

Să învățăm metodic şahul

XXVII. INOVAȚII IN DESCHIDERE (2)

Actualul campion mondial, Mihail Botvnic, este unul dintre cei mai remarcabili «inovatori» în deschidere. El urmărește cu mare atenție tot ce se joacă la turneele de maeștri, dar nu lasă nimic neverificat, găsiind adeseori fie greșeli, fie posibilități de a întări jocul uneia din părți. Exemplul din articolul precedent (Keres—Botvnic) face parte din prima categorie. Iată acum un exemplu din a doua categorie, în care Botvnic întărește jocul albului în una dintre cele mai cunoscute variante ale apărării franceze.

Înainte de a trece la examinarea partidei, trebuie să dăm cititorilor o mică explicație, pentru a putea înțelege pe deplin comentariul dela mutarea 11-a a albului.

În match — turneu pentru titlul de campion absolut al U.R.S.S. (1941), adversarii au jucat între ei câte 4 partide, două cu albul, două cu negrul. În prima partidă jucată cu Boleslavski (în runda 1-a), s'a jucat aceeași variantă de deschidere, Botvnic aplicându-și inovația (10.Ne3), dar continuând la mutarea 11-a mai slab, ca 11. fe. În a doua partidă cu același adversar (care urmează), Botvnic a dat formă definitivă inovației sale, punând în discuție sistemul de apărare al negrului.

APARAREA FRANCEZA

Alb: M. Botvnic Negrul: I. Boleslavski
Match-turneu pentru titlul de campion absolut al URSS, 1941.

Comentarii de M. Botvnic, din cartea concursului.

1. e4, e6 2. d4, d5 3. Cd2, c5 4. ed, ed 5. Nb5+, Cc6 6. Cf3 Nd6 7. 0—0, Cge7 8. dc, Nc5: 9. Cb3, Nb6 10. Ne3!, Ne3: 11. Nc6:+

Pe marginea acestei mutări (în prima mea partidă cu Boleslavski jucată sem 11. fe), comentarii au tras cele mai profunde concluzii.

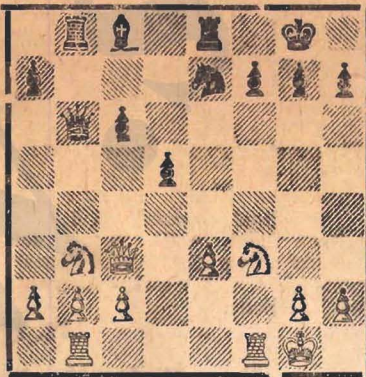
Ei au explicat mutarea din partidă spunând că Botvnic n'ar fi vrut să repete aceeași variantă, deoarece el s'ar fi temut de vreo întărire a jocului negru, pregătită de Boleslavski, etc. Toate acestea sunt desigur fantezii. Chestiunea se reduce la aceea că după 11. fe., eu n'am obținut un avantaj a-

preciabil și de aceea lui Boleslavski îi convenea să repete aceeași variantă. Dar mutarea mea 11. fe: în aceea partidă, a constituit o greșală gravă. Și atunci am luat în considerație 11. Nc6:+, dar în varianta 11... Cc6: (11... bc slăbește câmpul e5 și poate fi considerată favorabilă albului, fără nici-o analiză) 12. Te1, d4 13. fe, de 14. Te3:+, Ne6, n'am observat posibilitatea de a rămâne cu un pian în plus după 13. Cfd4:

De data aceasta, se înțelege, mi-am îndreptat greșala și am jucat 11. Nc6:+. Deci, nu eu m'am ferit de vreo întărire pregătită de Boleslavski, ci însuși Boleslavski analizând superficial prima noastră partidă, a căzut victimă întăririi găsite de mine. 11... bc: 12. fe, 0—0 13. Dd2, Db6 14. Dc3, Tb8.

Impiedicând temporar ocuparea punctului e5. La rândul său albul reînnoște amenințarea Cc5.

15. Tab1, Te8



16 Tfe1

Această mutare în stilul lui Nimzovici — «supra-apărarea» pionului e3 — pierde o mare parte din avantaj.

Simplu 16. Cc5, Cf5 17. Tfe1, ar fi constituit continuarea logică.

16... Ce7-g6

Negrul alege planul corect, anume de a aduce calul în poziția bună la e5, în legătură cu Ng4.

17. Cc5, Ng4 18. Cd4

E discutabil dacă ar fi fost posibil 18. b4, Nf3: 19. Cd7, din cauza 19...

Dc7 20. Cb8:, Ch4.

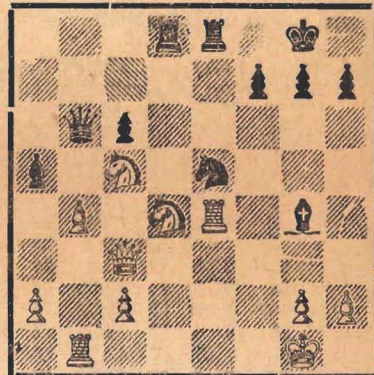
18... Ce5 19. b4, Tbd8 20. e4.

Se poate ca cea mai consecventă continuare să fi fost 20. Cde6, Ne6: 21. De5, după care lupta s'ar fi simplificat, dar albul s'ar fi consolidat serios pe câmpurile negre.

Albul alege un alt plan, care duce la un joc viu de figuri, mai puțin corespunzător caracterului poziției. Schimbând pionul e3, albul deschide coloana «e» pentru presiunea asupra calului e5. Dar, pe de altă parte, negrul capătă coloana «d» pentru contra-joc.

De aceea, negrul ar fi trebuit să joace direct 20... f6 întărind poziția calului. Schimbul la e4 favorizează dezvoltarea inițiativei albului.

20... de 21. Te4:, a5



Această mutare este desigur riscată, căci permite 22. Dg3 cu atac asupra a două figuri. În acest caz nu merge 22... Td4: 23. Td4:, ab 24. Dc3!, sau 22... ab 23. Te5: etc.

Chiar în varianta 22... f6 23. Tg4:, Cg4: 24. Dg4:, ab 25. Cde6 situația negrului nu e strălucită. Cu toate acestea, tocmai aici se salvează negrul după 24... h5! 25. Df4 (25. Dh5:, Te5) 25... ab 26. Cdb3, Db5 cu joc aproximativ egal.

22. a3, ab 23. ab, f6 24. Tbe1, Rh3
Greșala care pierde partida.

(Continuarea partidei în numărul viitor. Propunem cititorilor noștri să caute care ar fi fost mutarea corectă e negrului și de ce 24... Rh3? este o greșală)