

Nr.



22

In acest număr:
CE CUPRINDE

**NOUA LISTĂ
DE PREȚURI
A TIMBRELOR
ROMÂNEȘTI**

**PARTIDE COMENTATE
DELA CAMPIONATUL
U. R. S. S. DE ȘAH**

**NUMEROASE TEME DE
CUVINTE INCRUCI-
ȘATE ȘI ALTE JOCURI
DISTRACTIVE**





AL XVII-lea CAMPIONAT AL U. R. S. S.

Campionatele de șah ale Uniunii Sovietice constituie evenimente de o deosebită importanță pentru întreaga lume șahistă. Aceasta se datorește faptului că nivelul lor calitativ este excepțional de ridicat față de marea majoritate a concursurilor internaționale ce se joacă în occident, — urmare firească a extraordinarei dezvoltări la care a ajuns șahul în țara sovietelor.

Astăzi numărul șahiștilor sovietici organizați depășește cifra de un milion, adică mai mult decât în tot restul lumii. Uniunea Sovietică are 11 mari maeștri (dintre care 7 candidați la campionatul lumii), 60 de maeștri și mii de jucători de categorii superioare. Acești jucători, în frunte cu campionul mondial Mihail Botvnic, au creat școala șahistă sovietică, aducând idei noi și interesante în vechea artă a șahului.

În fiecare an apar din mijlocul marelui masă a șahiștilor sovietici noi elemente talentate din rândurile tineretului. Acești jucători progresează cu mare repeziciune datorită nenumăratelor concursuri ce se organizează în toate colțurile Uniunii. Cei mai buni dintre ei se califică în campionatele republicilor, apoi în semifinalele campionatului URSS și dacă trec acest ultim și cel mai greu examen, atunci ajung să joace în finala campionatului unional, alături de marii maeștri.

Datorită acestei selecționări severe, finala campionatului Uniunii Sovietice este un concurs atât de tare. Lucrul acesta a fost confirmat și de către F.I.D.E. (Federația Internațională de Șah), care a hotărât ca jucătorii care vor lua parte de trei ori la finala campionatului Uniunii, să capete titlul de maestru internațional.

Anul acesta, lupta finală a fost precedată de patru mari semifinale (la Moscova, Leningrad, Tbilisi și Vilnius, — despre care am scris în numerele noastre trecute), în care s'au relevat, în afara jucătorilor consacrați, câțiva maeștri tineri ca de ex.: campionul R.S.S. Armenia, Petrosian, studentul Gheller din Odessa, Liublinski și talentatul Kopilov din Leningrad. Dintre marii maeștri nu participă la finală numai campionul mondial Mihail Botvnic și Igor Bondarevski, reținuți de ocupațiile profesionale.

În momentul când scriem acest articol, concursul este în plină desfășurare la Moscova, în marea sală a Palatului cultural al căilor ferate. Deși s'au jucat deacum 12 runde, niciun pronostic nu poate fi făcut asupra rezultatului final.

La început, a condus marele maestru Smâslov, realizând 4½ puncte din cinci partide. O înfrângere la Levenfiș l-a oprit însă din cursă și din următoarele cinci partide n'a mai făcut decât 2 puncte. Conducerea a luat-o

Paul Keres, care s'a menținut în frunte până la runda 9-a, când a pierdut la Furman, fiind întrecut de către Kotov cu jumătate de punct (Kotov 8½, Keres 8, din câte 12 partide). În grupul fruntaș se mențin marele maestru Flohr (neînving, 6½ din 10, — 2 întrerupte), Isaak Boleslavski (7½ din 12), maestrul Taimanov (6 din 10, 2 întrerupte).

Calitatea partidelor jucate până acum a fost deosebit de ridicată, lucru pe care cititorii îl vor putea constata, rejucând cele câteva partide care urmează, cele mai interesante din primele runde.

Apărarea Alehin

Alb: V. Smislov

Negru: V. Mikenas

Campionatul URSS. Runda 3-a

1. e4, Cf6 2. e5, Cd5 3. d4, d6 4. c4, Cb6 5. ed, ed 6. Ne2,

(De obicei se joacă aci 6. Cc3, Cc6, 7. Ne3. Ideia mutării Ne2 este de a desvolta repede figurile de pe flancul regelui).

6... d5!

După mutarea aceasta, apare, evidentă slăbiciunea pionului d4 în poziția albului. Partida capătă un caracter închis și deaceia negrul poate pierde câțiva timpi pentru a-și regrupea figurile

7. c5, C6d7 8. Cf3, Ne7 9. 0—0, Cf8 10. Ce5, Cb8—d7 11. f4

Mutarea aceasta permite negru'ui să termine dezvoltarea. La complicații interesante ar fi adus 11. Nb5!?

