Să învățăm metodic șahul

XLV PARTIDA ITALIANĂ

(1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.Nc4, Nc5)

Am văzut în articolele precedente că albul nu reușește să obțină avantaj (la un joc corect al adversarului), nici prin înaintarea directă în centru (1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. d4, Deschiderea Scoțiană), nici prin prepararea acestei înaintări printr'o mutare de pion (3. c3, Deschiderea Ponziani). Trebue să examinăm acum alte posibilități ale albului de a continua jocul la mutarea 3-a, deci după 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6. Constatând că deobicei negrul egalează, sau chiar obține avantaj în deschiderile analizate până acum, datorită posibilității de a realiza repede înaintarea d7—d5, continuările cele mai bune ale albului trebue să fie în mod logic legate de o încercare de a împiedica, sau măcar stânjeni această mutare eliberatoare.

Principalele posibilități ale albului de a realiza acest lucru în practică, sunt următoarele: 3. Nc4 (Partida Italiană, sau eventual Jocul celor doi cai), 3. Cc3 (Jocul celor trei sau patru cai) și 3. Nb5 (Deschiderea Spaniolă).

Partida Italiană este cunoscută de multă vreme (Este analizată în cartea lui Damiano, apărută la 1512). Ea rezultă numai după răspunsul negrului 3...Nc5 (După 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Nc4).

In afara răspunsului 3... Nc5, negrul mai poate juca 3... Ne7 (Apărarea Ungară) și 3... Cf6 (Jocul celor Doi Cai), de care ne vom ocupa în articolele următoare.

Delă început trebue să prevenim pe cititorii noștri, că numărul analizelor teoretice în Partida Italiană este deosebit de mare. Nenumărate variante au fost studiate până în cele mai mici amănunte și jucate în sute de partide de concurs. Majoritatea acestor variante sunt foarte vechi și teoria a dat demult un verdict definitiv asupra valorii lor, din care cauză ele nu se mai joacă astăzi aproape de loc. Deaceia ne vom limita, pentru a nu încărca în mod inutil memoria cititorului, să examinăm liniile de joc principale, din care rezultă clar ideile strategice ale ambelor părți.

Varianta clasică (Atacul Möller)

După 1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Nc4, Nc5, continuarea cea mai agresivă a albului este 4. c2—c3. Această mutare reia ideia strategică a Deschiderii Ponziani (Vezi articolul Nr. XLIII), anume aceia de a sprijini înaintarea d2—d4 cu un pion la c3, după ce replica negrului d7—d5 a fost împiedicată. Pentru a para această intenție a albului, negrul are la dispoziție două planuri strategice de apărare:

1. Să cedeze centrul prin e5:d4 la momentul potrivit pentru a realiza o desvoltare mai rapidă și a contra-ataca pionul e4.

2. Să apere cu toate forțele punctul central e5.

Primul sistem a constituit multă vreme singura metodă de apărare considerată justă, până când Alehin a demonstrat, prin 1924-25, că metoda a doua este perfect viabilă. Să vedem cum se poate desfășura jocul în cadrul primului sistem de apărare.

Mutarea care corespunde cel mai bine planului negru de contra-atac asupra pionului e4, este 4... Cg8—f6. In plus, negrul amenință acum și d7—d5, ceiace silește pe alb să ignoreze pentru moment faptul că pionul e4 este atacat și să înceapă imediat atacul în centru. Deci: 5. d2—d4. Acum negrul își aplică planul de abandonare a centrului și joacă: 5... e5:d4. După 6. c3:d4, Nc5—b4+ se ajunge la una dintre principalele bifurcații ale acestei variante.

Albul are de ales între continuarea solidă 7. Nd2, care permite negrului să ajungă la d7—d5 și deci să egaleze (7... Nd2:+ 8. Cbd2:, d5!) și sacrificiul unui pion cu 7. Cc3. Se mai poate juca și mutarea foarte îndrăzneață 7. Rf1, după care albul renunță la rocadă pentru a-și accelera atacul.

