3. g4 h4! Negrul își păstrează pionul „h”, care, împreună cu pionul „d”, vor decide jocul. 4. g5+ Re6. Pionul „g” nu poate ajunge singur la g8, deoarece e în același careu cu regele advers. 5. Rg4 d4! (apărarea indirectă a pionului h4) 6. Rf4 a5. Ofensiva albului a eșuat, regele alb nu poate pleca din careul pionului d4 și de aceea g5 stă pe loc, deoarece dincolo de g5 nu mai poate fi sprijinit de rege. 7. Re4 (n-are nimic mai bun) ... Rd6 8. a3 Re6 9. Rf4 și e remiză.

Sînt două variante care duc tot la remiză:

a) 1. Re4 d5+ 2. Rf4 c5 3. g4 h4! 4. Re3 și e remiză; sau 1. b4 mai bun ca. 1. Rc4 — 1. ... Rf5 2. a3 d5 3. Rd3 Re5 4. Re3 și remiză.

După primele opt mutări din varianta principală, poate urma.

b) 9. ... Rd6 10. Rf3 Re5 11. Rg4 d3 12. Rf3 Rd4 13. g6 Rc3 14. g7 d2 15. g8D d1D+ și remiză.

În general, în finală, la egalitate de pioni, elementele care decid partida sînt numai poziția regelui și situația avansată a pionilor.

Împărțirea neegală a pionilor nu face decît să creeze o situație favorabilă la un flanc și nefavorabilă la altul, așa că dacă la aceasta nu se adaugă unul din elementele citate mai sus, sau amîndouă, jocul se echilibrează și duce la remiză.

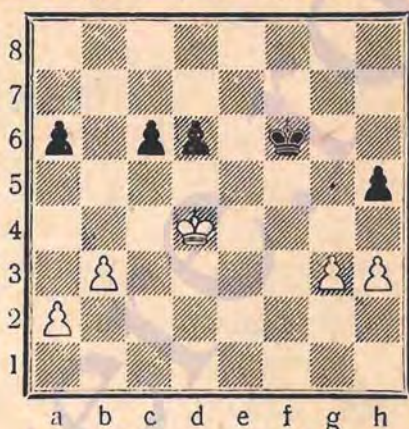


Diagrama nr. 86

Ca încheiere, atragem atenția că regulile stabilite până aici, precum și cele ce se vor mai stabili, sînt valabile pentru situațiile aproximativ egale ale părților adverse sau pentru situațiile stabilite prin ipotezele folosite în demonstrații.

Jocul de șah, prin multiplele lui combinații, dă naștere la multe situații excepționale care ne dau impresia că regulile sînt răsturnate. Pot fi multe situații cînd unul din adversari deși are, de exemplu, pioni mai puțini, totuși cîștigă, sau deși are poziția regelui avansată și favorabilă, totuși pierde. Dar dacă analizăm situațiile mai profund, vom vedea că ele nu numai că nu răstoarnă regulile, ci, din contră, le confirmă. Să luăm cîteva exemple:

Fie situația: alb: Rf1, b5, g3 — negru: Rf3, e5, f6, g4, h5. Negrul, deși are doi pioni în plus, pierde, cînd după regulile stabilite ar trebui să cîștige.

Fie situația: alb: Rh1, h3 — negru: Rf3, g3, h4.

Negrul, deși are doi pioni contra unu, nu poate cîștiga.

Fie situația: alb: Re5, b6, c5, g6, h2 — negru: Re7, b7, c6, g7, h6. Albul, deși are poziția avansată a pionilor și a regelui și opoziția favorabilă, totuși nu poate cîștiga.

Analizînd aceste trei exemple, vedem că regulile stabilite își păstrează valabilitatea neștirbită.

În prima situație, în adevăr, negrul are pioni mai mulți, dar albul în schimb are un pion foarte avansat (b5), care nu poate fi oprit de adversar și în trei mutări se transformă. Din această cauză, albul cîștigă. Așadar negrul, datorită superiorității în pioni, ar fi trebuit să cîștige, dar totodată și albul, datorită poziției avansate a pionului b5, trebuie să cîștige.

Acești doi factori: poziția avansată a pionilor și superioritatea numerică sînt cei care determină caracteristica situației, iar primul factor decide jocul.

În situația a 2-a, excepția de la regula generală se datorește faptului că pionii sînt marginali, iar regele alb se găsește în colț. În studiile ce le-am făcut și în cele ce vor urma, vom constata mereu că pozițiile marginale și de colț prezintă foarte multe excepții de la regulile generale, tocmai prin faptul că sînt poziții cu o particularitate specifică: au cîmpul limitat prin marginea tablei; această limitare a cîmpului strîmtoarează sau împiedică complet manevra și dă naștere la multe excepții.

Situația a 3-a este conformă cu regula a 33-a — singura situație cînd se poate scoate remiză.

Analiza mai amănunțită ne-a dus deci la alte concluzii decît prima impresie. Rezultă că într-o situație dată sînt mai mulți factori care o caracterizează, iar rezultatul jocului va fi determinat de ansamblul acelor factori sau de factorul care domină situația.

CARE SINT FACTORII CARE DETERMINA JOCUL INTR-UN FINAL DE PIONI

1. Poziția regelui (centralizarea, opoziția).
2. Numărul de pioni (egalitate sau superioritate).
3. Poziția pionilor (avansată sau nu).
4. Gruparea pionilor (o grupă, două, etc., simetric sau nu).
5. Dispunerea pionilor (pioni legați, nelegați, izolați, dublați, marginali).

Pentru a aprecia just o situație, trebuie să ținem seama de toți acești factori și să nu ne grăbim a trage concluzii numai pe baza unui singur factor, căci riscăm să ne înșelăm sau să ni se pară că regulile stabilite sînt răsturnate.

Este adevărat că atunci cînd unii din factorii enumerați mai sus sînt în favoarea unei părți, iar ceilalți sînt în defavoarea ei, ne vine foarte greu de a spune dintr-o dată care va fi rezultatul jocului sau care din factori este cel care va decide și încă și mai greu a găsi calea justă spre cîștig sau remiză.

Jucînd corect, studiînd mereu și trăgînd concluzii juste, vom ajunge cu timpul să posedăm perfect jocul de pioni și să ne descurcăm în situațiile cele mai complexe.

VI. JOCUL DE PIONI ÎNSOȚIȚI DE FIGURI

În general, în acest joc, cei care aduc cîștigul sînt figurile, iar pionul este elementul care forțează cîștigul unei figuri adverse, prin faptul că adversarul, pentru a nu admite transformarea pionului, va jertfi o figură luînd pionul.

Cîștigarea sau pierderea partidei va fi posibilă numai dacă putem împiedica luarea pionului (fie chiar prin jertfă) sau dacă figurile pe care le avem ne pot asigura cîștigul (darea matului), după ce adversarul a jertfit o figură pentru pionul nostru.

De exemplu, dacă avem doi cai și un pion contra un cal, nu vom putea cîștiga dacă adversarul își jertfește calul luînd pionul nostru. Jocul va trebui astfel condus, încît pionul să se transforme în damă, după care vom cîștiga ușor. Dacă pierdem pionul, cu cei doi cai pe cari îi mai avem, nu putem, da mat, deci va rezulta remiza.

Cînd însă avem un turn plus pion contra un cal sau nebun, atunci, prin împingerea pionului, vom forța adversarul să jertfească figura pentru pion, căci cu turnul ce ne rămîne, contra regelui advers, putem cîștiga.

JOCUL DE PIONI CONTRA FIGURII ADVERSE

1. *Jocul cu un pion contra figură*

Exceptind cazurile pozițiilor speciale, cînd figura adversă nu poate opri înaintarea pionului, iar pionul este foarte aproape de cîmpul de transformare, putem afirma că pionul nu poate ajunge să se transforme și întotdeauna va fi pierdut.

Exemple: -

a. Pion contra cal

Cînd calul are posibilitatea să ajungă la timp pentru a opri înaintarea pionului, atunci pionul, chiar sprijinit de rege, nu poate să se transforme. Pionul poate să se transforme numai dacă nici calul, nici regele advers nu pot ajunge în timp util ca să-l oprească.

Fie situația: alb: Rd4, b5 — negru: Rg6, Cf2, aici nici calul, nici regele negru nu pot opri pionul; dar în situația: alb: Ra5, b6 negru: Rg6, Cc5, calul, fiind în preajma pionului, nu va putea fi gonit (dacă: 1. Rb5, Cb7 2. Rc6, Ca5, etc.; dacă b7, atunci calul ia pionul și e remiză).

b. Pion contra nebun

Aproape întotdeauna nebunul are posibilitate să oprească pionul chiar în pozițiile cele mai avansate și jocul se termină prin remiză. Numai dacă pionul se află pe penultimul cîmp, iar nebunul nu poate bate cîmpul de transformare, sau e o situație specială în care nebunul este împiedicat, numai atunci pionul poate ajunge să se transforme.

Fie situația: alb: Rc6, b6 — negru: Rf7 Nc1; nebunul negru poate bate cîmpul „b8” și deci poate opri transformarea pionului, dar dacă în aceeași situație regele negru ar sta pe „e5” sau „f4” în loc de f7, atunci pionul alb nu mai poate fi oprit.

c. Pion contra turn

Turnul întotdeauna poate opri pionul advers. Dacă pionul este înaintat și susținut de rege, iar regele advers nu poate interveni în timp util, atunci jocul se termină prin remiză, căci adversarul va fi forțat să dea șah etern sau să schimbe turnul pe pion.

Dacă regele advers poate interveni în timp util pentru oprirea pionului, atunci pionul va fi pierdut și cu el partida.

În situația: alb: Rc6, b6 — negru: Rg7, Tf1, e remiză, iar în situația: alb: Rc5, b5 — negru: Rd8, Tf1, negrul câștigă.

d. Pion contra damă

Jucătorul care are damă întotdeauna câștigă. Excepție fac numai pozițiile cînd pionul susținut de rege se află pe cîmpurile: a7, c7, f7 și h7 pentru alb și a2, c2, f2, h2 pentru negru, cu condiția ca regele advers să nu fie în apropierea acestor cîmpuri, sprijinind astfel acțiunea damei.

Exemple:

Diagrama nr. 87 — alb: Rg6, Db8 — negru: Rc2, b2. Albul câștigă după ce ajunge cu regele său lingă pionul advers, astfel pentru el problema se reduce la a câștiga o serie de tempo-uri pentru a-și apropia regele.

Se va juca: 1. Dc7+ Rd2 2. Db6 Rc2 3. Dc5+ Rb3 4. Db5+ Rc2 5. Dc4+ Rd2 (sau d1) 6. Db3 Rc1 7. Dc3+ Rb1. Albul a câștigat un tempo și își apropie regele. 8. Rf5 Ra2 9. Dc2 Ra1 10. Da4+ Rb1. Din nou a câștigat un tempo. 11. Re4 Rc1 12. Dc4+ Rd1 13. Db3+ Rc1 14. Dc3+ Rb1 (tempo câștigat) 15. Rd3 Ra2 16. Dc2 Ra1 17. Da4+ Rb1 18. Rc3 Rc1 19. Dc2=.

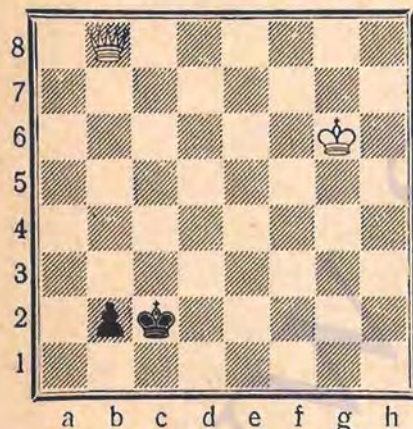


Diagrama nr. 87



Diagrama nr. 88

Reținem următoarea regulă:

Regula a 35-a: În jocul: pion contra damă, pentru a câștiga, trebuie să aducem regele nostru lingă pionul advers, după care câștigul e foarte ușor. Pentru a aduce regele lingă pionul advers, este nevoie de a se câștiga tempo. Câștigarea tempo-ului se face prin forțarea regelui advers să intre pe cîmpul din fața pionului și să-l blocheze.

Diagrama nr. 88 — alb: Rg6, Dc4 — negru: Rb2, c2. Pionul negru fiind pe cîmpul c2, albul nu poate câștiga tempo și în consecință e remiză.

Se va juca: 1. Db4+ Ra2 2. Dc3 Rb1 3. Db3+ Ra1!, iată dar că regele negru nu poate fi forțat să intre pe „c1” pentru a se câștiga tempo, iar pionul „c2” nu poate fi luat, căci va rezulta pat.

Diagrama nr. 89 — alb: Rg6, Dc4 — negru: Rb2, a2; albul nu poate câștiga, deoarece pionul advers se află pe cîmpul a2.

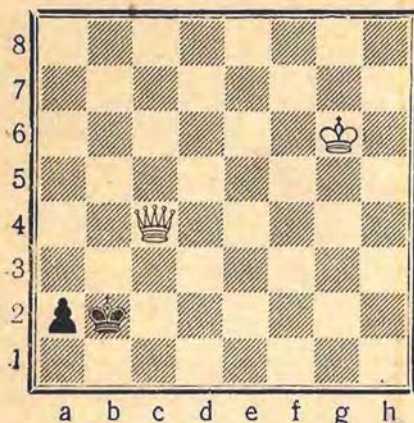


Diagrama nr. 89

Se va juca: 1. Db4+ Ra1 — aici negrul intră de bună-voie în colț, creînd poziția de pat — 2. Da3 Rb1 3. Db3+ Ra1. Albul nu poate câștiga tempo și deci nici partida.

Există totuși pentru poziții cu pionul pe a2, h2, a7 și h7 unele situații excepționale în care cel cu dama câștigă. Ideea de bază a acestor poziții este anularea poziției de pat, fie prin poziția regelui, care însoțește dama, fie exis-

tența unui alt pion care constituie două exemple:

Exemplul 1. — alb: Rc7, Db8 — negru: Ra1, a2. Aici, albul nu poate câștiga tempo în modul arătat anterior, dar poate anula poziția de pat, plasînd regele pe coloana „b”. Se va juca: 1. Rb6! Rb2 2. Rc5!+ de aci pot urma două variante:

a) negrul intră mereu în colț pe „a1” — se va juca: 2. ... Ra1 3. Rb4 Rb2 4. Rc4+ Ra1 5. Rb3 Rb1 6. Rc3+ Rc1 7. Db2+, Rd1 8. Dd2=.

b) negrul evită a intra în colț. Se va juca: 2. ... Rc2

3. Dh2+ Rb1 forțat (la Rb3 alb răspunde De5 și ocupă apoi cu dama cîmpul a1) 4. Rb4! a1D 5. Rb3!! și urmează mat prin Dh2—h1 sau Dh2—c2.

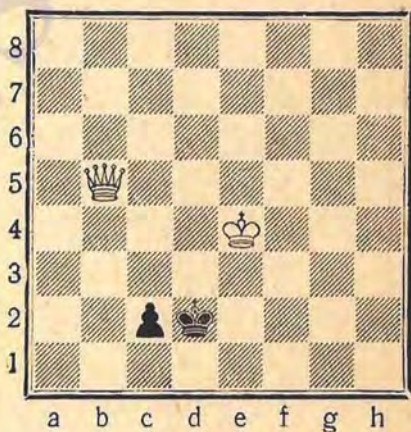


Diagrama nr. 90

Exemplul 2. — alb: Rg6, Dc4 — negru: Rb2, a2, h3. Albul câștigă datorită faptului că negrul nu-și poate crea poziția de pat arătată în exemplul din diagrama nr. 89, deoarece există al 2-lea pion. Se va juca:

1. Db4+ Rc2 (sau c1) 2. Da3 Rb1 3. Db3!+ Ra1. (forțat) 4. Dc2!! acum nu e pat, deoarece există pionul h3 care trebuie să mute 4. ... h2 5. Dc1=.

Diagrama nr. 90 — alb: Re4, Db5 — negru: Rd2, c2 — iată o situație excepțională în care albul câștigă cu toate că pionul advers se află pe c2. Această excepție se datorește faptului că regele alb este aproape de pionul advers și nu are nevoie de tempo pentru a se apropia.

Se va juca: 1. Db2! Rd1 (forțat) 2. Rd3 și câștigă, căci la 2. ... c1D se va răspunde 3. De2 =.

2. Jocul cu doi pioni contra jîgură

Regula a 36-a: Dacă pionii se află aproape de cimpurile de transformare susținuți de regele propriu, iar regele advers este prea departe pentru a interveni, jucătorul cu pionii de cele mai multe ori câștigă. În toate celelalte cazuri, pionii se pierd sau se blochează în poziție de remiză.

a) Doi pioni contra nebun sau cal

Jocul duce la remiză dacă regele advers se află în fața pionilor sau în imediata apropiere.

b) Doi pioni contra turn sau damă

Dacă regele advers e în apropierea pionilor, atunci pionii vor fi blocați; dacă regele advers este departe, iar pionii se află pe ultimul sau pen-ultimul cîmp înainte de transformare, atunci se poate scoate remiză sau chiar câștiga după situație (contra turnului deseori se câștigă, iar contra damei se face remiză).

Diagrama nr. 91 — alb: Rb3, b4, c4 — negru: Rc6, Tg1.

Albul pierde oricum ar juca. De exemplu: 1. b5+ Rc5 sau 1. Ra4 Tg3 și pierde în ambele cazuri.

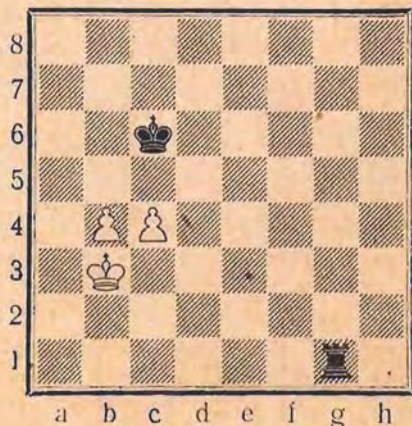


Diagrama nr. 91



Diagrama nr. 92

Diagrama nr. 92 — alb: Rb2, b5, c6 — negru: Rd3, Th8.

Albul câștigă forțat. Se va juca: 1. b6! Tb8 2. b7 Rd4 3. Ra3 Rd5 4. c7 și câștigă. — Observăm că pionii, după prima mutare, se află pe linia „6” (penultimile cimpuri înainte de transformare), iar regele advers nu poate interveni pentru a opri înaintarea. Avem deci unul din cazurile excepționale când pionii pot câștiga. Dacă pionii nu erau legați, negrul câștigă.

JOCUL DE UN PION ȘI FIGURĂ CONTRA UNEI FIGURI

1. Un pion însoțit de figură

Se câștigă întotdeauna afară de cazul când pionul este marginal, iar figura este un nebun aflat pe culoarea contrarie cimpului de transformare (colțului) al pionului; în acest ultim caz e remiză.

Iată acest din urmă caz: alb: Rg5, Nc2, h5 — negru: Rg7; albul nu poate câștiga, deoarece nebunul nu poate bate cimpul „h8” (colțul), unde se transformă pionul. Poate urma: 1. h6+ Rh8 2. Rg6 Rg8 3. Rf6 Rh8 4. Nd3 Rg8 5. h7+ Rh8. Regele negru nu poate fi gonit de pe h8 și pionul nu se poate transforma.

În aceeași situație, dacă nebunul ar fi pe un cimp negru în loc de alb, de exemplu pe d2, atunci albul câștigă ușor. Se va juca: 1. h6+ Rh7 2. Nc3 Rg8 3. Rg6 Rf8 4. h7 și pionul se transformă nestingherit.

2. Un pion însoțit de o figură contra o figură

În acest caz, jocul duce la remiză dacă în afară de pion nu posedăm și o figură de calitate mai mare ca cea adversă, sau nu avem un avantaj pozițional excepțional.

Când pionul este însoțit de *nebun* sau *cal*, adversarul de obicei caută să jertfească figura ce o are pentru pion, întrucât

jocul se va remiza prin faptul că nu se poate da mat cu un cal sau un nebun. Când pionul este însoțit de un turn sau o damă, sistemul de mai sus nu este aplicabil și atunci adversarul va căuta fie să blocheze pionul, fie să dea șah etern, fie să creeze o poziție de pat.

Vom studia următoarele cazuri:

- a. — Un pion+turn contra un cal (nebun).
- b. — Un pion+turn contra un turn.
- c. — Un pion+damă contra damă.

a) Un pion+turn contra un cal (nebun)

a) *Diagrama nr. 93* — alb: Re3, Tb1, d3 — negru: Rd6, Cc6. Judecând situația, deducem următoarele:

— Turn contra cal, fără pion, duce la remiză, deci albul nu trebuie să piardă pionul.

— Dacă negrul va fi forțat să dea calul pentru pion, atunci partida se câștigă ușor.

— Jocul albului trebuie să urmărească forțarea schimbului de la aliniatul precedent.

Se va juca: 1. Re4 Ce7 2. d4 Cd5 3. Tb5 Cc7 4. Tb6+ Rd7 5. Re5 Ce8 6. d5 Cc7 7. Th6 Ce8 8. Th7+ Rd8 9. d6 C:d6 (negrul n-are altceva mai bun; dacă 9. ... Rc8 10.

d7+ și ia calul) 10. R:d6 și câștigă. Se mai putea juca, speculându-se poziția inițială, astfel: 1. Tb6! Rc5 2. T:c6+! R:c6 3. Re4! (are opoziție diagonală pe care o va transforma imediat în cea frontală sau laterală), 3. ... Rd6 4. Rd4 și câștigă.



Diagrama nr. 93

b) Un pion+turn contra turn

Dacă regele advers se află în fața pionului, pe coloana pionului sau pe coloanele alăturate acestuia, de cele mai multe ori jocul se va termina cu remiză.

Celelalte cazuri sînt tratate în capitolul următor intitulat „Finalele de turnuri cu pionii”.

c) Un pion+damă contra damă

Acest joc se termină întotdeauna cu remiză prin şah etern. Numai în cazuri excepționale, cînd pionul este aproape de transformare și regele acoperit de șahuri, se poate cîștiga transformînd pionul.

De exemplu, în situația: — alb: Rg6, De5, e6 — negru: Rg2, Db3, albul cîștigă astfel: 1. Rg7! Db7+ 2. e7! (dacă Dd7 3. Rf8! și cîștigă; dacă Da7 3. Rh8 și cîștigă).

Jocul cu un pion+figuri, fiind prea simplu și totodată avînd foarte multe variante, nu vom mai căuta să demonstrăm fiecare caz în parte, ci vom reda rezultatul jocului în tabelul sinoptic ce urmează. Cei care au studiat partea teoretică expusă anterior vor găsi cu ușurință modul de joc corect.

JOCUL DE DOI PIONI+FIGURĂ CONTRA UNEI FIGURI

Doi pionii legați sau nelegați de cele mai multe ori duc la cîștig; este foarte greu pentru adversar să scoată remiza, mai ales cînd nu are nici o compensație calitativă în figuri pentru a contrabalansa pionii.

Situațiile pot fi nespuse de complexe și variate, totul depinzînd de numărul figurilor aflate pe tablă, valoarea lor și locul în spațiu. Situația se va rezolva de la caz la caz. Jucătorul care are pionii va căuta schimb de figuri pentru a rămîne numai cu pionii, după care cîștigul va fi foarte simplu. Cum de cele mai multe ori schimbul nu este ușor de forțat, jucătorul care posedă pionii va căuta să-i împingă pentru a-i transforma și va forța deseori schimbul sau cîștigul de material care va aduce decizia.

Celălalt jucător va urmări cu orice preț să blocheze pionii adversi și să cîștige cel puțin unul din ei. Dacă acest lucru nu va fi posibil, atunci va urmări să blocheze pionii și să obțină fie poziția de pat, fie şahul etern.

Nefiind posibil de a se analiza toate cazurile, dăm în tabelul de mai jos cazurile cele mai frecvente și apoi analiza cîtorva situații și regulile generale de urmat.

TABEL

Jocul cu un pion + figuri

Nr. cr.	Alb	Negru	Rezultatul jocului și observații
1	pion + nebun	nebun (cal, turn)	Remiză. Negrul dă o figură pentru un pion, iar albul nu poate evita acest schimb
2	pion + cal	nebun (cal, turn)	
3	pion + nebun	turn	
4	pion + 2 figuri ușoare	2 figuri ușoare	
5	pion + damă	damă	Remiză, prin șah etern, prin pat sau prin luarea pionului
6	pion + turn	turn	
7	pion + 2 turnuri	2 turnuri	
8	pion + turn	2 figuri ușoare	
9	pion + turn	nebun (cal)	Cîștigă albul prin împingerea pionului
10	pion + 2 turnuri	2 figuri ușoare	
11	pion + 2 nebuni	turn	
12	pion + nebun + cal	turn	
13	pion + 2 cai	turn	Depinde de poziție
14	pion + 2 cai	damă	
15	pion + cal + nebun	damă	
16	pion + turn	damă	

Notă: Se va ține cont că în poziții speciale rezultatele se pot modifica.

TABEL
Jocul cu doi pioni+figuri

Nr. crt.	A l b	N e g r u	Rezultatul jocului și observații
1	2 pioni + nebun	nebun de aceeași culoare	albul câștigă
2	2 pioni + nebun	nebun de culoare contrară	pionii legați, sau nelegați la o coloană interval = remiză ; la interval de 2 coloane = câștigă
3	2 pioni + nebun	cal	albul câștigă
4	2 „ + nebun (cal)	turn	remiză
5	2 „ + cal	nebun (cal)	albul câștigă
6	2 „ + turn	turn	albul câștigă
7	2 „ + damă	damă	remiză prin șah etern
8	2 „ + 2 figuri ușoare	turn	albul câștigă
9	2 „ + 2 figuri ușoare	damă	remiză
10	2 „ + 2 turnuri	damă	albul câștigă

Notă: Se va ține cont că în poziții speciale rezultatele se pot schimba.

a) Doi pioni+nebun contra nebun de aceeași culoare

Dacă pionii sînt legați, atunci câștigul este foarte ușor. Pionii vor fi împinși spre cimpurile finale în așa fel ca ei să interzică regelui advers cimpurile de culoarea opusă celor bătute de nebun. Dacă nebunul alb bate cimpurile negre, atunci pionii trebuie să bată pe cele albe. Regele propriu susține înaintarea pionilor săi.

Dacă pionii sînt nelegați, atunci unul din pionii va fi sprijinit de rege și nebun, iar celălalt de nebun. Ei se vor împinge spre cîmpurile finale. Adversarul nu va fi în stare să oprească decît unul din pionii, așa că celălalt pion va ajunge să se transforme.

Dacă unul din pionii este marginal, iar cîmpul său de transformare (colțul) nu este bătut de nebun, atunci jocul se va termina cu remiză, căci adversarul va da nebunul pe celălalt pion (vezi jocul cu un pion).

b) Doi pionii+nebun contra nebun de culoare contrară

Cînd pionii sînt legați sau la interval de o coloană, jocul duce la remiză; nebunul alb nu poate goni nebunul advers. Regele advers va bloca pionii, ocupînd un cîmp din drumul pionilor, de culoare contrară cîmpurilor bătute de nebunul alb.

Dacă pionii sînt nelegați și la interval mai mare de o coloană, atunci albul poate cîștiga, căci regele advers nu va putea opri ambii pionii.

Diagrama nr. 94 — alb: Rc2, Ne3, b2, c3 — negru: Rb5, Nd7.

Negrul a ocupat cu regele cîmpul b5, de unde nu poate fi gonit de nebunul advers.

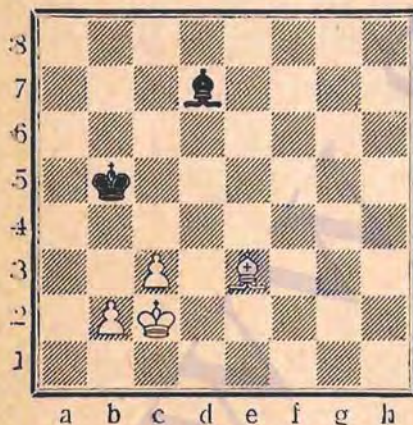


Diagrama nr. 94



Diagrama nr. 95

Nebunul negru va fi adus pe diagonala a2—g8 și albul nu va putea goni regele advers nici cu pionii. Albul nu poate forța jocul.

Va urma: 1. b3 Ne6; albul nu mai poate face nimic.

Dacă 2. c4+ atunci N:c4 și dă nebunul pentru doi pionii.

Diagrama nr. 95 — alb: Rc2, Nf4, b2, g2 — negru: Rb5, Ne6.

Albul câștigă, deoarece între pionii săi este un interval mai mare decât două coloane.

Se va juca: 1. Rd3 Rc5 2. Re3 Ng4 3. Ne5 Rd5 4. Nc3 Re6 5. Rf4 Nd1 6. g4 Nc2 7. g5 Nd3 8. b4 Ng6 9. h5 Rd6 10. b6 Rc6 11. Nd4 Rb7 și negrul nu mai poate opri înaintarea pionului „g” și albul câștigă. Va urma: 12. Re5 Nc2 13. Rf6 Nd3 14. g6 Nc4 15. g7 Nb3 16. Re7 Nc4 17. Rf8 Nb3 18. g8D și câștigă.

Regula a 37-a. — Dacă între pionii există un interval de cel puțin două coloane, atunci jocul se poate câștiga prin înaintarea succesivă a celor doi pionii.

Dacă pionii sînt legați, sau la interval de o coloană, atunci jocul duce la remiză. Adversarul, pentru a obține remiză, trebuie să-și plaseze regele pe un cîmp de culoare contrară celor bățute de nebunul advers, situat în fața pionilor, iar nebunul propriu să bată diagonală ce trece imediat în fața regelui.

c) Doi pionii + nebun (cal) contra turn

Jucătorul cu turnul reușește să scoată remiză fie prin șah etern, fie schimbînd turnul pe cei doi pionii adversi sau pe nebun și un pion.

FINALE DE TURNURI CU PIONI

Finalele de turnuri cu pionii constituie capitolul cel mai bogat și totodată cel mai greu de sistematizat dintre finale. Mulți teoreticieni s-au ocupat cu studiul acestor categorii de finale, au

analizat sute de poziții și au găsit soluții corespunzătoare, dar sistematizarea lor și găsirea unor reguli sau metode de câștig n-a fost posibilă decât într-o mică măsură.

Rezultatul unor poziții date depinde de poziția pionilor, poziția turnurilor și poziția regilor. Chiar în aceeași poziție, deseori rezultatul depinde de un tempo sau de faptul cine e la mutare, chiar numai o singură deplasare cu un cîmp al uneia din piese poate schimba rezultatul. Iată cîteva exemple:



Diagrama nr. 96

1. Diagrama nr. 96 — alb: Rj2, Ta7, a6 — negru: Rh8, Ta1. Dacă albul mută primul — câștigă.

Dacă negrul mută primul — remiză.

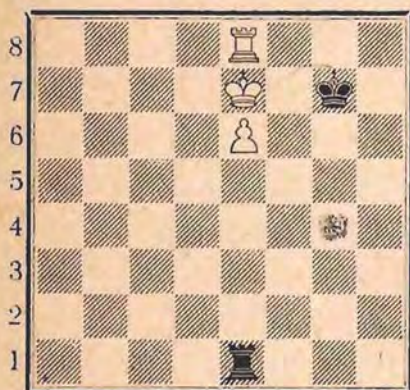
În primul caz, se va juca:

a) 1. Re2! Rg8 2. Rd3 Rf8 3. Ta8+! Rg7! 4. Rcl Tf1
5. Te8! Tal 6. Rb5 Rf7 7. Te4 și câștigă aducînd turnul pe a4.

În al doilea caz, se va juca:

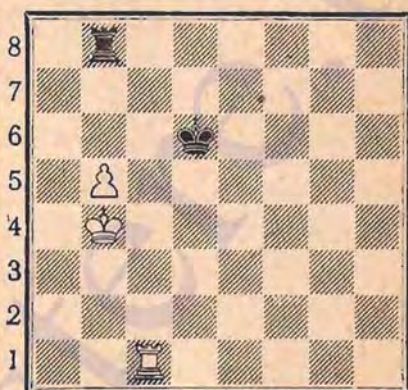
b) 1. ... Ta3 2. Re2 Rg8 3. Rd2 Rf8 4. Ta8+ Rg7 5. Rc2
Tf3. 6. Tc8 Ta3! 7. Tc6 Rf7 8. Rb2 Ta5 9. Rb3 Re7 10. Rb4 Rd7
și remiză.

2. Diagrama nr. 97 — alb: Re7, Te8, e6 — negru: Rg7, Tel.



a b c d e f g h

Diagrama nr. 97



a b c d e f g h

Diagrama nr. 98

Dacă albul mută primul — câștigă.

Dacă negrul mută primul — remiză.

a) 1. Tc8 Tal 2. Re8! Rf6 3. e7 Re6 4. Tc6+ Re5 5. Rf8
Tf1+ 6. Rg7 Tg1+ 7. Tg6 și câștigă.

b) 1. ... Tal! 2. Td8 Ta7+ 3. Td7 Ta8 4. Tb7 Rg6 5. Rd7
Rf6 6. Tc7 Rg7! 7. Rd6+ Rf8 și remiză.

3. Diagrama nr. 98 — alb: Rb4, Tc1, b5 — negru: Rd6, Tb8.

În această poziție, albul câștigă, dar dacă deplasăm pionul
și ambii regi în jos cu cîte un cîmp (alb: Rb3, Tc1, b4 — negru:
Rd5, Tb8) va rezulta remiză.

În primul caz, se va juca:

a) 1. Ra5 Ta8+ 2. Rb6 Tb8+ 3. Ra6 Ta8+ 4. Rb7 și câștigă.

În al doilea caz, se va juca:

b) 1. Ra4 Ta8+ 2. Rb5 Tb8+ 3. Ra5 Ta8+ 4. Rb6 Tb8+
5. Ra5 Ta8+ și remiză.

I. L. Rabinovici, în tratatul său, consacînd peste 100 pagini
problemei finalelor de turnuri, n-a reușit să rezolve problema
integral, de aceea în prezenta lucrare ne vom limita numai la

redarea unor reguli și metode generale de joc, ușor de reținut, lăsând la o parte cazurile speciale.

Expunerea va fi împărțită astfel:

- a) Turnul+pionul marginal contra turn.
- b) Turnul+pionul nemarginal contra turn.
- c) Turnul+doi pioni contra turn.

a. Turnul+pionul marginal contra turn

Pozițiile care se creează sînt caracterizate prin:

- manevră limitată de marginea tablei pentru cel cu pionul;
- poziția descoperită a regilor, deci posibilități de a scoate remiză prin șah etern;
- cu cît pionul este mai departe de cîmpul de transformare, cu atît cîștigul este mai greu.

Șansele de cîștig sînt mai mari cînd:

- regele sprijină pionul, aflîndu-se în fața acestuia;
- turnul sprijină pionul din spatele acestuia;
- turnul advers ocupă o poziție pasivă;
- regele advers este departe de pion sau calea spre pion îi este tăiată de turnul părții adverse.

Iată cîteva exemple:

1. *Diagrama nr. 99* — alb: Rb8, Tg7, a7 — negru: Rc6 Tc2, la mutare fiind negrul.

Se va juca:

1. ... Tb2+ 2. Rc8! Ta2 3. Tg6+ Rc5 4. Rb7 Tb2+

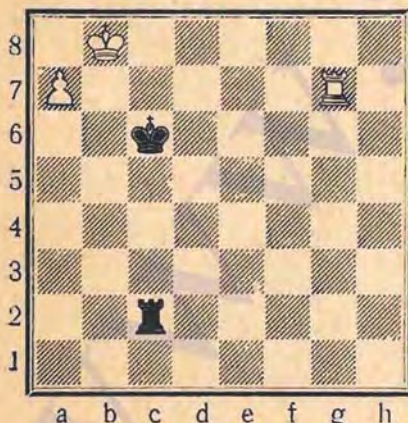


Diagrama nr. 99

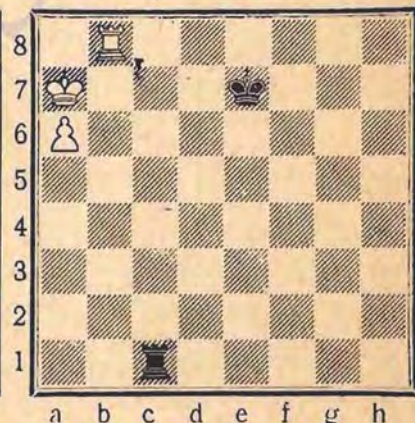


Diagrama nr. 100

5. Rc7 Ta2 6. Tg5+! Rc4 7. Rb7 Tb2+ 8. Rc6 Ta2 9. Tg4+ Rc3 10. Rb6 Tb2+ 11. Rc5 Ta2 12. Tg3+ Rc2 13. Tg2+ și cîștigă schimbînd turnurile.

Ideea manevrei ciștigătoare de mai sus a fost schimbarea turnurilor. Se mai putea ciștiga și astfel:

1. ... Tb2+ 2. Rc8! Ta2 3. Tc7+ Rd6 4. Rb8 Tb2+ 5. Tb7 și ciștigă.

2. *Diagrama nr. 100* — alb: Ra7, Tb8, a6 — negru: Re7, Tc1.

Se ciștigă astfel:

1. Rb7 Tb1+ 2. Ra8 Ta1 3. a7 Rd6! (dacă 3. ... Rd7 atunci 4. Rb7 Tb1+ 5. Ra6 Ta1+ 6. Rb6 Tb1+ 7. Rc5 și albul ciștigă, apropiind regele de turnul negru) 4. Rb7 Tb1+ 5. Rc8! Tc1+ 6. Rd8 Th1 7. Tb6+ Rc5! 8. Tc6+! — răstoarnă toate calculele negrului — 8. ... Rb5 9. Tc8 Th8+ 10. Rc7 Th7+ 11. Rb8 și ciștigă.

3. *Diagrama nr. 101* — alb: Ra7, Tb8, a6 — negru: Rd7, Tc1.

Față de situația din diagrama nr. 100, regele negru este deplasat cu un câmp, dar acest fapt face ca și rezultatul jocului să se schimbe. Albul nu mai poate ciștiga.

Se va juca:

1. Rb7 Tb1+ 2. Ra8 Tc1 — acum albul fie că repetă mutarea, fie că deplasează pionul, regele negru tot ajunge pe coloana „c” și este remisă.

În general, dacă pionul n-a trecut de linia a 5-a, ciștigul este foarte greu de realizat și, de asemenea, dacă

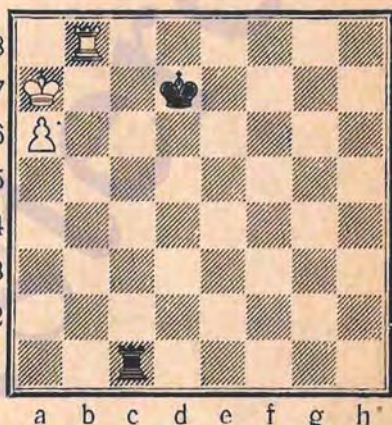


Diagrama nr. 101

regele advers s-a apropiat de pion la interval de 2—3 coloane.

b. Turnul+pionul nemarginal contra turn

Vom analiza pe rind următoarele situații:

1. Regele advers se află în drumul pionului.

2. Regele advers este separat de pion.

3. Regele advers se află în spatele pionului.

1. *Regele advers se află în drumul pionului*

În diagrama nr. 102 este dată poziția clasică a lui Philidor, pe care o vom studia.

Philidor a arătat următoarea cale de remisă:

— *turnul negru manevrează pe linia a 6-a pînă ce albul*

împinge pionul pe linia a 6-a, după care turnul înrece imediat în spate.

Diagrama nr. 102 — alb: Rj5, Th7, e4 — negru: Re8, Tb6.

Se va juca:

1. ... Ta6 2. e5 — albul nu poate goni turnul negru de pe linia a 6-a, deoarece după schimbul turnurilor rezultă remiză — 2. ... Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1! 5. Rf6 Tf1+ și este șah etern sau pierde pionul e6.
2. Regele advers este separat de pion.

Înainte de a trata această problemă, vom expune următoarele metode de apărare:
— metoda atacului de flanc;
— metoda atacului frontal;
— metoda atacului de spate.

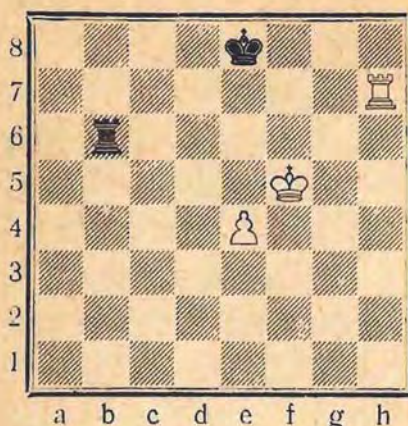


Diagrama nr. 102

Metoda atacului de flanc

Metoda atacului de flanc constă în împiedicarea progresiunii pionului prin atacarea regelui advers dintr-o parte.

Fie situația din diagrama nr. 103

alb: Rc3, Te8, b3 — negru: Rf6 Th1.

Regele negru este separat de pion, dar, prin atacul dat din flanc, turnul negru poate opri avansarea pionului.

Se va juca: 1. ... Th3+ 2. Rc4 Th4+ 3. Rc5 Th5+ 4. Rc6 Th4 — pionul nu poate avansa — 5. Rc5 Th5+ 6. Rc4 Th4+ 7. Rc3 Th3+ 8. Rb2 Th2+ 9. Ra3 Th3 și nici acum pionul nu poate avansa.

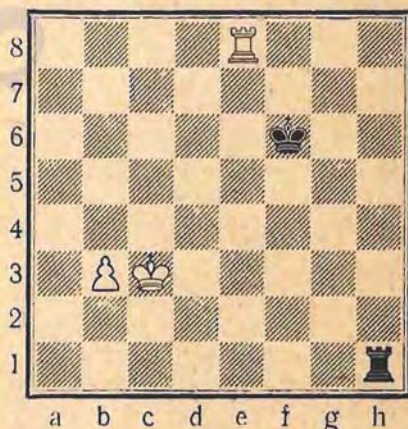


Diagrama nr. 103

Metoda atacului frontal

Această metodă constă în împiedicarea progresiunii pionului prin atacul dat cu turnul plasat în fața pionului.

Fie situația din *diagrama nr. 104* — alb: Rc2, Te2, b3 — negru: Rf6, Tb8.

Se va juca: 1. Rc3 Tc8+ 2. Rd4 Tb8 3. Rc4 Tc8+ 4. Rb5 Tb8+ 5. Ra4 Ta8+ 6. Rb4 Tb8+ 7. Rc3 Tc8+ 8. Rb2 Tb8 — albul nu poate împinge pionul fără ajutorul turnului alb, dar atunci regele negru nu va mai fi izolat și se va apropia de pion.

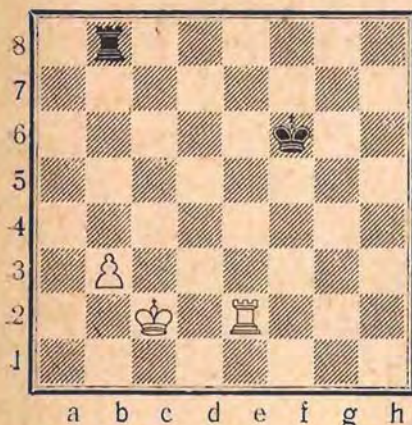


Diagrama nr. 104



Diagrama nr. 105

Metoda atacului din spate

Constă în atacarea regelui și pionului din spate, în scopul de a-i întârzia avansarea și, totodată, a forța regele advers să stea în fața pionului propriu.

Fie situația din *diagrama nr. 105* — alb: Rb8, Td1, c7 — negru: Re7, Tc2.

Pentru împiedicarea avansării pionului, negrul va juca:

1. ... Tb2+ 2. Ra8 Tc2 3. Rb8 Tb2+ 4. Ra7 Tc2 — pionul nu poate avansa — 5. Rb8 Tb2+ 6. Rc8 Tb3 etc.

Metodele expuse mai sus se întrebuintează în funcție de situația ce s-a creat pe tablă. Vom reveni asupra lor în expunerile ce urmează.

Pentru a-și sprijini progresiunea pionului, atacatorul întrebuintează metoda sprijinirii pionului numai cu regele, sau metoda sprijinirii pionului cu regele și turnul. Această din urmă metodă a fost arătată de N. Grigoriev și a fost numită de el *metoda combinată*.

Fie situația din *diagrama nr. 106* — alb: Rb4, Td1, b5 — negru: Re6, Tb8.

Se va juca:

1. Ra5 Ta8+ 2. Rb6 Tb8+ 3. Ra6 Ta8+ 4. Rb7 Th8 — până aici negrul a aplicat metoda atacului frontal, iar albul metoda sprijinului numai cu regele, — 5. b6 Th7+ — negrul atacă din flanc — 6. Ra8 Th8+ 7. Ra7 Th2 8. b7 Ta2+ — negrul a trecut la metoda atacului din spate — 9. Rb8 Ta3 10. Td4! — mutarea are dublu scop:

— a atrage regele negru pe cîmpul e5, pentru a permite regelui alb ieșirea pe cîmpul c8, sau dacă regele negru nu vine pe cîmpul e5.

— a acoperi regele alb de șahurile turnului negru, după cum se va vedea mai jos.

Primul caz:

10. ... Re5 11. Tb4 Rd6 (dar cîmpul c8 rămîne liber pentru alb) 12. Rc8! și albul cîștigă.

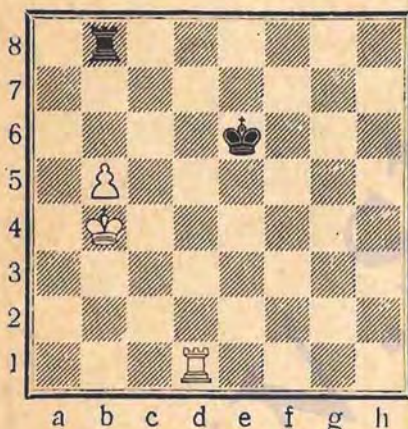


Diagrama nr. 106

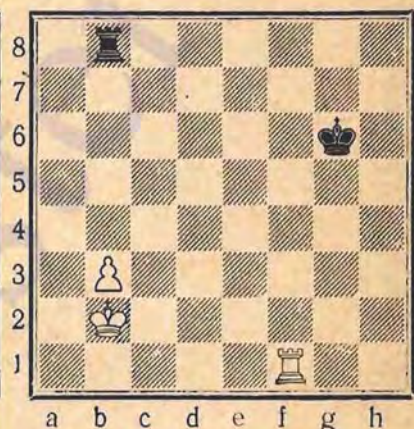


Diagrama nr. 107

Al doilea caz:

10. ... Tc3 (sau a1) 11. Ra7 Ta3+ 12. Rb6 Tb3+ 13. Ra6 Ta3+ 14. Rb5 Tb3+ 15. Tb4 — acoperă șahul și albul cîștigă.

Fie situația din *diagrama nr. 107* — alb: Rb2, Tj1, b3 — negru: Rg6, Tb8.

Metoda frontală dă rezultate bune numai contra pionilor care n-au ajuns pe linia a-5-a. În cazul nostru, albul numai cu sprijinul regelui nu va putea avansa pionul nici un cîmp înainte, de aceea el va aplica metoda combinată și iată cum:

1. Rc3 Tc8+ 2. Rd4 Tb8 3. Rc4 Tc8+ 4. Rd5 Tb8 — în poziția aceasta regele alb își oprește avansarea și este *maximum* cît trebuie să avanseze el, adică *peste un cîmp în diagonală de la pion înainte*.

Albul ar putea să încerce să mai avanseze cu regele, dar nu va putea mai mult decât atât cît a avansat pînă în prezent, dacă negrul se apără corect, adică după fiecare *șah* atacă pionul *b3*. Dacă negrul ar da cîteva șahuri consecutive (ceea ce este greșit), albul va reuși să avanseze mai mult cu regele și astfel s-ar ușura mult jocul.

Să vedem această variantă:

4. ... Td8+ 5. Rc6 Tc8+ 6. Rb7 Tc5 7. Rb6 — și albul fără ajutorul turnului său a reușit să împingă pionul, ceea ce duce la câștig ușor; sau

4. ... Td8+ 5. Rc6 Tb8 6. Tb1 Tb4 7. Rc5 Tb8 8. b4 Rf7 9. b5 și albul câștigă ușor, sprijinindu-și pionul în mod ideal (turnul din spate și regele din față).

Revenim la varianta principală. Prin șahuri urmate de atacul pionului, negrul a reținut regele alb pe linia 5-a și acum albul este forțat ori să se întoarcă cu regele pentru a-și apăra pionul, ori să apere pionul cu turnul. Va urma: 5. Tb1 Rf7 6. b4 Re7 7. Rc6 Rd8 8. Td1+! Re7 9. b5 și albul câștigă sprijinind pionul numai cu regele, deoarece pionul a ajuns pe a linia 5-a.

Să analizăm cîteva poziții tipice în care regele advers este separat de pion la una sau mai multe coloane.

Diagrama nr. 108 — alb: Re8, Td2, e7 — negru: Rc7, Tj1.



Diagrama nr. 108

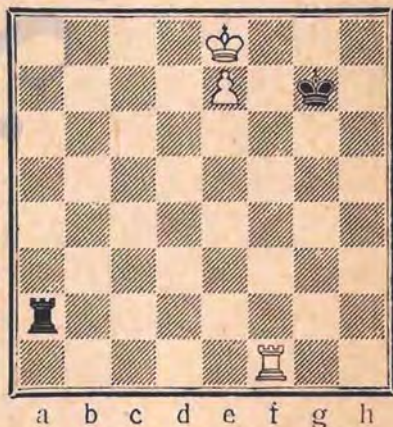


Diagrama nr. 109

Albul câștigă astfel:

1. Tc2+ Rb7 (la Rd6 albul răspunde Rd8 și câștigă) 2. Tc4! Tf2 3. Rd7 Td2+ 4. Re6 Te2+ 5. Rf6 Tf2+ 6. Re5 Te2+ 7. Te4 și câștigă (această metodă s-a aplicat și în situația din diagrama nr. 106).

Diagrama nr. 109 — alb: Re8, Tj1, e7 — negru: Rg7, Ta2.

Aici, negrul poate face remiză prin metoda atacului de flanc pentru că *între turnul negru și pionul alb sint trei coloane interval*.

Se va juca:

1. ... Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Rd6 Ta6+ 4. Rc7 Ta7+! 5. Rd6 Ta6+ 6. Rd5 Ta5+ și albul nu poate scăpa de șahuri fără a se depărta de coloana pionului — dacă albul joacă 7. Rc4, negrul răspunde Te5! și pionul este pierdut.

Diagrama nr. 110 — alb: Re8, Tf1, e7 — negru: Rg7, Tb2.

Aici nu mai sint *trei coloane interval* între turnul negru și pionul alb și de aceea atacul de flanc nu-și atinge scopul. Se va juca: 1. ... Tb8+ 2. Rd7 Tb7+ 3. Rd8 Tb8+ 4. Rc7 Ta8 5.

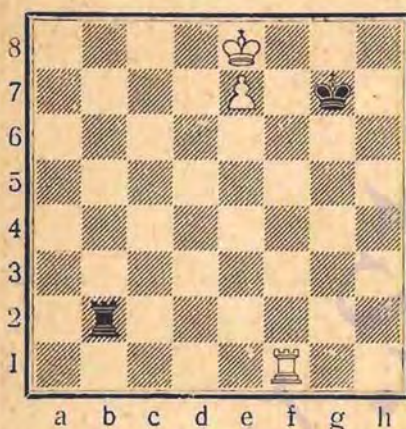


Diagrama nr. 110

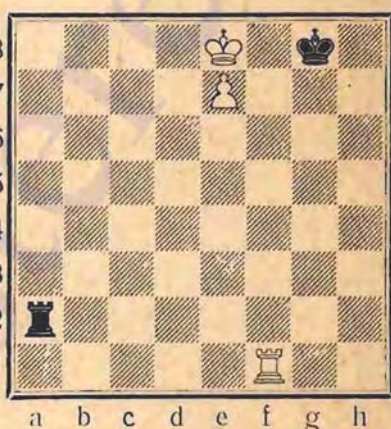


Diagrama nr. 111

Ta1!! și albul câștigă — poate urma 5. ... Th8 6. Rd7 Rf7 7. Tf1+ și se face damă, sau 5. ... T: al 6. e8D și albul câștigă având damă contra turn.

Diagrama nr. 111 — alb: Re8, Tf1, e7 — negru: Rg8, Ta2.

Negrul nu poate scoate remiză, deși are *trei coloane interval*, pentru că regele negru se află pe *linia de transformare a pionului*.

Se va juca:

1. ... Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6 Ta6+ 4. Re5! Ta5+ 5. Rf6! Ta6+ 6. Rg5 Ta5+ 7. Rg6 Ta6+ 8. Tf6 Ta8 9. Td6 și urmează Td6—d8 cu câștig.

Diagrama nr. 112 — alb: Re8, Td1, e7 — negru: Rg7, Ta2.

Nici acum negrul nu poate obține remiză, din cauza turnului alb care ocupă coloana d.

Se va juca:

1. ... Ta8+ 2. Rd7 Ta7+ 3. Re6 Ta6+ 4. Td6 Ta8 5. Td8 Ta6+ 6. Rd5 Ta5+ 7. Rc6 Ta6+ 8. Rb5 și albul câștigă.

Reținem următoarele:

1) — dacă pionul se află pe linia a 7-a:

a) Se câștigă:

— dacă regele advers este separat la o coloană (sau mai mult) de pion,

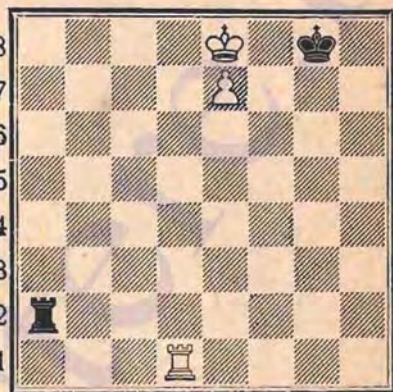
— dacă pionul este sprijinit de regele propriu,

— dacă între pion și turnul advers nu sînt trei coloane interval sau regele advers este pe linia de transformare a pionului.

b) Va fi remiză:

— dacă între turnul advers și pion sînt trei coloane interval, iar regele advers se află în partea opusă coloanei pionului,

— totodată regele advers să nu fie pe linia de transformare a pionului, iar turnul propriu să nu se afle pe una din cele trei coloane din interval.



a b c d e f g h

Diagrama nr. 112

2) — dacă pionul se află pe linia a 6-a:

a) Se câștigă:

— dacă pionul este sprijinit de regele propriu,

— dacă regele advers este separat la o coloană de pion,

— dacă turnul advers este la o coloană interval de pion.

b) Va fi remiză:

— dacă între pion și turnul advers sînt *trei* coloane interval (în unele poziții și numai *două* coloane).

3) — dacă pionul se află pe linia a 5-a:

a) Se câștigă:

— dacă regele advers a fost separat de pion la *două coloane interval*, iar regele propriu nu este prea departe de pion.

4) — dacă pionul se află pe linia a 4-a:

Totul depinde de poziția în ansamblu și nu se pot face precizări generale.

3. Regele advers se află în spatele pionului

În general, cel cu pionul are multe șanse de câștig, cu atît mai mari cu cît pionul este mai avansat și cu cît regele advers este mai depărtat de pion.

Să analizăm câteva poziții tipice:

Diagrama nr. 113 — alb: Re7, Tb5, e6 — negru: Rf4, Ta7.

Albul câștigă astfel:

1. Rf6 Ta6 2. Rf7 Ta7+ 3. e7 și pionul se transformă. Câștigul a fost ușor pentru că regele advers era separat de pion.

Diagrama nr. 114 — alb: Re7, Td8, d6 — negru: Re5 Ta5.

Albul câștigă astfel:

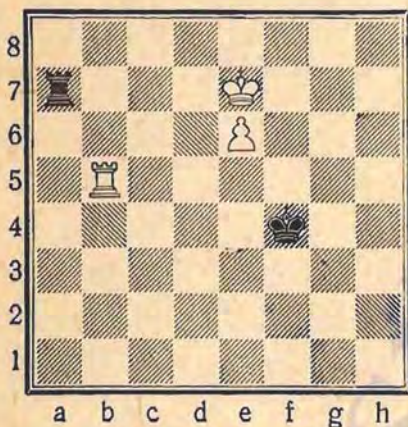


Diagrama nr. 113

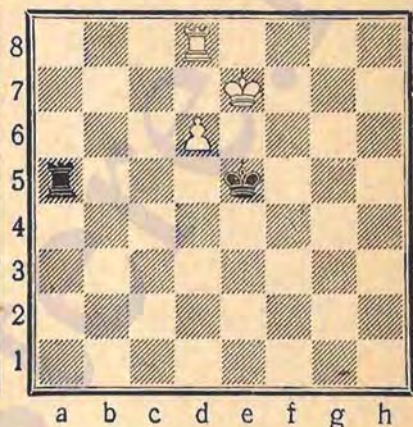


Diagrama nr. 114

1. ... Ta6 — negrul împiedică avansarea pionului; dacă acum albul ar împinge pionul, va urma Te6+ cu joc de remiză — 2. Th8! T : d6 3. Th5+ și câștigă.

Deplasând întreaga poziție din diagrama nr. 114 cu o coloană spre dreapta, obținem diagrama nr. 115.

Diagrama nr. 115 — alb: Rf7, Te8, e6 — negru: Rf5, Tb5.

Acum negrul poate obține remiză. Se va juca:

1. ... Tb6! 2. — pot urma două variante:

a) 2. Th8 T : e6! 3. Th5+ Rg4 și remiză.

b) 2. e7 Tf6+ 3. Rg7 Tg6+ 4. Rh7 Rf6! 5. Tf8+ R : e7 și remiză.

Diagrama nr. 116 — alb: Re7, Tc5, f5 — negru: Rf4, Tf1.

Aici și regele negru și turnul se află în spatele pionului. Albul câștigă ușor astfel:

1. ... Rg5 2. f6+ Rg6 3. Tc6! Tf2 4. Te6 Tf1 5. Te2 și câștigă; poate urma 5. ... Tf3 6. Tg2+ Rh7 7. f7 Te3+ 8. Rf8 Ta3 9. Th2+ Rg6 10. Rg8 sau 8. ... Tf3 9. Tg8 Ta3 10. Re7 Ta7+ 11. Re6 Ta6+ 12. Rd5 Ta5+ 13. Rc6 Ta6+ 14. Rb5 și câștigă.

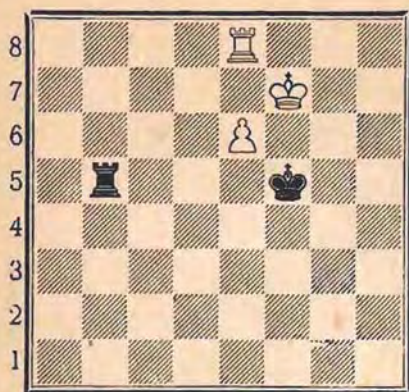


Diagrama nr. 115

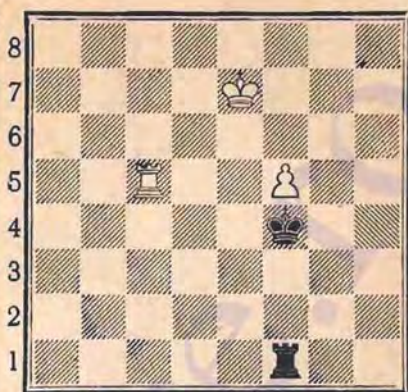


Diagrama nr. 116

Diagrama nr. 117 — alb: Rf7, Td5, g5 — negru: Rg4, Tg1.

Negrul reușește să scoată remiza jucînd la „pat”. Va urma:

1. ... Rh5 2. g6+ Rh6 3. Td6 Tg2 4. Tf6 Tg5! 5. Tf1 Tf5+!
6. T: f5 pat.

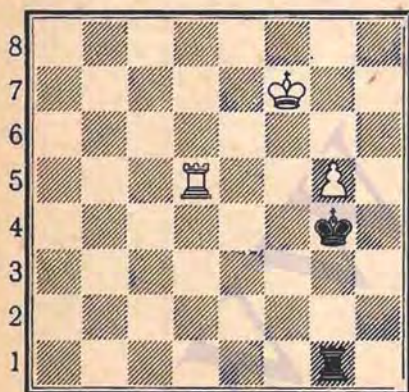


Diagrama nr. 117

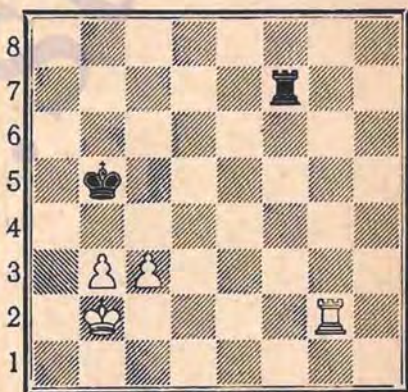


Diagrama nr. 118

c) Turnul+doi pioni contra turn

Dacă pionii sînt legați, cel cu pioni cîștigă în toate cazurile, exceptînd pozițiile unde figurile celui cu pioni ocupă poziții pasive și cînd adversarul a reușit să blocheze pionii.

Dacă pionii sînt nelegați și se află la un interval de două coloane, de cele mai multe ori cîștigul este asigurat; dacă inter-

valul dintre pioni este de o coloană, atunci adversarul are șanse de remiză.

Să analizăm câteva poziții, pentru a vedea cum se câștigă cu pionii legați și nelegați.

Jucătorul cu pionii câștigă în toate cazurile fie că pionii sînt legați, fie că sînt nelegați, trebuie însă să se ferească de poziția de pat sau șah etern.

Exemple:

Diagrama nr. 118 — alb: Rb2, Tg2, b3, c3 — negru: Rb5, Tj7.

Albul va împinge pionii păstrîndu-și mereu un cîmp de refugiu între ei, unde se va adăposti regele. Se va juca:

1. Tg5+ Rb6 2. b4 Tf2+ 3. Rb3 Tf3 4. b5! Albul își creează cîmpurile de refugiu b4 și c4. ... Tf1 5. Rb4 Tb1+ 6. Rc4 (s-a refugiat de șahurile turnului advers) ... Tf1 7. Tg6+ Rb7 8. Rc5 Tf5+ 9. Rb4! (refugiu) Tf4+ 10. c4 Tf1 11. b6! (iar își creează cîmpurile de refugiu b5 și c5) ... Tf4 12. Rb5 Tf5+ 13. c5 Tf1 14. Tg7+ Rb8 15. b7! Tf6 16. c6 Tf8 17. Rb6 și urmează mat. Se mai putea juca: 15. ... Tb1+ 16. Rc6 Tb6+ 17. Rd5! Tb1 18. c6! Td1+ 19. Re6 Te1+ 20. Rd7 Td1+ 21. Re8 Td2 22. Td7 Te2+ 23. Rd8 Th2 24. c7+ și albul câștigă. Se mai putea juca:

1. Tg5+ Rb6 2. c4 Tf3 3. Ra3. Prin c3—c4, s-a creat cîmpul de refugiu b4, pe care îl folosește regele alb pentru a scăpa de șahuri. Th3 4. Rb4 Th6 5. Tb5+ Rc6 6. Ta5 Rb6 7. c5+ Rb7 8. Rb5 Th5 9. b4 Tg5 10. Ta6 Th5 11. Tg6 Th7 12. Tb6+ Rc7 13. Ta6 Rb7 14. c6+ Rb8 15. Ta1 Tg7 16. Rb6! (amenință c7+! T: c7, Ta8+! R: a8 R: c7 și câștigă) Tb7+! 17. Rc5 Th7 18. b5 Tg7 19. Th1! (amenință Th1—h8+ și mat în 2 mutări) Tg8 forțat 20. Rb6 Tf8 21. Th7 Tg8 22. Tb7+! Rc8 23. Ta7 Rb8 24. c7+ Rc8 25. Ta8+ și câștigă.

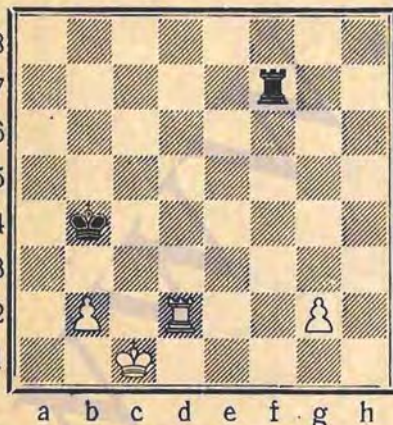


Diagrama nr. 119

Diagrama nr. 119 — alb: Rc1, Td2, b2, g2 — negru: Rb4, Tj7.

Se va juca: 1. Rc2 Tf1 2. Td4+ Rc5 3. Tg4 Tf2+ 4. Rc3 Tf1 5. Tg5+ Rc6 6. g4 Tf3+ 7. Rb4 Tf4+ 8. Ra5

Tf1 9. Tg6+ Rb7 10. b4; b5 este cîmpul de refugiu al regelui alb. ... Ta1+ 11. Rb5 Te1 12. Tg7+ Rb8 13. Ra5! Te6 14. b5 Td6 15. g5 Te6 16. g6 Te8 17. Tf7 Te1 18. g7 și negrul pierde.

Să vedem și câteva poziții tipice de remiză:

Diagrama nr. 120 — alb: Rf7, Tf3, c4, d3 — negru: Rd4, Te5.

Regele negru a reușit să blocheze pionii, iar regele alb este separat de pionii de turnul negru. Remiza este inevitabilă. Se va juca:

1. Rf6 Te8 2. Rg6 Tel! 3. Rf6 Te2 și remiză.

Diagrama nr. 121 — alb: Rd8, Td5, a6, b5 — negru: Rb6, Th7

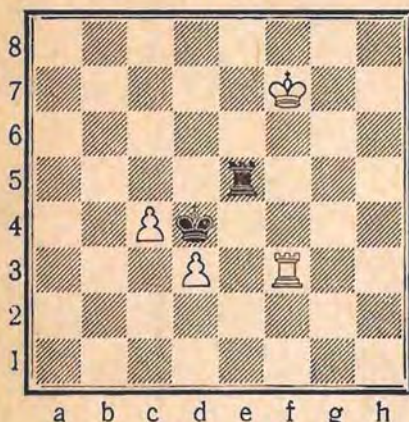


Diagrama nr. 120

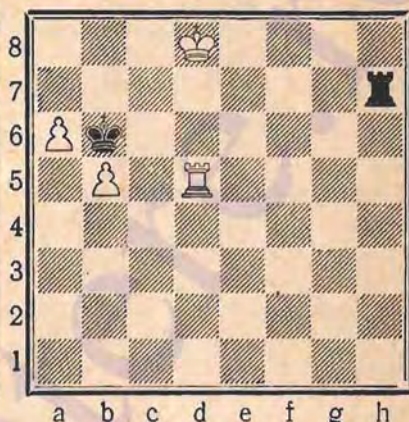


Diagrama nr. 121

Pionii sînt marginali și blocați și de aceea negrul va reuși să obțină remiza. Se va juca:

1. Rc8 Tg7 2. Td7 Tg8+ 3. Td8 Tg7 4. Rb8! Th7 5. Td6+! Rc5! (nu se poate bate pionul, la 5. ... R:b5 va urma 6. a7 Th8+ 7. Rc7 Th7+ 8. Td7 Th8 9. Rb7) 6. b6 R:d6 7. Ra8 Th8+ 8. Ra7 Rc6 9. b7 Rc7 sau Rb5 și remiză.

Diagrama nr. 122 — alb: Rf4, Tb5, c6, d5 — negru: Rd6, Te8.

Pionii sînt blocați, dar nefiind marginali, remiza nu mai este posibilă. Se va juca:

1. ... Tel! (singura mutare) 2. Tb8! Tf1+ 3. Rg5 Tg1+ 4. Rf5 Tf1+ 5. Rg6 Tg1+ 6. Rf7 Tf1+ 7. Re8 Tel+ 8. Rd8 Th1 9. Rc8

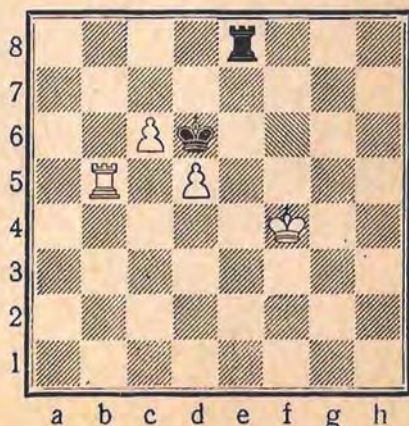


Diagrama nr. 122

Th7 10. Tb5 Tg7 11. Rb8! Th7 12. Ra8! Th1 13. Tb8! Ta1+ 14. Rb7 Tb1+ 15. Rc8 Tc1! 16. Tb7 R: d5 17. c7 Rc6 18. Rb8 și câștigă.

FINALE DE FIGURI CONTRA FIGURI

1. Dama contra turn

Câștigă totdeauna cel cu dama. Procedul de câștig este următorul: se împinge regele advers către una din laturile tablei unde se creează posibilități de mat sau câștig de turn, și îndată ce turnul a fost separat de rege, se caută câștigul turnului. Să analizăm câteva poziții:

Diagrama nr. 123 — alb: Rh3, Dh5 — negru: Rg1, Tg8.

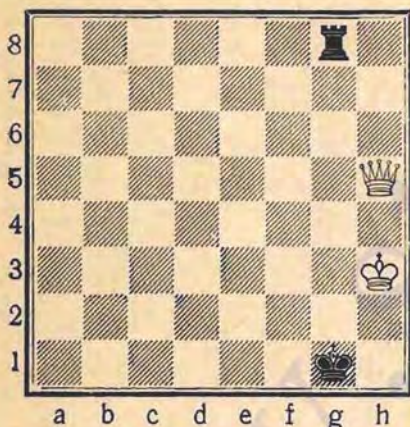


Diagrama nr. 123

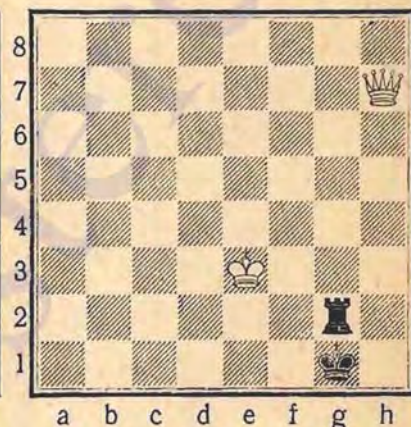


Diagrama nr. 124

Se va juca:

1. Dd1+ Rf2 2. Dc2+ Rg1 3. Db1+ Rf2 4. Da2+ și câștigă turnul.

Diagrama nr. 124 — alb: Re3, Dh7 — negru: Rg1, Tg2.

Această poziție din colț a negrului este foarte greu de atacat. La mutare este negrul.

1. ... Th2 2. Db1+ Rg2 3. Dc2+ Rg1 (la 3. ... Rg3 urmează 4. Dg6+ Rh3 5. Rf3 cu mat; la 3. ... Rh3 urmează 4. Df5+ Rh4 5. Dh7+ Rg3 6. Dg6+ Rh3 7. Rf3 cu mat) 4. Dd1+ Rg2 5. De2+ Rg1 6. Del+ Rg2 7. Rf4! cu câștig. Ar putea urma:

a) 7. ... Th1 8. Dg3+ Rf1 9. Re3;

b) 7. ... Th3 8. De2+ Rh1 9. Df1+ Rh2 10. Df2+ Rh1 11. Rg4 și turnul se pierde;

- c) 7. ... Th8 8. De4+ Rg1 9. Db1+ și câștigă;
 d) 7. ... Th6 8. De4+ Rh2 9. Rg4 și se câștigă turnul printr-o serie de șahuri.

Diagrama nr. 125 — alb: Rf3, Dc1 — negru: Rh2, Ta2.

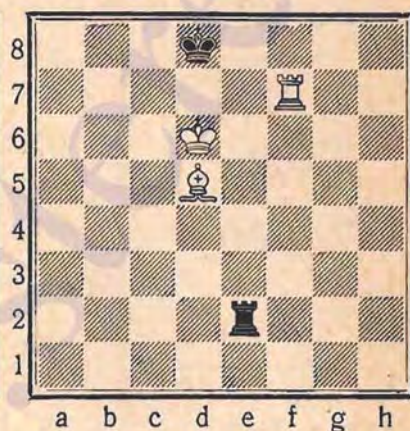
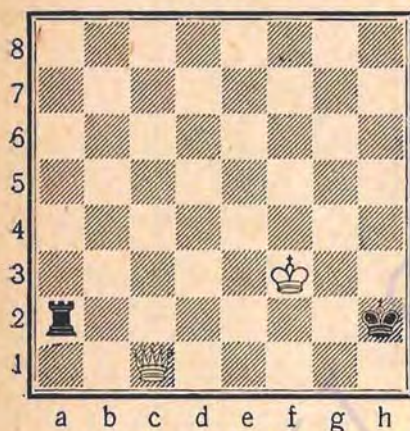
O altă poziție greu de atacat. Se va juca:

1. Dh6+ Rg1 2. Dg6+ Rh2 3. Dh7+ Rg1 4. Db1+ și câștigă turnul.

2. Turn+nebul contra turn

Jocul trebuie să se termine remiză dacă partea mai slabă se apără corect și evită poziția lui Philidor dată mai jos în diagrama nr. 126.

Pentru a obține remiză, cel care se apără trebuie:



— să evite de a sta cu regele pe marginea tablei și să tindă a ocupa poziții spre centrul tablei;

— dacă totuși regele a fost împins spre marginea tablei, atunci să se evite opoziția regilor; poziția cea mai bună pentru rege este distanța la un *mers de cal*. Exemplu: rege alb pe e6, regele negru pe d8 sau f8;

— pe marginea tablei, regele trebuie să stea pe un cimp pe care poate bate nebulul advers;

— turnul trebuie să apere matul direct.

De exemplu, aceste condiții sînt îndeplinite în următoarea poziție:

— alb: Rd3, Th2, Nd4; negru: Re1, Tf8.

Philidor a dat următoarea poziție clasică de câștig:

Diagrama nr. 126 — alb: Rd6, Tf7, Nd5 — negru: Rd8, Te2.

Cîștigul se obține astfel:

1. Th7 — mutare de așteptare; acum negrul trebuie să ocupe cu turnul cîmpul e3 sau e1; în funcție de aceste două mutări vom avea următoarele două variante:

Varianța 1:

1. ... Te3 2. Td7+ Re8 3. Ta7 Rf8 4. Tf7+ Re8 5. Tf4! Rd8 (se amenință Ne6+ cu mat) 6. Ne4! — negrul pierde imediat dacă 6. ... Re8, atunci 7. Nc6+ Rd8 8. Tf8+ — la orice mutare a turnului, urmează mat cu turnul la f8.

Varianța a 2-a:

1. ... Tel 2. Ta7 Tc1 3. Tf7 Tel 4. Nf3! — negrul nu mai are mutări bune — 4. ... Re8 5. Tf4 Rd8 6. Nh5! Rc8 7. Tb4! — și negrul nu se poate apăra de mat: Ng4+ și Tb8+.

Cîștigul în poziția lui Philidor a fost posibil pentru că piesele albe ocupă poziții foarte bune, pe cînd regele negru ocupă o poziție pasivă.

Dacă partea mai slabă nu se apără corect, se pot crea și alte poziții de mat.

3. Turn contra cal

Jocul normal trebuie să se termine remiză.

Dacă partea mai tare a reușit să separe calul de rege, atunci cîștigul este posibil.

Partea mai slabă, pentru a obține remiză, trebuie să țină calul în preajma regelui.

