

Pe mătăm metodic şahul

XLIII. DESCHIDERA SCOTIANĂ

(1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.d4)

După cum am văzut în articolele precedente, după 1. e4, e5 2. Cf3, negrul nu obține un joc complet satisfăcător cu mutările 2... d6, și 2... Cf6, iar după 2... f5 sau 2... d5 ajunge chiar la poziții pierdute.

Cu totul altfel se prezintă lucrurile după 2... Cc6. Această mutare, pe care teoria actuală o consideră cea mai bună, are marele avantaj că pe lângă apărarea punctului central e5, — care după cum am văzut constituie un punct foarte important al strategiei negrului în jocurile deschise — contribuie la împiedicarea înaintării d2—d4, deosebit de caracteristică jocurilor deschise.

După 2... Cc6, albul are din nou alegerea între înaintarea imediată în centru (3. d4) sau pregătirea ei cu alte mutări. Înaintarea directă în centru este continuarea cea mai simplă. Ea realizează scopul strategic al albului într-o formă mai bună decât în deschiderea centrală (1. e4, e5 2. d4) permite însă o oarecare simplificare a jocului ceea ce duce la egalarea rapidă a jocului. Deaceia în general Deschiderea Scoțiană este considerată puțin combativă și este evitată de jucătorii care urmăresc complicațiile.

După 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. d4 (vezi diagrama), negrul este aproape forțat

d5 4. Nb5! sau 3... Cd4; 4. Cj4:!, ed 5. Nc4, Df6 6.0-0, Nc5 7. e5 cu avantaj pentru alb.

După 3... ed 4. Cd4; (4. Nc4 duce la Gambitul Scoțian), mutarea cea mai naturală a negrului este 4... Cf6 atacând imediat pionul central al albului. Totuși de considerat este și mutarea lui Steinitz 4... Dh4 care poate duce pe alb la desavantaj, dacă joacă pasiv. Continuarea cea mai bună după 4... Dh4 este sacrificarea pionului e4; Euwe dă ca exemplu o partidă prin corespondență jucată încă în 1872, în care jocul a continuat: 5. Cb5, De4+ 6. Ne2, Nb4+! 7. Ng2!, Rd8 8. 0-0, Nd2; 9. Cd2., Df4 10. c4 cu avantaj pentru alb. Negrul poate juca însă mai bine: 8... Cf6! 9. Cc3, Dh4 10. g3, Dh3 11. Cc7; Rc7: 12. Cd5+, Cd5; 13. Ng4 — Poziția aceasta era considerată favorabilă albului, dar maestrul sovietic Toluş a demonstrat că după 13... Dg4: 14. Dg4:, Nd2: 15. Tfd1, Nh6 16. Td5:, d6 negrul trebuie să câștige.

Deaceia sacrificarea pionului trebuie făcută în altă ordine de mutări: 5: Cc3, Nb4 și acum 6. Cb5, De4+ 7. Ne2, Nc3+ 8. Cc3: cu avantaj pentru alb, cum a demonstrat însuși Steinitz.

După 4... Cf6 jocul poate continua în felul următor (variantea principală): 5. Cc3, Nb4 6. Cc6:, (Schimbul acesta este necesar pentru a pregăti apărarea pionului e4) 6... bc 7. Nd3, d5! (Ca în toate jocurile deschise, în momentul când negrul poate juca fără desavantaj d7—d5, el egalează jocul) 8. ed, ed 9. 0-0, 0-0 10. Ng5 și acum Euwe consideră ca cea mai bună continuare a negrului 10... Ne6, de ex. 11. Df3, Ne7 12. Tael. h6 cu joc egal. O partidă Alehin-Lasker, Moscova 1914, s'a terminat remiză după o serie de combinații interesante: 13. Nh6:, gh 14. Te6:, fe 15. Dg3+, Rh8 16. Dg6.

În loc de 16... Ne6, se mai poate juca 10... c6, de ex. 11. Df3, Ne7 12. Tael, Bb8 13. Cdl, Te8, 14. h3, Ne6 și Fine consideră poziția aproximativ egală. Într-o partidă Spielman-Yates (Semmering 1926), albul a obținut însă un atac frumos cu 15. Te2, c5, 16. Tfel, d4 17. Nf5, Nc4 18. Te5 etc.

evidență ușurința cu care egalează negrul jocul, din momentul realizării înaintării d7—d5. Desigur mai sunt multe alte posibilități de a păși a-cestă linie de joc cu alte mutări, dar în niciuna din ele albul nu obține vre-un avantaj, iar apărarea negrului este relativ ușoară.

Principalele două continuări posibile sunt: 5. Cc6 (în loc de 5. Cc3) și 4... Nc5 (în loc de 4... Cf6).

Varianta Mieses (5. Cc6:) dă albului posibilitatea de a apăra pionul e4 în alt mod decât în varianta principală. După 5... bc 6. e5, De7 7. De2, Cd5 negrul are însă un joc complet satisfăcător și poate chiar obține chiar un mic avantaj mobilizându-și rapid forțele și atacând pionul e5. Albul nu obține nimic nici cu 6. Cd2, de ex. 6... Nc5 7. e5, De7 8. De2, Cd5 9. Cb3, Nb6! și negrul are un joc bun. (Euwe).

Varianta 4... Nc5 constituie cea mai interesantă încercare a negrului de a complica jocul, în cazul când nu este mulțumit cu egalitatea care rezultă în celelalte variante.

Jocul se poate desfășura în continuare în felul următor:

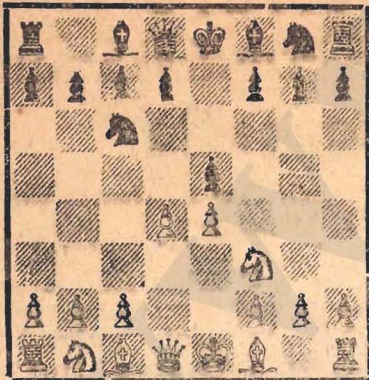
5. Nc3, Df6 6. c3, Cge7 7. Cc2, Ne3: 8. Cc3:, 0-0 9. Ne2, d6 10. 0-0, Ne6 11. Cd2, d5 și negrul stă o nuanță mai bine (Martinez-Zukertort, 1884).

În loc de 8... 0-0 negrul poate juca mai bine 8... De5! 9. Df3, 0-0 10. Nc4, d6 11. Cbd2, Ne6 cu un mic avantaj.

Și albul poate încerca să-și îmbunătățească jocul. Fine propune varianta 7. Dd2 (în loc de 7. Cc2) 7... d5 8. Cb5, Ne3: 9. De3:, 0-0 10. Cd2, de 11. Cc4:, De5 12. 0-0-0 cu „posibilități frumoase pentru ambele părți”. Nena-rokov a arătat însă că după 12... Cf5! 13. Dd3, Ne6 sunt mai curând în favoarea negrului.

CONCLUZIE: Deschiderea Scoțiană duce de obicei la un joc egal, datorită faptului că negrul poate ajunge ușor la înaintarea d7—d5. Din această cauză ea nu este prea des jucată la turnee. Evitarea ei de către maeștri este sprijinită și de faptul că negrul jucând 4... Nc5 poate complica jocul în favoarea sa.

SERGIU SAMARIAN



Poziția după 3. d4

pe joace 3...ed abandonând apărarea punctului e5. Încercările 3... d5 și 3...

Ed4: sunt mai puțin bune, de ex. 3...