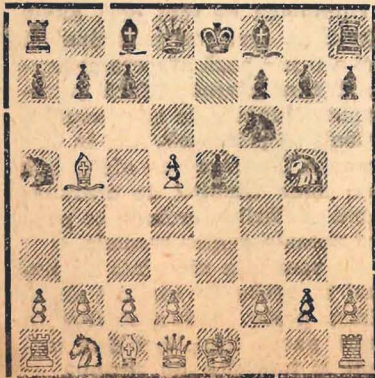


Că mîntăm metodele șahul

LII. JOCUL CELOR DOI CAI (3)

Albul neobținând un joc satisfăcător cu mutarea lui Morphy 6. d3 (după 1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nc4, Cf6 4. Cg5, d5 5. ed, Ca5), rămâne să examinăm continuarea cea mai obișnuită în această poziție, anume 6. Nb5+.



Poziția după 6. Nb5+

După mutarea aceasta negrul trebuie să răspundă numai 6... e6!, căci după 6... Nd7, albul obține ușor un joc superior cu 7. De2!, Nd6 8. Nd7: +, Dd7: 9. c4, 10. d4 (analiza lui Lisițin). Urmează un schimb forțat: 7. de, bc și acum nebulul fiind atacat, albul trebuie să piardă un tempo cu retragerea lui, căci încercarea 8. Df3 nu reușește decât dacă negrul joacă greșit. O partidă Bogoliubov-Euwe a continuat cu 8...cb5, negrul sacrificând calitatea. A urmat 9. Da8:, Nc5 10. 0-0, 0-0, 11. b4, Nb4: și albul a obținut avantajul cu 12.Cc3! Răspunsul corect la 8. Df3 este 8...Dc7 9. Ne2, Nd6, 10. Cc3, 0-0 11. d3, Tb8 12. Cg 4, Ce4: 13. Ce4:, Ne7 urmat de f5, cu avantaj pentru negru (Bird și Burn contra Pillsbury și Schiffers, partidă în consultație jucată în 1896).

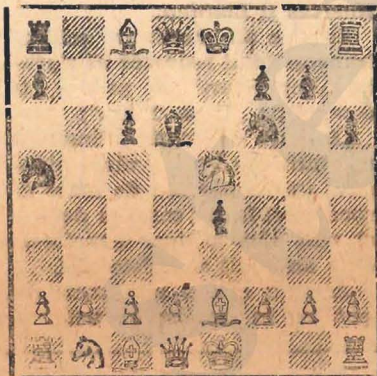
Dintre retragerile nebulului b5 (după 6. Nb5+, c6 7. dc, bc) numai una singură este satisfăcătoare, anume la e2 (8. Ne2). La alte retrageri ale nebulului, negrul obține ușor un joc superior. Iată câteva exemple:

— 8. Nd3, Cd5! 9. Ce4, f5 10. Cg3, Cf4 11. Nf1, Nc5 12. e3, Nb6 13. d4, Cg6 14. Nd3, 0-0 15. b4, Cb7 cu avantaj pentru negru (Castaldi-Keres, Olimpiada dela Stockholm 1937).

— 8 Nf1, h6 9. Ch 3, Nc5 10. d3. Db6 11. De2, Ng4 12. f3, Nh3: 13. gh, 0-0 cu avantaj pentru negru (A 8-a partidă din matchul Steinitz-Cigorin, Havana 1892.

— 8. Na4, h6! 9. Cf3, e4 și negrul obține avantaj atât după 10. De2, Ne6 11 Ce5, Dd4! 12. Nc6: +, Cc6: 13. Db5, Nc5!, cât și după 10. Cg1, Nc5 11. c3, 0-0 12. b4, Nf2: + etc.

După ce albul retrage nebulul la e2 (8. Ne2) urmează iarăși o serie de mutații forțate: 8... h6 9. Cf3 (Încercarea lui Steinitz 9. Ch3 este contrară principiilor moderne asupra jocului în deschidere și duce la dezavantaj decisiv pentru alb) 9... e4 10. Ce5 (Este evident că retragerea calului la g1 nu poate fi favorabilă decât negrului). 10... Nd6!



Poziția după 1. e4, e5, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ne4, Cf6 4. Cg5, d5 5. ed, Ca5 6. Nb5+, c6 7. dc, bc 8. Ne2, h6 9. Cf3, e4 10. Ce5, Nd6.

Poziția aceasta a survenit în foarte multe partide, atât de turneu cât și prin corespondență. Albul are un pion în plus, dar în schimb negrul este mult mai bine dezvoltat și poate începe primul atacul.