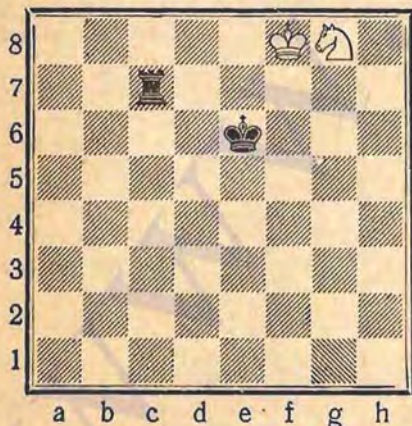


Diagrama nr. 127

Diagrama nr. 127 — alb: Rf8 Cg8 — negru: Re6, Tc7.

(Partida Steinitz—Niemann) — negrul nu poate cîștiga. Trebuia jucat astfel:

1. Ch6 Th7 2. Cg8! (Niemann a jucat greșit Cg4??, despărțind calul de rege și a pierdut partida) 2. ... Tf7+ 3. Re8 Tf1 4. Ch6 Th1 5. Cg8 Th7 6. Rf8 și remiză

Diagrama nr. 128 — alb: Rf6, Te8 — negru: Rh7, Cg6.

Albul poate forța separarea calului de rege și cîștigă
Se va juca:

1. Te4 Cf8 2. Rf7 Cg6 3. Te1 Ch8+ 4. Rf6 Rg8 — toate mutările negrului sînt forțate — 5. Tal Rh7 6. Tg1 și cîștigă.

4. Perechea de nebuni contra cal

Ciștigul este posibil:

— cînd calul a fost separat de regele respectiv;

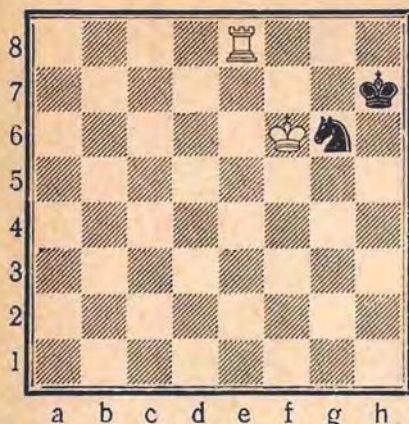


Diagrama nr. 128



Diagrama nr. 129

— cînd regele și calul sînt într-o poziție de colț.

Diagrama nr. 129 — alb:

Rf5, Nb3, Nd4 — negru: Re7, Cf7.

Se va juca:

1. Nc5+ Re8 2. Na4+ Rd8 3. Rf6 Ch6 4. Nb3 — se amenință Ne6 și Rg6 — 4. ... Cg4+ 5. Rf5 Ch2 6. Rf4! Cf1 7. Nb4 Ch2 8. Nc4 Rd7 9. Rg3 și se pierde calul.

Diagrama nr. 130 — alb:

Rg4, Nc3, Nc4 — negru: Rh6, Cg7.

Se va juca:

1. Nf7! Rh7 2. Rg5 Rh8 3. Rf6 Rh7 4. Nd2 Rh8 5. Nb4 Rh7 6. Nf8 Rh6 7. N:g7+ și ciștigă.



Diagrama nr. 130

FINALE COMPLEXE

1. Jocul cînd adversarii au același număr de pioni

Dacă pionii sînt dispuși simetric și nici unul din jucători nu

dispune de un avantaj material sau pozițional, atunci jocul se termină cu remiză.

Dacă unul dintre jucători are avantaj material sau pozițional, atunci el caută să transforme acest avantaj într-o situație câștigătoare sau într-un câștig de pioni, care apoi duce la câștigarea partidei.

De cele mai multe ori, un avantaj pozițional duce la câștig de material și apoi la câștigarea partidei.

Fie situația:

Diagrama nr. 131 — alb: Rd4, Nb5, Cd3, a4, b3, f4, g3, h2 — negru: Re8, Cd7, Cf6, a5, b6, f5, g4, h5.

Albul are avantajul poziției și poate forța schimbul, în urma căruia câștigă imediat un pion și apoi partida.

Se va juca: 1. Ce5! Re7 2. N : d7 C : d7 3. C : d7 R : d7 4. Re5 și câștigă.



Diagrama nr. 131

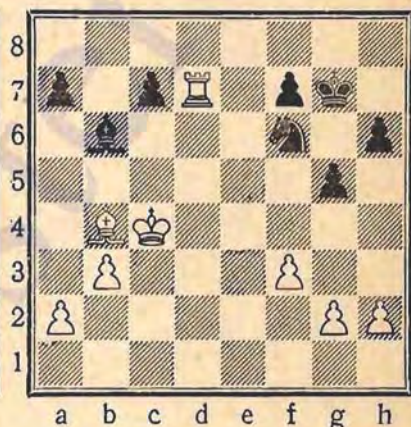


Diagrama nr. 132

În situația de mai jos, albul are un avantaj material (un turn contra un cal) și va căuta să speculeze imediat situația pentru a schimba o parte din piese și a mări raportul forțelor în profitul său.

Diagrama nr. 132 — alb: Rc4, Td7, Nb4, a2, b3, f3, g2, h2 — negru: Rg7, Nb6, Cf6, a7, c7, f7, g5, h6.

Albul forțează schimbul pentru a mări raportul forțelor care inițial este $\frac{13}{12}$. Se va juca: 1. Nc3! Rg6 2. N : f6 R : f6 3. Rd5 h5 4. Rc6 Re6 5. T : c7 N : c7 6. R : c7 f5 7. b4 g4 8. Rb7 h4 9. h3! Rd5 10. a4! Rd4 11. R : a7 Re3 12. b5! g : f3 13. g : f3 R : f3 14. b6 și albul câștigă.

Raportul între forțe, după mutarea a 2-a, este de $\frac{10}{7}$, iar după a 11-a de $\frac{5}{3}$, deci se mărește continuu. Schimbul de piese face ca avantajul material inițial să crească mereu.

Dacă pionii nu sînt grupați simetric și în plus se găsesc pionii dublați sau izolați, atunci fiecare dintre jucători va căuta să speculeze avantajele dispunerii pionilor săi.

Modul de exploatare a situației și regulile stabilite la studiul jocului de pioni sînt perfect valabile și aplicabile și în cazurile ce le studiem acum — final de pioni+figuri — însă situația fiind mult mai complicată din cauza prezenței figurilor, avantajele poziționale ale pionilor sînt mult mai greu de fructificat, jocul se complică și se lungeste mult, iar găsirea unui joc corect este atît de grea, încît cîștigul deseori ne fuge printre degete.

Afirmația paradoxală a dr. Tartakower că „lucrul cel mai greu este a cîștiga o partidă cîștigată” devine un adevăr palpabil în finalele de pioni+figuri.

Prezența figurilor face ca poziția pionilor să piardă întrucîtva din importanța ei, iar pozițiile adăpostite pentru rege să aibă căutare pentru a se evita șahul etern.

Să luăm situația din diagrama nr. 70, unde albul cîștigă simplu și sigur. Adăugăm fiecărei din părți cîte un cal și un nebul, obținînd situația următoare:

Diagrama nr. 133. — alb: Rd2, Nc3, Cd3, c2, f2 — negru: Re6, Nd6, Ch5, c6, c7. Acum, cîștigul pentru alb nu este nici așa

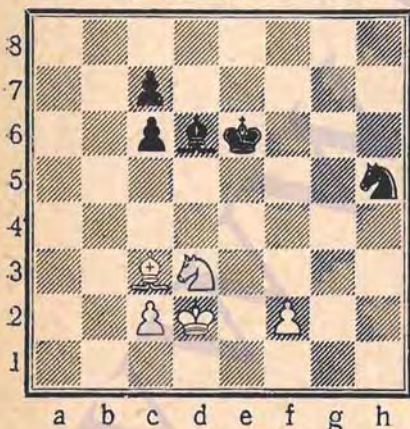


Diagrama nr. 133

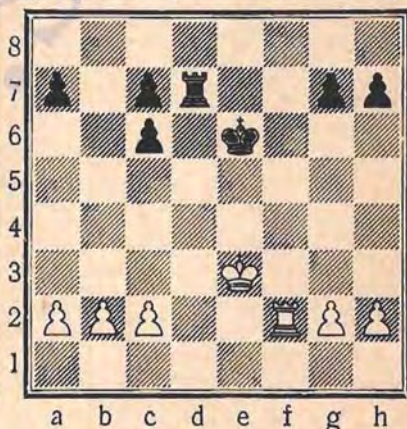


Diagrama nr. 134

de evident, nici sigur. Micul avantaj de a avea un pion liber este extrem de greu de fructificat. Negrul are multe șanse de a face remiză, astfel:

- negrul poate bloca înaintarea pionului alb;
- negrul poate să forțeze schimbul de pioni de pe coloana „c”, după care dă una din figuri pe pionul „f”, obținând remiza;
- negrul poate obține poziții de șah etern sau blocare.

Totul depinde de jocul celor doi adversari și eventualele greșeli ce le vor comite.

Albul va putea câștiga dacă va reuși să forțeze schimbul figurilor; deci, iată conduita de joc a albului: căutarea schimbului de figuri (nu de pioni) și împingerea pionului „f”.

Negrul va căuta să evite schimbul de figuri și totodată să forțeze schimbul pionilor de pe linia „c”, după care remiza va fi foarte simplu de obținut, după cum am arătat mai sus.

Dacă luăm situația din diagrama nr. 76 și adăugăm fiecărui jucător cite un turn, câștigul albului devine foarte problematic.

Fie situația nou creată cea din figura ce urmează:

Diagrama nr. 134 — alb: Re3, Tf2, a2, b2, c2, g2, h2 — negru: Re6, Td7, a7, c6, c7, g7, h7. Albul poate câștiga dacă forțază schimbul de turnuri. Negrul obține remiza dacă reușește să schimbe pionii de la flancul damei. Iată cele două idei care vor dirija jocul adversarilor. Care din adversari va reuși să-și impună voința, este greu de spus.

2. Jocul cînd unul din adversari are pioni în plus

În astfel de cazuri, valorificarea avantajului de a avea un pion în plus este mult mai ușoară decît valorificarea avantajului pozițional analizat puțin mai sus. Un joc corect de cele mai multe ori duce la câștigul partidei, însă și aici prezența figurilor complică mult situația și face deseori câștigul extrem de greu. Rețete pentru câștig nu există. Totuși, experiența jocului și analizele anterioare ne dau posibilitatea de a stabili o serie de reguli care ne ușurează jocul și ne arată, în mare, calea de câștig. Iată-le:

Regula a 38-a. Jucătorul care are avantajul material trebuie să caute să simplifice jocul prin *schimbul de figuri*, reducînd jocul la *jocul de pioni*, unde câștigul se obține ușor și simplu. Realizînd schimbul trebuie să rămînă într-o poziție câștigătoare, așa cum s-a arătat la studiul jocului de pioni. Va evita schimbul în urma căruia adversarii rămîn cu nebunii aflați pe culori opuse, căci atunci avantajul de un pion și chiar doi devine derizoriu (se va ține seama de regula a 36-a).

Regula a 39-a. Forțarea schimbului se obține prin:

- atacarea regelui advers;
- atacarea unui pion slab advers sau ocuparea unui cîmp tare;

— înaintarea grupului de pionii unde avem superioritate (pionul în plus).

Procedul ultim este cel mai realizabil și cel mai des întrebuințat.

Regula a 40-a. Pionul în plus este împins spre cîmpul de transformare, fiind susținut de toate forțele disponibile, inclusiv regele (dacă nu există pericolul șahului etern).

Regula a 41-a. Dacă damele încă n-au fost schimbate, avantajul pionului în plus este extrem de greu de fructificat și deseori chiar imposibil. Pentru a avea șanse de câștig, trebuie mai întâi să forțăm schimbul damelor. Dacă nu putem forța schimbul damelor, vom evita să schimbăm celelalte figuri, întrucît finalul de pionii cu dame duce în general la remiză, chiar dacă avem unul sau doi pionii în plus.

Regula a 42-a. Dacă am intrat în final de turnuri, trebuie să ocupăm cu turnurile noastre poziții active, poziții care jenează jocul advers (separă regele advers de pionii săi sau de pionul nostru care înaintază) și totodată să sprijinim cu regele nostru înaintarea pionului în plus sau a pionului liber.

— Turnul trebuie să stea în spatele pionilor liberi atît proprii, cît și adversi (Tarrasch).

— Trebuie să urmărim separarea regelui advers de pionul nostru liber, care înaintază sprijinit și chiar precedat de rege.

— Trebuie să avem mereu un *cîmp de refugiu* pentru regele nostru, altfel adversarul poate obține șah etern.

Regula a 43-a. În final, regele devine o piesă activă, el sprijină înaintarea pionului liber, participă la atacul pieselor sale sau la apărarea poziției proprii.

Regula a 44-a. Cînd pionii rămași pe tablă sînt grupați la extremitățile flancurilor, nebunul este mult mai util decît calul, întrucît poate interveni simultan la cele două flancuri, pe cînd calul are nevoie de 2—3 mutări pentru a trece de la un flanc la celălalt.

Cînd pionii formează o singură grupă, atunci calul este mai util decît nebunul, întrucît poate bate toate cîmpurile (și negre și albe).

Regula a 45-a. Dacă am rămas în final cu nebuni de aceeași culoare, pionii noștri trebuie să-i plasăm pe o culoare contrarie celei bătute de nebunul advers, cînd pionii sînt pasivi, și pe aceeași culoare, cînd pionii înaintază și sînt susținuți de rege și nebun.

Cînd noi avem un nebun, iar adversarul un cal, atunci pionii noștri îi plasăm pe cîmpuri bătute de nebun, pentru ca să-i pu-

tem apăra ușor și repede cu nebunul. Cînd regele nostru e în apropierea pionilor, atunci această regulă nu este imperativă.

Regula a 46-a. Cînd avem un pion în plus, evităm schimbul total de pioni, căci numai cu un pion pe tablă, jocul de cele mai multe ori se termină cu remiză.

Nu trebuie să uităm că partida se cîștigă nu cu pionul în plus, căci acesta nu ajunge să se transforme. Adversarul va jertfi întotdeauna un cal sau un nebun pentru pionul care se transformă, așa că de obicei jocul se reduce la un joc cu egalitate de pioni și cu un mic cîștig de material. Avînd superioritatea materială, noi vom conduce jocul astfel ca să cîștigăm un nou pion de la adversar și apoi să împingem un alt pion spre transformare, fapt care decide jocul. Dacă însă toți pionii au fost schimbați, atunci procedeul de mai sus nu este aplicabil, iar jocul de doi nebuni contra nebun, turn contra cal (nebun), turn și cal contra turn, etc. (adică o mică superioritate) duc la remiză dacă nu se mai găsesc pioni pe tablă.

Chiar în jocul de pioni fără figuri, un pion în plus nu aduce victorie decît dacă mai sînt și alți pioni pe tablă, sau dacă regele nostru îl precede cu un cîmp.

Regula a 47-a. Cînd avem un pion în minus, pentru a obține remiză, trebuie să forțăm schimbul tuturor pionilor, iar pionul în plus, advers, să-l blocăm cu regele nostru.

Dacă nu putem forța schimbul total de pioni, atunci căutăm să rămînem cu pioni dispuși într-o singură grupă cu care blocăm grupa adversă de pioni.

Trebuie să evităm cu orice preț schimbul figurilor, afară de schimbul în urma căruia rămînem cu nebuni de culori inverse, și remiza devine posibilă.

Să analizăm cîteva situații, pentru a vedea cum se aplică regulile enunțate.

Diagrama nr. 135 — alb: Rc1, Dg2, Td2, Nb3, a2, b2, c2, g3, h2 — negru: Rg8, Dd6, Tf7, Ng5, b6, c7, g7, h7. Albul are un pion în plus. Pentru a cîștiga, el trebuie să forțeze schimbul.

Se va juca: 1. Da8+ Df8 2. N : f7+ R : f7 3. D : f8+ R : f8 4. Rd1 N : d2 5. R : d2 și albul cîștigă ușor avînd un pion în plus.

Diagrama nr. 136 — alb: Rf3, Ta1, Nh3, Cg2, a2, b2, c3, d4, g3, h2 — negru: Rd8, Ta8, Ng6, Cc7, a7, b6, e6, g7, h7. Albul are un pion în plus. Pentru a forța schimbul, se va ataca pionul slab „e6”.

Se va juca: 1. Cf4! Nf7 2. Te1 Rd7 3. d5! Te8 4. d : e6+ C : e6 5. N : e6+ N : e6 6. C : e6 T : e6 7. T : e6 R : e6 8. Re4 și albul cîștigă.

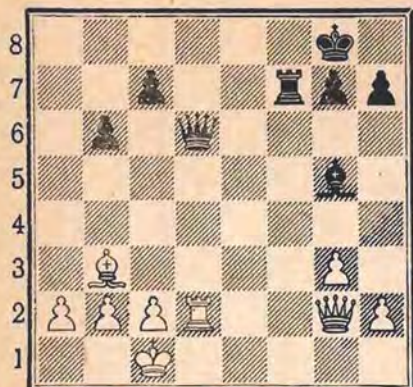


Diagrama nr. 135



Diagrama nr. 136

Diagrama nr. 137 — alb: Rd4, Ce3, b3, c3, g2, h3 — negru: Rc6, Cd6, b5, g7, h7. Albul are un pion în plus. Pentru a forța câștigul el trebuie să înainteze cu pionul liber „c3”.

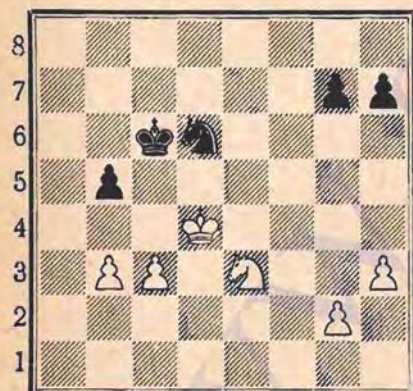


Diagrama nr. 137

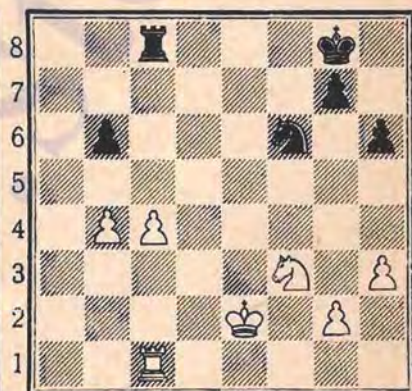


Diagrama nr. 138

Se va juca: 1. c4 b : c4 2. b : c4 Cb7. Negrul blochează înaintarea pionului „c”, dar albul se mulțumește cu faptul că regele și calul negrului sînt legați de pionul „c” și cu calul său devenit liber atacă pionii adversi. 3. Cf5 g6 4. Cg3 Cc5 5. Ce4 Ce6+ 6. Re5 Cg7 — pionii negri nu mai pot fi apărați — 7. Rf6 Cf5 8. g4 Ce3 9. Cd2 Cd1 10. Rg7 Cf2 11. R : h7 C : h3 12. R : g6 și albul câștigă ușor, poate urma: 12. ... Cf4+ 13. Rf5 Cd3 14.

g5 Rd7 15. Ce4 Cb4 16. Rf6 Re8 17. Rg7 Cc6 18. Rh7 Ce7 19. g6 Rf8 20. g7+ Rf7 21. Cd6+ Re6 22. Cc8! și câștigă. Se mai putea juca: 5. ... Cd7 6. Cg5 Cf8 (nu h6, căci va urma Cf7 și Ce5+ cu schimb forțat de cai). 7. Re5 h6 8. Cf7 h5 9. Rf6! Rc5 10. Ce5! Rd4 11. h4! Re4 12. Rf7! și câștigă. — Va mai urma: 12. ... R : e5 13. R : f8 Rd4 14. Rg7 R : c4 15. R : g6 Rd5 16. R : h5 Re6 17. g4 Rf7 18. g5, etc.

Diagrama nr. 138 — alb: Re2, Tc1, Cf3, b4, c4, g2, h3 — negru: Rg8, Tc8, Cf6, b6, g7, h6. Albul nu poate forța schimbul de figuri, de aceea el va împinge pionii „b” și „c” (regula 39 — aliniatul 3).

Se va juca: 1. c5! b : c5 2. b : c5 Rf7 3. Cd4 Cd7 4. c6 Cb8 5. Re3 Re7 6. Re4 Ca6 7. Cf5+ Rf6 8. Cd6 Td8 9. Cb5 Re7 10. c7! Tc8 11. Tc6 Cb4 12. Tg6 Rf8 13. Tb6! Re7 14. Re5 Cd3+. Negrul nu mai are mutări bune. 15. Rd5 Rd7 16. Td6+ Re7 17. Rc6 Cf4 18. Rb7! Tf8 19. c8D T : c8 20. R : c8 C : g2 21. Tg6 Cf4 22. T : g7+ Rf6 23. Tg3 și albul câștigă.

Se mai putea juca: 10. c7! C : c7 11. T : c7+ Rf6, și albul are un cal în plus — scopul înaintării pionului „c” a fost atins. Prin jocul ce va urma, albul va căuta să câștige un pion sau să schimbe turnurile.

Se va juca: 12. Cd4 Ta8 13. Tc6+ Rf7 14. Cf3 Ta2 15. g4 Te2+ 16. Rf5 Tf2 17. Tc7+ Rf8 18. Re6 Te2+ 19. Ce5 g5 20. Rf6 Rg8 21. Tg7!+ Rf8 (forțat) 22. Cg6+ Re8 23. Te7!+ T : e7 24. C : e7 și câștigă.

Diagrama nr. 139 — alb: Re2, Nd2, a3, b2, c3, f3, g2, h2 — negru: Rf7, Ne7, a7, b7, c6, g7, h6. Albul are un pion în plus la flancul regelui, deci acolo trebuie să joace pentru a câștiga. Deoarece pionii de la flancul damei sînt plasați pe cîmpurile negre (bătute de nebunul advers), albul își va aranja mai întîi pionii pe cîmpurile albe.



Diagrama nr. 139

Se va juca: 1. c4 b5. Negrul urmărește schimbul de pioni. 2. Rd3 a6 3. Nb4 Nf6. Albul vrea să schimbe figurile, dar negrul evită schimbul. 4. b3 Ne5 5. g3 g5. Negrul urmărește schimbul de

pioni; albul, la flancul unde atacă, plasează pionii pe cîmpurile negre, pentru a stingheri nebunul advers. 6. Re4 Nb2 7. h3 Rf6

8. f4 Nc1 9. f : g5 R : g5 10. Nc3+ Rg6 11. a4 Na3 12. a : b5 a : b5 13. c : b5 c : b5 14. Rd5 Rf5 15. Rc6 b4 16. Ne1 g4 17. h : g4+ R : g4 18. Rb5 Rf3 19. N : b4 Nb2 20. Nd6 și albul câștigă.

Diagrama nr. 140 — alb:

Re3, Nf2, b2, c3, d3, g3, h2 — negru: Rf6, Nf7, b5, c6, g6, h7. Albul are un pion în plus, dar nu poate câștiga, deoarece nebunii sînt pe culori opuse. Regele negru va trece pe flancul damei, pentru a susține pionii și a opri înaintarea adversarului.

Se va juca: 1. Rd4 Re6 2. c4 b : c4 3. d : c4 Rd6 4. b4 h5 5. Ne3 Ne6 6. Nf4+ Rd7 7. Rc5 Nf5 8. Rb6 Nd3 9. Rc5 Nf5 10. b5 c : b5 11. c : b5 Rc8 12. Rb6 Nd3 13. Rc6 Ne4+ 14. Rc5 Rb7 și e remiză; s-ar putea continua... 15. b6 Ng2 16. Nc7 Ne4 17. Rd4 Nf5 18. Re3 Nb1 19. Rf3 Nf5 20. Rf4 Nb1 21. h3 Nf5 22. g4 h : g4 23. h : g4 Nb1 și albul nu poate face nimic.



Diagrama nr. 140

3. Patul forțat

Jucătorul care are poziție inferioară sau a pierdut din material, după ce a opus rezistență disperată adversarului și n-a reușit să facă nimic, de obicei, în ultimul moment, cînd este strîns din toate părțile, caută remiza prin realizarea patului. Patul forțat este posibil numai în momentul cînd regele respectiv nu are nici un cîmp liber în jurul lui sau cîmpurile libere vor fi bătute forțat de adversar. Iată cîteva exemple:

Diagrama nr. 141 — alb: Rf6, Td7, Cf5, g4 — negru: Rh8, Te8, g5, h6. Albul ia pionul h6 cu calul și blochează regele negru. Negrul, speculînd situația creată, scoate remiza prin pat forțat sau cîștigul calului.

Se va juca: 1. C : h6?? Te6+! 2. R : g5 Tg6+! Turnul nu poate fi luat, căci rezultă pat. 3. Rh5 Tg5+! 4. Rh4 Th5+; — acum ori regele ia turnul și e pat, ori turnul ia calul și e remiză.

Diagrama nr. 142 — alb: Rc6, Db1, Th8, Cd7, c7 — negru: Rc8, Da6, Nc8. Albul, acoperînd șahul, blochează regele. 1. Db6? negrul speculează... Dc4+! 2. Cc5 Dd5+! 3. Rb5 Dc4+ 4. Rc6 Dd5+ 5. Rb5 Dc4+ 6. Ra5 Da4+! și pat forțat.

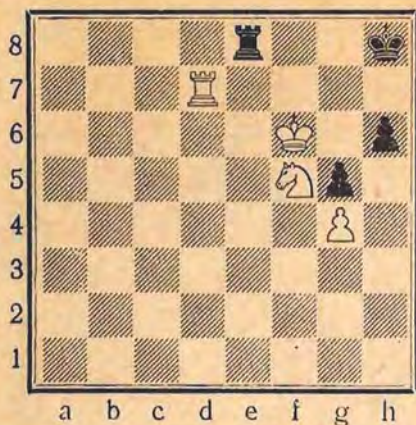


Diagrama nr. 141



Diagrama nr. 142

Diagrama nr. 143 — alb: Ra5, Dh4, Th8, Cb4, a4, c5 — negru: Ra8, Dg6, Nb8, b7. Albul, voind să forțeze jocul, mută: 1. Dd8? — negrul forțează patul prin ...Db6+! și e pat... fără comentarii.



Diagrama nr. 143

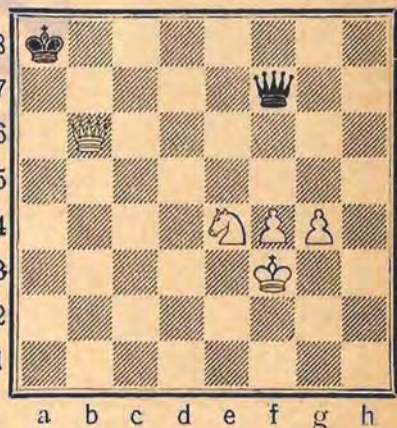


Diagrama nr. 144

Diagrama nr. 144 — alb: Rj3, Db6, Ce4, j4, g4 — negru: Ra8, Df7. Albul, sigur de victorie, nici nu visează la cele ce vor urma, el joacă: 1. f5?... acum vine trăsnetul din cer senin ... D : f5+! — albul nu nrai poate scăpa de pat forțat. Poate urma: 2. Re3 D : e4+ și pat sau remiză; sau ... 2. Rg3 D : g4+ etc. sau 2. Re3 Df2+ și pat.

Diagrama nr. 145 — alb: Rh2, Dd6, Cd3, a4, g2, h3 — ne-
gru: Rc8, De3, a5. Iată un alt cer senin, fără nori. Albul joacă
dur! 1. Cc5? se pare că urmează mat sau schimb de dame, dar
... vine surpriza: ...D : h3+! 2. Rg1 D : g2+ 3. R : g2 pat.

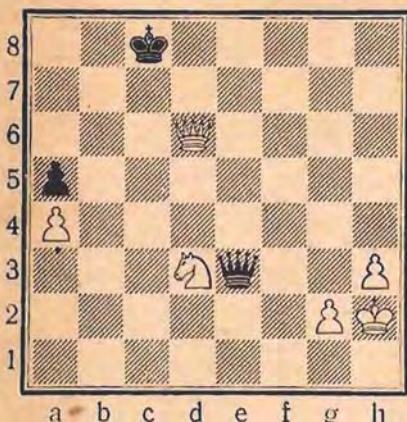


Diagrama nr. 145

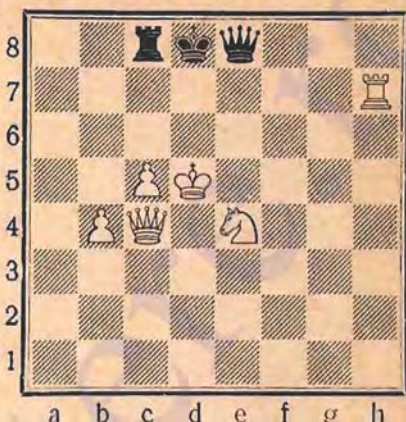


Diagrama nr. 146

Diagrama nr. 146 — alb: Rd5, Dc4, Th7, Ce4, b4, c5 — ne-
gru: Rd8, De8, Tc8. Foarte tentat, albul joacă: 1. Cd6? negrul
răspunde: T : c5+! 2. b : c5 De5+ 3. Rc6 D : c5+ 4. Rb7 Db6+
5. Ra8 Db8+ 6. R : b8 și pat.

Să nu uităm niciodată că singura șansă a unui adversar in-
ferior și încolțit din toate părțile este „patul“, care devine posibil
deseori în momentul când noi sîntem gata a da lovitura decisivă
și sîntem îmbătați de victorie.

4. Valoarea comparativă a calului și nebunului

Problema cine e mai valoros, calul sau nebunul, a fost pusă
de mult. Părerile erau împărțite. Tarrasch considera superiorita-
tea nebunului asupra calului ca ceva evident, datorită mobilității
lui mai mari și afirma că: „prin schimbarea calului pentru un
nebun se cîștigă mica calitate“. Marele maestru rus M. I. Cigorin
era de părere că în foarte multe poziții calul este superior nebu-
nului, datorită posibilității sale de a sări peste figurile proprii și
adverse și a capacității de a controla atît cîmpurile albe, cît și
cele negre.

În prezent, părerea generală acceptată asupra acestei pro-
bleme este că, din punct de vedere obiectiv, valoarea nebunului și
a calului este sensibil egală, mobilitatea mult mai mare a nebu-

nului fiind compensată de posibilitățile calului de a controla câmpuri de ambele culori și de a sări peste alte piese. Acest echilibru teoretic de forță este însă decisiv influențat de caracteristicile strategice ale poziției și în special de structura pionilor. În raport cu aceste caracteristici, în unele poziții, nebunul poate fi net superior calului sau invers.

Capablanca dă șase poziții schematice de finale de nebun contra cal. Vezi diagramele de mai jos.

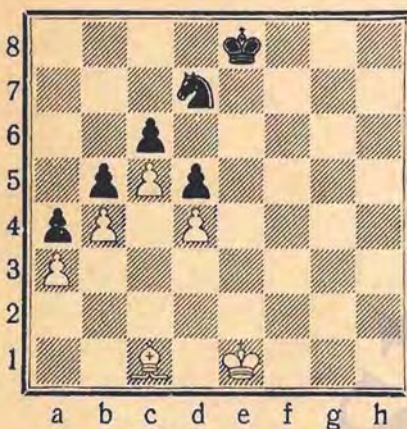


Diagrama nr. 147

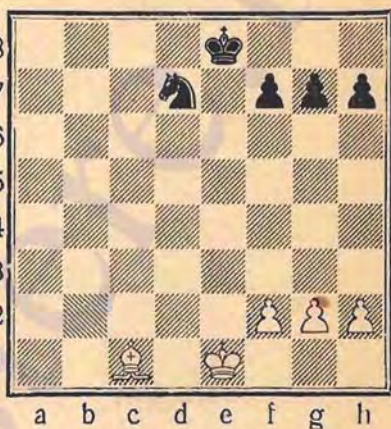


Diagrama nr. 148

În diagrama nr. 147, calul este superior nebunului. Pionii sînt blocați, albul are nebunul slab și doi pionii slabi (a3 și d4),



Diagrama nr. 149

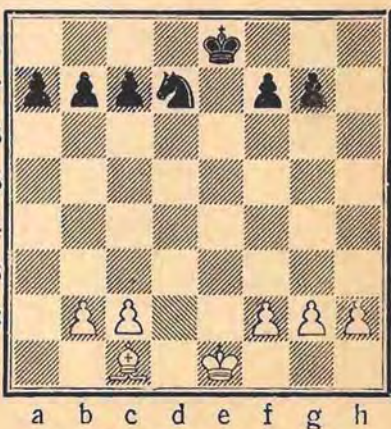


Diagrama nr. 150

care pot fi atacați de calul negru, în timp ce singurul pion slab al negrului (c6) nu poate fi atacat de nebul.

În *diagrama nr. 148*, poziția este egală. Pionii se află pe același flanc și nici una din părți nu poate obține vreun avantaj.

Faptul că în poziția din *diagrama nr. 149* pionii se află pe ambele flancuri, face ca nebulul să fie superior calului. Totuși, această superioritate este minimă, pentru că în pozițiile ambilor parteneri nu sînt slăbiciuni.

Superioritatea nebulului se mărește în poziția din *diagrama nr. 150*, pentru că poziția pionilor nu mai este simetrică. Și albul și negrul își pot crea cîte un pion liber și, datorită acestui fapt, mobilitatea nebulului începe să-și spună cuvîntul, deoarece el poate susține înaintarea propriului pion, participînd, în același timp, la împiedicarea sau întîrzierea pionului liber advers.

Avantajul acesta este decisiv în poziția din *diagramele nr. 151 și 152*, unde ambele părți au cîte un pion liber. Albul cîștiga. Și acum să trecem la exemple din practică.

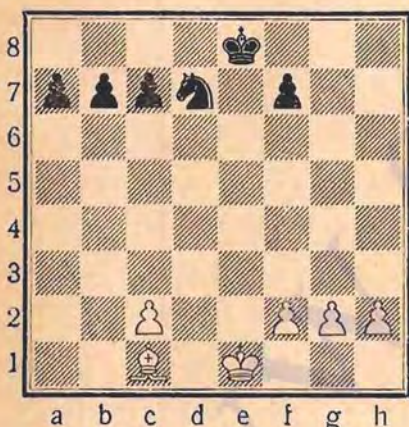


Diagrama nr. 151

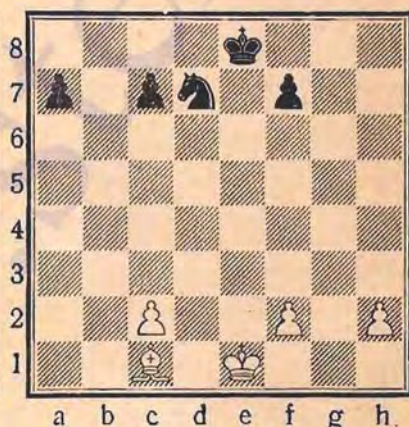


Diagrama nr. 152

a) Calul mai tare decît nebulul

Diagrama nr. 153 — alb: Re3, Ce2, a2, d4, e5, f4, g3, h2 — negru: Re7, Ne8, a7, c4, d5, f7, g6, h5.

Caracteristica poziției este următoarea:

— negrul are un pion trecut care însă nu poate avansa, neputînd fi susținut;

— negrul are un nebul slab, ceea ce face ca să nu poată întreprinde nici o acțiune agresivă și trebuie să se limiteze la un joc pasiv;

— albul poate să-și creeze pionii liberi în centru; acest fapt permite calului alb să acționeze cu maximum de randament; într-adevăr, lipsa de mobilitate a calului se resimte puternic atunci când el trebuie să intervină simultan la cele două flancuri; în poziția dată, calul trebuie să acționeze pe coloana *c*, o coloană semicentrală și pe coloanele *d*, *e*, *f*, *g*, *h*. Calul poate dintr-o poziție centrală să cuprindă toate aceste coloane. Într-adevăr, de pe cîmpul *f4*, el le cuprinde aproape pe toate în mod activ — iată de ce Alehin eliberează acest cîmp pentru cal, sacrificînd temporar un pion.

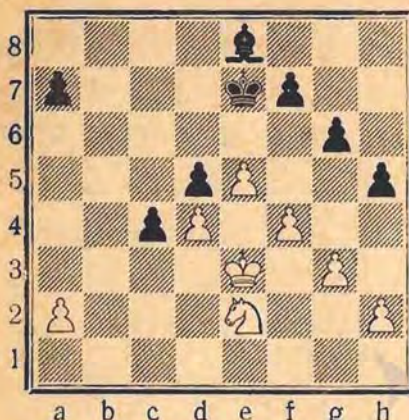


Diagrama nr. 153

Partida a continuat astfel:

34. f5! — sacrificiul amintit mai sus. — 34. ... g5!? — negrul nu vrea să lase liber cîmpul *f4* pentru cal — 35. h4! — continuarea logică a realizării planului conceput — 35. ... f6! 36. h:g5! f:g5 — cîmpul *f4* a fost interzis pentru alb, dar acesta

începe atacul pionului slab *g5* — 37. Cg1! Nd7 38. f6+ Re8 39. Cf3 g4 40. Ch4 Ne6 41. Cg6 Nf7 42. Cf4 — calul ajunge pe cîmpul ideal *f4*, de unde atacă cei doi pionii slabi ai negrului (*d5* și *h5*) și, totodată, susține înaintarea pionilor liberi proprii (*e5* și *f6*) — 42. ... Rd7 — împiedică înaintarea pionului alb *e* — 43. Re2! — negrul este în zugzwang și albul începe manevra: Re2—e3—e2, pentru a face pe negru să-și epuizeze toate mutările ce le mai are — 43. ... a5 44. Re3 Ng8. După 44. ... a4 45. a3 negrul își va epuiza toate mutările rezervă. 45. C:h5 Nf7 46. Cf4 Ng8 47. Ce2! — pînă acum regele alb păzea pionul liber *c4*, acum calul trece să-i ia locul, totodată calul pe *f4* nu mai are rost să stea, întrucît pionul *h5* a căzut, iar pionul *d5* poate fi menținut sub lovitură tot așa de bine și de pe cîmpul *c3*, care acum este mai bun decît *f4* — 47. ... Ne6 — negrul își apără cele două slăbiciuni (*d5* și *g4*) — 48. Rf4 — regele eliberat intră în acțiune — 48. ... Re8 49. Rg5 Rf7 50. Cc3 Rf8 51. Rg6 Rg8 52. f7+! — un sacrificiu care mărește spațiul de manevră al regelui alb și care va fi compensat de cîștiguri de pionii negri — 52. ... Rf8 53. Rf6 N:f7 54. e6 Nh5 55. C:d5 Ne8 56. Cc3 și negrul a cedat.

Diagrama nr. 154 — alb: Re4, Cc3, a4, b3, c4, d5, f3, g4 — negru: Rg6, Ne7, a5, b6, c7, d6, e5, g5.

Caracteristicile poziției sînt:

— pionii slabi ai albului (b3 și f3) nu pot fi atacați de adversar;

— și calul și regele alb sînt liberi și pot să se dirijeze spre orice parte a tablei;

— albul are mai mult spațiu de manevră;

— negrul are un nebrun rău, care însă apără suficient cei doi pionii slabi ai negrului (c7 și g5);

— regele negru este legat de apărarea cîmpului slab f5 pe unde poate pătrunde regele alb;

— negrul dispune de puțin spațiu de manevră.

S-a jucat:

1. Cb5 Nd8 2. Ca7 Ne7 3. Cc6 Nf6 4. b4 a : b4 5. C : b4 Nd8 6. Cc6 Nf6 7. a5 b : a5 8. C : a5 Nd8 9. Cc6 Nf6 — albul, pentru simplificarea jocului, a schimbat pionii a și b; acum lupta se concentrează în jurul pionilor centrali —

10. Cb8 Nd8 11. Ca6 Rf6 12. c5 Rg6 13. c6 Rf6 14. Cb4 — calul se îndreaptă spre cîmpul e4 — 14. ... Ne7 15. Cd3 Rg6 16. Cf2 Rf6 17. Rd3 — în sfîrșit, albul începe manevra cu regele; această manevră putea începe la mutarea a 4-a, așa cum vom arăta mai jos — 17. ... Rf7 18. Rc4 Re8 19. Rb5 Rd8 20. Ra6 Rc8 21. Ra7 Nf6 22. Ce4 Ne7 23. Ra8 Nd8 24. Cc3 Nf6 25. Cb5 e4. Albul amenință Ca7, Rb8 și Cb5, după care cîștigă pionul c7, de aceea negrul eliberează nebulul, pentru a putea apăra pionul c7 de pe cîmpul a5. 26. f : e4 Ne5 27. Ca7+ Rd8 28. Rb7 Nc3 29. Cb5 Na5 30. C : d6! c : d6 31. e5 Nc7 32. e6 Na5 33. e7+ R : e7 34. c7 și negrul a cedat.

Albul putea cîștiga mult mai repede dacă începea manevra cu regele, imediat după mutarea a 3-a. Într-adevăr, de pe cîmpul c6, calul bate cîmpul e5; pătrunderea regelui prin acest cîmp nu este posibilă și, ca atare, regele alb se poate dirija nestingherit spre flancul damei. Jocul s-ar fi desfășurat astfel:

1. Cb5 Nd8 2. Ca7 Ne7 3. Ce6! Nf6 4. Rd3 — albul își dirijează regele spre pionul c7 — 4. ... Rf7 5. Rc2 Re8 6. b4 a : b4 7. Rb3 Rd7 8. Ca7 Nd8 9. R : b4 Ne7 10. Rb5 Nf6 11. Ra6 Ne7 12. Rb7 Nf6 13. Cb5 Nd8 14. Rb8 și pionul c7 este cîștigat și, o dată cu el și partida.

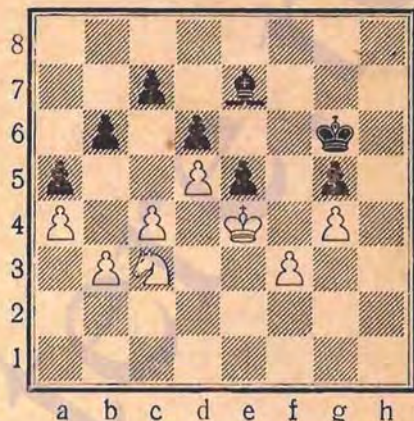


Diagrama nr. 154

b. Nebunul mai tare decât calul

Diagrama nr. 155 — alb: Rc1, Cd2, a2, b2, c3, d4, e3, f4, h2 — negru: Rb8, Ng8, a7, b6, c6, d5, e6, f6, h7.

Aici, poziția pionilor încă nu s-a fixat. Lupta se poate desfășura în orice punct al tablei, de aceea nebunul, datorită mobilității sale, este superior calului.

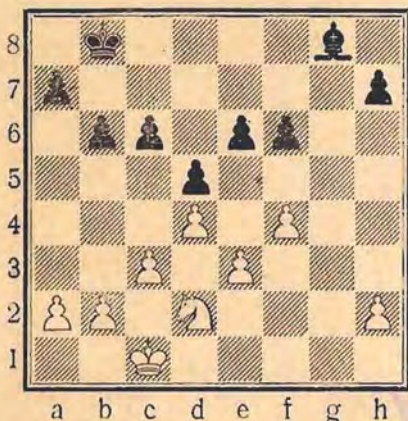


Diagrama nr. 155

S-a jucat:

1. ... Rc7 — negrul vine spre centru, pentru a susține spargerea centrului alb, albul încearcă însă să o ia înainte — 2. e4?! e5! — negrul sacrifică un pion pentru a deschide jocul — 3. f : e5 f : e5 4. d : e5 Rd7 3. b3 Re6 6. e : d5+ R : d5 7. Cf3 c5! — negrul ia sub control câmpul d4, iar în mutările următoare își va recâștiga pionul — 8. Rd2 Re4 9. Re2 h6! — pionii

negri iau sub control câmpurile negre, lăsând câmpurile albe în seama nebunului. — 10. Cd2+ R : e5 — pionul tot nu se putea apăra — 11. Re3 Nd5. În această poziție, nebunul este evident superior calului, deoarece el participă dintr-o poziție centrală la operații pe ambele flancuri, în timp ce calul trebuie să alerge de la un flanc la altul pentru a para amenințările. Jocul care urmează este foarte instructiv. 12. Cb1 Rf5 13. Ca3 a6 14. Cc2 Rg4 15. Rf2 Rf4! — spațiul de manevră al albului se micșorează treptat — 16. Ce3 Nf7 17. Re2 b5 18. Rf2 Ne6 19. Re2 Re4! — negrul, treptat, își sufocă adversarul — 20. Cg2 Ng4+ 21. Rd2 Ne6 22. Ce1 c4! 23. b : c4 N : c4 24. a3 a5 25. Cc2 a4 26. Cd4 h5 27. Cc2 Rf3 28. Ce3 Rf2! 29. Cf5 Rg2 30. h4 Rf3 31. Ce7 Rg3! 32. Cg6 Nf7 33. Ce5 Nd5 34. Cg6 Ne4 35. Ce5 R : h4 — cu un pion în plus negrul câștigă ușor.

5. Perechea de nebuni în final

Perechea de nebuni constituie un apreciabil avantaj în final. În general, regulile arătate în lupta nebunului împotriva calului sînt valabile și aici, dar și mai accentuate în favoarea nebunilor.

Se poate afirma că apărarea are șanse numai în poziții blocate, în timp ce perechea de nebuni dă șanse de câștig chiar atunci

cind nu există nici un alt avantaj strategic, cu condiția ca pionii să fie împrăștiati pe ambele flancuri și să-și păstreze mobilitatea.

Să luăm câteva exemple din practica jocului:

Diagrama nr. 156 — alb: Rc3, Nf1, Ng3, a4, d4, e3, f3, g4, h2 — negru: Rf7, Ca5, Ca6, b6, b7, d5, e6, f6, g6, h7.

Această poziție a rezultat în partida a 23-a dintre Botvinnik și Bronștein, pentru campionatul mondial 1951.



Diagrama nr. 156

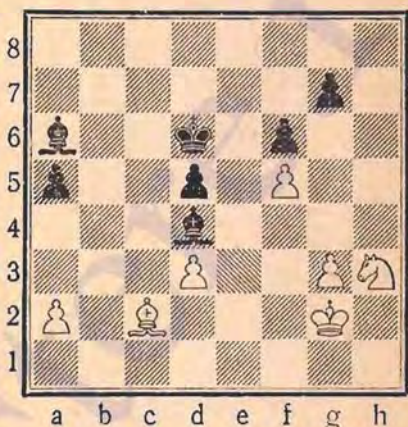


Diagrama nr. 157

Negrul a reușit să cîștige un pion, dar acest avantaj material nu se resimte din cauza pionilor dubli de pe coloana b, în schimb perechea de nebuni își va spune în curînd cuvîntul. S-a jucat:

1. e4 f5 2. g: f5 g: f5 3. Nd3 Rg6 4. Nd6 — nebulul de negru imobilizează calul din a6, scoțîndu-l din joc și, la rîndul său, ia parte activă la lupta din centru — 4. ... Cc6 5. Nb1 Rf6 6. Ng3!! — negrul nu mai are mutări bune și se amenință cîștigul pionului d5 prin e: d5 urmat de Na2! — 6. ... f: e4 7. f: e4 h6 8. Nf4 h5 9. e: d5 e: d5 10. h4 Cab8 11. Ng5+ Rf7 12. Nf5 — calul a6, care părea că a reușit să se elibereze, se dovedește a fi tot în afara jocului — 12. ... Ca7 — ambii cai se află în colț, pîrînd amenințările nebulilor fără prea mari perspective. — 13. Nf4 Cbc6 14. Nd3 Cc8 15. Ne2 Rg6 16. Nd3+ Rf6 17. Ne2 Rg6 18. Nf3 C6e7 — calul c8 rămîne pe loc pentru a apăra pionul b6 — 19. Ng5 și negrul a cedat din cauza zugzwangului.

Diagrama nr. 157 — alb: Rg2, Nc2, Ch3, a2, d3, f5, g3 — negru: Rd6, Na6, Nd4, a5, d5, f6, g7.

Materialul este egal, dar cei doi nebuni asigură negrului cîștigul. Rubinștein realizează avantajul negrului cu o tehnică

admirabilă: 1. ... Re5 2. g4 Ne3 3. Rf3 Rd4 4. Nb3 Nb7 5. Re2 Na6 6. Nc2 Nb5 7. a4 Nd7 — cu amenințarea g7—g6 — 8. Rf3 Rc3 9. R : e3 d4+! — o mutare intermediară importantă care fixează pionul d3 pe un cîmp alb — 10. Re2 R : c2 11. Cf4 N : a4 12. Ce6 Nb3 13. C : d4+ Rb2 14. Cb5 a4 15. Re3 a3 16. C : a3 R : a3 17. Rd4 Rb4 și albul a cedat.

6. Nebun tare contra nebun slab

Intr-un final cu poziția pionului fixată, de obicei majoritatea pionilor se stabilesc pe cîmpuri de aceeași culoare, aceasta din nevoia de a se apăra mai bine. Dacă un nebun se află pe un cîmp de aceeași culoare cu cîmpurile pe care s-au plasat pionii proprii, acel nebun este *slab*, întrucît el nu poate ataca pionii adversi și, ca atare, acțiunea lui se limitează la apărare.

Dacă un nebun este plasat pe un cîmp de culoare cîmpurilor pe care s-au plasat majoritatea pionilor adversi, el poate ataca acești pioni și este deci activ. Astfel de nebuni se numesc *tari*.

Un nebun tare contra unui nebun slab, într-un final de pioni, deseori cîștigă. Iată cîteva exemple:

Diagrama nr. 158 — alb: Rg4, Ne2, a3, b4, c5, e5, f4, h3 — negru: Rg7, Nd7, a6, b7, c6, e6, g6, h6.



Diagrama nr. 158



Diagrama nr. 159

Albul are nebun tare, negrul nebun slab.

Albul a cîștigat astfel:

1. h4 — previne mutarea negrului g6—g5 — 1. ... Ne8
2. Nd3 Nd7 3. Rf3 h5? — mutare slabă care grăbește pierderea partidei; negrul trebuia să-și păstreze posibilitatea mutării g6—g5

— 4. Re3 Rf7 5. Rd4 Ne8, 6. Rc3 Re7 7. Rb3 Rd8 8. Ra4 Rc7 9. Ra5 Nf7 10. Nc4! Ng8 (forțat) 11. a4 Nf7 12. b5 a:b5 13. a:b5 Ng8 14. b6+ Rd8. Amenințarea permanentă Na6 leagă regele negru de flancul damei. Profitind de acest fapt, regele alb se îndreaptă din nou spre flancul regelui. 15. Rb4 Nf7 16. Rc3 Rd7 17. Rd4 g5 — Disperare! După Rd4 —e3, albul va jertfi pionul f4 pentru a pătrunde pe cîmpul g5— 18. f:g5 Ng6 19. Re3 Nc2 20. g6 N:g6 21. Rf4 Nf5 22. Ne2 Re7 23. Na6 Rd7 24. Ne2 Re7 25. Rg5 și cîștigă repede.

Diagrama nr. 159 — alb: Rg4, Ne3, a3, b4, d4, j4, h4 — negru: Rh6, Nd6, a4, b5, d5, g6, h7.

Albul are nebun slab, iar negrul nebun tare.

S-a jucat astfel:

1. ... Rg7! 2. f5 — singura posibilitate de a mai duce lupta pentru cîmpul f5 — 2. ... h5+ 3. Rg5 Ne7+ 4. Rf4 Rf6 5. f:g6 Nd6+ — nebunul negru acționează, pe cînd cel alb este obligat să păzească diagonala c1—h6 — 6. Rf3 R:g6 7. Nf4 Ne7 — natural, negrului nu-i convine schimbul de nebuni — 8. Ng3 Nf6 9. Nf2 Rf5 — albul, fiind în zugzwang, trebuie să piardă din material și de aceea a cedat. Ar fi putut urma: 10. Re3 Rg4 11. Re2 N:h4 12. Ne3 Ng3 13. Nc1 h4 14. Rf1 Rf3 15. Nb2 Nf2 și urmează împingerea pionului h.

Din exemplele studiate, putem trage următoarele concluzii:

Primul factor care determină valoarea unui nebun este poziția pe care el o ocupă într-un moment dat și modul cum își îndeplinește sarcinile ce-i revin.

Al doilea factor care determină valoarea nebunului este posibilitatea sa de a desfășura o acțiune în viitor. Această evaluare — evaluarea dinamică — este mai importantă decît prima. Cele mai multe greșeli ce se comit se datoresc faptului că primul factor este supraevaluat, iar cel de al doilea neglijat.

Nebunul slab se creează obișnuit în jocul de mijloc, dar specularea slăbiciunii sale, cînd pe tablă sînt și alte figuri, este foarte dificilă.

Numai în final, cînd valoarea fiecărei piese se reliefează puternic, *nebunul slab* nu mai poate să facă față sarcinilor. De aceea, jucătorul care a permis să i se creeze un nebun slab trebuie să evite simplificările, pe cînd adversarul său trebuie să le caute.

7. Exemple din partidele maeștrilor sovietici

Dăm mai jos cîteva partide cu raporturi de forțe rar întîlnite: damă contra 3 figuri ușoare, damă contra turn+2 figuri ușoare, damă contra două turnuri, damă contra turn+nebun, pentru a vedea cum se conduce lupta în astfel de situații.

a) Levenfiş — Flamberg

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. De2 b5 6. Nb3 Nc5 7. a4 Tb8 8. a : b5 a : b5 9. Cc3 0—0 10. d3 d6 11. Ng5 Ng4 12. Cd5 Cd4 13. C : d4! — albul se hotărăşte a da dama pentru trei figuri uşoare — 13. ... N : e2 14. N : f6 Ta8 15. R : e2 Db8 16. Cc6 Db7 17. Cde7+ — prin această mutare dama este izolată în colţul din stînga sus — 17. ... Rh8 18. Ng5 T : a1 19. T : a1 f6 20. Ne3 N : e3 21. f : e3 g6 22. Nd5 Db6 23. b4 — albul continuă să ţină dama închisă — 23. ... f5 24. g3 f4 25. g : f4 e : f4 26. d4! — albul continuă să ţină dama închisă — 26. ... f : e3 27. R : e3 Rg7 28. Ne6! Te8 — negrul se decide a da turnul pe cal, pentru a elibera dama; de altfel se ameninţa: Nd7—Cd5—Ta7 şi dama se pierdea — 29. Nd7 T : e7 30. C : e7 c5 — în sfîrşit, dama s-a eliberat şi urmează un final de damă contra turn+2 figuri uşoare — 31. Cc6 c : d4+ 32. C : d4 Rh6 33. N : b5 Dd8 34. Ne2 d5 35. b5 De7 36. Nf3 Dc5 37. Td1 — observăm grija pe care o are albul de a-şi plasa piesele astfel ca ele să se apere reciproc; numai aşa se poate lupta contra damei 37. ... d : e4 38. N : e4 Rg5 39. Tb1 Da3+ 40. Rd2 Dd6 41. Rd3 Db6 42. c4 Rg4 43. Cc6 Rf4 44. Tf1+ Rg4 45. Tf3 Dc5 46. h3+ Rh4 47. Nd5 — nici o piesă albă nu rămîne neapărată — 47. ... g5 48. Ce5 Dg1 49. Cd7 — avansarea pionului „b” nu mai poate fi oprită — 49. ... Da7 50. Tf7 şi negrul a cedat.

b) Furmann — Bannik (Tbilisi)

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 h6 6. Nh4 0—0 7. Tc1 b6 8. c : d5 C : d5 9. C : d5 e : d5 10. N : e7 D : c7 11. Ne2 Ne6 12. Nf3 c5 13. d : c5 b : c5 14. N : d5 Td8 15. N : a8 T : d1+ 16. T : d1 Cd7 17. Ce2 Cb6 18. Nf3 Df6 19. Cc3 Cc4 20. 0—0 c : b2 21. Ce4 De5 22. Td8+ Rh7 23. Tc1 c4 24. Cc3 Da5 25. Td2 Da3 26. Tcc2 Cd3 27. Ne4+ g6 — remiză.

c) Botvinnik — Euwe (campionatul mondial 1948)

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 e5 4. Cc3 c6 5. e3 Cbd7 6. Nd3 d : c4 7. N : c4 b5 8. Nd3 a6 9. e4! — mutarea lui Blumenfeld care duce la o luptă tăioasă — 9. ... c5 10. e5 c : d4 11. C : b5 a : b5 12. e : f6 Db6 13. f : g7 N : g7 14. 0—0! Cc5 15. Nf4 Nb7 16. Tfel — albul ia sub control cimpul e5 — 16. ... Td8? 17. Tc1 Td5 18. Ne5! — luarea în stăpînire a cimpului e5 decide partida — 18. ... N : e5 19. T : e5 T : e5 20. C : e5 C : d3 21. D : d3 f6 22. Dg3! — duce la un ciştig frumos — 22. ... f : e5 23. Dg7 Tf8 24. Tc7! D : c7 25. D : c7 — s-a ajuns la un final de damă contra

turn+nebul; poziția dominantă a albului decide ciștigul — 25. ... Nd5 26. D : e5 d3 27. De3 Nc4 28. b3 Tf7 29. f3 Td7 30. Dd2 e5 31. b : c4 b : c4 32. Rf2 Rf7 — (nu se poate c4—c3 pentru că va urma: 33. D : c3 d2 34. Dc8+ Re7 35. D : d7+ R : d7 36. Re2 și ciștigă) — 33. Re3 Re6 34. Db4 Tc7 35. Rd2 Tc6 36. a4 și negrul a cedat.

d) Alalorzev — Boleslavski
(al XVIII-lea campionat al URSS)

1. d4 Cf6 2. c4 d6 3. Cc3 e5 4. e4 e : d4 5. D : d4 Cc6 6. Dd2 g6 7. b3 Ng7 8. Nb2 0—0 9. Nd3 — albul nu vrea să facă rocada mare, deoarece flancul damei nu asigură suficient adăpost; de aceea, el intenționează să scoată calul la e2 și să facă rocada mică, obținând o poziție superioară negrului, însă negrul nu-i mai dă răgaz — 9. ... Cg4! — se amenință Cce5 și Dh4 — 10. Cf3 — forțat; în urma acestei mutări, planul inițial nu se realizează integral — 10. ... Cge5 11. Ne2 C : f3+ 12. N : f3 Cd4 13. Nd1 f5 14. e : f5 N : f5 15. Ce2? — albul vrea să scape de calul negru care îi stăpânește jocul — 15. ... C : e2 16. N : e2 N : b2 17. D : b2 Dg5! 18. g3 Tae8! 19. 0—0 Nh3. Dacă turnul f1 se retrage, urmează mat în câteva mutări, de exemplu: 20. Tel T : f2! 21. R : f2 De3+ mat sau 20. Td1 T : f2 21. R : f2 De3+ 22. Rel Tf8 urmat de Tf8—f1 mat 20. f4 N : f1! — un frumos sacrificiu de damă — 21. f : g5 T : e2 22. Dc3 — negrul are un turn+nebul *contra damă, dar cu o poziție foarte activă a pieselor negre* — 22. ... Ng2 23. Dd3 Nf3 24. Tf1 Tg2+ 25. Rh1 Nc6! 26. T : f8+ R : f8 27. Df1+ Tf2+ și albul a cedat.

*
* *
*

Cu aceste exemple din practica jocului, încheiem studiul finalelor. Practic, este imposibil a clasifica și analiza înfinitatea de situații posibile în final. Totuși, cu studiile făcute și regulile stabilite, credem că am dat suficiente elemente ca, un jucător să se poată orienta ușor într-o situație dată și să găsească soluția justă a jocului.

O situație dată întotdeauna se va descompune în grupuri elementare, apoi se va judeca poziția fiecărui grup în parte, se vor trage concluzii particulare și, în fine, concluzia generală.

În urma acestor concluzii, vom vedea imediat cum trebuie să jucăm, ce atitudine să adoptăm și ce să urmărim.

Niciodată nu trebuie să fim subiectivi și să subapreciem adversarul și să nu vrem să recunoaștem situația proastă în care ne găsim sau greșeala ce am comis.

O situație dată trebuie privită ca o problemă de matematică și să-i căutăm soluția sau soluțiile, indiferent dacă ne sînt favorabile sau nu. Numai astfel procedînd vom ajunge să stăpînim jocul și să vedem clar.

Nici o mutare nu trebuie făcută la întîmplare sau după inspirația de moment. Orice mutare trebuie să se încadreze în planul stabilit sau ideea de joc directoare. Pentru aceasta, mai întîi se analizează profund situația generală, se trag concluziile respective și se adoptă o atitudine ofensivă sau defensivă, urmărind o idee directoare cum ar fi: forțarea schimbului de piese (pioni, etc.), atacul la flancul drept sau sting, eventual centru, împingerea pionului liber, etc., etc. Pentru această idee directoare se studiază cîteva variante și se adoptă varianta cea mai puternică. Mutările ce se vor face vor fi cele din planul stabilit pentru varianta aleasă. După fiecare mutare a adversarului, vom analiza situația nou creată și vom adopta planul nostru, alegînd mereu *mutările cele mai tari, mai agresive*, pentru ca adversarul să fie zdrobit cît mai repede.

Nu trebuie să lăsăm adversarului posibilități de a lungi jocul și, ca atare, șanse de a restabili situația prin vreo combinație ingenioasă. Jocul trebuie să fie dur și tăios. Un avantaj o dată obținut, nu trebuie scăpat din mină. Adversarul trebuie mereu să ne suporte inițiativa, mereu ținut în apărare, îngrămădit pe un spațiu strîmt și apoi distrus.

Să nu uităm cele de mai sus și să nu umblăm după combinații de 2—3 mutări, urmărind a „ciupi” ceva, dacă adversarul nu va observa, căci adversarul, observînd, va para cu o mutare combinația făcută și atunci mutările făcute de noi sînt inutile, iar noi am pierdut timp și poate inițiativa. Dacă în planul mare stabilit pentru atingerea unui scop decisiv se pot face combinații ingenioase care duc la cîștig material sau pozițional, dacă adversarul nu observă, iar dacă observă și le parează, mutările rămîn bune pentru realizarea scopului decisiv, atunci aceste combinații sînt bine venite; dacă după pararea lor scopul general este compromis, atunci vom evita aceste combinații aventuroase și vom juca simplu dar solid, urmărind planul mare.

PARTEA A IV-a

JOCUL DE MIJLOC

Jocul de mijloc rezultă în urma unei deschideri și se caracterizează prin prezența pe tablă aproape a tuturor pieselor. El reprezintă partea cea mai animată a partidei, cu posibilități din cele mai complexe și mai frumoase. În jocul de mijloc, se poate vedea puterea de joc și talentul unui jucător.

Dacă în finală, un pion în plus sau o mică superioritate materială pot aduce câștigul partidei, apoi în jocul de mijloc aceste avantaje se valorifică foarte greu și uneori de loc.

Deseori, unul din jucători jertfește materialul pentru a obține o poziție bună și, datorită poziției, forțează câștigul. Poziția în jocul de mijloc are o importanță capitală.

După cum am mai spus, jocul de mijloc este caracterizat de complexitatea combinațiilor, datorită faptului că pe tablă sînt aproape toate piesele. Combinațiile rezultă din întrebuițarea justă a pieselor și asocierea armonioasă a însușirilor lor, precum și judicioasa lor plasare pe cîmpul tablei. Și aici, ca și în final, sînt anumite principii și norme care o dată cunoscute, ne ușurează judecarea situației și ne îndrumază pe calea cea justă.

Studiul jocului de mijloc va cuprinde:

1. Proprietățile pieselor și întrebuițarea lor.
2. Studiul cîmpului. Lupta pentru spațiu.
3. Atacul.
4. Izolarea pieselor adverse.
5. Impiedicarea rocadei.
6. Împingerea pionilor liberi. Blocarea pionilor.
7. Coloanele deschise.
8. Jocul după obținerea unui avantaj material.
9. Pionii slabi. Atacul lor. Pionul de bază.

10. Structura pionilor. Cimpuri slabe și tari.
11. Perechea de nebuni în jocul de mijloc.
12. Majoritățile de pioni în jocul de mijloc.
13. Atacul minorității.
14. Combinația și elementele ei.

1. PROPRIETĂȚILE PIESELOR ȘI ÎNTREBUINȚAREA LOR

1. PIONUL este piesa cu valoarea cea mai mică.

Este cea mai slabă piesă, cea mai înceată și foarte puțin manevrieră. Un pion o dată împins nu mai poate reveni pe vechiul loc și aceasta este cea mai mare slăbiciune a pionului. Pionul izolat este victima aproape sigură a adversarului și, din momentul în care s-a creat, el devine ținta combinațiilor acestuia. De aceea, pionii se țin legați unul de altul și nu se împing decît susținuți puternic de celelalte piese.

Slăbiciunea pionilor este compensată prin numărul lor. Pionii formează baza unui atac sau a unei apărări. Ei mențin restul frontului, în timp ce grosul atacă pe o direcție. Ei barează diagonalele și liniile sau le deschid. Slăbirea poziției pionilor slăbește întreaga poziție.

O altă însușire pozitivă a pionului este calitatea lui de a se transforma pe cîmpul final respectiv în orice piesă. De obicei, el este transformat în piesa cea mai valoroasă — în damă — și valoarea lui de unitate se transformă în 12 unități (valoarea damei), fapt care aduce decizia.

Pionii bătînd în diagonală, nu se pot apăra decît dacă sînt așezați pe diagonală. Acest aranjament se numește *lanț de pioni*. Fiecare pion din lanț este apărat de pionul aflat imediat la stînga (dreapta) și înapoia lui; numai pionul cel mai înapoiat, care se numește *pionul de bază*, nu este apărat de pion și de aceea constituie punctul cel mai slab al lanțului și este de obicei ținta atacurilor.

Pionii sînt mijlocul cel mai economic al apărării. De cele mai multe ori, ei formează adăpostul regelui, în timp ce restul figurilor atacă. Nu se recomandă împingerea pionilor care acoperă poziția regelui.

2. CALUL este o figură ușoară destul de puternică, foarte manevrieră, dar cam înceată în comparație cu celelalte figuri. În adevăr, pentru a trece o figură de la o margine la cealaltă a tablei, nu ne trebuie decît o *mutare*, pe cînd calul are nevoie de *trei mutări*.

Datorită mersului său, calul nu are nevoie de coloane deschise sau diagonale, el poate să se strecoare ușor în dispozitivul advers și să ocupe poziții de unde nu poate fi gonit. Calul poate

bate toate cimpurile și acest fapt face ca el să fie egal în valoare cu nebunul.

La începutul jocului, când toată tabla este ocupată de piese și mișcarea este mult stinjenită, iar mobilitatea pieselor nu poate fi utilizată în întregime, calul este piesa cea mai potrivită pentru manevră și infiltrare și de aceea intră primul în joc. Spre finele jocului, când tabla este aproape goală, nebunul, fiind mai rapid, capătă o mică ascendență față de cal.

În fața atacului calului și al nebunului (figuri ușoare) figurile grele (dama și turnul) trebuie să se retragă. Acest lucru face ca pozițiile avansate sau cele cheie să fie ținute și apărute de cai și nebuni, care nu pot fi goniți decât de pioni sau de similarii lor.

Un punct ocupat de o figură ușoară, de unde aceasta nu poate fi gonită decât cu sacrificii, se numește „cuib“. Deseori, ținta unei manevre este formarea cuibului, care, o dată format, stingherește enorm jocul advers și deseori aduce decizia.

Iată câteva exemple de cuiburi:

Diagrama nr. 160 — alb: Rg1, Dg5, Ta1, Tf1, Ce5, a2, b3, c3, d4, e3, g2, h3 — negru: Re8, De6, Ta8, Th8, Nc8, a7, b7, c6, d5, e4, g6, h7.



Diagrama nr. 160



Diagrama nr. 161

Albul și-a format un „cuib de cal“ pe cimpul „e5“. Negrul nu poate goni calul, iar prezența cuibului decide partida.

A urmat: 1. ... Th8—f8 2. T : f8 + R : f8 3. Tf1 + Re8 4. Tf7! și negrul nu mai are apărarea bună.

Situația de mai jos a rezultat în partida Stahlberg—P. Mîchei la Buenos-Aires 1947.

Diagrama nr. 161 — alb: Rg1, Dh6, Tf1, Nd3, Cb6, Cg4, a2,

b3, c5, d4, f2, g2, h2 — negru: Rh8, De7, Td8, Tf8, Nc8, Cf6, Ch7, a6, b7, c6, e6, f7.

Cuibul de cal din „b6” este foarte jenant. A urmat: 26. ... Ce4 (n-are altceva) 27. N : e4 f5 28. Ce5 (alt cuib de cal) Tf6 29. Dh4! Dg7 30. Nd3 Dg5 31. D : g5 C : g5 32. Te1 Cf7 (vrea să scape de calul e5). Trebuie să remarcăm cele două cuiburi de cal care paralizează poziția negrului. Totodată, trebuie să remarcăm situația foarte strinsă a negrului, care nu are spațiu de manevră și e aproape imobilizat. Vom reveni asupra acestui caz în capitolul următor, când vom vorbi despre spațiu și jocuri strinse. A urmat: 33. Cf3 Rg7 34. Nc4 Rf8 35. h4. Pionul liber se împinge înainte. 35. ... Re7 36. d5! Th6 37. C : c8+ T : c8 38. d : e6 Cd8 39. Cd4 Tf6 40. Te5 b5 41. c : b6 și negrul cedează, căci nu există apărare contra 42. C : f5.

Instructivă este și partida Wechter M. — Istrate J. din campionatul pentru Cupa Armatei. S-a jucat: 1. c4 c6 2. d4 d5 3. e3 Cf6 4. f4 e6 5. Cc3 Nb4 6. Cf3 Ce4 7. Nd2 N : c3 8. h : c3 0—0 9. Nd3 f5. Albul vrea să scape de cuibul de cal „e4”. 10. 0—0 Cd7 11. c : d5 e : d5 12. c4 Cdf6. Negrul nu vrea să piardă cuibul de cal. 13. Ce5. Albul creează și el un cuib de cal... C : d2? — greșeală care va duce la pierderea partidei; negrul va rămâne fără cuib de cal — 14. D : d2 Ce4? 15. N : e4! f : e4 16. a4 Ne6 17. c5 Dc7. Observăm că nebunul negru este izolat. 18. Tfel! Nd7 19. a5 b6 20. a6 b5. Flancul damei s-a blocat; de acum jocul se va decide la flancul regelui, iar cuibul de cal va avea un rol decisiv. 21. g4 Dc8 22. Dg2 g6 23. h4 De8. Observăm că negrul are un spațiu de manevră foarte restrins. 24. Ta2 Tc8 25. Rf2 Tc7 26. Tg1 Nc8. Negrul, din cauza spațiului restrins, trebuie să facă adevărate Jonglerii pentru a trece turnul a8 la flancul regelui, iar calul e5 incurcă orice mutare a negrului. 27. Re1 h6 28. Df2? Te7 29. h5? T : e5? Negrul jenat de cal este obsedat de gândul de a distruge cu orice preț acest cuib și nu speculează ultimele două mutări slabe ale albului. 30. d : e5 g5 31. Dg3 De7 32. Tc2 N : a6 33. f5! Nc8 34. e6 Td8 35. De5! a5 36. Tf1 a4 37. f6! D : e6 38. f7+ Rf8? 39. Dh8+ Re7 40. f8D+ T : f8 și negrul a cedat.

3. NEBUNUL este o figură ușoară mobilă, destul de puternică, care acționează numai pe diagonale. Slăbiciunea neburului stă în faptul că el bate numai jumătate din cimpurile tablei (pe cele albe sau pe cele negre) și este neputincios pe cealaltă jumătate.

Perechea de nebuni însă se completează admirabil și slăbiciunea de mai sus dispăre, de aceea doi nebuni sînt considerați mai puternici decît doi cai, iar un singur nebun echivalează în valoare cu un cal, iar în unele situații este chiar mai slab decît un cal.

Nebunul, ca și calul, fiind o figură ușoară, se întrebuințează în plin de la începutul jocului. Și el se pretează la formarea cuiburilor, însă un cuib de nebun este mai puțin eficace ca un cuib de cal.

Nebunul, acționind pe diagonale, se întrebuințează pentru ocuparea diagonalelor importante, la flancarea centrului sau la apărarea pionilor de bază. Mai ales cu pionii, nebunul formează un sistem defensiv foarte bun și acțiunea lui se armonizează foarte bine cu acțiunea pionilor.

4. TURNUL este o figură grea, puternică, destul de manevrieră și acționează în lungul coloanelor. Pentru a acționa, el are nevoie de coloane deschise, de aceea el nu prea este întrebuințat la începutul jocului, când încă nu s-au creat coloane deschise. În jocuri închise, turnurile formează un fel de rezervă care se întrebuințează ceva mai târziu, când lanțul de pioni s-a rupt. Valoarea turnului se apreciază la 5 puncte, adică el este mai puternic decât un nebun sau cal, dar puțin mai slab decât doi cai sau doi nebuni.

5. DAMA este cea mai puternică piesă (valorează 9—12 puncte) cea mai mobilă și cea mai manevrieră. Este sufletul tuturor combinațiilor și baza tuturor atacurilor. Atât timp cât există pe tablă dama, micile avantaje poziționale sau materiale sînt extrem de greu de fructificat și deseori se pierd răsturnate de contraatacuri fulgerătoare.

Dama, în combinație cu caii și nebunii, deschide jocul și conduce atacul. Intervenția turnurilor este mult mai tardivă și mai greoaie.

6. MOBILITATEA PIESELOR este calitatea lor de a trece repede dintr-o zonă a tablei în alta. De exemplu, un grup de piese ce atacă la un flanc renunță la atac și se mută repede la flancul opus unde montează un alt atac; acest lucru este posibil numai dacă piesele sînt mobile și dacă situația cimpului o permite.

Pentru a întrebuința mobilitatea nebunului, avem nevoie de diagonale libere; pentru întrebuințarea mobilității turnului avem nevoie de linii și coloane deschise; dama și caii se deplasează ușor aproape în orice situație.

Vom reveni asupra mobilității la studiul cimpului.

2. STUDIUL CIMPULUI. LUPTA PENTRU SPAȚIU

Jocul de șah se desfășoară pe cimpul tablei care cuprinde 64 de carouri, jumătate albe și jumătate negre. La prima vedere, s-ar părea că între cimpuri nu există nici o diferență și că este absolut indiferent unde și cum vom plasa piesele. Dar nu este așa. Ținta jocului de șah o formează cei doi regi. Fiecare dintre

jucători trebuie să-și păzească propriul rege și să-l captureze pe cel adversar.

Zona unde se află un rege devine ținta atacului și a apărării și ea devine mai importantă decât celelalte zone ale tablei. Diagonalele și coloanele ce duc spre această zonă devin diagonale și coloane importante și fiecare jucător se grăbește a le ocupa și a interzice adversarului ocuparea lor. Când ocuparea coloanelor sau diagonalelor nu este posibilă, atunci, cel puțin, căutăm să le închidem sau să le apărăm.

Punctele cele mai vulnerabile, la începutul jocului, sînt cîmpul „f2” în dispozitivul albului și „f7” în dispozitivul negrului, punctele apărute numai de regii respectivi și aflate în coastele acestora.

Diagonalele a2—g8 și a7—g1 sînt diagonalele importante și se ocupă sau se blochează în primul rînd.

Linia „f” se consideră, pe același motiv, ca o linie importantă și se deschide și se ocupă cu precădere.

Importanța diagonalelor și a liniilor, după cum vedem, este legată de locul regelui. Îndată ce regele, prin rocadă, s-a mutat la un flanc, liniile și diagonalele importante devin acelea care duc spre noul loc al regelui.

În jocuri închise, liniile și diagonalele principale nu sînt legate de locul regelui, ci de punctele cele mai slabe și mai vulnerabile ale dispozitivului propriu și inamic ca: pionii slabi, piese îngrămădite într-un spațiu mic, pionii înaintați, etc.

