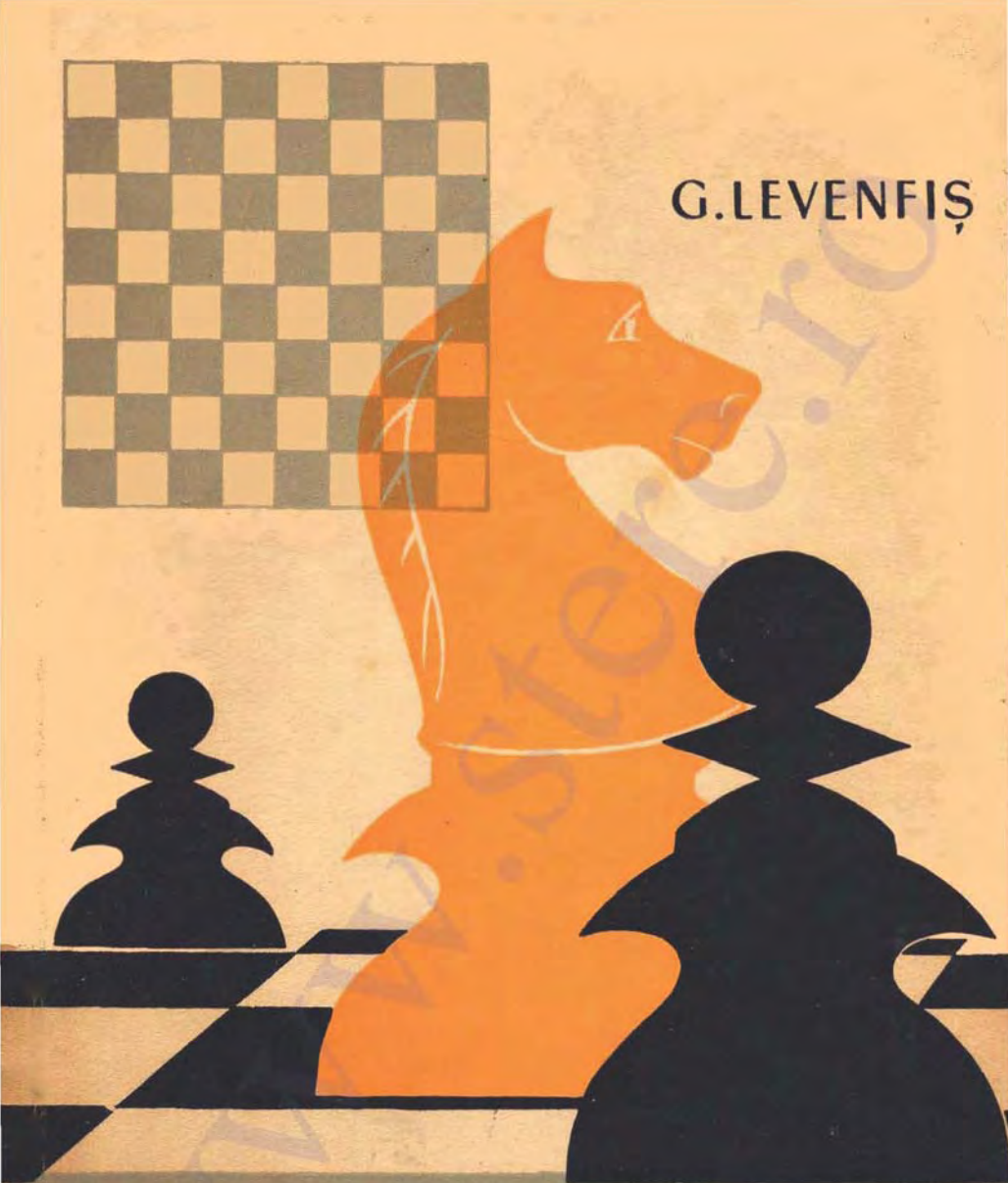




G. LEVENFIȘ

CARTEA ȘAHISTULUI INCEPĂTOR

EDITURA UNIUNII DE CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT

CARTEA
ŞAHISTULUI
ÎNCEPĂTOR

www.stere.ro

www.stere.ro

G. I. LEVENFIȘ

**CARTEA
ȘAHISTULUI ÎNCEPĂTOR**
(MANUAL)

Ediția a II-a corectată

EDITURA UNIUNII DE CULTURĂ FIZICĂ ȘI SPORT

Coperta de P. VULCĂNESCU

Г. Я. ЛЕВЕНФИШ
КНИГА НАЧИНАЮЩЕГО ШАХМАТИСТА
ФИЗКУЛЬТУРА и СПОРТ, Москва, 1959

CUVÎNT ÎNAINTE

Este mai presus de orice îndoială că jocul de șah a devenit în ultimii ani o disciplină sportivă cu adevărat populară, o activitate cu largi rădăcini în mase, practică deopotrivă de tineri și vîrstnici de toate profesiile. Constatarea aceasta ne bucură și ea se confirmă de fiecare dată cu prilejul marilor competiții de mase, între care spartachiadele, cînd în fața tablelor de șah se așază mii, zeci de mii de oameni ai muncii — noi și noi iubitori ai „sportului minții“.

Datorită minunatelor condiții create de partid și guvern dezvoltării mișcării de cultură fizică și sport, șahul românesc are astăzi nu numai o solidă bază de mase, ci și o pleiadă de valoroși jucători și jucătoare, care ne reprezintă cu cinste la diferite întreceri internaționale. An de an, în loturile fruntașe apar noi talente recutate din rîndurile jucătorilor cu clasificări inferioare — izvorul permanentei înprospătări a echipelor noastre reprezentative.

La progresele continuu înregistrate de mișcarea noastră șahistă, de un real folos s-a dovedit literatura de specialitate. Studiul șahului a căpătat, în condițiile mișcării sportive de tip nou, un caracter metodic și științific. De un ajutor neprețuit ne-a fost și ne este experiența pedagogiei șahiste sovietice, din al cărei izvor ne inspirăm neîncetat. Cărțile sovietice de teorie șahistă care apar în fiecare an stau la baza pregătirii tuturor jucătorilor și antrenorilor noștri. Prețioase îndrumări pentru șahiștii noștri reprezintă traducerea din limba rusă a unor lucrări ca „Partide alese“ ale lui M. Botvinnik, „120 partide alese ale lui M. I. Cigorin“, „300 partide alese ale lui A. Alehin“, „Teoria deschiderilor“ de P. Keres etc. Toate aceste lucrări au servit în mod substanțial la ridicarea cunoștințelor ori-căruia dintre jucătorii fruntași și sînt mereu necesare la creșterea forței lor de joc.

Ca în orice altă disciplină sportivă, este necesară și în mișcarea șahistă asigurarea unei baze puternice de mase, din care să izvorască

continuu noi talente, rezervele de mîine. Această bază există în țara noastră, dar ea trebuie consolidată prin ridicarea miilor de jucători neclasificați, a începătorilor la nivelul teoriei moderne a șahului, care este în permanentă dezvoltare. Or, aceasta se realizează în primul rînd prin punerea la dispoziția maselor largi de cititori șahiști a unui manual elementar de șah, baza studiului teoretic avansat.

Tocmai acestui scop îi este destinată traducerea de față a manualului renumitului specialist sovietic, regretatul mare maestru G. Levenfiș (1889—1961).

Corespunzînd unor necesități reale ale mișcării noastre șahiste. „Cartea șahistului începător“ se adresează cu precădere celor care vor să învețe jocul de șah, precum și jucătorilor începători care vor să se perfecționeze. În paginile sale, manualul tratează de la simplu la complex, de la particular la general, toate problemele ce se pot ivi în cursul studierii jocului de șah de către un începător. Recomandăm o studiere atentă și răbdătoare a fiecărui capitol, pe rînd, respectînd indicația dată chiar de către autor de a nu se trece la lectura capitolului următor, fără a fi fost asigurată asimilarea cunoștințelor precedente.

Sînt folositoare și ședințele de studiu colectiv, în cadrul asociațiilor sportive, de preferat sub conducerea unui jucător cu o clasificare superioară. Desigur, în acest sens pot fi utilizate table de demonstrație ca material didactic intuitiv de o mare eficacitate. Foarte importantă este efectuarea riguroasă a exercițiilor de la sfîrșitul fiecărui paragraf sau capitol, în scopul verificării practice a însușirii materialului studiat.

Modul în care este alcătuită cartea de față, cuprinzînd în afara textului șahist propriu-zis și unele date din istoria marilor turnee sau portrete ale marilor jucători din toate timpurile, contribuie la o lectură ușoară și plăcută, subliniind și mai mult latura instructivă a materialului predat. În felul acesta, sîntem convinși că prin forma sa agreabilă de prezentare și prin bogăția sa tehnică, „Cartea șahistului începător“ va sluji în reală măsură la popularizarea jocului de șah, la atragerea într-un număr și mai mare a jucătorilor de șah spre practicarea regulată a jocului, la sistematizarea cunoștințelor lor.

P R E F A Ț Ă

Prima ediție a „Cărții șahistului începător”, tipărită într-un tiraj de 150 000 de exemplare, s-a epuizat de mult. Prin numeroase scrisori cititorii au confirmat accesibilitatea cărții și foloasele studierii ei. Numeroși începători au ajuns într-un scurt timp să capete categoria a III-a sportivă. Studiarea jocului de șah după metoda autorului a dat rezultatele scontate și din această cauză nu a fost nevoie de schimbări radicale pentru ediția a II-a. În prezenta ediție s-a ținut seama de acele sugestii și observații făcute de cititori, care nu impuneau o mărire considerabilă a volumului lucrării; au fost înlăturate greșelile sesizate și s-au adăugat exemple și exerciții noi, din practica cea mai recentă.

Numeroși cititori, care locuiesc departe de marile orașe, ne pun o întrebare justificată: cum să se perfecționeze în continuare șahistul de categoria a III-a?

Manuale pentru jucătorii de șah de acest nivel nu există nici în U.R.S.S. și nici în străinătate. Autorul lucrează la un astfel de manual, însă greutățile ce trebuie învinse în domeniul „terenului virgin” al jocului de șah sînt considerabile. Autorul recomandă acestei categorii de șahiști să participe la concursuri prin corespondență. După cum se știe, dezvoltarea talentului șahist la Alehin și Keres este legată de jocul prin corespondență pe care ei au început să-l practice de la vîrsta de 12—13 ani. Clubul Central de Șah (Moscova, Bul. Gogol nr. 14) a organizat o secție specială de concursuri prin corespondență, unde pot să se adreseze cei interesați.

AUTORUL

CAPITOLUL I

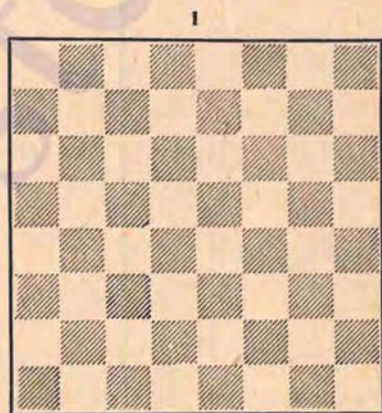
TABLA ȘI PIESELE DE ȘAH

Tabla de șah

O partidă de șah se desfășoară de obicei între doi adversari (parteneri)¹. Unul dintre adversari joacă cu piesele albe, iar celălalt cu piesele negre.

Jocul se desfășoară pe o tablă patrată, care are pe fiecare latură câte opt pătrățele. Deci, tabla de șah este împărțită în 64 de pătrățele, care se numesc cîmpuri (sau, uneori, puncte). Pentru a distinge mai bine granițele cîmpurilor, ele sînt colorate alternativ în culori deschise și închise. Cîmpurile de culoare deschisă se numesc albe, iar cele de culoare închisă — negre. Înainte de toate, un șahist începător trebuie să studieze bine tabla de șah.

În timpul jocului, tabla de șah trebuie așezată așa cum se vede în diagrama nr. 1. Specificăm că în diagrame, în poziția inițială, piesele albe se află întotdeauna în partea de jos, iar cele negre — în partea de sus. Fiecare jucător tre-



buie să aibă în colțul din dreapta sa un cîmp alb.

Pentru înregistrarea partidelor și pozițiilor lor există în jocul de șah o notație specială. În acest scop, este necesar, în primul rînd, ca fiecare cîmp să capete un nume.

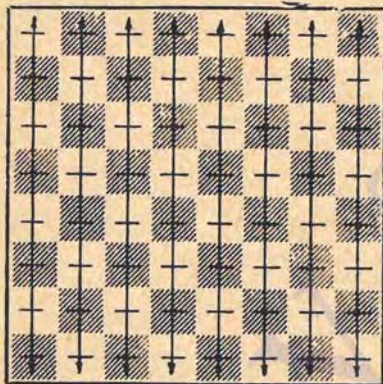
Dacă prin fiecare din cele opt pătrățele, care duc de la un adversar la altul, se trage câte o linie, ar rezulta opt linii care sînt indicate în diagrama nr. 2 prin săgeți.

¹ De fiecare parte poate participa la joc și un grup de persoane. Acestea sînt așa-numitele „partide prin consultație”.

Aceste linii sînt însemnate cu cite o literă din alfabetul latin : a, b, c, d, e, f, g, h. Linia de la extremitatea stîngă a jucătorului care are piesele albe sau linia de la extremitatea dreaptă a celui care joacă cu piesele negre se numește coloana „a”, următoarea „b” ș.a.m.d. Deoarece pe o diagramă de șah liniile merg de sus în jos, ele se numesc coloane.

Perpendicular pe liniile verticale se trag opt linii paralele orizontale, care sînt indicate în diagrama nr. 2 prin liniuțe scurte. Acestea se

2

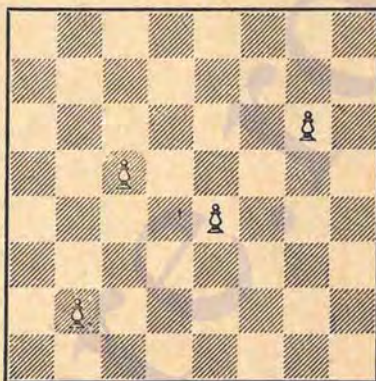


numesc orizontale și se numerează de la 1 la 8. Rîndul din fața partenerului care joacă cu piesele albe este denumit linia întâi; urmează apoi a doua ș.a.m.d. Prima linie din fața partenerului care joacă cu piesele negre va fi deci linia a opta, următoarea — a șaptea ș.a.m.d.

Fiecare cîmp al tablei de șah se notează cu o literă a coloanei verticale și cu o cifră a liniei orizontale. Indicați numele cîmpului pe care se află pionii din diagrama nr. 3.

Prin urmare, cîmpurile din colturile tablei de șah la cel care joacă

3



că cu piesele albe se notează a1 și h1, iar la cel care joacă cu piesele negre a8 și h8. În afară de coloane și linii se pot duce prin cîmpurile de aceeași culoare linii care se numesc diagonale. De exemplu prin cîmpul b4 trec două diagonale : a3—b4—c5—d6—e7—f8 și e1—d2—c3—b4—a5. Prescurtat, aceste diagonale se notează astfel : a3—f8 și e1—a5. Prin cîmpul d7 trec diagonalele a4—e8 și h3—c8, iar prin cîmpul a8 numai o singură diagonală : h1—a8.

Tabla de șah trebuie cunoscută la perfecție, chiar fără să fie văzută.

EXERCIȚII

1. Puneți tabla de șah ca și cum ați juca cu piesele albe. Găsiți pe tablă cîmpurile d4, f7, c3, e5, g6, g4.
2. Găsiți pe tablă, stînd în partea jucătorului cu piese negre, cîmpurile c6, h2, d3, a5, g2, f8.
3. Căutați să stabiliți cu rapiditate orice cîmp de pe tablă atît pentru jucătorul cu piese albe, cit și pentru cel cu piese negre.
4. Fără să vă uitați pe tablă numiți culoarea cîmpurilor c3, h5, d6, b4, f7, a2, c7, g3.
5. Fără să priviți tabla numiți toate cîmpurile care compun diagonala h2—b8 sau diagonala d1—h5.
6. Fără să priviți tabla numiți diagonalele care trec prin cîmpul d5 și indicați cîmpurile din care se compun.

Pieșele de șah

Pentru simplificarea expunerii, vom denumi în viitor prescurtat atât piesele albe și negre, cât și pe cei care joacă cu ele „alb” și „negru”.

Fiecare dintre cei doi adversari are câte opt figuri (un rege, o damă, două turnuri, doi nebuni, doi cai) și opt pioni.

Mai departe vom utiliza următoarele prescurtări în denumirea pieselor: **Rege—R, Damă—D, Turn—T, Nebun—N, Cal—C, Pion—p.** În diagramă piesele sînt reprezentate astfel:

Denumirea piesei	Reprezentarea în diagramă	
	alb	negru
Rege		
Damă		
Turn		
Nebun		
Cal		
Pion		

Poziția inițială a pieselor pe o tablă de șah este arătată în diagrama nr. 4

Șahiștii începători greșesc deseori în așezarea regelui și a damei. Țineți minte că dama trebuie așezată pe un câmp de culoarea sa, adică dacă este de culoare albă —

4



pe un câmp alb, iar dacă este de culoare neagră — pe un câmp negru.

Astfel, amplasarea pieselor negre pe tablă nu este întrutotul simetrică față de cele albe, ci doar reprezintă o imagine oglindită.

EXERCIȚII

1. Numiți câmpurile pe care stau în poziția inițială caii albi, nebunii negri, dama albă, regele negru. Repetați acest exercițiu privind tabla din partea pieselor negre.
2. Fără să vă uitați pe tablă numiți poziția figurilor albe și negre la începutul jocului.
3. Jucați cu piesele negre. Numiți câmpul din linia a cincea, aflat pe coloana a patra, numărînd din stînga dvs.
4. Fără să vă uitați pe tablă, numiți câmpul unde se încrucișează diagonalele e1-h4 și g1-a7, h3-c8 și a2-g8.
5. Numiți câmpul unde se întretaie orizontala a4-h4 cu diagonala h1-a8.

Mutările figurilor și pionilor

Partida de șah constă dintr-o serie de mutări. Întîi mută albul, apoi negrul, apoi urmează din nou o mutare a albului, apoi cea a negrului ș.a.m.d. pînă la terminarea partidei. Mutarea constă în depla-

sarea propriei figuri sau a unui pion de pe un câmp pe altul.

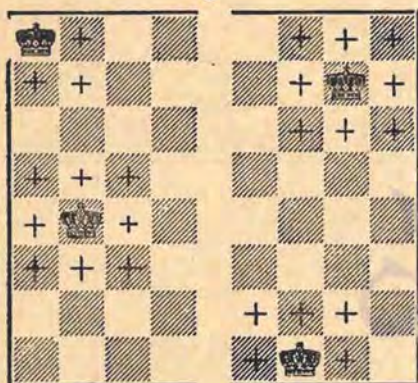
Să studiem la început cum se mută regele.

Regele poate fi mutat pe orice câmp vecin lui, pe orice orizontală,

coloană sau diagonală, deci se deplasează numai cu un singur câmp. În diagramele nr. 5a și 5b câmpurile de pe care poate fi mutat regele sînt însemnate cu o cruce.

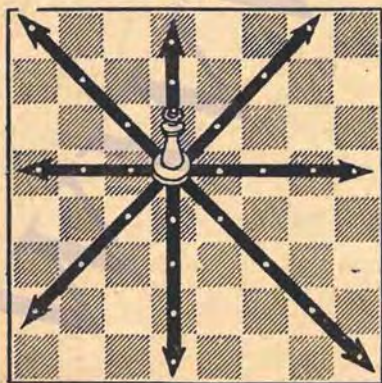
Regele care se află pe câmpul b4, ca și atunci cînd se află pe câmpul g7, poate să aleagă o mișcare din opt posibile. Dacă regele se află pe câmpul f1, el poate să aleagă o mu-

5



tare numai din cinci posibile, iar din câmpul a8 numai din trei câmpuri posibile.

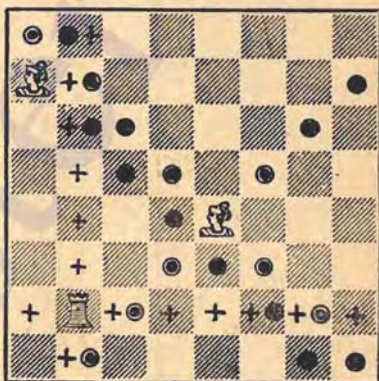
5 bis



După cum se vede, la marginea tablei mobilitatea regelui scade simțitor. Cu cît este mai puțin mobil un rege, cu atît mai repede el poate fi făcut mat. Explicații mai amănunțite sînt date în capitolul următor.

Dama poate fi mutată în linie orizontală, verticală sau diagonală pe orice câmp de pe tablă.

6



În diagramă sînt însemnate cu puncte albe toate câmpurile pe care poate fi mutată o damă din câmpul d5 (În total 27 de mutări). Atunci cînd dama se află la marginea tablei sau într-un colț, ea poate fi mutată pe 21 de câmpuri. Dama este figura cu cea mai mare mobilitate și din această cauză este cea mai puternică.

Turnul se mută numai pe orizontală și verticală, iar

Nebunul se deplasează numai pe diagonală. În diagrama nr. 6 câmpurile pe care poate fi mutat turnul sînt însemnate cu o cruce, iar

cîmpurile pe care pot fi mutați nebunii sînt însemnate cu cerceulețe.

Unul dintre cei doi nebuni pe care-i are fiecare din adversari poate fi mutat numai pe un cîmp alb, iar celălalt numai pe un cîmp negru. De aceea primul se numește nebul de cîmp alb, iar cel de al

doilea — nebul de cîmp negru. Observați că turnul poate fi mutat numai pe 14 cîmpuri, indiferent de cîmpul pe care se află pe tablă, în timp ce nebulul poate să efectueze, în raport cu poziția lui pe tablă, între 7 și 13 mutări.

Luarea pieselor

Dacă în drumul mutării regelui, damei, turnului sau nebulului se află o piesă de aceeași culoare cu ele, mutarea nu mai este posibilă. Dacă însă în drumul lor se află o piesă de altă culoare, ea poate fi luată.

Luarea constă în îndepărtarea de pe tabla de joc a figurii sau pionului adversarului, piesa care execută capturarea ocupîndu-i locul.

Să studiem în poziția din diagrama nr. 7 toate mutările. Regele alb are trei mutări: pe cîmpurile a2, b1 și b2; regele negru poate fi

are 17 mutări, inclusiv posibilitatea de a lua pe c1 și d7.

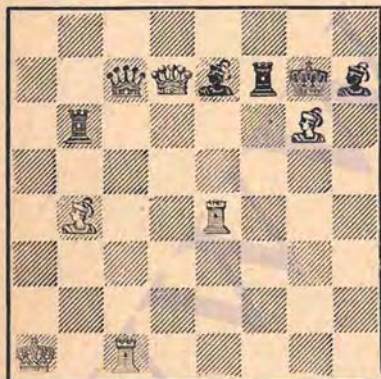
Turnul de pe cîmpul c1 are 12 mutări; el poate lua la c7; turnul din e4 are 11 mutări, inclusiv luarea pe e7; turnul din b6 are 10 mutări și poate să ia la b4 sau g6, iar turnul din f7 are șapte mutări.

Nebulul de pe cîmpul b4 are 8 mutări; el poate lua la e7; nebulul din g6 are patru mutări, putînd lua la f7 și h7; nebulul din e7 are opt mutări, printre care și posibilitatea de a lua la b4; nebulul din h7 are numai două mutări, printre care poate lua la g6.

Mutarea calului diferă mult de mutările celorlalte piese. Calul execută o săritură, mutarea lui amintind de litera „L”.

În diagrama nr. 8, calul care se află pe cîmpul d5 poate fi mutat pe opt cîmpuri indicate prin să-

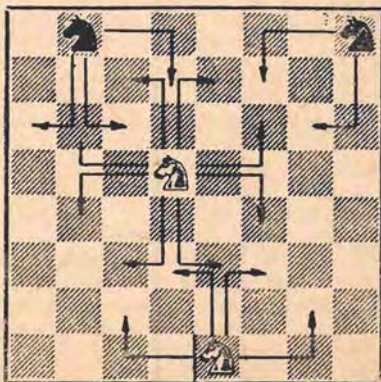
7



mutat pe cîmpurile f6, f8, g8, h6 și h3 și de asemenea poate lua nebulul de pe cîmpul g6.

Dama albă are în total 18 mutări, inclusiv posibilitatea de a lua pe cîmpurile c7 și e7; dama neagră

8

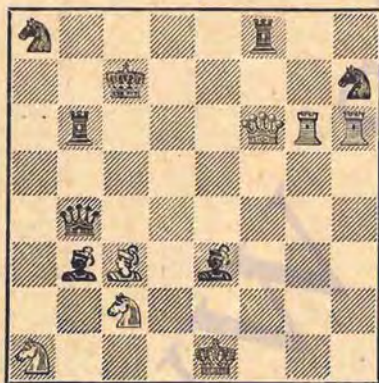


geți și anume: c3, e3, f4, f6, e7, c7, b6 și b4; calul din e1 are numai patru mutări: pe c2, d3, f3, g2; calul din b8 are trei mutări: pe a6, c6 și d7; calul din h8 are numai două mutări: pe f7 și g6.

Deci, mobilitatea calului care se află la marginea tablei se micșorează mult. Calul care se află pe un câmp negru se mută totdeauna numai pe un câmp alb și invers.

Dacă pe câmpul unde poate fi mutat un cal se află o piesă aparținând adversarului, calul poate să o ia și să ocupe locul pe care îl ocupa piesa luată. Dacă în drumul calului se află piese de aceeași culoare sau de culoarea adversarului, el poate să le sară.

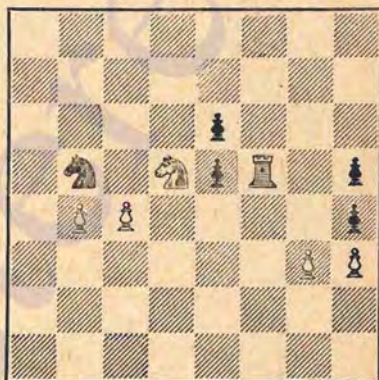
9



În poziția din diagrama nr. 9, calul care se află pe câmpul c2 poate lua dama de pe b4 (sărind peste nebuni) sau nebunul de pe e3 și poate fi mutat pe a3 sau d4, dar nu poate fi mutat nici pe a1 nici pe e1 deoarece aceste câmpuri sînt ocupate de piese de aceeași culoare. Calul din h7 poate lua dama din f6 sau poate fi mutat pe g5, sărind peste turnuri, dar nu poate fi mutat pe câmpul f8, ocupat de turnul de aceeași culoare. Calul din a8 nu poate face nici o mișcare.

Pionii se mută numai înainte, cu câte un câmp pe coloană, în direcția adversarului. Prin aceasta pionii se deosebesc de figuri, care pot fi mutate în toate direcțiile. Pionii bat (iau) numai în diagonală, un singur câmp, atît în dreapta cît și în stînga, și numai în direcția adversarului.

10



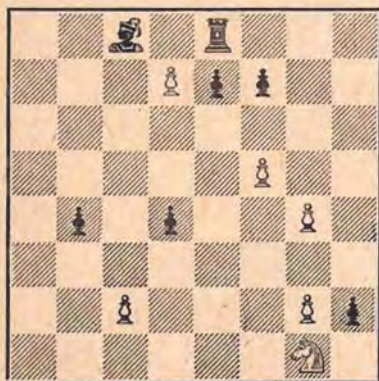
În diagrama nr. 10, pionul b4 nu are mutări deoarece este blocat de calul negru. Pionul c4 poate fi mutat pe câmpul c5 sau poate lua calul negru din b5; pionul e6 nu poate fi mutat deoarece îl împiedică propriul pion din e5, dar poate lua la d5 și f5. Pionii h5 și h4 nu pot fi mutați, însă pionul h4 poate lua pionul alb din g3. La rîndul său pionul alb din g3 poate lua la h4 sau poate muta la g4. Pionul negru e5 poate muta la e4.

În afară de cele de mai sus este necesar să fie reținute următoarele reguli cu privire la mutarea pionilor:

1. Pionul din poziția inițială (adică atunci cînd pionul alb se află pe linia a doua, iar cel negru pe linia a șaptea) poate fi mutat la prima mutare, după dorința jucătorului, cu două câmpuri înainte (mutare

dublă). În diagrama nr. 11 pionul din c2 poate fi mutat și pe cîmpul c3 și pe cîmpul c4, pionul e7 pe cîmpul e6 sau e5. Pionul din g2 nu poate fi mutat cu două cîmpuri deoarece pe cîmpul g4 se află un pion de aceeași culoare, iar pionul din f7 nu poate fi mutat pe cîmpul f5 întrucît pe acest cîmp se află un pion advers.

11



2. Dacă din poziția inițială pionul este mutat peste două cîmpuri și se află alături pe orizontală de un pion advers, atunci el poate fi luat „în trecere”, (en-passant) deoarece a trecut de cîmpul care se află sub bătaia acestui pion. Dacă în diagrama nr. 11 pionul alb din c2 va muta la c4, atunci el poate fi luat „în trecere” de către unul din pionii negri de la b4 sau d4, care se plasează pe cîmpul c3, adică ia pionul alb ca și cum acesta nu ar fi mutat peste două cîmpuri, ci peste un singur cîmp. Dacă pionul negru din e7 va muta la e5 atunci albul poate să-l ia în trecere, cu pionul din f5, așezîndu-l pe cîmpul e6.

Regula luării în trecere poate fi aplicată numai ca răspuns imediat la mutarea peste două cîmpuri a pionului. Cu două mutări mai tirziu acest drept se pierde.

3. Pionul ajuns pe ultima linie (adică cel alb pe linia a opta, iar cel negru pe prima) poate fi transformat într-o figură de aceeași culoare, adică în damă, turn, nebul sau cal, în funcție de necesitățile poziției. În diagrama nr. 11 pionul negru din h2 poate fi mutat pe cîmpul h1 sau poate lua figura din g1; în ambele cazuri el se transformă într-o figură neagră. La fel pionul alb din d7 poate lua figura din c8 sau e8 sau poate fi mutat pe cîmpul d8. În toate cazurile el se transformă într-o figură albă.

Alegerea figurilor la transformarea pionilor depinde exclusiv de voința jucătorului și nu de prezența figurilor pe tabla de joc. De aceea, pe tablă pot exista simultan, în mod teoretic, nouă dame albe sau 10 turnuri negre etc.

Întrucît cea mai puternică figură este dama, în majoritatea cazurilor pionul se transformă în damă. Trebuie spus, între altele, că pionii sînt denumiți după figurile în fața cărora stau în poziția inițială.

În consecință, pionii de pe cîmpul „d” se numesc pionii damei, pionii de pe cîmpul „e” — pionii regelui, pionii de pe cîmpurile „a” și „h” — pionii turnurilor (sau pionii marginali), cei de pe cîmpurile „b” și „g” — pionii calilor, iar cei de pe cîmpurile „c” și „f” — pionii nebulilor.

EXERCIȚII

1. Indicați cel mai mic număr de mutări necesare unui pion, pentru ca din poziția inițială să se transforme în damă.
2. Aranjați pe tablă o asemenea poziție încît pionul alb d2 să poată alege o mutare din patru posibile.
3. Cite mutări vor fi necesare ca turnul din b1 să ajungă pe cîmpul h7?
4. În cite mutări calul din c3 poate ajunge pe cîmpurile c4, d4, c6? Găsiți toate mutările calului, întîi pe tablă, apoi în minte fără să mutați calul și, în sfîrșit, încercați fără a vă uita pe tablă, să vă imaginați calul pe cîmpul c3 și cîmpurile pe care poate muta înainte de a ajunge pe cîmpurile c4, d4, c6. Fără să

vă uitați pe tablă notați toate cimpurile intermediare, verificând apoi exactitatea celor notate.

5. În cite mutări calul din c₃ va ajunge pe cimpul e₅. Faceți acest exercițiu după metoda celui precedent.

6. Cite mutări poate face calul aflat la a₁ pentru ca să ajungă pe cimpul b₂?

7. Fără să vă uitați pe tablă numărați cite mutări sînt necesare pentru ca un nebun aflat pe cimpul a₁ să ajungă pe cimpul h₂; apoi pe cimpul h₆.

8. Calculați fără a privi tabla cite mutări pot fi făcute de alb și de negru din poziția inițială, bineînțeles numai mutări de cai și de pioni și amintiți-vă de posibilitatea pionului de a muta peste două cimpuri.

9. Arătați calea cea mai scurtă pe care o poate parcurge calul aflat pe cimpul h₁ ca să ajungă pe cimpul a₈.

10. Poate oare pionul turnului „a” să ajungă pe coloana „e” și prin ce mijloace?

11. Este oare posibil să se creeze o astfel de poziție într-o partidă încît pionii albi să se afle pe cimpurile g₂, h₂ și h₃?

12. Definiți, fără a privi tabla, unde are mai multă mobilitate dama și nebunul, în centrul tablei sau în colț?

Atragem atenția cititorilor că o reprezentare clară a fiecărui cîmp de pe tabla de joc este necesară și constituie o premiză obligatorie pentru asimilarea cu succes a materialului din următoarele pagini ale manualului.

Prelucrați temeinic exercițiile date mai sus și treceți apoi la studierea materialului următor, numai după ce sînteți convinși că vă puteți imagina la perfecție tabla de șah.

CAPITOLUL II

REGULILE JOCULUI

Șah. Mat. Pat. Șah etern

Acum, după ce am învățat cum se mută piesele și regulile de luare a figurilor și pionilor, putem trece la jocul propriu-zis.

Lupta în jocul de șah constă de fapt în atacuri și apărări. Să presupunem că din poziția inițială albul face prima mișcare, mutînd pionul din fața regelui cu două cîmpuri, iar negrul răspunde cu o mutare simetrică. Deci pionul alb se află pe cîmpul e4 iar cel negru pe cîmpul e5. A doua mișcare albul o face mutînd calul din g1 la f3. El amenință să ia la mutarea următoare pionul e5 cu calul, deci albul a atacat pionul. Pionul negru e5 nu poate pleca de sub amenințarea calului, fiind blocat de pionul advers. Din această cauză negrul apără acest pion mutînd calul din b8 la c6. Acum, dacă ca'l f3 va lua pionul din e5 ca răspuns negrul va lua calul alb.

Scopul principal în jocul de șah este de a face mat regele advers. Deci, reșii sînt principalele figuri de pe tabla de joc. Dacă în timpul partidei una din părți pierde dama sau turnurile, nebunii, caii, partida poate continua. Pierderea regelui, însă, înseamnă și pierderea parti-

dei. Atacarea regelui, cu alte cuvinte amenințarea de a fi luat la următoarea mutare, se numește „șah“. Atunci cînd se atacă regele advers, se obișnuiește, cu toate că nu este obligatoriu, să se prevină partenerul prin cuvîntul „șah“. Jucătorul are dreptul de a lăsa sau expune loviturii adversarului orice piesă în afară de rege. Mutarea care expune întîmplător regele atacurilor adversarului este considerată nevalabilă și trebuie înlocuită cu alta.

În poziția din diagrama nr. 12, regele alb nu poate efectua decît o singură mutare: la e2; regele negru are la dispoziția sa cinci cîmpuri. Dacă la mutare este albul, atunci el poate să dea șah regelui negru, avînd pentru aceasta mai multe posibilități: prin mutările damei pe cîmpurile b7, e7 sau f8, prin mutările calului la d8 sau e5. Efectuînd orice mutare cu turnul d5, de exemplu luarea damei negre din a5 se deschide atacul nebunului asupra regelui negru. Un astfel de șah se numește „prin descoperire“, deoarece nu piesa mutată amenință regele advers, ci aceea care era în spatele ei. De asemenea șah prin

12



descoperire se mai poate da regelui negru și prin mutarea regelui alb pe cîmpul e2. După mutarea turnului din d5 pe cîmpul f5 sau d7 regele negru se află sub amenințarea simultană a două piese albe: turnul și nebulul. Un astfel de șah se numește „dublu”.

Negrul la mutare, poate ataca regele alb în felul următor: cu dama pe cîmpurile h1, h3, f5 sau luarea turnului din d5; cu nebulul pe cîmpurile d1 și e4; cu calul pe e5 și h4. Prin orice mutare a turnului negru din g4 rezultă un șah prin descoperire, iar după mutările turnului pe cîmpurile f4 și g3 rezultă un șah dublu.

Ce mijloace de apărare există împotriva șahului?

În primul rînd mutarea regelui pe un alt cîmp. De exemplu, pentru a para șahul prin descoperire efectuat prin mutarea regelui alb pe cîmpul e2, regele negru poate fi mutat pe unul din cîmpurile g7, g8, e6 sau e8. A doua posibilitate este de a lua figura care dă șahul. Dacă albul dă șah cu calul pe cîmpul e5, atunci acesta poate fi luat cu dama sau calul negru. În ultimul caz negrul dă la rîndul său șah regelui alb. Dacă albul dă șah cu dama pe cîmpul f8, atunci a-

ceasta poate fi luată de către rege sau calul negru din g6. Nebulul negru din e2 mutînd la d1 și dînd șah poate fi luat de către nebulul alb din b3, iar dacă negrul dă șah prin descoperire prin mutarea turnului la g1, atunci albul poate lua dama neagră cu turnul din d5, dînd în același timp șah prin descoperire cu nebulul.

Al treilea mijloc de apărare împotriva șahului este acela de a plasa între rege și piesa adversă care-l atacă o piesă proprie, care să-l protejeze.

De exemplu, pentru a para șahul dat de dama albă pe cîmpul b7 negrul poate muta calul la e7, iar albul poate para șahul dat de nebulul de pe el (dacă nu vrea să-l ia cu propriul său nebul din b3) prin mutarea turnului pe cîmpul e2.

În cazul cînd albul dă șah cu turnul pe f5, atunci atît nebulul b3 cît și turnul pot fi luați pe rînd de piesele negre, însă înlăturarea ambelor figuri dintr-o singură mutare este imposibilă și de aceea regele negru trebuie mutat pe unul din cîmpurile g7 sau e8. Mutînd turnul pe cîmpul f4 negrul dă șah dublu, obligînd regele alb să mute pe unul din cîmpurile g2 sau g3. Dacă negrul dă șah dublu prin mutarea turnului la g3, atunci albul ia cu regele acest turn, dînd în același timp șah prin descoperire.

Sînt însă situații cînd niciuna din posibilitățile de apărare analizate nu poate fi realizată. Să presupunem că în poziția din diagrama nr. 12 negrul va muta turnul pe cîmpul g5. Prin aceasta el dă șah prin descoperire cu dama, apărînd-o în același timp de amenințarea turnului alb din d5. Oriunde ar fi mutat regele alb el se va afla sub amenințarea figurilor negre. Albul nu mai are posibilitatea de a pune o piesă în fața regelui pentru a-l apăra. Un astfel de șah, după care este inevitabilă luarea regelui la mutarea următoare, se numește

mat. Acela care a dat mat este considerat câștigătorul partidei.

Să analizăm cu atenție poziția de mat după mutarea turnului negru pe câmpul g5. După cum s-a vorbit în capitolul precedent regele care se află pe oricare din patratele ce nu sînt la marginea tablei, are la dispoziție opt câmpuri. Pentru a face mat regele advers este necesar ca toate aceste câmpuri, împreună cu acel pe care se află regele, să fie controlate de piesele adverse.

În diagrama nr. 12, după mutarea turnului negru pe câmpul g5, acesta ține sub control două din câmpurile pe care poate fi mutat regele: g2 și g3; calul din g6 controlează câmpul f4, nebunul c2 — câmpul e4, iar dama din h5 controlează câmpurile f3, e2 și g4. În total patru figuri atacă șapte câmpuri, ceea ce ar fi insuficient pentru mat dacă câmpurile f2 și e3, pe care ar putea muta regele, n-ar fi ocupate de piesele albe: turnul f2 și pionul e3. Deci, regele alb nu mai are nici un refugiu și este făcut mat.

Dăm acum cîteva poziții, în care una din părți poate să dea mat într-o singură mutare.

13



Albul dă mat într-o mutare

În diagrama nr. 13 regii f4 și f6 își împiedică reciproc accesul pe

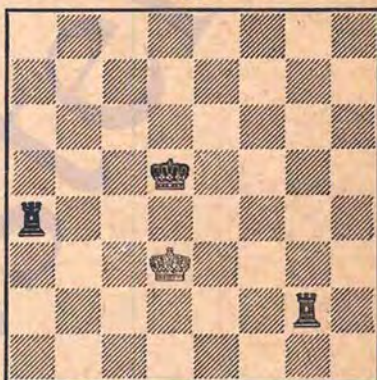
câmpurile e5 și g5; în diagrama nr. 14 regii c5 și a5 își împiedică reciproc accesul pe câmpurile b4, b5, b6.

14



Albul dă mat într-o mutare

15



Negrul dă mat într-o mutare

În diagrama nr. 15 regii d3 și d5 își iau reciproc câmpurile e4, d4 și e4. Această situație în care regii stau unul în fața celuilalt la o distanță de un cîmp, pe orizontală sau coloană se numește **opoziție**. Un rege nu poate ocupa mai mult de trei câmpuri regelui advers.

Opoziția regilor joacă un rol important în teoria șahului și nu o dată o vom întîlni în paginile următoare.

În diagrama nr. 16 regele negru este situat la marginea tablei, mobilitatea lui fiind mărginită la cinci câmpuri. Piesele negre ocupă trei câmpuri și rămîn libere numai câmpurile f8 și h8. În afară de aceasta,

trebuie atacat și cel de al șaselea cîmp — g8. Toate acestea se realizează mutînd turnul de la e5 la e8. Turnul amenință simultan cîmpurile f8, g8 și h8 și deci dă mat. Despre cîmpurile f7, g7 și h7, care sînt ocu-

trolate de un nebul alb sau blocate de pionii negri.

16

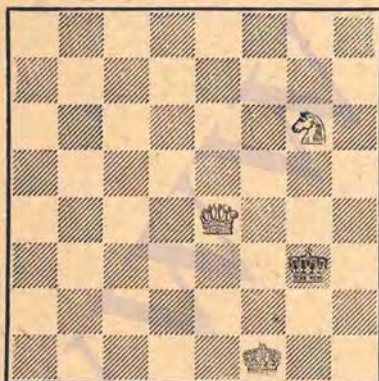


Albul dă mat într-o mutare

pate de piesele proprii și deci nu sînt accesibile regelui se spune că sînt blocate. Exemple asemănătoare de blocaj sînt date în diagrama nr. 12.

În diagrama nr. 17, mutarea cu dama la g2, care duce la mat, este posibilă deoarece dama este apărată

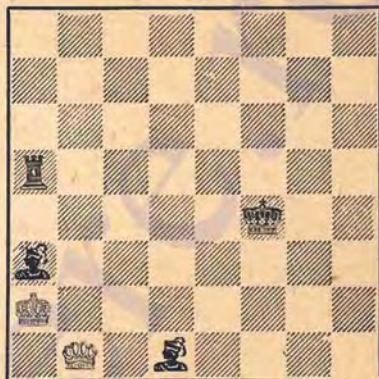
17



Albul dă mat într-o mutare

de rege. Dama amenință șase cîmpuri și atacă cîmpul f3, iar calul alb controlează cîmpurile f4 și h4. Schimbați poziția de mat, astfel încît cîmpurile f4 și h4 să fie con-

18



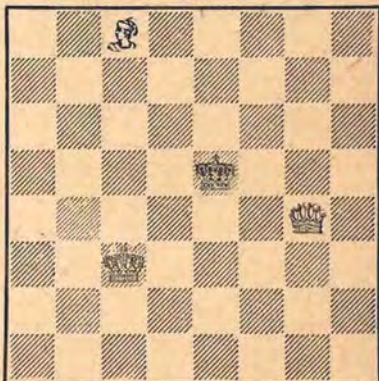
Negrul dă mat într-o mutare

19



Negrul dă mat într-o mutare

20



Albul dă mat într-o mutare

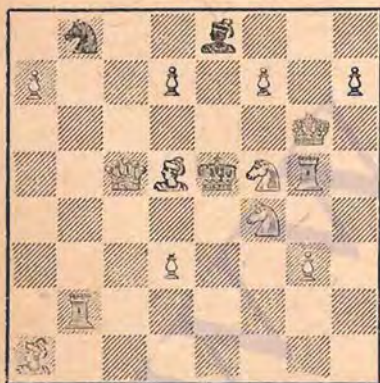
Și aici, ca și în diagrama nr. 17, mutarea cu dama la d4 duce la mat și aceasta este posibilă deoarece dama este apărată de rege. Cimpurile e6 și f5 sînt controlate de nebunul alb din c8. Înlocuiți nebunul cu un cal și arătați unde trebuie să se afle acest cal pentru ca să controleze cimpurile e6 și f5. Rețineți poziția de mat din diagrama nr. 20.

21



Albul dă mat într-o mutare

22

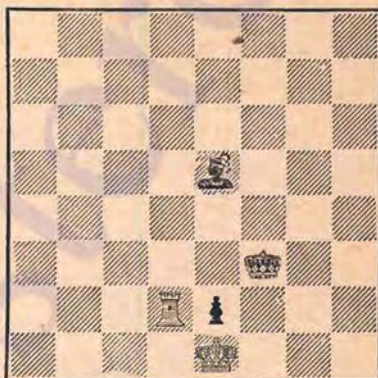


În poziția din diagrama nr. 22 albul poate să dea mat într-o mutare, avînd 47 de posibilități diferite. Puteți să le găsiți? Amintiți-vă de posibilitatea transformării pionilor în diferite figuri.

Să ne întoarcem la diagrama nr. 13. În locul mutării cu pionul la g5, mutare care duce la mat, albul putea să mute turnul la a7 sau b7.

Negrul trebuie să răspundă, dar indiferent de mutarea pe care o face regele negru, acesta ajunge în bătaia regelui alb, a turnului sau a pionului. Diferența dintre mutarea cu pionul la g5 și cea a turnului la a7 constă în aceea că mutarea cu pionul permite atacarea regelui negru cu șah, în timp ce după mutarea turnului la a7 regele negru se află în șah.

23



Să analizăm acum poziția din diagrama nr. 23. La mutare este negrul. E clar că negrul poate să dea mat cu nebunul pe cimpul g3. Ce se va întîmpla însă dacă negrul nu va muta nebunul la g3 ci la c3? Regele alb nu mai are nici o mutare, iar turnul nu poate fi mutat deoarece ar lăsa regele în șah. În acest caz se spune că turnul este legat de nebun și albul nu mai poate face nici o mutare.

Astfel, la mutarea nebunului la g3 regele alb se află sub atacul direct al acestuia, adică în șah și nu poate fi salvat, deci este făcut mat. După mutarea nebunului la c3, orice mutare a albului ar expune regele, însă regele însuși nu este în poziție de șah. O astfel de situație se numește **pat**. În cazul cînd jocul se termină cu pat, partida

nu este câștigată de niciunul din parteneri. De aici rezultă că atât mutarea turnului la a7 în diagrama nr. 13, cât și mutarea nebunului la c3 în diagrama nr. 23 au fost greșite. În ambele cazuri albul a scăpat câștigul. Dăm mai jos câteva exemple de poziții de pat.

Diagrama nr. 24 prezintă o poziție în care negrul fiind la mutare, albul este pat. Dacă albul este la mutare, atunci pentru a evita patul, el trebuie să părăsească linia a opta cu turnul sau să mute regele la a5, b5 sau c5 (la a6 survine din nou poziția de pat); de asemenea ar fi pat și dacă albul ar muta pionul c6 la c7.

24



25



În poziția din diagrama nr. 25 negrul dă mat cu dama la f8. Dacă însă va muta dama pe cîmpul f7 sau la g5 atunci albul ajunge în poziție de pat, deci remiză.

În diagrama nr. 26 negrul evită înfrîngerea mutînd turnul la a6 și dînd șah. Dacă regele alb ia turnul negru atunci este pat, iar dacă se retrage, turnul ia dama.

26



27

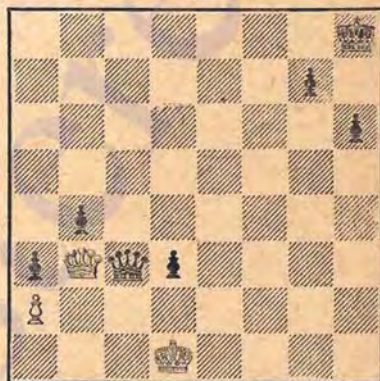


Negrul câștigă, în diagrama nr. 27, prin mutarea regelui pe cîmpul f7. Dacă însă, din imprudență, negrul

va lua pionul g7 cu turnul, atunci albul este pat, iar după șahul dat la h5 de către turnul negru și retragerea regelui alb la g8, prin mutarea propriului rege la e7, albul va fi tot pat.

După cum ne-a arătat exemplul din diagrama nr. 26, uneori patul este singura ieșire, singura posibilitate de a salva o partidă pierdută.

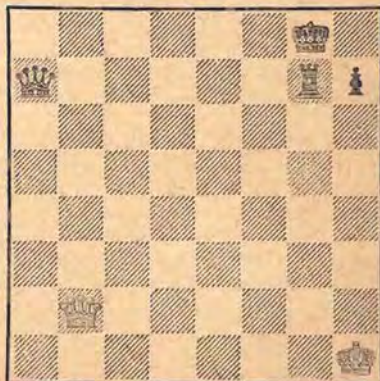
28



Albul forțează patul

În pozițiile din diagramele nr. 28 și 29 avantajul material este de partea negrului. Cu toate acestea,

29



Albul forțează patul sau câștigă dama

în ambele cazuri albul poate salva partida, prin forțarea patului. Rezolvați singuri aceste probleme.

Dacă în diagramele nr. 28 și 29 s-ar adăuga câte un pion alb, de exemplu pe cîmpul h4, atunci albul nu mai poate forța patul și în consecință va pierde. Este avantajos ca partida să se termine cu pat numai pentru acela dintre adversari care are o poziție slabă.

În exemplele de mai sus, partea mai slabă a forțat patul. Se întîlnesc însă poziții în care partida poate fi salvată numai făcîndu-l pat pe adversar.

Diagrama nr. 30 ne prezintă o poziție în care albul amenință să mute regele la g8 și să transforme pionul h7 în damă. Pentru a evita această posibilitate negrul mută regele pe cîmpul f7. Albul este făcut pat și deci partida se termină remiză.

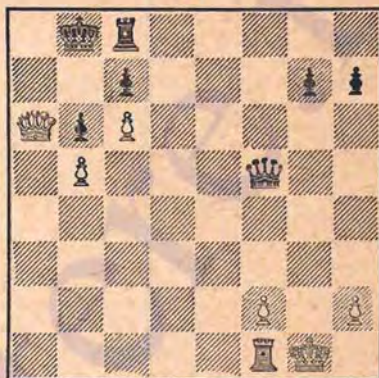
30



În poziția din diagrama nr. 31 este arătată o altă posibilitate prin care adesea se poate salva o partidă slabă. Albul amenință mat cu dama la b7. O apărare directă pentru a evita matul nu există, însă negrul are la dispoziție o manevră salvatoare cu dama. El dă șah pe cîmpul g4 cu dama, albul mută regele la h1. Urmează un nou șah cu dama pe cîmpul f3, din nou albul mută regele la g1. Urmează iarăși un șah pe cîmpul g4 ș.a.m.d. Negrul dă șah etern și partida se declară remiză. Dacă negrul nu ar fi dat șah la mutarea a doua pe cîmpul f3 ci pe cîmpul e4, atunci albul s-ar fi apărut, împingînd pionul f2 la f3

și ar fi cîștigat partida, deoarece în afara luării pionului f3 care duce la pierderea damei, negrul nu mai are nici o posibilitate de a mai da șah.

31



În poziția din diagrama nr. 32, albul a transformat pionul b7 într-o nouă damă (corect ar fi fost mai întîi să dea un șah cu dama la a5), fapt care a permis negrului să obțină șah etern pe cîmpurile e4, a4 și e8.

32

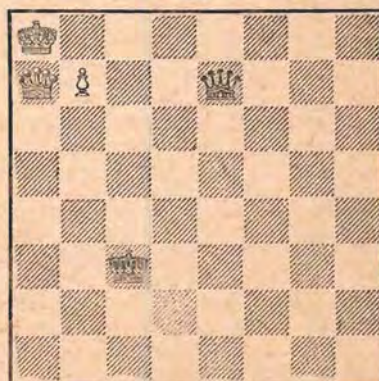
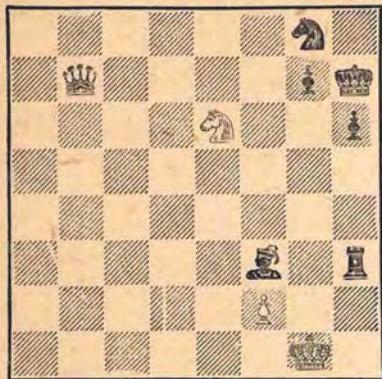


Diagrama nr. 33 prezintă o poziție în care albul evită matul cu care era amenințat de turnul din h8

33



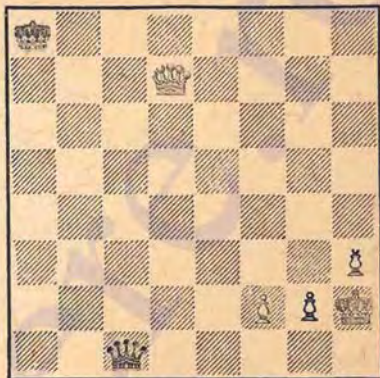
și dama din b7, prin mutările calului pe cîmpurile f8 și h6 cu șah etern, deoarece regele negru nu poate muta pe cîmpurile g7, g8 și h6 care sînt blocate de piesele negre.

EXERCIȚII

1. Albul are rege și damă, iar negrul regele. Creați o poziție de pat regelui negru. Faceți același lucru înlocuind dama cu un pion sau un turu.
2. Creați pe tablă o poziție în care un rege și doi nebuni fac mat regele advers.
3. Se poate para șahul dat de un pion sau un cal prin interpunerea unei piese?
4. În diagrama nr. 34, superioritatea materială este de partea albului, însă negrul poate

să obțină remiza folosind două mijloace: șahul etern sau forțind patul. Găsiți rezolvarea.

34



5. Creați o poziție în care albul dă mat cu ajutorul șahului dublu.

6. Regele alb se află pe cîmpul a8, pionii albi la d5, c6 și f7, regele negru la a6, nebunul negru la c5. Negrul poate salva partida făcînd pat regele alb. Cum?

7. Se dă următoarea poziție — Alb: Rd3, Dh7, Nd7; Negrul: Rf4. Albul începe și dă mat în două mutări.

8. În următoarea poziție — Alb: Rc3; Negrul: Rc3, Db8, Cd8; negrul începe jocul și dă mat în două mutări.

9. O altă poziție — Alb: Rc6, Tc4, Tg2, p.f6; Negrul: Rf8, Ch3, p.f7; albul la mutare face mat în două mutări.

10. Încă o poziție — Alb: Rc4, Tg2, Ng4; Negrul: Rg3, Te7, p.h7. Albul mută și dă mat în două mutări.

Rocada

Am arătat că mutarea constă din deplasarea de pe un cîmp pe altul a unei figuri sau a unui singur pion. Totuși o singură dată în cadrul unei partide, jucătorul are voie să mute simultan regele și turnul. O asemenea mutare se numește rocadă și se execută în modul următor: regele se mută peste un cîmp în direcția turnului, iar acesta se așază alături de rege, sărind peste el.

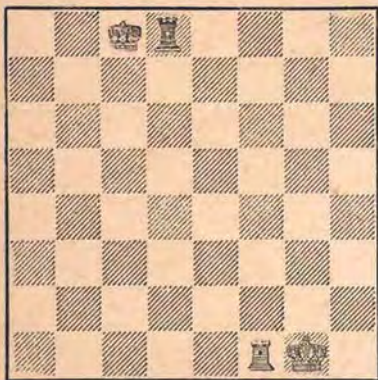
În diagrama nr. 35 este arătată poziția pe care o ocupă regii și turnurile după rocadă. Rocada făcută de alb se numește rocadă mică, iar cea făcută de negru — rocadă mare, deoarece la aceasta turnul a făcut un drum mai lung.

Rocada nu este permisă dacă:

a) regele sau turnul care participă la rocadă au fost mutați în timpul partidei;

b) regele se află în șah;

35



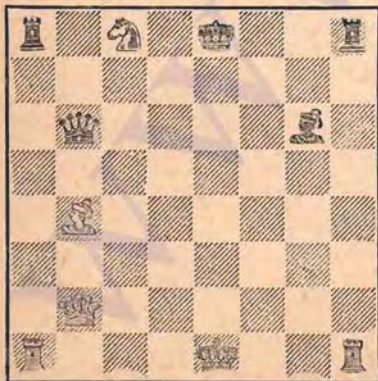
c) regele va fi în șah după rocadă;

d) între rege și turnul care participă la rocadă există o piesă proprie sau adversă;

e) regele (dar nu și turnul) trece peste un câmp care se află sub controlul unei piese adverse.

În poziția din diagrama nr. 36 negrul nu poate face rocada mare, deoarece între el și turnul negru se află o piesă albă (un cal); de asemenea nici rocada mică nu poate să o facă, întrucât regele trece peste câmpul f8, care se află sub contro-

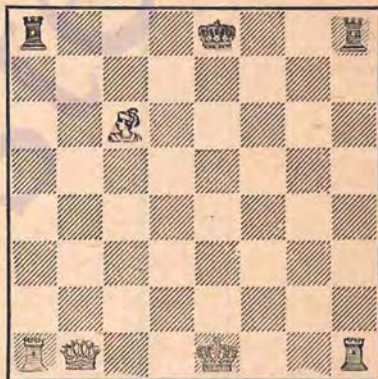
36



lul nebunului alb din b4. Albul nu poate face rocada mică deoarece câmpul g1, unde va trebui să stea regele, este controlat de dama neagră din b6, însă poate să facă rocada mare. Faptul că turnul din a1 se va expune amenințării turnului negru și trece peste câmpul b1 amenințat de nebunul din g6 nu împiedică efectuarea rocadei. Bineînțeles că rocada albului este permisă numai în cazul în care albul nu a mutat înainte nici regele și nici turnul din a1.

În diagrama nr. 37 negrul nu poate face nici una din rocade, deoarece regele este în șah, iar albul

37



nu poate face rocada mare deoarece este împiedicat de propria damă, însă poate face rocada mică.

În afara regulilor indicate mai sus, mai sînt și altele. Respectarea acestora este obligatorie în campionate sau turnee și din această cauză recomandăm sahiștilor începători să le respecte chiar de la începutul studierii jocului de șah.

1. Atingerea unei piese proprii duce la obligativitatea mutării acesteia.

2. Atingerea unei piese adverse obligă la luarea acesteia.

3. Mutarea este considerată ca făcută atunci când piesa este pusă pe un câmp nou și s-a ridicat mâna de pe ea.

4. Atingerea unei piese proprii cu care nu se poate face nici o mutare sau atingerea unei piese adverse care nu poate fi luată nu aduce după sine nici o urmare.

5. Dacă rocada a fost executată încălcându-se regulile, atunci regele și turnul sînt așezați pe locurile inițiale și se mută regele. Dacă mutarea acestuia nu este posibilă, atunci greșeala rămîne fără urmări.

6. Dacă în timpul jocului sau după terminarea lui se constată că s-a comis o greșeală ca aceea de a se așeza greșit piesele în poziția inițială, sau regele care a fost atacat nu a fost acoperit de o piesă sau nu a fost mutat din șah, atunci partida se rejoacă din momentul în care s-a comis greșeala.

7. Dacă unul dintre jucători trebuie să aranjeze o piesă proprie sau a adversarului, el este obligat să-l prevină spunînd cuvîntul „aranjez” (În limbaj șahist se spune cuvîntul „j'adoube”). În caz contrar se aplică regulile de la punctele 1 și 2.

8. Partida se consideră pierdută pentru acel jucător care a fost făcut mat sau a cedat. Dacă partida se joacă cu ceasul de șah, atunci depășirea timpului de gîndire fixat duce la pierderea ei.

9. Partida este considerată remiză în caz de pat, șah etern sau dacă ambele părți au căzut de acord asupra rezultatului. Tot remiză se consideră partida și dacă ambii jucători au rămas numai cu regii, sau dacă un jucător a rămas cu regele, iar celălalt cu regele și un cal sau regele și un nebul. În afară de aceasta, partida mai este declarată remiză și atunci cînd poziția se repetă de trei ori la mutare fiind același jucător. În sfîrșit, dacă se stabilește că în ultimele 50 de mutări nu a fost luată nici o piesă și nu s-a mutat nici un pion, atunci la cererea unuia dintre jucători partida se consideră remiză.

10. La meciuri, culoarea pieselor din prima partidă se stabilește prin tragere la sorți. În partidele următoare jocul cu piesele albe sau negre alternează. Pentru stabilirea succesiunii jocurilor în campionate (cu ce adversar se va juca și culoarea pieselor) există tabele speciale.

Notăția în șah

Pînă acum am făcut cunoștință cu denumirea pieselor și a cîmpurilor. Pentru notarea pozițiilor se adaugă la denumirea prescurtată a pieselor cîmpul pe care se află. De exemplu, dama care se află pe cîmpul b7 va fi notată Db7. La început se notează întîi poziția regelor, apoi a damelor, a turnurilor, a nebulilor, a cailor și a pionilor. În locul cuvîntului „pion” se folosește prescurtat „pp”. La notarea a două figuri similare, denumirea ei nu se repetă. De exemplu, în loc de Ta1, Th1 se notează Ta1, h1. Figurile similare se notează în ordinea dispoziției lor pe linii, de la

„a” la „h”, iar cînd sînt dispuse pe coloane, în ordine de la 1 la 8. În notație se indică mai întîi poziția pieselor albe, iar apoi a celor negre. Astfel, dispoziția pieselor la începutul jocului, arătată în diagrama nr. 4, va fi notată în modul următor:

— Alb: Re1, Dd1, Ta1, h1, Ne1, f1, Cb1, g1, pp.a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2;

— Negru: Re8, Dd8, Ta8, h8, Ne8, f8, Cb8, g8, pp.a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7 și h7.

Pentru notarea partidelor se mai folosesc următoarele semne: Mutarea în notația partidei se ilustrează

prin liniuțe, de exemplu: Del—e5 înseamnă că dama de pe cîmpul e1 a fost mutată pe cîmpul e5. La mutarea pionilor, litera „p” se omite; deci f7—f5 va însemna că pionul de pe cîmpul f7 a fost mutat pe cîmpul f5. În cazul transformării pionului într-o figură, la notarea mutării se adaugă notarea prescurtată a figurii în care s-a transformat, de exemplu h2—h1D, înseamnă că pionul negru de pe cîmpul h2 a fost mutat pe cîmpul h1 și s-a transformat în damă.

Luările se notează prin două puncte de exemplu: Nc5:g1 arată că nebunul din c5 a luat calul din g1, iar e4:d5 înseamnă că pionul e4 a luat pe cîmpul d5 o figură sau un pion.

Semnul plus după mutare înseamnă șah, iar două plusuri înseamnă dublu șah; semnul = înseamnă mat. De exemplu Tc1:c7+, înseamnă că turnul din c1 a luat pe cîmpul c7 și a dat șah, iar c7:d8 = înseamnă că pionul din c7 a luat pe cîmpul d8 transformându-se în damă, care a dat mat.

Problema din diagrama nr. 21 se rezolvă prin mutarea h7—h8C+. Aceasta arată că pionul din h7 a fost mutat pe cîmpul h8, s-a transformat în cal și a dat mat.

Șahul dublu pe care albul poate să-l dea în poziția din diagrama nr. 12 prin mutarea turnului la f5, se va nota astfel: Td5—f5++.

Semnul 0—0 reprezintă rocada mică iar 0—0—0 rocada mare.

Mutările bune sînt însoțite de obicei de semnul exclamării, iar cele rele cu semnul întrebării. Deci 3.Ra7—a8? Dh5—e8+! înseamnă că mutarea a treia a regelui alb pe cîmpul a8 a fost slabă, iar mutarea negrului, șah cu dama neagră pe e8, o mutare bună.

La meciuri și în campionate, notarea partidelor este obligatorie. Recomandăm șahistului începător să învețe chiar de la început să-și

noteze propriile partide, să le analizeze și să găsească atît greșelile lui cît și ale adversarului.

Foile pentru notarea partidelor trebuie pregătite din timp. La cluburi sînt tipărite foi speciale.

Iată cum se notează o partidă:

Partida nr. 3

Jucată la 5 februarie 1955 în concursul de categoria a V-a

Alb. A. Ivanov Negru B. Vasilev

- | | |
|------------|--------------------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | d5:c4 |
| 3. e2—e3 | b7—b5 |
| 4. a2—a4 | c7—c6? |
| 5. a4:b5 | c6:b5? |
| 6. Dd1—f3! | Cb8—c6 |
| 7. Df6:c6+ | și negrul cedează. |

Se folosește și notația prescurtată sau „telegrafică” cînd este desemnat numai cîmpul unde a fost mutată piesa. Partida dată ca exemplu mai sus în notație prescurtată se notează astfel: 1.d4 d5 2.c4 d:c4 3.e3 b5 4.a4 c6? 5.a:b5 c:b5? 6.Df3! Cc6 7.D:c6+ a cedat.

După luarea unei piese cu un pion, se notează numai coloana pionului înainte și după luare.

Dacă pe unul și același cîmp pot fi mutați ambii cai sau ambele turnuri, atunci se arată coloana (iar dacă piesele sînt plasate pe aceeași coloană, atunci se notează linia) de unde a plecat piesa. De exemplu Cac4 înseamnă că pe cîmpul c4 a fost mutat calul de pe cîmpul a; T2:d4 arată că pe cîmpul d4 a fost luat un turn care se afla înainte pe cîmpul d2, iar Tfd8 arată că ultima mutare a fost Tf8—d8.

Dacă pe aceeași coloană se află doi pioni și fiecare dintre ei poate lua pe coloana alăturată o piesă adversă atunci este necesar să se noteze în întregime cîmpul pe care se ia, de exemplu d:e5.

Terminologia șahistă

În literatura șahistă se întâlnesc termeni speciali.

Dama și turnurile se numesc figuri grele, iar nebunii și caii figuri ușoare.

Dama, turnurile și nebunii se numesc figuri cu rază mare de acțiune.

A câștiga calitatea înseamnă a câștiga un turn, dînd în schimb un cal sau un nebun.

Partea tablei de șah ocupată de coloanele „a”, „b” și „c” se numește **flancul damei**, iar partea ocupată de coloanele „f”, „g” și „h” se numește **flancul regelui**.

Cimpurile d4, e4, e5 și d5 formează **centrul**. În sensul larg al cuvîntului prin centru se înțelege partea din tablă care este ocupată de coloanele „d” și „e”.

Dacă o mutare oarecare a jucătorului permite ca răspuns diferite

continuări, aceste ramificații se numesc **variante**.

Un pion se numește „**liber**” atunci cînd drumul său spre transformare în damă nu este blocat de un pion al adversarului și el nu se află în bătaia pionilor adversi de pe coloanele alăturate.

Pionii „d” și „e” se mai numesc **centrali**, „c” și „f” se numesc pionii nebulilor, „b” și „g” pionii cailor, iar pionii „a” și „h” pionii turnurilor.

O partidă de șah se împarte în trei părți: deschiderea, jocul de mijloc și finalul.

EXERCIȚII

1. Notați după exemplul dat în text, o partidă jucată în forma întreagă și prescurtată.
2. După terminarea notării partidei jucate, rejucați-o și verificați corectitudinea notației.

Despre unele principii ale jocului de șah

După ce a luat cunoștință de toate regulile jocului, șahistul începător poate să înceapă să joace independent. După primele partide jucate se consolidează cunoașterea tuturor regulilor de joc. Este necesar ca, concomitent cu jucarea partidelor, să se facă înregistrarea lor după notația indicată mai sus.

Chiar de la primele mutări, în fața începătorului se ridică o serie de probleme: cum să înceapă jocul, ce figuri se dezvoltă la început și mai târziu, care este valoarea comparativă a figurilor ș.a.m.d.?

Toate aceste probleme vor fi analizate în aceste capitole și în cele următoare. Pentru orientarea prealabilă, dăm mai jos cîteva partide.

Alb

1. f2—f4

Negru

...

Această mutare nu este considerată ca fiind cea mai bună mutare de deschidere, deoarece nu deschide drumul pieselor albe, nu ajută la o dezvoltare rapidă și, în afară de aceasta, descoperă într-o oarecare măsură poziția regelui. În jocul de șah, înainte de toate, este necesar să fie mobilizate toate forțele în vederea luptei ce urmează. De obicei pentru aceasta sînt necesare 10—15 mutări care reprezintă deschiderea, adică începutul partidei.

1...

e7—e5

O mutare bună, Negru sacrifica un pion, însă acest sacrificiu este pe deplin recompensat de alte avantaje: eliberarea drumului damei și nebulului de cîmpuri negre, dezvoltarea rapidă a pieselor. Un astfel de sacrificiu al unui pion sau chiar al unei figuri la începutul

partidei se numește gambit. Era bună și mutarea 1...d7—d5 care ar fi deschis drumul damei și nebunii de cimpuri albe.

2. f4:e5 ...

Fără să se gîndească să-și dezvolte piesele, albul ia pionul și prin această pierde timp. Cea mai bună mutare ar fi fost 2.e2—e4, oferind la rîndul său un gambit negrului.

2... d7—d6

Negrul amenință cu mutarea 3...d6:e5. Albul poate apăra pionul prin mutarea 3.Cg1—f3, aducînd în joc calul, mutare care ar fi fost un răspuns corect din partea sa.

În loc de mutarea 2...d7—d6 negrul ar fi putut să dea un șah cu dama la h4. Șahiștilor începători le place mult să dea șah, care adesea este inutil sau chiar dăunător. Într-adevăr la 2...Dd8—h4+ ar fi urmat 3.g2—g3 care obligă dama neagră să se retragă, astfel că șahul dat este o pierdere de timp.

3. e5:d6 Nf8:d6

4. Cb1—c3? ...

Albul manifestă indiferență față de poziția descoperită a regelui său. Trebuia 4.Cg1—f3.

4... Dd8—h4+

Acum șahul dat este corect, deoarece se leagă de o continuare care duce la victorie.

5. g2—g3 ...

Nu există o altă apărare împotriva șahului.

5... Dh4:g3+

Negrul dă dama pentru un pion sau, cum se mai spune, sacrifică dama pentru un pion. Se putea juca, cu același rezultat, și 5...Nd6:g3+.

6. h2:g3 Nd6:g3+

Albul a neglijat dezvoltarea pieselor și din această cauză a pierdut rapid.

A doua partidă se termină și ea foarte repede.

Alb

1. f2—f4

2. e2—e4

Negru

e7—e5

...

După cum s-a mai spus, această mutare este mai bună decît 2.f4:e5. Acum albul oferă un gambit prin sacrificiul unui pion.

2... Nf8—c5

Negrul își dezvoltă figurile, renunțînd la cîștigarea unui pion — o politică întrutotul înțeleaptă! Șahul cu dama la h4, atît de atrăgător pentru un începător, n-ar da nici un rezultat. Albul ar răspunde cu g2—g3 și dama va trebui să se retragă.

3.f4:e5? ...

Albul ar fi trebuit, după exemplul negrului, să-și dezvolte figurile. Mutarea corectă ar fi fost 3.Cg1—f3.

3... Dd8—h4+!

Acum șahul este foarte oportun.

4. Re1—e2 Dh4:e4+

Matul putea fi evitat prin mutarea g2—g3, însă după 4... Dh4:e4+ albul ar fi pierdut turnul.

Și în această partidă albul a neglijat să-și dezvolte piesele și s-a grăbit să cîștige un pion.

Alb

1. e2—e4

Negru

c7—c6

O mutare bună. Negrul vrea să joace 2...d7—d5. El putea să mute de la început 1...d7—d5, însă după 2.e4:d5 Dd8:d5 3.Cb1—c3 dama ar fi trebuit să se retragă la a5 sau d8

și negrul ar fi rămas în urmă cu dezvoltarea pieselor sale.

2. Cb1—c3 d7—d5
3. Cg1—f3 ...

Deoarece pionul e4 este apărat de calul c3, albul continuă să dezvolte piesele.

- 3... d5:e4
4. Cc3:e4 Cg8—f6

Dacă albul va lua calul din f6, atunci, după mutarea 5. Ce4:f6 + e7:f6 negrul poate să-și dezvolte nebunul pe cîmpul d6 și apoi să facă rocada.

5. Dd1—e2 ...

Negrul ar fi trebuit să schimbe acum caii și după 5... Cf6:e4 6. De2:e4 să joace 6... Cb8—d7 iar apoi 7... Cd7—f6. În acest fel el și-ar fi dezvoltat rapid piesele.

- 5... Cb8—d7?
6. Ce4—d6 +

Negrul n-a observat că dama albă și regele negru se află pe aceeași coloană. De aceea pionul e7 este, după cum se spune, legat și nu poate lua calul din d6. Despre legarea unei piese, element care are un rol important în desfășurarea luptei în jocul de șah, se va vorbi în viitor.

Alb Negru

1. d2—d4 ...

O mutare bună, care deschide drumul damei și nebunului.

- 1... Cg8—f6

Una din mutările corecte ca răspuns la prima mutare a albului.

2. Cb1—d2 ...

O mutare slabă, care închide drumul propriilor figuri. Calul trebuia dezvoltat pe cîmpul c3. Era bine și 2. Cg1—f3, 2. Nc1—f4 sau 2. c2—c4.

- 2... e7—e5

Sacrificînd pionul, negrul adoptă un joc de gambit!

3. d4:e5 Cf6—g4

Calul a plecat de sub amenințarea pionului și-l atacă.

4. h2—h3? ...

O mutare slabă și fără sens. Albul obligă pe negru să mute calul exact pe cîmpul unde acesta ar fi vrut să ajungă. Șahiștii începători obișnuiesc adesea să facă astfel de mutări cu pionii, care nu contribuie cu nimic la dezvoltarea figurilor. Mutarea corectă a albului era 4. Cg1—f3 apărîndu-și astfel pionul. Ca răspuns la 4. h2—h3 negrul ar fi putut să ia pionul e5, însă el are la dispoziție o mutare mult mai tare și mai frumoasă, care decide dintr-o dată partida.

- 4... Cg4—e3!
5.f2:e3 ...

Acum albul trebuie să cedeze dama pentru un cal și un pion, ceea ce este cu totul dezavantajos. În cazul cînd își salvează dama, albul este făcut mat.

- 5... Dd8—h4 +
6. g2—g3 Dh4:g3 +

Să mai analizăm încă o partidă.

Alb Negru

1. e2—e4 e7—e5

Ambele mutări sînt considerate bune, deoarece deschid drum figurilor. În afară de aceasta, în deschidere are o mare importanță lupta pentru centru. Mutarea albului pune sub control cîmpul central d5, iar mutarea negrului — cîmpul central d4.

2. Cg1—f3 Cb8—c6

Albul, mutînd calul, atacă pionul e5, iar negrul și-l apără. Dacă 3.Cf3:d5, atunci 3...Cc6:e5 și albul ar fi dat calul pentru pion, schimb cu totul nesatisfăcător.

3. Nf1—c4

Nf8—c5

10. Dh5:h6+

g7:h6?

Ambele părți au procedat corect, mutînd nebunii pe poziții tari.

4. d2—d3

Cg8—e7

O mutare slabă. Calul ar fi ocupat o poziție mai bună pe cîmpul f6. Acum urmează atacarea punctului cel mai vulnerabil al negrului — f7, care este apărat numai de rege.

5. Cf3—g5!

0—0?

Albul amenința să ia cu calul pionul f7 și să cîștige dama. Negrul trebuia să se apere cu 5... d7—d5.

6. Dd1—h5

...

Dacă ar fi jucat 6.Cg5:f7, atunci ar fi urmat 6...Tf8:f7 7.Nc4:f7+, Rg8:f7. În acest caz albul ar fi pierdut un cal și un nebul și ar fi cîștigat un turn și un pion, ceea ce nu constituie un schimb avantajos pentru el. Acum albul amenință cu mat pe cîmpul h7 și pentru a treia oară este atacat pionul f7. Negrul nu poate să se apere simultan împotriva a două amenințări.

6...

h7—h6

Singura posibilitate de a evita matul. Dacă 6...Tf8—e8 atunci 7.Nc4:f7+ Rg8—f8 8.Cg5:h7#

7. Cg5:f7

Tf8:f7

Este obligat să piardă calitatea. Dacă negrul ar fi jucat 7...Dd8—e8, ar fi fost făcut mat în trei mutări: Cf7:h6++ (șah dublu) Rg8—h7 9.Ch6—f7+ (șah prin descoperire) Rh7—g8 10.Dh5—h8 mat.

8. Nc4:f7+,

Rg8—f8

Dacă 8...Rg8—h8 atunci 9.Nc1:h6 și la 9...g7:h6 ar urma 10.Dh5:h6 mat.

9. Nf7—b3

Dd8—e8

Albul amenință cu mat pe cîmpul f7 cu dama.

În loc să sacrifice dama, albul ar fi putut cîștiga ușor cu 10.Dh5—f3+ Ce7—f5 11.Df3:f5+, cu un turn în plus.

11. Nc1:h6#.

La mutarea a 10-a negrul putea să nu ia dama, ci să mute 10...Ce7—g8 la care ar fi urmat 11.Dh6—h8 Cc6—e7 12.Nc1—g5 cu amenințarea de a cîștiga un cal prin 13.Ng5:e7+ Rf8:e7 14.Dh8:g7+, și 15.Dg7:g8.

În continuare albul, avînd avantaj material (calitatea și doi pioni), trebuie să tindă spre simplificarea jocului, la schimbul de dame și alte figuri, ca să intre în final. Dar este oare suficient un astfel de avantaj pentru cîștigarea partidei? Doar cititorul știe din regulile jocului că în lipsa altor piese pe tablă, un nebul sau un cal în plus duc numai la remiză.

Pentru a răspunde la această întrebare este necesar să cunoaștem cele mai simple finaluri. Următoarele capitole vor fi închinete studierii lor.

EXERCIȚII

1. Dacă prima mutare 1.d2—d4 este bună și de ce anume?

2. Se poate face rocadă dacă turnul se află sub amenințarea unei piese adverse sau trebuie să treacă peste un cîmp atacat de adversar?

3. Dacă pionul c2 a fost mutat la c3, iar apoi la c4 poate oare pionul negru d4 să-l ia „în trecere” (en-passant)?

4. Explicați ce este gambitul.

5. Explicați ce diferență este între mat și pat.

6. Aranjați pe tablă două poziții de mat și două poziții de pat.

7. Pionul negru se află la c4. Albul a mutat la început d2—d4, iar apoi f2—f4. Care dintre pioni poate fi luat în trecere de către pionul negru?

8. Se poate întîmpla într-o partidă de șah ca albul să aibă nu doi, ci patru nebuni?

9. Scrieți cu notația neprescurtată mutarea albului eDd+.

CAPITOLUL III

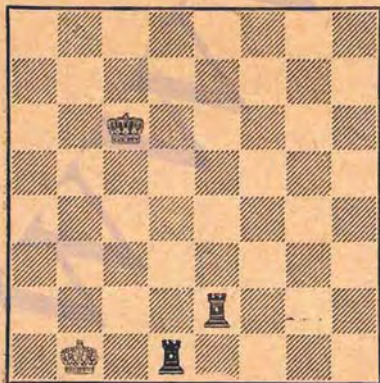
MAT REGELUI SINGUR. DAMA CONTRA UNEI FIGURI UȘOARE. DAMA CONTRA PION

Cum se dă mat regelui rămas fără nici o altă piesă

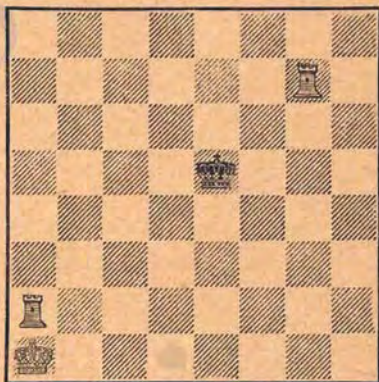
Regele poate fi făcut mat atât în centrul tablei, cât și la marginea ei. Asemenea exemple au fost prezentate în diagramele nr. 13—15. În unele poziții de mat (diagramele nr. 12 și 16) regelui i s-au luat cimpurile unde putea să mute, de către propriile sale piese.

Pentru a da mat unui rege singur, care nu se află la marginea

33



39



tablei este necesar să i se ia cele opt cimpuri accesibile și în același timp să se atace cel de al nouălea cimp pe care se află însuși regele. După cum s-a mai spus, atunci când regele se află la margine, mobilitatea lui este limitată la cinci cimpuri, iar atunci când se află în colț — la trei.

Este clar că e mai ușor să dai mat regelui aflat la marginea tablei de cît în centrul ei, iar în colț este mai ușor decît la margine.

Turnul e2 îi ia regelui alb toate cîmpurile de pe linia a doua, iar turnul d1 — cîmpurile de pe prima linie, atacînd în același timp regele. Deci, în poziția din diagrama nr. 39 trebuie să se tindă spre o poziție similară celei din diagrama nr. 38. Regele negru trebuie forțat să

meargă spre acea margine a tablei care se află cel mai aproape; în poziția din diagrama nr. 39 regele negru este mai aproape de coloana „h”. Înainte de toate, trebuie să i se ia posibilitatea de a ajunge pe flancul damei.

1. Tg7—d7

Cu această mutare drumul regelui spre flancul damei este oprit.

1...

Re5—d6

Mat cu două turnuri

Două turnuri dau mat chiar fără ajutorul regelui propriu, așa cum se arată în diagrama nr. 38.

Regele atacă turnul. Albul îl îndepărtează de rege, însă în așa fel încît el să nu împiedice celălalt turn.

Acum un turn se va muta pe prima linie, iar celălalt pe cea de a doua.

2. Td7—d1

Re6—e5

După aceasta albul obligă regele negru să părăsească coloana „e”.

3. Ta2—e2+

Re5—f4

4. Td1—f1+

...

Urmărirea continuă.

4...

Rf4—g3

5. Te2—e8

...

Este imposibil un șah imediat pe g2, deoarece turnul va fi luat de rege. De aceea turnul trebuie mutat la cealaltă extremitate a tablei.

5...

Rg3—g2

Acum este atacat turnul din f1. Și el trebuie mutat la o altă extremitate a tablei, însă în așa fel încît să nu incurce acțiunile celuilalt turn. Astfel ambele turnuri vor acționa pe linia a șaptea și a opta.

6. Tf1—f7

Rg2—g3

7. Te8—g8+

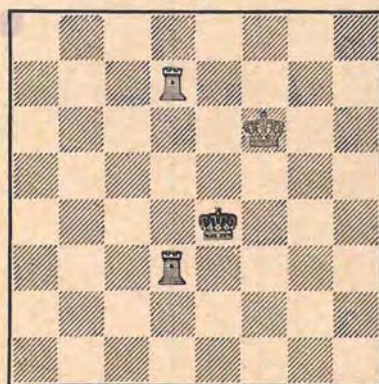
Rg3—h4

8. Tf7—h7 mat.

Se poate da mat nu numai la marginea tablei. De exemplu în poziția din diagrama nr. 15, negrul dă mat în centrul tablei, prin mutarea Ta4—a3.

În poziția finală turnurile i-au luat regelui advers cinci cîmpuri, turnul a3 atacă cel de al șaselea cîmp pe care se află regele, iar regele negru ocupă trei cîmpuri.

40



În poziția din diagrama nr. 40, ultima mutare a albului a fost Td5—d3. Negrul trebuie să răspundă cu Re4—f4, după care urmează Td7—d4 mat.

Mat cu dama

Numai cu dama, fără ajutorul regelui, nu se poate da mat nici chiar în colțul tablei. De acest lucru este ușor să ne convingem. În schimb, numai cu o damă se poate forța regele advers să meargă într-unul din colțuri.

Manevrarea damei este destul de instructivă și trebuie însușită.

Regele negru (diagrama nr. 41) se află mai aproape de colțul a8.

41



42



Să încercăm să-l forțăm să ajungă în acest colț, lipsindu-l de posibilitatea de a intra pe coloana „e”.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Db7—e4 | Rd6—d7 |
| 2. De4—e5 | ... |

Observați că dama este la distanță de o mutare cu calul față de rege. Dacă negrul ar fi mutat 1... Rd6—c7 albul ar fi mutat dama la d5, din nou la distanță de o mutare cu calul.

- | | |
|-----------|--------|
| 2... | Rd7—c6 |
| 3. De5—d4 | Rc6—c7 |
| 4. Dd4—d5 | Rc7—b6 |
| 5. Dd5—c4 | Rb6—b7 |
| 6. Dc4—c5 | Rb7—b8 |
| 7. Dc5—c6 | Rb8—a7 |
| 8. Dc6—b5 | Ra7—a8 |

Plasându-se mereu la distanță unei mutări de cal, dama a obligat regele negru să meargă în colț. Acum însă este timpul să ne amintim de pat, la care ar fi dus mutarea greșită 9.Db6. Pentru a face mat regele advers trebuie adus regele alb: 9.Rb4 Ra7 10.Rc5 Ra8 11.Rc6 Ra7 și în sfârșit 12.Db7 mat.

EXERCIȚIU

Din poziția — Alb: Ra1 Dh1; Negru: Re8 obligați prin metoda arătată mai sus regele negru să ajungă pe cîmpul h8, apoi aduceți regele alb și dați mat.

Metoda de a da mat arătată mai sus nu este dintre cele mai rapide. Cu ajutorul regelui, din orice poziție de pe tablă se ajunge la mat în cel mult zece mutări.

De exemplu, în poziția din diagrama nr. 42, urmărirea regelui se face în felul următor:

- | | |
|-----------|--------|
| 1... | Ra8—b7 |
| 2. Rd5—e4 | Rb7—c6 |
| 3. Re4—d4 | ... |

Sau 3.Rf5 Rd5 4. Rf6 Df8+, etc.

- | | |
|-----------|---------|
| 3... | Db8—f4+ |
| 4. Rd4—d3 | Rc6—c5 |
| 5. Rd3—c3 | Df4—e3+ |
| 6. Rc3—b2 | ... |

Sau 6.Rc2 Rc4 7.Rd1 Df2! 8.Rc1 Rc3 9. Rd1 Dd2 mat. (Se poate și 9... Df1 mat).

- | | |
|-----------|-------------|
| 6... | Rc5—c4 |
| 7. Rb2—c2 | De3—e2+ |
| 8. Rc2—b1 | Rc4—b3 |
| 9. Rb1—c1 | De2—e1 mat. |

(Sau 9...De2—c2 mat).

Aranjați următoarea poziție — Alb: Rd8, Dd7; Negru: Ra8. Cum poate să dea albul mat în două mutări?

Mat cu un turn

Cu un turn se poate da mat numai la marginea tablei sau în colț. La marginea tablei, regelui advers trebuie să i se ia cinci din cimpurile unde are posibilitatea să mute, iar al șaselea cimp, pe care se află, trebuie să fie atacat de turn. Turnul poate lua două cimpuri atacând al treilea, restul de trei cimpuri trebuie să-l ocupe regele părții puternice. Situația în care regii ocupă unul față de celălalt cîte trei cimpuri se numește opoziție. Regii se găsesc unul în fața celuilalt la o distanță de un cimp, pe linie sau pe coloană.

După cum se arată în diagrama nr. 43, regii f6 și f8 sînt în opoziție. Regele f6 ia regelui f8 trei cimpuri: e7, f7 și g7, iar turnul, prin mutarea Th5—h8, dă mat.

43



44



În diagrama nr. 44 se vede că atunci cînd regele se află în colț nu este nevoie nici de opoziție. Turnul dă mat cu mutarea Td6—d8. Menționăm că la opoziția regilor pe ultima linie ei își anihilează reciproc cîte două cimpuri.

În poziția din diagrama nr. 45 negrul trebuie mai înainte de toate

45



să decidă în ce parte a tablei are de gînd să forțeze regele alb să ajungă. Să presupunem că negrul s-a hotărît să dea mat pe linia „a”. În acest scop el închide drumul regelui alb spre flancul regelui.

- | | |
|-----------|--------|
| 1... | Tg8—e8 |
| 2. Rd5—d4 | Rh8—g7 |

Numai cu ajutorul regelui poate fi obligat regele advers să meargă spre marginea tablei.

- | | |
|-----------|----------|
| 3. Rd4—d5 | Rg7—f6 |
| 4. Rd5—d4 | Rf6—f5! |
| 5. Rd4—d5 | Te8—d8+! |

Acum, cînd regii se află în opoziție, acest șah obligă pe alb să mute regele de pe coloana „d” pe coloana „c”.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Rd5—c5 | Rf5—e6! |
|-----------|---------|

Din nou regele alb este „invitat” să intre în opoziție pe cîmpul c6, însă el caută să evite aceasta.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Rc5—c4 | Re6—e5 |
| 8. Rc4—c3 | Re5—e4 |
| 9. Rc3—c2 | Re4—e3 |
| 10. Rc2—c1 | Re3—e2 |

Acum regele alb nu mai are posibilitatea de a evita opoziția.

Dacă regele va pleca de bună voie pe coloana „b”, atunci negrul, prin mutarea Td8—c8, îl obligă să mute cu încă o coloană spre flanc.

- | | |
|------------|----------|
| 11. Rc1—c2 | Td8—c8+! |
|------------|----------|

În momentul opoziției acest șah forțează din nou regele alb să mute pe coloana următoare.

- | | |
|------------|--------|
| 12. Rc2—b3 | Re2—d3 |
|------------|--------|

S-ar fi putut juca analog cu mutarea precedentă Re2—d2, însă am ales special o altă mutare ca să arătăm o manevră folosită deseori.

- | | |
|------------|---------|
| 13. Rb3—b4 | Tc8—c1! |
|------------|---------|

Dacă 13...Rd3—d4, atunci albul răspunde 14.Rb4—b3 și negrul nu-și va întări poziția. De aceea el face o mutare de așteptare ca să-l oblighe pe alb să intre în opoziție.

14. Rb4—b5	Rd3—d4
15. Rb5—b6	Rd4—d5
16. Rb6—b7	Rd5—d6
17. Rb7—b8	Rd6—d7

Acum albul este obligat să intre în opoziție.

18. Rb8—b7	Tc1—b1+
19. Rb7—a6	Rd7—c7!

La o distanță de mutarea unui cal!

20. Ra6—a5	Rc7—c6
21. Ra5—a4	Rc6—c5
22. Ra4—a3	Rc5—c4
23. Ra3—a2	Tb1—b8
24. Ra2—a3	Tb8—b7!

Nu dădea nimic mutarea 24... Rc4—c3 deoarece regele alb ar fi plecat din opoziție. De aceea negrul a făcut din nou o mutare de așteptare.

25. Ra3—a2	Rc4—c3
26. Ra2—a1	Rc3—c2
27. Ra1—a2	Tb7—a7 mat.

Regele alb a fost făcut mat la mutarea 27. Însă negrul în poziția din diagrama nr. 45 ar fi putut să dea mat într-un număr mai redus de mutări, obligându-l pe alb să-și retragă regele în colț. La aceasta se poate ajunge pe următoarea cale:

1...	Tg8—e8
2. Rd4—d5	Rh8—g7
3. Rd4—d5	Rg7—f6
4. Rd5—d4	Te8—e5!

Se închide drumul regelui alb și pe linie și pe coloană.

5. Rd4—d3	Rf6—f5
6. Rd3—d4	Rf5—f4
7. Rd4—d3	Te5—e4
8. Rd3—c3	Rf4—e3
9. Rc3—c2	Te4—c4+
10. Rc2—b3	...

Dacă 10.Rc2—d1, atunci negrul dă mat în două mutări, făcând o mutare de așteptare cu turnul pe linia „c”, de exemplu: 10...Tc4—c6 11.Rd1—e1 Tc6—c1 mat. Țineți minte această manevră.

10...	Re3—d3
11. Rb3—b2	Tc4—c3
12. Rb2—b1	Tc3—c2
13. Rb1—a1	Rd3—c3
14. Ra1—b1	Rc3—b3
15. Rb1—a1	Tc2—c1 mat.

EXERCIIII

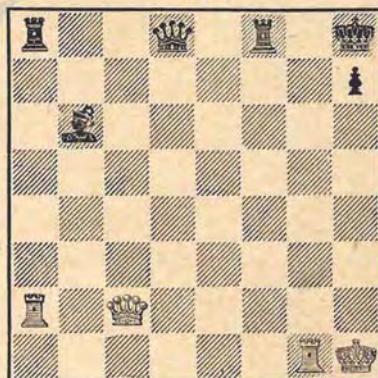
1. Aranjați câteva poziții cu două turnuri sau cu o damă, sau cu un singur turn și exerciți-vă în efectuarea matului, până veți învăța să faceți acest lucru repede și cu siguranță. În caz de nereușită, mai repetați odată cu atenție exemplele date în această lecție.

2. Explicați de ce se face mutarea de așteptare.

3. Rezolvați problema — Alb: Rh1, Tar, bt; Negrul: Re7. În cite mutări dă mat albul?

4. În poziția din diagrama nr. 46, sacrificând dama, albul dă mat în trei mutări. Cum?

46



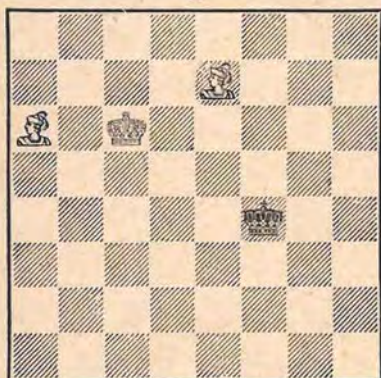
5. Rezolvați problema — Alb: Rg6, Th4; Negrul: Rf8. Albul începe și face mat în două mutări.

6. Demonstrați că la orice mutare a turnului din poziția — Alb: Rc6, Tc6. Negrul: Rc8 se dă mat în trei mutări. Amintiți-vă în ce fel a fost forțat regele alb să ocupe opoziția în diagrama nr. 45.

Mat cu doi nebuni

Un rege și un nebun, precum și un rege și un cal, fără alte piese, nu pot să dea mat și partida se încheie remiză. Doi nebuni asigură câștigul partidei nu pe o cale prea complicată.

47



Regele advers trebuie forțat să se retragă în colț. Acest lucru se realizează cu ajutorul regelui, nebunii fiind mereu plasați pe lângă diagonale alăturate, creînd o barieră de netrecut pentru regele advers.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Rc6—d5 | Rf4—e3 |
| 2. Ne7—c5+ | Re3—f4 |
| 3. Nc5—d4 | Rf4—f5 |

Sau 3... Rf3 4. Re5.

- | | |
|------------|--------|
| 4. Na6—d3+ | Rf5—f4 |
|------------|--------|

Nebunii au tăiat drumul regelui negru spre partea de sus a tablei. Mobilitatea lui devine astfel limitată.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Rd5—e6 | Rf4—g5 |
| 6. Nd4—e3+ | Rg5—g4 |
| 7. Nd3—e2+ | ... |

Nebunul poate părăsi diagonală b1—h7 deoarece regele alb nu-i permite celui negru să ocupe cîmpul f5.

- | | |
|-----------|--------|
| 7... | Rg4—g3 |
| 8. Re6—f5 | Rg3—g2 |

Sau 8...Rh4 9.Nf2+.

- | | |
|-----------|--------|
| 9. Rf5—g4 | Rg2—h2 |
|-----------|--------|

Prima parte a problemei este rezolvată. Regele negru a fost obligat să se retragă în colț. Unde trebuie plasat acum regele alb? Pentru a da mat cît mai repede, regele alb trebuie plasat sau pe cîmpul g3 sau pe f2, adică la distanța mutării unui cal față de cîmpul din colț.

- | | |
|-------------|-----|
| 10. Rg4—f3! | ... |
|-------------|-----|

Mutarea imprudentă 9.Nf3? duce la pat. Mutarea 9.Rf3 pare a elibera pe rege, dar nu pentru mult timp.

- | | |
|-------|--------|
| 10... | Rh2—h3 |
|-------|--------|

Cît mai departe de colțul periculos.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Rf3—f2 | Rh3—h4 |
|------------|--------|

Acum, cînd regele alb a ocupat cîmpul necesar, urmează manevra finală. Nebunii obligă regele advers să meargă din nou în colț. La început se face o manevră de așteptare.

- | | |
|------------|-----|
| 12. Ne3—d2 | ... |
|------------|-----|

Sau orice altă mutare a nebulunilor pe aceeași diagonală, cu excepția mutării pe cîmpul g5.

- | | |
|-----------------|--------|
| 12... | Rh4—h3 |
| 13. Nd2—g5! | Rh3—h2 |
| 14. Ne2—f1! | Rh2—h1 |
| 15. Nf1—g2+ | Rh1—h2 |
| 16. Ng5—f4 mat. | |

În cazul de față nebunul care a dat mat se află pe cîmp negru. Se poate juca și altfel: 15.Ng5—f6 (mutare de așteptare) 15...Rh1—h2 16.Nf6—e5+, Rh2—h1 17.Nf1—g2 mat. În acest caz nebunul de cîmpuri albe este cel care a dat mat.

48



În poziția din diagrama nr. 48 albul dă mat în șase mutări : 1.Nb5—c6 Rc7—b8 2.Rc5—b6 Rb8—c8 3.Nc6—b5 (nebulul se întoarce pe vechiul loc) 3...Rc8—b8 4.Nb5—a6 Rb8—a8 5.Na6—b7+ Ra8—b8 6.Nf6—e5 mat.

Observați că regele alb a ocupat chiar de la început cîmpul b6, necesar pentru poziția de mat.

* * *

Doi cai, cu ajutorul regelui pot să oblige regele advers să meargă spre o latură a tablei de joc și chiar într-un colț, însă nu pot să dea mat dacă apărarea este corectă.

49



- | | |
|-----------|--------|
| 1. Cb5—a7 | Rb8—a8 |
| 2. Cc5—e6 | ... |

Continuările 2.Cc5—a6, 2.Ca7—c6 și 2.Cc5—d7 duc la pat.

- | | |
|----------------|--------|
| 2... | Ra8—b8 |
| 3. Rb6—a6 | Rb8—a8 |
| 4. Ce6—c7+ | Ra8—b8 |
| 5. Ra6—b6 pat. | |

Sau 1.Cc5—d7+ Rb8—c8! și remiză.

Numai la o mutare de răspuns greșită 1...Ra8? albul dă mat cu 2.Cb5—c7 mat.

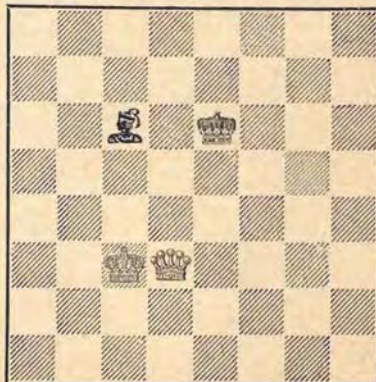
Un rege, un cal și un nebul pot să dea mat unui rege singur, dar calea spre victorie este complicată și va fi explicată mai târziu (vezi capitolul XVIII).

Dama împotriva nebulului

Dama este o piesă atât de puternică, încît cîștigă cu ușurință atât în lupta împotriva nebulului cît și în lupta împotriva calului. Metoda cîștigului este următoarea : se aduce regele și, cu ajutorul lui, regele părții mai slabe este nevoit să se retragă pe ultima linie, după care urmează matul imparable sau înainte de mat cîștigul unei piese și apoi sfîrșitul.

Dacă nebulul părții mai slabe este de cîmpuri albe, ca în diagrama nr. 50, atunci regele se apropie de cîmpurile negre, iar dacă nebulul este de cîmpuri negre — de cele albe.

50



1. Rc3—d4

Re6—d6

Este periculos să te depărtezi de figură; de exemplu 1...Rf6 duce la pierderea nebunului din cauza 2.Da6.

2. Dd3—g6+

Rd6—d7

3. Rd4—c5

Nc6—b7

4. Dg6—f7+

Rd7—c8

5. Df7—e8+

...

Se poate juca și 5.Rb6 pentru ca după 5...Rd8 să urmeze nu 6.R:b7 — pat, ci 6.D:b7 cu un câștig ușor.

5...

Rc8—c7

6. De8—e7+

Rc7—b8

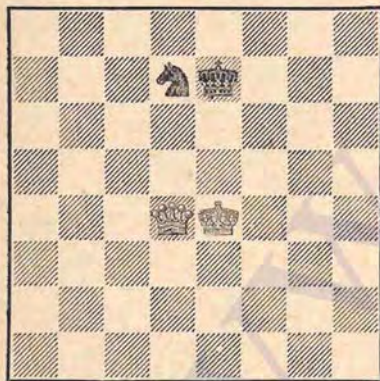
7. Rc5—b6

și albul dă mat în două mutări.

Dama împotriva calului

În poziția din diagrama nr. 51 metoda de câștig constă în apropierea regelui alb de cel negru și forțarea acestuia din urmă să se retragă la marginea tablei. Dar apropierea regelui trebuie făcută astfel

51



1.Dd4—d5? deoarece după 1...Cd7—f6+ albul pierde dama.

1. Re4—f5!

...

Regele alb este mutat peste un cîmp în diagonală față de cal. Aici regele se apără cel mai bine împotriva șahurilor calului.

1...

Cd7—f8

Depărtarea regelui de cal este periculoasă, deoarece calul se pierde; de exemplu: 1...Cd7—b8 2.Dd4—e5+ sau 2.Dd4—b4+. Este slabă și mutarea 1...Re7—d8 din cauza 2.Rf5—e6. Calul este legat și se pierde.

2. Dd4—g7+

Re7—e8

3. Rf5—f6

Cf8—d7+

4. Rf6—e6

Cd7—f8+

5. Re6—d6!

...

La distanță de un cîmp în diagonală față de cal. Acum se amenință mat la e7.

5...

Cf8—g6

6. Dg7:g6+

și câștigă.

încît calul să nu poată da șah. Mutarea 1.Re4—d5 este inutilă deoarece va urma 1...Cd7—f6+ 2.Rd5—e5 Cf6—d7+. Și mai slab este

Dama împotriva turnului

Dama câștigă de asemenea împotriva turnului, însă metoda câștigului este mai complicată și se va

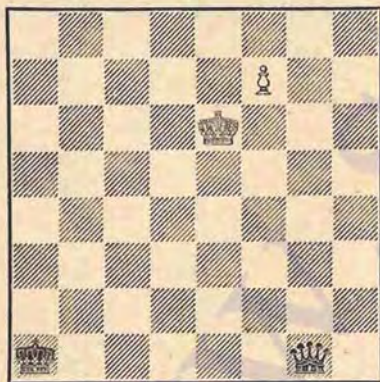
expune mai târziu (vezi capitolul XVIII).

Dama împotriva pionului

În fața pionului, câștigul nu prezintă dificultăți, cu excepția cazurilor în care pionul a ajuns pe linia penultimă și este susținut de rege.

În poziția din diagrama nr. 52, negrul poate ocupa cîmpul de transformare f8, jucînd 1...Dg1—c5! 2.Re6—f6 Dc5—f8! după care aduce regele și câștigă fără greutate pionul alb. După cum se va arăta mai târziu, dacă albul ar fi reușit să mute regele la g7 sau la g8, ar fi făcut remiză. Remiză ar fi fost și după mutările 1...Dg1—g7 2.Re6—e7 Ral—b2 3. Re7—e8 etc.

52



În poziția din diagrama nr. 53 albul, după mutare, poate să transforme pionul în damă, după care remiza este asigurată. Dacă negrul ar fi reușit să oblige regele alb să părăsească cîmpul d8 și să ocupe acest cîmp cu dama, atunci aceasta ar fi blocat pionul. Negrul ar fi trebuit atunci să-și apropie regele, după care câștigul ar fi fost simplu.

Dar regele alb caută să nu permită damei ocuparea cîmpului d8.

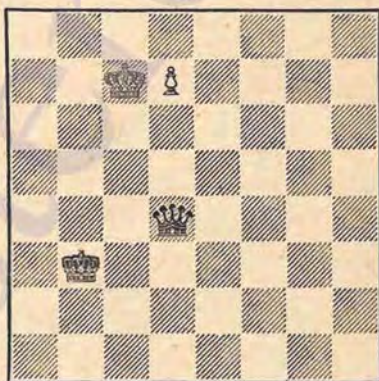
- | | |
|-----------|---------|
| 1... | Dd4—c5+ |
| 2. Rc7—b7 | Dc5—a5 |

Cu scopul de a pătrunde pe pe cîmpul d8.

- | | |
|------------|---------|
| 3. Rb7—c8! | Da5—a8+ |
| 4. Rc8—c7 | ... |

Pe această cale este imposibil să se ajungă la victorie. Totuși câștigul se realizează cu ajutorul apropierei regelui propriu. Negrul, pentru a apropia regele și pentru a nu

53



da albului posibilitatea să transforme pionul în damă, are o singură șansă: să forțeze regele alb să ocupe cîmpul din fața propriului pion. Când regele alb va ocupa cîmpul d8, negrul câștigă un tempo pentru apropierea regelui său. Acest lucru se realizează în modul următor:

- | | |
|-----------|----------|
| 1... | Dd4—c5+ |
| 2. Rc7—b7 | Dc5—d6! |
| 3. Rb7—c8 | Dd6—c6+! |
| 4. Rc8—d8 | ... |

Scopul a fost atins, tempoul a fost câștigat.

- | | |
|-----------|---------|
| 4... | Rb3—c4 |
| 5. Rd8—e7 | Dc6—c7! |
| 6. Re7—e8 | Dc7—e5+ |
| 7. Re8—f7 | De5—d6! |

Din nou urmează același procedeu.

8. Rf7—e8 Dd6—e6+

Ciștigînd din nou un tempo.

9. Re8—d8 Rc4—d5

10. Rd8—c7 De6—c6+

11. Rc7—d8 Rd5—e6

și mat în două mutări.

Dacă în poziția inițială dama nu s-ar fi găsit la d4 ci la h1 regele s-ar fi apropiat alternînd șahul cu atacarea pionului: 1...Dc1+ 2.Rb7 Dd2 3. Rc7 Dc3+ 4.Rd6 Dd4+ etc.

Împotriva pionilor din dreptul turnului și al nebunului care se află pe penultima linie, ciștigarea tempoului nu se realizează. În diagrama nr. 54, ca răspuns la 1.Df3—

54



55



g3+ urmează 1...Rg1—h1! și albul nu poate lua pionul din cauza patului care ar urma, iar după orice altă mutare a regelui, pionul negru se va transforma în damă.

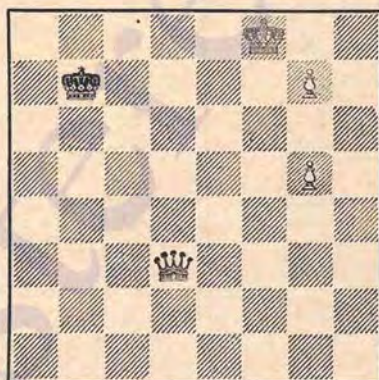
La fel și în diagrama nr. 55, după 1...Dc6—b6+ 2.Rb8—a8 negrul nu poate să-și apropie regele din cauza patului. Dacă albul ar mai fi avut încă un pion, de exemplu la b3, atunci negrul ar fi ciștigat cu ușurință jucînd 2...Db6—c7 și 3...Dc7—c8 mat.

În felul acesta pionii din dreptul turnurilor și nebunilor, aflați pe penultima linie și susținuți de rege, fac remiză împotriva damei, cu excepția unor cazuri care vor fi arătate în capitolul XIII.

EXERCIȚII

1. Poate oare negrul, în poziția din diagrama nr. 56, să ciștige dacă este la mutare?

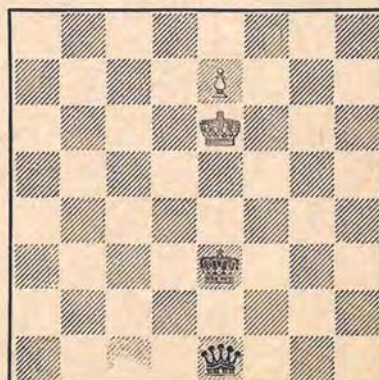
56



2. Demonstrați cum ciștigă negrul dacă în diagrama nr. 56 pionul s-ar afla pe cimpul h5 în loc de g5.

3. Poate oare să ciștige negrul în poziția din diagrama nr. 57, dacă mută primul?

57



CAPITOLUL IV

METODA ÎNSUȘIRII JOCULUI DE CĂTRE ȘAHIȘTII ÎNCEPĂTORI

Acum, cînd cititorul cunoaște regulile de bază ale șahului, poate începe să joace. În timpul liber, jocul de șah este o distracție foarte bună și instructivă. Cîștigul aduce mulțumire, pierderea încluează puțin, dar, în general, în fața tablei de șah, timpul se scurge în mod plăcut. După jucarea cîtorva zeci de partide, treptat veți începe să cîștigați mai des. În felul acesta se distrează mulți amatori. Jocul lor este facil și adesea ei nici nu caută să-și ridice calificarea. Aceasta nu are mare importanță. Le dorim ca și în viitor să-și petreacă timpul liber în mod plăcut, la o partidă de șah.

Noi, doi, însă, cititorule, sîntem mai ambițioși. Vrem să ne măsurăm cu șahiștii buni în concursuri, să studiem partidele măestrilor, să rezolvăm problemele și studiile publicate în reviste și să creăm combinații. La început ne vor bucura doar succesele sportive, însă trebuie să fim siguri că mai tîrziu ni se va deschide și o altă latură a creației șahiste — frumusețea gîndirii șahiste. Ideile acestea pot fi adînci și frumoase și trezesc în oamenii care le cultivă satisfacții analoge

cu emoțiile trezite de operele de artă.

În ce constă diferența între un joc ușor, distractiv și acela care poate fi observat în competiții serioase de șah? În primul rînd, în adîncimea gîndirii. Adesea șahiștii mari gîndesc la o mutare cite 20—30 de minute. Ei caută să-și întipărească în minte dispoziția posibilă a pieselor peste 3, 4, 5 mutări. Însă chiar la prima mutare adversarul poate răspunde altfel și atunci apar zeci de ramificații, sau cum se numesc în terminologia șahistă — variante. Sarcina principală e ca din acest labirint de variante, pe baza unor indicii, să alege pe cea mai bună, ceea ce constituie o problemă nu prea ușoară.

Șahiștii slabi, dacă au un mare avantaj, nu știu de cele mai multe ori să-l mențină. În partidele dintre jucătorii tari cîștigul unui pion este adesea egal cu cîștigarea partidei, însă pentru aceasta este nevoie de o înaltă tehnică. Multe cunoștințe trebuie să-și însușească amatorul începător pentru a desfășura o partidă de șah în mod consecvent, tehnic și fără greșeli grosolane. Nu o dată va trebui să-și „stoarcă” creierii, să-și încordeze

atenția. Este greu și cere multe eforturi să învețe bine jocul de șah. Scopul cărții de față este de a ușura cititorului procesul studierii și perfecționării jocului de șah.

Calitatea jocului se poate ridica și fără studierea teoriei, pe bază de experiență acumulată în mod practic în sutele de partide jucate, însă această cale este lungă și irațională. În jocul de șah, ca și în știință și producție, numai îmbinarea teoriei cu practica dă cele mai bune rezultate.

Iată că am ajuns la problema esențială: cum se poate îmbina corect, din punct de vedere metodic, însușirea cunoștințelor teoretice cu practica jocului.

Pedagogia șahistă nu este dezvoltată aproape de loc. În legătură cu metodică predării matematicii, științelor naturale, a limbii materne s-au scris numeroase lucrări de valoare. În materie de șah s-au publicat doar două programe pentru studiu cu începătorii. Una din programe aparține autorului. Prelucrată și completată, ea stă la baza acestei cărți.

Cu toate însușirile particulare ale șahului, studierea lui trebuie să se facă în conformitate cu principiile de bază ale științei pedagogice. Calea spre cunoaștere trebuie să meargă de la simplu la complex. Unui începător îi este greu să conducă o luptă la care participă 32 de piese. Din această cauză, înainte de toate, vom studia mecanismul luptei între forțe mai mici și numai treptat vom trece la poziții mai complicate. În unele manuale vechi, după expunerea regulilor de joc, cititorul era introdus în teoria deschiderilor. Desigur că perspectiva de a face corect primele 10—15 mutații dintr-o partidă este atrăgătoare, însă teoria deschiderilor are la bază subtilități pe care le poate înțelege numai un bun jucător de șah. Începătorul va învăța pe de rost variantele deschiderii fără să le înțeleagă. E clar că o astfel de metodă

este dăunătoare. În jocul de șah trebuie să se tindă spre o desfășurare normală, conștientă, a jocului, fiecare mutare trebuie să aibă un sens bine stabilit. Din păcate și astăzi poți întâlni numeroși amatori „cunoscători” de variante scoase din carte. Dacă, spre nenorocul lor, adversarul va face o mutare slabă neconformă cu teoria, ei se pierd, toată „toceala” nu-i poate ajuta la nimic. În desfășurarea unor poziții simple, astfel de amatori sînt neputincioși.

Pe de altă parte și practica este necesară; în plus, dorința începătorilor de a trece cit mai repede la luptă este foarte explicabilă. Ținînd seama de aceasta, într-unul din capitolele următoare se vor da principii generale despre felul cum trebuie desfășurat jocul în deschidere, se va analiza noțiunea de centru și se vor da sfaturi practice cum trebuie evitate greșelile. Aceste principii generale sînt, la început, absolut suficiente pentru a putea începe lupta la tabla de șah.

În jocul practic trebuie acționat după un anumit plan. Înainte de toate trebuie respectate cu strictețe regulile jocului și să nu se retragă mutările făcute. Să nu se joace numeroase partide rapid, ci una sau două serioase, fiecare mutare fiind bine judecată. Partidele trebuie notate, iar după terminare ele trebuie analizate de unul singur sau împreună cu partenerul, căutînd să se descopere cauza victoriei sau a înfrîngerii. Vechea regulă de a învăța din greșeli se poate aplica pe deplin la jocul de șah.

E greșit să se învețe pe de rost variantele deschiderilor, ca și toate acele reguli care vor fi supuse atenției cititorului. Ele trebuie înțelese pentru a putea fi însușită ideea care stă la baza lor. În acest caz și memorarea se face fără eforturi prea mari.

În carte, exercițiilor li se acordă un mare loc. Exercițiile trebuie să

contribuie la însușirea materialului învățat și la cunoașterea aplicării lui în jocul practic. Adesea, la lecții autorul a observat următoarele: regula s-a explicat, s-a repetat și pare să fie însușită. După aceea se propune să se rezolve un exercițiu bazat pe aplicarea regulii învățate. Pentru o parte din auditoriu rezolvarea este dificilă. Cauza constă în faptul că unii nu pot să-și imagineze după 2—3 mutări dispoziția pieselor de pe tablă.

În jocul de șah timpul se măsoară prin mutări. Capacitatea de a-și imagina în minte poziția de pe tablă în viitorul cel mai apropiat, este necesară oricărui jucător de șah. Uneori această capacitate este numită imaginație spațială (reprezentare în spațiu). Aplicată la șah, această formulă nu este exactă. Imaginea spațială (reprezentarea în spațiu) este necesară unui inginer pentru citirea planurilor. Cu ajutorul a două sau a trei proiecții, inginerul trebuie să-și imagineze perfect partea mașinii sau construcției. În jocul de șah, lupta se desfășoară într-un singur plan, adică aici sînt două și nu trei dimensiuni.

Memorarea tablei de joc cu dispoziția schimbată a pieselor constituie cea mai mare greutate pentru începători. Este necesar să se dezvolte treptat această calitate specifică șahului. Înainte de toate, începătorul trebuie să vadă clar în minte toate cîmpurile tablei goale. La acest lucru se ajunge prin executarea unui întreg ciclu de exerciții.

Exercițiile elementare au fost date la începutul cărții. Cele mai complexe și mai amănunțite vor fi expuse în acest capitol. Autorul atrage atenția cititorului că tabla de joc trebuie să fie reprezentată cu claritate și fiecare cîmp să se întipărească în minte. Pentru cunoașterea tablei de joc este nevoie de 2—8 ore, în funcție de posibi-

litățile individuale. Acest lucru este obligatoriu și constituie o premisă necesară pentru studierea următoarelor capitole (exerciții) expuse în carte. Cunoașterea tablei de joc trebuie să devină un reflex. Pentru jucătorul de șah însușirea tablei de joc este la fel de importantă ca și învățarea tablei înmulțirii pentru matematician. Unul dintre pedagogii cunoscuți scrie: „**Dacă ar trebui să ne gîndim de fiecare dată că $2 \times 7 = 14$, acest lucru ne-ar frîna mult în calculele matematice**”. Șahistul care trebuie să se gîndească de fiecare dată dacă cîmpul c4 este accesibil calului b2 va învăța foarte greu materialul viitor din carte.

Treptat, pas cu pas, tabla de joc se va popula cu pioni și figuri și cititorul va căpăta această importantă însușire de a reproduce mintal, cu claritate, dispoziția pieselor de pe tablă după primele cîteva mutări.

Exercițiile sînt date în ordinea dificultății lor. Pentru consolidarea vreunei reguli se dau mai întîi exerciții pur tehnice. Apoi urmează probleme cu o idee ascunsă, unde este necesară nu numai cunoașterea regulii ci și istețimea, care ne va arăta în ce fel și unde trebuie aplicată regula studiată. Abia după rezolvarea rapidă și integrală a întregului complex de exerciții, cititorul poate fi sigur că și-a însușit materialul studiat. În caz contrar recomandăm să nu se meargă înainte ci să se rezolve încă odată toate exercițiile.

O calitate necesară tuturor jucătorilor de șah buni este formarea specială a vederii șahiste. Înainte de toate trebuie să te obișnuiești să vezi toate atacurile dintr-o mutare, atît ale pieselor proprii, cît și ale celor adverse. Aici au un rol însemnat însușirile naturale, însă principalul constă în dezvoltarea atenției. Clasicul pedagogiei ruse, K. D. Ușinski scrie despre atenție, a cărei dezvoltare

o consideră extrem de importantă: „...pentru un om este foarte important să fie în stare să aleagă la înțimplare obiectele pentru atenția sa și să se desprindă de acelea care caută să intre cu forță”. Pentru un jucător de șah care joacă o partidă serioasă este absolut necesar ca el să știe să-și concentreze toată atenția asupra procesului luptei. Campionul lumii, M. M. Botvinnik, în timpul meciului pentru desemnarea campionului mondial, venea uneori cu 5 minute înainte de începerea jocului, se așeza la tablă, în lipsa partenerului, și se adinea în meditația poziției inițiale. În felul acesta el voia să se izoleze de impedimentele exterioare și să-și concentreze toată gândirea asupra duelului care va avea loc.