11... Ce5: 12. fe:, Ce6! 13. Ne3, 0—0 14. Cd2, f5 15. ef, Nf6: 16. Cf3, De7 (cu amenințarea 16... Cc5:) 17. Db3

Cea mai bună mutare. La continuarea „naturală“ 17. Dd2, ar fi putut urma 17... Tfe8 și este greu pentru alb să pareze amenințarea Cc5:

17...c6 18. Tae1, Dc7 19. Nd3, Nd7 20. Dc2, g6 21. Nh6

Inceputul unei combinații cu sacrificii, care duce în cele din urmă numai la remiză. Mai multă luptă dădea continuarea 21. Nf2, Tae8 22.

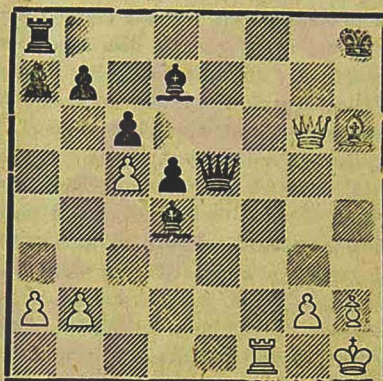
Ng3, ocupând la momentul oportun punctul e5.

21... Cd4: 22. Cd4:, Nd4:+ 23. Rh1, Tf1:+ 24. Tf1:, De5!

Amenințând 25... De5, ceiace forțează pe alb la alte sacrificii.

25. Ng6:, hg 26. Dg6:+, Rh8

La prima vedere se pare că poziția albului este fără speranță. Marele maestru Smislov găsește însă o mutare minunată, care salvează partida. (vezi diagrama).



27. Nh6—e3!!

și adversarii au dat partida remiză.

(Comentarii de maestrul V. Mikenas din „Sovetskii Sport“).

Apărarea Nimzovici

Alb: Mikenas

Negru: Keres

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. Dd3 (De obicei în poziția aceasta albul joacă 4. e3, sau 4. Dc2. Mutarea jucată în partidă este rar întâlnită și aceasta este principala ei calitate) 4... c5 5. d5, 0—0 6. Nd2, ed 7. cd (Probabil mai bine ar fi fost pentru alb 7. Cd5:, Cd5: 8. Dd5:, Cc6 9. Cf3 etc.) 7... d6 8. g3, b6 9. Ng2, Na6 10. Dc2, Cbd7 (O inexactitate. Corect ar fi fost 10... Te8, îngreunând dezvoltarea albului) 11. Ch3, Te8 12. Cf4, Nc3: 13. bc.? (O greșeală care permite negru'ui să decidă partida printr-o frumoasă combinație cu sacrificii de turn. Trebuia jucat 13. Nc3:, deși și atunci după 13... De7, negrul ar fi avut un joc mai bun) 13... g5 14. Cd3, Te2: +!!

15. Re2:, Ce5 16. Da4, Nd3: + 17 Rd1 (Negrul a câștigat o compensație mai mult decât suficientă pentru calitate: un pion și atacul care se menține) 17... b5 18. Da6, Dd7 19. Rc1, b4 20. Da5, a6 și albul a cedat

căci n'are apărare împotriva amenințării 21... Cc4 cu câștigul Damei. Nu merge 21. Db6 din cauza 21... Da4 urmat de mat.

(Comentarii de maestrul A. Toluș, din „Sportul Sovietic”).

Deschiderea Spaniolă

Alb: Paul KERES Negru: G. Levenfiș
Runda 9-a.

Aceasta este a 5-a partidă jucată între Keres și Levenfiș. Toate celelalte patru partide, s'au terminat cu victoria marelui maestru estonian, astfel că este dela sine înțeles că Levenfiș s'a străduit să-și ia revanșa.

S'a jucat Spaniola, cei doi adversari fiind mari cunosători ai acestei deschideri. Levenfiș, jucând cu negrul, a ales așa zisa variantă deschisă (5... Ce4). Trebuie observat că în această variantă Keres a obținut cu albele numeroase victorii minunate. În această partidă, el a sacrificat un pion la mutarea 11-a, aducând jocul la continuări adesea întâlnite în partidele lui Alehin. Levenfiș a fost nevoit să înapoeze pionul, după care albul a rămas cu avantaj pozițional. În poziția negrului au apărut slăbiciuni și ceea ce este mai important, piesele sale erau așezate nesatisfăcător. Schimbul nebunilor de negru, inițiat de Levenfiș, a dat posibilitate lui Keres să instaleze un cal puternic pe câmpul d6, ceea ce a avut drept urmare că la mutarea 29-a, Levenfiș a trebuit să dea calitatea. Următoarea fază a partidei a fost jucată de către Keres fără greșală și combi-

nația lui finală, cu sacrificiul Damei pe tema matului pe ultima linie, a provocat aplauze în sală. (Comentariu din „Sportul Sovietic”).