Cîmpurile importante sînt acelea a căror ocupare stingherește jocul advers sau înlesnește atacul și apărarea noastră. Cîmpurile pretabile pentru *cuiburi*, precum și cele pentru *blocarea* pionilor trecuți, sînt *importante*.

Spațiul este și el un element important al jocului. Jucătorul care stăpînește mai mult spațiu are un mare atu în mînă; în adevăr, piesele lui au loc pentru desfășurare, au mai multe posibilități de a-și combina acțiunea și mai ales au spațiu pentru mișcare, deci pot folosi în plin *mobilitatea* pieselor.

Jucătorul care nu are spațiu are piesele îngrămădite. Piesele se împiedică și se blochează reciproc, iar o regrupare a lor este foarte anevoioasă și deseori imposibilă. Este normal că, în astfel de situații, mobilitatea pieselor nu poate fi folosită, iar poziția, sub presiunea adversarului, se prăbușește în cele din urmă. Instrucțivă din acest punct de vedere este partida Wechter M. — Istrate, analizată anterior.

Un jucător care are poziția strîmtorată va căuta să se elibereze, prin schimb de figuri. Rămînînd cu figuri puține, spațiul nu va mai fi strîmt. De aceea, jucătorul celălalt, care stăpînește majoritatea tablei, va căuta să *evite schimbul* și, utilizînd mobi-

litatea pieselor și spațiul, să obțină decizia sau cel puțin un câștig material. De obicei, adversarul lipsit de spațiu „se sufocă”, adică nu mai găsește mutări bune pentru a para ofensiva inamică, tocmai din cauza lipsei de spațiu și deci a posibilităților de manevră.

După concepțiile clasice, *stăpînirea centrului* tablei este foarte avantajoasă, deoarece pe de o parte stăpînirea centrului ne creează spațiul de manevră cel mai convenabil, iar pe de altă parte plasarea pieselor în centru ne dă posibilitatea să atacăm atît centrul advers, cit și ambele flancuri, direct din centru, fără să deplasăm piesele, deci fără să pierdem mutări prea multe.

Adversarul lipsit de centru va fi strîmătorat pozițional, iar piesele sale adunate la un flanc pentru apărare nu vor avea timp, nici spațiu pentru a se deplasa la celălalt flanc tot așa de repede ca ale noastre.

Iată dar, studiul spațiului ne-a adus o serie de noi elemente care ne vor ajuta la judecarea unei situații și ne vor ghida jocul.

În jocul de mijloc, cînd situațiile sînt echilibrate, lupta se duce în jurul *cîmpurilor importante, liniilor deschise, diagonalelor importante* și pentru stăpînirea centrului sau sufocarea adversarului.

3. ATACUL

Atacul este un complex de manevre și combinații care urmăresc producerea deciziei fie prin capturarea regelui advers, fie prin cîștigarea calității, fie prin crearea unei situații care va forța pe adversar să cedeze jocul.

Pentru ca atacul să reușească, trebuie ca în punctul ales și în momentul ales să fim superiori adversarului atît *numeric*, cit și mai ales *pozițional*. Surpriza și impetuozitatea măresc puterea atacului.

Să nu ne imaginăm că atacul va reuși cînd noi vom ataca, de exemplu, cu două piese, iar adversarul se va apăra cu trei sau patru piese.

Astfel de atacuri sînt sortite eșecului și deseori duc și la pierderi materiale.

Atacul trebuie dus cu *maximum de material*, viguros, ingenios și continuu alimentat. El trebuie să se termine cu cel puțin un câștig pozițional sau material cit de mic, fără a compromite poziția proprie. Concomitent, piesele adversare trebuie să fie împiedicate să intervie în pararea atacului sau să intervină tardiv și în pozițiile proaste.

Nu întotdeauna putem concentra toate forțele pentru atac, căci acest lucru cere mult timp, iar adversarul observă manevra și o parează. De aceea, piesele se dispun în așa fel ca ele să poată

veni repede în sprijinul atacului (utilizarea spațiului și a mobilității) și atacul începe cu un număr redus de piese (2—3). Restul pieselor intervin repede, alimentând atacul, în timp ce piesele închise ale adversarului nu pot interveni la timp.

Atacul va folosi la maximum toate elementele analizate în capitolele precedente, precum și în cele ce vor urma.

Ca exemplu de atac fulgerător vom da partida Keres—Botvinnik de mai jos:

PARTIDA A 12-A

Apărarea Nimzovici

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4 4. Dc2 d5 5. c : d5 e : d5 6. Ng5 h6 7. Nh4 c5 8. 0—0—0 N : c3 9. D : c3 g5 10. Ng3 c : d4! Negrul deschide linia „c” și pregătește o mobilizare fulgerătoare a figurilor. Albul nu va mai avea timp să desfășoare figurile de la flancul regelui. 11. D : d4 Cc6. Iată piesele negre se desfășoară în contul adversarului. Negrul și-a scos un cal în joc, pe cînd albul trebuie să-și deplaseze dama. 12. Da4 Nf5. Negrul este gata să atace cu patru piese și în curînd cu toate. Albul nu se poate apăra decît cu două piese (damă și turn) 13. e3 — albul vrea să închidă cu nebunul pe „d3”, *diagonala importantă* b1—h7.

13. ... Tc8 — negrul ocupă *coloana deschisă* „c”. 14. Nd3 Dd7! — albul a închis diagonala periculoasă, dar negrul pregătește redeschiderea ei și totodată amenință cîștigarea damei prin deplasarea calului C6. 15. Rb1 N : d3+ 16. T : d3 Df5 — negrul a ocupat din nou diagonala importantă și albul nu are ce face 17. e4 c : e4 18. Ra1 0—0! — acum, negrul poate ataca cu totalitatea figurilor, iar albul nu se poate apăra decît cu două. Dezastrul este inevitabil. 19. Td1 b5! 20. D : b5 Cd4 21. Dd3 Cc2+ 22. Rb1 Cb4 și albul cedează.

Atacul negrului a fost superior, impetuos, continuu alimentat și dus cu superioritate zdrobitoare de forțe. Diagonalele importante și liniile deschise au fost mereu în stăpînirea negrului. Desfășurarea pieselor negre s-a făcut în contul pieselor albe, iar trei piese albe (un nebun, un cal și un turn) au rămas imobile la flancul opus, fără să poată interveni în joc.

4. IZOLAREA PIESELOR ADVERSE

Am văzut că atacul are succes dacă sîntem superiori calitativ și pozițional. Cum adversarul are același număr de piese, pentru a obține superioritatea numerică în locul voit, căutăm să împiedicăm piesele adverse să intervină în joc.

Impiedicarea pieselor adverse, așa cum am arătat în studiul spațiului, se obține, în primul rînd, prin cucerirea spațiului și sufocarea adversarului.

Un alt sistem prin care se realizează acest scop este izolarea pieselor adverse. Această fină strategie a fost aplicată în mod genial de Capablanca. Sistemul constă în izolarea unui nebun sau turn (mai greu cal sau damă) într-o parte a tablei, în timp ce la cealaltă parte se dă un atac decisiv.

Însuși Capablanca, în manualul său „Bazele jocului de șah”, denumind plastic procedeul „izolarea figurii de teatrul operațiilor” serie următoare: „Maestrul, în timpul jocului, tinde deseori numai să izoleze o figură inamică din sectorul luptei. Nu rareori se scot complet din joc nebunul sau calul. În aceste cazuri, se poate afirma că din acel moment partida este cîștigată, fiindcă, din punct de vedere practic, una din părțile beligerante posedă o figură în plus”.

Redau mai jos trei partide ale lui Capablanca, unde el, cu o claritate uimitoare, își dezvăluie planurile.

PARTIDA CELOR PATRU CAI

W. Winter — J. R. Capablanca

Hastings, 1919

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Nb5 Nb4 5. 0—0 0—0 6. N : c6 d : c6 7. d3 Nd6 8. Ng5. Aici, negrul concepe izolarea nebunului alb. Neînțelegînd planul adversarului, Winter cade în cursă. 8. ... h6! 9. Nh4 c5 pentru a preveni mularea d3—d4 și a îndemna pe alb să mute Cd5, care se va dovedi fatală pentru el.

10. Cd5? g5! — cuibul de cal pe d5 este slab, iar nebunul alb este definitiv închis și nu va putea interveni în joc. După această mutare, albul este pierdut. El nu poate juca: 11. c : g5 deoarece ar pierde o figură, de aceea el trebuie să joace imediat 11. Ng3 sau să ia Cf6.

11. C : f6+ D : f6 12. Ng3 Ng4 13. h3 N : f3 14. D : f3 D : f3 15. g : f3 f6. Capablanca spune: „Este suficientă o privire pe tabla de joc, pentru a ne convinge că, în practică, albului îi lipsește un nebun. El se poate elibera numai cu sacrificiul unui pion, și atunci, problematic. În orice caz, afară de pion, se pierde și timp”.

Negrul își îndreaptă întreaga-i energie pe flancul damei și, deoarece acolo are de fapt un nebun în plus, rezultatul atacului său nu prezintă îndoieli.

16. Rg2 a5 17. a4 Rf7 — în finale, regele devine o figură activă; el se îndreaptă spre flancul unde se va decide jocul.

18. Th1 Re6 19. h4 Tfb8 — negrul nu dă atenție flancului regelui, întrucît albul nu poate întreprinde acolo nimic.

20. h : g5 h : g5 21. b3 c6 22. Ta2 b5 23. Tha1 c4 24. a : b5, (la 24. d : c4 b : c4 25. b : c4 urmează Tb4, apoi Tab8 și T : c4 recîștigînd pionul, cu avantaj).

24. ... c : b3, 25. c : b3 T : b5 26. Ta4 T : b3 27. d4 Tb5 28. Tc4 Tb4 29. T : c6 T : d4 și albul cedează. (Notele lui Capablanca).

PARTIDA SPANIOLA

D. Morrison — J. R. Capablanca

New-York, 1918

1. e4 e5 2. Cf3 Ce6 3. Nb5 d6 4. Ce3 Nd7 5. d4 e : d4 6. C : d4 g6 7. Cf3 Ng7 8. Ng5 Cf6 9. Dd2 h6 — împiedică mutarea Nh6 și, în cazul retragerii N la h4, are gata mutarea de izolare g5.

10. Nh4? 0—0 11. 0—0—0 Te8 12. The1 g5! 13. Ng3 Ch5 14. Cd5 a6!

Realizează ferm linia de joc stabilită. E necesară trimiterea N la d3, unde închide Dd2; după mutarea Nd7—e6, negrul va avea posibilitatea înaintării f7—f5—f4, izolînd complet Ng3. Albul ar fi trebuit să-și retragă N la f1, dar pentru aceasta era necesară cunoașterea planului advers.

15. Nd3 Ne6 16. c3 f5! Precum vedem, atacul lui Capablanca e îndreptat nu contra regelui advers, ci contra nebulului. Cînd se va reuși izolarea nebulului, se vor putea crea atacuri și contra altor obiective, folosind figura în plus.

17. h4 f4 18. h : g5 h : g5 — luarea nebulului este periculoasă, iar mutarea din text realizează izolarea nebulului.

19. Th1 Nf7 20. Rb1 Ce5 — negru este foarte consecvent în joc 21. C : e5 T : e5 22. Nh2 Cf6.

Acum cînd nebulul alb este izolat, negrul vrea să scape de cuibul de cal din „d5“, care ocupă o poziție dominantă, bariînd diagonala nebulului f7. Se poate spune că acest cal este cheia apărării albului.

Aici întîlnim un alt procedeu al lui Capablanca — *înlăturarea figurilor adverse din poziții mai puternice*, care este încă un principiu al jocului de mijloc.

23. g3 C : e4 24. N : e4 T : e4 25. g : f4 c6! 26. Ce3 Da5 27. c4 (salvindu-se de atacul negru, albul intră într-un final pierdut) 27. ... D : d2 28. T : d2 g : f4 29. Cg4 Ng6 (amenință mat într-o mutare) 30. Ral Tae8 — negrul utilizează cu abilitate însușirile pieselor: nebulii se conjugă perfect și ocupă două diagonale importante; turnurile stăpînesc linia deschisă și acționează legat;

piesele albe sînt aproape paralizate, iar un nebun scos definitiv din joc. Este o partidă model.

31. a3 (dacă 31 T: d6 atunci ... Tel+ 32. Td1 T1e2! și cistigă) ... Tel+ 32. T: e1 T: e1+ 33. Ra2 Nf7 34. Rb3 d5 35. N: f4 (tirziu) 35. ... d: c4+ 36. Rb4 c3 37. b: c3 Te4+ 38. c4 T: c4+ 39. Ra5 T: f4 40. Td8+ Rh7 41. Td7 Ne6 — și albul a cedat.

PARTIDA SPANIOLA

J. R. Capablanca — Ed. Bogoliubov

Londra, 1922

1. e4 e5 2. Cf3 Ce6 3. Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5. 0—0 Ne7 6. Tel b5 7. Nb3 d6 8. c3 0—0 9. d4 ed4: 10. cd4: Ng4. Este interesant de urmărit cum Capablanca opune noutăților în deschidere ale lui Bogoliubov, stratagema sa.

11. Ne3 Ca5 12. Nc2 Ce4 13. Nc1 c5 14. b3 Ca5 15. Nb2 Ce6 (albul a ocupat două diagonale importante) 16. d5 Cb4 17. Cbd2 C: c2 18. D: c2 Te8 19. Dd3 h6 20. Cf1 Cd7.

Poziția albului este puțin promițătoare. Negrul, după Nf6 și schimb de nebuni, este în avantaj, putînd folosi superioritatea pionilor de la flancul damei. Capablanca folosește metoda sa de izolare a nebulului și estompează astfel toate neajunsurile poziției.

21. h3 Nh5? — negrul nu ghicește rostul mutării h3! și, probabil, dorînd să-și păstreze perechea de nebuni, nu bate calul f3 și astfel face jocul adversarului.

22. C3d2! Nf6 23. N: f6 D: f6. Negrul nu este consecvent în idee și nu-și păstrează perechea de nebuni. 24. a4 c4 25. b: c4 Ce5 26. De3 b: a4 27. f4 De7 28. g4 Ng6 29. f5 Nh7.

Situația este foarte complicată. Nebunul negru este îngropat pentru mult timp, în schimb are pionul trecut a4 apărut de cal. Albul trebuie să provoace schimburi, astfel ca superioritatea piesei „în plus” să fie mai evidentă. Incepe o bătălie interesantă.

30. Cg3 De5 31. Rg2 Tab8 32. Tab1 f6. Negrul vrea să revîie cît mai repede nebulul. 33. Cf3! — Capablanca scrie: „A sosit momentul de a scoate piesele negrului din întăriturile lor!” — 33. ... Tb2+ 34. T: b2 D: b2+ 35. Te2 Db3 36. Cd4! D: e3 37. T: e3 Tb8 38. Tc3 Rf7 39. Rf3 Tb2 40. Cge2 Ng8 41. Ce6! această mutare închide din nou nebulul, iar schimbul: C: c5 e4, etc. este defavorabil negrului.

41. ... Cb3 42. c5! d: c5 43. C: c5 Cd2+ 44. Rf2 Re7 45. Rel Cb1 46. Td3 a3 47. d6+ Rd8 48. Cd4! Tb6 49. Cde6+ N: e6 50. f: e6 Tb8 51. e7+ Re8 52. C: a6 și negrul cedează.

Cu aceasta, încheiem acest capitol interesant și instructiv.

5. IMPIEDICAREA RÔCADEI

Rocada este mutarea prin care regele este pus la adăpost, iar unul din turnuri intră în joc. Impiedicarea rocadei menține regele pe locul lui inițial și îl expune atacurilor adverse, de aceea ea este recomandată de cite ori situația generală o permite. Impiedicarea rocadei se poate face prin:

a) forțarea mutării regelui advers fie printr-un șah care nu se poate acoperi, fie printr-o amenințare, fie prin schimb de dame;

b) atacarea cimpurilor de rocadă: c8, d8, f8, g8 și c1, d1, f1, g1.

Exemple:

Diagrama nr. 162 --- alb: Rg1, Df4, Ta1, Tel, Nc1, Ng4, a2, b3, c3, d4, g2, h2 — negru: Re8, Dd7, Ta8, Th8, Cb8, Ne6, a7, b7, c6, f7, g7, h7.



Diagrama nr. 162



Diagrama nr. 163

După un schimb de pionii, cai și nebuni, negrul este gata a face rocada; albul speculează situația și împiedică rocada.

A urmat: 1. Na3! Ca6. Negrul nu poate face rocada mică și o pregătește pe cea mare. Albul o împiedică și pe aceasta.

2. Dg5 h6 (dacă 2... g6— 3. Df6!! Tg8 4. N: e6 f: e6 5. T: e6+ și mat în două mutări; sau la 2. ... f6? 3. De3! și negrul a pierdut nebulul e6).

3. Dh4! g5 4. T: e6+! f: e6 5. Nh5+! Rd8 — negrul a pierdut rocada și cu tot avantajul material, nu mai poate fi salvat — va urma:

6. Dg3! (interzice cimpul c7) Cc7 7. Tf1 Cd5 8. Tf7! De8 9. Dd6+ Rc8 10. c4! Dd8 11. D: e6+ Rb8 12. c: d5 și negrul e

sfărîmat în citeva mutări, de exemplu: 12. ... a5 13. Nd6+ Ra7 14. d : c6! Ra6 15. c : b7 Tb8 16. Ne2+ Rb6 17. Nc5++ și mat.

Diagrama nr. 163 — alb: Rh1, Dd6, Ta1, Tf1, Nc1, Nc4, Cc3, Cg4, a2, b2, c2, g2, h2 — negru: Re8, Dg7, Ta8, Th8, Nb6, Nd7, Ce7, Cg8, a7, b7, f4, f7, g5, h7.

Situația rezultă din gambitul regelui.

A urmat: 1. Ce5 Ne6 2. N : e6 f : e6 3. Dd7+ și negrul nu mai poate face rocadă, avînd totodată o poziție proastă. Poate urma: 3. ... Rf8 4. N : f4! g : f4 5. T : f4+ Cf6 6. D : e6 Ceg8 7. Cd7+ și negrul cedează.

Jocul celor doi cai

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Cf6 4. Cg5 d5 5. e : d5 C : d5? 6. C : f7 R : f7. Albul a stricat rocada negrului. 7. Df3+ de aici negrul are două continuări: a) apără calul d5 mutînd: 7. ... Re6 8. Ce3 Ce7 etc. sau renunță la apărarea calului d5, jucînd Re8 sau Df6.

6. IMPINGEREA PIONILOR LIBERI. BLOCAREA PIONILOR

Cînd jucătorii sînt de aceeași tărie, jocul în general este foarte echilibrat și tinde către remiză. Pentru a putea cîștiga, fiecare jucător trebuie să speculeze cele mai mici avantaje poziționale sau materiale.

Un pion trecut, este un mic avantaj pozițional care întotdeauna trebuie speculat, căci deseori poate duce la cîștig material sau chiar decide partida.

Un pion trecut devine obișnuit centrul de atracție al jocului. El trebuie susținut în înaintarea lui cu toate mijloacele posibile, iar adversarul trebuie să-l blocheze sau să-i oprească înaintarea, printr-un contraatac.

Diagrama nr. 164 — alb: Rh1, Df1, Td1, Nc1, Cg4, a2, b3, d5, f3, g2, h2 — negru: Rg8, Dd6, Te8, Cg6, Nf6, a6, b4, e5, f7, g7, h7.



Diagrama nr. 164

Cei doi adversari au forțe și poziții egale. Albul a obținut un pion trecut „P. d5”. Pentru a rupe echilibrul, albul va trebui să

speculeze acest mic avantaj. Negrul, la rindul lui, va căuta să distrugă acest pion izolat pe d5, pe care deocamdată l-a blocat cu dama.

Se va juca: 1. Ce3! Td8 2. Ce4 Dc5. Albul a deschis calea pionului atacind, cu calul, dama adversă care bloca pionul. 3. Dd3! Cf8 4. Ne3 Dc8 — înaintarea pionului este susținută de toate figurile albului!

5. Nb6 Te8 6. d6 Cd7! — acum negrul a blocat pionul cu calul; *blocarea cu calul sau nebunul* este cea mai bună. — 7. Na5 Db7 — înaintarea pionului alb a fost oprită, dar poziția negrului este puternic presată, piesele sale s-au îngrămădit și sînt legate de pionul alb înaintat. Albul a cîștigat spațiul și libertatea de manevră și el poate ataca cu succes alte piese negre pe care negrul nu le mai poate apăra. Iată cum un mic avantaj pozițional — un pion trecut — se transformă în avantaj mai mare și apoi în avantaj material. Pionul b4 nu poate fi apărat de negru; de aceea albul îl alege ca obiectiv de atac.

Se va continua: 8. Dd2 Tb8 9. Nc7 Te8 10. Ce3 Nc8 11. Cd5 N : c7 12. d : c7 a5 13. C : b4 a : b4 14. D : d7 și albul cîștigă ușor.

La 10. Ce3 se mai putea juca:

a) 10. ... Ng5 11. Dd5! Da7 12. Ce2 și pionul b4 se cîștigă.

b) 10. ... Ng5 11. Dd5! D : d5 12. C : d5 și pionul b4 de asemenea se pierde.

Din analiza succintă de mai sus, deducem:

a) un pion trecut este un mic avantaj pozițional;

b) pionul trecut se împinge înainte, susținut de toate mijloacele disponibile;

c) calea pionului liber se deschide cu figuri ușoare;

d) pionul liber se blochează cu figuri ușoare: cal sau nebun;

e) cea mai bună piesă pentru blocare este calul;

f) blocarea cu figuri grele (damă sau turn) este slabă și cedează ușor;

g) înaintarea pionului liber, chiar dacă este blocată, este tot un avantaj, întrucît imobilizează o figură adversă și ne ușurează atacul asupra altor puncte ale poziției inamice;

h) pionul înaintat în dispozitivul inamic este un punct nevralgic foarte jenant pentru inamic și îi stînjenește tot jocul, menținînd în poziții defensive o parte din figuri.

7. COLOANELE DESCHISE

O coloană deschisă este coloana de pe care au dispărut pionii, în urma unui schimb.

Am arătat anterior că turnurile, pentru a intra în joc, au nevoie de coloane deschise. Numai ocupînd o coloană deschisă, turnul poate să-și desfășoare toată puterea sa ofensivă.

Coloana deschisă este direcția pe care pătrunde cu ușurință atacul în dispozitivul advers.

Cine stăpânește coloana deschisă, acela domină jocul.

Coloana nu trebuie cedată, iar dacă nu o putem ocupa, o apărăm bătind cu pionii, cu figurile ușoare și grele cimpurile ei, ce! puțin din porțiunea dispozitivului nostru, dacă nu se poate integral.

Iată câteva exemple:

Diagrama nr. 165 — alb: Rg1, Df3, Ta1, Tf1, Nc4, Nf4, Cb1, a2, b2, c3, d4, e4, g2, h2 — negru: Re8, De7, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Cb6, Cg8, a7, b7, c7, d6, f7, h7.



Diagrama nr. 165



Diagrama nr. 166

O situație rezultată din gambitul regelui. Albul stăpânește coloana „f” și atacul ce-l va desfășura trebuie să-i aducă victoria.

Se va juca: 1. Ng5! D : g5 2. D : f7 + Rd8 3. D : f8 + Rd7 4. Ne6 +! Rc6 5. De8 + Nd7 6. N : d7 + C : d7 7. D : a8 și albul are avantaj material zdrobitor. Se mai putea juca. 1. Ng5! f6 2. Dh5 + Rd8 3. N : g8! Ng7 4. Nb3! și albul are poziție excelentă; dacă 4. ... f : g5?? 5. Tf7 D : e4 6. D : g5 + Re8 7. Cd2 De2 (forțat) 8. Cf3! Tf8 9. T : g7 T : f3 10. g : f3 d5 11. Dh5 + Rd8 12. Dh4 + Re8 13. Tel și câștigă.

Diagrama nr. 166 — alb: Rf2, Ta1, Th1, Nh4, Cc2, a2, b2, c3, d4, f3, g2, h2 — negru: Re8, Ta8, Th8, Ng7, Cb8, a7, b7, c6, d5, f7, g6, h7.

Albul poate ocupa coloana deschisă „e” și câștigă forțat calitatea. Se va juca: 1. Th1 + Rf8 2. Te7! (pătrunderea turnurilor albe pe linia a 7-a și a celor negre pe linia a 2-a este foarte eficace și distruge aproape întotdeauna sistemul de pioni advers).

2. ... b6 3. Tc7 Ca6 4. T : c6 h6 5. Te1! g5 6. Ng3 Rg8. Turnurile albe, folosind coloana deschisă, pătrund în poziția inamică ocupând liniile 6 și 7; negrul este pur și simplu paralizat. 7. Te7! Nf8 8. Tb7 Ng7 9. Ce3! acum pătrunde și calul în dispozitivul inamic 9. ... h5 (n-are nimic mai bun) 10. C : d5 h4 11. Nd6 Th6 12. Ce7+ Rh7 13. Cf5 Tg6! 14. T : f7 Tg8 15. T : a7 Cb8 16. N : b8 T : b8 17. Tcc7 Tg8 18. T : g7 negrul cedează.

Diagrama nr. 167 — alb: Re1, Ta1, Th1, Na5, Nf1, Cf3, a2, c4, d4, e3, f2, g2, h2 — negru: Rg8, Tb8, Tj8, Nd7, Ng7, Ce6, a7, c6, d6, e7, f7, g6, h7.

Negrul a ocupat linia deschisă. Albul, neputând ocu-



Diagrama nr. 167

pa, la rândul lui, linia cu un turn, o apără cu figuri ușoare, interzicând pătrunderea adversarului.

Se va juca: 1. Nc3! — toate câmpurile liniei „b” de la 1 la 5 sînt bătute de alb 1. ... Tb7 2. Nd3! Tfb8. Negrul a dublat turnurile, pentru a forța pătrunderea, dar albul a prevenit-o la timp. 3. Rd2! c5 4. Tab1! și negrul nu mai poate face nimic.

Din cele trei exemple, am văzut cum se ocupă și cum se apără o linie deschisă și ce importanță are ea.

Regula a 48-a. Coloanele deschise se ocupă cu turnurile. Utilizînd coloana deschisă, turnurile trebuie să pătrundă în dispozitivul advers, ocupînd linia a 7-a (2). Atacul turnurilor trebuie susținut de celelalte figuri.

Regula a 49-a. — Dacă adversarul a ocupat linia deschisă cu turnurile, noi trebuie să batem câmpurile acestei linii, cel puțin în dispozitivul propriu, pentru a interzice pătrunderea adversarului.

Cînd situația permite, este bine să închidem linia deschisă cu o figură ușoară (cal sau nebun) apărută de pionul vecin cu linia deschisă.

8. JOCUL DUPĂ OBTINEREA UNUI AVANTAJ MATERIAL

Jucătorul care a obținut un câștig material are șanse mari de a câștiga, cu condiția ca adversarul să nu aibă o poziție ce i-ar permite recîștigarea materialului.

Modul de joc al celui cu materialul cîştigat este *simplificarea jocului prin schimburi forţate*, păstrînd mereu o poziţie echilibrată. Intrînd în finalul de pioni cu avantajul material, el va putea cîştiga uşor.

Cum schimbul nu se poate forţa întotdeauna, cel care are avantaj material procedează astfel:

a) Dacă are în plus un pion, va monta atacul la flancul unde are pionul în plus, împingînd pionul spre cîmpul de transformare. Adversarul fiind forţat să se opună acestei înaintări, jocul va gravita în jurul pionului şi atunci se poate obţine schimbul forţat al figurilor.

b) Dacă are un cal sau un nebun în plus, atunci va alege un punct slab al poziţiei adverse — un pion izolat sau pionul de bază, sau însuşi regele advers pe care îl va ataca cu toate forţele. Avînd o figură în plus, va reuşi să cîştige piesa atacată sau cel puţin să forţeze schimbul, după care, avînd o piesă în plus, va cîştiga uşor.

c) Dacă are material în plus — un turn contra un cal (nebun) sau cal+nebun contra turn, etc. — cîştigul va fi mult mai greu, dar şi aici schimbul figurilor şi simplificarea jocului este calea cea mai sigură către cîştig.

Natural, fiecare caz în parte va avea soluţia lui.

9. PIONII SLABI. ATACUL LOR. PIONUL DE BAZA

Numim pion slab un pion care nu este apărat de un alt pion şi ca atare, pentru apărarea lui, cere o figură.

Pe acest considerent, pionii izolaţi, pionii dublaţi şi nelegaţi, precum şi pionii de bază sînt pionii slabi.

În diagrama nr. 168 avem:

a) pionii izolaţi: a4, a5;

b) pionii dublaţi nelegaţi: c4 şi c7;

c) pionii de bază: b2, f7, g2.

Diagrama nr. 168 — alb: Rg1, Te1, Nf1, Ce4, a4, b2, c3, f3, g2, h2 — negru: Rg7, Tb8, Ne6, Cb3, a5, c4, c7, f7, g6, h5.



Diagrama nr. 168

Observăm că pionii slabi sînt punctele cele mai vulnerabile şi, natural, vor forma obiectivele de atac ale celor doi adversari.

— Pionii slabi mai întâi se imobilizează și apoi se atacă concentric cu toate forțele disponibile.

— Când adversarul ne atacă pionii slabi și nu avem șanse a-i apăra cu succes, renunțăm la apărarea lor și contraatacăm, vizînd pionii slabi adversi, pentru ca să cîștigăm pionul cedat.

— De cîte ori este posibil, vom căuta a schimba pionii slabi (dublați și izolați) pe pionii adversi.

— Pionii slabi blocați se atacă lateral și din spate și pentru acest lucru deseori avem nevoie de linii și coloane deschise pe care să le stăpînim.

— Când un pion slab se găsește pe o coloană deschisă, atunci el va fi atacat și frontal.

— La un lanț de pionii, se atacă pionul de bază, pe care trebuie mai întâi să-l imobilizăm. De exemplu, în diagrama nr. 168, pionul de bază „f7” poate scăpa ușor de atacul advers prin deplasarea lui pe cîmpul „f5”, pe cînd pionul b2, fiind imobilizat, nu va putea scăpa de atac.

10. STRUCTURA PIONILOR. CIMPURI SLABE ȘI TARI

Prin structura pionilor se înțelege modul cum sînt dispuși pionii pe tabla de șah, locul pe care îl ocupă în prezent și posibilitățile lor viitoare.

Pionii pot fi dispuși:

1. — *în falangă*, adică unul lîngă altul pe aceeași linie; această dispunere este cea mai bună, pentru că pionii astfel aranjați nu pot fi blocați și pot înainta ușor, sprijinindu-se unul pe altul, în plus în fața lor nu sînt cîmpuri slabe;

2. — *în lanț*, adică așezați unul lîngă altul pe aceeași diagonală; în lanț pionii se apără unul pe celălalt, însă pionul cel mai înapoiat, numit și *pionul de bază*, este neapărat. Pionii în lanț avansează mai greu și au cîte un cîmp slab în fața fiecărui pion, de aceea blocarea sau oprirea lor se face ușor;

3. — *izolați*, adică pionii nu se pot apăra între ei; acești pionii sînt *slabi* și deseori constituie ținta atacurilor;

4. — *dublați*, adică așezați pe aceeași coloană; pionii dublați pot fi *legați* sau *izolați*; aceștia din urmă sînt cei mai slabi pionii.

În *diagrama nr. 169*, se arată diferite structuri de pionii.

Pionii a6, b6, c6 sînt în *falangă*; ei nu au în fața lor cîmpuri slabe (cîmpuri nebătute) și oricare dintre ei poate avansa imediat.

Pionii c3, d4, e5 sînt în lanț, tot în lanț sînt și pionii f3 și g2. Pionii în lanț se apără unul pe altul; pionul c3 apără pionul d4, iar acesta pe e5. *Pionii de bază* sînt pionii c3 și g2. Nebunul e6 oprește tot lanțul de pionii c3, d4, e5, iar calul h5 oprește lanțul de pionii f3, g2.

Pionii g6 și g7 sînt pioni *dublați*, iar pionul a3 este un pion *izolat*.

În studiul finalelor de pioni, am văzut importanța structurii *die pioni* și nu mai revenim asupra ei.

În jocul de mijloc, *structura pionilor* formează scheletul pe care se brodează acțiunea figurilor. Pionii, prin mișcarea lor și prin schimbări, determină anumite configurații, deschid coloane, semicoloane și diagonale. Importanța coloanelor și diagonalelor am tratat-o în capitolele respective și o vom înțelege și mai bine cînd vom vorbi despre combinații.

Pionii *izolați*, precum și cei *dublați*, deseori constituie obiectul atacurilor, cînd sînt *blocați*, iar cînd sînt *liberi*, devin arme de atac.

În fața lanțului de pioni, se formează *cîmpuri slabe* care nu sînt bătute de pioni.

În exemplul din diagrama nr. 169, cîmpurile slabe sînt: c4, d5 și e6 la un lanț de pioni și f4, g3 la celălalt lanț de pioni. Cîmpuri slabe sînt și în fața pionilor *izolați* și a celor *dublați* (cîmpurile a4, g5).

Printr-un *cîmp slab* se înțelege un cîmp aflat în poziția proprie sau în apropierea ei, pe care adversarul îl poate *controla* și eventual *ocupa* în cursul partidei.

Un cîmp este cu atît mai slab, cu cît el este mai puțin controlat de figurile și mai ales de *pionii proprii*.

Cîmpurile controlate (bătute) de pioni sînt cele mai tari, pentru că adversarul nu le poate ocupa fără a se expune la pierderi de material.

Pornind de la această constatare, devine evident că majoritatea cîmpurilor slabe și tari se formează în cursul partidei, în raport cu poziția pionilor. În poziția inițială, nu există cîmpuri slabe sau tari pentru nici una din părți. Nici un pion n-a mutat încă și orice cîmp din fața lor poate fi controlat de către doi pioni (cu excepția cîmpurilor de pe coloanele „a” și „h”). Pe măsură ce pionii înaintază, tăria cîmpurilor se schimbă. Cîmpurile care nu pot fi controlate de pioni devin slabe și adversarul le va exploata.

Cîmpurile controlate de pionii proprii se numesc cîmpuri



Diagrama nr. 169

tari și ele devin și mai tari dacă nu pot fi luate sub control de pionii adversi. Acestea din urmă devin cîmpuri ideale pentru formarea cuiburilor de cai și totodată servesc și ca bază de manevră a figurilor proprii.

Pentru a fixa mai bine ideile, vom lua partida Botvinnik-Keres pentru campionatul mondial din 1948:

GAMBITUL DAMEI

1. d4 d5 2. Cf3 Nf5 3. c4 e6 4. c : d5 e : d5 5. Db3 Ce6 6. Ng5 — dacă albul juca: 6. D : b7 urma 6. ... Cb4 7. Ca3 Tb8 8. D : a7 Ta8 9. Db7 Tb8 și remiză prin repetarea de mutări — 6. ... Ne7 7. N : e7 Cg : e7 8. e3 Dd6 9. Cbd2 0—0 10. Tc1 a5 11. a3 Tfc8 12. Nd3 a4 13. Dc2 N : d3 14. D : d3 Cd8 15. 0—0 Ce6 16. Tc3 b5? — să analizăm această poziție (Vezi *diagrama nr. 170*). Pînă la mutarea a 15-a, poziția negrului nu avea nici un cîmp slab, în schimb poziția albului avea cîmpurile b3 și c4. După ultima mutare, în poziția negrului s-au creat dintr-o dată două cîmpuri slabe c5 și c6.

Intrucîtva, slăbiciunea acestor cîmpuri nu este atît de sensibilă, deoarece ele se află sub controlul cailor negri.

O altă slăbiciune a poziției negre este și *pionul înapoiat c7*, care poate deveni ținta atacului alb pe coloana deschisă „c”.

Pentru a exploata slăbiciunile cîmpurilor c5 și c6, albul își schițează următorul plan:

1) ocuparea coloanei „c”;
2) împiedicarea ajungerii unui cal negru pe cîmpul c4, deoarece astfel s-ar închide coloana „c”;

3) aducerea unui cal alb pe cîmpul b4, de unde va con-

trola și, eventual, va ocupa cîmpul slab c6 atacînd pionul slab d5, deoarece acesta nu va putea fi apărat de pionul c;

4) atacul pionilor slabi b5, c7 și d5 cu totalitatea forțelor.

Să vedem cum a realizat Botvinnik acest plan.

S-a jucat:

17. Dc2 — împiedică manevra Ce7—c6—a5—c4.

17. ... Tcb8 18. Ce1! — se îndreaptă spre cîmpul b4.



Diagrama nr. 170

18. ... Ce8 — Keres vede că nu poate juca b5—b4, pentru că după schimbul a : b4, pionul negru de pe coloana „a” se pierde repede; de aceea, el încearcă manevra Ce7—c8—b6—c4 — 19. Tc6 — cîmpul slab c6 se ocupă cu tempo — 19. ... De7 20. Cd3 Cb6 21. Cb4 — prin atacarea pionului d5; albul împiedică instalarea calului b6 la c4 — 21. ... Td8 — apără pionul d5 pentru a permite instalarea calului pe cîmpul c4 — 22. Df5 — dar albul atacă din nou pionul d5 și împiedică instalarea calului la c4 — 22. ... Td6 23. Tfcl — acum toate figurile albului atacă folosind toate slăbiciunile poziției negre; negrul, în poziție grea, începe schimburile trecînd într-un final pierdut — 23. ... T : c6 24. T : c6 Td8 25. T : b6! — simplu și convingător, albul trece într-un final cîștigat — 25. ... c : b6 26. Ce6 Dc7 27. C : d8 D : d8 28. Dc2 Dc7 — negrul nu vrea să cedeze coloana deschisă „c” — 29. D : c7 C : c7 30. Cb1 Rf8 31. Rf1 Re7 32. Re2 Rd6 33. Rd3 Rc6 34. Ce3 Ce8.

Să analizăm poziția rezultată:

— pe flancul damei, negrul are pioni dublați — legați contra doi pioni albi, deci nu are avantaj;

— în centru, negrul are un pion izolat blocat, ceea ce prezintă o slăbiciune;

— pe flancul regelui, albul are majoritate de pioni (4 contra 3), pe care deocamdată nu o poate folosi cu efect din cauza pionului advers d5; totuși, aici albul este în avantaj.

În concluzie, finalul de pioni e ca și cîștigat de alb. Jocul a continuat astfel:

35. Ca2 — calul se îndreaptă spre cîmpul tare b4, de unde el va ataca pionul slab d5 și, totodată, va bloca pionii adversi b4 și b5 — 35. ... f6 36. f3 Ce7 37. Cb4+ Rd6 38. e4 d : e4 39. f : e4 — albul și-a creat un pion liber central — 39. ... Ce6 40. Re3 Ce7 41. Rd3 Ce6 42. Cd5 Rc6 43. h4 Cd8 — albul presează pe tot frontul — 44. Cf4 Rd6 45. Ch5 Ce6 46. Re3 Re7 47. d5 Cc5 48. C : g7 Rd6 49. Ce6! Cd7 50. Rd4 Ce5 51. Cg7 Cc4 52. Cf5+ Rc7 53. Rc3 Rd7 54. g4 Ce5 55. g5 f : g5 56. h : g5 Cf3 57. Rb4 C : g5 58. e5 h5 59. e6+ Rd8 60. R : b5 și negrul a cedat.

11. PERECHEA DE NEBUNI ÎN JOCUL DE MIJLOC

Perechea de nebuni contra 2 cai sau cal și nebun constituie, în majoritatea pozițiilor, un avantaj.

Am văzut că nebunul este mai tare decît un cal în poziții deschise, în care mobilitatea sa superioară se poate manifesta nestîngherită. Avantajul acesta este și mai accentuat în cazul cînd perechea de nebuni are de luptat cu 2 cai sau cal și nebun, deoarece dispare unul din dezavantajele principale ale nebunului

singur, acela de a nu controla decât cimpuri de o singură culoare. Cei doi nebuni se suplînesc unul pe celălalt.

Rezumînd constatările teoriei asupra forței perechii de nebuni, se poate afirma că:

1) În toate pozițiile deschise cu pionii de ambele flancuri, perechea de nebuni constituie un avantaj apreciabil, de multe ori decisiv.

2) În jocul de mijloc, dacă poziția nu este blocată, perechea de nebuni poate constitui un element foarte important în organizarea atacurilor asupra regelui advers.

3) În multe poziții, prin schimbul la momentul oportun al unuia din nebuni (de obicei cel „slab”), se poate trece într-un final favorabil de nebun contra cal sau de nebun „bun” contra nebun „slab”.

4) Practica a arătat că, încercînd să elimine perechea de nebuni, adversarul își creează deseori alte slăbiciuni.

Să examinăm acum un exemplu practic:

APĂRAREA OLANDEZA

Alb: Makogonov

Negru: Keres

1. d4 e6 2. c4 Nb4+ 3. Cc3 f5 4. Db3 De7 5. a2 N: c3+ 6. D: c3 Cf6 7. g3 d7 8. Cf3 b7 9. Ng2 Nb7 10. 0—0 0—0 11. b4 Cbd7 12. Nb2 c5 13. Tfd1 Ce4 — albul are perechea de nebuni, dar prezența aproape a tuturor forțelor pe tablă face ca acțiunea lor să nu fie prea simțită — 14. Db3 Cdf6 15. d: c5! b: c5 16. Cd2! Tab8 17. f3 C: d2 18. T: d2 Na8 19. De3! — albul evită blocarea centrului prin b4—b5, de aceea el îndepărtează dama de pe coloana „b”, unde presează turnul advers și, la rîndul său, atacă direct pionul e6 și indirect pionul a7 — 19. ... f4!? 20. Dd3 f: g3 21. h: g3 Tfd8 22. De3 c: b4 — prin această deschidere a jocului, nebunii intră decisiv în joc — 23. a: b4 T: b4 24. T: a7 Tb7 25. Ta6! Tc7 26. Nh3! — pionii centrali negri devin obiectivul atacului alb — 26. ... e5 27. Na3 Ce8 28. c5! — pionul slab și înapoiat d6 nu mai poate fi apărat — 28. ... Tc6 29. c: d6 C: d6 — puterea nebunilor își spune cuvîntul, cimpurile d6, d7, e6 și e7 sînt în bătaia lor — 30. T: d6 Tc: d6 31. N: d6 Db7 — negrul a și pierdut o figură — 32. Ne6+ Rh8 — nebunii albi domină tabla — 33. Db6 Te8 34. N: e5 De7 35. Ta7 și negrul a cedat.

12. MAJORITĂȚILE DE PIONI ÎN JOUL DE MIJLOC

De foarte multe ori, în urma schimburilor de pionii în centru, se formează, chiar din prima fază a partidei, grupuri neegale de pionii. Astfel, de exemplu, albul rămîne cu 3 pionii contra 4 negri

pe aripa regelui, în timp ce pe flancul damei are 3 pioni contra 2 ai negrului. Asemenea structuri de pioni determină de obicei planurile strategice ale celor două părți, obligându-le să atace pe flancul unde au *majoritatea* de pioni.

De ce majoritatea de pioni constituie un avantaj? Lucrul acesta este ușor de explicat. Înaintindu-și pionii de la aripa damei, unde are superioritate numerică, jucătorul va obține până la urmă un pion liber trecut, iar acesta, susținut de figuri și împins înainte, poate aduce un câștig de material.

Aceeași manevră nu poate fi aplicată pe aripa regelui dacă avem acolo majoritatea de pioni, pentru că, prin împingeri de pioni, descoperim poziția regelui și-l expunem atacurilor adverse.

Iată de ce majoritatea de pioni pe aripa damei constituie un avantaj în jocul de mijloc, pe cînd majoritatea pe aripa regelui se poate valorifica numai în final sau cînd *centrul este blocat*.

Dacă jucătorii au făcut rocade mari (caz întîlnit mai rar), atunci majoritățile de pioni pe aripa regelui devin exploatabile în jocul de mijloc, iar dacă partenerii au făcut rocade inverse, atunci majoritățile de pioni pe aripile opuse aripei unde se află regele respectiv sînt exploatabile în jocul de mijloc.

Să analizăm cîteva exemple:

Diagrama nr. 171 — alb: Rg1, Tc3, Ne4, a3, b2, e3, f2, g3, h2 — negru: Rg8, Td8, Ne6, a7, b5, c4, f7, g6, h7.

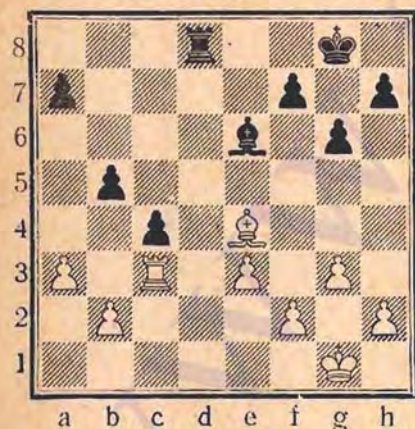


Diagrama nr. 171



Diagrama nr. 172

Negrul are majoritatea de pioni pe aripa damei și deține coloana deschisă „d”. Avantajul majorității de pioni a fost valorificat astfel:

1. ...Td1+! 2. Rg2 a5 3. Tc2 b4 4. a : b4 a : b4 5. Nf3 Tb1! — leagă turnul alb de apărarea pionului b2, în plus ține regele de-

parte de flancul damei, unde se dă lupta decisivă — 6. Ne2 b3! 7. Td2 Tc1 8. Nd1 c3! 9. b : c3 b2! 10. T : b2 T : d1 și albul a cedat după câteva mutări.

Diagrama nr. 172 — alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Nf1, Cb1, Cf3, a2, b5, c4, d3, f2, g2, h2 — negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Ng7, Cb8, Cg8, a5, b7, d4, e7, f7, g6, h7.

Poziția a rezultat după următoarele mutări de deschidere: 1. Cf3 d5 2. c4 d4 3. b4! g6 4. e3 a5 5. b5 c5 6. e : d4 Ng7 7. d3 c : d4 — a 8-a partidă din primul meci Euwe—Alehin (1927) — Albul are acum o majoritate de pioni pe aripa damei, pionii a2, b5, c4 contra pionilor a5, b7. Avantajul a fost fructificat astfel: 8. g3 Cd7 9. Cbd2 Cc5 — negrul *blochează pionul c4* — 10. Cb3 — albul începe imediat lupta pentru îndepărtarea *blocherului* negru — 10. ... Db6 11. C : c5 D : c5 — un blocher bun (calul) a fost înlocuit cu un blocher slab (dama) — 12. Ng2 Ch6 13. 0—0 0—0 14. a4 Te8 — ambii jucători și-au pus regii la adăpost; negrul se grăbește a-și crea contra joc în centru — 15. Te1 Nf5 — se atacă *pionul de bază* al lanțului de pioni b5, c4, d3 — 16. Na3 Dc7 — blocherul a fost îndepărtat și pionul c4 poate avansa — 17. c5 Tad8 18. Cg5 Nf6 19. Ce4 Ng7 20. Dd2 Cg4 21. b6 Dc8 22. c6! — acum albul forțează crearea a doi pioni liberi trecuți — 22. ... b : c6 23. D : a5 Ce5 24. Dd2 Da6 25. a5 C : d3 26. Cc5 C : c5 27. N : c5 Db5 — manevrele damei întirzie deocamdată înaintarea pionilor negri — 28. N : e7 Tc8 29. Nf1 Db3 30. Ta3 Dd5 31. b7 Tb8 32. a6 și negrul a cedat după câteva mutări.

13. ATACUL MINORITĂȚII

Ca un paradox al avantajului majorității de pioni pe aripa opusă aripei unde s-a făcut rocada, apare atacul minorității. Acest fapt arată că în șah regulile sînt însoțite deseori de excepții.

Ideile atacului minorității sînt următoarele:

— împingerea minorității de pioni înainte, pentru a face schimb și a crea adversarului un pion înapoiat sau izolat, foarte slab;

— profitînd de avansul în dezvoltare, a concentra atacul asupra pionului slab, pentru a-l captura.

Să luăm câteva exemple:

Diagrama nr. 173 — alb: Rg1, Dc2, Ta1, Tf1, Nd3, Cc3, Cf3, a2, b2, d4, e3, f2, g2, h3 — negru: Rg8, De7, Ta8, Te8, Nc8, Cf8, Ch5, a7, b7, c6, d5, f7, g7, h7.

Este poziția rezultată din gambitul damei, după mutările 1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 d5 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cf3 Cbd7 7. c : d5! e : d5 8. Nd3 c6 9. Dc2 Te8! 10. h3 Cf8 11. 0—0 Ch5 12. N : e7 D : e7.

Negrul are majoritatea de pioni pe flancul damei, dar această majoritate are un cusur: pionul c6 este ținut pe loc de pionul d4, ceea ce face ca majoritatea să nu poată fi exploatată imediat, iar albul are timp să monteze atacul minorității, adică să împingă pionii „a” și „b” la schimb, după care pionul c6 rămîne un pion înapoiat și slab și asupra lui se vor dirija atacurile albe.

Albul conduce atacul minorității în modul următor:

13. Tabl Cf6 14. b4 — începe atacul minorității — 14. ... Ne6 15. Ca4 Ce4 16. Ce5 Cd6 17. a4 f6 18. Tc1 Nf7 19. Cd2 g6 20. b5 c : b5 21. a : b5! și negrul a pierdut în cele din urmă.



Diagrama nr. 173

PARTIDA ICHIM—TROIANESCU

Iași — 1934

1. d4 e6 2. c4 f5 3. g3 Cf6 4. Ng2 Ne7 5. Ch3! 0—0 6. Cc3 d5 — negrul alege varianta „zidului de piatră” — 7. c : d5! e : d5 — s-a ajuns la configurația specifică minorității de pioni, cu pionul d4 care frinează valorificarea majorității de pioni a negrului (pionii a7, b7, c7) — 8. 0—0 c6 9. Ng5 Ce4 10. N : e7 D : e7 11. Cf4 Cd7 12. e3 Cdf6 13. Tc1 Nd7 14. Ca4 Tae8 15. Cd3 Nc8 16. Te1 g5 17. Cac5 Rh8 18. f4! g4? 19. Ce5 Dg7 20. Te2 Te7 21. a4! — începe atacul minorității — 21. ... h5 22. C : e4 d : e4 23. Nf1 Cd5 24. Del Tf6 25. b4 Nd7 26. Tec2 a6? 27. C : d7! — reduce o figură care jenează atacul minorității — 27. ... T : d7 28. b5 a : b5 29. a : b5 Tc7 30. Nc4 Ce7 31. Nb3 Td7 32. Na4 T7d6 33. b : c6 b : c6 — scopul atacului minorității a fost atins, pionii de pe coloanele „a” și „b” au fost schimbați și s-a creat negrului un pion slab c6 care devine ținta atacurilor ce urmează — 34. Da5 Cd5 35. T : c6! T : c6 36. T : c6 T : c6 37. N : c6 C : e3 38. De5 și albul a câștigat repede.

Configurația de pioni specifică atacului minorității se creează nu numai din gambitul damei. Ea se poate crea și din alte deschideri atât pentru alb, cit și pentru negru. Exemple:

a) Karo-Kann — după: 1. e4 c6 2. d4 d5 3. e : d5 c : d5 4. Nd3

Cc6 5. c3 Cf6 etc. — negrul are minoritatea de pioni pe flancul damei.

b) Apărarea Grünfeld — 1. d4 Cf6 2. Cf3 g6 3. g3 Ng7 4. Ng2 0—0 5. 0—0 d5 6. Cbd2 c5! 7. e3 c:d4 8. e:d4 Cc6 9. Tel e6 10. c3 Cd7 11. Cf1 b5! — începutul atacului minorității cu joc superior.

Reținem dar:

1) Atacul minorității nu este legat de o singură deschidere și poate fi jucat și de negru.

2) El constituie un sistem de joc extrem de periculos, avînd ca țintă slăbirea lanțului advers de pioni.

3) Există mai multe feluri de apărare contra acestui atac:

a) schimbînd la centru în așa fel încît să evităm crearea unei minorități de pioni;

b) făcînd manevre care să întîrzie mult acest atac;

c) creînd contrașanse serioase de atac pe flancul regelui.

14. COMBINAȚIA ȘI ELEMENTELE EI

Combi-na-ția este unul din elementele jocului de șah grupată printre elementele jocului de mijloc, pe motivul că cele mai numeroase, mai complexe și mai variate combinații se produc în jocul de mijloc. Într-o deschidere sau un final, combinațiile nu sînt excluse și de cîte ori se va crea posibilitatea de a combina, jucătorul de șah nu va sta la îndoială să realizeze combinația. De regulă, în deschideri, ținta urmărită nu este o combinație, ci o desfășurare armonioasă a forțelor în așa fel ca să se creeze premise optime jocului de mijloc. Într-un final, piesele aflate pe tablă sînt puține, spațiul este mare și de cele mai multe ori se folosesc manevrele și mai puțin combinațiile. De aceea, elementul „combi-na-ție” se clasează în jocul de mijloc.

Într-adevăr, jocul de mijloc prezintă pentru combinații terenul cel mai propice, cel mai bogat în posibilități materiale și poziționale și cel mai variat din punctul de vedere al situației, al raportului de forțe și al dinamicii luptei.

În ceea ce privește definirea combinației, părerile se împart. De doi ani, în literatura de șah sovietică se duc polemici vii asupra noțiunii „combi-na-ție”.

Nu vom reda toate nuanțele definirii acestei noțiuni, ci ne vom limita la miezul problemei. Mihail Botvinnik separă „combi-na-ția” de „manevră” și astfel înlătură multe confuzii ce s-au produs pe această temă.

Combi-na-ția este o serie de *mutări succesive* cu *răspunsuri forțate*, însoțite de *schimburi de piese* în finalul cărora se obține:

— fie un câștig material;

- fie un câștig pozițional;
- fie mat;
- fie remiză (prin șah etern sau pat).

Mutările făcute de cel care combină provoacă din partea adversarului *mutări forțate* care în oricare din variante dau un câștig celui care a făcut combinația.

Nu trebuie să confundăm combinația cu *manevra* sau *cursa*.

Manevra este o serie de *mutări*, fără schimb de piese, care duc la o modificare a poziției în favoarea celui care manevrează. Manevra comportă în esență o deplasare de piese pe noi poziții, de unde acestea intervin mai eficace și mai activ. Uneori, manevra poate duce și la câștig material sau schimburi.

Combinația poate fi precedată sau urmată de o manevră, însă pe acest motiv nu trebuie să le confundăm.

Cursa este o dispunere de piese, în așa fel ca situația ce se creează să tenteze pe adversar să facă o anumită mutare în aparență bună sau chiar tare, iar în realitate mișcarea să fie rea și să ducă la pierderi materiale sau poziționale.

Cursă nu este obligatorie pentru adversar și acesta, dacă o observă, o va evita, spre deosebire de combinație care nu poate fi evitată și răspunsurile sînt forțate. Toate cursele au la bază o combinație sau o manevră, dar acest lucru nu ne îndreptățește să confundăm *cursa* cu *combinația* sau *manevra*.

Așadar, ceea ce caracterizează o combinație este *succesiunea forțată a mutărilor, schimburile de piese sau sacrificiile și răspunsurile forțate* din partea adversar.

Să concretizăm cele afirmate mai sus prin cîteva exemple:

Exemplul nr. 1:

— alb: Rc1, De2, Td1, Th1, Nd3, Cc4, Ch3, a2, b2, c2, e5, f2, g2, h2;

— negru: Rg8, De8, Td8, Tf8, Nb7, Cc6, Cd7, a7, b6, c7, e6, f7, g7, h7.

Albul realizează o combinație de mat cu sacrificiul de nebun. Urmează:

1. N : h7+ R : h7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5 Cf6 4. e : f6 și urmează mat imparabil Dh7 ≠.

Negrul poate refuza sacrificiul, însă nici în acest caz matul nu poate fi evitat. La 1. N : e7+ Rh8, albul răspunde 2. Dh5 și se dă mat în 2—3 mutări.

a) 2. ... g6 3. N : g6+ Rg7 4. Dh7 ≠ sau

b) 2. ... Cf6 3. e : f6 Td5 4. Nf5+ Rg8 5. Dh7 ≠.

De remarcat că mutările negrului au fost *toate forțate*, iar scopul combinației a fost *matul* precedat de un *sacrificiu*.

Exemplul nr. 2:

— alb: Rf2, Dg3, Te2, Th1, Nb2, Cf4, b3, e4, f3, g2, h2;

— negru: Rh8, Dd8, Tb7, Tc6, Nd6, Ce7, a7, b6, e6, f6, g7, h7.

Albul nu poate da mat, în schimb însă are o combinație care îi aduce câștig material. Se va juca astfel:

1. D : g7+ R : g7 2. C : e6+ Rg6 3. C : d8 Tbc7 4. C : c6 T : c6. Remarcăm că scopul combinației a fost un *câștig de material*. Mutările din partea negrului au fost *forțate*.

Exemplul nr. 3:

— alb: Rf2, Tc2, Td1, Nb3, Nc3, Ce3, a3, b4, e4, f4, g3, h2;

— negru: Rg8, Ta8, Tf8, Ng7, Cb7, Cf6, a7, b6, e6, f7, g6, h7.

În acest exemplu, albul nu poate câștiga material, dar are la dispoziție o combinație care îi aduce o poziție excelentă. Se va juca:

1. N : f6 N : f6 2. Td7 Cd8 3. e5 Ng7 4. T2 c7 și câștigul pentru alb este numai o problemă de timp.

Exemplul nr. 4:

— alb: Rh2, De2, Td1, Tf1, Nc2, Nc3, a2, b2, b4, f4, g3, h3;

— negru: Rg8, Dc7, Te7, Tf8, Nb7, Cc6, Cf6, b5, e6, f7, g7, h7.

Albul are material lipsă și, neputînd recupera pierderile, se mulțumește și cu remiză. În acest scop, el efectuează următoarea combinație:

1. N : f6 g : f6 2. N : h7+ R : h7 3. Dh5+ Rg7 4. Dg4+ și este remiză prin șah etern.

În cele expuse mai sus, s-au dat cîteva exemple de combinații simple. Combinațiile deseori pot fi precedate de manevre care le pregătesc, sau pot fi urmate de manevre care le desăvîșesc.

Iată cîteva exemple:

Exemplul nr. 5:

— alb: Rh1, Da2, Ta1, Td1, Nc2, Nf4, Cb3, Ce5, a3, c4, f5, g2, h3;

— negru: Rh8, Db7, Tb8, Tc8, Na6, Nf8, Ca4, Cb6, a7, f7, g7, h7.

Albul are o combinație de atac asupra cimpului f7, legată de mat sau câștigul damei adverse, însă această combinație este împiedicată de Cb3 și pionul c4, care interceptează diagonala a2—g8. De aceea, combinația va fi precedată de o manevră prin care se va urmări eliberarea diagonalei a2—g8. Se va juca:

1. Ca5 — se eliberează diagonala și se atacă dama adversă care apără cimpul f7. Negrul poate muta dama numai pe a8 sau e7. În primul caz, va urma:

1. ... Da8 2. c5 N : c5 — manevra s-a terminat, diagonala s-a eliberat și acum poate începe combinația:

3. C : f7+ Rg8 4. Ch6++ Rh8 5. Dg8+ T : g8 6. Cf7 ≠.

Dacă negrul, la prima mutare, punea dama pe e7, albul răs-pundea: 2. c5 T : c5 3. C : f7+ Rg8 4. Ch6++ Rh8 5. Dg8 ≠.

Dacă negrul observă combinația, el o poate evita în timpul manevrei, sacrificînd calul la mutarea a doua sau sacrificînd dama la mutarea a treia, în cea de a doua variantă.

Așadar, manevra a constat din 2 mutări consecutive, care au pregătit combinația, dar care n-au obligat pe adversar să mute forțat. De aceea, nu putem spune că aceste 2 mutări fac parte din combinație. Dacă negrul observa combinația, el putea s-o evite sacrificînd minimum de material, de exemplu:

1. Ca5 N : c4 2. Ce : c4 Da6 3. N : a4 C : c4 4. C : c4 D : a4 5. N : b8 T : b8 și negrul a scăpat de combinația ce-l amenința, pierzînd un turn, însă partida este pierdută.

Exemplul nr. 6:

— alb: Rh1, Dc1, Td1, Nf5, Cf3, a3, c5, g2, h3;

— negru: Rg8, Da7, Tf8, Na4, Ng3, a6, f7, g7, h6.

Combinația de mat este precedată de o manevră. Se va juca: 1. Td4 Ne8 2. Tg4 Db8 — manevra s-a terminat; urmează atacul asupra regelui advers — 3. D : h6 g6 4. Cg5 și matul nu se poate para.

Exemplul nr. 7. (Botvinnik—Capablanca, Amsterdam, 1938):

— alb: Rg1, De5, Nb2, Cg3, c3, d4, e6, g2, h2;

— negru: Rg7, De7, Cb3, Cf6, a7, b6, c4, d5, g6, h7.

Aici, combinația este urmată de o manevră care desăvîrșește avantajul pozițional. Combinația a avut ca scop să obțină o poziție cîștigătoare.

S-a jucat:

1. Na3!! D : a3 2. Ch5+ g : h5 — aici, spune Botvinnik, combinația s-a terminat, iar restul este o manevră.

A urmat: 3. Dg5+ Rf8 4. D : f6+ Rg8 5. e7! Dc1+ 6. Rf2 Dc2+ 7. Rg3 Dd3+ 8. Rh4 De4+ 9. R : h5 De2+ 10. Rh4 De4+ 11. g4 Del+ 12. Rh5 și negrul a cedat.

Recapitulînd cele șapte exemple, putem trage concluzia că într-adevăr *combinația este o succesiune de mutări forțate, însoțite de schimburi sau sacrificii de material făcute în scopul de a se obține:*

— fie un cîștig material;

— fie un cîștig pozițional;

— fie mat;

— fie remiză (prin șah etern sau pat).

Uneori, combinația poate fi precedată sau urmată de manevră.

ELEMENTELE COMBINAȚIEI

Oricât de bogate și de variate ar fi combinațiile, ele se pot descompune în elemente componente, simple, ce se pot înțelege ușor și se pot studia și analiza cu înlesnire.

Aceste elemente sînt:

1. Atacul direct, indirect, dublu atac, dublă lovitură.
2. Șahul combinat cu un atac.
3. Dublu șah.
4. Atacul prin descoperire. Atacuri simultane.
5. Atragerea pe cîmpuri susceptibile atacului.
6. Legătura directă.
7. Legătura indirectă.
8. Acoperirea unei coloane (baterie).
9. Acoperirea unei diagonale (baterie).
10. Interceptarea liniei, coloanei, diagonalei.
11. Moara.
12. Figuri neapărate (suspendate sau atîrnate).
13. Figuri legate de o apărare.
14. Figuri supraincărcate.
15. Înlăturarea figurii active.
16. Luarea unei apărări.
17. Apărarea iluzorie.
18. Apărarea indirectă.
19. Lovitura intermediară.
20. Torpila.
21. Obstrucția, (îngrămădire de piese, sufocare).
22. Șahul etern.
23. Patul.
24. Atacuri asupra regelui.

Intr-o combinație, pot intra unul, două sau mai multe elemente; de aceea, studiul elementelor ușurează mult înțelegerea și chiar conceperea combinațiilor. Maestrul sovietic P. Romanovski spune: „Pentru unii jucători buni de șah, o legătură directă, o figură neapărată, o figură în suprasarcină etc., sugerează imediat ideea unei combinații și, după o atentă căutare, deseori, se poate găsi calea justă pentru realizarea ei.” Iată de ce am căutat să prezint jucătorilor de șah un studiu al acestor elemente, care să constituie fondul pe care se vor broda combinațiile.

Aranjind elementele combinației în ordinea enumerată anterior, am căutat să încep cu cele mai simple ca, treptat, să ajung la cele mai complexe și, totodată, să pun alături elementele care au oarecare asemănare între ele, pentru a ușura expunerea și legarea ideilor.

Să începem cu primul element.

ATACUL DIRECT, INDIRECT, DUBLU ATAC, DUBLĂ LOVITURA

Atacul direct este o mutare prin care o piesă oarecare atacă direct o piesă adversă, amenințând să o ia.

Atac indirect este atunci când între piesa atacată și cea care atacă mai există o altă piesă, indiferent de ce culoare.

Dublu atac este atunci când piesa deplasată atacă dintr-o dată două piese adverse.

Dublă lovitură este atunci când o piesă adversă este atacată dintr-o singură mutare de două piese proprii.

Exemplu: *diagrama nr. 174*:

— alb: Rh1, Ta1, Tf1, Nd3, Cg3, a4, c4, f2, g2, h2;

— negru: Rg8, Ta8, Tf8, Ng7, Cd4, Ce7, a7, c5, f7, g6, h7.

Se joacă:

1. Nd3—e4 — nebulul alb atacă direct turnul negru a8.

1. ... Ta8—b8 2. Tf1—e1 — turnul alb atacă indirect calul negru de pe cîmpul e7 — 2. ... Cd4—b3 — dublă lovitură — dintr-o singură mutare, s-a atacat de două ori turnul alb din a1. 3. Ta1—d1 Tb8—b4 — dublu atac — turnul negru atacă simultan doi pioni albi: a4 și c4.

4. Ne4—c2 — nebulul alb atacă direct calul negru de pe b3 și apără indirect pionii a4 și c4, deoarece acum nici unul din ei nu poate fi bătut, intrucît turnul este legat de apărarea calului de pe cîmpul b3; totodată, după plecarea nebulului de pe cîmpul e4, turnul el atacă prin descoperire calul e7. Acest fel de dispunere a două figuri, din care una acoperă atacul celeilalte, se numește „o baterie” (nebulul pe e4 acoperă atacul turnului el asupra calului e7).

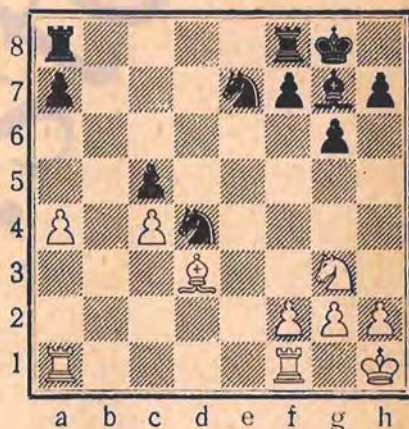


Diagrama nr. 174

ŞAHUL COMBINAT CU UN ATAC

Şahul combinat cu un atac este un *dublu atac* exercitat asupra regelui şi asupra unei piese.



Diagrama nr. 175

Exemple — diagrama nr. 175:

— alb: Rh2, Tb2, Tc1, Nf3, Cd5, a3, f4, g2, h3 —
negru: Rg8, Dh6, Tc8, Na7, a4, c6, f5, g6, h7.

Se joacă:

1. Ce7+ — şah combinat cu un atac (dublu atac) efectuat de un cal — 1. ... Rf7
2. C : c8 D : f4+ — şah combinat cu un atac efectuat de o damă.

3. g3 D : c1.

4. Tb7+ — şah combinat cu un atac efectuat de un turn.

4. ... Re8 5. T:a7 D:a3.

6. N : c6+ — şah com-

binat cu un atac efectuat de un nebun.

6. ... Rd8 7. N : a4, etc.

DUBLU ŞAH

Dublu şah este o dublă lovitură dată asupra regelui. El nu se poate acoperi şi, întotdeauna, fiind atacat, trebuie să se deplaseze; dacă deplasarea nu este posibilă, atunci este mat.

Exemplu:

— alb: Rg1, Dc2, Td3, Tf1, Ce4, a2, b2, d5, f2, g2, h2 —
negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nd7, Nf8, a6, c5, c7, d6, f7, g7, h6.

Negrul mută Nb5 atacind ambele turnuri adverse: 1. ... Nb5
2. Tf1! — formează o baterie (Tc1 şi Ce4) 2. ... N : d3?
3. Cf6++ — dublu şah şi mat, întrucât regele negru nu are unde muta, iar acoperirea ambelor şahuri nu este posibilă.

ATACUL PRIN DESCOPERIRE. ATACURI SIMULTANE

Atacul prin descoperire provine dintr-un atac indirect în care piesa intermediară se deplasează descoperind piesa atacatoare. Atacul prin descoperire devine şi mai periculos când piesa intermediară, deplasându-se, atacă şi ea o piesă adversă.

Exemplu:

— alb: Rg1, Ta4, Na2, c4, f3, g2, h2 —

— negru: Rf8, Tb6, Tf7, a6, g7, h7.

În această poziție, nebunul alb atacă indirect turnul negru de pe cîmpul f7. Deplasînd piesa intermediară, pionul c4, albul atacă turnul f7 prin descoperirea diagonalei a2—g8; de aceea, acest fel de atac se numește *atac prin descoperire*. Atacul prin descoperire este foarte periculos, mai ales pentru jucătorii mai puțin versați, întrucît deseori el rămîne neobservat.

În exemplul de mai sus, piesa intermediară — pionul c4 — deplasîndu-se, atacă și ea o figură adversă, așadar dintr-o singură mutare s-au produs două *atacuri simultane*.

Atacurile simultane sînt două atacuri a două piese îndreptate contra a două piese adverse, provocate de o singură mutare.

Iată încă un exemplu:

— alb: Rf1, Td1, Nd3, f3, g2, h2.

— negru: Rg8, Ta2, Nd6, f7, g6, h7.

Albul, dintr-o singură mutare, poate ataca ambele figuri adverse. S-a jucat: 1. Nc4 Tc2 2. N : f7 + R : f7 3. T : d6, etc.

ATRAGEREA PE CIMPURI SUSCEPTIBILE ATACULUI

Atragerea figurilor adverse pe cîmpurile susceptibile atacului este unul din elementele cele mai subtile ale combinației. Piese adverse atrase pe aceste cîmpuri sînt supuse de obicei unui atac dublu sau unor atacuri simultane și capturate.

Iată cîteva exemple:



Diagrama nr. 176



Diagrama nr. 177

— Diagrama nr. 176: alb: Rg1, Dd1, Cg3, a2, b2, e3, f2, g2, h2 — negru: Rf8, Dc5, Cf6, a7, b6, f7, g6, h6.

În această situație, albul, având un pion în plus, cea mai simplă și ușoară cale spre câștig ar fi schimbul figurilor. În acest scop, albul concepe o combinație bazată pe atragerea pieselor adverse pe cimpuri susceptibile atacului.

Albul joacă: 1. Dd8+ Rg7 2. D : f6+! — aduce regele advers pe un cîmp susceptibil atacului calului alb — 2. ... R : f6 3. Ce4+ Re5 4. C : c5 b : c5 — scopul a fost atins.

Diagrama nr. 177 — alb: Rg1, Da3, Nf3, Cd3, a4, f2, g2, h3 — negru: Rh8, De8, Tf7, Cc6, a5, g7, h6.

Se joacă: 1. N : c6 D : c6 — prin acest schimb, dama neagră a fost adusă pe un cîmp unde ea poate fi atacată simultan cu turnul f7 de calul alb — 2. Ce5 Dc7 3. C : f7+ D : f7 — și albul stă la câștig.

Diagrama nr. 178 — alb: Rg1, Dd1, Td2, Nc2, Cb4, Cf3, a3, b2, f2, g2, h3 — negru: Rh8, Dc8, Tf8, Nb6, Nc6, Cf6, a7, b5, c4, g7, h6.

S-a jucat: 1. C : c6 D : c6 2. Ce5 Dc8 3. Cg6+ Rg8 4. C : f8 și albul a câștigat calitatea.



Diagrama nr. 178



Diagrama nr. 179

Diagrama nr. 179 — alb: Rg1, Dd1, Td6, Nf5, Ch4, a3, b2, f2, g2, h3 — negru: Rh8, Dc7, Ta8, Nb6, Nc6, a7, b5, e5, f6, g7, h6.

S-a jucat: 1. ... Nc5? — pentru a goni turnul alb. Albul concepe o combinație bazată pe atragerea damei adverse pe un cîmp susceptibil atacului calului alb, după ce acesta va da șah pe cîmpul g6. Cîmpurile susceptibile atacului calului alb, după ce acesta va da șah pe g6, sînt: c4, c6, c8 și d3, d5, d7. Dama neagră poate fi atrasă pe cîmpul c6, deci combinația este posibilă și iată cum se realizează: 2. T : c6! D : c6 3. Cg6+ Rh7 (sau g8) 4. Ce7+ Rh8 5. C : c6.

LEGATURA DIRECTA

Legătura directă este dispunerea pe aceeași diagonală sau aceeași coloană (linie) a trei piese, dintre care una de o valoare mai mică, care *atacă*, una de o valoare mai mare (de obicei, dar poate fi egală sau chiar mai mică, însă în ambele cazuri neapărată), care este *atacată* și o piesă pasivă interpusă între piesa atacată și cea care atacă.

Exemple:

Diagrama nr. 180 — alb: Rh1, Dc1, Tf1, Nd3, Ng5, Cb5, b2, d4, g2, h2 — negru: Rh7, Da6, Ta8, Td8, Cj6, Cg6, b7, g7, h5.



Diagrama nr. 180



Diagrama nr. 181

Aici avem trei legături:

1) Ng5 leagă calul f6, deoarece pe diagonală acestora se află turnul d8. Calul f6 nu poate pleca (este legat), deoarece în acest caz nebunul g5 va bate turnul d8 și negrul pierde calitatea.

2) Dama a6 leaga calul b5, întrucît pe aceeași diagonală se află nebunul d3 *neapărat* (atirnat). Dacă calul b5 va pleca, albul va pierde nebunul d3.

3) Nebunul d3 leagă calul g6, care acoperă regele negru. Calul g6 nu poate pleca atît timp cît există legătura.

Observăm că toți cei trei cai joacă rolul pieselor *pasive* interpuse între piesa atacătoare și piesa atacată (indirect).

Toate legăturile arătate mai sus au fost pe diagonală.

Diagrama nr. 181 — alb: Rh1, Dg5, Tb1, Te1, Cb5, b2, d3, f2, g2, h4 — negru: Re8, Dd8, Ta5, Th8, Ce7, b7, c7, f7, g7, h7.

Aici avem două legături:

1. Legătura pe coloana „e”, unde turnul alb e1 leagă calul e7, care acoperă regele negru.

2. Legătura pe linia a 5-a, unde turnul negru a5 leagă calul b5, care acoperă dama albă din g5.

Pieșele pasive dintr-o legătură, dacă acoperă regele propriu, nu se pot muta din loc și acest fapt constituie deseori, cheia combinației.

Iată câteva exemple:

Diagrama nr. 182 — alb: Rg1, Df3, Tb1, Nd4, c3, f2, g2, h2 — negru: Rg8, Dc4, Tb8, Cf6, b7, f7, g7, h7.

Albul exploatează situația în modul următor:

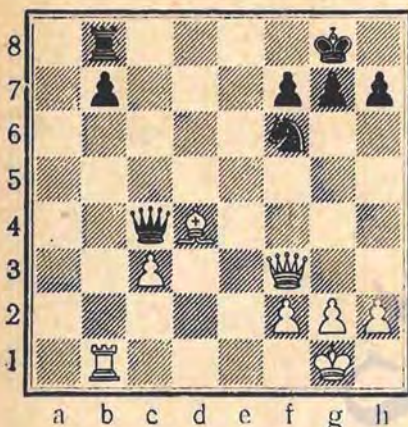


Diagrama nr. 182



Diagrama nr. 183

1. Dg3! — prin această mutare, s-a legat pionul g7 și, prin urmare, calul f6 nu mai este apărat, totodată fiind atacat și turnul b8. Negrul trebuie să mute turnul sau să-l apere cu dama. În ambele cazuri, albul bate cu nebunul calul f6 și câștigă o figură.

Diagrama nr. 183 — alb: Rg1, Df3, Ta1, Te1, Nc4, Nh6, a2, b2, c2, f2, g2, h2 — negru: Rf8, Dd7, Ta8, Th8, Nc8, Ng7, Cf6, a7, b7, d6, f7, g6, h7 (Nimzovici—Tartakower).

