

## XLIX: GAMBITUL EVANS (2)

Pentru ca cititorii noștri să-și poată face o idee cât mai completă asupra jocului de combinații care rezultă în Gambitul Evans, dăm mai jos o partidă jucată în ultimul campionat al URSS între marii maeștri V. Ragozin și G. Levenfiș.

După cum se va vedea, în această partidă marele maestru G. Levenfiș nu a jucat la mutarea 6-a continuarea cea mai bună (6...d6), pe care am analizat-o în articolul precedent. Desigur, aceasta nu s'a datorat faptului că Levenfiș n'ar fi cunoscut sistemul de apărare al lui Lasker, ci altei cauze, care survine adeseori în partidele de concurs și asupra căreia trebuie să ne oprim puțin.

De multe ori, când într-o partidă de turneu unul dintre jucători utilizează varianta considerată de teorie nesatisfăcătoare, celălalt jucător este pus în fața unei dileme psihologice destul de dificile. El are două alternative: să joace apărarea recomandată de teorie ca fiind cea mai bună, expunându-se eventual unei inovații găsite de adversar, — sau să joace o variantă mai slabă, tocmai pentru a evita primejdiile unei analize. Practicienii concursurilor aleg de obicei ultima alternativă, deși din punct de vedere pur obiectiv, mai justă este alegerea primei. Aceasta se întâmplă mai cu seamă în deschideri puțin uzitate, cum este Gambitul Evans, în care — datorită jocului complicat — puțința găsirii unor continuări noi este destul de probabilă. Se vede că acest din urmă argument, legat și de faptul că Ragozin este cunoscut ca un bun jucător combinativ, au determinat alegerea lui Levenfiș în această partidă.

### GAMBITUL EVANS

Alb: V. V. Ragozin Negru: G. Levenfiș

AL XVII-LEA CAMPIONAT AL URSS  
1949

(Comentarii de maestrul emerit al sportului P. Romanovski din „Șahul în U. R. S. S.”)

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Nc5, 4. b4, Nb4, Nb4: 5. c3, Na5 6. d4, De7

O inovație destul de inoventivă, care a fost încercată pentru prima oară în partida Kopálov-Dubinín (Semifinala dela Leningrad a celui de-al XVII-lea campionat al URSS). În această partidă a urmat: 7. 0—0, Nb6 8. a4, a6 9. a5, Na7 10. Ng5, Cf6, 11. d5, Cd8. Negrul a respins atacul și a câștigat partida. Cu toate acestea, mutarea 6.a a negrului nu este prea logică, deoarece albul poate îndepărta destul de ușor dama neagră dela apărarea punctului f7, care constituie punctul cel mai slab al negrului în această deschidere.

Continuarea obișnuită este 6...d6, (vezi articolul precedent).

7. 0—0, Nb6 8. Na3.

Posibilitatea cea mai bună era: 8. de, Ce5: 9. Ce5:, De5: 10. Db3, De7 11. e5,

sau 11. Na3, d6 12. e5.

8...Df6

Periculos era 8...d6 din cauza 9. Nb5 cu amenințările d5 și Ce5: (sau de). Acum s'a ajuns la o poziție caracteristică sistemului de apărare al lui Steinitz (1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Nc5 4. b4, Nb4: 5. c3, Na5, 6. 0-0, Df6 7. d4, Ch6, — prima partidă din matchul prin telegraf Cigorin—Steinitz, 1890—91), cu deosebire, favorabilă albului, că în locul mutării Ch6, negrul a mutat Nb6, iar nebulul alb a avut timp să iasă la a3.

9. de, Ce5: 10. Ce5:, De5: 11. Db3.

Mutarea aceasta este mai bună decât 11. Cd2, la care ar fi putut urma 11...d6 și dacă 12. Db3, atunci 12...Ne6.

11...Ch6 12. Cd2, Nc5.

Negrul se apără bine în această poziție grea. La 12...d6 ar fi putut urma 13. Nb5+, Nd7, (13...c6 14.Cc4) 14. Nd7:+, Rd7: 15. Cc4 și albul are un atac foarte periculos.

13. Cf3, De7 14. Nc1!, 6—0

Negrul trebuie să se grăbească. Dacă 14...d6, atunci 15. Ng5, f6 16. Nh6: gh 17. Ch4, urmat de Cf5 și negrul, având regele în centru, nu se mai poate apăra.

15. e5.

Este discutabil dacă această mutare este cea mai bună. Neclar ar fi fost și 15. Ng5, de4: 16. Tael, Dg6 după care se văd căi directe de atac, iar negrul amenință să termine dezvoltarea cu d6 și e5, rămânând cu pionul în plus.

Se putea juca însă 15. Nh6:, gh. 16. e5, și dacă 16...d6, atunci 17. Tael, Ng4 18. ed, Dd6: 19. Ce5, Nh5 20. g4 cu joc complicat, cu șanse de ambele părți. De ex. 20...Tae8! 21. Cf7:, Nf2+ 22. Rg2, Dc6+, 23. Nd5, Dd5+ 24. Dd5:, Nf7: etc.