Iată partida:

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. 0—0, Ce4: 6. d4, b5 7. Nb3, d5 8. de, Ne6 9. c3 (Probabil Levenfiș se pregătise în mod special pentru a combate mutarea lui Keres 9. De2, care este considerată ca răsturnarea întregii variante) 9... Ne7 10. a4 (De obicei aici se joacă 10. Ne3, sau 10. Cbd2. Keres are intenția să joace un sacrificiu de pion, încercat de Alehin în a 13-a partidă a matchului cu Euwe. 1935) 10... b4 11. Cd4!, Ce5: 12. f4, Ng4 (În partida citată s'a jucat 12... Cc4. Mutarea 12... Ng4 a fost recomandată de către Euwe ca dând un joc favorabil negrului) 13. Dc2, c5 (Analiza lui Euwe continua cu 13... Cg6) 14. fe, cd, 15. cd, Tc8 16. Dd3, 0—0 17. Cd2, Cg5 18. Tf2, Tc6 19. Cf1, Nh5 20. Cg3, Ng6 21. Cf5, Rh8 22. Ne3, Ce6 23. Dd2, Ng5 (Schimbul nebunilor de negru duce la eliberarea câmpului d6 pentru calul alb. Era însă foarte greu de găsit o continuare satisfăcătoare pentru negru) 25. Cd6, Ne3: 25. De3:, Cc7 26. a5! (Izolează pionul b4 și taie retragerea turnului c6, pe la b6) 26... De7 27. Dd2, Tb8 28. Na4, Tc4 29. Cc4:, de 30. Tc1, De6 31. d5! (Începutul combinației finale). 31... Cd5: 32. Tc4:, Ce7 33. Nb3, De5: 34. Te2, Df6 35. Db4: și negrul cedează. Dama nu poate fi luată din cauza matului pe linia 8-a, de ex.: 35... Db4: 36. Tc8+, Cg8 (36... Cc8: 37. Te+ mat) 37. Tg8: +, Rg8: 38. Te8+ mat.



Zi de odihnă la al XVII-lea campionat al U.R.S.S...

(Desen de I. Uzbianov, din „Sportul Sovietic”)

(N.R. — În limba rusă, piesele de șah au alte denumiri decât cele obișnuite. Astfel nebunul se numește elefant și aceasta explică de ce îl puteți vedea odihnindu-se în hamaș

Matchul pentru titlul de campion al R. P. R.

Cum am anunțat în numărul nostru trecut, deoarece locul I în turneul pentru campionatul R. P. R. a fost ocupat de către doi jucători la egalitate de puncte, conform regulamentului, titlul a trebuit să fie disputat într'un match de patru partide.

Astfel, după o pauză de două zile după sfârșitul campionatului, Ștefan Erdelyi și Ștefan Szabo au început matchul decisiv. Spre surprinderea multora, lupta în această întâlnire finală s'a terminat cu victoria clară a maestrului Erdelyi, care a câștigat primele trei partide, astfel că a patra nu s'a mai jucat.

Probabil, rezultatul acesta nu oglindește exact raportul de forțe dintre cei doi adversari. Maestrul Erdelyi a beneficiat de un mare avantaj psihologic, deoarece adversarul său pierduse ultimele două partide în campionat, ceea ce de fapt a echivalat cu pierderea primului loc.

Poate că n'ar fi fost ca acest match să nu se joace imediat după sfârșitul campionatului, ci o săptămână sau două mai târziu, servind astfel și la menținerea în formă a celor doi jucători în vederea concursului internațional care se începe la 18 Noembrie.

Cum s'a jucat în acest match, se poate vedea din următoarea partidă, în care Erdelyi a exploatat cu o bună tehnică jocul lipsit de inițiativă și precizie al adversarului său.

Apărarea Gruenfeld

Alb: Erdelyi Negru: Szabo

A 2-a din match, 20.X.1949.

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. Cf3, Ng7 5. Da4+, c6!

La mutarea 5-a (Da4+), albul a părăsit variantele analizate de teorie (5. Db3, 5. e3, 5. Ng5 etc.) punând adversarului o mică problemă de

deschidere. Mutarea 5. Da4+ a fost încercată acum câțiva ani de către marele maestru sovietic Flohr. Ea are de scop să provoace apariția unei piese negre pe câmpul d7, pentruca astfel după retragerea damei la b3, presiunea asupra câmpului d5 să crească și în același timp să nu mai fie posibilă manevra caracteristică a negrului în această variantă, anume Cf6—d7. Probabil că cea mai bună linie de joc pentru negru este totuși 5... Nd7 și dacă 6. Db3, atunci 6... dc forțând trecerea în varianta principală, căci albul nu poate lua la b7 din cauza Cc6 cu complicații favorabile negrului.