Albul profită că nebunul din g7 este legat, bate calul f6, care este neapărat, și astfel leagă încă o dată nebunul g7 de turnul h8.

S-a jucat: 1. D:f6! Tg8 2. N:g7+ T:g7 3. Te2 b5 4. Nb3 Nh7 5. Tae1 și negrul a cedat, deoarece nu poate opri pătrunderea turnului alb pe linia a 7-a. Nimzovici nu a observat că are un câștig și mai rapid. Trebuia să joace astfel: 1. D: f6! Tg8 2. N: f7! — această mutare dezgolește regele advers — albul câștigă imediat — pot fi trei variante:

2. ... D: f7 3. Dd8+ De8 4. D: e8 ♖;
2. ... Df5 3. Dd8+ R: f7 4. De7 ♖;
2. ... N: h6 3. Ne8+ Df7 4. D: f7 ♖.

Diagrama nr. 184 — alb: Rh1, Dc6, Tc1, Tg1, Cc3, a2, f2, f3, h2 — negru: Rg8, Db2, Ta8, Tj8, Cf6, a6, j7, g7, h7 (Marshall—Capablanca).

Albul, după ce a legat pionul g7, a atacat calul negru de pe cimpul f6 cu dama. Negrul joacă 1. ... Ch5 — albul profită din nou de legătură și atacă din nou calul și pionul g7, amenințând concomitent și mat. — 2. Dh6 — negrul răspunde 2. ... g6 apărându-se de mat și indirect apărându-și calul.



Diagrama nr. 184



Diagrama nr. 185

A urmat: 3. D : h5? — aici negrul, profitind de faptul că turnul alb g1 trebuie să țină legat pionul g6, care atacă dama albă din h5, bate turnul din c1, câștigând calitatea; s-a jucat: 3. ... D : c1! 4. T : c1 g : h5 și albul a cedat.

Diagrama nr. 185 — alb: Rf2, De3, Tf6, Tg7, Ce2, d4, e5, h3 — negru: Rc8, Da2, Tc7, Tj8, Na6, d5, e6, f7, h4.

S-a jucat: 1. Tg1! — negrul, vrind să profite de legătura de pe linia a 2-a, face o combinație greșită: 1. ... N : e2 2. D : e2 Tc2? — s-ar părea că negrul a câștigat dama albă, care e legată de acoperirea propriului rege, dar albul leagă la rindul său turnul negru de pe c2 și câștigă. A urmat: 3. Tg1—c1! și negrul pierde turnul sau dama.

Prin aceste citeva exemple, am văzut ce este legătura directă și cum se poate exploata.

LEGĂTURA INDIRECTĂ

Cind într-o legătură, între piesa care atacă și piesa pasivă, se interpune încă o piesă, legătura se numește indirectă.

Exemplu: alb: Rg1, Dd2, Td1, Te1, Nc3, a2, b2, c4, f2, g2, h2 — negru: Rh8, Dd8, Ta8, Tf8, Cf6, a6, b7, c7, d6, e4, g7, h6.

Aici, dacă nu exista calul negru pe f6, pionul g7 era legat direct, cum însă calul se interpune pe diagonala de legătură, pionul g7 este legat *indirect*; din această cauză și legătura se numește *indirectă*. În cazul de față, situația se poate exploata în modul următor:

1. T : e4! C : e4? — acum legătura indirectă a devenit directă; albul va răspunde 2. D : h6+ Rg8 3. D : g7=.

ACOPERIREA UNEI COLOANE (BATERIE)

Se spune că o coloană este acoperită, atunci cînd piesele ce acționează pe acea coloană (obișnuit turnurile și dama) sînt acoperite de o figură ușoară proprie, iar prin plecarea acesteia, acțiunea pieselor acoperite se declanșează cu și mai mare violență.

Ansamblul de două figuri, din care una acoperă linia de acțiune a celeilalte, se numește *baterie*.

Exemplu: — alb: Rg1, Te1, Te2, Ng5, a3, b4, f2, g2, h2 — negru: Rh8, Ta8, Te8, Cf6, a6, b5, f7, g7, h7.

Albul nu vrea să schimbe turnurile, de aceea el acoperă coloana „e” cu nebunul, mutînd: 1. Ne3 — (dispozitivul: Te1, Te2, Ne3 se mai numește și baterie) — Negrul nu-și dă seama de pericolul ce mocnește în această baterie și mută Cd5, probabil cu intenția de a efectua schimburile pe coloana „e”.

A urmat: 2. Nc5+ și negrul pierde o figură 2. ... Ce7 3. N : e7+ Rg8, etc.

Exemplu: alb: Rg1, Tf1, Tf2, Ne2, a3, b4, g2, h2 — negru: Rg8, Tf8, Ta8, Ca4, a6, b5, g7, h7.

S-a jucat: 1. Nf3! — acoperă coloana și atacă turnul a8 — 1. ... Td8 2. Nd5+! — și urmează mat în două mutări — 2. ... Rh8 3. T : f8+ T : f8 4. T : f8=.

ACOPERIREA UNEI DIAGONALE (BATERIE)

Acoperirea unei diagonale are la bază aceeași idee ca și acoperirea unei coloane.

Exemple:

1) — alb: Rg1, Dc1, Tc7, Te1, Nc4, Cf3, a2, c5, d4, f2, g2, h3 — negru: Rg8, Dg6, Ta8, Tf8, Nc8, Ch6, a7, c6, e6, f4, g7, h7.

S-a jucat: 1. T : c8! Ta : c8 2. T : e6! — s-a acoperit diagonala a2—g8 pe care acționează nebunul c4 — 2. ... Df5 (nu are loc de refugiu) 3. Te5+ și se cîștigă dama neagră.

2) — alb: Rg1, Dh6, Te1, Te5, Nd5, a2, b3, c4, f4, g2 — negru: Rg8, Dd6, Te7, Tf6, Ne6, a7, b6, c5, g6.

Albul speculează legătura pe diagonală a2—g8 pentru a crea o baterie. A urmat: 1. T : e6! — acum bateria constituită amenință să se declanșeze cu un adevărat dezastru — 1. ... T : e6 (forțat) 2. T : e6! — din nou o baterie — 2. ... T : e6 (din nou forțat) 3. D : g6+ și negrul a cedat.

Diagrama nr. 186 — partida Konovalov — Utiaganov din campionatul colhoznicilor din U.R.S.S., în anul 1950.

— alb: Rg1, Dd6, Ta1, Tf1, Ne3, Nf7, a3, b2, d4, f2, g3, h2

— negru: Rh8, Df3, Ta8, Nc8, Cd7, Cf6, a7, b6, f5, g7, h7.

Această situație s-a creat la mula a 18-a. Utiaganov câștigă într-un stil admirabil; a urmat: 18. ... Nb7 — se amenință mat — 19. d5 — albul interceptează diagonală a8—h1 — 19. ... C : d5 — negrul constituie o baterie (Nb7 și calul d5) — 20. Nh5 — pentru a îndepărta dama de pe cîmpul f3 și a se salva de mat — 20. ... Dg2+!! — un sacrificiu de toată frumusețea, regele advers este scos pe diagonală bateriei — 21. R : g2 Cf4+ + — iată puterea unui șah dublu — 22. Rg1 Ch3 ±.



Diagrama nr. 186

Este cea mai frumoasă combinație din toate cite s-au produs în campionatul colhoznicilor din 1950, care a avut 300 000 de participanți.

INTERCEPTAREA LINIEI, COLOANEI, DIAGONALEI

Prin interceptarea liniei unei piese adverse, acțiunea acestei piese este limitată și piesa nu poate interveni acolo unde se decide jocul.

Iată câteva exemple:

1) *Diagrama nr. 187* — alb: Rh1, Df5, Tf1, Nh5, a2, b3, c4, g3, h2 — negru: Rg8, Dc7, Td8, Nf8, a7, b7, c6, g7, h7.

S-a jucat: 1. Nf7+ Rh8 2. Ne8! s-a interceptat linia de acțiune a turnului, luîndu-se orice apărare a cîmpului f8 unde se dă atacul decisiv; — va urma: 2. ... T : e8 3. D : f8+ T : f8 4. T : f8 ±.

2) *Diagrama nr. 188* — Nisch—Woog (Leipzig 1934).

alb: Rg1, Dd2, Ta1, Tf3, Na2, Ng5, Cg3, a4, b2, c3, e4, f2.

g2, h3 — negru: Rg8, Da6, Ta8, Tc8, Nb7, Ne7, Cf6, a5, b6, d6, d7, e6, f7, g7, h7.



Diagrama nr. 187

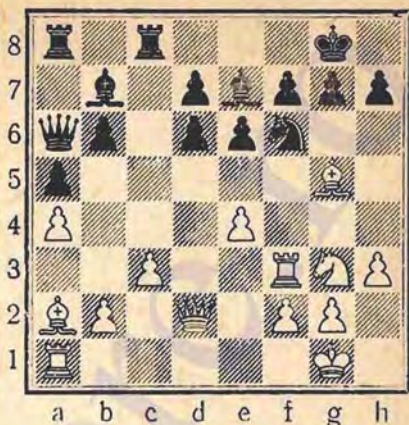


Diagrama nr. 188

S-a jucat: 1. N : f6 N : f6 2. T : f6 g : f6 3. Dh6 Tc5 4. Nd5!
— interceptează linia de acțiune a turnului și forțează matul —
a urmat: 4. ... T : d5 5. e : d5 N : d5 6. Ch5 și mat cu dama la g7.

3) *Diagrama nr. 189 — Nenurokov—Grigoriev.*

— alb: Re3, Td8, Nc7 — negru: Rf5, Nb4, Ne4, d2, h3.

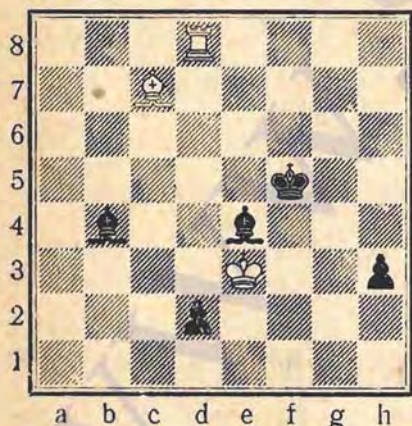


Diagrama nr. 189

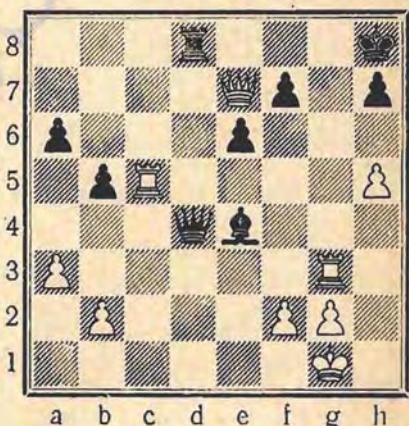


Diagrama nr. 190

Albul oprește transformarea pionului d2 cu turnul plasat pe d8, iar înaintarea pionului h3 cu nebunul plasat pe c7. Această amplasare a figurilor albe are defectul că diagonală de acțiune a

nebulului se întretaie cu coloana de acțiune a turnului pe cîmpul d6. Interceptarea acestui cîmp anihilează dintr-o dată acțiunea pieselor albe. Tocmai de acest fapt a profitat Grigoriev.

S-a jucat: 1. ... Nb4—d6! și unul din pionii trebuie să se transforme.

Dacă albul joacă: 2. T : d6, negrul răspunde h3—h2; dacă joacă 2. N : d6, atunci pionul d2 se transformă.

4) *Diagrama nr. 190 — Eliskases—Holzl.*

— alb: Rg1, De7, Tc5, Tg3, a3, b2, f2, g2, h5 — negru: Rh8, Dd4, Td8, Ne4, a6, b5, e6, f7, h7.

În această poziție, albul amenință mat cu dama pe unul din cîmpurile f6, f8, e8, d8. Turnul negru apără maturile de pe linia a 8-a, iar dama neagră apără turnul și ține sub control cîmpul f6.

Albul exploatează situația interceptînd linia de acțiune a damei adverse.

S-a jucat: 1. Tc5—d5!! — s-a interceptat coloana „d” și negrul a cedat.

Dacă negrul juca:

a) 1. ... Td8 : d5, albul dădea mat 2. Df8 ♔;

b) 1. ... D : d5, albul dădea mat 2. Df6 ♔;

c) 1. ... e : d5, albul dădea mat 2. D : d8 ♔.

MOARA

Moara este o poziție specială în care puterea unei baterii (acoperirea unei linii, dar mai ales a unei diagonale) se poate exploata de mai multe ori consecutiv. Efectul unei mori este considerabil. Iată citeva exemple:

1) *Diagrama nr. 191 — Torre—Lasker.*



Diagrama nr. 191



Diagrama nr. 192

— alb: Rg1, Dh5, Te1, Tg3, Ng5, Ce3, a2, b4, d4, f2, g2, h2
 — negru: Rg8, Db5, Ta8, Tc8, Nb7, Cf8, a7, d6, e6, f7, g7, h6.

S-a jucat: 1. Nf6! D : h5 2. T : g7+ Rh8 — observăm că albul și-a format o baterie din nebunul f6 și turnul g7 și, profitând de „poziția specială” ce s-a creat regelui advers, exploatează *cinci* mutări la rind puterea acestei baterii — s-a continuat: 3. T : f7+ Rg8 4. Tg7+ Rh8 5. T : b7+ Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. Tg5+ Rh7 8. T : h5 Rg6 9. Th3 R : f6 10. T : h6+ și albul are câștigați trei pioni.

2) Diagrama nr. 192.

— alb: Rb1, Dc1, Td1, Th2, Nb2, Cg4, a2, b3, c2, d3, h4, h5
 — negru: Rg8, Db4, Tc7, Td8, Nb7, Ne7, Cf8, a6, f7, g7, h6.

S-a jucat: 1. ... D : g4? — greșeală care permite formarea unei baterii — 2. Tg1 D : h5 — apără matul — acum începe să funcționeze moara care va măcina aproape toate piesele adverse.

S-a continuat: 3. T : g7+ Rh8 4. T : f7+ Rg8 5. Tg7+ Rh8

6. T : e7+ Rg8 7. Tg7+ Rh8
 8. T : c7+ Rg8 9. Tg7+ Rh8
 10. T : b7+ Rg8 11. Tg7+ Rh8 12. Tg5+ Rh7 13. T : h5.

3) Diagrama nr. 193.

— alb: Rcl, Dg3, Tg1, Th2, Nb2, Nf1, Ch3, a2, b3, c2, d3, f3 — negru: Rh7, Dd8, Td6, Ne7, Nf7, Ca7, Cf8, c5, f5, g5, h6.

S-a jucat: 1. C : g5+ N : g5+ 2. f4 Nf6 — matul nu este posibil, dar în schimb moara este posibilă — s-a continuat: 3. Dg7+!! N : g7 4. T : g7+ Rh8 5. T : h6+! — o lovitură intermediară, care are de scop ca turnul ne-

gru să nu intercepteze diagonală a1—h8 și să anihileze bateria. 5. ... T : h6 — acum moara poate funcționa nestingherită — 6. T : f7+ Rg8 7. Tg7+ Rh8 8. Td7+ Df6 9. N : f6+ T : f6 10. T : a7 și albul câștigă ușor.

FIGURI NEAPĂRATE (SUSPENDATE SAU ATIRNATE)

Figuri neapărate constituie deseori obiectul unei combinații. Iată câteva exemple:

1) Diagrama nr. 194.

— alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Na4, Ce2, a2, b2, c2, e4, f4, g2.

h2 — negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nf6, Ng4, a7, b7, c6, d4, f7, g7, h7.

Nebunul alb izolat și neapărat de pe cimpul a4 constituie obiectivul combinației pe care negrul o concepe.

S-a jucat: 1. h3 d3! — începutul combinației — 2. c : d3 N : e2 3. D : e2 Dd4+ 4. Rh1 D : a4 și nebunul a fost capturat.

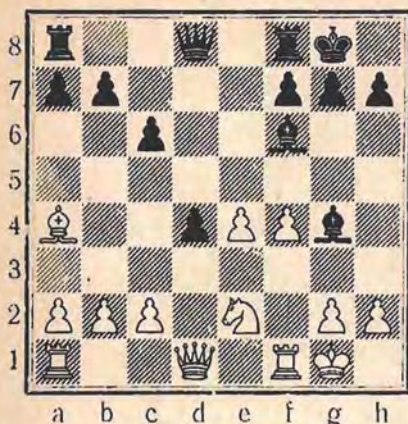


Diagrama nr. 194



Diagrama nr. 195

2) Diagrama nr. 195.

— alb: Rh1, Df3, Tal, Td1, Nb2, Ce3, a2, b3, d4, e4, f4, g2, h2 — negru: Rg8, De7, Ta8, Tf8, Nc8, Ca5, a6, b5, c6, e6, f7, g7, h6.

Calul negru neapărat constituie obiectivul combinației ce urmează. S-a jucat:

1. d5 c : d5 2. e : d5 e : d5 3. C : d5 Da7 4. Dc3! — se amenință mat și se atacă calul a5 — 4. ... f6 5. D : a5.

3) Diagrama nr 196.

— alb: Rg1, Dg4, Tal, Tf1, Nb2, Cc3, a2, b3, e3, f2, g2, h2 — negru: Rh8, De7, Ta8, Tb6, Ng7, Cg8, a6, c6, d5, e6, f7, g6, h7.

Turnul negru de pe b6 constituie obiectivul combinației. Urmează: 1. C : d5! c : d5 2. N : g7+ R : g7 3. Dd4+ Rf8 4. D : b6.

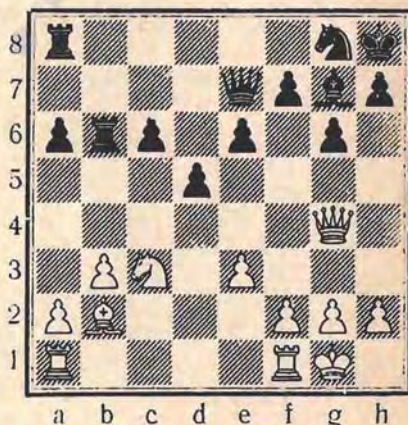


Diagrama nr. 196

FIGURI LEGATE DE O APĂRARE

Figurile legate de o apărare pot constitui obiective de atac și motivul unei combinații. Iată câteva exemple:-

1) *Diagrama nr. 197* — Adams—Torre 1920.

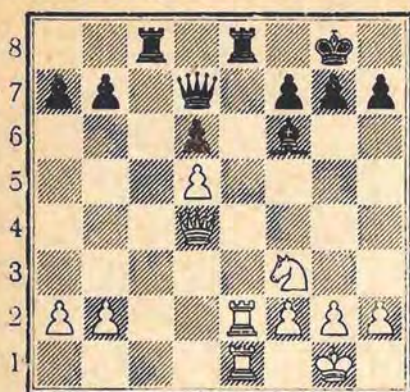


Diagrama nr. 197

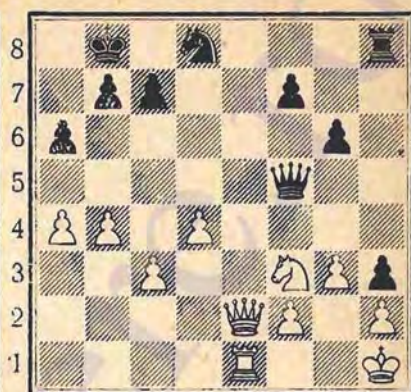


Diagrama nr. 198

— alb: Rg1, Dd4, Te1, Te2, Cf3, a2, b2, d5, f2, g2, h2 —
negru: Rg8, Dd7, Tc8, Te8, Nf6, a7, b7, d6, f7, g7, h7.

În această poziție, turnul negru de pe e8 este atacat și se amenință matul. Dâma neagră și celălalt turn apără cîmpul e8.

deci parează amenințarea de mat, ca atare ele sînt figuri legate de apărarea cîmpului e8. Albul exploatează situația în modul următor: 1. Dg4! — atacă una din figurile legate de apărarea cîmpului e8; dâma neagră nu poate bate la g4, căci va urma mat — 1. ... Db5 2. Dc4! Dd7 3. Dc7! — nici turnul nici dâma nu pot bate dâma albă — 3. ... Db5 4. a4 D : a4, 5. Te4! — turnul alb nu poate fi bătut — 5. ... Db5 6. D : b7 și dâma neagră e pierdută ori se dă mat.

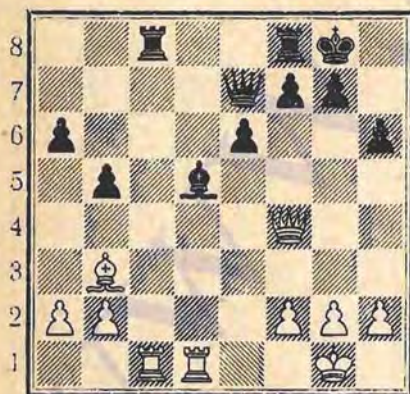


Diagrama nr. 199

2) *Diagrama nr. 198* — Opocenski—Alehin (Paris 1925).

— alb: Rh1, De2, Te1, Cf3, a4, b4, c3, d4, f2, g3, h2 —
negru: Rb8, Df5, Th8, Cd8, a6, b7, c7, f7, g6, h3.

Dama albă este legată de apărarea cimpului f3, unde se amenință matul în două mutări; de acest fapt profită Alehin. S-a jucat: 1. Te8! Dd1 — singura mutare, deoarece dama albă trebuie să apere calul f3 și turnul e1 (ea a devenit astfel o piesă în suprasarcină) 2. D : f3+ D : f3 3. T : e1 =.

3) *Diagrama nr. 199* — Israel—G. Alexandrescu 1950.

— alb: Rg1, Df4, Tc1, Td1, Nb3, a2, b2, f2, g2, h2 — negru: Rg8, De7, Tc8, Tf8, Nd5, a6, b5, e6, f7, g7, h6.

Albul, dorind să reciștige pionul, a jucat: 1. N : d5 e : d5 2. T : d5 — aici Alexandrescu, profitând de faptul că dama albă este legată de apărarea turnului c1, atacă simultan dama și turnul alb d5 (dublu atac) — 2. ... De4! și albul a cedat, deoarece pierde turnul.

Dacă joacă: 3. Td4 — negrul răspunde D : f4, dacă albul joacă 3. Dd2, negrul bate turnul d5 cu dama.

FIGURI SUPRAINCĂRCATE

Figura supraîncărcată este o figură care trebuie să apere simultan mai multe cimpuri. Deseori, o astfel de piesă nu-și mai poate îndeplini toate sarcinile, din cauza presiunii atacului advers, și atunci întregul sistem de apărare se prăbușește. Mai simplu spus, figurile supraîncărcate sînt figuri legate de mai multe apărări.

Diagrama nr. 200 — Grunfeld—Helling, 1928.

— alb: Rg1, Ta1, Tf1, Nc5, Nd3, Cc3, c4, d5, e4, f5, g2, h3 — negru: Rg8, Tb2, Tf8, Nc8, Ng7, Cd6, a5, a6, e5, e7, f7, g6, h7.

S-a jucat: 1. f6 N : f6 — pionul e7 este supraîncărcat, deoarece trebuie să apere două figuri atacate; el nu va putea face față acestor sarcini. A urmat: 2. N : d6 e : d6 3. T : f6 și albul a cîștigat o figură.



Diagrama nr. 200

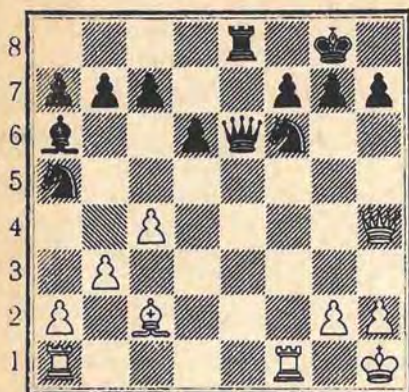
INLĂTURAREA FIGURII ACTIVE

Înlăturarea figurilor active este un element al combinației și un principiu general al jocului de șah. Înlăturarea figurilor ac-

tive adverse slăbește atacul sau apărarea acestuia. Iată câteva exemple:

1) *Diagrama nr. 201.*

alb: Rh1, Dh4, Ta1, Tf1, Nc2, a2, b3, c4, g2, h2 — negru: Rg8, De6, Te8, Na6, Ca5, Cf6, a7, b7, c7, d6, f7, g7, h7.



a b c d e f g h

Diagrama nr. 201

În această situație, figura activă care oprește atacul albului este calul f6. Îndepărtarea acestuia va promova imediat atacul.

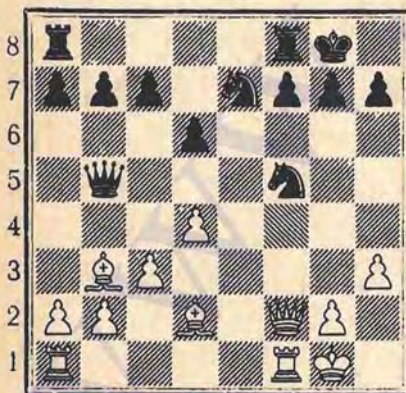
Se va juca: 1. T: f6! 2. D: f6 3. Dh8+ Re7 4. Tel+ De5 5. T: e5+ d: e5 6. Dh4+ f6 7. Ng6, etc.

2. *Diagrama nr. 202.*

— alb: Rg1, Df2, Ta1, Tf1, Nb3, Nd2, a2, b2, c3, d4, g2, h3 — negru: Rg8, Db5, Ta8, Tf8, Ce7, Cf5, a7, b7, c7, d6, f7, g7, h7.

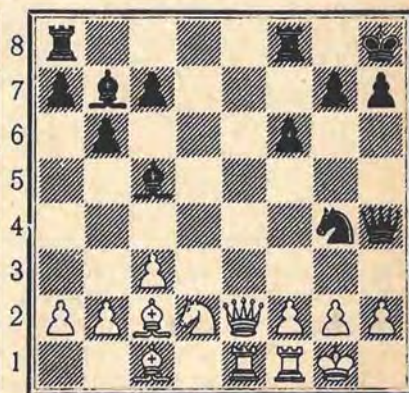
Figura activă care stinjeneste atacul alb este calul f5, deci înlăturarea lui se va face astfel:

1. g4! Ch6 2. N: h6 g: h6 — acum atacul se dezvoltă liber — 3. N: f7+ T: f7 4. D: f7+ Rh8 5. D: e7, etc.



a b c d e f g h

Diagrama nr. 202



a b c d e f g h

Diagrama nr. 203

3) *Diagrama nr. 203.*

— alb: Rg1, De2, Tel, Tf1, Nc1, Nc2, Cd2, a2, b2, c3, i2.

g2, h2 — negru: Rh8, Dh4, Ta8, Tf8, Nb7, Nc5, Cg4, a7, b6, c7, f6, g7, h7.

Atacul negrului este foarte puternic. Piesele negre cele mai active sînt: dama, calul și nebunii; înlăturarea lor trebuie să fie prima preocupare a albului. Se va juca: 1. h3 Ce5 — s-a gonit una din pîsele active — 2. b4 Nd6 — s-a gonit și a doua piesă — 3. Ne4! — s-a interceptat diagonala celei de a treia piese — 3. ... N : e4 4. D : e4 și atacul negrului este respins.

LUAREA UNEI APĂRĂRI

Luarea unei apărări se poate face prin distrugerea piesei care apără o altă piesă sau prin legarea ei. Scopul urmărit, de obicei, este capturarea piesei rămase fără apărare.

Exemple:

1) — alb: Rg1, De1, Tg3, Nb4, a5, f2, g2;

— negru: Rh7, Dc4, Tb2, Ng7, a6, b5, h6.

Aici, turnul negru este apărat de nebunul g7. Dacă s-ar distruge această apărare, turnul ar deveni o pradă ușoară. Combinația este următoarea: 1. T : g7+! R : g7 2. De5+ Rg6 3. D : b2.

2) — alb: Rg1, De3, Te2, Na4, a2, g3;

— negru: Rg8, Dd8, Ta7, Te7, Nf8, a5, b4.

Turnul negru de pe cimpul a7 este apărat de celălalt turn; dacă acesta din urmă va putea fi îndepărtat sau legat, albul va putea captura primul turn.

Pentru realizarea acestei idei, albul are următoarea combinație:

1. Nb3+ Rh8 2. Th2+ Th7 — turnul de pe h7 fiind *legat*, turnul a7 rămîne fără apărare — a urmat: 3. D : a7 și albul a cîștigat o figură.

APARAREA ILUZORIE

Apărarea iluzorie este apărarea efectuată de piese ce nu se pot deplasa din locul lor fie că sînt legate direct sau indirect, fie că sînt supraincărcate.

Exemple:

1) — alb: Rg1, Dd2, Td1, Te1, Nc3, a2, b2, c4, f2, g2, h2;

— negru: Rh8, Dd8, Ta8, Tf8, Cf6, a6, b7, c6, d6, e4, g7, h6.

Pionul e4 este *apărat iluzoriu*, deoarece calul f6 nu poate pleca din locul lui. Albul poate bate nestingherit pionul e4, iar dacă negrul va lua turnul alb de pe e4, va urma mat în două mutări: D : h6 și D : g7 =.

2) — alb: Rg2, Td4, Cc3, b4, g3, h2;

— negru: Rg8, Tb8, Nb5, f7, g7, h7.

Nebunul negru este apărat iluzoriu, intrucit turnul negru este legat de apărarea matului ce-l amenință pe linia a 8-a, adică în conștient nebunul nu este apărat și albul îl bate nestingherit cu calul.

3) — alb: Rg2, Tb1, Te1, g3, h2;

— negru: Rg8, Te5, Nd6, Cb4, g7, h7.

Calul și turnul negri sînt *apărași iluzorii*, intrucit nebunul ce-i apără este supraincărcat, adică trebuie să apere două piese atacate simultan. După schimbul turnurilor, albul va bate nestingherit calul. Va urma: 1. T : d5 N : d5 2. T : b4.

APĂRAREA INDIRECTĂ

Apărarea indirectă este o metodă de apărare a unui punct, utilizată atunci cînd apărarea directă nu este posibilă sau nu convine.

Apărarea indirectă este mai greu de observat și deseori induce în eroare pe adversar. Această însușire a ei este deseori folosită în combinații.

O apărare indirectă se realizează prin contraatacuri, amenințări diverse, amenințări de mat, legături directe, legături indirecte, diverse combinații, etc.

Exemple:

1) — alb: Re1, Ta1, Th1, Ne2, Cb1, a2, b2, c2, f2, g2, h2;

— negru: Rd8, Ta8, Th8, Nf8, Cf6, a7, c7, e6, f7, g7, h7.

1. ... Tb8 — negrul atacă direct pionul b2.

2. Cc3! — albul apără indirect pionul atacat.

2. ... T : b2? — greșală, negrul n-a observat combinația.

3. 0—0—0+ și albul cîștigă turnul b2.

Remarcăm că albul ar fi putut apăra pionul b2, prin împingerea lui pe cîmpul b3, dar această mutare era mai puțin acceptabilă decît cea făcută, pentru că nu era o mutare de dezvoltare și strica dispoziția de pioni.

2) — alb: Rg1, Tc1, a6, f3, g2, h2;

— negru: Rg7, Ne7, Cb5, f7, g6, h7.

Albul împinge pionul „a”, crezînd că după luarea pionului va cîștiga o figură prin dublu atac.

S-a jucat: 1. a7 C : a7 2. Tc7 — albul a atacat ambele figuri negre, apărarea directă nu este posibilă și se pare că una din figuri se pierde, dar la dispoziția negrului este o apărare indirectă: 2. Nf6! — acum dacă albul va bate calul, negrul va răspunde Nd4+ și va cîștiga turnul. Calul a7 este apărat indirect de nebunul din f6.

3) — alb: Rg1, Dd3, Td1, Nb2, Nf1, b3, f3, g2, h2;

— negru: Rg8, Dh4, Tb7, Tb8, a7, f7, g7, h6.

Negrul amenință să bată pionul b3, albul nu are nici o posibilitate de a-l apăra direct. Poate însă apăra indirect pionul, în modul următor:

1. Dc3! — se amenință matul la g7 și astfel pionul este apărat *indirect* — 1. ... Dg5 — acum dama neagră a devenit o piesă legată de o apărare (în cazul nostru de cîmpul g7) și acest fapt permite albului să înceapă un atac violent:

2. f4! Dg6 3. Td6 f6 4. Nd3 De8 5. Nc4+ Rh8 — abia acum albul și-a apărat direct pionul b3.

LOVITURA INTERMEDIARA

Lovitura intermediară este un element al combinației. Ea constă din una-două mutări intermediare intercalate între mutările componente ale unei combinații sau ale unui atac.

Lovitura intermediară reîmprospătează atacul sau înlătură o piedică ce stă în calea realizării combinației sau continuării atacului.

1) *Diagrama nr. 204.*

— alb: Rb6, Te3, Na6, g3, h4 — negru: Rf7, Ta4, Ne8, b5, f6, h7.

Albul amenință cu următoarea combinație: T : e8 R : e8, N : b5+ cu câștig.



Diagrama nr. 204

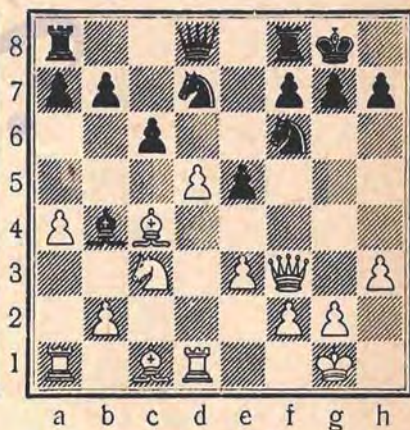


Diagrama nr. 205

Negrul face calculul următor: T : e8, T : a6+ R : a6 R : e8 și de aceea împinge pionul b5—b4.

A urmat:

1. ... b5—b4 2. Na6—c4+ — lovitura intermediară — scoate nebunul alb din bătaia turnului negru și face posibilă com-

bi-na-ția proiectată — 2. ... Rf8 3. T : e8+ R : e8 4. Nb5+ și cîștigă.

2) *Diagrama nr. 205* — S. Reshewski—V. Smislov.

— alb: Rg1, Df3, Ta1, Td1, Nc1, Nc4, Cc3, a4, b2, d5, e3, f2, g2, h3 — negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nb4, Cd7, Cf6, a7, b7, c6, e5, f7, g7, h7.

În această poziție, negrul, pentru a simplifica jocul, a mutat 13. ... N : c3! 14. d : c6 — acum negrul are de ales care din cele două figuri (calul sau nebunul) să lase să fie bătute; înainte de a ceda una din figuri, negrul însă dă o *lovitură intermediară*:

14. ... e4! — această mutare asigură negrului un joc mai liber și, totodată, eliberează cîmpul e5 pentru nebunul negru. S-a continuat: 15. Df5 Ne5 16. c : d7 Dc7 — Negrul și-a terminat dezvoltarea, iar pionul d7 se cîștigă ușor.

3) *Diagrama nr. 206* — V. Smislov—A. Toluș.

— alb: Rg1, Ta1, Ng2, Nh6, Cd1, b2, c6, e2, f2, g3, h3 — negru: Rg8, Tb8, Te8, Nc8, Nh4, Ch5, b4, d6, f7, g6, h7.

Albul a sacrificat calitatea pentru un final de pioni cîștigător, dînd turnul pe un nebun. Însă, înainte de a bate nebunul h4, albul dă o *lovitură intermediară foarte importantă*:

1. c7! Tb6 — prin această mutare turnul negru este atras pe cîmpul b6, unde el va sta prost. — 2. g : h4, etc.

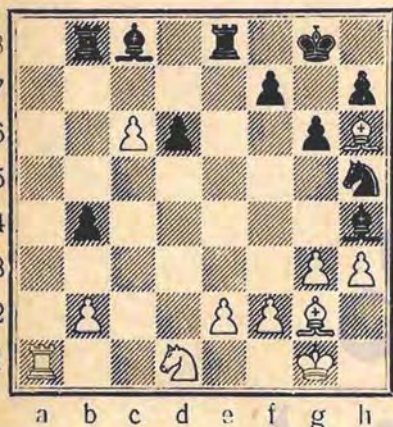


Diagrama nr. 206

TORPILA

Piesa care este pierdută se poate sacrifica pe o piesă adversă cit de mică; în acest scop, piesa pierdută moare, distrugînd un inamic — ea devine o „torpilă“.

Deseori, torpila devine un element al combinației.

1) *Diagrama nr. 207* — Tarrasch—Lasker.

— alb: Rg1, Df3, Te3, Cb5, a2, c3, e5, f4, g3, h2 — negru: Rg8, Df6, Tc4, Td6, Cb6, a4, b4, b7, f7, g7, h6.

Un turn negru este pierdut și, pentru a nu-l pierde în mod pasiv, negrul transformă turnul într-o torpilă, sacrificîndu-l pe un pion.

S-a jucat: 1. ... T : f4 — turnul pierdut neputindu-se sacrifica, celălalt turn se transformă într-o torpilă.

Aici sînt posibile următoarele variante:

a) 2. e : f6? T : f3 3. T : f3 T : f6;

b) 2. g : f4 Dg6+ și salvează turnul;

c) 2. D : f4 Td1 + 3. Rf2 Dc6.



Diagrama nr. 207



Diagrama nr. 208

2) *Diagrama nr. 208* — Alehin—Boekdrukkner

— alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ne2, Ne3, Cc5, Cd4, a2, b3, c3, f2, g2, h3; — negru: Rg8, Dc7, Ta8, Te8, Nd6, Ne6, Cc6, Cf6, a6, b7, d5, f7, g7, h7.

S-a jucat: 1. ... N : h3 — negrul speră să cîștige calul c5 și, de aceea bale pionul h3, pentru a nu permite albului să bată Cd4 : e5 cu schimb simplu de piese — 2. Cc5 : a6 — calul c5 se transformă în torpilă — 2. ... Nh2+ 3. Rh1 N : g2+ — torpila neagră se sacrifică — 4. R : g2 b : a6 — negrul a cîștigat un pion, dar combinația încă nu s-a terminat — C : c6 — dama neagră este în suprasarcină, ea nu poate apăra două figuri atacate: Nh2 și Cc6; de aceea albul a cîștigat calul c6, dar și pionul f2 este supraincărcat, deoarece el trebuie să păzească nebulul e3 atacat de turnul e8 și, totodată, să țină sub control cimpul g3 — survine o nouă combinație: 5. ... Te8 : e3! 6. f : e3 Dg3+ 7. Rh1 Ng1! — nebulul *interceptează linia de acțiune a turnului* — 8. Tf2 N : f2 și negrul cîștigă.

OBSTRUCȚIA (INGRĂMĂDIRE DE PIESE, SUFOCARE)

Obstrucția este o ingrămădire de piese pe un spațiu restrîns fără cimpuri de acțiune. În acest fel de situații, piesele, de obicei,

își împiedică reciproc acțiunea. Astfel de poziții se pretează la combinații în detrimentul jucătorului cu piesele îngrămădite.

1) *Diagrama nr. 209* — Bogoliubov—Alehin.

— alb: Rg1, Dc3, Ta5, Tg2, Nh1, Cd1, Cd2, c4, d4, e3, f4, g3, h4 — negru: Rh8, De8, Ta8, Tf8, Nd7, Cd3, Cf6, b5, c7, e4, f5, g7, h6.



Diagrama nr. 209



Diagrama nr. 210

Profitînd de obstrucția albului, negrul concepe o combinație:

1. ... b4! 2. T : a8, b : c3 3. T : e8 c2!! 4. T : f8+ Rh7 5. Cf2 c1D+ 6. Cf1 Cel 7. Th2 D : c4 8. Tb8 Nb5 9. T : b5 D : b5 și negrul câștigă.

2) *Diagrama nr. 210* — M. Botvinnik—Tartakower.

— alb: Rg1, Dd1, Tc1, Tf1, Ne3, Ng2, Cd5, Cd6, a2, b2, c5, e4, h3 — negru: Rg7, Dc6, Ta8, Te8, Ne6, Ne7, Cf6, Cg6, a7, b7, e5, f7, h6.

Profitînd de obstrucția negrului, Botvinnik începe un frumos atac de mat: 1. C : e7 C : e7 2. T : f6! R : f6 3. Dh5! Cg6 4. Cf5 Tg8 5. D : h6 N : a2 6. Td1 Tad8 7. Dg5+ Re6 8. T : d8 f6 9. T : g8 Cf4 10. Dg7 și negrul a cedat.

3) *Diagrama nr. 211* —

Panov—Radughin.
— alb: Rg1, De3, Ta1, Tf1, Ng2, Cf3, a3, b4, c5, d4,



Diagrama nr. 211

e5, g5, h4 — negru: Rh8, Dg7, Te7, Tf7, Nc8, Cf8, a4, b5, c6, d5, e6, g6, h7.

Negrul dispune de foarte puțin spațiu și piesele sale sînt îngrămădite. Cu cîteva mutări, albul strîmtoarează și mai mult pe adversar. A urmat: 1. Ch2, T: f1+ 2. N: f1 Tf7 3. Nh3 Te7 4. Cg4 Tf7 5. Ch6 Te7 6. Tf1 Nd7 7. Tf6 Ne8 8. Df2 — sufocat, negrul a cedat.

Negrul are o singură mutare Cd7 — la această mutare, albul răspunde cu o mutare de așteptare, de exemplu Rg1—g2, și negrul nu mai are nici o mutare care să nu ducă la pierderi materiale mari (avem un caz tipic de zugzwang).

ȘAHUL ETERN

Șahul etern devine un scop al combinației atunci cînd jucătorul este inferior ca poziție sau are pierderi materiale.

Exemple:

1) — alb: Ra1, Dg3, Cb4, a3, b2, h2 — negru: Ra7, Dd4, Ng7, a6, b7, c6, g6, h7.

Albul are lipsă doi pioni și o poziție grea; de aceea, el efectuează o combinație cu șah etern: 1. C: c6+ b: c6 2. Dc7+ Ra8 3. Dc8+ Ra7 4. Dc7+ etc.

2) — alb: Rh1, Da3, Ta2, Te2, Ng1, Cf2, b5, c4, d3, e4, g2, h2; — negru: Ra8, Dh6, Tc8, Th8, Nb6, Cf6, a5, b7, c7, e5, f3, g4.

Poziția albului este extrem de grea și de aceea el caută remiză prin următoarea combinație:

1. C: g4 C: g4 2. D: a5+ N: a5 3. T: a5+ Rb8 4. Na7+ Ra8 și remiză prin șah etern.

PATUL

Patul poate sta la baza unei combinații din aceleași motive ca și șahul etern.

1) *Diagrama nr. 212.*

— alb: Ra1, Da7, Th1 — negru: Rg8, Dc2, Tc8, d3, g7.

Albul nu mai poate opri transformarea pionului, dar, profitînd de poziția de pat a regelui alb, sacrifică turnul și dama, pentru a obține remiza.

A urmat: 1. Th8+! R: h8 2. D: g7+ R: g7 și pat.

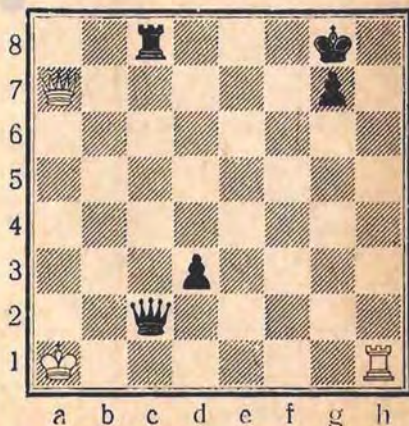


Diagrama nr. 212

2) *Diagrama nr. 213* — L. Szabo—V. Smislov.

— alb: Rh1, Tb2, Te2 — negru: Rf3, Dc3, b3, h3.

Dacă Smislov ar fi mutat Rg3, L. Szabo avea următoarea combinație de pat:

1. ... Rg3 2. T : b3! D : b3
3. Te3+ D : e3 și pat.

ATACURI ASUPRA REGELUI

Deseori, atacul asupra regelui constituie baza celor mai frumoase combinații și permite manevre care în altă situație (fără atac asupra regelui) n-ar fi posibile. Atacul asupra regelui apără indirect piesele atacate sau dă posibilitatea de a plasa piesele în priză fără ca acestea să poată fi luate.

Iată câteva exemple:

1) *Diagrama nr. 214* — Bronstein—Bogățirev.

— alb: Re1, Df4, Ta1, Th5, Nb3, Nc1, Cc3, Cf3, a2, b2, d4, e5, f2, g2 — negru: Rh8, Dd8, Ta8, Tf8, Nb7, Ng7, Cb8, Cd7, a7, b5, c4, e7, f5, h7.

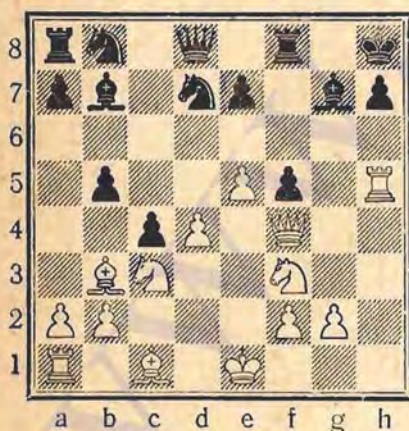


Diagrama nr. 214

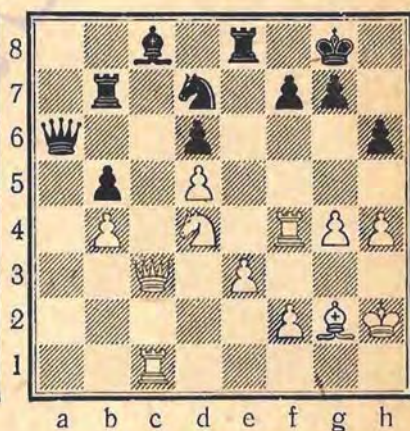


Diagrama nr. 215

Nebunul alb b3 este atacat și normal ar fi trebuit să fie retras, dar albul îl apără indirect, atacând regele advers. S-a jucat: 1. Cg5! Db6 — nebunul nu poate fi luat, pentru că se amenință

mat în câteva mutări: 2. T : h7+ Rg8 3. Nd1 b4 4. Dh4 — din nou atacul asupra regelui apără indirect figura atacată — 4. ... Dg6. Se amenința: Th8+ și Dh7#. 5. Nh5 Db6 6. Ne8! — se pune încă o piesă în priză și totuși nici calul c3, nici nebunul e8 nu se pot lua, din cauza amenințării de mat. Negrul a trebuit să cedeze.

2) *Diagrama nr. 215* — Horowitz—Denker (1947).

— alb: Rh2, Dc3, Tc1, Tf4, Ng2, Cd4, b4, d5, e3, f2, g4, h4 — negru: Rg8, Da6, Tb7, Te8, Nc8, Cd7, b5, d6, f7, g7, h6.

Pieșele albe ocupă poziții active, ceea ce permite albului să întreprindă un atac frumos asupra regelui advers. S-a jucat: 1. D : c8 T : c8 2. T : c8+ Cf8 (dacă 2. ... Rh7, atunci Ne4+ și mat la mutarea următoare) 3. Ce6! — dacă nu există atacul de mat, această mutare a calului pe un cimp bătut de un pion nu era posibilă.

a) La 3. ... f : e6 4. Tf : f8+ Rh7 5. Ne4+ g6 6. Th8+ Rg7 7. g5! și urmează mat în câteva mutări;

b) La 3. ... Rh7 4. C : f8+ Rg8 5. Cg6+ Rh7 6. Th8+ R : g6 7. Ne4+ f5 8. T : f5 și urmează mat.

S-a jucat: 3. ... g6 4. T : f8+ Rh7 5. T4 : f7+ T : f7 6. T : f7+ Rh8 7. Ne4! Da1 8. N : g6 Da8 9. Tf8+ și negrul a cedat.

3) *Diagrama nr. 216* (Grigoriev).

— alb: Re2, Te8, Cb3, b2, g5 — negru: Rg7, Tb7, a4, b4, f7, g6.

Adversarul meu — spune Grigoriev — a sacrificat un cal și, desigur, plănuia ceva. Am jucat: 1. Cc5 — fără a gândi prea mult, adversarul a răspuns: 1. ... a3 — turnul negru nu se poate bate — forțat. Grigoriev a răspuns 2. b : a3 și negrul a continuat 2. ... b3! — albul nu poate face nimic și mută: 3. Ce4 — pentru a putea da calul pe pion când acesta va ajunge pe cîmpul b1 — negrul a împins pionul 3. ... b2. Pentru a scoate remiză, era suficient ca albul să mute calul pe c3 sau d2 și să-l dea pe pion. Dar Grigoriev nu se mulțumește cu această soluție

și începe să caute combinații pe *ideea amenințării* cu mat și jocol urmă astfel: 4. Cf6! Te7+! 5. Rd2! — mai adineauri, regele alb nu putea ajunge pionul b2, dar acum, din cauza amenințării

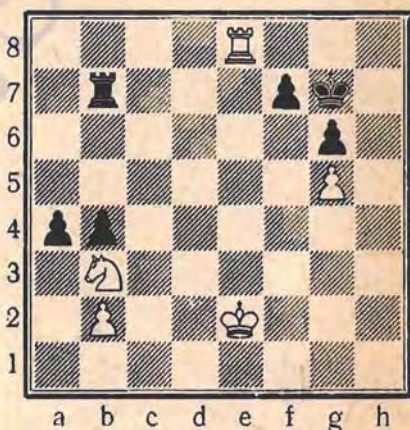


Diagrama nr. 216

de mat, acest lucru este posibil — a urmat: 5. ... T : e8 6. C : e8+ Rf8 7. Rc2 R : e8 8. R : b2 Re7 9. a4! f5 10. g : f6+ R : f6 11. a5 și negrul a cedat.

Negrul, la mutarea a 5-a, putea juca și astfel: 5. ... Td7+! 6. Rc3! Interesant era 6. Rc2 Tc7+ 7. Rb1 Tc1+ 8. R : b2 Tc2+! 9. Rb3 Tc3+! și remiză — dacă se bate turnul, e pat. 6. ... Tc7+ 7. Rd4! Td7+ 8. Rc5 Tc7+ 9. Rd6 și mat în două mutări.



Cu aceasta am terminat expunerea elementelor ce pot intra într-o combinație. Înțelegerea și aprofundarea lor ne ușurează să vedem și să concepem o combinație.

Maestrul emerit al șahului P. A. Romanovski spune că pentru un jucător versat, o legătură, o baterie, o figură neapărată, o figură în suprasarcină îi sugerează imediat ideea unei combinații și dacă aceasta este posibil, el o va găsi.

În anul 1929, la Leningrad, P. Romanovski, jucând cu negrul contra lui A. Garfinkel, după mutarea a 18-a, a obținut situația următoare (diagrama nr. 217):

— alb: Rg1, De3, Ta1, Tf1, Nc2, Ce2, Ch3, a2, b2, c3, e4, f3, g2, h2 — negru: Rg8, Db6, Td8, Tf8, Nh5, Cc5, Cf6, a5, b5, c6, e5, f7, g7, h6.



Diagrama nr. 217

Plasarea damei negre și a regelui alb pe aceeași diagonală mi-a sugerat — spune P. Romanovski — ideea unei combinații. Dacă îndepărtez dama neagră de pe diagonală a7—g1, devine posibil șahul prin descoperire, iată tema combinației ce se cere a fi găsită și eu am găsit-o repede. Calculasem trei variante care aduceau câștiguri materiale sau poziții avantajoase; albul n-a găsit răspun-

sul cel mai bun și a pierdut repede.

S-a jucat 18. ... Td2 — albul nu poate bate turnul d2, deoarece va pierde dama (Cc5 : e4+) — 19. Tac1 Tfd8 20. Tfd1? — albul, prin schimburi, vrea să simplifice poziția — a urmat: 20. ... T : c2! 21. T : d8+ D : d8 22. T : c2 Dd1+ 23. Rf2 D : c2 24. D : c5 — combinația s-a terminat, albul a obținut o poziție mai activă; nebunul h5 atacă indirect calul e2; negrul concepe o

nouă combinație: 24. ... C : e4+ 25. f : e4 D : e2+ 26. Rg3 D : e4 și negrul câștigă.

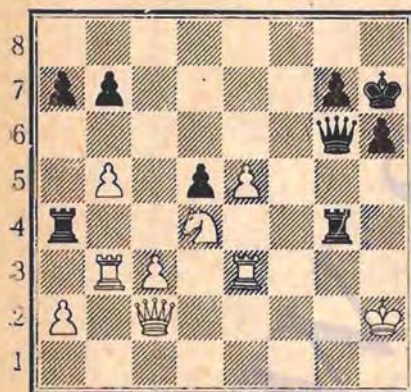
Combinația nu se bazează numai pe un singur element. De cele mai multe ori, elementele se asociază și se completează reciproc. Cele mai frumoase combinații se obțin cînd se pot asocia mai multe elemente.

Maestrii șahiști sovietici sînt neîntrecuți în arta de a combina. Iată cîteva exemple de combinații:

1) *Diagrama nr. 218* — Sanin—Sergheev:

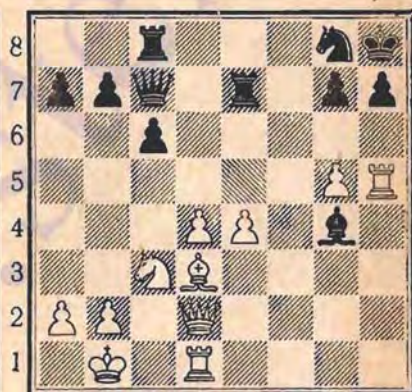
— alb: Rh2, Dc2, Tb3, Te3, Cd4, a2, b5, c3, e5 — negru: Rh7, Dg6, Ta4, Tg4, a7, b7, d5, g7, h6.

Sergheev mărturisește că în această poziție era gata să cedeze, dar analizînd mai profund poziția, a observat că dacă dama neagră ar fi dezlegată, negrul va putea da mat în patru mutări. Matul devenea realizabil dacă dama albă pleca de pe diagonală b1—h7 și Sergheev găsi mijlocul de a îndepărta dama albă. El a jucat: 1. ... T : a2! — acum, dama albă este legată pe linia a



a b c d e f g h

Diagrama nr. 218



a b c d e f g h

Diagrama nr. 219

2-a, schimbul de damă nu este posibil și albul este obligat să bată turnul a2 — a urmat: 2. D : a2 Dh5+ 3. Th3 D : e5+ 4. Rh1 Del+ 5. Rh2 Dg1 =.

2) *Diagrama nr. 219* — Cistiakov—Panov (premiul de frumusețe):

— alb: Rb1, Dd2, Td1, Th5, Nd3, Cc3, a2, b2, d4, e4, g5 — negru: Rh8, Dc7, Tc8, Te7, Ng4, Cg8, a7, b7, c6, g7, h7.

Negrul a atacat ambele turnuri; albul sacrifică unul din turnuri pentru a obține atacul asupra regelui advers. S-a jucat: 1. T : h7+! R : h7 2. Th1+ Rg6 3. e5+ — s-a deschis o baterie,

iar dama și turnurile negre au fost izolate de regiunea unde se dă atacul. 3. ... Nf5 4. N : f5+ — se distruge o piesă activă ce apără regele negru — 4. ... R : f5 5. Dd3+ — atacul se dă pe cîmpuri albe unde negrul nu poate interveni cu nimic — 5. ... Re6 6. Dh3+ Rf7 7. g6+! Rf8 8. Tf1+ și negrul a cedat.

3) *Diagrama nr. 220* — Lilienthal—Aronin:

— alb: Rg1, Df3, Tb1, Nd5, Ng5, c4, e4, f2, g2, h3 — negru: Rg8, Dc7, Td6, Nb6, Cf6, b7, e5, f7, g7, h7.

Poziția activă a pieselor albe permite o serie de combinații al căror scop este atacul asupra regelui advers. Observăm că pionul b7 este atacat direct de nebunul d5 și indirect de turnul b1; de aceea, nebunul negru nu poate părăsi cîmpul b6.

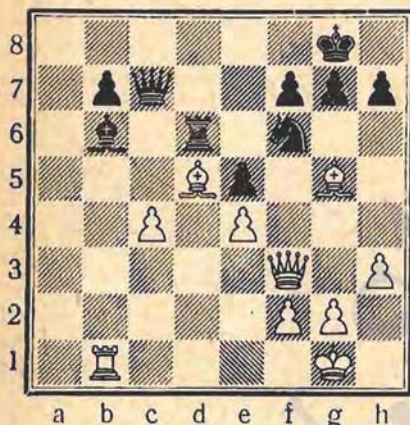


Diagrama nr. 220



Diagrama nr. 221

S-a jucat: 1. c5! — prin sacrificarea pionului, se deschide o coloană pentru atac — 1. ... D : c5 2. Tc1 Da5 3. N : f6! — se distruge o piesă care împiedică atacul — 3. ... T : f6 4. Tc8+ Nd8 — acum dama neagră este legată de apărarea nebunului d8, ceea ce permite albului să realizeze noi combinații — 5. Dc3! Db6 6. Db2! Dd6 7. f4! e : f4 8. e5 Dd7 9. D : b7 De8 10. T : d8 D : d8 11. e : f6 și după câteva mutări negrul a cedat.

Dacă la mutarea a 3-a negrul juca: 3. ... g : f6, ar fi urmat: 4. Tc8+ Td8 5. Dh5! — se apără indirect turnul c8, prin amenințare de mat pe f7 — 5. ... D : d5 (forțat) — 6. e : d5 T : c8 7. Dg4+ și bate turnul c8.

4) *Diagrama nr. 221* — Flohr—Tolus:

— alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Nc4, Cd2, Cf3, a2, b2, d5, f2, g2, h2 — negru: Re8, Db6, Ta8, Th8, Nd7, Nf8, Ca5, a7, b7, e6, f6, f7, h7.

Regele negru s-a împotmolit în centru. Negrul a rămas în urmă cu dezvoltarea și are lanțul de pioni sfărâmat. Albul începe imediat atacul. S-a jucat: 1. Tc1 e5 2. De2 — amenință să bată cu calul pionul e5 — 2. ... Ng7 3. Nd3 D : b2? — pierdere de timp care permite albului o mobilizare rapidă — 4. Tc2 Db6 5. Tb1 Dd6 6. Ce4 De7 — atacul albului se desfășoară vijelios, în timp ce negrul a făcut patru mutări cu dama — 7. Cg3 Rd8 8. Nf5 — albul caută să distrugă piesele active adverse — 8. ... Tc8 9. d6! De8 10. T : c8+ R : c8 — nebulul negru d7 fiind legat, albul dă ultima lovitură — 11. Db5! și negrul pierde o figură sau în câteva mutări va fi dat mat.

5) *Diagrama nr. 222* — studiul fraților V. și M. Platov:

— alb: Rg3, Ne7, Cg1, d3, h5 — negru: Re3, a2, d5, h7 (albul câștigă).

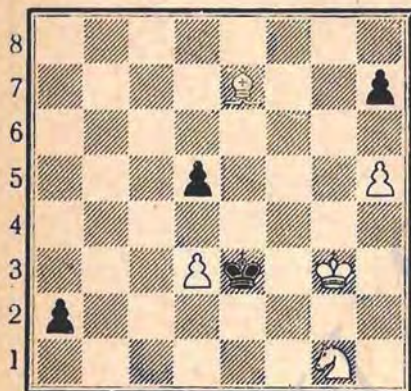


Diagrama nr. 222

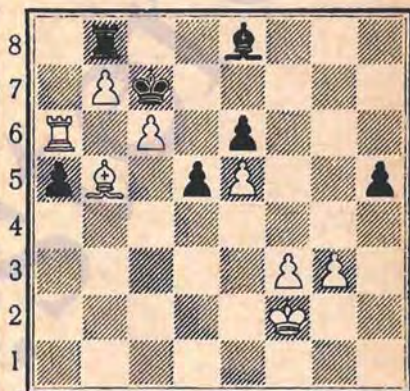


Diagrama nr. 223

Negrul amenință să facă damă. Se va juca: 1. Nf6 d4 — interceptează diagonala — 2. Ce2 a1D — calul era apărat indirect — 3. Cc1 — calul din nou este apărat indirect și, totodată, albul amenință să dea mat cu nebulul pe g5.

Dacă negrul mută regele pe d2, atunci el intră pe cimpul susceptibil atacului și albul câștigă dama prin Cc1—b3+.

3. ... Da5 — singura mutare care apără matul pe g5. Dar și d4 este un cimp susceptibil atacului, de aceea albul bate pionul cu nebulul.

4. N : d4+ R : d4 5. Cb3+ și albul câștigă.

6) *Diagrama nr. 223* — Epstein—Sorokin:

— alb: Rf2, Ta6, Nb5, b7, c6, e5, f3, g3 — negru: Rc7, Tb8, Ne8, a5, d5, e6, h5.

Albul are o poziție de câștig. Negrul a jucat: 38. ... d4 — albul comite o greșeală răspunzând: 39. Re2? — negrul profită de plasarea figurilor albe pe aceeași diagonală și bate cu turnul pionul b7 — 39. ... T:b7 — albul nu poate bate turnul — 40. T:a5 N:c6 41. N:c6 R:c6 și jocul s-a terminat remiză.

7) *Diagrama nr. 224* — M. Euwe—P. Keres (campionatul mondial 1948).

— alb: Rg1, Dc4, Tf1, Nc1, a2, b3, f4, g2, h2 — negru: Rh7, Dg4, Td3, Cg6, c7, e4, f6, g7, h6.



Diagrama nr. 224

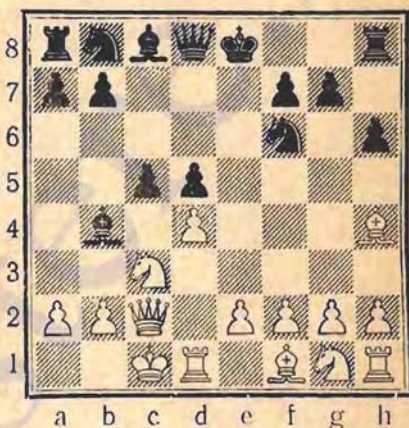


Diagrama nr. 225

S-a jucat: 33. ... Ch4! „Keres începe atacul cu tema ca într-un adevărat studiu: acoperirea diagonalei și legarea pieselor adverse de o apărare“, spune D. Bronștein. 34. D:e4+ f5 35. Db7 — dama albă este legată de apărarea cîmpului g2, parînd matul — 35. ... c6! — interceptează diagonala și aduce dama pe cîmpul c6 — 36. D:c6 Tc3! 37. Dd5 — se amenința Tc2, de aceea Euwe plasează dama pe d5, pentru a juca la nevoie Nd2, parînd atacul Tc2 — 37. ... Tc5! — gonește dama de pe cîmpul d5 și amenința cu Tc2 — 38. Dd2 — forțat; acum dama se află pe un cîmp susceptibil dublului atac — 39. ... T:c1! — turnul nu poate fi luat cu turn, deoarece va urma Cf3+, și nici cu dama, care e legată de apărarea cîmpului g2; în consecință, Keres a rămas cu o figură în plus și a câștigat partida.

8) *Diagrama nr. 225* — P. Keres—M. Botvinnik:

— alb: Rcl, Dc2, Td1, Th1, Nf1, Nh4, Cc3, Cg1, a2, b2, d4, e2, f2, g2, h2 — negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nb4, Nc8, Cb8, Cf6, a7, b7, c5, d5, f7, g7, h6.

Botvinnik profită de faptul că poziția regelui alb este descoperită și montează un atac fulgerător.

S-a jucat 8. ... N : c3 9. D : c3 g5 — Botvinnik spune: „Calul e3 trebuia distrus, deoarece era o piesă activă ce se opunea atacului, iar calul f6 trebuia păstrat, pentru că era o piesă activă care controla centrul — 10. Ng3 c : d4 11. D : d4 Cc6 12. Da4 — în timp ce negrul își concentrează, cu tempo, forțele, albul este forțat să-și mute dama — 12. ... Nf5 — Negrul taie retragerea regelui alb spre al — 13. e3 Tc8 — atacă indirect regele alb și pregătește o baterie — 14. Nd3 — pentru a-și retrage regele alb în colț — 14. ... Dd7 — dezleagă calul c6 și apără nebunul f5; bateria turn-cal de pe coloana „c” devine amenințătoare — 15. Rb1 N : d3+ — se distruge piesa activă care apără regele — 16. T : d3 Df5 — dama preia funcția nebunului și leagă turnul — 17. e4 C : e4 — o nouă baterie (damă-cal) pe diagonală b1—h7 — 18. Ra1 0—0 19. Td1 b5! — lovitură care culminează atacul — Turnul alb d1 este legat de linia 1 pentru apărarea matului ce poate veni pe cimpul e1. Dama albă este atrasă pe un cimp susceptibil atacului — A urmat: 20. D : b5 Cd4 — calul nu poate fi bătut 21. Dd3 Cc2+ 22. Rb1 — regele a intrat pe diagonală bateriei damă-cal și acum Botvinnik înlătură dama albă de pe această diagonală — 22. ... Cb4 și Keres a cedat.

Ar mai fi putut urma:

- a) 23. Df3 Cc3++ 24. Ra1 Db1+ 25. T : b1 Cc2=;
- b) 23. Db3 Cd2++ și albul pierde dama;
- c) 23. De2 Cc3++ și albul pierde dama.



Cunoașterea elementelor combinației ușurează mult găsirea unei combinații câștigătoare, ușurează procesul de gândire și găsirea liniei juste de joc.

Totodată, jucătorul poate preveni combinația adversă sau să găsească calea justă pentru pararea ei.

Cu acest capitol, încheiem studiul jocului de mijloc. El este partea cea mai animată a partidei și bogată în posibilități de combinare, totuși regulile și îndrumările date în cuprinsul expunerii sînt foarte utile și formează repere mari pentru orientare în joc. Mai ales cînd jucătorii sînt de aceeași tărie, jocul se echilibrează repede și partenerii se simt dezorientați, neștiind ce combinație să mai facă pentru a câștiga. Tocmai aici vine teoria care dă indicații unde și cum se obține câștigul.

E foarte greu sau aproape imposibil a realiza o combinație câștigătoare cînd pozițiile sînt echilibrate, iar adversarii de aceeași tărie.

Cel care cunoaște teoria, în asemenea cazuri, va căuta mai întâi să-și creeze mici avantaje prin: ocuparea coloanelor deschise și a diagonalelor importante, crearea cuiburilor, crearea pionilor slabi la adversar, cucerirea spațiului, etc., etc.; toate aceste avantaje însumându-se vor crea la un moment dat o superioritate pozițională care, speculată, va aduce decizia sau câștig de material.

Cînd s-a realizat un avantaj material, cel care îl are nu trebuie să întîrzie și, prin simplificarea jocului, să treacă într-un final unde câștigul este mult mai sigur și mai ușor.

PARTEA A V-a

I. TEORIA DESCHIDERILOR

Capitolul acesta are ca scop să dea cititorului o idee generală, unitară, asupra teoriei deschiderilor, care constituie astăzi, fără îndoială, partea cea mai cercetată a teoriei șahului.

De la început, trebuie să combatem (ca falsă și dăunătoare) metoda de studiu pe care o susțin și o aplică foarte mulți jucători (unii chiar foarte buni), anume de a învăța pe dinafară cit mai multe variante analizate, sperînd astfel să ducă pe adversar, cu ajutorul acestora, pe un teren necunoscut și să-l bată cu ușurință.

Este indiscutabil că orice jucător care vrea să progreseze, trebuie să aibă un oarecare bagaj de variante uzitate, să știe cursele clasice în diferite deschideri, iar în acelea pe care le alege și are intenția să le joace, să cunoască un număr destul de mare de continuări — dar asimilarea lor nu trebuie niciodată făcută numai pe bază de memorie. Mult mai important este ca fiecare jucător, cunoscînd principiile generale despre jocul în deschidere (valoarea pieselor, a spațiului — centrul — și a timpului), să caute să înțeleagă mai întii ideea de bază a fiecărei deschideri și numai după aceea să se pună la curent cu variantele analizate, care nu fac decît să ilustreze acea idee.

În felul acesta, se evită cazurile atît de frecvente, cînd un jucător începător care „știe” teorie este învins cu ușurință de către un altul care a prins ceva din logica jocului, dar n-a deschis niciodată o carte de șah. Desfășurarea partidei este aproape întotdeauna aceeași: la un moment dat (de obicei la a treia sau a patra mutare), jucătorul care nu știe teorie face o mutare oarecare, despre care în cartea pe care o învățat-o celălalt, nu scrie nimic. Cel care „știe” deschiderea, adică a învățat pe de rost cîteva variante, este surprins. El își dă seama că din moment ce mutarea adversarului său nu este analizată, ea probabil nu este cea mai bună — ar vrea să tragă vreun folos din

asta — dar nu știe cum. De obicei, rămâne dezorientat în mijlocul unei poziții la care n-a ajuns prin forțe proprii (fiindcă nu știe scopul mutărilor făcute pînă atunci — erau doar din cartel!), mulțumit și ... pierde.

Dacă jucătorul, care a învățat pe dinafară cele cîteva variante, ar fi cunoscut și planul strategic al deschiderii respective, el ar fi reușit, fără îndoială, să exploateze mutarea greșită a adversarului, căci ar fi continuat — aplicînd principiile generale ale jocului — în spiritul planului strategic al acelei deschideri — fără să se simtă pierdut în labirintul de posibilități al poziției.

Aceasta cu atît mai mult cu cît toate deschiderile conțin idei strategice a căror aplicare depășește limita mutărilor analizate, prelungindu-se deseori pînă departe în jocul de mijloc. Este evident deci că un jucător care vrea să joace logic — deci cu un plan — este obligat să cunoască ideea deschiderii pe care o joacă, pentru a putea să-și concentreze forțele nu la găsirea planului de joc în deschidere și în prima fază a jocului de mijloc, ci la aplicarea lui cît mai corectă.

Fiecare deschidere determină anumite formații de pioni (în termeni șahiști „schelete de pioni”), care la rîndul lor determină care sînt punctele tari și slăbiciunile poziției respective. Cunoașterea lor este absolut necesară, pentru a ști cum trebuie postate figurile, astfel ca să apere cît mai bine punctele slabe ale poziției proprii și să atace cît mai puternic slăbiciunile adversarului.

De aceste lucruri ne ocupăm însă mai pe larg în cadrul studiului jocului de mijloc. Este clar însă că orice jucător care vrea să progreseze trebuie să cunoască mai întîi ideile strategice ale deschiderilor pe care vrea să le joace și numai după aceea să se familiarizeze cu variantele analizate.

Mai rămîne de discutat o chestiune care preocupă pe foarte mulți jucători, mai ales începători: ce deschidere să joace? Să înceapă partida cu pionul regelui, al damei, sau poate mai bine cu un cal? Iar cu negrul, ce apărare să adopte împotriva diferitelor deschideri pe care le poate juca albul?

De la început, trebuie să lămurim pe cititorii noștri că nici cei mai mari maeștri nu cunosc în amănunt toate deschiderile. Fiecare dintre ei utilizează anumite sisteme cînd joacă cu albul și altele cînd are negrul. Astfel, de exemplu, timp de mulți ani, marele maestru sovietic Flohr nu a jucat la alb decît 1. d2—d4, iar la negru apărarea Grünfeld (împotriva lui 1. d4) și apărarea Karo-Kann (împotriva 1. e4). Unii jucători au un repertoriu de deschideri mai larg, alții mai redus. Astfel, Alehin făcea parte dintre primii, datorită memoriei sale excepționale, în timp ce maestrul maghiar Barcza, la alb numai așa-zisul sistem Barcza (1. Cf3 urmat de g3, Ng2, 0—0, după care se joacă d4 sau e4

după circumstanțe), iar la negru numai apărarea Grünfeld (contra 1. d4) și apărarea siciliană (contra 1. e4).

Între aceste două extreme există desigur tot felul de jucători, mai mult sau mai puțin cunoscători ai teoriei deschiderilor. Ei își aleg repertoriul în raport cu preferințele personale, cu stilul și forța lor de joc. Un jucător îndrăzneț, căruia îi plac combinațiile, va prefera jocul de gambit și complicațiile în care pot surveni posibilități de sacrificii. Din contra, un jucător pozițional va evita orice risc, adoptând deschideri solide, în care posibilitățile de combinații sînt mai reduse.

Avînd în vedere experiența jocului de concurs, sfătuim pe cititorii noștri, care abia acum încep să învețe organizat șahul, să prefere la început jocul de gambit, de combinații. În felul acesta, ei își vor apropia multe din subtilitățile tactice ale șahului, care dau posibilitatea unei mai ușoare aplicări a ideilor strategice. Cum a spus și Alehin, șahul se bazează mai întîi pe tactică. Este inutil să fii un bun strateg dacă nu știi să combini sau să parezi combinațiile adversarului.

Ideile strategice ale gambitelor fiind simple, urmărirea lor este ușoară, chiar pentru jucători foarte puțin experimentați. Numai după o oarecare practică în acest domeniu este indicată trecerea la jocul pozițional, mai greu de stăpinit și care necesită un bagaj de cunoștințe mai mare. Dar studiul teoriei deschiderilor trebuie să înceapă de la lucrurile cele mai simple. De aceea, este necesară în primul rînd cunoașterea „curselor”.

2. DESPRE CURSE

Am arătat că fiecare jucător trebuie să posede un bagaj minim de cunoștințe teoretice în deschidere, fără de care este expus la pierderi rapide, în fața unor adversari care, poate, sînt mai slabi ca el.

Primele lucruri care trebuie neapărat știute în deschidere și pe care începătorul le învață în majoritatea cazurilor pe propria piele, sînt cursele. Ele formează o categorie specială de combinații, care nu se bazează pe constrîngerea adversarului la o anumită serie de mutări, ca de obicei în combinații, ci pe ademenirea lui la o anumită mutare greșită, după care pierde partida.

Desigur, curse se pot întinde în toate fazele partidei, dar cele mai frecvente și cele mai periculoase sînt acelea din deschidere. Tocmai de aceea fiecare jucător trebuie să știe cît mai multe dintre ele, pentru a evita surprize neplăcute. Aceasta cu atît mai mult cu cît unele curse sînt foarte ascunse și nu pot fi descoperite decît cu mare greutate în cursul partidei, dacă nu sînt cunoscute dinainte.

Numărul curselor de deschidere existente este foarte mare. În cele ce urmează, vom prezenta cititorilor câteva dintre ele, cele mai cunoscute, din care să-și poată face o idee generală asupra caracterului lor.

Vom începe cu una dintre cele mai simple:

1.

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

Până aci, mutări de dezvoltare dintre cele mai obișnuite. Dacă negrul ar răspunde 3. ... *Nc5*, sau 3. ... *Cf6*, s-ar ajunge la deschideri bine cunoscute (partida italiană sau apărarea celor doi cai). Negrul însă poate încerca o cursă jucind:

3. ... *Cc6—d4*.

Mutarea aceasta contravine principiilor de deschidere, prin faptul că mutînd de două ori cu aceeași piesă în deschidere, negrul întirzie prea mult în dezvoltare. Albul ar putea să răspundă simplu cu 4. 0—0, sau chiar 4. *C : d4 — e : d4* 5. 0—0, obținînd un joc mai bun. Dacă în loc de aceasta, el se lasă tentat de pionul *e5* pe care negrul l-a lăsat fără apărare prin deplasarea calului la *d4*, atunci cursa negrului reușește în felul următor:

4. *Cf3 : e5?? Dd8—g5* 5. *Ce5 : f7*.

Nu este bine nici 5. *N : f7+*, *Re7* și albul pierde o figură.

5. ... *Dg5 : g2* 6. *Th1—f1 Dg2 : e4+* 7. *Nc4—e2 Cd4—f3+* și *mat*.

2.

Aceeași idee de *mat* stă la baza următoarei curse, mai complicată dar și mai frumoasă:

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

Acum negrul răspunde teoretic.

4. *Cf3—g5 d7—d5* 5. *e4 : d5 Cc6—d4*.

Mutarea corectă este aci 5. ... *Ca5*.

