

PARTIDA SPANIOLA

jucată în matchul Moscova-Praga 1946

Alb: L. Pachman
(Cehoslovacia)Negru: V. Smislov
(U. R. S. S.)

1. e4, e5 2. cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. 0-0, Ne7 6. Tel, b5 7. Nb3, d6 8. c3, 0-0 9. h3, Cd7.

O continuare nouă și puțin experimentată. Ea a fost jucată pentru prima oară de către mine în campionatul Moscovei pe 1943 împotriva lui Ludovici. A urmat 10. d4, Nf6 11. Ne3, Ce7 12. Cbd2, Nb7, 13. Ne2, c3 14. cfl, cg6 și negru care și-a regrepat frumos figurile a abținut un joc bun

10. Ne2, Nf6, 11. d3, Ce7 12. Cbd2, c5 13. Cfl, d5!?

O mutare cu două tălșuri. Mai solid ar fi fost 13. Nb7. Acum albul ar fi putut provoca complicații interesante prin 14. d4, cd: 15. cd: Nb7 16. de: Ce5: 17. Ce5: Ne5: 18 exd: Nb6 19. Dd3, Cg6 și albul are un pion în plus dar și diferite greutăți în legătură cu dezvoltarea nebunului de negru.

14. g4.

O înaintare prea rapidă care duce numai la slăbirea poziției propriului rege. Ea este bună numai atunci când situația în centru este clarificată sau când negrul are un pion la h6.

14... de:

Deschide imediat linia „d” pentru operațiuni în centru. Negrul nu se teme de răspunsul 15. g5 din cauza 15... ef: 16. Df3: Tb8 17. gf: Cf6: 18. Te5: Dd6 urmat de 19... Nb7 sau 19... Cg6.

15. de: Cg6 16. Cg3, c4 17. Ne3, Dc7 18. Ch5.

Mai tare ar fi fost 18. Cf5 pregătind Dd6. Negrul ar fi răspuns probabil 18... Ne7 fără a se teme de schimbul nebunului său de negru.

18. Ne7 19. De2, Ce5 20. Tad1, Nb7 21. Nc1.

Cele două tabere și-au terminat desfășurarea forțelor. Acum este evident că negrul are inițiativa datorită avantajului său pe flancul Damei și a jocului favorabil asupra slăbiciunii câmpurilor negre de pe flancul regelui.

21... Tfe8!

21... Tod8 ar fi dus numai la simplificări căci punctul d3 este suficient apărat. Mutarea din partidă întărește amenințarea Cf4 cu atac asupra pionului e4 după deschiderea coloanei „e”.

22. Ch2, Ce6 23. Cfl, Ch4.

Această mutare care pregătește 24... g6 pune albul probleme serioase.

Rău este 24. Ce3 din cauza 24... Cg5. La 24. f3 ar fi putut urma 24... g6 25. Chg3, Nc5+! 26. Rh2, Cf4 27. Nf4: ef: 28. Rh1, Db6 cu avantaj decisiv.

Pentru a se elibera puțin albul sacrifică un pion.

24. g5, Cg5: 25. Ng5: Ng5: 26. Ce3, Db6 27. Cd5, Deb!

Se arată că apărarea pionului h3 nu este ușoară căci la 28. Rh2 urmează neplăcut 28... Nc8. De acela albul este silit la o nouă slăbire a poziției rocadei.

28. f4, ef: 29. Cf4: De5 30. Df2, Tad8 31. Tfl, f5! 32. Tde1, Nd5: 33. Cd5:

La 33. ed: poate urma simplu 33... Df4: 34. Te8+: Te8: 35. Df4: Nf4: 36. If4: g5 cu un final avantajos sau 33... Del: 34. Tel0, Tel+: 35. Rh2, Nf4+: 36. Df4: Cg6! cu atac.

33... f4!

Înainte acestui pion duce repede la decizie.

34. Rh1, f3 35. Tg1, Cg2 36. Ted1, Tf8 37. a4, Nh4 38. Dd4, Dg3.

Albul cedează.

(Note de marele maestru V. Smislov).

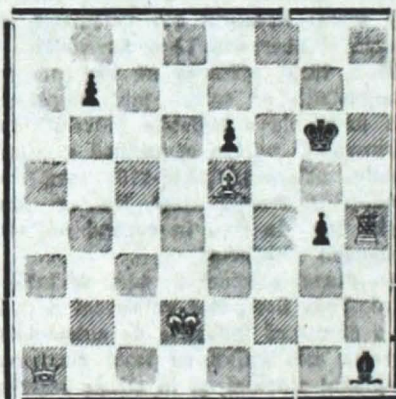
Un mare concurs de probleme în memoria lui L. I. Kubbell

Cunoscuta revistă sovietică „Sahul în U. R. S. S.” a organizat în prima jumătate a anului 1946 un concurs de compoziție de probleme, în memoria marelui problemist cu faimă internațională L. I. Kubbell, mort în timpul asediului Leningradului.

La concurs au participat cei mai de seamă maeștri ai problemisticii sovietice în domeniul problemelor cu două și trei mutări.

Iată una din problemele premiate la acest concurs:

A. Nemțov
(Moscova)



Alb joacă și face mat în trei mutări