

Că învățăm metodic şahul

X. ALTE EXEMPLE CLASICE DE EXPLOATARE A PIERDERILOR DE TIMP ÎN DESCHIDERE

Pierderea de timp în deschidere se poate prezenta sub forme foarte variate. Cum am arătat în articolul precedent, de cele mai multe ori ele se datoresc lăcomiei de a câștiga materialul (de obicei pioni) pe care adversarul îl oferă cu bună știință, tocmai pentru a obține avantaj de timp în deschidere.

Deoarece aceste sacrificii de pioni (și eventual de figuri) se produc foarte des în practică, este absolut necesar pentru orice jucător care vrea să progreseze, să cunoască cât mai multe exemple clasice de partide în care acceptarea sacrificiilor a dus la catastrofe, pentru a se familiariza cu genul de poziții în care pionul (sau: pionii) nu trebuie luat niciodată.

Desigur, în cadrul cursului nostru nu vom putea epuiza nici pe departe marea număr de partide de acest gen cunoscute în literatura șahistă. Cele câteva partide, care urmează sunt însă suficiente pentru a permite cititorilor noștri să-și formeze o idee generală în destulă măsură în acest domeniu. Comentariile vor completa regulile generale pe care le-am dat până acum, referitoare la problema timpului de deschidere.

GÂNDEȘTE-TE BINE ÎNAINTE DE A LUA PIONUL B2!

Unul dintre pionii, a cărui luare în deschidere are în majoritatea cazurilor urmări dintre cele mai neplăcute, este pionul b2, rămas fără apărare după dezvoltarea nebunului alb dela c1. Partida care urmează, ilustrează pericolele la care se expune negrul luând un asemenea pion.

PARTIDA NR. 3

ALB Pauț Keres

NEGRU: G. Alexandrescu

Olimpiada din 1936

1.e4,e6 2.d4,d5 3.e5,c5 4.dc5:Cc6

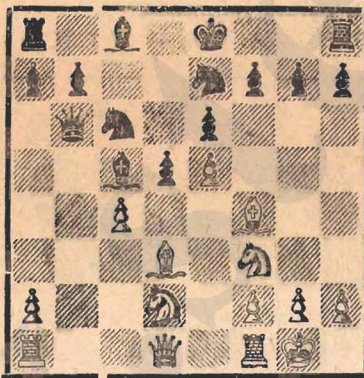
Impotriva apărării franceze, marele maestru Keres a adoptat un sistem de dezvoltare modern, care spre deosebire de sistemul clasic, nu mai apără pionul d4 ci caută să mențină inițiativa albului concentrând toate eforturile spre o dezvoltare rapidă, în legătură cu menținerea pionului blocheur dela c5.

5.Cf3,Nc5: 6.Nd3,Cge7 7.Nf4!, Db6 înainte de a termina dezvoltarea, negrul vede posibilitatea de a câștiga un pion și se lansează în această aventură, fără să țină seama de pierderea de timp care o însoțește.

8.0-0,Db2:

Pionul a fost luat. El costă însă pe negru trei timpi (cele trei mutări cu Dama: Dd8-b6-b2-b6 și aceasta permite albului să organizeze cu o reperițiune uimitoare un atac foarte puternic.

9.Cbd2,Db6 10.c4!



(Controlul poziției: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Nd3, Nf4, Cd2, Cf3, Pp.a2,c4,e5,f2,g2 h2. — Negrul: Re8,Db6, Ta8,Th8, Nc5,Nc8,Cc6, Ce7, Pp.a7,b7,d5,e6,f7,g7,h7.)

Țineți minte această poziție. Ea este una dintre metodele clasice de exploatare a avantajului de timp în deschidere. Poziția negrului n'are nicio slăbiciune, de aceea albul creiază slăbiciuni prin spargerea centrului profitând de faptul că regele advers se află într-o poziție nesigură în centru și nu poate face rocada mică din cauza prea marci concentrării de forțe a albului pe flanzul regelui.

10...h6

O încercare de a pregăti rocada mică care nu putea fi făcută imediat din cauza 11.Nh7:+,Rh7: 12.Cg5+etc. (Aceasta este o combinație clasică, împotriva rocadei, de care ne vom ocupa în mod special într-un articol viitor. Pen-

tru moment cititorii noștri pot încerca să găsească singuri cum câștigă albul. 11.Dc1!

O mutare foarte subtilă, care pune pe negru în fața unor probleme grele. Scopul ei principal este de a împiedica rocada mică a negrului.

11...Cb4

Nu mergeau continuările: 11...0-0 12.cde,Cd5: 13.Ce4,Cf4: (altfel Nh6:!) 14.Df4: (cu am.Tab1 și Tb5),Ne7 15.Cb6 +!, gf 16.ef și câștigă.

11...d4 12.Ce4 Cg6 13 Tab1,Da5 14. Tb5,Na3 15.Cd6+,Re7 16.Dc2 cu poziție de câștig. 11...de 12.Cc4: ,Dd8 13.Td1, Nd7 14. Ne4 cu mare avantaj pozițional. 12.Ne2,Nd7 13.a3,Ca6

Calul s'a retras la a6 pentru a lăsa câmpul c6 liber pentru Damă în eventualitatea Tbl.

14.Tb1,Dc6 15.Ng3!

O cursă foarte ingenioasă. Calul negru este atras la f5, pentru a permite o străpungere foarte interesantă a centrului.

15...Cf5?

Negrul cade în cursă. Mai multă rezistență oferea rocada.

16.cd, ed; 17.e6!

Un nou sacrificiu de pion, care deschide complet poziția regelui negru. Pionul poate fi luat în trei feluri diferite, dar toate duc la pierdere. Astfel de străpungeri ale centrului sunt caracteristice pentru exploatarea avantajului de timp.

17...fe

La 17...De6; ar fi urmat 17.Na6: și Dc5:, iar la 17...Ne6: 18.Nb5 și câștigă.

18.Ce5!, Cg3: 19.hg

Dama nu putea fi luată direct din cauza 19... Ce2:+.

19...Dc7 20.Cd7: Rd7: (La 20...Dd7: 21.Na6: și Dc5:) 21.Db2!

Negrul nu mai poate face nimic împotriva numeroaselor amenințări ale albului.

21...Nb6

La 21...Thg8 22Tfc1!, Db6 (22...Dd6 23.Na6:, ba 24.Db7:+, Dc7 25.Tc5:) 23.Dc2, N12:+ 24.Rf1 și negrul nu poate împiedica pierderea unei figuri.

22.Dg7 +, Rc6 23.Cc4 +! (Ultimul sacrificiu!) 23...dc 24.Tfd1+ și negrul caddea.