

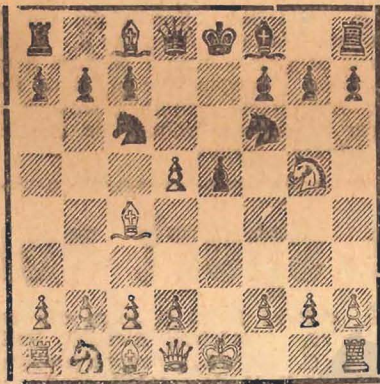
Cămătam metodic şahul

LI. JOCUL CELOR DOI CAI (2)

Continuarea cea mai obișnuită a negrului la mutarea 4.a (după 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6 4. Cg5) este 4... d7-d5, deși — după cum am văzut în articolul precedent, — cu 4... Nf8-c5 (Mutarea analizată de Keres), negrul poate intra într'un joc plin de perspective.

După 4... d5, albul nu are nimic mai bun decât să joace 5. e4: d5 luând pionul și acceptând astfel jocul de combinații care urmează și în care inițiativa trece de partea negrului. Problema care se pune, comună oricărui gambit, este de a ști dacă pionul în plus al albului compensează sau nu atacul negrului. După cât se pare, pe baza experienței numeroaselor partide jucate până acum cu această variantă, inițiativa negrului este mai valoroasă.

Cititorul neinițiat în teorie își va pune poate întrebarea: în ce constă sacrificiul de pion al negrului, din moment ce în poziția din diagramă este posibilă mutarea 5... Cd5: după care negrul își ia pionul înapoi. La o analiză mai atentă a poziției, se vede însă că pionul



Poziția după 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6

3. Nc4, Cf6 4. Cg5, d5 5. ed: d5 nu poate fi luat din cauza existenței unei combinații simple, care dă albului un atac foarte puternic: 6. Cf7:, Rf7: 7. Df3+, Re6 8. Cc3, Ccb4! (Mgare decât 8... Cce7 la care albul poate răspunde cu 9. d4! cu avantaj) 9. De4 cu atac puternic pentru alb. De ex. 9... c6! 10. a3, Ca6 11. d4, Cc7 12. Nf4, Rf7 cu joc greu. Toată această variantă necesită un joc foarte exact de ambele părți și prezintă nenumărate posibilități de diversiune. Deaceia, în locul mutării 6. Cf7:, este preferabilă pentru alb continuarea 6. d4! prin care obține un avantaj evident. Iată câteva posibilități:

I. 6... ed 7. 0-0!, Ne6 8. Te1, Fd7 9. Cf7:, Rf7: 10. Df3+, Rg8 11. Te6: și albul câștigă. La 7... Ne7 (în loc de

Ne6) urmează 8. Cf7:, Rf7: 9. Df3+, Re6 10. Cc3, dc 11. Te1+, Ce5 12. Nf4.

II. 6... Ne7 7. Cf7:, Rf7: 8. Df3+, Re6 9. Cc3, Ccb4 10. De4, c6 11. a3, Ca6 12. Nf4 cu avantaj pentru alb.

III. 6... Ne6 7. Ce6:, fe 8. de, Ce5: 9. Dh5+, Cf7 10. 0-0 cu avantaj pentru alb, datorită slăbiciunii pionului negru e6.

Din aceste variante se vede că nu este bine pentru negru să reia la d5 cu calul. Calul din c6 fiind atacat, înseamnă că negrul n'are de jucat decât mutări cu el: 5... Cd4, sau 5... Ca5, căci este evident că nu sunt de considerat mutări ca 5... Ce7, care închide posibilitățile de dezvoltare ale nebulului f8, sau 5... Cb8 care ar constitui o evidentă pierdere de tempo.

Mutarea 5... Cd4 care a fost multă vreme considerată ca slabă pentru negru, nu este chiar atât de rea pe cât s'ar crede. Cea mai bună continuare a albului este 6. c3 (6. d6 nu duce la nimic: 6... Dd6: 7. Nf7:+ (7. Cf7:, Dc6) 7... Re7 8. Nb3, Cb3: 9. ab, h6 10. Cf3, e4 11. Cg1, Rf7 12. Cc3, Dc6 cu joc bun pentru negru: Bogoljubov-Rubinstein, Stockholm 1919) 6... b5 7. Nf1! (Insuși faptul că aceasta este cea mai bună mutare a albului, arată că varianta nu este atât de simplă pe cât s'ar putea crede. Dacă 7. cd, bc 8. De2, Dd5: se ajunge la egalitate) 7... h6 (Mai bine decât 7... Cd5: după care albul obține un mic avantaj cu 8. cd, Dg5: 9. Nb5:+, Nd7 10. Nd7:+, Rd7: 11. 0-0! etc. Keres recomandă însă metoda mai violentă 8. Cf7:, Rf7: 9. cd, ed 10. Df3+) 8. cd, hg 9. de, Cd5: 1b. Nb5:+, Nd7 11. Nd7:+, Dd7: 12. d4 (12. 0-0?, 0-0-0 13. Df3, g4! cu avantaj pentru negru) 12... Nb4 13. Rf1, g4 și deși albul are doi pioni în plus, jocul său este dificil.