6. *d5—d6!?*

În poziția aceasta, teoria recomandă 6. *c3 b5* 7. *Nf1!* cu complicații favorabile albului.

6. ... *Dd8 : d6! 7. Cg5 : f7??*

Albul cade în cursă. Continuarea corectă este 7. *N : f7+* *Re7* 8. *Nb3! C : b3* 9. *a : b3 h6* 10. *Cf3 e4* 11. *Cg1 Rf7* 12. *Cc3 De6* 13. *De2 Nc5*, cum s-a jucat într-o partidă Bogoliubov—Rubinstein, Stockholm 1919.

7. ... *Dd6—c6! 8. d2—d3*.

Dacă albul ia turnul din *h8*, atunci urmează *D : g2* și *mat* ca în exemplul precedent.

8. ... *Dc6 : g2* 9. *Th1—f1 Nc8—g4* 10. *f2—f3 Cd4 : f3+* 11. *Tf1 : f3 Ng4 : f3* 12. *Dd1—d2 Dg2—g1+* *mat*.

3.

Iată și clasicul mat al lui Legal:

1. e2—e4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. Nf1—c4 h7—h6
4. Cb1—c3 Nc8—g4.

Legarea aceasta a calului nu este recomandabilă niciodată în jocurile deschise (e2—e4 e7—e5) înainte ca rocada să fi fost făcută.

5. Cf3 : e5!

Albul lasă dama în priză...

5. ... Ng4 : d1?

iar negrul o ia bucuros, crezând că a și câștigat. Urmează însă o catastrofă:

6. Nc4 : f7+ Re8—e7
7. Cc3—d5+ mat. (Vezi diagrama nr. 226).

Poziția finală este dintre cele mai interesante și trebuie reținută:



Diagrama nr. 226

Matul lui Legal

Oricît s-ar părea de curios, deși această cursă este una dintre cele mai cunoscute, ea survine încă și astăzi în numeroase partide de amatori și uneori — sub o formă mai complicată — chiar în partide de maeștri.

4.

1. e2—e4 c7—c6 2. Cb1—c3 d7—d5 3. Cg1—f3 d5 : e4
4. Cc3 : e4 Cg8—f6 5. Dd1—e2 Cb8—d7?? 6. Ce4—d6+ mat.
Aceasta este o cursă în care negrul cade datorită faptului că joacă automat, fără să observe amenințările adversarului.

5.

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Cb1—c3 Cg8—f6
4. Nc1—g5 Cb8—d7 5. c4 : d5 e6 : d5 6. Cc3 : d5?? Albul crede că va câștiga un pion. 6. ... Cf6 : d5 7. Ng5 : d8 Nf8—b4+
8. Dd1—d2 Nb4 : d2+ 9. Re1 : d2 Re8 : d8 și negrul a câștigat o figură. Această combinație în deschidere, bazată pe șahul cu nebunul care nu poate fi parat decât prin sacrificiul damei, survine deseori în practică.

6.

O cursă mai complicată, bazată pe prinderea damei, este următoarea:

1. *e2—e4 e7—e5* 2. *Cg1—f3 d7—d6* 3. *d2—d4 Cb8—d7*
4. *Nf1—c4 c7—c6* 5. *Cf3—g5 Cg8—h6* 6. *a2—a4!* Cursa pe care
o prepară albul cu această
mutare este cu atât mai fru-
moasă cu cât negrul nu tre-
buie să facă — pentru a că-
dea în ea — decât cea mai
plauzibilă mutare. 6. ... *Nf8*
—e7??? Corect era 6. *Cb6* 7.
Nc4 : f7 +!! Ch6 : f7 8. *Cg5—*
e6 și acum. (Vezi diagrama
nr. 227).



Diagrama nr. 227

a) 8. ... *Db6* 9. *a5 Db4 +*.
La 9. ... *Db5* sau *Da6* 10.
Cc7 + 10. *c3 Dc4* 11. *Cc7 +*
Rd8 12. *b3* și negrul pierde
dama.

b) 8. ... *Da5 +* 9. *Nd2*
Db6 10. *a5! D : b2* 11. *Nc3*
Db5 12. *Cc7 +* și câștigă.

Si acum citeva curse survenite în partidele maștrilor — o
dovadă în plus a necesității de a le cunoaște bine:

7.

Deschidere neregulată.

Alb. G. Koltanowsky

Negru: L. Prins

Turneul de la Hastings 1937—1938.

1. *d2—d4 Cb8—c6* 2. *Cg1—f3 d7—d6* 3. *e2—e4 Nc8—g4*.

Și aici legarea nebunului înainte de rocada albului se do-
vedește a fi greșită. Sistemul de dezvoltare a negrului este în con-
trazicere cu principiile despre deschidere, fiindcă lasă albului
prea mult avantaj de spațiu în centru.

4. *Nf1—b5 a7—a6* 5. *Nb5—a4 b7—b5* 6. *Na4—b3 e7—e5*.

Prin invertire de mutări, s-a ajuns la o poziție asemănătoare
celor care rezultă din apărarea Philidor, nebunul alb ajungând
pe diagonala *b3—f7*, via *b5—a4*.

7. *d4 : e5 Cc6 : e5?*

O greșeală caracteristică. Acum albul cîștigă un pion, lăsînd dama în priză după modelul matului lui Legal. (Vezi diagrama nr. 228).

8. Cf3 : e5!

8... Ng4 : d1 9. Nb3 : f7 + Re8—e7 10. Ce5—c6 + Re7 : f7
11. Cc6 : d8 + Ta8 : d8 12. Re1 : d1 și albul a rămas cu un pion în plus și a cîștigat ușor.

8.

Clasică este „cursa” descoperită de către dr. Tarrasch în varianta Steinilz a apărării spaniole. Interesant este faptul că în epoca aceea (1890), au căzut victime ale acestei curse mai mulți jucători, deși ea fusese publicată de către însuși autorul ei în revistele de specialitate. Cărțile actuale de teoria deschiderilor dau ca exemplu întotdeauna partida dr. Tarrasch—Marco, jucată la turneul de la Dresda 1892, în care jocul s-a desfășurat în felul următor:

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 d6 4. d4 Nd7 5. Cc3 Ne7 6. 0—0 Cf6 7. Te1 0—0? Astăzi, orice jucător care a studiat puțină teorie știe că aici mutarea justă este 7... e : d4. După mutarea foarte naturală jucată de Marco, urmează o manevră de cîștig foarte interesantă:

8. N : c6! N : c6 9. d : e5 d : e5 10. D : d8 Ta : d8 11. C : e5 și acum negrul a încercat să-și recîștige pionul, ceea ce l-a dus la o catastrofă.

11... N : e4 12. C : e4 C : e4 13. Cd3 f5 14. f3 Nc5 + 15. C : c5 C : c5 16. Ng5! și din cauza amenințării Ne7, negrul pierde material.

Pentru întreaga partidă, dr. Tarrasch a gîndit numai 4 minute.

9.

În exemplul următor, victima nu este nimeni altul decît marele maestru Reuben Fine:

1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 e7—e6 3. Cb1—c3 Cg8—f6 4. Cg1—f3 c7—c5 5. Nc1—g5 c5 : d4 6. Cf3 : d4 e6—e5 7. Cd4—b5 a7—a6 8. Cc3 : d5? Albul are iluzia că va cîștiga calitatea după



Diagrama nr. 228

8. ... a : b5 9. C : f6 + g : f6 10. D : d8 + R : d8 11. N : f6 + Re8 12. N : h8 etc. 8. ... a6 : b5 9. Cd5 : f6 + Dd8 : f6! 10. Ng5 : f6 Nf8—b4 + 11. Dd1—d2 Nb4 : d2 + 12. Re1 : d2 g7 : f6 și negrul a câștigat o figură. (Partida Fine—Iudovici, Moscova 1937).

10.

1. d4 f5 2. Ng5 h6 3. Nf4 g5? 4. Ng3 f4. Negrul se lasă tentat de câștigul nebulului. 5. e3! h5 6. Nd3 Th6 7. D : h5 + T : h5 8. Ng6 + mat.

Cursa aceasta exploatează deplasarea pionilor negri de pe flancul regelui, care lasă regele fără protecție suficientă. Sacrificiul final speculează faptul că turnul negru trebuie să apere în același timp punctele g6 și h5 (Teed—Delmar, New-York 1889). Aceeași temă stă la baza cursei următoare:

11.

1. e4 b6 2. d4 Nb7 3. Nd3 f5 4. e : f5! N : g2 5. Dh5 + g6 6. f : g6 Cf6 7. g : h7 + C : h5 8. Ng6 + mat.

12.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cge7 4. 0—0 g6 5. d4 Ng7 6. d : e5 C : e5 7. C : e5 N : e5 8. Nh6! Sacrifică un pion, pentru a împiedica rocada adversarului. 8. ... N : b2 9. Cd2 c6. Creează o nouă slăbiciune la d6. Turnul din al nu putea fi luat din cauza D : a1, după care slăbiciunea diagonalei negre ar fi fost decisivă. 10. Tb1 Nd4? O greșeală care permite albului să termine partida frumos. 11. Cc4! Nc5. (Vezi diagrama nr. 229).

12. Dd1—d4! (O mutare foarte frumoasă; negrul nu poate para în același timp toate amenințările 12. ... N : d4 13. Cd6 + mat, jucată de H. Kmoch într-un simultan la Amsterdam, în anul 1934).

13.

1. d4 Cf6 2. Cd2 e5! 3. de Cg4 4. h3? Ce3! 5. fe Dh4 + 6. g3 D : g3 + mat. (A. Gi-

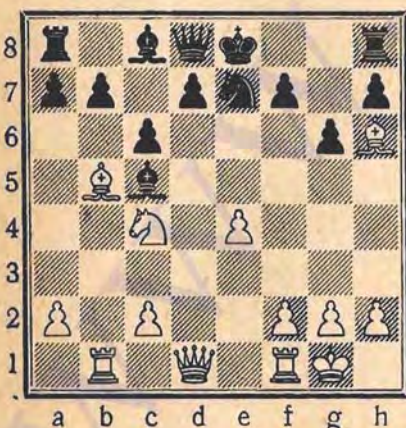


Diagrama nr. 229

baud—Lazard, Campionatul Franței, 1927).

14.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5 Cf6 4. 0—0 d6 5. d4 C : e4 6. d5! a6 7. Nd3 Cf6 8. d : c6 e4 9. Te1 d5 10. Ne2! (O cursă ingenioasă) 10. ... e : f3 11. c : b7! N : b7 12. Nb5 şah dublu şi mat. (Jucată de Nimzovici într-un simultan la Perna 1910).

15.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Nc5 4. C : e5 C : e5 5. d4 N : d4 6. D : d4 Df6? Negrul ameninţă câştigul damei cu Cf3 şah, urmat de D : d4 7. Cb5! — cu ameninţarea C : c7, apărind în acelaşi timp dama. 7. ... Rd8 8. Dc5 Cc6 9. Df8+ mat. (Jucată de Capablanca într-un simultan).

16.

1. d4 Cf6 2. Cf3 b6 3. c4 e6 4. Ng5 Nb7 5. e3 h6 6. Nh4 Nb4+ 7. Cbd2? permite negrului să câştige o figură într-un mod foarte original. 7. ... g5! 8. Ng3 g4! 9. a3. Dacă albul ar fi mutat Cf3, urma Ce4 şi se pierde calul d2 9. ... g : f3 10. a : b4 f : g2 şi albul a pierdut o figură. (Dr. Tarrasch—Bogoliubov, turneul de la Göteborg, 1920).

17.

1. e4 e5 2. f4 Nc5 3. Cf3 d6 4. Cc3 Cf6 5. Nc4 Cc6 6. d3 Ng4 7. Ca4 e : f4. Mai bine ar fi fost 7. ... Cd4 8. C : c5 dc 9. N : f4 Ch5 10. Ne3 Ce5. Cea mai bună mutare de apărare ar fi fost 10. ... De7. Acum urmează o combinaţie în stilul matului lui Legal. 11. C : e5! N : d1 12. N : f7+ Re7 13. N : c5+ Rf6 14. 0—0+! R : e5. La 14. ... Rg5 ar fi urmat 15. Ne3 Rh4 16. g3 C : g3 17. Tf4, etc. ... 15. Tf5 mat. (Alehin—Ternner, jucată în 1911).

18.

1. d4 d5 2. c4 Cf6 3. c : d5 C : d5 4. e4 Cf6. Negrul joacă deschiderea slab. El a pierdut timp prin mutările calului şi spaţiu, pentru că a permis albului să ocupe definitiv centrul. 5. Cc3 Cc6. Aci, singura posibilitate era 5. ... e5, pentru a ataca centrul alb. La 6. de D : d1 7. R : d1 Cg4 8. Re1 C : e5 negrul ar fi câştigat pionul înapoi. 6. Cf3 Ng4 7. d5 Ce5? Permite o altă combinaţie asemănătoare matului lui Legal 8. C : e5! N : d1 9. Nb5+ c6 10. d : c6 Db6 11. c : b7+ D : b5 12. b : a8 D+ Db8 13. D : b8+ mat. (Jucată de către dr. Oskam într-un simultan la Rotterdam, 1927).

19.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 de 4. C : e4 Cf6 5. Dd3 e5. Un sacrificiu de pion cu care negrul speră să ia iniţiativa. 6. de Da5+

7. Nd2 D : e5 8. 0—0—0! C : e4? O greșeală cu totul neașteptată la un maestru atît de tare ca Tartakower. 9. Dd8+! R : d8 10. Ng5++ Rc7 11. Nd8+ mat. (Reti—Tartakower, turneul de la Viena, 1910).

20.

1. c4 Cf6 2. Cc3 e6 3. e4 c5! 4. f4 Cc6 5. Cf3 d5. Cu această înaintare în centru, negrul ajunge la avantaj 6. e5 Cg4



Diagrama nr. 230

7. c : d5 e : d5 8. Db3. Prin atacul asupra pionului „d”, albul vrea să provoace înaintarea d5—d4, după care prin Cf5—g5 să atace punctul f7. 8. ... Cb4! 9. a3. S-ar părea că negrul este silit să retragă calul. (Vezi diagrama nr. 230).

9. ... c5—c4. O mutare neașteptată. 10. Da4+ Nd7 11. Dd1 Db6! și albul cedează, căci nu poate împiedica pătrunderea damei negre la f2 fără să piardă turnul al. (Mazel—Botvinnik, Campionatul Leningradului, 1938).

3. NU JUCA DESCHIDEREA MECANIC

Vorbind în general despre felul cum trebuie jucate deschiderile, am spus că cel mai important lucru este cunoașterea ideilor strategice. Totodată, am combătut sistemul pe care îl utilizează mulți jucători, anume acela de a învăța variante teoretice din carte, pe dinafară, arătînd că în majoritatea cazurilor rezultatul este că la prima mutare „neteoretică” a adversarului, jucătorul care a învățat varianta, dar nu cunoaște ideea deschiderii, se incurcă întotdeauna și pierde.

Învățarea pe dinafară a variantelor teoretice și încrederea prea mare în infailibilitatea teoriei poate duce chiar jucători foarte buni la o pierdere rapidă în deschidere. Ea nu se datorește necunoașterii ideii strategice, ci faptului că, în aplicarea ei tactică, jucătorul respectiv, în loc să verifice recomandările teoriei, se limitează să joace automat o variantă oarecare pe care a învățat-o bine, rămînînd ca abia cînd mutările „teoretice” vor fi terminate, să înceapă să aplice ideea strategică.

Se întâmplă însă ca adversarul să fi studiat mai atent varianta cu pricina și să fi descoperit fie o greșeală, fie o întărire a jocului, care schimbă complet aprecierea pe care teoria o face asupra ei. Și astfel, în loc ca rezultatul la mutarea a 12-a sau a 15-a să fie: „avantaj pentru alb” — cum scrie la carte, se ajunge la un rezultat contrar.

Desigur, unele inovații în deschidere, în variante foarte bine cunoscute, nu pot fi prevăzute niciodată, ele fiind rezultatul unor analize îndelungate și marcînd mersul mereu înainte al teoriei. Despre ele ne vom ocupa însă în mod special. În cele ce urmează, vrem însă să arătăm că, în unele cazuri (de obicei în variante complicate sau neuzitate) este întotdeauna necesară o verificare a fiecărei mutări, pentru a evita surprize de felul celor din exemplele de mai jos. (Vezi diagrama nr. 231).



Diagrama nr. 231

Alb: *Michell* Negru: *Nimzovici*

1925, la care s-a ajuns după mutările: 1. *e4 c5*, 2. *Cf3 Cf6* 3. *e5 Cd5* 4. *Cc3 C:c3* 5. *d:c3 b6?*

Michell a continuat cu 6. *Nd3?* *Nb7* 7. *Nf4 Dc7* 8. *Ng3*, după care negrul a obținut o poziție bună și în cele din urmă a câștigat. În urma acestui rezultat, varianta aceasta de deschidere a fost considerată bună pentru negru. În realitate însă, mutarea a 6-a a negrului constituie o greșeală gravă care duce la pierderea imediată a partidei. Lucrul acesta a fost demonstrat abia în anul 1932, într-o partidă de concurs între *Relstab* și *Schoenmann*. La mutarea a 6-a, a urmat o surpriză cu totul neplăcută. Albul, care analizase mai bine varianta, a jucat 6. *e6!!*, după care s-a văzut că negrul este pierdut aproape fără luptă. A urmat 6. ... *d:e6*. La 6. ... *f:e6* sau 6. ... *Nb7* ar fi urmat 7. *Ce5!* iar la 6. ... *f6* 7. *Ch4*. 7. *D:d8+ R:d8* 8. *Ce5 Re8* 9. *Nb5+ Nd7* 10. *C:d7 C:d7* 11. *Nf4 a6* 12. *Nc6 Tc8* 13. *Nb7 Td8* 14. *Nc7 Tb8* 15. *N:a6! Ta8* 16. *Nb5 Ta7* 17. *N:b6* și negrul a cedat după câteva mutări.

Un alt caz este următorul: în apărarea spaniolă, negrul a

încercat să-și surprindă adversarul jucînd la mutarea a treia (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5) continuarea de gambit 3. ... f7—f5, care este considerată de teorie ca nefavorabilă. Jucătorul cu negru avea însă intenția să joace o „anumită” varianță: 4. Cc3, f : e4 5. C : e4 Cf6 6. C : f6+ g : f6 7. d4 și acum 7. ... e4?, mutare împotriva căreia teoria recomandă 8. Ch4 De7 9. Cf5, după care cu 9. ... Df7 și 10. ... d5 ar fi obținut o poziție bună.



Diagrama nr. 232

Dh6+ Rg8 12. Nc4+ d5 13. N : g5 și negrul a cedat.

A urmat însă 8. Cg5!!, după care poziția negrului nu se mai poate apăra. 8. ... Nb4+ (nu merge f : g5 din cauza Dh5+ și N : g5+) 9. c3 f : g5 10. Dh5+ Rf8 11.

4. DEZVOLTAREA FIGURILOR ÎN RAPORT CU CENTRUL

Dezvoltarea figurilor și pionilor trebuie făcută ținînd seama de valoarea diferită a cîmpurilor tablei de șah.

Am văzut că pe tabla de șah cîmpurile centrale sînt mai valoroase decît cele de pe margine. Este firesc deci ca, începînd chiar cu primele mutări, figurile și pionii să tindă să ocupe (sau să controleze) cîmpurile din centru. În legătură cu felul cum trebuie făcută această operație, există păreri diferite, care au însă toate la bază recunoașterea importanței centrului.

Concepția clasică asupra jocului în deschidere, apărută de-a lungul a peste 40 de ani de către dr. Tarrasch, recomandă ocuparea cît mai rapidă a punctelor centrale cu unul sau doi pionii, după care figurile trebuie dezvoltate de asemenea numai pe cîmpuri centrale (de preferință caii înaintea nebulilor). Orice pierdere de timp este aspru condamnată de școala clasică, care consideră o greșeală gravă a muta de două ori cu aceeași piesă la începutul jocului. Un exemplu clasic de dezvoltare a stilului lui Tarrasch este începutul partidei sale cu Capablanca (San Sebastian, 1911): 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. c3 (pentru a susține ocuparea cu un pion a cîmpului d4) 4. ... Cf6 5. d4 e : d4 6. c : d4 Nb4+ 7. Nd2 N : d2+ 8. Ch : d2 d5 9. e : d5 C : d5 10. Db3 Cce7 11. 0—0 0—0 12. Tfel c6. (Vezi *diagrama nr. 233*).

În poziția din diagramă, toate piesele albului sînt dezvoltate spre centru, pe care-l ocupă sau controlează în cea mai mare măsură. Deși are un pion izolat, albul a reușit să păstreze inițiativa și negrul trebuie să joace foarte exact, pentru a evita un dezavantaj decisiv.

Desigur, Tarrasch avea dreptate în majoritatea afirmațiilor sale, care de altfel au rămas valabile și astăzi. Concepția clasică despre centru a suferit însă unele modificări importante, în special datorită marilor maeștri Nimzovici și Reti, care au aruncat o nouă lumină în acest domeniu. Deosebirea fundamentală între concepția clasică despre centru și noile idei ale lui Nimzovici și Reti constă în faptul că aceștia din urmă nu consideră neapărat necesară ocuparea imediată a centrului cu pioni și figuri, ci consideră mai important controlul cîmpurilor centrale de la distanță. Reti a susținut chiar (și a aplicat în practică) ideea de a nu muta pionii centrali la începutul partidei, ci de a lăsa pe adversar să ocupe centrul, urmînd ca în continuare el să fie atacat și distrus.



Diagrama nr. 233

Între aceste două concepții opuse, adevărul este — cum se întîmplă aproape întotdeauna în astfel de cazuri — la mijloc. Școala șahistă sovietică admite atît teoria centrului de pioni, cît și controlul cîmpurilor centrale, respingînd însă sistemul de reguli rigid al lui Tarrasch, ca și exagerările „hipermoderne” ale lui Reti. Concepția maeștrilor șahiști sovietici despre lupta în centru este mlădioasă, ea ținînd seama întotdeauna de caracteristicile poziției și variantei care se joacă.

Practic, aceasta înseamnă că se pot face două sau mai multe mutări cu aceeași piesă în deschidere, dacă rezultatul la care se ajunge este satisfăcător, fără ca adversarul să fi greșit. De asemenea, înseamnă că centrul poate fi ocupat imediat sau controlat de la distanță și ocupat în momentul prielnic, cu condiția ca schema de dezvoltare generală a pieselor să fie logică și mai ales realizabilă practic.

Această realizare practică a diferitelor scheme de ocupare

sau control al centrului depinde, în cea mai mare măsură, de posibilitățile tactice ale figurilor adversarului.

Înainte de a trece la studiul mai amănunțit al diferitelor probleme în legătură cu centrul, trebuie să subliniem că timpul în deschidere are o valoare deosebită. Dacă unul dintre adversari pierde mutări prețioase în mod inutil, mutind fără scop de două ori cu aceeași piesă, etc. ..., lucrul acesta poate avea imediat urmări dezastruoase, pentru că mutarea sau mutările pierdute dau prilej adversarului să-și termine desfășurarea figurilor mai repede și deci să obțină o superioritate de forțe, de multe ori decisivă.

5. DESPRE INIȚIATIVĂ

Din cele spuse mai înainte despre dezvoltarea figurilor în raport cu centrul, reiese în mod logic că scopul principal pe care trebuie să-l urmărească fiecare jucător în deschidere este să-și mobilizeze cât mai rapid forțele, căutând în același timp să le plaseze pe cimpurile cele mai bune, în raport cu centrul, cu figurile și pionii proprii și adversi.

În această fază de mobilizare a forțelor, albul are însă, datorită faptului că face prima mutare, un mic avantaj, care în mod practic îi asigură *inițiativa*.

Ce este de fapt această inițiativă? Nimic altceva decât posibilitatea de a ocupa puncte centrale ceva mai repede decât adversarul și ceva mai bune calitativ. Practic, acest lucru se vede din faptul că negrul nu poate imita mutările albului în deschidere fără a intra în dezavantaj (cu excepția citorva variante care pot imita 7—8 mutări, dar nu mai mult). Un exemplu: 1. e4 e5 2. d4 și acum negrul nu poate răspunde 2. ... d5 din cauză 3. d : e5 și la replica 3. ... d : e4 (continuând simetria) urmează 4. D : d8 și negrul pierde dreptul de a face rocada. Un alt exemplu dintr-o deschidere cunoscută „apărarea rusă” (Petrov). După mutările caracteristice 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 — albul folosește avantajul mutării pentru a lua la e5 — 3. C : e5, eliminând astfel pionul central al adversarului. Dacă la aceasta negrul răspunde simetric cu 3. ... C : e4, luând la rindul său pionul central alb, el ajunge repede în poziție proastă. Analiza sovietică a acestei variante arată că după 4. De2 (mutarea aceasta caută să exploateze imediat, prin mijloace tactice, deschiderea coloanei „e”), calul negru nu se poate retrage din cauza deplasării calului alb la c6, cu șah prin descoperire — ceea ce duce la câștigul damei negre — 4. ... De7 — Negrul închide coloana, lăsând calul în priză și bazându-se pe faptul că îl poate recâștiga, exploatând la rindul său legarea pe coloana „c” — 5. D : e4 d6 — Acum, calul alb nu se poate re-

trage, din cauză că dama albă rămîne fără apărare. Negrul își recîștigă figura, dar cu manevra aceasta pierde timp — 6. d4 f6 — calul nu putea fi luat imediat, pentru că se pierdea un pion — 7. Cc3! — Cu aceasta albul mai cîștigă un tempo, după care avantajul său devine evident. Scopul mutării este dublu: a. apără dama din e4, amenințînd deci retragerea calului alb din e5, ceea ce obligă pe negru să-l ia imediat și b. pierderea de timp a negrului prin luarea calului este utilizată pentru mutarea următoare, care mai cîștigă un tempo. — 7. ... d : e5 8. Cd5. Calul atacă dama și pionul c7. Deci, dama trebuie să mute în așa fel încît să continue să apere acest pion. Acest lucru nu se poate face însă decît părăsind coloana „e”, ceea ce permite albului o nouă întărire a poziției — 8. ... Dd6 9. d : e5 f : e5 (desigur nu 9. ... D : e5 10. D : e5 f : e5 11. C : c7+ și albul cîștigă un turn) 10. Nf4 — negrul ajunge într-o poziție pierdută.

Înainte de a trece la studiul principiilor generale după care trebuie făcută desfășurarea figurilor (dezvoltarea), să ne oprim puțin asupra acestei poziții și s-o judecăm — deocamdată numai pe baza celor trei elemente ale șahului pe care le-am studiat pînă acum. (Vezi *diagrama nr. 234*).

I. Din punct de vedere al spațiului, albul se află în avantaj clar. Figurile sale stăpînesc mai multe cîmpuri centrale decît ale adversarului. Lucrul acesta nu mai necesită nici o altă argumentație.

II. Din punct de vedere al forțelor (figuri), deocamdată echilibrul material se menține. Totuși, albul amenință deja să cîștige pionul e5, care este atacat de două piese albe și apărat numai de dama neagră.

Negrul nu are decît o singură posibilitate de a-l apăra:

10. ... Cd7 (la 10. ... Cc6 11. Nb5 și calul este legat), ceea ce închide nebunul c8 și îngreuiază și mai mult dezvoltarea. Deci, necesitatea de a menține echilibrul material duce la dezavantaje în domeniul timpului.

III. Cel mai prost stă negrul din punct de vedere al timpului. Datorită faptului că a pierdut mutări prețioase cu recîștigarea calului și a pierdut un tempo crutînd dama — el nu are în acest



Diagrama nr. 234

moment decît o singură piesă în joc (dama) și aceea destul de prost plasată (încurcă drumul nebulului f8) — în timp ce albul are trei figuri în joc, toate excelent plasate față de centru și față de figurile negre. Figurile albe atacă pionul negru e5, în timp ce dama neagră îl apără.

Datorită avantajului de spațiu și de timp și amenințării de a cîștiga și material, albul cîștigă aproape forțat, cum se poate vedea din următoarele variante pe care le dăm ca exemple de valorificare tactică a unui avantaj de deschidere.

A) 10. ... c6 11. 0—0—0 c : d5 12. T : d5 Dg6 13. T : e5+ Rd8 14. Td5+ Nd7 15. De3 Db6 16. Nb5 Rc8 17. Thd1! N : b5 18. D : b6 și cîștigă.

B) 10. ... Cd7 11. 0—0—0 Ne7 12. Nc4! e : f4 13. The1 Cf6 14. D : e7+ D : e7 15. C : e7 și cîștigă.

6. CE SE ÎNTIMPLĂ CÎND PRINCIPIILE DE DEZVOLTARE NU SÎNT RESPECTATE ÎN DESCHIDERE

Am văzut care sînt principiile generale relative la lupta pentru centru și la importanța timpului în deschidere. Dacă ele sînt respectate de către ambii jucători, atunci prima fază a partidei se termină la egalitate și albul nu mai păstrează la intrarea în jocul de mijloc decît un avantaj minimal, pe care negrul îl poate înlătura definitiv printr-un joc corect.

Ce se întîmplă însă dacă unul dintre jucători contravine principiilor generale despre centru și timp în deschidere?

În marea majoritate a cazurilor, rezultatul este nefavorabil, el putînd varia între un dezavantaj pozițional destul de mare, pierderea unui pion sau pierderea partidei, în urma unui atac general de mat.

Acest din urmă caz este foarte frecvent, în special în partidele jucătorilor mai puțin experimentați; sînt cunoscute însă și foarte multe partide jucate de maeștri cunoscuți, terminate cu dezaastre rapide, în urma nerespectării principiilor de bază ale deschiderii. Este vorba deci despre o fază foarte importantă a partidei de șah, ale cărei primejdii trebuie bine cunoscute.

Pentru a lămuri mai bine pe cititorii noștri asupra urmărilor pe care le poate avea nerespectarea principiilor despre centru și timp în deschidere, vom da cîteva exemple în care greșeala (sau greșelile) făcute de una din părți au fost exploatate cu precizie, fiind transformate în avantaje decise.

Exemplul cel mai clasic în acest domeniu îl constituie, fără îndoială, cunoscuta partidă jucată în 1858 de către Paul Morphy, în timpul unei reprezentații a „Bărbierului din Sevilla” la Opera

comică din Paris. Ca titlul de informație, adăugăm că Morphy a jucat „à l'aveugle“, adică fără să vadă tabla de șah.

Iată cum s-a desfășurat această partidă:

APARAREA PHILIDOR

Alb: Paul Morphy

Negru: Consultanți

1. e2—c4 e7—e5 2. Cg1—f3 d7—d6 3. d2—d4 Nc8—g4. Primele trei mutări ale albului au fost clare. Doi pioni au fost aduși în centru, iar calul atacă pionul central negru e5. Ultima mutare a negrului (Ng4) contravine însă principiilor despre centru, deoarece, deși parează amenințarea albului asupra pionului e5, nu participă la lupta pentru ocuparea sau controlul cimpurilor centrale. 4. d4 : e5 Ng4 : f3. Forțat, pentru că dacă 4. ... d : e5, atunci 5. D : d8+ R : d8 6. C : e5 și negrul pierde un pion. 5. Dd1 : f3 d6 : e5 6. Nf1—c4 Cg8—f6 7. Df3—b3 Dd8—e7. Atacul albului asupra pionului f7 silește pe negru la mutări slabe. Dama acoperă la e7 calea de dezvoltare a nebunului f8. Nu mergea 7. ... Dd7, din cauza 8. Cc3 urmat de Td1 cu câștig de tempo, datorită amenințării asupra damei. 8. Cb1—c3 c7—c6 9. Nc1—g5 b7—b5? (Vezi diagrama nr. 235).

Mutarea aceasta, prin care negrul încearcă să deplaseze bateria albă care presează asupra punctului f7, permite lui Morphy să termine partida printr-una din cele mai frumoase combinații de deschidere care se cunosc. Să examinăm premisele acestei combinații, în raport cu lupta pentru centru și cu timpul.

Toate greutățile negrului pornesc de la greșeala făcută la mutarea a 3-a (Ng4). Într-adevăr, apărarea indirectă a pionului e5 și plasarea proastă a nebunului față de centru au permis albului să câștige timp prin schimbul la e5 și f3 urmat de atacul cu



Diagrama nr. 235

tempo asupra pionului f7. Din cauza necesității de a menține echilibrul în centru, negrul a fost nevoit să facă mutări de dezvoltare slabe (De7) și albul a căpătat un avans de timp considerabil. Priviți diagrama: în timp ce negrul are numai două piese în joc (dintre care una rău plasată), albul și-a dezvoltat toate piesele pe cimpuri excelente în raport cu centrul.

Este clar că, în prezența unei asemenea superiorități de forțe, posibilitatea de a exista o combinație decisivă este probabilă. Morphy a găsit-o fără prea mare greutate: 10. *Cc3 : b5!* Un sacrificiu foarte frumos, care deschide complet poziția regelui negru. 10. ... *c6 : b5* 11. *Nc4 : b5+ Cb8—d7* 12. *0—0—0 Ta8—d8* 13. *Td1 : d7!* Acest al doilea sacrificiu distruge ultima poziție de apărare a regelui negru. De observat cum figurile albe susțin atacul cu tempo. 13. ... *Td8 : d7* 14. *Th1—d1 De7—e6*. Pentru a echilibra calul din f6 care nu putea muta din cauza pierderii damei. 15. *Nb5 : d7+!* *Cf6 : d7* 16. *Db3 : b8+*. Un ultim sacrificiu care utilizează o temă de combinații bine cunoscută astăzi, 16. ... *C : b8* 17. *Td1—d8+ mat*.

În partida de mai sus, Morphy a avut de înfruntat adversari evident mai slabi decât el.

7. PIERDEREA DE TIMP ÎN DESCHIDERE ȘI URMARILE EI

SACRIFICIILE DE PIONI

În deschidere pericolul greșelilor este cu mult mai mare decât s-ar putea crede și deseori chiar jucători foarte buni nu respectă principiile generale și intră în poziții dificile. Una dintre greșelile cele mai frecvente este pierderea de timp (și deci întârzierea în dezvoltare), datorită lăcomiei de a lua un pion (sau mai mulți) oferit de adversar.

Desigur, sînt cazuri cînd pionul se poate lua fără nici o primejdie sau — cum este cazul în gambite — se ia pentru a se da înapoi la momentul prielnic, pentru a obține o poziție mai bună.

Ne vom ocupa, în primul rînd, de sacrificiile de pion corecte, care nu trebuie acceptate și pe care totuși — în foarte multe cazuri — chiar jucători buni nu rezistă tentației de a le accepta. Este bine cunoscuta tentație a cîștigului de material, care poate duce la dezastru, ca în următoarea minunată partidă cîștigată de marele maestru sovietic Paul Keres la Olimpiada de șah de la Varșovia 1935.

APĂRAREA SICILIANĂ

Alb: Paul Keres

Negru: W. Winter

1. *e2—e4 c7—c5* 2. *Cg1—f3 Cg8—f6*. De obicei, lupta pentru centru, în apărarea siciliană, se dă în jurul cîmpului d4, de aceea mutarea obișnuită este aci 2. ... *Cc6* cu continuarea 3. *d4 c : d4* 4. *C : d4* și numai acum *Cf6* atacînd pionul central al albului.

Mutarea jucată de negru în această partidă este o idee a marelui maestru Nimzovici. Ea are de scop să permită în unele variante înaintarea *d7—d5* pentru negru, iar în cazul cînd albul

înaintează el însuși în centru, să speculeze centrul alb prea avansat care se formează. 3. *e4—e5*. O altă continuare ar fi 3. *Cc3*, permițind 3. ... *d7—d5* pentru a specula poziția momentan dificilă a figurilor negre, după 4. *e : d5 C : d5* 5. *Nb5+ 3. ... Cf6—d5* 4. *Cb1—c3 e7—e6*. Desigur, numai în felul acesta poate spera negrul să obțină ceva prin deschidere. După 4. ... *C : c3* (calul mută pentru a treia oară. (Vezi regula despre timp). 5. *d : c3* albul are un avantaj evident. 5. *Cc3 : d5 e6 : d5* 6. *d2—d4 d7—d6*. La poziția aceasta s-a ajuns și în alte partide de turneu, în care s-au încercat alte mutări, ca de exemplu: I. 7. *e : d6 N : d6* 8. *d : c5 N : c5* 9. *Nb5+ Cc6* cu un mic avantaj pentru alb (Marco—Tartakower, Haga 1921). II. 7. *Nb5+ Cc6* 8. *De2 Ne7* 9. *e : d6 D : d6* 10. *d : c5 D : c5* de asemenea cu avantaj pentru alb (Monticelli—Reinfeld, Siracusa 1934).

Keres încearcă aici o mutare nouă, mult mai logică decît cele încercate mai înainte, căci corespunde principiului cîștigului de timp într-o formă mai bună. 7. *Nc1—g5!* Nebunul se dezvoltă cu tempo și negrul nu poate răspunde cu mutarea normală 7. ... *Ne7* din cauza 8. *N : e7 D : e7* 9. *d : c5 d : e5* 10. *D : d5* și albul cîștigă un pion. 7. ... *Dd8—a5+ 8. c2—c3 c5 : d4* 9. *Nf1—d3!* O concepție minunată! Albul nu mai pierde timp cu recîștigarea pionului, ci îl sacrifică realizînd cu fiecare mutare un cîștig de tempo. 9. ... *d4 : c3* 10. *0—0! c3 : b2?* Negrul n-a mai putut rezista tentației. Luarea celui de al treilea pion dă albului un avantaj de timp suficient pentru a cîștiga. Este adevărat însă că și după 10. *Cc6* (recomandată de Fine) albul ar fi avut un atac destul de puternic, suficient, fără îndoială pentru recîștigarea celor doi pioni. Ceea ce urmează constituie o lecție magistrală asupra felului cum trebuie jucate astfel de poziții.

11. *Ta1—b1 d6 : e5?* O nouă greșeală care grăbește sfîrșitul. Negrul trebuia să se preocupe numai de aducerea în joc a pieselor sale, pentru că numai dama singură nu poate opune rezistență atacului combinat al figurilor albe. 12. *Cf3 : e5 Nj8—d6*. Acum nu mergea 12. ... *Ne6* din cauza 13. *Tel* (cu amenințarea *Cf7*) *Nb4* 14. *C : f7 N : e1*



13. Ce5 : f7!! Ca întotdeauna, în astfel de poziții, avantajul de timp este concretizat cu ajutorul unui sacrificiu care deschide poziția regelui advers lipsit de protecția figurilor proprii, care n-au fost încă aduse în joc. 13. ... Rc8 : f7 14. Dd1—h5+ g7—g6. Nici alte mutări nu salvează partida. De exemplu: I. 14. ... Re6 15. Nf5+! Re5 (dacă 15. ... R : f5 atunci 16. Nd2+ și câștigă dama) 16. Tfe1 Rd4 17. Ne3+ Rc3 18. Dd1 și albul câștigă. II. 14. ... Rf8 15. Tfe1 Nd7 16. Df3+ Rg8 17. Ne7 și câștigă. III. 14. ... Rg8 15. De8+ Nf8 16. Ne7 Cd7 17. Nf5 h6 18. Ng6 și câștigă.

15. Nd3 : g6+! h7 : g6 16. Dh5 : h8 Nc8—f5. La 16. ... Cd7 ar fi urmat 17. Dh7+ Rf8 18. Nh6+ Re8 19. D : g6+ Rd8 20. D : d6 și câștigă.

17. Tb1—e1 Nf5—e4, pentru a închide coloana „e”. Bastionul acesta este însă înlăturat de alb prin aceeași metodă de pină acum. Sacrificiul: 18. Te1 : e4!! d5 : e4 19. Dh8—f6+ și negrul cedează, pentru că nu poate evita matul.

(Recomandăm cititorilor calcularea diferitelor variante de mat, ca un excelent exercițiu combinativ).



În deschidere, pierderea de timp se poate prezenta sub forme foarte variate. Cum am arătat mai sus, de cele mai multe ori ea se datorește lăcomiei de a câștiga material (de obicei pioni), pe care adversarul îl oferă cu bună știință, tocmai pentru a obține avantaj de timp în deschidere.

Deoarece aceste sacrificii de pioni (și eventual de figuri) se produc foarte des în practică, este absolut necesar pentru orice jucător care vrea să progreseze să cunoască cât mai multe exemple clasice de partide în care acceptarea sacrificiilor a dus la catastrofe, pentru a se familiariza cu genul de poziții în care pionul (sau pionii) nu trebuie luat niciodată.

Desigur, în cadrul acestei cărți, nu vom putea epuiza nici pe departe marea număr de partide de acest gen cunoscute în literatura șahistă. Cele câteva partide care urmează sînt însă suficiente pentru a permite cititorilor noștri să-și formeze o idee generală induslătoare în acest domeniu. Comentariile vor completa regulile generale pe care le-am dat pînă acum, referitoare la problema timpului în deschidere.

Gîndește-te bine înainte de a lua pionul b2!

Unul dintre pionii a cărui luare în deschidere are, în majoritatea cazurilor, urmări dintre cele mai neplăcute este pionul b2,

rămas fără apărare după dezvoltarea nebunului alb de la c1. Cele două partide care urmează ilustrează pericolele la care se expune negrul luind un asemenea pion.

Alb: Paul Keres

Negru: G. Alexandrescu

Olimpiada din 1936

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. d : c5 Cc6. Impotriva apărării franceze, marele maestru Keres a adoptat un sistem de dezvoltare modern, care, spre deosebire de sistemul clasic, nu mai apără pionul d4, ci caută să mențină inițiativa albului, concentrând toate eforturile spre o dezvoltare rapidă în legătură cu menținerea pionului blocher de la e5.

5. Cf3 N : c5 6. Nd3 Cge7 7. Nf4! Db6. Înainte de a termina dezvoltarea, negrul vede posibilitatea de a câștiga un pion și se lansează în această aventură fără să țină seama de pierderea de timp care o însoțește.

8. 0—0 D : b2. Pionul a fost luat. El îl costă însă pe negru trei timpi (cele trei mutări cu dama: Dd8—b6—b2—b6) și aceasta permite albului să organizeze cu o reperiție uimitoare un atac foarte puternic.

9. Cbd2 Db6 10. c4!. (Vezi diagrama nr. 237).

Țineți minte această poziție. Ea arată una dintre metodele clasice de exploatare a avantajului de timp în deschidere. Poziția negrului n-are nici o slăbiciune, de aceea albul creează slăbiciuni prin spargerea centrului, profitând de faptul că regele advers se află într-o poziție nesigură în centru și nu poate face rocada mică, din cauza unei prea mari concentrări de forțe a albului pe flancul regelui.

10. ... h6. O încercare de a pregăti rocada mică care nu putea fi făcută imediat din cauza 11. N : h7+ R : h7

12. Cg5+ etc.... Aceasta este o combinație clasică împotriva rocadei, de care ne vom ocupa într-un capitol viitor.

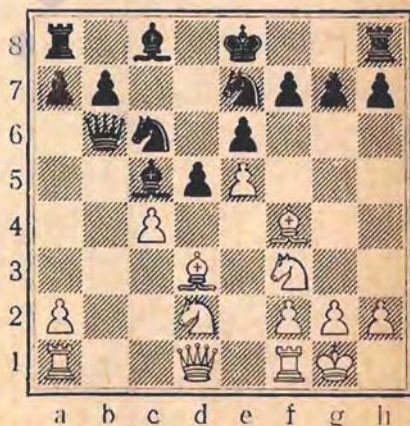


Diagrama nr. 237

11. *Dc1!* O mutare foarte subtilă care pune pe negru în fața unor probleme grele.

Scopul ei principal este de a împiedica rocada mică a negrului.

11. ... *Cb4* Nu mergeau continuările:

I. 11. ... 0—0 12. *c : d5* *c : d5* 13. *Ce4* *c : f4* (altfel *N : h6!*) 14. *D : f4* (cu amenințarea: *Tab1* și *Tb5*) *Ne7* 15. *Cf6+!* *gf* 16. *ef* și câștigă.

II. 11. ... *d4* 12. *Ce4* *Cg6* 13. *Tab1* *Da5* 14. *Tb5* *Na3* 15. *Cd6+* *Re7* 16. *Dc2* cu poziție de câștig.

III. 11. ... *dc* 12. *c : c4* *Dd8* 13. *Td1* *Nd7* 14. *Ne4* cu mare avantaj pozițional.

12. *Ne2* *Nd7* 13. *a3* *Ca6*. Calul s-a retras la *a6* pentru a lăsa câmpul *c6* liber pentru damă, în eventualitatea *Tb1*.

14. *Tb1* *Dc6* 15. *Ng3!* O cursă foarte ingenioasă. Calul negru este atras la *f5* pentru a permite o străpungere foarte interesantă a centrului.

15. ... *Cf5?* Negrul cade în cursă. Mai multă rezistență oferea rocada.

16. *c : d5* *e : d5* 17. *e6!* Un nou sacrificiu de pion care deschide complet poziția regelui negru. Pionul poate fi luat în trei feluri diferite, dar toate duc la pierdere. Astfel de străpungeri ale centrului sînt caracteristice pentru exploatarea avantajului de timp.

17. ... *f : e6*. La 17. ... *D : e6* ar fi urmat 17. *N : a6* și *D : c5*, iar la 17. ... *N : e6* 18. *Nb5* și câștigă.

18. *Ce5!* *C : g3* 19. *h : g3* Dama nu putea fi luată direct din cauza 19. ... *Ce2+*.

19. ... *Dc7* 20. *C : d7* *R : d7*. La 20. ... *D : d7* 21. *Nb5* — și negrul pierde dama. 21. *Db2!* Negrul nu mai poate face nimic împotriva numeroaselor amenințări ale albului.

21. ... *Nb6*. La 21. ... *Thg8* 22. *Tfcl!* *Db6* (22. ... *Dd6* 23. *N : a6* *b : a6* 24. *D : b7+* *Dc7* 25. *T : c5*) 23. *Dc2* *N : f2+* 24. *Rf1* și negrul nu poate împiedica pierderea unei figuri.

22. *D : g7+* *Rd6* 23. *Cc4+!* (ultimul sacrificiu!) 23. ... *d : c4* 24. *Tfd1+* și negrul cedează.

APARAREA CARO—KANN.

Alb: M. Botvinnik

Negr: R. Spielmann

Moscova, 1935

1. *e2—e4* *c7—c6* 2. *d2—d4* *d7—d5* 3. *e4 : d5* *c6 : d5* 4. *c2—c4* *Cg8—f6* 5. *Cb1—c3* *Cb8—c6* 6. *Nc1—g5!* Pînă aici, toate mutările

au fost teoretice. Sistemul de joc care începe cu 6. Ng5 a fost elaborat de către maștri sovietici și jucat cu mult succes de către Botvinnik în numeroase partide, în special în partida cu Flohr din 1933. El se bazează pe o interpretare modernă a luptei pentru centru și anume: eliminarea sau amenințarea figurilor adverse care joacă rolul cel mai important în apărarea centrului — în cazul de față calul.

6. ... Dd8—b6? De obicei se juca aici 6. ... e6, după care însă albul obține un joc bun cu 7. c5. Mutarea jucată de Spielmann nu rezolvă nici ea problemele ce se pun negrului în această deschidere, în legătură cu apărarea centrului și cu împiedicarea albului de a obține o majoritate periculoasă de pioni pe flancul damei după 7. c5.

7. c4 : d5! Numai în felul acesta poate fi demonstrată incorectitudinea mutării a 6-a a negrului. Albul nu pierde timp cu apărarea pionului b2, ceea ce ar permite negrului să obțină un câștig important de tempo, ci lasă pionul în priză pentru a sparge centrul adversarului, cu câștig de timp.

7. ... Db6 : b2? Luarea pionului b2, deși consecventă, se arată a fi o greșeală decisivă. Cum s-a demonstrat mai târziu, cea mai bună șansă a negrului este de a juca în stil de gambit, sacrificând un pion: 7. ... C : d4 8. Ne3 e5! 9. de6 (en passant), Nc5 10. e : f7+ R : f7. Este însă discutabil dacă avantajul de dezvoltare pe care îl obține negrul în acest fel compensează pionul sacrificat.

8. Tal—c1 Cc6—b4 9. Cc3—a4. Consecvent, Botvinnik mai sacrifică un pion pentru a-și mări avantajul de timp.

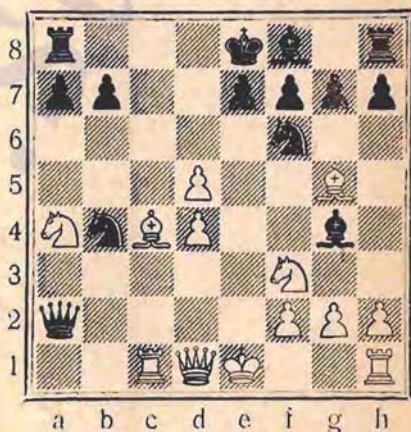


Diagrama nr. 238

9. ... Db2 : a2 10. Nf1—c4 Nc8—g4 11. Cg1—f3 și negrul a cedat, pentru că pierde dama. Partida aceasta, cea mai scurtă pe care a pierdut-o marele maestru Spielmann în viața lui, constituie un exemplu edificator asupra pericolelor luării pionului b2 cu dama în deschidere. În poziția finală (vezi diagrama), avantajul de timp al albului a fost utilizat, spre deosebire de exemplul pre-

cedent (Keres—Alexandrescu), nu pentru a organiza un atac decisiv împotriva regelui advers, ci pentru a prinde dama neagră. (Vezi *diagrama nr. 238*).

8. DESPRE JOCUL DE GAMBIT

Cele două exemple pe care le-am dat în legătură cu felul cum se exploatează pierderea de timp legată de luarea pionului b2 în deschidere, nu constituie decît unul dintre aspectele problemei cîştigului de timp în deschidere, pe baza sacrificării de material.

Într-adevăr, în aceste exemple, luarea pionului era urmarea unei atitudini active din partea negrului, care face greşeala de a considera avantajul material al luării pionului superior avantajului de dezvoltare pe care îl obţinea albul.

Există însă o serie întreagă de sacrificii de pioni în deschidere, făcute intenţionat de către alb sau de către negru, cu scopul precis de a tenta pe adversar să le accepte, pentru a căpăta în schimb avantaj de timp. Aceste sacrificii se numesc GAMBITE (de la vechea expresie italiană „dare il gambetto” = a pune piedică) şi spre deosebire de exemplele pe care le-am examinat pînă acum, acceptarea lor nu duce neapărat la dezavantaj, ci dă loc la o luptă foarte strînsă între avantajul material şi cel de timp. Studiul gambitelor este foarte important, pentru că ele pot surveni aproape în toate deschiderile şi necunoaşterea lor duce, în majoritatea cazurilor, la pierderea partidei de către cel care le acceptă.

Desigur nu ne vom ocupa aici de toate gambitele existente, fiindcă lucrul acesta ar necesita volume întregi. Vom încerca să lămurim pe cititori care sînt principiile jocului de gambit, pe baza cîtorva exemple şi mai ales vom încerca să lămurim ce reprezintă aşa zisul „stil de gambit”, un fel de a juca foarte periculos şi îndrăzneţ, care poate pune în dificultate chiar pe cei mai buni jucători.

Gambitul este oferirea unui pion în deschidere, cu scopul de a obţine în schimb un avantaj de timp. Cum am spus mai sus, acceptarea acestui sacrificiu nu duce în mod forţat la avantaj decisiv pentru cel care îl oferă, ci la o luptă interesantă între avantajul material şi cel de timp. Jucătorul care a oferit gambitul, aflîndu-se în dezavantaj material, caută să facă uz cit mai repede de superioritatea lui de dezvoltare pentru a obţine un atac puternic, care să ducă fie la cîştigul partidei (prin mat), fie la răcîştigarea materialului sacrificat.

Jocul de gambit necesită din partea atacatorului (cel care a sacrificat material) îndrăzneală şi ingeniozitate combinativă, iar

din partea apărătorului mult singe rece și mai ales obiectivitate în aprecierea poziției. Absența acestei din urmă calități, datorită concepției generale greșite asupra valorii timpului în deschidere ce domnea în acea vreme, a făcut ca în epoca 1850—1900 jocul de gambit să fie practicat cu deosebit succes, deoarece în apărare, jucătorii se încăpăținau întotdeauna să apere pînă la extrema limită avantajul material pe care îl aveau, considerînd că aceasta este calea cea mai sigură pentru răsturnarea gambitelor. Chiar un jucător cu idei strategice atît de profunde cum a fost Steinitz (campion mondial 1866—1894) se apăra împotriva gambitelor, în special împotriva gambitului Evans, cu totul greșit, ceea ce explică marele număr de pierderi pe care le-a suferit în această deschidere din partea marelui său adversar din timpul acela, campionul de șah rus Mihail Ivanovici Cigorin.

Înainte de a examina concepția modernă de joc împotriva gambitelor, este necesar să vedem care era greșeala principală a lui Steinitz și a contemporanilor săi și felul în care poate fi exploatată în practică de către jucătorul în atac. Pentru aceasta, cea mai bună metodă nu poate fi, desigur, decît studiul unei partide în care însuși Steinitz se apăra împotriva unui gambit.

Gambitul Evans

Alb: M. I. Cigorin

Negru: W. Steinitz

Prima partidă a meciului pentru campionatul lumii

Havana 1892

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. b4!? Sacrificiul acesta de pion se bazează pe ideea combinată a cîștigului de timp și a ocupării rapide a centrului. El a fost jucat pentru prima dată de către căpitanul de vas Evans, în 1830.

4. ... N : b4 5. c3 Na5 6. 0—0. Analize mai recente au arătat că cel mai bine este aci 6. d4.

6. ... d6. Multă vreme, Steinitz a jucat în poziția aceasta mutarea 6. ... Df6 și nu a părăsit-o decît în urma înfrîngerii suferite tot din partea lui Cigorin, într-o celebră partidă jucată prin corespondență, în 1890—1891.

7. d4 Ng4. Un timp s-a jucat aci întîi 7. ... e : d4 și numai acum 8. ... Ng4, ceea ce este evident mai slab.

8. Nb5 e : d4 9. c : d4 Nd7 10. Nb2. În comentariile sale la partidă, Cigorin arată că planul de atac bazat pe mutările d4—d5 și e4—e5, chiar cu mutarea Da4, era prematur.

10. ... Cce7. În următoarele partide ale meciului, Steinitz a jucat ceva mai puțin bine 10. ... Cf6.

11. N : d7+ D : d7. Probabil, Steinitz credea că, prin schimbul nebunilor, atacul albului va slăbi suficient pentru a putea fi respins. Cigorin demonstrează însă în mod foarte ingenios că resursele albului sînt cu mult mai mari decît considera adversarul său.

12. Ca3 Ch6 13. Oc4 Nb6 14. a4! c6 15. e5! Foarte bine jucat. Cigorin nu se grăbește să-și ia pionul înapoi cu 14. d5 0—0 15. c : b6 a : b6 16. Dd4 f6 17. D : b6 c : d5, pentru că aceasta ar însemna sfîrșitul atacului alb.

15. ... d5 16. Cd6+ Rf8 17. Na3 Rg8 18. Tb1! Cum spune însuși Cigorin, el avea în vedere aici o combinație în legătură cu înaintarea e5—e6 urmată de Ce5 sau Cg5 cu sau fără mutarea pregătitoare Tel. Mutarea Tb1 avea de scop să facă pe negru să joace Tb8, aducînd turnul într-o poziție proastă; Steinitz a jucat însă altfel, permițînd albului una dintre cele mai frumoase combinații cu sacrificii din istoria șahului. (Vezi diagrama nr. 239).



Diagrama nr. 239

18. ... C6j5. La mutarea propusă de Steinitz după partida 18. ... Ce8, ar fi urmat, cum a arătat Cigorin, 19. a5, C : d6 20. e : d6 N : a5 21. Ce5 Dc8 22. Dh5 f6 23. d7 Dd8 24. T : b7! și pionii albi decid partida.

19. Cd6 : f7! Combinația aceasta frumoasă și profundă este una dintre cele mai interesante ce se cunosc în șah.

19. ... R : f7 20. e6+ R : e6 21. Ce5! Dc8. Aci, Lasker a propus De8, dînd con-

tinuarea 22. Tel Rf6 23. g4 h5 24. N : e7+ D : e7 25. g : f5. Albul poate juca însă 25. g5+, după care obține forțat, conform analizei lui Grigoriev, o poziție cîștigată.

22. Tfel Rf6 23. Dh5 g6. Dacă 23. ... Cg6, atunci 24. g4, amenințînd g4—g5+

24. N : e7+ R : e7. Dacă 24. ... C : e7, atunci 25. Dh4+ g5 26. Cg4+ Rf7 27. D : g5 și albul cîștigă ușor.

25. C : g6++ Rf6 26. C : h8 N : d4 27. Tb3! Dd7 28. Tf3 T : h8.

29. g4 Tg8 30. Dh6+ Tg6 31. T : f5+ și negrul a cedat.

În partidele maștrilor de șah de astăzi nu se mai întâlnește aproape de loc sisteme de apărare împotriva gambitelor, bazate pe străduința de a menține cu orice preț pionul în plus, ca în exemplul din articolul precedent: partida Cigorin—Steinitz. Dimpotrivă, vom vedea în cele ce urmează că principiul apărării este de a înapoia materialul în plus la momentul oportun, căutând să tragă folos din faptul că cel care a oferit gambitul trebuie să-și dezvolte piesele având tot timpul în vedere recistigarea pionului, în timp ce apărătorul se poate dezvolta liber, ținând seama numai de principiile generale ale jocului în deschidere.

Din această cauză, căile de joc actuale ale atacatorului în gambite se deosebesc destul de mult de cele practicate în timpul lui Cigorin, deși principiul fundamental al jocului de gambit, anume lupta între superioritatea de timp (atacul) și superioritatea materială (apărarea), se menține.

Felul cum înțelege un jucător modern să joace un gambit se vede din următoarea partidă, în care marele maestru Keres arată că și împotriva metodelor moderne, șansele jucătorului de atac sînt mari, iar apărarea trebuie să joace foarte exact, pentru a evita o pierdere rapidă.

Gambitul regelui

Alb: Paul Keres

Negru: A. Lilienthal

Turneul pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S.

Moscova, 1941

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 d7—d5. Jucătorii moderni evită în general acceptarea gambitului regelui (cu 2. ... e5 : f4), motivul principal fiind necesitatea de a cunoaște nenumărate variante teoretice încurcate, în care oricînd te poți aștepta la o mutare nouă, care să dea avantaj decisiv atacatorului. Din această cauză, aproape întotdeauna în partidele moderne gambitul regelui este combătut cu mutarea d7—d5 (contragambitul Falkbeer), prin care negrul refuză sacrificiul de pion al albului, oferind la rîndul lui un sacrificiu de pion foarte promițător. Această linie de joc a fost considerată multă vreme ca o răsturnare a gambitului regelui, pînă cînd marele maestru Keres a găsit o întărire foarte interesantă a jocului albului, care echilibrează șansele.

3. e4 : d5 e5—e4. Acum se vede clar ideea contragambitului. Pionul înaintat de la e4 stîrjenește dezvoltarea normală a figurilor albe, iar pionul sacrificat poate fi eventual recistigat în viitor, pentru că pionul alb d5 este foarte slab și greu de apărut.

4. d2—d3 e4 : d3!? De obicei se joacă aci 4. ... Cf6, dar Lienthal a vrut să evite puternica mutare găsită de către Keres anume 5. Cb1—d2, după care jocul devine foarte complicat și — după cum s-a văzut din câteva partide ale lui Keres — cu șanse mai bune pentru alb. Este interesant de remarcat că 5. Cd2 este o mutare care nu corespunde în întregime principiilor clasice despre dezvoltare și lupta pentru centru (calul închide drumul nebunului). Tarrasch recomandă ca cea mai bună mutare a albului 5. Cc3, după care însă negrul obține un joc bun.

5. Nf1 : d3! Este interesant de remarcat că Paul Keres nu reia cu dama, după care ar fi avut șanse să păstreze în condiții bune pionul în plus. El continuă jocul în stil de gambit, preferind dezvoltarea rapidă păstrării materialului în plus.

5. ... Cg8—f6. Pionul d5 nu poate fi luat imediat, deoarece această ar permite albului să mai câștige un tempo: 5. ... D : d5 6. Cc3 De6 7. Cge2 Cf6 8. 0—0 și albul are un avantaj apreciabil.

6. Cb1—c3! Greșită ar fi fost încercarea de a apăra pionul în plus cu 6. c4 din cauza 6. ... c6! 7. d : c6 C : c6 și negrul ar fi câpătat pentru pion un joc cu multe perspective.

6. ... Nf8—e7. O greșeală ar fi fost 6. ... C : d5 din cauza 7. Nb5+, iar la 6. ... Nb4 ar fi urmat De2+ Ne7 8. Nd2 urmat de 0—0—0 cu atac puternic pentru alb pe flancul regelui. Maestrul de șah sovietic Riumin, analizând partida, a propus (ca cea mai bună șansă a negrului) continuarea jocului în stil de gambit, cu 6. ... c6.

7. Cg1—f3 0—0 8. 0—0 Cb8—d7 9. Nd3—c4 Cd7—b6 10. Nc4—b3 a7—a5.

Este de observat că deși albul a oferit gambitul la început, prin adoptarea contragambitului, negrul este acela care luptă cu pionul în minus, având în schimb un oarecare avantaj de timp. Problema care se pune acum este dacă negrul va putea sau nu recâștiga pionul sacrificat și mai ales, în ce condiții — adică dacă albul nu va obține în schimb alte avantaje.

11. a2—a4 Ne7—c5+. Șahul acesta se va dovedi ca fiind un tempo pierdut, căci negrul nu poate juca după 12. Rh1 Cg4, din cauza 13. Ce4 Ce3 14. N : e3, etc. sau 13. ... Ne3 14. Dd3! N : c1 15. Ta : c1 Nf5 16. Tcel Te8 17. Dd4! Corectă ar fi fost continuarea asediului pionului d5 cu mutarea 11. ... Nb4.

12. Rg1—h1 Nc8—f5 13. Cf3—e5! Cu această mutare, albul împiedică atacul cu Cg4 și pregătește în același timp continuarea g2—g4.

13. ... Nc5—b4. Negrul recunoaște greșeala făcută la mutarea precedentă și se reîntoarce la asediul pionului d5.

14. g2—g4! Nf5—c8. Sau 14. ... N : c3 15. g : f5! Nb4 16. Df3 cu mare avantaj pentru alb.

15. Nc1—e3 Cb6—d7. Se amenința N : b6. Dacă 15. ... N : c3 atunci 16. b : c3 Cf : d5 (16. ... Cb : d5 17. Nc5 Te8 18. g5 etc.) 17. Nc5 Te8 18. N : b6! în favoarea albului. Este clar că în urma greșelii de la mutarea a 12-a, negrul a pierdut avantajul de timp pe care îl avea pentru pionul sacrificat, avantaj care i-ar fi permis — la jocul cel mai bun — să recîștige pionul d5 cu șanse de a egala jocul. Acum, albul capătă un atac puternic.

16. g4—g5 Nb4 : c3. La 16. ... Ce8 albul ar fi continuat atacul, sacrificînd pionul în plus cu 17. d6!, care ar fi dus la complicații combinate interesante.

17. b2 : c3 Cj6—e4 18. d5—d6!? Albul se lasă tentat de combinațiile care survin după sacrificiul pionului. Principal, acest sacrificiu este corect, dar în cazul de față, neacceptîndu-l, negrul ar fi păstrat (după 18. ... De8) bune posibilități de apărare. Continuarea corectă a atacului ar fi fost 18. C : d7 N : d7 19. f5 și dacă 19. ... C : g5 atunci 20. f6 cu amenințări decisive. (Vezi *diagrama nr. 240*).

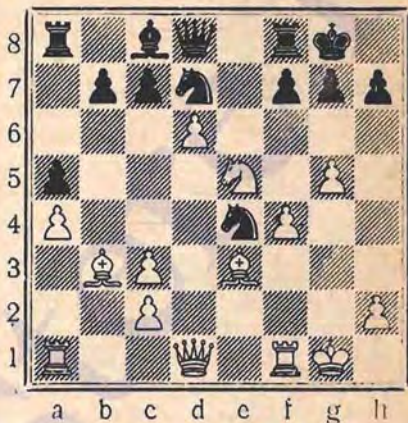


Diagrama nr. 240

18. ... Cd7 : e5 19. f4 : e5 și negrul a cedat. Dacă 19. ... C : g5, atunci 20. N : g5 D : g5 21. d7 și albul cîștigă o figură.

CUM TREBUIE COMBĂTUTE GAMBITELE

Există multe păreri despre felul cum trebuie combătute gambitele. Începînd de la sistemul greșit al apărării cu orice preț a pionului în plus (vezi partida Cigorin—Steinitz), pînă la oferirea unui contragambit (partida Keres—Lilienthal), există o gamă întreagă de posibilități care, fără excepție, au fost încercate în practică.

Fiecare jucător va alege desigur metoda de joc care convine mai mult stilului său: un jucător agresiv va adopta contragambitul, în timp ce un partizan al jocului de poziție va prefera refuzarea gambitului, renunțînd la ideea de a trage vreun folos din sacrificiul de material al adversarului.

Care este calea cea mai bună? Un răspuns este greu de dat, totuși, pe baza experienței concursurilor, credem că metoda de

combatare a gambitelor este cea preferată de Alehin, anume o combinație între ideea acceptării sacrificiului, care după Steinitz constituie singura metodă bună împotriva gambitelor și principiul dezvoltării rapide. Deci, apărătorul acceptă materialul și îl apără exact atît timp cît acesta nu are urmări defavorabile asupra jocului său general. La momentul oportun, materialul este înapoiat, căutîndu-se, pe cît posibil, să se obțină avantaje de ordin pozițional.

Partida care urmează, în care se confruntă marele amator de gambite Paul Keres și fostul campion al lumii Alehin, constituie unul dintre exemplele cele mai interesante care pot fi date în acest domeniu.

Gambitul regelui

Alb: *Paul Keres*

Negru: *A. Alehin*

1. e4 e5 2. f4 e : f4 3. Cf3. În tinerețea sa, Keres a încercat aci 3. Cc3?, obținînd chiar numeroase succese, în special în jocul prin corespondență.

3. ... Cf6! Teoria modernă consideră această mutare ca cea mai bună apărare împotriva gambitului regelui. În afară de aceasta, se mai poate juca 3. ... d5 sau 3. ... Ne7, în ambele cazuri cu joc interesant.

4. e5 Ch5 5. De2! Prima surpriză. În această poziție de multă vreme cunoscută, se juca de obicei 5. d4, după care negrul obținea egalitate cu 5. ... d5 6. c4 Cc6 7. c : d5 D : d5 8. Cc3 Nb4 9. Rf2 N : c3 10. b : c3 Ng4 11. Ne2 0—0 (cum s-a jucat, de exemplu, într-o partidă Reti—Niholm, Abazzia în 1912). Mutarea lui Keres are de scop să împiedice pe negru de a juca d7—d5 sau d7—d6 (din cauza e5 : d6), pregătind în același timp rocadă mare.

5. ... Ne7 6. d4 0—0 7. g4! O mutare minunată! Keres sacrifică un al doilea pion pentru a deschide toate liniile asupra regelui advers. În fața unui asemenea atac, puțini jucători ar fi fost în stare să găsească apărarea justă, așa cum a făcut Alehin.

7. ... f : g3 (*en passant*) 8. Cc3 d5 9. Nd2. După cum se va vedea două mutări mai tirziiu, mai bine ar fi fost direct 9. Ne3, cîștigînd un tempo prețios.

9. ... Cc6 10. 0—0—0 Ng4! 11. Ne3 f6. Atacînd centrul alb, negrul împiedică desfășurarea normală a atacului, mărind în același timp posibilitățile de apărare ale poziției sale.

12. h3. La 12. Ng2, negrul ar fi putut răspunde 12. ... f : e5 13. d : e5 C : e5! 14. C : d5 Nd6! 15. Thf1 g : h2! și albul este pierdut.

12. ... Ne6 13. Cg5 f : g5 14. D : h5 g6 15. De2 g4! Un co-

mentator a afirmat că era de preferat 15. ... h5. Psihologic însă, mutarea jucată de Alehin este mult mai bună, căci o dată cu respingerea atacului alb, un pion este suficient pentru câștig.

16. h : g4 Ng5 17. Rb1 N : e3 18. D : e3 N : g4 19. Dh6 Tf7 20. Ng2. Interesant este că mutarea aparent tare 20. Ce4 nu era bună din cauza 20. ... g2! (nu d : e4 21. Nc4?).

20. ... Ce7 21. Td1 Tg7 22. Df4. Probabil albul ar fi păstrat șanse mai bune cu 22. ... Tf6, deși negrul avea la dispoziție replica 22. ... Rh8 cu amenințarea Cg8.

22. ... Ne6 23. Ce2 Cf5. (Vezi diagrama nr. 241).

Keres a făcut pînă acum toate încercările posibile de a obține un atac, dar fără succes. Cu mutări simple, Alehin începe acum să exploateze avantajul său material, demonstrînd o tehnică perfectă.

24. Nh3 Dd7 25. Tfg1 Tf8 26. Dd2. Greșit ar fi fost aci 26. N : f5 din cauza 26. ... g2! 27. T : g2 N : f5 cu amenințarea N : c2+.

26. ... C : d4! 27. D : d4 N : h3 28. T : g3 Nf5 29. D : a7. Cu aceasta, albul recunoaște insuccesul atacului său.

Nu se putea face însă nimic împotriva forței potențiale a celor doi pioni legați ai negrului de pe flancul regelui.

29. ... b6 30. Da3 c5 31. Db3 Ne4 32. Td1 Df5 33. Cc3 c4 34. Da1 D : c5 35. Te3. O ultimă încercare. Albul sacrifică calitatea pentru a plasa calul la d5.

35. ... N : c2+ 36. D : c2 D : e3 37. C : d5 Dc5 38. Dc3 h5! 39. a3 Tf5 40. Cf6 + T : f6 41. D : f6 Df5+ 42. D : f5 g : f5. Finalul este evident pierdut de către alb. A mai urmat:

43. Rc2 Rh7 44. Rc3 Tg4 45. Td2 Rg6 46. Td6 + Rg5 47. T : b6 h4 48. Tb8 h3 49. Tg8 + Rf4 50. Th8 Rg3 51. Th5 h2 și albul a cedat.



Diagrama nr. 241

9. ALTE SACRIFICII DE PIONI IN DESCHIDERE

Am văzut pînă acum două categorii de sacrificii de pioni în deschidere. Gambitul, în care sacrificiul se face chiar de la primele mutări și care comportă o anumită doză de risc pe care atacatorul o ia asupra sa, și grupul „pionilor care nu trebuie

luați", în care pentru pionul care se pierde, atacatorul obține în schimb o compensație evidentă, sub una din următoarele patru forme:

1. Un avantaj clar de dezvoltare.
2. Un atac direct la rege.
3. Un avantaj pozițional clar.
4. O perspectivă serioasă de a câștiga materialul sacrificat, cu dobândă.

Comentind aceste categorii ale sacrificiului de pioni într-un articol din „Șahul în URSS”, maestrul emerit al sportului P. Romanovski arată că experiența maștrilor sovietici și o serie de exemple din partidele fostului campion mondial Alehin, aruncă o nouă lumină asupra problemei sacrificiului de pioni. Acest articol examinează însă această problemă la un nivel mult prea ridicat pentru scopul urmărit de manualul nostru, de aceea ne vom mărgini să prelucrăm din el câteva idei prețioase în acest domeniu atât de bogat în posibilități.

În primul rînd, trebuie să lămurim pe cititori despre ce fel de sacrificii de pioni (în afara celor studiate) este vorba. Pentru acestea vom utiliza analiza unui astfel de sacrificiu, survenit la a patra partidă a meciului Euwe—Alehin, din 1935 — făcută de către P. Romanovski în articolul menționat mai sus.

„În a patra partidă a meciului Euwe—Alehin, după mutările 1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5 4. Db3 d : c4 5. D : c4 Ng7 6. Nf4 c6 7. Td1 Da5 8. Nd2 b5!? 9. Db3 b4 10. Ca4 Ca6 11. e3 Ne6!? 12. Dc2 0—0, (vezi *diagrama nr. 242*), *albul* (dr. Euwe) a fost pus în fața problemei de a accepta sau nu sacrificiul pionului c6. Acest sacrificiu a fost pregătit în parte de mutarea a 8-a și definitiv de mutarea a 11-a a negrului, care a jucat deschiderea aventuros (după unii comentatori). Insuși Alehin considera mutarea a 8-a ca dînd șanse foarte problematice negrului, iar mutarea a 11-a ca justificată numai din punctul de vedere al consecvenței. Se

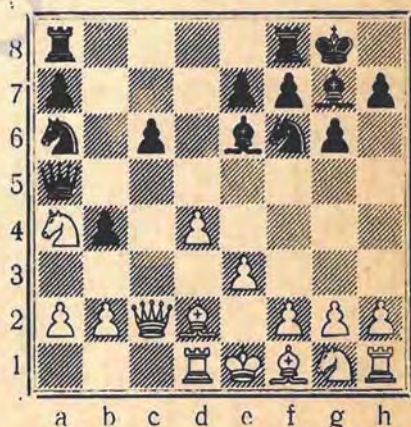


Diagrama nr. 242

înțelege de la sine că slăbiciunea de la c6, după 8. ... b5, este atât de serioasă, încît atunci cînd a făcut mutarea, Alehin nu putea să nu considere că va căpăta o compensație pentru această

slăbiciune, care s-a transformat în cele din urmă într-un sacrificiu de pion — sub forma unei rezezi mobilizări a figurilor negre. Așa s-a și întâmplat. Pionul e6 a fost sacrificat, în dauna dezvoltării albului pe flancul regelui, și nu se poate contesta că negrul, în cazul acceptării sacrificiului, capătă o oarecare compensație pentru pion. Se naște însă discuția: este suficientă această compensație sau sacrificiul de pion este îndoielnic.

Sintem de părere că, indiferent de posibilitatea de a rezolva această problemă pe calea analizei, indiferent de deschiderea negrului, ea nu poate fi considerată „aventuroasă”, cum au denumit-o unii teoreticieni. Este adevărat că această strategie contrazice unele tendințe contemporane în deschidere, în schimb însă — ca în multe partide ale lui Alehin — ea are un caracter consecvent, urmărind mobilizarea rapidă a forțelor, chiar cu prețul unui sacrificiu „îndoielnic” de pion.

Sintem înclinați să privim o asemenea strategie ca o încercare de a mări importanța activității armonice a figurilor, ca o încercare de a reinvia — în condițiunile actuale de desăvîrșire a tehnicii apărării — într-o formă nouă, principiile lui Paul Morphy, improspătînd în felul acesta unele tendințe prea rigide de astăzi despre „teoria inițiativei”.

În continuare, maestrul emerit P. Romanovski se ocupă de analiza posibilităților albului de a accepta sacrificiul făcut de marele maestru Levenfiș, în care se arată că după 13. D : e6 Cc7! (cu dubla amenințare Nd7 și Na2) 14. Cc5, albul ar fi obținut avantaj atît după 14. ... Tac8 15. a3! Cd5 (sau 15. ... Nd5 16. a : b4 Da2 17. Da4 D : b2 18. Ce2) 16. Da6, cît și după 14. ... N : a2 15. b3 Tfc8 16. Nc4 — subliniind că, în afara acestor posibilități, negrul mai putea juca 14. ... Nd5, după care albul nu poate păstra avantajul decît printr-un joc foarte exact: 15. Da4 D : a4 16. C : a4 N : a2 17. Ta1! — sau 14. ... Nf5! pentru a putea răspunde la 15. a3, sau 15. e4 mutarea 15. ... Db6!

Concluzia analizei acestor posibilități tactice este următoarea:

„Este absolut clar că nici Euwe, nici Alehin n-au putut prevedea toate variantele posibile în această poziție și amîndoi au considerat că superioritatea de dezvoltare a negrului compensează pionul sacrificat. Sintem de părere că, în aprecierea îndrăzneată a poziției de către Alehin, se poate și trebuie să se vadă un pas înainte în dezvoltarea gîndirii șahiste.”