15...Tfe8

O întârziere a dezvoltării foarte riscantă. După 15...d5, negrul ar fi trecut peste principalele greutăți. De ex.: 16. Nd5:, c6 17. Nc4 (Ne4, Nf5) 17...b5 18. Nh6:, bc, — sau 16. Nd5:, c6 17. Ng5!, Dc7 18. Nc4, Cf5.

16. Ng5, Df8 17. Nh6:, gh 18. Tael, c6

Mai prudent ar fi fost 18...d6 19. ed, Te1: 20. Te1:, Nd6: îndepărtând pionul e5.

19. a4, Tab8 20. Cd4, d5

Din cauza faptului că negrul nu a eliminat puternicul pion e5, albul a căpătat o nouă posibilitate de atac, în legătură cu înaintarea f2-f4-f5, etc.

21. Nd3, Dg7 22. f4, h5 23. Rh1.

Greșit ar fi fost 23. f5, Te5: 24. f6, Dg5 25. h4, Dh4: 26. Te5:, Nd4:+ etc. dar o continuare mai tare a atacului ar fi fost 23 Db2!, amenințând f4-f5 și pregătind aducerea damei pe flancul regelui.

23... Nb6 24. Dc2, Nc7

Acum, amenințarea f4-f5 este parată pentru un oarecare timp.

25. Te3, h4 26. Nf5 Rh3!

Atrăgătoare era continuarea 26... Ne6 și dacă 27. Ne6:, atunci 27... fe 28. f5,

e5: 29. Ce6:, Df6 30. Tfe1, Nd6 și negrul se poate apăra. Mutarea 26... Ne6 ar fi constituit însă o pierdere de timp, căci albul ar fi putut răspunde cu 27. Th3, și dacă 27... Nd8, atunci 28. g4! și din cauza amenințării g4-g5, poziția negrului nu mai poate fi apărată.

27. Th3, Nd8 28. Ne8:

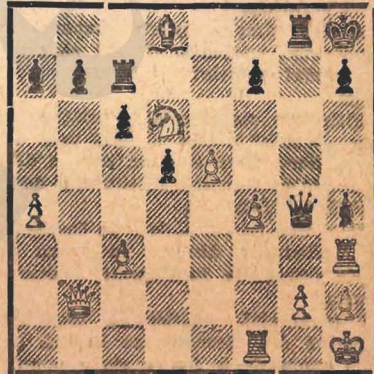
Acum la 28. g4, negrul ar fi răspuns 28... Nf5: 29. gf, Tg8, sau 29. Df5:, Dg6.

28... Tbc8: 29. Db2!

N'ar fi fost bine 29. Cf5, din cauza

29... Dg6.

29... Tc7 30. Cf5, Dg4 31. Cd8, Tg8



32. d4.

O surpriză neplăcută, care lămurește scopul ascuns al mutării 29-a a albului.

32... d4

Rău era 32... de, din cauza 33. e6+, f6 34. Cf7+, Rg7 35. f5 și poziția nu poate fi apărată de negru. De ex. 35... b5 36. Dd2 (Foarte tare este și Df2) cu amenințările Dh6 mat, sau Cd8!. Dacă acum 36... Tf7:, atunci 37. ef, Rf7: 38. Dd7+, Ne7 39. De6+, Rf8 40. Dc6:, b4 41. Te3 cu amenințarea 42. Dc8+, Rf7 43. Te7:+.

33. Tb3

La 33. c5, pentru a amenința mai târziu cu d4, ar fi putut urma 33...b6!

33... c5

Poate ceva mai bine ar fi fost 33... b6, după care albul ar fi continuat probabil cu 34. h3 urmat de a4-a5l.

34. h3, Dg6 35. Tb7:, Tb7: 36. Db7: Ne7 37. f5, Dg7 38. Dd5

Și mutarea aceasta este bună, dar albul ar fi putut decide mai repede partida cu 38. f6, Dg6 39. Dd5, Nd6: 40. ed și dacă, de ex. 40... Dd3, atunci 41. Tf5, Dd1+ 42. Rh2, De1 43. Tg5.

38... Nd6: 39. ed, f6 40. Tf4?

Ultima mutare înainte de controlul timpului, prin care albul scapă câștigul. Trebuia jucat 40. Te1 și dacă 40... Dg3 (negrul n'are altceva mai bun) atunci 41. Dg8:+, Rg8: 42. Te8+, Rg7 43. d7, Df4 44. d8D și negrul n'are șah etern, de ex. 44... Df1+ 45. Rh2, Df4+ 46. Rg1, De1+ 47. Rf2!, Dd2+ (47... Df4+ 48. Re2 și nu mai sunt alte șahuri) 48. Rf1, De1+ (Sau 48... Dd3+ 49. Rg1) 49. Te1, Df4+ 50. Rg1 și albul a scăpat de șahuri.

40... Dg3 41. Tg4 REMIZA.

Sergiu Samarian