Următoarea etapă în dezvoltarea „ochiului” este determinarea figurilor și pionilor legați. Despre legarea figurilor și pionilor se va vorbi pe larg mai departe. Pentru antrenarea vederii în aprecierea pieselor legate, autorul folosește rezolvarea simplificată a problemelor cu două mutări. Mecanismul legării și eliberării pieselor se folosește pe larg la compunerea problemelor și este destul de dificil. Din această cauză, rezolvarea problemelor este fără îndoială utilă pentru dezvoltarea vederii șahiste. În afară de probleme, în carte sînt introduse exerciții speciale pentru antrenarea vederii.

Marii noștri pedagogi acordă o mare importanță dezvoltării memoriei. Pentru perfecționarea unui jucător de șah, o memorie bună este de mare ajutor. Cu toate acestea se întâlnesc chiar jucători de șah buni care, după terminarea unei partide la care au gândit cinci ore, nu pot s-o repete fără greșeli. O memorie fenomenală avea fostul campion al lumii Alehin. El ținea minte toate partidele jucate cu mulți ani în urmă. Capacitatea de a juca simultan 32 de partide fără a se uita pe

tablă trebuie atribuită tot memoriei lui Alehin.

O bună memorie îl ajută pe jucătorul de șah nu numai la însușirea numeroaselor reguli, ci și la educarea deprinderilor practice. În timpul unei partide de șah este necesar să apreciezi în repetate rânduri situația creată pe tablă. O apreciere justă se bazează pe experiența numeroaselor partide jucate, în care s-au creat situații analoge. Este clar că o bună memorie ajută această muncă intelectuală.

Vederea șahistă, memoria, capacitatea de a concentra toată atenția asupra luptei, cunoașterea tablei de joc, reprezentarea clară în minte a pieselor de pe tablă după presupusele cîteva mutări sînt calități pe care un șahist începător trebuie să și le dezvolte. Un antrenament corect poate să dea rezultate bune. Dar, jocul de șah nu este numai sport. El se află la granița dintre artă și sport. În jocul de șah sînt elemente creatoare. Este vorba de capacitatea combinativă și de fantazia legată de ea.

Vom arăta practic în ce constă simțul combinativ.

58



În diagrama nr. 58 raportul de forțe este același. Albul are un pion liber la d5, însă înaintarea lui este

oprită de turnurile negre. Urmează o luptă înceată și grea, cu șanse aproape egale. În acest moment, lui Alehin, care juca cu albele, i-a venit o interesantă idee ascunsă și a mutat 1.Dc2—c6. Negrului nu-i convine să facă schimb pe cîmpul c6. După 1...Df6:c6 2.d5:c6 Td7—c7 3. Tc1—d1 albul obține avantaj. Negrul trebuia să retragă dama, cel mai bine pe d4. El a preferat însă o altă retragere: 1...Df6—g5. Tocmai această mutare a permis lui Alehin să realizeze combinația gîndită. El a jucat 2.Ne4:g6. Negrul nu poate răspunde 2...Dg5:g6 deoarece după 3.Dc6:d7! Td8:d7 4. Tc1—c8 mat. Negrul a jucat 2...h7:g6 deschizînd ieșirea regelui și consideră poziția lipsită de pericol. Alehin a observat dinainte că se creează o poziție în care obișnuitul raport de forțe, în mod excepțional, nu este real. A urmat 3.Dc6:d7! Td8:d7 4.Te1—e8+ (Nu 4.Tc1—c8+ din cauza 4...Td7—d8) 4...Rg8—h7 5.Tc1—c8 și negrul, pentru a evita matul la h8, trebuie să cedeze dama. Astfel, simțul combinativ al lui Alehin a găsit în poziție o rară excepție de la normele generale. Se constată că se poate da o damă pentru un turn dacă regele advers este blocat de propriile sale figuri.

Se poate oare învăța să crezi combinații, să-ți antrenezi simțul combinativ? Desigur. Combinațiile pot fi divizate în verigi elementare — atacuri duble, legări, blocări și alte metode tactice. De exemplu, combinația lui Alehin prevedea luarea forțată pe cîmpul g6 cu pionul h3. În cazul că s-ar fi jucat 3...D:g6 negrul ar fi pierdut turnul din cauză că regele era amenințat de mat, fiind pe ultima linie, iar după 3...h:g6 regele negru ar fi fost blocat pe cîmpul h7 de către pionul g6 și dama la g5. Nu este greu să observăm că această combinație s-a dovedit a fi posibilă numai fiindcă negrul nu a avut un șah intermediar pe c1, care i-ar fi deschis o

portită regelui negru. Deci, în combinația lui Alehin erau trei elemente — blocare, abaterea damei din cauza amenințării de mat pe ultima linie și lipsa șahului intermediar. Toate aceste elemente vor fi analizate în carte.

Pentru a găsi neobișnuitul în ceva obișnuit este nevoie de fantezie. „Degeaba se crede că fantezia este necesară numai poetului. Aceasta este o prejudecată prostescă! De ea este nevoie chiar și în matematică” (Lenin, Opere, vol. 33, pag. 284, ediția sovietică). Fantezia este necesară și jucătorului de șah. Într-o măsură mai mică sau mai mare toți maeștrii, marii maeștri o au. Ea le ajută să creeze ideile combinative.

Cele mai bune rezultate creatoare ale marilor maeștri șahiști sînt notate în cărți. Literatura șahistă este un instrument de lucru al jucătorului de șah. Studiarea partidelor jucate de maeștri este cel mai bun mijloc de dezvoltare a simțului combinativ. În funcție de aptitudinile naturale, procesul de perfecționare va necesita timp diferit. În schimb, prima combinație creată independent vă va da sentimentul satisfacției creatoare și conștiința că ați atins un anumit grad de măiestrie în șah.

Un autor de cărți de șah trebuie să mai țină seama de un considerent destul de important. Studiarea jocului de șah este o ocupație benevolă și poate plictisi pe un începător, în special atunci cînd obiectul studiului va fi tehnica jocului. Din această cauză autorul a considerat util, ca la sfîrșitul unor capitole să adauge o pagină distractivă în care vor fi cuprinse diferite povestiri interesante din istoria jocului de șah, exemple umoristice etc. O distragere de la obiectul unei orii arid va fi folositoare cititorului.

Exerciții pentru învățarea tablei de joc.

1. Jucăți cu negrul. Cum se numește coloana a doua din stînga, a treia din dreapta?

2. Jucați cu negrul. Pe ce cimp lînia a treia de la dvs. întretaie diagonala a1—h8 ; dar diagonala c1—h6 ?

3. Calul se află pe cimpul h3. Arătați toate mutările posibile ale calului.

4. Calul se află pe cimpul g4. În cite mutări va ajunge pe cimpul f5 ? Arătați aceste mutări. Indicați două soluții.

5. Nebunul negru se află pe cimpul c8. De cite mutări are nevoie pentru luarea pionului alb din e2, a turnului alb din h1 ? Arătați aceste mutări.

6. Calul alb se află la f6, regele negru la d4. După cite mutări calul poate da șah regelui advers ?

7. Calul negru se află pe cimpul e7, pionul alb la e7. În cite mutări pionul poate fi luat de cal ?

8. Calul alb se află la h1, nebunul negru la g2. În cite mutări calul poate lua nebunul ? Arătați toate mutările.

9. Calul negru se află pe cimpul d8. Pe ce cimp trebuie să se afle nebunul negru, pentru ca la orice mutare a calului c1 să se afle sub atacul calului ?

10. Calul negru se află la a8, regele alb la d5. Prin ce mutări albul ia toate cimpurile accesibile calului și apoi îl cîștigă ?

11. Indicați două căi pe care poate ajunge un cal de pe cimpul a1 pe h8.

Faceți toate exercițiile la început cu ajutorul tablei, iar apoi în minte. Dacă se fac greșeli, repetați exercițiile pe tablă și apoi din nou în minte.

CAPITOLUL V

VALOAREA RELATIVĂ A FIGURILOR. ATACUL. APĂRAREA. SCHIMBUL. LUPTA CU GREȘELILE. ALEGEREA OBIECTIVULUI DE ATAC

În paginile 28—31 ale cărții au fost notate scurte partide în care una din părți era mat după un număr mic de mutări. Trebuie să remarcăm că asemenea partide se întâmplă rar; acestea se întâmplă mai ales între jucători slabi. De obicei, lupta din deschidere continuă în jocul de mijloc, atacurile și apărările alternează cu schimbul de piese, fapt care duce la simplificarea și, în final, avantajul unui pion aduce de cele mai multe ori victoria.

În timpul desfășurării partidei

este necesar să se cunoască valoarea relativă a figurilor și pionilor. Bineînțeles valoarea figurilor și pionilor nu este constantă. Dama câștigă împotriva a opt pioni care se află pe cîmpurile inițiale, însă nu poate câștiga împotriva unui pion al nebunului sau al turnului dacă acesta se află pe penultima linie. Cu toate acestea practica îndelungată a stabilit o medie a raportului de valoare a pieselor. Acest raport se modifică pe măsură ce partida se apropie de faza finală și pe tablă rămân piese puține.

În deschidere și în jocul de mijloc

Calul și nebunul sînt egali ca valoare. Calul sau nebunul sînt mai prețioși decît trei pioni. Calul și nebunul la un loc sînt egali ca valoare cu un turn și doi pioni. Turnul este mai valoros decît un nebun sau un cal și doi pioni, cu alte cuvinte, calitatea reprezintă doi pioni.

Dama este egală ca valoare cu două turnuri. Trei figuri ușoare sînt mai valoroase decît o damă.

Un turn și două figuri ușoare sînt mai valoroase decît o damă.

Dama este egală ca valoare cu un turn, un nebun (sau cal) și doi pioni.

În final

Calul este egal ca valoare cu nebulul. Calul sau nebulul sînt egali ca valoare cu trei pionii. Calul și nebulul sînt egali ca valoare cu un turn și un pion.

Calitatea este echivalentă cu un pion. Două turnuri sînt mai valoroase decît o damă. Trei figuri ușoare sînt egale ca valoare cu o damă.

Un turn și două figuri ușoare sînt mai valoroase decît o damă.

O damă este egală ca valoare cu un turn, un nebul (sau cal) și un pion.

Memorați datele indicate mai sus cu privire la valoarea relativă a figurilor și pionilor.

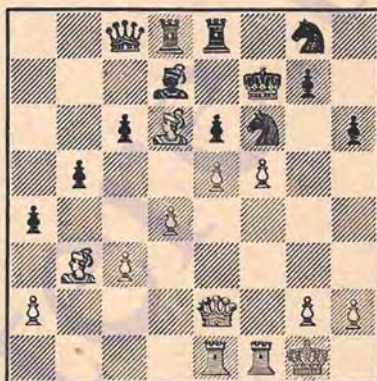
Din comparație se vede că în final crește valoarea pionilor și în special a celor liberi și avansați, precum și a turnului. Cu cît pionul este mai aproape de ultima linie, cu atît sînt mai multe posibilități pentru transformarea lui. Turnul capătă o putere foarte mare atunci cînd poate acționa pe linia sau coloana deschisă. Din această cauză atunci cînd pe tablă sînt eliminate majoritatea pieselor, turnurile capătă un mare cîmp de acțiune.

Șahistul începător trebuie să se călăuzească după valorile relative indicate mai sus pînă ce va căpăta experiență în stabilirea valorii figurilor în orice situație.

Scopul partidei de șah constă în a da mat regelui advers. În comparație cu alte figuri, regele este o piesă de o deosebită valoare. Putem sacrifica toate piesele dacă prin aceasta regele advers este făcut mat. În deschidere și în jocul de mijloc, cînd pe tablă sînt numeroase „unități de luptă”, regele se ascunde de eventualele atacuri în spatele unei apărări puternice formate din pionii și figuri. Numai după distrugerea totală sau parțială a apărării regelui este posibil un atac di-

rect. Iată, de exemplu, cum s-a terminat o partidă a fostului campion al lumii A. A. Alehin.

59



Alehin juca cu albul. Observați cît de bine este apărât regele alb de pionii g2 și h2. Regele negru este apărât numai de calul f6 împotriva unui eventual atac al turnului f1 și de pionul e6 împotriva unui eventual atac al nebulului b3. Alehin a găsit o frumoasă metodă pentru a ademeni regele negru în chiar centrul forțelor albului. Au urmat mutările:

1. De2—h5+!

...

Sacrifică dama pentru a distrage calul de la apărarea regelui. Mai slab ar fi fost 1.f:e6+, N:e6 2. Dh5+ g6.

1...

Cf6:h5

Dacă negrul se apără de șah mutînd pionul g, atunci după 2. Dh5:g6 este mat.

2. f5:e6+

Rf7—g6

Singura mutare, deoarece regele se află sub amenințarea șahului dublu dat de turn și pion.

3. Nb3—c2+

Rg6—g5

4. Tf1—f5+

Rg5—g6

Regele nu vrea să ajungă în mijlocul taberei adverse.

5. Tf5—f6+

Rg6—g5

Turnul nu poate fi luat deoarece regele negru ajunge sub amenințarea unui șah dublu — al turnului și al nebunului.

6. Tf6—g6+

Rg5—h4

7. Te1—e4+

Ch5—f4

8. Te4:f4+

Rh4—h5

Regele negru este înconjurat din toate părțile de armata dușmană, iar figurile negre sînt departe și nu au timpul să-i vină în ajutor.

9. g2—g3! și la orice mutare a negrului va urma

10. Tf4—h4 mat.

Dacă majoritatea figurilor au fost schimbate și regele nu este amenințat de un atac urmat de mat, fapt care se întîmplă de obicei în final, regele iese din dispozitivul de apărare și devine o figură activă. Valoarea lui poate fi comparată aproximativ cu forța turnului.

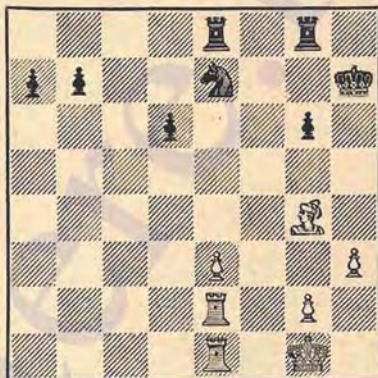
Atacurile directe asupra regelui, cînd pe tablă sînt piese numeroase, ca în partida arătată mai sus, sînt destul de rare. De obicei lupta se duce pentru înlăturarea pieselor adverse și numai cînd regele rămîne aproape fără armată, atunci se trece la atacul decisiv de mat.

Pentru a înlătura o figură sau un pion al adversarului piesa respectivă trebuie atacată.

Atacul poate fi unilateral, sau din ambele părți. Cînd un pion atacă alt pion, un nebun, o damă sau regele, pionul la rîndul său este expus atacului. Însă atunci cînd pionul atacă un cal sau un turn, el se află în siguranță. Atacurile reciproce duc adesea la schimb.

În timpul atacului, apărării sau schimbului este necesar să se țină seama de valoarea relativă a pieselor. Să analizăm, de exemplu, următorul caz.

60



Albul a hotărît să atace pionul a7 și a mutat 1.Te1—a1, la care negrul a răspuns 1...Te8—a8. Albul poate lua pionul a7 făcînd mutarea 2.Ta1:a7. Însă ca răspuns va urma 2...Ta8:a7 și albul dă un turn pentru un pion, turnul fiind mai valoros decît patru pioni. Din această cauză albul a jucat 2.Te2—a2. Acum pionul a7 este atacat de două ori și apărât numai o dată. Dacă negrul nu va lua măsuri pentru întărirea apărării, va urma 3.T:a7 T:a7 (schimb egal) 4.T:a7 și negrul va pierde pionul. El poate întări apărarea prin mutarea 2...Ce7—c8, însă după 3.N:c8 T:c8 (schimb egal) 4.T:a7 T:a7 5.T:a7 totuși pionul va fi pierdut.

Ca răspuns la 1.Te1—a1 negrul putea să mute 1...Ce7—c6. Albul continuă 2.Te2—a2. El are acum două atacuri asupra pionului a7, apărât numai de calul c6. Este oare amenințat negrul cu luarea pionului a7? Să facem o socoteală: 3.Ta2:a7 Ce6:a7 4.Ta1:a7. Albul va pierde un turn și va lua un cal și

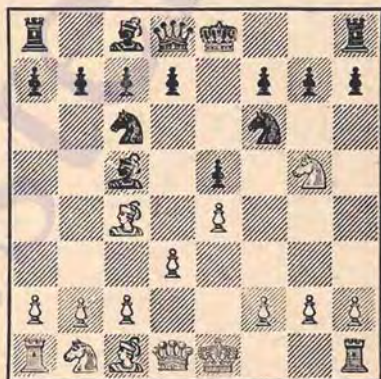
un pion. Dar, după cum știm, turnul este egal ca valoare cu un cal și doi pioni, deci în urma întregii operații, albul a ieșit în pierdere, care poate fi evaluată la un pion. În timpul atacului este importantă nu numai cantitatea atacurilor ci și calitatea lor. Nu este avantajos să fie atacat un obiectiv în primul rînd de figuri valoroase. Cu toate acestea apărarea 1...Ce7—c6 este puțin avantajoasă. Albul joacă 2. Ng4—f3 cu amenințarea schimbului pe cîmpul a7. Cea mai simplă apărare a pionului a7 este 1...a7—a6. Albul poate ataca pionul a6 cu cel de al doilea turn și cu nebunul, prin mutările 2.Te2—a2 și 3.Ng4—e2, dar cu toate acestea luarea pionului a6 nu este avantajoasă. Pentru un nebul albul ia numai doi pioni. Atacarea cu o figură a unui pion apărat de un alt pion nu-și atinge scopul.

Să luăm un alt exemplu. Partida a început cu mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 d7—d6. Negrul și-a apărat pionul e5 înaintînd pionul d7 la d6, atacarea pionului cu figuri fiind astfel inutilă. Din această cauză albul joacă 3.d2—d4. Acum pionul e5 este atacat de două piese și apărat numai de una singură. Albul amenință să cîștige acest pion. Negrul îl poate apăra a doua oară cu mutarea 3...Cb8—c6. După mutările 4.d4:e5 Cc6:e5 5.Cf3:e5 d6:e5 6.Dd1:d8+ Re8:d8 va rezulta un schimb egal al pionului, calului și damei albe, pentru aceleași figuri ale negrului. Albul mută 4.Nf1—b5. Cu această mutare el leagă calul. Acesta nu poate fi mutat deoarece regele negru se va afla sub atacul nebulului. Calul legat este o figură inactivă și nu participă la apărarea pionului e5. Negrul trebuie sau să-și apere încă odată pionul e5, de exemplu cu mutarea 4...f7—f6 sau să schimbe pionul atacat prin 4...e5:d4. După 5.Cf3:d4 negrul trebuie să-și apere calul c6. Asupra calului sînt îndreptate acum două atacuri, fiind apărat numai o dată.

Din această cauză negrul trebuie să mute 5...Nc8—d7. Mutările 6. Nb5:c6 Nd7:c6 7.Cd4:c6 b7:c6 duc la schimbul a două figuri ușoare fără a prejudicia pe niciunul din adversari.

Partida a început cu mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6. Negrul a apărat pionul e5 care era amenințat să fie luat de calul din f3. 3.Nf1—c4. Nebunul a atacat pionul din f7, însă pionul este apărat suficient de către rege : 3...Nf8—c5. Și acest atac asupra pionului f2 nu este deocamdată periculos: 4.d2—d3 Cg8—f6 5.Cf3—g5.

61



Cu această ultimă mutare albul întărește atacul asupra pionului f7 și amenință să-l ia sau cu calul sau cu nebunul. Negrul trebuie să se gîndească la o apărare suplimentară. În acest scop mutarea 5...Dd8—e7 este slabă. Cu toate că pionul este apărat de două ori, urmăriți ce se va întîmpla : 6.Nc4:f7+, De7:f7 7.Cg5:f7 Re8:f7. Albul a pierdut un cal și un nebul, în schimbul luat dama și un pion. Știind că dama este egală ca valoare cu trei figuri ușoare, rezultă că negrul a suferit o pierdere echivalentă cu o figură ușoară.

Negrul putea să apere a doua oară pionul f7 prin mutarea 5...Th8—f8.

Acum, după 6.Cg5:f7 Tf8:f7 7. Nc4:f7+, Re8:f7 albul, în schimbul unui cal și al unui nebun a luat un turn și un pion. Cu toate acestea mutarea 5...Tf8 nu este bună deoarece negrul pierde dreptul la rocadă și îi va fi greu apoi să ducă regele într-un loc adăpostit. Mutarea corectă este 5...0—0!. Negrul a făcut rocadă și în același timp a apărut pentru a doua oară pionul f7. Să fie oare bună pentru alb mutarea 5.Cf3—g5? Această mutare trebuie considerată ca greșită: s-a scontat pe răspunsul greșit al negrului și a dus la o pierdere inutilă de timp.

Deschiderea care se numește „Partida rusă” începe cu mutările: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cg8—f6. Ca răspuns la atacul pionului e5 negrul contraatacă pionul e4. Poate urma 3.Cf3:e5 d7—d6. Negrul nu se grăbește să ia pionul, deoarece albul trebuie să plece înainte de toate cu calul de sub amenințarea pionului. Dacă albul va muta 4.C:f7 atunci după 4...R:f7 va obține pentru calul pierdut numai doi pioni. 4.Ce5—f3 Cf6:e4 și totul se termină cu un schimb de pioni. Contraatacul este uneori cea mai bună metodă de apărare.

Exemplele analizate ne dovedesc că atacurile, apărările, schimburile ocupă un loc important într-o partidă de șah. Studiarea lor este foarte importantă pentru șahistul începător.

S-ar părea că nu este chiar atât de greu să observi amenințarea adversarului legată de atacul asupra unei figuri sau unui pion. Și totuși, chiar și jucătorii buni permit strecurarea unor astfel de greșeli. Se întâmplă și altceva. Nu a fost atacată nici o piesă, iar jucătorul mută o figură sau un pion pe un cimp unde piesa mutată poate fi luată de adversar.

Una din cauzele acestor scăpări (cunoscute sub denumirea de „punere în priză”) este insuficienta

concentrare în timpul jocului. Jucătorul de șah începător trebuie să-și îndrepte în mod serios atenția asupra eliminării unor astfel de greșeli chiar în prima perioadă a studierii jocului de șah. În timpul desfășurării partidei, în special la concurs sau, cum se mai spune, în turneu, este necesar ca jucătorul să-și concentreze gândurile asupra jocului și să nu se lase distras de discuții lătralnice.

O altă cauză este lipsa reflexului de percepere rapidă a faptului că figura se află sub atac sau că ea se mută pe un cimp atacat. Formarea unui astfel de reflex se face prin antrenarea vederii.

În timpul lecțiilor cu începătorii, autorul folosea următoarea metodă: începătorii jucau între ei partide după toată regula jocului de dame cu luarea obligatorie, de exemplu: 1.e2—e4 h7—h5 2.Dd1:h5 Th8:h5 3.h2—h3 Th5:h3 4.g2:h3 etc. Partida se considera pierdută nu numai în cazul în care regele era făcut mat, ci și atunci când el rămânea singur pe tablă. Tempoul jocului se accelera treptat. În felul acesta rezultatele erau destul de îmbucurătoare, iar numărul greșelilor provenite din neatenție scădea.

Începătorul va folosi mult de pe urma obișnuinței de a-și nota mutările. În turnee sau concursuri notarea mutărilor este obligatorie, dar este necesar să se noteze și partidele jucate în afara acestora.

Cunoscutul maestru rus Alapin, contemporan cu Cigorin, sfătuia, pentru evitarea greșelilor provenite din neatenție, să se joace în „patru timpi”. Mai întâi să reflectezi asupra mișcării, să notezi mișcarea gândită, apoi să verifici din nou și în sfârșit s-o faci. Mutarea gândită trebuie făcută hotărât, fără ca mina să planeze încet deasupra piesei cu care s-a hotărât să se facă mutarea.

O partidă a început în felul următor: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 c7—c6. Negrul putea să ia pionul

din c4, însă după 2...d:c4 3.Da4+ Cc6 4.Cf3 albul îl recîștigă. 3.Cb1— 3.c3 Cg8—f6 4.Cg1—f3 d5:c4 5.a2—a4. Această mutare a fost făcută pentru a nu permite răspunsul b7—b5 care ar fi apărut pionul. 5...Nc8—f5 6.Cf3—e5 e7—e6 7.f2—f3. Albul putea să ia dintr-odată pionul c4 cu calul, însă el vrea mai întîi să alunge nebulul negru. 7...Nf8—b4 8.e2—e4. Nf5:e4. Negrul sacrifică nebulul pentru doi pioni și speră să obțină atac asupra regelui alb. 9.f3:e4 Cf6:e4.

62



Cîte amenințări diferite are albul și cîte negrul? Încercați să le numărați repede. Socoteala va arăta că calul alb atacă pionii c4, c6 și f7, iar nebunul f1 atacă pionul c4, în total albul avînd patru amenințări. Negrul amenință să ia cu calul sau nebunul calul din c3. El are două bătaii asupra acestui cal, în timp ce acesta este apărut numai o dată de pionul b2. În afară de aceasta negrul amenință să ia pionul d4, în total negrul avînd numai trei amenințări.

Notînd în minte toate atacurile proprii și ale adversarului, ele trebuie să fie împărțite în două categorii: cele periculoase și cele inofensive. De exemplu, luarea pionii-

lor f7 sau c6 cu calul din e5 nu este primejdioasă pentru negru; pionii sînt apărați suficient. Luarea pionului alb d4 este de asemenea neavantajoasă, pionul fiind apărat de damă. Este periculoasă luarea calului c3 cu calul e4 deoarece după b2:c3 Nb4:c3+ albul pierde în cel mai bun caz calitatea. Începătorul trebuie să se deprindă nu numai să observe amenințările adversarului ci și să ia măsuri de apărare corespunzătoare. De asemenea el trebuie să creeze amenințări adversarului.

Albul a mutat 10.Dd1—f3. El a apărât la doua oară calul c3, a atacat în același timp pentru a doua oară pionul f7 și amenință să dea mat cu mutarea D:f7. În afară de toate acestea, dama atacă calul din e4.

Poate oare negrul să-și apere calul e4 și să înlăture amenințarea de mat pe câmpul f7? Poate, și are chiar două posibilități. Prima — să mute calul e4 pe d6 sau f6, a doua — să joace 10...f5. A doua posibilitate este...mai slabă. După 10...f5 11.Dh5+! g6 12.C:g6! negrul nu poate să ia calul deoarece pierde turnul din h8.

În loc de apărare, negrul a preferat contraatac și a mutat 10... Dd8:d4. El a apărât calul e4 și a atacat pentru a treia oară calul alb din c3. În afară de aceasta negrul a pregătit un loc pentru retragerea regelui pe cîmpul d8. Au urmat mutațiile 11.Df3:f7+ Re8—d8 12.Nc1—g5+!.

Acesta nu este o greșeală din neatenție, ci abaterea premeditată a calului e4 de la atacul asupra regelui alb. 12...Ce4:g5 13.Df7:g7 Nb4:c3+ 14.b2:c3 Dd4:c3+, 15.Re1—e2 Dc3—c2+ 16.Re2—e3 Dc2—e4+, și lupta s-a terminat cu șah etern, deci cu remiză.

Trecem acum la calcularea atacurilor cu amenințări multiple. Partida a început cu mutarea 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4. Albul oferă un sacrificiu de pion. Dacă negrul ia pio-

nul c4, atunci această deschidere se numește „**Gambitul damei acceptat**”. După cum s-a mai arătat, albul recuperează mai târziu pionul pierdut. Negrul răspunde cu 2.e7—e6. El apără pionul d5 cu un pion. Dacă ar fi mutat 2...Nf5 sau 2...Cf6, albul ar fi luat pionul d5, la mutarea 3...C:d5 ar fi răspuns cu 4.e4 și ar fi ocupat centrul tablei, iar dacă negrul ar fi mutat 3...D:d5 ar fi urmat 4.Cc3 și dama neagră este silită să se retragă, albul câștigând în felul acesta timp pentru dezvoltarea figurilor sale. În continuare albul mută 3.Cb1—c3. Acum pionul d5 este atacat de două ori și apărât tot de două ori. Deci albul nu câștigă nimic și totul se reduce la un schimb. Încearcați să vă reprezentați în minte poziția după mutările 4.c:d5 e:d5. Este clar că după 5.C:d5 D:d5 albul va pierde un cal pentru un pion. De aici se poate trage următoarea concluzie: două bătăi se echilibrează cu două apărări. Mai departe partida a continuat în felul următor: 3...g7—g6 4.g2—g3 Nf8—g7 5. Nf1—e2. Pionul d5 este atacat acum de două figuri și un pion, deci în total trei amenințări, și este apărât numai de două ori. Negrul trebuie să ia la c4 sau să se gândească la o a treia

apărare. S-a jucat 5...c7—c6 6.e2—e4 Cg8—e7 (Patru atacuri echilibrate cu patru apărări) 7.Nc1—e3 0—0 8.Dd1—b3.

Asupra pionului d5 sînt îndreptate acum cinci atacuri: negrul nu poate să aducă o a cincea apărare și din această cauză este nevoit să ia la c4 sau la e4; după 8...d5:e4 9.Ng2:e4 pionul d4 este amenințat de două ori — de către nebul și de către damă — și este apărât numai o dată — de nebulul e3.

În poziția din diagrama nr. 64, pionul d5 este atacat de patru ori și apărât numai de trei ori. Dar luarea lui nu este avantajoasă.

64



63



Dacă la a treia mutare albul va lua cu dama, atunci aceasta se va afla sub amenințarea turnului și va pierde dama pentru un turn și un pion, deci un schimb neconvenabil. Mutarea corectă a albului este 1.Dd3—b5. Acum se amenință 2. N:d5 N:d5 3.T:d5 T:d5 4.T:d5 T:d5 5.D:d5. Dama a luat ultima cînd au dispărut cele trei piese care apărau pionul.

Negrul poate răspunde 1...Df8—d6. După 2.N:d5 N:d5 3.T:d5 D:d5 4. T:d5 T:d5 5.D:b7 negrul pierde dama și pionul pentru două turnuri. Deoarece însă partida se apropie de sfîrșit cînd două turnuri sînt mai

tari decât o damă, poziția poate fi considerată ca aproximativ egală.

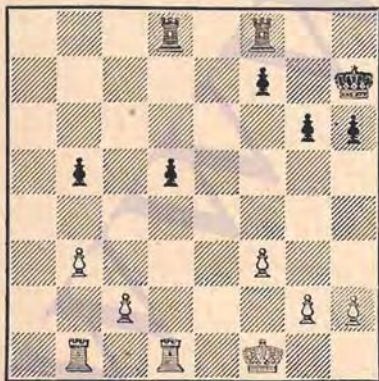
După ce cititorul a făcut cunoștință cu bazele calculului de atac, apărare și schimb, trecem la o problemă importantă: ce trebuie ales drept obiectiv al atacului?

Este mai ușor să îndrepti atacul asupra unei ținte imobile, decât asupra uneia mobile. Figurile sînt mult mai mobile decât pionii. Figurile se pot muta în toate direcțiile, pionii numai înainte, pe coloană, adesea fiind blocați și devenind astfel cu totul imobili. Este natural că pionii sînt cei supuși atacului în primul rînd.

În exemplul din diagrama nr. 60 cititorul s-a convins că atacul frontal cu figuri asupra pionului, care poate fi apărat de un alt pion, nu-și atinge scopul. Este cu totul altceva cînd e vorba de un pion izolat sau rămas în urmă. În diagrama nr. 64, pionul este izolat și a fost atacat de patru figuri albe. Albul nu a reușit să-l cîștige deoarece negrul a avut suficiente resurse de apărare.

Un caz care se întîmplă deseori este arătat în diagrama nr. 65.

65



La mutare este albul. Pionul negru d5 este izolat și albul vrea să-l

atace cu două turnuri. El joacă 1.Td1—d4!. De ce anume albul mută turnul pe d4 și nu pe d3 sau d2 se va lămuri mai târziu. Deci, chiar din prima mutare albul blochează pionul. 1...Td8—d6 2.Tb1—d1 Tf8—d8. Negrul putea să renunțela apărarea pionului d5 și să atace la rîndul său pionul c2 prin mutarea 2...Tc8. Totuși, după 3.T:d5 T:d5 4.T:d5 T:c2 negrul pierde pionul b5. Două atacuri ale albului se echilibrează cu două apărări ale negrului. 3.c2—c4 b5:c4 4.b3:c4. Dificultatea negrului constă în aceea că pionul d5 este legat și nu poate lua la c4 pentru că ar pierde turnul. Trei bătăi ale albului față de două apărări ale negrului duc la cîștigarea pionului. Dacă albul ar fi mutat la prima mutare turnul nu la d4 ci la d3 sau la d2, ca răspuns la 4.b3:c4 ar fi urmat 4...d5—d4! și forțele ar fi fost egale.

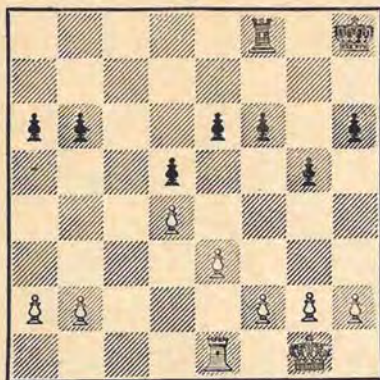
66



În diagrama nr. 66 negrul are pionul c7 rămas în urmă. Albul continuă 1.Ta1—a7! Tf8—c8 2.Te1—c1. Nu ducea la cîștig 1.Ta1—c1, deoarece ar fi urmat 1...Tb8—b7 2. Tc1—c3 Tf8—c8.

În poziția din diagrama nr. 67, la mutare este albul. El ocupă imediat cu turnul linia „c” care este

67



deschisă. După 1.Te1—c1! negrul nu are apărare la 2.Tc1—c6. Albul câștigă un pion.

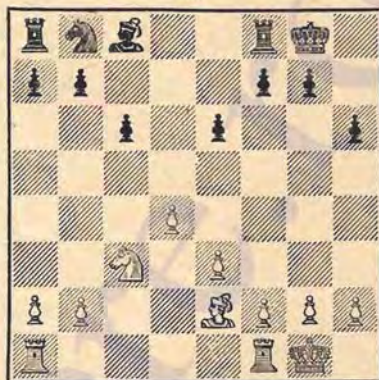
Ultimele două exemple ne arată cât de important este să ocupi cu turnul o coloană deschisă, pentru ca după aceea să ataci pionii adversi din flanc. Dacă în diagrama nr. 67 la mutare ar fi negrul, atunci el ar juca 1...Tf8—c8. Albul va trebui să răspundă cu 2.Rg1—f1 pentru ca la 2...Tc8—c2 să poată apăra pionii prin 3.Te1—e2. Negrul nu trebuie să se grăbească cu mutarea turnului pe cîmpul c2. El trebuie să aducă mai întâi regele spre centrul tablei și să înainteze cu pionii de pe flancul damei. Punînd stăpînire pe coloana „c” negrul păstrează mult timp avantajul.

În anumite condiții figurile își pierd de asemenea mobilitatea. Aceste figuri trebuie să fie prima țintă a atacului. Să analizăm amănunțit unele poziții în care întîlnim figuri imobile sau cu mobilitate redusă.

1. Figura este incomodată în mișcări în urma blocării ei cu propriile piese.

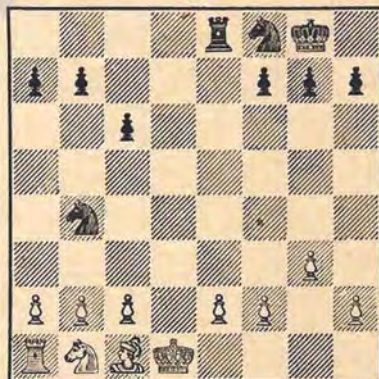
În poziția din diagrama nr. 68 negrul a mutat 1...b7—b5. Această mutare s-a dovedit a fi greșită, de-

68



oarece a urmat 2.Cc3:b5 c6:b5 3.Ne2—f3 și turnul negru nu poate pleca de sub amenințarea nebulului. Este încurcat de calul b8 și pionul a7. Pentru a nu pierde turnul negrul trebuie să mute 3...Cb8—c6 4.Nf3:c6 Ta8—b8 și, ca rezultat al acestor mutări albul a câștigat un pion.

69



În poziția din diagrama nr. 69 negrul este la mutare. Acesta s-a hotărît să-l păcălească pe alb și a jucat 1...Te8:e2. A urmat 2.Rd1:e2 Cb4:c2. Turnul alb este închis de propriile piese și se pierde. Rezultatul pare să fie în favoarea negru-

lui, care a câștigat doi pionii. Cu toate acestea combinația negrului este greșită. A urmat 3.Re2—d1 Cc2:a1 4.b2—b3 Cf8—e6 5.Nc1—b2 Ca1:b3 6.a2:b3. Negrul are doi pionii pentru o figură și trebuie să piardă. Calul care a luat turnul nu a putut să se mai reîntoarcă — fapt pe care negrul nu l-a luat în considerație. Deci, aici este un alt exemplu de mobilitate redusă a figurilor.

2. Figura are o mobilitate redusă atunci când la orice mutare ea este expusă atacului unei figuri sau unui pion advers.

70

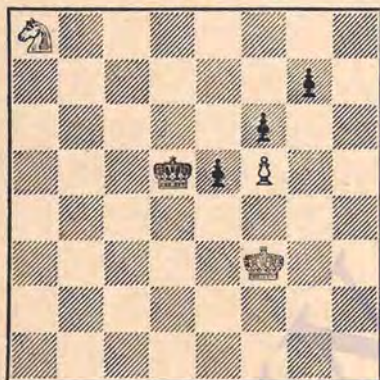
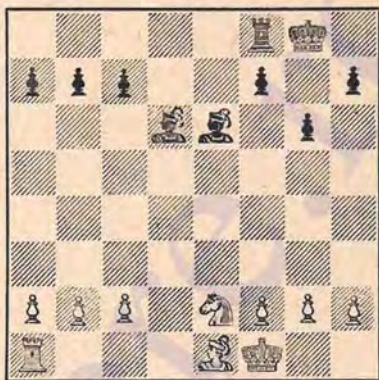


Diagrama nr. 70 ne prezintă o poziție în care negrul este la mutare. Încercarea de a transforma pionul „e” în damă prin 1...e4+ 2.Rf4 Rd4 nu reușește. Va urma 3.Cc7! e3 4.Ce6+, Rd3 5.Rf3 e2 6.Cf4+ și albul câștigă. Corect este 1...Rd5—c6! Calul alb din a8 nu are posibilitatea să iasă din colț. 2.Rf3—e4 Rc6—b7. Calul se pierde, iar regele se întoarce și negrul câștigă finalul de pionii.

În poziția din diagrama nr. 71 albul a mutat 1.Ta1—d1 lăsând sub amenințare pionii a2 și h2. Dacă negrul mută 1...Ne6:a2, atunci va urma 2.b2—b3! și nebulul va fi

71



prins în capcană. Albul amenință cu mutarea 3.Ta1 sau Cc3 să-l câștige. 2...Nd6—e5 (împiedicând atât mutarea Ta1 cât și Cc3) 3.Ne1—c3 și negrul pierde o figură.

Mai complicat este de știut dacă poate sau nu poate fi luat pionul h2. După 1...Nd6:h2 albul nu poate închide nebulul prin mutarea 2.g3 deoarece va fi făcut mat cu celălalt nebul la h3. El poate răspunde 2.f2—f4 având în vedere 3.g3 și 4.Rg2. Dar, după 2...Ne6—c4 3.g2—g3 Tf8—e8 4.Td1—d2 Te8:e2 5.Td2:e2 Nc4:e2+, 6.Rf1:e2 Nh2 —g1! nebulul negru scapă și negrul rămîne cu un pion în plus. Mutarea 1.Td1 s-a dovedit a fi greșită. Este satisfăcătoare mutarea 1.Cd4. De exemplu: 1...N:h2 2.g3 (2.C:e6? f:e6 3.g3 N:g3!, pionul f2 fiind legat de turnul negru) 2...Nh3+, 3.Re2 și nebulul din h2 este blocat.

3. O piesă este imobilizată din cauză că este legată.

Cititorul a întîlnit nu o dată figuri și pionii legați (diagrama nr 65 și varianta analizată mai sus cu legarea pionului h2). Să mai dăm cîteva exemple.

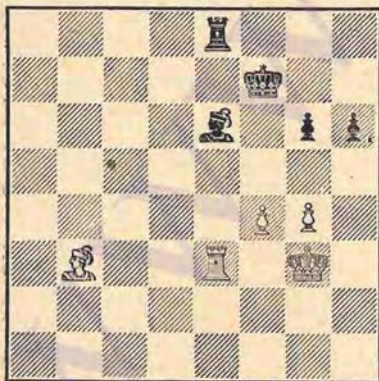
Partida a început cu mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 („Partida spaniolă”) d7—d6. După această mutare, calul

c6 este legat. El nu se poate mișca deoarece regele negru ar rămâne în șahul dat de nebunul b5. Albul mută d2—d4 cu amenințarea de a câștiga pionul e5 și cu mutarea 5. d4—d5. Negrul trebuie să se elibereze de legătură fie prin atacarea nebunului cu mutările a7—a6 și b7—b5, fie prin mutarea 4...Nd7, după care calul din c6 redevine mobil.

După mutările 1.e2—e4 e7—e6 2. d2—d4 d7—d5 („Partida franceză”) 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nc1—g5 calul din f6 este legat. Dacă s-ar muta calul, negrul ar pierde dama. Albul amenință cu 5.e5 să atace calul și să-l câștige. Negrul, cu ajutorul mutărilor 4...d5:e4 va scăpa de pionul e4 sau va juca 4...Nf8—e7 dezlegând calul. După 5.e4—e5 el va răspunde cu 5...Cf6—d7 și situația se va rezolva cu schimb egal de nebuni.

Atacarea unei figuri legate, imobilizate, este unul din cele mai eficace mijloace de atac. Să mai dăm un exemplu (poziția din diagrama nr. 72).

72



1.Nb3:e6+ Te8:e6 2.Te3:e6 Rf7:e6 duce la schimb și la un final de pioni care se termină remiză. Câștigul partidei se obține astfel :

1.Te3:e6! Te8:e6. Acum turnul este legat și albul întărește atacul asupra lui prin 2.f4—f5 g6:f5 3.g4:f5 Rf7—f6 4.f5:e6 și albul câștigă.

În capitolul XI problemele legării pieselor vor fi analizate amănunțit.

În încheiere, să analizăm dacă merită să fie atacată sau nu o figură mobilă a adversarului.

Partida a început cu mutările 1. e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 d7—d6 („Apărarea Phillidor”) 3.d2—d4 Cg8—f6. În loc să apere pionul e5, negrul atacă pionul e4. 4.d4:e5 Cf6:e4 5.Cb1—d2! Ce4:d2 6.Nc1:d2. Albul și-a dezvoltat două figuri, iar negrul are toate figurile în poziția inițială. De ce oare s-a întimplat așa? Calul g8 a pierdut trei mutări ca să fie schimbat cu calul d2, care a făcut numai o singură mutare. Albul, atacând la mutarea a cincea calul e4 și forțând schimbul pe cimpul d2, a câștigat timp pentru dezvoltarea figurilor sale.

„Partida Scandinavă” începe cu mutările 1.e2—e4 d7—d5 2.e4:d5 Dd8:d5. Albul joacă 3.Cb1—c3. El și-a dezvoltat o figură iar negrul trebuie să-și retragă dama. Este clar că și aici albul a câștigat un tempo pentru dezvoltarea figurilor.

În „Gambitul regelui” mutările constitutive sînt : 1.e2—e4 e7—e5 2. f2—f4 Nf8—c5 (gambitul refuzat) 3. Cg1—f3 e5:f4? Dacă negrul voia să ia pionul f4, atunci trebuia să facă aceasta la mutarea a doua. 4.d2—d4! Nc5—b6 5.Nc1:f4. Atacarea nebunului a permis albului să-și creze o structură de pioni avantajoasă în centru și să recupereze pionul pierdut. Mutarea 4.d4 s-a dovedit a fi foarte utilă.

De cele mai multe ori însă, începătorii atacă figurile adversarului fără să fie conduși de un raționament. La început trebuie stabilit dacă figura adversă ocupă o poziție bună sau slabă. Când atacul obligă figura să se mute de pe un cîmp bun pe unul slab, acest lucru este util. În caz contrar, este sau dăună-

tor sau inutil și duce numai la pierderea timpului.

Într-o partidă s-au făcut primele mutări: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3. Nf1—c4 Nf8—c5 4.c2—c3 Nc5—b6 5.d2—d4 Dd8—e7.

73



În continuare s-a jucat 6.d4—d5. Acest atac asupra calului ar fi fost întemeiat dacă acesta ar fi trebuit să se retragă la a5. După 5...Ca5 6. Nd3 calul negru are tăiat drumul spre retragere și albul amenință să-l ia cu 7.b4. Negrul a răspuns 5...Cc6—b8 6.0—0 d7—d6 7.Nc1—g5 Cg8—f6 și a obținut un joc mai bun. Mutarea 6.d5 a dus numai la micșorarea razei de acțiune a nebunului c4.

O altă partidă s-a început cu mutările 1.e2—e4 c7—c6 2.Cb1—c3 d7—d5 (**Apărarea Caro-Kann**) 3. Cg1—f3 d5:e4 4.Cc3:e4 Nc8—f5. Această mutare este greșită. Negrul atacă calul, iar acesta pleacă pe un câmp mai bun. 5.Ce4—g3 Nf5—g6 6. h2—h4! h7—h6 (Amenința 7.h5 cu luarea nebunului) 7.Cf3—e5 (diagrama 74).

Atac corect. Albul amenință cu schimbul la g6 ca să strice poziția pionilor de pe flancul regelui și obligă nebunul să se retragă pe o poziție slabă. 7...Ng6—h7 8.Dd1—h5. Albul amenință cu mat la f7. 8...

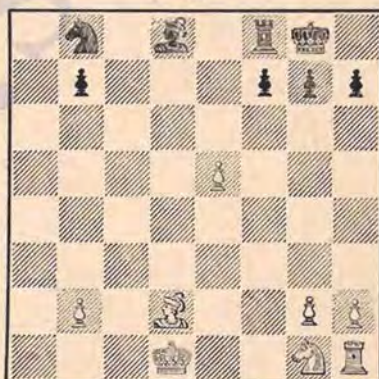
74



g7—g6 9.Nf1—c4!. Deoarece se amenință mat la f7, negrul nu poate lua dama. 9...e7—e6 10.Dh5—e2 și albul obține o poziție foarte bună.

EXERCITII

75

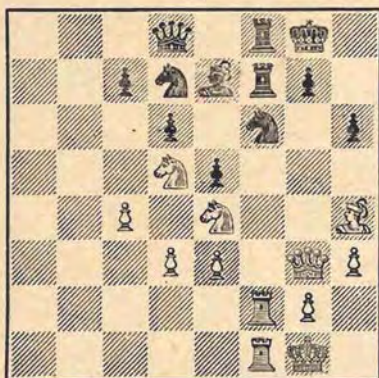


1. La mutare este negrul. El organizează un atac asupra pionului izolat e5. Va putea oare albul să-l apere?

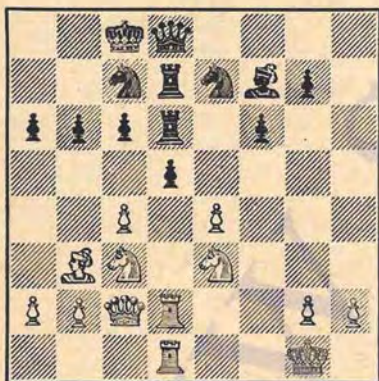
2. În poziția din diagrama nr. 76 lupta se duce în jurul cîmpului f7. Poate oare albul, la mutare fiind, să obțină avantaj material?

3. Diagrama nr. 77 prezintă o poziție în care albul și-a concentrat toate forțele de atac asupra cîmpului d5. Albul mută. Ce rezultat va avea atacul?

76



77



4. Albul începe cu mutările 1.e4, e3, 2.f4 c:f4 (*Gambitul regelui*) 3.Cf3 Cf6. Trebuie oare albul să mute 4.e3?

5. În „Apărarea franceză” după 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 d:c4 4.C:c4 Cf6 5.C:f6+ D:f6 6.Cf3 h6 7.h4 Cc6 8.Ng6 s-a creat următoarea poziție:

78



Calculați dacă este justificat atacul asupra damei.

6. Într-o partidă a survenit următoarea poziție: Alb — Rg1, Ta1, ct, Nc3, Ce4, pp.a5, f2, g3, h4; Negru — Rd8, Ta8, h8, Ne6, Cc6 pp.b7, f6 g7, h5. Albul este la mutare. Acesta poate sacrifica calul la f6. Calculați dacă sacrificiul merită să fie făcut.

7. Partida prin telegraf Petersburg—Londra a început cu mutările: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 Cb8—c6 3.Cb1—c3 d5:c4 4.d4—d5 Cc6—a5. Pe cimpul a5 calul nu este în siguranță și poate fi pierdut. 5.Dd1—a4+ c7—c6 6.b2—b4 b7—b5 l (un răspuns mai bun ar fi fost 6...c4:b3 7.a2:b3 b7—b6 8.d5:c6 ceea ce ducea la avantaj pentru alb) 7.Da4:a5 Dd8:a5 8.b4:a5 b5—b4 9.Ce3—d1 c6:d5. S-a dovedit oare util sacrificiul calului negru?

CAPITOLUL VI

FINALURILE DE PIONI

*„A ști să joci finalul, înseamnă
a ști să joci șab”.*

A. D. Petrov 1824

Trecem acum la studierea finalului cu pionii. Această parte a teoriei jocului de șah este foarte importantă. În practica jocului cititorul se va întâlni deseori cu finaluri de pionii când, după schimbul figurilor, fiecare din părți va rămâne cu câte un rege și cu câte unul sau mai mulți pionii. Jocul în astfel de finaluri necesită o mare precizie. O singură mutare greșită hotărăște de obicei rezultatul partidei.

La întâlnirile dintre jucătorii de șah, după o luptă lungă, cu numeroase mutări, unul din adversari are avantaj de un pion. Este suficient un astfel de avantaj pentru victorie? Dacă este suficient, atunci ce condiții trebuie create? Este necesar oare să tindem spre un schimb

de figuri și să trecem la finalul de pionii? Un răspuns corect la aceste întrebări se poate da numai după ce jucătorul și-a însușit temeinic finalurile de pionii.

Studierea finalurilor de pionii trebuie să fie făcută înainte de a trece la studierea unor finaluri mai complicate ca cele cu turnurile sau cu figuri ușoare, deoarece acestea, de cele mai multe ori, se transformă în finaluri de pionii.

Analiza finalurilor de pionii ajută la formarea deprinderii de a calcula mai multe mutări și, implicit, la ridicarea forței de joc.

Jucătorul moscovit N. D. Grigoriev a fost un excepțional cunoscător al finalurilor de pionii.

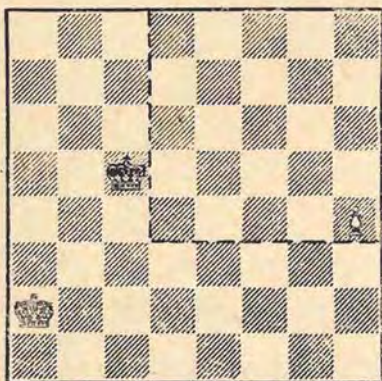
Rege și pion contra rege

A da mat numai cu un pion, chiar în colțul tablei, desigur că este imposibil. Cel mult se poate face pat. Din această cauză câștigul depinde de faptul dacă se va reuși aducerea pionului pînă la ultima

linie pentru transformarea lui în damă (sau turn).

Înainte de toate, să analizăm un exemplu în care pionul se transformă în damă fără ajutorul regelui său.

79

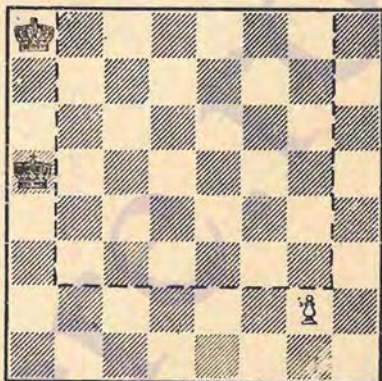


Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

Fiind la mutare, albul cîștigă deoarece regele negru nu va putea opri pionul: 1.h4—h5 Rc5—d6 2. h5—h6 Rd6—e6 3.h6—h7 Re6—f7 4.h7—h8D. Dacă la mutare este negrul, atunci pionul va fi luat: 1... Rc5—d6 2.h4—h5 Rd6—e6 3.h5—h6 Re6—f6 (sau f7) 4.h6—h7 Rf6—g7 5. h7—h8D+, Rg7:h8.

Sfîrșitul luptei dintre rege și pion poate fi foarte ușor calculat, folosind **regula patratului** (cîmpului). Desenăm în minte un patrat, a cărui latură are atîtea patrate cîte sînt de la pion pînă la cîmpul de transformare, inclusiv cîmpul pe care se află pionul respectiv. În diagrama nr. 79 laturile patratului pionului h4 sînt marcate de liniuțe. Dacă este la mutare, regele negru intră în acest patrat și în acest caz el va ajunge primul. Cititorul trebuie să se convingă că regele negru poate să se afle și pe cîmpurile c8, c7, d3 c3, și în toate cazurile, avînd prima mutare regele negru va putea opri pionul. Este clar, de asemenea, că regele negru, care se află la g3 sau h3 și albul este la mutare, nu va putea ajunge pionul liber.

80



Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

Privind diagrama nr. 80 se formează impresia aparentă că colțurile patratului pionului g2 sînt cîmpurile g2—g8—a8—a2. Deoarece regele negru se află în patrat, în cazul acesta chiar dacă albul ar fi la mutare el tot ar ajunge pionul g2. Această impresie este înșelătoare. Pionul poate merge de pe cîmpul inițial g2 dintr-odată pe cîmpul g4. Pentru stabilirea patratului pionului care se află pe un cîmp inițial trebuie să ne imaginăm că el se află pe linia a treia (iar pentru negru pe a șasea). Patratul pionului g2 din diagrama nr. 80 este indicat cu o linie întreruptă. Dacă albul mută primul, atunci el cîștigă. Dacă negrul este la mutare, atunci este remiză.

Rezolvați următoarele exerciții :

1. Alb : Rh6 ; Negru : Rh8 p.b7.
2. Alb : Ra5 ; Negru : Ra7, p.g5.
3. Alb : Rb2 ; Negru : Ra5, p.f4.

În toate aceste trei exerciții la mutare este albul. Poate el să obțină remiză ? Stabiliți rezultatul cu ajutorul patratului fără să mutați piesele, iar după aceea verificați pe tablă făcînd toate mutările.

4. Aranjați pe tablă următoarea poziție : Alb — Rg2, p.c4 ; Negru — Rg4. Uitați-vă

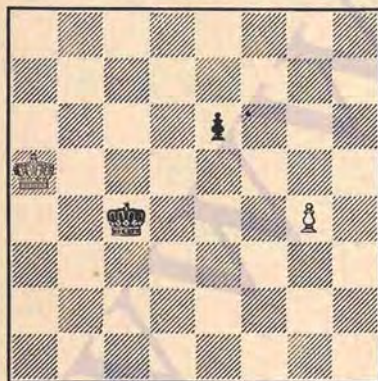
atent la poziție și căutați s-o memorați. Fără să vă uitați pe tablă, stabiliți ce rezultat va fi dacă prima mutare este a albului și ce rezultat va fi dacă primul va muta negrul. Mutările trebuie să le notați și apoi să le controlați pe tablă. Executați o serie de asemenea exerciții, care sînt folositoare pentru dezvoltarea memoriei și reprezentării spațiale.

Să urmărim cu atenție căile pe care regele din diagrama nr. 80 ajunge pionul g2. El poate să aleagă diferite căi, de exemplu: Ra5—b5—c5—d6—e7 sau Ra5—b5—c6—d7—e7—f7 sau Ra5—b4—c4—d5—e6—f7. Este important ca după fiecare mutare a regelui, acesta să se afle în patratul pionului. Dacă însă în diagrama nr. 80 regele va fi mutat de pe a5 pe a2, atunci nu va rămîne decît o singură cale: Ra2—b3—c4—d5—e6—f7, adică pe diagonală patraturului.

Dacă pe acest singur drum în diagonală se va afla un obstacol, regele, găsindu-se în patrat, nu va putea ajunge pionul.

Un astfel de caz este analizat în diagrama nr. 81.

81



Albul la mutare, câștigă

După mutările 1.g4—g5 Rc4—d5 2.g5—g6 propriul pion împiedică regele să ajungă pionul g. Dacă

regele negru nu s-ar fi aflat pe c4, ci pe c5, după 1.g4—g5 Rc5—d6 2.g5—g6 Rd6—e7 3.g6—g7 Re7—f7, regele ajunge la timp. Să adăugăm în diagrama nr. 81 un pion negru la e7 și negrul va pierde din nou: 1.g4—g5 Rc5—d6 2.g5—g6 Rd6—e5 3.g6—g7.

O piedică în calea regelui poate fi nu numai propriul pion, ci și regele advers.

82



Albul câștigă

1..Rd3—c4 2.Rh3—g4! (Nu 2.h5 Rf5 remiză) 2...Re4—e5 3.Rg4—g5! (Altfel Re5—f6 remiză) 3...Re5—e6 4.Rg5—g6! Re6—e7 5.Rg6—g7! și pionul h se transformă în imparabil în damă.

Exemplele din diagramele nr. 81 și 82 ne arată că la folosirea regulii patraturului, este necesar să se verifice dacă drumul pe care regele se apropie de pion este liber sau nu.

83

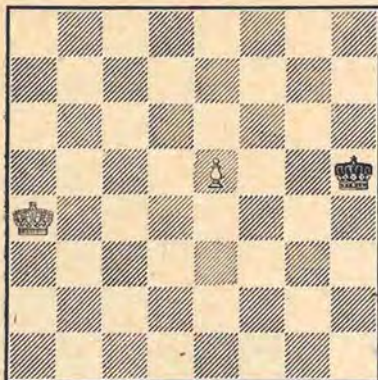


Albul câștigă

În diagrama nr. 83 pionul se află între cei doi regi. Regele negru se află în patratul pionului d5. Dacă mută primul 1...Re5—f6 căutînd să rețină din față pionul prin mută-

rile Rf6—e7—d7, atunci urmează 2. Rc5—c6 Rf6—e7 3. Rc6—c7 și, sub protecția regelui, în trei mutări pionul se transformă în damă.

84



Albul la mutare, câștigă

În exemplul din diagrama nr. 84, după 1.Ra4—b5 regii sînt dispuși simetric, la o distanță egală de pionul e5. Va urma 1...Rh5—g6 2. Rb5—c6 Rg6—f7 (sau 2...Rf5 3. Rd5 și se va crea poziția de tipul celei din diagrama nr. 83) 3.Rc6—d7 și, din nou, sub protecția regelui, pionul merge înainte spre cîmpul de transformare.

85

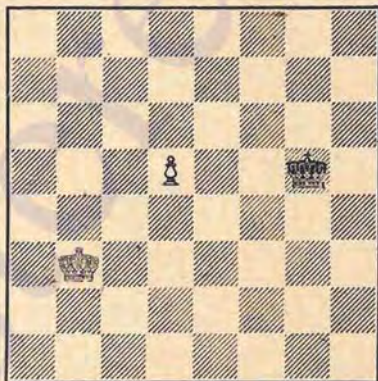


În poziția din diagrama nr. 85, dacă joacă negrul, el mută 1...Ra6—b6 și ia pionul „c”. Dacă albul mută primul, atunci el este cel care câștigă, atît prin 1.Rf6—e6, cît și prin 1.Rf6—e7. Orice mutare ar face

negrul, pionul „c” se va transforma, de exemplu : 1...Ra6—b6 2. Re6—d6 Rb6—a7 3.c6—c7 Ra7—b7 4.Rd6—d7 și la mutarea următoare albul face damă pe cîmpul c8.

Dacă însă în diagrama nr. 85 regele negru va fi la b8, atunci după 1.Rf7—e6, va urma 1...Rb8—c7! 2. Re6—d5. Regele negru a blocat drumul pionului „c”.

86



Dacă negrul va alege calea Rg5—f5—e5, albul va răspunde Rb3—c4—c5 și va obține o poziție simetrică, câștigătoare, de tipul celei din diagrama nr. 83. Din această cauză, negrul încearcă să-și așeze regele nu în flancul pionului, ci în fața lui. 1...Rg6—f6! (nu 1...Rf5 2.Rc4 și mutarea 2...Re6 este imposibilă) 2. Rb3—c4 Rf6—e7! 3.Rc4—c5 Re7—d7. Situația s-a schimbat. Pionul se află alături de regele său, însă regele negru împiedică avansarea pionului. Întrebarea se pune dacă pionul va reuși să înainteze. La analizarea unor astfel de poziții, destul de importante, vom trece acum.

Poziția din diagrama nr. 87 este esențială pentru înțelegerea finalului de pioni de acest gen. Cititorul știe de asemenea că amplasarea regilor pe linie sau coloană la o distanță de un cîmp se numește opo-

ziție. La o astfel de opoziție a regilor, fiecare din ei ia celui alt cite trei câmpuri intermediare. La marginea tablei, dacă regii s-ar afla la a3 și a5, se ocupă numai cite două câmpuri. La opoziție este important să cedezi mutarea adversarului. Acest moment se numește preluarea sau obținerea opoziției. În ce constă preluarea opoziției? În aceea că regele advers este obligat să joace și să părăsească câmpul bun de apărare.

Rezultatele luptei din diagrama nr. 87 depind de cine va prelua opoziția. Dacă aceasta a fost obți-

87



Albul la mutare, remiză. Negrul la mutare, albul câștigă

nută de către alb și la mutare va fi negrul, atunci va urma 1...Rd8—e8 2.e6—e7 Re8—f7 3.Rd6—d7 și 4.e7—e8D. Dacă însă opoziția a fost preluată de negru și la mutare va fi albul atunci va urma: 1.e6—e7+, Rd8—e8 și albul poate să aleagă între a pleca cu regele, pierzând pionul, sau mutarea 2.Rd6—e6 și negrul este pat; în ambele cazuri, partida se termină cu remiză. Trebuie să observăm că mutarea pionului pe linia a șaptea, dînd șah regelui negru, a dus la remiză, iar mutarea fără șah a dus la câștig.

Deci poziția din diagrama nr. 87 nu este certă. Partida poate fi câștigată sau făcută remiză, rezultatul depinzînd de cine este la mutare.

Să trecem acum la poziția din diagrama nr. 88. Observați că în această poziție regele alb se află în spatele pionului său. La mutare este negrul. Acesta trebuie să-și re-

88



tragă regele pe linia a opta și, după cum s-a arătat la analiza diagramei nr. 87, trebuie să fie gata să realizeze opoziția. Dacă regele alb se va muta la d6, atunci cel negru trebuie să ocupe câmpul d8. Dacă regele alb va muta la f6, regele negru trebuie să mute la f8. Este clar că negrul poate face o singură mutare corectă.

1... Re7—e8!
2. Re5—d6 Re8—d8!

sau

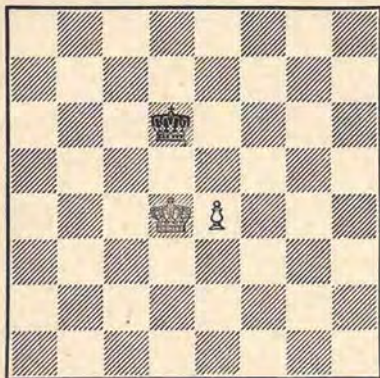
2. Re5—f6 Re8—f8

și albul poate să obțină numai pat.

Să presupunem că în diagrama nr. 88 prima mutare trebuie să o facă albul. El joacă 1.Re5—d5. Se vede clar că și în acest caz mutarea corectă este 1... Re7—e8 și ca răspuns la 2.Rd5—d6 2...Re8—d8. Dar dacă albul se va întoarce cu regele la e5, atunci și negrul se va întoarce cu regele la e7. După 1.Rd5 ar duce la pierdere mutările 1... Rd8? din cauza 2.Rd6 Re8 3.e7 Rf7 4.Rd7.

Trecem acum la analiza poziției din diagrama nr. 89. Deoarece negrul este la mutare, el trebuie să se retragă cu regele. Acesta are de ales unul din cinci câmpuri. Dacă ar muta pe linia a șaptea, atunci ar permite regelui alb să ocupe câmpurile d5 sau e5, cu alte cuvinte regele alb nu va fi în spatele sau în flancul pionului său, ci în fața lui. Mai departe se va demonstra că o astfel de poziție a regelui este favorabilă acelei părți care este în avantaj. Din această cauză regele

89



alb trebuie împiedicat să-și realizeze intențiile.

1... Rd6—e6!

Toate celelalte mutări duc la pierderea partidei.

2. e4—e5 ...

Albul nu are o mutare mai bună. La orice mutare a regelui negrul va răspunde cu Re6—e5. Mutarea pionului obligă regele negru să se retragă. Se pierde cu 2...Rf5 din cauza 3.Rd5 și se ajunge la cunoscuta poziție simetrică din diagrama nr. 83. Rămân cimpurile d7, e7 și f7. Se pare că singura mutare corectă este 2...Re7 pentru ca la 3.Rd5 să se ia opoziția prin 3...Rd7. Dar, în cazul de față, pierderea opoziției nu este periculoasă și negrul poate răspunde altfel.

2... Re6—d7
3. Rd4—d5 Rd7—e7

Propriul pion îl împiedică pe regele alb să câștige opoziția!

4. e5—e6 Re7—e8!
5. Rd5—d6 Re8—d8

Rezultă deci o poziție de remiză cunoscută din diagrama nr. 87.

Exemplele din diagramele nr. 87, 88, 89 duc la următoarea concluzie: regele care stă pe coloanele alăturate sau în spatele pionului său nu poate alunga regele advers de pe cimpul de transformare, nu poate transforma pionul în damă și nu poate obține câștigul.

Iată de ce în exemplul din diagrama nr. 86 o manevră corectă a negrului duce în cele din urmă la remiză.

Excepție de la regula de mai sus este posibilă numai atunci când regele părții mai slabe nu a putut reține la timp pionul advers pe linia a șaptea și este nevoit să ocupe cimpul de transformare, pierzând opoziția. Un astfel de caz este dat în diagrama nr. 90.

90



91



Dacă regele negru s-ar fi aflat pe cimpul g8, negrul după 1...Rf7 sau 1...Rf8 ar fi obținut remiză.

1. Rh5—g5 Rh7—h8
2. Rg5—h6! ...

Mutarea greșită 2.Rg6? ar fi dus după 2...Rg8 numai la remiză.

2... Rh8—g8
3. Rh6—g6 Rg8—h8

La mutarea 3...Rf8 este decisiv 4.f7. Din această cauză negrul își

caută salvarea într-o cursă. Mutarea grăbită 4.f7 ar fi dus la pat.

4. Rg6—f7 Rh8—h7

5. Rf7—e7

și pionul se transformă în damă.

După mutarea 1...Rh8, albul putea să ciștiște și pe altă cale: 2. Rf5 Rh7 3.Re6 Rg8 4.Re7 etc.

Să ne mai întoarcem odată la exemplul din diagrama nr. 89, după a doua mutare a albului. De ce, după 2...Rd7 3.Rd5 pierderea opoziției de către negru nu duce la înfrângere, iar dacă s-ar muta toată poziția cu o linie mai jos negrul pierde? Din cauză că după 3...Re7 4.e6, negrul poate alege un câmp bun de retragere pentru rege pe linia a opta, în timp ce în al doilea caz regele negru este de acum la marginea tablei și nu mai are unde muta.

Cînd s-a analizat diagrama nr. 89, s-a arătat că negrul nu trebuia să admită ca regele alb să ocupe câmpul din fața pionului. Acum trecem la analiza unei astfel de poziții (vezi diagrama nr. 91).

Aci vedem din nou cunoscuta opoziție a regilor. Ei ocupă unul altuia câmpurile b5, c5 și d5. Rezultatul luptei depinde, în cazul de față, de cine a obținut opoziția. Să presupunem că opoziția a fost obținută de negru și la mutare este albul.

1. Rc4—d4

Rc6—d6

2. Rd4—e4

Rd6—e6

Se poate și 2...Rc5 cu amenințarea 3...Rc4 ceea ce ar duce după 4. Rd3 Rd5, la o poziție de remiză cunoscută mai înainte.

3. Re4—d4

Re6—d6

Albul nu poate pătrunde cu regele înainte și trebuie să mute pionul.

4. c3—c4

...

A survenit o poziție analogă celei din diagrama nr. 89. Pionul este în flancul regelui, deci remiză.

Să vedem acum ce se întâmplă dacă opoziția a fost obținută de alb și la mutare este negrul.

1...

Rc6—d6

Regele negru este forțat să părăsească câmpul c6 și să deschidă drum regelui alb.

2. Rc4—b5!

...

Dacă regele negru s-ar fi retras în stînga, pe câmpul b6, regele alb ar fi mutat în dreapta, pe câmpul d5.

2...

Rd6—c7

3. Rb5—c5!

...

Albul realizează pentru a doua oară opoziția. Nu mergea 3.c3—c4, la care negrul ar fi ocupat imediat opoziția prin 3...Rc7—b7! și după cum s-a arătat mai sus obține remiză.

3...

Rc7—b7

Pierderea opoziției obligă pe negru să permită trecerea în față a regelui alb.

4. Rc5—d6!

Rb7—c8

O altă mutare posibilă a negrului 4...Rb6, este analizată mai departe.

5. Rd6—c6

...

Albul obține pentru a treia oară opoziția. De altfel el putea ciștiști și cu 5.c4 Rd8 6.c5, continuare pe care o vom analiza în diagrama nr. 92.

5...

Rc8—d8

6. c3—c4

Rd8—c8

7. c4—c5

Rc8—d8

8. Rc6—b7

...

și pionul se transformă în damă.

În loc de mutarea 4...Rb7—c8 negrul putea să se apere astfel:

4...

Rb7—b6

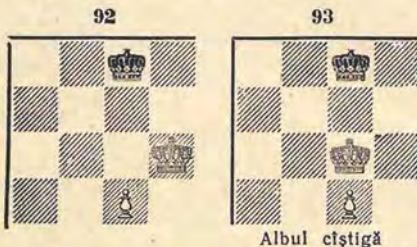
5. c3—c4

Rb6—b7

6. c4—c5

Rb7—c8

Acum albul trebuie să fie atent. Este suficient să joace 7.c5—c6? pentru ca după 7...Rc8—d8 să se



ajungă la cunoscuta poziție de remiză. Continuarea corectă este numai cea care duce la obținerea opoziției.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Rd6—c6! | Rc8—b8 |
| 8. Rc6—d7 | Rb8—b7 |
| 9. c5—c6+ | etc. |

Analiza pozițiilor din diagramele nr. 90 și 91 permite să tragem următoarea concluzie importantă: dacă regele se află în fața pionului și poate obține opoziția, câștigarea partidei este asigurată: dacă opoziția a fost câștigată de regele advers, rezultatul va fi remiză.

Această regulă are o excepție, care este arătată în diagrama nr. 93.

Regele negru a obținut opoziția, însă urmează:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Rc6—d6 | Rc8—d8 |
|-----------|--------|

Nu merge nici 1...Rb8 din cauza 2.Rd7.

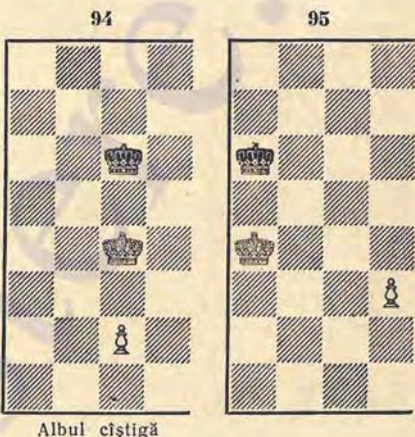
- | | |
|-----------|-----|
| 2. c5—c6! | ... |
|-----------|-----|

În poziția din diagrama nr. 87 pionul a fost de acum pe linia a șasea și partida s-a terminat cu pat. Aici însă mutarea pionului de pe linia a cincea pe linia a șasea trece opoziția albului, ceea ce decide.

- | | |
|----------|--------|
| 2... | Rd8—c8 |
| 3. c6—c7 | etc. |

Deci, mai putem formula o regulă importantă: Dacă regele aflându-se în fața pionului, a atins linia a șasea (iar pentru negru — a treia) câștigul se obține indiferent de opoziție.

Importanța obținerii opoziției o vom mai arăta și în exemplele următoare.

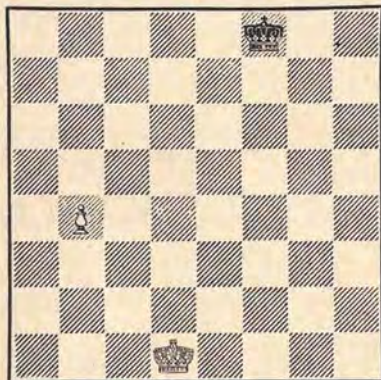


În momentul de față opoziția a fost obținută de negru. Totuși el pierde deoarece albul mai are în rezervă mutarea 1.c2—c3! Dacă pionul s-ar fi aflat la c3, partida s-ar fi terminat remiză.

Dat fiind că opoziția a trecut de partea albului, situația lui este avantajoasă. Dar, dacă negrul va muta 1.Rb6, regele alb nu va putea trece înainte, fiind împiedicat de marginea tablei. Pentru a stabili rezultatul luptei trebuie să ne imaginăm poziția de pe tablă după trei mutări: regele negru va fi pe cîmpul b6, cel alb va ocupa cîmpul b4, negrul va muta Rc6, albul Rc4, negrul Rd6, albul Rd4. Aceasta este opoziția din diagrama nr. 91 în care albul câștigă. Deci și poziția din diagrama nr. 94 duce la câștig. Putem muta în diagrama nr. 94 regele alb pe cîmpul h4, iar pe cel negru pe

cîmpul h6 și situația nu se schimbă. Regele alb se află pe linia a patra, iar pionul pe linia a treia, deci regele se află în fața pionului și decide opoziția.

96



În poziția din diagrama nr. 96 câștigul nu este ușor, după cum s-ar părea la prima vedere. Mutarea pionului în fața nu are nici un sens, deoarece regele negru se află în patrat și pionul se pierde. 1. Rd2 Re7 2. Rd3 Rd6 (merge și Rd7) 3. Rc4 Rc6 duce la cunoscuta poziție de remiză. Scopul se atinge printr-o mutare de învăluire. 1. Rd1—c2! Rf8—e7 2. Rc2—b3! Re7—d6 3. Rb3—a4! Rd6—c6 4. Ra4—a5! Rc6—b7 5. Ra5—b5! (desigur, nu 5. b5? Ra7! și remiză). Regele alb a ocupat opoziția și se află în fața pionului.

Dacă negrul mută primul, atunci urmează 1...Re7 2. Rc2 Rd6 3. Rb3 Rc6 4. Ra4 Rb6. Regele alb se află alături de pion și nu poate trece înaintea lui, deci remiză.

EXERCIȚII

1. În poziția : Alb — Rf5, p.f3 ; Negru — Re7, la mutare fiind negrul, poate oare albul să câștige ?

2. În poziția : Alb — Rd4, p.e4 ; Negru — Re7, albul este la mutare. Arătați ce mutări duc la câștig și ce mutări duc la remiză.

3. În poziția : Alb — Rct ; Negru — Rd4, p.e4, care mutări anume duc la câștig pentru negru ?

4. Alb : Rgt ; Negru — Rf4, p.e5. Poate oare albul, dacă mută primul, să salveze partida ?

5. În poziția : Alb — Rf2, p.e4 ; Negru — Rf4, p.e5, albul este la mutare. Regele alb are de ales o mutare din cinci posibile. Găsiți care anume mutări duc la remiză și care duc la pierderea partidei.

6. Fără să vă uitați pe tablă, imaginați-vă în minte următoarea poziție : Alb — Rb5 ; Negru — Ra8, p.f5. Mută negrul. Stabiliți rezultatul partidei și notați mutările, apoi verificați pe tablă exactitatea lor.

7. Poate oare negrul să câștige în următoarea poziție : Alb — Rh3 ; Negru — Rh5, p.d6, dacă la mutare este negrul ? Are vreun scop ca negrul să mute la c6 ? Dar dacă mută la b6 ?

8. În poziția : Alb — Rc4 ; Negru — Rc6, pp.d4, d7, la mutare este negrul. Poate oare să câștige ? Cu ce mutare trebuie să răspundă albul la mutarea negrului 1...Rc7 ?

9. Cum câștigă albul în poziția : Alb — Rc7, p.b5 ; Negru — Ra8.

10. În poziția : Alb — Rht ; Negru — Rh5, p.f5 mută albul. Poate oare să salveze partida ?

Toate exercițiile le rezolvați întâi făcând toate mutările, pe tablă, apoi rezolvați-le a doua oară fără să mutați piesele pe tablă.

Regula patratului în acțiune

În amintirile sale, regretatul maestru N. D. Grigoriev povestește o întâmplare interesantă, care s-a petrecut imediat după ce-și terminase școala medie. Grigoriev, tânăr, se nimerise pentru prima oară în cer-

cul de șah de la Moscova. În timpul țarismului astfel de cercuri duceau o existență mizeră. Numărul membrilor era socotit cu zecile și majoritatea o forma intelectualitatea salariată ; tineret — foarte puțin.

Partenerul lui Grigoriev era un bătrîn onorabil, se pare un profesor de conservator. Profesorul juca șah de mai multe decenii, însă nu cunoștea prea bine elementele de bază ale teoriei jocului de șah. După multe complicații, în partidă a survenit următoarea poziție :

97



La mutare era negrul. Pionul b2 este la fel de tentant ca și pionul a2. Se pune problema care din ei trebuia să fie luat ?

1...

Ra1:b2

După o îndelungată gîndire, profesorul „a mîncat” pionul b2. A urmat 2.a2—a4 Rb2—a3 3.a4—a5 Ra3—a4 (să-l ajungă) 4.a5—a6 Ra4—a5 5.a6—a7 Ra5—b6 6.a7—a8D.

— „Eh, n-am ajuns” a zis cu amărăciune profesorul, care se pare că pînă în ultima clipă nu pierduse speranța că va ajunge la timp cu regele lui. Sau poate era înciudat că nu luase cu regele pionul pe care trebuia să-l ia.

Dv., cititori, ce părere aveți ?

CAPITOLUL VII

CUM TREBUIE DEZVOLTAT JOCUL LA ÎNCEPUTUL PARTIDEI

O partidă de șah se împarte în trei părți: începutul, care se numește deschiderea, jocul de mijloc și finalul.

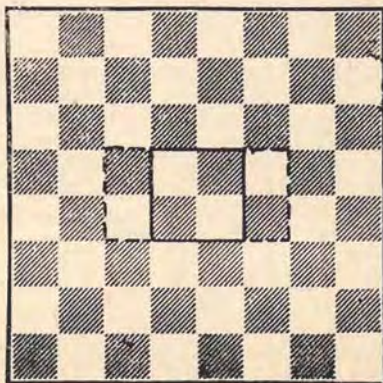
În deschidere se face mobilizarea forțelor. Ambii parteneri caută să-și așeze cât mai bine piesele în vederea luptei care va avea loc. Durata obișnuită a deschiderii este de 10—15 mutări. Albul are dreptul la prima mutare. Este oare suficient să ai prima mutare, pentru a obține, cel puțin pentru un timp, avantaj? În legătură cu teoria deschiderii s-au scris sute de cărți care dovedesc că este mai ușor de jucat cu albul, însă avînd o apărare corectă negrul ajunge să egaleze jocul. În capitolul II s-au dat cîteva partide concrete, în care lupta se termina chiar în deschidere. Numai greșeli grave făcute la primele mutări duc la victorii atît de rapide.

Studierea detaliată a teoriei deschiderilor este accesibilă numai jucătorilor de șah calificați, care știu să realizeze un mic avantaj pozițional. Începutului îi este suficient să cunoască principiile de bază ale dezvoltării pieselor, care îi vor fi de ajutor în alegerea mutărilor corecte la începutul partidei.

În poziția inițială, figurile se află pe ultima linie, în spatele zidului de pioni și numai caii sînt aceia care pot fi mutați. Pentru dezvoltarea celorlalte piese este necesar să li se deschidă drum și în acest scop trebuie să fie mutați pionii. Pentru o așezare corectă a figurilor și pionilor este necesar să cunoaștem noțiunea de centru.

Pe tabla de șah există un grup de cimpuri care au o valoare deosebită. În diagrama nr. 98 dreptunghiul format din cimpurile c4, d4,

98



e4, f4, c5, d5, e5, f5 este marcat cu liniuțe.

Aceste cîmpuri centrale sînt favorabile pentru plasarea pieselor. O piesă care se află pe un cîmp central, atacă atît cîmpurile centrale cît și cele marginale. O figură dispusă la marginea tablei nu poate participa la ostilitățile ce au loc la extremitatea cealaltă a tablei. Și mai importante sînt cîmpurile încadrate cu linie groasă, adică patratul format din cîmpurile d4, e4, d5 și e5. Pentru ocuparea acestor cîmpuri se duce de fapt lupta în deschidere.

Tempul în jocul de șah este determinat prin mutări. În felul acesta se poate stabili scopul deschiderii: într-un timp cît mai scurt să se pună în acțiune cît mai multe forțe, ocuparea cîmpurilor centrale împiedicînd pe adversar, în măsura posibilităților, să facă același lucru. Din această cauză de cele mai multe ori în partide se întîlnesc următoarele mutări: ale albului: 1.e2—e4 și 1.d2—d4. Mutarea 1.e2—e4 atacă cîmpurile d5 și f5 și deschide drumul damei și nebulului din f1. Mutarea 1.d2—d4 atacă cîmpurile e5 și c5 și deschide drumul nebulului din c1.

Alegerea locului pentru așezarea figurilor se stabilește după următorul raționament. Trebuie să se asigure figurilor desfășurarea forței lor, dar în același timp trebuie să se țină minte că ele trebuie pázite împotriva adversarului. Cel mai ușor este de a stabili cele mai bune cîmpuri pentru cai. Este clar că pe cîmpul f3 calul este mai activ decît la e2. Și mai rău este atunci cînd calul se află la h3. De pe cîmpul h3 calului îi sînt accesibile opt cîmpuri, de la e2 — șase, iar de pe cîmpul h3 numai patru. Dacă în partidă calul se mută la h3, acest lucru se face pentru viitoarea mutare la f4 sau, după terminologia șahistă, pentru centralizarea calului.

În majoritatea deschiderilor, caii sînt acele figuri care se dezvoltă întîi, apoi urmează nebulii, iar ultimele sînt figurile grele — dama și turnurile.

Se știe că dama este figura cea mai puternică. Este destul de tentant ca ea să fie activizată chiar de la început, însă nu este ușor de găsit un loc ferit pentru damă. De exemplu la 1.e2—e4 negrul poate răspunde cu 1...d7—d5. O astfel de deschidere se numește „**Partida scandinavă**”. Va urma 2.e4:d5 Dd8:d5 3.Cb1—c3. Albul își dezvoltă calul atacînd simultan dama. 3...Dd5—a5 4.d2—d4 Cg8—f6 5.Nc1—d2. E clar că dama neagră nu stă în siguranță nici la a5. 5...c7—c6. Negrul pregătește retragerea damei la c7. 6.Nf1—c4. Albul are dezvoltate trei figuri ușoare, iar negrul numai una. Scoaterea prematură în joc a damei a dus la pierderea timpului și negrul va avea de susținut un joc greu. Să luăm, pentru comparație, o altă deschidere: 1.e2—e4 e7—e6 2.d2—d4 d7—d5 („**Partida franceză**”) 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nc1—g5 Nf8—b4. Ambele părți au legat caii adversi. Negrul amenință cu luarea pionului e4. 5.e4:d5. Albul putea să continue 5.e4—e5, atacînd calul legat. Pentru a evita pierderea unei figuri, negrul trebuie să răspundă 5...h7—h6 6.Ng5—h4 g7—g5, ceea ce duce la un joc complicat. 5...Dd8:d5. Această mutare este posibilă acum, deoarece calul din c3 este legat. 6.Ng5:f6 g7:f6 7.Dd1—d2 Dd5—a5. Dama stă foarte bine la a5, negrul avînd un joc bun.

O sarcină mai dificilă prezintă dezvoltarea turnurilor. Unul dintre ei este adus în joc prin mijlocirea rocadei, al doilea poate participa la luptă numai după ce au fost dezvoltate dama și figurile ușoare. Deschiderea poate fi considerată ca terminată după ce turnurile au fost aduse în joc.

Pentru a înțelege mai bine fondul luptei pentru centru să analizăm o

deschidere destul de frecvent întâlnită.

Alb

1. e2—e4

Negru

e7—e5

Aceste mutări deschid drumul damelor și nebulilor. Ambii pioni au ocupat câmpurile centrale controlând câmpurile centrale importante: pionul e4, câmpurile d5 și f5, pionul e5, câmpurile d4 și f4. În afară de 1...e5 se mai întâlnesc și mutările 1...e6 și 1...c6 care pregătesc o mutare importantă 2...d5. De asemenea este posibilă și mutarea 1...c5 („Apărarea siciliană”) care controlează câmpul central d4 și deschide drumul damei negre.

2. Cg1—f3

...

Albul ar fi putut dezvolta calul din b1 mutând la c3, însă mutarea 3.Cf3 este mai bună deoarece ea amenință cu luarea pionului e5. Astfel se limitează alegerea mutărilor negrului. În afară de aceasta, calul atacă un câmp central important: d4. Acum negrul trebuie să se gindească la apărarea pionului e5. El are la dispoziție multe posibilități de apărare. Apărarea pionului cu dama prin 2...Df6 sau 2...De7 trebuie să fie părăsită. Fiind la f6, dama ocupă calului negru din g8 câmpul f6. În afară de aceasta, dama, stînd la f6 poate fi amenințată de figurile albe. Albul continuă 3.Cc3 cu amenințarea 4. Cd5. Și mai rău este 2...De7. Dama împiedică ieșirea nebulului din f8 și îngreuiază dezvoltarea ulterioară a figurilor negre. Din aceeași cauză și mutarea 2...Nd6 este slabă. Blocînd pionul d7, nebulul frînează dezvoltarea nebulului din c8 și a turnului din a8. Pionul e5 poate fi apărat cu pionii învecinați. Mutarea 2...f6 este evident slabă. Ea ocupă câmpul

pentru dezvoltarea calului și slăbește zidul de pioni care apără regele negru. După cum se va arăta mai târziu, albul, ca răspuns la 2...f6 poate să sacrifice calul prin 3.C:e5!. Bună este și mutarea 2...d6 („Apărarea Phillidor”). Această mutare întărește pionul central e5. Dezavantajul acestei mutări constă în faptul că închide drumul nebulului f8 și nu atacă centrul albului.

2...

Cb8—c6!

Cea mai bună mutare. Negrul își dezvoltă o figură, își apără pionul și atacă câmpurile e5 și d4.

3. Nf1—c4

Nf8—c5

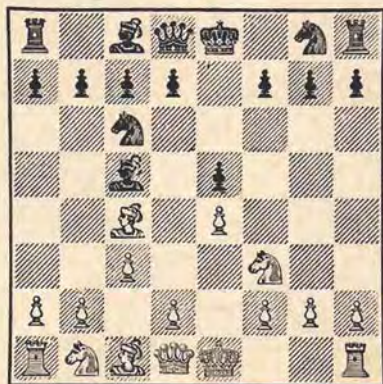
Această deschidere se numește „Partida italiană”. Ambele părți își dezvoltă nebulii și atacă câmpurile d5 și d4. În afară de aceasta, nebulii tîntesc pionii f2 și f7 care sînt apărați numai de regi și din această cauză sînt foarte ușor vulnerabili. De exemplu după 3...Cg8—f6 (această deschidere se numește „Apărarea celor doi cai” urmat de 4.Cf3—g5, negrul are greutate în apărarea pionului f7.

4. c2—c3

...

Scopul acestei mutări nu este greu de ghicit. Albul pregătește

99



mutarea d2—d4, după care el va avea în centru o puternică pereche de pioni d4 și e4. Mutarea directă 4.d4 ar fi dus la pierderea pionului: negrul are trei amenințări pe cîmpul d4, albul numai două. Deci, mutările anterioare ale negrului, care au atacat cîmpul d4 s-au justificat pe deplin. Acum, însă negrul trebuie să se gîndească bine la măsurile pe care trebuie să le ia împotriva amenințării albului de a pune stăpînire pe centru.

În primul rînd trebuie întărit punctul central e5 prin mutarea 4... d7—d6. Să vedem la ce va duce această apărare a centrului.

4... d7—d6
5. d2—d4 Nc5—b6

Continuarea 5...e:d4 6.c:d4 duce la pierderea centrului, lucru ce va fi analizat mai tîrziu.

6. d4:e5!

Rezultă că schimbul pe cîmpul e5 duce la deschiderea coloanei „d”. Albul cîștigă un pion. Dacă 6...d:e5 atunci 7.D:d8+ C:d8 8.C:e5 sau 7...R:d8 8.N:f7. Și mai rău este 6...C:e5 7.C:e5 d:e5 8.N:f7+! (Mai bine decît 8.D:d8+ R:d8 9.N:f7) 8...Re7 9. Db3 Cf6 10.Cd2 Tf8 11.Nc4.

Întărirea centrului prin 4...d6 s-a dovedit nesatisfăcătoare; să încercăm un alt procedeu.

4... Nc5—b6
5. d2—d4 Dd8—e7!
6. d4:e5 Cc6:e5

Negrul poate face o combinație cu atac dublu: 6...N:f2+ 7.R:f2 Dc5+ 8.Ne3 D:c4 9.Cbd2 De6. În schimbul pionului e5 negrul a cîștigat pionul f2, dar cu ce preț! Albul a avut timp să mute nebulun pe cîmpul e3 și calul la d2, luîndu-i-o înainte negrului cu dezvoltarea pieselor. Astfel de combinații legate de pierdere de timp trebuie evitate.

7. Cf3:e5

De7:e5

Nu va duce oare și aici scoaterea prematură a damei în joc la pierdere de timp?

8. 0—0

d7—d6

Întărind la timp punctul e5. Mutarea 8...D:e4? ducea la pierderea damei după 9.Te1.

9. Cb1—d2

Cg8—f6

10. Cd2—f3

De5—h5

Aici dama are o poziție sigură. În continuare negrul face rocada, obținînd un joc bun.

Al doilea procedeu de apărare împotriva ocupării de către alb a centrului tablei, constă în contra-atac.

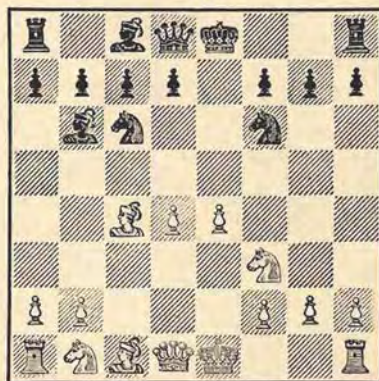
4... 5. d2—d4
6. c3:d4

Cg8—f6
e5:d4

...

În loc să ia pionul, albul putea să atace calul cu mutarea 6.e5. Replica corectă a negrului este un exemplu de luptă pentru centru. Ar fi fost greșit 6...Ce4 din cauza 7. Nd5!. Se impune un contraatac imediat în centru: 6...d5!. După retragerea nebulunului din c4 negrul continuă cu 7...Ce4. Începătorii se feresc de

100



continuarea 7.e:f6 d:c4 8.f:g7, deoarece pionul g7 este foarte amenințator. De fapt, după 8...Tg8, acest pion se pierde repede, negrul are avantaj de un pion și un joc foarte bun.

6...

Nc5—b6?

Poziția negrului pare să nu fie rea. El a dezvoltat trei figuri, atacă pionul e4 și e gata să facă rocada. Dar, această situație bună este aparentă. Albul stăpânește centrul. Figurile negre sînt forțate să ocupe poziții slabe.

7. d4—d5!

Cc6—e7

Tentantă dar slabă este mutarea 7...Ca5. De pe cîmpul a5 calul nu are posibilități de retragere. Țineți minte următoarea regulă: nu se mută figuri pe cîmpuri de unde nu au posibilitatea să plece. Albul va răspunde cu 8.Nd3 și după 9.b4 amenință să ia calul.

8. e4—e5

Cf6—e4

Negrul amenință să ia pionul f2 cu calul, atacînd în același timp dama și turnul. Cine ar putea crede, totuși, că partida este încă de pe acum pierdută de către negru?

9. d5—d6!

c7:d6

10. e5:d6

Ce7—f5

Căutînd să ia pionul d6.

11. Nc4:f7+

Re8—f8

Dacă 11...R:f7 atunci 12.Dd5+ Rf6 13. De5+ Rg6 14.D:e4 Te8 15. Ce5+, Rf6 16.f4 C:d6 17.D:h7 cu amenințarea de șah pe cîmpul g6.

12. Nf7—b3

Ce4:f2

13. Dd1—d5

Dd8—f6

14. Th1—f1

Cf2—g4

15. Cf3—d4! și albul cîștigă.

Jucătorul începător trebuie să analizeze bine poziția din diagrama nr. 100 și să înțeleagă de ce s-a dovedit a fi nefavorabilă negrului.

Cu toate că negrul a avut piese bine dezvoltate, el nu a avut puncte de sprijin în centrul tablei și nu putea să exercite un control asupra acestor cîmpuri, nici chiar asupra pionului d6. Mai jos se va analiza o astfel de poziție cu un pion la d6 și cititorul se va convinge că negrul are un joc acceptabil. După 7.d5 și 8.e5 caii negri sînt obligați să se retragă și prin mutarea 9.d6 albul a pătruns mult înainte, împiedicînd în acest fel dezvoltarea flancului damei. Albul trebuie să păstreze ordinea strictă a mutărilor. Nu merge 7.e5? din cauza 7...d5! și negrul obține o poziție excelentă. Mutarea 7.d5 este bună numai pentru că urmează apoi 8.e5 și 9.d6. Altfel, blocarea nebunului activ cu pionul nu ar avea nici o rațiune.

Să ne mai întoarcem o dată la poziția provenită după mutarea 6.c:d4. Mutarea 6...Nb6 s-a dovedit a fi greșită. Negrul, prin 4...Cf6 a pregătit un contra-atac, dar l-a întîrziat. El a avut posibilitatea să și retragă nebunul fără să piardă timp.

6...

Nc5—b4+!

Albul a atacat pionul e4 și trebuie să se gindească la apărarea lui. Dacă 7.Cc3, atunci 7...C:e4 și apoi 8...d5.

7. Nc1—d2

...

O apărare indirectă a pionului e4. După 7...C:e4 albul recîștigă pionul, făcînd următoarea combinație cu atac dublu: 8. N:b4 C:b4 9.N:f7+ R:f7 10. Db3+ d5 11.Ce5+ Re6 12. D:b4. Desigur că nu toată lumea dorește să ajungă cu regele în centrul tablei, însă după mutările 12...c5 13.Da3 c:d4 14.Cf3 Db6 15.0—0 Rf7 este greu să dovedim că albul este superior.

7...

Nb4:d2+

Este posibil și un contraatac imediat prin 7...d5 8.e:d5 C:d5 9.N:b4 Cc:b4, însă după 10.Db3 situația cai-

lor negri nu este suficient de stabilă. Din această cauză negrul are tot interesul ca în prealabil să facă schimbul de nebuni.

8.Cb1:d2 d7—d5!

În acest fel, negrul distruge centrul albului.

9. e4:d5 Cf6:d5

Negrul a ocupat cîmpul d5, un punct central important. Observați că pionul nu poate alunga calul deoarece albul nu are nici pionul „c”, nici pionul „e”, deci calul a ocupat o poziție solidă, sigură.

10. Dd1—b3 Cc6—e7!

Punctul de sprijin trebuie întărit cu toate mijloacele posibile.

11. 0—0 0—0
12. Tf1—e1 c7—c6

Negrul continuă cu mutările Db6 și Ne6 și aducînd în joc turnul din a8. Apărarea 4...Cf6 s-a dovedit a fi justificată. Negrul a obținut o poziție solidă la adăpostul punctului de sprijin central d5.

Să ne întoarcem încă o dată la poziția din diagrama nr. 99. În locul mutării 4...Cf6, negrul putea juca 4...d6, întărind punctul central e5.

4... d7—d6
5. d2—d4 e5:d4

După cum s-a analizat mai sus, cedarea centrului este forțată. După 5...Nb6 6.d:e5, negrul pierde un pion.

6. c3:d4 Nc5—b6

Șahul pe cîmpul b4, în momentul de față, nu are nici un rost, deoarece după 7.Nd2 N:d2+ 8.C:d2 se dezvoltă figurile albe. Albul poate răspunde și cu 7.Rf1!

Nebunul de la b4 se află în pericol și albul mai amenință 8.d5 și 9.Da4+.

7. Cb1—c3
8. 0—0

Cg8—f6
0—0

Negrul își încheie liniștit dezvoltarea pieselor, pionul d6 a prevenit amenințarea e4—e5. Acum negrul intenționează să ajungă la o egalitate deplină sacrificînd calul prin 9...C:e4 10.C:e4 d5. Memorați această manevră, deoarece se folosește deseori în practică.

9. Nc4—b3
10. Nc1—e3

Nc8—g4
...

101



Poziția din diagrama nr. 101 este deosebit de instructivă și trebuie să fie studiată cu atenție. Dacă negrul joacă 10...N:f3, atunci, pentru a evita pierderea pionului d4, albul este obligat să mute 11.g:f3. Este oare periculoasă această mutare?

Deschiderea zidului de apărare format de pionii din fața regelui este periculoasă dacă figurile albe sînt dispuse pasiv, iar figurile negre sînt pregătite pentru atacarea regelui alb. În cazul de față albul are în stăpînire centrul și figurile sale se găsesc într-o poziție activă. Schimbul pe cîmpul f3 dă albului următoarele avantaje:

1. Pionul g2 se mută pe cîmpul f3, deci centrul albului se întărește. În continuare albul va putea juca

f3—f4. Falanga de pioni d4, e4, f4 poate dezvolta un atac periculos;

2. Coloana „g”, care se deschide după mutările Rg1—h1 și Tfl—g1 poate ușura organizarea atacului asupra rocadei negrului;

3. Albul rămâne cu perechea de nebuni. În poziții deschise doi nebuni sînt de obicei mai puternici decît doi cai sau un nebun și un cal.

Astfel, în momentul de față, luarea pe cîmpul f3 nu dă negrului nici un avantaj. Este mai bine ca el să continue dezvoltarea pieselor.

10...

Dd8—d7

Negrul amenință acum, ca după schimbul la f3, să pătrundă cu dama la h3.

11. Nb3—a4

...

Legînd calul, albul apără în mod indirect pionul d4. La continuarea 11...N:f3 el răspunde cu 12.D:f3 și ar fi greșit răspunsul 12...N:d4 deoarece ar urma 13.N:c6! D:c6 14. N:d4. În afară de aceasta, albul amenință și cu mutarea 12.d5.

11...

d6—d5!

12. e4—e5

Cf6—e4

După ce negrul a pus stăpînire pe punctul de sprijin d5, situația poate fi considerată ca egală.

Deci, ocuparea punctului de sprijin în centrul tablei este necesară pentru desfășurarea corectă a deschiderii. De obicei astfel de puncte de sprijin sînt cîmpurile e5 și d5.

Să mai analizăm cîteva exemple.

În „Deschiderea nebunului”, după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Nf1—c4 Cg8—f6! 3.d2—d3 survine poziția ilustrată de diagrama nr. 102.

Cum trebuie să-și dezvolte mai departe negrul piesele? El poate continua cu 3...Cc6, 4...Nc5 și 5...d6, dezvoltîndu-și figurile și întîrînd punctele e5 și d4. Dar negrul poate

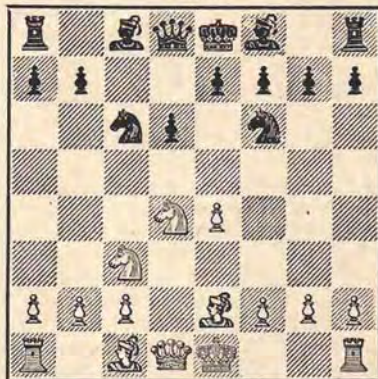
102



urma exemplul albului din poziția din diagrama nr. 99 și poate pregăti ocuparea centrului prin 3...c7—c6. După 4.Cg1—f3 d7—d5 5.e4:d5 c6:d5 6.Nc4—b5+ negrul apără indirect pionul e5 prin mutarea 6...Nd7! cu o poziție mai bună.

În „Apărarea siciliană”, după mutările 1.e2—e4 c7—c5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.d2—d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8—f6 5.Cb1—c3 d7—d6 6.Nf1—e2 se ajunge la poziția din diagrama nr. 103.

103



Și în cazul de față este necesar ca negrul să-și creeze un punct de

sprijin în centru. El joacă 6...e7—e5. Cu toate că mutarea 6...e5 a slăbit punctul d5, care poate fi ocupat de figurile albe, negrul capătă un joc acceptabil.

În „Partida vieneză”, după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cb1—c3 Cg8—f6 3.f2—f4, cel mai bun răspuns al negrului este 3...d7—d5!.

Deci, lupta pentru un punct central de sprijin este una din problemele cele mai importante în desfășurarea deschiderii. Această problemă trebuie să fie rezolvată într-un timp cât mai scurt. Pierderea timpului în deschidere poate să ducă la situația ca unul din parteneri să devanseze pe celălalt în dezvoltarea forțelor. Rămânerea în urmă în ceea ce privește dezvoltarea forțelor poate duce la înfrângere. Să analizăm următoarea partidă.

Spielmann

Flamberg

Turneul de la Mannheim, 1914

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 3. f2—f4 | d7—d5! |

O contralovitură corectă în centru.

- | | |
|----------|--------|
| 4. f4:e5 | Cf6:e4 |
|----------|--------|

Negrul amenință cu 5...Dh4+ și dacă albul răspunde 6.g3 atunci urmează 6...C:g3.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Cg1—f3 | Nc8—g4 |
| 6. Dd1—e2 | ... |

La prima vedere, o mutare slabă care împiedică dezvoltarea nebunului din f1. O astfel de concluzie ar fi fost justă dacă mutarea damei nu ar fi ascuns o dublă amenințare: prima — cîștigarea pionului prin mutarea 7.C:e4 și a doua — 7.Db5+, cu luarea pionului b7. Negrul trebuia să facă schimb pe cîmpul c3 și să-și încheie dezvoltarea pieselor: 6...C:c3 7.d:c3 Ne7 8.Nf4 0—0 9.0—0—0 etc.

- | | |
|-----------|---------|
| 6... | Ce4—c5? |
| 7. d2—d4! | ... |

Negrul considera că această mutare este slabă, deoarece duce la pierderea pionului.

- | | |
|-----------|---------|
| 7... | Ng4:f3 |
| 8. De2:f3 | Dd8—h4+ |
| 9. g2—g3 | Dh4:d4 |

Într-adevăr, negrul a cîștigat un pion, dar cu ce preț! Dama albă a ocupat o poziție de atac, iar figurile albe intră în luptă fără pierdere de timp.

- | | |
|-------------|--------|
| 10. Nc1—e3! | Dd4:e5 |
|-------------|--------|

Negrul a cîștigat un al doilea pion, dar rămîne și mai departe în urmă cu dezvoltarea figurilor.

- | | |
|------------|-------|
| 11. 0—0—0! | c7—c6 |
|------------|-------|

104



Albul și-a scos în joc dama, calul, nebunul și turnul, în timp ce negrul a reușit abia să-și dezvolte numai dama și calul care, în plus, ocupă poziții slabe. O astfel de neglijanță a dezvoltării figurilor nu poate rămîne fără consecințe neplăcute.

- | | |
|-------------|-----|
| 12. Cc3:d5! | ... |
|-------------|-----|

Avînd forțe mai mari, albul joacă energic, fără să mai lase răgaz adversarului să respire.

12... c6:d5
13. Td1:d5 De5—e6

Retragerea damei pe alte cîmpuri nu era mai avantajoasă.

14. Nf1—c4 De6—e4

Amenințată 15.T:c5 sau 15.Td8+.

15. Ne3:c5! și negrul cedează.

Ar fi putut urma 15...D:f3 16.Te1+ Ne7 17.T:e7+, Rf8 18.Td8 mat.

Pentru a evita pierderea timpului, nu trebuie, dacă nu este strict necesar, să se mute de două ori una și aceeași figură, sau să se urmărească un câștig de pion dacă acest lucru favorizează dezvoltarea pieselor adversarului. Adesea începătorilor le place să facă mutările a3, h3, a6, h6. Astfel de mutări pot fi făcute numai în cazul în care ele urmăresc un anumit scop. În caz contrar, ele sînt inutile.

După cum s-a mai spus, de obicei regele este pus la adăpost cu ajutorul rocadei mici sau mari. Regii care au rămas pe cîmpurile e1 și e8 pot fi ușor expuși atacului. Exemple de asemenea atacuri vor fi date în repetate rînduri. După zidul pionilor (pionii f, g, h de pe flancul regelui sau pionii a, b, c de pe flancul damei) regii sînt bine păziți. În același timp rocada aduce în joc unul din turnuri. Din această cauză pierderea dreptului la rocadă în deschidere este de cele mai multe ori dezavantajoasă. Excepție de la această regulă o fac acele deschideri în care pierderea rocadei este legată de schimbul damelor, ca de exemplu în apărarea „Indiana veche”.

Zidul de pioni ai regelui prezintă, după rocadă, o deosebită siguranță atunci cînd pionii se află pe pozițiile lor inițiale. Această poziție nu trebuie să fie slăbită fără o nece-

sitate deosebită, făcîndu-se mutări ca h2—h3, g2—g3, h7—h6, g7—g6.

Atacarea poziției rezultate după rocada adversarului se face adesea cu ajutorul pionilor. Cînd ambii adversari au făcut rocada în aceeași parte, de exemplu au făcut rocada mică și albul va începe atacul prin mutările h2—h4, g2—g4 aceasta duce la slăbirea poziției propriului rege și pot cu ușurință să nimerească sub contraatac negrului. Atunci însă cînd adversarii au făcut rocadele în părți diferite, adică unul a făcut rocadă mică, iar celălalt rocadă mare, atacul de pioni este adesea folosit pe flancul opus deoarece nu mai este legat de slăbirea lanțului de pioni din fața propriului rege.

Apărarea siciliană începe cu mutările 1.e2—e4 c7—c5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.d2—d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8—f6 5.Cb1—c3 d7—d6.

Dacă albul tinde spre ascuțirea jocului, el începe să pregătească rocadă mare: 6.Nc1—g5 e7—e6 7. Dd1—e2 Nf8—e7 8.0—0 0—0. Partida dintre R. Nejmetdinov și M. Taimanov (1951) a continuat cu mutările 9.Cd4—b3 Dd8—b6 10. Ng5—e3 Db6—c7 11.f2—f3 a7—a6 12.g2—g4 (Începutul atacului din ambele părți) 12...b7—b5 13.g4—g5 Cf6—d7 14.f3—f4 Cd7—b6 15.Dd2—f2 Ta8—b8 16.h2—h4 Cb6—a4 17. Ne3—d2 Ca4:c3 18.Nd2:c3 b5—b4 19.Nc3—d2 a6—a5 cu o luptă foarte complicată și ascuțită.

La începutul acestui capitol s-a arătat că în deschidere trebuie dezvoltate cit mai rapid piesele și, în afară de aceasta, să se frîneze, pe cît posibil, dezvoltarea pieselor adversarului. Să analizăm cîteva exemple.

În deschiderea care se numește „**Gambitul damei acceptat**” s-au făcut următoarele mutări: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 d5:c4 3.Cg1—f3 Cg8—f6 4.e2—e3 e7—e6 5.Nf1:c4 a7—a6

În acest caz mutarea 5...a6 nu constituie o pierdere de timp. Negrul vrea să continue cu 6...b5 și apoi 7...Nb7. Pe diagonală mare, nebunul va deține o poziție activă. Albul poate continua dezvoltarea cu 6.0—0, la care poate urma 6...b5 7. Nb3 c5. Este posibil și un alt plan de dezvoltare a albului: 6.a2—a4. În felul acesta albul împiedică mutarea 6...b5

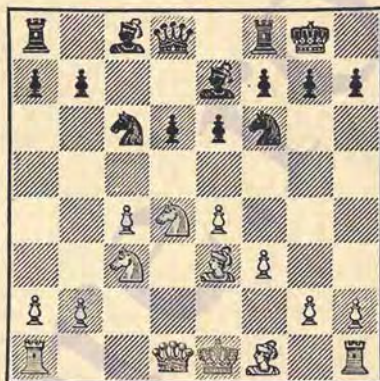
105



În „Apărarea siciliană” se întâlnesc adesea următoarele mutări de început: 1.e2—e4 c7—c5 2.Cg1—f3 d7—d6 3.d2—d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8—f6 5.f2—f3. Ultima mutare a albului poate provoca nedumerirea cititorului. De ce în loc de mutarea 6. Cb1—c3 care duce la dezvoltarea pieselor, albul a recurs la o mutare stranie ca f3, care duce la slăbirea zidului din fața regelui? Albul nu vrea să blocheze cu calul pionul „c”. 5...Cb8—c6 6.e2—c4. Albul a întârziat presiunea asupra importantului punct central d5. 6...e7—e6 7.Cb1—c3 Nf8—e7 8.Nc1—e3 0—0.

Urmărind principiul celei mai rapide mobilizări a forțelor, albul trebuie să continue cu 9.Ne2 și 10.0—0. O abordare mai profundă a desfășurării deschiderii poate sugera un alt plan de dezvoltare. Spre

106



ce tinde negrul în poziția din diagramă? Este clar că el vrea să capete punctul de sprijin d5. Continuând cu 9.Cd4—c2 albul poate opri mutarea d6—d5, deoarece el va avea cinci amenințări asupra cimpului d5, în timp ce negrul are numai patru. Cu toate acestea autorul consideră că trebuie să atragă atenția cititorului asupra faptului că pierderea timpului din cauza dublei mutări a calului și descentralizarea lui sînt excepții de la regulă și pot fi folosite numai dacă există un plan clar al utilității lui.

EXERCIȚII

1. În „Partida italiană” s-au făcut următoarele mutări: 1.e2—e4 c7—c5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—c4 Nf8—c5 4.c2—c3 Cg8—f6 Albul, vînd să prevină varianta 5.d4 e:d4 6.c:d4 Nb4+ 7.Nd2 N:d2+ 8.C:d2 d5, a jucat 5. 0—0. Cum trebuie să continue negrul?

2. Partida care începe cu „Gambitul damei” a avut următoarele mutări: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 e7—e6 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4. Cg1—f3 Nf8—b4 5.Dd1—a4+ Ch8—c6 6. Nc1—g5 h7—h6 7.Ng5:f6 Dd8:f6 8.e2—c3 0—0 9.Nf1—e2 Nc8—d7 10.Da4—c2. Cu piesele negre a jucat Alehin. Găsiți în ce fel a continuat el jocul.

3. „Deschiderea Ponziani” începe cu mutările 1.e2—e4 e7—c5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3. c2—c3. Găsiți continuările corecte pentru negru.

Primul turneu internațional de la Londra

La începutul secolului al XIX-lea, principalele centre ale vieții șahiste erau Parisul și Londra. După moartea renumitului Phillidor, care nu avea adversar, Labourdonnais a devenit cel mai puternic șahist francez, iar Mac Donnel — cel mai bun șahist din Anglia. În anul 1834 la Londra s-au disputat o serie de partide între Labourdonnais și Mac Donnel, care au dovedit superioritatea maestrului francez. După moartea lui Labourdonnais și a lui Mac Donnel s-au evidențiat în Franța St. Aman iar în Anglia — Staunton. Meciul dintre acești doi maeștri a avut loc la Paris și s-a terminat cu victoria categorică a șahistului englez.

În anul 1851, la Londra a fost organizată expoziția industrială internațională. Șahiștii englezi, și în primul rând Staunton, s-au gândit să organizeze în timpul expoziției, un turneu de șah la care să participe cei mai buni jucători din diferite țări. Din Franța au fost invitați St. Aman și Kieseritzky, din Rusia — Petrov, Ianiș și Șumov, din Germania — Lasa, Andersen și Mayet, din Ungaria — Löwenthal și Szen. St. Aman, Lasa, Petrov și Șumov au refuzat să participe, iar Ianiș a întârziat la turneu. Organizatorii au redus atunci numărul participanților la șase-sprezece. La cei șase străini au fost adăugați zece jucători englezi. Fără îndoială, Staunton se număra printre cei mai tari jucători de șah din lume, iar Williams, Wywill, Bird erau considerați ca jucători foarte buni. Restul jucătorilor englezi s-au dovedit a fi necorespunzători unui astfel de turneu internațional.

Trebuie arătat în ce constă diferența dintre cele două feluri de competiții: meci și turneu.

Meciul este o luptă între doi adversari, turneul este un concurs disputat de mai mulți jucători de șah. În prezent, concursurile se organizează după sistemul turneu, adică fiecare participant se întâlnește cu restul participanților la turneu. Turneul de la Londra s-a organizat după alt sistem: cei 16 participanți au fost împărțiți prin tragere la sorți în 8 perechi. Partenerii perechii formate jucau câte trei partide. Remizele erau rejucate. Cei care câștigau câte două partide din trei formau din nou perechi, tot prin tragere la sorți, iar 8 jucători învinși erau eliminați din competiție.

Sortii au căzut ca în primul tur Andersen să joace cu Kieseritzky, iar Williams cu Löwenthal. Kieseritzky și Löwenthal care erau printre cei mai puternici participanți, au fost eliminați din concurs. În cel de al doilea tur, tot prin tragere la sorți s-au întâlnit Andersen cu Szen, Wywill cu Kennedy, Williams cu McLean, iar Staunton cu Horwitz. De data aceasta era considerat învingător acel jucător care câștiga mai multe partide din șapte jucate. Au învins Andersen, Wywill, Williams și Staunton, în al treilea tur, sortii au decis ca Andersen să joace cu Staunton, iar Wywill cu Williams. Au învins Andersen și Wywill. În sfârșit întâlnirea dintre aceștia, în care victoria a fost de partea lui Andersen, a decis pe învingătorul turneului.

Formarea perechilor prin tragere la sorți favoriza neprevăzutul și nu s-a mai practicat după aceea în Europa. Jocul începea la ora 11 și dura fără întrerupere până la 7 seara. Timpul pentru gândire nu era limitat.

Șahiștii englezi jucau fără grabă, iar uni dintre ei, ca Williams de pildă, puteau gândi cite o oră la fiecare mutare.

Învingătorul turneului, A. Andersen, profesor de matematici, a căpătat dintr-odată reputația de cel mai bun jucător de șah din Europa. Andersen avea o memorie excepțională, era dotat cu putere de calcul combinativ iar partidele lui erau presărate cu atacuri tactice frumoase și profund gândite. Stilul partidelor lui Andersen era apreciat foarte mult de cercul larg al amatorilor de șah, spre deosebire de stilul școlii engleze, care era destul de arid. Chiar în Anglia, simpatia publicului era mai curind de partea lui Andersen, decît a lui Staunton. După terminarea turneului Staunton l-a provocat la un meci pe Andersen, însă acest interesant proiect nu s-a realizat.

CAPITOLUL VIII

FINALURILE DE PIONI (continuare)

Slăbiciunea pionilor marginali

Regulile stabilite în capitolul VI cu privire la finalurile de pioni nu sînt valabile pentru pionii din fața turnurilor. Regele părții mai slabe, strîmătorat la marginea tablei găsește salvarea în pat.

107



Remiză

În diagrama nr. 107, la mutare este negrul și el trebuie să-și retragă regele. Dar, după 1...Rb8—a8 (Desigur nu 1...Rc8 2.a7 și albul câștigă) duce la pat mutarea 2.a6—a7. Într-o poziție analogă, însă cu un pion central (diagrama nr. 89) regele negru a fost nevoit să se retragă pe coloana vecină; aici însă îl împiedică marginea tablei. Astfel, unui rege rămas singur îi este suficient să fie lângă cîmpul de

transformare a pionului marginal pentru a avea asigurată remiza.

Poziția din diagrama nr. 108 demonstrează în mod practic slăbiciu-

108



Remiză

109



nea pionului marginal. Albul are un nebun și doi pionii, dar nu poate câștiga! Regele negru nu poate fi îndepărtat din colț, de exemplu: 1.Nd4—e5+, Rb8—a8 2.a6—a7 pat sau 1.Rb6—b5 Rb8—a8 2.a6—a7 Ra8—b7 3.a4—a5 Rb7—a8. Dacă al-

bul ar fi avut un nebul de cîmpuri albe, de exemplu la c4, atunci ar fi cîştigat (regele negru fiind pe a8) prin mutarea 1.Nd5+ Rb8 2.a7+.

Poziția din diagrama nr. 109 duce și ea la remiză. Dacă pleacă calul, se pierde pionul, iar dacă regele alb pleacă pentru a-și apăra pionul pe a6 sau b6, negrul este pat.

Tot remiză ar fi fost chiar dacă calul se afla nu pe cîmpul b5, ci pe c6.

În diagrama nr. 110, regele negru nu are acces spre cîmpul din colț, h8, și cu toate acestea albul nu poate cîștiga.



Remiză



Albul la mutare — cîștigă
Negrul la mutare — remiză

1. Rh5—h6

Rf5—f6!

Negrul nu permite regelui alb să părăsească coloana „h”. Ar fi fost greșit 1...Rg4? 2.h5 Rf5 3.Rg7 și pionul se transformă în damă.

2.Rh6—h7

...

Sau 2.h5 Rf7 și albul este nevoit să joace 3.Rh7.

2...

Rf6—f7

3. h4—h5

Rf7—f8

4. h5—h6

...

Sau 4.Rg6 Rg8 și remiză

4...

Rf8—f7

5. Rh7—h8

Rf7—f8

6. h6—h7

Rf8—f7 pat.

