

**Cea mai completă
carte de șah dintre cele tipărite
în România până în anul 2004**

Nicolae Pera

**O CARTE
DESPRE ȘAH**

- ediția a II-a –
revăzută și
adăugită

2004

Corectură: Radu-Cătălin
Chirilă



PREFAȚĂ

Se știe de către toată lumea că înainte de '89 societatea noastră s-a confruntat, în mai toate domeniile, cu o veritabilă secetă informațională. Am crezut că aceasta neplăcută stare de fapt va dispărea (sau măcar se va atenua) dar trebuie să recunosc ca m-am înșelat. În șah se editează anual în lume sute de cărți, menite să satisfacă gusturile și cerințele jucătorilor și antrenorilor, de la amatori la mari maeștri. De ce, în condițiile de liberă exprimare de care beneficiem, librării noastre continuă să ridice din umeri la întrebarea “Aveți cărți despre șah?”. Răspunsul este simplu. Prețurile prohibitive ale cărții în România fac în continuare ca acest articol eminent educativ să fie unul de lux. Tot factorul economic este responsabil de scăderea dramatică a “devoratorului” de literatură șahistă de la noi, preocupat din ce în ce mai mult să-și asigure

necesarul vieții de zi cu zi. Astfel că editarea unei cărți de șah (fie traducere fie creație originală), oricât de valoroasă ar fi, nu mai poate fi făcută decât într-un tiraj de 500-1000 de exemplare. Rezultatul? Câștigul autorului este zero ba chiar trebuie să bage adânc mâna în buzunar pentru a-și satisface acest “capriciu”, de a scrie “O carte despre șah”.

Nicolae Pera este și el unul dintre împătimiții minunatului joc al regilor care a avut ambiția de a pune pe hârtie o parte din experiența sa de o viață în ale șahului. “O carte despre șah” este scrisă de un amator pentru amatori. Aceasta nu înseamnă că un șahist cu o înaltă calificare trebuie să o ocolească. Structurarea materialului face ca tratarea celor trei faze ale partidei să fie realizată în mod corespunzător, mai ales jocul de mijloc și finalul. Numeroase diagrame ilustrează momentele importante ale exemplurilor alese de autor iar partidele întregi poartă indexul deschiderii jucate. Ca o notă bună remarc și prezența unor importante articole ale regulamentului de șah. Partea de cultură șahistă nu este nici ea neglijată fiind prezentate scurte biografii ale unor șahiști români cu contribuții evidente în răspândirea șahului în țara noastră precum și istoricul unor importante turnee celebre jucate de-a lungul timpului.

Bună parte din tirajul primei ediții a fost donat de către

autor unor școli, biblioteci precum și altor instituții de învățământ. Nicolae Pera este de altfel și un îndârjit militant al introducerii șahului în școli.

Recomand tuturor iubitorilor de șah să parcurgă această carte iar specialiștilor din domeniu să perceapa apariția acesteia ca pe o provocare: setea șahiștilor români nu poate fi potolită doar prin apariții sporadice (odată la 2-3 ani) de cărți dedicate șahului ci prin punerea în aplicare a unui amplu program de editare a unor traduceri de valoare precum și a materialelor autorilor de la noi (pe care-i așteptăm în continuare).

Theodor Ghițescu - mare maestru internațional, antrenor emerit

Martie 2003
București



MMI Theodor Ghițescu

DIN ISTORIA ŞAHULUI

LEGENDĂ ŞI ADEVĂR DESPRE ÎNCEPUTURILE JOCULUI DE ŞAH

În “Cartea Regilor”
Investitul Firdusi
povesteşte – în versuri care au
învins timpul, ajungând peste
generații până la noi, despre
sosirea la curtea regelui persan
Husru, supranumit Nuşirvan,
adică cel drept, a unor soli din
îndepărtata Indie, purtând cu
dânşii daruri bogate și urări de
bine.

Printre darurile aduse se
afla și o minunată tablă cu
pătrățele albe și negre pe care
stăteau în neorânduială mici figuri
de fildeș meșteșugit lucrate,
înfățișând călăreți, elefanți și
pedeștri.