În afara mutării 10... Nd6 se mai poate juca 10... Dc7, care duce de obicei la aceleași poziții. Mai slab este 10...Dd4, la care albul poate răspunde cu 11. f4, Nc5 12. Tf1 și acum negrul ajunge în poziție proastă atât după 12...Nb6 13. c3, Dd6 14. b4, Cb7 15. Da4, Cc8 16. Ca3, cât și după 12... Nd6 13. c3, Dd5 14. e4!, Ne5: 15. fe, De5: 16. ba, Dh2: 17. Da4!

După 10... Nd6 jocul se complică foarte mult, numărul posibilităților pentru alb și negru înmulțindu-se la fiecare mutare. Deaceia ne vom limita să dăm câteva exemple de partide, din care cititorii noștri să poată vedea cum trebuie condus jocul în continuare.

EXEMPLE DIN PARTIDELE MAESTRILOR

11. d4, ed3: (en passant) 12. Cd3:, Dc7

13. h3, 0-0 14. 0-0, Tb3 15. Cc3, c5 cu avantaj pentru negru (Ekenberg-Keres, Lidkopping 1944).

11. d4, ed3: 12. Cd3:, Dc7 13. Ca3, Na6! 14. g3 (Grunfeld a recomandat 14. b4, Cc4 15. Cc4:, Nc4: 16. Ne3) 14... 0-0 15. 0-0, Tad3 16. Ne3, Cd5 17. Nc5, Nc5: 18. Cc5:, Cc3! 19. Ca6:, De5 20. De1, Cc2: + 21. Rh1, Tfe8 22. Td1, Dh5 23. h4, Dg4 24. Rh2, Cg3: 25. fg, Te2+ 26. Tf2. Tf2: + 27. Tf2:, Dd1: și albul a cedat (Spielman — Eliskases, match 1936).

11. d4, ed3: 12. Cd3:, Dc7 13. Ne3, c5! 14. Cc3, Cc4 15. Dc1, 0-0 cu avantaj pentru negru (Rodl-Bogoliubov, 1931). La 16. Nf4 a urmat 16... Cb2:!

11. f4, ef3: (en passant) 12. Cf3:, Cg4 13. 0-0, Dc7 14. h3, Nh2+ 15. Rh1, h5 cu un mic avantaj pentru negru (Leonhardt-Holzhausen, 1899). Dar albul poate juca mai bine 12. Nf3: obținând un joc mai bun.

11. f4, 0-0 12. d4?, ed3: 31. Dd3:, Cb7! 14. Ne3!, Dc7 15. Cb2? (0-0!), Tfd3! 16. Db3, Ne6! 17. c4, Ce5! 18. Nc5!, Nc5: 19. Nd3, Nd4! 20. Cf3, Tab8 21. Cd4!?, Tb3: 22. Cc3:, Cg4! 23. 0-0-0, Cf2, 24. Thf1, Cd1: 25. Td1:, c5 26. g3, f6 27. Cg6, Td3: 28. Td3:, Nf5 și albul a cedat (Spieimann-Pirc, Noordwijk 1938). În loc de 12. d4?, trebuia jucat 12. 0-0, la care negrul ar fi răspuns 12...c5!

11. f4, Dc7 12. 0-0, 0-0 13. Cc3, Ne5: 14. fe, De5: 15. d4, ed3: 16. Dd3:, Cg4 17. Nf4, Dc5+ 18. Rh1, Cf2+ 19. Tf2:, Df2: 20. Tf1 cu avantaj pentru alb (Fine-Reshevsky, 1940. — vezi „A doua carte a jucătorului de Șah“, pag. 9. Partida aceasta arată vicioarea relativă a mutărilor Nd6 și Dc7. În variantele cu f2-f4, pentru a obține joc bun negrul trebuie să economisească mutarea Dc7, înlocuind-o cu rocada.

Cele câteva exemple de mai sus arată, în linii mari, că pentru pionul sacrificat negrul obține în varianta principală a Jocului celor doi cai (cu 4. Cg5 și 6. Nb5+), perspective foarte bune de atac. Din această cauză, mulți jucători preferă să evite complet toate aceste complicații, în care șansele albului se arată a fi inferioare, jucând la mutarea 4-a, în loc de 4. Cf3-g5, mutarea de dezvoltare 4. d2-d4. Desigur, cu aceasta albul renunță la încercarea de a exploata slăbiciunea punctului f7 (cel puțin pe cale directă). El își concentrează eforturile spre o dezvoltare cât mai rapidă.

SERGIU SAMARIAN