Analiza maestrului emerit al sportului sovietic P. Romanovski pe marginea partidei a patra din meciul Euwe—Alehin, care a avut loc în 1953, a scos în evidență în ce constă sacrificiul

de pion „de tipul Alehin” ale cărui urmări nu pot fi niciodată calculate cu absolută precizie și a cărui valoare practică — ținând seama de acest fapt, cit și de factorul psihologic în șah — este deosebit de mare pentru jucătorul de concurs.

Desigur, o analiză completă a acestui gen de sacrificii nu poate fi făcută, din cauza varietății nesfârșite a pozițiilor în care fantezia unui jucător poate recurge la un astfel de mijloc pentru a lua inițiativa. Pentru ca cititorii însă să-și poată face o idee cât mai apropiată despre cazurile cînd astfel de sacrificii sînt posibile și desigur stilul de joc care trebuie adoptat în cazul acceptării lor, vom da două exemple caracteristice, anume două partide minunate ale fostului campion al lumii Alehin, în care genul acesta de joc este ilustrat în forma lui cea mai desăvîrșită.

Apărarea Caro-Kann

Alb: Dr. A. Alehin

Negru: Winter

Turneul de la Hastings 1936—1937.

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Cc3 d : e4 4. C : e4 Cf6 5. Nd3!? Chiar de la începutul partidei, Alehin merge pe căi proprii. Sacrificiul acesta de pion, ale cărui urmări sînt imposibil de calculat, mărește avantajul de dezvoltare a albului și pune pe negru în fața unei probleme grele, în cazul acceptării lui.

5. ... D : d4.

Negrul acceptă cu îndrăzneală pionul, expunîndu-se prin aceasta unei presiuni îndelungate din partea adversarului. Cînd recomandă marele maestru Levenfiș, mai bine ar fi fost probabil 5. ... Cbd7 și dacă 6. Cf3, atunci 6. ... C : e4 7. N : e4 Cf6, cu o dezvoltare bună a figurilor.

6. Cf3 Dd8 7. De2 C : e4 8. N : e4 Cd7 9. 0—0 Cc5. Posibil ar fi fost aici și 9. ... g6 cu tendința de a dezvolta cît mai repede flancul regelui. Continuarea aleasă de negru, anume de a simplifica jocul, pentru a putea exploata pionul în plus, este corectă din punct de vedere principial, dar în practică ea este legată de o mare pierdere de timp. Este interesant de observat cît de greu este pentru negru să găsească o linie de joc justă, mai ales dacă ținem seama că o partidă de concurs se joacă cu timp limitat de gîndire.

10. Td1 Dc7 11. Ce5! Avantajul albului constă într-o dezvoltare superioară. Este foarte instructiv modul cum Alehin, uzînd de acest avantaj, creează premisele unui atac decisiv.

11. ... C : e4. Cea mai bună mutare, căci nu merge 11. ... Nd7, din cauza 12. C : f7! R : f7 13. Dh5+ și D : c5. De asemenea la 11. ... e6 albul ar fi jucat 12. Nf4 Nd6 13. Cf7!

12. D : e4 Ne6 13. Nf4 Dc8. Mutarea intermediară 13. ... Nd5 ar fi fost o greșeală din cauza 14. T : d5 15. Da4+.

14. Cc4! (Vezi diagrama nr. 243).

Poziția aceasta este foarte interesantă. Albul are un mare avantaj de dezvoltare în schimbul pionului sacrificat, iar poziția regelui n-are nici o slăbiciune și aceasta face foarte dificilă găsirea unei căi pentru mărirea presiunii albului. În sistemul de apărare al negrului, un rol important îl are poziția bună a nebunului e6. De aceea, cu ultima sa mutare, albul a pus în fața adversarului tendința de a schimba acest nebun pentru calul din c4, ceea ce, la prima vedere, s-ar părea că ușurează apărarea negrului pe baza principiului că reducerea materialului este favorabilă apărătorului. În realitate însă, schimbul la c4 ar fi fost favorabil albului, după cum se poate vedea din următoarea variantă: 14. ... N : c4 15. D : c4 e6 16. Dd4! f6 17. Td3 Ne7 18. Tel 0—0 19. Dc4 și albul câștigă fără greutate.

14. ... g5? Această încercare de a juca activ este greșită. Desigur rău era și 14. ... f6 15. Td2 N : c4 16. D : c4 e5 17. Tel Ne7 18. Ng3 urmat de f4 deschizând jocul în favoarea albului — dar se putea juca 14. ... g6 15. Ne5 f6, după care albul ar fi trebuit să joace foarte bine pentru a obține o compensație suficientă pentru pionul pierdut.

15. N : g5 Tg8 16. Nf4 N : c4 17. D : c4 Dg4 18. g3 e5 19. Tel 0—0—0. Negrul a reușit să se elibereze, dar cu prețul unor pierderi materiale prea mari, care decid partida în continuare în favoarea albului.

20. T : e5 Tg6. La 20. ... Nd5 ar fi urmat 21. Te4, iar la 20. ... f6 ar fi urmat 21. Ta5 a6 22. T : a6, etc.

21. D : f7 Nd6? 22. Df5+ D : f5 23. T : f5 N : j4 24. T : j4 Td2



Diagrama nr. 243

25. Tc1 Te5 26. Tf8+ Rd7 27. Tf7+ Re8 28. T : b7 Tee2 29. Tf1 T : c2 30. T : a7 T : b2 31. T : h7 și negrul cedează.

În partida precedentă, adversarul lui Alehin era desigur un jucător mai slab decât fostul campion al lumii și apărarea lui în fața îndrăznețului sacrificiu de pion al albului n-a fost poate cea mai exactă.

Alehin însă era un jucător de mare curaj și cu o excepțională încredere în forțele lui. În exemplul care urmează îl vedem surprinzându-l pe Flohr cu un sacrificiu asemănător la turneul de la Nottingham în 1936, pe vremea când acesta din urmă era considerat ca unul dintre cei mai serioși candidați la titlul de campion mondial.

Apărarea franceză.

Alb: Dr. A. Alehin

Negru: Flohr

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cc3 Nb4 4. Nd2! O mutare de o îndrăzneală extraordinară, mai ales împotriva unui jucător pozițional de forță lui Flohr. Interesant este faptul că ea a fost reluată de către Keres în ultima rundă a turneului pentru campionatul mondial, în partida cu Botvinnik, în 1948.

4. ... d : e4 5. C : e4. În partida cu Botvinnik, Keres a jucat aici și mai tare 5. Dg4, după care se ajunge la un joc de combinații deosebit de interesant.

5. ... D : d4 6. Nd3 N : d2+ 7. D : d2. (Vezi diagrama nr. 244).

Negru, după ce a acceptat primul pion, este pus în poziția de pe diagramă în fața grelei probleme de a accepta sau nu un al doilea sacrificiu, luând la b2. În comentariile care s-au făcut la această partidă, chestiunea aceasta a fost discutată în toate felurile. Unii analizatori i-au condamnat pe Flohr pen-



Diagrama nr. 244

tru că s-a retras cu dama la d8, afirmând că luarea celui de al doilea pion ar fi dus la o poziție câștigată pentru negru și că

sacrificiul de pion al lui Alehin n-a avut alt scop decât surprinderea adversarului, scoaterea lui din făgașul obișnuit

Să vedem cum privește această chestiune maestrul emerit al sportului sovietic P. Romanovski în articolul amintit în partida precedentă.

„Pot fi date desigur diferite explicații mutării lui Alehin, pe baza studiului psihologiei șahiștilor; cu toate acestea, după părerea noastră, nu există nici cele mai mici motive să se creadă că la baza ideii lui Alehin a fost numai o simplă încercare „de surprindere” a adversarului, căci Flohr este un jucător destul de tare ca să nu fie posibilă adoptarea față de el a unei asemenea tactici.

A procedat, oare, Flohr, neacceptînd al doilea sacrificiu, după rutină? După părerea noastră, nu. Rutinieri s-au arătat mai curînd comentatorii care s-au agățat de sacrificiul de pion „fără compensație suficientă”, considerînd îndrăzneța încercare a lui Alehin ca „o aventură”.

7. ... *Dd4—d8.*

„Motivul de bază — spune Romanovski — datorită căruia ar fi fost pe deplin rezonabil, după părerea noastră, să nu fie luat pionul b2, este că după aceea deschiderea coloanei „b” ar fi făcut foarte primejdioasă rocada mare pentru negru, care intra în planul negrului. Prin luarea pionului la b2, cu pierderea citorva tempouri, negrul ar fi fost silit să facă rocada mică, care de asemenea ar fi fost greu de apărut.”

Analiza arată de altfel că după 7. ... *D : b2* 8. *Td1 Cc6* 9. *Cf3* (sau 9. *Ce2 Db4* 10. *C2c3 De7* 11. *0—0 Cf6* 12. *Tf1 0—0* 13. *Te3*, sau întîi 13. *C : f6+* și 14. *Te3*) *Db4* 10. *c3 De7* 11. *0—0*. Atacuri interesante survin și după 11. *Nb5* în special după *Nd7*. 11. ... *Cf6* 12. *Tf1 0—0* 13. *C : f6+*. (sau *Cf5*) *D : f6* 14. *Cg5 g6* 15. *Ce4*, negrul ar fi avut de trecut încă mari greutăți. Și mai grea este apărarea după 8. ... *Cf6* 9. *Nb5+* *Cfd7* 10. *Cc3! 0—0* 11. *h4! Cf6* 12. *Th3* cu amenințarea *Tb1* urmat de *Cd5* și simplu *Tg3*.

8. *0—0—0 De7* 9. *Cf3 Cf6* 10. *The1 C : e4*. Flohr se apără foarte bine. Mai slab ar fi fost 10. ... *Cc6* urmat de *Nd7* și *0—0—0*, din cauza 11. *Nb5 Nd7* 12. *C : f6+* *g : f6* 13. *De3! a6* 14. *N : c6 N : c6* 15. *Cd4* și nu se vede o apărare suficientă împotriva amenințării *Cf5!*

11. *T : e4 Cbd7* 12. *Tg4 f5!*? Faptul că Flohr nu a găsit în această poziție mutarea cea mai tare arată cît de greu este de găsit continuări satisfăcătoare în asemenea situații. Probabil mai bine ar fi fost 12. ... *0—0* 13. *Dh6* și numai acum 13. ... *f5*. Albul ar fi avut însă și alte posibilități în afară de *Dh6* și tocmai

lucrul acesta făcea alegerea mutării juste foarte grea. După mutarea din partidă, albul capătă o poziție mult superioară.

13. *Tf4 Cf6* 14. *Te1 Nd7*. Negrul a avut iarăși de ales între mutarea jucată în partidă și o nouă slăbire a poziției sale prin 14. ... *g6*, prin care ar fi păstrat pionul în plus, dar ar fi permis albului să-și mărească și mai mult presiunea, de exemplu, 15. *Ce5* 0—0 16. *Tf3* urmat de dublarea turnurilor pe coloana „e” după care albul, fără să se grăbească să ia pionul „e”, poate începe atacul de pioni pe flancul regelui, negrul fiind obligat la o apărare dificilă. În loc de 15. ... 0—0 nu este bine 15. ... *Nd7* 16. *Tf3* 0—0—0 17. *Da5 Rb8* 18. *Nc4* cu atac decisiv.

15. *T : f5* 0—0—0. Rău ar fi fost desigur 15. ... *e : f5*, din cauza 16. *T : e7+ R : e7* 17. *Db4+* etc.

16. *T : f5 Rb8* 17. *Ce5 Ne8*. La 17. ... *Nc8* urmează 18. *De3!* și câștigă.

18. *g3*. Aici Alchin ar fi putut juca și mai tare: 18. *De3!*, forțînd mutarea *b6*, pentru că nu merge 18. ... *a6* din cauza 19. *N : a6 b : a6* 20. *T : a6 c5* 21. *Db3*, cu câștig repede.

18. ... *Cd5* 19. *Te4 Cb6* 20. *De3 Td5* 21. *Ta3 Dc5*. Negrul n-are nimic mai bun, pentru că încercarea de a juca activ poate duce la o pierdere rapidă, de exemplu, 21. ... *g5* 22. *c4! Td8* 23. *Cf3* cu câștig de pion.

22. *D : c5*. Nici albul nu poate evita schimbul damelor, pentru că orice retragere duce numai la o pierdere de timp. Finalul este însă evident favorabil albului.

22. ... *T : c5* 23. *f4 Td5*. Mutarea aceasta duce la pierderea unui pion. Și după 23. ... *h6* 24. *c4 a5* 25. *Td4! Nc6* 26. *Tc3 g5* 27. *Ng6* poziția negrului ar fi fost foarte grea.

24. *Cf3 Nd7* 25. *Cg5 Te8* 26. *c4*. Pionul *h7* nu se putea lua din cauza *Th8* urmat de *T : h2*.

26. ... *Tf5* 27. *Td4 T5f8* 28. *c5!* Dacă direct *N : h7*, atunci negrul scapă de slăbiciunea *e6* prin împingerea pionului la *e5*.

28. ... *Cd5* 29. *N : h7 Nc6* 30. *Ng6 Te7* 31. *Cf3 Cf6* 32. *Ce5 Nd5* 33. *Te3 Th8* 34. *h4 c6* 35. *Nc2 Td8* 36. *Nb3 Tc7*. Ceva mai bine ar fi fost aci *Rc7*, dar desigur rezultatul partidei ar fi fost același, fiindcă, în afara pionului în plus, albul are și un serios avantaj pozițional, care constă în special din spațiul mai mare pe care îl controlează figurile sale.

37. *Cf3 Te8* 38. *Ce5 Tec8*. Probabil albul a repetat mutările, pentru a câștiga timp.

39. *Nc4 Ra8* 40. *b4 Tb8* 41. *g4 b6* 42. *g5 b : c5* 43. *b : c5 Cd7* 44. *C : d7 T : d7* 45. *h5 Tf7*. La 45. ... *Tdb7* ar fi urmat, cum a arătat maestrul sovietic Blumenfeld, 46. *Nb3* și după triplul

schimb la b3 Td8+ etc. Acum albul forțează câștigul partidei pe calea cea mai scurtă, sacrificând calitatea, după care avalanșa de pioni de pe flancul regelui decide jocul.

46. T : e6! N : e6 47. N : e6 Tjb7 48. Nb3 Th8. La 48. ... Tf8 ar fi decis 49. Rd2 Te7 50. Nc2 urmat de f5, iar la 49. ... Tb5 50. Te4 Tf5 51. Re3 T : c5 52. T : c5 T : c5 53. h6 g : h6 54. g6, etc.

49. h6! g : h6 50. g6 Tg7 51. f5 Tf8 52. Nc2 h5 53. Td6 Te7 54. j6 Te1+ 55. Rd2 Tj1 56. j7 h4 57. Td7 și negrul a cedat.

Sacrificiile de pion „de tipul Alehin” au fost studiate și mult desăvârșite de către școala șahistă sovietică și astăzi astfel de încercări și chiar altele mai îndrăznețe, ca de exemplu sacrificii de figuri pentru obținerea inițiativei, pot fi văzute foarte des în partidele de concurs din URSS. Astfel, de exemplu, Keres a jucat chiar varianta din partida Alehin—Flohr (pe care am dat-o ca exemplu), aducând o serioasă îmbunătățire jocului alb — în runda a 25-a a turneului pentru campionatul mondial din 1948, împotriva unui adversar de talia lui Botvinnik.

Mergind mai departe decît a mers Alehin, maeștrii șahiști sovietici au analizat în adîncime în jocul de mijloc consecințele diverselor sacrificii de pioni în deschidere, aducînd concepții cu totul noi în aprecierea unor variante despre care se credea că totul fusese spus.

Încheiem discuția asupra sacrificiilor de pioni cu partida Bronstein—Szily din meciul Moscova—Budapesta 1949, în care marele maestru de șah sovietic aplică metodele de joc ale lui Alehin în trecerea de la deschidere la mijlocul de partidă într-o formă nouă, mai puțin riscantă, dar totuși foarte îndrăzneță.

Gambitul damei.

Alb: D. Bronstein

Negru: J. Szily

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 c6 4. e4 d : e4 5. C : e4! Nb4+ 6. Nd2! D : d4 7. N : b4 D : e4+ 8. Ne2! Ca6 9. Nc3 j6! Aceste mutări au fost jucate și în alte partide. Ele constituie un interesant gambit modern. Vom vedea cum apreciază marele maestru Bronstein această poziție:

„Această poziție — spune el — după părerea mea, va constitui încă multă vreme un obiect de dispută între teoreticienii și practicienii șahului. Cred că șansele ambelor părți sînt aproximativ egale. Pentru pionul sacrificat, albul are un joc mai liber și posibilități de dezvoltare rapidă cu bune perspective de atac.”

10. Dd6! La d6 dama albă are o poziție foarte tare, ea luînd între altele rolul nebunului b4 care s-a retras, anume pentru a împiedica rocada negrului.

10. ... Nd7. „Negrul s-a decis să ducă regele pe flancul da-

mei. Alte posibilități de apărare ar fi fost 10. ... Ce7, 10. ... Ch6 sau 10. ... e5" (Bronstein).

11. 0—0—0, 0—0—0 12. Dg3. Din nou atacul asupra punctului slab al poziției negrului: pionul g7. (Vezi diagrama nr. 245).

12. ... Dg6. „Negrul n-are alt mijloc de a împiedica slăbirea poziției sale de pioni. De exemplu: 12. ... g5 13. Nd3 Df4+ 14. D : f4 g : f4 15. g3! f : g3 16. h : g3 h6 17. f4 Ce5 18. Nc2 cu



Diagrama nr. 245

joc excelent pentru alb; sau 12. ... e5 13. Nd3 (nu 13. D : g7 Nf5 14. T : d8+ R : d8 și negrul are un atac puternic) 13. ... Df4+? 14. D : f4 e : f4 15. Ce2, recâștigând pionul cu un joc mai bun. În felul acesta, negrul n-a putut împiedica dama albului să ocupe câmpul e3. El ar fi putut însă juca ultima variantă, mai tare, anume: 13. ... Dg4! 14. De3 b6, deși aici continuând cu 15. h3 De6 16. f4! albul ar fi păstrat un joc mai bun" (Bronstein).

13. De3! În stilul lui Alehin. Albul lasă în priză pionul

g2 pentru a continua jocul la atac. Interesant este faptul că sînt posibile și continuări liniștite, de exemplu: 13. D : g6 h : g6 14. f4! cu poziție foarte bună pentru alb.

13. ... b6. „Rău ar fi fost la 13. ... Rb8 14. Na5 b6 16. N : b6! La 13. ... e5 ar fi urmat 14. Td6! cu amenințarea de a sacrifica calitatea la a6, după care negrul tot ar fi fost silit să joace b6" (Bronstein).

14. Ch3. Ideea strategică a acestei mutări este de a provoca înaintarea pionului e6 la e5, după care albul capătă posibilitatea de a sparge centrul cu f2—f4. Împotriva acestei amenințări nu este ușor pentru negru să se apere. Marele maestru de șah Bronstein arată că după, de exemplu: 14. ... e5 15. f4 D : g2 16. Cf2 (nu Tdg1) 16. ... e : f4 17. D : f4 Dg6 18. Ce4!, albul obține un atac puternic care nu poate fi slăbit prin schimbul damelor (18. ... Dh6 19. Cd6+ Rb8 20. Nd2!). Cea mai bună continuare pentru negru ar fi fost 14. ... e5 15. f4 D : g2 16. Cf2 Ce7! 17. Nf3 (17. Tdg1 Cf5 18. T : g2 C : e3 19. T : g7 nu prezintă pericole pentru negru) 17. ... Dg6 18. f : e5 după care s-ar fi ajuns la un joc foarte complicat. În loc de aceasta, negrul face însă o greșeală care se dovedește a fi decisivă.

14. ... *Dh6?* 15. *f4 Ce7*. „Abia acum a observat negrul că nu poate juca 15. ... *e5* din cauza sacrificiului decisiv de calitate 16. *T : d7!!* și dacă 16. ... *R : d7*, atunci 17. *Td1 + Rc7* 18. *T : d8 R : d8* 19. *Dd2+* și negrul nu mai are apărare (19. ... *Rc7* 20. *Ng4*)“ (Bronstein).

16. *g4 e5* 17. *Nd2* cu amenințare teribilă *Da3* atacind ambii cai.

17. ... *Cc5* 18. *Da3 e4*. Intinzind o cursă albului. Intr-adevăr dacă 19. *f5?*, atunci 19. ... *e3!* 20. *N : e3 D : h3* 21. *N : c5 D : a3* 22. *N : a3 c5!* și negrul egalează jocul.

19. *Cf2! Rb7* 20. *f5 Dh4* 21. *Ne3*. În această poziție, negrul nu mai are nici o apărare. De observat este poziția foarte proastă a damei negre care nu ia parte la joc.

21. ... *Cd3+* 22. *C : d3 e : d3* 23. *T : d3 C : f5* 24. *Thd1* și negrul a cedat. La 24. ... *C : e3* ar fi urmat 25. *T : d7+ T : d7* 26. *T : d7+ Rc8* 27. *D : a7 Del +* 28. *Nd1!* și albul câștigă.

10. DESPRE INOVAȚII ÎN DESCHIDERE

În orice deschidere, oricât de analizată ar fi ea, se pot descoperi mereu mutări sau chiar sisteme noi de joc. Aceste „inovații“ care schimbă mereu teoria șahului, perfecționind-o fără încetare, nu sînt decît consecința firească a posibilităților nelimitate de combinație pe care le prezintă acest joc. În fond, ele constituie aspectul cel mai atractiv, cel mai pasionant al șahului, pentru că permit fiecărui jucător să devină un descoperitor, un inovator, să-și desfășoare într-un cadru mic calitățile pe care le are.

Desigur, nu toți jucătorii sînt inovatori. Unii dintre ei — chiar marii maeștri de șah — se limitează să joace întotdeauna după scheme cunoscute, pe care le aplică mai mult sau mai puțin bine. Aplicarea acestor scheme poate ajunge la virtuozitate (de exemplu Capablanca) și atunci ele desăvîrșesc ideile noi pe care le-au descoperit alții.

„Inovatorii“ în șah sînt de obicei jucători cu fantezie bogată, sau — în egală măsură — analizatori răbdători. Primii găsesc ideile noi cu ușurință, de multe ori chiar în timpul partidelor, și le aplică cu cea mai mare îndrăzneală. Ceilalți sînt jucători metodici, care, în liniștea camerei de studiu, caută cu răbdare mutări și mai ales sisteme noi, pe care nu le aplică decît în momentul cînd le-au elaborat complet.

În cele citeva exemple care urmează, vom comenta partide de maeștri, în care s-au adus inovații. Din ele cititorul își va putea face o idee despre felul cum se desfășoară în practică duelul continuu al inovatorilor în deschidere.

**Turneul pentru titlul de campion absolut
al U. R. S. S. — 1941.**

Comentarii de Mihail Botvinnik, din cartea concursului.

1. *d2—d4 Cg8—f6* 2. *c2—c4 e7—e6* 3. *Cb1—c3 Nf8—b4*
4. *Dd1—c2 d7—d5*. Această mutare n-are legătură cu ideea centrală a acestei apărări, lupta de figuri pentru centru. Dar deoarece albul a făcut mutarea puțin activă 4. *Dc2*, lăsând temporar fără apărare pionul *d4*, mutarea *d7—d5*, care provoacă o luptă vie în centru, este pe deplin justificată.

5. *c4 : d5 e6 : d5* 6. *Nc1—g5 h7—h6* 7. *Ng5—h4*. Desigur albul se străduiește să păstreze legătura calului *f6*, dar după mutarea aceasta el nu mai poate evita complicațiile.

7. ... *c7—c5*. O mutare foarte logică. Negrul exploatează slăbiciunea temporară a pionului *d4*, pentru a obține inițiativa. Mutarea aceasta mi-a venit în minte în timpul partidei cu Kotov (Moscova 1940) și am aplicat-o atunci, în special pentru a evita variantele prea cunoscute care rezultă după mutarea 7. ... *Ne6*. Cîteva runde mai târziu, am jucat mutarea 7. ... *c5* împotriva lui Mikenas. Acesta a răspuns 8. *0—0—0* și obținind din deschidere avantaj, după greșeli de ambele părți, a câștigat.

Keres se află, probabil, sub impresia partidei menționate cu

Mikenas și, fără multă ezitare, a făcut rocada mare. Nu este inutil să adaug că Ragozin mi-a amintit că așa fi analizat împreună cu el mutarea 7. ... *c5* încă în 1936 și că am dovedit incorectitudinea ei. Spre regret, am uitat această analiză.

Nu demult, am constatat că mutarea *c7—c5* am jucat-o încă în 1931 (Lebedev—Botvinnik, semifinala celui de al 7-lea campionat al U.R.S.S., Moscova) dar fără mutarea *h7—h6* 8. *0—0—0*. (Vezi diagrama nr. 246).

Această mutare, care pare foarte tare, duce în mod curios la pierdere. Într-adevăr, cu flancul regelui nedevelopat, ducerea regelui într-o poziție în care



Diagrama nr. 246

este expus unui atac direct al figurilor negre, atit de front (coloana „c”) cit și din flanc (diagonala b1—h7) este cel puțin riscant.

Impotriva lui Mikenas eu am continuat cu 8. ... 0—0 și n-am obținut nimic bun. În noiembrie-decembrie 1940, am găsit calea justă pentru negru. Regretul meu a fost însă foarte mare cind în revista „Șahmatî” nr. 64 (ianuarie 1941) am văzut partida Belavenet—Simaghin, în care Simaghin a făcut primele două mutări ale planului corect pentru negru!

Din întîmplare, această partidă n-a fost observată de către Keres, care desigur — dacă ar fi văzut-o — ar fi reușit să ajungă la adevăr.

În felul acesta, am reușit totuși să aplic planul pregătit.

8. ... *Nb4 : c3*. Calul c3 era dușmanul nr. 1. El trebuia eliminat, pentru a asigura negrului cîmpurile centrale și deschiderea coloanei „c”.

9. *Dc2 : c3*. Și după 9. *N : f6 D : f6 10. D : c3 Cc6* negrul ar fi păstrat inițiativa. Cu toate acestea, albul ar fi trebuit să aleagă această continuare.

9. ... *g7—g5*. Dacă eliminarea calului c3 era necesară, în schimb negrul trebuie să păstreze calul f6 pentru apărarea cîmpurilor centrale. Slăbirea poziției de pioni nu are mare importanță.

Evenimentele se desfășoară cu atita iuțeală, încît pe primul plan apare timpul. Figurile blocate ale flancului regelui alb nu au timp să sosească în ajutorul regelui lor (care se află pe flancul damei).

10. *Nh4—g3 c5 : d4*. Aceasta este mutarea indicată, pentru că este necesară deschiderea coloanei „c”. Simaghin, în partida cu Belavenet, a continuat cu 10. ... *Cc6*, ceea ce este în contradicție cu planul corect de atac.

11. *Dc3 : d4 Cb8—c6 12. Dd4—a4*. Aceasta este, probabil, cea mai bună mutare a damei. Albul, legînd calul c6, închide artificial coloana „c” și se străduiește să oblige pe negru la pierderea unui tempo pentru a elibera calul din legătură.

12. ... *Nc8—f5*. Astfel, diagonala b1—h7 a fost ocupată. Acum, negrului nu-i mai rămîne decît să ocupe coloana „c”. Ce este oare mai periculos, ce trebuia parat în primul rînd?

13. *e2—e3 Ta8—c8 14. Nf1—d3*. (Vezi diagrama nr. 247).

Keres se străduiește să asigure un cîmp de retragere a regelui și de aceea închide diagonala b1—h7. Această greșeală greu de observat duce imediat la pierdere.

Un plan mai corect ar fi fost încercarea de a aduce calul pentru a acoperi coloana „c”. Este adevărat însă că și după

14. Ce2 a6 15. Cc3 b5 16. D : a6 b4 17. Nb5 Nd7, negrul ar fi putut obține avantaj material.

14. ... Dd8—d7. Cu o amenințare teribilă de șah prin descoperire. Albul nu are alegere.

15. Rc1—b1 Nf5 : d3+ 16. Td1 : d3 Dd7—f5. Din această legătură, nu se poate scăpa decât cu pierderi materiale.

17. e3—e4 Cf6 : e4 18. Rb1—a1 0—0 La 18. ... Cc5 ar fi urmat un șah salvator cu turnul: 19. Te3+.

19. Td3—d1 b7—b5. Cu aceasta, atacul negrului intră în fază decisivă. Calul capătă câmpul d4, ceea ce duce imediat la mat.

20. Da4 : b5 Cc6—d4 21. Db5—d3 Cd4—c2+ 22. Ra1—b1 Cc2—b4.

Albul cedează.

(Comentarii făcute de campionul mondial la șah,

M. Botvinnik, din cartea turneului pentru titlul de campion absolut al URSS disputat în 1941).

Partida aceasta prezintă unul dintre numeroasele cazuri cind o analiză făcută în liniștea camerei de studiu răstoarnă aprecierea teoriei asupra unei variante, apreciere făcută pe baza unei partide de concurs. Comentariile lui Botvinnik ne arată fazele prin care a trecut această inovație de deschidere. Insuși autorul ei a pierdut o partidă de turneu datorită faptului că adversarul (în cazul nostru Mikenas) l-a surprins cu o mutare nouă într-o variantă bine cunoscută. Faza a doua constă în analiza propriu-zisă: convins că jocul negrului (față de partida cu Mikenas) poate fi întărit, Botvinnik a căutat un plan mai bun și în cele din urmă l-a găsit. Interesant este faptul că acest plan nu era atît de ușor de găsit, lucru care s-a văzut în partida Belavenet—Simaghin, în care ultimul a găsit ideea, dar n-a aplicat-o cu precizie în practică. (Vezi nota de la mutarea a 10-a a negrului). Faza a treia constă în aplicarea în practică a analizei. Din întimplare, prima victimă a fost marele maestru de șah Keres și partida în chestiune a fost așa de convingătoare, încît varianta aceasta a apărării Nimzovici a fost definitiv clasată ca nefavorabilă albului ... pînă la o nouă analiză!

Actualul campion mondial de șah, Mihail Botvinnik, este unul dintre cei mai remarcabili „inovatori” în deschidere. El urmărește cu mare atenție tot ce se joacă la turneele de măestri, dar nu lasă nimic neverificat, găsim deseori fie greșeli, fie posibilități de a întări jocul uneia din părți. Exemplul precedent (Keres—Botvinnik) face parte din prima categorie. Iată acum un exemplu din a doua categorie, în care Botvinnik întărește jocul albului, în una dintre cele mai cunoscute variante ale apărării franceze.

Înainte de a trece la examinarea partidei, trebuie să dăm cititorilor o mică explicație, pentru a putea înțelege pe deplin comentariul de la mutarea a 11-a a albului.

În jocul de șah pentru titlul de campion absolut al URSS (1941), adversarii au jucat între ei cîte 4 partide, 2 cu albul, 2 cu negrul. În prima partidă jucată de Boleslavski (în runda 1), s-a jucat aceeași variantă de deschidere, Botvinnik aplicîndu-și inovația (10. Ne3), dar continuînd la mutarea 11-a mai slab, ca 11. f : e. În a doua partidă cu același adversar (care urmează), Botvinnik a dat formă definitivă inovației sale, punînd în discuție sistemul de apărare al negrului.

Apărarea franceză

Alb: *M. Botvinnik*

Negru: *I. Boleslavski*

Meci de șah pentru titlul de
campion absolut al U.R.S.S. 1941

Comentarii din cartea concursului de M. Botvinnik.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cd2 c5 4. e : d5 e : d5 5. Nb5+ Cc6 6. Cf3 Nd6. 7. 0—0 Cge7 8. d : c5 N : c5 9. Cb3 Nb6 10. Ne3! N : e3 11. N : c6+

Pe marginea acestei mutări (în prima mea partidă cu Boleslavski jucasem 11. f : e3), comentatorii au tras cele mai profunde concluzii.

Ei au explicat mutarea din partidă spunînd că Botvinnik n-ar fi vrut să repete aceeași variantă, deoarece el s-ar fi temut de vreo întărire a jocului negru, pregătită de Boleslavski, etc.... Toate acestea sînt, desigur, fantezii. Chestiunea se reduce la aceea că după 11. f : e3 eu n-am obținut un avantaj apreciabil și de aceea lui Boleslavski îi convenea să repete aceeași variantă. Dar mutarea mea 11. f : e3 în acea partidă a constituit o greșeală gravă. Și, atunci am luat în considerație N : c6+, dar în

varianta 11. ... C : c6 (11. ... b : c6 slăbește cîmpul c5 și poate fi considerată favorabilă albului fără nici o analiză). 12. Tef d4 13. f : e3 d : e3 14. T : e3+ Ne6 — n-am observat posibilitatea de a rămîne cu un pion în plus după 13. Cf : d4.

De data aceasta, se înțelege, mi-am îndreptat greșeala și am jucat 11. N : c6+. Deci, eu nu m-am ferit de vreo întărire pregătită de Boleslavski, ci însuși Boleslavski, analizînd superficial prima noastră partidă, a căzut victimă întăririi găsite de mine.

11. ... b : c6 12. f : e3 0—0 13. Dd2 Db6 14. Dc3 Tb8. Împiedică temporar ocuparea punctului c5. La rîndul său, albul reînnoiește amenințarea Cc5.

15. Tab1 Te8. (Vezi diagrama nr. 248).

16. Tfe1. Această mutare în stilul lui Nimzovici — „supra apărarea“ pionului e3 — pierde o mare parte din avantaj

Simplu 16. Cc5 Cf5 17. Tfe1 ar fi constituit continuarea logică.

16. ... Ce7—g6. Negrul alege planul corect, anume de a aduce calul în poziția bună la e5, în legătură cu Ng4.

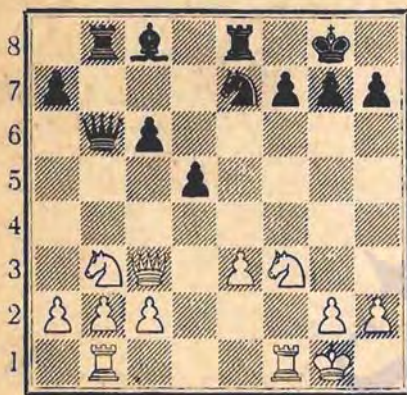
17. Cc5 Ng4 18. Cd4. E discutabil dacă ar fi fost posibil 18. b4 N : f3 19. Cd7, din cauza 19. ... Dc7 20. C : b8 Ch4.

18. ... Ce5 19. b4 Tbd8 20 e4. Se poate ca cea mai consecventă continuare să fi fost 20. Cde6 N : e6 21. D : e5, după care lupta s-ar fi simplificat, dar albul s-ar fi consolidat serios pe cîmpurile negre.

Albul alege un alt plan care duce la un joc viu de figuri mai puțin corespunzător caracterului poziției. Schimbînd pionul e3, albul deschide coloana „e“ pentru presiunea asupra calului e5. Dar, pe de altă parte, negru capătă coloana „d“ pentru contra-joc. De aceea, negrul ar fi trebuit să joace direct 20. ... f6, întărind poziția calului. Schimbul la e4 favorizează dezvoltarea inițiativei albului.

20. ... d : e4 21. T : e4 a5. (Vezi diagrama nr. 249).

Această mutare este desigur riscantă, căci permite 22. Dg3



a b c d e f g h

Diagrama nr. 248

cu atac asupra a două figuri. În acest caz, nu merge 22. ... T : d4 23. T : d4 a : b4 24. Dc3! sau 22. ... a : b4 23. T : e5, etc. Chiar în varianta 22. ... f6 23. T : g4 C : g4 24. D : g4 a : b4 25. Cde6, situația negrului nu e strălucită. Cu toate acestea, tocmai aci se salvează negrul după 24. ... h5! 25. Df4 (25. D : h5 Te5) 25. ... a : b4 26. Cbd3 Db5 cu joc aproximativ egal.

22. a3 a : b4 23. a : b4 f6 24. Tbe1 Rh8. Greșeala care pierde partida.

Datorită acestei mutări, albul capătă timpul necesar pentru a-și deplasa regele, eliberându-și caii din legătură. Negrul a avut o ultimă posibilitate de a-și consolida poziția prin 24. ... Nh5 (folosindu-se de faptul că nu este posibilă mutarea 25. Cde6) urmat de Nf7.

Nebunul la f7 ar fi apărat punctul e6, apărind în același timp turnul e8. Această apărare a turnului e8 poate avea mare importanță în cazul deschiderii coloanei „e”. Partida a continuat în felul următor:

25. Rh1 Nd7. Duce la pierderea unui pion, dar oricum jocul negrului era greu. Rău ar fi fost de exemplu 25. ... Nh5 din cauza 26. Cde6 Tb8 27. T : e5 f : e5 28. D : e5 și D : h5. Era dificil pentru negru să se apere împotriva amenințării 26. h3, urmat de Cf3.

26. C : d7 T : d7 27. D : c6 Dd8. Partida negrului este pierdută, dar lupta nu este încă lipsită de interes (Botvinnik se referă desigur la realizarea tehnică a avantajului care de multe ori necesită o atenție și o precizie deosebită — N. A.).

28. Cf3 Tc7 29. C : e5 f : e5. Sau 29. ... T : c6 30. Cf7 + Rg8 31. C : d8 T : d8 32. c4 f5 33. Tf4. Acum urmează o combinație urmată de o manevră forțată care duce la un final de turnuri câștigat de alb.

30. D : e8 + D : e8 31. T : e5 Dg8. Dama nu poate părăsi linia a 8-a, din cauza matului. Singura alternativă era Df8, la care ar fi urmat tot Te8 și negrul n-ar fi putut câștiga nici pionul c2.

32. Te8 T : c2 33. T : g8 + R : g8 34. Tb1. (Vezi diagrama nr. 250).

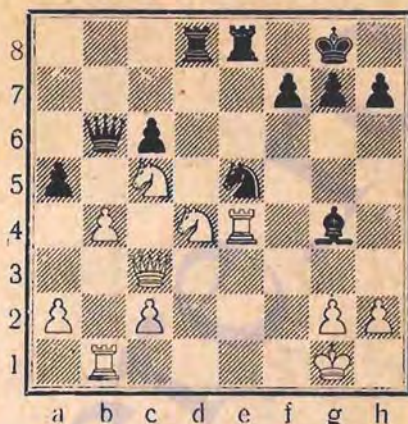


Diagrama nr. 249

(Aceasta a fost poziția avută în vedere de către Botvinnik atunci cînd a început combinația de la mutarea a 30-a. Finalul care urmează este foarte instructiv. — N. A.).

34. ... Rf7 35. b5. Albul limitează acțiunea regelui și turnului negru, prin înaintarea pionului liber, după care în-
tărește poziția propriului rege.

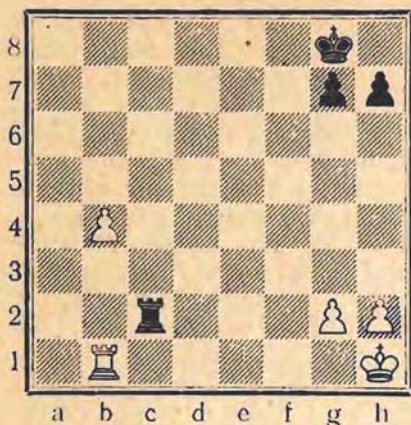


Diagrama nr. 250

35. ... Re6 36. b6 Tc8
37. h3. Posibil era și Rh1—
g1—f2—g3. Greșit ar fi fost
37. b7 Tb8 38. Rg1 Rd6
39. Rf2 Rc7 40. Rg3 T : b7
41. T : b7 R : b7 42. Rf4 Rc6
43. Re5 Rd7 cu remiză pro-
babilă.

37. ... Tb8 38. Rh2 Rd5
39. Rg3 Rc6 40. Rg4 Rb7.
Este posibil ca mai bine să fi
fost 40. ... Tb7. Ceea ce ur-
mează este o exploatare ele-
mentară a avantajului.

41. Te1 Tg8 42. Te6 Ra6 43. Rg5 Rb7 44. h4 Ra6 45. h5 Rb7
46. g4 Ra6 47. Rh4 Rb7 48. h6 g : h6 49. T : h6 Tg7. Acum, re-
gele alb are la dispoziție cîmpul h6. Pionul h7 este pierdut.

50. Rh5 Ra6. Grăbește pierderea pionului h7.

51. Tc6 Te7 52. Tc7 Te5+ 53. g5 R : b6 54. T : h7 Rc6 55.
Rh6 Rd5 56. g6 Te1 57. Tf7 Re6 58. Tf2 Ta1 59. g7 Th1+ 60.
Rg6 Tg1+ 61. Rh7 Th1+ 62. Rg8 Re7 63. Te2+ Rd7 64. Te4 Th2
65. Rf7 și negrul a cedat.

(Urmează cunoscuta manevră cîștigătoare: 65. ... Tf2+ 66.
Rg6 Tg2+ 67. Rf6 Tf2+ 68. Rg5 Tg2+ 69. Tg4 și albul nu mai
poate fi împiedicat să transforme pionul în damă. — N. A.).

(Comentarii de M. Botvinnik din cartea turneului).

II. IDEILE STRATEGICE ALE DESCHIDERILOR

În momentul în care jucătorul începe să-și dea seama de me-
canismul începerii unei partide de șah — adică de echilibrul ce
trebuie să existe între principiul dezvoltării rapide și ocuparea
centrului — și știe să se ferească de curse și de jocul mecanic,
cunoscînd în același timp cîteva variante teoretice mai obișnuite,
el are în față problema de a studia în mod organizat un oare-
care număr de deschideri pe care să le cunoască bine și
să le poată aplica în jocul practic împotriva unor jucători din ce
în ce mai tari.

Am arătat care sînt regulile de urmat în studiul deschiderilor. Elementul cel mai important este, fără îndoială, cunoașterea ideilor strategice, fără de care învățarea variantelor este inutilă sau chiar de multe ori dăunătoare.

Dar, înainte de a trece la studiul acestor idei, este bine să stabilim care este obiectul „teoriei deschiderilor” și cum trebuie utilizate în general cărțile care conțin variante de deschidere, explicate și comentate.

După cum am arătat mai înainte, albul, datorită faptului că face prima mutare, are un mic avantaj de timp la începutul partidei, în urma căruia el deține inițiativa. Problema care se pune teoriei deschiderilor este, pe de o parte, de a căuta căile cele mai bune pentru conservarea și eventual mărirea acestei inițiative de către alb, iar pe de altă, găsirea metodelor celor mai bune ale negrului pentru obținerea cît mai grabnică a unei poziții egale.

În jurul acestei probleme, se dă lupta în fiecare variantă de deschidere. În fiecare partidă de concurs, variantele suferă continuu modificări, se găsesc mutări noi („inovații” — vezi capitolul precedent), care schimbă aprecierea teoretică asupra respectivei deschideri. De multe ori, în urma vreunei partide concludente, o deschidere oarecare este complet părăsită și nu se mai joacă mulți ani. Ea nu este rejucată decît dacă se găsește vreo nouă metodă de joc satisfăcătoare. Astfel, de exemplu, Indiana veche (1. d4 Cf6 2. c4 d6), care fusese mult jucată acum 40—50 de ani de către Cigorin, a fost complet părăsită prin 1933—1934, în urma citorva victorii obținute împotriva ei de către Alehin. Ea nu a fost reluată decît în ultimii ani, în urma descoperirii unor noi metode de joc pentru negru de către maeștrii sovietici Boleslavski, Bronstein și alții, care au modificat și acceptat ideea strategică a acestei deschideri la teoria modernă a jocului.

Cărțile în deschideri, în marea majoritate, se ocupă tocmai de studiul acestor metode de joc, concretizate sub forma unor variante precise, jucate în partide de concurs. Ele prezintă cititorului o colecție de începuturi de partidă, sistematizate și grupate pe deschideri, care epuizează de obicei principalele alternative posibile, examinînd în cea mai mare parte mutările corecte și mai puțin greșelile de evitat.

Unele cărți de acest gen, cum sînt de exemplu lucrările sovietice „Deschiderea modernă” și „Teoria deschiderilor în șah” de Paul Keres (tradusă și în romînește), ajung la o mare desăvîrșire, prezentînd cititorului, la data apariției, un tablou complet al variantelor cunoscute și permițînd o orientare ușoară în mijlocul lor, datorită unei foarte bune sistematizări a materialului.

Asemenea cărți sînt necesare jucătorului care vrea să pro-

greseze. Ele trebuie însă utilizate numai în momentul cînd el este capabil să-și dea seama de ideile strategice ale deschiderilor, cînd el a ajuns la o forță suficientă pentru a înțelege legătura dintre mutările unei partide de maeștri și ideea strategică a deschiderii respective.

În cele ce urmează, nu ne vom ocupa decît foarte puțin de variante de deschidere, pe care cititorul le poate găsi cu ușurință în cărți de specialitate, în reviste și în colecțiile de partide de concurs care se publică și vom încerca să trasăm pe scurt ideile strategice ale principalelor deschideri, astfel ca fiecare dintre cititorii noștri să se poată descurca cu ușurință în labirintul variantelor analizate, să le poată înțelege și urmări cu ușurință. În felul acesta, acei care acum încep studiul teoriei șahului vor putea porni pe calea cea mai ușoară, de la idei spre variantele concrete, și nu invers, cum procedează de obicei jucătorii neexperimentați.

12. CUM SE IMPART DESCHIDERILE

O partidă de șah poate să înceapă în nenumărate feluri. Chiar de la prima mutare, albul are de ales între 20 de alternative diferite (16 mutări de pioni și 4 de cai), iar după răspunsul negrului, de asemenea 20 de mutări diferite, numărul continuărilor posibile se multiplică fără sfîrșit.

Examinarea tuturor acestor alternative este desigur un lucru imposibil. În afară de aceasta, nici nu prezintă vreun interes studiul tuturor posibilităților absurde care se pot produce pe tabla de șah. (Prin posibilități absurde înțelegem toate acele mutări contrare logicii jocului, de exemplu prin care se pierde figură, etc.). Teoria deschiderilor se ocupă numai de seriile de mutări care corespund principiilor despre centru și dezvoltare, pe care le-am examinat și pe care le analizează pe baza partidelor ce se joacă la concursuri și a articolelor teoretice care apar în revistele de specialitate.

Pentru ușurința studiului, încă de multă vreme, teoreticienii au procedat la clasificarea metodică a deschiderilor. La început, această clasificare s-a făcut numai pe baza mutărilor. Astfel, de exemplu, pe la sfîrșitul secolului trecut, cînd la turnee se juca aproape exclusiv 1. e2—e4, deschiderile erau împărțite în: jocuri deschise (1. e2—e4 e7—e5), jocuri închise (cînd la 1. e2—e4, negrul răspundea cu alte mutări), partida pionului damei (1. d2—d4) și jocurile neregulate (toate celelalte posibilități). Astăzi, cînd toate posibilitățile de a începe o partidă au fost încercate, teoria modernă împarte deschiderile în modul următor, în general acceptat.

I. JOCURI DESCHISE

Această grupă reunește toate deschiderile în care albul joacă la prima mutare. 1. e2—e4, iar negrul răspunde 1. ... e7—e5. Grupa aceasta cuprinde deschiderea spaniolă, italiană, etc...

II. JOCURI SEMIDESCHISE

Sînt acelea în care la prima mutare a albului 1. e2—e4, negrul răspunde cu alte mutări în afară de 1. ... e7—e5 (deci 1. ... e7—e6 1. ... c7—c6, 1. ... c7—c5, etc...).

III. JOCURI INCHISE

Cuprind deschiderile în care albul începe cu 1. d2—d4, iar negrul răspunde 1. ... d7—d5. Principala deschidere din această grupă este gambitul damei (1. d4 d5 2. c4).

IV. JOCURI SEMIINCHISE

Sînt acelea în care negrul răspunde cu alte mutări în afară de 1. ... d7—d5 împotriva primei mutări a albului 1. d2—d4. În grupa aceasta, intră toate apărările indiene (1. d4 Cf6).

V. JOCURI DE FLANC

Cuprind toate celelalte moduri de a începe partida: 1. f4 (deschiderea Bird), 1. Cf3 (Reti), 1. c4 (engleză).

Aceasta este schema generală a deschiderilor. La rîndul ei, fiecare grupă se împarte — după felul cum continuă jocul — în diferite deschideri, care la rîndul lor se împart în diferite variante. De obicei, aceste variante au diferite denumiri. În majoritatea cazurilor, ele poartă numele jucătorului care le-a aplicat prima dată sau al orașului în care s-a jucat prima partidă cu respectiva variantă. Astfel, de exemplu, există varianta Rauzer în partida spaniolă, sau sistemul Leningrad în apărarea Nimzovici, etc...

Nomenclatura nu este însă chestiunea cea mai importantă în teoria deschiderilor, deși ea provoacă uneori controverse între analizatori sau jucători (relative la prioritatea descoperirii vreunei variante). Importantă este, după cum am mai subliniat, cunoașterea ideilor strategice ale fiecărei deschideri, urmată de studiul organizat al variantelor importante.

13. JOCURILE DESCHISE

În capitolul precedent am văzut care este împărțirea modernă a deschiderilor și putem începe studiul sistematic al ideilor strategice pe care le conțin.

Cel mai vechi grup de deschideri de care s-au ocupat teoreticienii șahului sînt JOCURILE DESCHISE (1. e2—e4 e7—e5). Cauza pentru care ele au fost analizate înaintea celorlalte deschideri este ușor de lămurit: mutarea pionului regelui cu doi pași pare a fi cea mai naturală la începutul jocului, deoarece deschide cele mai multe linii de acțiune pentru figuri (diagonalele damei și nebunului), corespunde principiilor despre centru și permite o dezvoltare rapidă. În afară de aceasta, jucătorii și analizatorii de acum 300—400 de ani (Greco, Lucena, etc.) au fost atrași de posibilitățile de combinații frumoase și curse în jurul punctelor slabe f2 și f7 apărute numai de rege, care sînt foarte frecvente în jocurile deschise.

O dată cu evoluția teoriei șahului, desigur că au fost găsite metode suficiente de apărare împotriva atacurilor directe asupra acestor puncte, atacuri care astăzi sînt considerate insuficiente. Strategia modernă caută să obțină un avantaj pentru alb în acest grup de deschideri, utilizînd o altă caracteristică a lor, anume aceea de a permite o grabnică deschidere a liniilor, datorită faptului că lupta pentru centru începe foarte devreme.

În urma mutărilor 1. e2—e4 e7—e5, ambele părți au cîte un pion în centru, iar poziția este simetrică. Atît timp cît negrul poate menține această simetrie, nu poate fi vorba despre vreun avantaj pentru alb. Dar practica a arătat că nici o deschidere simetrică nu poate fi menținută prea mult timp, fără ca negrul să intre în dezavantaj. Pornind de la această premisă, planul strategic al albului în jocurile deschise constă — în forma sa cea mai simplă — în a forța pe negru să abandoneze controlul pe care-l exercită asupra centrului, care se bazează pe pionul de la e5.

Realizarea practică a acestui plan se bazează pe înaintarea d2—d4, care poate fi executată imediat (ceea ce nu este atît de bine) sau mai tîrziu. În momentul cînd pionul se află pe d4, negrul este pus în fața alternativei, fie de a apăra pionul e5, fie de a juca e5 : d4. În acest din urmă caz, albul și-a atins

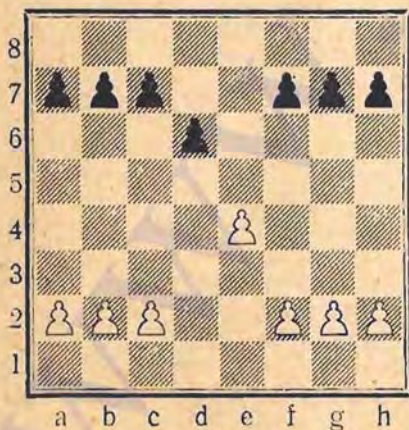


Diagrama nr. 251

scopul: el obține structura de pioni din *diagrama nr. 251*, care în conformitate cu teoria modernă despre centru, este considerată

favorabilă albului. Într-adevăr, pionul e4 controlează cîmpuri centrale mai valoroase decît pionul d6, deoarece ele se află în spațiul inamic. El stînjenește piesele adversarului și creează puncte de sprijin pentru figurile proprii la d5 și f5, ceea ce reprezintă un avantaj destul de apreciabil în deschidere și în jocul de mijloc — dar nu în final, unde, din cauza simplificărilor, presiunea se reduce.

Avantajul de a ajunge la o astfel de structură de pioni se transformă în practică în posibilitatea de a putea organiza un atac cu mai multă ușurință, deci de a păstra cit mai mult timp inițiativa.

Pe de altă parte, dacă negrul vrea să mențină pionul său la e5, el nu poate face acest lucru decît prin d7—d6, ceea ce are drept urmare o oarecare stînjenire a libertății sale de mișcare.

În lupta sa pentru egalarea jocului, negrul poate adopta oricare dintre aceste două metode. În cazul cînd renunță la centru (cu e5 : d4), el trebuie însă să caute să obțină contrajoc, de obicei prin atacarea pionului e4, sau să silească pe alb să-și slăbească poziția în alt mod.

De remarcat este faptul că dacă albul joacă inexact, negrul trebuie să se folosească de aceasta pentru a juca imediat d7—d5, creînd el un centru bun și silind pe alb să rămînă cu centrul reținut. (Poziția din diagramă cu culorile inversate).

Lupta pentru a forța pe negru să părăsească centrul prin e5 : d4 constituie ideea strategică principală în jocurile deschise. Ea se combină cu deschiderile de linii, ducînd la un joc viu, în marea majoritate a jocurilor combinate. Această idee strategică ia diferitele forme, în raport cu planul de atac al centrului ales de alb (întărirea d2—d4 mai rapidă sau întîrziată) și cu apărarea negrului (cedarea centrului sau menținerea lui).

14. ÎMPĂRTIREA JOCURILOR DESCHISE

Am văzut că jocurile deschise sînt acelea în care, la prima mutare a albului e2—e4, negrul răspunde cu e7—e5. Cunoscînd care este ideea strategică generală a albului în acest grup de deschideri (vezi capitolul precedent), rămîne să vedem care sînt diferitele metode prin care albul poate pune în practică atacul asupra centrului negru.

Mutarea d2—d4, pe care se bazează atacul alb asupra centrului negru, poate fi executată imediat sau poate fi pregătită pentru a fi efectuată cu mai mult efect la momentul potrivit. Practica a arătat că efectuarea imediată a mutării d2—d4 nu dă albului posibilități reale de a păstra multă vreme inițiativa și că, în consecință, pregătirea întăririi centrale este mai indicată.

În raport cu momentul cînd este efectuată înaintarea d2—d4, putem schița următoarea schemă simplă a jocurilor deschise:

I. Albul joacă imediat 2. d2—d4:

Deschiderea centrală.

II. Albul pregătește d2—d4 prin 2. Cg1—f3, întărind întii presiunea asupra pionului e5.

a) Negrul susține pionul e5 prin 2. ... Cb8—c6, după care pot surveni:

Deschiderea scoțiană (3. d2—d4):

Deschiderea Ponziani (3. c2—c3);

Partida italiană (3. Nf1—c4 Nf8—c5);

Jocul celor 2 cai (3. Nf1—c4 Cg8—f6);

Partida ungară (3. Nf1—c4 Nf8—e7);

Partida spaniolă (3. Nf1—b5).

Jocul celor trei și patru cai.

b) Negrul susține pionul e5 cu alte mutări:

Apărarea Philidor (2. ... d7—d6).

c) Negrul contraatacă imediat în centru:

Partida rusă (2. ... Cg8—f6);

Contragambitul leton (2. ... f7—f5);

Contragambitul central (2. ... d7—d5).

III. Albul împiedică întii eliberarea negrului prin d7—d5 și apoi pregătește atacul asupra pionului e5.

Partida vieneză.

IV. Gambitele.

Din această grupă face parte în primul rînd *gambitul regelui*, apoi diferite continuări de gambit, care pot surveni în deschiderile enumerate mai sus, de exemplu:

Gambitul central, gambitul scoțian, gambitul Evans, etc.

Vom examina acum pe rînd aceste deschideri, oprindu-ne foarte puțin asupra celor mai puțin importante și mai rar jucate și menținîndu-ne pe linia celor expuse mai sus: urmărirea ideilor strategice.

Sătuim pe cititorii noștri, care, în afara variantelor demonstrative pe care le vom da, doresc să aibă la dispoziție un material informativ mai vast, să-și procure excelența carte a marelui maestru sovietic Paul Keres, „Teoria deschiderilor în șah“, al cărei prim volum, care a fost tradus în rominește și a apărut în Editura C.C.F.S., conține tocmai jocurile deschise.

15. DESCHIDEREA CENTRALA

(1. e4 e5 2. d4)

Cum am spus mai înainte, acest atac imediat al centrului negru nu oferă albului perspective de a păstra inițiativa. Aceasta

se datorește faptului că negrul, jucind 2. ... e : d4, pune pe alb în fața necesității de a relua cu dama. (Gambitul 3. c3 îl vom examina la capitolul respectiv). După 3. D : d4, dama albă este expusă atacurilor în mijlocul tablei, ceea ce permite negrului să-și dezvolte piesele cu câștig de tempo și să egaleze ușor.

Linia clasică de dezvoltare a jocului este următoarea:

1. e4 e5 2. d4 e : d4 3. D : d4 Cc6! 4. De3. La alte mutări ale damei, jocul negrului este și mai ușor, de ex. 4. Da4 d5 5. e : d5 D : d5 6. Cc3 Dd4! Scopul mutării 4. De3 este tocmai de a împiedica pentru moment mutarea eliberatoare d7—d5. 4. ... Cf6 5. Cc3 și acum negrul are de ales între două continuări sensibil egale ca valoare:

a) 5. ... Nb4 6. Nd2 0—0 7. 0—0—0 Te8 8. Nc4 d6 9. Cf3 Ne6! cu joc foarte bun pentru negru, sau:

b) 5. ... Ne7 6. Nd2 d5 7. e : d5 C : d5 8. C : d5 D : d5 9. Ce2 Ng4 10. Cf4 Dd7 11. f3 0—0—0! 12. 0—0—0 Nf5 și negrul stă foarte bine.

Variantele acestea decurg în mod logic din ideile strategice ale jocurilor deschise, pe care le-am expus. Negrul se folosește pe cale tactică de prima ocazie ce i se oferă de a realiza înaintarea eliberatoare d7—d5, care-i dă întotdeauna un joc bun. În deschiderea centrală, această înaintare este favorizată de poziția expusă a damei albe și de faptul că negrul și-a dezvoltat calul la c6 cu tempo, atacind dama albă.

16. DESCHIDEREA SCOȚIANĂ

(1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4)

Constatându-se ineficacitatea înaintării imediate în centru (vezi deschiderea centrală), s-a încercat pregătirea acestei înaintări. Mutarea 2. Cf3 corespunde cel mai bine scopului albului, deoarece, pe lângă faptul că este o mutare normală de dezvoltare, prin aducerea calului la f3 se atacă pionul negru e5 și se susține încă o dată punctul d4.

Cel mai bun răspuns al negrului este 2. ... Cc6 (celelalte mutări vor fi examinate separat), deoarece corespunde luptei strategice care s-a angajat: negrul dezvoltă o piesă care apără pionul amenințat e5 și în același timp controlează câmpul d4.

Dacă acum albul trece la realizarea atacului în centru, jucind 3. d4, rezultă partida scoțiană, denumită așa deoarece a fost jucată pentru prima oară într-o partidă prin corespondență Edinburgh—Londra, în 1824.

Deoarece negrul nu mai are posibilitatea de a susține pionul e5 (3. ... d6 este rău din cauza dublului schimb pe e5, urmat de schimbul damelor și derocarea regelui negru), el trebuie să joace

3. ... e : d4. S-ar părea că prin aceasta albul și-a îndeplinit scopul strategic, negrul fiind silit să abandoneze centrul. Practica a arătat însă că și acum, ca și în deschiderea centrală, negrul nu poate fi împiedicat să joace d7—d5 și nu d7—d6 care l-ar duce la poziția dezavantajoasă despre care am vorbit, după care el obține egalarea ușor.

Iată două continuări demonstrative.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e : d4 4. C : d4 (4. Nc4, gambitul scoțian, va fi analizat la capitolul gambite) și acum:

a) 4. ... Cf6 5. Cc3 Nb4 6. C : c6 b : c6 7. Nd3 d5! 8. e : d5 c : d5 9. 0—0 0—0 10. Ng5 c6 11. Df3 Ne7 și negrul stă chiar ceva mai bine, datorită pionului puternic d5.

b) 4. ... Nc5 5. Ne3 Df6 6. c3 Cge7 7. Nc4 Ce5 8. Ne2 Dg6 9. 0—0 d5 10. e : d5 Nh3 11. Nf3 0—0—0 cu joc ceva mai bun pentru negru.

17. DESCHIDEREA PONZIANI

(1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3)

Prin mutarea 3. c3, albul urmărește susținerea puternică a mutării d2—d4 cu un pion, pentru ca la replica e : d4 să fie posibilă reluarea cu pionul „c”, creînd un centru puternic. Metoda aceasta are însă defectul de a fi prea lentă, ceea ce permite negrului să realizeze imediat înaintarea d7—d5, sau la mutarea următoare (după Cf6). Negrul trebuie să joace însă atent, deoarece, cum au arătat numeroase partide ale marelui șahist rus M. I. Cigorin, la un joc inexact al negrului, albul poate obține ușor un atac puternic.

Iată principalele linii de joc:

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. c3 și acum:

a) 3. ... d5! 4. Da4 Nd7 5. e : d5 Cd4 6. Dd1 C : f3 + 7. D : f3 Cf6 cu joc excelent pentru negru. O partidă Zubarev—Toluș, Kiev 1944, a continuat cu 8. Nc4 c6 9. De2 (mai bine 9. d : c6 N : c6 10. De2) 9. ... c : d5 10. D : e5 + Ne7 11. N : d5 0—0 12. 0—0 C : d5 13. D : d5 Dc7 (deși are doi pioni în plus, albul nu poate salva partida, deoarece atacul negrului este prea puternic). 14. d4 Nd6 15. Dh5 Tae8 16. Nd2 Te6 17. h3 Tg6 18. b3 Dc8 19. Rh1 Nb8 20. Ca3 Dc6 21. d5 Dd6 și negrul a câștigat ușor.

b) 3. ... Cf6 4. d4 d5 5. e : d5 D : d5 6. Ne2 e4 (se poate juca și 6. ... e : d4) 7. Cd2 e3 8. f : e3 D : g2 9. Nf3 Dh3 10. De2 Cg4 11. Ce4 Dh4 + 12. Rd1 Nd7 urmat de 0—0—0. „Situția negrului, după cit se pare, este mai promițătoare, dar trebuie să fie jucată foarte exact” (Keres).

18. PARTIDA ITALIANA (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4)

Cu mutarea 3. Nc4 albul renunță, pentru moment, la continuarea pregătirii înaintării d2—d4, împiedicînd însă în schimb posibilitatea de eliberare a negrului prin d7—d5. Avînd în vedere că 3. Nf1—c4 este o mutare bună de dezvoltare și că, în plus, creează diferite posibilități tactice de atac asupra punctului f7, ea a fost multă vreme foarte populară, în special în legătură cu faimosul gambit Evans, deschiderea preferată a marelui Cigorin.

Și împotriva acestei mutări negrul are însă suficiente posibilități de apărare, atît după răspunsul clasic 3. ... Nc5 (partida italiană), cit mai ales după răspunsul mult mai agresiv 3. ... Cf6 (jocul celor doi cai).

În partida italiană: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5, cărțile de teoria deschiderilor conțin nenumărate variante analizate, pe care este inutil să le reproducem. Cele cîteva variante care urmează au de scop să ilustreze posibilitățile principale ale albului și negrului, în raport cu ideea strategică a deschiderii, care rămîne, în ultima instanță, tot lupta pentru atacarea punctului e5, prin d2—d4.

a) 4. c3 Cf6 5. d4 e : d4 6. c : d4 Nb4+ 7. Cc3 (7. Nd2 duce la varianta din partida Tarrasch—Capablanca, pe care am citat-o la capitoul „Dezvoltarea figurilor în raport cu centrul”).

7. ... C : e4 8. 0—0 N : c3 9. d5! (Faimosul atac Möller) 9. ... Ce5. Mai tare decît 9. ... Nf6 10. Te1 Ce7 11. T : e4 d6 12. Ng5 N : g5 13. C : g5 0—0 14. C : h7 Nf5! cu joc egal. 10. b : c3 C : c4 11. Dd4 f5 12. D : c4 d6 13. Cd4 0—0 14. f3 Cc5 cu joc bun pentru negru. (Sokolski).

b) 4. c3 Nb6 5. d4 De7. În varianta aceasta, negrul caută să mențină pivotul central de la e5. 6. 0—0. Este interesant și sacrificiul de pion 6. d5 Cd8 7. d6 D : d6 8. D : d6 c : d6 9. Ca3 și negrul are de luptat cu unele greutăți. 6. ... d6 7. a4 a6 8. h3! Cf6 9. Te1 0—0 10. b4 Cd8 11. Na3 cu joc mai bun pentru alb. O partidă Samarian—Czerniakow (R. P. Polonă), jucată prin corespondență, în campionatul mondial din 1948, a continuat cu 11. ... Cd7 12. Cbd2 Df6 13. Cf1 Ce6 14. Ce3 Cg5 15. C : g5 D : g5 16. a5 Na7 17. Nc1 b5? 18. Cf5! Df6 19. Nd5! și negrul a cedat.

În partida italiană, negrul trebuie să joace foarte atent și să cunoască numeroase variante analizate, pentru a nu intra în dezavantaj. De aceea, în practica modernă a concursurilor se joacă de obicei 3. ... Cf6.

19. JOCUL CELOR DOI CAI

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

Mutarea 3. ... Cf6 este mai corespunzătoare scopului strategic al negrului. Ea atacă pionul alb e4 și susține înaintarea eliberatoare d7—d5. În multe variante, negrul sacrifică un pion pentru a prelua inițiativa.

După 3. ... Cf6, albul are la dispoziție două continuări principale:

a) 4. Cg5 d5 5. e : d5 Ca5. Aici mai este posibilă și mutarea 5. ... Cd4, care duce la variante foarte complicate. 6. Nb5+. Mai slabă este continuarea lui Morphy: 6. d3 h6 7. Cf3 e4 8. De2 C : c4 9. d : c4 Nc5 10. Cd2 0—0 11. Cb3 Ng4 12. Df1 Nb4+! cu avantaj pentru negru. 6. ... c6 7. d : c6 b : c6 8. Ne2 h6 9. Cf3 e4 10. Ce5. (Vezi diagrama nr. 252).

Poziția aceasta a survenit în foarte multe partide de concurs.



Diagrama nr. 252
Poziția după 10. Ce5

Practica a arătat că pentru pionul sacrificat negrul are foarte bune șanse de atac, astfel că situația poate fi considerată ca favorabilă negrului.

O continuare tipică este 10. ... Nd6 11. d4 e : d3 12. C : d3 Dc7 13. h3 0—0 14. 0—0 Tb8 15. Cc3 c5 16. Nf3 c4! 17. Cel Tfd8 18. De2 Te8 19. Dd1 Ne6 cu superioritate evidentă pentru negru (Ekenberg—Keres, 1944).

b) 4. d4 e : d4. Cel mai bine. Acum, negrul, deși părește centrul, reușește să ajungă la înaintarea eliberatoare d7—d5. 5. 0—0 C : e4! 6. Te1 d5 7. N : d5! D : d5 8. Cc3 Da5 9. C : e4 Ne6 10. Ceg5 0—0—0! 11. C : e6 f : e6 12. T : e6 Nd6. Și această poziție a survenit în numeroase partide de turneu. Deși ea pare destul de simplă, totuși jocul este neașteptat de complicat. Negrul are șanse cel puțin egale.

Ca și în partida italiană, variantele care survin în jocul celor doi cai sînt foarte complicate și necesită cunoștințe teoretice destul de aprofundate. Față de liniile de joc principale pe care le-am dat, sînt posibile foarte multe divergențe care duc deseori la poziții foarte complicate.

În tratarea primei variante (4. Cg5), jucătorul cu negru trebuie să-și amintească tot timpul că joacă de fapt un gambit.

20. PARTIDA UNGARĂ (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Ne7)

Mutarea 3. ...Ne7 constituie o continuare modestă, prin care negrul caută să-și continue dezvoltarea, bazindu-și apărarea pe susținerea pivotului e5, prin d7—d6. Sistemul acesta este foarte rar jucat, deoarece, cum s-a văzut în practică, albul obține destul de ușor un avantaj destul de marcat de spațiu și un joc mai liber, realizându-și fără dificultăți planul de atac asupra centrului negru.

O linie simplă de continuare a jocului este următoarea:

4. d4 d6 5. Cc3 Cf6 6. h3 0—0 7. 0—0 e: d4 8. C: d4 C: d4! 9. D: d4 Ne6 10. N: e6 f: e6 11. e5 Cd7 12. e: d6 cu avantaj minimal pentru alb (Keres).

21. PARTIDA SPANIOLĂ (1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nb5)

Indiscutabil, dintre toate jocurile deschise, cel mai interesant și consecvent din punct de vedere strategic este partida spaniolă.

Cu mutarea 3. Nb5, albul continuă în modul cel mai consecvent lupta în jurul punctelor e5 și d4, pentru obținerea formației ideale de pioni, caracteristică jocurilor deschise. Deși 3. Nb5 nu amenință în mod direct nimic (la 4. N: c6 d: c6, 5. C: e5, negrul își recâștigă imediat pionul prin Dd4), totuși negrul este obligat în majoritatea variantelor care survin să țină seama de această posibilitate, care curind devine o amenințare reală.

Din această cauză, negrul trebuie să joace atent și să-și calculeze cu grijă planul de apărare. Astăzi, aproape toate variantele partidei spaniole au fost analizate și jucate în nenumărate partide de concurs, dar, cu toate acestea, în fiecare partidă sînt descoperite mereu idei noi, atît pentru alb, cit și pentru negru. Partida spaniolă constituie, după cum spune campionul mondial de șah M. Botvinnik, un sistem de deschidere viabil, în care nu se poate vorbi despre obținerea unui avantaj de către una dintre părți și în care rezultatul luptei depinde de arta cu care fiecare dintre jucători tratează deschiderea și jocul de mijloc care-i urmează și a cărui structură depinde de ea.

În cele ce urmează vom da variantele principale ale acestei deschideri, subliniind că ele constituie numai schemele generale de joc.

VARIANTA STEINITZ

(3. ... d6)

Sistemul acesta de apărare, bazat pe susținerea pionului e5, duce la poziții pasive, dar solide de apărare. Jucătorul cu negrul trebuie să joace însă foarte precaut și să se apere cu răbdare de-a lungul a multe mutări, pentru a obține egalarea. Una dintre variantele cele mai bune pentru negru (după părerea lui Keres) este:

3. ... d6 4. d4 Nd7 5. Cc3 e : d4. Mai bine decât vechiul sistem de apărare 5. ... Cf6 6. 0—0 Ne7 7. Tel e : d4 8. C : d4 0—0 și albul a obținut poziția tipică a jocurilor deschise. În varianta aceasta, este greșit 7. ... 0—0. Vezi capitolul curse. 6. C : d4 Cf6 7. 0—0. (7. N : c6 b : c6 8. Df3 Tb8!) Ne7 8. b3 C : d4 9. D : d4 N : b5 10. C : b5 Cd7! 11. Dc4 c6 12. Cd4 0—0 13. Cf5 Nf6 14. Tb1 d5 și negrul are toate șansele de egalare.

VARIANTA 3... Cf6

Cu aceasta negrul încearcă un contraatac imediat asupra centrului alb, combinat cu controlul asupra cîmpului d5, asemănător aceluia din jocul celor doi cai. Aci însă negrul nu obține același rezultat, deoarece, după un eventual d7—d5, calul din c6 rămîne legat. La un joc exact, negrul are de luptat cu dificultăți de exemplu:

4. 0—0 C : e4 5. d4 Ne7 6. De2! Cd6 7. N : c6 b : c6 8. d : e5 Cb7 (forțat) 9. Cc3 0—0 și acum atît prin 10. Cd4, cît și prin 10. Tel, albul împiedică mutarea eliberatoare d7—d5 și obține un joc mai bun.

APĂRĂRILE BAZATE PE 3... a6

Intercalarea mutării 3. ... a6, deși pare să aducă nebulun alb (după 4. Na4 și, mai tirziu b7—b5 și Na4—b3) pe un cîmp mai bun, întărește totuși considerabil apărarea negrului și duce la un joc cu posibilități variate de ambele părți. Iată cîteva continuări posibile:

a) 4. Na4 d6 5. c3 Cf6 6. d4 Nd7 7. Cbd2 Ne7 8. 0—0 0—0 9. Tel Te8 10. Cf1 Nf8 11. Cg3 g6 12. h3 Ng7 și deși albul stă ceva mai liber, poziția negrului este solidă (Sokolski).

b) 4. Na4 Cf6! 5. 0—0 și acum:

a) 5. ... Ne7 6. Tel b5 7. Nb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Ca5 10. Nc2 c5 11. d4 Dc7 și negrul a ajuns în cunoscuta poziție de apărare a marelui maestru de șah rus M. I. Cigorin. (Vezi *diagrama nr. 253*).

Numeroasele partide care au trecut prin această poziție au arătat că șansele pot fi considerate egale.

b) 5... C : e4 6. d4 b5 7. Nb3 d5 8. d : e5 Ne6 9. c3. O idee foarte interesantă este aci mutarea 9. De2. 9... Ne7 de asemenea un joc cu șanse egale.

c) 4. N : c6 d : c6! 5. Cc3 f6 6. d4 e : d4 7. D : d4! D : d4 8. C : d4 Nd6 9. Ne3 Cge7 10. 0—0—0 Nd7 11. Cb3 0—0—0 cu joc egal. Perechea de nebuni a negrului compensează formația de pioni superioară a albului. În legătură cu această variantă, trebuie să atragem atenția cititorilor că șansele sînt egale numai atît timp cît poziția nu se simplifică prea tare, deoarece, dacă am lua toate figurile de pe tablă, finalul de pioni ar fi ușor cîștigat de către alb. Aceasta este dealtfel și ideea de bază a variantei 4. N : c6.



Diagrama nr. 253

Poziția de apărare a lui M. I. Cigorin în partida spaniolă

22. JOCUL CELOR TREI ȘI PATRU CAI

(1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3)

Prin 3. Cc3 albul urmărește întii împiedicarea mutării de eliberare d7—d5, urmînd să joace mai tîrziu, la momentul oportun, după mobilizarea forțelor, d2—d4 cu presiune asupra centrului negru.

Deschiderea aceasta este foarte solidă și convine în general jucătorilor poziționali. Principalele posibilități care pot surveni sînt următoarele:

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6. După mutarea aceasta, care este cea mai uzitată, rezultă jocul celor patru cai. Dacă negrul joacă 3... Nb4, sau alte mutări, rezultă jocul celor trei cai.

După 3... Cf6, principala continuare a albului este 4. Nb5, după care se ajunge la o formație asemănătoare partidei spaniole, în care însă calul alb, stînd la c3, împiedică mutarea caracteristică c2—c3. De aceea jocul capătă alt caracter.