6. cd, Cd5 7. e4, Cb6 8. Dc2, 0—0 9. Ne3, Ne6!

Contra-șansele negrului în acest gen de poziții se bazează pe înaintarea e7—e5, care subminează centrul albului. După mutarea din partidă, negrul are greutate.

10. Ne2, Cbd7 11. 0—0, Nc4 12. Tfd1, e6 13. Tac1, De7

Poziția negrului n'are slăbiciuni, dar datorită superiorității sale în centru, albul păstrează o inițiativă puternică în timp ce negrul este redus la pasivitate.

14. Ng5, f6 15. Ne3, Df7 16. b3, Ne2: 17. De2:, Tfe8 18. Cel!

Inceputul unei manevre poziționale care are de scop să asigure albului controlul asupra punctelor c5 și e5, împiedicând astfel orice posibilitate de eliberare a adversarului.

18... Nf8 19. Cd3, Tad8 20. f3, Cc8 21. Ca4, Nd6 22. Df2; Nb8 23. Cac5.

Presiunea pozițională a albului s'a accentuat simțitor prin ocuparea câmpului c5. Negrul este silit să manevreze foarte precaut pentru a evita dezavantaj decisiv.

23... Cc5:, 24. Cc5:, Cd6 25. Td2, Cb5 26. a4, Cd6 27. Tcd1, Tc8 28. Dh4,

Albul încearcă o diversivune pe flancul regelui, în speranța de a putea exploata absența nebunului de negru, deplasat la b8.

28... a5 29. Nf2, Rg7?

O mutare inutilă. Regele nu se menține pe un câmp negru și va fi nevoit curând să se retragă. Probabil negrul se află în criză de timp.

30. Dh3, b6!?

Mutarea aceasta creează albului o excelentă țintă de atac: pionul c6. Era însă foarte greu de găsit un plan satisfăcător pentru negru.

31. Cd3, Rg8 32. Tc1, Cb7 33. T2c2, Dd7 34. Dh4, Tf8 35. Tc3, Nd6 36. Ne3, Na3 37. Ta1, Ne7 38. Df2, Tfd8 39. Tac1, Na3 40. T1c2, Nf8

Acum se începe o nouă fază a partidei. Albul organizează un atac la rege înaintând pionul „H”, celace restrânge și mai mult libertatea de mișcare a negrului.

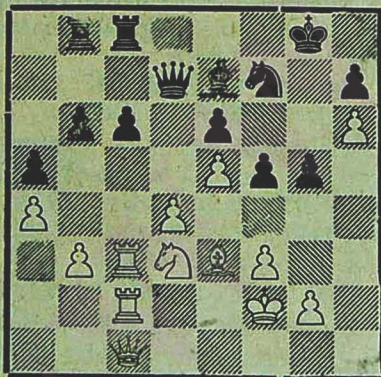
41. h4, Te8 42. Dg3, Cd8 43. h5, Dg7 44. h6, Df7 45. e5

Însfârșit, albul își pune centrul în mișcare.

45... f5 46. Rf2, Tb8 47. Ng5, Dd7 48. Dh4, Cf7 49. Ne3, Ne7 50. Dh1!

Dama albă se îndreaptă spre c1, pentru a întări și mai mult presiunea pe coloana „C”

50... Tec8 51. Dc5, g5!?



(Alb: Rf2, Dc1, Tc2, Tc3, Ne3, Cd3, Pp. a4, b3, d4, e5, f3, g2, h6. Negrul: Rg8, Dd7, Tb8, Tc8, Ne7, Cf7, Pp. a5, b6, c6, e6, f5, g5, h7).

Negrul se folosește de prima ocazie pentru a căuta să-și elibereze jocul pe

cale tactică. Interesant ar fi fost de văzut ce ar fi întreprins albul împotriva unei apărări pasive, începând cu 51... Cd8.

52. g3

Necesar căci altfel după f5—f4 nebunul trebuie să se retragă și cade pionul d4.

52... Ch6: 53. Tc6: 54. Tc6:, Nc5?!

Cu aceasta negrul câștigă calitatea, dar intră într-o poziție pierdută. Poate mai bine ar fi fost 54... Nd8, sau 54... Dd5 cu amenințarea g5—g4.

55. Tc5:, bc 56. Cc5:, Dd5 57. Ng5:, Cf7

Cu doi pioni pentru calitate și perspective de atac împotriva poziției deschise a regelui negru, câștigul pentru alb este o chestiune de tehnică.