Dacă toate figurile din diagrama nr. 110 s-ar muta în stînga, albul va muta regele în dreapta și va cîștiga, înaintînd cu pionul. Pionul marginal „h” în această poziție limitează mișcările regelui sau chiar îl închide.

În diagrama nr. 111 albul caută în primul rînd să nu permită negrului de a ajunge la h8.

1. Rg6—g7!

Re7—e6

2. h3—h4

Re6—f5

3. h4—h5

Rf5—g5

4. h5—h6

și cîștigă.

1...

Re7—f8!

2. Rg6—h7

Rf8—f7

și remiză, conform analizei precedente. Deci albul a luptat pentru obținerea cîmpului g7.

Trebuie reținut că pentru a obține remiză în lupta împotriva pionului marginal „h” este suficient ca regele negru să ocupe cîmpul f8, iar împotriva pionului alb de pe coloana „a” — cîmpul c8. În lupta împotriva pionilor negri „a” și „h” regele alb trebuie să caute să ocupe cîmpurile c1 și f1.

EXEMPLE

Se dau următoarele poziții :

1. Alb : Rc6 ; negru : Ra5, pa6.

2. Alb : Rh4, p.h2 ; negru : Rf3.

3. Alb : Rc4 ; negru : Rg5, p.h7.

4. Alb : Rb5, pa4 ; negru : Rc3, pa5.

5. Alb : Rb5, pa4 ; negru : Rb3 ; pa5.

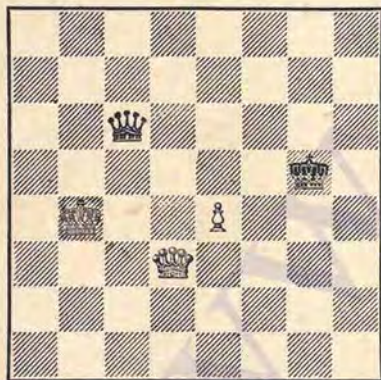
Calculați pentru toate exemplele care va fi rezultatul dacă albul este la mutare și care va fi rezultatul dacă negrul este la mutare. Rezolvați toate exercițiile, mutînd piesele iar apoi, a doua oară, fără să le mutați, însă notați mutările rezolvării lor.

Pozițiile analizate în diagramele nr. 87—96 și 107—111 constituie baza pentru studierea unor finaluri de pioni mai complicate, precum și pentru finalurile cu figuri, care de cele mai multe ori se transformă în finaluri de pioni.

Ele trebuie însușite atât de bine, încât să se poată găsi continuări corecte și rapide pentru ambele părți. Rezolvați cu atenție toate exemplele și exercițiile și verificați dacă nu conțin greșeli. Dacă găsiți greșeli, le mai rezolvați o dată. Nu este indicat să se treacă la studierea materialului următor, dacă cel studiat nu a fost pe deplin însușit.

Însușirea finalurilor de pioni lărgeste mult orizontul jucătorului de șah. El va putea să se descurce în numeroase situații, chiar mai complicate.

112

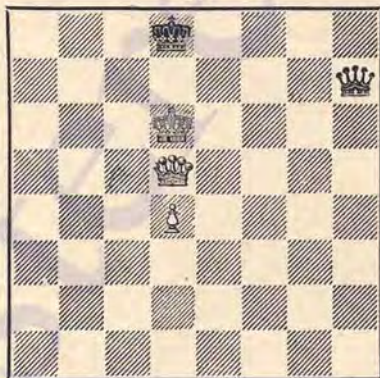


În poziția din diagrama nr. 112 este prezentat un final de dame care, după schimburi, se transformă în final de pioni. Schimbul damelor se poate face pe două căi: 1.Dd3—d5+, și 1.Dd3—b5+. Trebuie calculat în minte rezultatul finalului de pioni care ar rezulta din ambele cazuri.

După 1.Dd3—b5+, Dc6:b5+ 2.Rb4:b5 Rg5—f4 se pierde pionul e4. Un mic calcul ne va arăta că 1.Dd3—

d5+ Dc6:d5 2. e4:d5 Rg5—f6 3.Rb4—c5 Rf6—e7 4.Rc5—c6! (4.d6+ ? Rd7 și remiză) 4...Re7—d8 5.Rc6—d6! (5.d6? Rc8 remiză) duce la o poziție de câștig de tipul celor din diagramele nr. 91 și 92. Din această cauză, finalurile de pioni trebuie însușite la perfecție, ca să nu se facă greșeli în calcularea unor poziții mai complicate.

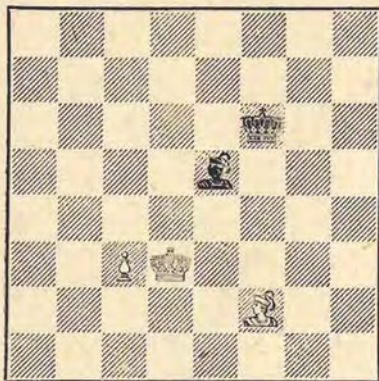
113



Din nou avem un final de dame, pe care negrul poate să-l transforme în final de pioni, schimbând damele prin mutarea 1...Dh7—d7+. Un simplu calcul ne va arăta că după 2.Rd6—e5 Dd7:d5+, 3.Re5:d5 Rd8—d7! se ajunge la remiză. Din această cauză negrul trebuie să treacă imediat la finalul de pioni prin mutarea 1...Dh7—d7+. Dacă însă negrul va juca 1...Dh7—g6+ 2.Rd6—c5+, Rd8—e8 (Este mai bine 2...Rc7) atunci albul trece la un final de pioni favorabil lui și câștigă. Dar cum?

Finalul cu nebuni din diagrama nr. 114 poate fi transformat în final de pioni după mutarea 1.Nf2—d4. Să calculăm mutările 1...Ne5:d4 2. Rd3:d4 (2.c:d4 Re6 3.Rc4 Rd6 remiză) 2...Rf6—e6 3. Rd4—e4 și albul câștigă. Dar calculul nostru nu este dus până la sfârșit. Trebuie luate în considerare și alte răspun-

114



suri ale negrului : 1.Nf2—d4 Rf6—e6 2.Nd4:e5! Re6:e5 3.Rd3—c4 Re5—d6 4.Rc4—d4 și câștigă. Schimbul de nebuni este singurul mijloc de a câștiga, altfel negrul, păstrându-și nebunul, îl va sacrifica pentru pion și va face remiză.

EXERCIȚII

1. Alb : Re4, Tg3, p.d3 ; negru : Re6, Td6.
2. Alb : Re4, Ce3, p.f4 ; negru : Rd6, Ce7.
3. Alb : Re4, Ce3, p.f4 ; negru : Rg7, Ce7.

4. Alb : Re5, Ce4, p.f5 ; negru : Rg8, Ce8.
5. Alb : Rb4, Na6, p.a4 ; negru : Rd7, Ne8.
6. Alb : Rg6, Ce4, p.f4 ; negru : Re7, Nf6, p.g7.
7. Alb : Re3, Te4 g5, p.g2 ; negru : Re6, Tc5, Ne5.
8. Alb : Rf3, Te3, p.f4 ; negru : Rh5, Tc5.
9. Alb : Rf1, Te4, p.f5 ; negru : Rh6, Tc6.
10. Alb : Rc3, Td3, d6, p.c4 ; negru : Ra5, Tf5, g5.
11. Alb : Rc5, De5, p.c4 ; negru : Rd8, Df7.

În toate exemplele de mai sus, la mutare este albul și poate trece în final de pion. Care va fi rezultatul ? Analiza trebuie făcută în minte ; se vor nota apoi mutările, care trebuie controlate pe tablă.

12. Alb : Ra4, Tc4, p.b4 ; negru : Rd7, Te8.

Pentru a opri pionul, negrul trebuie să pătrundă cu regele dincolo de coloana „c”. De aceea el a jucat 1...Te8—c8. Care va fi rezultatul ?

13. Alb : Rc4, Tc5, p.b4 ; negru : Rd7, Te8.

În această poziție negrul a mutat 1...Te8—c8. Calculați urmările continuărilor 2.T:c8 și 2.Rb5.

14. Alb : Re6, pp.c6, d6 ; negru : Re8, Nd3. La mutare, negrul. Poate oare să salveze partida ?

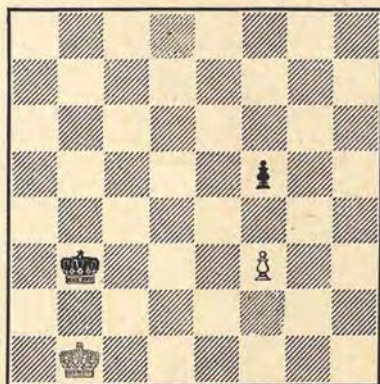
15. Alb : Re4, Ce3, d4, p.d3 ; negru : Rg7, Ne7, Ce7. Cum poate albul să treacă în final de pion și cum se va termina acesta ?

Rege și pion contra rege și pion

În cazul egalității de material, cînd pionii nu sînt liberi, remiza este rezultatul normal. Dacă unul dintre pionii nimereste sub atacul regelui advers și se pierde, atunci survine un final cu un rege și un pion contra unui rege singur. În acest caz, problema părții mai slabe costă în ocuparea la timpul oportun a poziției de remiză.

Nu este greu de observat că în poziția din diagrama nr. 115 regele alb nu poate împiedica pe cel negru să ocupe cîmpul e3 și să captureze pionul alb. Cum trebuie să raționeze cel ce joacă cu piesele albe ? Luarea pionului pe cîmpul f3 duce la crearea poziției

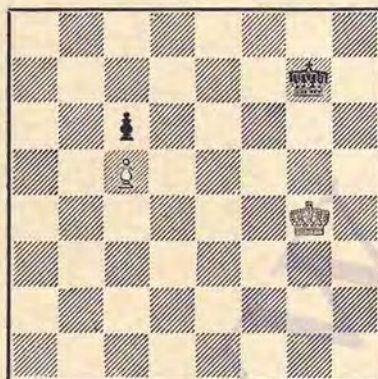
115



în care regele se află în fața pionului pe linia a șasea, fapt care duce pe negru la câștig. Dacă însă pionul alb va fi luat pe cîmpul f4, rezultatul luptei depinde de cine va ocupa opoziția. Se poate trage concluzia că salvarea albului constă în mutarea 1.f3—f4! Apoi va urma 1...Rb3—c3 2.Rb1—c1 Rc3—d3 3.Rc1—d1 Rd3—e3 4.Rd1—e1 Re3:f4 5. Re1—f2! și remiză.

Dacă în diagrama nr. 115 primul mută negrul, atunci el trebuie să joace 1...f5—f4, lucru care-i asigură victoria (regele pe linia a șasea în fața pionului). De altfel se decide și jucînd imediat 1...Rc3 2.Rc1 Rd3 3.Rd1 Re3 4.f4 R:f4 deoarece regele alb nu are timp să obțină opoziția prin mutarea Rf2.

116



În practică se întîlnesc adesea poziții de tipul celei din diagrama nr. 116. Ambii pioni se blochează reciproc. Regii se află alături. În astfel de poziții este avantajos ca regele să fie mutat în față pe linia pionului său și, în măsura posibilităților, să obțină opoziția. Atunci, pe calea învăluirii din flanc, se va ajunge la luarea pionului advers. Dacă mută albul, atunci prin 1.Rg4—g5! el își atunci scopul urmărit: realizează opoziția ajungînd pe li-

nia a cincea, pe aceeași linie cu pionul propriu. Va urma: 1...Rg7—f7 2.Rg5—f5 Rf7—e7 3.Rf5—e5 Re7—d7 (altfel 4.Rd6) 4.Re5—f6! (începutul mutării de învăluire) 4...Rd7—d8 5.Rf6—e6 Rd8—c7 6.Re6—e7 Rc7—b7 7.Re7—d7 Rb7—b8 8.Rd7:c6 și câștigă.

Dacă în poziția din diagrama nr. 116 regele negru s-ar afla pe cîmpul g8, atunci albul nu va putea obține opoziția și nu va reuși să mai facă manevra de învăluire. 1.Rg4—f5 Rg8—f7 2.Rf5—e5 Rf7—e7 etc. sau 1.Rg4—f4 Rg8—f8!.

Unica mutare. Negrul păstrează opoziția de la distanță. La opoziția „de la distanță” numărul cîmpurilor dintre regi este fără soț. Negrul manevrează astfel cu regele, încît dacă este necesar acesta să poată trece de la opoziția depărtată la opoziția apropiată. De aceea nu merge 1...Rf7 pentru că urmează 2.Rf5 și nici 1...Rg7 din cauza 2.Rg5. 2.Rf4—e4 Rf8—e8 3.Re4—d4 Rc8—d8 (Este bine și 3...Rd7, iar ca răspuns la 4.Re4 urmează 4...Re8) și remiză.

Dacă negrul mută, atunci cu ajutorul mutării 1...Rg7—g6! el obține de asemenea opoziția și se află pe aceeași linie cu pionul său. Din această cauză, prin manevra de învăluire, negrul câștigă pionul: 2.Rg4—f4 Rg6—f6 3.Rf4—e4 Rf6—e6 4.Re4—d4 Re6—f5! (începutul manevrei de învăluire) 5.Rd4—c4 Rf5—e5 6.Rc4—b4 Re5—d5 7.Rb4—b3! (mutarea salvatoare) 7...Rd5:c5 8.Rb3—c3! și remiză.

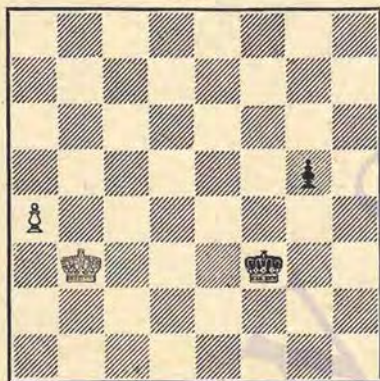
Să mutăm regele alb din diagrama nr. 116 pe cîmpul g3, iar regele negru pe cîmpul g6. Dacă albul mută primul, el joacă 1.Rg3—g4! El obține opoziția, dar nu a ajuns pe linia cincea, acolo unde se află pionul.

1...Rg6—f6 2.Rg4—f4 (manevra de învăluire 2.Rh5 ar fi dus după 2...Re5 la pierderea partidei de către alb) 2...Rf6—e6 3.Rf4—e4 Re6—f6! Singura mutare, dar suficientă pen-

tru a obține remiza. Alte mutări duc la pierderea partidei, deoarece albul realizează opoziția și ocupă linia a cincea. După 3...Rf6 albul nu mai poate juca 4.Rd5.

Dacă fiecare din părți are pionii liberi și drumul lor spre câmpul de transformare nu este ocupat, pionul cel mai avansat poate fi transformat în damă primul. Noua damă începe distrugerea forțelor adversarului. Uneori pionii sînt la o distanță egală de câmpul de transformare, însă unul din ei se transformă dînd șah. Un astfel de caz este dat în diagrama nr. 117.

117



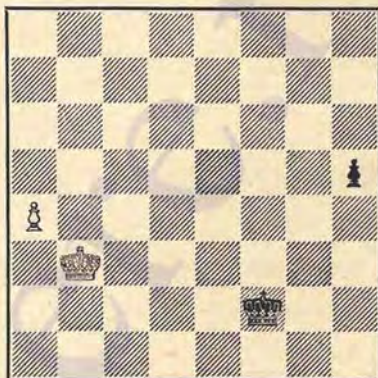
După 1.a4—a5 pionul nu poate fi oprit de regele negru și după trei mutări el va deveni damă. După mutarea de răspuns 1...g5—g4, pionul negru ar fi putut și el să se transforme în damă, însă acest lucru va fi împiedicat de dama albă care a apărut pe câmpul a8, dînd în același timp un șah regelui negru.

În acest moment pionul negru se va afla pe câmpul g2 și se va crea un final de damă contra un pion aflat în dreptul calului de pe penultima linie, final care este cîștigat de alb.

Dacă negrul este la mutare, după 1...g5—g4 el va face o damă pe

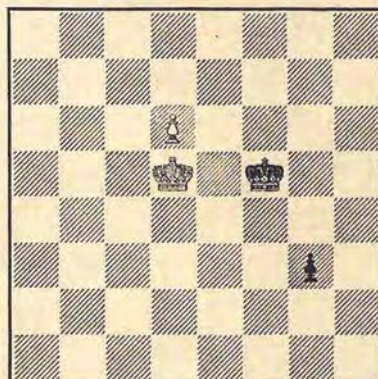
cîmpul g1, iar albul pe a8 și, în același timp, dă șah. Regele pleacă din șah și partida se termină remiză.

118



Să analizăm diagrama nr. 118. 1.a4—a5 h5—h4 2.a5—a6 h4—h3 3. a6—a7 h3—h2 4.a7—a8D Rf2—g1!. O mutare salvatoare. Astfel albul mută Da8—h1 și cîștigă ușor. Acum însă s-a ajuns la un final de damă contra pionului marginal aflat pe linia a șaptea, final care se termină remiză. Dacă negrul va muta primul, dama pe h1 va împiedica

119



Cine mută primul, acela va cîștiga

transformarea pionului alb și negrul va câștiga cu ușurință.

Să analizăm exemplul din diagrama nr. 119.

a) 1...g3—g2 2.d6—d7 g2—g1D 3.d7—d8D Dg1—d1+ 4.Rd5—c6 Dd1:d8.

b) 1.d6—d7 g3—g2 2.d7—d8D g2—g1D 3. Dd8—f8+ Rf5—g4 4.Df8—g8+ Rg4—f3 5.Dg8:g1

120

R. Reti



Remiză, dacă la mutare este albul

Regele negru se află în patratul pionului c6 și poate să-l ia în două mutări, în timp ce regele alb are nevoie de trei mutări pentru a ajunge în patratul pionului h5. Salvarea albului pare imposibilă.

1. Rh8—g7 h5—h4
2. Rg7—f6! ...

Pionul c6 participă indirect la joc. Albul amenință acum cu mutarea 3.Rf6—e7! (sau e6) după care pionul c6 se transformă în damă. De exemplu: 2...h4—h3 3.Rf6—e7 h3—h2 4.c6—c7 Ra6—b7 5.Re7—d7 h2—h1D 6.c7—c8D+, și remiză, sau 2...h4—h3 3.Rf6—e7 Ra6—b6 4.Re7—d6 (Amintiți-vă de diagramele nr. 83 și 84) 4...h3—h2 5.c6—c7 h2—h1D 6.c7—c8D.

2... Ra6—b6

Negrul judecă astfel: în primul rând iau pionul advers „c”, iar apoi avansează pionul „h”.

3. Rf6—e5! ...

Numai această mutare inteligentă salvează jocul albului. Reînnoind

amenințarea 4.Re5—d6 regele alb se apropie pe nesimțite de pionul „h”; alte mutări ar fi dus la pierdere, de exemplu: 3.Re6 Rc6 sau Rf5 h3.

3...

h4—h3

Altfel 4.Rf4 cu câștigarea pionului h4.

4. Re5—d6!

h3—h2

5. c6—c7

h2—h1D

Sau 5...Rb7 6.Rd7 h1D 7.c8D+.

6. c7—c8D și remiză.

La mutarea 1.Rg7 negrul putea juca 1...Rb6. Atunci ar fi urmat 2.Rf6 (cu amenințarea 3.Rg5) 2...h4 3.Re5! Rc6 4.Rf4 etc. Un minunat studiu al marelui maestru Reti. Salvarea miraculoasă a albului este urmarea îmbinării a doi factori: intrarea în patrat și susținerea propriului pion liber.

121

H. Rinck



Albul câștigă dacă este la mutare

Studiul lui H. Rinck amintește prin idee, de cel al lui Reti. Rezolvarea lui nu trebuie să prezinte greutatea cititorului.

1. a3—a4

Ra2—b3

2. a4—a5

Rb3—c4

Amenințând 3...Rb5 cu luarea pionului „a”.

3. a5—a6

Rc4—d3!

Ca și în studiul precedent, manevra regelui asigură înaintarea pionului „f” și transformarea lui în damă. La mutarea 4.Rg3 urmează

4...Re3 5.a7 f2 6.Rg2 Re2, iar la mutarea 4.Rg1 negrul răspunde cu 4...Re2 și 5...f2+.

4. a6—a7! f3—f2
5. a7—a8D f2—f1D
6. Da8—a6+

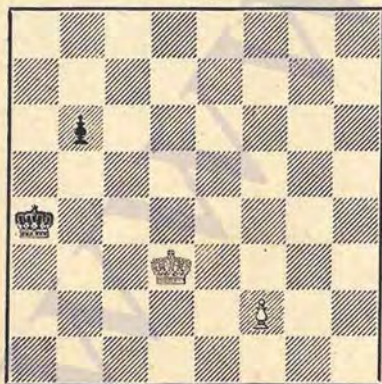
și albul câștigă dama.

Peregrinarea regelui negru Rb3—c4—d3 s-a dovedit a nu fi norocoasă. Dar nu putea oare negrul să se salveze mutînd 2...Rb3—c3, de exemplu: 3.a5—a6 Rc3—d2! și regele negru, evitînd cîmpul periculos d3, asigură trecerea pionului, deoarece la 4.Rg3 urmează 4...Re3, iar la mutarea 4.Rg1 urmează 4...Re1. La mutarea 2...Rb3—c3, răspunsul corect al albului este 3.Rh2—g1! (La remiză duce 3. Rg3 Rd4! 4.a6 Re3 5.a7 f2) și dacă 3...Rc3—d2 atunci 4.Rg1—f2 (sau f1). Pionul „f” este reținut definitiv, în timp ce pionul „a” înaintează și se transformă în damă.

În poziția din diagrama nr. 122, pionii „b” și „f” sînt liberi, însă amîndoi regii se află în patratul pionilor. 1.f2—f4 Ra4—b5 2.f4—f5 Rb5—c6 3.Rd3—e4 Rc6—d6 duce la o simplă remiză.

122

N. Grigoriev



Albul la mutare, câștigă

1.Rd3—d4!

...

1...

Ra4—b5

Dar regele negru vrea să treacă peste cîmpurile c6 și d7 spre pionul „f”. O altă încercare a negrului de a înainta cu pionul său va fi analizată mai târziu.

2. Rd4—d5!

Rb5—a6!

Trecerea prin cîmpul c6 a fost oprită și negrul încearcă acum să treacă prin cîmpurile a6—b7—c7. După 3.f4 Rb7 4.f5 Rc7 regele negru se mai află în patratul pionului „f”. Este interesantă varianta a doua: 2...Ra4 3.f4 b5 4.f5 b4 5. Rc4! b3 6.Rc3 Ra3. Regele negru este obligat să vină pe un cîmp puțin avantajos: a3. Apoi, în continuare, va urma: 7.f6 b2 8. f7 b1D 9.f8D+ Ra4 (sau 9...Ra2 10.Da8 mat) 10. Da8+ Rb5 11.Db8+, cu cîștigarea damei.

3. f2—f4

Ra6—b7

4. f4—f5

Rb7—c7

5. Rd5—e6!

...

Barînd din nou trecerea regelui negru. La remiză duce 6.f6 Rd7.

5....

Rc7—d8!

Luptă aprigă! La 6.f6 urmează 6...Re8 7.f7+, Rf8 și negrul a obținut remiza. Pionul b6 amenință de asemenea să pornească înainte.

6. Re6—f7!

...

Mutarea de cîștig. Regele alb ajungînd la g7 va susține înaintarea pionului „f”. Regele negru, printr-o manevră iscusită, a fost atras pe un cîmp neavantajos: d8 și pionul se transformă în damă cu șah și întrecînd pionul negru „b”.

6...

b6—b5

7. Rf7—g7

b5—b4

8. f5—f6

b4—b3

9. f6—f7

b3—b2

10. f7—f8D+ și câștigă.

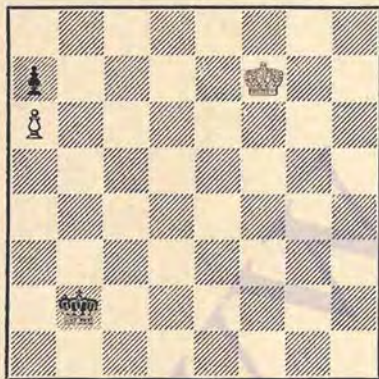
Iată varianta a doua :

- | | |
|------------|--------|
| 1. Rd3—d4 | b6—b5 |
| 2. f2—f4 | b5—b4 |
| 3. f4—f5 | b4—b3 |
| 4. Rd4—c3! | Ra4—a3 |
| 5. f5—f6 | b3—b2 |
| 6. f6—f7 | b2—b1D |
| 7. f7—f8D+ | |

și câștigă, după cum s-a arătat în analiza celei de a doua mutări a negrului. Albul dă mat sau câștigă dama.

Cititorul trebuie să studieze cu atenție minunatul studiu al lui Grigoriev, deoarece manevrele regelui alb, care duc la câștig, se întâlnesc deseori în finalurile de pioni. Încercați să rezolvați studiul, fără să vă uitați în carte, iar apoi a doua oră fără să mutați piesele.

123



Poziția din diagrama nr. 123 a survenit într-o partidă. Nu este greu să calculăm că regele alb câștigă pionul a7. După cum s-a demonstrat mai sus, pentru remiză

este suficient ca regele negru să ocupe câmpul c7 sau c8. În partidă a urmat: 1.Rf7—e6 Rb2—c3 2.Re6—d6 Rc3—d4 3.Rd6—c6 Rd4—e5! 4. Rc6—b7 Re5—d6 5.Rb7:a7 Rd6—c7 și remiză. Însă după cum a arătat I. L. Maizelis, manevrând corect cu regele, albul ar fi câștigat.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Rf7—e6 | Rb2—c3 |
| 2. Re6—d5! | ... |

Împiedicînd astfel regele negru să ocupe câmpul e5.

- | | |
|-----------|--------|
| 2... | Rc3—b4 |
| 3. Rd5—c6 | Rb4—ab |
| 4. Rc6—b7 | Ra5—bb |
| 5. Rb7:a7 | Rb5—c6 |
| 6. Ra7—b8 | |

și pionul se transformă în damă.

EXERCIIII

1. Alb : Rc7, p.e5 ; negru : Ra6 p.g4. Albul la mutare. Poate oare să câștige ?
2. Alb : Rc6, p.b4 ; negru : Ra7, p.a6. Albul mută. Poate oare să câștige ?
3. Alb : Rf4, p.d3 ; negru : Rb3, p.d4. Să se arate că cel care mută primul câștigă.
4. Alb : Rd3, p.g5 ; negru : Re5, p.f7. Mută albul. Poate oare să obțină remiză ?
5. Alb : Rb7, p.e4 ; negru : Rh7, p.e6. Ce rezultat va fi dacă mută albul. Dar dacă mută negrul ?
6. Rezolvați studiul lui J. Dedrie : Alb — Rc2, p.b2 ; negru — Rf6, p.a4. Albul mută și câștigă.
7. Alb : Re4, p.b4 ; negru Ra8, p.b6. Stabiliți care este rezultatul în cazul cînd la mutare este albul, apoi dacă negrul este la mutare.
8. Demonstrați că în poziția lui Grigoriev : Alb — Rg8, p.a2 ; negru — Rg6, p.a3, albul face remiză chiar dacă este la mutare.
9. Alb : Rf4, p.e2 ; negru : Rg6, p.d4. Mută negrul. Cum se va termina partida ?
10. Alb : Rc6, p.d4 ; negru : Rc7, p.g6. La mutare este albul. Cum se va termina partida ?

Rege și doi pioni contra rege

Avantajul de doi pioni, cu rare excepții, este decisiv. Dacă pionii sînt depărtați unul de altul, ei cîș-

tigă și fără ajutorul regelui. Unul dintre ei merge spre câmpul de transformare în damă, regele ad-

vers pleacă în urmărirea lui, însă în felul acest iese din patratul celuilalt pion.

Doi pioni legați sau chiar dublați (în afară de cei marginali) câștigă fără greutate. De exemplu, în poziția din diagrama 124, albul mută înainte pionul f6: 1.Rg5—f5 Rf7—f8 2.Rf5—g6 Rf8—g8 3.f6—f7! Rg8—f8 4.f4—f5 etc. Singura excepție o constituie următoarea poziție: Alb — Rg6 pp.f5, f6; negru — Rg8. După 1.f6—f7+, Rg8—f8 și 2.Rg6—f6 și 2.f5—f6 duce la pat, iar 2.Rg6—g5 Rf8:f7 duce tot la remiză.

124



Albul câștigă

125



Albul câștigă dacă este la mutare

În poziția din diagrama nr. 125, pionul f4 se pare că este sortit pieirii. Totuși, bazându-ne pe regula patratului, nu este greu să găsim pentru alb mutarea corectă 1.g2—g3!. Acum pionul f4 este apărat, iar pionul g3 nu poate fi luat deoarece această luare ar scoate regele negru din patratul pionului f4 și acesta se transformă în damă. Astfel, doi pioni liberi dispuși pe două coloane alăturate se apără reciproc de atacul regelui advers. Astfel de pioni se numesc legați.

Unele greutăți create în poziția din diagrama nr. 126 se datorează

126

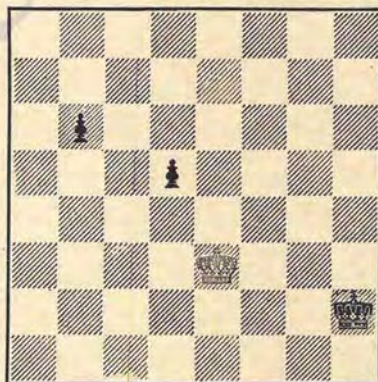


Albul câștigă

faptului că albul a înaintat pionul „h”, în loc de pionul „g”: acum regele alb nu poate fi apropiat din cauza patului. Singura cale care duce la câștig este trecerea în final cu un singur pion, care duce la câștig: 1.Rh5—g5 Rh8—g7 2.h7—h8D+! Rg7:h8 3.Rg5—h6 etc.

În diagrama nr. 125 s-a arătat cum doi pioni legați se apără reciproc atunci când sînt atacați de regele advers. Acum să clarificăm cum stau lucrurile cînd pionii sînt izolați.

127

Albul la mutare — remiză
Negrul la mutare — câștigă

Regele negru se află departe, dar nu reușește să vină în ajutorul pionilor săi. Avînd prima mutare, albul joacă 1.Re3—d4 b6—b5 2.Rd4:d5 și apoi ia cel de al doilea pion. Dacă la mutare este negrul, atunci ambii

pioni se apără singuri împotriva atacului regelui alb.

- 1... b6—b5!
2. Re3—d4 b5—b4!

O apărare indirectă a pionului d5. Luându-l, regele se află în afara patratului pionului b4. Pe de altă parte, se îngreuiază apropierea spre pionul b4; pentru a-l ataca, regele alb trebuie să folosească trei mutări.

3. Rd4—d3 Rh2—g2
4. Rd3—c2 d5—d4!

Aceeași manevră ca și la mutarea a doua. La mutarea 5.Rb3 va urma 5...d3, iar la 5.Rd3 urmează 5...b3 și pionii sînt din nou inaccesibili. Negrul putea câștiga și prin manevra 4...Rf3. După 5.Rb3 Re2, pionul d4 se transformă în damă.

În felul acesta, pionii izolați, despărțiți numai de o coloană, se apără indirect și reciproc. Să mutăm în diagrama nr. 127, pionul d5 pe cîmpul f5. În acest caz pionii se transformă în damă, fără ajutorul regelui: 1...b5 2.Rf4 b4 3.Re3 f4+ 4.R:f4 b3.

Să mai notăm următoarele poziții de remiză:

1. Alb : Rd5, p.f7, h5 ; negru : Rh7. După 1...Rg7 2.Re6 Rf8! atît 3.Rf6 cît și 3.h6 duc la pat.

2. Alb : Rh7, pp.f6, h6 ; negru : Rf7. Dacă albul este la mutare, atunci este remiză : 7.Rh8 Rf8 2.Rh7 Rf7. Dacă mută negrul înții, atunci pierde, deoarece după 1...R:f6 urmează 2.Rg8.

3. Alb : Rf3, p.d4, d5 ; negru : Re7. Dacă 1.Re4 ? atunci 1...Rd6 și remiză. Câștigă mutarea 1.Rf4!.

EXERCITII

1. În poziția din diagrama nr. 128, pionul alb e7 se pierde. Cu toate acestea albul câștigă. El poate obține victoria prin trei variante. Găsiți-le.

128



2. Într-o partidă a survenit următoarea poziție : Alb — Rd6, pp.a7, b5, b6 ; negru — Ra8. Albul a acceptat remiza. A procedat oare bine ?

Rege și doi pioni contra rege și un pion

Rezultatul depinde de dispoziția pionilor și de măsura în care regii sînt activi. De obicei, avantajul unui pion duce la victorie.

Să analizăm înții lupta a doi pionii legați împotriva unui pion care nu este liber.

Albul se salvează prin 1.g2—g3! și acum atît 1...f:g3 2.Rg2 cît și 1...Rf5 2.g:f4 R:f4 3.Rf2 duc la remiză. Este greșit ca după 1.g3 Rf5 să se joace 2.Rf2? deoarece urmează 2...Rg4! 3.g:f4 R:f4 și negrul câștigă. Se poate juca însă 2.Rg2 Rg4 3.g:f4 R:f4 4.Rf2.

Dacă negrul mută primul, atunci el joacă 1...g5—g4 2.g2—g3 f4—f3. Negrul a obținut așa-numitul pion

129



130



trecut apărat, fapt care asigură întotdeauna câștigul.

Poziția din diagrama nr. 130 este tipică și se întâlnește adesea în jocul de șah. Ea trebuie să fie studiată cu multă atenție.

Negrul fiind la mutare, sacrifică pionul și obține pe această cale remiza.

1... f6—f5+!
2. e4:f5+ Rg6—f6

Pionul f5 pierzându-se, survine o poziție de remiză. Albul, fiind la mutare, trebuie să prevină acest sacrificiu temporar al pionului. Se pare că mutarea 1.f4—f5+, este bună, însă aceasta duce numai la remiză. Negrul va răspunde 1...Rg7. Manevra de învăluire prin partea dreaptă nu reușește: Rh5 Rh7. Schimbul de pioni după 2.Rf4 Rf7 3.e5 f:e5+ 4.R:e5 Re7 duce la un final de remiză. Rămâne încercarea de învăluire prin partea stângă. Dar, după 1.f5+ Rg7 2.Rf3 Rf7 3.Re3 Re7 4.Rd4 Rd6 sau 4.Rd3 Rd7! (Negrul obține opoziția depărtată, între regi fiind un număr de cimpuri impar) 5.Rd4 Rd6 învăluirea nu reușește. De aici se vede că mutarea importantă f4—f5 trebuie păstrată până se ajunge la situația favorabilă.

1. Rg4—f3 Rg6—f7

După 1...f5 2.e5 pionul trecut apărat asigură câștigul. Contraatacul 1...Rh5 2.Re3 Rg4 nu reușește deoarece urmează 3.f5! Rg5 4.Rd4 Rf4 5.Rd5 și apoi 6.Re6.

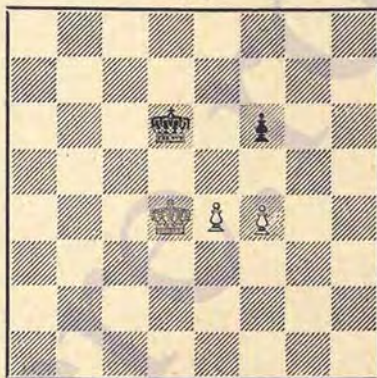
2. Rf3—e3 Rf7—e6
3. Re3—d4 Re6—d6

La altă mutare albul va începe învăluirea din flanc cu mutarea 4.Rc5.

Iată când a sosit momentul pentru această mutare importantă. Ea este decisivă, deoarece albul obține acum opoziția.

4... Rd6—c6

131



Sau 4...Re7 5.Rc5! Rd7 6.Rd5, cu manevra de învăluire care duce la câștig.

5. e4—e5!

Din nou o mutare făcută la momentul oportun. Regele negru s-a îndepărtat în stînga și după schimb regele alb caută să avanseze.

5... Rc6—d7

Sau 5...f:e5+, 6.R:e5 și apoi 7.Rf6

6. e5—e6+

După 6.e:f6 Re8 7.Rd5 Rf8 8.Re6 Re8 9.f7+ Rf8 urmează pat, atît după 10.Rf6 cit și după 10.f6. După cum s-a mai spus, acest caz este o excepție de la regula generală care spune că pionii alăturați câștigă.

6... Rd7—d6
7. Rd4—c4

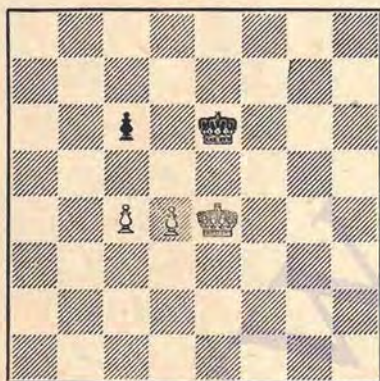
Se câștigă și prin 7.e7 R:e7 8.Rc5! cu învăluirea de flanc.

7... Rd6—c6
8. Rc4—b4 Rc6—d6
9. Rb4—b5 Rd6—c7
10. Rb5—c5 Rc7—c8
11. Rc5—c6 etc.

Manevra care duce la câștig pentru alb, din diagrama nr. 130, este

alcătuită din trei etape. Prima — mutarea regelui pe flancul în care este posibilă învăluirea, a doua — ocuparea opoziției cu ajutorul mutării pionului care blochează și în sfârșit, a treia — învăluirea din flanc sau înaintarea pionului datorită poziției favorabile. Această înaintare a pionului duce la crearea unui pion trecut apărut sau la un final de pioni câștigător. Dacă una din verigile manevrei lipsește, nu se poate câștiga partida. Inșușindu-și mecanismul luptei din exemplul din diagrama nr. 130, cititorul va putea găsi continuări corecte și în alte poziții analoge. Să analizăm, de exemplu, poziția din diagrama nr. 132

132



Albul câștigă

Dacă la mutare este negrul, atunci el trebuie să joace 1...Rf6 deoarece după 1...Rd6 2.Rf5 Rd7 3.c5 albul începe manevra de învăluire din partea dreaptă. La mutarea 1...Rf6 este greșit să se răspundă cu 2.d5? din cauza 2...Re7! cu remiză. Este corect răspunsul 2.Rf4 Re6 3.Rg5 Re7 4.Rf5 Rf7 5.Re5 Re7 6.c5! ș.a.m.d.

Dacă mută albul, atunci totul se decide prin 1.e5! Rf6 2.d5. Poziția a și fost pregătită pentru blocare și străpungere.

Poziția din diagrama nr. 133 este remiză, deoarece după 1.Re4 Re6 2.c5 Rf6! străpungerea 3.b5 c:b5 4.Rd5 duce după 4...Re7 numai la remiză. Încercarea de învăluire pe

133



Remiză

134



flancul stâng 1.Rc3 Rc7 2.Rb3 Rb7 3. Ra4 Ra6 4.c5 Ra7 5.Ra5 Rb7 este ineficace, deoarece este împiedicată de marginea tablei.

În poziția din diagrama nr. 134 trebuie calculat rezultatul luptei în cazul în care albul sau negrul este la mutare, fără să se mute piesele.

a) prima mutare o are albul:

1. g5—g6 Rg8—h8

Este bine și 1...h:g6 2.h:g6 Rh8 și remiză. Continuarea 2.R:g6 duce la o simplă remiză deoarece albul rămîne cu pionul din fața turnului.

2. g6—g7+ ...

Mutarea 2.g:h7 duce la pat.

2... Rh8—g8

3. Rh6—g5 Rg8:g7

și remiză.

b) prima mutare o are negrul:

1... Rg8—h8

2. g5—g6 Rh8—g8

Nu schimbă cu nimic situația mutarea 2...h:g6 3.h:g6.

3. g6—g7

Rg8—f7

4. Rh6:h7

și albul câștigă.

Toată analiza trebuie făcută în minte. Așadar, mutarea pionului la g6 duce la realizarea scopului, când regele negru se află pe cîmpul h8 și nu pe cîmpul g8.

135



136



Albul câștigă

Pe baza rezolvării exemplului precedent, nu este greu de înțeles metoda care duce la câștig în diagrama nr. 135, indiferent de cine este la mutare. Pionii „g” și „h” trebuie înaintați pe cîmpurile g5 și h5 astfel încît în acel moment regele negru să se afle pe cîmpul h8. Acest lucru se întîmplă după 2, 4, 6 mutări, cu alte cuvinte, după un număr de mutări cu soț. Deoarece pionii se află pe cîmpurile inițiale, numărul mutărilor depinde de acela care joacă cu piesele albe, de exemplu : 1.h2—h4 Rh8—g8 2.g2—g4 Rg8—h8 3.h4—h5 Rh8—g8 4.g4—g5 Rg8—h8 (Scopul a fost atins) 5.g5—g6 ș.a.m.d. Dacă prima mutare, în diagramă, o are negrul, atunci după 1...Rh8—g8 se impune ca pionii să fie plasați pe cîmpurile g5 și h5 într-un număr de mu-

tări fără soț : 2.g2—g4 Rg8—h8 3.g4—g5 Rh8—g8 4.h2—h3! Rg8—h8 5.h3—h4 Rh8—g8 6.h4—h5 Rg8—h8 7.g5—g6.

EXEMPLE :

1. Alb : Rf3, p.d3 ; negru : Rf5, pp.d5, e5.

2. Alb : Rd4, pp.b4, c4 ; negru : Rd6, p.b6.

3. Alb : Re3, p.f3 ; negru : Re5, pp.f5, g5.

4. Alb : Rd3, pp.e3, f3 ; negru : Re5, p.f5.

5. Alb : Re4, pp.f4, g5 ; negru : Re6, p.g6.

Stabiliți, în toate exemplele, rezultatele în cazul că prima mutare o are albul, apoi negrul.

La analizarea poziției din diagrama nr. 130 s-a arătat că formarea unui pion trecut apărat duce de cele mai multe ori la câștigarea partidei. Să analizăm cîteva exemple.

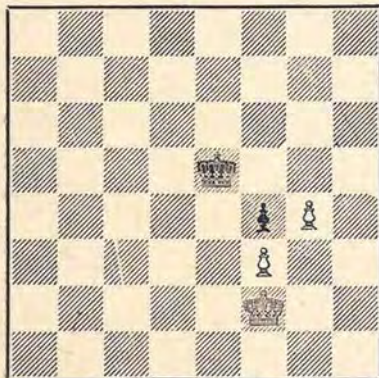
Poziția din diagrama nr. 136 este câștigătoare pentru alb dacă se va găsi o manevră foarte puțin complicată.

Cînd regele alb va ocupa cîmpul e2, regele negru va fi obligat să ocupe cîmpul d4, altfel albul câștigă prin Re2—d3, Rd3—d4, e4—e5 și Rd4—e4. Pe de altă parte, cînd regele alb se va afla la h3, regele negru va fi obligat să ocupe cîmpul g5. Astfel de cîmpuri se numesc „cîmpuri corespondente”.

Nu este greu de înțeles că regele negru nu va reuși să ocupe la timp unul din aceste cîmpuri dacă albul va juca 1.Rf2—f1! La 1...Rf6 va urma 2.Re2 Re5 3.Rd3, iar la 1...Rd4 va urma 2.Rg2 Re5 3.Rh3 Rd4 4. Rg4.

Manevra de așteptare care duce la câștig, din exemplul anterior, nu duce la victorie în exemplul din diagrama nr. 137, deoarece regele negru ajunge la timp pentru a-și apăra flancurile : 1.Rf2—f1 Re5—e6! 2.Rf1—e2 Re6—e5 3.Re2—d3 Re5—d5! 4.Rd3—c3 Rd5—c5 sau 2.Rf1—g2 Re6—f6 3.Rg2—h3 Rf6—g5 și marginea tablei împiedică regele alb să învâluie din flanc regele advers.

137



Remiză

Să facem o altă încercare.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Rf2—e2 | Re5—d4 |
| 2. Re2—d2 | Rd4—c4 |
| 3. Rd2—c2 | Rc4—d4 |
| 4. Rc2—b3 | Rd4—d5! |

Numai prin această mutare negrul se salvează.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. Rb3—b4 | Re5—d4! |
|-----------|---------|

Regele negru obține opoziția orizontală (b4—d4, a4—c4) și în același timp nu părăsește patratul pionului „g”.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Rb4—a3 | Rd4—e3! |
|-----------|---------|

7. g5 R:f3 8.g6 Re2 9.g7 f3 10.g8D f2 11.Dg2 Re1 12.De4+ Rf1 13.Rb2 Rg1 remiză.

S-ar părea că manevra Rd4—e3 ar salva pe negru și la 4...Rd4 5. Rb4, însă după 5...Re3 6.g5 R:f3 7.g6 Re2 8.g7 f3 9.g8D f2 10.Dg2 Re1 11.Rc3! f1D albul dă mat cu 11.Dd2. Iată din ce cauză regele alb trebuie împins pe linia „a”.

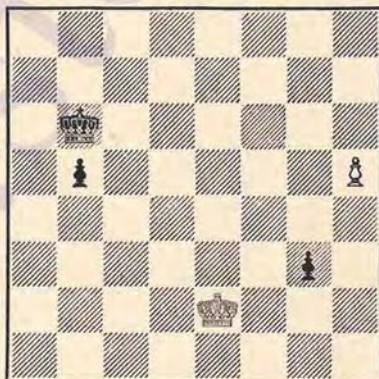
Dacă partea mai puternică are doi pioni legați, iar cealaltă parte are un pion care nu este liber, ca de exemplu în poziția: Alb : Rf5, p.e5; negru — Rf7, pp.g5, h6, câștigarea partidei este simplă. Pionii

legați se apără reciproc și regele negru se apropie de pionul alb și-l ia după ce a îndepărtat regele advers prin avansarea pionilor săi.

Tot în felul acesta partea cea mai puternică câștigă în poziția: Alb — Rb4, p.g4; negru: Rc6, pp. b5, d5.

În primul rînd negrul aranjează pionii în poziția de apărare reciprocă. 1...d5—d4 2.g4—g5 Rc6—d5 și după aceea regele se apropie de pion, care nu mai poate fi apărat. Dacă albul este la mutare, atunci el, joacă 1.g4—g5! Regele negru trebuie să plece spre flancul regelui și nu are timp pentru mutarea d5—d4. Va urma: 1...Rc6—d6 2.Rb4:b5 Rd6—e6 3.Rb5—c5 Re6—f5 cu remiză.

138



Negrul la mutare — remiză

În poziția din diagrama nr. 138, pionul „h” nu poate fi ajuns de regele advers. Înaintarea pionului din g3 nu ajută la nimic; el va fi luat de regele alb și de aceea negrul poate conta numai pe avansarea propriului pion „h”. Cu toate că pionul „h” se află în patratul regelui alb, după 1...b4 2. Rd3 b3 3.Rc3, pionul g3 rezistă și în două mutări se transformă în damă. Dar și înaintarea pionului „b” nu salvează pe

negru. 1...b4 2.h6 b3 3.h7 b2 4. h8D b1D 5.Db8+ și dama neagră se pierde.

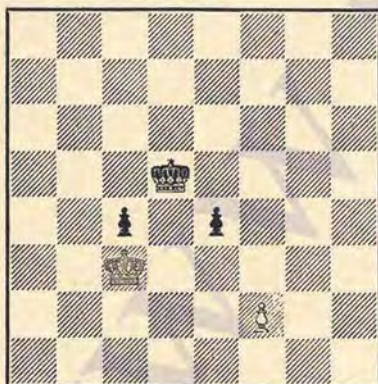
Cu toate acestea negrul ajunge la remiză, folosind o metodă des întâlnită în finalurile de pionii. El trebuie să câștige un tempo. Acest lucru se va realiza dacă pionul „h” se va transforma în damă cu șah simultan și în acest scop regele alb este atras pe prima linie.

- | | |
|------------|----------|
| 1... | g3—g2 |
| 2. Re2—f2 | b5—b4 |
| 3. h5—h6 | b4—b3 |
| 4. h6—h7 | b3—b2 |
| 5. h7—h8D+ | g2—g1D+! |
| 6. Rf2:g1 | b2—b1D+ |

și remiză.

Nu este greu să ne convingem că negrul putea să-și transforme pionul „h” în damă chiar mai de vreme, la mutarea a doua, a treia sau a patra.

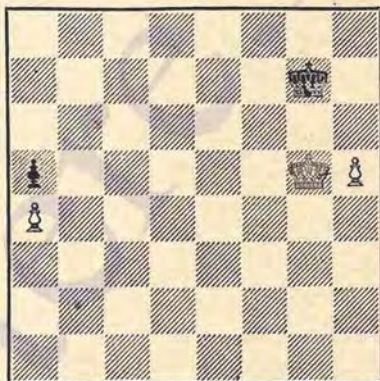
139



Dacă pionii sînt dispuși ca în diagrama nr. 139, câștigul se realizează pe o cale destul de simplă. Pionul liber înaintează sub acoperirea regelui: 1...Rd5—c5 2.Rc3—c2 Rc5—d4 3.Rc2—d2 c4—c3+ 4.Rd2—c2 Rd4—c4 5.Rc2—c1 Rc4—d3 6.Rc1—d1 c3—c2+ 7.Rd1—c1. Acum negrul are două variante care duc la câș-

tig: sau 7...Rd3—e2 8.Rc1:c2 Re2:f2 și pionul „e” se transformă în damă, sau o variantă de efect mai mare: 7...Rd3—c3 8.f2—f3 (Continuăm pe 8.e:f3 pat) 8...e4—e3! 9.f3—f4 e3—e2 și mat la mutarea următoare.

140



Remiză

Este de presupus că în poziția din diagrama nr. 140 albul poate câștiga folosind aceeași metodă ca și în cea din exemplul precedent. Regele alb sacrifică pionul „h” și se îndreaptă spre pionul a5. După pierderea pionului „h” pionul a5 merge sigur spre cîmpul de transformare. Dar acest pion „a” este din fața turnului iar la pag. 108 s-a arătat că în lupta cu pionul marginal este suficient ca regele părții mai slabe să fie în vecinătatea cîmpului de transformare. Astfel, trebuie calculat dacă regele negru poate ajunge la timp pe cîmpul c8.

Autorul a atras în repetate rînduri atenția asupra necesității antrenării tehnicii calculului mental, pentru care recomandă studierea tuturor exemplurilor și a exercițiilor mai înalte pe tablă, apoi fără să se mute piesele și, în sfîrșit, fără tablă.

Unui cititor antrenat îi va fi simplu să facă în minte calculul

unei manevre care presupune șapte mutări. Regele alb are nevoie de șase mutări pentru luarea pionului a5. La a șaptea mutare se va juca 7.Ra5—b6 pentru a deschide drum pionului „a” și pentru a cuceri cîmpul b7. Unde se va afla regele negru în acest moment? Pentru luarea pionului h5 este nevoie de două mutări și apoi de pe cîmpul h5 regele trebuie să se îndrepte spre cîmpul c8. Manevra h5—g6—f6—e6—d7—c8 va necesita cinci mutări. Deci, după a șaptea mutare a albului Ra5—b6 regele negru se va afla de pe acum pe cîmpul c8 și partida se va termina remiză. Făcînd tot calculul în minte, trebuie să controlați corectitudinea pe tabla de joc. Menționăm între altele că un alt drum al regelui: h5—g6—f6—e6—d6 ar fi dus la pierdere, deoarece regele negru nu ar fi putut ocupa la timp cîmpul c8. Mutările 1.h6+ Rh7 2.Rh5 Rh8 nu schimbă rezultatul, lucru de care trebuie să se convingă cititorul singur.

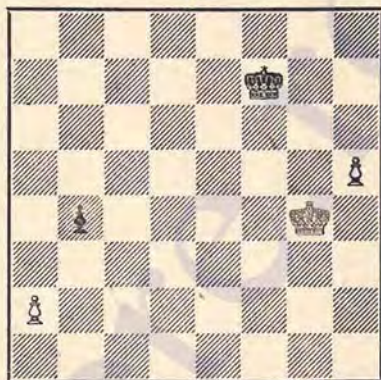
Dacă în diagrama nr. 140 pionul „h” va fi deplasat de pe cîmpul h5 pe cîmpul h4, atunci negrul pierde. Deplasarea regelui de la h4 la c8 va necesita tot cinci mutări, dar pentru luarea pionului „h” va trebui să se piardă trei mutări, deci în total opt mutări. A opta mutare a albului va fi Rb6—b7 și regele negru nu va putea ocupa cîmpul c8.

Negrul va pierde și în cazul în care pionul a5 din diagrama nr. 140 va fi mutat la a6. După luarea pionului a6, regele negru va ocupa, la mutarea a șaptea, cîmpul b7.

Într-o partidă a survenit următoarea poziție: alb — Rg6, pp.a4, h5; negru — Rg7, p.a6. Poate oare negrul să salveze partida? Pe baza analizei făcute, este clar că pe negru îl salvează numai mutarea 1...a6—a5!

Poziția din diagrama nr. 141 a survenit în partida de turneu Alehin-Reti. Acesta din urmă a jucat

141

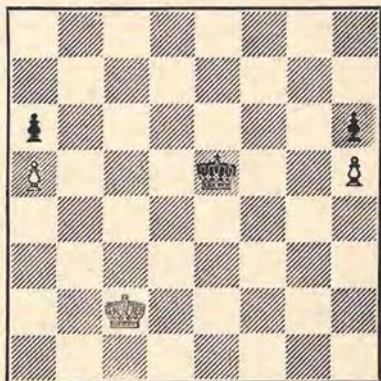


1...Rf7—g7! după care Alehin a acceptat remiza. Controlați în minte și apoi pe tablă dacă Alehin a făcut bine acceptînd remiza. Nu putea oare albul să cîștige înaintînd pionul pînă la h7 sub protecția regelui? De ce Reti a mutat regele la g7 și nu la f6? Trebuie să vă convingeți că dacă negrul ar fi mutat 1...Rf6 albul cîștiga.

După însușirea tehnicii calculului din ultimele două exemple se poate trece la rezolvarea următorului studiu al lui N. Grigoriev.

142

N. Grigoriev



Albul la mutare — cîștigă

La prima vedere se pare că autorul cere imposibilul. În fond regele negru poate lua, la alegere, sau pionul „a”, sau pionul „h”. De exemplu: 1.Rb3 Rd5 2.Rb4 Rd4 (Manevra de învăluire) 3.Rb3 Rc5 etc.

Prima mutare 1.Rc2—d3 care pare a fi bună nu duce la rezolvarea problemei. Negrul va răspunde 1... Re5—d5! 2.Rd3—e3 Rd5—e5 și va opri regele alb pe linia a treia.

Rezolvarea corectă este 1.Rc2—c3! Albul obține opoziția în diagonală și pătrunde cu regele pe linia a patra. Dacă regele negru se va întoarce spre pionul „a”, atunci albul va porni spre dreapta către pionul „h” și invers.

Să calculăm prima posibilitate. Pentru manevra Re5—d5—c5—b5:a5 este nevoie de patru mutări: retragerea regelui — o mutare, mutarea pionului de la a6 la a2 — patru mutări. După nouă mutări, pionul negru se va afla pe cîmpul a2. În acest timp regele alb va efectua manevra Rc3—d3—e4—d5—g6:h6 și va consuma cinci mutări, retragerea regelui — o mutare, transformarea pionului „h” — trei mutări. Astfel, peste nouă mutări regele negru nu va putea ajunge la timp pe cîmpul b1 și albul câștigă.

Calcularea celei de a doua posibilități în care regele negru se îndreaptă spre pionul h5 ne va dovedi că albul își va crea o damă pe cîmpul a8, în timp ce pionul negru va ajunge la h2.

Deci, un atac activ al unuia dintre pionii albi duce la pierderea partidei de către negru. Dar nu poate oare negrul să se apere pasiv, pierzînd un pion cu scopul blocării regelui alb? Este varianta cea mai greu de calculat.

1.Rc2—c3 Re5—f5 2.Rc3—d4 Rf5—f4! 3.Rd4—c5 Rf4—e5 4.Rc5—b6 Re5—d6 5.Rb6:a6 Rd6—c6 (Dacă ar fi lipsit pionii „h” această manevră de blocare ar fi asigurat remiza) 6.Ra6—a7 Rc6—c7 7.a5—a6!

Rc7—c8 8.Ra7—b6 Rc8—b8 și acum a survenit o poziție de tipul celei din diagrama nr. 140. Albul va avea nevoie de șapte mutări pentru luarea pionului h6 și ocuparea cîmpului g7. Negrul va întârzia cu o mutare pentru a ocupa cîmpul f8 și va pierde. Întregul calcul mintal constă în 15 mutări. Recomandăm ca să fie verificat pe tablă și apoi să fie făcut din nou în minte pe diagramă.

143



La poziția din diagrama nr. 143 s-a ajuns în partida dintre Fahrni și Alapin. Mutările aparent bune nu duc la câștig, de exemplu: 1. Rc5—d5 Rc7—c8 2.Rd5—d6 Rc8—d8 3.c6—c7+ Rc8—d8 sau 3.Rd6—c5 Rd8—c7. Dar, dacă la mutare este negrul, atunci el pierde. Ca răspuns la retragerea regelui negru de pe cîmpul c7, albul va juca Rc5—b6 și luînd pionul a6, câștigă fără greutate. Dar cum să cedeze mutarea negrului?

Pentru rezolvarea acestei probleme, se cuvine o analiză mai profundă a poziției din diagrama nr. 143. Dacă regele alb ocupă cîmpul c5, regele negru trebuie să ocupe neapărat cîmpul c7, iar dacă regele alb ocupă cîmpul d6, regele negru trebuie să ocupe neapărat cîmpul c8; în caz contrar, avansarea pionului „c” este decisivă. Să numim cîmpurile c5 și c7, d6 și d8 „cîmpuri corespondente”.

Albul a jucat 1.Rc5—d5. Ce cîmp trebuie să ocupe acum regele negru? De pe cîmpul d5 regele ne-

gru ajunge și pe cîmpul c5 și pe d6. Din această cauză, regele negru trebuie să fie pregătit pentru a ocupa cîmpurile c7 și d8. Singurul cîmp bun pentru aceasta este c8. Deci, cîmpului d5 îi corespunde cîmpul c8, și la mutarea 1.Rc5—d5 este posibil un singur răspuns 1... Rc7—c8. După 1...Rd3—c8 (Sau Rb8) va urma 2.Rd6 Rc8 3.c7. Ca răspuns la 1...Rc7—c8 albul va juca 2.Rd5—c4. Negrul poate răspunde cu 2...Rc8—b8 (Sau 2...Rc8—d8). Nu merge 2...Rc7 deoarece urmează 3. Rc5!. Pînă acum manevrele regelui erau ușor de găsit. Acum însă albul mută 3.Rc4—d4!. Unde trebuie mutat acum regele negru? Este clar că nu la c7 sau a7, deoarece albul va răspunde cu 3. Rd4—c5. Rămîne numai cîmpul c8 și astfel 3...Rb8 (d8)—c8 4.Rc4—d5!. După cum s-a analizat mai sus, cîmpul d5 corespunde lui c8. Ocupînd cîmpul corespunzător, albul îl pune pe negru într-o situație din care nu are ieșire. La mutarea 4...Rc7 se cîștigă cu 5.Rc5, iar la 4...Rb8 (sau d8) se cîștigă cu 5.Rd6.

Deci, albul a cedat negrului mutarea cu ajutorul manevrei Rd5—c4—d4—d5, adică a descris cu regele

un triunghi. Metoda „triunghiului” se întîlnește foarte des în finalurile de pioni.

De ce oare negrul n-a putut descrie cu regele său din c8 un triunghi? Deoarece îl împiedica marginea tablei. Aceasta este cauza principală a pierderii partidei de către negru.

EXERCITII

1. Alb : Rd5, p.f5 ; negru : Rd7, pp.e7, f6.
2. Alb : Rc4, p.e4 ; negru : Rc6, pp.f6, e5.
3. Alb : Rh2, p.g2 ; negru : Rf4, pp.g4, h4.

Care va fi rezultatul în pozițiile de mai sus dacă la mutare va fi albul și care va fi dacă mută negrul?

4. Rezolvați următorul studiu al lui Grigoriev : alb — Rc6, pp.f2, h2 ; negru — Rh3, p.f3. Albul începe și face remiză.

5. Alb : Rf1, p.g2 ; negru : Rg3, pp.f6, h4. În această poziție s-a jucat 1...h4—h3. Poate oare negrul să cîștige? Cum trebuie să joace albul după mutarea 1...h3?

6. Rezolvați studiul autorului : alb : Ra3, pp.a4, b4, g3 ; negru — Rf5, pp.a6, g5, h5. Albul începe și cîștigă.

7. În partida Marshall-Schlechter (1911) a survenit următoarea poziție : alb — Re2, p.h2 ; negru — Rf4, pp.g6, h5. La mutare este negrul. Partida s-a terminat remiză. Considerați rezultatul ca normal și just? Amintiți-vă de analizele diagramelor nr. 134 și 135.

CAPITOLUL IX

ATACUL DUBLU

În capitolul V au fost analizate cazurile în care figurile atacau un obiectiv fix. Atacarea unei piese mobile se dovedește adesea fără rezultat, deoarece piesa atacată se mută pe un alt cîmp.

Este mult mai periculos cînd o figură sau un pion atacă simultan două piese sau doi pioni. Acest procedeu poartă denumirea de atac dublu și este unul dintre cele mai importante în jocul de șah. Atacul dublu duce adesea la pierderea uneia din piesele atacate. Atacul dublu al pionului se numește „furculiță”.

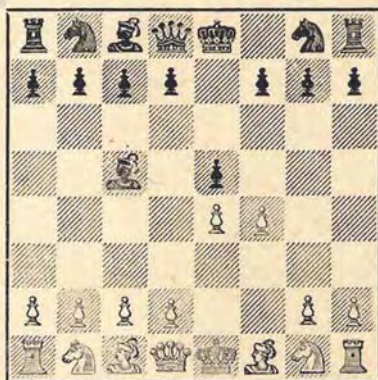
Dama, dacă nu se află la marginea tablei, poate ataca simultan opt piese, turnul — patru, nebunul — patru, calul — opt, pionul (în afara celor marginali) — două. Din această enumerare se vede că pentru executarea atacului dublu cele mai eficiente figuri sînt dama și calul.

Atacul dublu are un efect deosebit atunci cînd una din piesele atacate este regele advers. Șahul dat regelui, combinat cu atacarea simultană a unei alte piese duce adesea la cîștig. Numeroase mutări ale unor deschideri sînt posibile numai datorită faptului că ele conțin o amenințare de atac dublu.

În „Gambitul regelui refuzat”: 1.e2—e4 e7—e5 2.f2—f4 Nf8—c5 ne-

grul lasă în priză pionul e5. Luarea lui duce la pierdere imediată: 3. f4:e5 Dd8—h4+. Atac dublu asupra regelui și pionului. 4.Re1—e2 Dh4:e4 mat sau 4.g2—g3 Dh4:e4+. Din nou un atac dublu asupra regelui și turnului. 5.Dd1—e2 De4:h1.

144



În „Apărarea siciliană”, după 1. e2—e4 c7—c5 este posibilă următoarea variantă: 2.d2—d4 c5:d4 3. Cg1—f3.

Pionul d4 se găsește sub două amenințări — a calului și a damei. Poate oare negrul să nu-l piardă? Da, se poate dacă negrul va găsi un

145



atac dublu legat de şah : Dd8—a5+. De pe cîmpul a5 dama bate și pe cîmpul e5. Jucînd 3...e7—e5 negrul va apăra indirect pionul d4, deoarece luarea pionului e5 va duce la pierderea calului alb.

Ca răspuns la mutarea 3...e7—e5 albul trebuie să continue cu 4.c2—c3 d4:c3 5.Cb1—c3 d7—d6 6.Nf1—c4 și figurile albe vor ocupa poziții amenințătoare, lucru care echilibrează pierderea pionului.

În „Apărarea Caro-Kann“, după 1.e2—e4 c7—c6 2.d2—d4 d7—d5 3.Cb1—c3 d5:e4 4. Cc3:e4 negrul poate răspunde cu 4...e7—e5 pentru ca la mutarea d4:e5 să recîștige pionul prin 5...Dd8—a5+.

După 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—c4 Nf8—c5 4.b2—b4 (Această deschidere, care a fost folosită pentru prima oară de şahistul englez Evans, se numește „Gambitul Evans“) 4...Nc5:b4 5.c2—c3 Nb4—a5 6.d2—d4 e5:d4 7.0—0 Na5—b6 8. c3:d4 d7—d6 survine poziția din diagrama nr. 146.

Conform teoriei şahiste, cea mai bună continuare este aici 9.Cb1—c3 Cc6—a5 10.Nc1—g5! f7—f6 11. Ng5—h4. Negrul poate lua nebulul din c4. Dar după 1...Ca5:c4 va urma 12.Dd1—a4+, Dd8—d7 13.Da4:c4.

În toate aceste exemple dama a atacat regele în diagonală (Dd1—

146



a4+, Dd8—a5+), iar a doua figură pe orizontală. Cu toată simplitatea acestei scheme, jucătorii începători uită deseori de ea.

Într-o partidă s-au făcut următoarele mutări în deschidere : 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 Cg8—f6 3.c4:d5 Cf6:d5 4.Cg1—f3 Cb8—c6 5.e2—e4 Cd5—f6 6. d4—d5.

147



Răspunsul corect al negrului este 6...Cb8. Totuși el a început o combinație bazată pe un atac dublu : 6...Cf6:e4, scontînd numai pe 7.d:c6 D:d1+, 8.R:d1 C:f2+ 9.Re1 C:h1,

însă albul a răspuns cu 7.Nc1—e3. Acum pionul f2 este apărat de nebul și albul amenință să ia calul c6, iar dacă acesta se retrage va urma 8.Da4+ și 9.D:e4. Lovitura dublă pe care sconta negrul a fost zădărnicită de dublul atac al damei albe.

După 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 f7—f6? s-a deschis diagonala h5—e8 și albul poate sacrifica calul. 3.Cf3:e5 f6:e5 (Mai bine era 3...De7 4.Cf3 D:e4+, 5.Ne2 Dc6) 4.Dd1—h5+ Re8—e7 (Sau 4...g6 5.D:e5+ cu atac dublu asupra regelui și turnului h8) 5.Dh5:e5+ Re7—f7 6.Nf1—c4+ Rf7—g6 7.De5—f5 Rg6—h6 8.Df5—f4+ Rh6—g6 9.Nc4—f7 mat.

Până acum am analizat atacurile duble ale damei care încep cu șah. Scopul se atinge și prin atacul dublu executat de două figuri sau de o figură și un pion. După 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 (Partida spaniolă) negrul folosește adesea apărarea 3...a7—a6 lăsând în priză pionul e5. Poate urma 4.Nb5: c6+ d7:c6 5.Cf3:e5 (diagrama nr. 148).

148



Cu ajutorul atacului dublu, negrul recîștigă pionul pe diferite căi: a) 5...Dd8—d4 6.Ce5—f3 Dd4:e4+ și b) 5...Dd8—g5 6.d2—d4 Dg5:g2.

Negrul putea să recîștige pionul și prin mutările 5...De7 6.d4 f6 7.Cf3 D:e4+, 8.Ne3. Acest procedeu nu este avantajos, deoarece negrul rămîne în urmă cu dezvoltarea.

La mutarea 4.N:c6 negrul putea continua cu 4...b:c6 5.C:e5 Dg5 6.Cg4 d5! Un nou atac dublu. Este atacat și calul g4 și pionul e4. Urmează 7.Ce3 d:e4.

Începutul partidei Botvinnik-Fine (1936) a decurs astfel: 1.Cg1—f3 d7—d5 2.c2—c4 d5:c4 3.Cb1—a3 c7—c5 4.Ca3:c4 Cb8—c6 5.b2—b3.

149



Este posibilă acum mutarea 5...e7—e5? Da! Cîștigarea pionului e5 după 6.Cf3:e5 Cc6:e5 7.Cc4:e5 ar fi dus la pierderea figurii după atacul dublu 7...Dd8—d4!

Adesea se întîlnește următorul tip de atac dublu. Dama atacă o figură sau un pion și simultan amenință cu mat, de exemplu: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 d7—d6 3.d2—d4 Cb8—d7 (Apărarea Philidor) 4.Nf1—c4 Nf8—e7? (Ar fi fost mai corect 4...c6) și negrul pierde un pion.

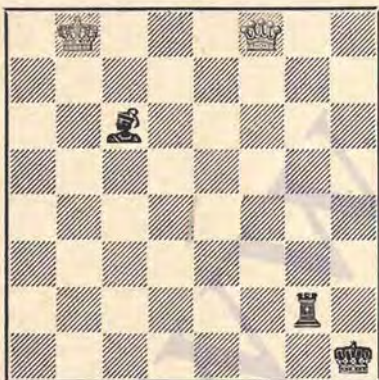
5.d4:e5 Cd7:e5 (Și mai slabă este mutarea 5...d:e5 6.Dd5!) 6.Cf3:e5 d6:e5 7.Dd1—h5! și negrul nu va putea să se apere simultan de matul pe f7 și să-și salveze pionul e5.

150



Pentru a vă însuși tehnica atacurilor duble ale damei, rezolvați următorul exemplu (Diagrama nr. 151).

151



Dacă negrul va reuși să inverseze poziția nebunului cu a turnului, adică acolo unde se află nebunul să stea turnul și invers, atunci albul nu va putea câștiga. În acest caz figurile negre s-ar apăra reciproc și regele alb nu ar putea fi apropiat. În diagrama nr. 151 la mutare este negrul și cu toate acestea el pierde inevitabil nebunul sau turnul.

Iată câteva variante. Se amenință cu mutarea Df8—h6+. 1...Nc6—d5 2.Df8—h8+ Tg2—h2 (Sau 2...Rg1 3.Dd4+) 3.Dh8—a1+ Rh1—g2 4.Da1—b2+ Rg2—h3 5.Db2—c3+ Rh3—g4 6.Dc3—d4+ sau 1...Tg2—b2+ 2.Rb8—c7 Tb2—c2 3.Df8—h6+ Rh1—g1 4.Dh6—g6+.

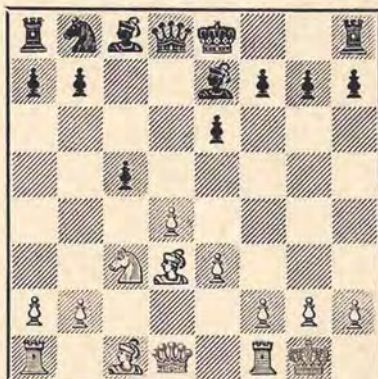
Găsiți soluția de câștig cu alte mutări ale negrului.

Cititorul a făcut cunoștință cu metoda șahului prin descoperire. Regele este atacat de o figură a cărei acțiune era acoperită de o altă sau de un pion. La mutarea piesei care acoperă figura respectivă se produce șah prin descoperire. Printr-o metodă analogă se creează și atacul dublu prin descoperire.

În diagrama nr. 152 pionul d4 este amenințat de un atac dublu : al pionului și al damei.

După 1...c5:d4 2.e3:d4 Dd8:d4 ? negrul pierde dama. 3.Nd3—b5+ Cb8—c6. Calul apără dama, însă el este legat și forța lui de atac a dispărut. 4.Dd1:d4. În loc de 2...D:d4 negrul putea să joace 2...Cc6 cu amenințarea de a lua pionul d4. 3.Ne3 0—0 4.Te1.

152



Poate oare negrul să câștige pionul d4? Nu, deoarece el va fi amenințat din nou de un atac dublu prin

descoperire : 4...C:d4 5.N:d4 D:d4
6.N:h7+ R:h7 7.D:d4.

Atacul dublu al turnului are un rol important în unele deschideri. În „Partida spaniolă”, după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 a7—a6 4.Nb5—a4 Cg8—f6 50—0 Cf6:e4 albul prin mutarea 6.Te1 poate să recâștige pionul (diagrama nr. 153) 6...Cc5

153



7.C:e5 Ne7 (Se amenință cu șah prin descoperire 8.Cc6+). Dar, teoria șahistă consideră ca cea mai bună continuare 6.d2—d4 e5:d4? 7.Tf1—e1! d7—d5 8.Cf3:d4 (Calul din c6 este atacat de două ori. Amenință 9.C:c6 b:c6 10.N:c6+, Nd7 11.N:a8) 8...Nc8—d7 9.f2—f3 și albul câștigă o figură. Într-o partidă, în loc de 7...d5 s-a jucat 7...f5 8.C:d4 Dh4 (Negrul vrea ca după 9.f3 să joace 9...Df2+ și 10...D:d4) 9.g3 Df6 10.N:c6 b:c6 11.f3 Nc5 12.c3 d5 și din această cauză a pierdut partida.

La campionatul feminin al R. S. Cehoslovace pe anul 1954, partida dintre Hrușcova și Suha a început cu următoarele mutări : 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.d:e5 C:e4 5.Nc4 De7? (Se amenință 6.Dd5; era corectă mutarea 5...c6!) 6.0—0 d:e5 7.Dd5? Mai bine 7.Te1 și dacă 7...C:f2

atunci 8.R:f2 Dc5+, 9.Dd4) 7...Cd6! 8.C:e5 Ne6 9.Dd3 C:c4 10.C:c4 Cc6 11.Te1 Td8 12.Dc3 Db4! (diagrama nr. 154).

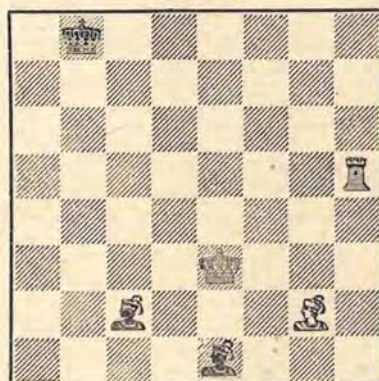
154



11.Nf4? (Albul n-a observat atacul dublu al turnului; mutarea corectă era 11.Nd2) 11...Td4! 12.N:c7 T:c4 și albul a cedat după câteva mutări

155

H. Rinck

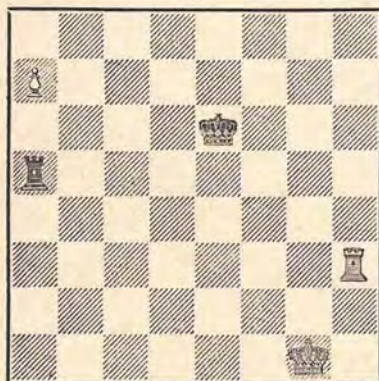


Albul mută și câștigă

În diagrama nr. 155 este prezentat un studiu al lui H. Rinck, a că-

ruî rezolvare este foarte indicată pentru învățarea tehnicii atacurilor duble ale turnului. Prima mutare 1.Re3—e2! duce la câștigarea unuia dintre nebuni, în citeva mutări. Găsiți toate variantele.

156



Albul mută și câștigă

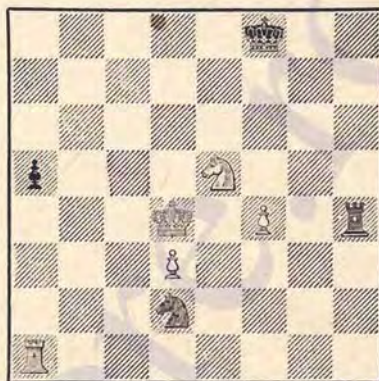
Adesea, în practica jocului se întâlnește finalul survenit în poziția din diagrama nr. 156. Albul câștigă cu ajutorul unei combinații bazate pe atacurile duble ale turnului: 1.Th3—h6+! Este necesar ca regele negru să fie împins pe linia a șaptea. 1...Re6—f7. Dacă 1...Re5 (Sau f5) atunci 2.Th5+ și 3.T:a5. 2.Th6—h8! (Amenință 3.a8D T:a8 4.T:a8) 2...Ta5:a7 3.Th8—h7+ și câștigă turnul.

Trecem acum la examinarea atacurilor duble ale calului.

În diagrama nr. 157, albul fiind la mutare, câștigă turnul printr-o lovitură dublă. 1.Ce5—g6+ Rf8—g7 2.Cg6:h4, însă prin mutarea 2...Cd2—b3+ negrul câștigă de asemenea turnul. Cu toate acestea combinația este convenabilă albului. Va urma 3.Rd4—c3 Cb3:a1 4.Rc3—b2 și albul rămâne cu o figură în plus.

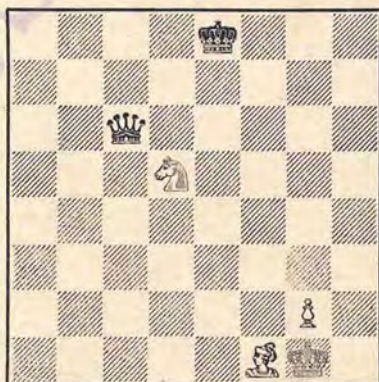
În poziția din diagrama nr. 158 albul, fiind la mutare câștigă cu ajutorul dublului atac al calului.

157



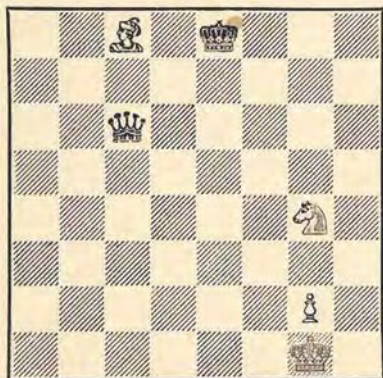
Calul din d5 poate da șah la f6 sau c7. De pe cîmpul c7 calul va ataca cîmpurile b5, e6, e8 deci, dacă dama va fi atrasă pe cîmpul b5 ea va fi pierdută. De aici se găsește mutarea de câștig 1.Nf1—b5!

158



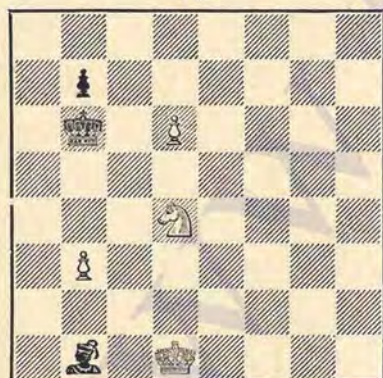
O situație analogă este în poziția din diagrama nr. 159 în care albul câștigă prin 1.Nc8—d7+!. La 1...D:d7 urmează 2. Cf6+, iar la 1...R:d7 urmează 2.Ce5+, după care partida se termină cu un final de pioni câștigător.

159



În diagrama nr. 160 este prezentată poziția din studiul lui L. I. Kubbel. După 1.Rd1—c1! urmat de 2.d7, albul câștigă nebulul în schimbul pionului. Găsiți rezolvarea folosind atacul dublu al calului.

160

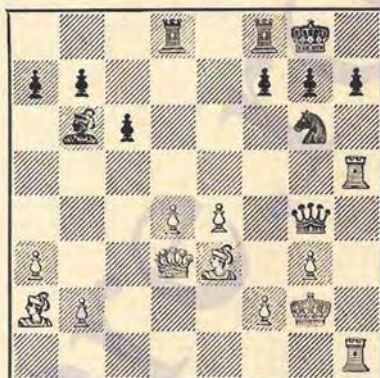


Poziția din diagrama nr. 161 a survenit într-o partidă Andersen-Staunton, disputată la turneul internațional de la Londra din 1851. Cititorul va vedea cum se folosesc atacurile duble ale cailor de către maestrul șahului.

1...

Td8:d4!

161



Negrul procedează bine sacrificând turnul, deoarece la mutarea 2.N:d4 va urma 2...Cf4+ 3.Rf1 C:d3 4.T:h7 Dd1+, 5.Rg2 D:h1+ 6.T:h1 N:d4 7.Td1! N:b2 8.T:d3 și negrul are un pion în plus.

2. Dd3—c3

Td4:e4

3. Th5:h7

...

Aici albul putea să efectueze un atac dublu prin 3.f3 (O astfel de lovitură dublă se numește „furculiță“) însă negrul ar fi continuat cu 3...D:h5 4.T:h5 T:e3. Negrul a obținut pentru damă un turn, un nebul și doi pioni. După cum s-a arătat în capitolul V, un asemenea raport de forțe poate fi considerat echilibrat, însă atacul trece de partea negrului. La 8.f3 merge și 8...Cf4+.

3...

Nb6—d4

Amenința cu mat la g7.

4. Ne3:d4

Te4:d4?

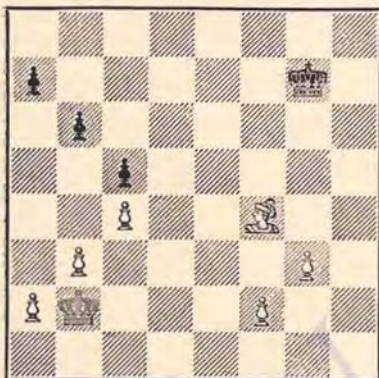
Staunton nu observă combinația de răspuns a albului care se bazează pe atacul dublu al turnului. Continuarea corectă era 4...Cf4+ 5.Rg1 Dd1+ (Dubla amenințare a calului 5...Ce2+ nu-și atinge scopul; după 6.Rf1 nu se poate lua dama din cauza matului pe câmpul h8)

6.Rh2 Dxd4 7.D:d4 T:d4 8. Th7—h4 Ce2 și negrul păstrează pionul în plus.

O altă variantă este și mai interesantă: 4...Cf4+ 5.Rh2 R:h7 6.g:f Th8? (Se pare că aceasta este mutarea decisivă: amenință 7...Rg8+) 7.N:f7! și albul câștigă. După 6... T:f4! negrul păstrează avantajul și amenință cu 7.Tf3, precum și cu luarea nebulului.

5. Th1—h4! Cg6:h4+
6. Th7:h4 și albul câștigă.

162



În poziția din diagrama nr. 162 nebulul atacă pionii din spate, iar în diagrama nr. 163 este arătat un atac dublu al nebulului.

Albul mută și câștigă un pion: 1.Nf4—b8 a7—a6 2.Nb8—a7 b6—b5 3.c4:b5 a6:b5 4. Na7:c5

În diagrama nr. 163 albul este la mutare și câștigă două figuri pentru un turn: 1.Tc2:c8+! Rd8:c8 2. Nf3—b7+ Rc8—c7 3.Nb7:a6 Ta8 4.Cb4 sau Nc4. Dar dacă la mutare este negrul, atunci el câștigă calitatea cu mutarea 1...Nc8—f5.

Atacurile duble ale regelui sînt arătate în exemplele ce urmează.

În poziția din diagrama nr. 164, după mutarea 1.Rb4—b5 negrul nu mai poate evita pierderea unuia din turnuri.

163



164



165



În diagrama nr. 165 albul mută 1.Rc5—b6! și câștigă, oricare ar fi mutarea de răspuns a negrului, de exemplu: 1...Ca7—c8+, 2.Rb6—b7.

Diagrama nr. 166 prezintă o poziție în care pionul negru nu poate să se transforme în damă fără ajutorul regelui negru. După 1...a4—a3 albul mută regele la b3, iar după 2...a3—a2, joacă 3.Rb2.

În poziția din diagrama nr. 167 la câștig duce numai 1...Ch3—g5! 2. Rf5—g4 h4—h3 și nu ajută atacul dublu al regelui. Calul negru este invulnerabil, deoarece dacă va

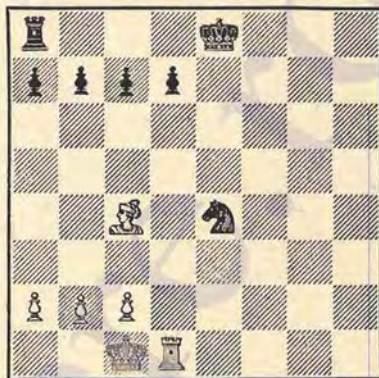
166



167



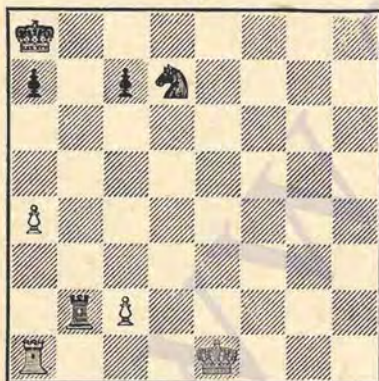
169



fi luat, regele iese din patratul pionului.

1...Cf2 2.Rf4 h3 3.Rg3 duce numai la remiză

168



În poziția din diagrama nr. 168 urmează o lovitură dublă neașteptată: 1.0-0-0! și negrul pierde o figură.

Un exemplu de „furculiță” a pionului este arătat în diagrama 169.

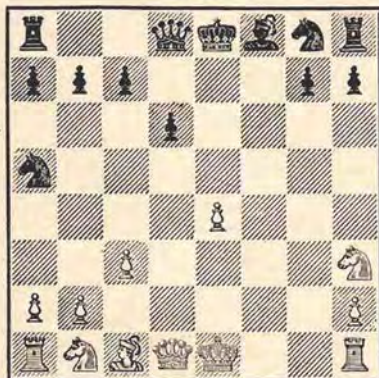
Prin atacul dublu al turnului 1. Td1-e1, albul câștigă calul. Cu toate acestea negrul, continuând cu 1...0-0-0! 2.Tel:e4 d7-d5, își recâștigă figura.

„Furculița” se întâlnește într-un sir întreg de deschideri. De exemplu, după 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 (Deschiderea celor patru cai) 4.Nf1-c4 negrul poate să răspundă cu 4...Cf6:e4. Sacrificarea figurii este temporară: după 5.Cc3:e4 negrul își recâștigă figura prin 5...d7-d5. O manevră asemănătoare poate surveni și în „Partida spaniolă” după 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Nf1-b5 Nf8-c5. Albul joacă 4.Cf3:e5 Cc6:e5 5. d2-d4. În „Deschiderea nebulului” după 1.e2-e4 e7-e5 2.Nf1-c4 Cg8-f6 3.Cb1-c3 negrul poate continua cu 3...Cf6:e4 4.Cc3:e4 d7-d5. În capitoul VII nu se recomandă să se mute în deschidere de două ori una și aceeași piesă, datorită faptului că se pierde timp. În cazul de față, după furculița d2-d4 sau d7-d5 partea adversă trebuie de asemenea să piardă un tempo.

Nu toate atacurile duble își ating scopul, adică câștig de material. Uneori se reușește să se retragă de sub atac ambele piese atacate.

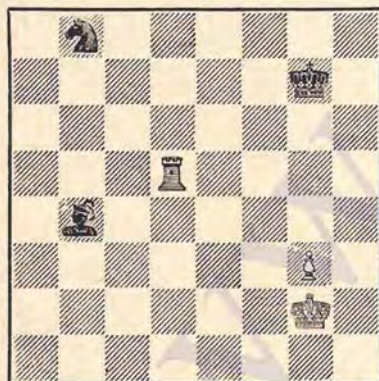
În poziția din diagrama nr. 170 atacul dublu 1.Dd1-a4+ este inutil. Negrul își salvează calul prin 1...Ca5-c6 sau prin c7-c6. La câștigul figurii duce atacul dublu 1. Dd1-h5+ Negrul, fiind la mutare,

170



prin 1...Dd8—h4+ atacă dintr-odată regele, calul și pionul, însă mutarea 2.Ch3—f2 apără toate cele trei piese.

171



În diagrama nr. 171, prin mutarea 1.Td5—b5 albul atacă nebulun și calul. Apărările posibile ale negrului 1...Cb8—c6 și 1...Cb8—a6 sînt insuficiente, deoarece va urma al doilea atac dublu 2.Tb5—b6! și una dintre figuri se pierde. Corect este 1...Nb4—d6 și dacă 2.Tb4—b6 atunci 2...Nd6—e5 3.Tb6—b5 Rg7—f6.

Uneori atacul dublu nu-și atinge scopul deoarece în timpul cheltuit

cu luarea figurii, adversarul reușește să compenseze pierderea materială. După mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Nf1—c4 Nf8—c5 albul poate întinde o cursă: 3.Dd1—e2. Se amenință cu combinația bazată pe atac dublu: 4.N:f7+ Rg8:f7 5.Dc4+ și D:c5. Negrul răspunde cu 3...Cg8—f6, de parcă nu ar fi observat cursa ce i se întinde 4. Nc4:f7+ Rg8:f7 5.De2—c4+ d7—d5! Iată în ce constă dificultatea cursei: dacă albul ia pionul d5 atunci nebulun c5 va rămîne în-treg, iar la mutarea 6.Dc4:c5 va urma 6...Cf6:e4 7.Dc5—e3 Th8—e8 și negrul, punînd stăpînire pe centru, obține un joc mai bun.

EXERCIȚII

1. În poziția: alb — Rg4, Cb2, Nf4, p.a6; negru — Rc3, Ta5, p.g6, albul este la mutare și cîștigă. Prin ce mijloace?

2. Găsiți calea care duce la cîștig în următoarea poziție: alb — Rg1, Df3, Tf1, Cc3, Nb1, pp.a3, b2, f2, g2, h2; negru — Rg8 Dd6, Tc8, Nf8, Cc5, pp.a7, b7, f7, g7, h7. La mutare este albul.

3. Poziția este următoarea: alb — Rg1, Tal, e1, Nc1, pp.a2, b3, f2, g2, h3; negru — Rf8, Tb8, c5, Nd7, pp.a6, b5, f6, g7, h7. Albul este la mutare. Prin ce mijloace cîștigă material albul?

4. Alb: Rg1, Tal, e1, Cc3, Nb3, g5, pp.a2, b2, c3, f2, g2, h3; negru: Rg8, Ta8, f8, Nf5, Cd6, f6, pp.a6, b7, f7, g6, h7. Găsiți calea care duce la cîștig pentru alb, care este și la mutare.

5. Pe ce cale albul, fiind la mutare, cîștigă un pion în poziția: alb — Re2, Cc3, pp.b2, f2, g3, h4; negru — Rh6, Ch5, pp.b6, c5, f7, g7. Găsiți trei variante care duc la cîștig.

6. Se dă următoarea poziție: alb — Rg2, Df3, Tf1, Nc2 pp.a2, d4, f2, g3, h2; negru — Rg8, Dd6, Tc8, Nf6, pp.a7, b6, c7, g7, h7. Mută negrul. Poate acesta să cîștige pionul d4?

7. În poziția: alb — Rf2, Dd2, Ta3, Ng4, pp.a2, b5, d4, c3, h3; negru — Ra8, Db8, Tc7, Nf6, pp.a7, b7, c6, h4, care va fi rezultatul dacă albul va muta primul, sau dacă negrul va fi la mutare.

8. Cum trebuie să continue albul în următoarea poziție: alb — Rg1, De2, Tal, d1, Cc1, Nf1, pp.a2, b2, f2, g3, h2; negru — Re8, Dd7, Ta8, h3, Nd5, d8, pp.a7, b6, c7, e6, f7, g7, h7?

9. În partida Cohn-Olland, disputată în 1902 s-a ajuns la următoarea poziție: alb — Rb2, Df3, Tel, e3, Cc5, pp.a3, b4, c3, d4, f2, g3, h4; negru — Rb6, Dd8, Tg6, g8, Nd6, pp.a4, b5, c6, d5, f6, f7. Albul câștigă în trei mutări. Cum?

10. În partida Sanguinetti-Fischer (1958) a survenit următoarea poziție: alb — Rg1, Dd2, Td1, Nf1, Cf3, pp.a2, b2, c2, d5, g2, h2; negru — Rg7, Dc7, Ta8, f8, Cf4, pp.a6, b4, e5, f6, g6, h7. La mutare este albul. Prin ce metodă Fischer, pe atunci jucător de 14 ani, a câștigat un pion?

11. Într-o partidă s-a ajuns la următoarea poziție: alb — Ra2, Tb5, p.a4; negru — Rd3, Dc3. Negrul a mutat 1...Rd3—c2. Demonstrați cum pierde albul în câteva mutări turnul.

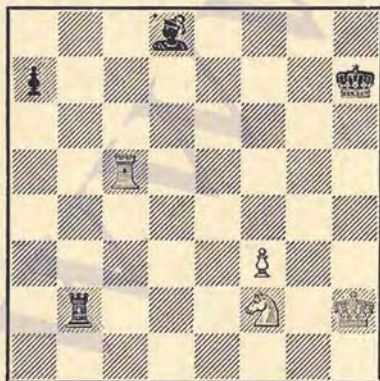
12. În partida dintre Zuckertort și Andersen (1865) a survenit următoarea poziție: alb — Rg1, Dg3, Tal, f1, Nc1, c4, Cd5, pp.a2, b2, c2, d4, e4, g2, h2; negru — Re8, Dd7, Ta8, h8, Nc8, f8, Cd8, g8, pp.a7, b7, c6, d6, f7, h7. Prima mutare o are albul. Găsiți cum reușește albul să câștige în câteva mutări.

13. În partida Zurahov — Gurghenidze (1956) mutările de deschidere au fost: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 („Apărarea Indiana veche”) 5.f3 e5 6.d5 Cfd7 7.Ne3 Nebunul din g7 este foarte puțin activ. Prin ce mijloace l-a schimbat Gurghenidze?

Însușirea tehnicii atacului dublu și a finalurilor de pioni ne permite să facem un pas înainte. Mai jos

172

E. N. Somov-Nasimovici



Albul la mutare — remiză

sînt date poziții ceva mai complicate. În ele lupta se duce după următoarea schemă: una dintre părți, cu ajutorul atacului dublu, ajunge la echilibrarea forțelor. Survine o poziție în care partea adversă poate simplifica poziția pentru a trece într-un final de pioni, urmînd a stabili apoi rezultatul final al luptei. Ca exemplu, dăm acum rezolvarea studiului lui E. N. Somov-Nasimovici (1936).

Forțele sînt egale, însă albul are calul f2 amenințat și apărarea lui este legată de anumite greutăți.

1.Rh2—g3!

...

Nu merge 1.Rg1, din cauza 1...Nb6 și albul pierde o figură. Acum însă, la mutarea 1.Nb6, albul va răspunde cu 2.Cd3! Td2 3.Tc3 cu joc egal.

1...

Tb2:f2!

Sacrificiul se bazează pe atac dublu. După 2.R:f2 Nb6 negrul câștigă turnul și partida. Pionul „a” din fața turnului se va transforma în damă, deoarece cîmpul a1 va fi sub controlul nebulului negru.

2. Tc5—h5+

Rh7—g6

3. Th5—d5!

...

Din nou două figuri ale negrului sînt în priză.

3...

Nd8—b6

4. Td5—d6+

...

Acum este clar de ce albul a dat șah la a doua mutare. El a vrut să atragă regele negru pe linia a șasea.

4...

Rg6—f5!

5. Td6:b6!

Tf2:f3+!

Negrul intenționează, după 6. R:f3 a6, să treacă într-un final de pioni câștigător. Regele negru este în fața pionului și în plus a obținut opoziția.

6. Rg3—g2!!

...

Această mutare sireată salvează pe alb. El cedează mutarea negrului.

6... a7:b6

După 6...Ta3 7.Tb7 finalul cu turn va duce de asemenea la remiză.

7. Rg2:f3 și remiză.

EXERCIȚII

1. Alb : Rb3, Dh7 ; negru : Rc6, Da5, Ng1, p.c7. Poate oare albul, fiind la mutare, să salveze partida ?

2. Alb : Rc4, Th6, Ce4 ; negru : Re5, Tf3, Ce6, d7, p.f5. Ce rezultat va fi dacă la mutare este albul ?

3. Alb : Rc4, Te7, Nf3 ; negru : Re5, Tg8, Ne8, Ce6, p. f6. Stabiliți rezultatul luptei dacă albul are prima mutare.

4. Alb : Rd3, Te4, d4 ; negru : Rd6, Tc6, Nd5, Cd8, p.e7. Care va fi rezultatul dacă albul este la mutare ?

5. Alb : Rf3, Ce3, Ng3 ; negru : Rg5, Ce4, d6, p.e7. Mută negrul. Poate câștiga el partida ?

6. Alb : Rg4, Df4, Cb5, pp.a2, 'g5 ; negru : Rh7, De7, p.b4. Mută negrul. Poate obține el remiză ?

7. Alb : Rc4, Cb3, Nd3, p.d4 ; negru : Rd7, Te6, Ca6. Fiind la mutare, albul poate câștiga ?

8. Alb : Re3, Da6, Cd4, p.f3 ; negru : Re7, Dc7, Cd6, Ng8, p.e5. Mută albul. Poate obține remiza ?

9. Alb : Re4, Dd3, Ca6, p.f3 ; negru : Rc6, Da7, Ne6, pp.g5, h6. Mută negrul. Poate el câștiga dama albă ?

10. În partida Barcza-Vaitonis, disputată în 1952 la turneul de la Stockholm, după mutarea 31 s-a ajuns la următoarea poziție : alb — Re1, Tg3, Ce3, Nb3, pp.a2, b2, e2, f4, h4 ; negru — Rf6, Td6, Cb6, Ng4, pp.a7, b7, e6, f5. Albul a mutat 32.Tg7:g4. Este corectă această combinație ? Ce altă mutare poate fi recomandată albului ?

P. Morphy

După primul turneu internațional de la Londra, Andersen, învingătorul turneului, a căpătat renumele de cel mai puternic maestru din Europa. Încercările de a se organiza un meci între Andersen și Staunton nu s-au realizat din vina lui Staunton. Maestrul francez Harwitz era evident mai slab decât Andersen. Este posibil ca maestrul rus Petrov să fi avut succes în meciul cu Andersen, însă din diferite cauze el evita campionatele de șah, astfel că era foarte greu de apreciat forța lui reală.

Încă în timpul turneului de la Londra, s-a vorbit mult despre un copil minune al șahului, care trăia în New-Orleans (S.U.A.). Maestrul Löwenthal a fost în Statele Unite în anul 1850 și a jucat cu băiatul de 12 ani, care se numea Morphy, două partide, dintre care a pierdut una, iar cealaltă a fost remiză.

În octombrie 1857 la New York a avut loc primul turneu de șah pan-american. Morphy a câștigat primul loc, iar Paulsen s-a clasat pe locul doi.

După victoria lui Morphy, americanii l-au invitat în Statele Unite pe Staunton pentru a susține un meci cu Morphy, dar îndelungatele discuții care s-au dus n-au dat niciun rezultat.

Atunci Morphy s-a hotărât să vină în Europa și acolo să-și „încrucișeze armele” cu cei mai buni șahiști ai Lumii Vechi. În iunie 1858 el a sosit în Anglia. Au avut loc două partide prin consultație între Morphy și Barnes pe de o parte și Staunton și Owen pe de altă parte. Ambele partide au fost câștigate de Morphy, după care Staunton a refuzat meciul cu tânărul american.

În partide separate, Morphy a învins fără greutate maestrul puternic Barnes, Boden, Bird, Owen și, în sfârșit a avut loc în iulie 1858 meciul lui cu Löwenthal, care s-a mutat între timp în Anglia. Acest meci important a fost câștigat de Morphy cu rezultatul +9, -3, =5. După terminarea

meciului cu Löwenthal Morphy a juca un meci cu Owen, dându-i acestuia un pion și o mutare. Și acest meci a fost câștigat de Morphy. Nemaiavînd ce face în Anglia, Morphy a plecat în septembrie la Paris. Curînd s-a organizat meciul Morphy-D. Harwitz, cel mai puternic maestru din Paris. Morphy a pierdut primele două partide, apoi însă a câștigat patru consecutiv. Partida a șaptea a fost remiză, iar în partida a opta fiind din nou învins, Harwitz a cedat meciul.

Mama lui Morphy era franțuzoaică. Din această cauză, victoriile lui Morphy la Paris erau considerate ca o victorie a geniului francez. După victoria asupra lui Harwitz, admiratorii lui Morphy au trimis o invitație lui Andersen ca acesta să vină la Paris pentru un meci cu tînărul american. Andersen a primit provocarea și la 20 decembrie 1858 a început această luptă istorică.

Cel care câștiga șapte partide (remizele nu se socoteau) era considerat învingătorul meciului. Locul unde se desfășura meciul era o sală specială într-unul dintre cele mai bune hoteluri din Paris. Publicul nu era admis la meci. Asistau numai organizatorii de onoare ai meciului, maestrul St. Aman, De Rivière, Preti, Mortimer, Jourmont.

Meciul a durat numai o săptămînă. Morphy a câștigat 7 partide, a pierdut 2, iar alte două au fost remize. Andersen nu s-a apucat să explice insuccesul său cu diferite argumente, ci a recunoscut fățiș superioritatea lui Morphy. În scrisoarea sa către maestrul german Lasa, el scria că cel care joacă cu Morphy trebuie să înlăture orice speranță de a-l prinde în vreo cursă oarecare, oricît de subtilă ar fi ea. Dacă vreo mutare a lui Morphy pare la prima vedere greșită, după o analiză mai adîncă ea se dovedește a fi bine gîndită. Față de jocul de șah Morphy avea o atitudine serioasă și o conștiinciozitate de artist. Încordarea minții într-o partidă de șah ne dă nouă numai satisfacții; pentru Morphy însă era o datorie sfîntă împlinirea misiunii pe care o avea.

După meci Morphy a mai jucat cu Andersen încă șase partide ușoare cu rezultatul +5, -1, iar apoi a avut loc o serie de încă opt partide ușoare cu președintele clubului londonez Mongredien, care nici nu pot fi privite ca meci. Rezultatul a fost +7, -0 =1 în favoarea lui Morphy.

În aprilie 1859, Morphy s-a hotărît să plece în America și în drum spre patrie a sosit la Londra. Aici el a stat trei săptămîni și a susținut un simultan — record pentru acea vreme — împotriva a 10 jucători puternici, fără a se uita pe tablă, cu rezultatul +2, -0 =8. Ultima participare serioasă la viața șahistă a lui Morphy a fost simultanul dat împotriva a cinci dintre cei mai puternici jucători de șah din Anglia și Franța. Morphy a câștigat la De Rivière și Bird, a pierdut la Byrnes și a făcut remiză cu Boden și Löwenthal.

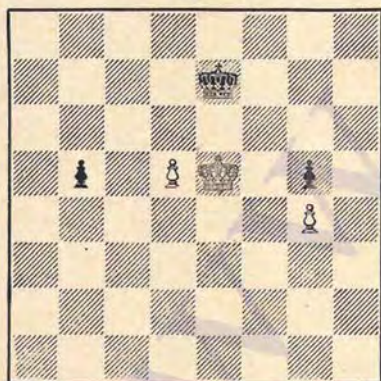
Întorcîndu-se în patrie, Morphy s-a retras treptat din viața șahistă. În 1867 a fost din nou la Paris însă n-a trecut niciodată prin sala turneului internațional de șah care se desfășura acolo. Cauza retragerii lui Morphy din șah nu este clarificată. Morphy a murit în 1884, răpus de o boală mintală. Astfel s-a terminat în mod trist drumul vieții unui mare artist al șahului, al unuia dintre cei mai puternici maștri din istoria jocului de șah.

CAPITOLUL X

FINALURILE CU MAI MULȚI PIONI

În diagrama nr. 173 este dată o poziție care se întâlnește des în finalurile de pioni. Situația albului, la prima vedere, este mai bună. Regele alb ocupă o poziție activă

173



în centru, pionul g5 este slab. De fapt însă albul nu poate salva partida: el va pierde partida din cauza **pionului liber trecut depărtat**, al negrului, aflat pe câmpul b5. Avansarea lui atrage regele alb pe linia „b”, iar în acest timp regele negru va lua pionii d5 și g4. Dacă la mutare este albul, jocul poate să se desfășoare în felul următor:

1. Re5—e4

...

Este bine pentru negru și 1.d6+ Rd7 2.Rd5 b4 3.Rc4 R:d6 4.R:b4 Re5 5.Rc4 Rf4 6.Rd3 R:g4 și câștigă.

1...

2. Re4—d4

Re7—d8

b5—b4

3. Rd4—c4

b4—b3!

4. Rc4:b3

Rd6:d5

5. Rb3—c3

Rd5—e4

6. Rc3—d2

Re4—f3

7. Rd2—e1

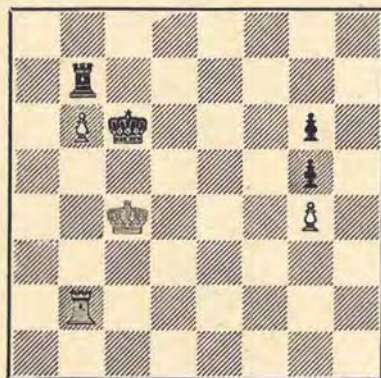
Rf3:g4

Regelui alb i-a lipsit un tempo ca să obțină opoziția pe câmpul g2.

În diagrama nr. 174, poziția negrului se pare că duce la câștig, deoarece pionul b6 se pierde. De fapt, dacă acest pion este luat de negru, regele alb pătrunde în flancul drept, de exemplu: 1...Tb7:b6 2.Tb2:b6+ Rc6:b6 3.Rc4—d5 Rb6—c7 4.Rd5—e6 Rc7—d8 5.Re6—f7! (5.Rf6 Re8! 6. R:g6 Rf8 7.R:g5 Rg7 și remiză) 5... Rd8—d7 6.Rf7:g6 Rd8—e7 7.Rg6:g5 și câștigă.

Astfel, luarea pionului b6 duce la înfrângerea negrului. Dar nici alte mutări nu ajută. La 1...Tf7 urmează 2.b7! T:b7 3.T:b7 R:b7 4.Rd5 etc. Dacă 1...Tb8, atunci 2.b7 Rc7 3.Rc5 și negrul are de ales: sau pierde turnul după 3...Rd7 4.Rb6 și 5.Ra7 sau trece în finalul de pioni care

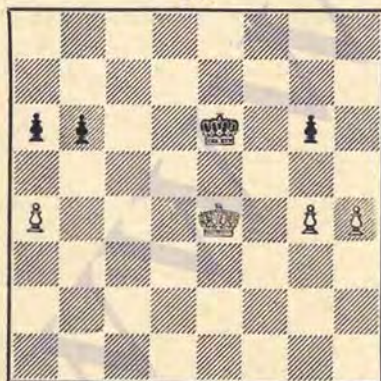
174



duce la pierdere. Nu-l salvează pe negru nici 1...Rd7 2.Rb5 Rc8 3.Ta2 Rb8 (sau 3...Tf7 4.Ta8+ și 5.Ta7) 4.Ta7! și albul forțează trecerea la finalul de pioni care-l duce la câștig.

Propunem cititorilor să se convină că în poziția analogă: Rc3, Tb3, pp.b5, g3; Rc5, Tb6, pp.g4, g5 — negrul obține remiză continuând cu 1...T:b5.

175

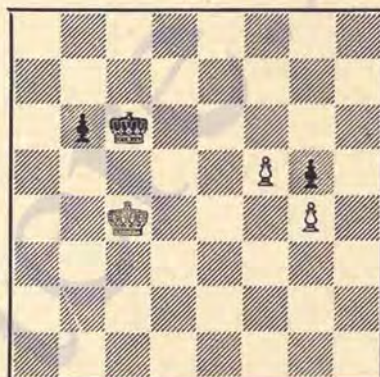


Fiecare din adversari poate să-și creeze un pion liber separat: albul cu mutarea 1.h4—h5, negrul cu 1...b6—b5. Dar, în cazul de față este

greu să fie înlăturați ambii pioni de pe celălalt flanc.

1.h4—h5 g6:h5 2.g4:h5 Re6—f6 3. Re4—d5 Rf6—g5 4.Rd5—c6 b6—b5! și albul este obligat să schimbe pionul „a”, altfel pionul negru trecut, apărat, asigură victoria negrului.

176



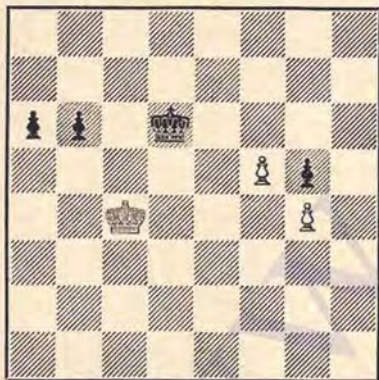
În poziția din diagrama nr 176 lupta se duce între pionul trecut, depărat, și între pionul trecut, apărat. Planul obișnuit de folosire a pionului liber depărat nu duce în cazul de față la realizarea scopului. Când regele negru se va îndrepta spre pionii f5 și g4, el nu va putea să ia niciunul din ei. Regele negru nu poate părăsi patratul pionului f5. De exemplu, după 1.Rc4—b4 b6—b5! negrul face remiză: 2.Rb4—c3 (2.Ra5 Rc5!) 2...Rc6—c5 3.Rc3—b3 Rc5—d5 4.Rb3—b4 Rd5—c6 5.Rb4—c3 Rc6—c5 6.Rc3—d3 Rc5—d5 7.Rd3—e3 Rd5—e5. Pentru a câștiga, regele trebuie să pătrundă pe linia a cincea, lucru care se realizează printr-o acțiune combinată a regelui alb pe ambele flancuri.

1.Rc4—d4! Rc6—d6 (mai slab este 1...b5 2.Re5 b4 3.Rd4 și pionul se pierde) 2.Rd4—e4! Rd6—d7 3.Re4—d5 Rd7—c7 4.Rd5—e6! b6—b5 (4... Rd8 5.Rd6) 5.f5—f6 și câștigă, sau 2...Rd6—e7 3.Re4—e5 Re7—d7 4.Re5—d5 Rd7—c7 6.Rd5—e6 ș.a.m.d.

Negrul a pierdut pentru că fiind în zugzwang este nevoit să lase regele alb să treacă înainte. Să schimbăm locul regelui negru din diagrama nr. 176 pe cîmpul b7. Propunem cititorului să se convingă singur că, dacă negrul mută se ajunge la remiză cu 1...Rc8! 2.Rd4 Rd8! cu opoziția la distanță. Dacă regele negru va fi deplasat pe cîmpul d7 la remiză duce atît 1...Rc8 cit și 1...Rd8, de exemplu: 1...Rd8 2.Rd4 Re8 3.Rc4 Rd8 4.Rd4 Re8 5.Rc4 Rd8. Negrul trebuie să urmărească, după mutarea Re5, ca să răspundă cu Re7. la Rd5 cu Rd8. la Rb5 cu Rc7.

Forța pionului liber apărât se vede din următorul exemplu. În diagrama nr. 177, negrul are doi

177

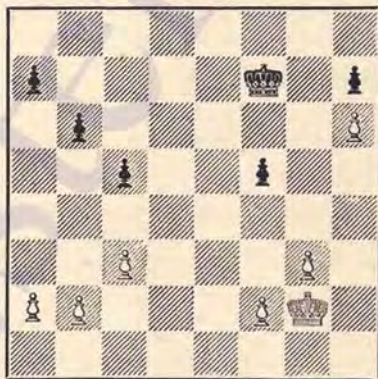


pioni liberi legați, dar fără un ajutor activ din partea regelui lor, care este reținut în patratul pionului f5. Pionii nu pot avansa, 1...a6—a5 2. Rc4—d4 b6—b5 3.Rd4—c3 Rd6—d5 4.Rc3—b3 Rd5—c5 5.Rb3—a3 a5—a4 6.Ra3—b2 b5—b4 7.Rb2—a2 a4—a3 8.Ra2—b3 Rc5—d5 9.Rb3—a2 Rd5—c5 10. Ra2—b3 Rc5—d5 11.Rb3—a2 și remiză. Încercarea negrului de a transforma un pion în damă cu ajutorul regelui nu-și atinge scopul, de exemplu: 11...Rd5—c4 12.f5—f6 Rc4—c3 13.f6—f7 b4—b3+, 14.Ra2:

a3! (14.Ra1? Rc2 15.f8D b2+ 16.Ra2 b1D+, 17.R:a3 Db3 mat) 14...b3—b2 15.f7—f8D b2—b1D 16.Df8—c5+ Rc3—d2 17.Dc5:g5+ și negrul, în cazul cel mai bun, poate spera la remiză.

Existența **tempoului de rezervă** a influențat nu o dată rezultatul luptei în finalurile de pioni analizate mai sus (diagrama nr. 94), deoarece ducea la obținerea opoziției și la pătrunderea regelui. Și în finalurile cu mai mulți pioni, tempoul de rezervă are un rol foarte mare. În diagrama nr. 178 este dată o poziție

178



survenită în partida Bronstein-Liubeceanski, jucată într-un meci pe echipe Moscova-Leningrad (Leninograd, 1956).

1. Rg2—f3

...

Apărarea indirectă a pionului h6. La 1...Rg6 urmează 2.Rf4. Pionul în plus pe care îl are albul trebuie să ducă la o victorie fără complicații.

1...

c5—c4

2. Rf3—f4

Rf7—f6

3. f2—f3

...

După 3.b3! c:b3 4.a:b3 a6 5.c4 (în niciun caz 5.b4? a5! și negrul își creează un pion liber depărtat) 5... a5 negrul nu are în flancul damei

tempouri de rezervă și, deci, el trebuie să piardă.

3... b6—b5
4. a2—a3? ...

Încă mai era posibil 4.b3. După 4...c:b3 5.a:b3 a5 negrul amenința cu străpungerea 6...a4. Din această cauză ar fi urmat 6.Re3! și dacă 6...a4, atunci 7.b:a4 b:a4 8.Rd2. Regele negru nu poate lua pionul h6, deoarece după 8...Rg6 9.c4 pionul se transformă. Dar nici cealaltă cale, cu scopul de a folosi pionul liber depărtat prin 8...Re6 9.Rc2 Rd5 10.Rb2 Rc4 11.g4! f:g4 12.f:g4 Rd5 13.g5 Re6, nu salvează pe negru; de asemenea 14.g6 Rf6 15.g:h.

4.. a7—a6

Acum negrul are în rezervă mutările a6—a5 și a5—a4.

5. g3—g4 Rf6—g6

O mutare de apărare interesantă. La pierdere duce 5...f:g4 6.f:g4 Rg6 7.g5 Rh5 8.Rf5 a6 9.Rf6 și apoi 10.g6.

6. Rf4—e5? ...

După 6.g5 a5! albul pierde pionul g5. 6.g:f+ R:h6 creează negrului un pion liber depărtat și necesită un calcul precis. Albul ar fi câștigat dacă ar fi continuat cu 7.Re5! Rg7 8.f6+ Rf7 9.Rf5 a5 10.Re5 Rf8 11.Re6 a4 12.Re5 Rf7 13.Rf5 Rf8 14. Re6 Re8 15.f7+ Rf8 16.Rf6 luind pionul „h” și păstrind pionul 13.

6... f5:g4
7. f3:g4 Rg6—g5!

7...R:h6 8.Rf6 a5 9.Rf5 Rg7 10.Rg5 ducea la poziția survenită în partidă.

8. Re5—e6! Rg5—g6!

Nu este bine 8...R:g4 9.Rf6 Rh5 10.Rg7 și câștigă.

9. Re6—e7 Rg6:h6
10. Re7—f6 a6—a5!

Mutarea de rezervă îl salvează pe negru. Jocul în vederea poziției de pat prin 10...b4 nu duce la nimic din cauza mutării 11.g5+.

11. Rf6—f5 Rh6—g7
12. Rf5—g5 Rg7—f7
13. Rg5—h6 Rf7—f6!

Negrul găsește singurele mutări bune. După 13...Rg8 14.g5 Rh8 15.g6 h:g6 16.R:g6 regele alb ia pionii negri de pe flancul damei.

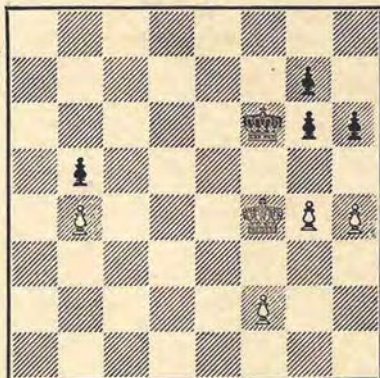
14. Rh6:h7 Rf6—g5
15. Rh7—g7 Rg5:g4
16. Rg7—f6 Rg4—f4
17. Rf6—e6 Rf4—e4
18. Re6—d6 Re4—d3
19. Rd6—c5 Rd3—c2
20. Rc5:b5 Rc2:b2
21. Rb5:c4 ...

Dacă pionul negru s-ar fi aflat pe cimpul a4, albul ar fi câștigat prin mutarea 21.Rb4.

21... Rb2:a3
22. Rc4—b5 Ra3—b3
remiză.

Să analizăm finalul din diagrama nr. 179, în ipoteza că prima mutare o are albul, apoi în ipoteza că prima mutare o are negrul.

179



A.

1. Rf4—e4

Rf6—e6

După 1...g5 nu merge. 2.h:g5+ R:g5, în acest caz albul trebuie să lupte pentru remiză. Negrul, cu ajutorul mutărilor 3...g6 și 4...h5 amenință să-și creeze un pion liber depărtat. La mutarea 1...g5 albul trebuie să continue cu 2.h5! Re6 3.Rd4 Rd6 4.f3! și înaintarea regelui alb este decisivă.

2. g4—g5!

h6—h5

Este fără speranță continuarea 2.. Rd6 3.Rd4 Re6 4. Rc5 pentru că albul câștigă.

3. f2—f3 și albul câștigă.

B.

1...

g6—g5+

Cea mai bună mutare. Negrul își creează un tempo de rezervă g7—g6.

2. h4:g5

h6:g5+

3. Rf4—e4

Rf6—e6

4. Re4—d4

Re6—d6

5. f2—f3

g7—g6

6. Rd4—e4

Rd6—e6

7. f3—f4

g5:f4

8. Re4:f4

Re6:d5!

Se pierde cu 8...Rf6 9.g5+, Re6 10.Re4 Rd6 11.Rd4 Re6 12.Rc5 ș.a.m.d.

9. Rf4—g5

Rd5—c4

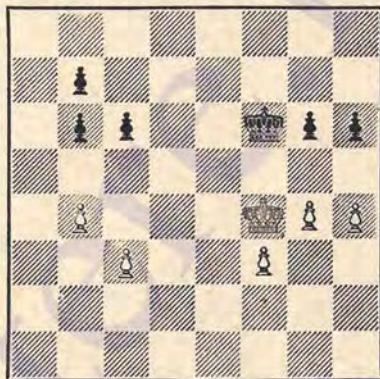
Remiză.

Exemplele analizate mai sus au dovedit forța pionului liber depărtat și a pionului liber apărut. Pe de altă parte, în finalul de pioni se dovedește adesea slăbiciunea pionilor dublați.

