

Că mutăm metodic şahul

XXXVIII. APĂRAREA PHILIDOR

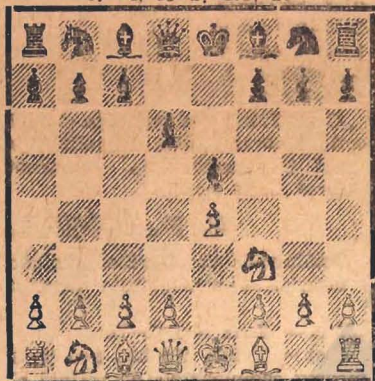
(1. e4, e5 2. Cf3, d6)

Am văzut din analiza Deschiderii și a Gambitului central, că albul nu poate obține avantaj prin înaintarea d2—d4 chiar la mutarea doua. Deaceia recomandabilă este prepararea acestei înaintări prin alte mutări. Căea cea mai bună este dezvoltarea calului g1 la f3 (2. Cg1-f3), prin care se mai aduce o figură în joc, care controlează câmpul d4.

Impotriva acestei mutări există diferite sisteme de apărare, despre care am vorbit în articolul relativ la împărțirea jocurilor deschise. Vom începe discuția lor, cu una dintre cele mai vechi deschideri, care poartă numele lui Philidor, un vestit jucător din veacul al XVIII-lea.

Apărarea Philidor se bazează pe ideea apărării solide a pionului central dela e5. Mutările ei constitutive sunt:

1. e4, e5 2. Cf3, d6



Mutarea aceasta permite albului să obțină cu ușurință un joc mai liber, prin ocuparea centrului și dezvoltarea figurilor pe câmpuri mai bune. Dar poziția pe care o adoptă negrul este foarte solidă și este destul de dificil de a menține și în jocul de mijloc acest avantaj de spațiu și mobilitate.

De notat este faptul că negrul trebuie să joace foarte atent în deschidere, pentru a evita o serie de curse destul de periculoase, în legătură cu slăbiciunea pionului f7. Astfel de exemplu, chiar după 1. e4, e5 2. Cf3, d6 3. d4, nu este bună mutarea 3... Ng4, căci se pierde un pion prin 4. de, Nf3: 5. Df3:, de 6. Nc4, Cf6 7. Db3 etc.

Cea mai bună continuare pentru alb constă în ocuparea imediată a centrului cu 3.d4, după care negrul are două sisteme principale de joc: 3... Cd7 (sistemul Hanham) și 3... Cf6 (recomandată de Nimzovici) Mutarea pe care o prefera Philidor, 3... f5, nu este bună din cauza 4. Nc4!, fe4: 5. Ce5!+, de 6. Dh5+, Rd7 7. Df5+, Rc6 8. De5: și albul obține un atac câștigător. Deasemeni slabă este abandonarea centrului cu 3... ed, ceace dealtfel contravine ideii strategice a negrului în această deschidere. Albul obține un joc excelent cu (3... ed) 4. Dd4!+, Cc6 5. Nb5, Nd7 6. Nc6: forțând trecerea într-o variantă slabă pentru negru a apărării Spaniole.

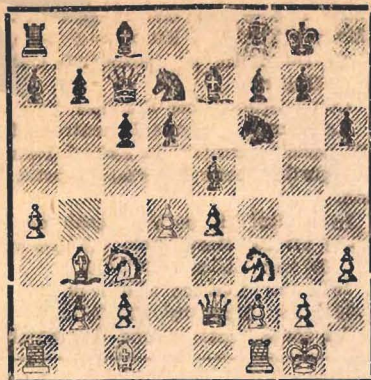
În cele două variante principale de apărare a negrului, jocul se poate desfășura în felul următor:

SISTEMUL HANHAM

(1. e4, e5 2. Cf3, d6 3. d4, Cd7)

Cea mai bună continuare a albului este 4. Nc4! la care răspunsul aproape forțat al negrului este 4... c6. Atragem atenția cititorilor asupra greșelii 4... Ne7, după care albul câștigă un pion cu 5. de, Ce5: (5... de 6. Dd5!) 6. Ce5:, de 7. Dh5! Deasemeni greșită este mutarea 4... Cgf6? din cauza Cg5! etc.

După 4. Nc4, c6, varianta principală a deschiderii continuă în felul următor: 5. 0—0, Ne7 6. Ce3, h6 7. a4!, Cgf6 8. De2, 0—0 9. Nb3!, Dc7 10. h3!



Poziția aceasta este caracteristică pentru sistemul Hanham. Negrul adoptă

formația de pion c6—d6—e5, sprijinită de Dc7 și Cd7, ceace reprezintă o apărare puternică a pionului central e5. Defectele sistemului se văd deasemeni în poziția din diagramă: albul are un avantaj apreciabil de spațiu și poate organiza ușor un atac periculos pe flancul regelui, cu f2-f4. Un exemplu clasic îl constituie începutul partidei Alehin-Marco (Stockholm 1912), în care fostul campion mondial a obținut în felul următor un atac câștigător: 10... Rh7 11. Ne3, g6 12. Tad1, Rg7 13. Ch2, Cg8 14. f4, f6 15. Dg4, ed 16. Nd4:, Cc5 17. f5, etc. Desigur, jocul negrului n'a fost cel mai bun. Alehin însuși a recomandat pentru negru sistemul 10... b6, urmat de Nb7, Tad8 și c6—c5. Oricum însă, șansele albului sunt mai bune.

În afara seriei de mutări pe care am arătat-o mai sus, atât albul cât și negrul pot alege alte mutări, dintre care unele pot duce la un joc foarte interesant.

Astfel, de ex. la mutarea 5-a, în loc de 5. 0—0, albul poate juca 5. Cg5! și după 5... Ch6 6. a4, întinzând negrului o cursă foarte periculoasă: 6... Ne7? 7. Nf7: +!, Rf7: 8. Ce6, Da5+ (Sau 8... Db6 9. a5, Db4+ 10. c3!, Dc4: 11. Cc7+, Rd8 12. b3 și câștigă) 9. Nd2, Db6 10. a5, Db2: 11. Nc3 și albul câștigă. Dar negrul răspunde la 6. a4, cu 6... Cb6 (recomandată de Euwe), sau cu 6... Df6 7. c3, Ne7 8. 0—0, Cb6 9. Na2, Dg6 cu avantaj pentru negru (Leonhardt-Nimzovici, match 1910).

Interesantă și cu șanse este continuarea albului 6. de5: (în loc de 6. Ce3). O partidă A. Steiner-Brinkman, Budapesta 1929, a continuat: 6... de 7. Cg5, Ng5: 8. Dh5, g6 9. Dg5:, Dg5: 10. Ng5:, h6 11. Nd2, dg 12. Nc3, f6 cu avantaj pentru negru.

SERGIU SAMARIAN