Negrul poate răspunde:

a) 4. ... Nb4 5. 0—0 0—0 6. d3 d6 7. Ng5 N : c3 8. b : c3 De7. Ideea acestei mutări este de a pregăti manevra Cc6—d8—e6. Mai slab este 8. ... Ce7, din cauza 9. Ch4!, pregătind f2—f4. 9. Te1 Cd8 10. d4. În sfârșit, albul a ajuns la înaintarea d4, dar negrul are acum suficiente resurse de apărare. 10. ... Ce6 11. Nc1! c5 și se ajunge la o poziție în care șansele negrului nu sînt mai rele. Albul poate continua, fie cu 12. d5 Cc7 13. Nd3 h6! 14. c4 Nd7 15. Ne3 b5 cu șanse egale (Cortlever—Keres, 1939), fie cu 12. g3 Cc7 13. Nf1 Ng4 14. h3 Nh5 15. Ng2 Tad8 16. d5 Dd7, de asemenea cu șanse egale.

Este de remarcat că în varianta aceasta nu este bine pentru negru să continue jocul simetric prin 7. ... Ng4 (în loc de 7. ... N : c3), din cauza 8. Cd5! și nu merge 8. ... Cd4? 9. C : b4 C : b5 10. Cd5 Cd4 11. N : f6 N : f3 12. Dd2! g : f6 13. Dh6 Ce2+ 14. Rh1 N : g2+ 15. R : g2 Cf4+ 16. C : f4 e : f4 17. Rh1! și albul cîștigă. Varianta aceasta prezintă un exemplu al primejdii-ilor pe care le prezintă jocul simetric în deschidere pentru negru.

b) În loc de 4. ... Nb4, negrul poate juca și interesanta mutare a lui Rubinstein, 4. ... Cd4, după care jocul poate deveni foarte complicat, de exemplu:

5. C : e5!? De7 6. f4 C : b5 7. C : b5 d6 8. Cf3 D : e4+ 9. Rf2 Cg4+ 10. Rg3 Dg6! și atacul negru este cîștigător. Albul poate însă juca mai bine:

5. Na4 C : f3+ 6. D : f3 c6 7. d3 d6 8. 0—0 Ne7 cu joc egal (Sokolski). În varianta aceasta, dacă negrul joacă 5. ... Ne5, se ajunge la un joc complicat, cu șanse mai bune pentru alb.

În afară de aceste variante, albul are posibilitatea, dacă vrea, să obțină cu ușurință o poziție de remiză prin 5. C : d4 e : d4 6. e5 d : c3 7. e : f6 D : f6 (nu 7. ... c : d2+? 8. N : d2 D : f6 9. 0—0 cu atac pentru alb). 8. d : c3 De5+ 9. De2 D : e2+, etc.

Dacă negrul nu joacă 3. ... Cf6, ci caută să evite simetria jocului celor patru cai prin 3. ... Nb4, se ajunge la un fel de spaniolă cu culorile inversate, cu un tempo în plus pentru alb. Una dintre variantele cele mai obișnuite este următoarea:

4. Cd5 Cf6, (considerată de teorie ca cea mai bună; eventual se poate juca și Ne7). 5. C : b4 C : b4 6. C : e5. Înaintarea în centru 6. d4 dă negrului ocazia să egaleze prin contralovitura clasică 6. ... d5. 6. ... De7 7. d4 d6 8. a3! d : e5 9. a : b4 e : d4 10. D : d4 D : e4+ 11. D : e4+ C : e4 și „în finalul la care s-a ajuns, albul are șanse mai bune, deoarece centrul fiind deschis, perechea sa de nebuni are o mare forță. Poate urma, de exemplu, 12 Nf4 c6 13. Nd3 Cf6 14. c4, cu poziție greu de apărat pentru negru” (Keres).

Jocul celor trei cai nu este o deschidere uzitată. Pentru negru este în orice caz preferabil jocul celor patru cai.

23. APĂRAREA PHILIDOR

(1. e4 e5 2. Cf3 d6)

Sustinerea pionului e5 cu o mutare mai puțin activă decât 2. ... Cc6 duce la un joc mai dificil pentru negru. Într-adevăr, acum negrul nu mai poate folosi apărarea bazată pe un eventual e5 : d4, deoarece ar ajunge imediat la scheletul de pioni nefavorabil, pe care-l urmărește albul în jocurile deschise. În plus, eliberarea prin înaintarea d5 este legată acum de pierdere de timp (d7—d6—d5).

Negrul trebuie să fie foarte atent la diferitele posibilități combinate ale albului în legătură cu slăbiciunea pionului f7 și nu poate obține, la un joc bun al albului, decât un joc strins și pasiv. Din această cauză, apărarea Philidor este rar jucată în ultimul timp.

Iată posibilitățile principale:

3. d4 și acum:

a) 3. ... Cf6 4. d : e5 5. Cb : d2! (Mutarea maestrului de șah sovietic Sokolski). 5. ... C : d2. Mai slab este 5. ... Nf5 6. De2 C : d2 7. N : d2; 5. ... f5 6. C : e4 i : e4 7. Cg5 d5 8. e6 Nc5 9. C : e4; sau 5. ... Cc5 6. Cc4 d5 7. Ng5! Dd7 8. Ce3, în toate cazurile cu avantaj pentru alb. 6. N : d2 d : e5 7. Nc4! Ne7. Mai slab este 7. ... Nd6 8. Cg5 0—0 9. Dh5 8. C : e5 0—0 9. Dh5 Ne6 10. N : e6 i : e6 11. Nc3 și albul stă mai bine (Sokolski).

b) 3. ... Cd7 4. Nc4 c6! Necesă, deoarece la 4. ... Cf6 urmează 5. Cg5, iar la 4. ... Ne7 5. d : e5 C : e5 6. C : e5 d : e5 7. Dh5 g6 8. D : e5; combinații în legătură cu punctul f7!. 5. c3 b5. (Pentru a para amenințarea Db3). 6. Nb3 Ne7 7. 0—0 Cf6 8. Cg5 0—0 9. f4 și albul stă mai bine. Albul poate juca și 5. Cc3 Ne7 6. d : e5 d : e5 7. Cg5 N : g5 8. Dh5 g6 9. D : g5, de asemenea cu joc ceva mai bun pentru alb.

24. PARTIDA RUSĂ

(1. e4 e5 2. Cf3 Cf6).

Ideea mutării 2. ... Cf6, care a fost analizată la începutul veacului al XIX-lea, de către maestrul rus Petrov și Ianiș, este simplă: negrul răspunde atacului asupra pionului e5 printr-un contraatac imediat asupra pionului e4, ceea ce poate duce la un joc interesant. Totuși, albul are posibilitatea de a îndrepta jocul spre variante în care se ajunge la poziții simetrice, defavorabile negrului.

În afară de aceasta, în varianta principală, albul poate simplifica jocul, obținând un sensibil avantaj de dezvoltare. „În ultimul timp, această deschidere este considerată favorabilă albului,

deși avantajul pe care-l poate obține la jocul cel mai bun este foarte neînsemnat" (Keres).

Albul are la dispoziție două continuări principale:

a) 3. C : e5 d6! Nu 3. ... C : e4? 4. De2 De7. 5. D : e4 d6 6. d4 f6 7. Cc3! d : e5 8. Cd5 Dd6 9. d : e5 f : e5 10. Nf4 cu atac oștigător. 4. Cf3 C : e4 5. De2. Aici se mai poate juca și 5. d4 d5 6. Nd3 cu multe variante complicate. Mutarea 5. De2 este mai simplă și păstrează albului un avantaj durabil. 5. ... De7 6. d3 Cf6 7. Ng5 D : e2+. Se poate juca și 7. ... Ng4 8. Cc3 N : f3 9. g : f3 D : e2+ urmat de Ne7, deși albul păstrează avantaj de dezvoltare și perechea de nebuni. 8. N : e2 Ne7 9. Cc3 Nd7 10. 0—0—0 h6 11. Nh4 Cc6 și, deși albul păstrează un mic avantaj de dezvoltare și de spațiu, poziția negrului este apărăbilă, la un joc exact.

b) 3. d4. Mutarea aceasta este mai des jucată. 3. ... e : d4. Aici s-a crezut multă vreme că singura continuare bună este 3. ... C : e4, dar după 4. Nd3 d5 5. C : e5 Nd6 6. 0—0 0—0 7. c4 c6 8. Cc3. poziția albului este preferabilă. 4. e5 Ce4 5. D : d4 d5 6. e : d6 C : d6 7. Ng5 Cc6! Mutarea aceasta găsită de către marele maestru de șah sovietic Levenfiș dă negrului șanse bune. 8. De3+. Sau 8. Dc3 f6 9. Nf4 De7+ 10. Ne2 Ne6 11. Cbd2 0—0—0 12. 0—0 Df7 cu joc bun pentru negru. 8. ... Ne7 9. N : e7 D : e7 10. D : e7+ C : e7 11. Cc3 Ng4 12. Ne2 0—0—0 13. 0—0—0 The8 cu joc egal.

25. CONTRAGAMBITUL LETON ȘI CONTRAGAMBITUL CENTRAL

(1. e4 e5 2. Cf3 f5 și 2. ... d5).

Aceste încercări de a prelua inițiativa chiar de la mutarea a doua, printr-un sacrificiu de pion, sînt riscante și duc la un joc bun al albului, la dezavantaj pentru negru. Este evident că, în fond, după 2. ... f5, negrul joacă un gambit al regelui cu culorile inversate, iar după 2. ... d5, o deschidere centrală cu culorile inversate, în ambele cazuri cu un tempo în minus. Or, am văzut că deschiderea centrală nu dă avantaj albului, cu atît mai puțin deci poate fi bună cu un tempo în minus. De asemenea, gambitul regelui jucat de alb se bazează în primul rînd pe dezvoltarea rapidă; deci, jucat de negru nu poate fi bun.

Cele mai simple continuări de combatere a acestor contragambite sînt următoarele:

a) 1. e4 e5 2. Cf3 f5 3. C : e5 Df6 4. Cc4. Se poate juca și 4. d4 d6 5. Cc4 f : e4 6. Ce3 sau 6. Cc3, de asemenea cu joc bun pentru alb. 4. ... f : e4 5. Cc3 Dg6 6. d3! Nb4 7. Nd2 N : c3 8. N : c3 cu avantaj clar pentru alb. O partidă Ghilman-Golovko, jucată prin corespondență în 1948, a continuat astfel: 8. ... Ce7.

Mai bine 8. ... Cf6 9. d : e4 C : e4 10. Nd3!, deși și în acest caz albul are avantaj. 9. d : e4 D : e4+ 10. Ce3 0—0 11. Dh5 Dg6 12. Nc4+ Rh8 13. Dh4 Cg8 (13. ... Cc6 14. Nd3) 14. Tad1! c6 15. Td4 Ch6 16. Tf4! Te8 17. De7! și negrul a cedat.

b) 1. e4 e5 2. Cf3 d5 3. e : d5 e4. După 3. ... D : d5 4. Cc3, albul obține un avantaj evident de dezvoltare. 4. De2 Cf6! 5. d3 Ne7 6. d : e4 0—0 7. Dc4! și negrul n-are compensație suficientă pentru materialul sacrificat. La 7. ... Te8 urmează 8. Nd3, iar la 7. ... b5 8. Dd4.

26. PARTIDA VIENEZA

(1. e4 e5 2. Cc3).

Deschiderea aceasta urmărește o altă idee strategică de atac a centrului negru. Albul împiedică prin 2. Cc3 mutarea de eliberare d7—d5, cu intenția de a ataca după aceea centrul negru prin f2—f4 (nu prin d2—d4, ca în deschiderile pe care le-am văzut până acum). Negrul obține însă destul de ușor un joc bun prin contralovitura clasică d7—d5. În unele variante ale acestei deschideri, jocul poate fi transformat într-un gambit, asemănător gambitului regelui.

Variantele principale sînt:

a) 2. ... Cc6 3. Nc4 (3. f4 duce la gambitul regelui). 3. ... Cf6 4. d3. (La 4. f4 C : e4 5. Cf3 Cd6! cum a recomandat P. Romanovski). 4. ... Nb4 5. Cge2 d5! 6. e : d5 C : d5 7. N : d5 D : d5 8. 0—0 Dd8 9. f4 e : f4 10. N : f4 0—0 11. Ce4 Ne7 cu șanse egale (Nenarokov).

b) 2. ... Cf6 3. f4 (3. Nc4 C : e4 4. Dh5 Cd6 5. D : e5+ De7! 6. D : e7+ N : e7 7. Nb3 Cf5 cu joc egal). 3. ... d5 4. f : e5 C : e4 5. Cf3, după care se ajunge la o poziție tipică pentru această deschidere. Albul trebuie să caute să alunge calul negru din e4 și să-și creeze un centru puternic (pioni la d4 și e5). Negrul caută să-și mențină cît mai mult posibil calul la e4, iar împotriva centrului alb luptă fie prin străpungerea f6 (sau f5), fie prin izolarea pionului e5 cu ajutorul manevrei c7—c5, urmat eventual de d5—d4. În cadrul acestui plan, sînt posibile diferite mutări, de exemplu 5. ... Nb4, 5. ... Ng4, 5. ... Nc5, 5. ... Ne7, 5. ... Cc6. Cel mai simplu și probabil cel mai bine este 5. ... Ne7. De exemplu: 6. d4 (6. d3 C : c3 7. b : c3 0—0 8. Ne2 c5 9. d4 Cc6 egalitate) 6. ... 0—0 7. Nd3 f5! 8. e : f6 N : f6! 9. 0—0 Cc6 cu joc egal.

27. GAMBITELE

Despre grupa aceasta de deschideri am vorbit pe larg în capitolul VIII. Aproape toate deschiderile din grupa jocurilor

deschise permit jocul de gambit. Astfel, în partida italiană, este posibil gambitul Evans — 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5 4. b4 (vezi partida Cîgorin—Steinitz). În deschiderea centrală este posibil gambitul central, în partida scoțiană — gambitul scoțian, etc.

Cel mai interesant gambit rămîne însă acel al regelui, care a fost mult jucat la sfîrșitul secolului trecut și dă loc la variante deosebit de complicate și interesante, pentru analiza cărora marelui maestru de șah Keres i-au trebuit 163 pagini în volumul al II-lea al cărții sale de teoria deschiderilor.

Pentru cititorii noștri, cea mai bună metodă este studierea *principiilor* jocului de gambit, pe care le-am expus, pe bază de partide.

Iată două variante de combatere a gambitului danez și a gambitului scoțian, despre care nu am vorbit pînă acum. (Pentru gambitul regelui și gambitul Evans, vezi cap. VIII).

Gambitul danez: 1. e4 e5 2. d4 e : d4 3. c3 d : c3 4. Nc4 c : b2 5. N : b2 d5! 6. N : d5. După 6. e : d5 se închide diagonală a2—g8 și negrul se poate dezvolta fără greutate. 6. ... Cf6 7. N : f7+ R : f7 8. D : d8 Nb4+ 9. Dd2 N : d2+ 10. C : d2 c5 și finalul este favorabil negrului, deoarece majoritatea sa de pioni de pe aripa damei poate înainta rapid. Negrul poate evita gambitul, jucînd 3. ... d5.

Gambitul scoțian 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e : d4 4. Nc4 și acum cel mai bine pentru negru este să joace 4. ... Cf6, trecînd în jocul celor doi cai.

28. JOCURILE SEMIDESCHISE

(Alte răspunsuri la 1. e2—e4, în afară de 1. ... e7—e5).

Ideile strategice ale deschiderilor care fac parte din jocurile semideschise se deosebesc esențial, în multe privințe, de cele ale jocurilor deschise.

Intr-adevăr, am văzut că, în jocurile deschise, avantajul primei mutări joacă un rol foarte important, deseori ajungîndu-se la poziții simetrice, în care negrul trebuie să lupte cu dificultăți destul de mari pentru a egala; în afară de aceasta, în jocurile deschise, complicațiile tactice, bazate pe slăbiciunea pionului negru f7 sînt destul de frecvente, ca de exemplu, în gambitul regelui, în gambitul Evans, în jocul celor doi cai, etc.

Toate acestea sînt înlăturate în jocurile semideschise. Este adevărat că negrul ia asupra sa o structură de pioni, care în prima fază a partidei este inferioară, permițînd albului să obțină un destul de marcat avantaj de spațiu, dar în schimb atacurile asupra punctului f7 sînt în mod practic anulate, iar pozițiile si-

metrice sint evitate, ceea ce face ca lupta să fie mai complexă și să se bazeze mai mult pe jocul pozițional.

Caracteristic pentru jocurile semideschise este contraatacul ulterior (după formarea centrului de pioni) asupra centrului alb. Vom vedea, în cadrul fiecărei deschideri din această grupă, cum se desfășoară lupta strategică în jurul centrului.

Trebuie să atragem atenția cititorilor că unul dintre avantajele principale ale jocurilor semideschise este că alegerea apărării aparține negrului, ceea ce evită necesitatea cunoașterii numărărilor posibilități, a *căror alegere depinde de alb*, din jocurile deschise.

Jocurile semideschise sînt:

Apărarea franceză (1. ... e7—e6).

Apărarea Caro-Kann (1. ... c7—c6).

Apărarea siciliană (1. ... c7—c5).

Apărarea Alehin (1. ... Cg8—f6).

Apărarea scandinavă (1. ... d7—d5).

29. APĂRAREA FRANCEZA

(1. e2—e4 e7—e6).

Cu mutarea 1. ... e6, negrul pregătește înaintarea în centru d7—d5, care este realizată de obicei imediat după 2. d4 d5. Acum, albul are doi pioni în centru, pe linia a 4-a, în timp ce negrul are numai unul, iar pionul e6 închide diagonală nebunului c8, care rămîne închis.

După 1. e4 e6 2. d4 d5, albul are de ales între diferite planuri de joc. Schimbul în centru 3. e : d5 e : d5 duce de obicei repede la remiză, astfel că nu poate fi luat în considerație din punctul de vedere al menținerii inițiativei de către alb. Pionul e4 este însă atacat; albul poate să-l apere prin 3. Cc3 sau 3. Cd2, sau îl poate înainta (3. e5). Fiecare dintre aceste mutări duce la un joc interesant, cu posibilități variate de ambele părți. Iată variantele caracteristice:

a) 3. Cc3 Nb4! Aci se mai poate juca 3. ... Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e5 Cfd7 6. N : e7 D : e7 7. f4, sau 3. ... d : e4 4. C : e4 Cd7 5. Cf3 Cgf6 6. C : f6+ C : f6 7. Nd3 în ambele cazuri cu un joc ceva mai bun pentru alb; cum a arătat însă campionul mondial la șah, M. Botvinnik, mutarea 3. ... Nb4! oferă negrului cele mai bune șanse. 4. e5. Aci mai sînt și alte mutări posibile: 4. a3, 4. Dg4 și gambitul 4. Nd2, care duce la complicații mari. 4. ... c5 5. a3. (Jucabil este și 5. Nd2). 5. ... N : c3+ 6. b : c3 Ce7 și acum se ajunge la o poziție care a survenit în foarte multe partide de turneu și care este apreciată în mod diferit. (Vezi *diagrama nr. 254*).

Astfel, Botvinnik consideră șansele negrului foarte bune și a demonstrat acest lucru în numeroase partide, jucate cu jucători de prima forță. V. Smislov, dimpotrivă, consideră că șansele albului sînt mai bune și a încercat să demonstreze acest lucru chiar împotriva lui Botvinnik.

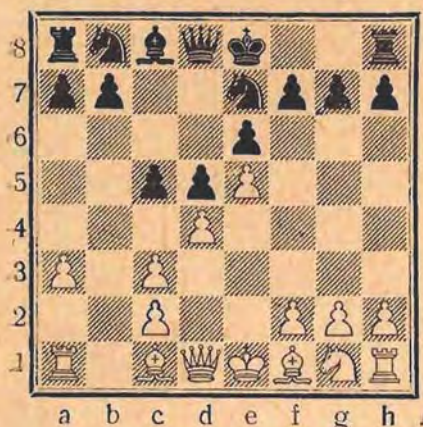


Diagrama nr. 254

Poziția după 6 . . . Ce7

Veneția 1950); sau 7. a4 Da5 8. Dd2 Cbc6 9. Cf3 c4 10. g3 0—0 11. Ng2 f6 12. e: f6 T: f6 13. 0—0 Nd7 14. Na3 cu joc mai bun pentru alb (Smislov—Boleslavski, Moscova 1941); sau 7. a4 Cbc6 8. Cf3 Da5 9. Nd2 c4 10. Cg5 h6 11. Ch3 Cg6 12. Df3 Nd7 13. Cf4 C: f4 14. D: f4 Ce7 15. h4! N: a4 cu joc complicat (Smislov—Botvinnik, Moscova 1944). Albul poate încerca și continuări mai tăioase, de exemplu, 7. Dg4, care, după 7. . . c: d4 8. D: g7 Tg8 9. D: h7 Dc7 10. Ce2! Cbc6 11. f4 Nd7 12. Dd3 d: c3, duc la un joc complicat (Lilienthal—Levenfiș, Moscova 1936).

b) 3. Cd2. Acum, negrul are de ales între diferite mutări: 3. . . Cf6, 3. . . Cc6 sau contraatacul în centru 3. . . c7—c5, caracteristic partidei franceze. După 3. . . c5 jocul se poate desfășura după modelul partidei Botvinnik—Boleslavski. Jocul negrului poate fi întărit, dacă vrea să simplifice jocul, cu 5. . . Nd7 (în loc de Cc6) cu continuarea 6. De2+ De7 7. N: d7+ C: d7 8. d: c5 C: c5 9. Cb3 Ca4! și albul n-are decît un avantaj minimal de final.

Mutarea 3. . . Cf6 menține jocul mai complicat, dar după 4. e5 Cfd7 5. Nd3 c5 6. c3 Cc6 7. Cge2 Db6 8. Cdf3! albul obține perspective mai bune. 3. . . Cc6 contravine principiului de bază al contrajocului negru în apărarea franceză: blochează pionul „c”; intenția negrului este de a ataca centrul alb prin c5. După 4. Cf3 Cf6 5. e5 Cd7 6. Cb3 f6! 7. Nb5 se ajunge la un joc complicat.

c) 3. e5. Înaintarea aceasta în centru duce la variante tipice apărării franceze. Negrul contraatacă violent punctul d4 și obține joc bun, de exemplu: 3. ... c5 4. c3 Cc6 5. Cf3 Dh6 6. Ne2 Cge7 7. b3 c: d4 8. c: d4 Cf5 9. Nb2 Nb4+ 10. Rf1 h5!, etc.

Apărarea franceză este foarte bună pentru jucătorii defensivi. Ea duce la poziții solide; negrul trebuie să țină tot timpul seama de ideea de bază a deschiderii, care este contraatacul asupra centrului alb prin c7—c5, combinat eventual și cu atacul frontal f7—f6, în unele variante.

30. APĂRAREA CARO-KANN

(1. e4 c6).

Scopul strategic al acestei apărări este asemănător cu acela al apărării franceze. Negrul își construiește jocul în jurul pionului central d5, dar, spre deosebire de apărarea franceză, nebunul din c8 nu este închis și în unele variante este repede schimbat pentru calul regelui alb.

Apărarea aceasta a fost multă vreme jucată de către marele maestru de șah sovietic S. Flohr, care a obținut, cu ajutorul ei, multe succese. Defectul ei principal, din cauza căruia este relativ rar jucată în concursuri, este pasivitatea. În prima fază a partidei, negrul este redus la apărare și nu poate evita, dacă albul dorește acest lucru, simplificarea jocului.

Albul are mai multe posibilități de a continua jocul:

a) 2. d4 d5 3. e: d5 c: d5. Aici, schimbul în centru nu mai duce la poziții simetrice, ca în apărarea franceză. 4. e4 Cf6 5. Cc3 e6! Mai slab este 5. ... Cc6 6. Ng5! 6. Cf3 Ne7 7. c: d5. Înaintarea 7. c5 duce la complicații: 7. ... b6 8. b4 0—0 9. Ng5 Ce4! 7. ... C: d5 8. Nc4 0—0 9. 0—0 Cc6 10. Te1 cu joc aproximativ egal.

b) 2. d4 d5 3. Cc3. O încercare de a susține pionul e4, dar negrul își liberează jocul prin schimbul la e4, care în Caro-Kann este o cale de egalare foarte bună, spre deosebire de apărarea franceză. 3. ... d: e4 4. C: e4 Nf5. Aici se mai poate juca 4. ... Cd7 5. Cf3 Cgf6 6. Cg3 e6 7. Nd3 Ne7 8. 0—0 0—0 cu un avantaj minimal pentru alb; mai slab este 4. ... Cf6, deoarece prin 5. C: f6+ albul poate strica structura de pioni a negrului. 5. Cg3 Ng6 6. Cf3 Cd7 7. h4 h6 8. Nd3 N: d3 9. D: d3 Dc7 10. Nd2 e6 11. 0—0 0—0 12. Rb1 cu joc aproximativ egal.

c) 2. d4 d5 3. e5. Înaintarea în centru nu mai are aici o importanță la fel de mare ca în apărarea franceză, deoarece nebunul negru de cimpuri albe nu este închis. 3. ... Nf5! 4. Nd3. Practica a arătat că albul n-are la dispoziție un plan mai bun de joc, decât acest schimb al nebunului său „bun” pentru nebunul „slab” al

adversarului. 4. ... *N : d3* 5. *D : d3 e6* și negrul a ajuns la o poziție asemănătoare acelor care rezultă din apărarea franceză, fără să aibă nebunul închis. Jocul poate continua: 6. *Cc3 Db6* 7. *Cge2 c5!* 8. *d : c5* *N : c5* 9. 0—0 *Ce7* și negrul stă chiar ceva mai bine (Nimzovici—Capablanca, 1927).

d) 2. *Cc3*. Mutarea aceasta reprezintă începutul unui sistem mai modern de luptă împotriva apărării Caro-Kann. Albul renunță la început la mutarea *d2—d4*, pentru a-și dezvolta mai rapid forțele. Înaintarea *d2—d4* este jucată uneori mai târziu, sub forma unui sacrificiu de pion. Negrul are însă apărări și împotriva acestui sistem. 2. ... *d5* 3. *Cf3* *d : e4*. Aici se mai poate juca 3. ... *Ng4* 4. *h3* *N : f3* 5. *D : f3 e6* și acum, sacrificind un pion prin 6. *d4!*, albul obține un joc mai bun; interesantă este și varianta 3. ... *Cf6* 4. *e5* *Ce4* 5. *Ce2!* care duce la un joc complicat, dar în ultima instanță, favorabil albului. 4. *C : e4* *Cd7* și acum albul n-are ceva mai bun decât 5. *d4*, intrînd în varianta b.

31. APĂRAREA SICILIANĂ

(1. *e4 c5*)

Dintre jocurile semideschise, apărarea siciliană este cea mai jucată în concursuri. Lucrul acesta se explică prin faptul că este o deschidere care dă loc la o luptă dirză, în care negrul are mari șanse de a obține inițiativa, la cea mai mică greșeală din partea albului.

Spre deosebire de apărările Caro-Kann și franceză, în apărarea siciliană, negrul nu-și construiește un centru solid pe linia a 4-a, ci, prin înaintarea *c7—c5*, controlează la început importantul punct *d4*, iar mai târziu, după schimbul la *d4*, rămîne cu un centru reținut (pioni la *d6* și *e6*, sau la *d6* și *g6*, sau la *e6* și *a6*) și își eliberează jocul prin înaintarea *d6—d5*, la momentul oportun.

Desigur, acest centru reținut al negrului lasă mai mult spațiu la dispoziția albului, ceea ce favorizează organizarea de atacuri asupra flancului regelui negru. Practica a arătat însă că negrul are resurse foarte mari de apărare și poate chiar contraataca cu succes pe flancul damei și în centru.

În apărarea siciliană, există foarte multe variante, care, la prima vedere, par cu totul deosebite ca structură. În realitate însă jocul se desfășoară, în general, conform aceleiași scheme: albul caută să organizeze atacul pe flancul regelui, negrul pregătește contraatacul în centru și pe flancul damei.

În legătură cu aceste idei strategice, trebuie reținute următoarele reguli:

1) Negrul trebuie să fie atent și să nu permită albului să joace în deschidere mutarea c2—c4, deoarece ea paralizează posibilitatea de a obține eliberarea jocului prin d6—d5.

2) Albul trebuie să joace activ pe flancul regelui. El este obligat să atace, deoarece timpul este în favoarea negrului. Contraatacul negru pe flancul damei se dezvoltă de obicei mai lent, dar este foarte puternic.

Principalele linii de joc sunt determinate de schema de apărare pe care o adoptă negrul.

VARIANTA SCHEVENINGEN

În această variantă, negrul își dezvoltă nebunul regelui la e7, adoptând formația de pioni d6—e6. Albul obține de obicei un atac puternic pe flancul regelui, dar o serie de partide ale marelui maestru de șah Kotov, jucate în ultimul timp, au arătat că negrul se poate apăra cu succes. Jocul se poate desfășura în modul următor:

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 c : d4 4. C : d4 Cf6. Mutarea aceasta are de scop să oblige pe alb să apere pionul e4 și să-l împiedice astfel de a juca c2—c4. 5. Cc3 e6 6. Ne2 a6 7. a4. Un alt sistem de joc este aci 7. 0—0 Dc7 8. f4 Cc6 9. Ne3 Ne7 10. De1 0—0 11. Dg3 C : d4! 12. N : d4 b5 13. a3 Nb7 14. Rh1 Tfd8 15. Nd3 Tac8, cum s-a jucat în două partide Smislov—Kotov, Budapesta 1950 și Moscova 1951. 7. ... Dc7 8. 0—0 Cc6 9. Ne3 Ne7 10. f4 0—0 și șansele sunt aproximativ egale.

Varianta Scheveningen cere o excelentă tehnică a apărării din partea jucătorului cu negrul.

VARIANTA „DRAGONULUI”

Aci, negrul își dezvoltă nebunul regelui la g7 și caută să obțină contrajoc prin înaintarea d6—d5, combinată cu manevre pe flancul damei.

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 c : d4 4. C : d4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Ne3. Aici, albul poate juca și 6. f4, la care negrul nu trebuie să răspundă automat 6. ... Ng7, din cauza 7. e5, ci 6. ... Cc6 7. Nb5 Nd7. 6. ... Ng7 7. Ne2. Foarte interesant este aici atacul maestrului de șah sovietic Rauzer: 7. f3 0—0 8. Dd2 Cc6 9. 0—0 C : d4 10. N : d4 Da5 și datorită rocadelor în părți diferite, jocul este foarte tăios; totul depinde de felul cum fiecare dintre jucători conduce atacul asupra regelui advers; după cât se pare, șansele albului sunt mai bune. 7. ... 0—0 8. 0—0 Cc6 9. Dd2. Mutarea aceasta este una dintre cele mai bune în această poziție. Dacă negrul joacă acum 9. ... Cg4, atunci după 10. N : g4 N : g4

11. f4! el este silit să retragă nebunul, după care albul, prin Td1 și Df2, obține o poziție puternică. În afară de 9. Dd2, albul mai poate juca și 9. Cb3, prin care se împiedică înaintarea d6—d5 și se pregătește mutarea f2—f4. După 9. ... Ne6 10. f4 Ca5 11. f5 Nc4 12. C : a5 N : e2 13. D : e2 D : a5 14. g4! Db4!, negrul trebuie să joace foarte precis, pentru a para atacul alb.

Din cauza multipleror posibilități de atac ale albului, varianta „dragonului” este destul de rar jucată astăzi.

VARIANTA BOLESILAVSKI

O idee nouă și deosebit de interesantă a adus marele maestru de șah sovietic I. Boleslavski în tratarea apărării siciliene cu negrul. Contrar părerii generale, conform căreia se credea că înaintarea e7—e5 nu este bună pentru negru, deoarece se slăbește cîmpul d5 și pionul d6, I. Boleslavski a demonstrat că negrul poate obține, totuși, cu această mutare un joc bun, datorită controlului asupra punctelor d4 și f4 și, mai ales, datorită faptului că atacul alb pe flancul regelui nu se mai poate desfășura cu ușurință, ca în variantele în care negrul rămîne cu centrul „redus”.

Jocul se poate desfășura astfel:

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 c : d4 4. C : d4 Cf6 5. Cc3 d6 6. Ne2 e5 7. Cb3 (sau 7. Cf3 h6!). 7. ... Ne7! 8. 0—0 0—0 9. f4 a5! 10. a4 Cb4 11. Ne3 Ne6 cu joc foarte bun pentru negru (Grünfeld—Boleslavski, Varșovia 1947).

Sau:

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 c : d4 4. C : d4 Cf6 5. Cc3 a6 6. Ne2 c5 7. Cb3 Ne6 8. 0—0 Cbd7 9. Ne3 Ne7 10. f3 b5! cu joc egal.

În această ultimă variantă, negrul a înlocuit mutarea Cc6 cu a7—a6, dezvoltînd calul b8 la d7. Ambele sisteme bazate pe înaintarea e7—e5 sînt satisfăcătoare pentru negru.

ATACUL BAZAT PE Ne1—g5

Dacă negrul joacă după 1. e4 c5 2. Cf3, mutarea 2. ... Cc6, atunci albul are posibilitatea de a continua după 3. d4 c : d4 4. C : d4 Cf6 5. Cc3 d6 cu 6. Ng5. După 6. ... e6 7. Dd2 a6 8. 0—0—0 se ajunge la un joc foarte complicat, cu rocade în părți diferite, în care, ca și în sistemul Rauzer din varianta „dragonului”, fiecare dintre jucători desfășoară un atac puternic împotriva regelui advers.

Variantele de mai sus reprezintă numai cîteva dintre numeroasele posibilități ale apărării siciliene, care trebuie considerată astăzi ca una dintre cele mai bune apărări împotriva 1. e2—e4.

32. APĂRAREA ALEHIN (1. e4 Cf6)

Ideea acestei mutări neobișnuite de cal este următoarea: negrul se expune de la început înaintării pionilor albi, înaintare care se face cu cîștig de timp prin atacarea calului negru, pentru a atrage pe alb să-și formeze un centru avansat, prea avansat pentru a putea fi apărat cu succes. Ideea strategică fundamentală a apărării Alehin este ilustrată de următoarea variantă:

1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. c4 Cb6 4. d4 d6 5. f4 d : e5 6. f : e5 Cc6 7. Ne3 Nf5 8. Cc3 e6 9. Cf3, după care se ajunge la poziția din diagrama nr. 255, caracteristică pentru apărarea Alehin. Albul are un centru înaintat pe care negrul se va strădui în continuare să-l atace, de exemplu, prin manevra 9. ... Cb4 (sau întii 9. ... Ne7 10. Ne2) 10. Tc1 c5, sau în alt mod, prin 9. ... Ne7 10. Ne2 0—0 11. 0—0 f6!

Albul poate însă juca mai prudent, evitînd avansarea prea impetuoasă a pionilor centrali, de exemplu: 1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 și acum 3. d4. După 3. ... d6 4. Cf3 Ng4 5. Ne2 este mult mai greu pentru negru să atace centrul alb. După 5. ... Cc6 6. 0—0 e6 7. c4! Cb6 8. e : d6 c : d6 9. b3 Ne7 10. Ne3! albul stă mai bine datorită avantajului său de spațiu în centru.



Diagrama nr. 255

În apărarea Alehin, ideea strategică (atacarea centrului alb de pioni) este realizată, de obicei, printr-un joc tactic complicat, care convine jucătorilor combinativi.

33. APĂRAREA SCANDINAVĂ (1. e4 d5)

Apărarea aceasta este foarte rar jucată la turnee, deoarece, după 2. e : d5, dacă negrul reia cu dama, albul poate să se dezvolte cu tempo: 2. ... D : d5 3. Cc3. La un joc exact, albul obține avantaj. Iată o variantă demonstrativă:

1. e4 d5 2. e : d5 D : d5. Se poate juca și 2. ... Cf6, transformînd jocul într-un gambit, dar negrul nu obține mare lucru

prin aceasta. După 3. Nb5+ Nd7 4. Nc4 Ng4 5. f3 Nf5 6. Cc3 Cbd7 7. De2!, albul obține joc mai bun. Se poate juca de asemenea simplu 3. d4 3. Cc3 Da5 4. Cf3 Cf6 5. d4 Ng4 6. h3 Nh5 7. g4! Ng6 8. Ce5 c6 9. h4! cu avantaj pentru alb (Lasker).

34. JOCURILE ÎNCHISE

(1. d2—d4 d7—d5)

Deschiderea pionului damei a apărut în practica marilor turnee internaționale mult mai tirziu decât aceea cu pionul regelui. Cu încetul însă, pe măsura dezvoltării tehnicii jocului pozițional și a apărării (ceea ce a micșorat eficacitatea atacurilor care pot surveni în jocurile deschise și semideschise), deschiderile care se încep cu 1. d2—d4 au început să fie din ce în ce mai mult jucate și astăzi ele au depășit chiar în popularitate mutarea 1. e2—e4.

După 1. d2—d4, negrul poate răspunde simetric prin 1. ... d7—d5, sau poate juca alte mutări. În primul caz, avem grupul jocurilor închise, format aproape exclusiv din gambitul damei, cu numeroasele sale variante.

Înainte de a ne ocupa de această importantă deschidere, trebuie să subliniem că și în jocurile închise se repetă, sub altă formă, ideea strategică a atacării centrului advers. În locul mutării d2—d4, care am văzut că joacă rolul de străpungere în jocurile deschise, în jocurile închise același rol îl joacă înaintarea e2—e4, sau e2—e3—e4.

GAMBITUL DAMEI

Principala deschidere a jocurilor închise este gambitul damei, care rezultă după 1. d4 d5 2. c4. Denumirea de gambit este aci destul de nepotrivită, deoarece sacrificiul de pion al albului este iluzoriu. Albul își recîștigă cu ușurință pionul „sacrificat”.

Împotriva gambitului damei, negrul se poate apăra în numeroase moduri. El poate accepta gambitul (2. ... d : c4), cedind albului superioritatea în centru, poate susține centrul (prin 2. ... e6, închizîndu-și nebunul din c8, sau prin 2. ... c6, lăsîndu-l liber), sau poate contraataca în centru (prin 2. ... e5, contra-gambitul Albin). Fiecare dintre aceste variante prezintă foarte multe subdiviziuni. Noi ne vom limita să dăm doar cîteva linii de joc principale, din care să reiasă ideile strategice ale deschiderii.

GAMBITUL DAMEI ACCEPTAT

Acceptarea gambitului duce la un joc viu de figuri. În schimbul superiorității albului în centru, negrul obține contra-

șanse pe aripa damei. Pentru a păstra inițiativa, albul trebuie să înainteze în cele din urmă pionul său „e” la e4, după care pionul său d4 devine un obiectiv de atac pentru negru.

1. d4 d5 2. c4 d : c4 3. Cf3, (pentru a preveni e7—e5). 3. ... Cf6. Dacă negrul încearcă să apere pionul în plus, ajunge în poziție proastă, de exemplu: 3. ... b5? 4. a4 c6 5. e3 Db6 6. a : b5 c : b5 7. Ce5 Nb7 8. b3 c : b3 9. D : b3 și albul își recștigă pionul cu avantaj. 4. e3 e6 5. N : c4 c5! 6. 0—0 a6 7. De2 și acum, fie cu 7. ... Cc6 8. Cc3 b5 9. Nb3 Nb7 10. Td1 Ne7, fie mai bine cu 7. ... b5 8. Nb3 Nb7 9. a4 Cbd7! se ajunge la un joc complicat, cu șanse egale.

APĂRAREA „ORTODOXA” (2. ... e6)

Sustinind pionul d5 prin 2. ... e6, negrul obține o poziție solidă, dar își închide pentru multă vreme nebulul din c8. Totuși, după cum s-a văzut în practică, printr-o apărare atentă, negrul reușește să ajungă la una dintre mutările de eliberare caracteristice gambitului damei: c5 sau e5, obținind egalarea. Varianta principală a acestei apărări a survenit în nenumărate partide de concurs și a fost studiată în toate amănunțele, în special după meciul Alehin—Capablanca, din 1927.

Ideile principale se văd din următoarea desfășurare de mutări:

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Cc3 Cf6 4. Ng5 Ne7 5. e3 0—0 6. Cf3 Cbd7 7. Tc1 c6 8. Nd3 d : c4 9. N : c4 Cd5. (Manevra de eliberare a lui Capablanca). 10. N : e7 D : e7 11. 0—0. Aici se poate juca și mutarea lui Alehin 11. Ce4. 11. ... C : c3 12. T : c3 e5 13. d : e5. (S-a mai încercat aici și 13. Dc2 13. Nb3, 13. Db1, etc.). 13. ... C : e5 14. C : e5 D : e5 15. f4! (Vezi diagrama nr. 256). Cu această mutare se începe clasicul atac Rubinstein, care a fost analizat în amănunt, demonstrându-se că la o apărare corectă negrul obține egalitate (15. ... Df6! 16. e4 Ne6 17. e5 De7 18. Nd3 f5! Capablanca—Lasker, Moscova 1936). Poziția s-a simplificat și jocul merge spre remiză.

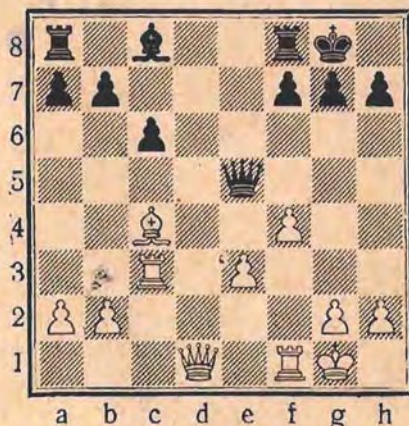


Diagrama nr. 256

Desigur, în această linie de joc alit albul, cit și negrul pot juca și alte mutări, trecind în alte variante (de exemplu: 5. ...Ce4 — varianta Lasker; 5. ...h6 6. Nh4 b6 — varianta Tartakower; 5. ...c6 6. Cf3 Da5 — varianta Cambridge Springs; 3. ...c5 — varianta Tarrasch, etc.).

APĂRAREA SLAVA

(2. ... c6)

Mutarea aceasta este mai elastică decît 2. ...e6, deoarece lasă posibilitatea de a dezvolta mai ușor nebunul din c8. Pot surveni diferite variante interesante, care au fost mult jucate în cele două meciuri pentru campionatul lumii dintre Alehin și Euwe (1935 și 1937). Actualmente, această apărare este foarte des jucată de către marele maestru de șah sovietic Vasili Smislov.

Iată principalele variante posibile:

a) 1. d4 d5 2. c4 c6 3. c : d5. (Așa-numita variantă a schimburilor). 3. ... c : d5 4. Cf3 Cf6 5. Cc3 Cc6 6. Nf4 Nf5. Se poate juca și 6. ...e6. 7. e3 e6 și deși poziția este simetrică, albul nu poate menține inițiativa. O partidă Trifunovici—Botvinnik (Mos-cova 1947) a continuat: 8. Db3 Nb4 9. Nb5 0—0 10. 0—0 N : c3 11. N : c6 N : b2 12. N : b7 N : a1 13. T : a1 Db6 14. N : a8 T : a8 remiză.

b) 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 d : c4 (4. ... e6 poate duce la așa-numita variantă de Meran, vezi mai jos). 5. a4. Aici se mai poate juca și 5. e3 b5 6. a4 b4 7. Ca2 e6 8. N : c4 5. ... Nf5 6. e3. Mai slab este 6. Ce5 e6 7. f3 Nb4 8. e4 N : e4! și pentru figura sacrificată negrul obține atac puternic. 6. ... e6 7. N : c4 Nb4 8. 0—0 0—0 9. De2 Ng4 și, deși albul amenință cu e3—e4, negrul poate obține joc egal. De exemplu: 10. Td1 Cbd7 11. h3 Nh5 12. e4 De7 13. e5 Cd5 14. Ce4 h6!

c) 1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 e6. Cu aceasta negrul renunță la posibilitatea de a dezvolta nebunul c8, bazindu-se pe faptul că nici pentru alb nu este alit de bine să joace acum 5. Ng5, din cauza 5. ... d : c4 6. e4 b5 7. e5 h6 8. Nh4 g5 9. C : g5 h : g5 10. N : g5 Cbd7! și negrul obține joc bun, cum a demonstrat în citeva partide M. Botvinnik. 5. e3 (evitind complicațiile din varianta de mai sus). 5. ... Cbd7 6. Nd3 d : c4 7. N : c4 b5 8. Nd3 a6 9. e4. (Mutarea cea mai energică). 9. ... c5 și se ajunge la un joc complicat în care șansele negrului nu sînt mai rele. De exemplu: 10. e5 c : d4 11. C : b5 C : e5! (sau 11. ... a : b5 12. e : f6 Db6!) 12. C : e5 a : b5 13. Df3! Nb4+ 14. Re2 Tb8 și șansele sînt egale. Varianta de Meran este foarte

complicată și are foarte multe subtilități tactice. Ea nu poate fi jucată decît după un studiu aprofundat.

CONTRAGAMBITUL ALBIN

(2. ... e5)

Încercarea aceasta de a prelua inițiativa, printr-un sacrificiu de pion, poate duce la mari complicații; în cazul unui joc inexact al albului, negrul poate obține cu ușurință avantaj. La un joc corect însă, albul respinge încercările de atac ale negrului și rămîne cu un joc mai bun. Iată o variantă demonstrativă:

1. d4 d5 2. c4 e5 3. d : e5 d4! Pe presiunea pe care o exercită acest pion înaintat își bazează negrul tot jocul. 4. Cf3. (Rău este 4. e3? Nb4+ 5. Nd2 d : e3! 6. N : b4 e : f2+ 7. Re2 f : g1C+ și cîștigă). 4. ... Cc6 5. Cbd2 Ne6 6. g3 Nc5 7. Ng2 Cge7 8. 0—0 a5 9. b3 0—0 10. Nb2 Cg6 11. Ce4 Na7 12. a4 cu avantaj pentru alb.

35. SISTEMUL COLLE

Dintre deschiderile care pot surveni după 1. d4 d5 prezintă importanță numai sistemul Colle. Albul renunță la mutarea c2—c4 și construiește triumghiul de pioni d4—c3—e3, pregătind mai tirziu înaintarea e3—e4, pentru a obține astfel atac la rege.

Cu deschiderea aceasta se pot obține cu ușurință atacuri puternice, dacă negrul nu se apără exact. Negrul are însă la dispoziție numeroase căi de egalare. Iată una dintre cele mai simple:

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. e3 c5 4. Cbd2. În practică, ordinea acestor mutări poate fi și alta. 4. ... g6! (Cel mai eficace sistem de apărare). 5. c3 Cbd7 6. Nd3 Ng7 7. 0—0 0—0 8. b4! În varianta aceasta, ideea principală a sistemului Colle nu mai este aplicabilă; după 8. e4 d : e4 9. C : e4 c : d4 10. C : d4 C : e4 11. N : e4 Cc5, negrul stă mai bine. 8. ... c : b4 9. c : b4 Ce8 cu joc egal.

În afara gambitului damei și a sistemului Colle, albul nu are la dispoziție, după 1. d4 d5, alte continuări care să fie primejdioase pentru negru. Dezvoltarea nebunului la g2 (după g2—g3) duce de obicei la jocurile de flanc.

36. JOCURILE SEMIÎNCHISE

(Alte răspunsuri la 1. d2—d4 în afară de d7—d5).

Grupul acesta de deschideri, care era aproape complet necunoscut la începutul acestui secol, constituie astăzi una dintre armele cele mai uzitate împotriva mutării 1. d2—d4.

Am văzut că, după 1. d2—d4, ideea strategică principală a albului este de a ajunge în condiții favorabile la înaintarea e2—e3—e4, după o pregătire mai mult sau mai puțin lungă. Scheletul de pioni fixat în centru duce însă la o oarecare rigiditate a poziției, ceea ce asigură albului o inițiativă destul de durabilă, împotriva căreia negrul trebuie să lupte cu atenție, fiind redus la apărare de-a lungul a multe mutări. (Vezi varianta Rubinstein din gambitul damei).

Nu poate însă negrul să lupte cu alte mijloace împotriva ocupării centrului de către alb prin e4, fără să joace imediat d7—d5? Lucrul acesta s-a dovedit posibil și jocurile semiînchise, în frunte cu Indiana veche, deschidere pe care o juca marele Ci-gorin, au început să ia cu înțeles locul gambitului damei.

Pornind de la ideea controlării cimpului e4 în alt mod decât prin d7—d5, negrul trebuie să aibă în vedere în mod permanent următoarele două idei strategice, care constituie esența jocurilor semiînchise:

1. Poate fi albul împiedicat, sau nu, de a-și crea un centru puternic, cu pioni pe c4, d4 și e4?

2. Dacă albul își poate crea un astfel de centru, poate fi el atacat și dislocat?

Scopul negrului este fie de a împiedica formarea centrului alb, fie, în cazul când el se formează, de a-l distruge prin străpungeri de flanc (f7—f5 sau c7—c5).

Ținând seama de aceste idei strategice, jocurile semiînchise sînt ușor de înțeles. În studierea lor, cititorul trebuie să țină însă seama de numeroasele posibilități de intervertire a mutărilor, ca și de faptul că uneori se poate trece dintr-un sistem în altul.

În general, jocurile semiînchise se bazează pe mutarea 1. ... C/6, care corespunde cel mai bine ideii de control asupra cimpului e4, dezvoltînd în același timp o figură.

Cele mai importante jocuri semiînchise sînt:

Apărarea Nimzovici.

Complexul indiane vechi.

Indiana damei.

Apărarea Grünfeld.

Apărarea olandeză

37. APĂRAREA NIMZOVICI

(1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Nb4)

Deschiderea aceasta este cel mai des jucată la turneele moderne. Ca și apărarea siciliană, ea este o deschidere combativă, în care negrul luptă cu multă energie împotriva înaintării e4.

Lupta aceasta în jurul punctului e4 constituie elementul strategic principal al apărării Nimzovici.

După cele trei mutări caracteristice de mai sus, albul are la dispoziție mai multe continuări, care duc la variante interesante. Iată câteva dintre cele mai caracteristice:

a) 4. Dc2. Această mutare corespunde în totul scopului strategic al albului; controlează cîmpul e4 și, în plus, apără calul c3, permițînd reluarea cu dama în caz de schimb. 4. ... c5. Negrul are la dispoziție și alte apărări. 4. ... Cc6 sau 4. ... d6, cu ideea de a ajunge la e6—e5, 4. ... d5, blocînd centrul și intrînd în variante asemănătoare gambitului damei, profitînd de faptul că dama albă este la c2 și nu mai susține pionul d4 5. d : c5 N : c5 6. Cf3 d5! 7. e3 0—0 8. a3 d : c4 9. N : c4 Cbd7 10. b4 Nd6 11. Nb2 De7 cu joc egal (Pachman).

b) 4. e3. Cu mutarea aceasta campionul mondial M. Botvinnik a obținut multe succese. Aici, negrul are la dispoziție multe sisteme de apărare. De exemplu: 4. ... c5 5. a3 N : c3+ 6. b : c3 b6 7. Nd3 Nb7 8. f3 Cc6 9. Ce2 0—0 10. 0—0 Ca5 11. e4 Ce8 12. Cg3 c : d4 13. c : d4 Tc8 cu joc satisfăcător pentru negru (Gheller—Euwe, Neuhausen 1953). Marele maestru de șah sovietic Taimanov a jucat de multe ori cu succes 4. ... Cc6, de exemplu: 4. ... Cc6 5. Ce2 d5 6. a3 Ne7 7. Cg3 h5! (Botvinnik—Taimanov, Moscova 1951). Partidele turneelor din ultimii ani conțin numeroase sisteme de joc, în special pentru negru, împotriva mutării 4. e3.

c) 4. a3. Cea mai radicală rezolvare a problemei, dar albul nu obține mare lucru. 4. ... N : c3+, 5. b : c3 c5 și dacă albul joacă acum 6. e3, se ajunge în varianta b, iar la 6. f3 negrul egalează prin 6. ... d5 7. e3 0—0 8. c : d5 C : d5 9. Nd2 Cc6 10. Nd3 c : d4 11. c : d4 e5!

d) Albul mai poate juca și alte mutări, mai puțin bune însă decît cele trei indicate mai sus. De exemplu: 4. Db3 c5 5. d : c5 Ca6! 6. a3 N : c5 7. Cf3 b6 8. Ng5 Nb7 9. e3 Ne7 10. Ne2 0—0 11. 0—0 Cc5 (Eliskases—Botvinnik, Moscova 1936), sau 4. Cf3 b6 5. Ng5 h6 6. N : f6 N : c3+ 7. b : c3 D : f6 8. e4 Nb7 9. Nd3 d6 10. 0—0 c5 cu joc egal (Euwe—Alehin, 1937).

38. COMPLEXUL INDIANEI VECHI

În deschiderea aceasta, negrul lasă pe alb să-și formeze un centru puternic (c4, d4, e4 și chiar f4), obținînd în schimb o dezvoltare rapidă și o poziție elastică, permițînd contraatacuri pu-

ternice asupra centrului alb, în special prin f7—f5. Analizele și partidele din ultimii zece ani ale marilor maeștri de șah sovietici Boleoslavski, Bronstein, Gheller, au demonstrat că acest sistem de dezvoltare asigură negrului un joc plin de perspective.

Iată variantele cele mai caracteristice:

a) 1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. f4!? După cum se va vedea, centrul acesta este vulnerabil. 5. ... c5! 6. d5 0—0 7. Cf3 e6 8. Nd3 e : d5 9. c : d5 Db6! și negrul stă mai bine. Varianta aceasta constituie un exemplu caracteristic de atac asupra centrului alb de pioni.

b) 1. d4 Of6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. j3. Cu mutarea aceasta, albul își consolidează întii centrul, cu intenția de a face rocade mare și a ataca pe flancul regelui. Planul acesta poate duce la victorii rapide, dacă negrul nu se apără corect. De obicei, se ajunge 'la un joc foarte tăios. 5. ... 0—0 6. Ne3 6. ... Ce8 7. Dd2 f5 8. 0—0—0 cu șanse de ambele părți. În afară de 5. ... Ce8, negrul mai are și alte metode de apărare, mai complicate.

c) 1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. g3 0—0 6. Ng2. Botvinnik considera această dezvoltare a nebunului la g2 ca cel mai bun sistem al albului. 6. ... e5 7. Of3. Se poate juca și 7. Cge2, la care negrul răspunde 7. ... e : d4, intrind în varianta principală. 7. ... Cbd7 8. 0—0. Altit mutările albului, cit și ale negrului pot fi jucate și în altă ordine. Intervtirile de mutări sint foarte obișnuite în această deschidere. 8. ... e : d4. (Mutarea preferată de Gheller. Se poate juca și 8. ... c6). 9. C : d4 Cc5 10. h3 Te8 11. Tel a5 12. Dc2 c6 13. Ne3 a4 14. Tad1 Cf7 cu joc bun pentru negru. O partidă Smislov—Ciociltea (București 1953) a continuat cu 15. Cde2 Da5 16. T : d6 Ce5! și negrul stă chiar ceva mai bine.

d) 1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 Ng7 4. e4 d6 5. Cf3 0—0 6. Ne2. Aici albul își dezvoltă nebunul la e2. 6. ... e5 7. 0—0 Cbd7. Aici se poate juca și 7. ... Cc6 8. d5 Ce7. 8. Tel c6 9. Nf1 Te8 10. Tb1! e : d4 11. C : d4 Cc5 12. j3 a5 13. Ne3 Cf7 14. Dd2 Ce5 cu șanse egale.

Indiana veche reprezintă chiar pentru jucătorii cu mai puține cunoștințe teoretice un sistem ușor de asimilat, deoarece negrul își realizează planul de dezvoltare, indiferent de sistemul pe care-l alege albul.

39. INDIANA DAMEI

(1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 b6)

Dacă albul nu joacă mutarea 3. Cc3, evitind intrarea în apărarea Nimzovici, atunci negrul poate continua lupta de figuri

pentru controlul cîmpului e4, prin b7—b6, instalînd apoi nebunul de cîmpuri albe pe diagonala mare. Indiana damei dă loc la numeroase schimburi, ceea ce ușurează în mare măsură apărarea negrului. Lucrul acesta se vede clar din varianta principală:

4. g3. Albul poate juca și e3 urmat de Nd3, dar dezvoltarea nebunului la g2 este mai bună. 4. ... Nb7 5. Ng2 Ne7. O altă continuare este 5. ... Nb4+ 6. Nd2 N : d2+ sau 6. ... De7. 6. 0—0 0—0 7. Cc3 Ce4 8. Dc2 C : c3 9. D : c3 f5 și negrul, controlînd suficient punctul e4, are șanse egale.

40. APĂRAREA GRÜNFELD

(1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. Cc3 d5)

Deschiderea aceasta constituie o încercare de a combina complexul Indianei vechi cu mutarea centrală d7—d5. Albul are posibilitatea de a-și crea de la început un centru puternic, ceea ce dă loc la o luptă interesantă.

a) 4. c : d5 C : d5 5. e4 C : c3 6. b : c3 c5 7. Nc4 Ng7 8. Ce2 c : d4 9. c : d4 Cc6 10. Ne3 0—0 11. 0—0 Ng4 12. f3 Ca5 și lupta continuă în jurul atacului și apărării centrului alb. În general șansele albului sînt mai bune, de exemplu 13. Tc1 C : c4 14. T : c4 Nd7 15. Db3 Da5 16. Tfcl Tac8 17. Rf2 cu un final ceva mai bun pentru alb.

b) 4. Cf3 Ng7 5. Db3 d : c4. Cu aceasta negrul permite albului să-și formeze un centru puternic. 6. D : c4 0—0 7. e4 Ng4 8. Ne3 Cfd7. Cu manevra aceasta de cal se începe un sistem foarte interesant de atac asupra centrului alb, elaborat de către Smislov. Calul deschide importanta diagonală a nebunului g7 și se îndreaptă spre b6, de unde va exercita controlul asupra cîmpurilor d5 și c4. Practica a arătat că negrul obține șanse excelente. O partidă Euwe—Smislov (campionatul mondial 1948) a continuat: 9. Db3 Cb6 10. a4 a5 11. d5 N : f3 12. g : f3 Dd6! cu joc foarte bun pentru negru.

c) 4. Nf4. (La 4. Ng5 negrul răspunde 4. ... Ce4!). 4. ... Ng7 5. e3 0—0 6. Tc1. (Sau 6. Db3 c5! 7. c : d5 c : d4 8. e : d4 Cbd7 9. Ne2 Cb6 10. Nf3 Ng4 cu joc egal). 6. ... c5 7. d : c5 Ne6! (Mutare recomandată de Botvinnik, după care negrul obține joc bun). 8. Cf3 Cc6 9. Ne2 Ce4 10. c : d5 C : c3 11. b : c3 N : d5 și negrul stă chiar ceva mai bine (Liublinski—Smislov, Moscova 1945).

Primele două variante date mai sus și în special varianta lui Smislov, reprezintă un model tipic de luptă împotriva unui centru de pioni, în jocurile semiînchise.

41. APĂRAREA OLANDEZĂ

(1. d4 f5)

La prima vedere, apărarea olandeză pare să facă excepție de la jocurile semiînchise, deoarece negrul dă lupta pentru punctul e4 cu ajutorul unui pion, chiar de la început. În realitate, aceleași idei strategice îi stau la bază. Negrul luptă pentru împiedicarea înaintării e2—e4, iar albul pentru realizarea ei. Trebuie subliniat însă că negrul are posibilitatea ca, adoptând formația „zid de piatră” (stonewall — pionii pe c6, d5, e6 și f5), să împiedice definitiv înaintarea e4, după care se ajunge la un joc pozițional, asemănător gambitului damei. Dacă negrul adoptă formația de pionii d6—e5—f5, atunci lupta pentru e4 se combină cu un atac al negrului pe flancul regelui, în timp ce albul atacă pe flancul damei.

Un amănunt important în legătură cu apărarea olandeză este că ea se joacă de obicei în ordinea de mutări 1. d4 e6 2. c4, f5, pentru a evita atacul Staunton (1. d4 f5 2. e4!), care dă albului atac. După 1. d4 e6, albul are însă posibilitatea de a trece în apărarea franceză, prin 2. e4.

Iată variantele principale:

a) 1. d4 f5 2. e4. (Gambitul Staunton). 2. ... f : e4 3. Cc3 Cf6 4. Ng5. (Se poate juca și direct 4. f3). 4. ... c6 (4. ... d5? 5. N : f6 e : f6 6. Dh5+ g6 7. D : d5) 5. f3! d5. (Sau 5. ... e : f3 6. C : f3 e6 7. Nd3 Ne7 8. Ce5). 6. f : e4 d : e4 7. Nc4 și albul are atac pentru pionul sacrificat.

b) 1. d4 f5 2. c4 e6 3. g3 Cf6 4. Ng2 Ne7 5. Cf3 0—0 6. 0—0 și acum negrul are de ales între:

6. ... d5 7. b3 c6 (formația „zid de piatră”) 8. Cc3. (Sau 8. Na3 N : a3 9. C : a3 Cbd7 10. Cc2 De8 11. Cb4! Ragozin—Botvinnik, 1939). 8. ... De8 9. Nf4 Dh5 10. Te1 Cbd7 11. Cd2 g5 : cu joc mai bun pentru negru (Steiner—Botvinnik, Groningen 1946).

6. ... d6 7. Cc3 De8 8. b3 a5 9. Nb2 Ca6 și negrul pregătește înaintarea e6—e5. O partidă Furman—Simagin (Leningrad 1946) a continuat cu 11. a3 e6 12. Te1 Nd7 13. e3 Nd8! 14. Te1 e5 și negrul are joc bun.

42. JOCURILE DE FLANC

Din această grupă fac parte deschiderile în care albul nu avansează de la început în centru pionii „e” sau „d”, ci, fie că joacă 1. c4 sau 1. f4, fie că pregătește întâi mutarea c2—c4, prin

dezvoltarea laterală (la g2 și b2) a unuia sau a ambilor săi nebuni.

Ideea strategică fundamentală a acestui grup de deschideri și în special a deschiderii Reti este, spre deosebire de celelalte deschideri analizate până acum, de a nu ocupa imediat centrul, ci de a-l controla și de a-l ocupa în momentul cind lucrul acestu este cel mai favorabil pentru alb.

În practică, una dintre principalele arme pe care le utilizează albul este ideea strategică pe care am văzut-o aplicată de negru în jocurile semiînchise. Adversarul este lăsat să-și construiască un centru de pioni aparent puternic, care apoi este atacat cu energie și dislocat. Lucrul acesta este în special valabil pentru deschiderea Reti.

Principalele jocuri de flanc sint:

Deschiderea engleză (1. c4).

Deschiderea Reti (1. Cf3 urmat mai tirziu de c4).

Deschiderea catalană. (Un fel de gambit al damei, în care albul își dezvoltă nebunul la g2).

Deschiderea Bird (1. f4).

43. DESCHIDEREA ENGLEZA

(1. c2—c4)

Cu mutarea 1. c4 albul stabilește controlul asupra punctului d5, control pe care îl întărește în unele variante prin dezvoltarea nebunului la g2. Trebuie remarcat că, după mutarea aceasta, pot surveni numeroase deschideri cu culorile inversate, de exemplu: siciliana la alb. De asemenea sint posibile numeroase treceri în alte deschideri: 1. c4 Cf6 2. d4, sau 1. c4 f5 2. d4, etc.

Principalul răspuns al negrului este 1. ... e7—e5, după care survine deschiderea engleză propriu-zisă.

1. c4 e5 2. Cc3 Cf6 3. Cf3 Cc6 4. d4. Acum 4. d3 duce la varianta dragonului din apărarea siciliană, cu un tempo în plus pentru alb; 4. e4 duce la blocarea poziției în centru, cu intenția de a ataca mai tirziu pionul negru e5. 4. ... e : d4 5. C : d4 Nb4 6. Ng5! h6 7. Nh4 N : c3+ 8. b : c3 d6 (8. ... Ce5 este mai slab) cu un joc pozițional interesant, cu șanse de ambele părți.

Dacă negrul nu joacă imediat 1. ... e5, ci 1. ... Cf6, iar albul vrea să evite trecerea în alte apărări cunoscute, atunci după 2. Cc3 c5 se poate ajunge la o variantă simetrică interesantă. 3. Cf3 d5 4. c : d5 C : d5 5. e4! Cb4 (5. ... C : c3 6. b : c3 g6 duce la o poziție din apărarea Grünfeld). 6. Nc4 Cd3+ 7. Re2 C : c1+ 8. T : c1 cu avantaj pentru alb.

44. DESCHIDEREA RETI

(1. Cf3 d5 2. c4)

Deschiderea aceasta are nenumărate variante, în care de multe ori ordinea mutărilor se inversează. Tipul pozițiilor care rezultă este însă similar aceluia din variantele care urmează:

a) 2. ... d : c4 3. e3. (Mai bine decît 3. Ca3). 3. ... Cf6 4. N : c4 e6 5. d4 c5 cu joc egal.

b) 2. ... d4 3. e3 Cc6 4. e : d4 C : d4 5. C : d4 D : d4 6. Cc3 c6 7. d3 e5 8. Ne3 Dd6 cu joc egal (Lisitin—Flohr, 1949).

c) 2. ... c6 3. b3 Nf5 4. Nb2 e6 5. g3 Cf6 6. Ng2 Cbd7 7. 0—0. Aceasta este continuarea clasică, în care se dă lupta principală între centrul negru de pioni și atacul de flanc al albului asupra lui. 7. ... h6. În cunoscuta partidă Reti—Lasker, 1924, a urmat 7. ... Nd6 8. d3 0—0 9. Cd2 e5 10. c : d5 c : d5 11. Tc1 De7 12. Tc2 (mai tare era 12. Te1) 12. ... a5! 13. a4 h6 14. Da1! Tfe8 15. Tfel Nh7 16. Cf1 Cc5 17. T : c5! N : c5 18. C : e5 cu joc complicat. 8. d3 Ne7 9. Cbd2 0—0 10. Tc1 cu șanse egale (Capablanca—Lilienthal, Moscova 1936).

45. DESCHIDEREA CATALANĂ

Ordinea exactă a mutărilor în această deschidere este foarte greu de fixat. Ea poate apare prin intervertire de mutări din deschiderea Reti, din gambitul damei, sau din partida pionului damei. Trăsătura ei caracteristică este însă combinarea mutărilor d2—d4 și g2—g3.

Varianta principală este:

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. Cf3 Ne7 5. Ng2 0—0 6. 0—0 și acum negrul poate juca fie 6. ... c5 7. c : d5 C : d5!, după care, prin 8. e4!, albul poate obține un joc ceva mai bun, fie mai solid 6. ... c6, după care albul pregătește înaintarea e2—e4 prin b3, Cbd2, Dc2, iar negrul se dezvoltă prin b6, Nb7, Cbd7.

În loc de 4. ... Ne7, negrul poate juca și 4. ... d : c4, intrînd în variante asemănătoare gambitului damei acceptat. Poate urma 5. Da4+ Cbd7 6. Ng2 a6! 7. Cc3 Tb8 (îorînd pe alb să ia la c4). 8. D : c4 b5 9. Dd3 Nb7 10. 0—0 c5 cu joc egal.

46. DESCHIDEREA BIRD

(1. f2—f4)

Înaintarea aceasta laterală poate duce, după 1. ... d5, la un fel de olandeză cu culorile inversate, iar după 1. ... e5, la gambitul From. Printr-un joc corect, negrul obține în ambele cazuri poziții bune.

Cea mai bună linie de joc pentru negru este 1. ... d5 2. e3 Cf6 3. Cf3 g6 4. d4 (se poate juca și d3). 4. ... Ng7 5. Nd3 0—0 6. 0—0 c5 7. c3 Db6 8. Cbd2 Nf5! 9. N : f5 g : f5 și negrul are un joc bun.

Gambitul From 1. ... e5 poate duce la complicații, de exemplu: 2. f : e5 d6 3. e : d6 N : d6 4. Cf3 g5 5. d4! g4 6. Ce5. Mutarea 6. Cg5 este mai riscantă; negrul poate răspunde Cc6 cu amenințarea C : d4. 6. ... N : e5 7. d : e5 D : d1+ 8. R : d1 Cc6 9. Cc3 Ne6 10. Nf4 0—0—0+ cu joc aproximativ egal (Cigorin—Tarasch, 1898).

*
* *
*

Pentru a ilustra mai bine cum se joacă o partidă de șah, dăm, în continuare, o serie de partide, dintre cele mai bune, jucate de maeștrii de șah sovietici și jucătorii romini.

GAMBITUL DAMEI (Varianta Cigorin)

Alb: R. Teichman

Negru: M. I. Cigorin

Turneul internațional de la
Cambridge-Springs, 1904.

- | | |
|------------|----------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | Cb8—c6 |
| 3. Cg1—f3 | Nc8—g4 |
| 4. c4 : d5 | Ng4 : f3 |
| 5. d5 : c6 | Nf3 : c6 |

Cu această deschidere, după părerea mea favorabilă negrului, am avut succes în câteva partide, împotriva lui Pillsbury și a altora.

- | | |
|-----------|-------|
| 6. Cb1—c3 | e7—e6 |
| 7. Nc1—f4 | |

Cigorin a continuat cu 7. e4 Nb4 8. f3, dar după 8. ... Ce7 urmat de f7—f5, pionii centrali ai albului și-au pierdut importanța.

- | | |
|------------|---------|
| 7. ... | Cg8—f6 |
| 8. e2—e3 | Nf8—b4 |
| 9. Dd1—b3 | Cf6—d5 |
| 10. Nf4—g3 | 0—0 |
| 11. Nf1—d3 | Dd8—g5! |

Mutarea aceasta împiedică pe alb să facă rocada mică, deoarece la 12. 0—0 ar fi urmat 12. ... N : c3 și 13. ... C : e3.

12. Db3—c2
13. Ng3—e5
14. 0—0—0
15. b2 : c3

f7—f5
Tf8—f7
Nb4 : c3
b7—b5!

Privind poziția aparent atât de solidă a albului (vezi *diagrama nr. 257*), care se pregătește de atac pe flancul regelui, este greu de crezut că numai după 12 mutări poziția regelui său, depărtat în acest moment de raza de acțiune a figurilor negre, va fi complet distrusă, cu atât mai mult cu cât cu negrul joacă un excelent maestru al apărării, — dar adversarul său era un neegalat maestru al atacului (N. Grecov).

„Poziția prezintă un mare interes, ea arătând calitățile re-



Diagrama nr. 257

observăm că în același mod își consolida calul în centru, în poziții asemănătoare (cu ajutorul celor doi pionii la b5 și f5), marele maestru Nimzovici, un sfert de veac mai târziu...

Este paradoxal că principalul minus al poziției albului constă în poziția „tare” a nebunului său la e5, deși de acest nebun erau legate, evident, toate speranțele albului. Acest nebun alb nu poate însă lua parte la apărarea regelui său, asupra poziției căruia negrul începe un contraatac energetic. Au fost necesare numai patru mutări pentru ca atacul negrului să fie imparabil.

Aceasta este o poziție din timpurile noastre. Maeștrii contem-

porani, deși tehnica șahului a făcut mari progrese, nu s-ar da înapoi să joace o astfel de partidă, ci dimpotrivă, s-ar mindri cu ea. Cigorin a jucat această partidă acum 49 de ani!“

(Comentariu făcut de campionul mondial M. Botvinnik, în revista „Sahmati“, 1949, pag. 28).

16. Th1—g1

Dg5—e7!

17. Td1—f1

...

Pentru ca după 17. ... Da3+ 18. Rd2 b4 și Na4, dama și turnul să nu fie atacate de nebun. Mutarea 17. Rb2 nu ar fi împiedicat pe negru să continue atacul direct la rege; de exemplu, 17. ... Tb8 18. g4 b4 19. c4 Cc3 20. Tdf1 Ca4+ 21. Ra1 (și mai rău este 21. Rc1) 21. ... b3 22. a : b3 Da3+ 23. Da2 T : b3 și negrul câștigă cel puțin un nebun.

17.

De7—a3+

18. Rc1—d2

b5—b4!

19. c3—c4

Nc6—a4!

20. Dc2—b1

Cd5—c3!

„Lovitură după lovitură! Ca întotdeauna, Cigorin conduce atacul cu o imensă energie“ (Schlechter). (Vezi diagrama nr. 258).

21. Db1—a1

Ta8—d8!

22. g2—g3

Cc3—e4+

23. Rd2—e2

...

Și după 23. N : e4 f : e4, albul n-ar fi putut salva partida; dacă 24. Db1, atunci 24. ... Dc3+ și Nc2.

23.

Ce4—c5!

24. Da1—b1

...

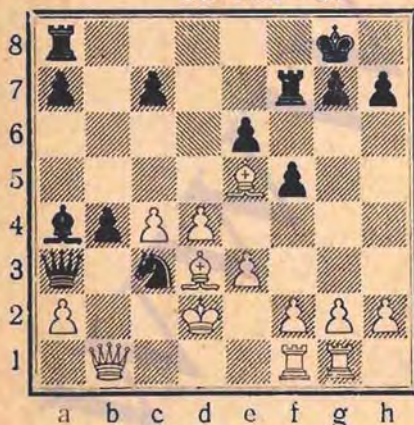


Diagrama nr. 258



Diagrama nr. 259
Albul a cedat

După 24. Nb1, negrul ar fi cîștigat dama cu 24. ... Cb3.

24.	Cc5 : d3
25. Db1 : d3	Da3 : a2+
26. Re2—f3	Na4—c2!

(Vezi *diagrama nr. 259*).

Albul pierde dama sau este făcut mat în citeva mutări:
27. Dd2 Ne4+ 28. Re2 Nf3+, etc.

(Comentarii de M. I. Cigorin, din cartea „120 partide alese ale lui M. I. Cigorin“).

GAMBITUL DAMEI

Alb: *A. Alehin*

Negru: *Dr. E. Lasker*

Jucată în turneul internațional de la Zürich
1934

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Cb1—c3	Cg8—f6
4. Cg1—f3	Nf8—e7
5. Nc1—g5	Cb8—d7
6. e2—e3	0—0
7. Ta1—c1	c7—c6
8. Nf1—d3	d5 : c4
9. Nd3 : c4	Cf6—d5
10. Ng5 : e7	Dd8 : e7
11. Cc3—e4	

O altă continuare deseori jucată este 11. 0—0. Mutarea din partidă a fost jucată cu succes de Alehin în numeroase partide, în special în meciul său cu Capablanca, din 1927.

11.	Cd5—f6
12. Ce4—g3	e6—e5
13. 0—0	e5 : d4
14. Cg3—f5	De7—d8
15. Cf3 : d4	Cd7—e5
16. Nc4—b3	Nc8 : f5
17. Cd4 : f5	Dd8—b6

Pînă la a 17-a mutare a albului, partida s-a desfășurat la fel ca numeroase alte partide. Ultima mutare a negrului este greșită, deși la prima vedere pare foarte naturală. Lucrul acesta însă nu este de loc ușor de demonstrat și faptul că Alehin obține cîștigul în numai 10 mutări este într-adevăr uimitor. Ulterior, s-a ajuns la concluzia că negrul poate obține egalitate cu 17. ... b6.

18. Dd1—d6!

Atacind calul negru din e5 și amenințind, eventual, Cf5—h6+, ceea ce după g : h6 ar fi dus la o slăbire simțitoare a flancului regelui negru.

18.

Ce5—d7

Era de considerat 18. ... Tae8, de exemplu 19. Ch6+ Rh8, sau 19. Ce7+ Rh8 20. D : e5 Cg8!

19. Tf1—d1

Ta8—d8

20. Dd6—g3

.



Diagrama nr. 260



Diagrama nr. 261
Poziția finală

Cu amenințarea brutală de mat la g7, dar și cu amenințarea 21. Ch6+ urmat de C : f7+, ceea ce forțează pe negru să-și slăbească flancul regelui.

20.
21. Dg3—g5!

g7—g6
.

Fiecare mutare a albului amenință ceva, nelăsind adversarului nici un moment de răgaz. Acum, între altele, negrul trebuie să pareze 22. Td6.

21.
22. Cf5—d6
23. e3—e4!

Rg8—h8
Rh8—g7
.

Alehin conduce atacul cu o măiestrie desăvârșită. Pionul „e” amenință să înainteze cu câștig de tempo până la e6 și, în același

timp, s-a eliberat linia a 3-a, permițind aducerea turnurilor pentru atac, pe flancul regelui.