Inainte de a examina continuarea principală 7. Cc3, iată câteva exemple pe scurt asupra felului cum poate continua jocul după 7. Nd2 și 7. Rf1.

I. 7. Nd2, Nd2:+ 8 Cbd2, d5! 9. ed, Cd5: 10. Db3, Cce7! 11. 0—0, 0—0; 12. Tfel, c6; 13. Ce4, Cb6 (13... Db6 14. Ce3, Db3: 15. Nb3: cu avantaj pentru alb: Bogoliubow—Euwe, match 1941) 14. Cc5, Cc4; 15. Nc4:, b6 16. Cd3 și acum negrul obține un joc egal fie cu 16... Dd6 (Sozin), fie cu 16... Nb7 (Fine).

In loc de 13. Ce4, s'a jucat multă vreme mutarea 13. a4, la care negrul poate răspunde 13... Cg6 14. a5, Tb8 15. Ce4, Nf5 16. Cc5, b6 17. Ca6, Tc8 18. Cb4, Ne6 19. ab, ab 20. Cd5:, Nd5: 21. Nd5: cum s'a jucat în partida Tarrasch—Schlechter, San Sebastian 1911. După părerea lui Keres, jocul este egal. Exemplul clasic în această variantă (dat aproape în toate cărțile de șah) este 13. a4, Db6 14. Da3, Ne6 15. a5, Dc7 16. Ce4, Tad8 17. Cc5, Nc8 după care albul ar fi trebuit să joace 18. Ce5 obținând un joc egal.

II. 7. Rf1 (Mutarea aceasta a fost analizată de către jucătorii din Cracovia și de aceia varianta poartă numele acestui oraș) 7... d5! (Ca deobicei în jocurile deschise, posibilitatea de a juca această mutare este preferabilă altor continuări. Dealtfel acceptarea sacrificiului de pion prin 7... Ce4: este prea riscată. Intr'o partidă Marshall—Burn, Ostende 1907, jocul a continuat: 8. d5!, Ce7 9. Dd4, Cf6 10. Ng5, Cg6 11. Cbd2, h6 12. Tael+, Rf8 13. Nd3!, Ne7 14. Ng6:, hg5: 15. Ce5! cu avantaj pentru alb) 8. ed, Cd5: 9. Cc3, Ne6 10. De2, 0—0! Marele maestru Keres consideră șansele negrului în această poziție superioare.

Să ne întoarcem acum la continuarea principală 7. Cc3.

Acum negrul nu are ceva mai bun de făcut decât să ia pionul e4, cu calul (7... Cf6:e4), după care albul joacă 8. 0—0! sacrificând un pion.

Problema care se pune acum negrului este de a alege între o continuare simplificatoare, dând pionul câștigat înapoi pentru a obține egalitate, sau jocul la menținerea materialului câștigat, cu riscul de a se expune unui atac foarte puternic.

Prima alternativă care a fost recomandată de către jucătorul italian Gioachino Greco încă la începutul secolului al XVII-lea, se realizează în practică în felul următor:

8...Cc3: 9. bc, d5! (Din nou mutarea tipică). Aci Dr. Bernstein a recomandat 9...Nc3: și la 10. Db3, d5! cu complicații interesante, deși după părerea lui Kmoch, favorabile albului: 11. Nd5:, 0—0 12. Nf7:+, Rh8 13. Dc3, Tf7: 14. Db3! Keres recomandă o cale de a obține avantaj mai simplă: 10 Na3! de ex. 10... Ce7 11. Db3!, d6 12. Dc3:, dc 13. Tfe1, Ne6 14. Ne7:!, Re7: 15. d5, Dd5: 16. Tad1, Dc5 17. Te5, Db6 18. Te6:+, De6: 19. (Te1 și albul câștigă) 10. cb4:, dc 11. Te1+, Ce7 12. De2, Ne6 13. Ng5, Dd5 14. Ne7:, Re7: 15. De2!, f6 și acum poate urma 16. Cg5! cu complicații care se termină la egalitate.

Sergiu Samarian