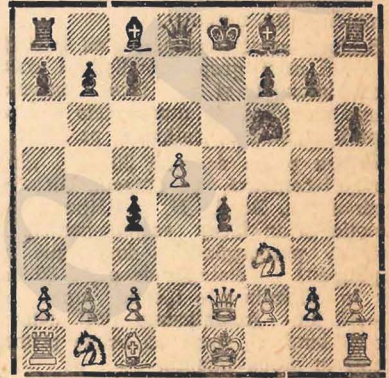
Mai rămâne să examinăm continuarea principală a negrului, anume 5... Ca5. Cu această mutare simplă, negrul deplasează calul atacat cu tempo, menținându-și astfel avantajul de dezvoltare. Albul are la dispoziție două continuări principale, pe care le vom analiza pe rând.

1. Varianta Morphy (6. d3)

Mutarea 6. d3 are de scop accelerarea dezvoltării albului, cu prețul pierderii perechii de nebuni. Negrul obține însă cu ușurință un joc foarte bun în felul următor:

6... h6 7. Cf3, e4 8. De2! (Cea mai bună mutare. După 8. Ce5, Cc4: 9. Cc4:, Ng4 10. Dd2, ed 11. Dd3:, Cd5: avantajul este de partea negrului: L. Kubbel—Verlinski, 1922) 8... Cc4: 9. de, Ne5! (Aci Maroczi a recomandat mutarea mai pasivă 9... Ne7. Poate urma 10. Cd4!, c6 11. Cc3, 0-0! 12. 0-0, cd 13. cd, Ng4 14. Db5! și se pune problema dacă

perechea de nebuni a negrului constituie o compensație suficientă pentru pionul în minus).



Poziția după 9... Nc5 în varianta Morphy.

Experiența partidelor de concurs a arătat că jocul decurge din poziția din diagramă, în favoarea negrului. Iată câteva partide care demonstrează acest lucru:

10. c3, b5! 11. b4, Ne7 12. Cd2, Ng4 13. f3, ef 14. gf, Nh5 15. cb, 0-0 16. 0-0, Te8 17. Dc4, Nd6 cu avantaj pentru negru (Grob—Keres, Dresda 1936).

10. h3, 0-0 11. Cfh2, b5! 12. cb, Cd5: 13. 0-0, De7 14. a3, f5 15. c4, e3 16. fe, Ce3: 17. Ne3:, Ne3:+ 18. Rh1, Nb7 19. Cc3, Tae8 cu avantaj pentru negru (Grob—Euwe, Zürich 1934).

16. 0-0, 0-0 11. Cfd2, Ng4 12. De1, Dd7! 13. Cb3, Ne3! 14. Nf4, Dg4 15. Ng3, Ch5! 16. Cc5:, Cf4 17. Ce4:, Dh3! și albul nu mai poate para matul (Field-Tenner, 1934).

10. Cf2! (Mutarea descoperită de jucătorul Jancovici din Rostov) 10... 0-0 11. Cb3, Ng4 12. Df1, Nb4+! și acum:

1) 13. Ce3, c6! 14. h3, Nh5 15. g4, Ng5 16. dc, bc 17. Nd2, e3! 18. fe, Nc3: 19. bc, Nc2 :cu avantaj decisiv pentru Negru (Luckis—Keres, Buenos Aires 1939).

2) 13. c3, Ne7 14. h3, Nh5 15. g4, Ng6 16. Ne3, Cd7! 17. Cld2, Ce5 18. 0-0-0, b5! 19. cb, Ccd3+ 20. Rb1, Dd5: cu atac câștigător pentru negru (Salve—Marshall, Viena 1908). Eliskases a propus ca întărire pentru alb, în locul mutării 21. Kal, cum a jucat Salve, mai bine 21. e4. Și negrul poate să joace mai bine însă: 20... a6 (Keres) în loc de 20... Dd5:.

3) 13. Nd2, Nd2:+ 14. Cld2:, Te8 15. h3, e3 16. fe, Te3:+ cu avantaj pentru negru (Analiza lui Krejci în „Wiener Schachzeitung 1908).

Variantele de mai sus arată că albul nu obține un joc satisfăcător continuând cu 6. d3, după 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6 4. Cg5, d5 5. ed. Ca5. În articolul următor, ne vom ocupa de continuarea 6. Nb5+.

SERGIU SAMARIAN