Cu toată egalitatea de forțe, poziția negrului din diagrama nr. 180 duce la pierderea partidei. Pe flancul drept albul își creează un pion

liber, iar negrul nu poate să facă același lucru pe flancul stâng. Jocul poate să evolueze în felul următor:
1.Rf4—e4 Rf6—e6 2.f3—f4 b6—b5
3.f4—f5+, g6:f5 4.g4:f5+ Re6—d6

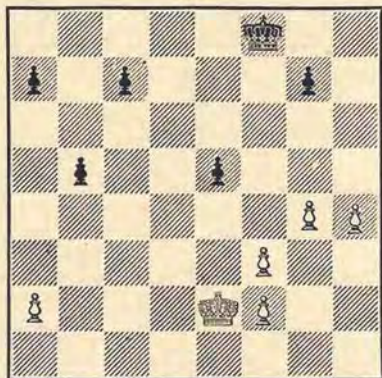
180



5.Re4—d4 b7—b6 6. Rd4—e4. Albul așteaptă până când negrul epuizează mutările pionilor. Regele negru trebuie să păzească câmpul e5, deoarece altfel acesta va fi ocupat de regele alb și pionul „f” va începe avansarea. 6...c6—c5 7.h4—h5. Lucrul cel mai simplu. Cititorului îi este util să analizeze varianta 7.Rf4 Rd5 8.Rg4 Re5 9.Rh5 (După 9.h5 c4 albul este obligat să cedeze pionul f5) 9...R:f5 10.R:h6 Rf6 11.h5 Rf7 12.Rg5 Rg7 13.Rf5 Rh6 14.Re5 R:h5 15.Rd5 c:b5 16.c:b5 Rg5 17.Rc6 Rf6 18.R:b5 Re7 19.R:b6 și câștigă. 7...c5—c4 8.Re4—d4 Rd6—e7 9.Rd4—d5 Re7—d7 10.f5—f6 Rd7—e8 11. Rd5—e6 (Ducea la câștig și 11.Rc6. Nu este greu de calculat că peste opt mutări albul transformă pionul pe câmpul b8, iar negrul va cheltui patru mutări pentru luarea pionilor f6 și h5, după încă patru mutări pionii h6 și h5 și încă după patru mutări pionul h6 va ajunge la h3) 11...Re8—f8 12.f6—f7 și câștigă. Albul ar fi comis o greșeală grosolană dacă la mutarea 6...c5 ar

fi despărțit pionii negri. După 7.b:c b:c și 8...b4 negrul și-ar fi creat un pion liber depărtat.

181



La poziția din diagrama nr. 181 s-a ajuns în partida dintre Euwe și Alehin, care s-a jucat în meciul pentru desemnarea campionului mondial în anul 1935. Alehin a apreciat bine că finalul de pioni duce la câștig pentru negru. Acesta își creează pe flancul stîng doi **pioni liberi legați**, în timp ce pionii albi dublați nu permit albului să atingă rezultatul dorit pe flancul drept.

Singura speranță a albului constă în schimbul pionului f3 cu pionul e5. În acest caz șansele se echilibrează. Mutarea corectă a negrului era 1...a7—a5!

Dacă albul joacă 2.Re3, atunci 2...a4 3.f4 e:f4+ 4.R:f4 b4 3.Re4 b3 6.a:b3 a3! și pionul „a” se transformă. În partidă Alehin a jucat 1...c7—c5? la care albul a răspuns 2.Re3!. Acum la 2...b4 sau 2...c4 urmează 3.f4! e:f4+ 4.R:f4 și regele alb ajunge la timp pe flancul damei. După 2.Re3 adversarii au acceptat remiza. Cititorul trebuie să găsească calea de câștig a negrului după mutările 1...a5! 2.Rd3 a4 3.Rc3 c5.

Observați că albul nu poate înainta nici cu pionul g4 și nici cu cel din h4. În cazul mutării h4—h5 regele negru pătrunde prin cîmpurile e7—f6—g5 pe cîmpul f4 și apoi urmează mutarea decisivă e5—e4. Dacă se joacă g4—g5 regele negru trece prin cîmpurile e6—f5—g6 pe cîmpul h5 și câștigă pionii h4 și g5. Negrul își creează pionii liberi „a” și „b”. Regele negru ocupă cîmpul c4 și cu ajutorul lui pionul „b” se transformă în damă. Autorul recomandă ca acest final de pioni să fie studiat cu atenție. Această analiză va ajuta la consolidarea cunoștințelor căpătate în domeniul finalurilor de pioni.

Ultimele două exemple au arătat că slăbiciunea pionilor dublați constă în primul rînd în imposibilitatea de a crea un pion liber dacă există un pion în plus. În scopuri de apărare pionii cuplați sînt mai buni. De exemplu, dacă pionilor f4, g4 și h4 le sînt opuși pionii f7, g6, g7, albul nu va reuși să creeze un pion liber. Dar slăbiciunea pionilor cuplați se poate constata și pe alt plan. După cum ne-a arătat exemplul din diagrama nr. 180, partea care are pionii dubli nu are suficiente mutări de rezervă. Mai sus s-a arătat că asemenea situație poate fi cauza pierderii unei partide.

EXERCITII 1

1. În partida Gheller-Szabo (Stockholm, 1952) se putea ajunge la următoarea poziție: Rf2, Cd3, pp.a4. g2, h2; Rg8, pp.a5, b4, c4, g4, h5. Mută albul. În ce fel obține el victoria?

2. Partida Bernstein-Dyck (S.U.A. 1936) a dus la următoarea poziție: Re1, Td1, f5, p.g4; Rg2, Ta1. f2. p.f7. La mutare este negrul. Jocul a continuat cu mutările 1...Ta1:d1+ 2.Re1:d1 Tf2:f5 3.g4:f5 Rg2—f3 4.f5—f6 Rf4—f4 5.Rd1—e2 Rf4—f5 6.Rc2—f3 Rf5:f6 7.Rf3—f4

¹ Aici, ca și în continuare, la notarea pozițiilor se indică întii cea a pieselor albe, iar apoi a celor negre. Pentru prescurtare, cuvintele „alb” și „negru” se omit.

și remiză. Găsiți mutarea prin care negrul putea trece într-un final de pioni câștigător.

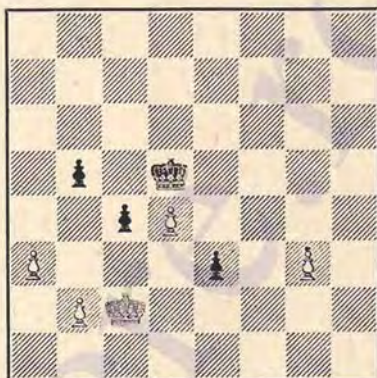
3. În partida Bannik-Simaghin (Leningrad, 1956) a survenit următorul final de pioni: Rh5, pp.d5, g3; Rf7, pp.a6, e5, h4. Partida a continuat cu mutările: 1.g3:h4 a6—a5 2. Rh5—g4 a5—a4 3.h4—h5 a4—a3 5.h5—h6 a3—a2 6.h6—h7 Rf7—g7 și albul a cedat. Putea oare albul să salveze partida?

4. Poziția din diagrama nr. 182 a survenit în partida din meciul St. Aman-Staunton (Paris, 1843).

S-a jucat 1...Rd5—e4 2.Rc1—d1 Re4—d3 3.d4—d5 e3—e2+ 4. Rd1—e1 Rd3—e2 5. d5—d6 Re2:b2 6. d6—d7 c4—c3 7. d7—d8D c3—c2 8. Dd8—d2 și albul a câștigat.

Găsiți mijlocul prin care Staunton putea câștiga. Partida putea fi simplificată prin trecerea într-un final de dame, iar apoi într-unul de pioni.

182



Al doilea turneu internațional de la Londra

După înfrângerea suferită de Andersen în meciul cu Morphy, în cercurile șahiste din Europa apuseană a început să fie dezbătută problema celui mai bun jucător de șah din Europa. În Anglia s-a mutat tânărul și talentatul maestru Kolisch și în anul 1861 la Londra s-a organizat meciul dintre Andersen și Kolisch. Învăgător era declarat cel ce câștiga patru partide. Kolisch era un excelent tactician și toate partidele meciului se desfășurau sub semnul unei lupte aprige. Kolisch a opus o dîră rezistență și meciul s-a terminat cu rezultatul de +4, -3, =1 în favoarea lui Andersen.

În 1862, în legătură cu organizarea expoziției universale, șahiști englezi și în primul rînd Löwenthal, au venit cu proiectul organizării la Londra a celui de al doilea turneu internațional de șah. Au fost trimise invitații lui Morphy, Harwitz, Kolisch, St. Aman și maștrilor germani Andersen, Lasa, Paulsen și Lange. În scurt timp au fost strînse și fondurile necesare. Din păcate, majoritatea celor invitați au refuzat să participe. Anglia era reprezentată de Barnes, Löwenthal, Blackburne, Owen, Mongredien, Mac Donnel și de încă trei amatori de mîna a doua, Germania de Andersen și Paulsen, Belgia de Deacon, Italia de Dubois, iar Austria de Steinitz.

Primul loc a revenit lui Andersen, apoi în continuare s-au clasat în ordine Paulsen, Owen, Mac Donnel, Dubois, Steinitz.

Cu toate că Steinitz, la prima lui participare în arena internațională, a jucat slab, jocul lui din unele partide anunța un mare talent. Steinitz a hotărît să devină jucător profesionist și să se stabilească în Anglia, unde viața șahistă era foarte intensă.

În timpul turneului de la Londra, Steinitz s-a împrietenit cu Andersen și a jucat cu el numeroase partide ușoare. După terminarea turneului,

cînd Andersen se pregătea să plece în Germania, la despărțire s-a petrecut următoarea scenă, descrisă la timpul său de Steinitz.

Andersen avea unele ciudățenii. De exemplu lui nu-i plăcea să întrețină corespondență. Stringînd la despărțire mîna lui Andersen, Steinitz i-a spus : „Domnule profesor, dacă am să vă scriu, puteți să nu vă obosiți să-mi răspundeți”. „Nu răspund niciodată” a bolborosit Andersen. „Iar eu nu scriu niciodată” a spus Steinitz și amîndoi au început să ridă mulțumiți unul de altul.

Andersen nu putea să bănuiască atunci că peste patru ani el va întîlni în persoana lui Steinitz un adversar care va cuceri pentru mult timp titlul de cel mai puternic jucător de șah din lume.

CAPITOLUL XI

LEGAREA ÎN LINIE

În capitolul XI a fost analizat atacul dublu. O armă tactică nu mai puțin periculoasă în jocul de șah este legarea în linie. la studierea căreia trecem acum.

Utilizăm denumirea de **legare în linie** deoarece ea poate fi făcută numai în linie dreaptă, fie pe orizontală, fie pe coloană, fie pe diagonală.

La legătură participă trei piese, care se află pe aceeași linie. Figura activă de legătură poate fi dama, turnul sau nebunul, iar „vinovatul” legării — orice figură sau pion care a nimerit sub atacul figurii care leagă, dacă pe linia atacului nu se află o piesă intermediară apărătoare. Aceasta din urmă este limitată în mișcările sale și uneori chiar imobilizată. De aceea o vom numi **figura legată**.

Astfel, în mecanismul format din trei piese, distingem figura care leagă, piesa legată — obiectul legăturii — și figura sau pionul care se află apărât, cauza primară a legăturii, pe care o vom numi **subiectul legării**.

În diagrama nr. 183 sînt prezentate diferite feluri de legări. Dama albă leagă nebunul h7, dama neagră — calul g2, nebunul alb — calul c3, nebunul negru — pionul f2, turnul alb a8 — turnul negru g8.

183



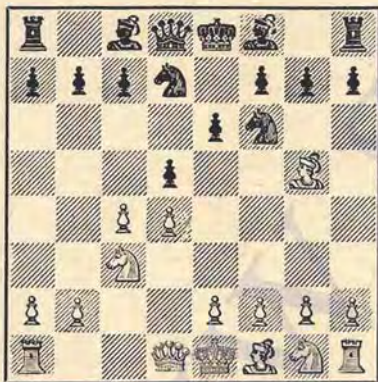
Subiectul legărilor sînt în toate cazurile regii, și toate figurile legate fiind în acest caz imobilizate. O astfel de legare se numește completă. Turnul g8 acoperă de asemenea pe rege și nu poate fi mutat pe coloană, însă mutarea lui pe orizontală este posibilă, el putînd de exemplu să ia turnul a8.

Un alt caracter are legarea calului f5. Legarea lui se explică prin valoarea diferită a figurii care leagă și subiectul legării — dama. Dacă calul pleacă, se va face un schimb: nebunul alb pentru dama neagră — operație evident neavan-

tajoasă pentru negru. Din această cauză calul f5 este imobilizat pe loc. Turnul alb a5 leagă nebulul. La plecarea acestuia turnul poate lua calul, dar calul este bine apărat. Legarea nebulului este însă formală în momentul de față și nebulul poate pleca de pe cimpul c5 fără să provoace vreo pagubă. Dacă însă negrul va juca Tf7—g7, atunci se ajunge la legarea nebulului.

Trebuie să reținem că o figură legată incomplet poate deveni activă în luptă. Inceptorii sînt adesea prinși în cursă într-una din variantele „Gambitului damei”: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 e7—e6 3. Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nc1—g5 Cb8—d7.

184



Pionul d5 este atacat de două ori și e apărat numai odată deoarece calul este legat. Din această cauză albul continuă cu 5.c4:d5 e6:d5 6. Cc3:d5 scontînd ca după 6...Cf6:d5 să joace 7.Ng5:d8 și să cîștige dama pentru două figuri ușoare. Dar albul nu a calculat pînă la sfîrșit. Regele alb este prea descoperit și după 8...Nf8—b4+, albul este obligat să se acopere cu dama 8.Dd1—d2 Nb4:d2+ 9.Re1:d2 Re8:d8 și albul a pierdut o figură.

După mutările de deschidere din apărarea franceză 1.e2—e4 e7—e6

2.d2—d4 d7—d5 3.e4:d5 e6:d5 4. Cg1—f3 negrul poate juca 4...Nc8—g4 legînd calul alb. În continuare sînt posibile mutările 5.Nf1—d3 Nf8—d6 6.0—0 Cg8—e7 7.Nc1—e3 0—0

În momentul de față rocada constituie o greșeală. Corect este 7...Cc6 sau 7...Dd7. Acum urmează combinația: 8.Nd3:h7+ Rg8:h7 9.Cf3—g5+. Calul legat incomplet atacă cu

185



tempo regele advers și negrul nu are timp să ia dama și în plus pierde și nebulul de legătură.

Intr-o altă variantă a apărării franceze sînt posibile următoarele mutări de deschidere: 1.e2—e4 e7—e6 2.d2—d4 d7—d5 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.e4—e5 Cf6—d7 5.Nf1—d3.

Continuarea corectă a jocului de către negru este atacul centrului albului. El trebuie să joace 5...c7—c5. Dacă însă va face mutarea de dezvoltare greșită 5...Nf8—e7, atunci va urma 6.Dd1—g4! atacînd pionul g7. Se pare că procedeul cel mai simplu de apărare a pionului este 6...0—0.

Cercetînd, însă, cu atenție poziția, cititorul va observa că pionul g7 este legat. Unul din avantajele legării constă în posibilitatea de a organiza atacuri asupra piesei le-

186



gate. Continuînd cu 7.Nc1—h6! albul cîştigă calitatea deoarece negrul, pentru a evita matul, este nevoit să joace 7...g7—g6.

În „Deschiderea celor patru cai“, după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nf1—b5 Nf8—b4 5.0—0 de asemenea negrul trebuie să facă rocada. În partida Tarrasch—Lasker, 1908, s-a jucat mai slab 5...d7—d6, după care calul din c6 a fost legat.

Partida a continuat cu 6.Cc3—d5! Nb4—c5 (Amenința cu pierderea nebunului după 7.N:c6 și 8.C:b4. Schimbul pe cîmpul d5 du-

187



cea la pierderea pionului cel puțin) 7.d2—d4 e5:d4 8.Cf3:d4 (Bine este și 8.Ng5 care leagă al doilea cal) 8...Nc5:d4 (Sau 8...Nd7 9.Cb3 Nb6 10.Ng5) 9.Dd1:d4 0—0 10.Cd5:f6+ Dd2:f6 11.Dd4:f6 g7:f6 12.Nc1—h6 Tf8—e8. Albul joacă mai bine și cîştigă această partidă.

După mutarea corectă 5...0—0 jocul poate continua în felul următor : 6.d2—d3 d7—d6 7.Nc1—g5 h7—h6 8.Ng5—h4 g7—g5?

188



Prin ultima mutare negrul vrea să scoată calul f6 din legătură însă se expune unui atac care îl duce la pierdere: 9.Cf3:g5! h6:g5 10.Nh4:g5 Nb4:c3 (Se amenința 11.Cd5) 11.b2:c3 Rg8—g7. Apărîndu-și calul, negrul intenționează să mute dama la e8 și să scoată calul din legătură. 12.f2—f4! Dd8—d7 (Altfel sînt decisive mutările 13. f:e5 și 14.N:f6 13.f4:e5 Cf6—h7 14.Ng5—f6+, Rg7—g8 15.Tf1—f5 și negrul nu poate să se mai apere împotriva mutării 16.Dg4+).

Mutarea 8...g5? care a slăbit zidul de apărare a regelui s-a dovedit nesatisfăcătoare. Negrul trebuia să joace 8...N:c3 9.b:c3 Ng4 (Sau Dd7).

„Partida rusă“ începe cu mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cg8—f6. În locul apărării pionului e5 ne-

grul contraatacă pionul e4. 3.Cf3:e5 Cf6:e4? Greșeală. Negrul uită de posibilitatea legării pe linia „e”. Corect este 3...d6 4.Cf3 și abia acum 4...C:e4 și dacă 5.De2, atunci 5...De7. 4.Dd1—e2 d7—d5. La retragerea calului, albul câștigă dama cu 5. Cc6+. 5.d2—d3 Dd8—e7 6.d3:e4 De7:e5 7.e4:d5 și albul câștigă un pion, deoarece dama neagră este legată. La mutarea a patra, negrul putea să joace altfel: 4...Dd8—e7 5.De2:e4. Acum dama albă este legată și negrul speră să recâștige figura pierdută. 5...d7—d6 (diagrama nr. 189).

189

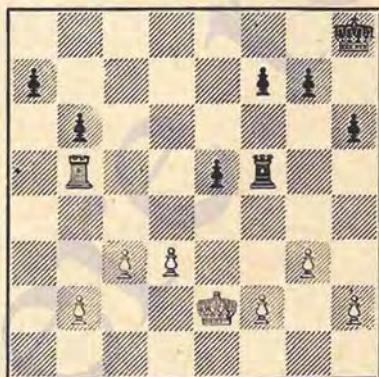


6.d2—d4 f7—f6 7.f2—f4 Cb8—d7. Nu merge 7...Cc6 din cauza 8.Nb5. Acum însă la 7.Nb5 negrul va răspunde cu 8...c6 și-și va recâștiga figura fără pierderi materiale. 8. Cb1—c3! Dama albă este apărată și albul amenință să retragă calul e4. 8...d6:e5 9.d4:e5 f6:e5 10.Cc3—d5 De7—d6 11.f4:e5 Dd6—c6 (După 11...C:e5 12.Nf4, calul e5 fiind legat din două părți, se pierde; slab este și 11...D:e5 12.C:c7+ Rd8 13. D:e5 C:e5 14.C:a8) 12.Nf1—b5! și albul câștigă.

În diagrama nr. 65 s-a arătat cum legarea unui pion izolat pe coloană duce la pierderea lui. La ace-

lași rezultat duce și legarea pe linie (Diagrama nr. 190).

190



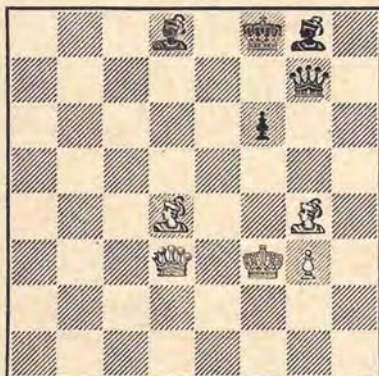
Albul continuă cu 1.d3—d4 f7—f6 2.f2—f4 și câștigă pionul. Nu ajută 2...Tf5—h5 deoarece urmează 3.h2—h4, turnul negru nu este apărat, iar pionul e5 este legat, de exemplu: 3...g7—g5 4.f4:e5 g5:h4. Acum pionul alb e5 este legat din cauză că turnul alb nu este apărat și se pare că negrul recâștigă pionul. Dar fiind o legătură incompletă, trebuie să se țină seama de diferite surprize. Albul continuă cu 5.e5—e6! Th5:b5 6.e6—e7 Tb5:b2+ 7. Re2—f3 și câștigă.

Legăturile pe diagonală nu sînt mai puțin periculoase decît cele pe orizontală sau coloană.

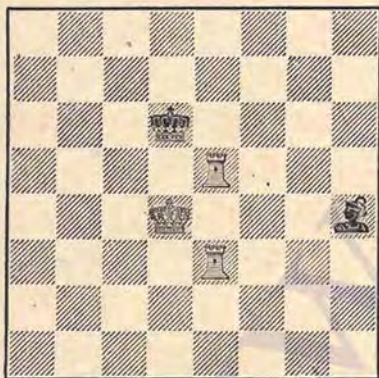
În diagrama nr. 191 este hotărîtoare mutarea 1.Nd4—c5+ Nd8—e7 (Sau 1...Re8 2.Nh5+ Nf7 3.Db5 mat). Nebunul negru a fost legat și albul câștigă o figură prin 2.Dd3—d8+! Rf8—f7 3.Dd8:e7+.

În diagrama nr. 192 albul are un mare avantaj. Dar va urma 1...Nh4—f6! (Nu 1...Nf2 2.Rd3 etc.) 2. Te3—e1 Nf6—g7. Negrul mută nebunul pe diagonală și albul nu poate să se elibereze de legătură fără pierderea turnului. Finalul turn contra nebun este remiză.

191



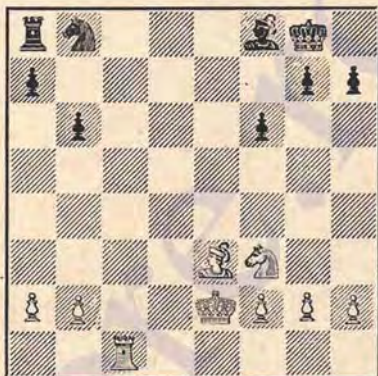
192



Legăturile de care adversarul nu poate să scape sau scapă cu greutate duc de obicei la câștig material

În diagrama nr. 193 albul decide sfîrșitul jocului prin 1.Tc1—c8!. Sînt legați simultan atît calul b8 cît și nebulul f8. În momentul de față albul nu poate să întărească atacul asupra nebulului legat, însă amenință 2.Ne3—f4 cu cîștigarea calului. Negrul trebuie să continue cu 1...g7—g5 2.Ne3:g5 f6:g5 3.Cf3:g5 și negrul nu poate să se apere împotriva mutării 4.Cg5—e6, după

193



care se pierde nebulul f8 fără să se desfacă legătura calului b8.

Cum se poate elibera de legătură? Uneori acest lucru se poate realiza prin schimbarea poziției subiectului de legătură. De exemplu, turnul alb c1 leagă nebulul c3 în spatele căruia se află turnul c8. Dacă turnul c8 nu are cu ce să fie apărut, negrul joacă Tc8—c5 și apoi Nc3—d4 (sau b4). Eliberarea din legătură se poate face și prin mutarea Tc8—c7 și Nc3—e5 (Sau a5). Dar dacă nebulul alb va fi deplasat pe c7, legătura este inoperantă și trebuie căutate căile de apărare a turnului c8.

Pentru exemplificarea eliberării din legătură atunci cînd este vorba de una în diagonală, să luăm următoarea schemă: nebulul alb d4, nebulul negru a1, calul negru c3. Negrul joacă 1...Na1—b2 și 2...Cc3—d1 (Sau a4). Să deplasăm calul pe cîmpul b2. Fără ajutorul altor figuri, negrul nu poate să se elibereze de legătură.

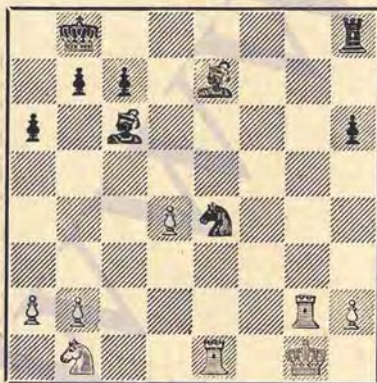
Legarea nu-și atinge scopul dacă subiectul legării atacînd regele sau o figură a adversarului își mută locul. În diagrama nr. 194 calul negru a fost legat. Albul nu trebuie să întîrzie, deoarece negrul va lichida legătura prin mutarea

194



De8—c6. La dispoziția albului există două mijloace de a mări presiunea asupra calului legat e4: 1. Tg2—e2 și 1.Tg2—g4. Prima mutare este inutilă deoarece ar urma 1...De8—g6+ (Sau g8). Este mai bună mutarea 1.Tg2—g4, însă negrul joacă 1...Th8—g8! și leagă la rândul său turnul alb. Urmează 2. Tel:e4 Tg8:g4+ (Nu 2...D:e4? 3. T:g8+) 3.Te4:g4 De8—e3+; printr-un atac dublu negrul câștigă o figură și partida.

195



Poate albul să echilibreze jocul în poziția din diagrama nr. 195, fo-

losindu-se de legarea calului e4?. 1.Tg2—e2 poate duce la o catastrofă după 1...Th8—g8+ 2.Rg1—f1 (2. Rf1 Cf2 mat) 2...Nc6—b5 și albul a fost legat. Nu-și atinge scopul nici continuarea 1.Tg2—g4 deoarece după 1...Ce4—f6! 2.Tg4—g7 Ne7—b4 negrul, având două figuri ușoare pentru turn, trebuie să obțină victoria.

În ultimul exemplu, obiectul legării a atacat o figură adversă. Asemenea contraatacuri „intermedie” trebuie luate întotdeauna în considerație.

Începătorii cad adesea în următoarea cursă (diagrama nr. 196).

196

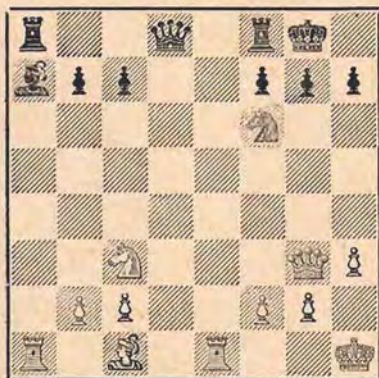


Albul a jucat imprudent 1.Tf1—e1, legând calul e5. Negrul a răspuns cu 1...Ce5—f3+! și a câștigat calitatea. Observați că în cazul în care calul alb ar fi fost la d2, mutarea 1.Tel ar fi fost bună. La 1...Cf3+ albul răspunde cu 2.C:f3 și turnul el va fi apărat.

Aceeași ideie de salvare din legătură va fi folosită de negru în diagrama nr. 197: 1...Na7:f2! 2. Ta1:a8 (Sau 2.D:f2 T:a1) 2...Nf2:g3 3.Ta8:d8 Tf8:d8 și negrul câștigă un pion.

În diagrama nr. 198 este dat finalul partidei Maratch — Morphy (1857). Calul din f5 este legat și

197



albul a sperat ca la plecarea lui să facă schimb de dame, însă urmează un final neașteptat: 1...Cf5—g3! Dama albă este atacată și de aceea albul a jucat 2.De4:g6 și după 2...Cd4—e2 a fost făcut mat.

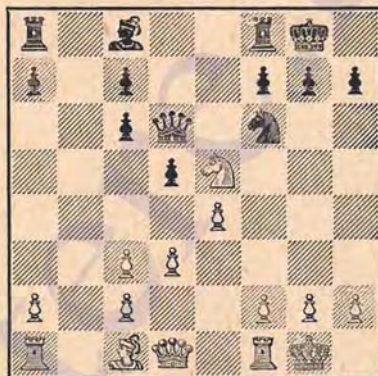
198



În „Deschiderea” celor patru cai” este posibilă următoarea variantă: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nf1—b5 Nf8—b4 5.0—0 0—0 6.d2—d3 Nb4:c3 7.b2:c3 d7—d5 8.Nb5:c6 b7:c6 9.Cf3:e5 Dd8—d6 (vezi diagrama nr. 199) 10.Nc1—f4 Tf8—e8 11.

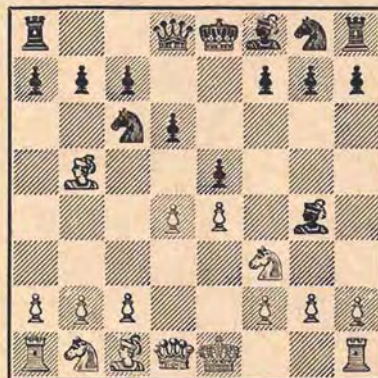
e4:d5. Albul scontează pe eficacitatea legării turnului: 11...Te8:e5 12.d3—d4, însă urmează 12...Te5—e1! 13.Tf1:e1 Dd6:f4 și negrul a obținut avantaj material.

199



Metoda obișnuită de eliberare din legătură este plasarea unei figuri de valoare egală în spatele obiectului de legătură. De exemplu, în „Partida spaniolă”, după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 d7—d6 calul din c6 este legat prin mutarea 4.d2—d4. Albul amenință atât cu luarea pro-

200



nului e6 cit și cu atacarea calului legat prin mutarea 5.d5. Cel mai simplu procedeu de apărare constă în mutarea 4...Nc8—d7. La mutarea 5.d5 negrul va continua cu 5...Ce7 sau 5...Cb8, iar la 5.Nb5:c6 Nd7:c6 6.d4:e5 negrul restabilește echilibrul prin mutarea 6...Nc6:e4. Totuși unii maeștri aleg apărarea 4...Nc8—g4, legând la rîndul lor calul f3.

Mutarea 5.d4—d5 nu duce la cîștigarea figurii din cauza contraatacului îndreptat asupra nebulului b5. 5...a7—a6 6.Nb5—a4 b7—b5 7. d5:c6 b5:a4.

Este drept că după 8.c2—c4 albul cîștigă un pion, însă inițiativa trece de partea negrului. Nu prezintă pericol pentru negru nici mutarea 6.d5:c6 a6:b5 7.c6:b7 Ta8—b8 și negrul recîștigă pionul. Este tentant 5.d4:e5 d6:e5 6.Dd1:d8+ Ta8:d8 7.Cf3:e5, însă va urma după aceea 7...Td8—d1 mat

201

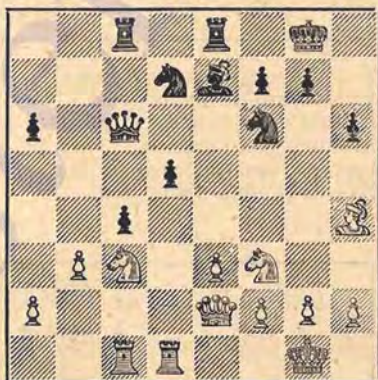


În „Apărarea franceză” după 1. e2—e4 e7—e6 2.d2—d4 d7—d5 3. Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nc1—g5 (Diagrama nr. 201) albul, legînd calul f6, amenință cu continuarea 5.e5 să atace calul legat. Negrul poate, ca și în exemplul anterior să-și elibereze calul prin 4...Nf8—e7.

El poate să mai joace și 4...d5:e4 5.Cc3:e4 Nf8—e7. Ambele apărări se întîlnesc des în practica turneeelor. Este însă posibilă și apărarea 4...Nf8—b4. Negrul joacă fără să ia în seamă amenințarea e4—e5 și leagă la rîndul său calul c3. Mutarea 5.e5 nu duce la cîștigarea figurii: 5.e4—e5 h7—h6 6.Ng5—h4 g7—g5 7.e5:f6 g5:h4.

Să analizăm un exemplu din practica turneeelor contemporane, în care legarea a avut un rol hotărîtor.

202



În diagrama nr. 202 este dată poziția din partida Szabo — Petrosian, jucată în 1953 la Zürich. Jucul a continuat astfel:

1. Cc3—a4

Pionul c4 este legat și albul amenință cu mutarea 2.Dc2 să-l atace a treia oară, apărînd în același timp calul a4, după mutarea b3:c4. Din această cauză negrul scoate dama din legătură.

1...

Dc6—b5!

Acum negrul amenință să se dezlege prin 2...c:b5 3.D:b5 a:b5 și negrul cîștigă un pion.

- | | |
|------------|---------|
| 2. Ca4—c3 | Db5—a5 |
| 3. Nh4:f6 | Cd7:f6 |
| 4. b3:c4 | d5:c4 |
| 5. Cf3—d2 | Tc8—c6! |
| 6. Cd2:c4? | ... |

Albul n-a prevăzut că după luarea pionului va intra în legătura atât de inteligent pregătită de Petrosian.

- | | |
|-----------|---------|
| 6... | Da5—c7! |
| 7. Cc3—a4 | Te8—c8! |

Asupra calului legat c4, sint îndreptate atacurile a trei piese. Subiectul legăturii — turnul c1 — este apărat numai odată; calul c4 nu poate fi mutat, deci este nevoie să fie apărat pentru a treia oară. În acest scop nu este bine 8.Cab2, deoarece după 8...Na3! albul pierde calitatea, în cel mai bun caz. La mutarea 8...Cab6 urmează 8...T:b6! 9.C:b6 D:c1 10.C:c8 D:c8 etc.

- | | |
|-----------|---------|
| 8. Td1—d4 | Cf6—e8! |
|-----------|---------|

Negrul pregătește în liniște al patrulea atac asupra calului legat. El vrea să joace 9...Cd6.

- | | |
|-----------|-----|
| 9. e3—e4! | ... |
|-----------|-----|

Singura apărare. La 9...Cd6 albul va răspunde cu 10.Cab2 (Nu este posibilă mutarea Na3) și la 10...Nf6 — 11.e5.

- | | |
|------|---------|
| 9... | Ne7—f6! |
|------|---------|

O ingenioasă intervertire de mutări. Negrul alungă mai întâi turnul și în cazul retragerii lui el joacă 10...Cd6.

- | | |
|------------|-----|
| 10. e4—e5! | ... |
|------------|-----|

Szabo găsește singurul mijloc de apărare, sacrificînd un pion.

- | | |
|------------|---------|
| 10... | Nf6:e5 |
| 11. Td4—e4 | Ce8—f6! |

Petrosian conduce excelent atacul. După 12.T:e5 T:c4 13.T:c4 D:c4 14.D:c4 T:c4 albul a scăpat de legătură, însă este expus acum unui atac dublu: amenințarea de mat pe cîmpul c1 și luarea calului a4. Din această cauză albul încearcă să complice jocul.

- | | |
|------------|---------|
| 12. Ca4—b6 | Tc6:b6 |
| 13. Te4:e5 | Tb6—c6! |

Petrosian nu iartă. Calul c4 este din nou legat și nu are cu ce să fie apărat.

- | | |
|------------|---------|
| 14. Te5—e7 | Tc6:c4! |
|------------|---------|

Avînd în vedere continuarea 15. T:c7 T:c1+ 16.T:c1 T:c1+, 17.Df1 T:f1+ și negrul rămîne în avantaj cu un cal.

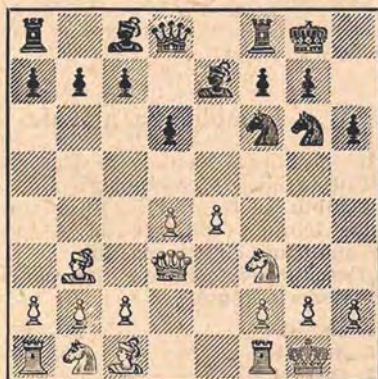
- | | |
|------------|--------|
| 15. Tc1—e1 | Dc7—c6 |
|------------|--------|
- și albul a cedat repede.

EXERCITII

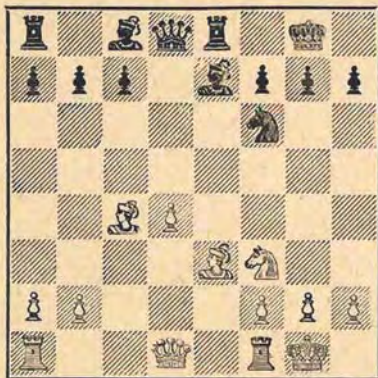
1. Compuneți trei exemple de legări pe coloană. Figura care leagă — dama sau turn. Obiectul legării — cal sau nebun, subiectul legării — regele.

2. Compuneți trei exemple de legări pe orizontală. Obiectul legării — pion, subiectul — turn.

203



204



3. Compuneți trei exemple cu legări pe diagonală. Obiectul legării — pion, subiectul legării — rege sau turn.

4. Rezolvați exercițiul din diagrama nr. 203. Albul mută și câștigă.

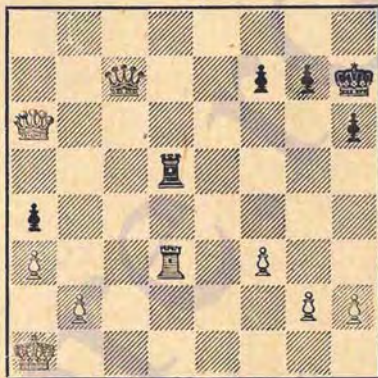
5. În poziția din diagrama nr. 204 negrul a jucat Nc3—g4. Cum trebuie combătută această mutare greșită?

6. În diagrama nr. 205, primul mută negrul. Cum putea negrul să rezolve poziția, folosind metoda legării?

7. În diagrama nr. 206 este dată o problemă aparținând renumitului compozitor de probleme americanul Samuel Loyd.

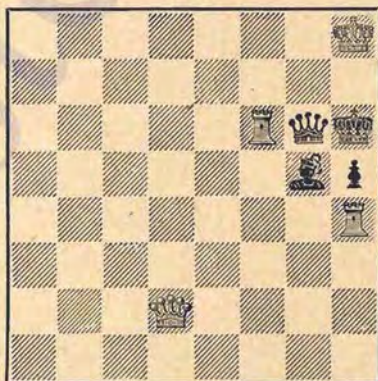
Găsiți rezolvarea problemei. În toate variantele albul dă mat, folosindu-se de legarea figurilor negre.

205



206

S. Loyd



Albul mută și dă mat în două mutări

Combinarea atacului dublu cu legarea în linie

În practica jocului de șah se întâlnește adesea combinarea atacului dublu și legarea în linie, procedee tehnice studiate de cititori. Să analizăm câteva exemple:

„Deschiderea centrală” începe cu următoarele mutări:

1. e2—e4
2. d2—d4
3. Dd1:d4

- e7—e5
- e5:d4
- ...

Sacrificând pionul, albul poate porni atacul 3.c3 d:c3 4.C:c3. Este posibilă și sacrificarea a doi pioni: 3.c3 d:c3 4.Nc4 c:b2 5.N:b2. În „Gambitul nordic” la care s-a ajuns, regele va trebui să reziste unui atac puternic.

- 3...
4. Dd4—e3

- Cb8—c6
- ...

Retragerea pe cîmpul e3 este prevenită de mutarea d5.

4... Cg8—f6
5. e4—e5 Cf6—g4

Atacul dublu asupra damei și pionului e5.

6. De3—e4 ...

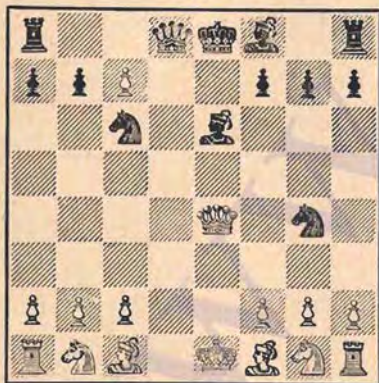
Calul negru este atacat. Luarea pionului e5 de unul dintre cai duce la pierderea figurii după 7.f4, deoa-rece calul este legat. Ce-i de făcut?

6... d7—d5!

Dama albă a fost mutată pînă acum de trei ori, negrul are dezvoltati doi cai. Din această cauză negrul hotărăște just să sacrifice un pion pentru a obține atac.

7. e5:d6+ Nc8—e6
8. d6:c7 ...

207



Dacă acum urmează 8...D:c7 atunci 9.Nf4 Da5+ 10.Cc3 0—0—0 11.Nd3. Negrul are la dispoziție o continuare mai frumoasă și mai puternică, bazată pe atacul dublu.

8... Dd8—d1+
9. Re1:d1 Cg4:f2+
10. Rd1—e1 Cf2:e4

Pionul c7 se pierde și jocul se echilibrează.

În diagrama nr. 208 este dată poziția din partida Zuckertort — Andersen, jucată în anul 1865. Zuckertort, care avea un excepțional simț combinativ, a sacrificat în acest moment o figură.

1. Dc2:e4!

Nf6:b2

208



2. Nc4:e6+

Rg8—f8

La prima vedere sacrificiul albului pare a fi greșit, deoarece nebulul e6 este legat și la mutarea 3.T:d7 negrul joacă 3...D:d7 4.N:d7 T:e4. Dar albul are în rezervă încă un atac dublu.

3. Td1:d7

Dc7:d7

4. Cf3—g5!

...

Amenințată cu mat și totodată apărată dama. Răspunsul negrului este forțat.

4... g7—g6

Te8:e4

5. Ne6:d7

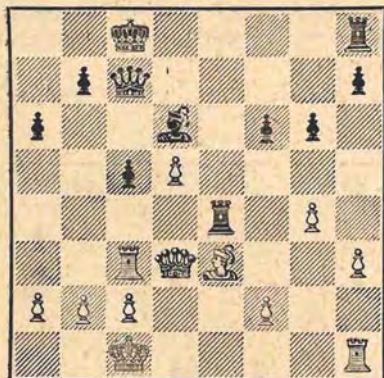
6. Cg5:e4

și albul a câștigat calitatea.

În partida Pillsbury — Caro, disputată în cadrul turneului internațional de la Viena din 1898 a sur-

venit următoarea poziție (diagrama nr. 209). Negrul a făcut o mutare naturală

209



1... Th8—e8

Este necesar ca turnul să rămână pe linia a patra, pentru ca să evite lovitura tipică în caz de legătură: 2.N:c5 N:c5 3.b4 la care negrul va răspunde acum cu 3...T:b4. Corect era 1...De7 și apoi 2...Rb8 plecând din legătură cu ambele piese negre. Mutarea făcută în această partidă a dat posibilitatea lui Pillsbury să încheie rapid lupta, combinând legătura cu un atac dublu.

2. Ne3:c5! Rc8—d7

La 2...N:c5 albul a pregătit 3.d6! Dc6 4.T:c5 D:c5 5.d7+. Tocmai din cauza acestei „furculițe” era greșită mutarea 1...Th8. Șahul intermediar 4...Te1+, nu-l salva pe negru: 5.T:e1 T:e1+, 6.Rd2 D:c5 7.R:e1. Plecarea regelui pe câmpul d7 este forțată. La 2...Rb8 urmează 3.Na7+, iar la 2...Rd8 urmează 3.Nd4 și apoi 4.N:f6+.

3. Nc5—e3 Dc7—a5
4. a2—a3 b7—b5?

Cît timp pionul se afla la b7 el acoperea câmpul c6, iar acum acest câmp este ocupat imediat de turnul alb. Trebuie evitate mutările de pioni care creează slăbiciuni în propria poziție.

5. Tc3—c6 Nd6—f4

Negrul amenință să sacrifice calitatea: 6...T:e3! 7.f:e3 T:e3 și albul pierde dama sau va fi făcut mat, de exemplu: 8.Dd2 T:a3! 9.D:f4 Ta1 mat.

6. Rc1—b1! ...

Albul mută regele de pe diagonală periculoasă. Pierderea pionului nu are importanță, deoarece regele negru este acum expus atacului damei și turnului.

6... Nf4:e3
7. f2:e3 Te4:e3
8. Dd3—d4! Te3—e1+
9. Rb1—a2! Te1:h1
10. Dd4—a7+ Rd7—d8
11. Da7—b8+ Rd8—d7
12. Db8—d6 mat.

La turneul de la Hastings, 1955, s-a jucat următoarea partidă:

Olafsson

1. e2—e4
2. Cg1—f3

Persitz

e7—e5
Cg8—f6

După cum știe cititorul, această deschidere se numește „Partida rusă”.

3. Cf3:e5 d7—d6
4. Ce5—f3 Cf6:e4

Negrul a ales o succesiune corectă de mutări. Acum mutarea 5. De2 n-ar duce la nimic din cauza 5...De7.

5. d2—d4 d6—d5
6. Nf1—d3 Nf8—e7
7. 0—0 Cb8—c6
8. Tf1—e1 Nc8—g4

Legînd calul, negrul a apărât indirect pionul. După 9.N:e4 d:e4 10. T:e4 N:f3 11.D:f3 C:d4 negrul res-tabilește echilibrul.

9. c2—c4	Ce4—f6
10. c4:d5	Cf6:d5
11. Cb1:c3!	0—0

Se pierde imediat cu 11...C:d4 deoarece urmează 12.Da4+, Cc6 13. D:g4 Dacă 11...N:f3 atunci 12.D:f3 și negrul nu are timp să ia pionul d4 deoarece calul d5 este atacat.

12. h2—h3	Ng4—h5?
-----------	---------

210



Trebuia continuat cu 12...Ne6. Fără îndoială că albul a văzut posibilitatea de retragere a calului f3, însă spera în mutarea a 14-a.

13. Nd3:h7+	Rg8:h7
14. Cf3—g5+	...

Combi-nația albului este corectă numai din cauză că după 14...N:g5 15.D:h5+ Nh6 se pierde calul d5.

14...	Rh7—g6
-------	--------

Negrul și-a apărât nebunul, însă poziția puțin favorabilă a regelui negru duce la noi neplăceri.

15. Dd1—d3+	f7—f5
-------------	-------

Dacă negrul nu făcea această mu-tare atunci era mat la h7 cu da-ma sau cu calul. Acum urmează o serie de atacuri duble.

16. Cg5—e6	Dd8—d6
------------	--------

Este necesar să se prevină șahul la g3.

17. Cc3:d5	Rg6—h7
------------	--------

Dacă 17...D:d5, atunci 18.Cf4+. Albul putea să ia pur și simplu turnul f8, rămînînd cu o calitate în plus, dar mutarea făcută în par-tidă este și mai bună.

18. Cd5:e7	Cc6:e7
19. Nc1—f4	Dd6—d7
20. Ce6—c5	Dd7—e8

Acum este legat calul din e7.

21. Nf4—g5	Tf8—f7
22. Dd3—g3!	...

O dublă amenințare: se atacă pentru a treia oară calul e7, se lea-gă și se ia nebunul h5 prin Dh4.

22...	b7—b6
23. Cc5—d3	g7—g6
24. Dg3—h4	Dd7—b5

Negrul vrea să-și salveze figura printr-o manevră cunoscută citito-rului, aceea de a contraataca o fi-gură a adversarului. Dar din neferi-cire pentru negru calul pleacă, ata-cînd o figură neagră.

25. Cd3—e5	Tf7—g7
26. Ng5:e7	

și negrul a cedat foarte curînd.

EXERCITII

1. În poziția din diagrama nr. 211, la mutare este negrul. Găsiți prin ce mijloace cîștigă cel puțin o figură.

2. Poziția din diagrama nr. 212 a survenit în partida Hasenfuss-Flohr, Kemerî, 1937.

Mută negrul. În ce fel ajunge el să obțină avantaj material?

3. Găsiți cea mai bună continuare pentru alb în poziția din diagrama nr. 213.

4. În poziția din diagrama nr. 214 s-a ajuns în partida Averbach-Vaitonis, Stockholm 1952. Prin ce mijloace câștigă alb un pion?

5. Poziția din diagrama nr. 215 este luată din partida Showalter-Pillsbury, care s-a jucat în anul 1898. Ultima mutare a albului a fost Rg1—h1. Găsiți prin ce mijloace capătă negrul avantaj material.

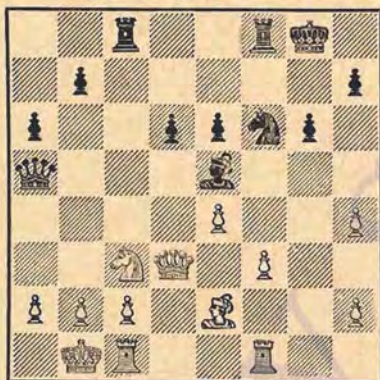
6. În partida Bernstein-Alchin, Paris 1933, după mutările 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 d6 5.d4 b5 6.Nb3 C:d4 7.C:d4 e:d4

8.Nd5 (8.D:d4+ c5 9.Dd5 Ne6 10.Dc6+ Nd7 11.Dd5 c4 duce la pierderea unei figuri) 8... Tb8 9.Nc6+ Nd7 10.N:d7 D:d7 11.D:d4 Cf6 12.Cc3 Ne7 13.0—0 0—0 s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 216.

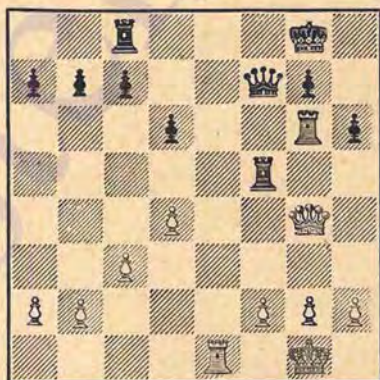
Albul a jucat 14.Nc1—g5 și după aceasta negrul a obținut un joc mai bun. Găsiți continuarea corectă pentru negru avind în vedere legăturile ce se vor forma și diferitele metode de a le evita.

7. În partida Margand-Phillips, 1958, a survenit următoarea poziție: Alb — Re1, Dc2, Ta1, h1, Nc1, e2, Cb3, d5, pp.a2, b2, c4, e4, f2, g2, h2; negru — Rg8, Dd3, Ta8, e8, Ne6, g7, Ce5, f6, pp.a7, b7, c7, d6, f7, g6, h7. Mută negrul. Cum a ajuns el la avantaj material?

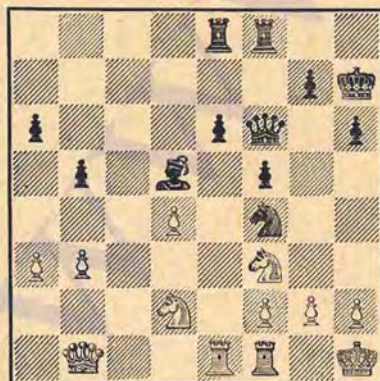
211



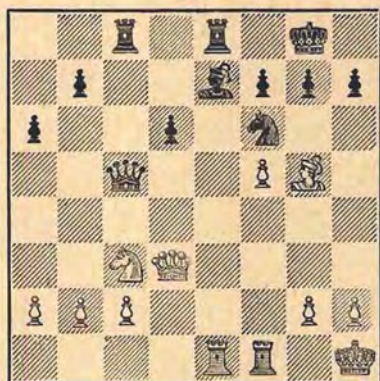
213



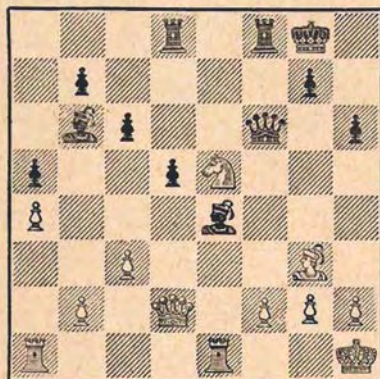
212



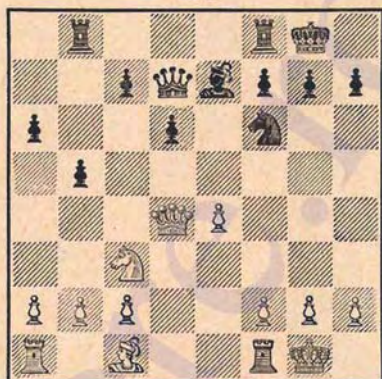
214



215



216



CAPITOLUL XII

DESCHIDERILE

În capitolul VII au fost analizate principiile fundamentale de dezvoltare a pieselor în deschidere și prin exemplul „Partidei italiene” au fost arătate diferite metode de luptă pentru centru. În capitolul de față vom mai analiza câteva deschideri, nu cu scopul de a învăța pe dinafară variantele, ci pentru a-l familiariza pe cititor cu unele probleme care apar în deschideri.

„Deschiderea celor patru cai” începe cu următoarele mutări:

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. Cb1—c3 | Cg8—f6 |

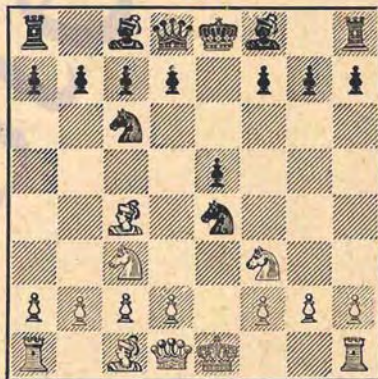
Teoria recomandă aici următorul plan de dezvoltare a pieselor: 4. Nb5 Nb4 5.0—0 0—0 6.d3 d6 7.Ng5.

- | | |
|-----------|-----|
| 4. Nf1—c4 | ... |
|-----------|-----|

Și această mutare nu este considerată rea, deoarece se dezvoltă nebunul și mărește presiunea asupra punctelor d5 și f7. Negrul putea să urmeze exemplul albului și să joace 4...Nc5. Dar el încearcă să pună stăpânire pe centru prin sacrificiul temporar al unei figuri.

- | | |
|------|--------|
| 4... | Cf6:e4 |
|------|--------|

217



Negrul mută pentru a doua oară calul, însă această pierdere de timp este recompensată, deoarece el reușește să facă o mutare importantă: d7—d5. Într-adevăr, după 5.C:e4 d5 6.Nb5 d:e4 7.C:e5 Dg5! (Atac dublu; era posibil și 7...Dd5) 8.C:c6 D:b5 9.Cd4 De5 negrul are un joc foarte bun.

Albul are însă o altă continuare tentantă.

- | | |
|------------|--------|
| 5. Nc4:f7+ | Re8:f7 |
| 6. Cc3:e4 | d7—d5 |

Albul a reușit să-l lipsească pe negru de rocadă; în schimb negrul

și-a format un centru puternic. Ce are o mai mare importanță: pierderea rocadei sau stăpînirea centrului? În partida de față și în multe alte cazuri, acel ce stăpînește centrul este avantajat.

7. Cf3—g5+ Rf7—e8!

Cel mai simplu. Este posibil și 7...Rg8 8.Df3 De7 9.Cc3 e4! 10.Cc:e4 h6! 11.Db3 h:g5 12.D:d5+ Ne6 13. D:g5 Cd4 14.Rd1 Nb3! 15.a:b3 D:e4 sau 14. D:e7 N:e7 15. Rd1 Ng4+ 16. f3 C:f3 și negrul cîștigă.

Este posibilă, chiar, incursiunea riscantă — la prima vedere — 7...Rg6 8.Df3 De7! (La pierdere duc mutările 8...d:e 9.Df7+ Rh6 10. C:e4 Ne7 11.d3+, g5 12.h4 sau 9...Rg5 10.d4+ Rh4 11.h3! g6 12.Db3! C:d4 13.g3+, Rh5 14.g4+ N:g4 15. h:g4+ R:g4 16.Dh3 mat) 9.h4 h5 10.Cg3 e4 11.Db3 De5 și negrul are un joc bun.

8. Dd1—h5+ g7—g6
9. Dh5—h3 Nc8—f5!

Nu merge 9...De7, deoarece urmează 10.Cf6+, Rd8 11.D:d5+. Albul nu poate să-și salveze figura și pierde. Astfel, jocul de atac care a început cu mutarea 7.Cfg5+ este greșit. Mai bine era 7.Cg3 sau Cc3, însă atunci ar fi urmat 7...e4 8.Cg1 și albul rămîne în urmă cu dezvoltarea.

Astfel, stăpînirea cîmpurilor centrale a compensat pierderea rocadei și a permis respingerea unui atac periculos.

Să ne întoarcem la poziția din diagrama nr. 217. Deoarece continuarea 5.N:f7+, a dus la un joc dezavantajos pentru alb, rămîne continuarea :

5. Cc3 :e4 d7—d5
6. Nc4—d3 ...

Varianța 6.Nb5 a fost analizată mai sus.

6... f7—f5

O mutare amenințătoare, dar de loc bună. Albul nu se teme de plecarea calului, deoarece a pregătit o nouă „furculiță”.

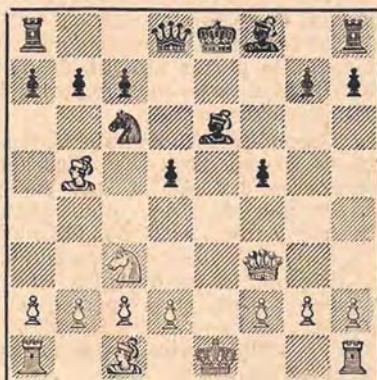
7. Ce4—c3 e5—e4
8. Nd3—b5 e4:f3

Negrul putea să continue cu 8...d4 9.Ce5 Df6, însă după 10.C:c6 b:c6 11.Na4 d:c4 12.d:c4 partida este mai bună pentru alb.

9. Dd1:f3 Nc8—e6

Să analizăm poziția care a survenit. Înainte de toate trebuie să menționăm că negrul a rămas în urmă cu dezvoltarea. Albul are dezvoltate dama, nebunul și calul, iar negrul numai calul și nebunul. Albul poate face rocada imediat și să aducă în joc turnul; pentru a face rocada negrul mai trebuie să facă o mutare cu dama sau cu nebunul. În centru, negrul ține sub control cîmpul e4, însă cîmpurile e5 și e6 sînt slabe. Și toate acestea sînt consecința mutării f7—f5 care la prima vedere pare atît de amenințătoare.

218



Dacă în diagrama nr. 218, pionul f5 va fi așezat la f7 poziția negrului poate fi considerată ca acceptabilă.

Toată nenorocirea lui constă în faptul că pionii nu merg și înapoi.

Observați cîmpurile e4 și e5. Cîmpul e4 este sub controlul negrului, însă dacă el îl va ocupa cu o figură albă, prin mutările d2—d3 sau f2—f3, va putea alunga figura. Cu totul diferită este situația cîmpului e5. Figura albă care va ocupa acest punct nu va putea fi alungată cu un pion. În limbaj șahist aceste cîmpuri slabe se numesc „slăbiciuni”.

„Slăbiciunea” de pe cîmpul e5 s-a format ca rezultat al mutării f7—f5.

- | | |
|------------|--------|
| 10. d2—d4 | Dd8—d7 |
| 11. Nc1—f4 | 0—0—0 |
| 12. 0—0—0 | Nf8—e7 |
| 13. Th1—e1 | ... |

Albul are un joc mai bun.

Analiza variantei din „Deschiderea celor patru cai” a arătat că luarea pionului central se recuperează, în cazul cînd negrul are posibilitatea în viitor să ocupe centrul prin mutarea d7—d5.

Să analizăm următoarea deschidere: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Cb1—c3 Nf8—c5. Este clar că și aici albul poate să facă o manevră analogă: 4.Cf3:e5 Cc6:e5 5.d2—d4. Dacă se continuă cu 4...N:f2+ 5.R:f2 C:e5 6.d4 atunci avantajul va fi de partea albului. Ocuparea centrului este mai importantă decît pierderea rocadei.

În „Deschiderea nebunului”, după 1.e2—e4 e7—e5 2.Nf1—c4 Cg8—f6! continuarea 3.d2—d3 a fost analizată în pag. 77. Dar, albul poate juca mai activ: 3.d2—d4. Ce pion să ia negrul: d4 sau e4? Nu cumva este mai bine să se dezvolte, continuînd cu 3...Cb8—c6 și apărînd pionul e5?

Este posibilă oricare din aceste trei mutări:

1. 3...Cf6:e4 4.d4:e5 c7—c6! (Amenința 5.Dd5) 5.Dd1—f3 d7—d5 6. e5:d6 Ce4:d6 sau 5.Nc4:f7+ Re8:f7 6.Dd1—f3+ Ce4—f6 7. e5:f6 Dd5:f6;

219



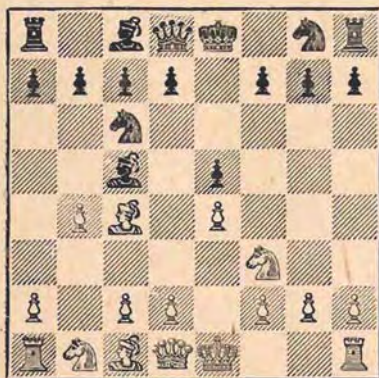
2. 3...e5:d4 4.e4—e5 d7—d5! 5. e5:f6 d5:c4 6.f6:g7 Nf8:g7 și negrul, păstrînd pionul în plus, trebuie să câștige; sau 5.Nc4—b5+ Nc8—d7! 6. e5:f6 Nd7:b5 7. Dd1:d4 Dd8:f6 8. Dd4:d5 Nb5—c6 și apoi 9...N:g2; 3. 3...Cb3—c6 4. d4:e5 Cc6:e5 5. Nc4—b3! (împiedicînd astfel 5... d7—d5 și amenințînd 6.f2—f4) 5... d7—d6 6.f2—f4 Ce5—c6 7.Cb1—c3 Nf8—e7 8.Cg1—f3 0—0 9.0—0. Negrul are o poziție solidă cu toate că este puțin strîmătorat.

Importanța ocupării centrului este atît de evidentă încît în unele deschideri albul oferă un sacrificiu de pion pentru a ocupa centrul. După cum am mai spus, asemenea deschideri se numesc gambituri. După 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb3—c6 3.Nf1—c4 Nf8—c5 albul poate muta 4.b2—b4. În teoria deschiderilor această deschidere se numește „Gambitul Evans”.

Rățiunea sacrificării pionului b4 constă în aceea că la mutarea 4... Nc5:b4 albul prin mutarea 5.c2—c3 câștigă un tempo important și după retragerea nebunului realizează ocuparea centrului prin d2—d4.

Acceptarea gambitului dă albului un atac puternic, mai ales dacă negrul caută să păstreze pionul. Marele maestru rus Mihail Ivanovici Cigorin a câștigat cu albul multe

220



victorii, atunci cind adversarii lui acceptau Gambitul Evans.

Iată cum s-a desfășurat una din partidele lui Cigorin, jucată la Havana în anul 1890.

Cigorin

1. e2—e4
2. Cg1—f3
3. Nf1—c4
4. b2—b4
5. c2—c3
6. d2—d4
7. 0—0

Gunsberg

- e7—e5
- Cb8—c6
- Nf8—c5
- Nc5:b4
- Nb4—c5
- e5:d4
- d7—d6

După 7...d:c 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.C:c3 atacul albului este foarte periculos.

8. c3:d4
9. Cb1—c3
10. Nc1—g5

- Nc5—b6
- Cc6—a5
- Cg8—e7

Dacă 10...f6, atunci 11.Nf4 C:c4 12.Da4+, Dd7 13.D:c4. Mutarea 10...f6 a slăbit flancul regelui negru.

11. Nc4:f7+!
12. Cc3—d5
13. Ng5:e7
14. Cf3—g5+

- Re8:f7
- Ca5—c6
- Cc6:e7
- Rf7—g6

La mutarea 14...Rg8 este decisivă mutarea 15.Db3, iar la 14...Re8 va urma 15.Dh5+ Cg6 16.C:h7.

15. Cd5—f4+

Rg6—f6

Negrul nu poate accepta sacrificiul celei de a doua figuri oferite de alb: 15...R:g5 16.Dh5+ R:f4 (Sau 16...Rf6 17.e5+ și mat la mutarea următoare) 17.g3+ R:e4 18.Tfel+ R:d4 19. Tad1+ Rc4 20.Te4+ și matul este inevitabil

16. e4—e5+
17. d4:e5+
18. Dd1—h5+
19. g2—g3+
20. Tf1—e1+
21. Tal—c1!

- d6:e5
- Rf6:g5
- Rg5:f4
- Rf4—e4
- Re4—d4

și negrul nu poate evita matul. De exemplu: 21...Nf5 22.Dd1+ Nd3 23. Te3 Rd5 24. Db3+, Rd4 25.D:d3 mat. Din păcate, Cigorin n-a făcut mutarea 21.Ta1 și datorită greșelilor făcute ulterior a pierdut această partidă.

Un mare cunoscător al „Gambitului Evans” era Andersen, care a obținut, cu ajutorul acestei deschideri, numeroase victorii. Dăm mai jos una dintre cele mai cunoscute partide, jucată în anul 1852.

Andersen

1. e2—e4
2. Cg1—f3
3. Nf1—c4
4. b2—b4
5. c2—c3
6. d2—d4
7. 0—0

Dufresne

- e7—e5
- Cb8—c6
- Nf8—c5
- Nc5:b4
- Nb4—a5
- e5:d4
- d4—d3

Negrul împiedică formarea perechii de pioni d4 și e4, care permite dezvoltarea figurilor albe. Totuși, este mai bună mutarea 7...d6.

8. Dd1—b3
9. e4—e5
10. Tf1—e1
11. Nc1—a3

- Dd8—f6
- Df6—g6
- Cg8—e7
- b7—b5

Negrul sacrifică un pion pentru a putea dezvolta figurile de pe flancul damei.

12. Db3:b5 Ta8—b8
 13. Db5—a4 Na5—b6
 14. Cb1—d2 Nc8—b7
 15. Cd2—e4 Dg6—f5
 16. Nc4:d3 Df5—h5
 17. Cc4—f6+ ...

Figura este sacrificată temporar deoarece se deschide linia „a” și calul e7 va fi legat. Astfel de sacrificii se întâlnesc adesea în practica jocului.

- 17... g7:f6
 18. e5:f6 Th8—g8

Negrul putea face rocada. El însă preferă să joace la contraatac. Într-adevăr pionul g2, care acoperea regele, poate nimeri foarte ușor sub amenințarea turnului, damei sau nebulului.

19. Ta1—d1 ! ...

221



Este prima mutare dintr-o combinație frumoasă, adinc gândită și foarte ascunsă. Dufresne a considerat-o drept greșeală și a răspuns cu

- 19... Dh5:f3
 20. Te1:e7+ Cc6:e7

La 20...Rf8 urmează mutarea 21. Te3+ și apoi 22.T:f3. Apărarea corectă era 20...Rd8 21.T:d7+ Rc8!

- (21...R:d7 22.Nf5+ Re8 23.Nd7+, Rd8 24.N:c6+ D:d1 25.D:d1+, Rc8 26. Dd7 mat) 22. Td8+ R:d3! (Nu 22... C:d8 23.Dd7+,! R:d7 24.Nf5+ Rc6 25.Nd7 mat) 23.Ne2+ Cd4! 24.N:f3 N:f3 25.T:d4+, N:d4 26.D:d4+ Rc8 27.Dd3! N:g2 28.f3 (Nu este bine 28. D:h7 din cauza 28...Tb1+ 29.D:b1 Ne4+) 28...Nh3+ 29.Rf2 Tb6 30.D:h7 Tg2+ 31.Rf2 Ne6. Jocul este aproximativ egal.

21. Da4:d7+!! Re8:d7
 22. Nd3—f5+ Rd7—e8
 23. Nf5—d7+ Re8—f8
 24. Na3:e7 mat

Unui începător îi va fi foarte greu să reziste atacului dublu dacă se va crampona de pionul câștigat. Din această cauză, atunci când adversarul propune un gambit acesta trebuie ori refuzat ori în cazul când se acceptă gambitul să nu se urmărească păstrarea pionului câștigat. Trebuie găsit momentul cel mai potrivit pentru a-l înapoia și a încheia dezvoltarea pieselor. În poziția din diagrama nr. 220, sînt posibile două sisteme de apărare. Primul este refuzarea gambitului.

- 4... Nc5—b6!
 5. b4—b5 Cc6—a5
 6. Cf3:e5 ...

„Vinarea” unui pion în cazul în care s-a rămas în urmă cu dezvoltarea nu duce la nimic bun. Corect este 5.a4 a6 6.Cc3 d6 7.Cd5 Na7 8.d3 cu un joc activ.

- 6... Dd8—f6!
 7. Nc4:f7+ Re8—f8!
 8. d2—d4 ...

Dacă 8.Na3+, atunci 8...Ce7 9. d4 d6 10.f4 d:e4 11.d:e4 D:f7 12. Dd8+ De8 13.N:e7+Rf7 14.D:e8 T:e8 15.Nb4 Nd7 16.a4 a6 17.b:a6 T:a6. Trei pionii în schimbul unei figuri sînt insuficienți în jocul de mijloc, cu atât mai mult cu cît în curînd se va pierde pionul a4.

8... d7—d6
9 Nf7:g8 d6:e5
10. Ng8—d5 Nb6:d4
și negrul câștigă.

La complicații interesante duc o altă continuare.

6... Cg8—h6
Păstrînd două amenințări — 7... d6 și 7...Nd4.

7. d2—d4 d7—d6
8. Nc1:h6 g7:h6

Mai bine decît 8...d:e 9.N:g7 Tg8
10.N:f7+ R:f7 11.N:e5 Dg5 12.Cd2
D:g2 13.Dh5+, Dg6 14.Dh4.

9. Cg5:f7 Dd8—f6
10. Dd1—d5 0—0!
11. Cf7:h6+ Rg8—g7
12. Ch6:g4 Nc8:g4
13. Dh5:g4+ Rg7—h8

și negrul trebuie să câștige.

Al doilea sistem este acceptarea gambitului.

4... Nc5:b4
5. c2—c3 Nb4—a5
6. 0—0 d7—d6
7. d2—d4 Na5—b6!

Negrul înapoiază pionul, dar își încheie dezvoltarea.

8. d4:e5 d6:e5
9. Dd1:d8+ ...

Tentant, însă slab ar fi fost 9. N:f7+ R:f7 10.C:e5+, din cauza 10... Re8! 11.Dh5+ g6 12.C:g6 Cf6 13.Dh6 Tg8 14.Cf4 Ce5.

9... Cc6:d8
10. Cf3:e5 Nc8—e6

Negrul termină dezvoltarea pieselor și obține un joc ceva mai bun, deoarece pionii albi de pe flancul damei sînt izolați. Să mai analizăm un gambit, care se numește „Gambitul central”

Alb

1. e2—e4
2. d2—d4
3. c2—c3

Negru

e7—e5
e5:d4
...

222



Albul poate continua cu 3.D:d4 la care urmează 3...Cc6 4.De3. El a pierdut un tempo, dar împiedică pentru un timp mutarea d7—d5. Negrul ajunge cu ușurință la egalarea jocului prin continuarea Cf6, Ne7 și 0—0.

Acum însă, dacă negrul joacă 3...d:c3 atunci, după 4.C:c3 el va rămîne în urmă cu dezvoltarea.

Pe baza celor expuse mai sus, nu este greu de găsit mutarea cea mai bună, și anume:

3... d7—d5!
4. e4:d5

Nu ar fi fost mai bine pentru alb 4.D:d4 d:e4 5.D:e4+ De7 6.Nd3 Cf6 7. D:e7+ N:e7 și negrul îl devansează în dezvoltarea pieselor.

4... Dd8:d5

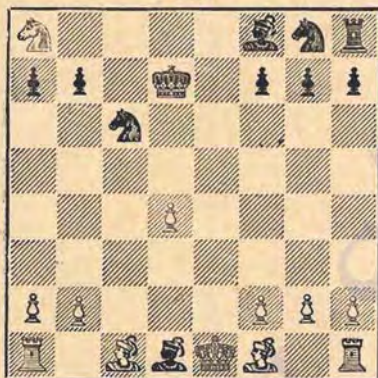
Aducerea prematură în joc a damei poate duce la pierdere de timp.

5. c3:d4 Cb8—c6
6.Cg1—f3 Nc8—g4

Negrul se dezvoltă creînd totodată amenințarea asupra pionului d4. Poate oare albul să continue acum cu 7.Cc3, atacînd dama? Să verificăm această posibilitate:

După 7.Cc3 N:f3! 8.C:d5 (sau 8.D:f3 D:f3 9.g:f3 C:d4) 8...N:d1 albului nu-i convine să joace 9.R:d1 deoarece după 9... 0—0—0 negrul ia pionul d4. Din această cauză albul este nevoit să continue cu 9.C:c7+ Rd7 10.C:a8 (diagrama nr. 223).

223



La prima vedere se pare că albul a obținut superioritate. Într-adevăr, el a cîștigat calitatea și un pion. Dar, calul izolat de pe a8 este sortit pieririi. Va urma 10...Nh5 11.Nd2 Cf6 12.Nc4 Nb4 (Cu amenințarea 13...Te8+ și 13...T:a8) și negrul obține avantaj.

Să ne întoarcem la analiza partidei:

7. Cf1—e2! 0—0—0

Ultima mutare a albului conține o cursă în care începătorii cad desori. Dacă 7...N:f3 atunci 8.N:f3 D:d4 9.N:c6+ și negrul pierde dama.

8. Cb1—c3 Dd5—a5
9. Nc1—e3 Cg8—f6
10. 0—0 ...

Poziția damei negre este nesigură. Jocul albului este ceva mai bun, ca rezultat al celei de a patra mutări a negrului. Să ne întoarcem, deci, la poziția după mutarea 4.e4:d5 și să încercăm să găsim o continuare corectă pentru negru.

În acest moment, albul atacă pionul d4. Nu poate oare negrul, la rîndul său, să atace pionul d5? Aceasta se poate în două feluri: 4... c7—c6 sau 4...Cg8—f6. A doua posibilitate dezvoltă concomitent o figură și din această cauză trebuie preferată.

4... Cg8—f6!
5. c3:d4 Nf8—b4+
6. Nc1—d2 Nb4:d2+
7. Dd1:d2 0—0!

Negrul nu se grăbește să recîștige pionul d5, care nu poate pleca nicăieri, în schimb el și-a dezvoltat turnul și a luat-o înaintea adversarului său cu dezvoltarea pieselor. În concluzie el are un joc mai bun.

„Gambitul regelui” este constituit din mutările:

1. e2—e4 e7—e5
2. f2—f4 ...

Albul sacrifică un pion și slăbește poziția regelui. Abătînd pe coloana „f” pionul e5, el își ușurează mutarea d2—d4. În afară de aceasta, albul speră ca după rocadă să înceapă atacul pe coloana „f”. Gambitul regelui duce la un joc interesant și complicat. În acest caz șahistului începător i se recomandă unul din sistemele de apărare indicate mai sus:

I. Refuzul de a accepta gambitul.

2... Nf8—c5

Albul nu poate lua pe cîmpul e5 din cauza 3...Dh4+.

3. Cg1—f3 d7—d6

Fără a se feri de 4.f:e5 d:e5 5. C:e5 din cauza 5...Dh4+ 6.g3 D:e4+ 7.De2 D:h1 8.Cg6+, Ce7 9.C:h8 Nh3 și negrul câștigă deoarece calul h8 este sortit pieirii.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Nf1—c4 | Cb8—c6 |
| 5. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 6. d2—d3 | Nc3—g4 |

și negrul are o dezvoltare bună.

II. Acceptarea gambitului.

- | | |
|-----------|---------|
| 2... | e5:f4 |
| 3. Cg1—f3 | Cg8—f6 |
| 4. Cb1—c3 | d7—d5 ! |
| 5. e4—e5 | Cf6—e4 |

cu joc acceptabil pentru negru, sau

- | | |
|-----------|--------|
| 4. e4—e5 | Cf6—h5 |
| 5. d2—d4 | d7—d5 |
| 6. Nf1—e2 | g7—g5 |

Negrul trece la contraatac. Continuarea 7.C:g5 D:g5 8.N:g5 D:g2 este în avantajul lui.

- | | |
|-----------|----------|
| 7. 0—0 | g5—g4 |
| 8. Cb1—c3 | Th8—g8 ! |

Albul oferă sacrificiul unui pion, scontind pe 8...g:f3 9.N:f3 Cg7 10. C:d5 cu obținerea unui atac mai puternic.

- | | |
|------------|--------|
| 9. Cf3—e1 | Nf8—h6 |
| 10. Ne2—d3 | ... |

Nu merge 10.g3 f:g3! 11.N:h6 Dh4 și atacul negrului nu mai poate fi oprit.

- | | |
|------------|--------|
| 10... | Nc8—e6 |
| 11. Cc3—e2 | ... |

Periculos pentru alb este 11.N:h7. După 11...Th8 și 12... Dh4 atacul negrului pe coloana „h” trebuie să ducă la victorie.

- | | |
|------------|---------|
| 11... | Dd8—h4 |
| 12. Nc1:f4 | Ch5:f4 |
| 13. Ce2:f4 | g4—g3 ! |

Dacă albul joacă acum 14.h:g3 atunci 14...T:g3 15.C:e6 Ne3+!. Albul are o singură apărare.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. Dd1—h5! | g3:h2+ |
| 15. Rg1—h1 | Dh4:h5 |
| 16. Cf4:h5 | Cb8—d7 |
| 17. Nd3:h7 | Tg8—h8 |
| 18. Nh7—d3 | 0—0—0 |

cu joc egal.

Exemplele analizate mai sus au arătat că încercările albului de a cuceri centrul cu mijloace simple sînt respinse relativ ușor, dacă negrul opune un contra joc corect. În turneele moderne, în care se întîlnesc șahiștii cei mai buni, deschideri ca cea „italiană”, „vieneză”, precum și gambiturile „centrale”, „Evans”, „al regelui”, se întîlnesc destul de rar. Cele mai răspîndite deschideri sînt „Partida spaniolă”, „Gambitul damei” și „Apărarea siciliană”. Să vedem în cele de mai jos cum decurge lupta pentru centru în aceste deschideri.

Alb

1. e2—e4
2. Cg1—f3
3. Nf1—b5

Negru

- e7—e5
- Cb8—c6
- ...

Această deschidere se numește „Partida spaniolă”.

Trebuie să atragem atenția că amenințarea albului de a lua pionul e5 nu este gravă deoarece după 4. N:c6 d:c6 5.C:e5 negrul recîștigă pionul prin atacul dublu 5...Dd4!.

Noi am analizat una din apărările negrului — 3...d6. Să analizăm acum o altă apărare care, în practica turneelor moderne se întîlnește cel mai adesea.

- | | |
|------|-------|
| 3... | a7—a6 |
|------|-------|

Rățiunea acestei mutări constă în aceea că forțează sau schimbă nebulului contra cal (Această continuare este cunoscută în teoria jocului sub denumirea „variante de

schimb a partidei spaniole“) sau retragerea nebulului pe cîmpul a4, de unde negrul poate să-l oblige în orice moment la retragere, prin mutarea pionului din b7 la b5.

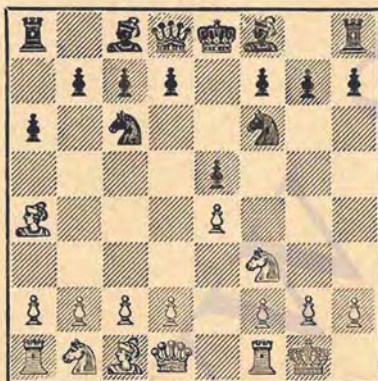
4. Nb5—a4
5. 0—0

Cg8—f6
...

Negrul are două căi: să ia pionul e4 sau să continue dezvoltarea pieselor. Ambele căi sînt acceptabile. Aici, ca și în „Gambitul Evans“, dacă negrul alege o continuare a jocului legată de luarea pionului, el trebuie să renunțe la ideea de a-l apăra. În primul rînd negrul trebuie să caute să-și încheie dezvoltarea cît mai rapid.

Cum poate evolua jocul dacă negrul ia pionul cu calul?

224



5...
6. Tf1—e1

Cf6:e4
...

O mutare vizibilă dar care nu e cea mai bună. Continuarea corectă pentru alb este arătată mai jos. Turnul presează pe coloana „e“, însă negrul are o foarte bună manevră de apărare.

6...

Ce4—c5!

Atacă nebulul și cîștigă timp pentru dezvoltare. Este greșit 6...d5

deoarece urmează 7.C:e5 Nd7 8. N:c6 și apoi 9.d3. Este greșit, de asemenea, și 6...f5 7.N:c6 d:c6 8. C:e5 cu amenințarea 9.Dh5+, sau 9.d3.

7. Na4:c6
8. d2—d4

d7:c6
...

Dacă 8.T:e5+ sau 8.C:e5, atunci 8... Ne7.

8...
9. Cf3:e5
10. Nc1—e3

Cc5—e6
Nf8—e7
0—0

Negrul și-a terminat dezvoltarea și are un joc absolut satisfăcător.

La mutarea a șaptea, albul poate juca altfel:

7. Cf3:e5
8. Te1:e5+
9. Cb1—c3!

Cc6:e5
Nf8—e7
0—0

Ar fi fost greșit 9...C:a4, deoarece ar fi urmat 10.Cd5 0—0 11.C:e7+ Rh8 12.Dh5 și atacul albului este foarte periculos. Albul amenință un frumos sacrificiu de damă urmat de mat: 13.D:h7+, R:h7 14.Th5 mat.

10. d2—d4
11. Cc3 :a4

Cc5:a4
d7—d5!

și negrul, în cel mai rău caz, are un joc egal.

În această variantă este evident că turnul alb de pe a4 este situat mai puțin avantajos decît pe cîmpul b5.

Să ne întoarcem acum la diagrama nr. 224.

5...
6. d2—d4!

Cf6:e4
...

Această mutare este mai bună decît 6.Te1. Negrul nu poate lua cu pionul la d4, deoarece va urma 7.Te1, cu mari neplăceri, din cauza calului legat.

6...
7. Na4—b3

b7—b5
d7—d5!

Înapoiind pionul, negrul obține egalitate în centru.

- | | |
|----------|--------|
| 8. d4:e5 | Nc8—e6 |
| 9. c2—c3 | ... |

Această mutare are ca scop păstrarea nebunului pe care negrul l-ar putea schimba prin mutarea Cc6—a5.

- | | |
|------------|--------|
| 9... | Nf8—e7 |
| 10. Cb1—d2 | 0—0 |
| 11. Nb3—c2 | f7—f5 |
| 12. e5:f6 | Ce4:f6 |

Negrul l-a întrecut pe alb în dezvoltare și la momentul oportun va putea ataca poziția regelui alb. În schimb, negrul are slabe cîmpurile c5 și e5. Teoria deschiderilor consideră că șansele părților sînt echilibrate.

Să analizăm acum al doilea sistem, atunci cînd negrul refuză să ia pionul cu calul la mutarea a 5-a.

- | | |
|-----------|--------|
| 5... | Nf8—e7 |
| 6. Tf1—e1 | b7—b5 |

Negrul era amenințat cu schimb pe cîmpul c6 și cu pierderea pionului e5.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Na4—b3 | d7—d6 |
| 8. c2—c3 | 0—0 |
| 9. d2—d4 | Nc8—g4 |

O manevră bună. Legînd calul f3 negrul creează în centru o presiune asupra pionului d4. Din această cauză este mai bine ca albul, în loc de 9.d4, să joace 9.h3, prevenind legarea.

Alb

Negrul

- | | |
|----------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | ... |

Cu aceste mutări începe „Gambitul damei”. Albul organizează atacul centrului negru prin pionul său din flanc. Spre deosebire de „Gambitul regelui” în care, de asemenea la a doua mutare începe atacul

pionului negru central, operațiunile care se desfășoară în stadiul inițial al „Gambitului damei” se produc într-un sector al tablei, unde nu apare un pericol real pentru regi. „Gambitul damei” este una dintre acele deschideri care sînt caracteristice pentru lupta pozițională.

225



2...

d5:c4

„Gambitul damei” acceptat.

- | | |
|----------|--------|
| 3. e2—e3 | e7—e5! |
|----------|--------|

Este greșită apărarea pionului de gambit prin 3...b5 4.a4 c6 5.a:b5 c:b5 6.Df3 și negrul, pentru a salva turnul, este nevoit să sacrifice calul prin mutarea 6...Cc6.

- | | |
|-----------|-----|
| 4. Nf1:c4 | ... |
|-----------|-----|

Nu este convenabil 4.d:e D:d1+ 5.R:d1 Ne6

- | | |
|----------|--------|
| 4... | e5:d4 |
| 5. e3:d4 | Cb8—c6 |

Acum ambele părți își încheie dezvoltarea.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Nc1—e3 | Nf8—d6 |
| 7. Cb1—c3 | Cg8—f6 |
| 8. Cg1—f3 | 0—0 |
| 9. 0—0 | Nc8—g4 |

Jocul este egal.

Albul în loc de 3.e3, poate juca mai bine :

3. Cg1—f3!

Împiedicînd mutarea 3...e7—e5.

3...

Cg8—f6

4. e2—e3!

c7—c5!

Apărarea pionului c4 este și în acest caz justificată : 4...b5 5.a4 c6 6.a:b5 c:b5 7.b3 Ne6 8.b:c b:c 9.Ce5 Dc7 10.Da4+, Cbd7 11.Ca3. Înapoiînd pionul, negrul începe să atace centrul.

5. Nf1:c4

e7—e6

Dacă negrul ar fi jucat 5...Ng4, ar fi putut urma 6.N:f7+ R:f7 7. Ce5+ Re8 8.C:g4 sau 6.Ce5! Nh5 (6... N:d1 7.N:f7 mat) 7.D:h5! Da5+ 8.Nd2 D:d2+ 9.C:d2 C:h5 10.N:f7+ Rd8 11.N:h5 și negrul ar fi pierdut o figură. La mutarea 7.Ce5 negrul poate răspunde mai bine cu 7...Ne6, însă după 8.N:e6 f:e6 9.Cc3 dezvoltarea negrului ar fi fost oprită pentru mult timp. La mutarea 5...Ng4 este foarte bună continuarea 6.Db3, iar la 6...e6 7.D:b7 N:f3 8.g:f3 Cbd7 9.Cc3.

6. 0—0

c5:d4

7. e3:d4

...

Luarea cu calul pe cîmpul d4 ar fi ușurat sarcina negrului, deoarece albul ar fi renunțat la presiunea asupra importantului punct central e5.

7...

Cb8—c6

8. Nc1—e3

Nf8—e7

9. Cb1—c3

0—0

10. Dd1—e2

a7—a6

În „Gambitul damei” negrul dezvoltă cu greutate nebunul din c8. Mutarea 10...a6 pregătește manevra b7—b5 și Nc8—b7. Dar această manevră necesită mult timp. Ar fi fost mai bine 10...Nd7.

11. Tf1—d1

b7—b5 ?

Trebuia jucat 11...Da5.

12. d4—d5!

...

O decizie justă. Albul a luat-o înaintea negrului cu dezvoltarea. În asemenea cazuri este utilă deschiderea coloanelor pentru pătrunderea figurilor. Dacă s-ar juca 12. Nb3 Nb7 13.d5 e:d5 14.N:d5 Dc7 15. Tac1 Tac8 negrul are timp să aducă în joc turnurile și echilibrează jocul.

12..

e6:d5

După 12...b:c4 13.d:c4 Dc7 14.D:c4 negrul pierde un pion.

13. Cc3:d5

Cf6:d5

14. Nc4:d5

Dd8—e8

226



Amenința 15.N:c6 și 15.N:f7+, cu luarea damei.

Acum poziția negrului este evident nesatisfăcătoare : dama are un loc slab, calul este atacat și legat, turnurile nu participă la luptă. În asemenea cazuri, adversarul trebuie să caute o lovitură tactică, care să-l ducă la câștig material.

Se pare că mutarea 15.Tac1 este bună, însă după 15...Nb7 16.Ce5 Tc8

negrul se apără fără pierderi. Continuarea corectă a atacului este

15. Ne3—g5!

Este posibilă și mutarea 15.Nc5.

15... Ne7:g5

16. De2:e8 Tf8:e8

17. Nd5:c6 Nc8—g4

18. Nc6:a8

și albul câștigă.

Să analizăm o altă continuare

Alb

Negru

1. d2—d4

d7—d5

2. c2—c4

e7—e6

„Gambitul damei refuzat“.

3. Cb1—c3

Cg8—f6

4. Nc1—g5

Nf8—e7

Albul amenința cu 5.N:f6 și dacă 5...D:f6 atunci 6.c:d,

5. e2—e3

0—0

6. Cg1—f3

Cb8—d7

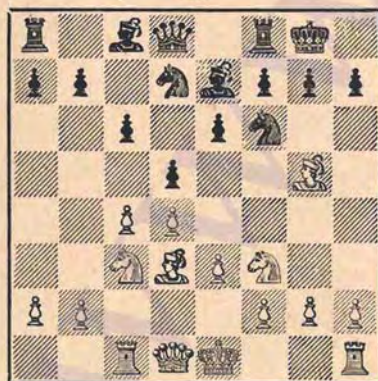
7. Ta1—c1

c7—c6

8. Nf1—d3

...

227



Negrul are o poziție solidă, dar este strimtorat. El are greutatea în dezvoltarea nebulului c8. Metoda

justă de apărare în asemenea poziție constă în schimbul figurilor active ale adversarului.

Observați următoarea manevră a negrului:

8...

d5:c4

La prima vedere se pare că ușurează albului ocuparea centrului, legat de mutarea e3—e4, posibilă în viitor

9. Nd3:c4

Cf6—d5

Fortează schimbul nebulului.

10. Ng5:e7

Dd8:e7

11. 0—0

Cd5:c3

12. Tc1:c3

e6—e5!

Trebuie subminat centrul albului, deschizând drumul nebulului.

13. Dd1—c2

e5:d4

14. e3:d4

Cd7—b6

15. Tf1—e1

De7—f6

Dezvoltând nebulul, negrul obține un joc egal. Acest sistem de apărare a fost elaborat de J. R. Capablanca.

Alb

Negru

1. e2—e4

c7—c5

Așa începe „Apărarea siciliană“. Chiar de la prima mutare negrul începe lupta pentru importantul punct central d4.

2. Cg1—f3

Cb8—c6

3. d2—d4

c5:d4

4. Cf3:d4

...

Lupta pentru cîmpul d4 s-a terminat deocamdată în favoarea albului. Acum negrul începe să lupte pentru cîmpurile e4 și d5

4...

Cg8—f6

5. Cb1—c3

...

Ar fi fost greșit 5.C:c6 deoarece după 5...b:c6 se realizează întărirea cîmpului d5.

5...
6. Nf1—e2

d7—d6

8. Nc1—e3

0—0

Dacă nebunul va fi mutat la b5, atunci după Nd7 negrul se eliberează prin schimburile pe d5 și b5. La prima vedere mutarea 6.Nc4 pare bună, însă negrul va răspunde atunci cu 6...e6 și apoi d5.

6...
7. 0—0

e7—e6
Nf8—e7

223



Sistemul de apărare ales de negru se numește „Scheveningen“. Figurile negre sînt incomodate în mișcări și sînt dispuse numai pe trei linii. Pe de altă parte, negrul poate termina nestingherit dezvoltarea pieselor sale; zidul de pioni d6 și e6 apără cîmpurile centrale d5 și e5. Negrul are o poziție închisă dar sigură. Totuși, jucătorii începători trebuie să evite asemenea sisteme, deoarece apărarea lor cere o înaltă calificare.

La a șasea mutare negrul putea juca altfel :

6...
7. 0—0

g7—g6
Nf8—g7

Cu amenințarea 8...C:e4 și 9...C:d4.

229



Sistemul de apărare al negrului se numește „variantea dragonului“. Această denumire a primit-o din cauza configurației pionilor negri d6, e7, g6 și h7 care amintește forma unui dragon. Negrul a pregătit contraatacul în centru d6—d5, după care el obține o poziție deplin satisfăcătoare.

9. Cd4—b3

Nc8—e6

Ambele părți au intensificat presiunea asupra cîmpului d5.

10. f2—f4

Cc6—a5

Nu se putea juca 10...d5 din cauza 11.f5 și, în cazul retragerii nebunului, albul cîștigă pionul d5. Din această cauză, negrul începe să opereze pe flancul damei — unde perechea de nebuni și-a îndreptat de pe acum atacul. Lor li se alătură în curînd turnul, după mutarea lui pe c8. Pentru a contrabalansa presiunea negrului, albul trece la atacarea flancului regelui, de exemplu prin 11.f5 Nc4 12.C:a5 N:e2 13.D:e2 D:a5 14.g4. Varianta „dragonului“ duce la o luptă plină de conținut și de aceea este întîlnită adesea în jocurile dintre maeștri.

În toate deschiderile analizate mai sus, poziția avea un caracter deschis. Centrul se afla sub atacul ambilor adversari. Dar sînt posibile și deschideri în care centrul este închis și devine imobil. Să analizăm „Apărarea franceză”.

Alb

Negru

1. e2—e4
2. d2—d4

- e7—e6
- d7—d5

Acum albul poate lua pe cîmpul d5. În acest caz, după 3.e:d5 e:d5 se creează o poziție care nu se deosebește cu nimic de deschiderile deschise.

3. e4—e5

...

Acum centrul este închis cu două lanțuri de pioni e5, d5 la alb și f7, e6, d5 — la negru.

- 3..

- c7—c5

Scopul acestei mutări este clar: negrul subminează lanțul central al albului.

4. c2—c3

...

Lanțul albului s-a extins și are patru verigi: b2, c3, d4 și e5. Marele maestru A. Nimzovici, care a studiat în decurs de mulți ani teoria partidelor închise, a numit veriga de jos — baza lanțului de pioni. La alb baza lanțului este pionul b2, iar la negru — pionul f7.

Importanța pionului e5 constă în aceea că el formează un intring (cap de pod) în poziția adversarului și îngreuiază mutarea figurilor de pe un flanc pe altul. În afară de aceasta el îi ocupă calului negru cîmpul f6, de pe care calul negru nu numai că ar fi putut ataca cîmpurile centrale, dar ar fi putut apăra și flancul regelui.

Dezavantajul unor astfel de lanțuri de pioni constă în aceea că ele pot fi străpunse („subminate”). Străpungerea poate fi făcută împotriva oricărei verigi; prin mutarea

230



3...c5 negrul atacă pionul d4, iar dacă el va juca la momentul oportun f7—f6, atunci el va slăbi prin aceasta pionul e5.

Atunci cînd centrul este blocat, lupta se deplasează pe flanc și, în comparație cu partidele deschise, are un caracter lent.

- 4...

5. Cg1—f3

6. Nf1—d3

7. c3:d4

- Cb8—c6

- Dd8—b6

- c5:d4

- Nc8—d7

O mare greșeală ar fi fost mutarea 7...C:d4? deoarece ar fi urmat 8.C:d4 D:d4 9.Nb5+ și albul câștigă dama. Prevenind șahul pe cîmpul b5, negrul amenință cu luarea pionului d4.

8. Nd3—c2

- Cg8—e7

Negrul mai aduce o figură pentru atacarea pionului blocat d4.

9. b2—b3

10. Nc1—b2

11. Re1—f1

- Ce7—f5

- Nf8—b4+

...

Albul a fost forțat să mute astfel, deoarece atît 11.Cbd2, cît și 11.Cc3 duce la pierderea pionului.

- 11..

- h7—h5

Prin această mutare, negrul asigură calului său cîmpul f5, de unde albul prin mutarea g2—g4 l-ar fi putut obliga să se retragă.

12. a2—a3 Nb4—e7
13. b3—b4 ...

Cu toate că albul a pierdut rocada, el are o poziție pe deplin satisfăcătoare. După mutările g2—g3 și Rf1—g2 el termină repede mobilizarea forțelor sale. La rîndul său negrul nu are greutăți de niciun fel în dezvoltarea pieselor.

Închiderea centrului poate fi făcută și în partidele cu caracter deschis.

Atunci cînd am analizat mai sus al doilea sistem de apărare din „Partida spaniolă”: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4. Na4 Cf6 5.0—0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 8.c3 0—0 — după mutările 9.d4 Ng4 albul putea să joace 10.d5, închizînd în felul acesta centrul. Planul negrului se va reduce din nou la străpungerea lanțului de pioni prin mutările c7—c6 sau f7—f5.

În varianta „Partidei italiene” analizată mai sus: 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—c4 Nf8—c5 4.c2—c3 Dd8—e7 5.d2—d4 Nc5—b6 6.0—0 d7—d6 — albul poate imprima jocului un caracter închis prin mutarea 7.d4—d5.

Într-una din variantele „Apărării franceze”: 1.e2—e4 e7—e6 2.d2—d4 d7—d5 3.Cb1—c3 Cg8—f6 4.Nc1—g5 Nf8—e7 albul poate imprima jocului un caracter deschis, continuînd cu 5.e4:d5. Dacă însă albul va juca 5.e4—e5 Cf6—d7 6.Ng5:e7 Dd8:e7, se va ajunge la o poziție închisă. Albul trebuie să se gîndească la întărirea punctului e5 în cazul străpungerii f7—f6. Din această cauză se recomandă 7.f2—f4 0—0 8.Cg1—f3 c7—c5 9.Cc3—b5 Cb8—c6 10.c2—c3 ș.a.m.d.

Alb

1. e2—e4

Negru

c7—c6

Negrul se pregătește să avanseze pionul d5, însă, spre deosebire de „Apărarea franceză”, o face tuînd pionul „c”. Defecțiunea mutării 1...e6 constă în aceea că se încheie ieșirea nebulului c8. Mutarea 1...c6 lasă liberă diagonală c8—h3, însă la rîndul ei, ocupă calului b8 cel mai bun cîmp de dezvoltare.

Deschiderea jocului cu 1.e4 c6 se numește apărarea Caro-Kann, după numele a doi maeștri ai șahului, care o utilizau cu predilecție.

2. d2—d4 d7—d5
3. e4:d5 ...

Albul putea continua jocul în diferite feluri, de exemplu: cu mutarea 3.e5 închizînd centrul. Negrul va răspunde cu 3...Nf5! și abia apoi cu 4...e6 și va scăpa de dificultățile legate de dezvoltarea nebulului de pe cîmpul alb c8. Prin mutarea 3.Cc3 albul putea să apere pionul și atunci negrul continuînd cu 3...d:e4 4.C:e4 ar fi imprimat partidei un caracter deschis.

3... c6:d5
4. Nf1—d3 ...

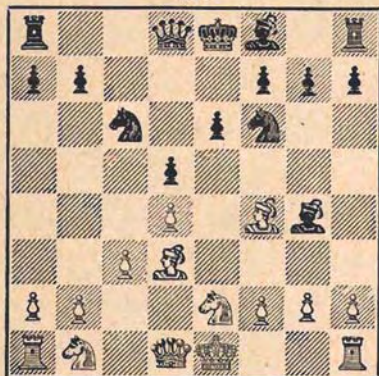
În capitolul VII s-a precizat că în timpul desfășurării deschiderii trebuie să se împiedice, în măsura posibilităților, mutările adversarului care duc la o bună dezvoltare a pieselor sale. La mutările 4.Cf3 negrul răspunde cu 4...Nf5 sau 4...Ng4. Deocamdată albul îl împiedică s-o facă.

4... Cb8—c6
5. c2—c3 Cg8—f6
6. Nc1—f4 Nc8—g4

În felul acesta, negrul și-a dezvoltat nebulul fără a-l încheia cu mutarea e7—e6. El putea, de asemenea, să joace 6...g6 și apoi 7...Nf5. Este drept că albul, prin schimbul pe cîmpul f5, poate dubla pionii negri, slăbind apărarea de pionii după rocada mică a negrului. În schimb, presiunea negru-

lui asupra centrului se va mări: el ia în stăpînire cîmpul e4. Apropierea pionilor de centru prin

231



schimb este, în majoritatea cazurilor, avantajoasă.

7. Cg1—e2

e7—e6

În continuare, negrul își va dezvolta nebunul de cîmpuri negre, va face rocada și va avea o poziție bună.

EXERCIȚII

1. O partidă începe cu mutările: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6 4.c3. Cum trebuie să continue negrul jocul?

2. „Partida scoțiană” începe cu mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4. Plecînd de la principiile generale ale dezvoltării deschiderilor, cum trebuie să continue negrul apărarea?

3. Într-o partidă s-au făcut următoarele mutări: 1.d4 d5 2.c4 Cf6.

Cum poate dovedi albul că ultima mutare a negrului este slabă?

CAPITOLUL XIII

FINALURILE DE PARTIDĂ. TURNUL CONTRA CAL SAU NEBUN. FIGURI CONTRA PIONI

Turnul contra cal

În terminologia șahistă, câștigarea turnului în schimbul calului sau nebunului se numește câștigarea calității. În mijlocul jocului și în final, când fiecare din părți are pioni, superioritatea turnului față de cal sau nebun este destul de evidentă și de cele mai multe ori duce la victorie. Dacă, însă, nu mai există pioni, finalul de turn contra cal sau nebun duce la remiză. Există însă și aici excepții.

232



În poziția din diagrama nr. 232 negrul pierde din cauza lipsei de mutări (zugzwang). Calul nu are nici o mutare. 1...Rf8 duce la mat. Dacă primul mută negrul, atunci

se pierde calul. Dacă prima mutare o are albul, atunci el cedează rândul la mutare adversarului, făcând o mutare de așteptare, de exemplu 1.Ta7—b7

233



În poziția din diagrama nr. 233 negrul este amenințat de mat și calul lui este sub atac. 1...Ch8+ 2.Rf6 duce la o poziție de pierdere, indicată în diagrama precedentă. 1...Cd8 pierde calul după 2.Ta8. Rămîne 1...Cf7—e5+, 2.Rg6—f6 Ce5—g4+ 3.Rf6—f5 Cg4—e3+ (3...Ch6+, 4.Rg6) 4.Rf5—e6. Tactica albului este să nu permită calului negru să se apropie de rege,

să-i limiteze treptat mișcările și apoi să-l captureze.

Să vedem câteva variante:

a) 4...Ce3—g4 5.Ta7—a4! Cg4—h6 6.Re6—f6 Ch6—f7 (Sau 6...Rh7 7.Th4) 7.Ta4—a8+. Sau 5...Cg4—f2 6.Ta4—d4. Turnul este la o distanță de un câmp în diagonală față de cal. În această poziție el îi ia calului cîmpurile d1, d3, e4, g4. 6...Rg8—g7 7.Re6—f5 Cf2—h3 8. Rf5—g4 Ch3—f2+ 9.Rg4—g3 Cf2—h1 10.Rg3—g2 și câștigă.

b) 4...Ce3—c4 5.Ta7—a4 Cc4—d2 6.Ta4—f4 (Sau 5...Cb6 6.Tb4 și se pierde calul) sau 5...Ce3 6.Te4 Cc2 7.Rd5 Rg7 8.Rc5 Rf6 9.Te2 Ca3 10.Rb4.

Dacă în loc de 3...Ce3+, negrul joacă 3...Cf2, atunci 4.Ta3 Rg7 5. Tf3! Cd1 6.Re5 Cb2 7.Rd4 Ca4 8. Tb3 și apoi 9.Tb4. Și mai simplu

este 4.Td7! (Luînd calului cîmpurile d1 și d3) 4...Ch3 5.Td2 Rf7 6. Tg2 Re7 7.Rg4.

Să presupunem că în diagrama nr. 233, regele negru se află pe cîmpul f8. Această mică schimbare a poziției nu mai aduce câștig albului. Negrul poate să se apere atît prin 1...Cd8, cît și prin 1...Cd6. De exemplu: 1...Cd8 2.Rf6 Re8 3. Te7+ Rf8 4.Td7 Re8! (Nu 4...Cc6 5.Td6 etc.) sau 1...Cd6 2.Td7 Ce8! 3.Rf5 Cg7+ 4.Rg6 Ce8.

Astfel, chiar atunci cînd regele este la marginea tablei, în lupta dintre turn și cal turnul nu poate câștiga dacă negrul se apără corect. Dacă regele părții mai slabe se află în centrul tablei, adversarul nu va reuși să-l aducă nici măcar la marginea tablei.

Turnul contra nebul

Și în lupta turnului împotriva nebulului, la o apărare corectă, nu poate fi forțat regele să treacă la marginea tablei. Dar dacă regele părți mai slabe este forțat să se retragă pe ultima linie, atunci se

va afla în siguranță în colțul opus culorii cîmpurilor pe care se mută.

În diagrama nr. 234, cîmpul a8 este de culoare albă, iar nebulul este de cîmpuri negre. Albul nu poate câștiga: 1.Th7—h8+ Nf4—b8 și, pentru a evita patul, albul trebuie să-și retragă regele sau turnul. Nu ajută nici 1.Th7—a7+, Ra8—b8 2.Ta7—e7 Rb8—a8 (Sau c8) 3.Te7—e8+ Nf4—b8.

Dacă albul este la mutare, (diagrama nr. 235), atunci câștigă cu 1.Tf7!. Regele negru este silit să meargă în colțul periculos. Cîmpul din colțul h8 este de culoare neagră și nebulul este și el de aceeași culoare. Albul câștigă cu ajutorul unui procedeu cunoscut de cititor, acela al atacului dublu.

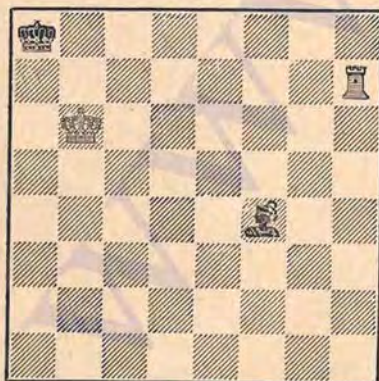
1. Tc7—f7! Ne3—d4+

La orice altă mutare a negrului urmează același răspuns.

2.Rf6—g6

...

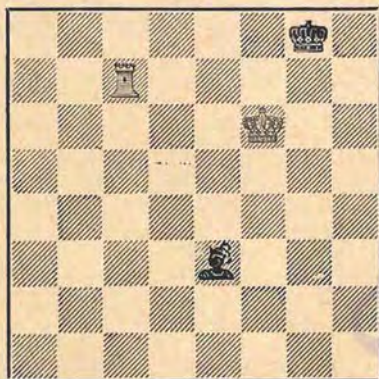
234



Remiză

Regii se află în opoziție și albul amenință cu mutarea 2.Tf7—d7, atacînd simultan nebulul și amenințînd cu mat. Împotriva acestei manevre nu există apărare, de exemplu: 2...Nb2 3.Tb7 Ne5 4.Te7 Nd6 5.Te8+ Nf8 6.Ta8 și la prima mutare mat. O rezistență mai îndelungată poate opune negrul prin

235



Albul la mutare cîștigă

- 2... Nd4—g1
3. Tf7—f1 Ng1—h2

La Ne3, Nd4, Nc5, Nb6 urmează corespunzător Te1, Td1, Tc1, Tb1.

Urmărirea continuă

4. Tf1—h1 Nh2—f4
5. Th1—h4 Nf4—g3
6. Th4—g4! Ng3—f2
7. Tg4—g2 ...

Aceeași mutare ar fi urmat și la 6...Nh2. Acum nebulul negru este nevoit să părăsească coloanele „f”, „g” și „h”, pe care era în siguranță. După 7...Nh4 albul cîștigă nebulul dînd șah prin descoperire: 8.Nh5+!

- 7... Nf2—d4
8. Tg2—d2 Nd4—b6
9. Td2—b2 Nb6—c7
10. Tb2—c2 Nc7—d6

11. Tc2—c8+ Nd6—f8
12. Tc8—d8 ...

Dacă mută negrul, el trebuie să plece din colțul periculos. Direct 1... Rf8 nu e posibil deocamdată din cauza matului și de aceea negrul joacă

- 1... Nf2—d4+
2. Rf6—e6 Rg8—f8
3. Tc7—f7+ Rf8—g8

După 3...Re8 4.Tf4 Ng7 (Sau 4... Nb4 5.Tb4) 5.Ta4 negrul pierde nebulul.

4. Tf7—d7 ...

Dacă albul ar fi reușit să aducă regele pe cîmpul g6 el ar fi cîștigat prin procedeul pe care l-am examinat mai sus.

- 4... Nd4—c3

Împiedicînd astfel mutarea 5. Rf6, negrul obține remiză. Dacă 5. Rf5, atunci 5...Rf8 și apoi 6...Re8.

236



Albul mută și cîștigă

În această poziție creată de Berger (diagrama nr. 236) dacă la mutare este albul, atunci el cîștigă.

1. Rd6—e6 Re8—f8

Regele negru părăsește opoziția periculoasă, deoarece albul amenință să cîștige cu mutarea Td7—b7, atacînd simultan nebulul și amenințînd cu mat.

2. Td7—f7+ Rf8—g8
3. Re6—f6! ...

Sore deosebire de exemplul precedent, negrul nu a putut împiedica această mutare, ocupînd diagonală principală. Acum însă albul mută regele pe cîmpul g6 și ciștigă, după cum s-a arătat mai sus.

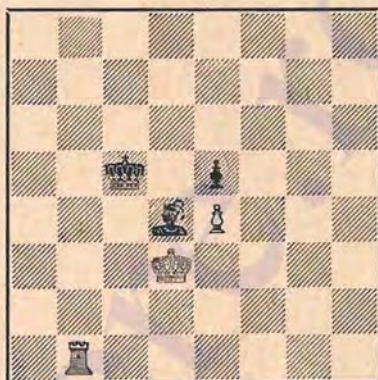
Nebunul poate lupta uneori cu succes împotriva turnului și a unui pion liber, în special atunci cînd pionul se află departe de rege. În partida P. Romanovski-I. Rabinovici, 1924, a survenit următoarea poziție: Rf3, Ta4, p.g6; Rf6, Nc1. Albul a jucat 1.Tc4 Nh6! 2. Tc6+ Rg5! și partida s-a dat remiză, deoarece urma inevitabil 3... Ng7 și 4...Nf6 și pionul g6 se pierde. Ar fi fost mai bine 1.Tg4 Rg7 (Nu 1...Ng5? din cauza 2.T:g5) 2. Re4 Nb2 3.Rf5 Nc3 4.Tc4 Nb2 5. Tc7+, Rg8 6.Rg5 Nd4 (Nu se putea permite ca albul să ocupe cu regele cîmpul h6) 7.Tc4 (La 7.Rh6 negrul va răspunde 7...Ne3+) 7...Ne5 (Nu merge 7...Nb2 8.Tc8+ Rg7 9. Tc7+, Rg8 10.Rh6 și ciștigă) 8.Te4 Nc3 9.Te3+ Rg7 10.Te7+ Rg8 11.Rh6 Nd2+, 12. Rh5 Nc3 13. g7! Rh7! (După 13...N:g7 14.Rg6 Nc3 15.Tf7 albul ciștigă, conform analizei precedente) 14.Tf7! N:g7 15.Rg5 Rg8 16. Rg6 și ciștigă.

În poziția: Re3, Th5, p.e4; Re6, Nc7 s-a jucat 1...Nb6+ 2.Rf4 Nc7+ 3.e5 Rd5 4.Tg5 Nb8!. În continuare negrul joacă Nb8—c7—b8 și face remiză, deoarece albul nu poate întări poziția figurilor sale fără a pierde pionul. Era greșit 4...Re6 5.Re4 Nb8 6.Th5 Nc7 7. Th6+ Re7 8.Th7+ Rd8 9.T:c7 R:c7 10.Rf5 și ciștigă.

Dacă fiecare din adversari mai are pioni, atunci posibilitățile de ciștig ale părții mai tari cresc. Adesea ciștigul se realizează pe calea trecerii în finalul de pioni.

1.Tb1—c1+, Rc5—d6 (1...Rb4 2. Tc4+ Rb5 3.T:d4 c:d4 4.R:d4 și ciștigă) 2.Rd3—c4 Nd4—e3 3. Tc1—a1 Ne3—d4 4.Ta1—a6+ Rd6—e7 5.Rc4—d5 Re7—f7 6.Rd5—d6 (6.Te6 și apoi 7.T:e5 duce numai la re-

237



Albul ciștigă

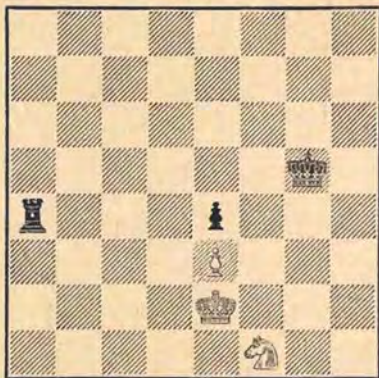
miză, deoarece negrul cu mutarea Re7 ocupă opoziția) 6...Nd4—b2 7. Ta6—a2 Nb2—d4 8. Ta2—a3 Nd4—b2 9. Ta3—f3+ Rf7—e8 10.Rd6—c6 Re8—d8 (10...Nd4 11.Tf1 Nb2 12. Tb1 etc.) 11.Tf3—f8+ Rd8—c7. Prima parte a problemei este rezolvată. Regele negru nu poate să ajungă pe cîmpul e7, care este atît de important. Rămîne ca turnul să fie mutat pe cîmpul d5, nepermițînd regelui negru să meargă înapoi la d8. 12.Tf8—a8 Nd4—c3 (12... Rc6 13.Td8) 13.Ta8—a7+ Re7—d8 14. Ta7—d7+ Rd8—c3 (La mutarea 14...Re8 este decisiv răspunsul 15. Tc7) 15.Td7—d5 și 16.Td5:e5.

Întreaga manevră care a dus la victorie se compune din următoarele părți: prima — aducerea regelui alb într-o poziție activă, alături de pionul e5; a doua — îndepărtarea regelui negru de pionul e5 și ultima — trecerea în finalul de pioni.

După aceeași metodă se duce lupta și în poziția din diagrama nr. 238.

1...Rg5—g4 2.Cf1—d2 Ta4—a2 3. Re2—e4 Ta2:d2! 4.Re1:d2 Rg4—f3. Negrul a trecut în finalul de pioni care-i aduce victoria

238

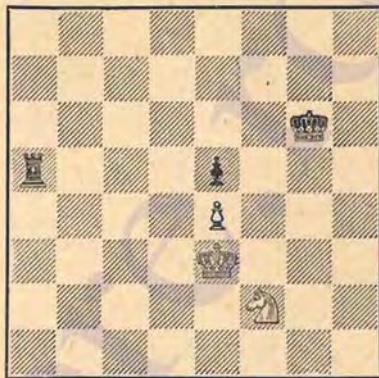


Negrul câștigă

Dacă, însă, toate figurile ar fi mutate cu un rînd mai sus, poziția ar fi remiză.

1...Ta5—a3+ 2.Re3—e2 Rg6—g5 3.Cf2—d3! Ta3—a5 4.Re2—e3 Rg5—g4 5.Re3—f2 Rg4—h3 6.Rf2—f3 Ta5—a3 7.Rf3—e2 și remiză. Sacri-

239



Remiză

ficarea calității duce la cîștigarea pionului e4, însă finalul de pioni e tot remiză. Atacarea pionului e5 de către cal duce sau la imobilizarea regelui sau la aceea a turnului, care este nevoit să-l apere. Regele negru nu are posibilitatea să ajungă pe cîmpurile f4 sau d4.

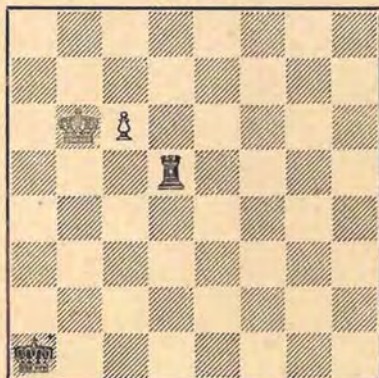
Turnul contra pion

De cele mai multe ori turnul învinge pionul, însă atunci cînd pionul este aproape de cîmpul de transformare iar turnul este plasat în mod nefericit, se întîmplă ca pionul să fie mai tare decît turnul. În diagrama nr. 240 este prezentat un minunat studiu al lui Saavedra.

După 1.c6—c7 turnul negru nu mai poate opri pionul. Din această cauză negrul joacă 1...Td5—d6+, 2. Rb6—b5! (La 2.Rb7 urmează 2...Td7, iar la 2.Rc5 — 2...Td1!) 2...Td6—d5+ 3. Rb5—b4 Td5—d4+ 4. Rb4—b3 Td4—d3+ 5.Rb3—c2. Acum se pare că rezistența negrului a fost învinsă și pe tablă va apare dama albă. Finalul dama contra turn se cîștigă de partea cea mai puternică, fără prea multă greutate, așa cum se va arăta mai

240

Saavedra



Albul la mutare cîștigă

tîrziu. Dar negrul găsește o apărare ingenioasă: 5...Td3—d4!!!. Dacă acum 6.c7—c8D, atunci 6...Td4—c4+! 7.Dc8:c4 și negrul este mat, iar dacă 6.Rc2—c3, atunci 6...Td4—d1 7. Rc3—c2 Td1—d4. Acum însă o nouă combinație de efect: 6.c7—c8T!!.. Albul vrea să dea mat regelui negru care este „întemnițat” pe cîmpul a1. 6...Td4—a4 7.Rc2—b3! și negrul, fiind amenințat de mat, pierde turnul. Notați (scrieți) rezolvarea acestui studiu fără a muta piesele pe tablă.

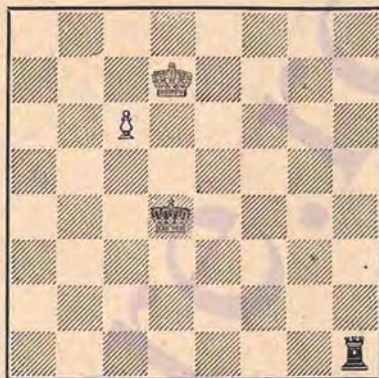
În studiul analizat mai sus, negrul a pierdut deoarece turnul se afla la început prea aproape de pionul c6, iar apoi de regele alb. O poziție proastă ocupa regele negru. Dacă ar fi să-l mutăm pe cîmpul b1, atunci după 1.c7 se ajunge la remiză nu numai cu 1...Td6+ ci și cu 1...Td2 2.c8D și turnul urmărește regele cu șah pe cîmpurile a2, b2 și c2. Dacă în diagrama nr. 240 turnul negru ar fi fost pe unul din cîmpurile d1 sau h5, albul ar fi obținut remiză. Un singur turn nu va putea învinge pionul care este susținut de rege. După 1.c6—c7 Td1—c1 2.Rb6—b7 negrul va trebui să piardă turnul în schimbul pionului. Regele negru joacă rolul unui spectator. Dacă în înaintarea lui pionul este oprit de regele părții mai tari, cîștigul este sigur.

Dacă mutăm în diagrama nr. 240 regele negru de pe cîmpul a1 pe cîmpul d8, albul poate să cedeze partida. 1.c6—c7+, Rd8—c8 și apoi 2..Td5—d7 sau 1.Rb6—b7 Td5—c5 2.Rb7—b6 Tc5—c1 3.Rb6—b7 Tc1—b1+ 4.Rb7—a7 Rd8:c7.

