

# Ca mătăm metodele șahul

## XIII. STILUL MODERN IN GAMBITE

In partidele maeștrilor de astăzi nu se mai întâlnesc aproape de loc sisteme de apărare împotriva gambitelor, bazate pe străduința de a menține cu orice preț pionul în plus, (ca în exemplul din articolul precedent: partida Cigorin—Steinitz). Din contra, cum vom vedea în articolele viitoare, principiul apărării este de a înapoia materialul în plus la momentul oportun, căutând să tragă folos din faptul că cel care a oferit gambitul trebuie să-și desvolte piesele având tot timpul în vedere recăștigarea pionului, în timp ce apărătorul se poate desvolta liber, ținând seama numai de principiile generale ale jocului în deschidere.

Din această cauză, căile de joc actuale ale atacatorului în gambite, se deosebesc destul de mult de cele practicate în timpul lui Cigorin, deși principiul fundamental al jocului de gambit, anume lupta între superioritatea în timp (atacul) și superioritatea materială (apărarea) se menține.

Felul cum înțelege un jucător modern să joace un gambit, se vede din următoarea partidă, în care marele maeștru Keres arată că și împotriva metodelor moderne, șansele jucătorului în atac sunt mari, iar apărarea trebuie să joace foarte exact pentru a evita o pierdere rapidă.

### GAMBITUL REGELUI

Alb: Paul Keres Negru: A. Lillenthal  
Turnee pentru titlul de campion absolut al URSS, Moscova 1941

1. e2—e4 e7—e5  
2. f2—f4 d7—d5

Jucătorii moderni evită în general acceptarea gambitului regelui (cu 2...e5:f4), motivul principal fiind necesitatea de a cunoaște nenumărate variante teoretice încurcate, în care oicând te poți aștepta la o mutare nouă, care să dea avantaj decisiv atacatorului. Din această cauză, aproape întotdeauna în partidele moderne gambitul regelui este combătut cu mutarea c7—d5, (contra gambitul Falkbeer), prin care negrul refuză sacrificiul de pion al albului, oferind la rândul lui un sacrificiu de pion foarte promițător. Această linie de joc a fost considerată multă vreme ca o răsturnare a gambitului regelui, până când marele maeștru Keres a găsit o întărire foarte interesantă a jocului albului, care echilibrează șansele.

3. e4:d5 e5—e4

Acum se vede clar ideea contra-gambitului. Pionul înaintat dela e4 stăpânește desvoltarea normală a figurilor albe, iar pionul sacrificat poate fi eventual recăștigat în viitor, căci pionul alb d5 este foarte slab și greu de apărat.

4. d2—d3 e4:d3?

De obicei se joacă aci 4...Cf6, dar Lillenthal a vrut să evite puternica mutare

găsită de către Keres, anume 5. Cb1—d2, după care jocul devine foarte complicat și — după cum s'a văzut din câteva partide ale lui Keres — cu șanse mai bune pentru alb. Este interesant de remarcat că 5. Cd2 este o mutare care nu corespunde în întregime principiilor clasice despre desvoltare și lupta pentru centru (calul închide drumul nebulului). Tarrasch recomandă ca cea mai bună continuare a albului, 5. Cc3, după care însă negrul obține un joc bun.

5. Nf1:d3!

Este interesant de remarcat că Paul Keres nu reia cu dama, după care ar fi avut șanse să păstreze în condițiuni bune pionul în plus. El continuă jocul în stil de gambit, preferând desvoltarea rapidă păstrării materialului în plus.

- 5... Cg8—f6

Pionul d5 nu poate fi luat imediat, deoarece aceasta ar permite albului să mai câștige un tempo: 5...Dd5: 6. Cc3, De6, 7. Cge2, Cf6, 8. O—O și albul are un avantaj apreciaabil.

6. Cb1—c3!

Greșită ar fi fost încercarea de a apăra pionul în plus cu 6. c4, din cauza 6...c6! 7. dc, Cc6: și negrul ar fi căpătat pentru pion un joc cu multe perspective.

- 6...

