

# Ca mătăm metodic şahul

## XXII. DESPRE CURSE

Am arătat în articolul nostru precedent că fiecare jucător trebuie să posede un bagaj minim de cunoștințe teoretice în deschidere, fără de care este expus la pierderi rapide, în fața unor adversari care, poate, sunt mai slabi ca el.

Primele lucruri care trebuie neapărat știute în deschidere, și pe care începătorul le învață, în majoritatea cazurilor, pe propria-i piele, sunt cursele. Ele formează o categorie specială de combinații, care nu se bazează pe constrângerea adversarului la o anumită serie de mutări (ca de obicei în combinații) ci pe ademenirea lui la o anumită mutare greșită, după care pierde partida.

Desigur curse se pot întinde în toate fazele partidei, dar cele mai frecvente și cele mai periculoase, sunt acelea din deschidere. Tocmai de aceea, fiecare jucător trebuie să știe cât mai multe dintre ele, pentru a evita surprize neplăcute. Aceasta cu atât mai mult, cu cât unele curse sunt foarte ascunse și nu pot fi descoperite decât cu mare greutate în cursul partidei, dacă nu sunt cunoscute dinainte.

Numărul curselor de deschidere existente este foarte mare. În cele ce urmează, vom analiza pentru cititorii noștri câteva dintre ele, cele mai cunoscute, din care să-și poată face o idee generală asupra caracterului lor.

Vom începe cu una dintre cele mai simple:

1. e2—e4, e7—e5 2. Cg1—f3, Cb8—c8 3. Nf1—c4.

Până aci mutări de desvoltare dintre cele mai obișnuite. Dacă negrul ar răspunde 3... Nc5, sau 3... Cf6, s'ar ajunge la deschideri bine cunoscute (partida italiană sau apărarea celor doi cai). Negrul însă poate încerca o cursă jucând:

3... Cc6—d4.

Mutarea aceasta contravine principiilor despre deschidere pe care le-am expus la începutul acestui curs, prin faptul că mutând de două ori cu aceeași piesă în deschidere, negrul întârzie prea mult în desvoltare... Albul ar putea să răspundă simplu cu 4. 0—0, sau chiar 4. Cd4; ed 5. 0—0, obținând un joc bun. Dacă în loc de aceasta, el se lasă tentat de pionul e5 pe care negrul l-a lăsat fără apărare prin deplasarea calului la d4, atunci cursa negrului reușește în felul următor:

4. Cf3:e5??, Dd8—g5 5. Ce5:f7.

Nu este bine nici 5. Nf7:+, Re7 și albul pierde o figură.

5...Dg5:g2 6. Th1—f1, Dg2—e4+ 7. Nc4—e2, Cd4—f3+ și mat.

Aceiași idee de mat stă la baza următoarei curse, mai complicată dar și mai frumoasă:

1. e2—e4, e7—e5 2. Cg1—f3, Cb8—c6

3. Nf1—c4, Cg8—f6

Acum negrul răspunde teoretic.

4. Cf3—g5, d7—d5 5. e4:d5, Ce6—d4

Mutarea corectă este aci 5... Ca5.

6. d5—d6!?

În poziția aceasta teoria recomandă 6. c3, b5 7. Nf1! cu complicații favorabile albului.

6... Dd8:d6! 7. Cg5:f7??

Albul cade în cursă. Continuarea corectă este 7. Nf7:+, Re7 8. Nb3!, Cb3: 9. ab, h6 10. Cf3, e4 11. Cg1, Rf7 12. Cc3 De6 13. De2 Nc5, cum s'a jucat într-o partidă Bogolubow—Rubinstein, Stockholm 1919.

7... Dd6—c6! 8. d2—d3

Dacă albul ia calul din h8, atunci urmează Dg2: și mat ca în exemplul precedent

8... Dc6:g2 9. Th1—f1, Nc8—g4 10. f2—f3, Cc4:f3+ 11. Tf1:f3, Ng4:f3 12. Dd1—d2, Dg2—g1+ mat.

Iată și clasicul mat al lui Legal:

1. e2—e4, e7—e5 2. Cg1—f3, Cb8—c6 3. Nf1—c4, d7—d6 4. Cb1—c3, Nc8—g4.

Legarea aceasta a calului nu este recomandabilă niciodată în jocurile deschise (e2—e4, e7—e5) înainte ca rocada să fi fost făcută.

5. Cf3:e5!

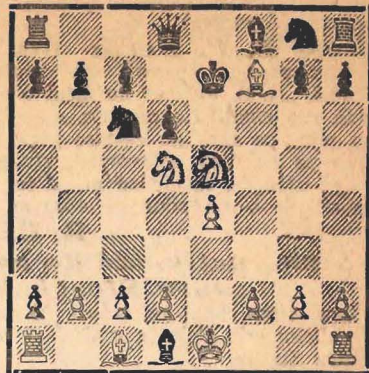
Albul lasă dama în priză...

5...Ng4:d1?

Iar negrul o ia bucurios, crezând că a și câștigat. Urmează însă o catastrofă:

6. Nc4:f7+, Re8—e7 7. Cc3—d5+ mat

Poziția finală este dintre cele mai interesante și trebuie reținută:



Matul lui Legal

(Controlul poziției: Alb. Re1, Ta1, Th1, Nc1, Nf7, Cd5, Ce5, Pp. a2. b2. c2. d2. e4. f2.

g2. h2. — Negrul. Re7, Dd8, Ta8, Th8, Nd1, Nf8.

Cc6, Cg8, Pp. a7, b7, c7, d6, g7, h7.)

Oricât s'ar părea de curios, deși această cursă este una dintre cele mai cunoscute, ea survine încă și astăzi în numeroase partide de amatori, și uneori, — sub o formă mai complicată — chiar în partide de maeștri.