Jucătorul care are un pion poate spera să facă remiză numai dacă regele advers se află departe și nu poate opri pionul din față sau nu se poate apropia de el. Să analizăm câteva exemple.

Negrul ar fi cîștigat dacă regele său s-ar fi aflat pe cîmpul a5. După 1...Ra5—b6 pionul este reținut și în cazul mutării 1...c6—c7 se

241



Negrul mută, remiză

pierde după 2.Th1—h7+. Negrul încearcă să apropie regele de pion.

- | | |
|-----------|-----------------|
| 1... | Rd4—c5 (sau d5) |
| 2. c6—c7 | Th1—h7+ |
| 3. Rd7—d8 | Rc5—d6 |

Dacă albul transformă pionul în damă pe cîmpul c8, atunci este mat, iar dacă mută regele pierde pionul c7. Totuși albul are o apărare care-l salvează.

4. c7—c8C+!

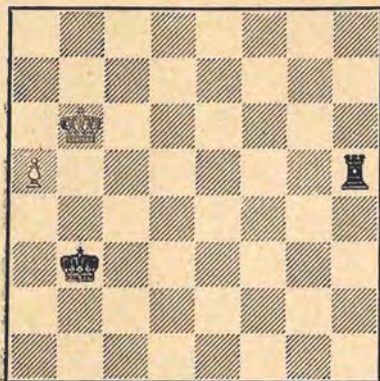
și survine poziția de remiză cunoscută din diagrama nr. 233 (cu regele pe cîmpul f8).

Să ne amintim de lupta turnului împotriva calului, analizată în diagrama nr. 232. Acolo s-a demonstrat că dacă calul se află pe un cîmp din colțul tablei, el nu salvează pe negru. Din această cauză metoda atacului unui pion de către turn din flanc duce la succes dacă pionul este marginal.

- 1...Rb4 2.a6 Th6+ 3.Rb7 Rb5 4. a7 Th7+ 5.Rb8 Rb6 6.a8C+, Rc6 și calul se pierde.

Să analizăm poziția din diagrama nr. 243, atît în cazul cînd prima mutare o are albul, cît și în cazul cînd negrul este la mutare.

242



Negrul la mutare, câștigă

243



Albul câștigă numai dacă este la mutare

A.

1...

Re6—d5!

Se poate și 1...Re5.

După cum se va arăta, mutarea 1...f5—f4 duce la înfrângerea negrului.

2. Tb7—a7

Rd5—e4

3. Ra8—b7

f5—f4

4. Rb7—c6

f4—f3

5. Rc6—c5

Re4—e3

6. Rc5—c4

f3—f2

7. Rc4—c3

Re3—e2

8. Tf7—e7+

Re2—f3

Se poate juca și 8...Rd1, dar după 8...Rf1? 9.Rd2 Rg2 10.Tg7+ Rf3 11.Tf7+ Rg2 12.Re2 albul câștigă.

9. Rc3—d2

f2—f1D

10. Te7—f7+ și remiză.

B.

1. Ra8—a7?

Re6—d5!

Este foarte important să se împiedice apropierea regelui alb. După 1...Re5 2.Rb6 f4 3.Rc5 f3 4.Rc4 Re4 5.Te7+ Rf4 6.Rd3 Rg3 7.Re3 albul câștigă.

2. Tb7—b4

...

Sau 2.Tf7 Re4 3.Rb6 f4 4.Rc5 f3 5.Rc4 (Sau 5.Te7+ Rd3!) 5...Re3 6. Rc3 f2 7.Rc2 Re2 8.Te7+ Rf3 și remiză.

2...

Rd5—e5

3. Ra7—b6

f5—f4

4. Rb6—c5

f4—f3

5. Rc5—c4

f3—f2

6. Tb4—b1

Re5—e4

7. Rc4—c3

Re4—e3

și 8...Re3—e2 cu remiză.

Prima mutare a albului a fost greșită. La victorie duce mutarea

1. Tb7—b5!

...

Nepermițând regelui negru să pătrundă pe linia a cincea, albul oprește indirect înaintarea pionului spre câmpul de transformare.

1...

f5—f4

2.Ra8—b7

f4—f3

Pionul s-a depărtat prea mult de rege și se pierde. Albul poate continua imediat cu 3.Tb3 f2 4.Tf3, dar poate și să nu se grăbească.

3. Rb7—c6

f3—f2

4. Tb5—b1

Re6—e5

5. Tb1—f1

...

Dacă negrul nu mută dintr-odată pionul ci mută mai întâi regele pe câmpul g5, atunci regele alb se apropie de pion, de exemplu: 1...Rf6 2.Rb7 Rg5 3.Rc6 Rg4 4.Rd5 f4 5. Re4 f3 6.Tf5 ș.a.m.d. Pe baza exem-

plelor analizate putem trage următoarele concluzii :

Regele și turnul câștigă împotriva regelui și unui pion în următoarele cazuri :

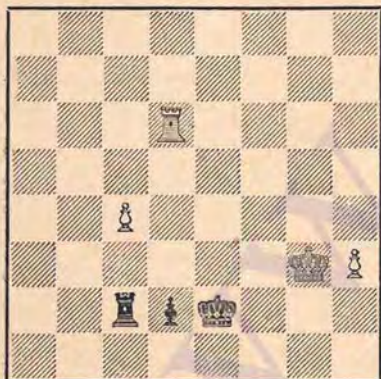
1. Când regele părții mai tari oprește înaintarea pionului din față ;

2. Când regele părții mai slabe este împiedicat de către turn să se apropie de cimpul de transformare a pionului său : regele alb pe linia a patra, cel negru — pe a cincea ;

3. Când regele părții mai tari reușește să se apropie de pion pe coloana alăturată.

Regele părții mai slabe trebuie să împiedice apropierea regelui advers de pionul său. Vom arăta importanța acestei reguli în două exemple :

244



La poziția din diagrama nr. 244 s-a ajuns în campionatul armatei, în partida dintre D. Sustov și P. Slastenin. A urmat :

1. Rg3—g4! ...

Regele caută să meargă înainte ca să susțină înaintarea pionului „h” și să nu fie oprit pe linia a patra. În afară de aceasta, negrul amenința cu manevra 1...Tc3+ 2.

Rg4 Td3! și pionul se transformă. Nu este suficient 1.Te6+ Rd1 2. Rg4 T:c4+ 3.Rg5 din cauza 3...Td4! cu amenințarea 4...Rc2 5.Tc6+ Rd3.

1... Tc2:c4+
2. Rg4—g5 Tc4—c3

La mutarea 2...Tc5+ albul va răspunde cu 3.Rg4! și nu cu 3.Rg6 din cauza 3...Tc6! 4.T:c6 d1D. Negrul amenință cu 3...Td3 și de aceea albul trebuie să cedeze imediat turnul în schimbul pionului.

3. Td6:d2+ Re2:d2
4. h3—h4 Rd2—e3
5. h4—h5 Tc3—c5+
6. Rg5—g4! ...

Singura mutare bună, corectă. După 7.Rg6 Rf4 8.h6 Tc6+, 9.Rg7 Rg5 10.h7 Tc7+ 11.Rg8 Rg6 rezultă un final care duce la câștig (Diagrama nr. 232).

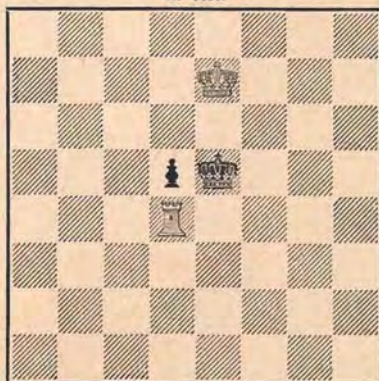
6... Re3—e4

Sau 6...Tc7 7.Rf5.

7. h5—h6 Re4—e5
8. h6—h7 Tc5—c8
9. Rg4—g5 Re5—e6
10. Rg5—g6 Re6—e7
11. Rg6—g7 remiză.

245

R. Reti



Albul la mutare, câștigă

În diagrama nr. 245 este prezentat un studiu foarte ingenios al lui R. Reti. Turnul alb trebuie să se retragă. Mutările 1.Ta4 sau 1.Th4 duc clar la remiză după modelul diagramei nr. 243. Este evident că trebuie să se retragă pe linia „d”. Se pare că mutarea 1.Td4—d1 este bună, însă după 1... d5—d4 albul nu reușește să se apropie cu regele de pion, de exemplu: 2.Re7—d7 Re5—d5! 3.Rd7—c7 Rd5—c5! 4.Rc7—b7 Rc5—c4 5.Rb7—c6 d4—d3 6.Rc6—d6 Rc4—c3 (Merge și 6...Rd4) 7.Rd6—e5 d3—d2 8.Re5—e4 Rc3—c2 cu remiză. Albul a întârziat cu mutarea.

La câștig ducea mutarea subtilă

1. Td4—d2! ...

Este bine și 1.Td3.

1... d5—d4

2. Td2—d1! ...

Acum negrul este în zugzwang. Dacă regele negru va merge spre flancul regelui, regele alb va executa manevra de învăluire prin flancul damei și invers.

2... Re5—d5

3. Re7—d7! ...

Manevra imediată de învăluire ar fi fost greșită: 3.Rf6 Re4! și remiză.

3...	Rd4—e4
4. Rd7—c6	d4—d3
5. Rc6—c5	Re4—e3
6. Rc5—c4	d3—d2
7. Rc4—c3	

și albul câștigă.

EXERCIȚII

1. Ce mutare asigură albului remiza în următoarea poziție: Rf4, Cg5, p.f5; Rd5. Ta7, p.f7?

2. Găsiți toate cele trei etape ale manevrei ce duce la câștig în poziția: Rf3, Ta5, p.f4; Rg6, Nd3, p.f5.

3. Cum se va termina lupta în următoarea poziție: Rc4, p.b4; Rc2, Th2? Prima mutare o are negrul. Rezolvați acest exercițiu întii mutind figurile, apoi fără a le muta.

4. În poziția: Re5, p.d5; Ra2, Th8 negrul, pentru a opri pionul, trebuie să ajungă cu regele pe cîmpul c7. Calculați, fără a muta piesele, dacă va putea efectua la timp această manevră, fiind la mutare.

5. În următoarea poziție: Rc7, p.b7; Rc5, Tg5 negrul este la mutare. Care va fi rezultatul?

6. Găsiți mutarea corectă a albului și calea de câștig în poziția: Re7, Tf1; Rf5 p.f4.

7. În poziția: Rb6, p.a6; Rd6, Th1 albul mută. Găsiți calea prin care se obține remiza.

Turn și figuri ușoare contra pionii

Doi pioni legați și avansați în lagărul advers reprezintă o mare forță. În diagrama nr. 246 perechea de pioni a ajuns pe linia a treia. Ambii regi sînt departe de pionii și nu participă la luptă.

În ajutorul regelui alb mai adăugăm un turn sau un nebun sau cal. Să plasăm fiecare din aceste figuri pe orice cîmp, în afara celor de pe care ei pot captura imediat unul dintre pioni. Pionii se vor dovedi mai puternici.

Să plasăm turnul alb pe cîmpul h4. La mutarea 1.Th4—h3 va urma 1...b3—b2 (Sau 1...c3—c2) 2.Th3—h1

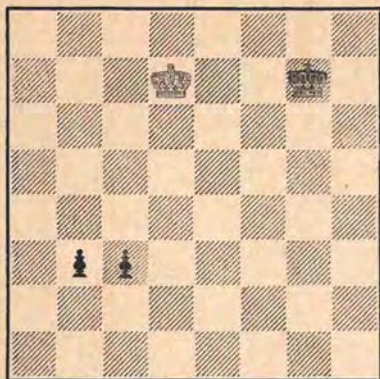
c3—c2. La mutarea 1.Th4—c4 negrul poate răspunde sau cu 1...c3—c2 și apoi 2...b3—b2 sau cu 1...b3—b2 2.Tc4—b4 c3—c2.

Să plasăm calul alb pe cîmpul f4. Dacă 1.Cf4—e2, atunci 1...c3—c2 și apoi 2...b3—b2.

Să plasăm nebunul pe cîmpul f3. La mutarea 1.Nf3—d5 negrul va răspunde 1...c3—c2 și nu cu 1...b3—b2 din cauza 2. Nd5—e4 și pionii sînt opriți.

Dar dacă regele alb va fi plasat pe cîmpul e1, atunci după 1. Re1—d1 pionii sînt reținuți: 1...

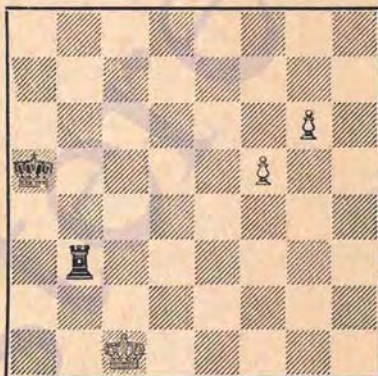
246



c3—c2+, 2.Rd1—d2 (Sau c1) sau 1...b3—b2 2.Rd1—c2. Regele, în lupta împotriva pionilor, se dovedește a fi mai puternic decît turnul.

În diagrama nr. 247, albul fiind la mutare cîștigă cu 1.f6 sau 1.g7. Dacă prima mutare o are negrul, atunci el joacă 1...Tg3! 2.Rd2 Tg5

247



Dama împotriva pionului

După cum s-a demonstrat în capitolul III, dama cîștigă împotriva pionilor „b”, „d”, „e”, „g” și face remiză împotriva pionilor „a”, „c”, „f”, „h”, susținuți de rege și aflați pe penultima linie.

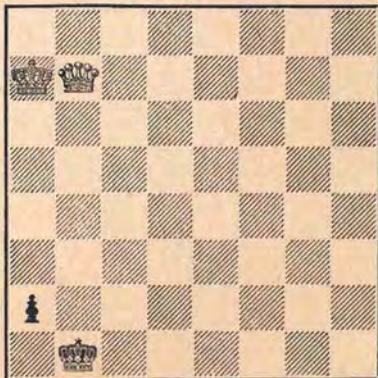
De la această regulă sînt excepții.

În diagrama nr. 248 mutarea corectă a negrului este 1...Rc2 (Sau c1). Dar dacă negrul joacă pentru pat 1...Ra1, albul va reuși să-și apropie regele.

1...Rb1—a1? 2.Ra7—b6! Ra1—b2 3.Rb6—a5+ Rb2—c1 4.Db7—h1+ Rc1—b2 5.Dh1—g2+ Rb2—b1 (La mutarea 5...Rb3 urmează 6.Dg7! și 7.Da1) și acum albul cîștigă cu următoarele mutări: 6.Ra5—a4 (Sau b4) a2—a1D+, 7.Ra4—b3 și, cu toate că este egalitate de forțe negrul nu poate să se salveze de mat.

Analiza poziției din diagrama nr. 248 ne arată că albul obține cîștigul datorită poziției regelui său la

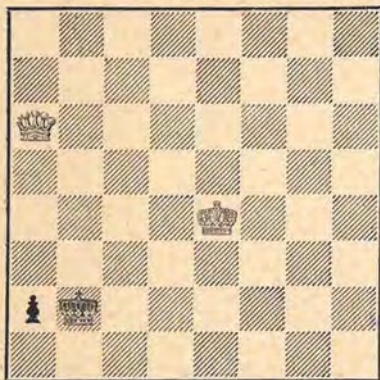
248



o distanță de două mutări de cîmpul b3, adică pe cîmpurile a5, b5, c5, d5, d4.

Există cîștig și dacă regele alb se află pe cîmpul e4, dar pe altă cale.

249

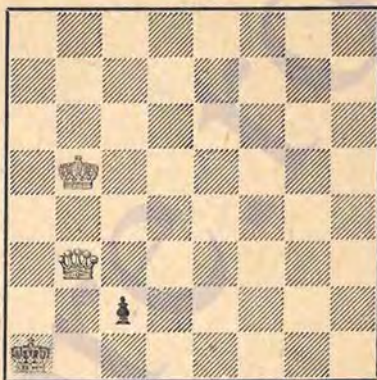


1.Da6—e2+ Rb2—b1 (Sau 1... Rb3 2.Dd1 Rb2 3.Dd2+ Rb1) 2. Re4—d3! a2—a1D 3.De2—c2 mat.

S-ar părea că în diagrama nr. 250 albul cîștigă cu ajutorul manevrei arătate în diagrama nr. 248, cu alte cuvinte se mută dama pe cîmpul e2, iar regele pe cîmpul b3. Dama apărută pe cîmpul c1 nu va ajuta la evitarea matului.

1.Db3—e3 Ra1—b2 2.De3—e2 și dacă negrul va juca 2...Rb2—b1, atunci va urma 3.Rb5—b4 c2—c1D

250



4.Rb4—b3 și albul cîștigă. Negrul se salvează prin mutarea subtilă 2...Rb2—a1!. Acum, după 3.Rb4 c1D 4.Rb3 negrul are un șah salvator 4...Db1+ 3.De2—d2 Ra1—b1 și albul nu reușește să-și apropie regele.

Împotriva pionului marginal, dama cîștigă numai dacă regele ocupă dintr-odată cîmpul b3 sau d2, adică dacă se află pe cîmpurile a4, b4, d3, e3, e2, e1.

Apropierea regelui de regele și pionul advers trebuie făcută cu atenție. În poziția Ra4, De2; Rb1 p.c2, cîștigă 1.Ra3 c1D+ 2.Rb3. O greșeală de neiertat ar fi fost pentru alb mutările 1.Rb3? c1C+, și 2...C:d2.

Cal și pion contra rege

În pag. 83 s-au dat exemple subliniind pozițiile slabe ale pionilor marginali și s-au dat poziții în care calul și pionul marginal nu pot învinge regele.

În diagrama nr. 251 se mai dă o poziție de remiză. Regele negru poate fi închis în colț, însă acest lucru duce la pat. Să facem o altă încercare. 1.Rd7—a8 Rb8—a8 2. Ce5—f7 Ra8—b8 3.Cf7—d6 Rb8—a8 4.Cd6—b5 Ra8—b8 5.Cb5—c7

Rb8—c8. Pentru a cîștiga, albul trebuie să îndepărteze regele negru pe cîmpul d8 și să pătrundă cu regele său pe cîmpul b7. Dar acest lucru este irealizabil și din această cauză partida se termină remiză.

Poziția din diagrama nr. 252 seamănă cu cea precedentă, însă rezultatul este altul. Și în cazul de față albul poate să mute calul pe c7, regele pe d6 și să îndepărteze regele negru pe cîmpul c8, însă tot

251



Remiză

nu va reuși nimic. La victorie duce o altă manevră: 1.Rd7—d8 (Nu direct 1.Cc6+ b:c6 2.R:c6 Rc8 remiză) 1...Rb8—a8 2.Ce5—c6! b7:c6 3.Rd8—c7 și urmează mat în trei mutări.

252



Albul câștigă

Poziția regelui închis în colț de propriul său pion este atât de dezavantajoasă, încât uneori el poate fi făcut mat cu un singur cal.

253



Dacă în diagrama nr. 253 trebuie să mute negrul, atunci după 1...Ra2—a1 2.Cd3—c1! negrul este nevoit să joace 2...a3—a2 și este făcut mat cu 3.Cc1—b3.

Dacă prima mutare o are albul, această manevră nu-și mai atinge scopul: 1.Cd3—c1+, Ra2—a1 și albul nu are o mutare utilă. La mat

duce 1.Cd3—b4+! Ra2—a1 2.Rc2—c1! a3—a2 3.Cb4—c2 mat.

254



255



Negrul are doi pioni și totuși albul dă mat în cel mult șase mutări. Găsiți rezolvarea.

Poziția din diagrama nr. 255 este interesantă. Negrul poate închide regele alb în colț prin mutarea 1...Rc7 sau 1...Rc8. Care din aceste mutări este corectă? După 1...Rc8 2.Cb5 sau 2.Cd5 regele negru trebuie să elibereze din captivitate regele alb și pionul „a” se transformă. Din această cauză negrul joacă 1...Rd7—c7! mutind regele pe un câmp de aceeași culoare pe care se află în acest moment calul alb. 2.Cc3—b5+ Rc7—c8 3.Cb5—d6+, Rc8—c7. Poate oare albul câștiga un tempo manevrând cu calul? La fiecare mutare calul schimbă culoarea câmpului. După un număr cu soț de mutări el va fi pe un câmp negru, după cum după un număr fără soț va fi pe un câmp alb. Dar și regele la mutările Rc7—c8—c7 își schimbă la fel culoarea câmpului. Din această cauză după 1... Rc7 este remiză.

Dezavantajul pionilor marginali a fost demonstrat în numeroase finaluri. Totuși, într-unul singur, pionul din fața turnului este mai periculos decât alți pioni. Calul aflat la

marginea tablei pierde o însemnată parte din mobilitate și din această cauză îi este greu să lupte împotriva pionului aflat pe coloana „a” sau „h”.

256



257



Remiză

În diagrama nr. 256 calul și regele negru se află în patratul pionului și cu toate acestea, după mutarea 1.h5—h6! pionul se va transforma. Într-o poziție analogă calul ar fi reținut cu ușurință oricare alt pion, în afara celui din fața turnului.

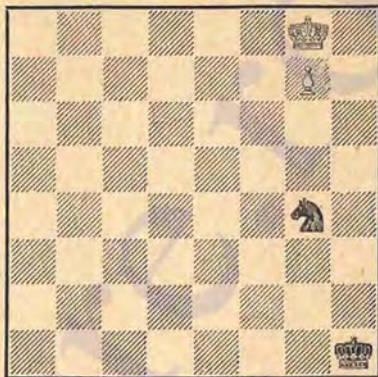
În diagrama nr. 257, calul are o singură posibilitate de a reține pionul. Poziția are o mare importanță practică. 1.Rf7—g7 Ch7—g5 2.Rg7—g6 Cg5—e6!. Posibilitatea atacului dublu Cf8+, după 3.h7 îl salvează pe negru. 3.Rg6—f6 Ce6—f8 4.Rf6—f7 Cf8—h7 5.Rf7—g7 Ch7—g5 etc.

Exemplul următor ne arată că lupta calului împotriva pionilor „b” și „g” este legată de asemenea de greutate.

1.Cg4—f6+, Rg8—f7 2. Cf6—g4 Rf7—g6! (Nu 2.g8D din cauza 2... Ch6+) 3.Cg4—e5+ Rg6—g5 (Merge și 3...Rf6) 4.Ce5—f7+, Rg5—h5 și câștigă. Sau 1.Cg4—h6+ Rg8—h7 2.Ch6—g4 Rh7—g6 etc.

Salvarea negrului constă în cedarea mutării albului. Calul pe

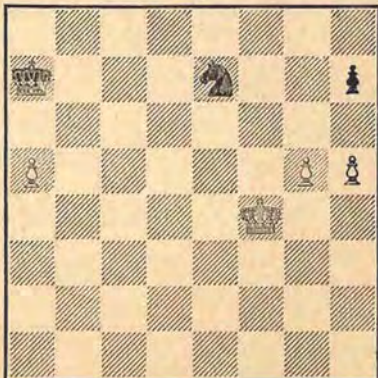
258



câmpul g4 ocupă un câmp favorabil pentru apărare și el nu trebuie mutat din loc. Din această cauză negrul face o mutare de așteptare: 1...Rh1—h2 2.Rg8—f7 (La mutarea 2.Rh8 urmează 2...Cf6, iar la 2.Rf8 urmează 2...Ch6 3.Re7 Cf5+) 2...Cg4—h6+, 3.Rf7—g6 Ch6—g8 4. Rg6—h7 Cg8—e7 (Se poate și 4... Cf6+ 5.Rg6 Cg8) 5...Rh7—h6 Ce7—f5+, și remiză

Poziția din diagrama nr. 259 a survenit în partida dintre Petrosian și Gheller, Amsterdam, 1956. Regele trebuie să țină pionul a5, iar calul singur nu poate opri înaintarea

259



pionilor „g” și „h”. Au urmat mutările 1...Ra7—a6 2.Rf4—e5 Ra6:a5 3.Re5—e6 și negrul a cedat. Dacă 3...Cg8, atunci 4.Rf7, iar la mutarea 3...Cc6 sînt decisive mutările 4.g6 h:g6 5.h6 (Sau h:g6) 5...Cd4+, 6. Rf6!

După cum s-a arătat în pag. 83 pionii „a” și „h” nu cîștigă nici cu ajutorul nebulului, dacă acesta este de cîmpuri albe, iar cîmpul de transformare este negru, sau dacă cîmpul de transformare este alb, iar nebulul de cîmpuri negre.

260



261



În diagrama nr. 260, regele negru, după cum este și firesc, caută să ajungă pe cîmpul din colț, care-i oferă siguranță. Totuși, mutarea 1...Re8—f8? este greșită deoarece urmează 2.Ne4—d5! Rf8—e7 3.h6—h7. Corect este să se joace 1...Re8—f7! la care albul încearcă să-l împiedice să ajungă pe cîmpul h8. 2.Ne4—h7! Rf7—f6! (Amenințînd cu 3...Rg5) 3.Nh7—g8 (3. Nd3 Rf7 duce la repetarea mutărilor) 3...Rf6—g6 4.h6—h7 Rg6—g7 și remiză. Dacă deplasăm regele alb pe cîmpul h3, atunci după 2... Rf6 3.Rg4 Rf7 4.Rg5 Rf8 5.Rg6 Re7 6.Rg7 albul transformă pionul.

În diagramele nr. 261 și 262 sînt arătate două poziții de remiză cu

nebul și cu pionul din fața calului „b” sau „g”.

262



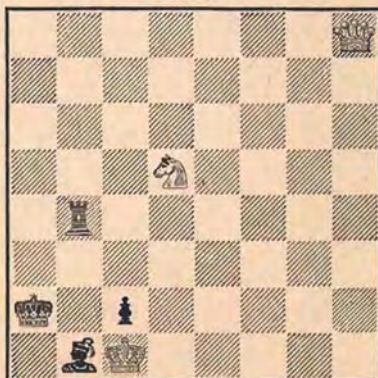
În prima, singura încercare a albului 1.Nb8 R:b8 2.Ra6 Ra8 duce la un final de remiză; în a doua, albul poate obține numai pat.

EXERCIȚII

1. Poate albul să se salveze din următoarele poziții: Rg7, p.f7; Rg4, Dd7?
2. Arătați cum cîștigă albul în poziția: Rc5, Th2; Rh1, pp.a3, b7.
3. Găsiți în ce fel reușește negrul să facă remiză avînd prima mutare în poziția: Rb6. Ne6, p.g5; Rc3, p.g7.
4. Cine va învinge în poziția: Rc3, pp.b5, c6; Rh2, Tc2? La mutare este negrul.
5. Poate să se salveze negrul avînd prima mutare în poziția: Rb8, Df8, Cb7, p.a7; Rd7. Dc3?
6. Rezolvați problema lui S. Loyd.

263

S. Loyd



Albul mută și dă mat în trei mutări

CAPITOLUL XIV

FINALURILE DE TURNURI

Statistica competițiilor de șah arată că finalurile de turnuri se întâlnesc mai des decât oricare altele. Din această cauză studierea lor este recomandată pentru ridicarea nivelului de joc al începătorilor.

Finalurile de turnuri trec adesea în finalul de turn contra pion, care a fost arătat în capitolul XIII. Dacă cititorii nu și-au însușit pe de deplin materialul expus, autorul recomandă ca acesta să fie studiat din nou și să se rezolve din nou toate exercițiile; abia după aceea se va putea trece la învățarea finalurilor de turnuri.

Ce proprietăți are turnul? Turnul este o figură cu o rază mare de acțiune. Să punem regele negru pe câmpul e8, turnul alb pe al și să începem urmărirea regelui cu șahuri.

1.Te1+ Rd7 2.Td1+ Rc6 3.Tc1+ Rd5 4.Td1+ Rc4 5.Tc1+ Rb3 6.Tb1+ Rc2. Regele a fost nevoit să traverseze toată tabla înainte de a scăpa de șahul turnului. Albul putea da șah și pe orizontală: 1.Ta8+ Rd7 2.Ta7+ Rc6 3.Ta6+ Rb7. În primul caz, turnul a urmărit regele negru timp de șase mutări, în al doilea caz — numai în trei mutări. Cu cât turnul se află mai departe

de piesa atacată, cu atât are un atac mai eficace. În studiul lui Saavedra (diagrama nr. 240) turnul se afla prea aproape de pion și din această cauză raza lui mare de acțiune s-a pierdut și n-a putut opri înaintarea pionului.

Turnul se deosebește de alte figuri prin faptul că mobilitatea lui este constantă, egală, indiferent de locul în care se află. În colț calul are două mutări, în centru — opt. Turnul are întotdeauna 14 mutări, indiferent dacă se află pe câmpurile al sau pe e5.

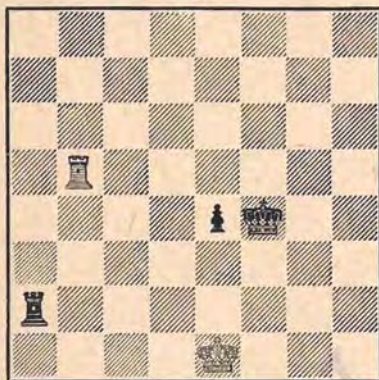
Să analizăm cel mai simplu final de turnuri, acela de turn și pion contra turn.

Cititorul a aflat din capitolele precedente că avantajul de un pion nu asigură victoria în finalurile de pionii. Aceași situație este și în finalurile de turnuri. Avantajul de un pion nu duce întotdeauna la câștig. Rezultatul luptei depinde de faptul dacă este realizabilă transformarea pionului. Partea slabă trebuie să împiedice din toate puterile o asemenea transformare. După cum s-a arătat în pag. 161 regele este piesa cea mai eficace în lupta împotriva pionilor liberi. Pentru ca regele să poată participa activ la frînarea înaintării pionului, el tre-

buie să se afle pe coloana pionului, sau pe una alăturată. În acest caz apărarea este mai ușoară. Dacă însă regele părții mai slabe este împiedicat de turnul advers să se apropie de cîmpul de transformare a pionului și toată greutatea apărării cade asupra turnului, atunci, de cele mai multe ori înaintarea pionului duce la victorie.

Primul caz, favorabil apărării, este arătat în diagrama nr. 264.

264



Regele se află pe cîmpul de transformare a pionului. Am luat intenționat o poziție în care partea care atacă a obținut un succes serios. Regele alb se află la marginea tablei, turnul negru e stăpîn pe ultima linie și pionul amenință cu înaintarea. Cu toate acestea, așa cum a demonstrat pentru înția oară cel mai puternic șahist din secolul al XVIII-lea, francezul Philidor, albul obține remiză.

Apărarea propusă de Philidor pare, la prima vedere, ciudată.

1. Tb5—b3!

...

Albul nu face nici o încercare de a împiedica înaintarea pionului. Sensul adînc al mutării albului este de a aștepta pînă ce negrul va face mutarea e4—e3. Dacă el va juca

dintr-odată 1.Tb5—b8, atunci după 2...Rf4—f3 3.Tb8—f8+, regele negru se va ascunde de șahurile de pe coloană pe cîmpul e3 și apărarea după 3...Rf3—e3 se complică. Astfel mutarea de așteptare Tb5—b3! are ca scop să răpească regelui negru posibilitatea de a se ascunde de șah. „Regula refugului”, descoperită de Philidor, are un rol important în finalul de turnuri și cititorul o va întîlni adesea.

1...

e4—e3

Negrul nu are altă posibilitate de a-și întări poziția.

2. Tb3—b8!

Rf4—f3

Acum este cazul să ne amintim de raza mare de acțiune a turnului.

3. Tb8—f8+

Rf3—e4

4. Tf8—e8+

Re4—d4

5. Te8—d8+

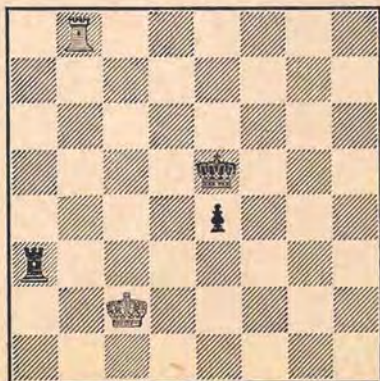
Rd4—c5

Turnul alungă cu șah regele negru pînă la linia a șasea, iar apoi urmează Te8 și pionul e3 se pierde.

Dacă negrul nu joacă 1...e3, ci așteaptă mutînd 1...Tg2, atunci și albul așteaptă jucînd 2.Ta3 sau 2.Th3, sau 2.Rf1.

Poziția lui Philidor este una dintre cele mai importante în finalurile de turnuri. Partea slabă tre-

265



buie să tindă spre această poziție pentru a-și asigura remiza.

Dacă mută albul, atunci, continuind cu 1.Rc2—d2 (Sau d1) el ajunge la poziția lui Phillidor și deci la remiză, de exemplu: 1...Ta3—a2+ 2.Rd2—e1 Re5—f4 3.Tb8—b3! Dacă mută primul negrul, atunci, cu ajutorul mutării 1...Ta3—d3! împiedică regele alb să ajungă la câmpul de transformare și, după cum se va demonstra mai jos, va câștiga.

Să ne întoarcem încăodată la diagrama nr. 264 și să vedem ce urmări va avea mutarea 1.Tb5—b8.

1. Tb5—b8 Rf4—f3

Nu 1...Re3 din cauza 2.Tb3+.

2. Tb8—b6 ...

Albul așteaptă mutarea 2...e3 pentru a începe urmărirea regelui cu șah pe coloană. Se pierde imediat cu 2.Tb3+ e3 3.Tb1 Th2. Este bine să ne amintim următoarea manevră de câștig.

2. Ta2—a1+

3. Re1—d2 e4—e3+

4. Rd2—d3 ...

La 4.Rc3 urmează 4...e2.

4... Ta1—d1+

5. Rd3—c2 e3—e2

6. Tb6—f6+ Rf3—g4

și câștigă.

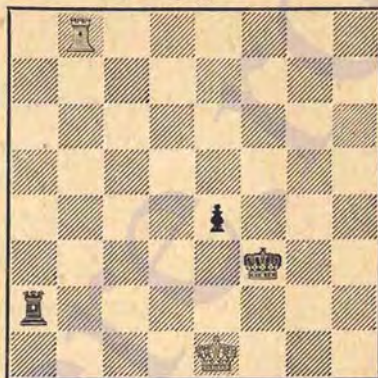
Phillidor considera că după 1. Tb5—b8 Rf4—f3 albul are o poziție de pierdere. Cercetările ulterioare au demonstrat că albul are totuși o apărare (diagrama nr. 266).

1. Tb8—e8! Ta2—a1+

2. Re1—d2 ...

Acum, manevra câștigătoare, care începe cu mutarea e4—e3 nu reușește și tocmai acesta este sensul mutării 1.Te8. Negrul face o nouă încercare.

266



2... Ta1—a2+

3. Rd2—e1 Rf3—e3

4. Re1—f1! Ta2—a1+

5. Rf1—g2 Ta1—e1

Dacă 5...Rd3, atunci 6.Rf2, nepermițind e4—e3. Acum negrul se pregătește să continue cu 6...Rd2 7. Rf2 e3+.

6. Te8—a8 ...

La 6...Rd2 albul va începe să urmărească regele cu șahuri pe orizontală.

6... Te1—d1

7. Ta8—e8! Re3—d3

8. Rg2—f2 ...

și albul obține remiza.

Să deplasăm, în diagrama nr. 266, regele pe câmpul f1. Deoarece există amenințarea de mat, este imposibilă mutarea 1.Te8. La remiză ducе 1.Tf8+, Re3 2.Te8! Ta1+ 3.Rg2 și la 3...Rd3 albul va juca 4.Rf2, iar la 3...Tel răspunde cu 4.Ta8.

Dacă în diagrama nr. 264 prima mutare o are negrul, după 1...Rf4—f3 metoda de apărare a lui Phillidor este tardivă, dar 2.Tb5—e5! salvează, totuși partida.

Poziția din diagrama nr. 267 putea surveni ca rezultat al unei apărări slabe a negrului. Să presu-

267



Albul câștigă

punem că regele alb se mai găsea încă pe cîmpul g5, iar pionul pe f5. După cum s-a demonstrat, mutarea 1...Tb8—b6 ducea la o simplă remiză. Dar negrul a jucat 1...Tb8—b1, la care a urmat 2.Rg5—g6. Acum, după cum s-a arătat, la remiză duc mutările 2...Tb1—g1+, 3.Rg6—f6 Tg1—f1! Negrul a făcut o a doua greșeală și a jucat 2...Tb1—b6+? iar după 3.f5—f6 Tb6—b8 s-a ajuns la poziția din diagramă. Regele alb nu are apărare împotriva șahurilor de pe coloană. Însă lucrurile nu ajung pînă aici. Turnul negru este legat pe linia a opta din cauza amenințării de mat. Negrul este sortit inactivității și albul execută liniștit manevra care-i aduce victoria.

1... Tb8—c8
2. Ta7—g7+, ...

Nu este suficient 2.Th7 amenințînd cu 3.f7+ și 4.Th8. Negrul va juca 2...Tc6 și albul va trebui să se întoarcă cu turnul pe cîmpul a7.

2... Rg8—f8

Continuarea 2...Rh8 duce, după 3.Th7+ Rg8 4.f7+, Rf8 5.Th8+ la pierderea turnului.

3. Tg7—h7! ...

Amenințarea de mat îl obligă pe regele negru să se înapoieze pe cîmpul g8 și pionul înaintează cu șah.

3... Rf8—g8
4. f6—f7+, și câștigă.

268



Albul câștigă

În cazul de față albul nu mai are pionul din fața nebulului, ci unul central. Cu toate acestea, manevra care duce la câștig este aceeași.

1. Ta7—h7 Rf8—g8
2. Th7—g7+, Rg8—h8

În exemplul anterior, negrul nu avea un asemenea cîmp și aici albul nu reușește să înainteze dintr-odată pionul cu șah. Dar regele negru nu poate ajunge la cîmpul de transformare a pionului și albul câștigă fără greutate

3. Tg7—g1 ...

Amenință 4.Rf7 și mat la h1. Merge și 3.e7 Tb6+ 4.Rg5 (Nu 4.Rf7 din cauza 4...Tf6+!) 4...Te6 5.Tf7 Rg8 6.Tf8+ etc. sau 4...Tb8 5.Tf7 Rg8 6.Tf5 Ta8 7.Rg6 Te8 8.Te5 și negrul nu mai are mutări satisfăcătoare.

3... Ta8—f8+

4. Rf6—e7 Tf8—f2

5. Re7—e8 și apoi 6. e7.

Metoda care duce la câștig în această poziție va fi explicată pe larg mai departe

269



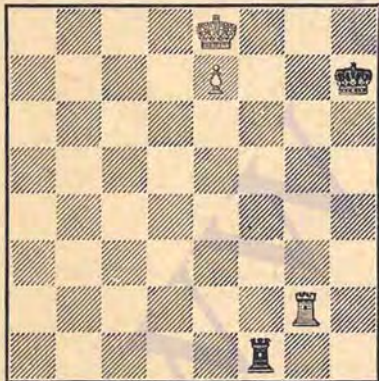
Remiză

Pozițiile din diagramele nr. 267 și 268 sînt excepții de la regula generală. Dacă este vorba de pionii din fața cailor și turnurilor, regula își păstrează valabilitatea; dacă regele părții slabe ajunge la cîmpul de transformare a pionului partida se termină remiză.

În exemplul din diagrama nr. 269, după 1.Tg7+ Rh8 2.Th7+, Rg8 marginea tablei împiedică executarea manevrei de învăluire din flanc și obținerea victoriei.

Trecem acum la analizarea pozițiilor în care regele părții slabe nu poate ajunge la cîmpul de transformare a pionului. După cum s-a arătat anterior, toată greutatea luptei împotriva pionului liber cade asupra turnului și apărarea este legată de greutatea care sînt adesea de neînvins.

270



Poziția din diagrama nr. 270 a fost analizată încă în manualul lui Lucena, 1497, care a indicat calea spre cîștig. Pionul a ajuns pînă la linia a șaptea, iar regele negru este izolat pe coloana „h”. Continuări simple ca 1.Rd7 sau 1.Rd8 nu-și ating scopul. Turnul, avînd bătaia lungă, va începe să dea șah regelui și-l va obliga, din nou, să se ascundă după pion. Manevra care

duce la cîștig trebuie înțeleasă bine și însușită. Cititorul a întîlnit-o în exemplul din diagrama nr. 244.

- | | |
|------------|---------|
| 1... | Tf1—f3 |
| 2. Tg2—g4! | Tf3—f1 |
| 3. Re8—d7 | Tf1—d1+ |
| 4. Rd7—e6 | Td1—e1+ |
| 5. Re6—f6 | Te1—f1+ |

Sau 5...Te2 6.Tg5 și apoi 7.Te5.

- | | |
|-----------------------|---------|
| 6. Rf6—e5! | Tf1—e1+ |
| 7. Tg4—e4 și cîștigă. | |

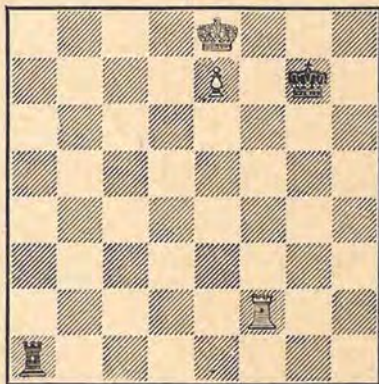
Astfel scopul mutării 2...Tg4 este de a acoperi regele cu turnul împotriva șahului.

Să numim această metodă **metoda acoperirii**. Albul putea cîștiga și pe altă cale: 2.Tg2—e2 și apoi 3.Re8—d7 sau f7.

Încercarea negrului de a urmări regele din flanc nu reușește, de exemplu: 1...Tf1—a1 2.Re8—f7 Ta1—a7 3.Tg2—h2 mat.

În exemplul din diagrama nr. 268, după mutarea 5.Re8 a survenit poziția lui Lucena, care este cîștigătoare, după metoda analizată aici.

271



Poziția din diagrama nr. 271 este asemănătoare cu cea a lui Lucena din exemplul precedent, însă are deosebiri esențiale. Regele negru este împiedicat să vină spre cîmpul

de transformare a pionului, avind fată de el numai distanța unei coloane și ia regelui alb cîmpurile f7 și f8. Turnul negru nu păzește regele alb pe linia „d”, ci a ocupat linia „a”.

Dacă în poziția din diagrama nr. 271 mută albul, atunci va urma 1. Tf2—g2+ Rg7—h7 (1...Rf6 2.Rf3 și cîștigă) și astfel s-a ajuns la poziția de cîștig a lui Lucena. De aceea dacă negrul mută primul, astfel de continuări puțin active, ca 1...Ta7 sau 1...Td1 nu-l vor salva pe negru. Este inutil, de asemenea, să se joace 1...Tg1 urmîrind împiedicarea șahului la g2. Albul va răspunde cu 2.Te2 și apoi 3.Rd7. Pe negru îl salvează atacul din flanc al regelui alb. Regele alb nu poate să se ascundă de șahurile date pe orizontală. Regele trebuie să se apropie de turn pe coloana „b”, iar atunci pionul e7 va ajunge în bătaia turnului și a regelui și se va pierde. Deci, trebuie să se joace 1... Ta1—a8+! 2.Re8—d7 Ta3—a7+ 3. Rd7 — d6 Ta7—a6+ 4.Rd6—c5 Ta6—a5+ 5. Rc5—b6 Ta5—e5! și remiză. Iată un caz cînd a fost utilă marea rază de acțiune a turnului!

Turnul alb poate să se afle și pe cîmpul b2. La mutarea 4...Ta5+, albul poate răspunde cu 5.Tb5, însă după 5...T:b5+ 6.R:b5 Rf7 pionul e7 se pierde din nou.

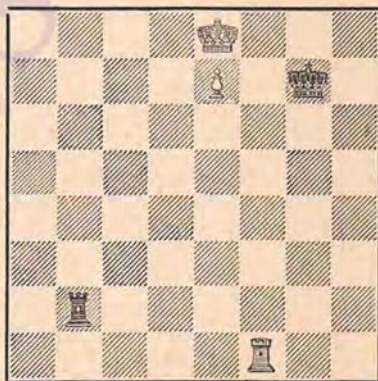
Succesul atacului din flanc a fost determinat de mai multe cauze. În primul rînd, turnul alb nu avea o poziție bună. Dacă turnul se afla pe coloanele „c”, „d”, „e”, albul cîștiga fără greutate. Cîștigă și atunci cînd turnul său se află pe cîmpul b8.

De exemplu, deplasăm în diagrama nr. 271, turnul de la f2 la d2. După 1...Ta1—a8+ urmează 2.Re8—d7 Ta8—a7+ 3.Rd7—e6 Ta7—a6+ 4.Td2—d6 Ta6—a8 (Sau 4...T:d6+ 5.R:d6 Rf7 6.Rd7) 5.Td6—d8 Ta8—a6+ 6.Re6—d5 și în schimbul pionului e7 negrul trebuie să cedeze turnul. Dacă turnul alb va fi la b8,

negrul nu are mutări utile. La 1...Rf6 va urma 2.Rf8. La 1...Ta1—a7 albul va răspunde cu 2.Tb8—d8, apoi 3.Td8—d2 și cîștigă, după cum s-a arătat mai sus. Cititorul trebuie să găsească singur drumul spre victorie în cazul cînd turnul alb se află pe coloana „c” și pe coloana „e”. Concomitent semnalăm că în cazul în care turnul alb se află la b7, după 1...Ta8+ 2.Rd7 Rf7 se creează o poziție interesantă de remiză, care trebuie reținută. La înutarea 3.Tb1 urmează 3...Ta7+, 4.Rd8 Ta8+! și nu... 4.T:e7, din cauză că urmează 5.Tf1+, Re6 6.Te1+ cu cîștig, sau 3.Tc7 Te8 4.Rd6 Ta8.

La reușita atacului din flanc a contribuit o circumstanță destul de importantă și anume aceea că turnul negru era suficient de departe de regele atacat (distanța a trei coloane). Importanța acestui fapt o vom arăta în exemplul următor.

272



Această poziție diferă de cea dată în diagrama nr. 271 numai prin faptul că turnul a trecut de pe coloana „a” pe coloana „b”. Acum distanța dintre turn și pion este de două cîmpuri. Negrul nu poate salva partida. Modul de rezolvare a problemei este destul de instructiv și trebuie bine înțeles.

- 1...
2. Re8—d7
3. Rd7—d6

Tb2—b8+
Tb8—b7+
Tb7—b8

Cum poate albul să-și întărească poziția în situația de față? Dacă 4.Tel, atunci 4...Rf7 și, pentru evitarea remizei, albul trebuie să repete mutările 5.Tf1+ Rg7 (Nu 5... Re3 din cauza matului 6.Tf8). Dacă 4.Tb1 negrul nu ia turnul ci răspunde cu 4...Ta8.

4. Rd6—c7!

Tb8—a8

Dacă turnul va fi retras pe e8 sau pe h8, atunci urmează 5.Rd7 și 6.e8D.

După ocuparea coloanei „a” cu turnul, se creează poziția din diagrama nr. 271, în care negrul, prin șahurile date din flanc, a obținut remiză. Acum însă, albul mută și, profitând de faptul că turnul negru trebuie să păzească cimpul e8, dă lovitura de grație.

5. Tf1—a1!

și albul câștigă.

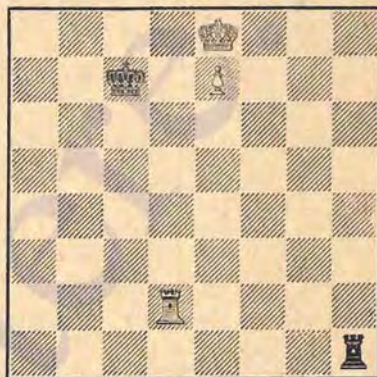
Luarea turnului îl duce pe negru la un final de damă contra turn, iar retragerea pe cimpul h8 (sau e8) după 6.Rd7 duce la pierderea turnului 6...Rf7 7.Tf1+ și e8D.

Compararea exemplelor din diagramele nr. 271 și 272 ne arată clar că pentru păstrarea unei raze mari de acțiune a turnului este necesară o distanță de cel puțin trei cimpuri. Deci, dacă albul are un pion pe coloana „e”, atunci turnul trebuie să se afle pe coloana „a”. Pentru a lupta cu pionul „d”, turnul trebuie să ocupe coloana „h”. În diagrama nr. 271, atacul din flanc a avut succes numai pentru că turnul se afla îndepărtat la peste trei coloane de pionul advers. În diagrama nr. 272, turnul n-a avut la dispoziție acest spațiu de manevră.

Unde trebuie să se afle regele negru pentru reușita atacului din flanc? Regele, în mod evident, trebuie să se afle în partea cealaltă a

tablei, pentru a împiedica regele advers să se ascundă de șahurile turnului. Deci, dispunerea corectă a pieselor în atacurile din flanc este următoarea: turnul pe partea lungă, regele pe cea scurtă.

273

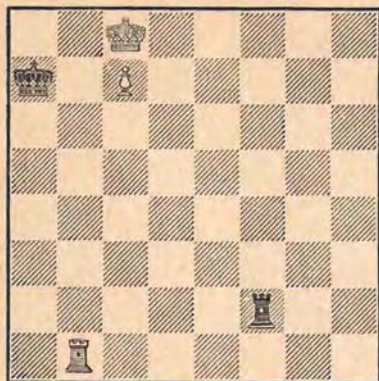


Albul câștigă

În diagrama nr. 273 figurile negrului sînt dispuse în mod nefericit. Turnul se află prea aproape de pion (de la coloana „h” pînă la pionul „e” sînt două coloane), regele pe o poziție bună. Albul câștigă prin același procedeu ca și în exemplul din diagrama nr. 272: 1...Th1—h8+ (altfel 2.Tc2+) 2.Rg8—f7 Th8—h7+ 3.Rf7—f6 Th7—h8 4.Rf6—g7 Th8—a8 5.Rg7—f7 etc.

În diagrama nr. 274 la mutare este negrul. Regele negru este plasat bine — la o coloană de pionul advers. Pentru păstrarea eficacității acțiunii, turnul negru trebuie să se afle pe coloana „g” sau „h”, după care negrul ar fi obținut remiză, potrivit modelului din diagrama nr. 271. Dar turnul negru se află la o distanță de două coloane față de pion și se poate presupune că negrul va pierde, după cum s-a văzut în diagrama nr. 272.

274



- 1... Tf2—f8+
 2. Rc8—d7 Tf8—f7+
 3. Rd7—d6 Tf7—f8!

Nu merge 3...Tf6+ 4.Re7 Tc6 5. Rd7 cu câștigarea partidei de către alb.

4. Rd6—e7 Tf8—h8
 5. Tb1—h1! ...

O manevră asemănătoare din diagrama nr. 272 a hotărât rezultatul luptei. Tabla de joc s-a dovedit prea mică pentru turn. Aici însă partida este remiză, deoarece turnul negru se află la o distanță de minimum trei coloane de pionul alb.

- 5... Th8—g8!

Albul mai face o încercare.

- 6.Th1—g1! Tg8—h8!

și negrul a obținut remiză prin atacul lateral al turnului

EXERCIȚII

1. Se dă următoarea poziție: Rc8, Tf1, p. c7; Re6, Th2. Explicați de ce negrul nu poate salva acest final;

2. În poziția: Rb2, Th7; Rd1, Tf8, p.d9 la mutare este alb. Cum se va termina acest final?

3. Se dă următorul final: Rb2, Tg7; Rd1, Tc8, p.d2. La mutare este alb. Rezolvați această poziție fără să mutați piesele apoi verificați corectitudinea mutațiilor făcute.

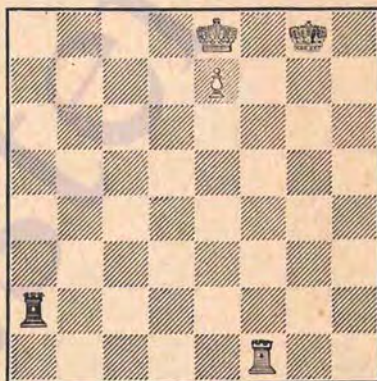
4. În același fel rezolvați poziția: Ra2, Tf7; Rc1, Tf8, p.c2. Mută alb.

5. Priviți cu atenție pozițiile din diagrama nr. 264 și 272 și încercați să le memorați. Încercați apoi să le rezolvați fără a privi tabla. Rezolvarea notată o verificați pe tablă în caz de nereușită repetați exercițiul.

6. Poate alb să câștige, având prima mutare, în următoarea poziție: Re6, Tb7, p.f6; Rf8, Ta8?

7. Poziția din diagrama nr. 275 diferă de cea din diagrama nr. 271 numai prin aceea

275



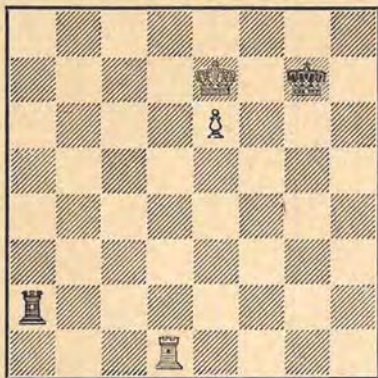
că regele negru este deplasat de pe cîmpul g7 pe cîmpul g8. Demonstrați prin analiză că poziția din diagramă este câștigătoare pentru alb. Ghidați-vă după analiza poziției din diagrama nr. 272. Numai după rezolvarea fără greșeli a exercițiilor puteți trece la studierea materialului următor.

* * *

Trecem acum la studierea pozițiilor în care regele nu poate ajunge la cîmpul de transformare a pionului, însă pionul se află încă pe linia a șasea (vezi diagrama nr. 276).

Fiind la mutare, alb câștigă jucînd 1.Tg1+ Rh7 2.Rf7 Tf2+, 3.Re8 Ta2 4.e7 și se ajunge la poziția lui Lucena, cunoscută cititorului. Dacă la mutare este negrul și turnul

276



alb se deplasează pe unul din cîmpurile b1, f1, h1, negrul obține remiză prin atacarea din flanc a regelui alb, ca în exemplul din diagrama nr. 271.

Dar turnul alb se află pe coloana „d” și poate apăra regele împotriva șahurilor. Cînd s-a făcut analiza diagramei nr. 271 s-a arătat că dispoziția turnurilor pe coloanele „c”, „d” și „e” asigură victoria albului. Astfel, sarcina albului se reduce la mutarea regelui pe cîmpul e8 și a pionului la e7, după care albul, avînd turnul pe coloanele „c” și „d”, trebuie să cîștige. Negrul caută, prin orice mijloace, să împiedice o asemenea regroupare a pieselor albe.

1... Ta2—a7+

O mutare obligatorie; în caz contrar ar urma 2.Tg1+. Dacă 1...Tg2 atunci 2.Re8 și 3.e7.

2. Td1—d7 ...

După 2.Re8 Rf6 albul pierde pionul, iar la 2...Rd8 urmează 3.Ta8+.

2.... Ta7—a8!

Mutarea cea mai logică. Negrul nu permite regelui alb să ocupe cîmpul e8. Dacă 2...Ta6? atunci 3. Re8+ Rg8 4.e7 și albul cîștigă.

3. Re7—d6+ ...

Sau 3.Td7 Ta7+ 4.Re8 Rf6! 5.Td6 Te7+ și apoi 6...T:e6, sau 3.Td7—b7 Rg7—f6 4.Re7—d7 Rg6—g7 5.e6—e7 Rg7—f7 și se obține o poziție de remiză, pe care ați întîlnit-o la sfîrșitul analizei poziției nr. 271.

3... Rg7—f8

4. Td7—f7+ Rf8—e8

și s-a ajuns la poziția de remiză a lui Phillidor.

La mutarea a treia albul poate întinde o cursă în care au căzut nu odată, chiar și jucători buni.

3. Td7—d6 ...

277



Dacă acum negrul va juca im prudent

3... Ta8—a7+? (sau Ta2)
va urma:

4.Re7—e8! Ta7—a8+

Sau 4...Rf6 5.e7+. În acest șah e totul. Negrul nu are timp să ia pionul e7. 5...Rg7 6.Td1 Ta8+ 7.Rd7 Ta7+ 8.Re6 Ta8 9.Td8 și cîștigă.

5. Td6—d8 Ta8—a7
6. e6—e7 Rg7—f6
7. Td8—d6+ și cîștigă.

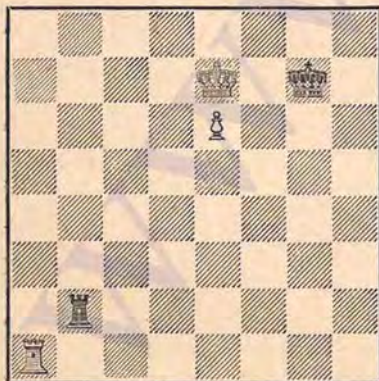
Apărarea corectă după mutarea 3.Td6 constă în 3...Rg6 nepermițînd regelui să ocupe cîmpul e8 și dacă 4.Td1, atunci 4...Ta7+ 5.Td7 și 6.Ta8!

Să ne întoarcem încă odată la diagrama nr. 276.

După 1...Ta7+, 2.Td7, negrul în loc de 2...Ta8 poate juca 2...Ta1, iar la 3.Re8+ poate răspunde cu 3...Rf6! 4.e7 Re6!. Această poziție, care este bine să fie reținută, duce la remiză din cauza proastei amplasări a turnului alb la d7. La 5.Td2 urmează 5...Ta8+, 6.Td8 Ta7. Încercarea albului 5.Rf8! se respinge cu 5...Tf1+. Din această cauză retragerea turnului la a doua mutare pe cîmpul a6 (2...Ta6?) duce la pierderea partidei, deoarece în acest caz albul cîștigă cu mutarea 5.Rf8, negrul nemaiavînd posibilitatea să dea șahul salvator pe coloana „f”. În schimb toate celelalte retrageri ale turnului la a doua mutare îi asigură negrului remiza.

Din analizele de mai sus se poate trage următoarea concluzie: turnul care află la distanță de minimum trei coloane de pionul advers obține remiză prin atacul lateral, independent de locul unde se află turnul părții mai tari. În diagrama nr. 276 turnul alb poate fi mutat de pe cîmpul d1 pe oricare cîmp al coloanei „d” sau pe coloanele „b”, „c”, „e”, „f” și „h” și rezultatul va fi tot remiză. De acest lucru cititorul poate să se convingă singur.

278



Negrul la mutare, remiză

În diagrama nr. 278, turnul negru este la o distanță de numai două coloane de pion. Într-o poziție asemănătoare, cu pionul pe linia a șaptea (diagrama nr. 272) o astfel de situație ducea la pierderea partidei de către negru.

- | | |
|-----------|---------|
| 1... | Tb2—b7+ |
| 2. Re7—d6 | Tb7—b6+ |
| 3. Rd6—d7 | Tb6—b7+ |
| 4. Rd7—c6 | Tb7—b2 |

Cum poate albul să-și întărească poziția? Negrul amenință cu 5...Rf6. La mutarea 5.Te1 urmează 5...Rf8 6.Rd7 Td2+ 7.Rc6 Re7. La 4. Rd7 va urma din nou 5... Tb7+. Rămîne numai :

5. Ta1—f1

...

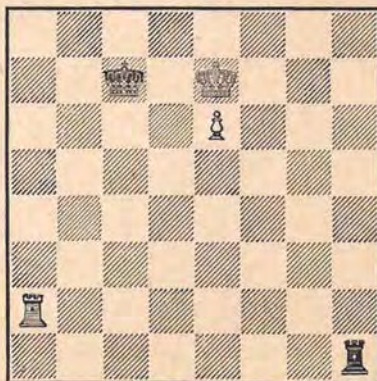
Albul amenință cu mutarea 6.e7. Negrul trebuie să se pregătească pentru această mutare.

- | | |
|----------|---------|
| 5... | Tb2—a2! |
| 6. e6—e7 | Ta2—a6+ |

și remiză, conform diagramei nr. 271.

Negrul s-a salvat, deoarece a putut să ocupe la timp spațiul necesar pe coloana „a” și să înceapă cu succes atacul lateral. Dar dacă

279



Albul cîștigă

turnul se află pe o coloană mai apropiată de pion, o asemenea manevră salvatoare este imposibilă.

- | | |
|-----------|---------|
| 1... | Th1—h7+ |
| 2. Re7—f8 | Th7—h8+ |

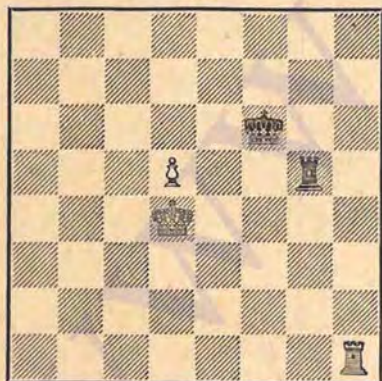
Sau 2...Rd6 3.Ta6+, și 4.e7.

- | | |
|------------|---------|
| 3. Rf8—g7 | Th8—h1+ |
| 4. Ta2—d2! | Th1—g1+ |
| 5. Rg7—f7 | Tg1—f1+ |
| 6. Rf7—e8 | Tf1—h1 |
| 7. e6—e7 | Th1—h8+ |
| 8. Re8—f7 | Th8—h7+ |
| 9. Rf7—f8 | Th7—h8+ |
| 10. Rf8—g7 | Th8—a8 |
| 11. Rg7—f7 | |

și câștigă.

După cum ne arată ultimele două exemple, bararea drumului regelui părții mai slabe pe coloană către pionul liber, duce la victorie. Numai o amplasare fericită a regelui și a turnului care permite organizarea atacului lateral poate duce la remiză.

280



În diagrama nr. 280, dacă negrul mută 1...Re7 2.Rc5 Tg6 se ajunge la poziția de remiză a lui Phillidor. Dacă albul mută primul atunci el taie imediat drumul regelui pe coloană spre pionul d5.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Th1—e1! | Rf6—f7 |
|------------|--------|

Figurile negre nu sînt bine așezate: regele și turnul se află pe aceeași parte. Regele negru caută să treacă de barajul turnului alb.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. Te1—e4 | Tg5—g8 |
| 3. d5—d6 | Tg8—e8 |

Cu intenția de a trece în finalul de pion care duce la remiză în urma schimbului de turnuri sau de a ocupa cîmpul e6 la plecarea turnului alb. Următoarea mutare a albului necesită cunoașterea finalurilor de pion.

- | | |
|------------|--------|
| 4. Te4—e5! | Te8—a8 |
|------------|--------|

După 4...T:e5 5.R:e5 Rf8 este decisivă mutarea 6.Rf6!

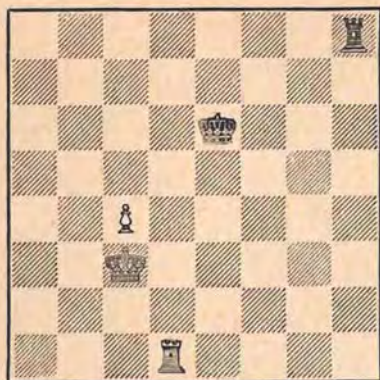
- | | |
|------------|---------|
| 5. Te5—e7+ | Rf7—f8 |
| 6. Rd4—d5 | Ta8—c8 |
| 7. Rd5—e6 | Tc8—e8 |
| 8. Re6—d7! | Te8—a8 |
| 9. Te7—e1 | Ta8—a7+ |
| 10. Rd7—c8 | Ta7—a8+ |
| 11. Rc8—b7 | Ta8—a2 |
| 12. d6—d7 | Ta2—b2 |
| 13. Rb7—c7 | Tb2—c2+ |
| 14. Rc7—d8 | |

și câștigă, ca în exemplul din diagrama nr. 271.

Atunci cînd pionul se mai află pe linia a patra, partida mai poate fi salvată prin atacul frontal al pionului, chiar dacă regele este blocat.

În diagrama nr. 281 organizarea atacului lateral este irealizabilă deoarece nu există spațiu suficient. Regele poate trece de coloana „d”, numai dacă albul joacă greșit: 1...Re6—e7 2.c4—c5? Th8—d8 și remiză. Corect este 2.Rc3—b4! Th8—b8+ 3.Rb4—a5 Tb8—c8 4.Ra5—b5 Tc8—b8+, 5.Rb5—a6 Tb8—c8 6.Td1—d4 Re7—e6 7.Ra6—b7 Tc8—c5 8.Rb7—b6 Tc5—c8 9.c4—c5 și câștigă.

281



Apărarea corectă constă în mutările 1...Th8—c8! 2.Rc3—b4 (sau 2.Td4 Re5! 3.Td5+ Re6 sau 3.Td7 Re6) 2...Tc8—b8+ 3.Rb4—a5 Tb8—c8 4.Ra5—b5 Tc8—b3+ 5.Rb5—a6 Tb8—c8 6.Td1—d4 Re6—e5 7.Td4—h4 Re5—d6 și remiză.

Între turn și pionul c4 a fost o distanță de trei câmpuri, suficientă pentru păstrarea razei mari de acțiune. Dacă turnul negru va fi mutat de pe câmpul h8 pe câmpul h7, atunci albul, fiind la mutare, va câștiga: 1.Rc3—b4 Th7—b7+ (1...

Td2 2.T:d7 R:d7 3.Rb5! și câștigă) 2.Rb4—a5 Tb7—c7 3.Ra5—b5 Tc7—b7+ 4.Rb5—c6 Tb7—b8 5.c4—c5 etc. Atacul frontal a întârziat, deoarece turnul se afla prea aproape de pion.

În diagrama nr. 282 turnul alb are o poziție pasivă, iar regele alb nu are adăpost lângă pion împotriva șahului. Ambele situații permit negrului să facă remiză dacă are prima mutare.

1... Tb3—c3+
2. Rc6—d5 Tc3—b3!

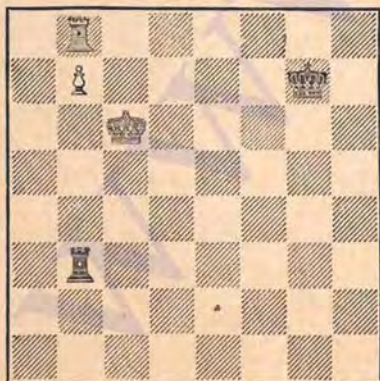
Îndepărtînd regele de pion, negrul atacă din nou pionul b7 pentru a ține ocupat turnul alb. Nu merge 2...Td3+ 3.Rc4 Td7 4.Tg8+, și câștigă.

3. Rd5—c4 Tb3—b1
4. Rc4—c5 Tb1—b2
5. Rc5—c6 Tb2—c2+

ș.a.m.d.

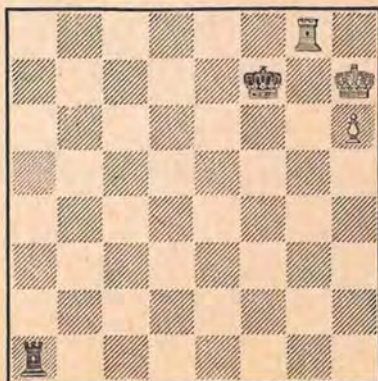
Este suficient ca în diagrama nr. 282 pionul b7 să fie mutat pe câmpul b6 pentru ca negrul să piardă. Regele se ascunde de șah pe câmpul b7, apoi turnul pleacă, regele trece pe câmpul b8, pionul pe b7 și se ajunge la poziția lui Lucena.

282



Negrul la mutare, remiză

283



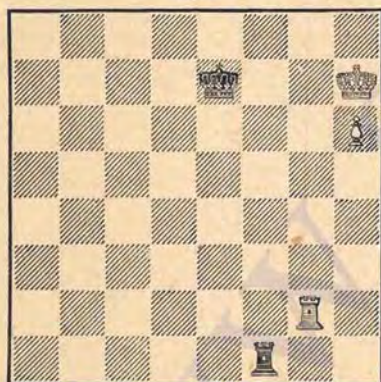
Remiză

Împotriva pionului marginal, partea slabă se apără cu mai multă ușurință.

Cu toate că regele negru din diagrama nr. 283 este împiedicat să ajungă pe cimpul de transformare, poziția este remiză.

1.Tg8—g7+ Rf7—f8 (se poate și 1...Rf6) 2.Rh7—g6 Ta1—g1+ este cel mai simplu. Merge și 2...Ta6+, urmărind regele cu șahuri pe orizontală. 3.Rg6—f6 Tg1:g7 4.h6:g7+ Rf8—g8 5.Rf6—g6 — pat. Dacă la prima mutare albul joacă 1.Tg2, atunci se răspunde cu 1...Tf1, împiedicând astfel șahul cu turnul la f2 și ținând în continuare închis regele alb. 2.Tg7+ Rf8 3.Rg6 Tg1+.

284



Remiză

Ca structură, poziția din diagrama nr. 284 este asemănătoare cu poziția lui Lucena. Marginea tablei nu permite albului să mute regele în dreapta și datorită acestui fapt negrul obține remiza.

1.Rh7—g6

...

Altfel 1...Rf7.

1...

Tf1—f6+

...

2. Rg6—g5

Sau 2.Rh5 Tf5+, 3.Rg4 Tf8 4.Th2 Rf7.

2...

Re7—f7

3. h6—h7

...

Sau 3.Th2 Tg6+ 4.Rf5 Tg8 5.Ta2 Tb8 6.Ta7+ Rg8 și remiză.

3...

Tf6—g6+

4. Rg5—f5

...

Nu merge 4.Rh5 din cauza 4...T:g2 și negrul câștigă.

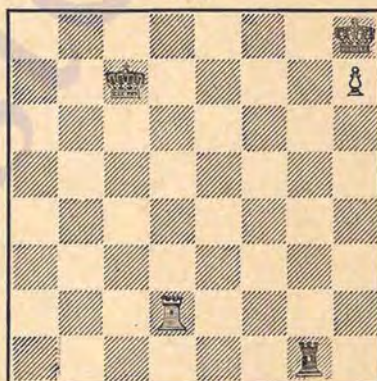
4...

Tg6—h6

și remiză.

Dacă în diagrama nr. 284 turnul negru ar fi deplasat pe o altă coloană albul câștigă după 1.Rg6! și pionul „h” se transformă.

285



Albul câștigă

În diagrama nr. 285 regele negru se află la celălalt capăt al tablei și cu toate acestea câștigul se realizează numai după o luptă aprigă.

1. Td2—a2

...

Turnul alb se îndreaptă spre g8, pentru a elibera regele.

1...

Rc7—d7

Dacă 1...Rb7, atunci Ta2—f2—f8—g8.

2. Ta2—a8 Rd7—e6

Albul câștigă mai simplu după
2...Re7 3.Tg8 Th1 4. Rg7 Tg1+ 5.Rh6
Th1+ 6. Rg6 Tg1+ 7.Rf5 etc.

3. Ta8—g8 Tg1—h1
4. Rh8—g7 Th1—g1+
5. Rg7—f8! ...

Regele alb nu reușește să treacă
de coloana „h”: 5...Rh6 6.Th1+ Rg6
7.Tg1+ Rh5 8.Th1+ și este nevoit
să se întoarcă înapoi.

5... Tg1—f1+
6. Rf8—e8 Tf1—a1!

Amenință cu mat. Poziția este
foarte interesantă și invităm pe ci-
titor să reflecteze și să găsească
singur drumul spre câștig.

7. Tg8—g6+! ...

După 7.Rd8 Ta8+ 8.Rc7 Ta7+
se pierde pionul, iar mutarea 7.Rf8
Tf1+ duce la repetarea mutărilor.

7... Re6—f5

Mutarea 8.Th6, care se pare că
este bună acum, duce la remiză:
8...Ta8+ 9.Rd7 Ta7+ 10.Rc8 Ta8+
11.Rc7 Th8 12.Rd7 Rg5 13.Th1 Rg6.

8. Tg6—f6+! ...

Profitând de faptul că turnul nu
poate fi luat (deoarece pionul se
transformă în damă cu șah) albul
câștigă un tempo decisiv.

8... Rf5—g5

La 8...Re5 urmează 9.Th6 Ta8+
10.Rf7 Ta7+ (sau 10...Th8 11.Rg7)
11.Rg6 cu câștigarea partidei.

9. Tf6—f8! ...

Continuarea 9.Tf7 Ta8+ 10.Re7
Rg6 duce la remiză.

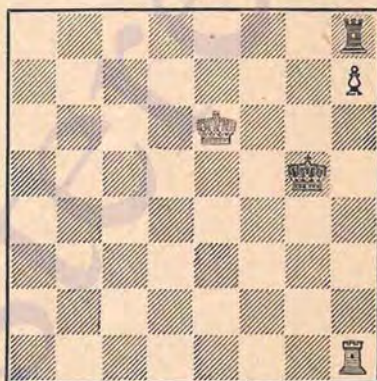
9... Ta1—a8+
10. Re8—f7 Ta8—a7+
11. Rf7—g8

și câștigă.

Autorul recomandă ca acest final
să fie studiat cu multă atenție. Po-
ziția survenită după a treia mutare
a albului se întâlnește deseori în
finalurile de turnuri.

Cînd pionul din fața turnului
este mult înaintat și este reținut
nu de rege, ci de turn, apărarea
se complică și rezultatul depinde
de poziția regelor.

286



Albul câștigă

Dacă prima mutare o are albul,
câștigarea partidei nu prezintă nici
o greutate: Re6—f7—g7 și apoi
chiar dacă negrul mută primul el
nu poate evita înfrîngerea.

1... Rg5—g6
2. Th1—g1+! Rg6—h6

După 2...R:h7 se creează o poziție
în care regele și turnul câștigă îm-
potriva regelui și turnului — 3.
Rf7! și negrul, pentru a evita ma-
tul, trebuie să cedeze turnul.

3. Re6—f7! ...

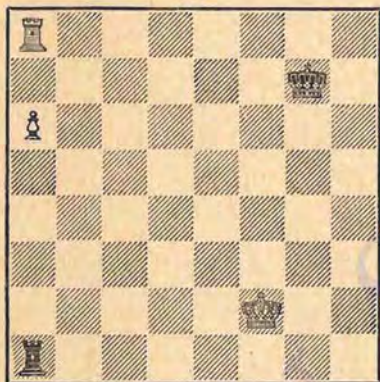
După 3.Rf6, pe negru îl salvează
3...Tf8+ 4.Re7 Ta8 5.Rf6 Ta6+ sau
5.Th1+ Rg7. Acum cîmpul g7 este
inaccesibil regelui negru și după
mutarea 3...Ta8 va urma 4.Th1+
Rg5 5.h8D

3... Th8:h7+
4. Rf7—f6 ...

Atragerea turnului negru pe cîmpul h7 a lipsit pe negru de posibilitatea de a da şah pe coloana „f”. Negrul este mat sau pierde turnul.

În încheiere, dăm analiza unui final a cărui rezolvare corectă a fost găsită de teoreticieni după îndelungi cercetări.

287



Turnul alb ocupă o poziție pasivă, cel negru una activă. Exemplul din diagrama nr. 282 a arătat că după mutarea 1.a6—a7, albul pierde șansele de câștig, deoarece regele nu are adăpost alături de pion. Dar dacă regele negru va fi mutat la e7 sau e6 atunci mutarea 1.a6—a7 duce la câștigarea turnului negru în schimbul pionului. Amenință 2.Ta8—e8+ (dacă regele este la e6) sau 2.Ta8—h8 (dacă regele se află la e7) 2...T:a7 3.Th8—h7+.

Pe acest considerent teoreticienii considerau că regele alb se adăpostește la a7, eliberează turnul a8 și în acest fel albul câștigă.

Soluția este următoarea :

1. Rf2—e3 Ta1—a4
2. Re3—d3 Rg7—f7

La cursa 3.a7 (cu amenințarea 4.Th8) negrul răspunde cu 3...Rg7! cu remiză.

3. Rd3—c3 Rf7—g7

Negrul nu poate să se apropie cu regele de pion. La mutarea 1...Re7, răspunsul 2.a7! este decisiv.

4. Rc3—b3 Ta4—a1
5. Rb3—b4 Rg7—f7
6. Rb4—b5 Ta1—b1+

Altfel 6.Tc8 și apoi 7.Tc4 cu amenințarea 8.Ta4.

7. Rb5—c6 Tb1—c1+
8. Rc6—b6 Tc1—b1+
9. Rb6—a7 Rf7—e7!

Regele alb a frînat înaintarea pionului și regele negru se grăbește să vină în ajutorul turnului.

10. Ta8—b8 Tb1—c1

Cîștigarea partidei de către alb atîrnă de un fir de păr. Exemplul din diagrama nr. 284 ne arată că după 11.Ra8 Rd7 rezultă remiză. Albul trebuie să cîștige un tempo.

11. Ra7—b7! Tc1—b1+

Necesar. După 11...Rd7 12.a7 albul cîștigă.

12. Rb7—a8! Tb1—c1
13. a6—a7 Re7—d6
14. Ra8—b7 ...

Se creează poziția arătată în diagrama nr. 285, în care s-a demonstrat că albul cîștigă. În loc de 13...Rd6 sau 13...Rd7, negrul putea încerca să rețină regele alb cu mutarea 13...Tc7. Atunci ar fi urmat nu 14.Tb7? Rd8 15.Rb8? Tc8 mat, ci 14.Th8! Rd7 15.Rb8.

Albul a cîștigat datorită faptului că a adăpostit regele pe cîmpul a7 și a eliberat turnul pentru operațiuni active. Pionul din fața turnului poate apăra regele de șahul pe coloană, dar nu și pe orizontală.

Maestrii sovietici Rauzer și Rabinovici au propus o nouă metodă de apărare

- | | |
|-----------|----------|
| 1. Rf2—e3 | Ta1—e1+! |
| 2. Re3—d4 | Te1—e6! |

Turnul de pe cîmpul e6 a imobilizat turnul pe a8 pentru apărarea pionului a6.

- | | |
|-----------|---------|
| 3. Rd4—c5 | Te6—f6 |
| 4. Rc5—b5 | Tf6—f5+ |

Altfel urmează 5.Tc8 și albul câștigă.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. Rb5—b6 | Tf5—f6+ |
|-----------|---------|

Acum superioritatea noului sistem de apărare este evidentă: regele nu are unde să se ascundă de șahurile pe orizontală.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Rb6—b5 | Tf6—f5+ |
| 7. Rb5—c4 | Tf5—f6 |
| 8. a6—a7 | ... |

Continuarea 8.Ta7+ Rg6 nu va îmbunătăți poziția albului. Regele alb nu va găsi un adăpost pe cîmpul a8 împotriva șahurilor turnului.

- | | |
|------|---------|
| 8... | Tf6—a6! |
|------|---------|

Abia acum, cînd albul a pierdut și refugiul împotriva șahurilor pe coloană, negrul trece la vechea metodă de apărare. Ultima mutare a negrului a fost forțată, deoarece albul amenința să câștige cu Ta8—g8+.

Noua metodă de apărare nu asigură nici ea, întotdeauna, remiza. În poziția din diagrama nr. 287 albul trebuie să joace altfel.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Rf2—e2 | Ta1—a5 |
|-----------|--------|

Amenință cu mutările 2...Te5+ și 3...Te6 remiză

- | | |
|-----------|---------|
| 2. Re2—d3 | Ta5—d5+ |
| 3. Rd3—c4 | Td5—d6 |

Se pare că negrul a obținut o poziție de remiză, însă turnul se află prea aproape de regele alb.

- | | |
|------------|---------|
| 4. Rc4—b5 | Td6—d5+ |
| 5. Rb5—c6! | Td5—a5 |

Sau 5...Td5—f5 6.Ta8—d8 și albul câștigă.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Rc6—b6 | Ta5—a1 |
| 7. Ta8—c8 | |

și câștigă, ca în exemplul din diagrama nr. 285.

Ca răspuns la mutarea 1.Re2, negrul putea să aleagă o altă apărare.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Rf2—e2 | Ta1—c1! |
|-----------|---------|

Cu amenințarea de a juca apoi 2...Tc6.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Ta8—b8 | Tc1—a1 |
| 3. Tb8—b6 | Rg7—f7 |
| 4. Re2—d3 | Rf7—e7 |
| 5. Rd3—c4 | Re7—d7 |
| 6. Rc4—b5 | Rd7—c7 |
| 7. Tb6—b7+ | Rc7—c8 |

și remiză.

Să deplasăm în diagrama nr. 287 regele alb pe cîmpul d2.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Rd2—c3 | Ta1—f1 |
|-----------|--------|

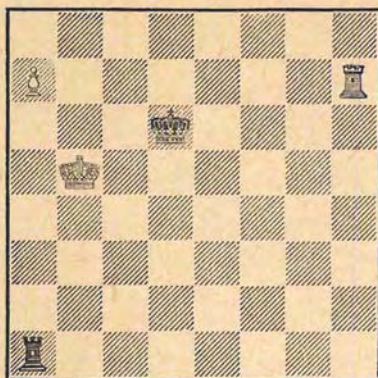
Nu ajută 1...Tc1+ 2.Rb4 Tc6 3. Rb5 și câștigă. Acum se amenință 2...Tf6.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Ta8—a7+ | Rg7—f6 |
| 3. Ta7—h7! | Rf6—e6 |
| 4. a6—a7 | Tf1—a1 |
| 5. Rc3—c4 | Re6—d6 |
| 6. Rc4—b5 | ... |

Poziția din diagrama nr. 288 este câștigătoare pentru alb. Regele alb trece pe cîmpul b8.

- | | |
|------------|---------|
| 6... | Ta1—b1+ |
| 7. Rb5—a6 | Tb1—a1+ |
| 8. Ra6—b7 | Ta1—b1+ |
| 9. Rb7—c8 | Tb1—a1 |
| 10. Rc8—b8 | Ta1—b1+ |
| 11. Th7—b7 | |

288



EXERCIȚII

1. Se dă următoarea poziție : Rb2, Th7 : Rd1, Tf8, p.d2. Mută albul. Care va fi rezultatul ?
2. Să mutăm în exemplul precedent turnul pe c8. Se schimbă sau nu rezultatul ?
3. Prin ce mutare hotărâște albul rezultatul partidei în favoarea sa, în următoarea poziție : Rd6, Tf1, p.e7; Rg7, Ta8?
4. Care va fi rezultatul în poziția : Re7, Td1, p.e6; Rc7 Th2, dacă mută albul, și care va fi dacă mută negrul ?
5. Determinați rezultatul în poziția : Re1, Tf8; Rc3, Tb2, p.e4. Mută albul.
6. În poziția : Ra4, Tb5, p.d4; Rg4, Tf2 — mută albul. Poate el câștiga partida ?
7. Prin ce metodă obține albul remiza în următoarea poziție : Re1, Tb7; Rf3, Ta2, p.e4?
8. Cum se termină finalul : Rd2, Th3, p.h6: Rf4, Th1 dacă mută albul și apoi dacă mută negrul primul ?

CAPITOLUL XV

ATACUL ASUPRA REGELUI ADVERS

Figura cea mai importantă într-o partidă de șah este regele. Știința de a termina lupta printr-o lovitură decisivă asupra regelui este obligatorie pentru orice jucător de talie mijlocie.

Atacurile de mat se deosebesc esențial de alte operațiuni tactice. La schimburi și în combinațiile obișnuite trebuie să ținem seama de valoarea relativă a pieselor. Să exemplificăm pentru o mai bună înțelegere.

289



În partida Gheller-Filip, Amsterdam 1956, după a 13-a mutare a

albului s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 289. Negrul a mutat:

13... e5:d4

Fără îndoială că marele maestru Filip a văzut că albul amenința cu furculița c5—c6, însă spera că după următoarele două mutări să neutralizeze atacul dublu al albului.

14. c5—c6 d4—d3

Luarea acestui pion ar fi sustras dama de la apărarea cîmpului c6.

15. Dc2—c4 Cd7—b6

Negrul scontează pe mutarea 16. D:b4 N:c6 pentru a păstra un pion în plus. Următoarea mutare a albului este neașteptată pentru negru.

16. c6:b7! Cb6:c4

17. b7:a8D Dd8:a8

18. Nb3:c4 Cf4:e4

Să facem bilanțul acestei operațiuni. Pentru o damă și doi pioni, albul a obținut un turn, un cal și un nebun. În pagina 48 s-a precizat că turnul, calul și nebunul sînt mai tari decît dama. În cazul de față, în afară de damă, negrul a luat și doi pioni. La trecerea în final.

un astfel de raport de forțe ar putea duce la echilibru, însă în mijlocul partidei trei figuri valorează mai mult decât dama. După câteva mutări negrul a pierdut doi pioni și s-a recunoscut învins.

În atacul asupra regelui, când matul calculat este forțat, cantitatea materialului pierdut nu are importanță, deoarece orice sacrificii materiale au o deplină justificare. De cele mai multe ori, partea care se apără se poate salva de mat tot prin sacrificii. În asemenea cazuri este necesar să se calculeze precis rezultatul final al întregii operații de atac.

290



În diagrama nr. 290 este dată o poziție din partida Lasker-Bauer, jucată la Amsterdam în anul 1889. Albul intenționează să atace poziția regelui negru.

1. Cg3—h5 Cf6:h5
2. Nd3:h7+! ...

Dacă albul ar fi mutat 2.D:h5, atunci după 2...f5! negrul ar fi putut să se apere cu succes.

- 2... Rg8:h7
3. Dd1:h5+ Rh7—g8
4. Ne5:g7! ...

Sacrificarea celui de-al doilea nebun deschide poziția regelui negru și-l expune atacului damei și turnului. Era necesar ca albul să calculeze urmările refuzului de a primi cel de-al doilea sacrificiu. Deoarece se amenința cu mat pe câmpul h8, negrul ar fi trebuit să răspundă cu 4...f5 sau 4...f6. După 4...f5 continuarea atrăgătoare 5.Dg6 se răstoarnă cu mutarea 5...De8!. Corect este 5.Ne5! cu amenințarea de a da mat cu dama la g6 și la mutarea 5...De8 albul dă mat în două mutări: 6...Dh8+ Rf7 7.Dg7 mat. Din această cauză pentru negru este mai bine să joace 4...f6 5.Tf3 De8. Atunci urmează 6.Dh6! și nu există apărare împotriva 7.Tg3.

- 4... Rg8:g7
5. Dh5—g4+ Rg7—h7

La 5...Rf6 ar fi urmat 6.Dg5 mat.

6. Tf1—f3 e6—e5

Singura apărare împotriva mutării 7.Th3 mat.

7. Tf3—h3+ Dc6—h6
8. Th3:h6+ Rh7:h6

Matul forțat nu a reușit, iar în schimbul damei negrul a rămas cu un turn și doi nebuni. Numai mutarea următoare a albului prevăzută de mult de Lasker, dovedește justetea combinației făcute de către alb.

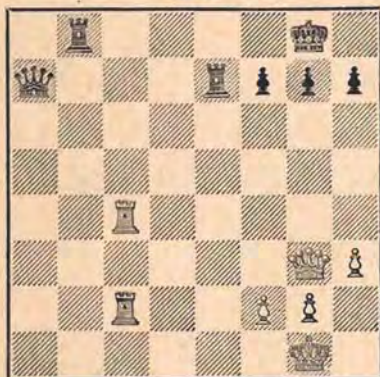
9. Dg4—d7!

Atac dublu, care duce la cîștigarea unuia din cei doi nebuni. Negrul a pierdut dama și doi pioni și a obținut numai un turn și un nebun. Din această cauză el a cedat partida.

La începutul partidei, regii sînt ascunși în spatele pionilor cu ajutorul rocadei mari sau mici. Să analizăm câteva exemple tipice de atac asupra regelui rocat. După rocadă regele este incomodat chiar

de propriii săi pionii. În procesul jocului, turnul pleacă adesea de pe ultima linie și atunci matul devine posibil. Exemple de maturi simple au fost date în capitolul II. Mai jos sînt analizate cazuri mai complicate.

291



În poziția din diagama nr. 291 albul are o ieșire pentru rege și din această cauză nu este amenințat de mat cu turnul la e1. Albul, avînd prima mutare, poate juca 1.Tc4-c8+, însă după 1...Te7-e8 el nu realizează nimic: 2.Dg3:b8 Da7:b8 și negrul este apărat. Mutările 1. Dg3:b8+ Da7:b8 2.Tc4-c8+ duc la mat numai dacă se joacă 2.Db8:c8. Corect este 2...Te7-e8 3.Tc8:b8 Te8:b8 cu joc egal.

Blocarea regilor pe ultima linie poate fi realizată și prin alte mijloace. Dăm mai jos cîteva scheme adesea întîlnite.

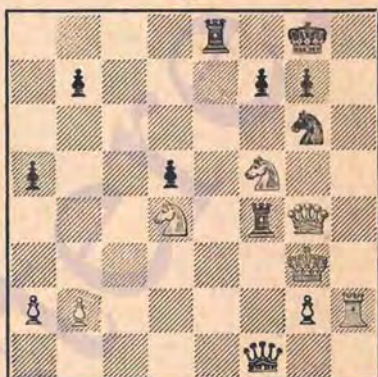
Alb — Rd6; negru — Rd8; Alb — Rc1, p.c2; negru: Rc3; Alb — Rc7, Nc6; negru — Ra6; Alb — Ra2, p.b2; negru — Cd2; Alb — Rf1, p.f2; negru — Cf4.

În fiecare din aceste scheme șahul cu turnul sau dama pe ultima linie duce la mat.

Regele poate fi blocat pe ultima linie nu numai cu ajutorul figurilor

și pionilor adversi, ci și de propriile sale piese. La turneul de la Leipzig din 1877 s-a petrecut o întîmplare curioasă. În partida Göring-Andersen, după mutarea a 33-a a negrului, a survenit următoarea poziție (Diagrama nr. 292):

292



Negrul are doi pionii în plus, calitatea și atac. Din această cauză albul întreprinde o acțiune disperată.

1. Cf5-e7+

Te8:e7

Mai simplu ar fi dus la cîștig 1...C:e7 2.D:f4 D:f4+, 3.R:f4 Cg6+ dar și mutarea din partidă este posibilă. În acest moment Göring i-a anunțat lui Andersen mat în trei mutări și a jucat

2. Dg4-c8+

Cg6-f8

Acum într-adevăr negrul este făcut mat.

3. Dc8:f8+!

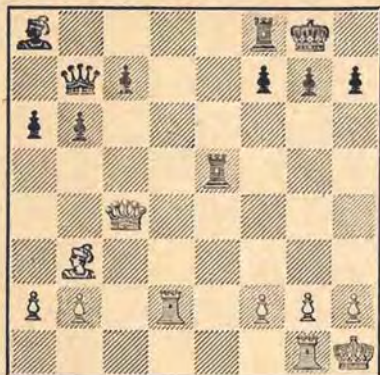
Rg8:f8

4. Th2-h8 mat

Nici Göring și nici Andersen n-au observat că după 2...Te8! 3.D:e8+, Cf8 nu mai poate fi mat și negul trebuie să cîștige. Această greșeală a făcut ca Andersen să piardă premiul întîi. Negrul a fost făcut mat

din cauză că turnul negru închidea ieșirea propriului său rege.

293



În diagrama nr. 293 turnul g1 apără prima linie, iar turnul f8 — pe cea de a opta. Cu toate acestea, avînd prima mutare, atît albul cît și negrul dau mat adversarului în trei mutări. Ideia combinației de mat constă în atragerea turnului de pe ultima linie și deoarece el este prins într-o legătură deplină, nu poate să se mai întoarcă. Albul forțează matul prin 1.Dc4:f4+! Tf8:f7 2.Td2—d8+ Te5—e8 3.Td8:e8

294



mat. Cititorul va găsi cu ușurință modul cum negrul dă mat avînd prima mutare.

Un mat întîlnit adesea în practică este exemplificat în diagrama nr. 294.

Cu toate că negrul are un serios avantaj material, după mutarea albului 1.Nh4—f6 nu poate evita matul pe cîmpul h8, decît cu o singură mutare, jucînd 1...Db8—h2. Dacă turnul negru s-ar afla pe cîmpul e5 negrul s-ar apăra cu 1...Th5 și ar cîștiga.

295



Într-o partidă a survenit poziția din diagrama nr. 295. A urmat 1. Dd1:g4! Dc8:g4 2.Te1—e8+, Ng7—f8 3.Nc1—h6 și negrul nu se poate salva de mat.

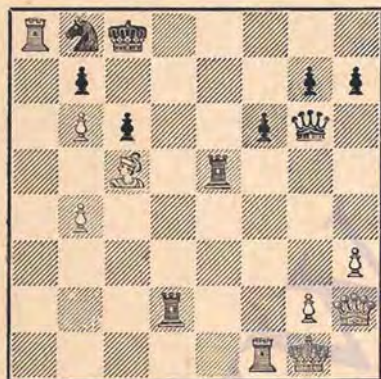
Într-una din variantele partidei spaniole s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 296. Negrul a jucat 1...Cc5:a4? după care a urmat 2. Cc3—d5! 0—0 3.Cd5:e7+ Rg8—h8 4.Dh5:h7+! Rh8:h7 5.Te5—h5 mat. Observați că matul a fost dat conform uneia din schemele de mai sus.

În diagrama nr. 297 este dată poziția din partida Alehin — Reshewski (Kemerî, 1937). La prima vedere, poziția negrului pare destul de solidă, însă Alehin dovedește contra-

296

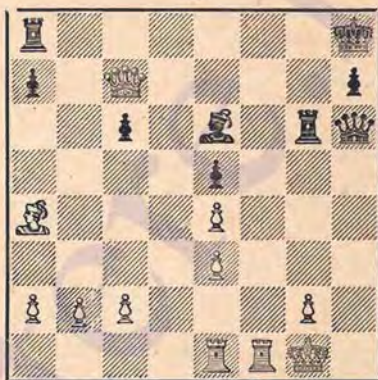


297



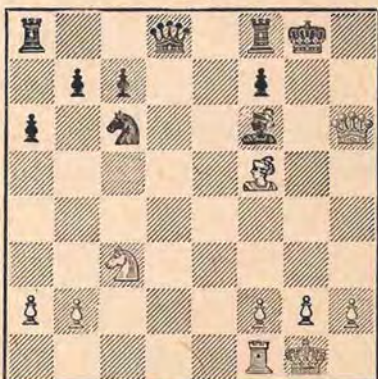
doua, regele complet descoperit a fost supus atacului damei și turnului. Această schemă de atac se întâlnește în partide practice.

298



În diagrama nr. 298 este dată o poziție din partida Paulsen — Morphy (1857). A urmat: 1...Tg6: g2+! 2.Rg1:g2 Dh6—h3+ 3.Rg2—f2 Dh3—h2+, 4.Rf2—f3 Ta8—f8 mat. Ambii parteneri au jucat această partidă fără să privească tabla.

299



riul. A urmat: 1.Ta8:b8+! Rc8:b8. Regele negru este blocat pe ultima linie conform uneia din schemele examinate și albul, pentru a da mat, trebuie să ajungă cu turnul pe ultima linie. În acest scop urmează 2.Dh2:e5+! f6:e5 3.Tf1—f8+ și mat în două mutări.

Să ne mai întoarcem odată la finalul partidei Lasker — Bauer (Diagrama nr. 290). Atacul albului asupra regelui negru poate fi împărțit în două etape. În prima, albul a distrus prin sacrificiu zidul de pioni care apăra regele. În a

Poziția din diagrama nr. 299 a survenit în repetate rânduri în practica jocului. Ea a putut sur-

veni ca rezultat al sacrificiului unei figuri în schimbul pionului h6. Albul amenință mat la h7. Singura apărare a negrului 1...Tf8—e8 duce totuși la mat în patru mutări: 2. Nf5—h7+, Rg8—h8 3. Nh7—g6+! Rh8—g8 4. Dh6—h7+ Rg8—f8 5. Dh7:f7 mat.

300

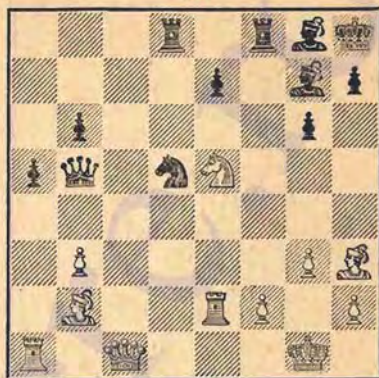


În poziția din diagrama nr. 300 albul, prin sacrificiul calității, distruge zidul de apărare a pionilor. 1. Te1:e6! f7:e6 2. Dc2:g6+ Rg8—h8 3. Dg6:h6+, Rh8—g8 4. Dh6—g6+. Regele negru este obligat să se retragă pe ultima linie și apoi se aduce turnul. 4...Rg8—h8 5. Ta1—d1 Dd8—e8 (Amenința 7. Td3 și 8. Th3 mat) 6. Dg6—h6+ Rh8—g8 7. Td1—d3 Tf8—f5 8. Td3—g3+, Tf5—g5 9. Tg3:g5+ Ne7:g5 10. Dh6:g5 și câștigă.

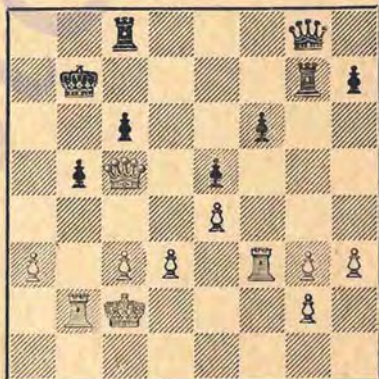
La poziția din diagrama nr. 301 s-a ajuns în partida Szabo — Donner (Göteborg, 1945). Albul a dat mat în trei mutări: 1. Ce5:g6+ h7:g6 2. Dc1—h6+, Ng8—h7 3. Dh6:g7 mat. Sacrificarea calului a deschis diagonală a1—h8, nebunul negru a fost legat și astfel s-a ajuns la mat.

Dacă regele se află adăpostit pe flancul damei, pentru conducerea cu succes a atacului este necesar ca și aici să fie distrus lanțul de pioni

301



302



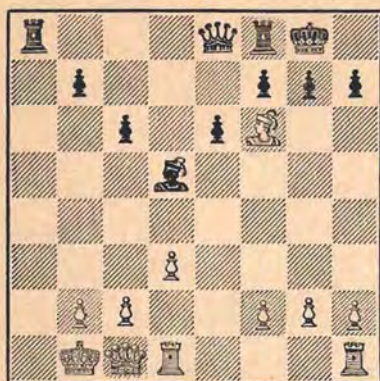
În poziția din diagrama nr. 302 albul a jucat 1. Tf3:f6 Tg7:g3 (Corect 1...Tg6) 2. Tb3:b5+! c6:b5 (Sau 2...Ra8 3. Ta5+ și 4. Da7 mat) 3. Dc5:b5+ Rb7—a7 4. Tf6—a6 mat.

După rocada mică cîmpurile g2 și g7 devin vulnerabile.

În diagrama nr. 303 albul forțează matul pe cîmpul g7. Negrul, dacă are prima mutare, dă mat în trei mutări. Cititorul va găsi fără greutate soluția.

Coordonarea reciprocă a acțiunilor damei și turnului este arătată în exemplul din diagrama nr. 304.

303



Matul se obține prin mutări alternative ale damei și turnului. 1. Dc1-c3+ Rb4-b5 2. Ta3-a5+ Rb5-b6 3. Dc3-c5+ Rb6-b7 4. Ta5-a7+ Rb7-b8 5. Dc5-c7 mat.

304



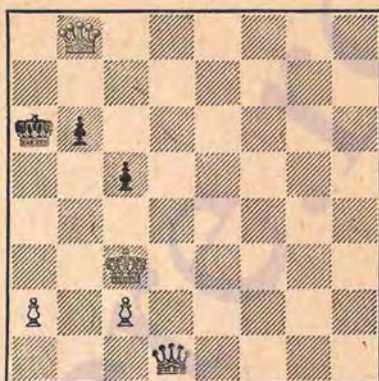
305



În poziția din diagrama nr. 305 următoarea manevră duce la mat: 1. Df3-h5 h7-h6 2. Dh5-g6! h6:g5 3. Dg6-h5 mat. Regele negru a fost blocat de propriul său turn.

În exemplul din diagrama nr. 306 fiecare din părți avînd prima mutare, dă mat în două mutări: 1. Db8-a8+ Ra6-b5 2. a2-a4 mat.

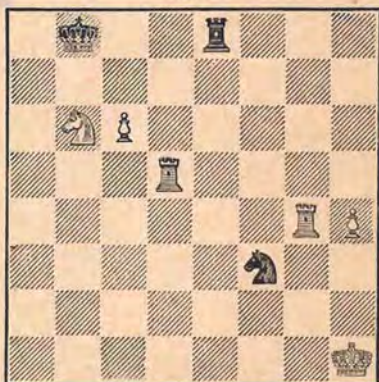
306



Regele negru a fost blocat de pionii b6 și c5. 1...Dd1-d4+ 2. Rc3-b3 Dd4-b4 mat. Regele alb a fost făcut mat datorită pionilor a2 și c2.

Cînd regele se află pe ultima linie, fără zidul de apărare a pionilor, iar turnul advers este pe penultima linie, adesea apar următoarele combinații de mat.

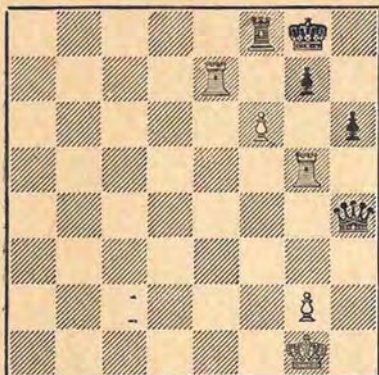
307



În diagrama nr. 307 avînd prima mutare, albul joacă 1. Td5-d7 cu mat inevitabil Td7-b7. Avînd prima mutare, negrul joacă 1...Te8-e2! amenințînd cu mat pe cîmpul

h2. 2.Tg4—g2 Te2—e1+ 3.Tg2—g1
Te1:g1 mat.

308



Două turnuri pe penultima linie creează de asemenea amenințări de mat. În diagrama nr. 308 albul dă mat în trei mutări: 1.Tg5:g7+ Rg8—h8 2.Tg7—h7+ Rh8—g8 3. Te7—g7 mat. Cîmpul f8 este blocat de propriul turn. Lăsarea regelui în centrul tablei nu prezintă pericol dacă damele au fost schimbate, sau dacă centrul este bine acoperit. În caz contrar, regele poate nimeri sub un atac periculos. Este elocventă următoarea partidă jucată la Paris în 1858. Cu albele juca Morphy, iar cu negrele ducele de Brunswick și contele Isouard în consultație.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4 | Nc8—g4 |
| 4. d4:e5 | Ng4:f3 |
| 5. Dd1:f3 | d6:e5 |
| 6. Nf1—c4 | Cg8—f6 |

Greșeală. Corect era 6...Df6 7. Db3 b6.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Df3—b3 | Dd8—e7 |
|-----------|--------|

Negrul a acceptat să cedeze pionul b7, sperînd ca după 8.D:b7 să facă schimb de dame prin 8...Db4+

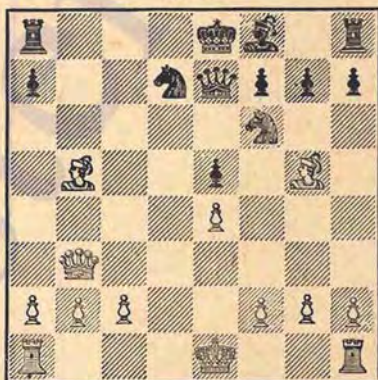
și să scape de atac cu prețul unui pion.

- | | |
|-----------|-------|
| 8. Cb1—c3 | c7—c6 |
| 9. Nc1—g5 | b7—b5 |

Se amenință 10.0—0—0 și apoi 11.N:f7+ D:f7 12.Td8+ Re7 13. D:b7+ etc. Acum urmează o lovitură distrugătoare. Albul sacrifică o figură pentru a deschide liniile de atac.

- | | |
|-------------|--------|
| 10. Cc3:b5 | c6:b5 |
| 11. Nc4:b5+ | Cb8—d7 |

309



Poziția după mutarea a 11-a a negrului

Amîndoi cail sînt legați, iar asupra figurilor legate trebuie îndreptate neîntîrziat noi atacuri.

- | | |
|-------------|--------|
| 12. 0—0—0 | Ta8—d8 |
| 13. Td1:d7! | ... |

Sacrificiul temporar al calității permite aducerea în luptă și a celui de al doilea turn cu tempo.

- | | |
|------------|--------|
| 13.. | Td8:d7 |
| 14. Th1—d1 | De7—e6 |

Negrul eliberează calul f6, sperînd în felul acesta să apere turnul. Era posibilă și o altă variantă: 14...De7—b4 15.Ng5:f6 Db4:b3 16.Nb5:d7 mat.

15. Nb5:d7+
16. Db3—b8+!
17. Td1—d8 mat.

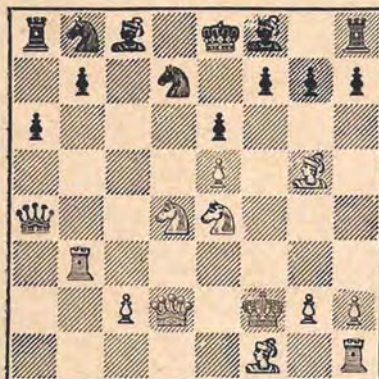
Cf6:d7
Cd7:b8

4...
5. Ng5:f6
6. Ce4:f6+
7. Tb3—f3!

Ta8—a6
Cd7:f6
Re8—f7
Da4—h4+.

Nu mai puțin instructiv este și următorul final întâlnit în partida Tal — Toluș, din cadrul celui de a XXIII-lea campionat al Uniunii Sovietice, Leningrad 1956.

310



Negrul a câștigat în deschidere doi pioni, însă a rămas în urmă cu dezvoltarea. Cinci dintre figurile negre n-au făcut încă nici o mutare. Este interesant că negrul a mers pe această cale, ca rezultat al analizei făcute acasă. A urmat:

1. Nf1—b5! a6:b5
2. Cd4:b5 f7—b6

Amenința mat într-o mutare. Negrul considera că mutarea 2...f6 respinge atacul.

3. e5:f6 g7:f6
4. Th1—e1! ...

Fără a ține seama de pierderile suferite, albul aduce în luptă ultimele rezerve. Dacă 4...f:g5 atunci albul poate continua în diferite moduri atacul, de exemplu prin 5.D:g5 sau 5.Dc3.

Dacă 7...D:b5, atunci 8.Cd5+ Rg8 (8...Re8 9.Cc7+) 9.Dg5+ Ng7 10. Ce7 mat. La 7...Nc5+ albul ar fi răspuns cu 8.Rg3.

8. Rf2—f1 e6—e5
9. Dd2—d5+ Nc8—e6
10. Cf6—d7+ Rf7—g6
11. Cd7:e5+ Rg6—g7
12. Tf3—g3+! Dh4:g3

Negrul este nevoit să cedeze dama. La mutarea 12...Rf6 ar fi câștigat 13.Dd8+, iar la 12...Rh6 câștigă 13.Cf7+! N:f7 14.Dd2+, Rh5 15.Te5+.

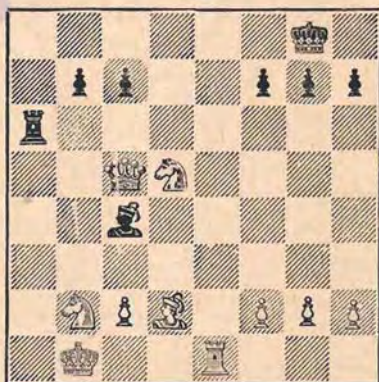
13. Dd5:b7+ Cb8—d7
14. h2:g3

și albul a câștigat.

EXERCIȚII

1. În diagrama nr. 311, albul fiind la mutare, dă mat în trei mutări, iar dacă la mutare este negrul, în patru.

311

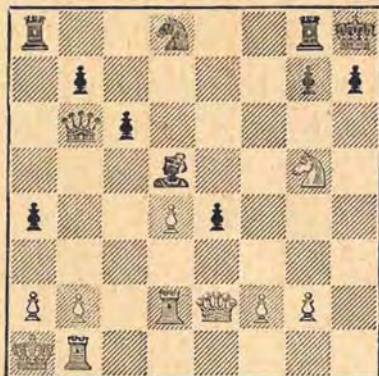


2. În diagrama nr. 312 cel care este la mutare fortează matul.

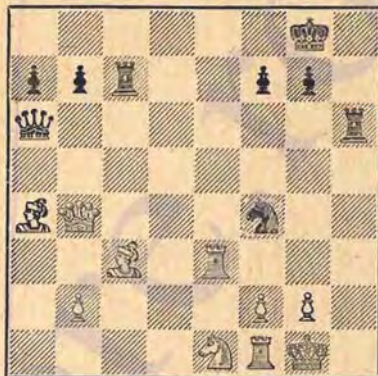
3. În diagrama nr. 313 dă mat acela care mută primul

4. În diagrama nr. 314 dă mat acela care mută primul

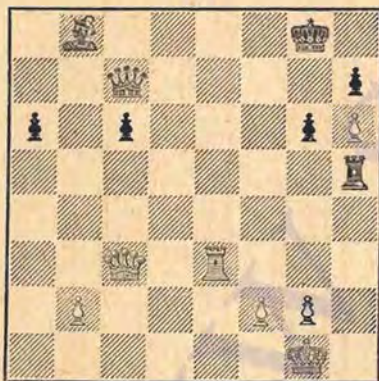
312



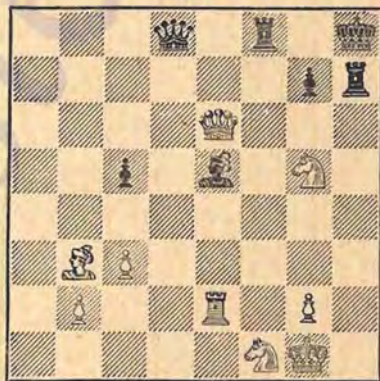
314



313



315



5. În diagrama nr. 315 cel care mută primul dă mat în două mutări.

6. Dacă albul este la mutare dă mat în două mutări. Dacă negrul este la mutare dă mat în patru mutări (Diagrama nr. 316).

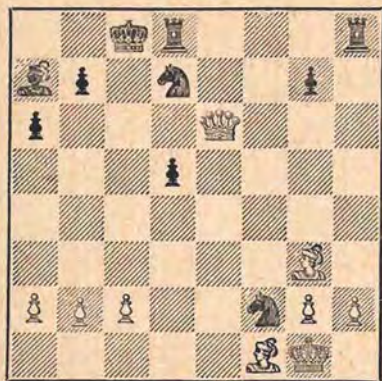
7. Dacă începe albul, el dă mat în două mutări, iar dacă începe negrul dă mat în trei mutări (Diagrama nr. 317).

Toate pozițiile din diagramele nr. 311—317 trebuie să le rezolvați a doua oară, folosind numai diagramele, fără a aranja figurile pe tablă.

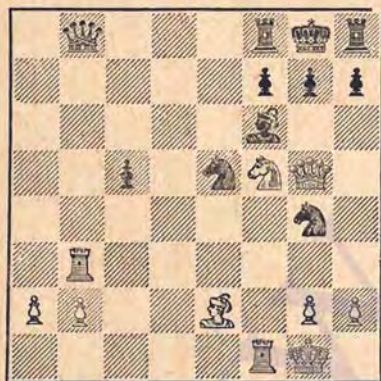
Rezolvarea acestor exemple demonstrează că în procesul atacării

regelui este indicat să se folosească legarea, blocarea, șahul prin descoperire, atacurile duble. Însușirea acestor procedee tactice este o garanție de perfecționare a jucătorilor începători. De cele mai multe ori aceste procedee se întâlnesc în probleme. Dăm mai jos o serie de probleme în două mutări. Acestea sînt poziții artificiale, create de compozitori, în care albul începe și dă mat în două mutări. Aceasta înseamnă că după prima mutare a albului, la orice răspuns al negrului, urmează

316



317



mutarea de mat. Dacă matul nu se produce decât la a treia mutare, problema nu este rezolvată.

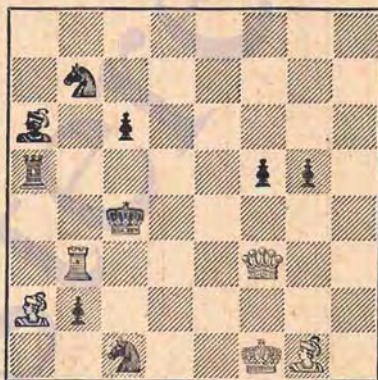
Rezolvarea problemelor de mai jos nu este ușoară după cum s-ar părea cititorului și, în special, începătorului. Este bine ca cititorul să încerce să rezolve singur problemele. El se va convinge că primele mutări simple, șahurile de exemplu, nu-și ating scopul. Să luăm ca exemplu partida lui A. Guleaev.

Regele negru este înconjurat de damă, turn și doi nebuni. Se a-

menință cu numeroase posibilități de șah: simple, prin descoperire și duble. Cu toate acestea, mutările 1.Df3:c6+, 1.Df3-c3+, 1.Tb3-c3+, nu-și ating scopul de exemplu, la mutarea 1.Df3-c3+, negrul va răspunde cu 1...Rc4-d5+ și albul trebuie să se apere în primul rind de șah.

318

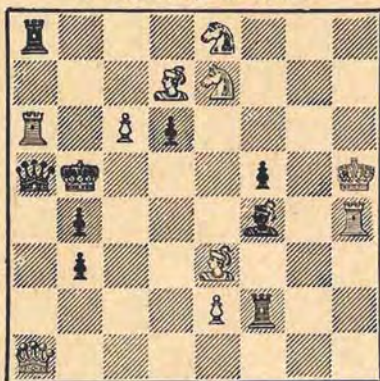
A. Guleaev



Problema se rezolvă printr-o mutare neașteptată: 1.Df3-e3! cu amenințarea 2.De3-d4 mat. Negrul poate să se apere în diferite feluri, de exemplu 1...c6-c5. Atunci este mat prin 2.De3-e6. Pionul din c5 a acoperit turnul a5 și negrul nu are apărarea 1...Ta5-d5. Același mat va urma la 1...Ta5:a2. La 1...Ta5-d5 se dă mat cu mutarea 2.De3-c3, deoarece turnul a5 este blocat cimpul d5. La 1...Cc1-e2 urmează mat cu dama la d3, deoarece acest cimp a devenit accesibil damei; la 1...Cc1:b3 duce la mat 2.Dc3:b3. În sfârșit la 1...Rc4-d5+ albul răspunde cu 2.Tb3-d3 mat. Simultan albul se apără de șah și dă în același timp șah dublu și mat. Și nebunul a2 și turnul d3 sînt sub atacul figurilor negre, însă niciuna din figuri nu poate fi luată deoarece șahul este dublu.

319

S. Pimenov și E. Umnov

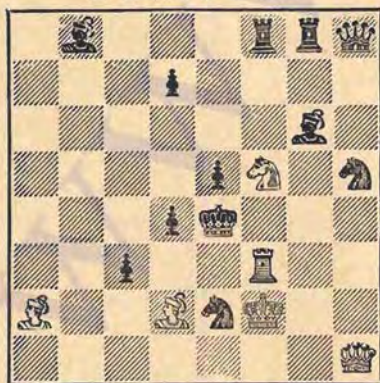


În problema lui Pimenov și Umnov, prima mutare este 1.Nd7:f5 cu amenințarea 2.Nf5—d3 mat. Dacă negrul va răspunde cu 1...Rb5:a6 dama neagră va fi legată și se va ajunge la mat prin 2.Ce8—c7. După 1...Rb5—c4 este legat nebunul f4 și albul dă mat prin 2.Ce8:d6.

În problemele următoare indicăm prima mutare. În primul rînd cititorul trebuie să găsească amenințarea pe care o conține. Apoi trebuie să fie analizate toate mută-

320

A. Gulcaev și L. Isaev

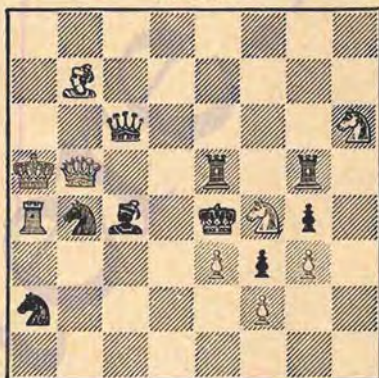


rile de apărare ale negrului împotriva matului și să se găsească mutările care duc la mat.

În problema nr. 320, prima mutare este 1.Cf5—e7.

321

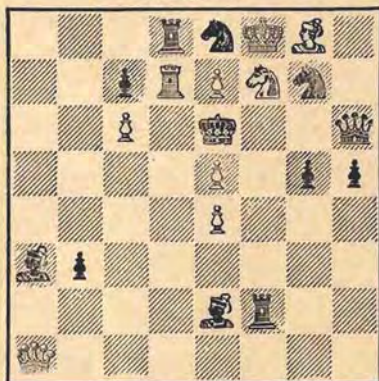
L. Isaev



Problema din diagrama nr. 321 se rezolvă cu ajutorul mutării 1.Ch6—f7.

322

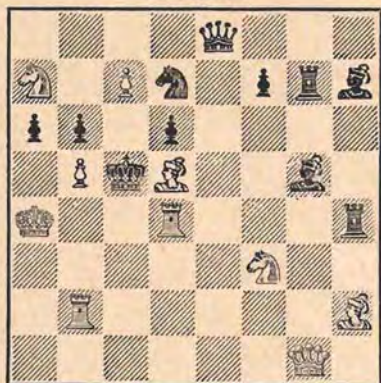
L. Loşinski



Prima mutare a problemei din diagrama nr. 322 este 1.Da1—d4.

323

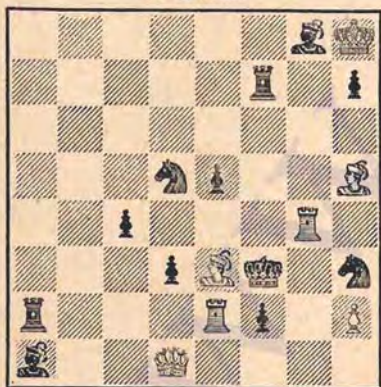
L. Loşinski



Prima mutare a problemei din diagrama nr. 323 este 1.Nd5—a2.

324

C. Gavrilov

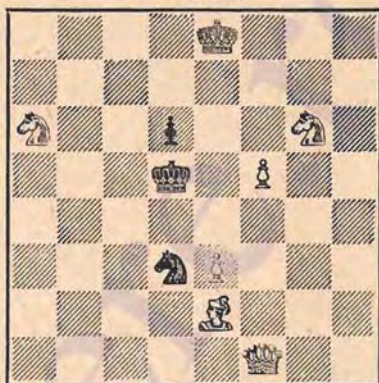


Problema din diagrama nr. 324 se rezolvă prin mutarea neaşteptată 1.Ne3—f4!. Observaţi că regele alb poate ajunge în şah.