- Nf8—e7

O greșeală ar fi fost 6...Cd5, din cauza 7. Nb5, iar la 6...Nb4 ar fi urmat 7. De2+, Ne7, 8. Nd2, urmat de O—O cu atac puternic pentru alb pe flancul regelui. Maeștrul sovietic Riumin, analizând partida, a propus (ca cea mai bună șansă a negrului) continuarea jocului în stil de gambit, cu 6...c6.

7. Cg1—f3

8. O—O

9. Nd3—c4

10. Nc4—b3

- O—O

- Cb8—d7

- Cd7—b6

- a7—a5

Este de observat că de unce albul a oferit gambitul la început, prin adoptarea contra-gambitului, negrul este acela care luptă cu pionul în minus, având în schimb un oarecare avantaj de timp. Problema care se pune acum, este dacă negrul va putea sau nu recăștiga pionul sacrificat și mai ales, în ce condiții, — adică dacă albul nu va obține în schimb alte avantaje.

11. a2—a4

- Ne7—c5+

Șahul acesta se va dovedi, ca fiind un tempo pierdut, căci negrul nu poate juca după 12.Rh1, Cg4, din cauza 13.Ce4, Ce3 14.De1! etc. sau 13... Ne3 14.Dd3!, Nc1: 15.Tacl!, Nf5 16.Tce1, Te8 17.Dd4!. Corect ar fi fost continuarea asediului pionului d5, cu mutarea 11...Nb4.

- 12.Rg1—h1

- 13.Cf3—e5!

- Nc8—f5

Cu această mutare albul împiedică

atacul cu Cg4 și pregătește în același timp continuarea g2—g4.

- 13...

- Nc5—b4

Negrul recunoaște greșeala făcută la mutarea precedentă și se reîntoarce la asediul pionului d5.

14. g2—g4!

- Nf5—c8

Sau 14...Nc3: 15.gf:!, Nb4 16.Df3 cu mare avantaj pentru alb.

- 15.Nc1—e3

- Cb6—d7

Se amenința Nb6: Dacă 15... Nc3:, atunci 16.bc, Cfd5: (16...Cbd5: 17. Nc5, Te8 18.g5 etc.) 17.Nc5, Te8 18.Nb6!: în favoarea albului. Este clar că în urma greșelii dela mutarea 12-a, negrul a pierdut avantajul de timp pe care îl avea pentru pionul sacrificat, avantaj care i-ar fi permis — la jocul cel mai bun — să recăștige pionul d5, cu șanse de a egala jocul. Acum albul capătă un atac puternic.

16. g4—g5

- Nb4:c3

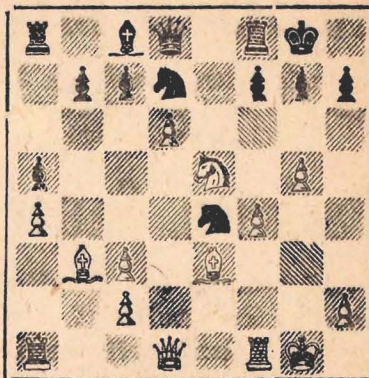
La 16...Ce8, albul ar fi continuat atacul sacrificând pionul în plus cu 17.d6!, care ar fi dus la complicații combinative interesante. Recomandăm cititorilor noștri să găsească variantele principale după această mutare.

17. b2:c3

- Cf6—e4

18. d5—d6!?

Albul se lasă tentat de combinațiile care survin după sacrificiul pionului. Principalul acest sacrificiu este corect, dar în cazul de față, neacceptându-l, negrul ar fi păstrat (după 18... De8), bune posibilități de apărare. Continuarea corectă a atacului ar fi fost 18.Cd7:, Nd7: 19.f5 și dac 19...Cg5:, atunci 20. f6 cu amenințări decisive.



(Controlul poziției: Alb. Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Nb3, Ne3, Ce5, Pp. a4, c2, c3, d6, f4, g5, h2. — Negru. Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Cd7, Ce4, Pp. a5, b7, c7, f7, g7, h7)

- 18...

- Cd7:e5

19. f4:e5

și negrul a cedat. Dacă 19...Cg5:, atunci 20.Ng5:, Dg5: 21.d7 și albul câștigă o figură.