

# Ca mutăm metode șahul

## VI PIERDERI DE TEMPO

În deschidere și în jocul de mijloc, câștigul unui tempo constituie aproape întotdeauna un avantaj. Cu ajutorul acestei manevre tactice se poate obține o victorie imediată (vezi exemplele din articolul precedent), fie o îmbunătățirea simțitoare a poziției.

Există însă unele situații în care — oricât s'ar părea de ciudat — câștigul unui tempo (deci faptul de a fi la mutare), este un dezavantaj foarte mare și poate duce chiar la pierderea partidei. La asemenea poziții se ajunge de obicei în final, când pe tablă rămân piese puține și este posibilă blocarea lor în așa fel, încât oriunde ar muta e rău.

În termenii adopției de teoria șahului, o astfel de situație se numește „zugzwang” (adică: obligația de a muta), expresie utilizată în toate cărțile și revistele de șah din lume.

Pentru a lămurii mai bine ce este „zugzwang”-ul, să examinăm un sfârșit de partidă simplu, în care fiecare din părți nu mai are decât regele și câte un pion (vezi diagrama 4).

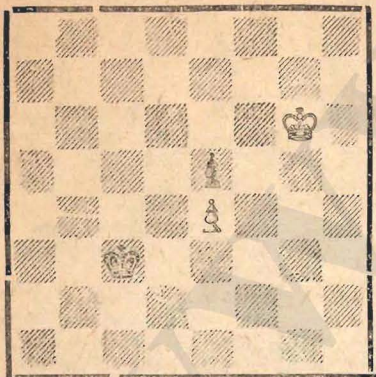


Diagrama 4

(Alb: Rg6, Pe1. — Negru: Rc3, Pe5)

În poziția aceasta situația pare egală. Totuși există o cale de câștig pentru alb,

bazată tocmai pe posibilitatea pe care o are de a trece în mod forțat „dezavantajul” de a fi la mutare, adversarului.

Albul la mutare, nu are decât trei posibilități: 1. Rf5, 1. Rg5 și 1. Rf6, căci orice altă mutare a regelui îl îndepărtează prea mult de propriul pion (e4), pe care negrul îl poate câștiga cu manevra simplă: Rc3—d4e4.

Să vedem ce rezultate dau cele trei mutări ale albului.

1. Rf5? este o mutare greșită, căci negrul răspunde cu Rd4, atacând la rândul său pionul albului. Acum, ambii pioni sunt apărați de către regii respectivi, care atacă în același timp pionul adversarului. În mod curios, în această poziție „cheic”, acela dintre regi care trebuie să mute, pierde partida deoarece este silit să părăsească apărarea pionului propriu, pe care regele advers îl ia, și câștigă cu pionul ce i-a mai rămas (De ex. 2. Rg1, Re4: 3. Rg3, Rc3! 4. Rg2, Re2 5. Rg3, e4 6. Rg2, e3 7. Rg1, Rd2 și înaintarea pionului „E” și transformarea lui în Damă nu poate fi împiedicată). Să ne întoarcem acum la poziția „cheic”. Albul vede că dacă mută direct 1. Rf5, după 1.... Rd4, pierde partida tocmai datorită faptului că se află la mutare. Din contra, dacă negrul ar fi la mutare, ar pierde el tot datorită faptului că ar trebui să părăsească apărarea propriului pion. Concluzia este clară: în poziția „cheic”, acela dintre jucători care se află la mutare, pierde.

Dar albul nu se află încă în poziția „cheic”. Întrebarea care se pune este dacă el nu poate reuși să ajungă la ea, trecând „avantajul” mutării adversarului. Încercarea 1. Rg5 nu-și atinge țelul, deoarece negrul nefiind obligat să-și apere pionul, nu răspunde greșit 1.... Rd4?, după care ar urma 2. Rf5 și albul câștigă, căci s'a ajuns la poziția cheic cu negrul la mutare, — ci joacă 1.... Rc4 rezervându-și posibilitatea de a veni la d4, numai atunci când albul mută regele la f5. Singura cale de câștig este așa zisa manevră „în triunghi” a regelui alb: 1. Rf6! (regele alb atacând pionul e5 împiedică regele negru să răspundă și

el cu o manevră în triunghi, cum a făcut împotriva încercării 1. Rg5) 1.... Rd4 (negrul n'are altă mutare, căci altfel se pierde pionul e5) 2. Rf5 și s'a ajuns la poziția cheic, negrul fiind la mutare. Orice ar muta însă, trebuie să părăsească apărarea pionului e5, pe care albul îl ia și câștigă ușor (la fel ca în varianta dată la analiza mutării 1. Rf5?).

Înainte de a termina capitoul despre „tempo”, un amănunt deosebit de important: toate piesele au posibilitatea de a realiza câștiguri sau pierderi de tempo, afară de cal. Un exemplu simplu va lămurii deplin chestiunea:

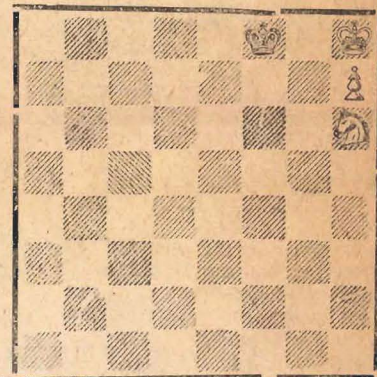


Diagrama 5

Alb: Rh8, Ch6, Ph7. — Negru: Rf8)

În poziția aceasta, dacă negrul ar fi la mutare, ar fi silit să joace 1.... Rf8-e7, eliberând regele alb din colțul unde se afla prizonier, după care pionul h7 se transformă în damă și albul câștigă. La mutare este însă albul și nu poate scăpa de acest „avantaj” în niciun fel. Calul poate muta pe toată tabla, negrul nu răspunde decât cu mutările regelui pe câmpurile f7 și f8. Niciodată nu se poate ajunge la poziția din diagramă cu negrul la mutare. Calul este incapabil să câștige sau să piardă un tempo, fără ajutorul altor piese.

În articolul viitor: despre felul cum se începe o partidă de șah.