58. Ne3, Cd8 59. Dh1, Cf7 60. Dh4, Tb4 61. De7, Dd8 62. De6:, Td4: 63. Df5: și negrul a cedat la mutarea 81-a.

Apărarea Grunteld

ALB: ION BALANEL

NEGRU: EM. REICHER.

RUNDA V-a. 30.IX.49.

Finala campionatului R. P. R.

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. cd (Deobicei se joacă aci 4. Cf3, Ng7 5. Db3! Mutarea din parîidă a fost considerată multă vreme ca dând avantaj negrului) 4... Cd5: 5. e4, Cc3: 6. bc, c5! 7. Nc4, Ng7 8. Ce2! (Mutarea maestrului sovietic Rovner) 8... Cc6 (Partida Toluş-Kotov din al XVI-lea campionat al URSS a arătat că negrul nu poate juca aci 8... 0—0 9. 0—0, Cd7, 10. Ne3, Dc7 din cauza mutării 11. Dcl! după care albul obține avantaj) 9. Nc3, cd 10. ed, Da5+ 11 Rf1!? (Într-o partidă Bondarevski—Katelov din matchul Moscova—Praga 1948, s'a jucat 11. Nd2, Dh5 12. d5! și albul a obținut avantaj. Mutarea jucată de Bălănel este foarte interesantă. Ea are de scop să permită albului să

joace totuși sistemul Rovner, Dc1, etc)
 11... 0—0 12. Tb1, Dc7 13. Dc1, Td8
 14. f3, a6 15. Rf2, Nd7 16. Cf4 (Rezultatul deschiderii poate fi considerat favorabil albului, care stăpânește centrul și exercită o presiune destul de mare pe flancul Damei) 16... h5
 17. Nb3, Tdc8 18. e5!? (O idee interesantă. Albul permite Nf5 cu câștig de tempo, pentru a câștiga la rândul său un tempo cu înaintarea g2 — g4. Se putea juca și Cd5 urmat de Dc5 și Thc1) 18... Nf5 19. Ta1, Cb4 20. Dd2, a5 21. g4, Nc2!? 22. Ta1, Ta6 23. a3, a4 (forțat) 24. Nf7: +!, Rf7. 25. Db4:, Dc4 (Negrul caută salvarea în final, unde speră să-și valorifice perechea de nebuni) 26. Dc4:, Tc4: 27. Cd5, Nb3 28. Tc4: bc (Mai bine ar fi fost Nc4: 29. Cc3, e6 30. Nc1, Tb6 31. f4, Nf8 32. Re3. Ne7 33. h3, Nd8 34. Th2 (Pentru a ajunge la d2) 34... Tb7 35. Tf2!? (Albul consideră partida ușor câștigată și începe să joace inexact. Trebuia direct Td2) 35... Td7 36. Re4? (O gafă inexplicabilă, mai ales că nu Bălănel ci Reicher se afla în criză de timp).

36... Na5? (Reicher n'a văzut continuarea simplă 36... Td4: +: 37. Rd4.. Nb6 + 38. Re4, Nf2: după care partida era evident remiză). 37. Nb2? (La rândul său, albul mai lasă odată negrului posibilitatea dela mutarea precedentă). 37... Nb6? (...pe care însă negrul nu o vede din nou! Un caz rar de „orbire“ șahistă! Acum albul este înfățișat obligat să-și deplaseze Turnul la d2, după care orice speranță de salvare pentru negru dispăre).

38. Td2, Re7 39. d5, Rf7 40. dc: +, Re6: (Criza de timp s'a terminat, dar... și partida) 41. f5+, g4 42. g4+. Re7 43. Cd5+, Td5: (Sau 43... Rf8 44. e6, Tb7 45. f6 urmat de e7+ și Tg2) 44. Td5:, c3 45. Nc3:1 (Cel mai simplu) 45... Nd5:+ 46. Rd5:, h5 47. Nb4+, Re8 48. Re6, h4 49. f6 și negrul a cedat. Lăsând la o parte greșelile dela mutările 36—37, partida a fost excelent jucată de Bălănel.

Partida Italiană

Alb: Mihai Bălănel

Negru: N. Andrițolu

Concursul în cinstea zilei de
 7. Noembrie. Runda 9-a

- | | |
|------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Nf1—c4 | Nf8—c5 |
| 4. c2—c3 | Cg8—f6 |
| 5. d2—d4 | e5:d4 |
| 6. e4—e5!? | |

Până aci totul s'a jucat după recomandările teoriei. Ultima mutare a albului nu este cea mai bună (deobicei se joacă 6. cd, Nb4+ etc.), dar necesită din partea negrului un joc exact pentru a evita complicații tactice nefavorabile.

6.... Cf6—e4!?

