

# Că învățăm metodic şahul

## IX. Pierderea de timp în deschidere și urmările ei

În articolul precedent am dat ca exemplu de joc greșit în deschidere, o partidă foarte frumoasă, câștigată de Morphy împotriva unor adversari evidenti mai slabi.

Pericolul greșelilor în deschidere este însă cu mult mai mare decât s'ar putea crede și adeseori chiar jucători foarte buni nu respectă principiile generale și intra în poziții dificile. Una dintre greșelile cele mai frecvente, este pierderea de timp (și deci întârzierea în desvoltare) datorită lăcomiei: de a lua un pion (sau mai mulți) oferit de adversar.

Desigur sunt cazuri când pionul se poate lua fără nici-o primejdie, sau — cum este cazul în gambite — se ia pentru a fi dat înapoi la momentul prielnic spre a obține o poziție mai bună.

În articolul de astăzi, ne vom ocupa însă numai de sacrificiile de pion corecte, care nu trebuiesc acceptate și pe care totuși — în foarte multe cazuri — chiar jucători buni nu rezistă tentației de a le accepta. Este bine cunoscută tentația a câștigului de material, care poate duce la dezastru, ca în următoarea minunată partidă, câștigată de către marele maestru sovietic Paul Keres, la Olimpiada de şah de la Varșovia 1935.

### APARAREA SICILIANĂ

ALB: Paul Keres NEGRU: W. Winter

1. e2—e4 c7—c5

2. Cg1—f3 Cg8—f6

Deobicei lupta pentru centru în Apărarea Siciliană se dă în jurul câmpului d4, deaceia mutarea obișnuită este aei 2...Ce6, cu continuarea 3. d4. ed 4. Cd4 și numai acum Cf8 atacând pionul central al albului.

Mutarea jucată de negru în această partidă este o idee a marelui maestru Nimzovici. Ea are de scop să permită în unele variante înaintarea d7—d5 la negru, iar în cazul când albul însuși tează el însuși în centru, să speculeze centrul alb prea avansat care se formează.

3. ed—e5

O altă continuare jucabilă este 2. Ce3 permițând 3... d7—d5, pentru a specula poziția momentan dificilă a figurilor negre, după 4. ed, Cd5: 5. Nb5+.

3...

4. Cb1—c3

Desigur numai în felul acesta poate spera negrul să obțină ceva din deschidere. După 4...Ce3: (calul mută pentru a teria oară — vezi regula despre timp) 5. de, albul are un avantaj evident.

5. Cc3: d5

6. d2—d4

La poziția aceasta s'a ajuns și în alte partide de turneu, în care s'au încercat alte mutații, de ex:

1 7 ed, Nd6: 8 de, Ne5: 9. Nb5+, Ce6 cu un mic avantaj pentru alb (Marco-Tartakower, Haga 1921)

11. 7. Nb5+, Ce6 8. De2, Ne7, 9. ed, Dd6: 10 de, Dc5: deasemeni cu avantaj pentru alb (Monticelli — Reinfeld, Syracusea 1934).

Keres încearcă aici o mutare nouă, mult mai logică decât cele încercate mai înainte, celei corespunde principiului câștigului de timp într-o formă mai bună.

7. Ne1—g5!

Nebunul se desvoltă cu tempo și negrul poate răspunde cu mutarea normală 7... Ne7 din cauza 8. Ne7: De7: 9.de, de 10. Dd5: și albul câștigă un pion.

7...

9. Nf1—d3!

9. Nf1—d3!

O concepție minunată. Albul nu mai pierde timp cu recăștigarea pionului, ci îl sacrifică realizând cu fiecare mutare un câștig de tempo.

9...

10. 0—0!

Negrul n'a putut rezista tentației. Luarea celui de-al treilea pion dă albului un avantaj de timp suficient pentru câștig. Este adevărat însă că și după 10. Ce6 (recomandată de Fine), albul ar fi avut un atac destul de puternic, suficient fără îndoială pentru recăștigarea

celor doi pioni. Ceiace urmează conștient o lecție magistrală asupra felului cum trebuiesc jucate astfel de poziții.

11. Ta1—b1

d8:e5?

O nouă greșeală care grăbește sfârșitul. Negrul trebuia să se preocupe numai de aducerea în joc a pieselor sale: celei numai cu Dama singură, nu se poate opune vreo rezistență atacului combinat al figurilor albe.

12. Cf3: e5

Nf8—d6

Acum nu mergea 12. Ne5 din cauza 13. Te1 (cu amenințarea Cf7), Nb4 14. Cf7: Ne1: 15. Ch5: și albul câștigă.

13. Ce5: f7!!

Ca întotdeauna în astfel de poziții, avantajul de timp este concretizat cu ajutorul unui sacrificiu, care deschidea poziția regelui advers, lipsit de protecția figurilor proprii, care n'au fost încă aduse în joc.

13...

14. Dd1—h5+

Nici alte mutații nu salvează partida, de ex:

1. 14... Re8 15. Nf5+! Re5 (dacă 15... Rf5: a'unei 16 Nd2+ și câștigă Dama) 16. Tfe1, h6 17. Ne3+, Ne3 18. Dd1: și alb câștigă.

2. 14... Bf8 15. Tfe1, Nd7, 16 Df3+ Rg3 17. Ne7 și câștigă.

3. 14... Rg8 15 De8+, Nf8 16. Ne7. Cd7 17. Nf5, h6 18. Ng6 și câștigă.

15 Nd3.g6+!

h7:g8

16. Dh5: h8

Nd8—f8

La 16... Cg7 ar fi urmat 17. Dh7+. Nf8 18. Nhg6+, Re8 19. Dg6+:, Rds 20. Dd6: și câștigă.

17. Tb1—e1

Nf5—e4

Pentru a încheia cu oarecând „E”. Bastionul acesta este însă înlăturat de alb prin același metodă de până acum: Sa crificiud:

18 Te1.ed!!

d8:e4

19. Dh8—f6+

Și Negrul cedează căci nu poate evita matul. (Recomandăm cititorilor noștri calcularea diferitelor variante de mat, ca un excelent exercițiu combinativ).