23. . . . Cf6—g8

Cu intenția de a alunga dama albă prin f7—f6.

24. Td1—d3 f7—f6

Nici 24. . . h6 nu era mai bine. Ar fi urmat: 25. Cf5+ Rh7 26. C : h6 C : h6 27. Th3, etc., sau 26. . . f6 27. Cf5! g : f5 28. Th3 mat. Ceva mai bine ar fi fost 24. . . Cdf6, deși și atunci după 25. e5 Ce4 26. Dh4 C : d6 27. e : d6 pionul liber al albului i-ar fi asigurat ciștiul.

25. Cd6—f5+ Rg7—h8
26. Dg5 : g6! Negrul cedează.

(Vezi diagrama nr. 261).

Matul nu poate fi evitat. Atacul a durat numai 9 mutări (primele 17 au fost teorie), dar fiecare dintre ele a făcut parte dintr-un tot unitar, armonic: cea mai scurtă cale de ciști!

GAMBITUL DAMEI

Alb. *M. Botvinnik*

Negru: *M. Euwe*

Meci-turneu pentru campionatul mondial,
Moscova 1948.

1. d2—d4	d7—d5
2. Cg1—f3	Cg8—f6
3. c2—c4	e7—e6
4. Cb1—c3	c7—c6
5. e2—e3	Cb8—d7
6. Nf1—d3	d5 : c4
7. Nd3 : c4	b7—b5
8. Nc4—d3	a7—a6
9. e3—e4	c6—c5
10. e4—e5	c5 : d4
11. Cc3 : b5	a6 : b5

Toate aceste mutări s-au jucat în numeroase partide și constituie așa-numita variantă de Meran, care a fost mult analizată de către teoreticienii sovietici. În locul ultimei mutări a negrului, probabil că este mai bună vechea continuare 11. . . C : e5 12. C : e5 a : b5, deoarece, cum s-a demonstrat în ultimul timp, mutarea lui Stahlberg 13. Df3! nu este atât de tare pe cât se credea. Într-adevăr, după 13. . . Nb4+ 14. Re2 Tb8 15. Dg3 Dd6 16

Cf3 D : g3 17. h : g3 Nd6 finalul este aproximativ egal (Szabó—Stahlberg, Stockholm 1948).

12. e5 : f6

Dd8 —b6

13. f6 : g7

Nf8 : g7

14. 0—0

O idee nouă în această variantă. Până la această partidă, se juca de obicei 14. De2 0—0 15. 0—0 și negrul nu poate răspunde 15. ... Ce5, din cauza sacrificiului 16. N : h7+ care dă albului un atac foarte puternic. Botvinnik nu mai pierde timp cu mutarea 14. De2 și, permițind negrului să schimbe puternicul nebun d3, caută să ocupe cât mai repede importantul punct strategic e5.

14. ...

Cd7—c5

Avind în vedere că în această partidă negrul n-a obținut nimic schimbând nebunul din d3, ci, dimpotrivă, a pierdut mult timp, ceea ce a permis albului să organizeze un atac primejdios la rege, era probabil mai bună continuarea normală 14. ... 0—0 15. Te1 Nb7 16. Nf4 Nd5 și dacă 17. Ce5, atunci 17. ... C : e5 18. N : e5 N : e5 19. T : e5 f5 cu joc destul de bun.

15. Nc1—f4

Nc8—b7

Acum rocada nu mai era posibilă din cauza sacrificiului 16. N : h7+. Regele negru este silit să rămână în centru, unde este expus atacului.

16. Tf1—e1

Ta8—d8?!

(Vezi diagrama nr. 262).

Mutarea aceasta, fără îndoială, nu este cea mai bună. Dar și la alte continuări este discutabil dacă negrul ar fi putut obține contrașanse suficiente; de exemplu: 16. ... Nd5 17. Ne5 N : e5 18. C : e5 Tg8 19. g3 Tg7 20. Dh5 Db7 și negrul nu mai poate face rocada; sau 16. ... C : d3 17. D : d3 N : f3 18. D : f3 0—0 19. Dg3 — și este îndoielnic dacă pionul liber „d” oferă compensație suficientă pentru numeroasele slăbiciuni din poziția negrului.

17. Ta1—c1!

Td8—d5

Cu mutarea aceasta, negrul încearcă să pregătească rocada, care nu mergea imediat din cauza N : h7+. Albul trece însă acum la atacul decisiv.



Diagramă nr. 262

18. Nf4—e5! (Vezi diagrama nr. 263).

18. . . . Ng7 : e5!?

Probabil că negrul ar fi trebuit să se decidă, totuși, la 18. ... 0—0. Euwe n-a jucat această mutare temindu-se de răspunsul 19. Cg5, dar, cum a arătat Keres, negrul avea apărare suficientă: 19. ... h6 20. Nh7+ Rh8 21. Dh5 Dd8. Albul putea însă ataca mai puternic, prin 19. N : h7+, cum a arătat maestrul sovietic Suetin din Tula. Totuși și atunci, după 19. N : h7+ R : h7 20. T : c5 T : c5 21. Dd3+ f5 22. Cg5+ Rg6 23. N : g7 R : g7 24.



Diagrama nr. 263

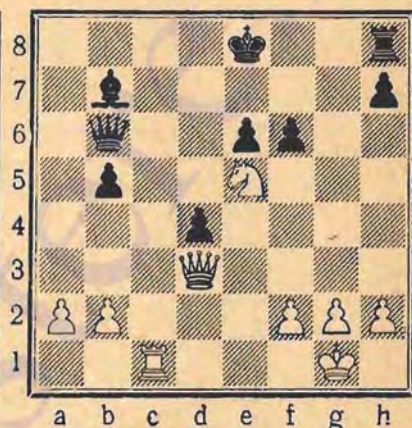


Diagrama nr. 264

Dg3 e5! (Suetin continua cu 24. ... Tg8 25. Dh4 Th8 26. D : d4+ e5 27. D : c5 D : c5 28. Ce6+, dar mutarea 24. ... e5, indicată de Keres, este mai bună) și este destul de greu pentru alb să continue atacul. Variantele acestea erau însă foarte greu de prevăzut într-o partidă de turneu, cu timp limitat de gândire.

19. Tel : e5

Td5 : e5

20. Cf3 : e5

Cc5 : d3

21. Dd1 : d3

f7—f6

(Vezi diagrama nr. 264)

S-ar părea că albul este silit să retragă acum calul, după care negrul ar fi căpătat posibilități de apărare. Urmează însă o interesantă combinație decisivă, bazată pe poziția expusă a regelui advers.

22. Dd3—g3!

...

Acum, pătrunderea damei albe la g7 decide partida.

22. f6 : e5

23. Dg3—g7 Th8—f8

24. Tc1—c7 Db6 : c7

Pierdea și 24. . . . Dd6 25. T : b7 d3 26. Ta7 Dd8 27. D : h7.

25. Dg7 : c7 Nb7—d5

26. Dc7 : e5 d4—d3

27. De5—e3 Nd5—c4

28. b2—b3 Tf8—f7

29. f2—f3 Tf7—d7

30. De3—d2 e6—e5

31. b3 : c4 b5 : c4

32. Rg1—f2 Re8—f7

33. Rf2—e3 Rf7—e6

34. Dd2—b4 Td7—c7

35. Re3—d2 Tc7—c6

36. a2—a4 Negrul cedează.

APĂRAREA NIMZOVICI

Alb: M. Botvinnik

Negru: R. Holmov

Turneul internațional în memoria lui
M. I. Cigorin, Moscova 1947.

1. c2—c4 Cg8—f6

2. Cb1—c3 e7—e6

3. d2—d4 Nf8—b4

4. e2—e3 0—0

5. Nf1—d3 d7—d6

Un plan de dezvoltare cam pasiv. Mai consecvent este 5. . . .
c5 sau 5. . . . Cc6, urmat de e6—e5.

6. Cg1—e2 e6—e5

7. 0—0 Ch8—c6

După mutarea aceasta, nebunul din b4 ajunge în primejdie.
După un sfert de oră de gândire, albul a renunțat însă la încerca-
rea de a folosi poziția proastă a nebunului negru. Într-adevăr,
altă după 8. Ca4 e4 9. Nc2 d5 10. c5 b5!, cit și după 8. Ce4 C : e4
9. N : e4 e : d4 10. e : d4 Ce7! (urmat de d6—d5) negrul nu stă
rău, iar poziția se simplifică simțitor.

8. d4—d5

....

Mutarea aceasta a fost considerată, probabil, de către negru ca nefiind cea mai bună (negrul se temea de mutarea 8. Ce4) și de bucurie... a retras calul la loc! 8. ... Ce7 ar fi fost însă, se pare, mai natural.

8. . . .

Cc6—b8

9. a2—a3

Nb4 : c3

Acum negrul n-are nici o compensație pentru avantajul perechii de nebuni pe care-l are albul. Poate că era de preferat 9. ... Na5.

10. Ce2 : c3

a7—a5

O mutare puțin folositoare. Înaintarea b2—b4 tot va fi realizată peste citeva mutări.

11. e3—e4

Cf6—e8

Negrul găsește planul bun — străpungerea f7—f5 pe flancul regelui. Albul însă are un avans considerabil în dezvoltarea operațiilor active.

12. Nc1—e3

f7—f6

O liniște nejustificată. Negrul s-a decis să aștepte evenimintele așezându-și figurile „à la Steinitz“, pe linia a 8-a. Dar acum albul începe atacul fără să fie împiedicat.

13. Dd1—d2

Ti8 —f7

14. b2—b4

Cb8—d7

15. c4—c5

b7—b6

(Vezi diagrama nr. 265).

Cu speranța că albul se va lăsa tentat de înaintarea 16. c6, după care negrul ar fi căpătat oarecare răgaz datorită caracterului blocat al poziției. Albul însă, desigur, evită această continuare și, dispunând de cei doi nebuni, caută să deschidă jocul pe flancul damei.

16. c5 : b6!

Cd7 : b6

Negrul nu s-a hotărît să ia cu pionul, deoarece după 16. ... c : b6 17. Cb5 (sau 17. Nb5) coloana „c” ar fi fost folosită întâi de către alb. Acum însă poziția negrului va deveni foarte rea, deoarece albul formează un pion liber pe coloana „a”, susținut de cei doi nebuni, iar pionul c7 împiedică pe negru să organizeze cooperarea forțelor sale.

17. b4 : a5! Ta8 : a5
18. Cc3 — b5 Ta5 — a8
19. Dd2 — c2 Cb6 — a4

Se înțelege că dacă negrul permite înaintarea pionului alb „a”, atunci trebuie să depună repede armele. Cu mutarea din partidă negrul întinde adversarului o mică cursă: dacă 20. Ca7, atunci c5! și negrul reușește să limiteze sfera de activitate a nebunului e3 — principalul său dușman.

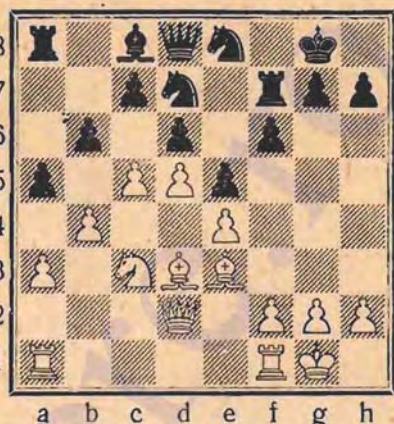


Diagrama nr. 265

20. Tf1 — b1 g7 — g6

Iar acum negrul cade el însuși într-o „capcană”....

21. Cb5 — a7 c7 — c5
22. Ca7 : c8 Dd8 : c8
23. Nd3 — b5 Tf7 — a7

Nu merge 23. ... Cb6 24. N : e8 și negrul pierde o figură.

24. Nb5 — c6

În cele din urmă, negrul a rămas cu calitatea mai puțin.

24. f6 — f5
25. f2 — f3 f5 — f4
26. Ne3 — f2 g6 — g5
27. Tb1 — b3 g5 — g4
28. f3 : g4 Dc8 : g4
29. Nc6 : a8 Ta7 : a8
30. Ta1 — b1 Negrul cedează.

(Comentarii de M. Bolvinnik din „Șahmatî” 1947—1949).

PARTIDA SPANIOLA

Alb: V. Smislov

Negru: M. Botvinnik

Al XIX-lea campionat al U.R.S.S., Moscova 1951

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Ch8—c6 |
| 3. Nf1—b5 | a7—a6 |
| 4. Nb5—a4 | Cg8—f6 |
| 5. 0—0 | Nf8—e7 |
| 6. Tf1—e1 | b7—b5 |
| 7. Na4—b3 | d7—d6 |
| 8. c2—c3 | 0—0 |
| 9. h2—h3 | Nc8—e6 |

Variantă caracterizată prin mutarea 9. ... Ne6 face parte din moștenirea de creație a lui M. I. Cigorin. Prin schimbul nebunilor de cimpuri albe, posibilitățile de atac ale albului se micșorează, iar dublarea pionilor după 10. N : e6 f : e6 este compensată de inițiativa negrului de-a lungul coloanei deschise „f”.

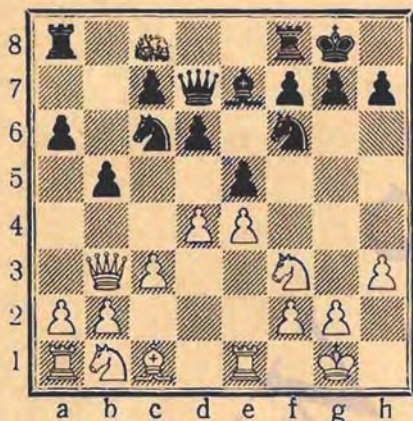


Diagrama nr. 266

- | | |
|--------------|----------|
| 10. d2—d4 | Ne6 : b3 |
| 11. Dd1 : b3 | Dd8—d7 |

(Vezi diagrama nr. 266)

Cel mai solid răspuns. Încercarea de a organiza un contrajoc în centru prin 11. ... e : d4 12. c : d4 d5 13. e5 Ce4 nu este favorabilă în momentul acesta din cauza 14. Cc3 C : c3 15. D : c3! Dd7 16. Nd2 și poziția albului este evident mai bună. A se vedea de asemenea partida Boleslavski—Flohr (Budapesta 1950).

- | | |
|--------------|-------|
| 12. Nc1—g5 | h7—h6 |
| 13. Ng5 : f6 | |

La 13. Nh4 ar fi putut urma 13. ... Ch5, calul tinzînd apoi spre f4.

- | | |
|-----------|----------|
| 13. | Ne7 : f6 |
| 14. d4—d5 | |

În această înaintare a pionului central pe un cîmp alb constă ideea schimbului precedent. Negrul poate scăpa de pionul în-

poiat de la c7 numai jucind c7—c6, dar atunci, după schimbul d5 : c6, cimpul d5 se eliberează pentru următoarea aducere a calului alb în centrul tablei.

- | | |
|-------------|----------|
| 14. . . . | Cc6—a5 |
| 15. Db3—c2 | c7—c6 |
| 16. d5 : c6 | Dd7 : c6 |
| 17. Cb1—d2 | Ta8—c8 |
| 18. Ta1—c1 | |

Prevenind amenințarea b5—b4, albul consolidează punctul c3 și pregătește, eventual, mutarea c3—c4.

- | | |
|------------|--------|
| 18. . . . | Tf8—d8 |
| 19. Cd2—f1 | Ca5—c4 |
| 20. b2—b3 | Cc4—b6 |
| 21. Cf1—e3 | d6—d5. |

(Vezi diagrama nr. 267).

Negrul a reușit să-și realizeze manevra de eliberare în centru. Albul amenințase să fixeze slăbiciunea punctului d6 prin Dd3. Mutarea din partidă preîntâmpină această amenințare.

22. Ce3—g4!

Cel mai bun răspuns, care menține inițiativa albului.

22. . . . d5—d4

Continuarea 22. . . . d : e4
23. Cf : e5 N : e5 24. C : e5
Db7 s-ar fi arătat insuficientă
din cauza 25. T : e4! T : c3
26. D : c3 D : e4 27. Dc7. Dacă
în această variantă negrul
joacă 25. . . . Cd5, atunci urmează 26. Td4! și albul își menține
avantajul material.

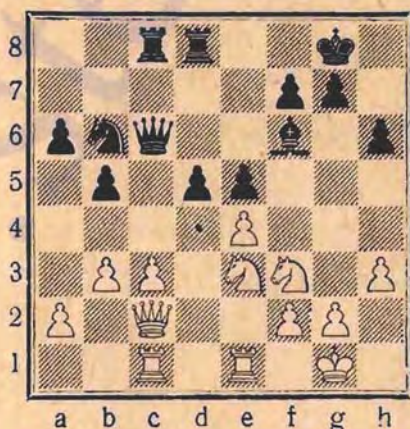


Diagrama nr. 267

23. Cg4 : f6+

- Dc6 : f6

Dacă 23. . . . g : f6, atunci 24. Dd2! d : c3 25. D : h6 cu atac asupra poziției slăbite a regelui negru.

24. Dc2—b2

. . . .

Albul a reușit să ia în mod solid inițiativa. În fața negrului

se pune acum o problemă serioasă — să mențină echilibrul. Principalul defect al poziției sale este poziția proastă a calului la b6, care nu ia parte la lupta pentru cimpurile centrale.

24. . . . d4 : c3

Riscant era 24. . . . d3 25. Te3 Td6 26. Td1 Tcd8 27. Td2 și albul începe un asediu organizat al pionului d3, care după Db2—b1 și dacă este necesar, Cf3—e1, trebuie să cadă.

25. Tc1 : c3 Cb6—d7

26. Tc1—c1

Ocupînd coloana deschisă „c”, mutarea 26. Td1 nu dădea albului avantaj din cauza 26. . . . Cf8!

26. . . . Tc8 : c3

27. Db2 : c3 Df6—d6

28. Dc3—c6 Cd7—f6!

Negrul a condus cu abilitate apărarea, aducîndu-și calul pe o poziție activă. Dar în finalul care urmează, negrul mai are de depășit o serie de greutăți.

29. Dc6 : d6 Td8 : d6

30. Cf3 : e5 Cf6 : e4

31. f2—f3 Ce4—g5

Cu tot materialul redus care a mai rămas pe tablă, negrul

trebuie să joace foarte exact. Faptul că linia a 8-a nu este apărată permite albului, în unele variante, să organizeze un atac primejdios asupra regelui advers. Astfel, de exemplu, la mutarea naturală 31. . . . f6, ar fi putut urma 32. Cg6 Cg3 33. Rf2 Cf5 34. g4, creînd o poziție amenințătoare pe flancul regelui. La 31. . . . Cg3, cel mai bun răspuns este 32. Rf2.



Diagrama nr. 268

32. f3—f4 Cg5—e6

33. f4—f5 Ce6—d8

34. Tc1—c8

Poziția albului este ceva mai activă. Acum, ambele părți își centralizează regii.

34. . . . Rg8—f8

35. Rg1—f2 Rf8—e7.

(Vezi diagrama nr. 268).

36. Rf2—e3

Aici se putea trece într-un final de pioni prin 36. T : d8 T : d8 37. Cc6+ Rd7 38. C : d8 R : d8 39. Re3 Re7 40. Rd4 Rd6 41. b4, dar după 41. ... f6 negrul s-ar fi apărat cu succes.

36. ...

Td6—d1

Pină acum, negrul a condus bine o apărare grea, dar acum el joacă inexact. Trebuia jucat 36. ... Td5! și dacă 37. Re4, atunci 37. ... Td2, atacind pionii albi. Dacă 36. ... Td5 37. Cd3 T : f5 38. Ta8 Cc6 39. T : a6 Rd7, negrul s-ar fi putut de asemenea apăra cu succes.

37. Tc8—a8!

Re7—f6

După mutarea aceasta, partida negrului nu mai poate fi salvată. Rău era 37. ... Td6 din cauza 38. T : d8! cu final cîștigat pentru alb, dar după 37. ... Te1+ 38. Rd4 Te2 39. T : a6 T : g2, negrul ar fi păstrat posibilități practice de remiză.

38. Ce5—d3!

....

Despărțind forțele negrului.

38. ...

Cd8—c6

O greșeală în criză de timp. Dar și după 38. ... Cb7 39. T : a6+ R : f5 40. Tb6 Cd8 41. T : b5+ albul trebuia să cîștige.

39. Ta8 : a6

Negrul cedează.

(Comentarii de marele maestru de șah sovietic V. Smislov din cartea „Partide alese”).

APĂRAREA FRANCEZĂ

Alb: V. Smislov

Negru: G. Stahlberg

Turneul candidaților la campionatul mondial,
Zürich 1953.

1. e2—e4

e7—e6

2. d2—d4

d7—d5

3. Cb1—c3

Cg8—f6

4. Nc1—g5

d5 : e4

Varianta aceasta a fost recomandată și mult jucată acum un sfert de secol de către marele maestru polonez Akiba Rubinstein. Teoria modernă nu o consideră complet satisfăcătoare pentru ne-

negru, deoarece permite albului să obțină un control prea mare asupra cimpurilor centrale.

- | | |
|-------------|----------|
| 5. Cc3 : e4 | Nf8—e7 |
| 6. Ng5 : f6 | Ne7 : f6 |
| 7. Cg1—f3 | Cb8—d7 |
| 8. Nf1—c4 | ... |

Mutarea aceasta a fost jucată pentru prima dată de către Smislov într-o altă partidă, tot cu Stahlberg, la turneul candidaților de la Budapesta, 1950. Impotriva mutării obișnuite 8. Dd2, Stahlberg a obținut joc egal în partida sa cu L. Steiner, la turneul de la Stockholm 1948: 8. ... b6 9. Nb5 Nb7 10. C : f6+ g : f6 11. Dc3 De7!

- | | |
|------------|--------|
| 8. ... | 0—0 |
| 9. Dd1—e2 | Cd7—b6 |
| 10. Nc4—b3 | Nc8—d7 |
| 11. 0—0 | Dd8—e7 |

Până aici, jocul s-a desfășurat la fel ca în partida citată mai sus dintre Smislov și Stahlberg, în care jocul a continuat cu 11. ... Na4?, ceea ce a permis albului să obțină avantaj cu 12. C : f6+ g : f6 13. c4 N : b3 14. a : b3 c6 15. De3 Rh8 16. Cd2 Tg8 17. Ce4. În partida aceasta, marele maestru suedez a încercat să îmbunătățească jocul negrului.

- | | |
|------------|--------|
| 12. Tf1—e1 | Ta8—d8 |
| 13. Ta1—d1 | Nd7—a4 |

Aceeași manevră ca și în partida citată mai sus. Și acum ea se dovedește însă insuficientă

- | | |
|--------------|----------|
| 14. Nb3 : a4 | Cb6 : a4 |
| 15. De2—b5! | ... |

Silește calul negru la retragere și pregătește înaintarea c2—c4.

- | | |
|------------|--------|
| 15. ... | Ca4—b6 |
| 16. c2—c4 | c7—c6 |
| 17. Db5—b3 | De7—c7 |

Mutarea aceasta duce la slăbirea flancului regelui, ceea ce va permite albului să organizeze un frumos atac. Negrul a considerat probabil că șansele de atac ale albului nu sînt prea mari și că, dimpotrivă, va putea el utiliza coloana „g” deschisă pentru contraatac. Mai bine era 17. ... Td7 și dacă 18. Ce5, atunci 18. ... Tc7.

- | | |
|---------------|---------|
| 18. Ce4 : f6+ | g7 : f6 |
| 19. Db3—e3! | ... |

Cu acest sacrificiu de pion, albul începe operațiile active pe
 flancul regelui. Negrul nu poate juca 19. ... C : e4, din cauza 20.
 Dh6 De7 21. Td3 și albul câș-
 tigă, de exemplu: 21. ... f5
 22. Cd2 C : d2 23. Tg3+; sau
 21. ... Rh8 22. Cd2 C : d2
 23. Th3; sau 21. ... Td5 22.
 Cd2 C : d2 23. Th3!; sau
 21. ... Cd6 22. Ch4! Rh8 23.
 Th3 f5 24. C : f5!.

19. ... Rg8—g7.

(Vezi diagrama nr. 269).

20. Cf3—e5! Dc7—e7

Nici calul nu poate fi
 luat, deoarece la 20. ... f : e5
 ar fi urmat 21. Dg5+ Rh8
 22. Df6+ Rg8 23. Td3! Tfe8
 24. Dh6 e : d4 25. f4! Rh8
 26. Tg3 și albul câștigă. Tare este și varianta 23. Te4 Te8 24.
 Tg4+ Rf8 25. Tg7.

21. Ce5—g4

Tf8—g8

Negrul este silit să dea calitatea, deoarece albul amenințase
 22. Dh6+ urmat de C : f6.

22. Cg4—h6!

De7—c7

23. Ch6 : g8

Td8 : g8

După câștigarea calității, obținerea victoriei este pentru alb
 o problemă de tehnică, pe care marele maestru Smislov o rezolvă
 impecabil.

24. b2—b3

Rg7—h8

25. De3—h6

Tg8—g6

26. Dh6—h4

Cb6—d7

27. Te1—e3

Dc7—a5

28. Te3—h3

Cd7—f8

29. Th3—g3

Da5 : a2

30. Tg3 : g6

Cf8 : g6

31. Dh4 : f6+

Rh8—g8

32. Df6—f3

Da2—c2

33. Df3—d3

Negrul cedează.



Diagrama nr. 269

GAMBITUL DAMEI

Alb: P. Keres

Negru: V. Smislov

Turneul internațional de la Leningrad—Moscova 1939

1. d2—d4	Cg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. Cb1—c3	d7—d5
4. Nc1—g5	Nf8—e7
5. e2—e3	0—0
6. Cg1—f3	b7—b6

Sistemul acesta de apărare nu este cel mai bun în această poziție, dar probabil Smislov pregătise o întărire a jocului negru împotriva planului obișnuit de atac al albului, bazat pe rocada mare.

7. c4 : d5	e6 : d5
8. Nf1—d3	Nc8—b7
9. Dd1—c2	Cb8—d7
10. 0—0	

De obicei se joacă 0—0—0 urmat de atac pe flancul regelui, începînd cu h2—h4. Keres însă evită o eventuală inovație a adversarului și alege alt plan de joc.

10.	h7—h6
11. Ng5—f4!	a7—a6

Necesar pentru a împiedica 12. Cc3—b5.

12. Tf1—d1	
------------	-------

Mutarea aceasta are de scop să împiedice eliberarea negrului prin c7—c5.

12.	Cf6—e8
13. Ta1—c1	Ne7—d6
14. Cc3—e2	

Albul combină presiunea pe coloana „c” semideschisă cu aducerea calului pe cîmpul f5, în vederea începerii unui atac pe flancul regelui.

14.	Dd8—e7
15. Nf4 : d6	De7 : d6

Mai bine ar fi fost 15. ... C : d6, deoarece 16. D : c7 nu merge, din cauza 16. ... Tac8, cîștigînd dama.

16. Ce2—g3	g7—g6
------------	-------

Pentru a împiedica pătrunderea calului alb la f5, dar acum se creează un obiectiv de atac la g6.

17. h2—h4	h6—h5
18. Cf3—g5!	e7—c5
19. Nd3—f5!	...

(Vezi diagrama nr. 270)

Cu această mutare neașteptată, albul începe un minunat atac la rege. Prima amenințare este 20. N : d7 D : d7 21. C : h5 și negrul nu poate relua la h5, din cauza 22. Dh7 mat.

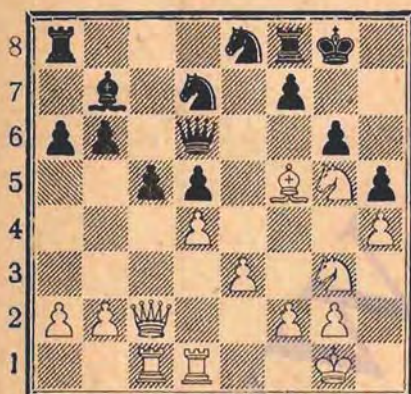
19. ...	e5 : d4
---------	---------

Nebunul nu poate fi luat. La 19. ... g : f5 ar fi urmat 20. C : f5 Dc7 (20. ... Df6 21. Ce7+) 21. Ce7+ Rg7 22. Dh7+ Rf6 23. Cg8+ T : g8 24. D : f7 mat.

20. Nf5—e6!

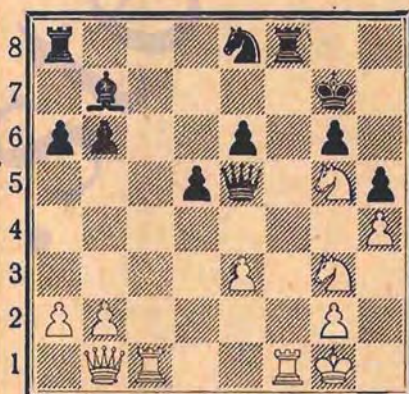
Cu amenințarea D : g6+ urmat de Dh7 mat.

20. ...	d4—d3!
---------	--------



a b c d e f g h

Diagrama nr. 270



a b c d e f g h

Diagrama nr. 271

Mutarea aceasta are de scop câștigarea unui tempo pentru apărare. Dacă imediat 20. ... Ce5, atunci 21. e : d4 f : e6 22. d : e5 D : e5 23. D : g6+, iar dacă 20. ... Rg7, atunci 21. C : h5+ Rh6 22. Cf4!

21. Dc2 : d3	Cd7—e5
22. Dd3—b1	...

Amenințând f2—f4 și N : d5 N : d5 24. e3—e4.

22. ...	f7 : e6
---------	---------

La 22. ... Cc7 ar fi urmat 23. Cf5! Dd8 24. Ch6+ Rg7 25. Ch : f7 C : f7 26. N : f7 T : f7 27. T : c7! T (sau D) : c7 28. Ce6+, cistigind dama.

23.	f2—f4	Rg8—g7
24.	f4 : e5	Dd6 : e5
25.	Td1—f1!	

(Vezi diagrama nr. 271).

Acum albul amenință 26. C : h5+. Dacă negrul ia calul din g3, atunci albul cistigă prin 26. C : e6+.

25.		Tf8 : f1+
26.	Tc1 : f1	Ce8—d6

În poziție grea, negrul nu găsește cea mai bună continuare care era 26. ... Cf6!, după care 27. T : f6 nu era decisiv: 27. ... R : f6 28. Df1+ Re7 29. Df7+ Rd6 30. D : b7 D : g3 și negrul se salvează datorită amenințării de șah etern.

27.	Cg3 : h5+	Rg7—h6
28.	Ch5—f6	De5 : e3+
29.	Rg1—h1	De3—d4
30.	Cg5 : e6	

Mutarea aceasta pare riscantă, avind în vedere poziția expusă a regelui alb, dar Keres a calculat totul.

30.		Dd4 : h4+
31.	Rh1—g1	d5—d4

Negrul nu mai are apărare. Scopul ultimei mutări a negrului este de a împiedica mutarea Tf3, dar albul are altă continuare cistigătoare.

32.	Db1—c1+	g6—g5
33.	Dc1—c7	Negrul cedează.

Matul la g7 sau h7 nu poate fi parat.

APĂRAREA ALEHIN

Alb: D. Bronstein

Negrul: V. Mikenas

Jucată în campionatul al XVII-lea
al U.R.S.S., Moscova 1949.

1.	e2—e4	Cg8—f6
2.	e4—e5	Cf6—d5
3.	d2—d4	d7—d6
4.	c2—c4	Cd5—b6

5. f2—f4	d6 : e5
6. f4—e5	Cb8—c6
7. Nc1—e3	Nc8—f5
8. Cb1—c3	e7—e6
9. Nf1 : e2	

Se poate juca și 9. Cf3. Mutarea din partidă constituie o mică șiretenie. Albul provoacă pe negru la o manevră pseudoactivă, care după 9. Cf3 ar fi fost evident slabă.

9. Cc6—b4?

Șiretenia a reușit. Mikenas caută să-și prindă adversarul într-o cursă, dar cade el însuși într-un sistem bine pregătit.

10. Ta1—c1 c7—c5

Altfel ar fi urmat 11. a3.

11. Cg1—f3!

Evident, negrul se aștepta la 11. d5 e : d5. (Nu direct 11. ... C : c4, din cauza 12. Da4+). 12. c : d5 Cc4! și atît după 13. N : c4 Dh3+, cit și după 13. Nf4 C : b2, ar fi survenit complicații favorabile negrului.

11. c5 : d4

Cel mai mic dintre rele era 11. ... Ne7 12. 0—0 0—0 și nu mai după 13. a3 să fi răspuns 13. ... c : d4 14. C : d4 Cc6.

12. Cf3 : d4 Cb4—c6

La 12. ... Ng6, albul ar fi continuat cu 13. c5! N : c5 14. Nb5+ Cc6 15. C : c6 D : d1+ 16. C : d1!, cîștigînd o figură; sau 13. c5! Cd7 14. Da4 Cd3+ 15. N : d3 N : d3 16. Td1 Ng6 17. c6 cu pătrundere decisivă.

13. Cd4 : f5	Dd8 : d1 +
14. Tc1 : d1	e6 : f5
15. 0—0	Nf8—e7

Nu este mai bine nici 15. ... g6 16. c5 Cd7 17. Cb5 0—0—0 18. Cd6+ N : d6 19. e : d6; sau 15. ... C : e5 16. Cb5 Td8 17. T : d8+! (Nu 17. Cc7+ Re7 18. Nc5+ Rf6! și albul nu obține nimic). 17. ... R : d8 18. Td1+ Re8 19. b3 și după C : a7 finalul este ușor cîștigat de alb.

16. Tf1 : f5	g7—g6
17. Tf5—f4	Cc6 : e5
18. Tf4—e4	f7—f6.

(Vezi diagrama nr. 272).

Acum, albul distrage poziția adversarului printr-o serie de puternice lovituri tactice.

19. c4—c5!

Cb6—d7

20. Cc3—d5!

Re8—f8



Diagrama nr. 272

Nu se vede nimic mai bun, de exemplu: 20. ... C : c5 21. T : e5 f : e5 22. C : e7 R : e7 23. N : c5+; sau 20. ... Rf7 21. Nc4! N : c5 22. Cb6+ Re8 23. C : d7.

21. Cd5—c7! Ta8—d8

La orice altă retragere a turnului, albul ar fi dat mat forțat prin 22. Nh6+ Rf7 23. T : d7 C : d7 24. Nc4+ mat.

22. Cc7—e6+ Rf8—f7

23. Ce6 : d8+ Th8 : d8

24. Te4—d4! Rf7—e6

La 24. ... N : c5 25. T : d7+ și 26. N : c5.

25. b2—b4

Ne7—f8

26. Ne2—b5

f6—f5

27. Ne3—f4

Negrul cedează

(Comentarii de G. Levenfiș, din „Șahmatî” 1947—1949).

PARTIDA ITALIANA

Alb: Estrin

Negru: Jivțov

Jucată în campionatul Moscovei, 1945.

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. Nf1—c4

Nf8—c5

4. c2—c3

Dd8—e7

5. d2—d4

e5 : d4?

Cedarea aceasta a centrului nu poate fi decît în favoarea albului. În spiritul sistemului de apărare început cu mutarea 4. ... De7 era jocul la menținerea punctului e5, prin Nc5—b6.

6. 0—0!

.....

Acum, albul transformă jocul într-un gambit. La 6. ... d : c3 ar fi putut urma 7. C : c3 d6 8. Cd5! cu atac puternic.

- | | |
|-------------|----------|
| 6. ... | d4—d3 |
| 7. b2—b4 | Nc5—b6 |
| 8. e4—e5! | d7—d6 |
| 9. Nc1—g5 | f7—f6 |
| 10. e5 : f6 | g7 : f6? |

Mai bine era 10. ... C : f6, cum s-a jucat într-o partidă Cehover—Panov (Leningrad 1938), deși și atunci albul păstrează un atac puternic.

- | | |
|--------------|---------|
| 11. Tf1—e1 | Cc6—e5 |
| 12. Cf3 : e5 | d6 : e5 |
| 13. Dd1—h5+ | Re8—d8 |
| 14. Ng5—h4 | a7—a5. |

(Vezi diagrama nr. 273).

- | | |
|--------------|---------|
| 15. Tel . e5 | De7+ f8 |
|--------------|---------|

Desigur, turnul nu putea fi luat. Nu mergea nici

15. ... Ng4, la care ar fi urmat 16. Td5+ Nd7 17. Cd2.

- | | |
|---------------|-------|
| 16. Nc4 : g8! | |
|---------------|-------|

Combinatia aceasta este bazată pe înlăturarea apărărilor punctului f6.



Diagrama nr. 273

- | | |
|---------------|-----------------|
| 16. | Th8 : g8 |
| 17. Te5—e8+! | Di8 : e8 |
| 18. Nh4 : f6+ | De8—e7 |
| 19. Dh5—d5+! | Negrul cedează. |

APARAREA FRANCEZA

Alb: I. Boleslavski

Negru: A. Ujifimov

Jucată în 1944, la Omsk.

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e6 |
| 2. d2—d4 | d7—d5 |
| 3. Cb1—c3 | d5 : e4 |
| 4. Cc3 : e4 | Cg8—f6 |

De obicei, în varianta aceasta se joacă întâi 4. ... Cd7, pentru a evita dublarea pionilor. Negrul însă are intenția de a folosi

coloana „g” pentru atac. Combaterea acestui plan cere un joc atent din partea albului.

- | | |
|--------------|---------|
| 5. Ce4 : f6+ | g7 : f6 |
| 6. Cg1—f3 | b7—b6 |
| 7. Nf1—b5+ | |

Aceasta nu este cea mai bună mutare. Cu 7. Nf4! Nb7 8. Nb5+ c6 9. Nd3 Nd6 10. Ng3 Dc7 11. De2 Cbd7 12. 0—0—0 0—0—0, albul poate obține avantaj, ca în partida H. Steiner—Tartakower, Groningen 1946.

- | | |
|------------|-------|
| 7. | c7—c6 |
| 8. Nb5—c4? | |

Era necesară retragerea la d3, deși după 8. ... Dc7! 9. Ne3 Nb7 10. De2 Cbd7 11. Na6 N : a6 12. D : a6 Nd6 negrul obține un joc aproximativ egal (L. Steiner—Kmooh, 1927). Acum negrul ia inițiativa.

- | | |
|------------|--------|
| 8. | Nc8—a6 |
| 9. Nc4 b3? | |

Retragerea aceasta, care lasă importanta diagonală a6—f1 în stăpinirea nebulului negru, constituie o greșeală. Albul a crezut, probabil, că va putea întrerupe această diagonală prin c2—c4, după care atacul său pe flancul damei va fi mai rapid decât atacul negrului pe flancul regelui. Calculul acesta se va arăta însă greșit.

- | | |
|------------|--------|
| 9. | Dd8—c7 |
| 10. c2—c4 | Cb8—d7 |
| 11. 0—0 | 0—0—0 |
| 12. Dd1—e2 | Nf8—d6 |
| 13. a2—a4 | |

Albul caută să înceapă cât mai repede atacul pe flancul damei. Era mai bine însă să fi terminat întâi dezvoltarea prin Nc1—e3 și Ta1—c1.

- | | |
|------------|--------|
| 13. | Td8—g8 |
| 14. a4—a5? | |

Albul subestimează atacul adversarului. Trebuia jucat Rh1 urmat de Tg1.

- | | |
|----------|--------|
| 14. | c6—c5! |
|----------|--------|

O mutare excelentă prin care negrul vizează două obiective: blochează cimpul c5, care va putea fi ocupat în caz de schimburi

de un cal negru, și deschide diagonala a8—g2 pentru nebulă de la a6.

15. a5 : b6
16. Nc1—e3
17. d4 : c5
18. Nb3—d1
19. De2—d2

De7 : b6
Na6—b7
Cd7 : c5
Tg8—g4
Cc5—e4!

Toate forțele negrului se concentrează pentru atacul decisiv asupra regelui alb. Nu mergea acum 20. N : b6 C : d2 21. C : d2. (Negrul amenințase atât C : f1, cât și 21. ... C : f3+ 22. N : f3 N : f3). 21. ... T : g2+ 22. Rh1 T : h2+ 23. Rg1 Th1 mat.

20. Dd2—a5

Th8—g8!!

(Vezi diagrama nr. 274).

Un strălucit sacrificiu de damă. La 21. N : b6 ar fi urmat mat în trei mutări prin 21....
T : g2+ 22. Rh1 C : f2+
23. N : f2 T : h2 mat; sau
23. T : f2 Tg1 mat.

21. Cf3—el . . .

Sau 21. g^3 C : g^3 ! 22.
h : g^3 T : $g^3 +$ 23. f : g^3
D : $e^3 +$ 24. Rh₂ T : g^3 cu cîș-
tig ușor pentru negru.

21. Tg4 : g2+!!

Negrul conduce atacul cu mare energie. Sacrificiul acesta, bazat pe următoarea mutare frumoasă, duce repede la victorie.

22. Ce1 : g2 Ce4—d2!!

Lovitura finală. La 23. N : b6 urmează 23. ... T : g2+ 24 Rh1
T : h2+ 25. Rg1 Th1 mat.

23. Da5—d5

Singura apărare împotriva matului, dar partida se pierde oricum.

23.
24. c4 : d5
25. Ne3 : d2
26. Nd1—f3

Nb7 : d5
Db6 : b2
Db2 : a1
Nd6 : h2+

si albul a cedat.

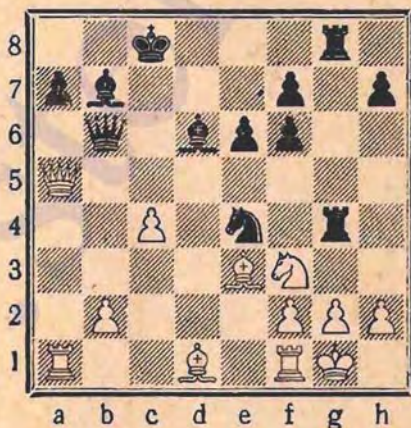


Diagrama nr. 274

APĂRAREA GRÜNFELD

Alb: *G. Barcza*

Negru: *O. Troianescu (R.P.R.)*

Jucată în turneul internațional
de la Budapesta, 1952.

1. Cg1—f3 Cg8—f6 2. g2—g3 g7—g6 3. Nf1—g2 Nf8—g7
4. c2—c4 0—0 5. 0—0 d7—d5 6. c4 : d5 Cf6 : d5 7. d2—d4 c7—c5.

Prin intervertire de mutări, s-a ajuns la o poziție cunoscută din apărarea Grünfeld.

8. d4 : c5.

Schimbul acesta nu constituie cea mai bună continuare. Albul a vrut însă, probabil, să evite complicațiile care pot surveni după 8. e4. De considerat era 8. Cc3.

8. ... Cd5—b4 9. Dd1—b3.

Schimbul damelor ar fi fost în favoarea negrului, care este mai bine dezvoltat.

9. ... Cb8—a6 10. Cf3—g5?

Manevra aceasta este artificială și permite negrului să-și mărească și mai mult avantajul de dezvoltare.

10. ... h7—h6 11. a2—a3 Cb4—c6 12. Cg5—e4.

Pentru moment, albul a reușit să apere pionul c5. Curind însă, piesele sale vor fi atacate cu câștig de timp și negrul va obține un avantaj sensibil în centru și pe flancul damei.

12. ... Cc6—d4 13. Db3—d1 Nc8—e6 14. Cb1—d2 f7—f5 15. Cc4—c3 Ca6 : c5. (Vezi diagrama nr. 275).

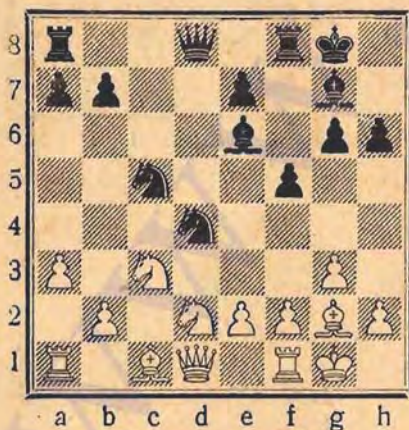


Diagrama nr. 275

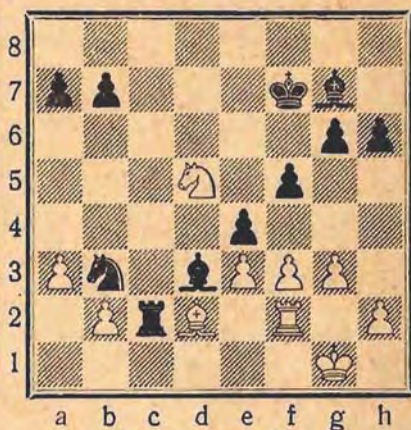


Diagrama nr. 276

Prima fază a partidei s-a terminat. Piesele albe au fost respinse și negrul a obținut un apreciazabil avantaj de dezvoltare.

deținind în același timp o poziție dominantă în centru. În continuare, maestrul dr. Troianescu valorifică în mod precis acest avantaj.

16. Ta1—b1 Ta8—c8 17. Cd2—f3.

Este interesant de remarcat că, în urma manevrei artificiale începute la mutarea a 12-a, caii albi au schimbat locurile între ei: la f3 a ajuns calul din b1, iar la c3 calul din g1!

17. ... Ne6—b3 18. Dd1—d2.

Albul este silit să-și blocheze nebunul din c1, deoarece la 18. Del ar fi urmat 18. ... Nc2 19. Ta1 Ccb3 20. Ta2 C : c1 21. D : c1 Nb3 și negrul câștigă datorită amenințărilor N : a2 și C : e2+.

18. ... e7—e5 19. Cf3—e1 e5—e4 20. e2—e3 Cd4—c2!

Cu aceasta, negrul forțează schimbul damelor, ceea ce duce la mărirea avantajului său, deoarece dama albă juca un rol important în apărare. În afară de aceasta, avansul de dezvoltare al negrului se accentuează și mai mult.

21. Cel : c2 Dd8 : d2 22. Nc1 : d2 Nb3 : c2. 23. Tb1—c1 Nc2—d3 24. Cc3—d5.

Continuarea aceasta este forțată. Alte mutări duc la pierderea calității, de exemplu: 24. Tf1 Cb3 25. Tbd1 Nc2.

24. ... Rg8—f7 25. f2—f3.

Poziția albului este atât de grea, încît el se decide să sacrifice totuși calitatea, în speranța de a se putea elibera. Negrul are însă un avantaj pozițional atât de mare, încît refuză sacrificiul.

25. ... Cc5—b3! 26. Tc1 : c8 Tf8 : c8 27. Tf1—f2 Tc8—c2.

Pătrunderea turnului negru pe linia a 2-a este decisivă. (Vezi diagrama nr. 276).

28. Nd2—c3 Tc2—c1+ 29. Ng2—f1 Ng7 : c3 30. Cd5 : c3 e4 : f3 31. h2—h3.

Poziția albului este pierdută. La 31. T : f3 ar fi urmat Cd2.

31. ... Rf7—e6 32. Cc3—a2 Tc1—e1 33. Ca2—b4 Nd3—e2 și albul a cedat. Împotriva amenințării Cd2, albul nu are apărări suficiente. Dacă 34. Cc2, atunci 34. ... Tc1 35. Cd4+ C : d4 36. e : d4 Rd5 și, după epuizarea mutărilor de pionii, albul pierde o piesă prin zugzwang. Afară de aceasta, regele negru poate câștiga toți pionii de pe aripa damei.

INDIANA VECHE

Alb: I. Bălănel (R.P.R.)

Negru: J. Lokvenc

Jucată în turneul zonal de la
Marianske-Lazne, 1951

1. d2—d4 Cg8—f6 2. c2—c4 g7—g6 3. Cb1—c3 Nf8—g7
4. e2—e4 d7—d6 5. f2—f3.

Tinărul reprezentant al R.P.R. folosește unul dintre cele mai cunoscute sisteme în indiana veche, așa numitul sistem Samisch, pe care mulți teoreticieni îl consideră ca cel mai bun împotriva formației negrului.

5. ... e7—e5.

De obicei, se joacă întâi 0—0. Bronstein a demonstrat însă în câteva partide că negrul nu trebuie să se teamă de pierderea rocadei după 6. d : e5 d : e5 7. D : d8+ R : d8, deoarece după c7—c6 regele are un loc foarte bun la c7.

6. Cg1—e2 e5 : d4 7. Ce2 : d4 Cb8—c6?

Mutarea aceasta nu se potrivește cu sistemul ales de negru. Singura posibilitate de contrajoc este de a pregăti înaintarea pionului la d5; de aceea negrul trebuia să joace c7—c6.

8. Nc1—e3 0—0 9. Dd1—d2 Cc6 : d4 10. Ne3 : d4 Nc8—e6 11. 0—0.

Foarte bine! Atacul de pioni al albului ajunge mai repede decît cel al negrului.

11. ... a7—a6 12. Rcl—b1 Cf6—d7 13. Nd4 : g7 Rg8 : g7 14. h2—h4 h7—h6 15. Nf1—e2 f7—f5.

Negrul avea la dispoziție aci multe mutări, dar aceea pe care a ales-o duce la distrugerea lanțului de pioni care apără poziția regelui.

16. e4 : f5 Ne6 : f5+ 17. Rb1—a1 Cd7—c5 18. g2—g4 Nf5—e6 19. f3—f4 Dd8—f6.

Negrul încearcă să creeze damei sale posibilități de atac, dar

prin aceasta ușurează albului străpungerea g4—g5. De aceea, ar fi fost ceva mai bine să fi jucat imediat b7—b5, pentru a putea răspunde la g4—g5 cu h6—h5, blocînd poziția.

20. Td1—f1 b7—b5 21. g4—g5 Df6—f7 22. Dd2—d4+ Rg7—g8.

Și după 22. ... Rh7 decide repede 23. h5. (Vezi diagrama nr. 277).

23. h4—h5!

Atacul albului este atît de tare, încît nu este frînat nici de schimbul damelor.

23. ... Df7—g7 24. Dd4 : g7+ Rg8 : g7 25. g5 : h6+ Rg7 : h6 26. Tf1—g1 b5 : c4 27. h5 : g6+ Rh6—g7 28. Th1—h7+ Rg7—f6.

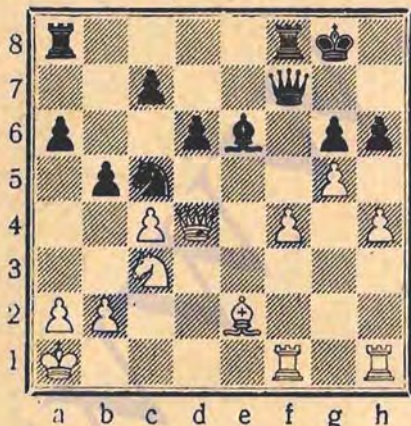


Diagrama nr. 277

După 28. ... Rg8 ar fi urmat tot 29. Nf3 și 30. Cd5, cu amenințarea 31. Ce7+.

29. Ne2—f3 Ta8—b8 30. Cc3—d5+ Ne6 : d5 31. Nf3 : d5 Cc5—e6.

Acum nu se mai poate găsi nimic împotriva înaintării pionului g6.

32. Nd5 : c4.

Ciștiga imediat 32. g7.

32. ... a6—a5 33. g6—g7 Ti8—e8 34. Th7—h6+. Negrul cedează.

(Comentarii după cartea turneului).

GAMBITUL REGELUI

Alb: *G. Stoltz* (Suedia)

Negru: *Em. Reicher* (R.P.R.)

Jucată în al III-lea turneu internațional
al R.P.R., București 1953

1. e2—e4 e7—e5 2. f2—f4.

Gambitul regelui este o deschidere destul de rar jucată în turneele de maestri. Ea este totuși utilizată uneori, jucătorul cu albul bazindu-se și pe efectul de surpriză pe care-l produce alegerea unei deschideri puțin uzitate.

2. ... e5 : f4 3. Cg1—f3 Nf8—e7 4. Nf1—c4 Cg8—f6.

La sfârșitul secolului trecut, se juca în această poziție 4. ... Nh4+, ceea ce ducea după 5. Rf1! la un joc complicat, cu șanse de atac pentru alb. Mutarea 4. ... Cf6 constituie o întărire simțitoare a jocului negru.

5. Cb1—c3!?

Mutarea aceasta nu este cea mai bună, după cum se va vedea în continuare. Dar și la 5. e5 negrul obține joc bun: 5. ... Cg4 6. 0—0 Cc6 7. d4 d5, etc., ca în partida Keres—Alatorzev, jucată în al XIX-lea campionat al U.R.S.S., 1951.

5. ... Cf6 : e4 6. Cc3 : e4.

Continuarea în stil de gambit 6. 0—0 este bună numai dacă negrul continuă cu 6. ... C : c3, deoarece după 7. d : c3 0—0 8. N : f4 d6 9. Dd5 Cc6 10. Dh5 albul obține atac. Dar negrul poate juca mai bine 6. ... Cf6 și după 7. d4 d5 8. Nd3 0—0 9. N : f4 Cc6 negrul obține avantaj, după cum arată Keres.

6. ... d7—d5 7. Nc4—d3 d5 : e4 8. Nd3 : e4 f7—f5!

După mutarea aceasta, nebulul alb este silit să se retragă la d3, blocind înaintarea pionului „d” și deci posibilitățile de dezvoltare ale albului.

9. Ne4—d3 Dd8—d6 10. Dd1—e2 Cb8—c6 11. c2—c3.

Pentru a se putea dezvolta, albul este nevoit să recurgă la această manevră, care este legată de pierdere de timp și permite negrului să-și folosească avansul de dezvoltare pentru organizarea unui puternic atac la rege.

11. ... Ne8—d7 12. Nd3—c2 0—0—0 13. 0—0 g7—g5.

Negrul are cel puțin doi timpi de dezvoltare avans și începe atacul decisiv, care este favorizat și de faptul că rocadele au fost făcute în părți diferite.

14. d2—d4 Ne7—f6 15. Nc1—d2 h7—h5.

Pionul acesta amenință să înainteze pînă la h3.

16. h2—h4 g5 : h4.

Se putea juca și 16. ... g4 17. Cg5 The8, urmat de f4—f3 cu atac puternic pentru negru.

17. Cf3—e1 Th8—e8 18. De2—f3.

Cum a arătat marele maestru cehoslovac Ludek Pachman, mai multă rezistență oferea 18. Dd1 și dacă 18. ... C : d4, atunci

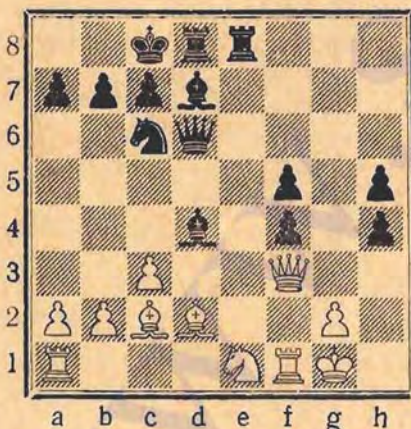


Diagrama nr. 278

19. c : d4 D : d4+ 20. Rh1 Nc6 21. N : f5+ Rb8 22. Cf3 N : f3 23. D : f3 D : d2 și nebulul de culori diferite ar fi creat negrului dificultăți în realizarea câștigului. Mutarea din partidă dă negrului posibilitatea unei frumoase combinații decisive.

18. ... Nf6 : d4+! (Vezi diagrama nr. 278).

19. c3 : d4 Cc6 : d4 20. Df3—d1.

La 20. D : h5 ar fi urmat 20. ... Ce2+ și 21. ... D : d2.

20. ... Cd4—e2+ 21. Rg1—h1 Ce2—g3+ 22. Rh1—g1 Dd6—c5+!

Continuarea aceasta duce cel mai repede la câștig. Albul este redus la mutări forțate.

23. Tfl—f2 Cg3—e2+ 24. Rgl—f1 Nd7—b5 25. a2—a4 Ce2—g3++ 26. Rfl—gl Te8—e2 27. Nc2 : f5+ Cg3 : f5 și albul a cedat.

DESCHIDERA CATALANA

Alb: *H. Golombek* (Anglia)

Negru: *St. Szabó* (R.P.R.)

Jucată în al III-lea turneu internațional
al R.P.R., București 1953.

1. d2—d4 Cg8—f6 2. c2—c4 e7—e6 3. Cg1—f3 d7—d5
4. g2—g3 Nf8—e7 5. Nf1—g2 0—0 6. 0—0 Cb8—d7 7. Dd1—c2
c7—c6 8. Cb1—d2 Tf8—e8!?

Varianta aceasta de deschidere este bine cunoscută și s-a jucat în numeroase partide de concurs. Ultima mutare a negrului constituie o inovație și are ca idee pregătirea înaintării e6—e5. De obicei, în această poziție se continuă cu b7—b6, Nc8—b7.

9. b2—b3 Ne7—d6 10. Nc1—b2 e6—e5 11. c4 : d5 c6 : d5
12. d4 : e5 Cd7 : e5 13. Tf1—d1.

Avind în vedere că albul tot va trebui să schimbe la e5, lucrul acesta trebuia făcut imediat. De exemplu: 13. C : e5 N : e5 14. N : e5 T : e5 15. Cf3 și dacă 15. ... Te4, atunci 16. e3 urmat de Cd4 cu blocarea pionului izolat și avantaj pentru alb.

13. ... Dd8—b6 14. Nb2—d4 Db6—a6 15. Cf3 : e5 Nd6 : e5
16. Nd4 : e5 Te8 : e5 17. Dc2—b2 Te5—e8.

Desigur, nu se putea lua la e2 nici cu turnul, nici cu dama (17. ... T : e2 18. Nf1; 17. ... D : e2 18. Nf3). Acum, albul nu mai poate bloca pionul d5 în condițiuni bune și negrul capătă joc de figuri.

18. e2—e3 Nc8—g4!

Lupta dindu-se în jurul pionului izolat d5, pe care albul trebuie să caute să-l blocheze, mutarea aceasta este foarte bună, deoarece forțează turnul alb să părăsească coloana „d”.

19. Td1—c1 Ta8—c8 20. h2—h3 Ng4—f5 21. Cd2—f3.

În sfârșit, calul alb se îndreaptă spre cimpul d4, dar între timp piesele negrului au ocupat pozițiile cele mai bune.

21. ... Cf6—e4 22. g3—g4?

Cu aceasta albul își schimbă planul și se hotărăște să schimbe calul negru bine postat de la e4. Mai bine ar fi fost însă 22. Cd4. Mutarea g3—g4 slăbește aripa regelui.

22. ... Nf5—d7 23. Cf3—d2 h7—h5!

Slab ar fi fost 23. ... De2, la care albul ar fi putut răspunde 24. Cc4! cu joc bun.

24. Cd2 : e4 d5 : e4 25. Tc1 : c8 Nd7 : c8 26. g4 : h5.

Prima fază a partidei s-a terminat. Pionul izolat al negrului a dispărut și, datorită mutării greșite g3—g4, negrul a obținut o poziție mai bună de pioni și posibilități de atac asupra poziției slăbite a regelui alb.

26. ... Da6—h6 27. Db2—e2 Dh6—g5 28. Rg1—h1 Dg5—h4
29. Rh1—h2 Te8—e5! 30. f2—f4?

După mutarea aceasta, poziția regelui alb se slăbește și mui mult. Mai indicat era 30. Ta1—d1, pentru a răspunde la 30. ... Te5 : h5 cu 31. Td1—d8+.

30. ... e4 : f3 31. De2 : f3 Te5 : h5 32. Df3—g3 Dh4—e7
33. Ta1—c1.

La 33. Db8 ar fi urmat Rh7 și nebunul c8 nu poate fi luat din cauza De5+ cu câștigul calității.

33. ... Nc8—e6 34. Tc1—e7 De7—d8! 35. Tc7 : b7?

După greșeala aceasta, negrul are la dispoziție o foarte interesantă manevră câștigătoare.

35. ... Dd8—d2! 36. Tb7—b8+ Rg8—h7 37. Rh2—g1.

Forțat, deoarece se amenința câștigul damei prin T : h3+.

37. ... Dd2—c1+. (Vezi diagrama nr. 279).



Diagrama nr. 279

38. Rg1—h2 Dc1—b2 39.
Rh2—g1 Db2—b1+ 40.
Rg1—h2 Db1 : a2 41. Rh2—g1
Da2—b1+ 42. Rg1—h2
Db1—c2 43. Rh2—g1 Ne6:b3.

Folosind faptul că albul a fost redus la mutări forțate, negrul a câștigat ambii pioni ai albului pe flancul damei.

44. Dg3—f4 Nb3—d5 45.
e3—e4.

Schimbul la d2 ar fi adus pe alb într-o rețea de mat.

45. ... Nd5—e6 46.
Tb8—d8 Dc2—c5+.

O greșeală ar fi fost 46. ... N : h3 47. N : h3 T : h3

48. Df5+ g6 49. D : h3+ Rg7 50. Dh8 mat.

47. Rg1—h2 Dc5—e5 48. Df4 : e5 Th5 : e5 49. Td8—a8 a7—a5
50. Ng2—f3 Ne6—b3.

Înaintarea și transformarea pionului „a” nu mai poate fi împiedicată. Partida este câștigată de negru.

51. Rh2—g3 a5—a4 52. Rg3—f4 Te5—c5 53. e4—e5 g7—g6
54. Ta8—a7 Rh7—h6 55. h3—h4 Tc5—c4+ 56. Rf4—g3 Tc4—c1!
57. Ta7—a6 Tc1—a1 58. h4—h5 a4—a3 59. h5 : g6 f7 : g6
60. Nf3—e4 a3—a2 și albul a cedat.

MODEL DE FIȘA PENTRU NOTAREA PARTIDEI

Campionatul de șah al pe anul 195...

Data

Runda

Ș A H

Alb

Negru

Alb

Negru

1			20		
2			21		
3			22		
4			23		
5			24		
6			25		
7			26		
8			27		
9			28		
10			29		
11			30		
12			31		
13			32		
14			33		
15			34		
16			35		
17			36		
18			37		
19			38		

**MODEL DE DIAGRAMA PENTRU NOTAREA REZULTATELOR
CONCURSULUI**

Concursul de șah al pe anul disputat la în zilele de											
Nr. crt.	Numele participanților	1	2	3	4	5	6	7	Total puncte	%	Clasificare
1	Ionescu Vasile		1	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	36	VI
2	Popa Ion	0		$\frac{1}{2}$	0	1	$\frac{1}{2}$	1	3	43	III
3	Vătafu Gheorghe . . .	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$		0	1	$\frac{1}{2}$	0	$2\frac{1}{2}$	36	V
4	Mitu Ștefan	1	1	1		$\frac{1}{2}$	0	1	$4\frac{1}{2}$	64	I
5	Vasilu Andrei	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$		0	$\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$	21	V II
6	Toma Vasile	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1		0	4	57	II
7	Băleanu Dumitru . . .	$\frac{1}{2}$	0	1	0	$\frac{1}{2}$	1		3	43	IV
Arbitrul concursului, Niculescu Dumitru											

MODEL DE PLIC PENTRU PARTIDELE INTRERUPTTE

Concursul de șah al pe anul data	
Alb: <i>Mitu Șt.</i>	
Situția la întrerupere: Rg2, Tb7, Ce3, pp. f2, g3.	
Negru: <i>Popa Ion</i>	
Situția la întrerupere: Rf5, Tc6, Ce6, pp. a6, g6	
Timpul la alb: 2h,12'	Timpul la negru: 1h,54'
S-a dat în plic mutarea 43 a albului.	

TABELE CU ORDINEA JOCULUI IN CONCURSURI DE ȘAH

Pentru 3—4 jucători				Pentru 7—8 jucători				
Tur				Tur				
1	1	(4)	2,3	1	1 (8)	2,7	3,6	4,5
2		(4) 3	1,2	2	(8) 5	6,4	7,3	1,2
3	2	(4)	3,1	3	2 (8)	3,1	4,7	5,6
Pentru 5—6 jucători				4	(8) 6	7,5	1,4	2,3
Tur				5	3 (8)	4,2	5,1	6,7
1	1 (6)		2,5	6	(8) 7	1,6	2,5	3,4
2	(6) 4		5,3	7	4 (8)	5,3	6,2	7,1
3	2 (6)		3,1					
4	(6) 5		1,4					
5	3 (6)		4,2					

Pentru 9—10 jucători						
Tur						
1	1	(10)	2,9	3,8	4,7	5,6
2		(10) 6	7,5	8,4	9,3	1,2
3	2	(10)	3,1	4,9	5,8	6,7
4		(10) 7	8,6	9,5	1,4	2,3
5	3	(10)	4,2	5,1	6,9	7,8
6		(10) 8	9,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(10)	5,3	6,2	7,1	8,9
8		(10) 9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(10)	6,4	7,3	8,2	9,1

Pentru 11—12 jucători							
Tur							
1	1	(12)	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
2		(12) 7	8,6	9,5	10,4	11,3	1,2
3	2	(12)	3,1	4,11	5,10	6,9	7,8
4		(12) 8	9,7	10,6	11,5	1,4	2,3
5	3	(12)	4,2	5,1	6,11	7,10	8,9
6		(12) 9	10,8	11,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(12)	5,3	6,2	7,1	8,11	9,10
8		(12) 10	11,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(12)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,11
10		(12) 11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6	(12)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1

Pentru 13—14 jucători								
Tur								
1	1	(14)	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
2		(14) 8	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	1,2
3	2	(14)	3,1	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
4		(14) 9	10,8	11,7	12,6	13,5	1,4	2,3
5	3	(14)	4,2	5,1	6,13	7,12	8,11	9,10

6	(14)	10	11,9	12,8	13,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(14)	5,3	6,2	7,1	8,13	9,12	10,11
8	(14)	11	12,10	13,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(14)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,13	11,12
10	(14)	12	13,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6	(14)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,13
12	(14)	13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7	(14)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1

Pentru 15—16 jucători

Tur									
1	1	(16)	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
2		(16) 9	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	1,2
3	2	(16)	3,1	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
4		(16) 10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	1,4	2,3
5	3	(16)	4,2	5,1	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
6		(16) 11	12,10	13,9	14,8	15,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(16)	5,3	6,2	7,1	8,15	9,14	10,13	11,12
8		(16) 12	13,11	14,10	15,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(16)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,15	11,14	12,13
10		(16) 13	14,12	15,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6	(16)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,15	13,14
12		(16) 14	15,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7	(16)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,15
14		(16) 15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8	(16)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1

Pentru 17—18 jucători

Tur										
1	1	(18)	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
2		(18) 10	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	1,2
3	2	(18)	3,1	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12	10,11
4		(18) 11	12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	1,4	2,3
5	3	(18)	4,2	5,1	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13	11,12
6		(18) 12	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(18)	5,3	6,2	7,1	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
8		(18) 13	14,12	15,11	16,10	17,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(18)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,17	11,16	12,15	13,14
10		(18) 14	15,13	16,12	17,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6	(18)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,17	13,16	14,15
12		(18) 15	16,14	17,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7	(18)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,17	15,16
14		(18) 16	17,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8	(18)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,17
16		(18) 17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	9	(18)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1

Pentru 19—20 jucători

Tur										
1	1 (20)		2,19	3,18	4,17	5,16	6,15	7,14	8,13	9,12 10,11
2	(20) 11		12,10	13,9	14,8	15,7	16,6	17,5	18,4	19,3 1,2
3	2 (20)		3,1	4,19	5,18	6,17	7,16	8,15	9,14	10,13 11,12

4	(20)	12	13,11	14,10	15,9	16,8	17,7	18,6	19,5	1,4	2,3
5	3	(20)	4,2	5,1	6,19	7,18	8,17	9,16	10,15	11,14	12,13
6	(20)	13	14,12	15,11	16,10	17,9	18,8	19,7	1,6	2,5	3,4
7	4	(20)	5,3	6,2	7,1	8,19	9,18	10,17	11,16	12,15	13,14
8	(20)	14	15,13	16,12	17,11	18,10	19,9	1,8	2,7	3,6	4,5
9	5	(20)	6,4	7,3	8,2	9,1	10,19	11,18	12,17	13,16	14,15
10	(20)	15	16,14	17,13	18,12	19,11	1,10	2,9	3,8	4,7	5,6
11	6	(20)	7,5	8,4	9,3	10,2	11,1	12,19	13,18	14,17	15,16
12	(20)	16	17,15	18,14	19,13	1,12	2,11	3,10	4,9	5,8	6,7
13	7	(20)	8,6	9,5	10,4	11,3	12,2	13,1	14,19	15,18	16,17
14	(20)	17	18,16	19,15	1,14	2,13	3,12	4,11	5,10	6,9	7,8
15	8	(20)	9,7	10,6	11,5	12,4	13,3	14,2	15,1	16,19	17,18
16	(20)	18	19,17	1,16	2,15	3,14	4,13	5,12	6,11	7,10	8,9
17	9	(20)	10,8	11,7	12,6	13,5	14,4	15,3	16,2	17,1	18,19
18	(20)	19	1,18	2,17	3,16	4,15	5,14	6,13	7,12	8,11	9,10
19	10	(20)	11,9	12,8	13,7	14,6	15,5	16,4	17,3	18,2	19,1

BIBLIOGRAFIE

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1. Jocul de șah pentru începători | — V. N. Panov |
| 2. Atacul în jocul de șah | — V. N. Panov |
| 3. Turneul de șah din Veneția 1950 | — A. A. Kotov |
| 4. Șahul în cursul anului 1950 | — V. V. Ragozin |
| 5. Turneul unional de șah al colhoznicilor pe anul 1950 | — N. M. Polevoi |
| 6. Șahistele sovietice | — E. I. Btkova |
| 7. Partide alese | — M. M. Botvinnik |
| 8. Creațiile lui N. D. Grigoriev în domeniul șahului | — I. A. Kan și
I. Z. Bondarevski |
| 9. Școala de șah sovietică | — A. A. Kotov și
M. Iudovici |
| 10. 120 de partide alese ale lui M. I. Cigorin | — N. I. Grekov |
| 11. Teoria deschiderilor în șah vol. 1 și 2 | — P. Keres |
| 12. Să învățăm metodic șahul | — Gh. Sergiu |
| 13. Finalul | — I. Rabinovici |
| 14. Revista de șah pe 1949—1953 | — |
| 15. Revista „Șahmatî” pe 1949—1953 | — |

CUPRINSUL

Introducere	3
-----------------------	---

PARTEA I.

Istoricul jocului de șah	5
Școala rusă — Cigorin	12
Școala de șah sovietică	18
Scurt istoric al șahului în țara noastră	20

PARTEA A II-a.

Regulile jocului de șah	23
Notarea cîmpurilor tablei de șah și notarea mutărilor	27
Valoarea comparativă a pieselor	30
Atacul și apărarea. Schimbul	32
Șahul și matul	32
Cedarea partidel. Patul. Șahul etern. Remiza	33
Cum se notează o partidă	34
Cum se dă mat unui rege rămas singur pe tablă	36
Probleme de mat în cîteva mutări	45
Reguli sportive	46

PARTEA A III-a.

Studiul finalelor de partidă	48
I. Poziția și jocul regelui	49
II. Jocul cu un pion	54
III. Jocul cu doi pioni	59
IV. Jocul cu un pion în plus	63
Pionii constituind o singură grupă	62
Pionii constituind o singură grupă avînd dublat pionul în plus	67
Pionii constituind două grupe cu spațiu liber între ele	72
V. Jocul cu număr egal de pioni	75
Jocul avînd un pion contra unul	75
Jocul a doi pioni contra doi (legați și nelegați)	75
Jocul în care unul din adversari are pionii dublați	78
Jocul cînd pionii constituie o singură grupă	86

Jocul cînd pionii formează două grupe cu spațiu de manevră între ele	89
Care sînt factorii care determină jocul într-un final de pioni	93
VI. Jocul de pioni însoții de figuri	93
Jocul de pioni contra figurii adverse	94
Jocul de un pion și figură contra unei figuri	98
Jocul de doi pioni + figură contra unei figuri	100
Finale de turnuri cu pioni	104
Finale de figuri contra figuri	118
Finale complexe	121

PARTEA A IV-a.

Jocul de mijloc	143
1. Proprietățile pieselor și întrebuințarea lor	144
2. Studiul cîmpului. Lupta pentru spațiu	147
3. Atacul	149
4. Izolarea pieselor adverse	150
5. Impiedicarea rocadei	154
6. Impingerea pionilor liberi. Blocarea pionilor	155
7. Coloanele deschise	156
8. Jocul după obținerea unui avantaj material	158
9. Pionii slabi. Atacul lor. Pionul de bază	159
10. Structura pionilor. Cîmpuri slabe și tari	160
11. Perechea de nebuni în jocul de mijloc	163
12. Majoritățile de pioni în jocul de mijloc	164
13. Atacul minorității	166
14. Combinația și elementele ei	168
Elementele combinației	172
Atacul direct, indirect, dublu atac, dublă lovitură	173
Șahul combinat cu un atac	174
Dublu șah	174
Atacul prin descoperire. Atacuri simultane	174
Atragerea pe cîmpuri susceptibile atacului	175
Legătura directă	177
Legătură indirectă	179
Acoperirea unei coloane (baterie)	180
Acoperirea unei diagonale (baterie)	180
Interceptarea liniei, coloanei, diagonalei	181
Moara	183
Figuri neapărate (suspendate sau atîrnate)	184
Figuri legate de o apărare	186
Figuri supraîncărcate	187
Înlăturarea figurii active	187
Luarea unei apărări	189
Apărarea iluzorie	189
Apărarea indirectă	190
Lovitura intermediară	191
Torpila	192

Obstrucția (îngrămădire de piese, sufocare)	193
Șahul etern	195
Patul	195
Atacuri asupra regelui	196

PARTEA A V-a.

1. Teoria deschiderilor	205
2. Despre curse	207
3. Nu juca deschiderea mecanic	214
4. Dezvoltarea figurilor în raport cu centrul	216
5. Despre inițiativă	218
6. Ce se întâmplă cînd principiile de dezvoltare nu sînt respectate în deschidere	220
7. Pierderea de timp în deschidere și urmările ei	222
8. Despre jocul de gambit	228
9. Alte sacrificii de pioni în deschidere	235
10. Despre inovații în deschidere	245
11. Ideile strategice ale deschiderilor	252
12. Cum se împart deschiderile	254
13. Jocurile deschise	255
14. Împărțirea jocurilor deschise	257
15. Deschiderea centrală	258
16. Deschiderea scoțiană	259
17. Deschiderea Ponziani	260
18. Partida italiană	261
19. Jocul celor doi cai	262
20. Partida ungară	263
21. Partida spaniolă	263
22. Jocul celor trei și patru cai	265
23. Apărarea Philidor	267
24. Partida rusă	267
25. Contragambitul leton și contragambitul central	268
26. Partida vieneză	269
27. Gambitele	269
28. Jocurile semideschise	270
29. Apărarea franceză	271
30. Apărarea Caro-Kann	273
31. Apărarea siciliană	274
32. Apărarea Alehin	277
33. Apărarea scandinavă	277
34. Jocurile închise	278
35. Sistemul Colle	281
36. Jocurile semiînchise	281
37. Apărarea Nimzovici	282
38. Complexul indiane vechi	283
39. Indiana damei	284
40. Apărarea Grünfeld	285
41. Apărarea olandeză	286
42. Jocurile de flanc	286

43. Deschiderea engleză	287
44. Deschiderea Reti	288
45. Deschiderea catalană	288
46. Deschiderea Bird	288
Anexa nr. 1 — Model de fișă pentru notarea partidei	321
Anexa nr. 2 — Model de diagramă pentru notarea rezultatelor concursului	322
Anexa nr. 3 — Model de plic pentru partidele întrerupte	322
Anexa nr. 4 — Tabele cu ordinea jocului în concursuri de șah	323

Redactor responsabil: E. Hentea
Tehnoredactor: P. Popescu Corector: A. Vlăduț

¹Dat la cules: 22.03.55. Bun de tipar: 09.09.55
Hirtie semivellină sat, 610×860/65 gr. m².
B 3184 Cei tipar: 20³/₄ C. 1751

Intreprinderea Poligrafică Timișoara

www.stere.ro

PREȚUL LEI 9,10