O primă inexactitate, după care albul trebuie să obțină oricum un joc superior. Mutarea justă era 6.... d5!, după care negrul obține un joc mai bun, de ex: 7. Nb5, Ce4 8. cd, Nb6 9. Cc3, 0—0 10. Ne3, f6 11. Nb3, Cc3: 12. bc, Ng4 cu avantaj pentru negru (Tartakower-Gruenfeld, Viena 1920)

7. Dd1—e2!?

Aci se recomandă 7. Nd5! și negrul nu obține nimic cu sacrificiul 7... Cf2:, de ex.: 8. Rf2:, dc:+ 9. Rg3, cb 10. Nb2:, Ce7 11. Dc2, d6 12. Ne4, Cg6 13. Cbd2 (analiza din Bilguer).

7.... d7—d5!

Cea mai bună mutare, conform analizei lui Ianisch.

8. e5: d6 0—0?

Greșeala aceasta arată cât de important este să cunoști bine analizele teoretice atunci când joci astfel de variante vechi. Cu 8... Nf5! negrul ar fi obținut aci avantaj în felul următor: 9. dc, Dc7: 10. Nd5, 0—0—0 11. Nc6:, Dc6: etc.

9. d6: c7 Dd8—d7

Prima consecință a greșelii 8... 0-0. Negrul nu poate lua pionul și trebuie să piardă un tempo important, închiudând în același timp nebulul c8.

10. 0—0

11. De2—c2

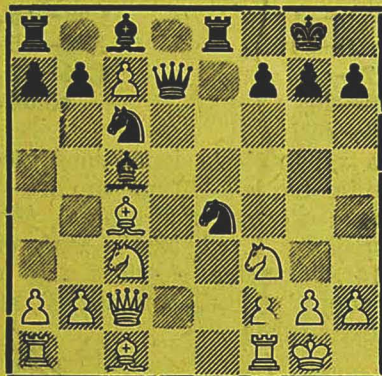
12. Cb1:c3

Tf8—e8?

d4:c3

Ce4:c3?

Negrul stătea desigur rău, dar greșala aceasta duce la o catastrofă imediată. Mai multă rezistență, se putea opune cu 12... Cf6.



(Alb: Rg1, Dc2, Ta1, Tf1, Nc4, Nc1, Cc3, Cf3, Pp. a2, b2, c7, f2, g2, h2. Negrul: Rg8, Dd7, Ta8, Te8, Nc5, Nc8, Cc6, Ce4, Pp. a7, b7, f7, g7, h7).

13. Cf3—g5!

O mutare intermediară frumoasă, după care poziția negrului se prăbușește surprinzător de repede.

13...

Cc6—e5

Dacă 13... g6, atunci ar fi urmat 14.Nf7:+, și albul câștigă calitatea păstrând și un atac puternic.

14. Dc2:h7+

Rg8—f8

15. b2:c3

Dd7—f5

16. Nc4—b5!

Ce5—c6

17. Dh7—h8+

Rf8—e7

18. Dh8:g7

Df5—f6

19. Tf1—e1+

Nc8—e6

20. Te1:e6+!

Negrul cedează.



PARTIDE INSTRUCTIVE

APARAREA SPANIOLA

Alb: L. Abramov

Negrul: I. Estrin

Jucată în campionatul U.R.S.S. prin corespondență, 1949

1. e2—e4

e7—e5

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. Nf1—b5

a7—a6

4. Nb5—a4

Cg8—f5

5. 0—0

Cf6 : e4

6. d2—d4

b7—b5

7. Na4—b3

d7—d5

8. d4 : e5

Nc8—e6

9. Dd1—e2!

Nf8—c5

Mutarea aceasta a fost recomandată de către I. Bondarevski în „Șahul în U.R.S.S.” (Nr. 4/1947) și de D. Bronștein și A. Konstantinopolski în buletinul campionatului mondial (Nr. 20), în locul mutărilor 9... Ce5 și 9... Ne7, care în urma partidelor campionatului mondial sunt consi-

derate nesatisfăcătoare pentru negru.

10. Cb1—d2

Continuarea 10. Ne3, De7 11. Td1, Td8, dată ca exemplu în buletinul menționat mai sus, a fost jucată în partida Abramov—Isaev (din campionatul prin corespondență) și într'adevăr, n'a dat avantaj albului. 12. c3, 0—0 13. Cud2, Ne3: 14. De3:, Ca5 15. Ce4:, de 16 Cd4, Cb3: 17. ab, Nd5 18. Dg3, f5!

Mutarea din partida aceasta, păstrează nebulul de alb și pune pe negru în fața a trei amenințări: atacul pe aripa regelui, presiunea asupra pionului d5 și manevra de străpungere a2—a4.