Problema cunoscutului compozitor de probleme ceh I. Dobrusky nu conţine la prima mutare (1. Df1—b1) nici o ameninţare. Dar la orice mutare a negrului urmează mat. Cu alte cuvinte, după pri-

325

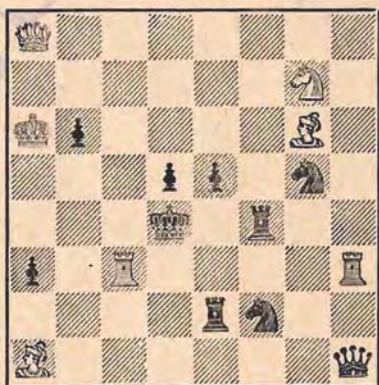
I. Dobrusky



ma mutare a albului, negrul este în zugzwang. Şcoala cehă de compoziţie acordă o mare atenţie frumuseţii poziţiei finale de mat.

326

M. Marble

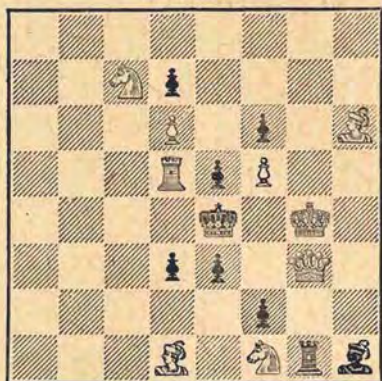


Problema din diagrama nr. 326 se rezolvă prin mutarea neaşteptată 1.Ng6—e4! Nebunul alb în bătaia a şase (!) piese negre.

La orice mutare a negrului urmează matul. Se pare că pentru mat este suficient ca albul să facă orice mutare. Problema se rezolvă

327

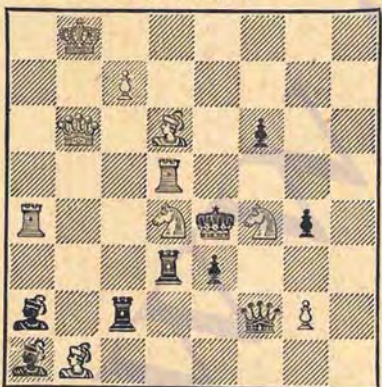
L. Penrose



prin 1.Rg5—h5!. Iarăși negrul nu are mutări (zugzwang), dar pozițiile de mat sînt acum altele.

328

A. Ellerman

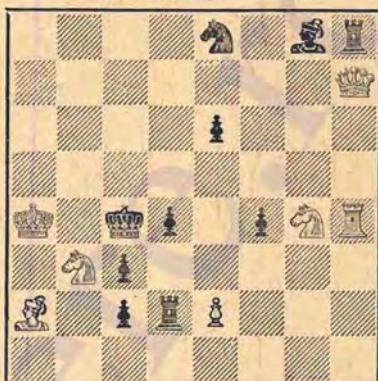


În problema cunoscutului compozitor argentinian A. Ellerman, după 1.Db6—c6! se creează o serie întreagă de legături, de șahuri prin descoperire, blocări, în care nu este ușor să te descurci.

În diagrama nr. 329 este prezentată problema celebrului compozitor american S. Loyd. După 1.e2—

329

S. Loyd



e4! între turnul alb h4 și regele negru c4 se află trei pioni și un cal. Dar turnul continuă să acționeze peste această barieră și rezolvarea problemei se bazează pe legarea pionilor de către turn.

Rezolvarea problemelor va ajuta pe cititor să-și însușească o serie de idei care pot fi întâlnite într-o partidă. În primul rînd se perfecționează însă vederea șahistă. Ochiul se obișnuiește să se descurce repede cu piese legate și libere, cu blocări, cu șahuri prin descoperire și cu diferite poziții de mat. În consecință se perfecționează și cunoștințele necesare pentru realizarea matului în partidă.

Să continuăm examinarea atacurilor asupra rocadei.

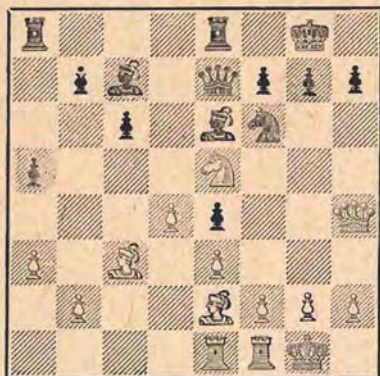
În diagrama nr. 330 este dată o poziție din partida M. Taimanov — A. Berg. Toate figurile albe sînt concentrate pe flancul regelui, dar atît turnurile, cît și nebunii sînt inactivi. Din această cauză Taimanov trece la deschiderea coloanelor.

1. f2—f3!

e4:f3

Negrul îl ajută pe alb în realizarea planurilor. Era necesar 1...

330



Nd5 pentru a controla diagonală b1—h7, în cazul schimbului pe e4.

Albul ar fi recurs atunci la atacul de pioni f3—f4, g2—g4 al cărui deznodământ ar fi fost neclar, deoarece lanțul de pioni al regelui negru nu are slăbiciuni. Negrul a prevăzut acum continuarea 2.T:f3 Cd5 3.Dh5 N:e5 4.D:e5 Ng4, cu echilibrarea jocului.

2.Ne2—d3! ...

Dintr-odată flancul regelui negru este atacat de patru figuri albe, fapt care compensează pe deplin pierderea a doi pioni.

3... f3:g2
3. Tf1—f2! ...

Era greșit atât 3.R:g2 Nd5+, 4.Rg1 Ce4 sau 4.e4 C:e4 5.D:e7 T:e7 6.N:e4 N:e4 7.T:e4 f6, cât și 3.T:f6 D:f6 4.D:h7+, Rf3 și regele negru se salvează pe cîmpul e7. Albul amenință cu mutarea 4.d5 pentru ca la 4...c:d5 să continue cu 5.T:f6 D:f6 6.D:h7+, Rf8 7.Cd7+ cu ciștigarea damei.

3... h7—h6
4. Tf2:g2 Rg8—h8

Se amenință 5.D:h6.

5.Te1—f1 Cf6—h7

După 5...N:e5 6.d:e5 Ch7 urmează 7.Tf6! g:f6 8.D:h6 cu mat imparabil.

6. Dh4—h5 ...

Poziția regelui negru pe diagonală nebunului c3 sugerează ideea combinației cu folosirea șahului prin descoperire: 6.D:h6 g:h6 7.Cg6+ f:g6 8.d5+. Combinația e greșită. Atît la răspunsul 8...Cf6 9.T:f6 D:f6, cât și la răspunsul 8...Dg7! 9.N:g7+ R:g7 10.T:g6+ Rh8 11.d:e Nb6 negrul respinge atacul, păstrînd o figură în plus. Exemplul de față ne arată cît de bine trebuie să fie calculate toate variantele combinației.

Acum albul amenință să deschidă diagonală c3—h8 cu mutarea 7.d5.

6... Ch7—f6
7. Tf1:f6 De7:f6
8. d4—d5! Ne6:d5

Negrul nu mai opune rezistență. El trebuie să continue cu 8...N:e5 9.N:e5 Ng4!, însă Taimanov a prevăzut și această variantă: 10.N:f6 N:h5 11.T:g7! și nu există apărare împotriva 12.Th7+ și 13. Th8 mat.

9. Ce5—d7 Df6:c3
10. b2:c3 Nb5:g2
11. Dh5—f5

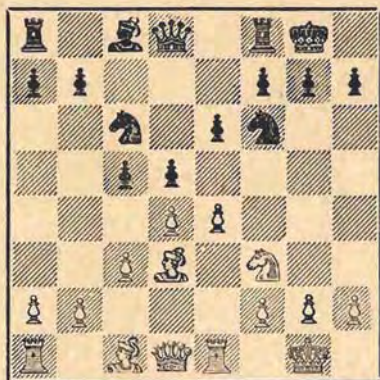
Negrul a cedat. Un exemplu foarte instructiv de atac clar și ingenios asupra regelui.

Să studiem atacul bazat pe sacrificiul nebunului pe cîmpul h7, des întîlnit în practică.

Poziția de tipul celei din diagrama nr. 331 se întîlnește adesea în „Apărarea franceză”. Flancul regelui negru este apărat numai de calul din f6.

1. e4—e5 Cf6—d7 (După 1...Cg4 2.N:h7+ R:h7 3.Cg5+, Rg8 4.D:g4 se pierde pionul. Retragerea ultimei figuri care apără flancul regelui creează posibilitatea unui atac direct asupra regelui advers) 2.Nd3:

331



h7+! Rg8:h7 3.Cf3—g5+ (Acum devine clar scopul sacrificiului nebulului. A fost luat pionul h7 și s-a câștigat un tempo pentru aducerea în poziție de atac a damei și calului. Dacă negrul ar fi avut la e7 un nebul, sacrificiul nu și-ar fi atins scopul, deoarece ar fi urmat 3...N:g5) 3...Rh7—g8 (Sau varianta A) 4.Dd1—h5 (Amenință mat la h7 și pentru apărarea acestui cîmp nu sînt piese. În afară de aceasta se află în priză pionul f7) 4...Tf8—e8 5.Dh5:f7+! Rg8—h8 6.Df7—h5+ Rh8—g8 7.Dh5—h7+ Rg8—f8 8.Dh7—h8+ Rf8—e7 9.Dh8:g7 mat.

Varianta A : 3...Rh7—g6 4.Dd1—d3+ f7—f5 5.e5:f6 Rg6:f6 6.Tel:e6 mat.

Succesul atacului a fost hotărît de imposibilitatea negrului de a apăra cîmpul h7, precum și de slăbiciunea cîmpului f7. Să mutăm în diagrama nr. 331, turnul de pe cîmpul f8 pe cîmpul e8. Și acum sacrificiul își atinge scopul : 2.N:h7+, R:h7 3.Cg5+ Rg8 4.Dh5+ Cf8 5.D:f7+, Rh8 6.Te3, deoarece negrul nu mai are apărare împotriva mutării 7.Th3+.

În diagrama nr. 332 este dată o poziție dintr-o partidă a lui J. R. Capablanca (cu albele). A urmat sacrificiul nebulului 1.Nd3:h7+

332



Rg8:h7 2.Cf3—g5+, Rh7—g6! (Nu mergea 2...Rg8 3.Dh5 Te8 4.D:f7+ Rh8 5.Tad1 cu 6.Td4 ulterior. După 2...Rh6 albul câștigă dama : 3.C:f7+! T:f7 4.D:d8) 3.Dd1—g4 f7—f5 (Era atrăgătoare mutarea 3...e5 însă atunci urma 4.Ce6+! Rf6 5.f4! și devine clar că nu se poate lua calul, nici cu nebulul, din cauza 6.Dg5 mat, nici cu pionul, din cauza 6.f:e5++ R:e5 7.Dg3+, iar după 5...e4 6.Dg5+, R:e6 7.Tfd1 Cd3 8.C:e4 albul trebuie să câștige) 4.Dg4—g3 Rg6—h6? 5.Dg3—h4+ Rh6—g6 6.Dh4—h7+! Rg6—f6 (Duce la pierdere și 6...R:g5 7.D:g7+ Cg6 8.f4+) 7.e3—e4 Ce7—g6 8.e4:f5 e6:f5 9.Ta1—d1 și albul, după o luptă îndelungată, a obținut victoria.

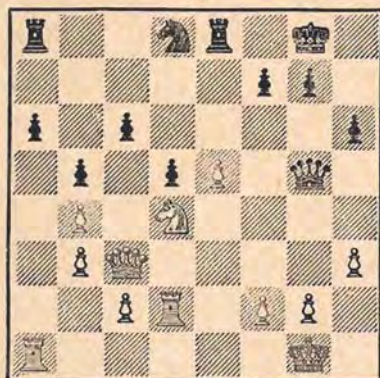
Să ne întoarcem la a patra mutare a negrului. El putea să joace 4...f5—f4! 5.e3:f4 (Dacă 5.Dg4 atunci 5...e5) 5...Ce7—f5 6.Dg3—g4 Cf5—h6 și albul trebuie să repete mutările Dg3—g4—g3, acceptînd remiza.

Ultimul exemplu ne arată că în cazul sacrificiului de piesă pe cîmpul h7 după mutările N:h7+ R:h7 și Cg5+ posibilitatea retragerii regelui nu pe cîmpul g8 ci pe g6, necesită un calcul precis, deoarece atacul este mai complicat.

Sacrificiul nebulului pe cîmpul h7 este analizat pentru prima oară în manuscrisul unui mare maestru din secolul al XVII-lea — El Greco.

Poziția din diagrama nr. 333 a survenit în partida V.Smislov—A. Sokolski, jucată la Leningrad în 1947.

333



Albul a jucat 1.Ta1—f1!. Pionul e5 este invulnerabil. La mutarea 1...D:e5 urmează 2.Te2, iar dacă 1...T:e5, atunci 2.f4. Se amenință 2.f4 și atacul în continuare al poziției negrului cu doi pionii e5 și f4. 1...Cd8—e6 2.f2—f4 Sacrificiu de pion pentru deschiderea coloanelor. 2...Ce6:f4 3.Td2—f2 Cf4—e6 4.Cd4—f5! (4.T:f7? C:d4 5.D:d4 Tf8 ducea numai la un joc egal. Acum albul amenință cu 5.D:c6) 4...Te8—c8 5.h3—h4! Dg5—d8 (la 5...Dh5 urmează 6.Ce7+) 6.Dc3—g3 Rg8—h7 (se amenință 7.C:h6+) 7. Cf5—d6 Tc8—c7 8.Cd6:f7 Dd8—e7 9.Cf7—d6 Ta8—g8 10.Dg3—d3+! și negrul, pierzînd dama, a cedat (10...Rh8 11.Tf7 etc.).

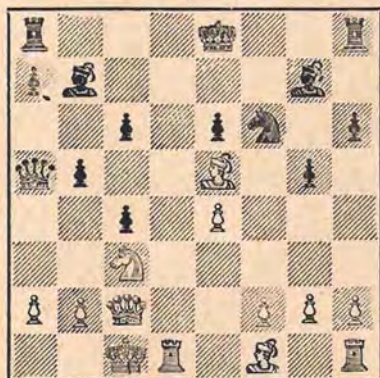
Pionii aflați pe locurile inițiale apără cel mai bine regele. Mutările h7—h6 sau g7—g6 ale negrului și h2—h3 sau g2—g3 ale albului ușurează atacul adversarului, în special în partida cu rocade opuse și

cînd ambele părți atacă cu pionii poziția regelui. Dacă negrul a făcut mutarea h7—h6, albul îi va fi ușor să înceapă atacul cu g2—g4—g5, iar dacă negrul mută g7—g6 — cu h2—h4—h5. După deschiderea coloanei „g” sau „h” la atac vor putea lua parte figurile grele.

Să examinăm posibilitățile unor combinații organizate împotriva regelui rămas în centru.

În partida Borisenko—Furman (Campionatul Leningradului 1949) albul a oferit în deschidere un pion: 1.d2—d4 d7—d5 2.c2—c4 e7—e6 3.Cb1—c3 c7—c6 4.Cg1—f3 Cg8—f6 5.Nc1—g5 h7—h6 6.Ng5—h4 d5: c4 7.e2—e4 g7—g5 (dacă 7...b5 8.e5 g5 9.C:g5 h:g5 10. N:g5 se ajunge la varianta elaborată amănunțit de Botvinnik, variantă care îi poartă numele) 8.Nh4—g3 b7—b5 9.Dd1—c2 (albul mai oferă un al doilea pion: 9...g4 10.Ce5 D:d4, însă acceptarea sacrificiului duce la un foarte periculos atac din partea albului) 9...Nc8—b7 10.0—0—0 (albul amenință cu 11.d5) 10...Dd8—a5 11. Cf3—e5 Cb8—d7. Era de preferat

334



mutarea 11...Ch5, schimbînd periculosul nebul g3) 12.d4—d5! Cd7:e5 13.Ng3:e5 Nf8—g7 14.d5:e6 f7:e6.

Regele negru intenționează să se ascundă pe flancul regelui. Atacul nu trebuie întârziat. 15.Ne5:f6! Ng7: f6 16.e4—e5! Nf6:e5. 17.Nf1—e2! (Atrăgător, dar greșit ar fi fost 17. Dg6+, Re7 18. Te1 Tag8 19.De4 N:c3 20.D:e6+, Rd8 21.Td1+ Rc7 și negrul câștigă) 17...Re8—e7 (Nenorocirea negrului constă în aceea că el nu poate face rocada: 17...0—0 18.Dg6+ Rh8 19.Td7 și matul este inevitabil. Acum regele negru a rămas pentru mult timp în centru, fapt care creează condiții optime pentru atacul final) 18.Ne2—g4 (Se amenință și 19.The1 cu sacrificarea nebulului pe cîmpul e6) 18...Nb7—c8 19.De2—g6! (Amenințarea 20.Nh5 și 21.Df7 mat este imparable. Dacă 19...b4, atunci nu direct 20.Nh5 din cauza 20...Nf4+ 21.Rb1 Df5+, ci mai întâi 20.The1) 19...Ne5:c3 20.Ng4—h5 (Pierderea figurii nu are importanță cînd se forțează matul) 20...Nc3:b2+ 21.Rc1—b1 (Nu 21.R:b2 Db4+, cu remiză) 21...Th8—f8 22.Dg6—h7+ Re7—f6 23.Dh7:h6+ Rf6—e7 24.Dh6:g5+ Nb2—f6 25. Dg5—c5 mat.

Atacul energic al albului a dus la o binemerită victorie.

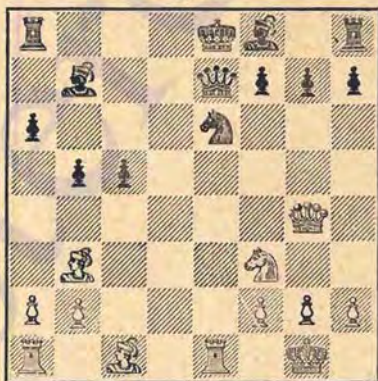
335



În diagrama nr. 335 este dată o poziție survenită în partida W. Stei-

nitz-M. Cigorin, jucată în meciul pentru titlul de campion al lumii. Cigorin (cu negrele) a dus un strălucit atac împotriva regelui alb: 1...Nc5—b4+, 2.Nc1—d2 Cd5—e3! 3. Nd2:b4 Db6:b4+ 4.c2—c3 Db4—h4+ 5.Re1—d2 (5.Df2 Cc2+) 5...Ca5—c4+ 6.Rd2—c1 Td8:d3! 7.Nf1—g2 7.D:d3 De1+) 7...Th8—d8 8.a2—a4 Td3—d1+, 9. Th1:d1 Td8:d1+ 10. De2:d1 Ce3:d1 și Steinitz a cedat.

336



În diagrama nr. 336 este dată o poziție care a survenit în partida A. Kotov-O'Kelly (Gröningen, 1946). Negrul are un pion în plus, însă regele negru se află în centru; rocada nu este posibilă din cauza 1.Ng5 f6 2.N:e6+. A urmat 1...c5—c4 2.Nc1—g5! h7—h5 (În cazul că se retrăgea dama neagră, urma pierderea calității pe cîmpul e6. De exemplu 2...Dc7 3.T:e6+ f:e6 4.D:e6+, Ne7 5.Te1 sau 2...Dd7 3.Tad1 Dc6 4.Nc2 cu atac împotriva regelui, care n-a știut să plece din centru) 3.Dg4—f5 g7—g6 4.Df5—e5 De7—c5! (Era greșit 4...Ng7 din cauza 5.D:g7! C:g7 6.T:e7+. Sacrificarea calității este cea mai bună șansă a negrului) 5.De5:h8 Nb7:f3 6.Te1—e5! (Dacă 6:g:f5 atunci 6...D:g5+) 6...Dc5—c6 7.Nb3—c2 Nf3:g2 8.Dh8—f6 Ng2—h1 (Contraatacul negrului

pare periculos, însă Kotov îl respinge ușor, fără să slăbească presiunea asupra regelui negru) 9.f2—f3! Nh1:f3 (Negrul nu poate continua cu 9...D:f3 din cauza 10.T:e6+) 10.Nc2:g6! Nf8—c5+ 11.Ng5—e3 Nc5:e3+, 12.Te5:e3 Nf3—g4 13.Ng6:f7+ Re8—d7 14.Nf7:e6+ Ng4:e6 15.Ta1—d1+ și negrul a cedat.

337

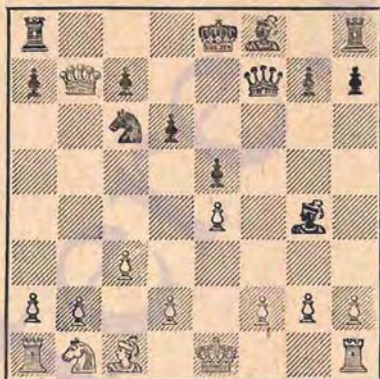


Intr-una din partide V. Smislov a început atacul contra regelui negru cu o străpungere în centru (Diagrama nr. 337): 1.e4—e5! Cd7:e5 (Mai slab este 1...N:f3 2.C:f3 d:e4 3.C:e5) 2.Nf3:b7 Tc7:b7 3.De2:e6 Dd8—b8 4.Cd4—c6! Ce5:c6 6.Da6:c6+ Cf6—d7 (Pregătirea e terminată, coloanele pentru atac sînt deschise și Smislov dă lovitura decisivă) 6.Ca4—c5! (O continuare tăioasă dar precis calculată. La 6... Tc7 va urma 7.C:d7! T:d7 8.Nf4) 6... d6:c5 7.Nc1—f4! Nf8—d6 (Este inutil 7.D:f4 8.Dc8+, Re7 9.D:b7 Rf6 10.T:a7) 8.Nf4:d6 Tb7—b6. O ultimă încercare respinsă printr-o mică combinație a albului — 9.Dc6:d7+! și negrul a cedat deoarece după 9...R:d7 10.N:b8+ pierde o figură.

Una din partidele jucate de A. Alehin (cu negrele) — diagrama nr. 338 — s-a terminat astfel: 1...Re8—d7! (Negrul are o figură în plus, ce-

dează turnul și, deși rămîne fără calitate, el depărtează dama de arena principală a luptei) 2.Db7:a8 Df7—c4 3.f2—f3 Ng4:f3! 4.g2:f3 Cc6—d4! 5.d2—d3 (Ceva mai bine era

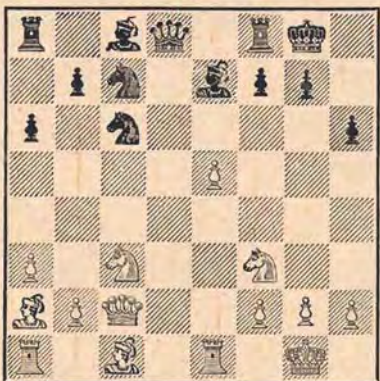
338



5...c:d4 însă și în acest caz negrul păstrează avantajul jucînd 5...D:c1+ 6.Re2 D:h1 7.d5 D:h2+ 8.Rd3 Dg1) 5...Dc4:d3 6.c3:d4 Nf8—e7! 7.Da8:h8 Ne7—h4 mat.

EXERCIȚII

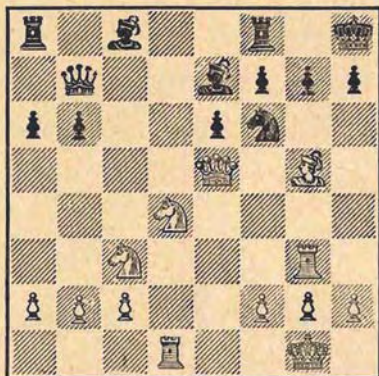
339



1. În diagrama nr. 339 albul este la mutare. În ce mod el (Alatorzev) a cîștigat un pion?

2. În diagrama nr. 340, prima mutare o are negrul. El a jucat 1...Cf6—d7 și albul (Bronstein) a decis repede partida în favoarea sa. Găsiți combinația albului.

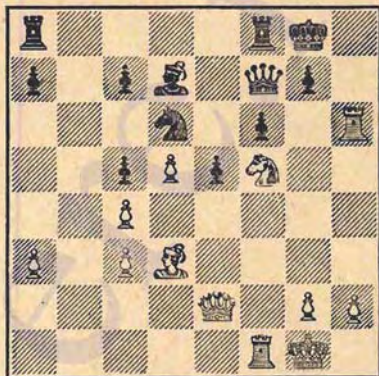
340



3. În diagrama nr. 341 albul dă mat în cinci mutări. Găsiți rezolvarea problemei.

4. În partida Tartakower—Euwe (Veneția, 1948) s-a ajuns la următoarea poziție : Alb — Ra3, Db6, Tc1, g1, pp.a4, b3, c3, f2; Negru — Rf7, Dd2, Ta8, Ne4, Cd6, pp.b7, c6, f6. Mută

341



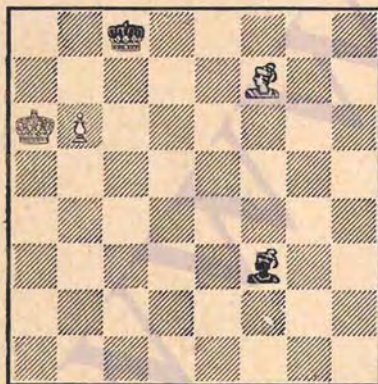
negrul. În patru mutări Euwe a decis partida. Găsiți combinația.

CAPITOLUL XVI

FINALURILE DE PARTIDĂ. NEBUN ȘI PION CONTRA NEBUN. NEBUNI DE ACEEAȘI CULOARE ȘI DE CULORI DIFERITE. NEBUN CONTRA CAL

În cazul cînd pe tablă sînt nebuni de aceeași culoare, un pion avansat poate cîștiga dacă regele advers nu este în stare să-l rețină și nu este posibil sacrificiul nebunului pentru pion

342



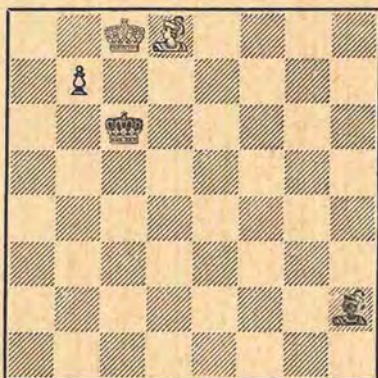
Albul la mutare cîștigă

În poziția din diagrama nr. 342, metoda de cîștig pentru alb începe cu mutarea 1.Ra6—a7. Se înțelege

că nu se poate permite regelui negru să ocupe câmpul b8 care ar fi dus la remiză, deoarece albul nu ar fi reușit să alunge regele negru de pe acest cîmp. Acum figurile negrului nu pot să-și îmbunătățească poziția, nebunul trebuind să se afle pe diagonală h1—a8. Albul face manevra 2. Nf7—c4 3.Nc4—a6+ și 4.Na6—b7. Nebunul negru este nevoit să părăsească diagonală h1—a8 și să treacă pe diagonală h3—c8, de exemplu pe câmpul h3. Apoi albul joacă 5.Nb7—e4 obligînd pe negru la răspunsul 5...Nh3—c8 și înșirînd prin mutarea Ne4—f5! asigură transformarea pionului.

În poziția din diagrama nr. 343 cîștigul este greu de realizat din cauza poziției nefavorabile a regelui alb. Dacă acesta s-ar fi aflat pe câmpul a8, atunci victoria s-ar fi obținut cu ajutorul trecerii nebunului pe câmpul b8: Nd8—h4—f2—a7—b8—d6. În acest timp negrul va ocupa cu regele său câmpul a6 și va plasa nebunul pe câmpul a7.

343



Albul câștigă

Prin mutarea Nd6—c5 albul abate drumul nebulului negru și transformă pionul în damă.

În diagrama nr. 343 albul amenință de asemenea cu manevra de nebul pe cîmpurile a7—b8, însă negrul poate preveni aceasta mutînd regele pe cîmpul a6, de exemplu: 1.Nd8—h4 Rc6—b5 2.Nh4—f2 Rb5—a6!. În jocul albului a apărut o nouă posibilitate de câștig — mutarea nebulului la c7. 3.Nf2—h4 Ra6—b5! 4.Nh4—d8 Rb5—c6! și negrul a reușit să se regrupeze la timp.

Succesul apărării negrului se explică prin fericita poziție a nebulului pe cîmpul h2. Este suficient să dăm rîndul la mutare negrului și nebulul va fi nevoit să părăsească excelentul cîmp h2.

- | | |
|------------|-------------|
| 1. Nd8—h4 | Rc6—b5 (b6) |
| 2. Nh4—f2 | Rb5—a6 |
| 3. Nf2—c5! | ... |

O importantă mutare de așteptare.

- | | |
|-----------|--------|
| 3... | Nh2—g3 |
| 4. Nc5—e7 | Ra6—b5 |
| 5. Ne7—d8 | Rb5—c6 |

Mutările negrului sînt forțate. Acum, cînd nebulul negru se află

la g3, albul câștigă un tempo decisiv.

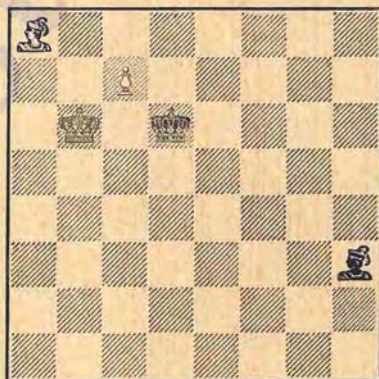
- | | |
|------------|--------|
| 6. Nd8—h4! | Ng3—h2 |
| 7. Nh4—f2 | Rc6—b5 |
| 8. Nf2—a7 | |

și apoi 9.Na7—b8 cu câștig.

De ce la a treia mutare albul a jucat 3.Nc5 și nu 3.Nd4? Pentru că la 3.Nd4 negrul ar fi răspuns cu 3...Nd6 4.Nf6 Rb5 5.Nd8 Rc6 6.Ne7 Nh2 și mutarea 7.Nc5 devenea imposibilă. Ar fi fost nevoie să se reia totul de la început.

La a treia mutare, în loc de 3...Ng3, negrul putea să joace 3...Nf4 sau 3...Ne5. Rezultatul nu se schimbă, însă la mutarea a șasea albul câștigă un tempo cu ajutorul mutării 8.Ng5! (pe Nf4) sau 8.Nf6! (pe Ne5)

344



Albul câștigă

În poziția din diagrama nr. 344, albul câștigă deoarece el reușește să mute regele pe cîmpul b8, după care nebulul este nevoit să părăsească diagonală h3—c8 prin procedeul arătat mai sus.

- | | | | |
|------------|----------|----------|-----------|
| 1...Nh3—c8 | 2.Na8—b7 | Nc8—h3 | 3. |
| Nb7—a6 | Nh3—g4 | 4.Rb6—b7 | Rd6— |
| c5 | 5.Rb7—b8 | Ng4—f5 | 6.Na6—c8 |
| Nf5—d3 | 7.Nc8—g4 | Nd3—a6 | 8.Ng4—e2. |

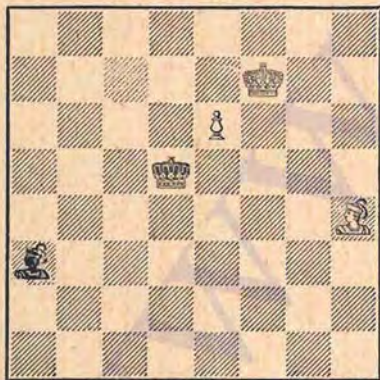
Dacă regele negru s-ar fi aflat acum la b6, acest fapt nu l-ar fi salvat, de exemplu: 8...Na6—b7 9. Ne2—b5 (Merge și 9.Nf1, 9.Nd3 sau 9.Nc4).

Cu totul altfel va evolua finalul dacă vor fi mutați regii: Rd6, Na8, p.c7; Rb6, Nc8.

De exemplu: 1.Na8—c6 Nc8—a6 2.Rd6—d7 Rb6—c5 3.Nc6—e4 Rc5—b6 4.Rd7—d8 Rb6—c5 5.Ne4—f5 Rc5—b6 6.Nf5—c8 Na6—d3 7.Nc8—b7 Nd3—f5 sau 6.Nf5—d3 Na6—b7 7.Nd3—e4 Nb7—a6 și negrul reușește să obțină remiza, deoarece pe diagonala a6—c8 sînt două cîmpuri libere pentru nebun, în timp ce în poziția din diagrama nr. 343 nebunul avea pe diagonala a7—b8 numai un singur cîmp liber.

Negrul ar fi pierdut dacă ar fi permis regelui alb să ocupe cîmpul b8. În poziția Rb8, Ng4, p.c7; Rb6 Na6 sînt decisive mutările 1.Ng4—f3 Rb6—c5 (Negrul este în zugzwang) 2.Nf3—b7 și cîștigă.

345



Albul cîștigă dacă este la mutare

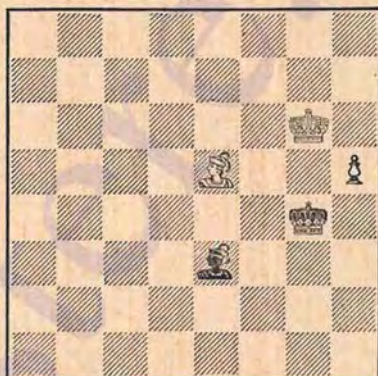
Avînd prima mutare în poziția din diagrama nr. 345 albul cîștigă: 1.Nh4—e7 Na3—c1 2.Ne7—f8 Nc1—g5 3.Nf8—g7! Ng5—h4 4.Ng7—f6.

Negrul, avînd prima mutare, reușește să-și îmbunătățească poziția

regelui, mutîndu-l pe cîmpul f5: 1...Rd5—e4! (Nu 1...Re5? din cauza 2.Ne7 Nc1 3.Nf6+ și 4.e7) 2.Nh4—e7 Na3—c1 3.Ne7—f8 Nc1—g5 4.Nf8—g7 Re4—f5! și remiză.

În asemenea finaluri pionul marginal este mai periculos decît unui central.

346



Albul cîștigă

În poziția din diagrama nr. 346 pionul se mai află încă pe linia a cincea și, cu toate acestea, nu se poate opri înaintarea lui.

1. Ne5—g7 Ne3—g5!

Cea mai bună mutare. La 1...Nd2 urmează 2.Nh6 Nc3 3.Ng5 Ng7! 4.Ne7! și negrul se află în zugzwang sau 2.Nh6 Nb4 3.Ng5 Nf8 4.Nf6! (Din nou zugzwang) 4...Rf4 5.Ng7 și pionul se transformă.

2. Ng7—h6 Ng5—f6!

3. Nh6—e3 Nf6—g7!

4. Ne3—g5 Ng7—f8

5. Ng5—f6

și albul cîștigă.

Este interesant studiul de mai jos al lui Horwitz (1880).

Trecerea regelui pe cîmpul e7 nu realizează nimic deoarece negrul are timp să ajungă cu regele său

347

G. Horwitz



Albul cîştigă

pe cîmpul e5. Propunem cititorului să se convingă că în acest caz negrul realizează remiza. Nebunul negru nu poate fi forțat să plece de pe două diagonale.

Albul poate cîștiga numai obținînd un tempo: 1.Nd5—g8+! Rh7—h8! (Este limpede că nu e bine 1...R:g8 2. R:g6 etc.) 2.Ng8—e6! Albul nu permite regelui negru să ocupe cîmpul h7. La 2...Rh7 va urma 3.Nf5 N:f5 4.R:f5 cu un final de pionii cîștigător, după cum s-a arătat în capitolul VI. 2...Ng6—e8 3.Rg5—f5 Rh8—h7 4.Ne6—d5 Rh7—h6 (Sau 4...Nd7+ 5.Re5 Rg6 6.f7! Rg7 7.Rd6 și 8.Re7, sau 4...Nh5 5.Re6 Rg6 6.Re7 Rf5 7.Nf7 Nd1 8.Ne6+ și cîștigă) 5.Rf5—e6 Rh6—g5 6.Re6—e7 Ne8—h5. Acum se creează posibilitatea de a se trece la o manevră tipică pentru astfel de finaluri care duc la victorie: 7. Nd5—f7 Nh5—e2 8.Nf7—e8 Ne2—c4 9.Ne8—d7 și apoi 10.Nd7—e6. Ultima mutare a albului nu era posibilă dacă regele negru se afla la e5.

Un caz interesant s-a întîmplat în partida Teichmann-Marshall (San Sebastian, 1911). Vezi diagrama nr. 348.

Albul a jucat 1.Re3—e4 și după 1...Ng4—c8 2.Re4—e3 Nc8—d7! (O mutare de așteptare decisivă) a cedat. Într-adevăr, la mutarea 3.Re3—e4 urmează 3...Nd7—c6+, iar la 3.Re3—d2 urmează 3...Rg3—f2 4.Nf1—c4 Rf2:g2 cu un cîștig ușor. Pionul înaintază pînă la h2 și

348



nebulul se mută la f3 sau g2. Totuși, cum a demonstrat marele maestru Averbach, albul putea salva partida.

- | | |
|------------|--------|
| 1. Nf1—b5! | Rg3:g2 |
| 2. Re3—f4! | Ng4—e6 |
| 3. Nb5—c6+ | Rg2—f2 |
| 4. Nc6—d5! | ... |

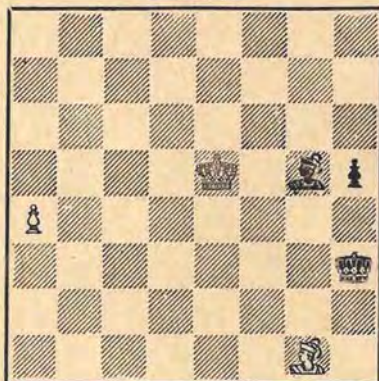
Iată în ce constă salvarea albului! Nebunul este invulnerabil, deoarece după 4...N:d5 5.Rg4 se pierde pionul „h”.

- | | |
|------------|--------|
| 4... | Ne6—c8 |
| 5. Nd5—b7! | Nc8—h3 |
| 6. Nb7—c6 | Nh3—g2 |
| 7. Nc6—d7 | |

Negrul nu reușește să înainteze cu pionul pînă la h3 deci jocul se termină remiză.

349

A. Troitki



Albul la mutare cîștigă

În finalurile cu nebuni de aceeași culoare, un mare rol îl joacă zugzwangul. Să analizăm, de exemplu, studiul marelui clasic al compoziției, maestrul emerit al artei A. Troițki.

1. a4—a5 Ng5—h4

Dacă 1...Rg3, atunci 2.Rf5 Nf4 3. Nh2+, iar dacă 1...Rg4, atunci 2.a6 Nf4+, 3.Rd5 Nb8 4.Rc6 Rg3 5.Rb7 și câștigă.

2. a5—a6 Nh4—g3+
3. Re5—e4 Ng3—b8
4. Re4—f3! Rh3—h4

Negrul este în zugzwang. Dacă 4...h4, atunci 5.Nf2 și negrul este nevoit să piardă pionul h4.

5. Ng1—e3! Rh4—h3
6. Ne3—f2 Rh3—h2

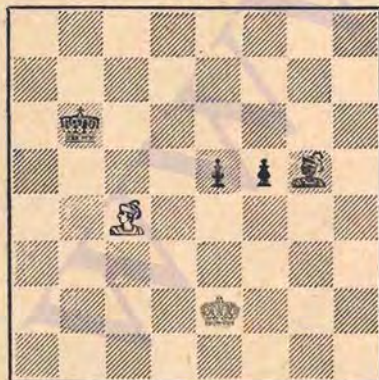
Sau 6...h4 7.Ng1!

7. Nf2—g3+, și câștigă.

În prezența nebulilor de culori diferite, pionul avansat nu poate câștiga, dacă nebulul atacă un câmp din drumul lui.

Cu nebuni de aceeași culoare, doi pionii câștigă aproape întotdeauna. Cu nebuni de culori diferite, chiar doi pionii nu garantează victoria. În poziția din diagrama nr. 350,

350

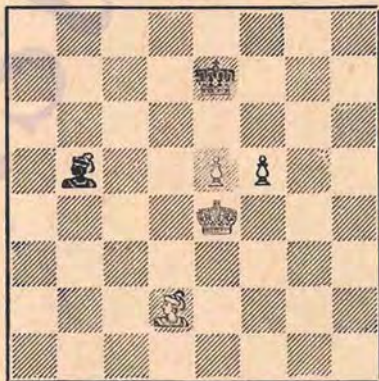


Remiză

dacă albul mută primul remiza se realizează destul de ușor. 1.Nc4—e6 f5—f4 2.Re2—f3 și apoi 3.Ne6—f5. Negrul nu va putea face niciodată mutarea e5—e4.

Dacă primul joacă negrul, cel mai bine ar fi să mute 1...e5—e4, deși și aceasta nu duce la succes, deoarece 2.Nc4—e6 f5—f4 3.Ne6—d5 (La remiză duce și 3.Nf5) 3... f4—f3+ 4.Re2—f1 (Merge și 4.Rf2 ca la 4...Nh4+ să se continue cu 5.Re3 f2 6.Re2 e3 7.Nc4 Rc5 8.Na6 și pionii sînt opriți pentru totdeauna) și unul din pionii negri se pierde inevitabil. Cînd regele susține doi pionii legați și avansați, rezultatul depinde de faptul dacă regele și nebulul advers au timp să ocupe o poziție de apărare corectă.

351



Cîștigă numai dacă albul este la mutare

În poziția din diagrama nr. 351, avînd prima mutare, albul câștigă: 1.Nd2—g5+ Re7—f7 2.e5—e6+ Rf7—g7 3.f5—f6+ Rg7—g6 4.f6—f7 Rg6—g7 5.Ng5—h6+, și la mutarea următoare pionul se transformă în damă.

Dacă negrul este la mutare, atunci partida se termină remiză: 1...Nb5—d7! 2.Re4—f4 Re7—f7 3. Rf4—g5 Nd7—c8! (Greșit este 3...

Re7? 4.Rg6 Nc8 5.Nb4+ Re8 6.e6). Regele alb nu poate să se depărteze de pionul f5, iar ca răspuns la 4.e6+ negrul cedează nebulul în schimbul a doi pioni. După 4. f5—f6 remiza este evidentă.

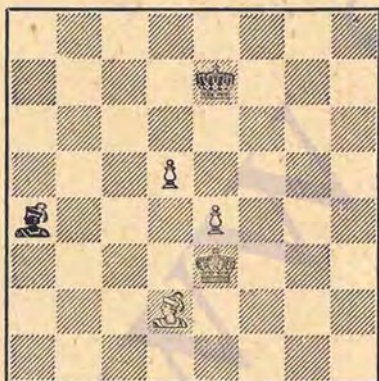
Deci, o dispoziție corectă a pieselor părții aflate în apărare constă în următoarele:

1) regele și nebulul se plasează astfel, încât în cazul înaintării pionilor să poată fi sacrificat nebulul în schimbul a doi pioni.

2) nebulul trebuie să se afle în fața pionilor și să atace unul din ei, lipsind de mobilitate regele advers.

În poziția din diagrama nr. 352, un pion alb se mai află pe linia a patra și din această cauză, negrul, având prima mutare, are timp să ocupe cu figurile sale poziția necesară de apărare.

352



Negrul la mutare, remiză

Conform regulii de mai sus, nebulul trebuie să atace pionul d5 din față, iar regele trebuie astfel așezat, încât la mutarea e5—e6+ să se poată sacrifica nebulul în schimbul ambilor pioni. Un asemenea câmp pentru rege este d7 sau f7. Dar pe câmpul f7 trebuie să se afle nebulul, pentru ca să atace

de pe acest câmp pionul d5. Deci, regele negru trebuie să ocupe câmpul d7.

În ce fel trebuie făcută regru-para pentru ca nebulul negru să ajungă în partea superioară a diagonalei a2—g8 împărțită în două prin pionul d5?

1... Na4—e8!
2. Re3—d4 Ne8—f7

Dacă acum urmează 3.Ng5+, atunci remiza se realizează prin 3... Rd7 4.e5 Ng8 și apoi nebulul va circula pe câmpurile g8—f7. Albul încearcă o nouă combinație.

3. Rd4—e5 Nf7—g8
4. Nd2—b4+ Re7—d7!

La orice altă mutare a regelui va urma 5.Rd6 și albul câștigă.

5. Re6—f6 Rd7—e8

Albul amenința cu mutarea 6. Rg7; este greșit 6...Nh7 7.e5 Ng8 8.e6+.

6. Nb4—c5 Ng8—f7

Din nou unica mutare. La 6... Rd7 7.Rg7 și se câștigă nebulul.

7. Rf6—g7 Nf7—h5
8. e4—e5 Nh5—f3!
9. d5—d6 Re8—d7
10. Rg7—f6 Nf3—g4

și remiză.

Se pierde cu 1...Nd3 din cauza 2.Rd4 Na2 3.e5 Rd7 4.e6+ Re7 5. Re5 etc. Sau 1...Nd1 2.Rd4 Ng4 3.e5 Rd7 4.Nb4 Nh3 5.Re3 Ng4 (La 5... Ng2 urmează 6.e6+) 6.Rf4 Nh3 7.Rg5 Ng2 8.e6+ Re8 9.d6. Nebulul negru a ocupat poziția în spatele pionilor, ceea ce s-a dovedit insuficient pentru obținerea remizei.

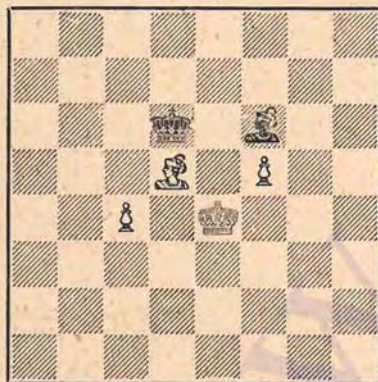
Dacă albul mută primul, atunci el câștigă cu 1.e5 Ne8 2.Nb4+, Rd7 3.e6+ ș.a.m.d.

Dacă toate piesele din diagrama nr. 352 s-ar muta cu o coloană spre dreapta, atunci se ajunge la

următoarea poziție : Rf3, Ne2, p.e5, f4 ; Rf7, Nb4. În această poziție negrul pierde chiar dacă este la mutare, deoarece nebunul nu are un câmp asemănător cu câmpul h5 din diagrama nr. 352. De exemplu: 1... Nf8 2.Re4 Ng7 3.Nc4+ Re7 (3... Rg6 4.f5+, Rg5 5.Nd3 Nh8 6.Rd5 Ng7 7.Re6 și apoi f5—f6) 4.Rf5 Nh6 5.Rg4! (Dacă 5...Rd7 sau 5...Rf8, atunci 6.f5 și apoi 7.f6) 6.Rg5 Ng7 7.Rg6 Rf8 (Dacă 7...Nf8, atunci 8.f5, iar la 7...Nh8 va urma 8.Rh7!) 8.Rh7 și albul câștigă.

Pionii izolați sînt mai puternici decît cei legați atunci cînd nebunii sînt pe câmpuri de culori diferite.

353



Albul câștigă

În poziția din diagrama nr. 353 negrul nu poate opri mult timp pionii albi.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Re4—f4 | Nf6—e7 |
| 2. Rf4—g4 | Rd6—e5 |
| 3. Nd5—e6 | Ne7—d6 |

Dacă 3...Rf6, atunci 4.Rf4 cu mutarea inevitabilă a regelui pe câmpul d5, după care pionul „c” va începe înaintarea.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Rg4—g5 | Nd6—c5 |
| 5. Rg5—g6 | Re5—d6 |

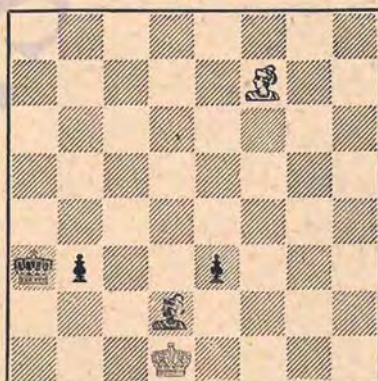
Sau 5...Ne7 6.Nf7! Nd8 7.c5 Ne7 8.c6 Rd6 9.Ne8.

- | | |
|------------|--------|
| 6. Ne6—g8 | Rd6—e7 |
| 7. f5—f6+ | Re7—f8 |
| 8. Ng8—d5 | Nc5—b4 |
| 9. Rg6—f5 | Nb4—c5 |
| 10. Rf5—e6 | Nc5—d4 |
| 11. f6—f7 | Nd4—c5 |
| 12. Re6—d7 | Nc5—b4 |
| 13. Rd7—c6 | Rf8—e7 |
| 14. c4—c5 | Nb4—a3 |
| 15. Rc6—b6 | Na3—b4 |
| 16. c5—c6 | Nb4—d6 |
| 17. c6—c7 | Re7—d7 |
| 18. Rb6—b7 | |

și unul din pionii se transformă în damă.

Dacă unul din pionii se află pe coloanele „b” și „g” sau „a” și „h”, atunci poziția poate fi remiză, după cum a arătat finalul partidei I. Berger—S. Kotlerman (diagrama nr. 354).

354



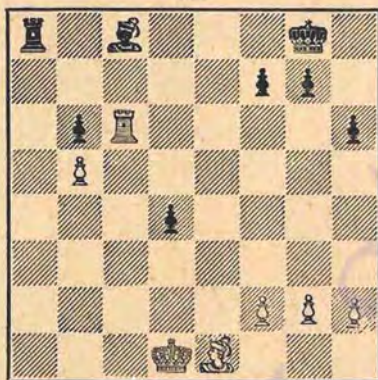
1.Nf7—g6 Ra3—b2 (Sau 1...b2 2.Nb1 și marginea tablei împiedică mișcările de învăluire a regelui; negrul nu poate străpunge pe năicăieri poziția) 2.Ng6—f7! (Altfel 2...Ra1 și 3...b2) 2...Rb2—a2 3.Nf7—e6 Ra2—a3 4.Ne6—f5 și remiză.

Cu cît pionii sînt mai depărtați unul de altul, cu atît victoria se

obține mai ușor și, invers, dacă pionii sînt despărțiți numai de o singură coloană, atunci rezultatul obișnuit este remiză. De exemplu, să mutăm în diagrama nr. 353, pionul de pe cîmpul f5 pe e6.

În acest caz albul nu va putea cîștiga. Negrul va apăra cu nebulul cîmpul e7, sau cîmpul c5. Aceasta în funcție de locul pe care se află regele alb

353



În poziția din diagrama nr. 355, luată din partida Kan-Levenfiș (Moscova, 1935) este dat un exemplu care ne demonstrează felul în care trebuie să folosească partea care este în apărare existența nebulilor de culori diferite, pentru obținerea remizei

Negrul a jucat 1...Ta8—a1+, așteptînd complicații favorabile, care ar putea surveni după 2.Rd2 Ng4 3.f3 Nf5 4.T:b6 Ta2+ 5.Rd1 T:g2

Albul a hotărît bine să treacă jocul într-un final cu nebuni de culori diferite, cu toate că avea un pion mai puțin și în plus mai pierdea și pionul b5; pionii aflați pe cîmpurile negre b6 și b4, la rîndul lor, pot fi atacați. 2.Tc6—c1! Ta1: c1+ 3.Rd1:c1 Nc8—d7 4.f2—f4! Nd7:b5 5.Ne1—f2 Nb5—f1 6.Nf2:d4 b6—b5 7.g2—g3 Nf1—h3 8.Rc1—d2 g7—g5.

Negrul intenționează să înainteze cu pionul la g4 și apoi să se apropie cu regele de pionul h2. 9. f4:g5 h6:g5 10.Nd4—f6. Foarte bine! Avînd nebuni de culori diferite, trebuie să tindem ca pionii să stingherească mișcările nebulului; avînd un nebul de cîmpuri albe, mișcările lui vor fi stingherite de pionii dispuși pe cîmpuri albe. 10... g5—g4 11.Rd2—c3 Rg8—h7 12. Rc3—b4 Nh3—f1 13.Nf6—e5 Rh7—g6 14.Ne5—f4.

Negrul poate cîștiga pionul h2, dar cu toate că are doi pionii în plus, el nu poate obține victoria. Albul obține remiză jucînd nebulul pe diagonala f4—b8 și negrul nu poate pătrunde nicăieri.

EXERCIȚII

1. Se dă următoarea poziție : Rc4, Ne4; Rd6 Nd4 pp.b6, e5. Care va fi rezultatul luptei? Demonstrați printr-o analiză.

2. Poate să se salveze albul dacă la mutare este negrul, în următoarea poziție : Rg2. Na3; Rh5, Nf7, pp.g4, h6? Demonstrați printr-o analiză.

3. Se dă următoarea poziție : Rf3, Na8; Re6, Nd8, pp. e5, f5. La mutare este albul. Care este poziția de apărare împotriva pionilor e5 și f5 și împotriva pionilor e4 și f4? Are timp albul să ocupe una din aceste poziții?

Nebun contra cal

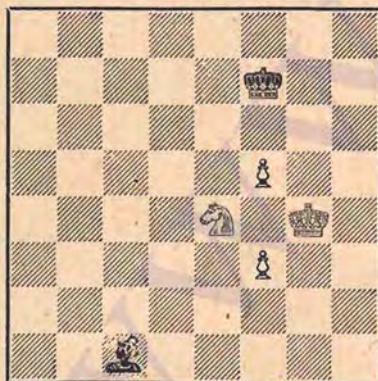
În jocul de mijloc, calul este de obicei egal ca valoare cu nebulul. Acesta din urmă este o figură cu bătaie lungă, în schimb calul are o mai mare forță de șoc.

La marginea tablei puterea de atac a calului scade și din această cauză eficacitatea lui se simte mai bine în centru. Slăbiciunea nebulului constă în aceea că el nu

poate acționa decît pe cimpuri de aceeași culoare. Mobilitatea nebulului este adesea stingherită de propriii pioni. Să plasăm nebulul negru pe cîmpul b7, iar pionii albi pe a6, b5 și e6. O asemenea structură de pioni se întîlnește adesea în gambitul damei. Este clar că nebulul b7 este foarte stingherit în mișcările sale. Un astfel de nebul este numit „slab”, spre deosebire de nebulul „tare” care nu are diagonalele blocate de propriii pioni.

În finalurile jocurilor, raza mare de acțiune a nebulului devine deosebit de prețioasă cînd pionii se află pe ambele flancuri și ambele părți au pioni trecuți. În asemenea cazuri nebulul reține cu mai multă ușurință pionii adversi decît calul. Pentru mutarea calului de pe o parte pe alta a tablei este nevoie de multe mutări, iar pentru nebuni, de obicei, este suficientă o singură mutare. Cînd pionii se află pe un singur flanc, calul este cel puțin egal cu nebulul.

356



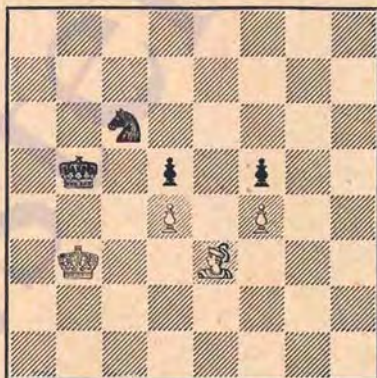
Albul mută și cîștigă

În poziția din diagrama nr. 356 albul cîștigă, obligînd la retragerea treptată a regelui negru și înaintînd cu pionii.

1. f3—f4 Nc1—a3 2.Rg4—g5 Na3—e7+ 3.f5—f6 Ne7—d8 4.Rg5—f5 Nd8—a5 5.Ce4—g5+ Rf7—f8 6. Rf5—g6 Na5—b4 7.Cg5—e6+ Rf8—g8 8.f6—f7+ etc. Dacă negrul mută primul, atunci el joacă 1...Nh6! și albul nu va reuși să înainteze cu regele și pionii.

Dacă albul ar fi avut în loc de cal un nebul (indiferent de culoarea cîmpului pe care s-ar afla, negru sau alb) n-ar fi cîștigat, fapt de care cititorul se poate convinge cu ușurință.

357



În diagrama nr. 357 calul este mai puternic decît nebulul și regele negru pătrunde, pas cu pas, în spatele pionilor albi. 1...Cc6—a5+, 2.Rb3—c3 Rb5—a4. Învăluire ca în finalurile de pioni. 3.Ne3—f2 Ca5—c6. Scopul negrului este de a alunga regele alb de pe cîmpul „c”. 4.Nf2—h4! Cc6—a7 5.Nh4—f6 Ca7—b5+, 6.Rc3—d3 Ra4—b3 7.Nf6—e7 Cb5—a7 8.Ne7—d6 Ca7—c6 9.Nd6—e5! Importanța acestei mutări se va vedea în curînd; este inutil de a mai rămîne cu nebulul pe diagonala a3—f8, deoarece după 9.Nc5 Cb4+ schimbul pe cîmpul b4 duce la pierderea ambilor pioni albi. 9...Cc6—b4+ 10.Rd3—e3 Rb3—c3 (Dacă 10... Rc4 atunci 11.Rd2) 11.Re3—f3! O

manevră salvatoare. Regele alb trece de asemenea în spatele pionilor negri. Se pierde cu 11.Nf6 Cc2+ 12.Rf3 Rd3! (Nu 12...C:d4 13.Re3 și calul legat se pierde) 13.Rg3 C:d4 14.Rh4 Ce6 etc. 11...Cb4—c2 12.Rf3—g3 Rc3—d3 sau 12...C:d4 13.Rh4 Rd3 14.Rg5 Re3 15.N:d4 R:d4 16.R:f5 și pionii liberi se transformă simultan în dame.

13.Rg3—h4 Rd3—e4 14.Rh4—g5 Cc2—b4 15.Rg5—f6 Cb4—d3 16.Rf6—e6! Negrul poate câștiga pionul f4 sau d4, dar pierde unul din proprii pionii și finalul rezultat duce la remiză. Planul mutării regelui alb în spatele pionilor negri a fost găsit de cititorul Podolnii din Kiev.

O analiză atentă a diagramei nr. 357 ne arată că albul a fost salvat de mutarea regelui pe cîmpul e6, a nebulului la e5 și de legarea calului negru în cazul capturării pionului d4, lucru care a dus pe negru la pierderea unui tempo important Rc3—d3 și a avut drept rezultat remiza.

Dacă toate figurile ar fi deplasate spre dreapta (Rc3, Nf3, pp.e4, g4; Rc5, Cd6, pp.e5, g5) regele alb nu ar putea trece pe cîmpul h5, deoarece îl va împiedica marginea tablei și albul pierde. El pierde și în poziția care survine după mutarea tuturor pieselor cu un rînd mai jos (Rb2, Ne2, pp.d3, f3; Rb4, Cc5, pp.d4, f4). Albul reușește să ocupe cu regele cîmpul e5 și cu nebulul — cîmpul e4, însă după ce negrul mută regele la e3 și calul la e1, va urma Cel:d3+; Ne4:d3 Re3:d3 Re5:f4 Rd3—e2 și pionul „d” se transformă înaintea pionului alb „f”.

În diagrama nr. 358 pionii și nebulul albului sînt pe cîmpuri de aceeași culoare — ei acționează numai asupra cîmpurilor negre. De aceea, negrul — întărindu-se pe cîmpurile albe — blochează ambii pionii. Un caz asemănător s-a petrecut cu nebulii de cîmpuri diferite din diagrama nr. 350.

358

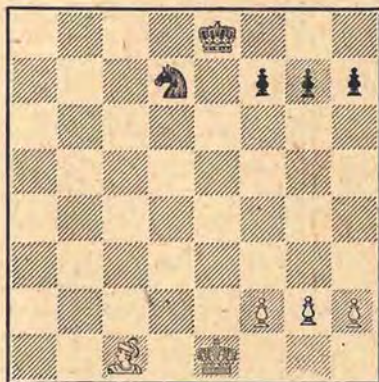


Remiză

În poziția ce se analizează negrul mută calul g6 pe un cîmp lipsit de pericol. El are în total șase cîmpuri. Nebunul poate lua patru din ele, iar regele — unul, cîmpul al șaselea rămînînd totdeauna la dispoziția calului. Cu tot avantajul de doi pionii albul nu poate câștiga. Să mutăm pionul h6 la h3. Acum albul va reuși să câștige, retrăgîndu-se cu regele la g5 și înaintînd cu pionul pînă la h5, apoi regele trece la f5, iar pionul la g6.

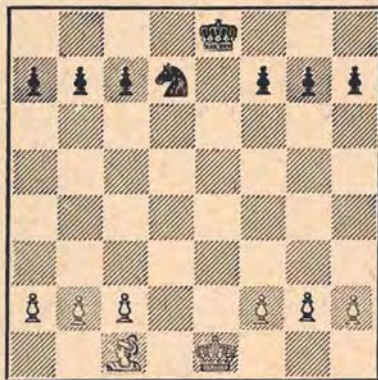
Acest exemplu poate demonstra slăbiciunea calului „slab”. Foarte instructive sînt următoarele cinci exemple indicate de Capablanca.

359



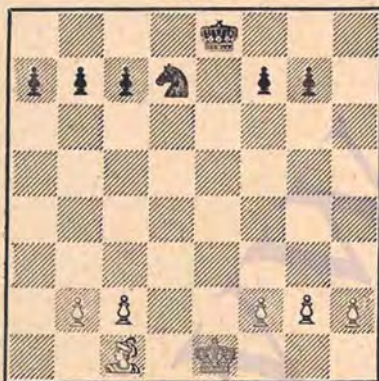
În diagrama nr. 359 calul este egal ca valoare cu nebulul, deoarece pionii se află pe un flanc, și nu sînt liberi. Jocul se termină remiză.

360



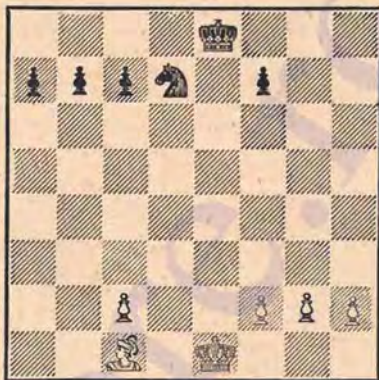
În diagrama nr. 360, nebunul este ceva mai puternic decât calul, însă la un joc corect, partida trebuie să se termine remiză.

361



În diagrama nr. 361, șansele de câștig sînt de partea celui care are un nebun, dat fiind că albul amenință să-și facă un pion liber pe coloana „h”. Pionul liber al negrului de pe coloana „a” poate fi reținut mai ușor de nebun decât ar putea face calul pentru pionul „h”. Cu toate acestea, la o apărare corectă, negrul trebuie să obțină remiza.

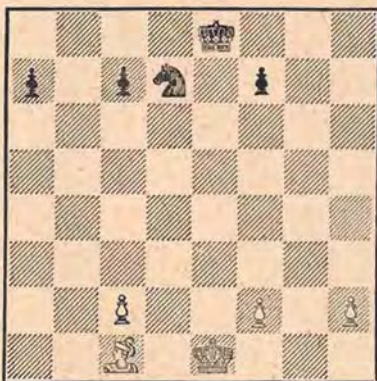
362



În diagrama nr. 362 superioritatea nebunului față de cal este și mai mare. Pionii sînt pe ambele flancuri și sînt și pionii liberi. Negrul obține cu greu remiza.

În diagrama nr. 363 superioritatea nebunului asupra calului trebuie să ducă la victoria pieselor albe. Pionii izolați vor ajuta regelui alb să pătrundă pe flancul damei, în timp ce regele negru va fi nevoit să oprească pionul liber „h”.

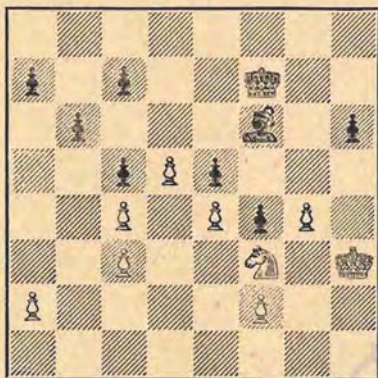
363



Calul este mai puternic decât nebunul în poziții blocate cu lanțuri

de pioni, în care aceștia se află pe cîmpurile albe, nebunul fiind tot de cîmpuri albe; de asemenea și atunci cînd pionii sînt pe cîmpuri negre și nebunul este tot de cîmpuri negre în care caz forța lui combativă este micșorată.

364



În poziția din diagrama nr. 364, negrul are un nebun „slab”, care este stingerit de propriii pioni. Albul cîștigă, sacrificînd pionul.

1. g4—g5! h6:g5

Și mai rău este 1...N:g5 2.C:e5+.

2. Rh3—g4 Rf7—g6

3. a2—a3 a7—a6

4. a3—a4 a6—a5

Fortînd avansarea pionului „a”, albul a asigurat cîmpul b5 pentru calul său.

5. Cf3—e1 Nf6—e7

6. Ce1—c2 Ne7—f6

Negrul poate muta numai cu nebunul. În caz contrar, regele alb va ocupa cîmpul f6 sau h5.

7. Ce2—a3 Nf6—e7

8. Ca3—b5 Ne7—d6

9. Cb5—a7 Nd6—e7

10. Ca7—c6 Ne7—f6

11. f2—f3! Rg6—h6

Fortat. La 1...Ng7 va urma 12.Cd8! și 13.Ce6 cu cîștigarea unuia dintre pioni.

12. Rg4—f5 Rh6—g7

Negrul speră ca la 13.C:e5? să joace 13...N:e5 14.R:e5 Rg6! 16.Re6 g4! și să cîștige.

13. Cc6—b8! Rg7—f7

14. Cb8—d7 Nf6—g7

15. Rf5:g5 Rf7—e7

16. Rg5—g6! Re7:d7

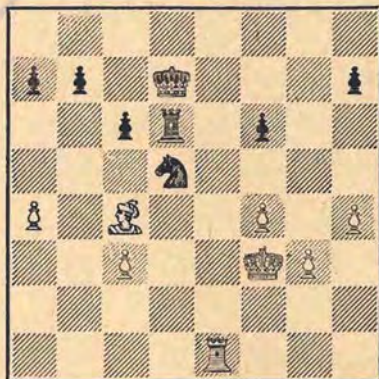
Nu schimbă cu nimic rezultatul 16...Nh8 17.Rh7 Nf6 18.C:f6 R:f6 19.Rh6.

17. Rg6:g7

și finalul de pioni este cîștigat ușor de către alb.

Intr-un mod foarte convingător a demonstrat superioritatea nebunului față de cal. A. Alehin (cu albele) într-o partidă din meciul cu M. Euwe (Vezi diagrama nr. 365).

365



1. Nc4—d3 h7—h6

După 1...C:c3 2.N:h7 C:a4 3.h5, negrul nu mai poate opri înaintarea pionului „h”.

2. Nd3—f5+ Rd7—d8

3. Rf3—g4 Cd5—e7

Acum, după 3...C:c3 4.Rh5 și 5.R:h6 pionul „h” decide sfîrșitul luptei.

4. Nf5—b1 Rd8—e8

Sau 4...Td5 5.f5 Rd7 6.Tf1 și 7.Rh5

5. Rg4—h5 Re8—f7

Nu ajută la nimic 5...f5 6.N:f5 Td5 7.g4 Rf7 din cauza 8.c4! Tc5 9.Te5! T:e5 10.f:e5 cu câștig ușor.

6. Nb1—a2+, Rf7—f8

7. Rh5:h6 Td7—d2

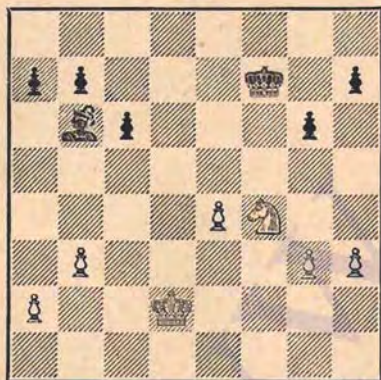
8. Na2—e6 Td2—d3

9. g3—g4 Td3:c3

10. g4—g5

și Euwe a cedat partida

366



Instructiv este finalul partidei Golombek — Keres (diagrama nr. 366). Poziția ilustrează în mod elocvent superioritatea nebulului față de cal. Pionul liber e4 se blochează cu ușurință, negrul formează pe flancul damei un pion liber care va sustrage regele alb și regele

negru va pătrunde într-unul din flancuri.

1...Nb6—f2! În primul rînd negrul slăbește poziția pionilor adversi. După cum s-a arătat mai înainte, pionii legați alăturați formează o barieră care împiedică trecerea regelui. Acum, această barieră este lichidată. 2.g3—g4. Mutarea 2.Ce2 apără pionul g3, dar nu pentru mult timp. După 2...Re6 3.Rd3 Re5 albul nu are ce muta. 2.Rf7—f6 3.Rd2—e2 Nf2—d4 4.Re2—f3. A fost neutralizată încercarea regelui negru de a pătrunde către pionii h3 și g4, însă acum începe lupta pe celălalt flanc. 4...a7—a5 5.g4—g5+, Rf6—e5! 6.Cf4—d3+ Re5—d6 7.h3—h4 b7—b5. Se amenință c6—c5—c4 și apoi mutarea regelui Rd6—c5—b4. 8.Cd3—e1. La 8...Rc5 urmează 9.Cd3+. 8...Nd4—c5! Eliberează cimpul d4 pentru pătrunderea regelui. 9.Ce1—d3 Nc5—b6 10.Cd3—f4 Nb6—d4 11.Cf4—d3 c6—c5 12.Cd3—f4 c5—c4 13.b3:c4 b5:c4. A doua etapă s-a terminat și s-a format un pion liber. 14.Cf4—d5 Rd6—e5 15.Cd5—f6 h7—h5 16.Cf6—d5 c4—c3 17.Cd5—f4 c3—c2 18.Cf4—d3+. Re5—d6 19.Rf3—e2 Nd4—b2! Albul a cedat avînd în vedere continuarea 20.Rd2 c1D+ 21.C:c1 N:c1+, 22.R:c1 Re5 23.Rb2 R:e4 24.Ra3 Rf4 25.Ra4 Rg4 26.R:a5 R:h4 27.Rb5 R:g5 28.a4 h4 și pionul negru se transformă în damă înaintea celui alb.

EXERCITII

1. Care va fi rezultatul luptei dacă primul mută albul și care va fi dacă negrul mută primul, în următoarea poziție: Rf5, Ng5. p.h5; Rb5, Cf8, p.a4?

2. Ce avantaj are albul în poziția: Rb5, Cc4, pp.c4, f5; Rd7, Ne7, pp.e5, f6? În ce fel concretizează el acest avantaj?

3. Jucați cu un partener cele cinci poziții ale lui J. R. Capablanca (diagramele nr. 359—363).

CAPITOLUL XVII

COMBINAȚIILE ÎN ȘAH

Trecem acum la studierea unuia dintre cele mai importante elemente ale jocului de șah — combinațiile.

Există numeroase definiții ale combinațiilor. Definiții contradictorii și neprecise. Majoritatea lor văd esența combinațiilor în sacrificiul unei piese. Să încercăm a lămurii această problemă.

Foarte des partida se desfășoară după următoarea schemă: unul din parteneri are o poziție mai bună, celălalt are un pion slab, care se pierde curînd. Avantajul dobîndit se realizează în final.

O altă schemă: unul din parteneri joacă un gambit, cedînd pionul în speranța că va căpăta atac. Atacul a fost respins și pionul în plus hotărăște soarta partidei.

În ambele cazuri, partidele s-au terminat fără nici o combinație și ne demonstrează triumful forței. Avantajul de forță în jocul de șah se exprimă prin avantaj material: o figură sau un pion în plus, o calitate, trei figuri pentru o damă etc.

Uneori, însă, pe tablă survine o situație în care poziția normală și legile obișnuite ale luptei încetează să acționeze pentru moment. De cele mai multe ori, o astfel de încălcare se exprimă prin năru-

irea concepțiilor obișnuite asupra valorii figurilor, adică are loc un sacrificiu: se cedează un pion sau o figură fără compensație, sau o figură valoroasă se schimbă pe una de valoare mai mică sau pe un pion. O astfel de abatere de la norme se poate întîmpla și fără sacrificiu, de exemplu încetînd să mai funcționeze regula patratului sau promovarea pionului într-o figură ușoară și nu în damă care este de o valoare mult mai mare.

Încălcarea normelor nu poate fi de mare durată. Operația trebuie să fie efectuată repede, să se compună din mutări forțate și să fie avantajoasă pentru acela care a întreprins-o. Un astfel de lanț de mutări forțate ce sînt unite printr-o idee generală pentru atingerea unui anumit scop se numește **combinație**.

Dacă combinația și-a atins scopul propus, ea este justă sau — cum se mai spune — corectă. În caz contrar ea este greșită, incorrectă. Esența combinației nu constă în sacrificiu, ci în idee.

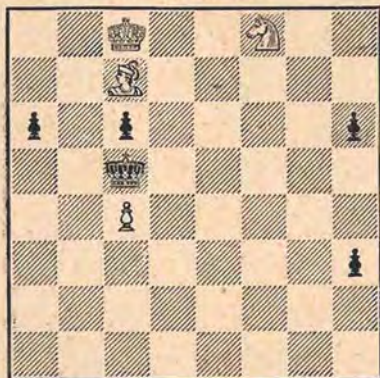
Cititorul a făcut cunoștință cu minunatul studiu compus de R. Reti (diagrama nr. 120). Ideea autorului constă în demonstrarea încălcării regulii patratului. Cu ajutorul pionului aflat în alt capăt

al tablei, regele ajunge pionul ce se afla în fața lui la o distanță de două cîmpuri.

Aceeași idee a exprimat-o, dar în altă formă, și M. G. Kleatkin.

367

M. G. Kleatkin



Albul mută și cistigă

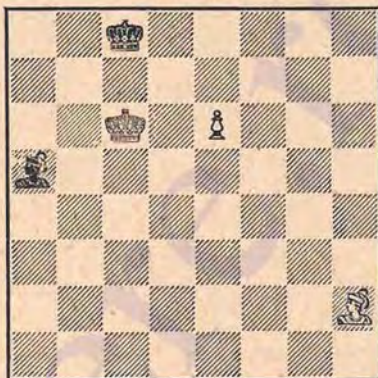
Ambii pioni liberi ai negrului înaintează rapid spre câmpul de transformare și nu se vede nici o posibilitate de a fi reținuți de alb. Ideea ciștigului este interesantă: regele pornește în urmărirea pionului „a4”: 1.Rc8—b7! a6—a5 2.Rb7—a6 a5—a4 3.Ra6—a5 a4—a3 4.Ra5—a4 a3—a2 5.Ra4—b3 a2—a1d 6.Cf8—e6 mat sau 5...a2—a1C+.

6. Rb3—c3 și albul ciștigă. Combinația de șase mutări efectuată de alb a fost constituită din mutări unice.

În diagrama nr. 368 mai este dat un exemplu de combinație. Studiul a fost alcătuit de italianul L. Cetturini în 1856. După mutarea 1.e6—e7 se pare că soarta negrului s-a decis. Urmează însă 1...Na5—d8! 2.e7—e8C. Transformarea pionului în damă sau turn duce la pat, iar transformarea lui în nebun — la o remiză fără complicații. 2...Nd8—h4! (Se pierde cu 2...Ng5 3.Cd6+ și apoi Cf7+, precum și cu 2...Ne7

368

L. Centurini



Remiză

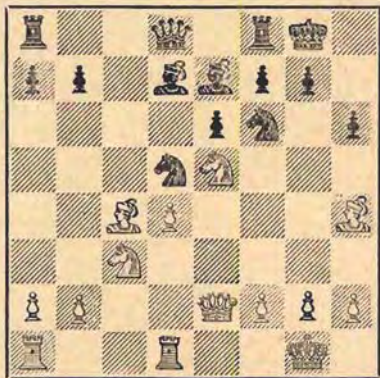
3.Nc7 Nf8 4.Cf6 după care urmează 5.Cd5 și 6.Cb6 mat) 3.Nh2—c7 Nh4—e7! 4.Ce8—g7 Ne7—d8 5. Nc7—f4 Nd8—c7 și remiză. Sacrificiul s-a făcut numai în etapa finală a combinației

În ideile combinației trebuie să existe un element de nou, inedit. Nu poate fi considerat combinație sacrificiul pionului în gambit 1.e4 e5 2.f4 nu numai pentru că continuarea nu are un caracter forțat, ci și pentru că acest sacrificiu s-a făcut de mii de ori în decurs de câteva secole. Sacrificarea figurii în deschidere după mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Nc5 4.C:e5 C:e5 5.d4 este o combinație pentru începători, însă pentru un jucător fie el chiar de talie mijlocie, care a întâlnit acest sacrificiu de multe ori, nu mai este o combinație, ci un procedeu tehnic.

Scopul unei combinații poate fi diferit: mat, câștig de material, avantaj pozițional.

Poziția din diagrama nr. 369 este luată din partida Botvinnik — Alatorzev (Leningrad, 1933). Botvinnik a efectuat o combinație grea și profundă, care nu i-a adus avantaje materiale, însă a slăbit pionii ne-

369



grului. Combinația are la bază ideea legării. 1.Cc3:d5 Cf6:d5 2.Nh4:e7 Dd8:e7 3.Ce5—g6! f7:g6 4.Nc4:d5. Ca rezultat al acestei combinații, poziția pionilor negri a fost distrusă.

Să analizăm acum câteva variante ale combinației:

1) 1...e6:d5 2.Nh4:f6! g7:f6! (Altfel 3...N:d5) 3.Ce5:d7 Dd8:d7 4.Nc4:d5 Dd7:d5 5.De2:e7 și albul are un pion în plus.

2) 1...Cf6:d5 2.Nh4:e7 Cd5:e7 3.d4—d5! e6:d5 4.Nc4:d5 Ce7:d5 (Altfel decide 5.C:d7 sau 5.N:b7) 5.Td1:d5 Nd7—g4! 6.De2—c4! Ng4—e6 7.Td5:d8 Ne6:c4 8.Td8:f8+ Ta8:f8 9.Ce5:c4 și albul a rămas cu o figură în plus

A doua variantă a fost mai greu de calculat decât celelalte. Cînd varianta constă în capturi sau șahuri ea este mai ușor de calculat din cauză că sînt posibile numai anumite mutări de răspuns ale adversarului. Cu totul alta este situația cînd varianta cuprinde o mutare fără capturare sau fără șah. Astfel de mutări, care se numesc „liniștite”, trebuie să conțină o puternică amenințare, pentru a limita posibilitatea de apărare. Mutarea liniștită 3.d5! din varianta a doua, amenința un schimb pe cîmpul e6

și apoi cu C:d7 și din această cauză negrul nu avea de ales. Frumusețea contraatac 5...Ng4! ar fi putut salva pe negru, dacă albul nu ar fi avut posibilitatea să răspundă cu 6.Dc4!. Calcularea unor asemenea contraatacuri neașteptate prezintă mari greutăți, chiar și pentru jucătorii puternici.

Combinația necesită un calcul precis al tuturor variantelor posibile. Iată, mai jos, un exemplu de combinație greșită, care s-a produs într-o partidă din meciul Andersen — Paulsen, jucată la Breslau în anul 1877.

370



Andersen a sacrificat doi pioni pentru a crea poziția din diagrama nr. 370 și acum a hotărît să sfîrșească cu adversarul său. A urmat:

1... Df7—a7+
2.Rg1—h1 Cf5—g3+
3.h2:g3 Tf8—f8

Amenințată cu mat la h6. Răspunsul lui Paulsen a demonstrat că combinația albului nu este corectă. Andersen n-a calculat că turnul său din a8 este atacat de dama albă și după

4.Tf1—f2!
a fost nevoit să cedeze.

Se întâmplă și lucruri cu totul neprevăzute. Combinația se dovedește a fi corectă cu toate că calculul a fost greșit. Vinovat de acest lucru nu este cel ce joacă, ci superioritatea poziției care nu este aparentă și care se reliefează în decursul luptei.

371



Poziția din diagrama nr. 371 a survenit în partida Sviderski — Ianovski (Nurenberg, 1906). Sviderski a început o combinație de trei mutări, bazată pe legarea ne-bunului d6.

1. Ne2:b5!?
2. g2:f3
3. Tc1:c7

Ng4:f3!
e6:b5

Cu aceasta calculul lui Sviderski se termină. Am vorbit mai sus despre necesitățile luării în considerare a așa-numitelor contralovituri intermediare și în special a șahu-lui.

- 3...
4. Rg1—f1

Df8—g7+!
Nd6:c7

Așadar, șahul intermediar l-a costat pe Sviderski o figură. Și totuși, Sviderski, deși a pierdut calul, nu și-a pierdut prezența de spirit și partida a continuat.

5. Db3—c3!

E clar că dama neagră se află pentru un timp în afara jocului, iar concentrarea de figuri negre pe flancul stâng este destul de nefericită. Dama albă amenință cu pătrunderea pe cîmpul c6. În plus, în schimbul unei figuri, albul are doi pioni legați. Pe neașteptate, negrul s-a trezit într-o situație dificilă.

5...

Nc7—h2

Această apărare s-a dovedit a fi insuficientă. Pare să fi fost mai bună mutarea 5...Ta7, însă și în acest caz după 6.Dc6 f5 (6...Cb8 7.De8+; 6...Cf6 7.Nc5) 7.d5! e5 8.d6 Nd8 9.Dc8 Df8 10.Tc1 (Se amenința 11.Tc7) 10...Nf6 11.D:f8+ C:f8 (Sau 11...R:f8 12.Tc7) 12.Tc7 Ta8 13.d7 Td8 14.N:f8 R:f8 15.a6 Re7 16.a7 Ta8 17.Tc8 și albul trebuie să câștige.

6. Dc3—c6
7. a5—a6
8. Nb4—a5
9. Dc6—b7
10. a6—a7!
11. a7—a8D+
12. Da8:b7

Ta8—d8
Dg7—g5
Cd7—e5
Td8—d7
Td7:b7
Rg8—g7

și albul a câștigat.

Combinația cu sacrificiul la b5 s-a dovedit a fi bună. Însă calculul trebuie făcut nu pentru trei mutări, ci pentru 12.

Ideile combinației înrudesec șahul cu arta. În decursul istoriei multiseculare a jocului de șah, au fost create și se creează un mare număr de combinații dintre cele mai felurite. Totul nu se reduce însă numai la talentul șahistului. Pentru realizarea combinațiilor trebuie să existe anumite premize, pe baza cărora se trage concluzia că poziția este prielnică pentru o lovitură tactică și abia atunci începe căutarea combinației. În timpul jocului apar numeroase

idei, combinații etc.; ele trebuie verificate și cele irealizabile se înlătură. Adesea ajungem la concluzia că combinația este imposibil de realizat. Uneori însă, una dintre idei se cristalizează treptat, verificarea tuturor variantelor confirmă justetea ei — deci combinația a fost găsită!

Astfel, pentru crearea unei combinații, pe tabla de sah trebuie să existe anumite condiții. Maestrul emerit al sportului P. Romanovski a numit aceste condiții — **motive** . În practică se întîlnesc numeroase motive și cunoașterea lor ușurează găsirea combinației.

372



În poziția din diagrama nr. 372, albul are prima mutare și câștigă un pion. 1.Cd2—f3 e7—c5 2.Cf3—g5 și, dată fiind amenințarea 3.Cg5—f7 (Cu atac asupra turnului) negrul este nevoit să cedeze pionul e6.

Poziția din diagrama nr. 373 a survenit într-una din variantele „Partidei spaniole” după mutările 1.e2—e4 e7—e5 2.Cg1—f3 Cb8—c6 3.Nf1—b5 a7—a6 4.Nb5—a4 d7—d6 5.d2—d4 b7—b5 6.Na4—b3 Cc6:d4 7.Cf3:d4 e5:d4.

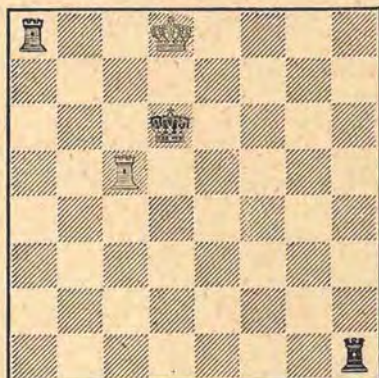
Mutarea corectă a albului este acum 8.Nb3—d5, urmînd ca după 8...Ta8—b8 să ia pionul d4. La re-

373



miză duce 8.c2—c3, deoarece după 8...d4:c3 atacul dublu 9.Dd1—d5 este parat prin mutarea 9...Nc8—e6 și dacă 10.Dd5—c6+ atunci 10...Ne6—d7 11.Dc6—d5 Nd7—e6 ambele părți sînt nevoite să repete mutările. Este greșită continuarea 8.Dd1:d4? din cauza 8...c7—c5 9.Dd4—d5 Nc8—e6 10.Dd5—c6+ Ne6—d7 11.Dc6—d5 c3—c4 și nebunul este prins.

374



În poziția din diagrama nr. 374 albul este la mutare. El are un turn în plus, însă negrul amenință cu

mat atacînd în același timp și turnul. Deci, turnul alb se pierde. În asemenea cazuri, însă, trebuie căutat posibilitatea de a da turnul în așa fel încît mai tîrziu să fie recuperat. Acela care și-a însușit temeinic procedeul de atac dublu al turnului, va putea găsi soluția.

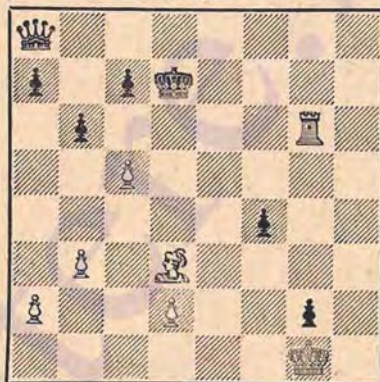
1. Tc5—h5! Turnul negru este atras pe linia a cincea. 1... Th1:h5 2. Ta8—a6+ Rd6—c5 3.Ta6—a5+ Rc5—b4 4.Ta5:h5. Să mutăm în poziția din diagrama nr. 374, turnul negru pe cîmpul g1. Acum combinația nu reușește. După 1. Tc5—g5 Tg1:g5 2.Ta8—a6+ Rd6—e5! 3.Ta6—a5+ Re5—f6 regele are timp să-și apere turnul. Poziția din diagrama nr. 374 este luată dintr-un vechi manuscris latin.

Asemenea motive, Em. Lasker (campionul lumii între anii 1894 și 1921) le-a numit geometrice. În poziția din diagrama nr. 375 (Levenfiș — Goldenov — Moscova, 1946) același motiv apare pe diagonală. Pionul b7 este atacat de două ori și apărât o singură dată. Cu toate acestea, negrul a jucat 1...Tf8—e8, avînd în vedere combinația: 2.Ng2:b7 Nc8:b7 3.Tb1:b7 Dd8—d5! cîștigînd în felul acesta cel puțin calitatea. Această combinație s-a dovedit a fi greșită, de-

oarece albul a făcut o contracombinație, bazată pe imobilitatea turnului din a8: 2.Tb1:b7! Nc8:b7 3. Ng2:b7 Cb8—d7 4.Nb7:a8 și albul a cîștigat un pion

376

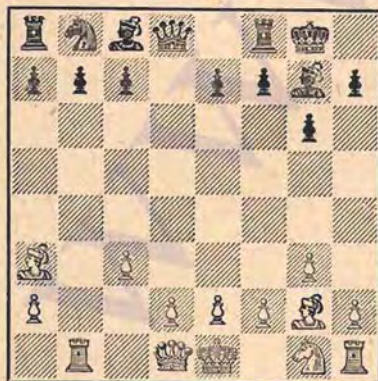
M. Platov



Albul cîștigă

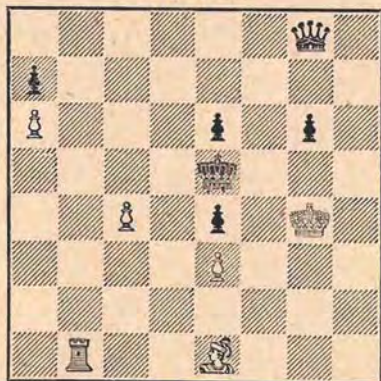
În diagrama nr. 376 este prezentat un studiu al lui M. Platov, iar în diagrama nr. 377, un studiu de L. I. Kubbel. În ambele studii albul cîștigă prin combinații construite

375



377

L. I. Kubbel



Albul cîștigă

pe motive geometrice. Soluția primului studiu este următoarea: 1. Tg6—g7+ Rd7—e6 (Singura mutare care nu duce la pierderea damei) 2.Tg7—g8! Da8—f3 'Sau 2... Db7 3.c6 și negrul pierde dama) 3.Nd3—e2! Df3—b7 4.c5—c6 Db7:c6 5.Tg8—g6+.

Rezolvarea celui de al doilea studiu: 1.Tb1—b8! Dg8—h7 (1...D:b8 2.Ng3+) 2.Tb8—h8! Dh7—f7 (2...D:h8 3.Nc3+) 3.Th8—f8! Df7:f8 4.Ne1—c3+ Re5—d6 5.Nc3—b4+, și câștigă. Sau 2...Dh7—d7 3.Th8—d8! Dd7:d8 4.Ne1—g3+ Re5—f6 5.Ng3—h4+, și câștigă. Patru sacrificii de turn pe o linie, în două variante asemănătoare

În soluții sînt indicate numai principalele variante. Cititorul trebuie să analizeze amănunțit studiile, să studieze toate variantele și apoi să le rezolve fără să mute piesele

Motivele geometrice sau liniare sînt caracteristice pentru turn și nebun. Însă figurile cu efectul cel mai periculos la atac sînt dama și calul. De cele mai multe ori în partide se întîlnesc combinații care au ca motiv un atac dublu al damei sau al calului.

În capitolul IX s-au dat exemple simple, în general din două mutări, cu atacuri duble executate de damă și cal. Este suficient să amplificăm combinația atacului dublu cu o mutare sau două pentru ca ea să fie mai ascunsă și mai greu de găsit, chiar pentru un șahist puternic.

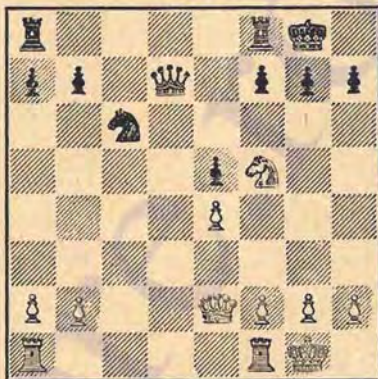
Să comparăm, de exemplu, două pozitii.

Albul, avînd prima mutare, câștigă cu ajutorul atacului dublu: 1. De2—g4. Amenință mat la g7 și câștigarea damei cu șahul prin descoperire Ch6.

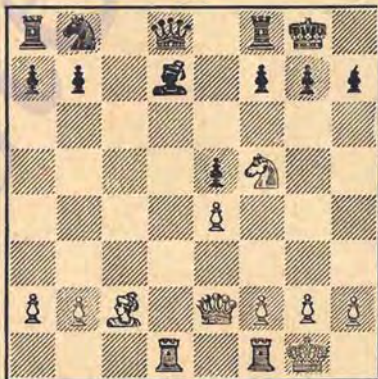
Negrul nu are apărare împotriva acestor două amenințări simultane.

Negrul a rămas în urmă de dezvoltarea pieselor și a intrat în legătură. A urmat 1.Nc2—a4. Negrul

378



379



poate scăpa de legătură prin mutările 1...Dc7 sau 1...De8 sau 1...Cc6. Cititorului nu-i va fi greu să găsească combinația de câștig a albului. La mutarea 1...De8 există și o a doua soluție: 2.T:d7 C:d7 3.Td1. La 1...Rg8—h8 decide mutarea 2.T:d7 și apoi 3.Td1. O mutare relativ bună pentru negru este 1...g7—g6. Dacă 2.Na4:d7 Cb8:d7 3.Cf5—h6+, Rg8—g7 4.Dd1—g4 Rg7:h6 5.Td1:d7 Dd8—c8

Dacă însă regele se apără de șahul dat la h6 plecînd pe cîmpul h8, atunci mutarea 4...Cf6 duce la pierdere deoarece urmează 5.C:f7+.

În varianta „dragonului” din „A-părarea siciliană”, despre care am amintit, după mutările 1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 d7-d6 6.Nf1-e2 g7-g6 7.0-0 Nf8-g7 8.Cd4-b3 0-0 9.f2-f4 se ajunge adesea la poziția din diagrama nr. 380.

380



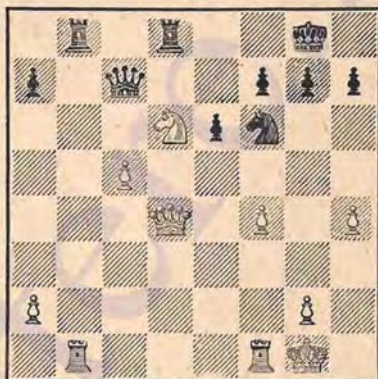
Prin ultima mutare albul a început pregătirea atacului pe flancul regelui. Negrul a răspuns cu 9...b7-b5 punînd pionul în priza calului c3 și a nebulului e2. Nu este greu de ghicit că după 10. C:b5 va urma 10...C:e4 11.Dd5 Db6+, dar de ce nu poate fi luat nebulul? Deoarece după 10.Ne2:b5 Dd8-b6+, 11.Rg1-h1 negrul va răspunde cu 11...Cf6:e4 12.Cc3:e4 Db6:b5 sau 12.Dd1-d5 Ce4:c3 13. Dd5:c6 Albul speră că după 13... D:c6 14.N:c6 va cîștiga calitatea însă îl așteaptă o surpriză: 13... Cc3:b5! 14.Dc6:a8 Nc8-b7! și dama este prinsă. Deci mutarea 9... b7-b5 este posibilă. Ea a fost găsită de V. Rauzer.

Deschizînd prin mutarea f2-f4, făcută după rocada mică, diagonală g1-a7 (Sau corespunzător la negru, după f7-f5, diagonală a2-g8) trebuie să se țină seama de exis-

tența posibilității șahului cu dama pe aceste diagonale.

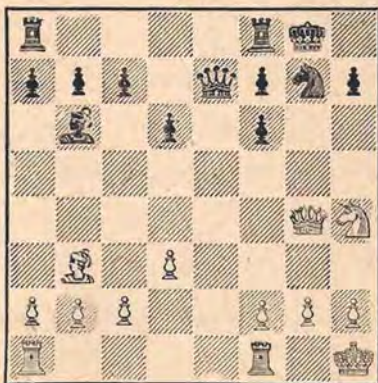
În diagrama nr. 381 este prezentată o poziție din partida M. Talmanov — B. Spasski, jucată în anul 1951.

381



Ultima mutare a negrului a fost Cd5-f6. Albul n-a observat amenințarea ascunsă a negrului și a răspuns cu 1.Tb1-b3 la care a urmat 1...Tb8:b3 2.a2:b3 Cf6-e4! Combinația negrului se bazează pe legarea calului d6 și pe atacul dublu care va urma prin 3.Dd4:e4

382



Dc7:c5+, 4.Rg1—h2 Dc5:d6. În toate variantele albul pierde un pion.

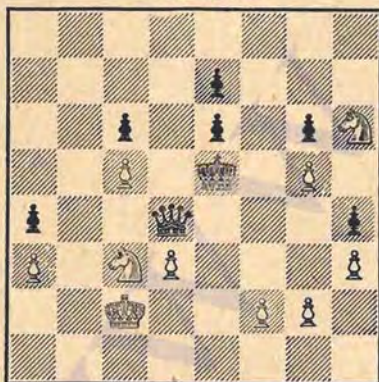
Atacurile duble ale calului care au fost arătate în exemplele din diagramele nr. 159—161 servesc drept motive pentru numeroase combinații de efect.

În diagrama nr. 382 primul mută negrul. Albul amenință Ch4—f5 și Dg4:g7 mat.

Ce apărare există împotriva acestor amenințări? Dacă negrul joacă 1...Tfe8, atunci după 2.Cf5 Df8 3.Ch6+ Rh8 4.C:f7+ Rg8 5. C:d6+ albul câștigă calitatea și doi pioni. De aceea negrul a jucat 1...Rg8—h8, dezlegînd calul. A urmat o combinație simplă: 2.Dg4:g7+ Rh8:g7 3.Ch4—f5+ Rg7—h8 4.Cf5:e7. Apărarea corectă consta în mutarea Ch4—f5. La 2.Tae1 jucînd 2...Dg5, negrul lichidează legătura pe linia „g”, iar la 2.f4 răspunde cu 2...Dh5

383

L. I. Kubbel



Albul câștigă

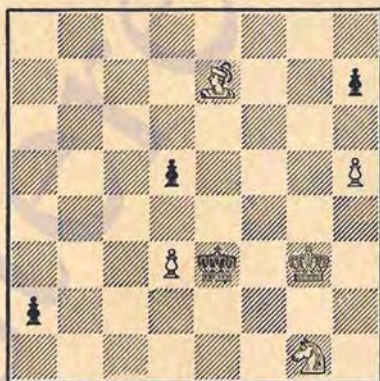
Diagrama nr. 383 reprezintă un studiu al lui L. I. Kubbel, maestru al compoziției. Albul câștigă printr-o combinație bazată pe atacurile duble ale cailor: 1.f2—f4+ Dd4:f4 2.Cc3—e2! Df4—f8 (La alte mutări dama se pierde și mai repede) 3.

Ch6—g4+ Re5—d5 (Sau 3...Rf5 4.Cd4+ R:g5 5.C:e6+) 4.Cg4—f6+ e7:f6 5.Ce2—f4+ și la mutarea următoare albul prinde în „furculiță” dama neagră.

Frații V. și M. Platov au creat un minunat studiu pe care îl prezentăm în diagrama nr. 384.

384

V. și M. Platov



Albul câștigă

Negrul amenință cu 1...a2—a1D. Nu se poate împiedica transformarea pionului cu mutarea 1.Ne7—g5+, deoarece urmează 1...Re3:d3 2.Ng5—f6 d5—d4. Din această cauză, prima mutare a albului este explicabilă.

1. Ne7—f6

d5—d4

Nu-l salvează pe negru nici 1...R:d3. După 2.Cf3 Rc2 3.Rf4 Rb1 4.Rg5 a1D 5.N:a1 R:a1 6.Rh6 se pierde pionul h7 și albul transformă pionul „h” în damă.

2. Cg1—e2!

...

O mutare neașteptată. S-ar părea că este corect 2.Cf3, pentru a câștiga noua damă prin atacul dublu al nebulului, însă în realitate, se intră într-un final de pioni care duce la remiză: 2.Cf3 a1D 3.N:d4+ D:d4 4.C:d4 R:d4 5.Rf4 R:d3 6.Rg5

Re4 7.Rh6 Rf5 8.R:h7 Rf6! 9.h6 Rf7
sau 9.Rg8 Rg5.

2...

a2—a1D

După 2...R:e2 3.N:d4 R:d3 4.Na1
Re4 5.Rg4 Rd5 6.Rf5 Rd6 7.Rf6 h6
8.Rg6 Re7 9.R:h6 Rf7 10.Rg5 Rg8
11.Rg6 și albul câștigă, deoarece ne-
bunul este de cimpuri negre, iar
cimpul de transformare a pionului
este tot negru.

3. Ce2—c1!!

...

O mutare și mai neașteptată. 3.
N:d4+ după cum am arătat, duce
numai la remiză. Acum se ame-
nință 4.Ng5 mat

3...

h7—h6

Sau 3...Da5 4.N:d4+.

4. Nf6—e5

Da1:c1

5. Ne5—f4+

și albul câștigă.

Acest studiu i-a plăcut foarte
mult lui V. I. Lenin.

În ambele studii sint arătate
mai variantele principale. Reco-
mandăm cititorului să analizeze
toate continuările posibile, pentru a
vedea că în toate cazurile negrul
pierde dama. O astfel de analiză
va fi folositoare jucătorului de șah,
îl va ajuta să găsească combinații
cu cai în jocul practic. Posibilitățile
tactice ale calului sint arătate foar-
te sugestiv în ambele studii.

Cea mai simplă combinație cu
atac dublu este „furculița” pionu-
lui. La analizarea deschiderilor am
întâlnit-o adesea. Mai dăm câteva
combinații pe motivul „furculiței”.

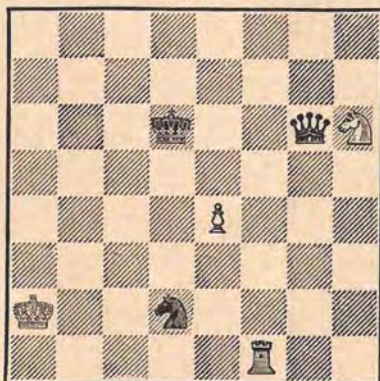
În poziția din diagrama nr. 385
albul a jucat 1.g2—g4 cu amenin-
țarea de a răspunde după 1...
Nh5—g6 cu 2.d4:e5. Negrul a jucat
1...Dd8—b8 mutînd dama de pe co-
loana „d” și atacînd nebunul. Al-
bul, considerînd că mutarea damei
este greșită, a continuat cu 2.Nb3—
d5 atacînd două figuri ușoare. Se
pare că una din acestea se pierde

385



și negrul pierde partida. A urmat
însă 2...Cf6:d5 3.e4:d5 Nh5—g6!.
Iată ideea combinației negrului:
după 4.d:c furculița c3—c2 îl va
costa pe alb un turn, ceea ce va
duce deci la pierderea calității. A
urmat 4.b2:c3 Cc6—a5 (Cu ame-
nintarea 5...Cb3 6.Ta3 N:b1) 5.
Cb1—d2 e5:d4! 6.De2:e7 Tf8—e8
7.De7—g5 d4:c3 și negrul a câști-
gat repede partida. Ar fi urmat
8.Cf1 c2 9.Td4 Db1 10.Ta3 Cb3.

386



În poziția din diagrama nr. 386
negrul are avantaj material, sufi-
cient pentru a-i asigura victoria.

Dar albul obține remiza executând trei atacuri duble: 1.Tf1—f6+ Dg6:f6 2.e4—e5+, Df6:e5 3.Ch6—f7+, sau 2...Rd6:e5 3.Ch6—g4+.

387



Albul a sacrificat o figură pentru atac și astfel s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 387. Negrul a găsit o apărare corectă: 1...Td5—h5. În continuare s-a jucat 2.Dh6—f4+, Da5—f5? (Negrul vrea să schimbe damele, însă cade în combinația „furculiței”. Era mai bine 2...Tf5, iar la 3.Dh6 să se răspundă cu 3...Th5 și remiză) 3.g2—g4!

388



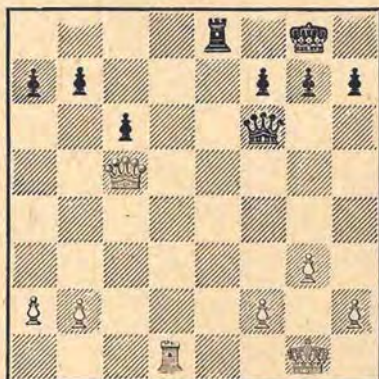
(Negrul este handicapat de poziția regelui său la f7) După 3...D:f4 4. T:f4+, se pierde turnul. Negrul își caută salvarea legând pionul g4) 3...Th5—g5, însă urmează 4.h2—h4! și albul câștigă repede.

În diagrama nr. 388 este prezentat finalul partidei Kopilov — Levenfiș.

Albul a sacrificat turnul la e6, sperând ca după 1.Te1:e6 Te8:e6 2.d4—d5 să recâștige turnul cu o poziție mai bună. Însă simpla combinație a „furculiței” a fost răsturnată de o altă combinație de răspuns bazată pe atacul dublu al calului. A urmat: 2...Te6—e3!. Negrul atrage nebunul pe cîmpul e3 și prin aceasta creează un teren propice pentru contralovitură. 3.Nd2:e3 Dc6:c4! și dacă urmează 4.Dd3:c4, atunci 4...Cf5:e3+, 5.Rg2—g1 Ce3:c4 și negrul câștigă o figură.

Matul pe ultima linie a fost examinat în capitolul II. Dăm mai jos câteva combinații care se bazează pe această idee.

389



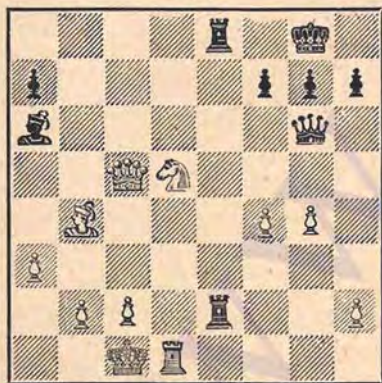
În poziția din diagrama nr. 389, prima mutare o are negrul. El poate fi tentat de câștigarea pionului, dar aceasta duce la pierdere, deoarece regele negru nu are ieșire de după lanțul de pioni. De exemplu, la mutarea 1...Df6:b2? albul

poate răspunde cu combinația 2. Dc5—e7! Pionul b7 împiedică dama să apere turnul pe linia a opta. Luarea damei albe duce la mat în două mutări. La 2...De5 (e2) va urma 3.D:e5 (:e2). Deci rămâne mutarea 2...Te8—f8 la care urmează a doua lovitură 3.Td1—d8. Negrul mai poate da „înainte de moarte” un șah 3...Db2—c1+, însă după 4. Rg1—g2 negrul depune armele.

Cigorin a realizat frumos ideea matului pe ultima linie în partida cu Znosko-Borovski, jucată în cadrul Campionatului Rusiei, în 1903 (Diagrama nr. 390).

Înainte de toate, cu ajutorul atacului dublu, albul îndepărtează turnul negru de pe ultima linie: 1.Cd5—e7+ Te8:e7 (Dacă 1.Te2:e7, atunci 2.D:e7) 2.Td1—d8+ Te7—e8 3.Db4—f8+! Te8:f8 4.Td8:f8 mat.

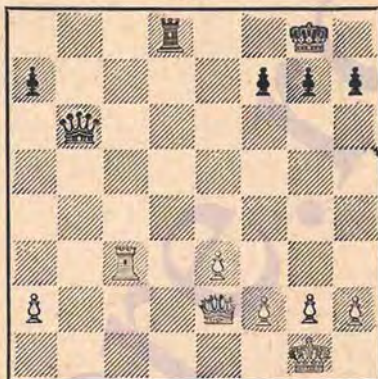
390



De un mare efect a fost finalul lui Capablanca în partida cu Bernstein (Moscova, 1913).

Albul aștepta mutarea 1...Db1+, după care mutarea 2.Df1 ar fi dus la un joc egal. Capablanca a găsit însă mutarea decisivă 1...Db6—b2!, după care albul este făcut mat sau pierde turnul. De acest lucru cititorul poate să se convingă singur.

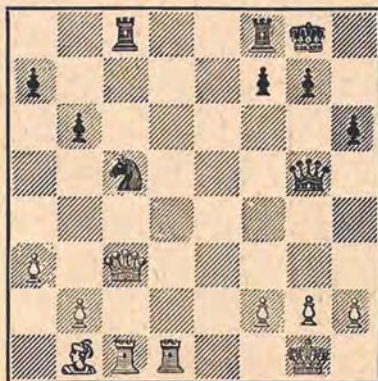
391



În jocul de mijloc nu este bună slăbirea lanțului de pioni din fața regelui prin mutările g2—g3 sau h2—h3. Însă atunci când turnurile încep să amenințe mat pe ultima linie, este necesar să se creeze o ieșire pentru rege.

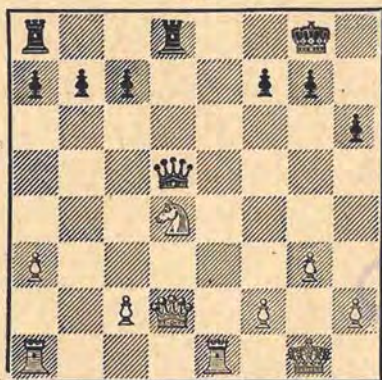
În poziția din diagrama nr. 392 regele negru are o ieșire la h7, însă aceasta este inutilă deoarece nebunul alb controlează acest cîmp. Albul câștigă prin 1.b2—b4 Cc5—e6 2.Dc3:c8 Tf8:c8 3.Tc1:c8+ Ce6—f8 4.Td1—d8 g7—g6 5.Td8:f8+ Kg8—g7. În felul acesta el a obținut în

392



schimbul damei două turnuri și un cal, fapt care este suficient pentru câștig. Negrul putea răspunde la 1.b2—b4 nu 1...Ce6 ci 1.Cc5—b3, dar și atunci continuarea 2.Dc3:c8 duce la câștig (Este greșit 2.D:b3? T:c1 și negrul este acela care câștigă, dar se poate și 2.Dd3 g6 3.T:c8 T:c8 4. D:b3) 2...Cb3:c1 9.Td1:c1 și dama albă este invulnerabilă (Se poate și 3.D:c1).

393



În diagrama nr. 393 este dat un exemplu de greșeală care se întâlnește adesea în partide. Negrul a jucat 1...Dd5:d4?, fiind convins că ultima linie este apărată suficient de cele două turnuri. În afară de aceasta regele negru are pe unde ieși, pionul „h”, fiind mutat la h6. Cu toate acestea a urmat 2.Te1—e8+!. Dacă se ia turnul, se pierde dama, iar dacă 2...Rg8—h7 atunci 3.Dd2:d4 Td8:d4 4.Te8:a8 și, ca rezultat, negrul a pierdut calitatea. Mutarea corectă a negrului este 1...c5, profitând de legarea calului, pe care-l câștigă la mutarea următoare.

Analiza amănunțită și fără grabă a pozițiilor din acest capitol va pre-

zenta la început pentru cititor multe greutate. Calcularea corectă a combinațiilor depinde de posibilitatea de a reprezenta în minte cu claritate poziția de pe tablă după câteva mutări. O asemenea calitate se formează treptat prin antrenament.

Analizați pentru a doua oară toate exemplele date în prezentul capitol, apoi rezolvați-le direct pe diagrame, fără să mutați piesele

EXERCIȚII

394



1. În poziția din diagrama nr. 394 luată din partida Reti—Bogoliubov (New York, 1924), albul este la mutare. Găsiți combinația decisivă a lui Reti, bazată pe motivul matului pe ultima linie.

2. În partida Polugaevski—Bannik (Leningrad, 1956) a survenit următoarea poziție: Rg1, Db3, Tb1, f1, Ne1, Cg3, pp.a5, d4, e1, g2, h2; Rg8, Dg5, Te8, f7, Cf6 d7, pp.a5, b6, e6, g7, h7. Albul la mutare. Găsiți combinația lui Polugaevski, care a dus la câștigul calității și apoi al partidei.

3. În partida din meciul Olafsson—Pilnik (Reykjavik, 1956) s-a ajuns la următoarea poziție: Rb1, Dh7, Td1, f1, Cb3, pp.a2, b2, c2, g7, h4; Re3, De5, Td8, g3, Nd5. c7. pp.a6, h4, e4, f5. Mută albul. Găsiți combinația inițiată de Olafsson și care a dus la câștig.

CAPITOLUL XVIII

FINALURI DE PARTIDĂ.

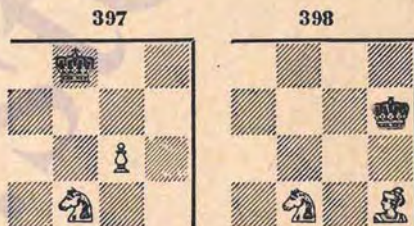
MAT CU CAL ȘI NEBUN. DAMĂ CONTRA TURN. FINALURILE DE DAME

Să trecem acum la studierea unor finaluri mai complicate. Din categoria acestor finaluri face parte și matul cu un cal și un nebun contra regelui rămas singur.

În stadiul final al partidei regele devine o figură activă și mobilă. Pentru a-i limita mobilitatea este nevoie de o figură puternică; turnul de exemplu, poate să reducă spațiul de activitate a regelui. O figură ușoară sau un pion nu pot realiza acest lucru. Pentru a face un baraj pe care regele nu-l va putea străpunge sînt necesare două figuri sau pioni.



În diagramele nr. 395, 396, 397 și 398 sînt date patru exemple de baraj.

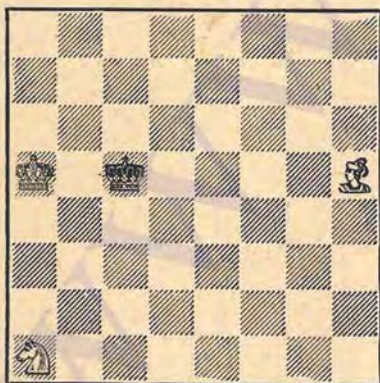


În prima din ele, pionul f5 ia regelui două cîmpuri albe — e6 și g6, iar pionul g5 — două cîmpuri negre — f6 și h6. Se formează un baraj compact pe care regele îl poate ocoli numai lateral: Rg7—f7—e7—d6—e5. În diagrama nr. 396 nebunul ocupă regelui cîmpurile albe, pionul cele negre. Dacă mutăm pionul la f5, atunci pentru baraj este nevoie de un nebun de cîmpuri negre la g5. Pionul aflat pe un cîmp de o culoare și nebunul pe un cîmp de altă culoare se completează reciproc unul pe celălalt. În diagrama nr. 397 cîmpurile albe sînt păzite de pion, iar cele negre de cal. Această acțiune reciprocă a calului și pionului trebuie bine întipărită în minte. Calul ocu-

pă cîmpul din spatele pionului pe diagonală. Diagrama nr. 398 exemplifică acțiunea coordonatoare a nebunului și calului. Nebunul de cîmpuri albe ocupă regelui cîmpurile albe, iar calul de la f5 ocupă pe cele negre. Regele negru este închis și are la dispoziția sa numai cîmpurile f8, g8, h7 și h8. Dacă există un nebun de cîmpuri negre, care se află la g5, pentru formarea barajului calul trebuie așezat la e5. Regele negru nu va putea pleca mai departe de e8. Cititorul trebuie să-și însușească coordonarea acțiunilor figurilor pentru a învăța să dea mat cu un nebun și un cal.

Matul dat de cal și nebun se realizează pe cîmpul din colț de culoarea nebunului. Finalul se împarte în două părți. În primul rînd, regele este forțat să se mute la marginea tablei. Bineînțeles, regele va căuta să se îndrepte spre cîmpul din colțul care nu poate fi atacat de nebun. A doua parte constă în obligarea regelui de a trece în colțul de culoarea nebunului. Să dăm un exemplu (Vezi diagrama nr. 399).

399



Deoarece nebunul este de cîmpuri albe, se poate da mat numai pe cîmpurile h1 sau a8

- | | |
|-----------|---------|
| 1. Nh5—f7 | Rc5—c6 |
| 2. Ca1—b3 | Rc6—c7 |
| 3. Ra5—b5 | Rc7—d6 |
| 4. Rb5—c4 | Rd6—e7 |
| 5. Nf7—d5 | Re7—d6? |
| 6. Rc4—d4 | Rd6—e7 |

Regele se îndreaptă spre colțul care-i oferă siguranță. 6...Rc7 ar fi scurtat rezolvarea: 7.Re5 Rd7 8.Cd4 Re8 9.Cf5! și regele nu va mai putea ajunge pe cîmpul h3, sau 7...Rb6 8.Nc4! (Barieră) 8...Rc6 9.Re6 Rc7 10.Nb5 Rb6 11.Nd7 Rc7 12.Re7 Rb6 13.Rd6 Rb7 14.Cd2 Rb6 15.Cc4+, Rb7 16.Ne6 Ra6 17.Rc6.

- | | |
|------------|--------|
| 7. Rd4—e5 | Re7—f8 |
| 8. Re5—f6! | |

și regelui negru îi este bară drumul spre colțul h8. Astfel, 5...Rd6 s-a dovedit o mutare slabă.

Să ne întoarcem la poziția după mutarea a cincea a albului

- | | |
|-----------|---------|
| 5... | Re7—f6! |
| 6. Rc4—d4 | Rf6—f5! |

Regele alb s-a îndreptat spre centru. Acum trebuie adus calul, dar trebuie găsit și un cîmp bun de acțiune. Calul trebuie să atace cîmpurile negre, deci cele mai bune cîmpuri pentru acest scop sînt e4 și e6.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Cb3—c5 | Rf5—f6 |
|-----------|--------|

Mai slab este 7...Rf4. După 8.Ne4! regele va fi îndepărtat de colțul h8: 8...Rg5 9.Re5 Rh6 10.Ce6.

- | | |
|------------|--------|
| 8. Rd4—e4 | Rf6—g6 |
| 9. Re4—e5 | Rg6—g7 |
| 10. Re5—f5 | Rg7—h7 |
| 11. Rf5—f6 | Rh7—h8 |

Nu este bine 11...Rh6 din cauza 12.Ng8!

Prima parte s-a terminat. Rămîne acum ca regele negru să fie forțat să meargă spre cîmpul h1 sau a8. Numai calul poate sili regele să părăsească cîmpul h8.

- | | |
|-------------|--------|
| 12. Cc5—e4 | Rh8—h7 |
| 13. Ce4—d6 | Rh7—h8 |
| 14. Cd6—f7+ | Rh8—h7 |
| 15. Nd5—e4+ | Rh7—g8 |
| 16. Ne4—f5 | ... |

Mutarea de așteptare este necesară pentru a lua cîmpul g3.

- | | |
|------------|--------|
| 16... | Rg3—f8 |
| 17. Nf5—h7 | Rf8—e8 |
| 18. Cf7—e5 | Re3—f8 |

Varianța a doua — 18...Re3—d3 — va fi analizată mai târziu.

400



- | | |
|-------------|--------|
| 19. Ce5—d7+ | Rf8—e8 |
| 20. Rf6—e6 | Re8—d8 |
| 21. Re6—d6! | ... |

Nepermițînd regelui să plece la c7.

- | | |
|-------------|--------|
| 21... | Rd8—e8 |
| 22. Nh7—g6+ | Re8—d3 |
| 23. Cd7—c5 | Rd8—c8 |

Acum se mută nebulul pe diagonală a4—e8.

- | | |
|----------------|--------|
| 24. Ng6—d3(e8) | Rc8—d8 |
| 25. Nd3(e8)—b5 | Rd8—c3 |
| 26. Nb5—d7+ | Rc8—b8 |

La 26...Rd8 urmează 27.Ce6 mat.

