

# Că învâțăm metodele șahul

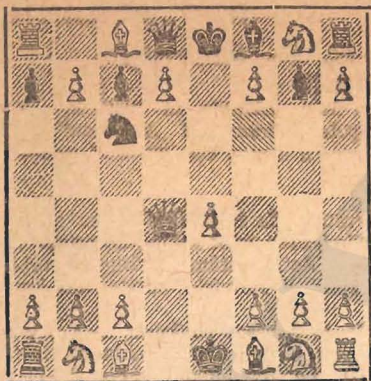
## XXXIV. DESCHIDEREA CENTRALĂ

(1.e4, e5 2.d4)

Înaintarea d2-d4 chiar la mutarea doua reprezintă cea mai directă încercare de a realiza ideea strategică a albului în jocurile deschise (vezi articolele precedente). Practica a arătat însă că metoda aceasta permite negrului să egaleze ușor jocul, datorită faptului că în varianța principală a deschiderii, jocul albului contravine principiului economiei de timp. Într'adevăr, negrul alegând sistemul de apărare bazat pe părăsirea centrului, poate realiza un câștig important de timp: 1. e4, e5 2. d4, ed și acum dacă albul reia cu dama — 3. Dd4: — negrul răspunde cu 3... Ce6 și dama albă trebuind să mute, negrul câștigă un tempo.

De aceea, în practica turneelor, mutarea 2. d4 nu se mai joacă decât foarte rar și atunci cu intenția de a juca un gambit, în felul următor: 2. d4, ed, 3. e3. Continuarea aceasta o vom studia separat.

Întorcându-ne la continuarea principală, trebuie să examinăm poziția care rezultă după mutările 1.e4, e5 2. d4, ed, 3. Dd4:, Ce6. (Vezi diagrama)



În trecut trebuie remarcat că negrul nu are alte posibilități de apărare în afară de cedarea centrului cu 2... ed, căci bastionul central e5 nu poate fi apărat cu 2... d6, din cauza 3. de, de 4. Dd8:+, Rd8: și negrul pierde rocada fără nicio compensație. Deasemeni după 2... Ce6 3. de, Ce5: 4. f4 se ajunge la o poziție foarte favorabilă albului, care domină în mod complet centrul.

Deci, după 3... Ce6, albul este pus în fața necesității de a pierde un tempo prin mutarea damei. Susținătorii acestei deschideri afirmă că pierderea aceasta de timp este compensată de faptul

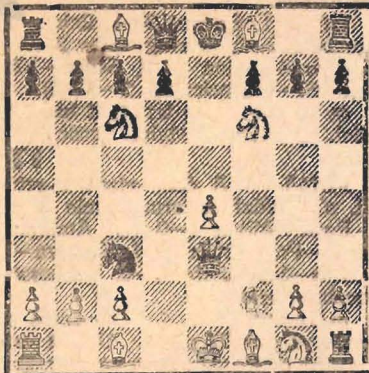
că albul rămâne în posesiunea centrului dar practica a arătat că negrul n'are niciun fel de greutate.

Cea mai bună retragere a damei este considerată 4. De3. De pe acest câmp dama controlează în modul cel mai eficient centrul și poate susține o înaintare a pionilor de pe flancul regelui, căci intenția albului este de a face rocada mare. Desigur, sunt posibile și alte mutații, ca de exemplu 4. Dc4, sau 4. Da4 (cu care albul intră într-o variantă a apărării scandinave cu culorile inverse), dar ele s'au dovedit mai slabe decât 4. De3. O partidă Miseses-Leonhhardt, jucată în 1920, a continuat, de exemplu, cu 4. Dc4, Cf 6 5. Ce3, d5! 6. Cd5: Cd5: 7. ed, Cb4 în favoarea negrului, justificând astfel regula că întotdeauna când înaintarea d7-d5 este posibilă în jocurile deschise, — negrul egalează (vezi articolul nr. XXXI).

După retragerea damei albe la e3 (4. De3), urmează două mutații normale de dezvoltare: 4... Cf6 5. Ce3, după care negrul are de ales între două continuări la fel de bune: dezvoltarea nebulului la e7, urmată de d7-d5, sau legarea calului c3, prin Nb4, urmată de atacul asupra pionului e4 cu 0-0 și Te8.

În afara acestor două sisteme, negrul mai poate încerca ideea lui Pillsbury, anume de a nu dezvolta calul la f6, ci la e7, iar nebulul f8 la g7, cam în forma aceasta: 4... g6 5. Ce3, Ng7 6. Nd2, Cge7. Continuarea aceasta este încă puțin analizată.

Cele două linii principale de apărare ale negrului se pot deslășura în felul următor: (după 1. e4, e5 2. d4, ed 3. Dd4: Ce6 4. De3, Cf6 5. Ce 3.



Poziția după 5. Ce3

1. — SISTEMUL BAZAT PE ÎNAIN-TAREA d7—d5.

5... Ne7 6. Nd2, d5 7. ed. Cd5: 8. Cd5: Dd5: 9. Ce2, Ng4 10. Cf4, Dd7 11. f3, 0-0-0! 12. 0-0-0, Nf5 13. Nd3, Nf6 și jocul negrului este superior.

**OBSERVAȚIUNI:** Mutarea 9. Ce2 este necesară, căci albul trebuie să deplaseze întâi dama neagră din centru pentru a putea face rocada lungă (pionul a2 este neapărat). La mutarea 11-a, negrul sacrifică o figură (Ng4 care rămâne atacat), pe care însă albul n'o poate lua din cauza:

12. fg, Nh4+! 13. Rd1, The8 14. Dd3 (altfel Te1 mat) 14... Dg4:+ 15. Ne2, Te2: 16. De2:, Df4: și negrul stă mult mai bine, deși are calitatea mai puțin.

De remarcat și de evitat este greșala pe care o recomandă „Modern Chess Openings” anume după 12. fg, continuarea atacului cu 12... The8? 13. Dd3? Dg4: 14. Ne2, Ng5 15. Rd1, Te2: 16. De2:, Df4: în favoarea negrului. Dar, în loc de 13. Dd3, albul poate juca 13. 0-0-0! ajungând prin intervertire de mutații la o poziție bine cunoscută din partida Sulthan Khan-Marshall (turneul de la Liege 1930), în care s'a jucat 12. 0-0-0, The8? 13. fg (deci numai o intervertire de mutații) 13... Nb4 14. Df2! și albul a respins atacul și a câștigat.

Ca titlu de informație, dăm continuarea acestei partide:

(Alb: Sulthan Khan, — Negrul: Marshall) 11. f3, 0-0-0! 12. 0-0-0, The8? 13. fg, Nb4 14. Df2!, Nc5 15. Df3, Te3 16. Dd5!, De7 17. Df5+, Rb8 18. Cd3, Td3. 19. Nd3:, Cd4 20. Dh7:, a6 21. Ne3:, De3:+ 22. Rb1 și negrul a cedat.

SERGIU SAMARIAN