10...

Ce4 : d2

11. Nc1 : d2

Cc6—d4?

Negrul se decide să slăbească amenințările pe flancul regelui prin schimbul cailor, dar aceasta dă albu-

lui un tempo important (13. c3), pentru deplasarea nebulului. Posibilități mai bune de apărare dădea 11.. 0-0, urmat de Nf5 și Ce7.

12. Cf3 : d4 Nc5 : d4
13. c2-c3 Nd4-b6
14. a2-a4! c7-c6
15. Nb3-c2 Ta8-b8

Încă era de preferat 15... 0-0, deși după 16. Dh5 se slăbește poziția de pionii a rocadei. Lăsând regele în centru, negrul nu mai poate pune în mișcare majoritatea de pionii pe aripa damei și este silit să manevreze, parând principalele amenințări.

16. a4 : b5 a6 : b5
17. De2-h5 h7-h6
18. Rg1-h1 Dd8-d7
19. h2-h3 g7-g6

Pentru a preîntâmpina înaintarea f2-f4-f5, negrul vrea să blocheze cu orice preț coloana „f” și diagonala b1-h7, cu mutarea Nf5, dar nu reușește să pună în practică această intenție.

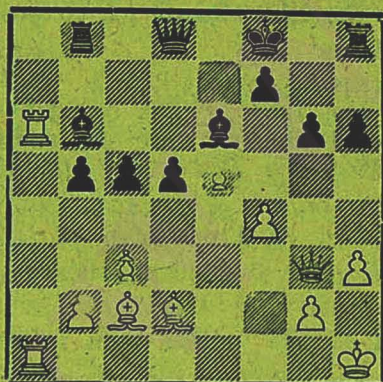
20. Dh5-h4 Nb6-d8

Se amenința 21. Df6.

21. Dh4-g3 c6-c5
22. Ta1-a6 Nd8-b6
23. Tf1-a1

Cu amenințarea 24. Tb6:

- 23... Dd7-d8
24. f2-f4 Re8-f8



Trebuia împiedicată pătrunderea damei la g7, după f4-f5, căutând în același timp să ajungă la mutarea Nf5. Albul însă trece acum la realizarea avantajului său, pe cale combinativă.

25. Nc2 : g6! Th8-g8
După 25... fg 26. Dg6:, Nf7 27. Dg4, Ig8 28. Df3, De7 29. Tel, înaintarea pionilor „E” și „F” decide partida în favoarea albului.
26. f4-f5 Ne6 : f5
27. Nd2 : h6+ Rf8-e8
28. Ng6 : f7+ Re8 : f7
29. Dg3-f2 Rf7-g6

Un final interesant s'ar fi putut produce după 29... Re6 30. Tf1, Ng6 31. Dc5:, Ne4 32. Tf6+, Re5: 33. Dd4+!, Nd4: 34. Tae6+ mat.

30. Nh6-e3 Nf5-e4
31. Ta6-a7!

Singura continuare bună: Albul n'ar fi obținut nimic cu 31. Dg3+, Rh5!, sau 31. Df4, Tg7!. Acum, dacă negrul joacă 31... Na7: 32. Ta7:, atunci nu mai are apărare împotriva amenințărilor 33. Df7+ mat, 33. Dg3+ și 33. Df4, iar la 32... Rh5 ar fi urmat 33. Df7+ și oricare dintre apărările 33... Tg6, sau 33... Ng6 e liberează câmpurile h7 sau f3 pentru șahul decisiv.

- 31... Dd8-f8
32. Df2-h4 Nb6-a7

Acum albul a propus următoarea variantă forțată: 33. Dg4+, Rf7 34. Ta7+:, De7 35. Df4+, Re8 36. Te7+:, Re7: 37. Df6+, Dd7 38. Dd6+, Rc8 39. Dc6+, Rd8 40. e6. Constatând că partida nu se mai poate salva, negrul a cedat.

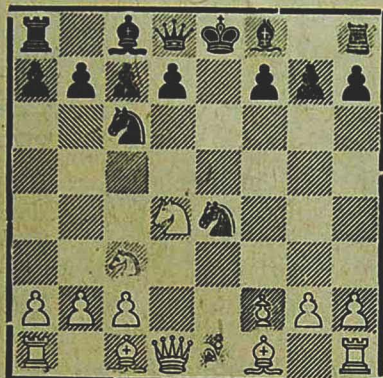
(Comentarii de L. Abramov din „Șahul în U.R.S.S.”)



OBSERVAȚII DESPRE DESCHIDERI

Partida Scoțiană

În această deschidere rar jucată, atenția teoreticienilor a fost atrasă de neobișnuita mutare 5... *Ce4*: (după 1. *e4*, *e5* 2/ *Cf3*, *Cc6* 3. *d4*, *ed* 4. *Cd4*: *Cf6* 5. *Cc3*).