- | | |
|------------|--------|
| 27. Rd6—c6 | Rb8—a7 |
| 28. Nd7—f5 | Ra7—b8 |
| 29. Rc6—b6 | Rb8—a8 |
| 30. Nf5—g4 | ... |

O mutare de așteptare.

- | | |
|-----------------|--------|
| 30... | Ra8—b8 |
| 31. Cc5—a6+ | Rb8—a8 |
| 32. Ng4—f3 mat. | |

Această manevră nu este greu de însușit de către începători. A doua variantă prezintă însă greutatea (diagrama nr. 401).

401



18...

Re8—d8!

Regele urmărește să ajungă în centru prin cîmpul c7; trebuie luate deci imediat măsuri pentru a se împiedica accesul regelui spre centru. O asemenea barieră poate fi creată de nebulul din e4 și calul din c4, dar scopul este atins mai ușor prin următoarea manevră:

- | | |
|-------------|--------|
| 19. Rf6—e6 | Rd3—c7 |
| 20. Ce5—d7! | ... |

Luînd cîmpurile negre b6 și c5.

- | | |
|-------|--------|
| 20... | Rc7—c6 |
|-------|--------|

Dacă 20...Rd8, atunci 21.Rd6 și se ajunge la varianța precedentă. Dacă 20...Rb7, atunci 21.Nd3. Rc6 22.Nc4.

- | | |
|-------------|--------|
| 21. Nh7—d3! | Rc6—c7 |
| 22. Nd3—b5 | Rc7—b7 |

Dacă 22...Rd8, atunci 23.Cf6 sau 23.Cb6 Rc7 24.Cd5+ și regele negru nu va mai pleca din dreptunghiul a7—a8—d8—d7.

- | | |
|------------|------------|
| 23. Re6—d6 | Rb7—c8 |
| 24. Cd7—f6 | Rc8—d8(b7) |
| 25. Cf6—d5 | Rd8(b7)—c8 |

Nebulul și calul au creat un baraj perfect.

- | | |
|-------------|--------|
| 26. Rd6—e7! | Rc8—b8 |
| 27. Re7—d8 | Rb8—b7 |
| 28. Rd8—d7 | Rb7—b8 |

29. Nb5—a6
30. Na6—c8
31. Cd5—b4
32. Rd7—c7
33. Nc8—b7+
34. Cb4—c6 mat

- Rb8—a7
Ra7—b8
Rb8—a7
Ra7—a8
Ra8—a7

După 18...Rd8 albul manevrează astfel: 19.Ne4 Rc7 20.Cc4 Rd7 21. Rf7 Rd8 22.Nc6 Rc7 23.Nb5 Rd8 24.Re6 Rc7 25.Re7 Rc8 26.Cb6+ Rb7 27.Cd5 etc. Sau 19.Ne4 Re8 20.Nd5! Rf8 (20...Rd8 21.Re6 Rc7 22.Cd7!) 21.Cd7+ Re8 22.Re6 Rd8 23.Rd6 ș.a.m.d.

În concluzie, dificultatea matului dat cu calul și nebunul se reduce la formarea barajului în jurul regelui negru când acesta părăsește pentru un timp linia de margine.

Teoria saului a demonstrat că matul cu un nebun și un cal se realizează în cel mult 33 de mutări, chiar în pozițiile cele mai puțin favorabile. Potrivit regulilor turneelor pentru mat se acordă 50 de mutări. Este destul de improprie să se permită regelui să ajungă în mijlocul tablei deoarece astfel s-ar putea să nu ajungă pentru mat cele 50 de mutări. Iată motivul pentru care această analiză trebuie bine studiată

- -

Să analizăm finalul de damă contra turn.

402



În diagrama nr. 402 este prezentată o poziție a cărei analiză corectă a fost făcută de Phillidor. Turnul apărării este plasat destul

de bine. De aceea albul trebuie să creeze o poziție în care negrul să fie la mutare, manevră care se realizează astfel:

1. Da5—e5+ Rb8—a8(a7)
2. De5—a1+! Ra8(a7)—b8

Nu merge 2...Ta7 din cauza 3. Dh8 mat.

3. Da1—a5! ...

Acum este rîndul negrului la mutare și turnul trebuie să părăsească cîmpul b7. Dacă el va fi mutat la e7, va urma 2.Db4(d8)+, iar dacă turnul va fi mutat la b2 sau g7, va urma 2.De5+. Cel mai bine este ca turnul să ocupe un cîmp alb.

Prima variantă:

- 3... Tb7—b3
4. Da5—e5+ Rb8—a8
5. De5—d4+ Ra7—b8
6. Dh8—g7+ Ra7—a8
7. Dg7—g8+ Tb3—b8
8. Dg8—a2 mat.

A doua variantă:

- 3... Tb7—b1
4. Da5—e5+ Rb8—a7
5. De5—d4+ Ra7—b8
6. Dd4—h8+ Rb8—a7
7. Dh8—d7+

Găsiți cum cîștigă albul dacă turnul negru se retrage pe cîmpul f7 sau la h7.

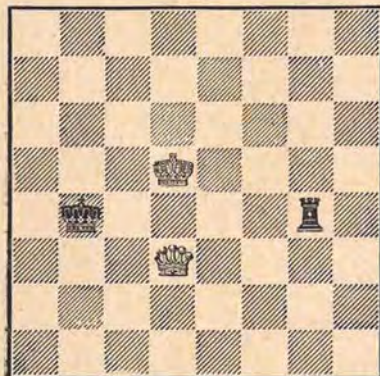
S-ar părea că în poziția din diagrama nr. 402 cîștigul se realizează în modul cel mai simplu prin 1.Da6 Tc7+ 2.Rb6, dar după 2...Tc6+! 3. R:c6 negrul este pat.

În poziția din diagrama nr. 403 regele și turnul sînt izolați, însă cîștigarea turnului printr-un atac dublu, așa cum s-a arătat în exemplul precedent nu este posibilă deodată.

1. Dd3—d2+ Rd4—a3!

La orice altceva urmează 2.Dd1+ sau 2.De2+. Acum însă șahurile

403



cu dama nu duc la nimic. Profitând de faptul că și cimpul g5 este apărat albul se apropie cu regele.

2. Rd5—c5! Tg4—g3

Cea mai bună mutare. Dacă 2... Ta4, atunci 3.Rb5.

3. Rc5—c4! Tg3—g8

Sau 3...Tg4+ 4.Rc3 Tg3+ 5.Rc2 Ra4 (Se amenința mat la a5) 6. Dd7+, Ra5 7.Dc7+.

4. Dd2—a5+ Ra3—b2

5. Da5—e5+ Rb2—c2

La 5...Ra2 urmează 6.De6! Tb8 7.Rc3+ și albul câștigă turnul după metoda indicată în exemplul precedent.

6. De5—e6! Tg8—d8

Cea mai bună mutare.

7. De6—f5+ Rc2—d1

Sau 7...Rc1 8.Dg5+ Td2 9.Rc3.

8. Rc4—c3! Rd1—e2

Se amenința cu mat la f1. Acum turnul se câștigă în trei mutări.

9. Df5—e5+ Re2—d1

10. De5—h5+ Rd1—e1

11. Dh5—h4+.

Deci, metoda de câștig constă în următoarele: se apropie regele propriu de regele advers, în timp ce dama apără regele de șahurile turnului. Izolind turnul de rege, se manevrează treptat, astfel încât acesta să fie nevoit să meargă pe ultima linie. Dificultatea în acest tip de finaluri constă în găsirea mutărilor pe care trebuie să le facă dama, mutări care asigură apropierea propriului rege.

Există câteva poziții în care turnul obține remiză

404



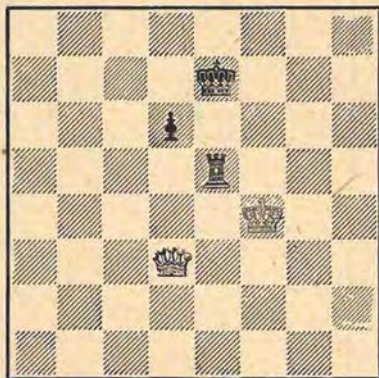
Negrul joacă 1...Th7+ 2.Rg5 (2. Rg6 Th6+! 3.R:h6 pat) 2...Tg7+ 3. Rf5 Tf7+, 4.Rg6 Tg7+ 5.Rf6 (5.Rh6 Th7+!) 5...Tg6+! și remiză. Regele alb nu poate scăpa de șahurile turnului, iar la mutarea Re5 urmează Te7.

Împotriva unui turn apărat de pion câștigul este și mai dificil, iar uneori imposibil.

Dăm mai jos o poziție în care câștigul se realizează pe căi mai complicate (Vezi diagrama nr. 405).

Planul care duce la câștig constă în apropierea regelui de pionul negru. Din această cauză, în primul rînd trebuie forțată trecerea regelui peste linia a cincea. 1.Dd3 —h7+ Re7—e6 2.Dh7—c7 Te5—c5 3.Dc7—d8 Tc5—e5 4.Dd8—e8+ Re6 —d5 5.De8—c8! Te5—e4+, (nu 5... Rd4 6.Dc6 Te6 7.Db6+ Rc4 8.Da6+ Rc5 9.Dc8+ Rd5 10.Dg8! și câștigă) 6. Rf4—f5 Te4—e5+ 7.Rf5—f6. Acum începe etapa a doua — trecerea peste coloana „e”: 7...Te5—e4 8.Dc8—b7+ Rd5—d4 9.Db7—b4+, Rd4—d5 10.Db4—d2+ Rd5—c6 11.

405



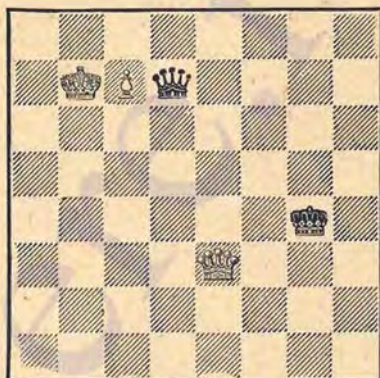
Dd2—c2+ Rc6—d5 12 Dc2—d3+,
Te4—d4 13 Dd3—b5+, Rd5—e4 14.
Rf6—e6. Ultima etapă se termină
cu luarea pionului 14...Re4—e3 (Nu
14...d5 deoarece urmează 15.De2+,
Rf4 16.De5+) 15.Re6—d7 Re3—e4
16.Db5—e2+ Re4—d5 (Sau 16...Rf4
17.Rc6) 17.De2—e6+ Rd5—c5 18.De6
—b3! d6—d5 19.Rd7—c7 Td4—e4
20.Db3—c3+, Te4—c4 21.Dc3—a5+
Rc5—d4+ 22.Rc7—d6 și câștigă.

Dacă însă toate figurile negre
vor fi mutate cu un rind mai sus,
regele nu va mai putea face ma-
nevră de învăluire din spate. Tur-
nul apărut de un pion aflat pe
linia a șaptea (la alb pe linia a
doua) obține remiză împotriva da-
mei. Împotriva turnului și pionului
marginal dama câștigă în majori-
tatea cazurilor.

Finalurile de dame ocupă un loc
important în teoria sfîrșiturilor de
partidă. La sfîrșitul jocului, regele
care a stat ascuns după lanțul de
pioni al rocadei iese în mijlocul ta-
blei și devine o figură activă. A-
tunci cînd în joc se găsesc și da-
mele, o astfel de plimbare a rege-
lui este adesea legată de riscul de
a-l supune la nenumărate șahuri.
Într-adevăr, practica de turneu ne

dovedește că în finalurile de da-
me, lupta se termină cu șah etern.
Finalurile de dame sînt dintre cele
mai grele.

406



Poziția din diagrama nr. 406 este
cîștigătoare pentru alb. Metoda de
cîștig constă în următoarele: albul
trebuie să ajungă la mutarea Rb7
—b8 în momentul în care negrul
nu are posibilitatea de a da vreun
șah pe coloana „b”, nici să lege
pionul c7 pe diagonală h2—b8. Dacă
în exemplul nostru dama albă va
fi mutată pe cîmpul c5, atunci mu-
tarea 1.Rb7—b8 va decide imediat
soarta partidei. Dacă dama neagră
se află pe cîmpul h7, dama albă
trebuie să controleze cîmpurile b1
și h2 și de aceea 1.Dg1+ și apoi
2.Rb8 asigură cîștigul.

1. De3—c5!

Dd7—f7

Nu merge 1...Dg7 sau 1...Dh7 din
cauza 2.Dc5—g1+. Dacă dama se
află la f7 trebuie să i se ia cîm-
purile f4 și b3. De aceea

2. Dc5—b4+,

Rg4—h3

3. Rb7—b8

și cu mutarea următoare albul
transformă pionul în cea de a doua
dămă.

Ciștigul rapid al albului se datorează poziției proaste a regelui negru. Să mutăm în exemplul nr. 406 regele negru pe cîmpul h1, iar dama la g7.

Resursele de apărare cresc considerabil. La 1.Rb8 negrul are două mutări de apărare 1...Db2+ și 1...Dg3.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. De3—c5 | Dg7—b2+ |
| 2. Dc5—b6 | Db2—g7 |

Desigur, nu merge 3...Dg2 4.Dc6.

- | | |
|------------|--------|
| 3. Db6—b1+ | Rh1—h2 |
| 4. Db1—c2+ | Rh2—h1 |
| 5. Rb7—b8 | Dg7—g3 |
| 6. Rb8—b7 | Dg3—g7 |

Putem trage următoarele concluzii: cînd pionul se află pe linia a șaptea, atunci, dacă există o legătură orizontală, dama trebuie lăsată pe cîmpul de aceeași culoare pe care se află și pionul. În acest caz există posibilitatea de a trece ușor la o legătură pe diagonală.

Pozițiile cu damă și pion marginal pe linia a șaptea împotriva damei au fost studiate amănunțit de teoreticianul ceh Pospisil. Pentru numeroase poziții s-a găsit un ciștig forțat. Iată o analiză a lui Pospisil (Vezi diagrama nr. 407).

407



- | | |
|------------|---------|
| 1. Rg8—h7 | Dd5—h1+ |
| 2. Rh7—g7 | Dh1—a1+ |
| 3. Rg7—g8 | Dal—a2 |
| 4. Dc6—c4! | Rc7—d6 |
| 5. Rg8—g7 | Da2—a1+ |

Sau 5...Db2+, 6.Rg6 și ciștigă.

- | | |
|------------|---------|
| 6. Rg7—h6! | Dal—h8+ |
|------------|---------|

Sau 6...Dc1+ 7.Rh7 Dc8 8.Db4+.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. Rh6—g6 | Rd6—d7 |
|-----------|--------|

Se amenință 8.De8.

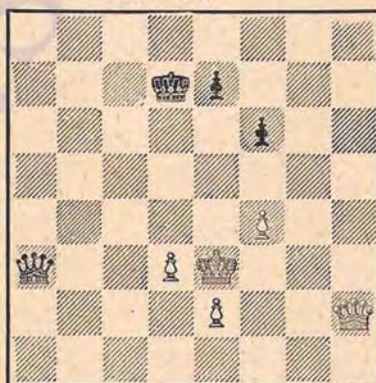
- | |
|-----------|
| 8. De4—b4 |
|-----------|

și ciștigă.

Analiza lui Pospisil este grea și pentru maștri. De altfel, ea nu este valabilă pentru toate pozițiile regelui negru. Se poate considera totuși că albul are practic mai multe șanse de a ciștiga.

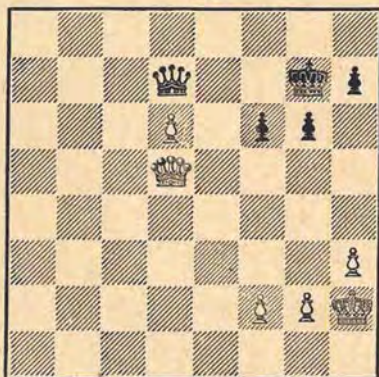
Keres a demonstrat și el posibilitatea ciștigului cînd există un pion pe coloana calului, avansat pînă la linia a șaptea, în anumite poziții ale regelui negru. În acest caz sînt mai puține posibilități practice decît atunci cînd este vorba de un pion de pe coloana nebunului. Cînd există un pion marginal, rezultatul obisnuit este remiza.

408



Poziția din diagrama nr. 403 este luată din partida Taimanov-Borisenko (Kiev, 1954). Albul are un pion în plus, dar nu are pioni liberi, iar negrul nu are pioni izolați pe care i-ar putea ataca regele alb. Timp de 27 de mutări Taimanov a căutat să obțină victoria, însă partida s-a terminat remiză.

409



În poziția din diagrama nr. 409 luată din partida Ilivitchi-Bannik (Kiev, 1954), albul are un pion liber în plus și cu toate acestea câștigul este legat de numeroase greutăți de ordin tehnic. A aduce regele lângă pionul d6 înseamnă a-l expune la numeroase șahuri. Planul corect constă în avansarea pionilor de pe flancul regelui cu scopul de a crea negrului pioni slabi și de a aduce apoi regele alb spre aceste puncte slabe. Negrul trebuie să aștepte și să nu-și slăbească pionii. El a conceput însă un plan greșit pentru câștigarea pionului d6.

- | | |
|------------|---------|
| 1... | f6—f5? |
| 2. Rh2—g3 | Rg7—f6 |
| 3. Dd5—d4+ | Rf7—e6? |
| 4. Rg3—f4! | h7—h6 |

Este evident că 4...D:d6 5.D:d6+ R:d6 6.Rg5 și apoi 7.Rh6 duce la un final de pioni fără speranțe pentru negru.

- | | |
|-------------|--------|
| 5. Dd4—e5+ | Re6—f7 |
| 6. De5—e7+! | Dd7:e7 |
| 7. d6:e7 | Rf7:e7 |
| 8. Rf4—e5! | f5—f4 |

Dacă negrul joacă 8...Rf7, atunci 9.h4 h5 (Altfel 10.h5) 10.Rd6 Rf6 11.

f4 Rf7 12.Rd7 Rf6 13.Re8 Re6 14.g3 Rd5 15.Rf7 etc.

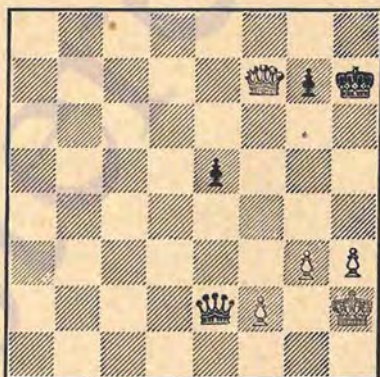
9. Re5:f4

Re7—f6

Continuarea simplă.

10.Rf4—e4 Rf6—e6 11.g2—g3 Re6—f6 12.h3—h4 Rf6—e6 13.h4—h5 g6—g5 14.g3—g4 Re6—f6 15.Re4—d5 Rf6—f7 16.f2—f3 și negrul a cedat.

410



Finalul survenit în diagrama nr. 410 este luat din partida Averbach-Suetin (Kiev, 1954). Albul a condus cu forță și precizie acest final greu.

1. g3—g4

...

Planul albului constă în avansarea regelui, fapt pentru care el îi deschide drumul. Negrul nu poate să obțină schimbul pionului e5 pentru pionul f2, deoarece după e5—e4—e3 pionul se pierde: Df7—h5+; Rh7—g8 Dh5—e8+.

- | | |
|------------|---------|
| 1... | De2—d2 |
| 2. Rh2—g3 | Dd2—c3+ |
| 3. Rg3—h4 | Dc3—d4 |
| 4. Df7—f5+ | g7—g6 |

Dacă regele negru se retrage, albul își plasează regele la h5 și înaintează cu pionul pînă la g6, creînd amenințări de mat.

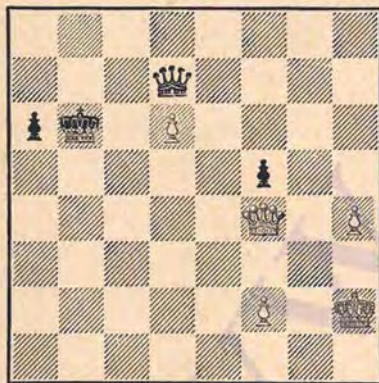
5. Df5—f7+ Rh7—h6
 6. Df7—f6 Rh6—h7
 7. Rh4—g5 Dd4—d2+
 8. f2—f4! ...

O manevră excelentă. După 8... D:f4+ 9.D:f4 e:f4 10.R:f4 finalul de pioni este câștigat de alb

8... e5:f4
 9. Df6—f7+ Rh7—h3
 10. Rg5—h6!
 și negrul a cedat.

Cînd în finalul de dame, ambele părți au pioni liberi și nu poate fi organizat și un atac de mat, ca în exemplul din diagrama nr. 410, este necesar să se înainteze cît mai rapid cu pionii liberi.

411



În diagrama nr. 411 este prezentată o poziție survenită în partida Lisițin-Holmov (Kiev, 1954). Negrul a jucat 1...Rb6—c5? (Un tempo pierdut. Nu s-a putut lua pionul d5. Corect era 1...a6—a5) 2.h4—h5 Dd7—f7 (Sau 2...a5 3.h6 a4 4.De5+ Rb6 5.De7 3.h5—h6 Rc5—c6 4.Df4—h4 Df7—h7 5.Dh4—f6! f5—f4 6.d6—d7+! și negrul a cedat.

În diagrama nr. 412 este prezentat finalul din partida Lasker-Capablanca (Moscova, 1936).

412



Negrul are un avantaj de patru (!) pioni, însă pionul liber al albului îngreuiază mult câștigul. Negrul a jucat

1... Df5—f2

Nu merge nici 1...Dc8 2.Da3 Da6 3.Dc5 (Cu amenințarea 4.Db6). Capablanca indică următoarea continuare puternică: 1...e4 2.a6 Dc5 3.Db2 c3 4.Db8+, Rh7 5.a7 De3+ 6.Rb1 Dd3+ 7.Ra2 c2 8.a8D Dc4+ 9.Db3 c1C+! și câștigă.

2. Dc3—a3? ...

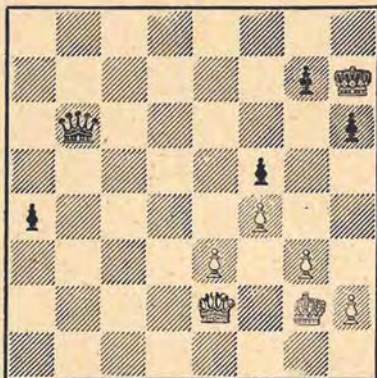
Duce repede la pierdere. Era greșit și 2.Dd2 deoarece după 2...Dc5! albul nu are un răspuns bun. Corect era 2.D:c4, de exemplu: 2...De1+ 3.Rc2 D:a5 4.Dc8+ Rh7 5.Df5+ Rg8 6.De6+ Rf8 7.Dd6+, Re8 8.De6+ Rd8 9.Dg8+, Re7 10.D:g7+ Re6 11.Dg8+ Rd6 12.Df8+ Rd5 13.D:f6 și negrul ar fi trebuit să muncească mult pentru obținerea victoriei.

2... Rh8—h7!
 3. a5—a6 c4—c3

Albul a cedat partida, deoarece după 4.D:c3 urmează 4...Df1+ 5.Rb2 D:a6 6.Dc2+, Rh8 și nu mai are posibilitatea de a da șah; la

4.a7 negrul câștigă continuând cu 4...Dd2+ și 5...c2+.

413



În poziția din diagrama nr. 413, luată din partida Flohr-Levenfiș (Moscova, 1936) forțele sînt egale, însă pionul liber al negrului îi oferă acestuia șanse serioase de victorie. Greutatea realizării unui asemenea avantaj constă în aceea că trebuie îmbinată avansarea pionului liber „a” cu apărarea pionului f5.

- | | |
|-----------|---------|
| 1. De2—d3 | Db6—a5 |
| 2. Dd3—a3 | Da5—d2+ |
| 3. Rg2—h3 | Dd2—d1 |
| 4. Da3—c5 | ... |

Dacă 4.Rg2, atunci 4...Db3 5.Dc5 Dd3 și pionul „a” va înainta cu un cîmp.

- | | |
|------------|--------|
| 4.. | Dd1—d3 |
| 5. Dc5—a5! | ... |

Albul (S. Flohr) se apără cu multă fantezie. La mutarea 5...a3 va urma 6.e4! f:e4 7.Df5+ Rg3 8. De6+ Rf8 9.f5 cu mari complicații.

- | | |
|------|---------|
| 5... | Dd3—e4! |
|------|---------|

Albul nu are mutări utile. La mutarea 6.Rh4 urmează 6...g5+ 7. Rh3 Rg6 cu amenințarea 8...g4+ și

9...De7 mat, sau 8...Rh5 și 9...g4 mat. Dama albă, care a ocupat pînă acum o poziție avantajoasă, este nevoită să plece.

- | | |
|-----------|---------|
| 6. Da5—a7 | De4—b4! |
| 7. Da7—f7 | Db6—a5 |

Manevrele damei negre duc la un rezultat concret. Albul nu poate împiedica mutarea a4—a3 și întreprinde încercarea corectă de a slăbi lanțul de pioni din fața regelui.

- | | |
|-----------|-------|
| 8. e3—e4! | f5:e4 |
|-----------|-------|

Greșit ar fi fost 8...a3 9.e4:f5 Da6 10.g3 a2 11.f6! și partida s-ar fi terminat remiză.

- | | |
|------------|---------|
| 9. Df7—e8 | Da5—f5+ |
| 10. Rh3—g2 | ... |

În această situație, negrul a comis o inexactitate, jucînd 10...Dd5? la care albul a răspuns cu 11.D:a4 și a obținut remiza. Negrul avea la dispoziție o continuare care ducea la câștig:

- | | |
|------------|--------|
| 10... | a4—a3 |
| 11. De8—a8 | e4—e3! |

Acum, sacrificiul pionului „a” ar fi fost pe deplin corect.

- | | |
|------------|---------|
| 12. Da8:a3 | Df5—e4+ |
| 13. Rg2—f1 | .. |

Altfel 13...e3—e2.

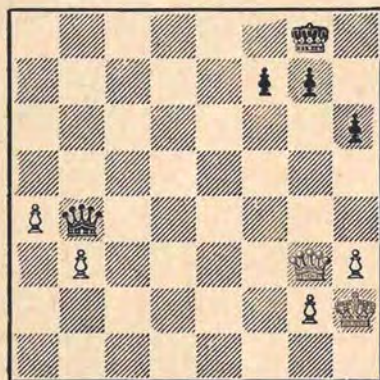
13... De4—f3+ și urmează mat în două mutări.

În diagrama nr. 414 este dată o poziție de mat din partida Tarrasch-Schlechter. Tarrasch (cu albul) are doi pioni legați, înaintarea lor prezintă greutate. Din această cauză albul a jucat:

- | | |
|------------|--------|
| 1. a4—a5 | Db4:a5 |
| 2. Dg3—b8+ | Rg8—h7 |
| 3. b3—b4 | ... |

Planul albului, care a sacrificat un pion, este clar. Ocupînd cu dama diagonală h2—g8 și apărînd

414



regele de șahuri, el are intenția să avanseze pionul pînă la b7.

- | | |
|----------|---------|
| 3... | Da5—g5 |
| 4. b4—b5 | f7—f5 |
| 5. b5—b6 | Dg5—e3! |

O mutare mai bună decît 5...f4, la care ar fi urmat 6.De8! Dg3+ 7.Rg1 și albul prevenea atît șahul cu dama la el, cît și mutarea f4—f3 la care ar fi răspuns cu 8.De4+.

După 6.b7 urmează 6.f4 cu remiza asigurată (șah etern cu dama).

- | | |
|------------|---------|
| 6. Db8—d6! | De3—b3! |
|------------|---------|

La 6...f4 ar fi urmat 7.Db4 prevenind în viitor șahul pe cîmpul e1.

- | | |
|-----------|----------|
| 7. Dd6—c6 | Db3—e3 |
| 8. Dc6—b5 | De3—f4+? |

Prin mutările 8...f4! 9.Db1+ g6! 10.b7 Dg3+ 11.Rh1 f3! negrul ar fi obținut remiza, de exemplu: 12. g:f3 D:h3+ 13.Rg1 Dg3+ 14.Rf1 D:f3+ și albul nu poate juca 15.Re1? din cauza 15...Dh1+ cu prinderea damei. Tot acest plan care duce la remiză, dar care nu a fost folosit de negru, este tipic pentru finalurile de dame.

- | | |
|------------|---------|
| 9. Rh2—g1 | Df4—d4+ |
| 10. Rg1—f1 | Dd4—d1+ |

- | | |
|------------|---------|
| 11. Rf1—f2 | Dd1—c2+ |
| 12. Rf2—g3 | f5—f4+ |
| 13. Rg3—f3 | Dc2—c3+ |
| 14. Rf3:f4 | Dc3—d2+ |
| 15. Rf4—f3 | Dd2—d1+ |
| 16. Rf3—e4 | Dd1—e1+ |
| 17. Re4—d5 | De1—d2+ |
| 18. Rd5—e6 | Dd2:g2 |
| 19. b6—b7 | Dg2—g6+ |

Desigur, nu 19...D:h3+ din cauza 20.Df5+.

- | | |
|------------|---------|
| 20. Re6—d5 | Dg6—f5+ |
| 21. Rd5—c6 | Df5—e6+ |
| 22. Rc6—c7 | De6—e7+ |
| 23. Rc7—b6 | De7—d3+ |
| 24. Rb6—a7 | Dd8—d4+ |
| 25. Ra7—a8 | Dd4—e4! |

Chiar pionul de pe penultima linie nu asigură încă victoria. Cum poate ieși regele alb din legătură?

- | | |
|------------|--------|
| 26. Db5—a5 | De4—f3 |
|------------|--------|

În asemenea cazuri dama trebuie plasată cît mai departe de regele advers.

- | | |
|-------------|--------|
| 27. Da5—b4 | Df3—d5 |
| 28. Db4—b1+ | ... |

La 28.Ra7 negrul joacă 28...Da2+ sau 28...Dd7.

- | | |
|-------|-------|
| 28... | g7—g6 |
|-------|-------|

O mare greșeală. Poziția descoperită a regelui negru creează noi posibilități albului. Trebuia jucat 28...Rg8.

- | | |
|-------------|-------|
| 29. Db1—c2! | h6—h5 |
|-------------|-------|

Acum nu se mai poate 29...Da5+ 30.Rb8 De5+ din cauza 31.Dc7+.

- | | |
|-------------|--------|
| 30. h3—h4 | Rh7—h6 |
| 31. Dc2—c7! | ... |

O idee interesantă. Regele negru nu are nici o mutare. La 31...g5 urma 32.Db6+ și apoi 33.h:g5. Rămîn mutările cu dama

- | | |
|-------|--------|
| 31... | Dd5—e4 |
|-------|--------|

După 31...Da2+, 32.Rb8 Dg8+
33.Dc8 Dg7 34.Dc1+ Rh7 35.Dc7,
albul câștigă.

32. Dc7—d7!

De4—f3

33. Dd7—e7!

Df3—c6

Singura mutare. Dacă se efectuează retragerea la d5 sau la g2, va urma 34.Dg5+ cu schimb de dame, iar la 33...Dh1 câștigă 34.Df6! împiedicînd șahul pe a1 și amenințînd cu mat la h8. Dacă 34...Rh7, atunci 35.Ra7 Dg1+ 36.Ra6! (Negrul nu poate da șah) 36...Dg3 37. Df7+ Rh6 38.Df8+ Rh7 39.b8D.

34. Ra8—a7

Dc6—a4+

35. Ra7—b6

Da4—b3+

Negrul nu poate împiedica ajungerea regelui alb la g8.

36. Rb6—c7

37. Rc7—d7

38. Rd7—d8

39. Rd8—e8

40. Re8—f8

41. Rf8—f7

42. Rf7—g8

43. De7—f7

Db3—c4+

Dc4—b5+

Db5—b2

Db2—h2

Dh2—b3+

Db8—f4+,

Df4—c4+

și negrul a cedat.

Greșeala de la mutarea a 28-a s-a dovedit a fi ireparabilă.

EXERCIȚII

1. Jucați cu un partener finalurile analizate în prezenta lecție, atît cu piesele albe, cît și cu cele negre, pînă vă însușiți procedeele de realizare a barajului în vederea rețelei de mat cu un cal și nebun, precum și pînă găsiți mutări „liniștite” pentru apropierea regelui în finalurile de damă contra turn.

2. Găsiți câștigul în următoarea poziție : Rg7, Dd3, p.f7 ; Rb4, Da7.

CAPITOLUL XIX

DIFERITE TIPURI DE COMBINAȚII. TURNUL PE PENULTIMA LINIE. ȘAH PRIN DESCOPERIRE. „MORIȘCA”. ȘAH DUBLU. PRINDEREA DAMEI

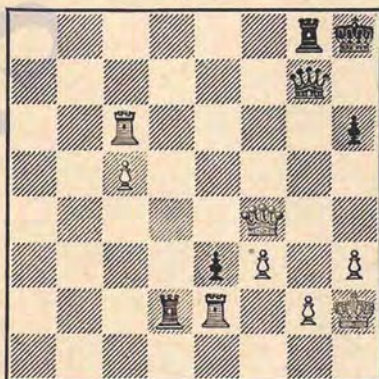
Cînd regele se află pe ultima linie, iar turnurile adversarului au ocupat penultima linie, atunci acțiunea conjugată a turnurilor duce de obicei la victorie. De exemplu, după rocada mică se amenință mat cu turnurile aflate la g7 și h7, în cazul în care cîmpul f8 este ocupat de turn sau cîmpul g7 se află sub atacul pionilor f6 sau h6. De exemplu, în poziția cu turnurile albe la d7 și e7, pionul la f6; regele negru la h8, albul dă mat în trei mutări: 1.Te7—h7+ Rh8—g8 2.Td7—g7+ Rg8—f8 3.Th7—h8 mat.

Acțiunea comună a turnurilor poate avea loc nu numai pe orizontală ci și pe coloană. Dăm finalul partidei Alapin-Alehin (Karlsbad, 1911 — diagrama nr. 415).

Negrul începe și dă mat în patru mutări. Rezolvarea propunem să o găsească cititorul.

În diagrama nr. 416 este dat finalul partidei Nimzovici-Capablanca (Petersburg, 1914). Un turn a și ocupat linia a doua. Pentru a putea pătrunde și cu al doilea turn. Capablanca a sacrificat pionul. 1...

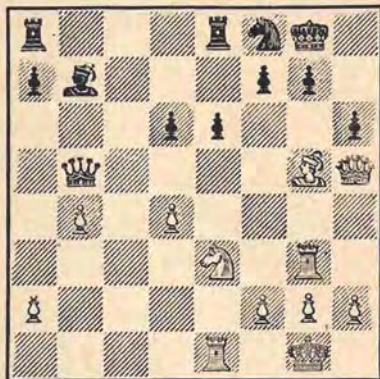
415



e6—e5 2.Nd4:e5 Td8—d2. Dacă albul își va apăra pionul f2 prin 3.Tf1, atunci va urma 3...D:e3! 4.f:e3 Tg2+, și mat în trei mutări. La 3.Df1, negrul continuă cu 3...Dd5! 4.Nd4 Df3 5.Dg2 D:g2+ 6.R:g2 T:f2+ 7.Rh3 T:h2+. Albul a jucat 3.Da6—b7 Td2:f2 4.g3—g4 Db3—e6! 5.Ne5—g3 Tf2:h2!. Dacă acum urmează 6.N:h2 atunci 6...D:g4+, 7.Rh1 Dh3

la cîştigarea de către alb a unei figuri și a doi pioni și, pînă la urmă, la cîştigarea partidei.

419



Sînt posibile nu numai șahuri prin descoperire, ci și atacuri prin descoperire asupra damei, după cum am arătat în finalul partidei P. Romanovski-I. Rabinovici (Moscova, 1935).

420



Albul a pregătit un atac de mat. Dacă în poziția din diagrama nr. 420 se înlătură nebunul e2, albul dă mat în trei mutări: 1.T:h7+

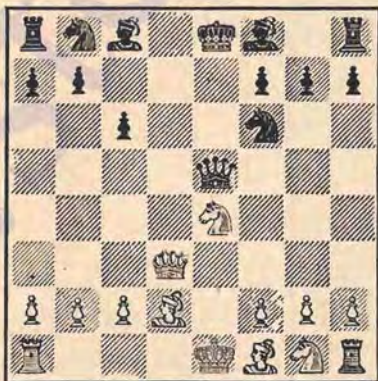
etc. Albul a jucat 1.Ne2—b5! și negrul a cedat repede.

Șahul dublu este mai periculos decît cel prin descoperire.

Reti a găsit o frumoasă combinație în partida sa cu Tartakower (Vezi diagrama nr. 421).

Calul alb este legat și negrul a intenționat să joace 1.f3 C:e4 2.f:e4 D:b2 3.Nc3 Nb4! care era în avantajul său. Pe neașteptate a urmat 1.0—0—0!. Albul lasă calul în priză. El nu poate fi luat de damă din cauza 2.Tel. Din această cauză negrul a jucat 1...Cf6:e4 avînd în vedere continuarea 2.Tel f5 3.f3 Cd7 4.f:e4 Cc5 și 5.C:e4. A urmat 2.Dd3—d8+!! Re8:d8 3.Nd2—g5+ +, și matul urmează la prima mutare.

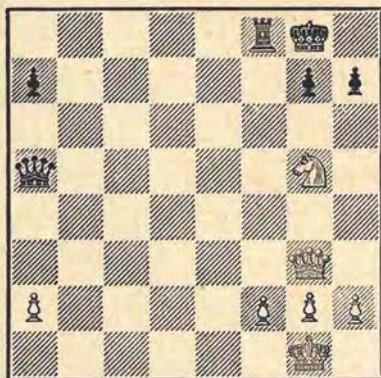
421



La baza „matului sufocat”, o combinație minunată cunoscută de cîteva secole, se găsește ideea șahului dublu. În poziția din diagrama nr. 422, albul începe combinația prin mutarea 1.Dg3—b3+.

Cea mai bună mutare de răspuns a negrului este 1...Rg8—h8; la care urmează 2.Cg5—f7+. Negrul nu poate scăpa numai cu pierderea calității, deoarece la 2...T:f7 albul nu ia turnul ci dă mat prin intermediul mutării 3.Db3+. De aceea negrul este nevoit să răspundă cu 2...Rh8—g8. Atunci urmează un șah

422



dublu 3. Cf7—h6+ +, Rg8—h8 și neașteptata lovitură de grație 4.Db3—g8+ ! Tf8:g8 5.Ch6—f7 mat.

Pionul aflat aproape de cimpul de transformare poate crea teren pentru numeroase combinații surprinzătoare. Iată cum a evoluat partida Schlechter-Perlis (Karlsbad, 1911): 1.d4 d5 2.c4 c6 (Apărarea cehă a gambitului damei) 3.Cf3 Nf5 4. Db3 Db6 5.c:d5 Db3 6.a:b3 N:b1 (Vezi diagrama nr. 423).

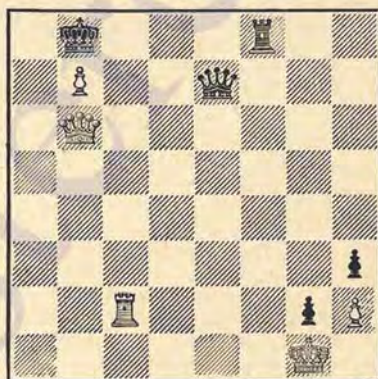
423



Ultima mutare a negrului este forțată. Dacă se continuă altfel: 6...c:d5 7.Cc3 e6, atunci albul prin

8.Cb5 câștigă cel puțin un pion. 7.d:c6!! Pare să fie o greșeală. Prin mutarea 7...Ne4 negrul apără pionul b7 și rămâne cu o figură în plus. Dar tocmai acum apare forța pionului liber. 8.T:a7! T:a7 9.c7 și pionul se transformă. Perlis a întrevăzut combinația și a jucat 7...C:c6, însă din cauza pierderii pionului nu a mai putut evita înfrângerea.

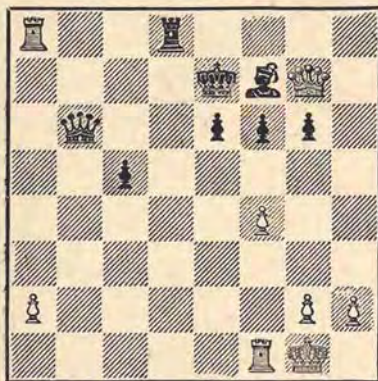
424



În poziția lui Lasker (diagrama nr. 424) situația albului nu este de invidiat. O combinație cu sacrificii schimbă dintr-odată situația: 1.Tc2—c8+, Tf8:c8 2.Db6—a7+ ! Rb8:a7 (Sau 2...Rc7) 3.b8D+ și două dame duc la mat în câteva mutări) 3.b7: c3C+ ! Ra7—b7 4.Cc8:e7 Rb7—c7 5. Ce7—g6 și albul câștigă.

Diagrama nr. 425 prezintă o poziție survenită în partida Pillsbury-Cigorin (Petersburg, 1895). Ea a continuat cu 1.Ta8:d8 c5—c4+! 2. Rg1—h1 Db6:d8 3.Tf1—b1. Albul are calitatea și amenință cu 4. Tb7+. 3...c4—c3!! O combinație excelentă a lui Cigorin. După 4.Tb7+ Rd6 5.D:f7 c2 albul nu poate reține pionul și nu are nici un sah folositor. 4.f4—f5 c3—c2 5.Tb1—g1 Dd8—d1 6.f5:g6 (Nu ajută la nimic 6.Dh6 g5!) 6...Dd1:g1+ 7.Rh1:g1 c2

425



—c1D+ 8.Rg1—f2 Dc1—c2+, 9.Rf2—e3 Dc2:g6 și negrul a câștigat.

Am mai spus că introducerea prematură în joc a damei o expune adesea la pericol. De exemplu, în „apărarea cehă” a gambitului damei, după 1.d4 d5 2.e4 c6 3.Cf3 Cf6 4.c:d5 c:d5 5.Cc3 Cc6 6.Nf4 e6 7.e3 Db6 albul joacă 8.a3! Luarea hazardată a pionului b2 va duce după 8...D:b2 9.Ca4 la pierderea partidei.

Cu toate acestea, chiar în practica unor mari maeștri și a unor maeștri renumiți, se întâmplă cazuri de scoatere timpurie a damei în joc.

Partida Botvinnik — Spielmann (Moscova, 1935) a decurs în felul următor: 1.e2—e4 c7—c6 2.c2—c4 d7—d5 3.e4:d5 c6:d5 4.d2—d4 Cg8—f6 5.Cb1—c3 Cb8—c6 6.Nc1—g5 Dd8—b6? 7.c4:d5 (diagrama nr. 426).

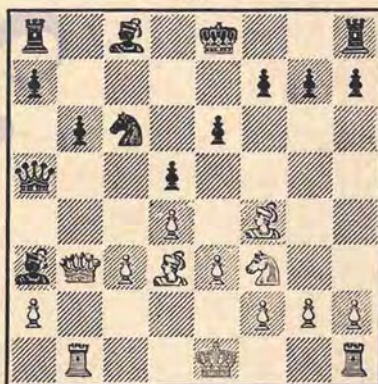
A survenit o poziție foarte tăioasă. A urmat 7...Db6:b2 8.Ta1—c1! Cc6—b4 9.Cc3—a4 Db2:a2 10.Nf1—c4 Nc8—g4 11.Cg1—f3 Ng4:f3 12.g2:f3 Da2—a3 13.Tc1—c3 și dama a fost prinsă. Negrul a cedat deoarece nu avea nici un rost să continue cu 13...Cd3+ 14.D:d3 Dd6 15.Nb5+ etc. Spielmann n-a ținut seama de combinația albului începută cu mutarea 8.Tc1!. El avea

426



în vedere numai continuarea 8.Ca4 Db4+ 9.Nd2 D:d4 10.d:c Ce4 11.Ne3 Db4+ 12.Re2 b6! și negrul avea un atac puternic.

427



În meciul prin radio dintre U.R.S.S. și S.U.A. (1945) partida Botvinnik — Denker a ajuns după 12 mutări la poziția din diagrama nr. 427. Ultima mutare a negrului, b7—b6, a tăiat retragerea damei, lucru de care Botvinnik a profitat imediat. El a făcut următoarea combinație: 1.e3—e4! d5:e4 2.Nd3—b5 Nc8—d7 3.Cf3—d2! a7—a6 (Se

amenința 4.Cc4) 4.Nb5:c6 Nd7:c6 5.Cd2—c4 Da5—f5 6.Nf4—d6! Numai această ultimă lovitură de încheiere demonstrează corectitudinea combinației. 6.D:a3 D:f4 7.Cd6+ Rd7 nu era periculos pentru negru. Acum pierderea unei figuri este inevitabilă și Denker a cedat în curînd partida.

Exemplul din partida Botvinnik — Denker ne arată că în luptă „fierul trebuie bătut cît e cald”. Mutarea de dezvoltare șablon 1. 0—0? ducea după 1...Na6! la o echilibrare deplină a jocului.

Studiind cu atenție procesul luptei într-o partidă de șah, se poate stabili rolul deosebit al diferitelor figuri. Unele dintre ele stau departe de lupta care se desfășoară, altele îndeplinesc o anumită funcție care, de altfel, se poate schimba cu fiecare mutare. De cea mai multe ori, aceste funcții se exprimă prin atacarea sau apărarea altor piese, prin acoperirea unei linii, a unei coloane sau a unui punct important.

423

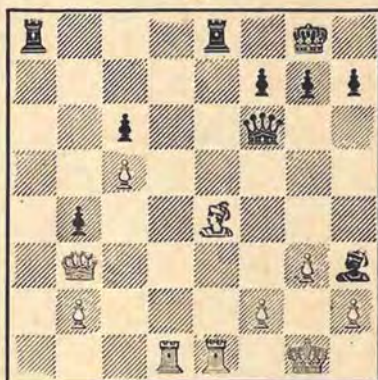


În diagrama nr. 428 regele îndeplinește funcția de apărător al calului din f8. Albul are posibilitatea să împiedice regele de a-și îndeplini această îndatorire, executînd

o combinație bazată pe ideia îndeptării acestuia: 1.h5—h6+ Rg7—g8 2.Tf2:f8+! Ta8:f8 3.h6—h7+ Rg8—g7 4.Tf1:f8 Rg7:f8 5.h7—h8D+.

În exemplul din diagrama nr. 272, după mutarea a patra, turnul negru din a3 apăra amenințarea e7—e8D și, în același timp, ocupa coloana „a” pentru atacul din flanc început cu mutarea Ta8—a7+. Mutarea 5.Tf1—a1! a luat turnului a8 posibilitatea de a îndeplini ambele funcții. În exemplul din diagrama nr. 391, dama albă apăra de mat pe ultima linie și acoperea turnul c3. Mutarea 1...Db2! a sustras dama de la una din aceste funcții și astfel s-a decis rezultatul luptei. În varianta „Partide italiene” 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 d6 5.d4 Nb6? ultima mutare a negrului este greșită. După 6.d:e5 C:e5 7.C:e5 d:e5 se deschide coloana „d” și regele, care pînă acum apăra numai pionul f7, are și sarcina de a apăra dama. Din această cauză a devenit posibil sacrificiul 7.N:f7+, bazat pe ideia „suprîncălcării” în apărare.

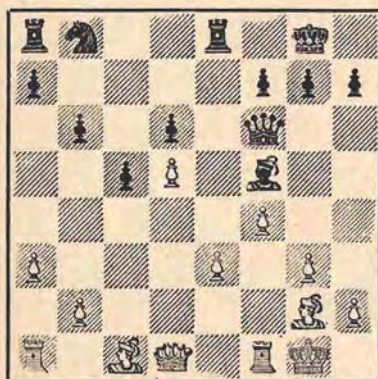
429



Poziția din diagrama nr. 429 a survenit în partida Korcinoi — Levenfiș, (Minsk, 1953). Albul a

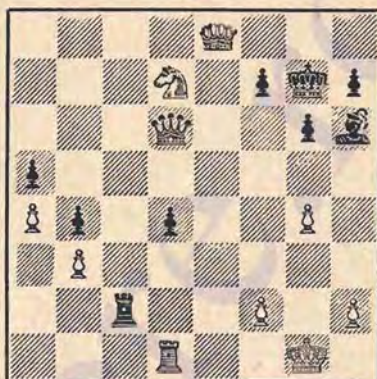
jucat 1.Td1—d6? considerind că ultima linie este suficient de bine apărată. Negrul a răspuns printr-o combinație cu două sacrificii de abateri a pieselor albe de pe prima linie: 1...Te8:e4 2.Tel:e4 Df6:d6! 3.Db3:b4 Dd6:c5! 4.Db4—e1 g7—g6 și albul a cedat.

430



Poziția din diagrama nr. 430 este luată din partida Bondarevski — Taimanov (Leningrad, 1949). Negrul amenință Ne4 cu intenția de a bloca pionul e3 și de a întârzia dezvoltarea nebunului c1. Aparent, s-ar impune mutarea 1.Da4, însă negrul va răspunde cu 1...De7! și în cazul ca urmează 2.e4 N:e4 3.Tel, atunci 3...f5. Bondarevski găsește o combinație profundă, bazată pe ideea abaterii pieselor apărătoare: 1. e3—e4! Nf5:e4 2.Tf1—e1 Df6—g6! pentru ca la atacul dublu 3.Da4 să răspundă cu 3...f5!. Dama neagră are o funcție dublă: aceea de a apăra nebunul și de a pregăti apărarea turnului e8; din această cauză este necesară îndepărtarea damei de pe cîmpul g6. 3.f4—f5! Dg6: f5 4.Dd1—a4 b6—b5! și negrul cantă să abată dama de la atacul dublu. 6.Tel:e4! și albul a câștigat o figură și partida.

431

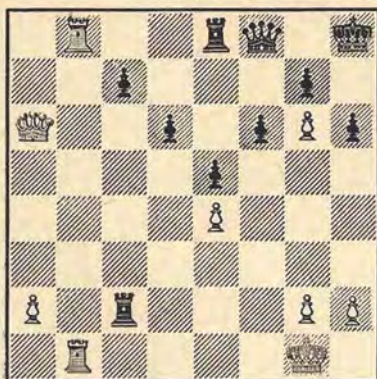


Poziția din diagrama nr. 431 a survenit în partida Tarrasch — Alehin (Karlsbad, 1923). Albul a jucat 1.Tf1—d1. Dama neagră indeolinesce două funcții: apără amenințarea de mat la f8 și apără pionul d4. Albul amenință ca prin mutarea 2.T:d4 să sustragă dama de la una din funcțiile ei. Alehin răspunde cu o altă combinație, bazată pe motivul legării și transformării pionului. 1...Nh6—e3! La prima vedere, această mutare este greșită din cauza 2.D:e3, însă urmează 2...d:e3 3.T:d6 e2 și pionul se transformă. 2.Td1—f1 Ne3—g5 și negrul, păstrîndu-și pionul, a câștigat în final.

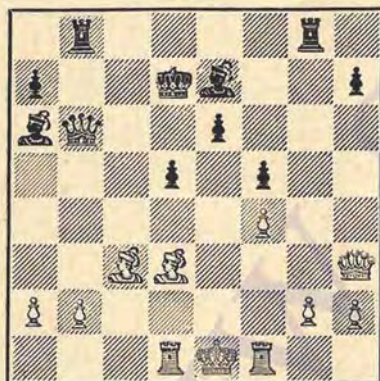
Sezizarea funcțiilor duble în dispozitivul de apărare advers și folosirea lor presupun multă atenție, după cum ne arată următorul exemplu din diagrama nr. 432, luat din partida Capablanca — Thomas (Hastings, 1929).

În partida s-a jucat 1.Da6—a8? și Thomas s-a speriat și a cedat partida, cu toate că mutarea 1...Tc2:a2! îndepărta orice pericol. De altfel, albul câștiga forțat dacă juca 1.Tb8:e8 Df8:e8 2.Da6—a4!!. Atac dublu hotărîtor, după care se

432



433



pierde turnul. Pe negru nu-l ajută 2...Tc1+ din cauza 3.Rf2!.

Poziția din diagrama nr. 433, este luată din partida Reggio — Mises. Negrul mută primul. Dacă dama ar putea fi îndepărtată de la h3, negrul ar putea da mat în două mutări cu 1...De3+. Dar cum să îndepărtezi dama de la e3? Aparent decide imediat mutarea 1...Nh4+ deoarece 2.D:h4 și 2.g3 duc la mat. Dar alb răspunde 2.Re2! și toată combinația de mat la e3 dispăre. Dacă însăși dama albă s-ar afla la g3, atunci atacul dublu 1...Nh4

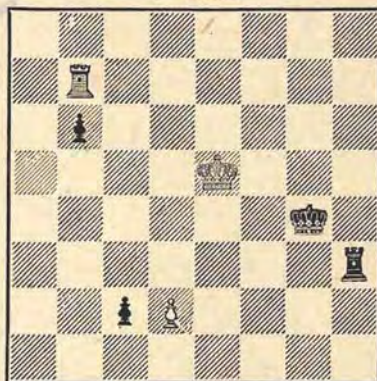
ar putea îndeplini sarcina îndepărtării ei. În felul acesta se poate ajunge la următoarea combinație bazată tot pe ideea abaterii piesei apărătoare: 1.Tg8—g3!! 2.Dh3:g3 Ne7—h4!

În încheiere, să analizăm combinații de pat.

În diagrama nr. 434 este prezentat un studiu al lui Lazard (1916). Cum poate reține albul pionul c2? Nu ajută nici 1.Tc7 din cauza 1...Th5+ și 2...Tc5, nici 1.Tg7+ Rf3 2.Tg1 Re2. Pe alb îl salvează manevrele de obținere a patului: 1.Tb7—g7+, Rg4—f3 (1...Rh4 2.Tg1 Th2 3. Tc1 T:d2 4.Re4 b5 5.Re3 Th2 6. Rd3 duce la remiză) 2.Tg7—c7 Th3—h5+, 3.Re5—d4 Th5—c5 4.Tc7:c5 b6:c5+ 5.Rd4—d3! c2—c1C+. Transformarea pionului în damă sau turn duce la pat. 6.Rd3—c4 sau 5...c2—c1N 6.Rd3—c4 Nc1—a3 7.d2—d4 și remiză.

434

F. Lazard

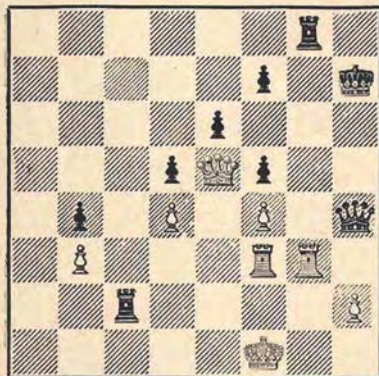


Remiză

Poziția din diagrama nr. 435 este luată din partida Taimanov-Gheller (Al XIX-lea campionat al U.R.S.S.). Negrul a jucat 1...Tc2:h2? (Corect era 1...Tg4! 2.Th3 Tc1+ 3.Re2 Te1+) 2.De5—e3 Tg8—a8 3.Tg3—

g7+ Rh7—h6! și albul a cedat. Dar după cum a demonstrat K. Korabelnikov, albul putea să obțină remiza jucând 2.Tg3:g8! Rh7:g8 3.Tf3

435



—g3+! Dh4:g3 4.De5—b8+! Rg8—h7 5.Dg8—h8+ Rh7:h8 pat

EXERCIȚII

1. Se dă următoarea poziție : Rg1, Df2, Ta1, b1, Nd2, Cc5, pp.b2, f3 g2, h2; Rb8, Dg6, Tc8, g8, Ng7, Cb6, pp.a7, b7, c7. Determinați funcțiile figurilor albe și negre și găsiți câștigul pentru partea care este la mutare.

2. Într-o partidă din meciul Alehin—Bogoliubov (1934) a survenit următoarea poziție : Rh2, Td1, f1, Cf5, g7, pp.a4, b2, c2, e5, g3; Rc8, Td7, g8, Nd5, Ce4, pp.a6, b6, c6. h6. Mută albul. Găsiți combinația câștigătoare care are la bază ideea transformării pionului.

3. Într-o partidă din meciul Alehin—Euwe, după 12 mutări s-a creat următoarea poziție : Re1, Dh7, Ta1, h1, Cc3, c2, Nc1, pp.a2, b2, c2, d4, f2, g2; Re8, Df6, Ta8, g6, Nb4, c8, Cc6, pp.a7, b7, c5, d5, e6, e4. Mută albul. Găsiți combinația câștigătoare a albului, bazată pe ideile „supraîncărcării” în apărare și a atacului dublu.

4. În partida Bronstein—Boleslavski (1958) a survenit următoarea poziție : Rg1, Dd2, Ta1, f1, Cc3, d4, Nc3, f7, pp.a2, b2, f3, g2, h2; Rf8, Dd8, Ta8, e8, Cf6, Ne8, g7, pp.a7, b7, g6, h7. Mută negrul. El putea începe o combinație atrăgătoare cu atac dublu : 1...Te8:e3 2.Dd2:e3 Cf6—g4 3.f3:g4 Ng7:d4. De ce nu este corectă această combinație ?

CAPITOLUL XX

SACRIFICIUL DE DAMĂ

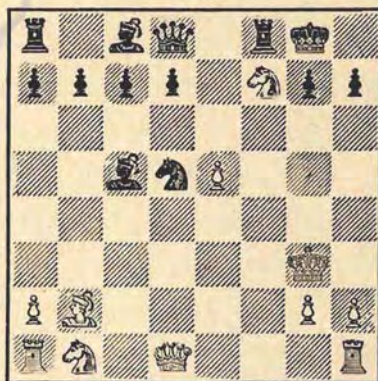
În rîndul combinațiilor bazate pe sacrificiu, un loc aparte îl ocupă combinațiile cu sacrificiul de damă. Ele se întîlnesc rar și fac o puternică impresie atît asupra partenerului cît și asupra spectatorilor. Gîndirea triumfă asupra materiei brute. Ne referim la sacrificiile în care în schimbul damei, se obține o compensație insuficientă. Dacă unul din adversari a dat dama dar a primit în schimb trei figuri ușoare, atunci nu mai este vorba de sacrificiul damei, ci de un schimb avantajos pentru partea care a pierdut dama.

Sacrificiul damei este cu atît mai frumos cu cît se primește mai puțin material în schimb. În capitolul de față sînt culese exemple cu sacrificii de damă atît din moștenirea clasică, cît și din practica contemporană.

Partida Hoffman-Petrov, jucată la Varșovia în 1844, a evoluat astfel: 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 Cf6—e4 7. Nc4—d5 Ce4:f2 8.Re1:f2 d4:c3+ 9. Rf2—g3 c3:b2 10.Nc1:b2. În schimbul unei figuri negru a luat trei pioni, ceea ce este un schimb puțin avantajos. 10...Cc6—e7 11.Cf3—g5 ? Era corect 11.Dc2. Atrăgătoarea

combinație a albului se respinge prin contraatacul mascat al lui Petrov 11...Ce7:d5 12.Cg5:f7 0—0! (diagrama nr. 436). Albul conta numai pe 12...R:f7 13.D:d5+ Re8 14.D:c5 Dg5+ 15.Rf2 Tf8+ 16.Rg1.

436



Albul este nevoit să accepte sacrificiul damei. La 13. D:d5 urmează 13...T:f7 14.D:c5 Dg5+, și mat în trei mutări.

13.Cf7:d8 Nc5—f2+ 14.Rg3—h3 d7—d6+ 15.e5—e6 Cd5—f4+ 16.Rh3—g4 Cg5:e6 17.g2—g3 Ce6—d4+ 18. Cd8—e6 Nc8:e6+, 19.Rg4—h4 Cd4—

f5+ 20.Rh4—h3 Cf5—e3+ 21.Rh3—h4 Ce3—g2+ 22.Rh4—h5 g7—g6+ 23.Rh5—g5 Nf2—e3 mat.

În loc de 17...Cd4+, era posibil 17...C:d3+ 18.Rh4 Tf4+ 19.Rg5 Ce6+ 20.Rh5 g6+ 21.Rh6 Th4+ 22.g:h4 Ne3 mat. În unele reviste străine este arătat și un alt final: 17.C:e6 N:e6+ 18.Rg5 Tf5+ 19.Rg4 h5+, 20.Rh3 Tf3 mat.

Cunoscutul maestru Kieseritzky susținea că Petrov a trebuit să analizeze aproximativ 50 de variante înainte de a se hotărî să sacrifice dama. Rămîne ca cititorul să analizeze singur celelalte variante neindicate.

437



Poziția din diagrama nr. 437 a survenit în partida Paulsen-Morphy, jucată în primul turneu panamerican, în 1857. Morphy a încheiat-o în felul următor:

- | | |
|-----------|---------|
| 1... | Dd3:f3! |
| 2. g2:f3 | Te6—g6+ |
| 3. Rg1—h1 | Nd7—h3 |

Amenință mat în două mutări: 4...Ng2+ 5.Rg1 Nf3 mat. La mutarea 4.Tg1 urmează 4...Ng2+ 5.T:g2 Te1+ 6.Tg1 T:g1 mat. Dacă 4.Dd3, pentru a da dama în schimbul turnului g6, atunci 4...f5 5.Dc4+ Rf8! 6.Td1 Ng2+ 7.Rg1 N:f3+ 8.Rf1 Ng2+

9.Rg1 N:d5+ 10.Rf1 N:c4. Un exemplu de „morișcă”, pe care cititorul a cunoscut-o în capitolul precedent.

- | | |
|-----------|---------|
| 4. Tf1—d1 | Nh3—g2+ |
| 5. Rh1—g1 | Ng2:f3+ |
| 6. Rg1—f1 | Nf3—g2+ |

La mat duce și 6...Tg2 (Cu amenințarea 7...T:h2) 7.Dd3 T:f2+ 8.Rg1 Tg2+ 9.Rh1 Tg1 mat.

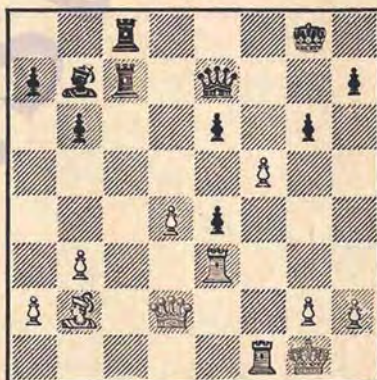
- | | |
|-----------|---------|
| 7. Rf1—g1 | Ng2—h3+ |
|-----------|---------|

Mai frumos era 7...Ne4+ 8.Rf1 Nf5 cu mat inevitabil

- | | |
|------------|---------|
| 8. Rg1—h1 | Nb6:f2 |
| 9. Da6—f1 | Nh3:f1 |
| 10. Td1:f1 | Te8—e2 |
| 11. Ta2—a1 | Tg6—h6 |
| 12. d2—d4 | Nf2—e3! |

albul a cedat partida

438



În diagrama nr. 438 este dată o poziție din partida Zuckertort-Blackburne, jucată în anul 1883. Pe atunci Zuckertort era rivalul principal al campionului lumii, Steinitz, iar Blackburne era campionul Angliei.

Ambii adversari urmăreau să ajungă la una și aceeași poziție, pe care Blackburne o considera avantajasă lui. Calculul lui Zuckertort

s-a dovedit însă a fi mult mai profund, fiind legat de un foarte spectaculos sacrificiu de damă.

1. f5:g6! Tc7—c2
2. g6:h7+ Rg8—h8!

Se înțelege că nu 2...R:h7 3.Th3+ Rg8 4.Dh6 și albul nu numai că nu a pierdut figura, dar îl pune pe negru într-o situație disperată. De asemenea este greșit 2...D:h7 3.Tg3+, Rh8 4.Dg5 cu amenințarea 5.Df6+. Regele negru se ascunde de șahuri după pionul alb.

3. d4—d5+ e6—e5

Negrul a calculat toate aceste mutări, având în vedere continuarea 4.d6 Dg7! cu câștig.

4. Dd2—b4!! ...

O surpriză neașteptată. Dama albă nu poate fi luată. Ca răspuns la luarea damei, urmează mat în șapte mutări: 4...D:b4 5.N:e5+ R:h7 6.Th3+, Rg6 7.Tf6+ Rg5 8.Tg3+ Rh5 9.Tf5+, Rh6 10.Nf4+ Rh7 11.Th5 mat sau 7...Rg7 8.Tg3+ Rh7 9.Tf7+ Rh6 10.Nf4+ Rh5 11.Th7 mat.

- 4... Tc8—c5

Nu mergea 4...Dg7 din cauza 5.Tg3.

5. Tf1—f8+! ...

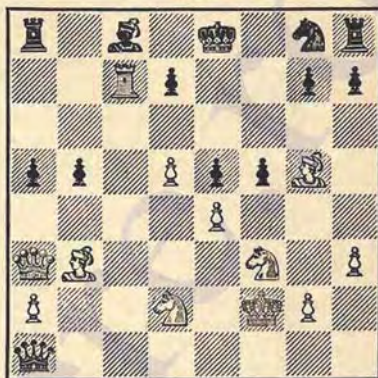
Dezvoltarea aceleiași idei de sacrificiu. Dama trebuie să păzească pionul e5 și nu poate lua turnul.

- 5... Rh8:h7
6. Db4:e4+ Rh7—g7
7. Nb2:e5+ Rg7:f8
8. Ne5—g7+! De7:g7
9. De4—e8 mat.

Următoarea poziție (diagrama nr. 439) a survenit în partida prin corespondență Cigorin-Markov, jucată în 1890. Ea a continuat astfel:

- 1... b5—b4
2. Da3:a5! Ta8:a5
3. Tc7:c8+, Re8—f7

439

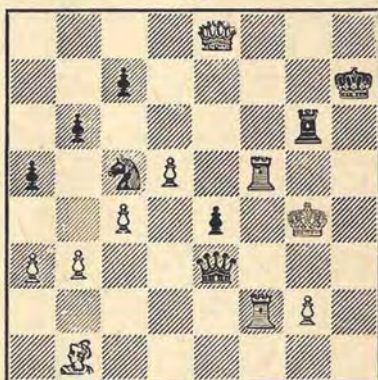


4. d5—d6+ Ta5—d5
5. Nb3:d5+ Rf7—g6

S-ar părea că regele negru va reuși să evite pericolul, însă Cigorin a calculat cu precizie pînă la sfîrșit.

6. e4:f5+! Rg6:f5
7. Tc8—f8+! Cg8—f6
8. g2—g4+ Rf5—g6
9. Nd5—f7 mat.

440



Poziția din diagrama nr. 440 a survenit în partida Duras-Teichmann, jucată în 1906 la turneul de

la Ostende. Duras a terminat frumos partida, printr-un sacrificiu de damă, departe calculat.

- | | |
|------------|--------|
| 1. De8:g6+ | Rh7:g6 |
| 2. Tf5-f6+ | Rg6-g7 |
| 3. Tf6-f7+ | Rg7-g8 |
| 4. Tf7-f8+ | Rg8-g7 |
| 5. Tf2-f7+ | Rg7-g6 |
| 6. Tf7-f6+ | Rg6-g7 |
| 7. Tf8-f7+ | Rg7-g8 |

Sahurile date de turnuri au pregătit pătrunderea decisivă a regelui alb. Dacă albul ar fi jucat 4. Rh5, atunci ar fi urmat 4...Dd6+,

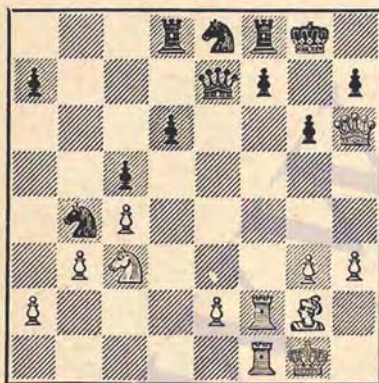
8. Rg4-h5!

Amenință 9. Tf8+ Rg7 10. T6f7 mat.

- 8... De3-e2+
9. g2-g4

Negrul a cedat.

441



În partida Levenfiș-Gothlif, care s-a jucat la Leningrad în 1924, a survenit poziția din diagrama nr. 441. Ultima mutare a negrului a fost Dc7-e7. Negrul caută să aducă dama prin e5 la g7 și astfel să scape de atacul ce se apropie. A urmat:

1. Cc3-d5! De7-e5

Dacă 1...C:d5, atunci 2.N:d5 și nu există apărare satisfăcătoare împotriva 3.T:f7. După mutarea din partidă urmează o combinație bazată pe sacrificiu de damă, de mult pregătit.

- | | |
|------------|--------|
| 2. Dh6:f8+ | Rg8:f8 |
| 3. Tf2:f7+ | Rf8-g8 |
| 4. Cd5-e7+ | Rg8-h8 |
| 5. Tf7-f8+ | Rh3-g7 |
| 6. Tf1-f7+ | Rg7-h6 |
| 7. Ce7-g8+ | Rh6-g5 |

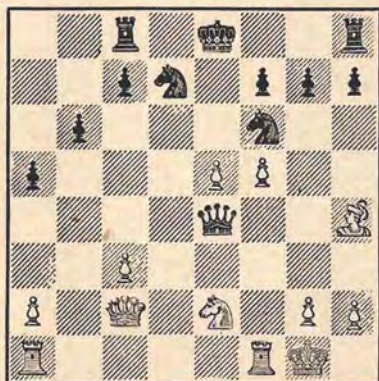
Acum, ca și în partida precedentă, este necesar să se facă o mutare pregătitoare cu regele.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Rg1-h2! | De5:e2 |
| 9. h3-h4+ | Rg5-g4 |
| 10. Tf7-f4+ | Rg4-h5 |
| 11. Rh2-h3 | g6-g5 |
| 12. g3-g4+ | |

și negrul a cedat.

Un neașteptat și deosebit de elegant sacrificiu de damă a realizat marele maestru Lilienthal în partida cu Capablanca (Hastings, 1934). Ultima mutare a negrului a fost 1...De4. Negrul spera să oblige pe alb la schimbul de dame, însă a urmat:

442



1. e5:f6!! De4:c2

Negrul ar fi pierdut și după 1...
D:h4 2.f:g7 Tg8 3.f6 C:f6 4.Df5.

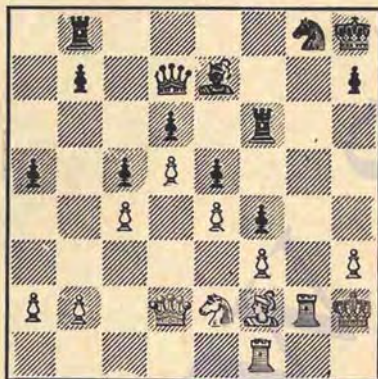
2. f6:g7 Th8—g8
3. Ce2—d4! ...

Pe neașteptate regele negru se află într-o plasă de mat. La 3... D:c3 urmează 4.Tae1+ Ce5 5.T:e5+ Rd7 6.Td5+ Re8 7.Te1+, Negrul este obligat să cedeze dama.

3... Dc2—e4
4. Ta1—e1 Cd7—c5
5. Te1:e4+ Cc5:e4
6. Tf1—e1 Tg8:g7
7. Te1:e4+

și negrul cedează.

443



În diagrama nr. 443 este dată poziția din partida Averbach-Kotov, jucată la Zürich în 1953. În această întâlnire a marilor maeștri sovietici, lupta avea un profund caracter pozițional. Mutarea precedentă a albului (Cc3—e2) nu prea precisă, a creat posibilitatea unei lovituri tactice și Kotov a sacrificat cu curaj dama. Este interesant de remarcat că din lipsă de timp Kotov nu a putut calcula toate variantele, însă instinctul poziției i-a „sopțit” că regele alb atras în adâncul lagărului inamic nu va putea scăpa de mat.

1... Dd7:h3+!!
2. Rh2:h3

Forțat. Continuarea 2.Rg1 Th6 3.Ne1 Dh1+ 4.Rf2 Nh4+ ducea la pierdere rapidă.

2... Tf6—h6+
3. Rh3—g4 Cg3—f6+
4. Rg4—f5 Cf6—d7

Negrul scapă ocazia să termine partida cu noi și frumoase sacrificii: 4...Cf6—g4!! (Se amenința 5... Tf8+ 6.R:g4 Tg8+ 7.Rf5 Tf6 mat) 5.Ce2:f4 Tb8—g8! 6.Cf4—h5 Th6—g6! 7.Dd2—g5 Ne7:g5 8.Rf5:g4 Ng5—f4+ 9.Rg4—h3 Tg6:g2 etc.

5. Tg2—g5! Tb8—f8+
6. Rf5—g4 Cd7—f6+
7. Rg4—f5 Cf6—g8+
8. Rf5—g4 Cg8—f6+
9. Rg4—f5 Cf6:d5+
10. Rf5—g4 Cd5—f6+
11. Rg4—f5 Cf6—g8+
12. Rf5—g4 Cg8—f6+

Ultimele mutări ale negrului au fost făcute pentru a câștiga timp. Aici partida s-a întrerupt. La o analiză amănunțită s-a văzut că albul nu se poate salva, cu toate că are forte mai mari

13. Rg4—f5 Cf6—g8+
14. Rf5—g4 Ne7:g5
15. Rg4:g5 Tf8—f7!

Amenințată 16...Tg7+ 17.Rf5 Tf6 mat.

16. Nf2—h4 Th6—g6+
17. Rg5—h5 Tf7—g7
18. Nh4—g5 Tg6:g5+
19. Rh5—h4 Cg8—f6
20. Ce2—g3 Tg5:g3

Pentru a evita matul, albul dă toată „averea”. Ca și înainte, se amenință 21...Tg6 și 22...Th6 mat.

21. Dd2:d6 Tg3—g6
22. Dd6—b8+ ...

Sau 22.Df8+ Cg8, apoi 23...Th6+.

22... Tg7—g8
și albul a cedat.

444



Poziția din diagrama nr. 444 a survenit în partida Alatorzev-Boleslavski, jucată în cadrul celui de al XVIII-lea campionat al U.R.S.S. Superioritatea poziției negrului este evidentă. La retragerea turnului, negrul a pregătit o combinație decisivă: 1.Tfd1 T:f2 2.R:f2 De3+ 3.Re1 Dg1+ 4.Rd2 T:e2+ 5.R:e2 D:h2+. Astfel, mutarea din partidă este forțată.

1. f2—f4

...

Albul are în vedere continuarea 1...Dc5+ 2.Tf2 Te7 3.Nf1, cu eliberarea sa treptată. Apreciind situația în favoarea lui, negrul sacrifică dama pentru un turn și un nebun. Schimbul, în general, este puțin avantajos, însă în cazul de față turnul negru pune stăpânire pe linia a doua și regele alb nimerește sub focul concentrat al turnurilor și nebulului.

1...

Nh3:f1!!

2. f4:g5

Te8:e2

3. Db2—c3

Nf1—g2!

Dacă acum 4.Te1, atunci 4...T:e1+ 5.D:e1 Tf1+ 6.D:f1 N:f1 7.R:f1 Rf7 și finalul de pioni este câștigat de negru. El creează pe flancul damei un pion liber, în timp ce (din

cauza dublării pionilor pe coloana „g”) albul nu poate să facă același lucru.

4. Dc3—d3

Ng2—f3

5. Tal—f1

Te2—g2+

6. Rg1—h1

Nf3—c6!

7. Tf1:f8+

Rg8:f8

Amenință mat sau câștigul damei.

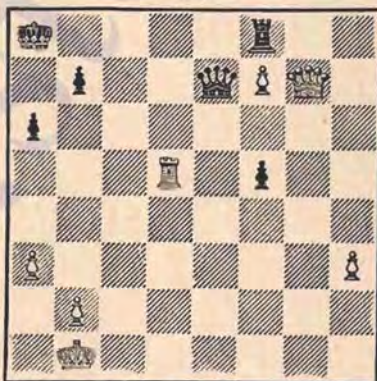
8. Dd3—f1+

Tg2—f2+

și albul a cedat.

La mutarea a treia era mai tare 3.Dd4. În acest caz negrul ar fi continuat cu 3...Nh3 4.Dh4 Ng2. 5. Tel T:a2 (Mai puternic decît 5...T:el+ 6.R:g2) 6.Dg4 Nf3 7.De6+ Tf7 8.Dh3 Nc6 9.b4 Tf5 10.b5 Tg2+ 11.D:g2 N:g2 12.R:g2 T:g5 ș.a.m.d.

445



În partida Dubinin-Aronin, care s-a jucat la cel de-al XV-lea campionat al U.R.S.S. a survenit poziția din diagrama nr. 445. Spre deosebire de exemplele anterioare, combinația albului nu este legată de complicații tactice. Ea urmărește trecerea într-un final câștigător.

1. Dg7:f8+!

De7:f8

2. Td5:f5

...

Este clar că dama neagră este sortită inactivității, iar pionul h3

înaintează spre câmpul de transformare. După transformarea pionului și îndepărtarea damei negre, va urma f7—f8D. Împotriva acestei manevre negrul nu are apărare.

2...	Ra8—b8
3. h3—h4	b7—b5
4. h4—h5	Rb3—c7
5. Tf5—f1	a6—a5
6. h5—h6	b5—b4
7. a3—a4	...

Nu merge 7.h7 b:a3 8.b:a3 Dd6 9.h8D Dd3+ cu șah etern.

7...	Rc7—d7
8. h6—h7	Rd7—e7
9. Tf1—e1+	...

Cititorul să încerce singur să verifice dacă albul câștigă finalul de pion după 9.h8D D:h8 10.f8D+ D:f8 11.T:f8 R:f8 12.Rc2 etc. Dubi-nin însă vrea să rămână cu un turn întreg în plus.

9...	Re7—d7
10. Te1—h1	

și negrul cedează

CRIZA DE TIMP

La primele turnee internaționale participanții puteau gândi mutările un timp nelimitat. Ca rezultat, unii jucători reflectau câte 1—2 ore, partida dura 12—14 ore și un regulament de turneu normal nu putea fi pus la punct. Încercarea de a combate pe cei care gîndeau mult, prin introducerea unor amenzi, s-a dovedit a fi ineficace. După primele runde s-a constatat că amenziile întrec valoarea premiilor. Nefiind alte motive la îndemînă, s-au introdus ceasuri care înregistrează timpul de gîndire al fiecărui partener. La început erau ceasurile de nisip, apoi s-au „modernizat“.

Ceasul de șah se compune din două deșteptătoare alăturate. După efectuarea mutării se apasă pe un buton care pune în mișcare ceasul adversarului. Sub cifra 12, la limba care indică secunde există un steguleț, care cade la o anumită oră.

În turneele moderne se acordă de obicei 2 ore și jumătate timp de gîndire pentru 40 de mutări. Depășirea timpului stabilit, chiar cu o singură secundă, moment marcat prin căderea stegulețului, aduce în mod automat după sine pierderea partidei și jocul se întrerupe.

Din punct de vedere al artei șahului ceasul de șah este un mare rău și, spre regret, de neînlăturat. Scriitorul, pictorul pot și trebuie să ajungă la perfecțiunea operelor lor fără să țină seama de timp. Maestrul de șah este obligat să elaboreze planuri profunde, să caute combinații, să calculeze și să le verifice în tic-tacul ceasului de șah. Nu este de mirare că numeroase partide se termină cu greșeli neașteptate și cu înfrîngerii din cauza crizei de timp.

Pe de altă parte introducerea unui control sever al timpului a mărit încordarea sportivă în luptă. Pentru a avea succes într-o competiție de șah este necesar ca jucătorul să aibă în afară de alte calități sportive și pe aceea de a ști să-și dozeze judicios timpul de gîndire.

Dintre marii maestri străini, Reshewski intra în criză de timp în fiecare partidă, însă din acel moment juca excelent. Fostul campion

mondial Mihail Tal, din contra, joacă cu o rapiditate de invidiat și așteaptă cu nerăbdare mutarea adversarului.

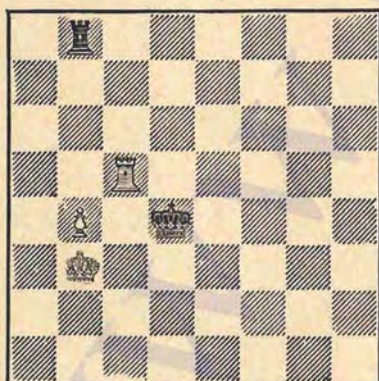
Pe măsură ce timpul se apropie de sfârșit, atmosfera din sală atinge o mare tensiune. Lucrurile ajung până la manifestări curioase. Este cunoscut cazul în care un maestru avea o poziție complicată și pionii se amestecaseră în mod neobișnuit. De odată s-a auzit o voce: „*Tovarășe arbitru, cu ce piese joc eu?*” În sală a răsunat un râs voios la adresa maestrului zăpăcit.

CAPITOLUL XXI

FINALUL DE TURNURI (continuare)

În capitolul XIV s-a demonstrat că împiedicarea regelui părții slabe de a se apropia de pionul liber îngreuiază apărarea. „Bararea” regelui pe orizontală este de asemenea periculoasă pentru apărare.

446



În poziția din diagrama nr. 446 albul câștigă. El vrea să facă manevra 1.Tc6, 2.Ta6, 3.Ra4, 4.b5 împotriva căreia negrul nu poate să se apere, de exemplu: 1...Ta8 2.Tc6 Tb8 3.Ta6 Rd5 4.Ra4 Rc4 5.Tc6+ Rd5 6.b5 Ta8+ 7.Rb4 și apoi toată manevra se repetă: 8.Tc7, 9.

Ta7 etc. Sau 1...Ta8 2.Tc6 Ta1 3.b5 Rd5 4.Rb4 Ta2 5.Tc7 Rd6 6.b6 ș.a.m.d.

Negrul a pierdut din cauză că nu avea suficient spațiu pentru atacul din flanc. Dacă toate piesele vor fi mutate cu două coloane spre dreapta: Rd3, Te5, p.d4; Rf4, Tc3, atunci negrul, prin 1... Ta8, începe atacul din flanc: 2.Rc4 Ta4+ 3.Rc5 Ta5+ 4. Rd6 Ta6+ 5. Re7 Ta4 6.Td5 Re4 și remiză.

447

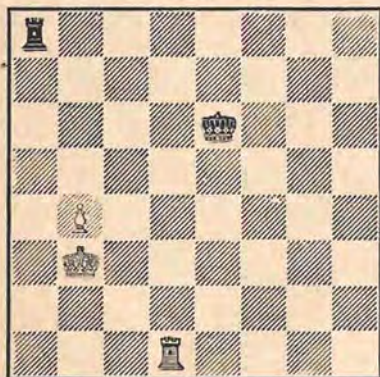


Este interesantă poziția lui N. Grigoriev din diagrama nr. 447. Regele negru are drumul tăiat pe coloană, iar regele alb îl are tăiat pe orizontală. Dacă albul mută primul, el câștigă numai din cauză că regele negru are o poziție precară. 1.Rc2 (Eliberînd coloana „b” pentru turn) 1...Rf5 2.b5 Rf6 3.b6 Rf7 4.Tb1! Th8 5.Rc3 Re6 6.Rb4! Rd7 7.Tc1 Tc8 8.Tc5! Tc6 9.Rb5

T:c5+, 10.R:c5 și câștigă, sau 1...Rf5 2.b5 Tg3 3.b6 Tg7 4.Rc3 Tb7 5.Tb1 Re6 6.Rc4 Rd7 7.Rb5 Rc8 8.Th1 Td7 9.Ra6 Td8 10.Ra7 Td7+ 11.Ra8 și câștigă.

Dacă pionul liber n-a ajuns încă pe linia a cincea, atunci chiar dacă drumul regelui părții mai slabe este barat pe coloană partida se poate salva, prin atacul frontal.

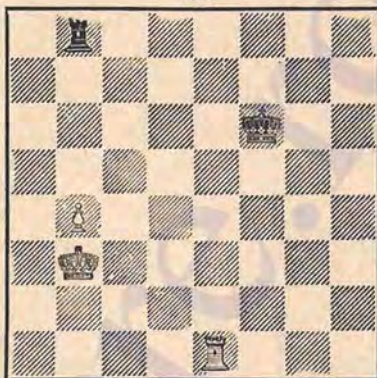
448



În diagrama nr. 448, drumul regelui negru este tăiat spre pionul „b”, distanța dintre cele două piese fiind de două coloane. Încercarea de a străpunge barajul este sortit eșecului: 1...Re7 2.Td4 (Nu 2.b5 Td8 și remiză) 2...Td8 3.T:d8 R:d8 4. Ra4! (4.Rc4 Rc8 cu remiză) 4...Rc7 5.Ra5 Rb7 6.Rb5 și câștigă. Cu toate acestea negrul obține remiza jucând 1...Ta8—b8 2.Td1—d4 (Inutil 2.Ra4 sau Rc4, deoarece turnul, dînd șahuri, obligă regele să ocupe din nou cîmpul b3) 2...Re6—e5! (După 2...Re7 3.Rc4 Tc8+ 4.Rb5 Tb8+ albul câștigă cu mutarea 5.Rc6! deoarece pionul b4 este apărat de turn) 3.Td4—d7 Re5—e6! 4 Td7—a7 Re6—d6 5.Rb3—a4 Rd6—c6 și remiză.

Din desfășurarea soluției se vede că dacă regele negru se află la a7 albul câștigă prin continuarea 2.Td4 Re6 3.Rc4 ș.a.m.d.

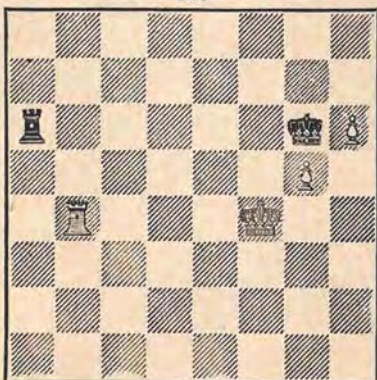
449



În diagrama nr. 449 regele negru nu are acces pe coloana „e”. Albul câștigă, folosind metoda pe care N. Grigoriev a numit-o „combina-tă”. Regele alb înaintează, iar apoi turnul susține din spate mișcarea pionului. 1. Rc4 Tc8+ 2.Rd5 Tb8 3. Tb1 (Grigoriev recomandă 3.Rc5 Tc8+ 4.Rd6 Tb8 și abia acum 5. Tb1, însă această prelungire a soluției nu este obligatorie) 3...Re7 4.Rc6! Rd8 5.b5 Rc8 6.Th1 și nu 6.b6 Tb7 7.Th1 Tc7+ și remiză.

Turnul și doi pioni câștigă de obicei împotriva unui singur turn. Unele excepții sînt arătate mai jos.

450



Remiză

În diagrama nr. 450 este dată o poziție a lui Kling și Horwitz. Regele negru a pătruns între pionii și rezultatul este remiză. 1.Tb4—d4 Ta6—b6 2.Td4—d8 Tb6—b4+ 3.Rf4—e5 Tb4—b7 (Prevenind 4.Tg8+ Rh7 5.Tg8+ Rh8 6.Te7) 4.Td8—g8+ Rg6—h7 5.Tg8—d8 Rh7—g6 remiză.

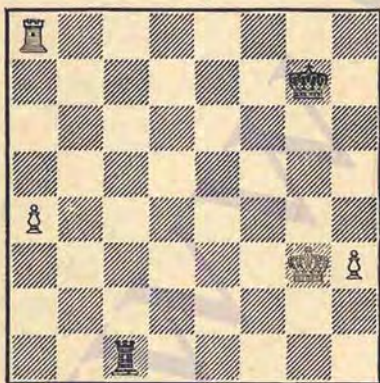
450



Remiză

Totuși poziția din diagrama nr. 451 este câștigătoare pentru alb: 1.Te2 Tf4 2.Te4+ T:e4 3.d:e4 R:e4 4.Rc3 sau 3...R:c4 4.Re3 și câștigă.

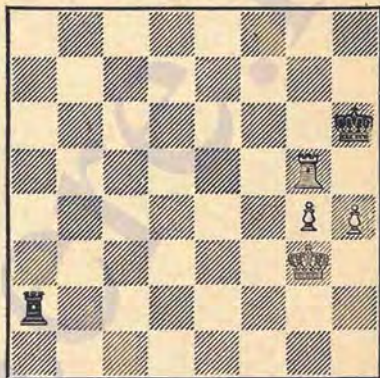
451



În diagrama nr. 452 albul are doi pionii liberi pe coloanele marginale „a” și „h” și cu toate acestea negrul obține remiza: 1...Tc1—c4! 2.a4—a5 Tc4—c5! 3.a5—a6 Tc5—c6! Negrul atacă pionul „a” imobilizând turnul pentru apărarea lui. 4.Rg3—f4 Rg7—h7 5.Rf4—e5 Rh7—g7 6.

Re5—d5 Tc6—f6 7.h3—h4 Rg7—h7 8.Rd5—e5 Tf6—c6 9.Re5—f5 Rh7—g7 10.Rf5—g5 Rg7—h7 11.h4—h5 Tc6—b6 12.h5—h6 Tb6—c6 (Sau 12... Tg6+ 13.Rf5 T:h6) remiză.

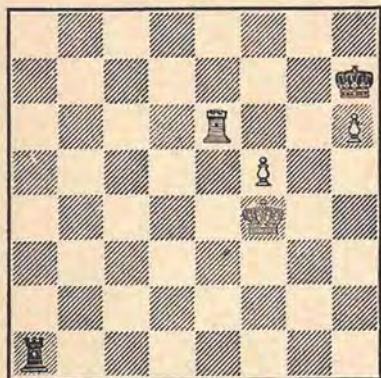
452



În diagrama nr. 453 doi pionii și un turn alb formează un triunghi. Maestrul Kasparian, care a studiat asemenea poziții, le-a numit triunghiulare. Turnul alb poate să se afle la h5, iar regele negru la g6. Dacă albul joacă primul, el duce turnul la f5 și câștigă. Dacă negrul mută primul, atunci este remiză: 1...Ta2—a3+ 2.Rg3—f4 Ta3—a4+ 3.Rf4—e5 Ta4—a5+ 4.Re5—f6 Ta5—a6+ 5.Rf6—e7 Ta6—a4. Regele alb nu poate să-și găsească un adăpost alături de pionii, iar îmbunătățirea poziției turnului fără pierderea pionului este imposibilă. La 6.Tg8 urmează 6...Rh7.

Diagrama nr. 454 prezintă finalul rezultat în partida Bondarevski-Keres. După cum au arătat numeroase cercetări, perechea de pionii de pe coloanele turn—nebuli nu asigură câștigul dacă apărarea este corectă: 1...Ta1—a2 2.Rf4—g5 Ta2—g2+ 3.Rg5—f6 Tg2—f2+! Nu se poate permite executarea mutării 4.Rf7. Este rău și 3...R:h6 din cauza 4.Re7 Rh7 5.f6 Rg6 6.Te1! sau 5...

454



Ta2 6.f7 și câștigă. 4.Te6—e3. Dacă 4.Te5, atunci 4...R:h6 cu atac din flanc 4...Tf2—a2! 5.Te3—e6 Ta2—f2 și remiză. Albul nu poate să-și consolideze poziția.

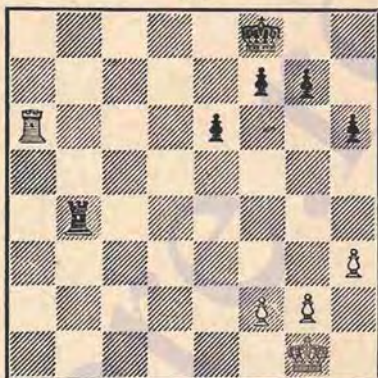
455



În finalurile cu un turn și un pion contra turn și pion rezultatul obisnuit este remiza. Dacă însă pionii sînt foarte avansați, apare posibilitatea creării unor complicații tactice interesante care strică echilibrul.

În diagrama nr. 455 este dată o poziție din partida Nejmetdinov-Stahlberg (București, 1954). Albul amenință să transforme pionul „c” în damă. Jocul a continuat astfel: 1.Tb7 Te6+, 2.Rc7 (2.Rb5 Rd8 3.T:f7 Tc8 cu remiză) 2...f5 3.c6 Re7 4.Tb5 Rf6? (O mutare șablon care duce la pierdere. Negrul se temea ca drumul regelui său să nu fie tăiat pe linia a patra, ca în exemplul

456



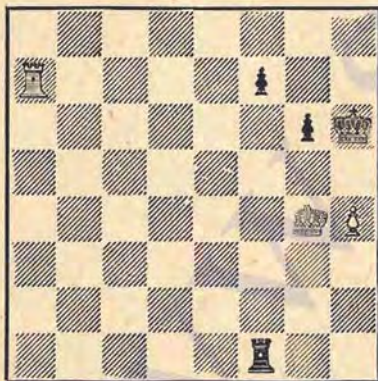
din diagrama nr. 243. Corect era 4...f4!. Regele negru trebuia să rămână la e7. 5.Rb7 Rd6 sau 5.Tf5 Te4 6.Rb6 Tb4+, 7.Rc5 Tb1 8.T:f4 Rd8 cu remiză) 5.Rb7 Rg5 6.c7 Te8 7.Rc6! (După 7.c8D T:c8 8.R:c8 Rf4 9.Rd7 Re4 nu se poate câștiga) 7...Tc8 8.Tb8 T:c7+ 9.R:c7 Rf4 10.Rd6 și negrul a cedat.

Cînd pionii ambelor părți se găsesc pe același flanc avantajul de un pion (doi contra unul, trei contra doi, patru contra trei) nu duce la câștig, dacă apărarea este corectă

În diagrama nr. 456 este dată o poziție din partida Duras-Capablanca (New York, 1913). Dacă turnul negru nu s-ar fi aflat pe linia a patra, albul ar fi trebuit să joace 1.h4 și apoi să schimbe acest pion cu un altul al adversarului. Acest lucru ar fi simplificat apărarea. Dar partida a continuat: 1.Ta6—a7 h6—h5 2.g2—g3 h5—h4 3.g3:h4 Tb4: h4 4.Rg1—g2 e6—e5 5.Rg2—g3 Th4—d4 6.Ta7—a5 f7—f6 7.Ta5—a7 Rf8—g3 8.Ta7—b7 Rg8—h7 9.Tb7—a7 Rh7—g6 10.Ta7—e7 Td4—d3+ 11.Rg3—g2 Td3—d5 12.Rg2—g3 f6—f5 13. Te7— a7? (Mutare slabă. Era necesară împiedicarea mutării e5—e4. De aceea corect este 13.f3, după care este greu de dovedit posibilitatea câș-

tigării partidei de către negru) 13... Td5—d3+ 14.Rg3—g2 e5—e4 15. Ta7—a4 Rg6—g5 16.Ta4—a5 g7—g6 17.Ta5—b5 Rg5—f4 18.Tb5—a5 Td3—d2 19.Ta5—a4 g6—g5 20.Ta4—b4 Rf4—e5 21.Tb4—b5+ Td2—d5 22. Tb5—b8 f5—f4 23.Tb3—g8 Re5—d4 24.Rg2—f1 Rd4—d3 25.Tg8—a8 e4—e3? (După această mutare pionul e4 va avea nevoie de apărare. Corect era 22...Td1 și apoi Te1 și abia acum f4) 26.Ta8—a3+? (O mutare care duce la pierdere. După 26.Ta2! albul obține remiza. O altă cale spre remiză începea cu 26...Te3) 26... Rd3—e4 27.f2:e3 f4—f3! 28.Rf1—g1 Td5—d3! 29.Ta3—a8 Re4:e3 30.Ta8—e8+ Re3—f4 31.Te8—g8 Td3—d1+ 32.Rg1—f2 Td1—d2+ 33.Rf2—f1 (Sau 33.Rg1 g4! 34.T:g4+ Re3 etc.) 33...Td2—h2 și câștigul este simlu.

457



În diagrama nr. 457 este dată poziția din partida Grünfeld — Wagner (Breslau, 1925). S-a jucat 1.Ta7—b7? f7—f5+ 2.Rg4—g3 Tf1—g1+, 3. Rg3—h3 Tg1—a1 4.Tb7—b8 Ta1—a3+ 5. Rh3—h2 Rh6—h5 (Regele pătrunde decisiv) 6. Tb8—h8+ Rh5—g4 7.Th3—h6 Ta3—a6! 8.Rh2—g2 f5—f4 9.Rg2—f2 f4—f3 10.Rf2—e3 Rg4—g3 și albul a cedat. Prima mutare a albului a fost greșită. El a permis pătrunderea regelui negru

la g4. Dacă ținem seama de această posibilitate albul putea împiedica manevra negrului prin mutarea 1.Ta7—a8 și să obțină remiza. În acest caz, după 3.Rh3, la mutarea 3...Rh5 ar fi urmat 4.Th8 mat iar la 3...Ta1 albul ar fi răspuns cu 4.Th8+, Rg7 5.Ta8 Tb3+ 6.Rg2 Rf6 7.Ta6+ și negrul nu poate să câștige.

458

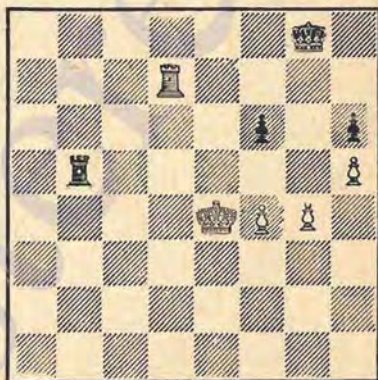
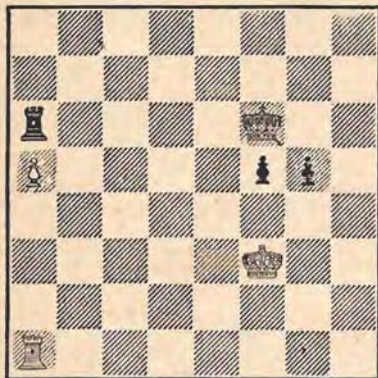


Diagrama nr. 458 prezintă o poziție luată din cartea „Teoria finalurilor de turnuri” de Levenfiș și Smislov. Este clar că pătrunderea regelui alb la g6 duce la victorie. Din această cauză albul joacă 1. Td7—d5 ca să pătrundă cu regele înainte. 1...Tb5—b7! 2.Td5—d8+ (Nu duce la nimic 2.Rf5 Rf7 3.Td6 Tb5+) 2...Rg8—f7 3.Re4—d5 Tb7—a7 (3...Tb4 4.Td7+ Rf8 5.f5 T:g4 6. Re6 complica apărarea negrului) 4.Rd5—d6 Ta7—b7! 5.Td8—d7+! Tb7:d7+ 6.Rd6:d7 f6—f5. 7.g4:f5 Rf7—f6 și remiză.

Să analizăm pozițiile în care doi pionii legați de pe un flanc sînt opuși unui pion liber de pe alt flanc. Rezultatul luptei depinde în primul rînd de amplasarea turnului. Una din principalele reguli ale finalurilor de turnuri spune: turnul trebuie să se afle în spatele pio-

nului liber, pentru a-i asigura înaintarea, iar dacă este pionul adversarului — pentru a-i frâna înaintarea.

459

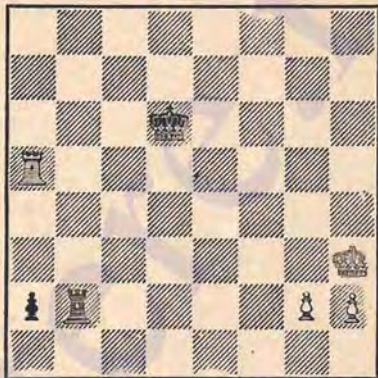


Turnul negru din diagrama nr. 459 ocupă o poziție pasivă și nu poate ajuta înaintarea perechii de pioni 1...Re5 2 Re3 f4+ 3.Rf3 Rf5 4.Ta4 g4+, 5.Rf2 Re5 6.Re2 și negrul nu are o mutare bună.

Să schimbăm poziția turnurilor din diagrama nr. 459. Turnul negru îl mutăm la a1, iar cel alb la a8. În acest caz negrul câștigă: 1. Ta8—f8+ Rf6—g6 2.Tf8—g8+ Rg6—h6 3.Tg8—h8+ Rh6—g7 4.Th8—a8 Ta1—a3+, 5.Rf3—g2 Rg7—g6 6.a5—a6 Rg6—h5 7.a6—a7 Rh5—g4 8.Rg2—f2 Ta3—a2+ 9.Rf2—f1 f5—f4 10.Rf1—e1 f4—f3 11.Re1—d1 f3—f2 12.Ta8—f8 Rg4—g3 13. a7—a8D+, Ta2:a8. Remiza este posibilă în cazul în care pionii legați nu sînt prea mult avansați, iar pionul liber se află pe linia a șaptea. De exemplu, în poziția Rg2, Ta8, p.a7; Rg5, Ta3, pp.f4, g6 negrul nu are o mutare mai bună decît 1...Rg4, însă atunci urmează 2.Tg8 Ta2+ 3.Rg1 T:a7 4.T:g6+ Rf3 5.Tf6 Ta1+ 6.Rh2 Re3 7.Rg2 și remiză. Dacă însă pionul negru se

află nu la g6 ci la g7, atunci negrul câștigă deoarece urmează 1... Rg4 2.Tg8 T:a7 și negrul rămîne cu doi pioni.

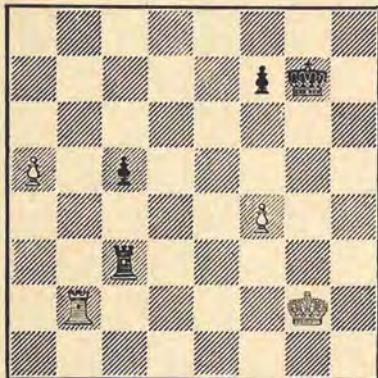
460



În diagrama nr. 460 este dat finalul partidei Reshewski — Alehin (Amsterdam, 1938). Pionii albi se află încă pe poziția inițială, iar pionul negru a ajuns pînă la linia a doua. După 1.g2—g4 Alehin a jucat 1...Rd6—c6! (După 1...Re6 2. Rg3 Rf6 3.h3 Rg6 4.Rh4 cu înaintarea pionilor susținuți de rege, negrul ar fi pierdut) 2 Rh3—g3 (Sau 2.g5 Tb5!) 2...Rc6—b6 3 Ta5—a8 Rb6—b5! Acum devine clară intenția negrului: 4.h4 Tb3+ 5.Rf4 Tb4+ și 6...Ta4 interferînd turnul din a8, sau 5.Rf2 Tb4 6.T:a2 T:g4 și remiză, 4.h2—h3 Rb5—b4! 5. Rg3—f4 (5.Rh4 Rb3 6.g5 Tb1 7.g6 a1D 8.T:a1 T:a1 9.Rg5 Rc4 10.g7 Tg1+ 11.Rf6 Rd5 12.h4 Tf1+ 13. Rg6 Tg1+ 14.Rh7 Re6 15.g8D T:g8 16.R:g8 Rf5 duce de asemenea la remiză) 5...Tb2—c2 Din nou se amenință cu o manevră de interferare a turnului alb, după 6...Tc4+ 7.Rf5 Tc5+ și 8...Ta5 sau 7.Rf3 Tc3+ și 8...Ta3. De aceea Reshewski se grăbește să forțeze remiza: 6.Ta8—b8+ Rb4—c3 7. Tb8—a8 Rc3—b4. Procedul tehnic denumit „inter-

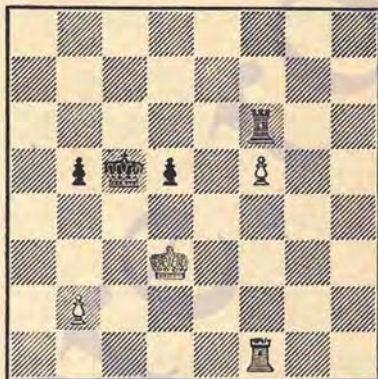
ferență" este des întâlnit și foarte eficient în finalurile de turnuri.

461



Finalul partidei Maroczy — Marco (Monte Carlo, 1902) ne dovedește sugestiv puterea unui pion liber susținut de un turn. Dacă negrul mută primul 1...Ta3 2.Tb5 c4 atunci se ajunge la o remiză fără complicații. Dar prima mutare o are albul: 1.Tb2—a2! Tc3—b3 2.a5—a6 Tb3—b8 3.a6—a7 Tb8—a3. Blocarea unui pion liber cu un turn nu este avantajoasă, deoarece de fapt turnul este scos din joc. 4.Ta2—a6!. Cititorul trebuie să fie atent la această manevră simplă dar foarte importantă, care limitează mobilitatea regelui negru. Dacă negrul ar fi reușit să mute regele la f5, el ar fi căpătat unele șanse de salvare. 4...f7—f6 5.Rg2—f3 Rg7—g6 6.Rf3—e4 c5—c4 7.Re4—d4 Rg6—f5. Negrul și-a atins scopul, dar cu întârziere. 8.Rd4:c4. După 8...R:f4 9.T:f6+ Re5 10.Ta6 regele alb ajunge la b7. 8...Rf5—g4 9.Rc4—b5 (În partidă s-a jucat 9.Rd4 Td8+, 10.Re4 Te8+ 11.Rd5 Ta8 12.Re6 f5 13.Re5 Te8+ 14.Te6 Tc8 15.Te7 Rh5 16.Tf7) 9...f6—f5 10.Ta6—a4 Ta8:a7 11.Ta4:a7 Rg4:f4 12.Rb5—c4 și câștigă.

462



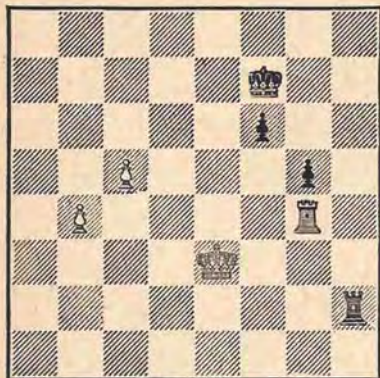
Nu mai puțin instructiv este și finalul partidei Lasker — Rubinstein (Petersburg, 1914 — diagrama nr. 462). Cu toate că materialul este egal, negrul nu poate salva partida din cauza proastei poziții a turnului, care blochează pionul liber: 1.Tf1—f4 b5—b4 2.b2—b3 Tf6—f7 3.f5—f6! Rc5—d6 4.Rd3—d4 Rd6—e6 5.Tf4—f2! După luarea pionului f6 și schimbul de turnuri, finalul este fără speranță pentru negru. 5...Re6—d6 6.Tf2—a2 Tf7—c7 7.Ta2—a6+, Rd6—d7 8.Ta6—b6! și negrul a cedat.

Finalul din diagrama nr. 463 a survenit în partida Keres — Alehin (Amsterdam, 1938). Avantajul albului constă în pionii săi avansați și în poziția centrală a regelui.

1. c5—c6! Rf7—e7 (Nu 1...Tc2 b5 Tc5 3.Rd4! T:b5 4.c7) 2.b4—b5? Th2—b2 3.Tg4—c4 Re7—d8 4.Tc4—c5 g5—g4 5.Re3—f4 Tb2—b4+ 6. Rf4—g3 Rd8—c7 7.Rg3—h4 Rc7—c8 8.Tc5—h5 Rc8—c7 9.Th5—h7+ Rc7—c8 10.Th7—b7 Tb4—c4 11. Rh4—f3 f6—f5 12.Rg3—h4 Tc4—c5 și adversarii au căzut de acord asupra remizei.

Negrul a salvat acest final deoarece regele său a oprit la timp pionii liberi. Albul trebuia să taie drumului regelui negru spre flan-

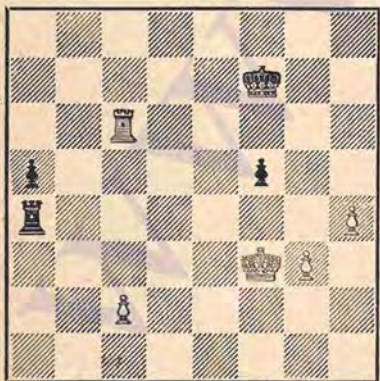
463



cul damei. Continuarea corectă pentru alb era 2.Tg4—d4! Th2—c2 3.b4—b5 Tc2—c5 4.Td4—b4. Re7—d8 5.b5—b6 Rd8—c8 6.b6—b7+ Rc8—b8. Regele a reușit să rețină pionii liberi, însă ei au avansat prea departe și albul câștigă acum fără ajutorul regelui. 7.Tb4—b6 f6—f5 8.Tb6—a6! și apoi Ta6—a8.

Putem deci stabili următoarea regulă importantă pentru finalurile de turnuri: trebuie să barăm drumul regelui advers spre pionii lui liberi, frinind astfel înaintarea lor și de asemenea trebuie împiedicat

464



regele advers să se apropie de pionii noștri care avansează.

O elocventă ilustrare a acestei reguli este finalul partidei Schlechter — Lasker, jucată în meciul pentru desemnarea campionului lumii, în anul 1910 (Diagrama nr. 464).

Negrul are un pion mai puțin și, în afară de aceasta, albul amenință ca prin mutările c2—c4 și Rf3—f4 să decidă repede sfârșitul partidei. Lasker salvează însă partida printr-o manevră profund gândită. El cedează al doilea pion, însă barează drumul regelui alb spre pionii c2 și h4 și limitează astfel activitatea turnului alb.

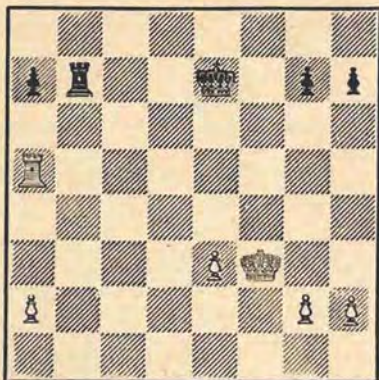
1...Ta4—e4!! 2. Tc6—c5 Rf7—f6 3. Tc5:a5 Te4—c4! 4.Ta5—a2 Tc4—c3+. 5.Rf3—g2 Rf6—e5 6.Ta2—b2 Re5—f6 7.Rg2—h3 Tc3—c6 Albul nu are mutări utile. La mutarea 8.g4 urmează 8...Tc3+. El este nevoit să cedeze pionul c2. 8.Tb2—b8 Tc2:c2 9.Tb8—b6+ Rf6—g7 10.h4—h5 Tc2—c4 11.h5—h6+. Rg7—h7 remiză.

Astfel, mobilitatea activă a regelui și a turnului negru precum și pasivitatea pieselor albe au compensat pierderea a doi pionii. În exemplul următor albul are avantajul unui singur pion, însă poziția turnului este activă. Realizarea unui astfel de avantaj nu prezintă greutăți mari, fiind necesară numai însușirea tehnicii.

În diagrama nr. 465 este dat finalul partidei Rubinstein — Lasker (Petersburg, 1909). Pionul liber „e” nu ar asigura câștigul dacă turnul negru ar fi activ și nu imobilizat pentru apărarea pionului a7.

1. Ta5—a6! Albul limitează nu numai mobilitatea turnului c4 și a regelui negru. Amintiți-vă de o manevră asemănătoare a lui Maroczy în partida cu Marco (diagrama nr. 461). 1...Re7—f8 2.e3—e4 Tb7—c7 3.h2—h4 Rf8—f7 4.g2—g4 Rf7—f8 5.Rf3—f4 Rf8—e7 6.h4—h5.

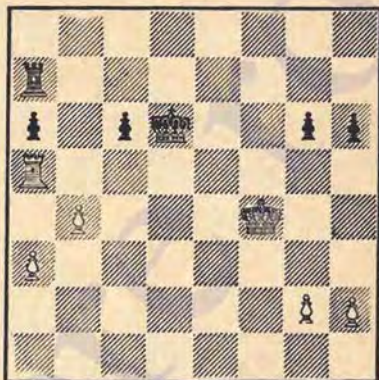
465



Manevra începută de Rubinstein merită să fie analizată cu atenție. Aparent, albul ar fi trebuit să treacă la înaintarea pionului „e”, însă acest lucru n-ar fi hotărât soarta partidei. Avansarea pionilor de pe flancul regelui duce la crearea de noi slăbiciuni în poziția negrului și din această cauză se mărește sfera de acțiune a turnului alb. 6..h7—h6. Negrul nu vrea să permită mutarea 7.g5. 7.Rf4—f5 Re7—f7 8.e4—e5 Tc7—b7 9.Ta6—d6 Rf7—f8 10.Td6—c6 Rf8—f7 11.a2—a3! Se previne contraatacul cu Tb7—b4 și acum negrul este în zugzwang. Dacă 1...Te7 atunci 12.e6+ Rg8 13.Rg6 Te8 14.e7 La 11... Re7 decide 12.Rg6 Rf8 13.Tc8+ Re7 14.R:g7 iar la 11...Rf8 urmează 12.Rg6 Tb3 13.Tc8+ Re7 14.Rg7 T:a3 15.R:h6. Din această cauză Lasker a cedat.

În diagrama nr. 466 este prezentat finalul partidei Flohr — Vidmar (Nottingham, 1936). Ultima mutare a negrului a fost h7—h6. Mărind sfera de acțiune a turnului alb, Flohr a obținut victoria. 1.h2—h4 Rd6—e6 2.Rf4—g4 Ta7—a8 3.h4—h5! g6—g5 4.g2—g3 Ta8—a7 5.Rg4—f3 Ta7—a8 6.Rf3—e4 Ta8—a7 7.Ta5—e5+! Re6—d6 (Nu este mai

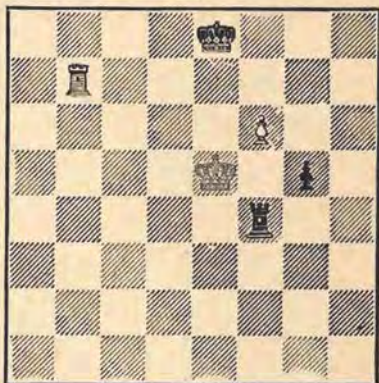
466



bine nici 7...Rf6 8.Tc5 Tc7 9.Ta5 Ta7 10.Rd4 Re6 11.Rc5 ș.a.m.d.) 8.Te5—e8 c6—c5 9.Te8—d8+ Rd6—c6 10.Td8—c8+ Rc6—b6 11.Tc8:c5 și câștigă.

Pozițiile în care regele părții mai slabe este supus atacului simultan al regelui, turnului și pionului pe linia a 6-a trebuie evitate, deoarece apărarea este legată de mari greutăți. Să vedem câteva exemple.

467

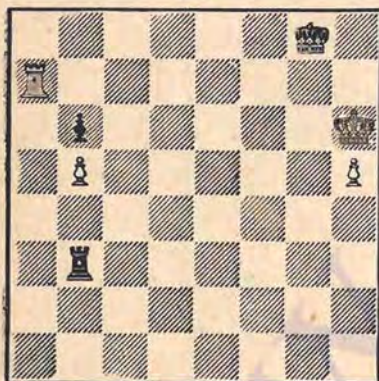


În diagrama nr. 467 este dat finalul partidei Kotov — Elisakess

(Stockholm, 1952). Negrul mută primul. În poziția cunoscută a lui Phillidor negrul se salvează dînd șah regelui alb din spate. În poziția noastră însă, negrul are un pion care-l împiedică să realizeze manevra, deoarece regele alb se ascunde în spatele acestui pion de șahurile turnului negru.

1...Tf4—f2 2.Rd6—e6 Tf2—e2+ 3. Re6—f5 g5—g4 4.Rf5—g6 (Aici este greșit 4.f7+ Rf8 5.Rf6 Tf2+ 6.Ra6 g3 7.Tb8+ Re7 8.Te8+ Rd7 9.Te3 g2 10.Tg3 Re7 și remiză) 4...Te2—f2 5.f6—f7+ Re8—f8 6.Tb7—b8+ Rf8—e7 7.Tb8—e8+ și negrul a cedat.

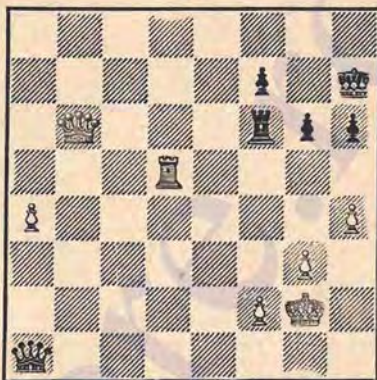
468



Poziția din diagrama nr. 468 a survenit în partida Levenfiș — Lisițin (Moscova, 1935). Mutările 1. Tg7+ Rf8 2.Tg5 Rf7 nu dau mari speranțe în victorie. S-a continuat cu 1.Ta7—b7. Tb3:b5 2.Rh6—g6!. Turnul negru, aflîndu-se pe linia a cincea, nu poate da acum șah regelui alb. Iată care a fost sensul sacrificiului de pion. 2...Rg8—f8 3. h5—h6 Tb5—b1 4.Tb7—b8+ și negrul a cedat deoarece urma 4...Re7 5.h7 Th1 6.h8D T:h8 7.T:h8 Rd6 8.Rf5.

În diagrama nr. 469 este prezentat finalul din cea de a 34-a par-

469



tidă a meciului pentru titlul de campion mondial dintre Alehin și Capablanca (1927). Cîștigarea acestui final a pus capăt meciului și Alehin a cucerit astfel titlul de campion al lumii.

1.Db6—d4! O trecere oportună în finalul de turnuri, deoarece turnul alb se va găsi în spatele pionului liber. 1...Dal:d4 2.Td5:d4 Rh7—g7 3.a4—a5 Tf6—a6 4.Td4—a4 Rg7—f6 5.Rg2—f3 Rf6—e5 6. Rf3—e3 h6—h5 7.Re3—d3 Re5—d5 8.Rd3—c3 Rd5—c5 9.Ta4—a2 Rc5—b5 Negrul este în zugzwang. La mutarea cu turnul urmează a5—a6. Schimbul la a5 duce la un final de pioni fără nici o șansă pentru negru. Din această cauză acesta este obligat să permită trecerea regelui pe flancul drept. 10.Rc3—d4 Ta6—d6+ 11.Rd4—e5 Td6—e6+ 12. Re5—f4 Rb5—a6! Blocînd pionul cu regele, negrul își eliberează turnul. 13.Rf4—g5 Te6—e5+ 14.Rg5—h6 Te5—f5 15.f2—f4. După cum a arătat Alehin, jocul la zugzwang ducea cel mai repede la țintă. 15. Rg7 Tf3 16.Rg8 Tf6 17.Rf8 Tf3 18. Rg7 Tf5 19.f4! și negrul nu mai are ce muta. 15...Tf5—c5! 16.Ta2—a3 Tc5—c7 17.Rh6—g7 Tc7—d7 18. f4—f5 (Era mai precis 18.Rf6 Tc7

și abia acum 19.f5) 18...g6:f5 19. Rg7—h6 f5—f4 20.g3:f4 Td7—d5 21. Rh6—g7 Td5—f5 22.Ta3—a4 Ra6—b5 23.Ta4—e4! Rb5—a6 24.Rg7—h6 Tf5:a5 (Sau 24...Rb7 25.Te5 T:f4 26. Rg5 Tf1 27.R:h5 f5 28.Rg5 f4 29.Tf5 f3 30.Rg4 și cîștigă) 25.Te4—e5 Ta5—a1 26.Rh6:h5 Ta1—g1 27.Te5—g5 Tg1—h1 28.Tg5—f5 Ra6—b6 29. Tf5:f7 Rb6—c6 30.Tf7—e7 și negrul a cedat. Regele negru nu se poate apropia, coloana fiind ocupată de turnul alb.

