

Că mătăm metodic şahul

XIV. Cum trebuiesc combătute gambitele

Există multe păreri despre felul cum trebuiesc combătute gambitele. Începând de la sistemul greșit al apărării cu orice preț al pionului în plus, (vezi articolul Nr. XII, partida Cigorin-Steinitz), până la oferirea unui contra-gambit (Articolul Nr. XIII, partida Keres-Lilienthal), există o gamă întreagă de posibilități care, fără excepție, au fost încercate în practică.

Desigur, fiecare jucător va alege metoda de joc care convine mai mult stilului său: un jucător agresiv va adopta contra-gambitul, în timp ce un partizan al jocului de poziție va prefera refuzarea gambitului, renunțând la ideea de a trage vreun avantaj din sacrificiul de material al adversarului.

Care este cea mai bună? Un răspuns este greu de dat, totuși, pe baza experienței concursurilor, credem că metoda de combatere a gambitelor este cea preferată de Alehin, anume o combinație între ideea acceptării sacrificiului, (care după Steinitz constituie singura metodă bună împotriva gambitelor) și principiul desvoltării rapide. Deci, apărătorul acceptă materialul și îl apără exact atâta timp cât aceasta nu are urmări defavorabile asupra jocului său în general. La momentul oportun, materialul este înapoiat, căutându-se, pe cât posibil, să se obțină avantajele de ordin pozițional.

Partida care urmează, în care se înfruntă merele amator de gambite Paul Keres și fostul campion al lumii Alehin, constituie unul dintre exemplele cele mai interesante ce pot fi date în acest domeniu.

GAMBITUL REGELUI

Alb: PAUL KERES

Negru: A. ALEHIN

1. e4, e5 2. f4, ef 3. Cf3

În tinerețea sa Keres a încercat aci, 3. Cc3!? obținând chiar numeroase succese, în special în jocul prin corespondență.

3... Cf6!

Teoria modernă consideră această mutare ca cea mai bună apărare împotriva gambitului regelui. În afară de aceasta se mai poate juca 3... d5, sau

3... Ne7, în ambele cazuri cu joc interesant.

4. e5, Ch5 5. De2!

Prima surpriză, în această poziție de multă vreme cunoscută, se juca de obicei 5. d4, după care negrul obținea egalitate cu 5... d5 6. c4, Cc6 1. cd, Dd5: 8. Cc3, Nb4 9. Rf2, Nc3: 10. bc, Ng4 11. Ne2, 0-0 (Cum s'a jucat de ex. într'o partidă Reti-Niholm, Abazia 1912). Mutarea lui Keres are de scop să împiedice pe negru de a juca d7-d5 sau d7-d6 (din cauza e5: d6) pregătind în același timp rocada lungă.

5... Ne7 6. d4 0-0 7. g4!

O mutare minunată! Keres sacrifică un al doilea pion pentru a deschide toate liniile asupra regelui advers. În fața unui asemenea atac, puțini jucători ar fi fost în stare să găsească apărarea justă, așa cum a făcut Alehin.

7.. fg3: en passant 8. Cc3, d5 9. Nd2

După cum se va vedea două mutări mai târziu, mai bine ar fi fost direct 9. Ne3, câștigând un tempo prețios.

9... Cc6 10. 0-00, Ng4! 11. Ne3, f6

Atacând centrul alb, negrul împiedică desfășurarea normală a atacului mărind în același timp posibilitățile de apărare aje poziției sale.

12. h3

La 12, Ng2, negrul ar fi putut răspunde 12... fe 13. de, Ce5! 14. Cd5, Nd6! 15. Thf1, gh! și albul este pierdut.

12... Ne6 13. Cg5, fg 14. Dh5; g6 15. De2, g4!

Un comentator a afirmat că era de preferat 15... h5. Psihologic însă, mutarea jucată de Alehin este mult mai bună, căci odată cu respingerea atacului alb, un pion este suficient pentru câștig.

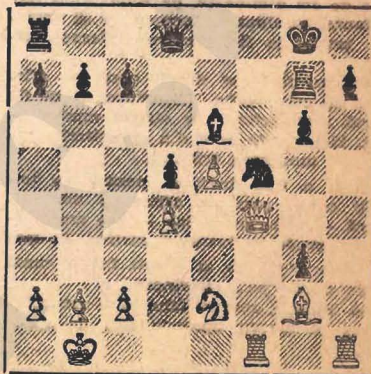
16. fg, Ng5 17. Rb1, Ne3: 18. De3; Ng4: 19. Dh6, Tf7 20. Ng2

Interesant este că mutarea aparent tare 20. Ce4 nu era bună din cauza 20... g2! (nu de 21. Ne4!).

20... Ce7 21. Tdf1, Tg7 22. Df4

Probabil albul ar fi păstrat șanse mai bune cu 22. Tf6, deși negrul avea la dispoziție replica 22... Rg8, cu amenințarea Cg8.

22... Ne6 23. Ce2, Cf5



(Controlul poziției: Alb. Rb1, Df4, Tf1, Th1, Ng2, Ce2, Pp. a2, b2, c2, d4, e5, Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tg7, Ne6, Cf5, Pp. a7, b7, c7, d5, g3, g6, h7)

Keres a făcut până acum toate încercările posibile de a obține un atac, dar fără succes. Cu mutări simple, Alehin începe acum să exploateze avantajul său material, demonstrând o tehnică perfectă.

24. Nh3, Dd7 25. Tf1, Tf8 26. Dd2 Greșit ar fi fost aci 26. Nf5; din cauza 26... g2! 27. Tg2; Nf5: cu amenințarea Ne2: +.

26... Cg4: 27. Dd4; Nh3: 28. Tg3; Nf5 29. Da7: Cu aceasta albul recunoaște înșelul atacului său. Nu se putea însă face nimic împotriva forței potențiale a celor doi pioni legați ai negrului de pe flancul regelui.

29... b6 30. Da3, c5 31. Db3, Ne4 32. Td1, Df5 33. Cc3, c4 34. Da4, De5: 35. Te3.

O ultimă încercare. Albul sacrifică calitatea pentru a plasa calul la d5.

35... Ne2: + 36. Dc2; De3: 37. Cd5; Dc5 38. Dc3, h5! 39. a3, Tf5 40. Cf5 +, Tf6: 41. Df6; Df5 + 42. Df5; gf.

Finalul este evident pierdut de către alb. A mai urmat:

43. Rc2, Rf7 44. Rc3, Tg4 45. Td1 +, Rg6 46. Td6 +, Rg5 47. Tb6; h4 48. Tb8, h3 49. Tg8 +, Rf4 50. Th8, Rg3 51. Th5, h2 și albul a cedat.