După cât se pare, varianta aceasta a fost jucată pentru prima oară într-o partidă Sumilin — Zahodiakin (campionatul DSO „Molnia” 1949). Această partidă a continuat în felul următor: 6. *Ce4*:; *De7* 7. *f3*, *d5* 8. *Cc6*:; *bc* 9. *Nd3*, *de* 10. *fe*, *Dh4*+ 11. *g3*, *Dh3* 12. *Df3*, *Ng4* 13. *Df2*, *Nb4*+ 14. *c3*, *Td8* cu avantaj pentru negru.

Într-o altă partidă jucată în 1949, continuarea a fost: 6. *Cc6*:; *Cc3*: 7. *Cd8*:; *Cd1*: 8. *Cf7*:; *Cf2*: (Mai simplu 8... *Rf7*: 9. *Nc4*+, *Rf6* 10. *Rd1*:; *c3* cu joc bun pentru negru) 9. *Ch8*:; *Ch1*: 10. *Nd3* (Corect ar fi fost 10. *Ne3*) 10... *Nc5* 11. *Nh7*:; *Cf2* 12. *Nf4*, *d6* 13. *Ng6*+, *Rf8* 14. *Ng3*, *Cg4* 15. *Cf7* (mai bine 15. *Ne4*) 15... *Cc3* 16. *Rd2*, *Nf5* 17. *Cg5* (O combinație greșită. Corect era 17. *Nf5*:; *Cf5*: 18. *Tf1*) 17... *Ng6*: 18. *Ce6*+, *Re7* 19. *Cc5*:; *Cc2*: 20. *Nh4*+, *Re8* 21. *Ce6*, *Rd7* 22. *Cf4*, *Ca1*: 23. *Cg6*:; *Te8* 24. *Nf2*, *Cc2* 25. *Cf4*, *Cb4*, și albul a cedat.

În loc de 6. *Cc6*:; albul trebuie să jace 6. *Ce4*:; *De7* 7. *Cb5*, *De4*+: 8. *Ne2*, *Rd8* 9. 0—0 și deși negrul are un pion în plus, el trebuie să suporte o presiune puternică.

de M. JUDOVICI
maestru al U.R.S.S.

Varianta vieneză a gambitului damei

După 1. *d4*, *d5* 2. *Cf3*, *Cf6* 3. *c4*, *e6* 4. *Ng5*, *Nb4*+ 5. *Cc3*, *dc* 6. *e4*, *c5* 7. *Nc4*:; *cd* 8. *Cd4*:; *Da5* 9. *Nf6*:; *Nc3*+: 10. *bc*, *Dc3*+: 11. *Rf1*, *Dc4*+: 12. *Rg1* se ajunge la una din pozițiile de bază ale așa zisei variante vieneze a Gambitului Damei, care a constituit până acum subiectul a numeroase analize.

Cum trebuie să joace acum negrul? Mutarea naturală 12... *Nd7* este greșită din cauza 13. *Tc1*, *Da6* 14. *Ce6*! Această combinație decide soarta luptei, de ex. 14... *fe* 15. *Tc8*+, *Rf7* 16. *Th8*:; *gf* (16. *Rf6*: 17. *Df3*+, *Rg5* 18. *h4* etc.) 17. *Dh5*+, *Re7* 18. *Dc5*+ etc.

Corectă este continuarea recomandată de către Botvinnic 12... *Cd7*, de ex. 13. *Tc1*, *Da6* 14. *Ng7*:; *Tg8* 15. *Nh6*, *Cf6* cu joc foarte complicat.

În locul mutării 8... *Da5*, marele maestru Ragozin a recomandat acum câțiva ani continuarea 8... *Dc7*, care duce deasemeni la un joc cu posibilități.

Această poziție (după 8... *Dc7*) a fost analizată de către maestrul ceh Luděk Pachmann, care dă varianta următoare: 9. *Da4*+, *Cc6* 10. *Nf6*:; *Nc3*+: 11. *bc*, *gf* 12. *Cc6*:; *Nd7* 13. *Nb5*, *Nc6*: 14. *Nc6*+:; *Dc6*: 15. *Dc6*+: *bc* 16. *Tb1* și albul capătă un linaș mai bun.

În această analiză sunt însă mutații discutabile. Astfel, de ex. după 13. *Nb5*, de luat în considerație este 13... *a6* 14. 0—0, *Tc8* 15. *Ca7*, *ab* 16. *Cb5*:; 0—0. Satisfăcător pentru negru este și 13... *bc* 14. *Na6*. 0—0.

(Din „Șahul în U.R.S.S.”)