470

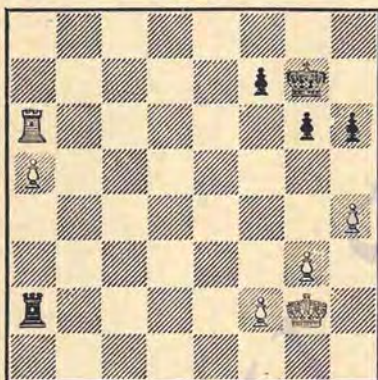


Diagrama nr. 470 coincide cu cea precedentă, cu diferența că turnurile sînt altfel plasate: turnul negru se află în spatele pionului alb, iar turnul alb se află în fața aceuiași pion. Acest final se termină remiză. Albul are la dispoziția sa două manevre. Prima este de a plasa turnul la a8 și a aduce pionul pînă la a7. În acest caz turnul negru nu va putea părăsi coloana „a” și regele alb se va duce fără obstacole spre centru sau spre flancul damei. Această manevră poate avea succes dacă negrul are un pion izolat, de exemplu, la d5, care în acest caz se va pierde. În poziția din diagrama nr. 470 nu e-

xistă un asemenea obiectiv de atac, iar plimbarea regelui alb spre flancul damei nu are nici un efect. Regele alb nu are adăpost alături de pion și turnul alb poate fi eliberat cedînd pionul a7. A doua manevră constă în înaintarea pionului pînă la a6. Regele alb se ascunde de șahuri pe cîmpul a7, eliberează turnul și apoi deschide drum pionului „a” și astfel negrul va trebui să dea turnul. Această operațiune necesită însă numeroase mutări și în acest timp turnul negru va lua pionii de pe flancul regelui. Apoi lupta va decurge cam în felul următor: 1.Ta6—a8 Rg7—f6 2.a5—a6 Rf6—f5 3.Rg2—f3 h6—h5 4.Rf3—e3 f7—f6 5.Re3—d3 Ta2:f2 6.Rd3—c4 Tf2—a2 7.Rc4—b5 Ta2—b2+ 8. Rb5—c6 Tb2—a2 9.Rc6—b7 Ta2—b2+ 10.Rb7—a7 Tb2—b3 11.Ta8—b8 Ta3:g3 12.Tb8—b6 g6—g5 13.h4:g5 f6:g5 14.Ra7—b7 Tg3—e3 15.a6—a7 Te3—e7+, 16.Rb7—a6 Te7:a7+ 17.Ra6:a7 h5—h4 18.Ta6—h6 Rf5—g4 și se va termina remiză.

Însumînd toate analizele noastre în finalurile de turnuri, putem trage următoarele concluzii:

1. Un pion în plus în finalurile de turnuri nu asigură totdeauna victoria, în special dacă toți pionii se află pe un singur flanc și nu sînt liberi.

2. Crearea pionului liber și avansarea lui sînt principalele mijloace de atac și de apărare în finalurile de turnuri.

3. Cînd avem un pion liber, el trebuie avansat cît mai repede. Avansarea trebuie susținută de turn, care se plasează în spatele pionului.

4. Dacă adversarul și-a creat un pion liber, trebuie să-l blocăm cu regele și nu cu turnul. Sau să-l oprim din spate cu turnul.

5. O importanță decisivă în finalurile de turnuri o au poziția

activă a regelui și a turnului. Uneori este mai necesar să cedăm un pion în schimbul activizării figurilor. Poziția pasivă a regelui și turnului, chiar în cazul în care forțele materiale sînt egale, ducе de obicei la înfrîngere.

6. Trebuie căutat să se lărgescă sfera de acțiune a turnului, creînd noi puncte slabe în poziția adversarului.

7. Trebuie evitate pozițiile în care regele se află pe ultima linie, iar turnul advers pe penultima.

8. Trebuie împiedicat accesul regelui advers spre propriul pion liber, pentru a elimina astfel piedicile în avansarea lui.

9. Trebuie barat drumul regelui advers spre propriul său pion liber, împiedicînd astfel avansarea acestuia.

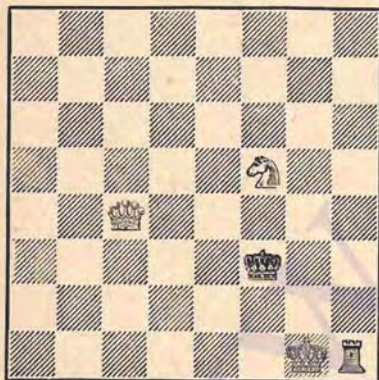
Probleme distractive

În orele libere rezolvați problemele distractive de mai jos.

Nr. 7 Un cetățean, intrînd într-un club de șah, a început să convingă

1 a

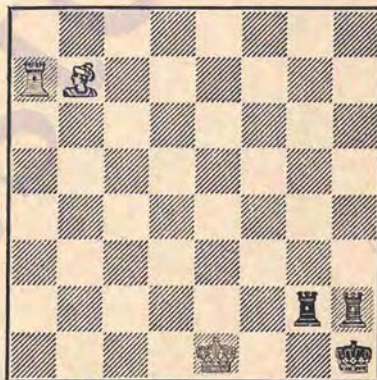
A. P. Gulcaev



Mat într-o $\frac{1}{2}$ de mutare

3 a

R. Moor



Albul ia mutarea înapoi și dă mat într-o mutare

2 a

A. P. Gulcaev



Albul ia mutarea înapoi și apoi dă mat într-o mutare

4 a

S. Loyd



Pe ce cîmp este făcut mat în trei mutări regele negru?

auditoriul că în cazul în care negrul va repeta mutările albului, partida trebuie să se termine re-

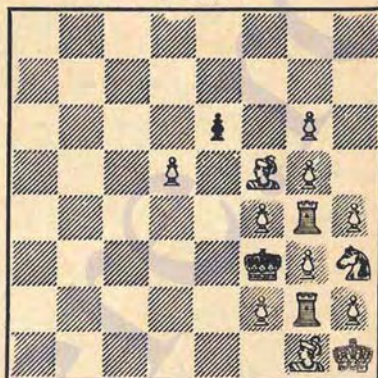
5 a
S. Alapin



Albul începe și dă mat într-o mutare

miză. Dar chiar în prima partidă cetăeanul a fost făcut mat la a patra mutare. Puteți reconstitui această partidă ?

6 a
S. Loyd



Mat în patru mutări

Rezolvarea problemelor distractive

Nr. 1 a. Albul termină rocada și pune turul la f1.

Nr. 2 a. Ultima mutare a albului a fost Ch6:g8. El își retrage mutarea și dă mat prin Ch6—f7.

Nr. 3 a. Ultima mutare a albului a fost Ta1—a7. În locul acestei mutări el face rocada mare și dă mat.

Nr. 4 a. Regele negru trebuie să se afle la h4. Atunci 1.d2—d1 Rh4—g4 2.c2—c4+ Rg4—h4 3.g2—g3 mat, sau 1...Rh4—h5 2. Dd1—d3 Rh5—g4 3.Dd3—h3 mat

Nr. 5 a. Aranjați figurile după cum se arată în diagramă și apoi întoarceți tabla astfel, încât câmpul din colțul drept de jos să fie alb. În funcție de partea în care se vor afla piesele albe, rezolvarea va fi sau 1.f7:g8C mat sau 1.Rc5—d4 mat.

Nr. 6 a. Nu albul poate da mat în patru mutări, ci negrul, indiferent ce mută albul : 1...e6:f5. 2...f5:g4. 3...g4:h3 4...h3:g2 mat.

Nr. 7 a. 1.d2—d4 d7—d5 2.Dd1—d3 Dd8—d6 3.Dd3—h3 Dd6—h6 4.Dh3:c8 mat.

CAPITOLUL XXII

STRATEGIA ȘI IMPORTANȚA EI. EXEMPLE DE PLANURI STRATEGICE. PHILLIDOR, PETROV, MORPHY, STEINITZ. CONCEPȚIILE LUI STEINITZ DESPRE JOCUL POZIȚIONAL. CIGORIN

În capitolele precedente s-a expus un material care a făcut cunoscut jucătorului începător principiile de bază ale dezvoltării jocului în deschidere, tactica luptei în jocul de șah, realizarea în final a avantajului obținut în mijlocul partidei. O deosebită atenție s-a acordat tehnicii finalurilor, deoarece este mai ușor să se învețe acțiunea coordonată a figurilor și pionilor atunci când forțele sînt reduse.

Cunoștințele căpătate au o mare însemnătate pentru desfășurarea corectă a unei partide de șah. O mobilizare greșită a forțelor în deschidere, greseliile în calcularea combinațiilor sînt de cele mai multe ori cauzele înfrîngerilor în jocul practic.

După însușirea tacticii și tehnicii, se poate trece la studierea unui alt element component al partidei de șah — strategia.

Strategia fixează scopurile într-o anumită perioadă a partidei. Scopul final într-o partidă de șah — acela

de a face mat regele advers — se poate atinge foarte rar printr-un atac direct și imediat asupra regelui. În stadiul „copilăriei” jocului de șah, în secolele XVI și XVII, lupta avea în mod exclusiv un caracter tactic. Ambii adversari căutau să atace decisiv regele advers, chiar înainte de a termina dezvoltarea pieselor.

Partidele din această perioadă sînt pline de combinații tăioase care erau adesea greșite și totodată întimplătoare. Abia în secolul al XVIII-lea au apărut maeștri ai jocului de șah care au demonstrat că o partidă trebuie să se desfășoare potrivit unui scop bine determinat, planificat și înainte de a atinge scopul final — matul, este necesar să se realizeze unele scopuri intermediare, care constă fie într-o mai bună dezvoltare a pieselor, fie în cîștiguri de material sau obținerea unui final favorabil. Pentru jucătorul începător, tactica și tehnica șahului sînt mai importante decît problemele de strategie.

Problema principală a strategiei într-o partidă este de a fixa un scop și de a elabora un plan pentru realizarea ei. Niciun jucător de șah calificat nu joacă fără plan. Este mai bine să ai un plan rău, decât să nu ai de loc. Elaborarea unui plan bun se bazează pe aprecierea poziției. O astfel de apreciere se formează după o practică îndelungată și adesea nu este accesibilă șahistului începător.

Ce anume trebuie să stea la baza elaborării unui plan? Atunci când caută o combinație, jucătorul se bazează pe o anumită idee apărută în baza situației respective concrete. Când calculează o combinație, jucătorul trebuie să-i prevadă urmările, însă întotdeauna numai pentru câteva mutări. Un plan nu are limite atât de concrete. În schimb poate fi gândit adânc pentru multe mutări viitoare. La elaborarea planului trebuie pornit de la caracterul poziției de pe tablă, care este determinată în mare parte de structura pionilor. Pentru o mai bună ilustrare a celor spuse mai sus, dăm două exemple.

În „Partida spaniolă“ se juca deseori într-o vreme, așa-numita „variantă de schimb“: 1.e4 e5 2. Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.N:c6 d:c6. Ce scop urmărește albul prin schimbul nebulului contra celui al negrului? (La 5. C:e5 va urma desigur 5...Dd4 și apoi 6...D:e4+) 5.d4 e:d4 6.D:d4 D:d4+ 7.C:d4. Acum planul albului devine clar. El are pe flancul regelui patru pionii contra trei și, cu timpul, în această parte a tablei se poate forma un pion liber; în schimb negrul nu poate avea un pion liber pe flancul damei din cauza pionilor dublați pe coloana „c“. Astfel, dacă se vor produce schimburi generale, negrul va pierde finalul de pionii.

Planul strategic general al albului devine clar: simplificarea poziției prin schimburi și trecerea cîștigurilor tactice în partide practice, să

mai rapidă în final. Dacă adversarul nu va înțelege acest plan și nu va opune un contraplan în care să se prevadă complicarea jocului și folosirea forței celor două turnuri, el va pierde repede în final.

În „Apărarea Nimzovici“ se întâlnește adesea următoarea variantă: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3 0-0 5.a3 N:c3+ 6.b:c3 c5 7.Nd3 d6 8. Ce2 Cc6 9.0-0 e5.

În această poziție structura pionilor impune albului un plan bazat pe asaltul de pionii pe flancul regelui prin e4, f4 etc. Negrul în schimb își îndreaptă atacul asupra pionului c4, care este slab și blocat, prin b7-b6, Ca5, Na6, Tc8 etc. Numeroase partide au fost jucate după această schemă.

Noi am examinat pînă acum planurile generale de luptă. Ele însă se descompun în planuri secundare. De exemplu, negrul vrînd să atace pionul c4 trebuie să ia măsuri de apărare împotriva atacului albului pe flancul regelui. Apărarea negrului trebuie organizată în jurul cîmpului central e5, cu ajutorul mutărilor De7, Cd7, f7-f6.

Nu sfătuiam pe jucătorul începător să înceapă cu orice pret elaborarea unor planuri atât de complicate, care cer un calcul pentru numeroase mutări. Pînă cînd nu va căpăta o anumită măiestrie, el nu va putea crea un plan bun, iar dacă întîmplător îl va face, probabil că nu va ști să-l realizeze. Lectura cărților de șah nu poate înlocui practica și studierea elementelor jocului. În cluburile de șah, putem întâlni adesea amatori „tobă de carte“, care sînt plini de rețete strategice, dar care, în schimb, nu observă o combinație formată din două mutări și sînt neputincioși într-un final mai puțin complicat. Ei suferă înfrîngerii în partide cu jucători mai puțin pregătiți teoretic, dar mai buni tacticieni. Autorul recomandă cititorilor să-și antreneze aptitudi-

creeze combinații, să învețe să le calculeze corect, să se perfecționeze în tehnica finalurilor. Timpul pentru studierea problemelor strategice va sosi atunci când calificarea cititorului va ajunge de exemplu la nivelul categoriei a III-a sau a II-a.

Întemeietorul strategiei contemporane a jocului de sah trebuie considerat francezul Phillidor, unul dintre cei mai mari măștri ai șahului din secolul XVIII.

Phillidor a scris tratatul „Analiza jocului de sah” în care a elaborat o nouă metodă de desfășurare a luptei, bazate nu pe combinații înțimplătoare ci pe un plan strategic bine gândit. Teza principală a lui Phillidor era: „**Pionii sînt sufletul partidei de sah**”. Phillidor considera că atacul asupra poziției adversarului trebuie să fie început de pioni, de preferință în rînduri strînse (în falangă): „Pionii înainte, figurile pe urmă”. Plecînd de la această premiză, Phillidor nu recomandă ca în deschidere să fie jucat calul g1 la f3 deoarece aceasta blochează pionul „f”, care trebuie avansat cît mai repede. Ca jucător, Phillidor nu întreprindea atacuri directe asupra regelui advers, ci căuta să treacă în final, pe care-l desfășura în mod atît de strălucit încît și astăzi mai trezește admirația.

Tratatul lui Phillidor a avut o foarte mare influență asupra dezvoltării gîndirii șahiste. În 1834—1835 s-au jucat un sir de meciuri între campionul Franței Labourdonnais și campionul Angliei Mac Donnel. Partidele meciului au marcat un mare progres în ceea ce privește tratarea luptei în partida de șah. Influența ideilor lui Phillidor s-a resimțit în parte și asupra minunatului maestru american Morphy și asupra maestrului rus Petrov. Dar atît Morphy cît și Petrov au mers mai departe și au elaborat strategia pozițiilor deschise, la baza căreia era dezvoltarea rapidă a fi-

gurilor. Morphy sacrifică chiar un pion pentru a deschide o linie și pentru a arunca mai repede în luptă figurile. Spre deosebire de măștrii secolului XVIII, atacurile lui Morphy erau bazate pe un plan strategic bine gîndit. Din păcate cariera lui șahistă s-a întrerupt pe neașteptate, iar la rîndul lui Petrov n-a participat niciodată la turnee și n-a susținut meciuri. În perioada anilor 1851—1870 domina școala romantică a lui Andersen și a elevului său Zuckertort. Andersen și Zuckertort tratau adesea greșit pozițiile, atacurile lor impetuoase nu aveau o bază suficient de solidă, dar toate acestea erau compensate de remarcabilul lor talent combinativ care le permitea să obțină mari succese în concursuri.

O mare contribuție în dezvoltarea gîndirii șahiste ulterioare a adus W. Steinitz (1836—1900).

Steinitz a revizuit ideile predecesorilor săi și a elaborat un șir întreg de teze care au dat artei șahului baza sa logică și științifică de astăzi.

Prima teză a lui Steinitz sună astfel: unui plan corect trebuie să-i preceadă o apreciere obiectivă a poziției. La rîndul său, această apreciere a poziției se bazează pe o serie de caracteristici extrase din experiența a sute și mii de partide.

A doua teză a lui Steinitz este următoarea: dacă unul din adversari a obținut un mare avantaj pozițional, atunci el este obligat să atace, să caute o rezolvare tactică, să caute o combinație. Dacă scapă această posibilitate, el poate pierde avantajul cîpătat. Și invers, dacă aprecierea poziției duce la concluzia că forțele sînt egale, atacul cu orice preț duce la înrăutățirea poziției celui care-l efectuează. Este inutil a căuta o combinație cîștigătoare într-o poziție de egalitate. Cel care are o poziție mai slabă este obligat să treacă la o apărare susținută și sistematică pentru a

obține rezultatul de egalitate. Abia după aceasta el va putea să-și aleagă o nouă țintă.

Conform celei de-a treia teze a lui Steinitz, un mare avantaj care obligă la acțiuni decisive poate fi obținut în urma unor serioase greșeli ale adversarului sau pe calea acumulării unor avantaje mici, treptate. Acumularea cu grijă a unor mici avantaje este unul din principiile de bază ale jocului pozițional.

Avantajele pot fi temporare sau de lungă durată.

Cele mai importante sînt :

1. Ocuparea centrului.
2. Avantaj de dezvoltare
3. O activitate superioară a figurilor
4. O structură mai bună a pionilor.
5. Cîmpuri slabe (slăbiciuni) în poziția adversarului.
6. Ocuparea unei coloane deschise.
7. Poziția descoperită a regelui advers
8. Avantajul perechii de nebuni într-o poziție deschisă

Sarcina fiecărui adversar constă din transformarea avantajelor temporare în cele de lungă durată și acumularea de mici avantaje, pînă atunci cînd va sosi momentul potrivit pentru transformarea lor într-un avantaj decisiv.

După părerea lui Steinitz, trebuie atacate punctele slabe din poziția adversarului. Apărarea trebuie făcută judicios, fără să se cheltuiească de prisos fortele, evitîndu-se în limita posibilităților, crearea unor noi slăbiciuni a pionilor.

Steinitz considera regele ca o puternică figură de apărare și adesea renunța la rocadă. El nu se temea de atacurile adversarului și chiar provoca intenționat aceste atacuri, atunci cînd considera că atacurile adverse sînt premature și neîntemeiate.

Cititorul trebuie să cunoască principiile de bază ale lui Steinitz

cu privire la aprecierea pozițiilor. Ocuparea centrului, avantajul în dezvoltarea pieselor și activizarea figurilor au fost analizate în capitolele precedente. Acum vom analiza amănunțit problema cîmpurilor slabe.

Punctul slab. Acele cîmpuri care nu pot fi atacate de figuri și în special de pionii adversi sînt cîmpuri puternice, tari pentru o parte și slabe pentru cealaltă. Cîmpurile slabe sau „slăbiciunile” apar de cele mai multe ori ca rezultat al avansării sau schimbului de pionii. „Slăbiciunile” pot constitui o foarte bună bază de susținere pentru figurile adversarului și din această cauză sînt periculoase pentru figurile adversarului în special în zona centrală. Exemple de asemenea „slăbiciuni” sînt arătate în diagramele 471 și 472.

După mutările de deschidere din „Apărare franceză” : 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7 5.e5 Cfd7 6.N: e7 D:e7 negrul subminează de obicei formația centrală a pionilor a:bi prin mutările c7—c5 și f7—f5. Schimburile efectuate pe c5 și f6 pot duce la o structură a pionilor ca cea din diagrama nr. 471.

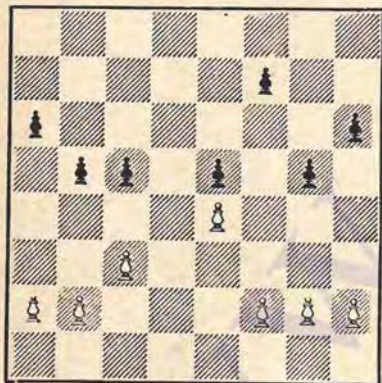
Lupta se va da pentru ocuparea cîmpurilor d4 și e5. Dacă aceste

471



cîmpuri vor fi luate de alb și vor fi ocupate de figurile sale, situația negrului va deveni dificilă. Deficiența cîmpurilor slabe constă nu numai în aceea că figurile care le-au ocupat (după terminologia lui Nimzovici „blocheri“) nu pot fi fortate de pionii să le părăsească, ci și în aceea că pionii e6 și d5 ai adversarului apără pe „blocheri“ de atacul frontal al turnurilor. Cele mai bune figuri pentru rolul de blocheri sint cali. Dacă negrul va reuși să recucerească cîmpul e5, el va juca de îndată ce-i va fi posibil e6—e5 și situația se va schimba imediat: în locul cîmpurilor slabe d4 și e5 se creează un puternic centru de pioni.

472



În diagrama nr. 472 negrul are cîmpurile slabe d5 și f5. O asemenea structură se întâlnește cîteodată în partida spaniolă, ca urmare a mutărilor c7—c5 și g7—g5 făcute de negru. Mutarea c7—c5 poate fi justificată, deoarece pionul c5 controlează importantul cîmp d4. În afară de aceasta și albul, prin mutarea c2—c3, a slăbit punctul d3; de aceea negrul, prin c5—c4, poate să pună stăpînire pe el. De exemplu, uneori negrul reușește să mute sub apărarea turnului, peste d7—

c5, calul pe cîmpul d3. Mutarea g7—g5 poate fi considerată ca slabă; numai extrema necesitate o poate scuza. În numeroase partide atacul albului asupra rocadei negrului se sprijină pe cîmpul f5.

Să presupunem că în poziția din diagrama nr. 472 albul a jucat b2—b3. Poate oare negrul, ca urmare a acestei mutări, să mărească presiunea asupra unuia din punctele centrale? Da, poate. Mutarea b2—b3 a slăbit cîmpul c3 și negrul, prin mutările a6—a5 și b5—b4, obligă pe alb să facă schimb cu pionul c3 sau să-l mute la c4. Atunci albul va avea de asemenea punctul d4 slăbit. Negrul îl va ocupa cu calul și slăbiciunea punctului d5 va fi compensată de aceeași slăbiciune a punctului d4.

Să punem în diagrama nr. 472 un cal alb la d5 și un nebun negru la e6. Cea mai bună soluție pentru negru este de a lua imediat la d5. În acest fel el va lichida „slăbiciunea“ de la d5, e drept cu prețul formării unui pion liber al albului. El trebuie blocat cu o figură neagră; cel mai nimerit pentru aceasta este calul la d6. După ce pionul e4 va trece pe d5, negrul va putea începe lupta pentru cîmpul f5. Să presupunem că după schimbul la d5, negrul va reuși să facă mutarea f7—f5. Situația se schimbă imediat: slăbiciunile d5 și f5 au dispărut și a apărut o falangă de pioni amenințătoare: e5, f5, g5. De aici se trage următoarea concluzie: pătrunderea pe punctul slab d5 trebuie pregătită, urmînd ca acesta să fie ocupat de o figură susținută de alte figuri. În cazul de față, dacă negrul a realizat schimbul la d5, albul trebuie să caute să bată figura adversă cu o figură proprie, de exemplu cu nebulul de pe cîmpul b3 sau cu turnul din d1.

În diagrama nr. 473, albul are slăbite cîmpurile f3 și h3. De obicei, avînd o asemenea poziție a pionilor albi, nebulul se dezvoltă pe

473



cîmpul g2 pentru a apăra cîmpurile slabe. Negrul are slăbit punctul g6. Dacă negrul face rocada mică, albul poate organiza atacul pe diagonală b1—h7 cu dama și nebulul.

În diagrama nr. 474 negrul are punctele a5 și c5 slăbite. Albul a împiedicat mutarea c6—c5 și nebulul „slab” b7 este închis.

474



475



În diagrama nr. 475 albul amenință cu mutările b2—b3 și c3—c4 să transforme nebulul „slab” într-unul „tare”. Pionii de pe cîmpurile albe vor fi bine plasați în compania nebulului de cîmpuri negre.

476



Dar mutarea o are negrul. El joacă 1...a5—a4! și albul nu are mutări care să-i elibereze jocul din cauza cîmpului slab b3.

În diagrama nr. 476 albul are intenția să-și păstreze calul la c4. Dată fiind amenințarea negrului de a juca b7—b5, această mutare trebuie prevenită prin 1.a2—a4. Poate oare acum negrul să oblige calul să plece? Este o treabă complicată. Nu merge 1...a7—a6? deoarece 2.a4—a5! și din cauza slăbiciunii cîmpului h6 poziția calului devine inatacabilă. Manevra corectă constă în 1...b7—b6, apoi în apărarea pionului b6 cu o figură și abia acum se poate juca a7—a6 și b6—b5.

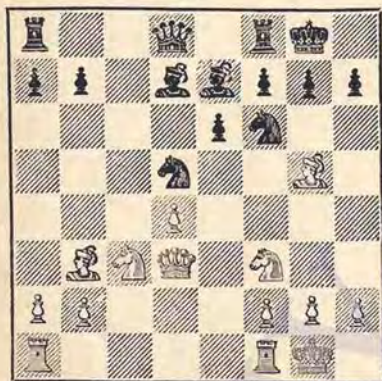
Structura pionilor. Cea mai bună poziție pentru pionii dublați și pionii legați, dispuși într-un rînd, adică falanga de pionii. O asemenea structură a pionilor formează un lanț apărător peste care figurile adversarului trec cu greu.

Printre structurile de pionii proaste se numără pionii dublați și izolați, pionii înapoiați (de exemplu pionii h2 și g3 față de pionul g4). Despre slăbiciunea pionilor dublați dar neizolați, cum ar fi de exemplu f2, g2, g3 s-a vorbit în capitolul X. Cu toate acestea trebuie să spunem că în unele deschideri se admite crearea în centru a unor pionii dubli și izolați. În „Gambitul regelui refuzat” este posibilă varianta 1.e4 e5 2.f4 Nc5 3.Cf3 d6 4.Nc4 Cc6 5.d3 Cf6 6.Cc3. În această poziție unii teoreticieni recomandă mutarea 6...Ne6, la care poate urma 7.N:e6 f:e6 8.f:e6 d:e6. Slăbiciunea pionilor izolați este compensată suficient prin aceea că ei apără cîmpurile centrale importante d5, d4, f5, f4; în afară de aceasta, negrul a deschis pentru turnuri două coloane — „f” și „d”.

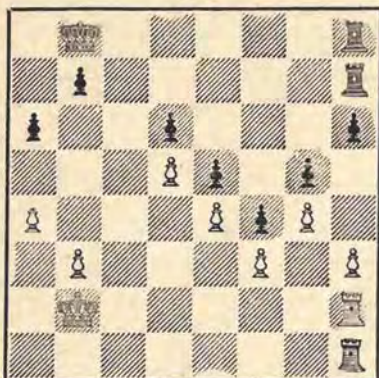
Pionul izolat de pe o coloană deschisă este fără îndoială slab și se pierde de cele mai multe ori. Asupra unui asemenea pion este mai ușor de îndreptat loviturile figurilor ușoare și grele. Aceasta privește

însă pionii izolați de pe flancuri. Pionii izolați în centrul tablei constituie de multe decenii obiect de discuție în rîndul teoreticienilor și al marilor maeștri. W. Steinitz, J. R. Capablanca îi evitau totdeauna. A. Alehin, M. Botvinnik și majoritatea marilor maeștri sovietici consideră că avantajul pionului central izolat, de exemplu al pionului alb d4 este mai mare decît viitoarea lui slăbiciune, deoarece pionul în partea principală a partidei (jocul de mijloc) controlează punctele importante e5 și c5 și stînjenește acțiunile negrului în centru.

477



478

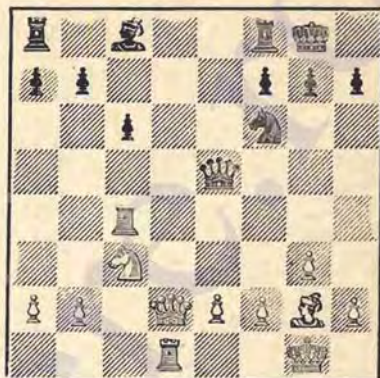


Dacă negrul mută primul, urmează o manevră asemănătoare: 1...h6—h5 2.g4:h5 (Cea mai bună ieșire din situație. Mai rău este 2. Tg2 h5:g4 3.T:g4 T:h3 4.T:h3 T:h3 5.T:g5 T:f3 sau 2.Rc2 h:g4 3.f:g4 Tc8+ 4.Rd2 Thc7 cu mutările următoare Tc3 și Te3) 2...Th7:h5 3. Rb2—c2 (Albul este în zugzwang) 3...Th5—h7 (Amenință cu pătrunderea turnului pe linia „c”) 4.Rc2—d2 Rb8—a7 (Cu amenințarea Ra7—b6— a5—b4) 5.a4—a5 b7—b6 6.b3—b4 Th8—b8 7.a5:b6+ Tb8:b6 8.Th1—b1 Tb6—b8 9.Rd2—c3 Tb3—c8+ 10. Rc2—b2 Th7—c7 cu pătrunderea ulterioară pe cîmpul e3.

La ce duce ocuparea liniei libere în jocul de mijloc ne arată exemplul din diagrama nr. 479. Cu albul juca I. Bondarevksi. 1...Nc8—e6 2.Tc4—d4! Ta8—c8 3.e2—e4 c6—c5 4.Td4—d6 c5—c4 5.f2—f4 De5—c5+ 6.Dd2—d4 Cf6—e8 (Amenință 7.f5) 7.Dd4:c5 Tc8:c5 8.Td6—d8 f7—f6 9.Td8—b8 Ce8—c7 (Sau 9...Tc7 10.Tdd8 Te7 11.Cd5 N:d5 12.e:d5 și înaintarea pionului d5 este decisivă) 10.Tb8:b7 și negrul a cedat repede.

În capitolele despre combinații s-au dat numeroase exemple de atacuri asupra poziției deschise a regelui. Dăm mai jos un singur

479



exemplu, care ilustrează folosirea greșită a avantajelor câpătate.

După mutările 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Ce7 4.Cc3 g6 5.d4! Ng7 6. Ng5! f6 7.Ne3 a6 8.Na4 b5 10.Nb3 d6 10.Cd5 Ca5 obținem poziția din diagrama nr. 480, luată din partida Levenfis — Tartakower, jucată la Karlsbad în 1911

480



A urmat 11.d:e5! d:e5 (Greșit este 11...C:b3 12.e:f C:a1 13.f:g Tg8 14. Cf6+ sau 11...f:e 12.Ng5) 12.Nh6! Rf8 (Singura mutare posibilă. La 12...C:b3 urmează 13.N:g7, iar la

12...N:h6 urmează 13.C:f6+) Albul a câpătat un serios avantaj de dezvoltare și poate organiza atacul deoarece regele negru a pierdut roca. Albul era dator să caute o combinație hotărâtoare. Continuând cu 13.Cb6! D:d1+ 14.T:d1 N:h6 15.C:a8 el câștiga calitatea și partida. Dar după mutarea fără rost 13.Ne3? negrul a răspuns cu 13...C:b3 și a echilibrat curînd partida.

Avantajul perechii de nebuni. Forța relativă a nebului și calului am studiat-o în capitolul dedicat finalurilor. Slăbiciunea nebului constă în aceea că el acționează numai asupra cîmpurilor de o singură culoare. Doi nebuni înlătură această slăbiciune prin acțiunea lor comună; în pozițiile deschise ei sînt mai tari decît un nebul și un cal sau decît doi cai. În pozițiile închise, cu lanțuri de pioni, perechea de nebuni nu este mai puternică decît doi cai.

481



În diagrama nr. 481 forțele sînt egale, însă poziția deschisă condiționează succesul acțiunii celor doi nebuni. A urmat 1.f2—f3 Tf8—d8 2.Nc1—e3 h7—h6 3.Te1—d1 Nb7—c6 4.Ta1—c1 Nc6—e8 5.Rg1—f2 Td8:d1 (Se înțelege că este dezavantajos să pierzi coloana „d”, însă

negrul nu are ce face. Albul putea să-l oblige la aceasta prin mutarea Nb6) 6.Tc1:d1 Ta8—c8 (Negrul vrea să aducă regele în joc prin f8—e7. Acum mutarea 6...Rf8 era inutilă din cauza 7.Nc5+) 7.g2—g4! (Greșit este 7.Nb6 din cauza 7...Cd7 8.N:a5 Cc5. Albul amenință cu mutările 8.h4 și 9.g5 să înlăture calul din f6 și apoi să pătrundă cu turnul la d5) 7...Ne8—d7 8.Ne3—b6 Nd7—e6 (Negrul face schimb de nebuni, pentru a încerca să pătrundă cu turnul la c2) 9.Nb3:e6 f7:e6 (Dacă 9...Tc2+ atunci 10.Re3 f:e 11.Td2) 10.Td1—d8+ Tc8:d8 11.Nb6:d8 Cf6—d7 12.Nd8:a5 Cd7—c5 13.b2—b3 Cc5:b3 14.Na5:b4 Cb3—d4 15.a4—a5 și negrul a cedat.

Acestea sînt principiile lui Steinitz, principii care și-au păstrat valabilitatea pînă în ziua de astăzi. Cunoașterea lor îl va ajuta pe cititor să joace corect. Șahiștii începători uită că pionii nu mai merg înapoi și adesea permit crearea unor slăbiciuni în poziția lor. De cele mai multe ori asemenea greșeli se fac datorită unui atac pripit cu pionul asupra unei figuri adverse. Figura pleacă de sub atac, iar slăbiciunea formată rămîne. Înainte de a ataca figura adversă cu un pion sau cu o figură, este necesar să se analizeze utilitatea atacului respectiv. Oare duce atacul la câștig de material sau de timp, oare figura atacată va fi mutată pe o poziție mai bună sau mai rea? Dacă figura adversarului se află pe un cîmp neavantajos se va urmări reținerea ei pe loc pentru a trage foloase din această împrejurare. În ceea ce privește piesele proprii, trebuie să căutăm permanent să le asigurăm cîmpuri active și bine apărute. De asemenea, la timpul oportun, să știm a ne regrupa forțele.

Concepțiile lui Steinitz au fost completate și lărgite de Lasker, Tarrasch, Rubinstein. Unele teze ale lui Steinitz au fost ridicate de con-

tinuatorii săi la rangul de dogme intangibile.

Contemporanul lui Steinitz, minunatul maestru rus Cigorin (1850—1908) a luat poziție împotriva unor exagerări manifestate în teoria lui Steinitz. El considera de exemplu că sacrificiul pionului în „Gambitul Evans“, în „Apărarea celor doi cai“, în „Gambitul regelui“ nu este just. Cigorin era dușmanul unor asemenea formulări neargumentate; și în întâlnirile lui cu

Steinitz juca adesea în stil de gambit, în majoritatea cazurilor ieșind învingător

EXERCIȚII

1. Jucați poziția din diagrama nr. 477 cu un partener, atât pentru piesele albe cât și cu piesele negre, pentru a studia avantajele și dezavantajele pionului central izolat
2. Jucați cu negrul în compania unui partener poziția din diagrama nr. 481. Veți putea găsi apărarea necesară pentru a obține remiza?

CAPITOLUL XXIII

ȘCOALA DE ȘAH RUSĂ ȘI SOVIETICĂ

În arena șahistă internațională Rusia a fost reprezentată pentru prima oară de Ianiș, care a jucat după primul turneu internațional de la Londra un mic meci cu Staunton și apoi cu Winawer, participant la turneul din 1867 desfășurat la Paris. Dar atât Ianiș, cât și Winawer, un negustor din Varșovia, erau foarte puțin legați de viața șahistă rusă. După cum se știe, Petrov n-a participat la concursuri. Urusov, Sumov, Șifers erau maeștri foarte talentați, însă numai eminentul șahist Mihail Ivanovici Cigorin a ridicat pentru prima dată faima șahului rus și i-a asigurat un loc de cinste în lume.

Învîgînd în meciul din 1866 pe Andersen, Steinitz a fost timp de 28 de ani învingătorul tuturor meciurilor susținute și a devenit campionul lumii, recunoscut în unanimitate.

Manualul de șah al lui Steinitz, în care el și-a dezvoltat teoria jocului pozițional și a revizuit teoria deschiderilor a fost considerat drept ultimul cuvînt al teoriei jocului de șah timp de un sfert de secol. Într-adevăr, teoria lui Steinitz în comparație cu școala lui Andersen, în care elementele de strategie aveau un rol secundar, a avut o mare influență în privința

înțelegerii mecanismului luptei în jocul de șah.

Cigorin n-a negat cituși de puțin toate tezele „noi“ ale școlii lui Steinitz. Există numeroase partide ale lui Cigorin pe care le-a cîștigat jucînd strict pozițional. Dar Cigorin nu putea să se împace cu înțelegerea mecanică a centrului, enunțată de Tarrasch, nici cu negarea jocului de gambit al lui Steinitz, nici cu neîncrederea în posibilitatea luptei tactice fără acumularea de avantaj material, nici cu „rațiunea prudentă“ a lui Lasker care ar fi — chipurile — baza în lupta șahistă. Cigorin considera că în șah sînt multe elemente artistice, iar în artă adesea este hotărîtoare nu logica, ci inspirația, bogăția de idei. Fără să țină seama de dogmele școlii „noi“, Cigorin crea poziții complicate în care rețetele „noii“ școli erau puțin folositoare și lupta era decisă de măiestria tactică. Acest fapt nu era o întoarcere la „vechea“ școală a lui Andersen, după cum au afirmat criticii lui Cigorin. Ideile lui Cigorin au fost înțelese pe deplin numai în zilele noastre.

Jucînd sau cu albul sau cu negrul, Cigorin căuta totdeauna să obțină inițiativa. Din această cauză, el era atras spre deschideri în care, cu prețul unui pion, căpăta pentru

mult timp posibilitatea de a domina jocul, Cigorin era un mare cunoscător al unor deschideri ca „Gambitul Evans“, „Apărarea celor doi cai“, „Gambitul regelui“. Dar și în alte deschideri, ca de pildă „Partida spaniolă“, „Gambitul damei“, „Apărarea indiana veche“ el a creat scheme de deschidere noi, care sînt valabile și astăzi, după trecerea a 50 de ani.

Sacrificînd la începutul jocului un pion, Cigorin tindea spre un joc complicat de figuri. Strategia lui consta în pregătirea și crearea de poziții complicate de ambele părți, în care primul rol îl aveau nu rețetele dogmatice, ci fantezia, inspirația, intuiția — pe scurt talentul jucătorului. Stilul lui de joc trezește admirație și în ziua de astăzi. Nu trebuie să uităm că Cigorin a avut de luptat la tablă cu maeștri care excela în jocul de apărare ca Steinitz, Lasker, Tarrasch. Combinațiile lui Cigorin erau totdeauna calculate cu precizie și în același timp frumoase, însă, înainte de toate, talentul lui Cigorin te captivează prin măiestria excepțională în pregătirea complicațiilor tactice.

Jocul lui Cigorin nu era unilateral. El știa să desfășoare și o apărare complicată, însă apărarea lui nu era niciodată pasivă și se baza pe contraatacuri. Cigorin nu juca voit pentru simplificarea jocului, însă cînd ajungea în final și aici el dădea dovadă de o tehnică foarte avansată; în special în domeniul finalurilor de turnuri. Cigorin era de asemenea un excelent analizer. Stau mărturie în această privință strălucirile sale victorii asupra lui Lasker în meciul susținut prin telegraf precum și victoria Petersburgului asupra Londrei, tot prin telegraf. De fapt pentru Petersburg juca Cigorin.

Fiind campionul necontestat și an de an al Rusiei, Cigorin era în același timp un neobosit popularizator al șahului. El a organizat un club

de șah, a scos o revistă de șah, a redactat rubricile șahiste din ziare și reviste, a jucat partide prin corespondență cu numeroși amatori, a scris un manual care a fost tipărit în revista „Sahmatnii listok“ pe care o conducea.

Din nenorocire pentru Cigorin, în condițiile Rusiei țariste nu putea fi vorba de un caracter de mase al șahului și el depindea de un grup de bogătași. Cînd succesele sportive ale lui Cigorin au scăzut din cauza vîrstei și a bolii, acești domni au pierdut interesul față de el și ultimii ani ai vieții i-au fost întunecați de lipsuri și greutatea materiale.

În capitolele precedente, am dat cîteva din partidele lui Cigorin. Dăm mai jos încă un final din partida lui cu Zuckertort, unul dintre cei mai puternici jucători de șah ai timpului. Partida s-a jucat la Viena în anul 1882.

482



Albul atacă pe flancul regelui. Cigorin a răspuns la aceasta cu un profund plan strategic, bazat pe sacrificiul calității pentru un pion (care, împreună cu pionul în plus creează un avantaj de doi pioni în schimbul calității) și a obținut astfel inițiativa.

- 1... f7—f6!
2. c2—c3 ...

La mutarea 2.h4 putea urma 2... f:g4 3.h:g4 T:c2 4.D:c2 T:f3 5.Tf1 N:f2+ 6.T:f2 Cd4 cu un atac asemănător celui din partidă.

- 2... Ta2:d2!
3. Dd1:d2 f6:g5!
4. Cg3—f5 ..

Este mai bine decât 4.c:d T:f3 5. d:e5 C:e5, cu amenințarea 6...T:g3 și 7...Cf3+.

- 4... Nd4—b6
5. Nf3—g4 Nc8:f5
6. e4:f5 g7—g6!
7. Dd2—a2+ Rg8—g7
8. f5:g6 Nb6:f2+
9. Re1—d1 h7:g6

Total a fost calculat cu precizie de Cigorin. Dacă albul ia pionul b7, atunci, după 10...Nb6 pierde calitatea, deoarece turnul va fi închis.

10. Th1—f1 Nf2—b6
11. Tf1:f8 Dd8:f8
12. Da2—e2 Df8—f4
13. Tbl—a1 Nb6—a5!
14. Ta1—a3 b7—b6
15. Ng4—d7 Cc6—e7
16. Rd1—c2 Ce7—d5
17. Nd7—c6 Cd5—e3+
18. Rc2—b2 d6—d5!
19. Ta3—a4 d5—d4
20. c3:d4 e5:d4

Prin manevre tactice strălucite Cigorin a obținut o poziție cistigătoare.

Următoarea greșeală a albului grăbește numai rezultatul firesc al partidei.

21. De2—f3 Df4—h2+.

Zuckertort a cedat. Dacă 22.Ra3, atunci 22...Nc3, iar la mutarea 22. Ra1 sau 22.Rb1 negrul dă mat în două mutări.

Dintre contemporanii lui Cigorin se pot cita doi șahiști puternici,

care au învățat mult de la el. Aceștia sînt A. Rubinstein și S. Levițki.

Marele maestru Rubinstein s-a întîlnit nu odată cu Cigorin în turneele din Rusia. Cu toate că prin stilul său de joc Rubinstein făcea parte din „școala pozițională”, iar în partidele sale a dovedit că știe să joace partide strategice, el a învățat de la Cigorin studierea sistematică a deschiderilor, a activizării pieselor și măiestria excepțională a desfășurării finalurilor cu turnuri. Unele scheme de deschidere, de exemplu, în „Partida engleză” au fost luate de Rubinstein din partidele lui Cigorin. Fără îndoială că și varianta de gambit din „Deschiderea celor patru cai” (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5 Cd4) descoperită de Rubinstein conține multe idei ale lui Cigorin. În anii 1912—1914 Rubinstein era considerat ca principalul adversar al campionului lumii, Lasker.

Levițki poate fi considerat elev direct al lui Cigorin. Talentul său viu și original s-a manifestat în numeroase partide strălucite. Dăm mai jos finalul partidei lui din meciul cu Alehin (care juca cu negrul).

1. Ta1—d1! ...

Un sacrificiu neașteptat. La mutarea 1...T:e2 va urma 2.Nf4 Te6 3. N:d6 T:d6 4.Dg3+, Rf8 5.T:d6.

- 1... Cb4—d5
2. Ce2—c3! Nd6—e5

După 2...C:c3 3.N:c3 Te6 4.f4 negrul nu are apărare satisfăcătoare împotriva mutărilor 5.f5 și 6.N:f6.

3. Nd2—h6 Nc8—e6
4. Cc3:d5 f6—f5

Calul nu poate fi luat din cauza 5.Dg4+.

5. Nh6—g5! Dd8:d5

Duce la pierderea forțată a damei, deoarece altfel urmează 6. Cf6+.

- | | |
|------------|--------|
| 6. Td1:d5 | Ne6:d5 |
| 7. Ng5—e7! | f7—f6 |
| 8. Ne7:f6 | Rg8—f7 |
| 9. Nf6:e5 | Te8:e5 |
| 10. Tf1—d1 | Ta8—e8 |

și Alehin, fără să mai aștepte răspunsul albului, a cedat. Într-adevăr, după 11.f4 Te2 12.Dh5+ Rg7 13.T:d5 situația negrului este disperată. Într-un atac al lui Levițki este excelent și amintește de finalurile a numeroase partide ale lui Cigorin.

483



După moartea lui Cigorin (1908), viața șahistă a Rusiei s-a concentrat în câteva centre mari. La Petersburg trăiau maestrul Znosko-Borowski, Levin, Freiman, la Moscova — Bernstein, Blumenfeld, Nenarokov, la Kiev — Duz-Hotimirski, în Polonia, care atunci făcea parte din imperiul rus — bătrînul Winawer, Rubinstein, Salve, la Vilnius — A. Rabinovici. Alapin și Nimzovici se aflau cea mai mare parte a vremii în Germania.

În 1909, la Petersburg a fost organizat un turneu internațional de maestri, în memoria lui Cigorin și un alt turneu al amatorilor din întreaga Rusie. La turneul internațional Rusia a fost reprezentată de Rubinstein, Bernstein, Duz-Hotimirski, Znosko-Borowski, Nenaro-

kov și Freiman. Aceste turnee au trezit un mare interes în țară și, ca urmare, curînd a apărut o întreagă pleiadă de tineri șahiști: Alehin, Bogoliubov, Verlinski, Levenfiș, I. Rabinovici, Romanovski, Rotlevi. Rabinovici și Rotlevi au mers pe drumul măiestriei poziționale a lui Rubinstein, iar toți ceilalți erau în întregime sub influența ideilor lui Cigorin.

Marele talent al lui Alehin s-a reliefat încă de la primele lui participări în viața șahistă. În turneul de amatori pe întreaga Rusie el a cucerit primul loc. În 1914, la marele turneu internațional de la Petersburg, Alehin a ocupat locul al treilea, după Lasker și Capablanca, clasîndu-se înaintea unor maestri renumiți ca Rubinstein, Tarrasch, Marshall, Nimzovici și alții. În același an, Alehin a ieșit învingător în turneul internațional de la Mannheim. Fantezia lui Alehin era nepuizabilă, combinațiile lui profunde, inegalabile. Ca și Cigorin, Alehin era un minunat cunoscător al teoriei deschiderilor și al finalurilor. Planurile sale strategice se terminau adesea prin lovituri tactice foarte ascunse.

Dăm mai jos două exemple din creația lui Alehin, caracteristice stilului său de joc.

484



În diagrama nr. 484 este dată poziția din partida Alehin-Bogoliubov.

- 1... Cb8—c6
2. Dd4—h4 d5:c4

În speranța că va urma 3.D:c4, după care ar continua cu 3...Ce5 4.Db5 N:g2 cu egalarea jocului.

3. Tf1—d1! Dd8—c8
4. Nc1—g5 Cf6—d5
5. Cc3:d5 e6:d5
6. Td1:d5! ...

O mutare neașteptată. După 6. N:d5 Ce5 albul n-ar fi obținut nimic, în timp ce acum atacul său devine imparabil.

- 6... Cc6—b4
7. Ng2—e4! f7—f5

Negrul nu are apărare. Dacă 7... g6, atunci 3.Nf6, amenințând și cu 9.Dh6 și 9.D:h7+, R:h7 10.Th5—Rg8 11.Th8 mat. Nu salvează nici 8...C:d5 din cauza 9.N:d5 h5 10.Nc3! și negrul nu poate să se apere de mutarea 11.Df6.

Dacă 7...h6, atunci 8.N:h6 f5 (Altfel urmează 9.Dg5 sau 9.D:g7) 9. Dg5 Dc7 10.N:g7 D:g7 11.D:g7+ R:g7 12.Td7+, Tf7 13.T:f7+ R:f7 14.N:b7.

8. Ne4:f5! Tf8:f5
9. Td5—d8+ Dc8:d8
10. Ng5:d8 Ta8—c8
11. Ta1—d1 Tf5—f7
12. Dh4—g4

și negrul a cedat curînd partida.

Observați cit de fulgerător a organizat Alehin atacul pe flancul regelui.

În partida cu Sterck, Alehin cu albele a demonstrat o mare măiestrie în imbinarea apărării active cu trecere la atac direct.

1. e3—e4 Nc8—b7
2. Nd2—g5 Dd8—c8!

O replică tare. Amenință 3... N:f2+ și 4...D:c4.

3. Dc2—e2 Nc5—b4!

485



Situația albului este dificilă. Negrul amenință cu schimbul la c3 și cu cistigarea pionului e4. La 4.e5 va urma 4...Cg4 cu amenințarea 5... N:f3 și 6...C:e5. Alehin a găsit singura apărare posibilă.

4. Nc4—d3! Nb4:c3
5. Tf1—c1! Cf6:e4

Negrul efectuează combinația, după care spera că va rămîne cu un pion în plus.

6. Nd3:e4 Nb7:e4
7. De2:e4 Cd7—c5

Tocmai la aceasta spera negrul cînd a luat nebulul din e4. După retragerea damei albe, nebulul negru scapă de legătură.

8. De4—e2 Nc3—a5
9. Ta1—b1 Dc8—a6!

O ingenioasă apărare împotriva mutării 10.b2—b4. Însă Alehin a calculat toate urmările combinației cu mult mai departe.

10. Tc1—c4! Cc5—a4

Pentru a răspunde la 11.b4 cu 11... Cc3!

11. Ng5—f6 Tf8—c8!

Albul amenința cu 12.Tg4!! D:e2 13.T:g7+ Rh8 14.Tg5 mat.

12. De2—e5!

...

Lovitură și contralovitură. La 12...
D:c4 urmează 13.Dg5 Rf8 14.D:g7+
Re8 15.Dg8+ Rd7 16.Ce5+ Rd6 17.
C:c4+ și câștigă.

12...

Tc8—c5

13. De5—g3

e7—e6

14. Tc4:a4

și negrul cedează.

Acest final excepțional ilustrează forța creatoare a lui Alehin. Partida confirmă de asemenea justetea principiului strategic, potrivit căruia contraatacul este adesea cea mai bună apărare.

Războiul din 1914 a distrus legăturile șahiste internaționale, dar Marea Revoluție din Octombrie a creat condiții cu totul noi vieții șahiste în Uniunea Sovietică. Familia maestrilor s-a împuținat. Maeștrii polonezi Rubinstein, Rotlevi, Salve, Levițki, Flamborg, maeștrii letoni Nimzovici, Mattison, frații Behting estonianul Mikenas, au rămas dincolo de graniță în urma separării statelor lor de Rusia. Viața șahistă abia mai pălăia la Moscova și Leningrad. Bernstein, Bogoliubov, Znosko-Borowski și Levin au emigrat. Vechile cluburi au încetat să mai existe. Viața șahistă a fost refăcută în condițiile economice grele provocate de războiul civil și de blocadă. Cu toate acestea, datorită eforturilor minunatului entuziast Ilin-Jenevski, încă din anul 1920 s-a reușit să se organizeze la Moscova prima olimpiadă de șah. Din partea Moscovei jucau Alehin, Grigoriev, Ilin-Jenevski, Zubarev. A. Rabinovici, din partea Petrogradului — I. Rabinovici, P. Romanovski și autorul acestei cărți. Primul loc a fost cucerit de Alehin, al doilea de P. Romanovski, al treilea de Levenfis. Curînd Alehin a plecat în străinătate. În următoarele campionate ale țării primele locuri au fost cucerite de leningrădeni. În anul 1925 s-a organizat la Moscova pri-

mul turneu internațional, care s-a terminat cu victoria străinilor. Maeștrii sovietici au practicat un joc bun în unele partide, însă le lipseau atît cunoștințele teoretice cît și măiestria de profesioniști a maestrilor străini.

Pe de altă parte, abia după Marea Revoluție șahul a început să cucerească popularitatea în marile mase ale oamenilor muncii. În cluburi și în cercurile șahiste tineretul a început să primească o pregătire sistematică și în curînd în arena șahului a apărut o nouă generație de tineri talentați. Partidul și guvernul au sprijinit dezvoltarea șahului ca una din formele culturii.

Încă de la mijlocul deceniului al treilea au început să iasă în evidență nume noi: Botvinnik, Riumin, Alatorzev, Kan, Ostrovski, Ragozin și alții. La campionatele din anii 1931 și 1933, primele locuri au fost ocupate de Botvinnik, Riumin și Alatorzev.

Curînd a venit vremea ca șahiștii sovietici să-și măsoare din nou forțele cu șahiștii din străinătate. În anul 1935, la cel de al doilea turneu internațional de la Moscova, Botvinnik a împărțit primul loc cu Flohr, iar trei maeștri sovietici s-au clasat în primele șase locuri.

Pentru a caracteriza stilul maestrilor din vechea generație, cît și pe acela al generației următoare, dăm mai jos cîteva exemple:

În diagrama nr. 486 a survenit poziția din partida Levenfis-Iudovici. Albul are un pion în plus, însă poziția regelui său este nesigură și lanțul de pioni de pe flancul regelui este sfărîmat

1. f3—f4

Dd8—d7

Amenințînd cu șah etern Dd7—g4—f3+.

2. f2—f3!

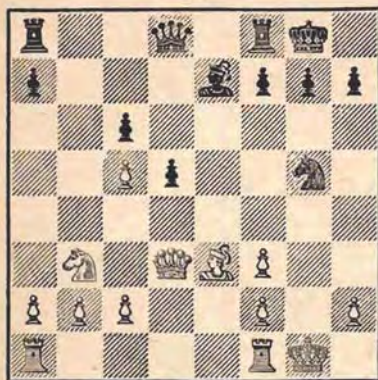
Cg5—e6

3. Rg1—h1

f7—f5

Negrul împiedică mutarea f4—f5, însă slăbește punctul important e5.

486



Era mai bune 3...g6 4.Tg1 Cg7 5. Nd4 Df5.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. Tf1—g1 | a7—a5 |
| 5. a2—a4 | Ne7—f6 |

Negrul caută să obțină inițiativa pe flancul damei

- | | |
|------------|--------|
| 6. Ta1—d1! | Ta8—b8 |
| 7. Cb3:a5 | Tb8—b2 |
| 8. Ca5—b3 | Dd7—e8 |
| 9. Ne3—c1 | Tb2—a2 |

Acum albul începe atacul pe coloanele „g” și „e”, pregătit de manevrele anterioare.

- | | |
|-------------|--------|
| 10. Td1—e1! | Nf6—h4 |
| 11. Tel—e2 | Ta2:a4 |
| 12. Dd3—e3! | Rg8—f7 |

Forțat. La 12...Cc7 albul ar fi răspuns cu 13.Nb2! D:e3 14.T:g7+ Rh8 15.T:c7+ d4 16.T:e3, rămânând cu o figură în plus.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Nc1—b2 | Tf8—g8 |
|------------|--------|

Dacă 13...Nf6, atunci 14.N:f6 R:f6 15.De5+ Rf7 16.D:f5+. Sau 13...T:f4 14.D:f4! C:f4 15.T:g7 mat.

- | | |
|-------------|--------|
| 14. De3—e5! | Nh4—f6 |
|-------------|--------|

Nici alte mutări n-ar fi salvat, de exemplu 14...T:f4 15.Cd4 C:d4 16. T:g7+. Sau 14...g6 15.Tge1 N:e1 16.

D:f6 mat. Acum însă urmează un final interesant.

15. Tg1:g7+!

..

Cu toate că pionul este apărat de patru ori, negrul pierde.

- | | |
|-------------|--------|
| 15... | Nf6:g7 |
| 16. De5:f5+ | Rf7—e7 |
| 17. Tel:e6+ | Re7—d8 |
| 18. Te6:e8+ | |

și negrul cedează.

Următoarea partidă s-a jucat în campionatul din anul 1937.

P. Romanovski

G. Ravinski

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | c7—c5 |
| 2. Cg1—f3 | Cb8—c6 |
| 3. d2—d4 | c5:d4 |
| 4. Cf3:d4 | Dd8—c7 |
| 5. c2—c4 | ... |

Oferind un sacrificiu de pion, în schimbul unei dezvoltări rapide. Negrul acceptă sacrificiul.

- | | |
|-----------|--------|
| 5... | Dc7—e5 |
| 6. Nc1—e3 | De5:e4 |
| 7. Cb1—d2 | De4—e5 |

Dacă dama neagră se retrăgea în altă parte, negrul pierdea rocada din cauza mutării 8.Cb5.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. Cd2—f3 | De5—c7 |
| 9. Nf1—e2 | Cg8—f6 |
| 10. 0—0 | g7—g6 |

Negrul intenționează după Ng7 și 0—0 să încheie dezvoltarea. În poziția lui nu sînt puncte slabe și s-ar părea că este departe de înfrîngere, însă albul găsește continuări de atac ingenioase, care nu-l lasă pe adversar să răsufle nici o clipă.

- | | |
|------------|--------|
| 11. Cd4—b5 | Dc7—b8 |
| 12. Dd1—d2 | a7—a6? |

Slăbirea cîmpurilor negre este fatală. O apărare mai bună oferea mutarea 12...d6. În acest caz albul ar fi continuat atacul cu 13.c5, deoarece varianta atrăgătoare 13.Nf4

Ng7 14.C:d6+ e:d6 15.N:d6 nu poate fi realizată din cauza mutării 15... Ce4.

13. Cb5—c3 Nf8—g7
14. Cc3—a4! Db8—c7

Amenință cu 15.Cb6 Ta7 16.C:c8 D:c8 17.N:a7.

15. Ca4—b6 Ta8—b8
16. Cb6—d5! Cf6:d5

La 16...Da5 urmează 17.D:a5 C:a5 18.Na7.

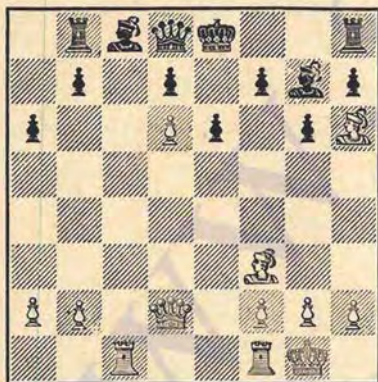
17. c4:d5 Cc6—e5
18. Ta1—c1 Ce5:f3+
19. Ne2:f3 Dc7—d8

Acum urmează un final de efect.

20. d5—d6! e7—e6

Nu se poate face rocada din cauza 21.d:e7 D:e7 22.Nc5.

487



Cum se continuă acum atacul ?

21. Ne3—h6!! ...

La 21...Tg8 sau 21...0—0 urmează 22.N:g7 cu mutarea următoare 23. Dd4(+) și 24.Da7 cu câștigarea turnului. După 21...Nf6 22.Tc7 și negrul nu ar mai fi avut ce să mute. Rămâne numai

21...

22. Nh6:g7

23. Dd2—e3!

24. De3—a7!

și negrul a cedat.

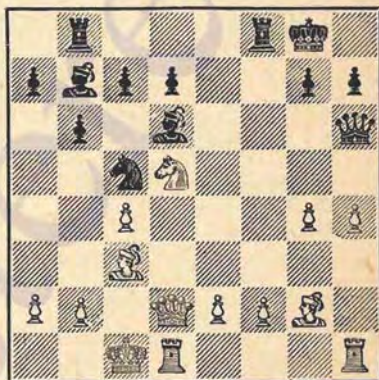
Dd8—f6

Df6:g7

Tb8—a8

Dăm mai jos finalul partidului N. Riumin—M. Euwe, jucată la turneul din anul 1934.

488



1. g4—g5

Dh6—e6

2. Dd2—d4

De6—f7

3. h4—h5!

...

Amenință și 4.h6 și 5.g6.

3...

Cc5—e6

4. Dd4—d3

Ce6—c5

5. Dd3—d2

f4—f3

Euwe consideră că prin sacrificiul pionului se va slăbi atacul. La 6.N:f3 ar urma 6...Nf4! 7.C:f4 N:f3 8.e:f3 D:f4.

6. g5—g6!

Df7—f4

7. Cd5:f4

Nd6:f4

8. e2—e3

f3:g2

În schimbul damei sacrificate, negrul a obținut două figuri și un periculos pion avansat la g2 și speră să obțină inițiativa, însă Riumin duce pînă la capăt atacul cu multă măiestrie.

9. Th1—h4 Nf4—g5
 10. g6:h7+ Rg8:h7
 11. Dd2—c2+ Rh7—g8
 12. Th4—g4 Cc5—e6

La mutarea 12...Nh6 urmează 13.Dg6.

13. f2—f4 Nb7—f3
 14. Tg4:g2

și negrul cedează. După 14...N:g2 15.D:g2 Nh6 16.T:d7 albul câștigă ușor.

În deceniul al patrulea a apărut un nou grup de maeștri capabili. Dintre ei s-au remarcat în mod deosebit prin talentul lor combinativ I. Bondarevski, A. Kotov, A. Konstantinopolski, A. Toluş, L. Savițki, iar la sfârșitul deceniului mai apar tinerii foarte talentați V. Smislov, I. Boleslavski, D. Bronstein și alții.

În anii de după Marele Război pentru Apărarea Patriei rîndurile sahiștilor au fost completate cu noi cadre talentate. S-au evidențiat maeștrii L. Aronin, I. Lipnițki, V. Simaghin, A. Suetin, R. Holmov, însă toți aceștia au fost întrecuți de E. Gheller, T. Petrosian, M. Taimanov și I. Averbach cărora, pentru succesele obținute li s-a acordat titlul de mare maestru.

A crescut și cea mai tinăra generație. Moscovitului A. Nikitin și leningrădeanului B. Spasski, în vîrstă de 16 ani li s-au acordat titlul de maeștri ai sportului. În anul 1956 s-a acordat titlul de mare maestru lui V. Korcinoi și B. Spasski. În anul 1957 talentatul M. Tal a cîștigat campionatul Uniunii Sovietice și a primit titlul de mare maestru. Acestora din urmă le urmează un grup numeros de tineri care au început pregătirea în casele de pionieri. De pe acum ei concurează cu succes împotriva maeștrilor.

Succesele lui M. Botvinnik creșteau de la un turneu la altul și în 1948 în meciul-turneu cu cei mai buni mari maeștri el a cîștigat ti-

tlul de campion al lumii pe care îl păstrează pînă astăzi. Locul al doilea a fost ocupat de Smislov, al treilea a fost împărțit de Keres și Reshevski, iar al cincilea loc a fost ocupat de fostul campion mondial Euwe.

Primele premii în turneele internaționale sovietice și străine l-au recomandat pe Botvinnik ca pretendent la titlul de campion al lumii. Meciul dintre Bronstein și Botvinnik care a avut loc la Moscova în anul 1951 s-a terminat la egalitate.

489



În diagrama nr. 489 este prezentată poziția din partida L. Pachmann—D. Bronstein, jucată în anul 1946 în meciul Moscova-Praga

1. h2—h3 Cf6—d7
 2. Tc1—b1 Cd7—f3
 3. Rg1—h2 ...

Albul intenționează să organizeze atacul cu f2—f4 și retrace regele de pe diagonală periculoasă g1—g7. Acest plan nu este bun. Erau de recomandat mutările 3.Te3 și 4. Cce2 cu micșorarea acțiunii nebului g7.

- 3.. h7—h5!
 4. Te1—e2 h5—h4!

Mutarea pregătitoare pentru o excelentă combinație, departe calculată.

- | | |
|-----------|---------|
| 5. Te2—d2 | Ta8:a1! |
| 6. Tb1:a1 | Ng7:d4 |
| 7. Td2:d4 | Cc5:b3 |
| 8. Td4:d6 | Db6:f2 |
| 9. Tal—a2 | ... |

Este posibil ca ceva mai bine să fi fost 9.Td3, cu toate că și în acest caz, după 9...C:a1 10.D:a1 h:g3+ 11.T:g3 Df4 negrul are poziție câștigătoare.

- | | |
|------------|---------|
| 9... | Df2:g3+ |
| 10. Rh2—h1 | Dg3:c3 |
| 11. Ta2—a3 | Nc8:h3 |
| 12. Ta3:b3 | Nh3:g2+ |
| 13. Rh1:g2 | Dc3:e4 |
| 14. Td6—d4 | Dc4—e6 |
| 15. Tb3:b7 | Te8—a8 |
| 16. Dd1—e2 | h4—h3+! |

Albul a cedat. La 17.Rf2 urmează 17...Df6+ 18.Re3 Ce6 19.Tdd7 Df4+ 20.Rd3 Cc5+, etc.

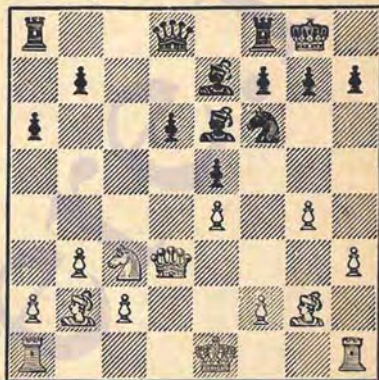
După ce Estonia a intrat în componența Uniunii Sovietice în familia maștrilor din patria noastră a intrat talentatul P. Keres. Încă din 1938 el a obținut mari succese, ocupînd de pildă primul loc la turneul marilor maștri care a avut loc la Amsterdam, clasîndu-se înaintea lui A. Alehin, J. R. Capablanca, M. Botvinnik, S. Reshewski și alții. În două rînduri, în 1950 și 1951 Keres a cucerit titlul de campion al Uniunii Sovietice și primul loc la turneul internațional de la Budapesta, la care au participat numeroși mari maștri.

În campionatele Uniunii Sovietice din ultimii ani, Averbach, Gheller și Taimanov au ieșit învingători. Succese importante a obținut Petrosian la turneele internaționale.

În turneul internațional de la Budapesta din anul 1952 partida Gereben—Gheller, după mutările 1.e2—e4 c7—c5 2.Cg1—f3 d7—d6 3.d2—d4 c5:d4 4.Cf3:d4 Cg8—f6 5. Cb1—c3 a7—a6 6.h2—h3 Cb8—c6

7.g2—g4 Cc6:d4 8.Dd1:d4 e7—e5 9. Dd4—d3 Nf8—e7 10.Nf1—g2 Nc8—e6 11.b2—b3 0—0 12.Nc1—b2 s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 490.

490



Albul a pregătit rocada mare. Rocado mică este periculoasă deoarece lanțul de pioni a fost slăbit prin mutările h3 și g4.

12... b7—b5!

Cu intenția de a trece la atac, în cazul în care regele alb va apare pe flancul damei. Albul a considerat însă acest atac ca fiind lipsit de pericol.

13. 0—0—0	b5—b4
14. Cc3—e2	a6—a5
15. f2—f4	Cf6—d7
16. f4—f5	Cd7—c5
17. Dd3—f3	...

Albul spera că după retragerea nebulului e6 va câștiga pionul e5 și astfel va crea amenințări serioase regelui negru. Atunci cînd se fac rocade diferite, soarta partidei este decisă de cel care atacă mai repede. Ca urmare, Gheller sacrifică o figură.

17...	a5—a4!
18. h3—h4	...

După 18.f:e6 f:e6 19.Dg3 Nh4 20. Dh2 a:b3 atacul negrului este imparabil.

18...	a4:b3
19. a2:b3	Ta8—a2!
20. f5:e6	f7:e6
21. Df3—e3	...

Albul amenință cu 22.D:c5 cu schimb de dame, rămânând cu două figuri ușoare pentru un turn.

21...	Dd8—a5
22. c2—c4	Ta2:b2
23. Rc1:b2	Da5—a3+
24. Rb2—b1	Tf8—a8
25. Ce2—c1	Da3—a1+
26. Rb1—c2	Ta8—a2+!
27. Cc1:a2	Da1:a2+
28. Rc2—c1	Cc5:b3+

29.De3:b3 și fără a mai aștepta mutarea de răspuns a adversarului albul a cedat.

Remarcabile sînt realizările marelui maestru V. Smislov. Ieșind învingător în turneul internațional de la Zürich din anul 1956 el a primit dreptul de a susține un meci pentru titlul de campion al lumii cu Botvinnik. Acest meci a stîrnit un mare interes ca și primul meci al lui Botvinnik cu Bronstein. Meciul s-a desfășurat în condițiile unei aprige lupte sportive și s-a terminat la egalitate. După acest meci Smislov a cucerit primul

loc la turneul internațional de la Amsterdam, în anul 1956 și a primit din nou dreptul de a juca un meci cu Botvinnik. În același an (1956) Smislov a cîștigat cu ușurință primul loc la turneul internațional de la Belgrad.

Reprezentanții școlii șahiste sovietice au reputat în ultimii ani un sir de importante victorii. Lor le-au revenit titlul de campion al lumii la bărbați și femei și primul loc olimpic pe echipe. De două ori au fost cîștigate meciurile cu S.U.A., Anglia și alte țări. Poziția dominantă a școlii șahiste sovietice în lume este unanim recunoscută. Marii maestri și maestrul sovietici continuă tradițiile marilor maestri ruși Cigorin și Alehin. Caracterul științific al jocului în deschidere, tendința spre o cit mai mare activitate a figurilor, lupta pentru obținerea inițiativei, capacitatea de apreciere concretă a poziției, tendința spre o luptă tactică deschisă și, în sfîrșit, o înaltă tehnică a finalurilor — iată trăsăturile caracteristice ale școlii șahiste sovietice. Dar lucrul cel mai important este faptul că marii maestri și maestrul sovietici, spre deosebire de cei din țările capitaliste, sînt în fruntea maselor de milioane de amatori de șah, din rîndurile cărora cresc treptat numeroase cadre noi de tineri și talentați șahiști.

REZOLVĂRILE PROBLEMELOR ȘI EXERCITIILOR

CAPITOLUL II

Problema din diagrama nr. 28 : 1.Db3—g8+ Rh8:g8 pat.

Problema din diagrama nr. 29: 1.Db3—b8+! Da7:b8 pat. Greșit este 1.Db2—a2+ Tg7—f7! și nu 1...Da7:a2 pat.

Problema din diagrama nr. 34: 1...Dc1—f4+ 2.Rh2—h1 Df4—c1+ 3.Rh1—h2 Dc1—f4+ 4.g2—g3 Df4:f2+ 5.Rh2—h1 Df2—f1+ și șah etern. A doua posibilitate : 1...Dc1—c7+ 2. Dd7:c7 pat.

Exercițiul nr. 6 : 1...Nc5—d6 (Regele negru nu are nici o mutare și albul este obligat să cedeze un pion) 2.f7—f8D Nd6:b8 3.Ra8:b8 Ra6—b6 4. Rb8—c8 Rb6—c5 ș.a.m.d.

Exercițiul nr. 7 : 1.Dh7—h4+ Rf4—e5 2. Dh4—d1 mat sau 1...Rf4—f3 2.Nd7—c6 mat.

Exercițiul nr. 8 : 1...Db8—b4+ 2.Rc5—d5 Db4—d4 mat.

Exercițiul nr. 9: 1. Tc4—e8+ Rf8:c8 2. Tg2—g8 mat.

Exercițiul nr. 10 : 1.Ng4—e6+ Rg8—f8 sau h8 2.Tg2—g8 mat.

CAPITOLUL III

Exercițiul nr. 3: În patru mutări : 1. Ta1—a6 Re7—d7 2. Tb1—b7+ Rd7—c8 3. Ta6—a7! Rc3—d8 4.Ta7—a8 mat.

Exercițiul nr. 4 : 1.Dc2:h7+ 1 ș.a.m.d.

Problema din diagrama nr. 56 : 1...Dd3—f5+ 2.Rf8—g8 Df5:g5 Dacă pe cimpul h5 se află un pion alb, câștigul este mai complicat. Negrul trebuie să manevreze astfel cu dama, încât să ia pionul h5, nepermițând transformarea pionului g7 în damă. 1... Dd3—f5+ 2.Rf8—e7 Df5—g5+! 3.Re7—f8 Dg5—h6+ și albul trebuie să piardă unul dintre pioni. Este posibilă și o altă variantă: 3...Dg5—f6+ 4.Rf8—g8 Df6—f5 5.h5—h6 Df5—g6! 6.h6—h7 Dg6—e8 mat.

Problema din diagrama nr. 57 : Negrul nu poate câștiga : 1...Re3—f4+ 2.Re6—f7 sau 1...Re3—d4+ 2.Re6—d7 și dama neagră nu mai poate da șah.

CAPITOLUL V

Exercițiul nr. 1. Trei atacuri ale negrului sînt echilibrate de trei apărări ale albului.

Exercițiul nr. 2 : Calul din f6 este atacat de cinci ori și este apărat de asemenea de cinci ori (pionul g7 nu trebuie luat în considerare, deoarece este legat), deci apărarea este suficientă

Exercițiul nr. 3 : Asupra pionului d5 sînt concentrate șapte atacuri și sînt șapte apărări. Însă după schimburi și deschiderea coloanei „c”, calul c7 va fi legat. Din această cauză albul câștigă un pion.

Exercițiul nr. 4 : Nu trebuie jucat 4.e5. Calul f6 pleacă la h5, de unde apără pionul f4.

Exercițiul nr. 5 : După 8...h:g 9.h:g D:d3! 10.D:f3 T:h1 negrul obține, în schimbul damei, un turn, un cal și un nebul, ceea ce constituie un schimb avantajos pentru el. După 10.Th1:h8 Df3—c4+ negrul câștigă un cal și un nebul pentru un turn.

Exercițiul nr. 6 : În schimbul calului și nebulului albul obține un turn și doi pioni, păstrînd în acest fel echilibrul material. Dacă jocul continuă corect de ambele părți, partida trebuie să se termine remiză.

Exercițiul nr. 7 : În schimbul calului sacrificat negrul a obținut doi pioni, a dublat adversarului pionii „a” și și-a avansat pionii. Dat fiind că s-a făcut schimbul de dame și partida se apropie de final, se poate considera că șansele ambelor părți sînt egale.

CAPITOLUL VI

Exercițiul nr. 1. După 1...Rf7 2.f4 ! albul obține opoziția și câștigă.

Exercițiul nr. 2. Duce la câștig numai 1.Rd4—e5 !

Exercițiul nr. 3. Câștigă atât 1...Rd4—c3, cit și 1... Rd4—d3.

Exercițiul nr. 4. După 1.Rg1—f2 partida este remiză.

Exercițiul nr. 5. La remiză duc mutările 1.Rf2—e1 (sau 1.Rf2—f1) Rf4:e4 2.Rc1—e2.

Exercițiul nr. 7. Dacă pionul este la d6 sau c6 — remiză, dacă pionul este la b6 atunci negrul câștigă cu mutarea 1...b6—b5.

Exercițiul nr. 8. 1...d4—d3 ! 2.Rc4:d3 Rc6—d5 și câștigă. Dacă 1...Rc6—c7 atunci 2.Rc4—d3 și pentru a câștiga negrul trebuie să se întoarcă cu regele la c6 și apoi să sacrifice pionul d4

Exercițiul nr. 9. 1.Rc7—b6 ! Ra8—b8 2. Rb6—a6 Rb8—a8 3.b5—b6 Ra8—b8 4.b6—b7.

Exercițiul nr. 10. Pe alb îl salvează numai manevra 1.Rh1—g1 ! Rh5—g5 2.Rg1—f1 Rg5—h4 3.Rf1—f2 Rh4—g4 4.Rh2—g2, reușind să obțină opoziția.

CAPITOLUL VII

Exercițiul nr. 1. Negrul trebuie să continue cu 5...Cf6:e4 și apoi cu 6...d7—d5.

Exercițiul nr. 2. S-a jucat 10...e6—e5 și acum la 11.c4:d5 urmează 11...e5:d4.

Exercițiul nr. 3. 3...Cg8—f6 sau 3...d7—d5.

CAPITOLUL VIII

Exercițiile din pag. 86

Exercițiile nr. 1 și 2. Câștigă albul.

Exercițiul nr. 3. Remiză.

Exercițiul nr. 4. Câștigă albul.

Exercițiul nr. 5. 1.Nb5+ Rd8 2.N:c7 R: e8 3.Rc5 Rd8 4.Rb6 Rc8 și remiză. O altă încercare : 2.Ra5 (Nu 2.Rc5 N:b5 3.a:b5 Rc7) 2...Nh5 (Duce la pierdere 2...N:b5 3.a:b5 Rc7 4.Ra6) 3.Rb6 Rc8 4.a5 Rb8 5.a6 (sau 5.Nc6 Ne2!) 5...Nf3! duce de asemenea la remiză.

Exercițiul nr. 6. Câștig după 1.Cc4:f6 g7:f6 2.f4—f5 !

Exercițiul nr. 7. Câștig după 1.Tg5:e5+ Tc5:e5 2.Rc3—f4 ! Tc5:e4+ 3.Rg3:e4 Rc6—f6 4.Rc4—f4.

Exercițiul nr. 8. Remiză după 1.De4—e5+ Tc5:e5 2.f4:e5 Rh5—g6 ! 3.Rf3—e4 Rg6—f7 4.Rc4—d5 Rf7—e7.

Exercițiul nr. 9. Câștig după 1.Te4—e6+ Tc6:e6 2.f5:e6 Rh6—g7 3.Rf4—e5 Rg7—f8 4. Re5—f6 sau 4.d6 Rf8—e8 5.e6—e7.

Exercițiul nr. 10. 1.Td3—d5+ Tf5:d5 (Nu se poate 1...Ra4 din cauza 2.Ta6 mat) 2. Td6:d5+ Tg5:d5 3.c4:d5 Ra5—b6 ! 4.Rc3—d4 Rb6—c7 5.Rd4—e5 Rc7—d7 rezultatul este remiză.

Exercițiul nr. 11. 1.De5—d5+? Df7:d5+ 2.Rc5:d5 Rd8—d7 duce la remiză. Corect este 1.De5—b8+ Rd8—d7 2.Db8—b7+ Rd7—e6 3.Db7:f7+ Re6:f7 4.Rc5—d6 și câștigă.

Exercițiul nr. 12. După 1...Te8—c8 2.Tc4: c8 Rd7:c8 3.Ra4—a5 ! Rc8—b7 (Sau 3...Rc7 4.Ra6) 4.Ra5—b5 albul câștigă.

Exercițiul nr. 13. 1...Te8—c8 2.Tc4:c8 Rd7:c8 3.Rc4—c5 Rc8—c7 remiză. Același rezultat este și după 2.Rc4—b5 Tc8:c5+ 3. Rb5:c5 Rd7—c7.

Exercițiul nr. 14. 1...Rc8—d8 2.c6—c7+ Rd8—c8 3.d6—d7+ (Nu 3.Rc7 Nb5 remiză) 3...Rc8:c7 4.Rc6—e7 și câștigă. 1...Nd3—b5 2.d6—d7+ Rc8—d8 3.Rc6—d6 Nb5:c6 (Ameninț 4.c7 mat) 4.Rd6:c6 Rd8—c7 5.Rc6—c7 și câștigă.

Exercițiul nr. 15. 1.Cd4—f5+ Rg7—f7 2. Cf5:e7 Rf7:e7 3.Cc3—d5+ Re7—d7 4.Cd5:c7 Rd7:c7 5.Re4—d5 Rc7—d7 6.d3—d4 și albul câștigă. Cu toate acestea negrul poate să obțină remiza dacă după 2.Cf5:e7 va juca 2...Cc7—e6 sau a6 și apoi 3...Ce6—c5+ și 4... Ce5:d3. Așa cum s-a arătat mai înainte, doi cai nu pot da mat regelui singur

Exercițiile din pag. 91

Exercițiul nr. 1. Ambele părți transformă pionii în dame simultan, după trei mutări, însă la mutarea a patra albul dă mat.

Exercițiul nr. 2. 1.Rc6—c7 Ra7—a8 ! (Nu 1...a5 2.b5 și pionul alb se transformă în damă) 2.Rc7—b6 a6—a5 ! 3.Rb4—b5 ! Ra8—b8 ! (După 3...a4 4.Rc7 a3 5.b6 a2 6.b7+ albul câștigă) 4.Rb4:a5 Rb8—b7 și albul câștigă.

Exercițiul nr. 3. Albul câștigă prin mutările 1.Rf4—e5 ! Rb3—c3 2.Re5—e4, iar negrul prin mutările 1...Rb3—c2 ! 2.Rf4—e4 Rc2—c3.

Exercițiul nr. 4. Pe alb îl salvează numai mutarea 1.g5—g6 !. După 1...f7:g6 2.Rd3—e3 remiză. Duce la pierdere 1.Rd3—e3? Re5—f5 2.g5—g6 Rf5:g6 ! 3.Rc3—f4 Rg6—f6 !.

Exercițiul nr. 5. Dacă mută albul, câștigul se realizează prin 1.e4—e5 Rh7—g6 2.Rb7—c6 Rg6—g5 3.Rc6—d7 Rg5—f5 4.Rd7—d6. Având prima mutare, negrul joacă 1...Rh7—g6 2. Rb7—c6 e6—e5 ! 3.Rc6—d6 Rg6—c6 4.Rc6—d6 Rg6—f7 5.Rd6—d5 Rf7—e8 ! și obține remiză. Primele două mutări pot fi intervertite.

Exercițiul nr. 6. 1.Rc2—b1 ! a4—a3 (Altfel 2.Ra2. 3.Ra3 și 4.R:a4 cu câștig) 2.b2—b3 ! Rf6—e5 3.Rc1—a2 Rc5—d5 4.Ra2:a3 Rd5—c5 5.Ra3—a4 Rc5—b6 6.Ra4—b4. Convingeți-vă că mutările 1.Rc3 a3 ! și 1.Rb1 a3 2.b4 duce la remiză.

Exercițiul nr. 7. Dacă albul mută primul atunci decide 1.b4-b5 și apoi, cu ajutorul manevrei de ocolire laterală se câștigă pionul b6. Dacă mută negrul, el se salvează cu mutarea 1...b6-b5! Duc la pierdere mutările 1...Ra8-b7 2.b4-b5 Rb7-c7 3.Rc4-e5! Rc7-d7 4.Rc5-d5 ș.a.m.d.

Exercițiul nr. 8. Pentru a obține remiză, albul trebuie să ocupe cu regele câmpul c1 sau c2 în momentul în care negrul va lua pionul a2. Duce la pierdere 1.Rg8-f8 din cauza 1...Rg6-f6! și regele negru ajunge în cinci mutări pe câmpul a2, în timp ce regele alb, pentru a ajunge pînă la c2, va avea nevoie de șase mutări. Corect este 1.Rg8-h8! Rg6-f5 2.Rh8-h7 și regele alb ajunge în timp util pe câmpul c2.

Exercițiul nr. 9 1...d4-d3! 2.c2:d3 Rg6-f6 și remiză. Convingeți-vă singuri că 1...Rg6-f6 duce la pierdere.

Exercițiul nr. 10. 1.Rc6-e7 Rc7-c6! (Altfel 2.d5) 2.Rc7-c6 Rc6-c7! 3.d4-d5 Rc7-d8! 4.Rc6-f6 Rd8-d7 și remiză.

Exercițiile din pag. 93

Problema din diagrama nr. 128. 1) 1.e7-e8D+ Rd7:e8 2.Rd5-e6; 2) 1.g5-g6 Rd7:e7 2.Rd5-e5 Rc7-c8 3.Rd5-e6!; 3) 1.Rd5-e5 Rd7:e7 2.g5-g6! Rc7-f8 3.Rc5-f6.

Exercițiul nr. 2. Sacrificînd doi pioni albul trece într-un final de pioni câștigător. 1.Rd6-d7 Ra8-b7 2.a7-a8D+ Rb7:a8 3.Rd7-c6 Ra8-b8 4.b6-b7 Rb8-a7 5.b7-b8D+ Ra7:b8 6.Rc6-b6. Este posibilă și o altă variantă: 1.Rd6-c5 Ra8-b7 2.a7-a8D+ Rb7:a8 3.Rc5-co Ra8-b8 4.b6-b7 Rb8-a7 5.b7-b8D+ ș.a.m.d.

Exercițiile din pag. 96

Exemplul nr. 1. Câștigă negrul. 1.Rf3-g3 Rf5-g5 (Nu 1...e4 2.Rf2! și remiză) 2.Rg3-f3 Rg5-h4 3.Rf3-f2 Rh4-g4 4.Rf2-g2 Rg4-f4 5.Rg2-f2 d5-d4 6.Rf2-e2 Rf4-g3. Dacă mută negrul 1...d5-d4 2.Rf3-g3 e5-e4 3.d3:e4+ Rd5:e4.

Exemplul nr. 2. Se câștigă după exemplul dat în diagrama nr. 112.

Exemplul nr. 3. Dacă mută albul este remiză prin 1.f4+. Dacă mută negrul remiza se obține prin 1...Re5-d5 2.Re3-d3 Rd5-c5 3.Rd3-c3 f5-f4 4.Rc3-d3 Rc5-d5 5.Rd3-c3 Rd5-e5 6.Re3-d3 Re5-f5 7.Rd3-e2.

Exemplul nr. 4. Câștigă. Dacă mută albul: 1.Rd3-c4 Re5-e6 2.Rc4-d4 Re6-d6 3.f3-f4. Dacă mută negrul: 1...Re5-d5 2.f3-f4 Rd5-c5 3.e3-e4 sau 2...Re6 3.Rc4! Rd6 4.Rd4.

Exemplul nr. 5. Albul obține remiză dacă este la mutare și câștigă dacă negrul este la mutare.

Exercițiile din pag. 101

Exercițiul nr. 1. Mută albul: 1.Rd5-c5 e7-c6! și negrul câștigă. Dacă mută primul negrul 1...Rd7-c7 2.Rd5-c5 remiză.

Exercițiul nr. 2. 1...Rc6-d6 2.Rc4-d3 Rd6-c5 3.Rd3-c3 și remiză. 1.Rc4-b4 Rc6-d6 2.Rb4-c4 Rd6-c6 3.Rc4-d3 Re6-f7 4.Rd3-c3 Rf7-g6 5.Re3-f3 Rg6-h5! 6.Rf3-g3 Rh5-g5 7.Rg3-f3 Rg5-h4 și câștigă.

Exercițiul nr. 3. Câștigă negrul 1.g2-g3+ Rf4-f3! 2.g3:h4 Rf3-f2 ș.a.m.d. sau 1.Rh2-g1 Rf4-e3? 2.Rg1-f1 g4-g3 3.Rf1-g1 (Sau 3. Re1 h3!) 3...Re3-c2 4.Rg1-h1 h4-h3! 5.Rh1-g1! și remiză. Corect este 1.Rh2-g1 Rf4-g3 2.Rg1-h1 Rg3-f2 3.Rh1-h2 h4-h3! etc. sau 1.Rh2-h1 Rf4-g3 2.Rh1-g1 h4-h3! 3.Rg1-h1 h3:g2+! (3...Rf2? 4.Rh2 h:g2 pat) 4.Rh1-g1 Rg3-h3 și câștigă.

Exercițiul nr. 4. 1.Rc6-d5! Rh5-g2! (După 1...Rh2 2.Rc4 Rg2 3.Rc3 câștigă albul) 2.h2-h4 Rg2:f2 3.h4-h5 Rf2-g2 4.h5-h6 f3-f2 5.h6-h7 f2-f1D 6.h7-h8D și remiză. Dacă 1.Rc5? atunci 1...Da1+ duce la câștigul damei, iar dacă 1.Rf5 se transformă dama cu șah la f1 și albul pierde.

Exercițiul nr. 5. 1...h4-h3 2.Rf1-g1! Rg3-g4! 3.g2:h3+ (Sau 3.Rh2 g:h 4.R:g2 f5 cu câștig) 3...Rg4:h3 4.Rg1-f2 Rh3-g4 5.Rf2-g2 f6-f5 și câștigă.

Exercițiul nr. 6. 1.b4-b5 a6:b5 2.a4-a5! h5-h4 3.g3-g4+! (Nu 3.g:h4 g4! și remiză) 3...Rf5:g4 4.a5-a6 h4-h3 5.a6-a7 și câștigă.

Exercițiul nr. 7. Mutările 1...Rg4 2.Rf2 Rh3 3.Rg1 h4 4.Rh1 g5 5.Rg1 g4 6.Rh1 g3 7.h:g3 h:g3 8.Rg1 g2 duceau la câștigarea partidei de către negru.

CAPITOLUL IX

Studiul lui Rinck, diagrama nr. 155.

1.Rc3-e2! Nc1-g3 (Nu 1...Nb4 din cauza 2.Tb5 și nici 1...Nc3 din cauza 2.Tc5) 2.Th5-b5+ Rb8-a7 3.Tb5-c5! și la orice mutare se pierde nebulul, de exemplu: 3...Nc2-b1 4.Te5-a5+ Ra7-b6 5. Ta5-a3! și apoi 6. Ta3-b3+. Rezolvați încă odată studiul din diagramă fără să mutați piesele și apoi rezolvați următorul studiu analog cu cel de mai sus: Rg1, Tg2, Ng3; Ra8, Ng4, Nf8. Prima mutare a soluției este 1.Ng3-f2!

Exercițiile din pag. 111

Exercițiul nr. 1. 1.Nf4-d2+ Rc3:d2 2. Cb2-c4+

Exercițiul nr. 2. 1.Df3-f5. Se poate și 1 Nb1:h7+ Rg5:h7 2.Df3-f5+.

Exercițiul nr. 3. 1.Nc1-f4 Tb8-b6 (Altfe) 2.Nd6+ 2.Nf4-c3.

Exercițiul nr. 4. 1.Ng5:f6+ Rg7:f6 2.e3-e4 și apoi 3.e4-c5.

Exercițiul nr. 5. 1.Ce3—g4+ Rh6—g6 2. Cg4—e5+ Rg6—f6 3. Ce5—d7+; 1.Ce3—d5 b6—b5 2.g3—g4 Ch5—f6 3.g4—g5+; 1.Ce3—c4 b6—b5 2.Cc4—d6.

Exercițiul nr. 6. După 1...N:d4 sau 1... D:d4 albul va juca 2.N:h7+ și la 2...R:h7 urmează 3.Dh5+.

Exercițiul nr. 7. Dacă prima mutare o are albul, el joacă 1.b5—b6. Cel mai bun răspuns al negrului este 1...Tc7—c2, la care urmează 2.Ta3:a7+ Db8:a7 3.Dd2:c2 Da7:b6 4.Dc2—c8+ Ra8—a7 5.Ng4:e6 și albul trebuie să câștige. Dacă prima mutare o are negrul, atunci el câștigă prin 1...Tc7—c2! 2.Dd2:c2 Db8—h2+.

Exercițiul nr. 8. 1.Td1:d5! Dd7:d5 2.Nf1—g7 și 3.Ng2:a8.

Exercițiul nr. 9. În partidă s-a jucat 1.h4—h5 Tg6—g5 2.Df3:f6! Dd8:f6 3.Cc5—d7+ Rb6—b7 4.Cd7:f6.

Exercițiul nr. 10. Fischer a jucat 1...Cf4:d5 și dacă 2.Dd2:d5 atunci 2...Ta8—d8 cu câștigarea turnului d1.

Exercițiul nr. 12. Zuckertort a jucat 1.Dg3:g8! Th8:g8 2.Cd5—f6+ Re8—c7 3.Cf6:g8+! Re7—e8 4.Cg8—f6+ etc.

Exercițiul nr. 13. Gurgenidze a jucat 7...Nh6! și dacă 8.N:h6 atunci 8...Dh4+ și 9...D:h6. Dacă albul refuză schimbul și va juca 8.Nd2, atunci nebulul din h6 devine o figură activă.

Exercițiile din pag. 113

Exercițiul nr. 1. 1.Dh7—g6+ (Nu 1.Dh1+ din cauza 1...Dd5+) 1...Rc7—b7 2.Dg7—g2+ Rb7—a7 3.Dg2:g1+ Da5—b6+ 4.Dg1:b6+ Rb7:b6 5.Rb3—b4 și remiză. Dacă negrul nu face schimb de dame, finalul trebuie să se termine tot remiză.

Exercițiul nr. 2. 1.Th6—e6+ Re5:e6 2.Cc4—g5+ Re6—f6 3.Cg5:f3 Cd7—e5+ 4.Cf3:e5 Rf6:e5 5.Rc4—d3 Re5—f4 6.Rd3—e2 Rf4—g3 și câștigă.

Exercițiul nr. 3. 1.Te5:e6+ (Dacă 1.Nd5 atunci 1...Tg4+) 1...Re5:e6 2.Nf3—d5+ Re6—e7 3.Nd5:g8 Ne8—f7+ 4.Ng8:f7 Re7:f7 5.Rc4—d4 Rf7—g6 6.Rd4—c4 Rg6—g5 7.Rc4—f3 Rg5—f5 și câștigă.

Exercițiul nr. 4. 1.Td4:d5+ Rd6:d5 2.Tc4—d4+ Rd5—e5 3.Td5:d8 Tc6—d6+ 4.Td8:d6 Re5:d6 5.Rd3—d4 și remiză sau 4...c7:d6 5.Rd3—e3 cu același rezultat.

Exercițiul nr. 5. 1...Ce4:g3 2.Rf3:g3? Cd6—f5+ 3.Ce3:f5 Rg5:f5 și negrul câștigă. Corect este 2.Ce3—d5! e7—e6 (Dacă 2...Cg3—f5, atunci 3.Cd5:e7+ și remiză, deoarece doi cai nu pot da mat) 3.Cd5—c7 e6—e5 (Din nou nu se poate lua pionul) 4.Rf3:g3 și albul, cedind un cal pentru un pion, obține remiză.

Exercițiul nr. 6. 1...De7—e2+ 2.Df4—f8 De2:b5 3.Df3:f5+ Db5:f5+ 4.Rg4:f5 Rh7—g7.

Acest final de pioni trebuie să se termine remiză.

Exercițiul nr. 7. 1.Nd3—f5 Rd7—d6 2.Nf5:e6 Rd6:e6 3.Cb3—c5+ Ca6:e5 4.Rc4:c5 și câștigă. Dacă 1...Ca6—c7 atunci 2.Cb3—c5+.

Exercițiul nr. 8. 1.Da6:d6+! Dc7:d6 2.Cd4—f5+ Re7—e6 3.Cf5:d6 Re6:d6 4.f3—f4 și remiză.

Exercițiul nr. 9. 1...Ne6—f5+? 2.Re4:f5 Da7—h7+ 3.Rf5—g4 Dh7:d3 4.Ca6—b4+ și albul câștigă. Combinația cu sacrificiul nebulului nu este corectă. Trebuia jucat 1...Dh7+.

Exercițiul nr. 10. După 1.Tg3:g4? f5:g4 2. Cc3—e4+ Rf6—c7 3.Ce4:d6 a urmat 3...g4—g3! 4.Nb3:e6 g3—g2! (Nu 4...R:e6 din cauza 5.Ce4 g2, 6.Cg5+ și 7.Ch3) 5.Cd6—f5 Re7—f6! 6.Cf5—d4 g2—g1D+ și negrul a câștigat. În loc de 1.T:g4+? trebuia jucat 1.Ce4+ f5e4 2.T:g4 cu serioase șanse de câștig pentru alb.

CAPITOLUL X

Exercițiile din pag. 120

Exercițiul nr. 1. Prin mutările 1.Cd3:b4 a5:b4 2.Rf2—e3! regele alb poate opri pionii „b” și „c”, iar pionul a4 înaintază liniștit spre cîmpul de transformare.

Exercițiul nr. 2. Câștigul se obține prin 1...Tf2—f1+! 2.Tf5:f1 Ta1:d1+ 3.Re1:d1 Rg2:f1 4.Rd1—d2 Rf1—f2 5.Rd2—d3 Rf2—f3 6.g4—g5 Rf3—f4 ș.a.m.d.

Exercițiul nr. 3. Corect era 1.Rg5:h4 a6—a5 2.g3—g4 a5—a4 3.g4—g5 a4—a3 4.d5—d6 a3—a2 5.g5—g6+ Rf7:g6 6.d6—d7 a2—a1D 7.d7—d8D și câștigul în finalul de dame este problematic, de exemplu 7...Da1—d4+ atunci 8. Dd8:d4 e5:d4 9.Rh4—g4 și remiză.

Exercițiul nr. 4. Staunton trebuia să joace 1...Rd5:d4 2.Rc2—d1 (Dacă 2.g4 atunci 2...Re4 3.Rd1 Rf3 4.g5 Rf2 și câștigă) 2...Rd4—d3 3.g3—g4 e3—e2+ (Nu 2...Re4? 3.Re2 și pionul liber departat aduce câștig albului) 4.Rd1—e1 Rd3—c2 5.g4—g5 Rc2:b2 6.g5—g6 c4—c3 7.g6—g7 c3—c2 8.g7—g8D c2—c1D+ 9.Re1:e2 Dc1—c4+ 10.Dg8:c4 b5:c4 și câștigă.

CAPITOLUL XI

Exercițiile din pag. 132

Exercițiul nr. 4. 1.e4—e5 d6:e5 2.Dd3:g6. Exercițiul nr. 5. 1.Nc4:l7+ Rg5:f7 2.Cf3—e5+ Rf7—g8 3.Ce5:g4 Cf6:g4 4.Dd1:g4.

Exercițiul nr. 6. Se câștigă prin 1...Dc7—c1+ 2.Ra1—a2 Dc1—f1+.

Exercițiul nr. 7. Problema lui S. Loyd se rezolvă astfel: 1.Th4—f4! Ng5:f6+ 2.Tf4:f6 mat sau 1...Dg6:f6+ 2.Tf4:f6 mat sau 1...h5—h4 2.Tf4:h4 mat.

Exercițiile din pag. 135

Exercițiul nr. 1. 1...Te8:c3! 2.b2:c3 Da5—b6+ 3.Rb1—al Db6—b4! și câștigă.

Exercițiul nr. 2. Flohr a jucat 1...Cf4:g2! 2.Rh1:g2 Df6—g5+ 3.Rg2—h1 Dg5:d2 și albul a cedat curînd.

Exercițiul nr. 3. 1.Tg6:g7+ Df7:g7 2.Dg4:f5. Mai slab este 1.Tg6:h6 Ta8—f8 2.Te1—f1+ Df7:a2.

Exercițiul nr. 4. Averbach a jucat 1.Te1:e7! Te8:e7 2.Ng5:f6 g7:f6 3.Cc3—d5! Te8—e5 4. Cd5:f6+ Rg8—f7 5.Cf6—d7 și albul a câștigat repede.

Exercițiul nr. 5. Negrul a jucat 1...Nb6:f2 Albul a răspuns 2.Ce5—g4 (Dacă 2.Tf1, atunci 2...Nc3!) și a urmat 2...Ne4:g2+ 3.Rh1:g2? Df6—f3+ 4.Rg2—h3 Tf8—f5! 5.Te1—e5 Tf5:e5 6.Cf3:e5 Df3—h5+ 7.Rh3—g2 Nf2:g3 8.h2:g3 Dh5:e5 9.Ta1—e1 De5—f5 și albul a cedat.

Exercițiul nr. 6. Negrul a jucat 14...b5—b4. În partidă a urmat 15.Cd5? C:d5 și albul a cedat, deoarece 16.D:d5 Db5 câștigă o figură. La 15.Ce2 ar fi urmat 15...Ce4 cu câștig de pion. Cea mai bună continuare a albului era 15.Cc3—d1. Acum 15...C:e4 16.N:e7 D:e7 câștigă un pion, însă după 17.Tel urmat de 18. f3 negrul are o situație grea. După 15.Cd1 pentru negru cel mai bine era 15...Tf8—e8 amenințînd 16...C:e4 17.f2—f3 Tb8—b5 cu avantaj pozițional (Se amenință 18...d5).

CAPITOLUL XII

Exercițiul nr. 1. Negrul trebuie să continue cu 4...Cf6:e4 5.0—0 Ce4—d6 6.Nb5:c6 (Dacă 6.Na4 atunci 6...e4) 6...d7:c6 7.Cf3:e5 Nf8—e7.

Exercițiul nr. 2. Continuarea corectă pentru negru este 3...e5:d4 4.Cf3:d4 Cg8—f6 sau 4...Nf8—c5.

Exercițiul nr. 3. Prin mutările 3.e4:d5, 4.e2—e4.

CAPITOLUL XIII**Exercițiile din pag. 162**

Exercițiul nr. 1. Remiza se asigură prin mutarea 1.f5—f6. Regele negru nu va putea să se apropie de pionul f7, iar turnul negru trebuie să păzească acest pion.

Exercițiul nr. 2. Prima etapă — regele alb trebuie adus pe cîmpul e5 : 1.Rf3—e3 Nd3—e4 2.Re3—d4 Ne4—c2 3.Rd4—e5 Ne2—c4. A doua etapă — regele negru este îndepărtat de pionul f5 : 4.Ta5—a6+ Rg6—g7 5.Re5—e6 Rg7—f8 6.Re6—f6 Rf8—e8 7.Ta6—b6 Ne4—c2 8.Ta6—e6+ Re8—d8. A treia etapă — turnul ia pionul : 9.Te6—e5 Rd8—d7 10.Tc5:f5 etc.

Exercițiul nr. 3. 1...Th2—h4+ 2.Rc4—c5 Rc2—b3! 3.b4—b5 Rb3—a4 4.b5—b6 Ra4—a5

5.b6—b7 Th4—b4 sau 5...Th4—h8 6.Rc5—c6 Th8—h6 7.Ra5—a6 și câștigă.

Exercițiul nr. 4. 1...Ra2—b3 2.d5—d6 Rb3—c4 3.d6—d7 Rc4—c5 4.Re5—c6 Rc5—c6 5.Re6—e7 Rc6—c7 sau 1...Ra2—b3 2.Re5—d6 Rb3—c4 3.Rd6—c6 Rc4—d4 4.d5—d6 Rd4—e5 5.d6—d7 Re5—e6 6.Rc6—c7 Re6—c7.

Exercițiul nr. 5. Remiză după 1...Tg5—g7+ 2.Rc7—c8 Rc5—c6 3.b7—b8C+ Rc6—d6 4.Cb8—a6 Tg7—a7 5.Ca6—b8!

Exercițiul nr. 6. 1.Re7—f7 și manevra de flanc 1...Rf5—g4 2.Rf7—e6 sau 1...Rf5—e4 2. Rf7—g6 și câștigă.

Exercițiul nr. 7. 1.Rb6—b7! (1.a7 Tb1+ 2.Ra6 Re7 și câștigă) 1...Rd6—d7 (sau 1...Th7+ 2.Rb6! sau 1...Tb1+ 2.Rc8) 2.a6—a7 Th1—b1+ 3.Rb7—a8! și amenințarea de pat salvează pe alb.

Exercițiile din pag. 167.

Exercițiul nr. 1. Se poate, cu ajutorul mutării 1.Rg7—h8. Duce la pierdere 1.Rg8 Rg5 2.f8D Rg6.

Exercițiul nr. 2. 1.Re5—d4 a3—a2 2.Rd4—c3! a2—alD+ 3.Rc3—b3 sau 2...a2—alC 3. Th2—g2 b7—b5 4.Tg2—g4! Rb1—a2 5.Tg4—b4 Ra2—a3 6.Tb4:b5 și albul câștigă.

Exercițiul nr. 3. 1...Rc3—d4 2.g5—g6 (Altfel 2...g6 și 3...Re5) 2...Rd4—e5 3.Ne6—f7 Re5—f6 și apoi Rf6—e7—f8, obținînd o poziție de remiză.

Exercițiul nr. 4. 1...Te2—c5? 2.Re3—d4 Te5:b5 3.c6—c7 cu câștig : 1...Rh2—g3 2.Re3—d4 Rg3—f4 3.Rd4—d5 Te2—d2+ 4.Rd5—c6 Td2—e2+ 5.Re6—d7 Te2—d2+ (Șahurile obligă regele alb să se instaleze în fața pionului liber și prin aceasta să-i împiedice înaintarea) 6.Rd7—c7 Rf4—e5 7.b5—b6 Re5—d5 8.b6—b7 Td2—b2 9.b7—b8D Tb2:b8 și remiză.

Exercițiul nr. 5. 1...Dc3—c7+ 2.Rb8—a8 Dc7—c8+! 3.Df8:c8+ Rd7:c8 și remiză, după exemplul din diagrama nr. 255.

Exercițiul nr. 6. Rezolvă problema mutărilor 1.Dg7—al+! Ra2—al 2.Cd5:b4 sau 1...Ra2—b3 2.Da1—c3+.

CAPITOLUL XIV**Exercițiile din pag. 175**

Exercițiul nr. 1. Negrul pierde deoarece regele său este prost amplasat, deși aproape de pionul alb. Dacă regele negru s-ar fi aflat la a7, ar fi putut fi remiză.

Exercițiul nr. 2. Negrul câștigă.

Exercițiul nr. 3. Câștigă negrul

Exercițiul nr. 4. Remiză (Vezi diagrama nr 274).

Exercițiul nr. 6. Nu poate.

Exercițiul nr. 7. 1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3. Rd6 Ta6+ 4.Rc5 Ta8 5.Rc6! Rg7 6.Ta1l.

Exercițiile din pag. 184

Exercițiul nr. 1. Cîștigă negrul.

Exercițiul nr. 2. Remiză.

Exercițiul nr. 3. Prin mutarea Tf1—a1!

Exercițiul nr. 4. Cîștig în ambele cazuri.

Exercițiul nr. 5. Remiză.

Exercițiul nr. 6. Cîștig după 1.Ra4—b4 Rg4—f4 2.Tb5—e5.

Exercițiul nr. 7. Prin mutarea Tb7—e7.

Exercițiul nr. 8. Dacă albul mută 1.h6—h7 cîștigă, dacă mută negrul, atunci după 1...Rf4—g5 este remiză.

CAPITOLUL XV
Exercițiile din pag. 193

Exercițiul nr. 1. 1.Te1—e8+ Dc5—f8 2. Cd5—e7+; 1...Ta6—a1+ 2.Rb1:a1 Dc5—a3+ 3. Ra1—b1 Da3—a2+,

Exercițiul nr. 2. 1.De2—h5 h7—h6 2.Dh5—g6; 1...Db6—b3! 2.a2:b3 a4:b3+.

Exercițiul nr. 3. 1.Dc3—h8+!; 1...Th3—h1+.

Exercițiul nr. 4. 1.Db4—f8+ Rg8—h7 2. Df8:g7 mat!; 1...Da6:f1+! 2.Rg1:f1 Th6—h1 mat.

Exercițiul nr. 5. 1.De6—g8+! Tf8:g8 2. Cg5—f7 mat; 1...Th7—h1+! 2.Rg1:h1 Tf8:f1 mat.

Exercițiul nr. 6. 1.De6—c6+! b7:c6 2.Nf1:a6 mat; 1...Cf2—e4+ 2.Ng3—f2 Na7:f2+ 3.Rg1—h1 Ce4—g3 mat.

Exercițiul nr. 7. 1.Dg5:g7+! Nf6:g7 2. Cf5—e7 mat; 1...Ce5—f3+ 2.Tf1:f3 Db8:h2+ 3.Rg1—f1 Dh2—h1 mat.

Exercițiile din pag. 203

Exercițiul nr. 1. 1.Nc1:h6! și dacă 1...g7:h6 atunci 2.Dc2—g6+ cu atac imparabil.

Exercițiul nr. 2. Bronstein a jucat 1.Ng5—h6! și punctul g7 nu poate fi apărat. Dacă 1...Cd7:e5 atunci 2.Nh6:g7+ Rh8—g8 3. Ng7:e5+ Ne7—g5 4.Tg3:g5 mat.

Exercițiul nr. 3. 1.Cf5—e7+ Df7:e7 2.Th6—h8+! Rg8:h8 (Sau 2...Rf7 3.Dh5+ g6 4.D:g6 mat) 3.Dc2—h5+ Rh8—g8 4.Dh5—h7+ Rg8—f7 5.Nd3—g6 mat.

Exercițiul nr. 4. 1...Ce4+ 2.b:c4 T:a4+ 3.R:a4 Da2+ 4.Rb4 Db2+ 5.Rc5 Df2+.

CAPITOLUL XVI
Exercițiile din pag. 212

Exercițiul nr. 1. Cîștigă negrul.

Exercițiul nr. 2. Poziția este remiză, pionul „h” nu va putea trece peste cîmpul h4.

Exercițiul nr. 3. Împotriva pionilor e5 și f5, poziția de apărare este Rf3, Nd3 (sau

Nc2), împotriva pionilor e4 și f4 poziția de apărare va fi Re2, Ng2. Însă în cazul cînd negrul nu avansează pionul „f” pînă la f4, atunci poziția nebulunii g2 împotriva pionilor e4 și f5 este insuficientă, dacă regele negru ajunge la g3. După 1.Nc6 negrul mută nebuluna la h6, apoi regele la d4 și realizează mutarea e5—e4; apoi negrul mută nebuluna la b6, regele la g3 și cîștigă.

Exercițiile de la pag. 217

Exercițiul nr. 1. După 1.h5—h6 a4—a3 2.Rf5—f6 Rb5—c5 3.Rf6—g7 sau 2...Cf8—h7+ 3.Rf6—g6 Ch7—f8+ 4.Rg6—g7 albul cîștigă. 1...Rb5—c5 2.h5—h6 a4—a3 3.Rf5—f6 Rc5—d6 4.Na2 Ch7+ 5.Rg7 Cg5 6.Rg6 și albul cîștigă.

Exercițiul nr. 2. 1.Ce4—b6+ Rd7—e7 2. Cb6—d5 Ne7—d8 3.Rb5—c6 Re8—f7 4.Rc6—d7 apoi după ce—și aduce calul la d6 regele la e6, albul cîștigă.

CAPITOLUL XVII

Exercițiul nr. 1. Reti a terminat partida efectuînd următoarea combinație: 1.Nh5—f5+ Rg8—h8 2.Nf7—e8! și negrul nu are apărări împotriva matului pe ultima linie, de exemplu 2...Nc5+ 3.D:c5 T:e8 4.Df8+; 2...Ne7 3.Df8+ sau 2...h6 3.D:f8+ Rh7 4.Ng6+ R:g6 5.Df5 mat.

Exercițiul nr. 2. Polugaevski a jucat 1.e4—e5 și după 1...Cf6—g4 2.Tf1:f7 Rg8:f7 3.Cg3—e4 Dg5—f4 a găsit o mutare liniștită. 4.Db3—f3! (Nu 4.Cd6+ Re7 5.C:e8 D:h2+). A urmat 4...Df4:f3 5.g2:f3 Cg4—e3 6.Ce4—d6+ și negrul a cedat repede. 5.g2:f3 Cg4—e3 6.Ce4—d6+ și negrul a pierdut imediat.

Exercițiul nr. 3. Olafsson a jucat 1.Dh7—h8+ Re8—d7 2.g7—g8D De5:h8 3.Dg8:g3 ș.a.m.d.

CAPITOLUL XVIII

Exercițiul nr. 2. 1.Dd3—b1+ Rb4—c3 2. Rg7—g8 ș.a.m.d.

CAPITOLUL XIX

Exercițiul nr. 1. 1.Ce5—d7+ Rb8—a8 2. Ta1:a7+ Ra8:a7 3.Tb1—a1 mat; 1...Ng7—d4 2.Nd2—e3 Nd4:e3 3.Df2:e3 Dg7:g2 mat.

Exercițiul nr. 2. Alehin a cîștigat astfel: 1.e5—e6 Td7:g7 2.Cf5:g7 Tg8:g7 3.Td1:d5! c6:d5 4.Tf1—f8+ Rc8—c7 5.Tf8—f7+ ș.a.m.d.

Exercițiul nr. 3. 1.Ce2—f4 și negrul este nevoit să cedeze calitatea, deoarece la mutarea 1...Tg6—g7 urmează 2.Cf4—h5 iar la 1...Tg6—g4 2.Dh7—h5+.

CUPRINSUL

Cuvint înainte	5
Prefața	7
Capitolul I : TABLA ȘI PIESELE DE ȘAH	9
— Tabla de șah	9
— Piesele de șah	11
— Mutările figurilor și pionilor	11
— Luarea pieselor	13
Capitolul II : REGULILE JOCULUI	17
— Șah .Mat. Pat. Șah etern	17
— Rocada	24
— Notăția în șah	26
— Terminologia șahistă	28
— Despre unele principii ale jocului de șah	28
Capitolul III : MAT REGELUI SINGUR. DAMA CONTRA UNEI FIGURI UȘOARE. DAMA CONTRA PION	32
— Cum se dă mat regelui rămas fără nici o altă piesă	32
— Mat cu două turnuri	33
— Mat cu dama	34
— Mat cu un turn	35
— Mat cu doi nebuni	37
— Dama împotriva nebunului	38
— Dama împotriva calului	39
— Dama împotriva pionului	40
Capitolul IV : METODA ÎNSUȘIRII JOCULUI DE CĂTRE ȘA- HIȘTII ÎNCEPĂTORI	42
Capitolul V : VALOAREA RELATIVĂ A FIGURILOR. ATACUL APĂRAREA. SCHIMBUL. LUPTA CU GREȘE- LILE. ALEGEREA OBIECTIVULUI DE ATAC	48
— În deschidere și în jocul de mijloc	48
— În final	49

Capitolul VI : FINALURILE DE PIONI	62
— Rege și pion contra rege	62
— Regula patratului în acțiune	69
Capitolul VII : CUM TREBUIE DEZVOLTAT JOCUL LA ÎNCEPUTUL PARTIDEI	71
Capitolul VIII : FINALURILE DE PIONI (Continuare)	83
— Slăbiciunea pionilor marginali	83
— Rege și pion contra rege și pion	86
— Rege și doi pioni contra rege	89
— Rege și doi pioni contra rege și un pion	91
Capitolul IX : ATACUL DUBLU	102
Capitolul X : FINALURILE CU MAI MULȚI PIONI	115
Capitolul XI : LEGAREA ÎN LINIE	123
— Combinarea atacului dublu cu legarea în linie	132
Capitolul XII : DESCHIDERILE	138
Capitolul XIII : FINALURILE DE PARTIDĂ, TURNUL CONTRA CAL SAU NEBUN, FIGURI CONTRA PIONI	154
— Turnul contra cal	154
— Turnul contra nebun	155
— Turnul contra pion	158
— Turn și figuri ușoare contra pioni	162
— Dama împotriva pionului	163
— Cal și pion contra rege	164
Capitolul XIV : FINALURILE DE TURNURI	168
Capitolul XV : ATACUL ASUPRA REGELUI ADVERS	186
Capitolul XVI : FINALURILE DE PARTIDĂ, NEBUN ȘI PION CONTRA NEBUN, NEBUNI DE ACEEAȘI CULOARE ȘI DE CULORI DIFERITE, NEBUN CONTRA CAL	205
— Nebun contra cal	212
Capitolul XVII : COMBINAȚIILE ÎN SAH	218
Capitolul XVIII : FINALURI DE PARTIDĂ, MAT CU CAL ȘI NEBUN, DAMA CONTRA TURN, FINALURILE DE DAME	231
Capitolul XIX : DIFERITE TIPURI DE COMBINAȚII, TURNUL PE PENULTIMA LINIE, SAH PRIN DESCOPERIRE, „MORIȘCA”, SAH DUBLU, PRINDEREA DAMEI	243
Capitolul XX : SACRIFICIUL DE DAMĂ	252
— Criza de timp	258

Capitolul XXI : FINALUL DE TURNURI (Continuare)	260
— Probleme distractive	271
— Rezolvarea problemelor distractive	272
Capitolul XXII : STRATEGIA ȘI IMPORTANȚA EI. EXEMPLE DE PLANURI STRATEGICE. PHILLIDOR, PETROV, MORPHY, STEINITZ. CONCEPȚIILE LUI STEI- NITZ DESPRE JOCUL POZIȚIONAL. CIGORIN.	273
Capitolul XXIII : SCOALA DE ȘAH RUSĂ ȘI SOVIETICĂ	283
REZOLVAREA PROBLEMELOR ȘI EXERCITIILOR :	294

Redactor responsabil: E. STĂNCULESCU
Tehnoredactor: D. CONSTANTINESCU

Dat la cules 03.X.961. Bun de tipar 14.XII.961
Comanda nr. 5502
Tiraj 10.000+120 exemplare broșate
Hirtie semivellină de 65 g/m². ft. 61/86/16
Coll editoriale 20,12. Coll de tipar 19.
A. nr. 0.3250. C. Z. pentru bibliotecile mici
796 (S) = R.

Intreprinderea Poligrafică nr. 2
Str. Brezolanu nr. 23-25 — c. 4357

LUCRĂRI DE ȘAH APĂRUTE

GREKOV I. N.

M. I. Cigorin. 120 partide alese (347 pag., 9,35 lei)

LISIȚIN G.

Finalurile în partida de șah (553 pag. 20,50 lei)

* * *

300 partide alese ale lui Alehin (668 pag. 12 lei)

* * *

Al III-lea turneu internațional de șah al R.P.R.
(223 pag. 6,25 lei)

* * *

Al IV-lea turneu internațional de șah al R.P.R.
(200 pag. 7 lei)

ICHIM TRAIAN

Botvinnik-Tal, meciurile pentru campionatul mondial de șah (192 pag. 4,90 lei)