La întrebarea plină de
nedumerire a regelui, ce sunt
acestea, solii se plecară până la
pământ și unul dintre ei zise:

-Mărite doamne, acesta-i un
joc care închipuie războiul,
întocmai ca o oglindă. L-au
inventat înțelepții noștri cu multă
trudă și-s mândri peste seamă de
dânsul. Și fiindcă avem a îndrepta
anume neînțelegeri între țările
noastre, iată ce zicem: dacă
înțelepții curții tale vor fi în stare
să descopere taina acestui joc, să
pună oștile la locul lor și să arate
cum vor merge ele în bătălie,
atunci, mărite doamne, într-adevăr
vor arăta că înțelepciunea lor
n-are pereche în lume, iar
stăpânul meu, prealuminatul rege
al Indiei, se va arăta gata să
plătească orice tribut îi va fi cerut.
Dar dacă, dimpotrivă, ei nu vor
reuși să afle taina jocului,
înseamnă că sunt mai prejos decât
înțelepții Indiei, deci va trebui să
plățiți prealuminatului meu stăpân
tributul ce-l va cere. Căci
înțelepciunea stă deasupra tuturor
bunurilor omenirii și toți trebuie
să ne plecăm în fața ei.

- Adevăr ai grăit, bătrâne
înțelept, răspunse Nusirvan. Să ne
întrecem dară în această luptă a
gândirii. Îți cer șapte zile de
răgaz, iar în a opta ne vom aduna

iarăși ca să vedem de partea cui a fost izbânda.

Și de îndată dădu poruncă să se adune înțelepții și să înceapă a căuta dezlegarea tainei misteriosului joc.

Zilele treceau repede și se apropia sorocul hotărât; din ce în ce mai des își clătinau capetele încărunțite înțelepții, căci jocul își păstra nepătrunsă taina. Iar când soarele răsări vestind ziua a șaptea, ei se înfățișară înaintea lui Nușirvan și își mărturisiră neputința. Doar sfetnicul cel mai apropiat al regelui nu se dăduse bătut. Retras în singurătate, el își frământa neîncetat mintea și, în cele din urmă, strădaniile sale fură răsplătite. În noaptea dinspre ziua a opta, el reuși să pătrundă taina jocului și, cu inima plină de bucurie, vesti stăpânului său marea biruință.

În a opta zi, la ceasul prânzului, curtea se adună în toată strălucirea ei. În fața regelui și a solilor uimiți, credinciosul sfetnic așează piesele pe tablă, la locurile lor, așa cum le era menirea:

- În mijloc stă regele căci el comandă oștirea în timpul bătăliei. Alături stă sfetnicul său cel mai apropiat, fiindcă și cel mai mare rege are nevoie de sfaturile înțelepților. De-o parte și de alta stau elefanții de război, apoi călăreții, iar în margine, carele de luptă. În primul șir, ca întotdeauna în bătălie, se află pedestrii ...

Bătrânul sol indian își ridică mâinile încărcate cu pietre scumpe și, minunându-se de cele

văzute și auzite, vorbi cu tulburare:

- Niciodată n-a văzut sfetnicul tău, mărite doamne, o tablă ca aceasta! N-a vorbit cu nici unul dintre înțelepții Indiei, iar eu însumi am păstrat taina ca un mormânt și nici un cuvânt al meu nu a putut să-l ajute cumva! Mărite șah, prețuiește-l și cinstește-l cum se cuvine pe acest sfetnic, căci înțelepciunea lui n-are pereche!

Și Firdusi ne povestește cum Nușirvan l-a acoperit cu daruri și onoruri pe sfetnicul său, iar supușilor săi le-a poruncit să învețe acest joc minunat, cel mai înțelept și mai frumos dintre toate.

**

*

Aceasta este, pe scurt, una dintre numeroasele legende despre originea șahului, pe care le găsim în literatura persană și arabă.

O altă legendă cunoscută, cea a brahmanului Sissa, care a cerut drept răsplată pentru inventarea șahului un bob de grâu pentru prima căsuță a tablei, două pentru a doua, patru pentru a treia etc, în total o cantitate uriașă exprimată printr-un număr de 18 cifre, este consemnată în scrierile istoricilor arabi (Masudi – sec X, Biruni 970-1038 și Ibn Khallikan 1211-1282).

În românește, această legendă a fost povestită cu neîntrecută măiestrie de către

scriitorul Mihail Sadoveanu în “Povestea Șahului”.

Deși înflorite cu nenumărate amănunte de bogata imaginație orientală, aceste legende cuprind un sâmbure de adevăr: toate consideră India drept patria șahului. Același lucru a fost confirmat și de alte documente, din studiul cărora s-a stabilit cu destul de mare exactitate nu numai originea indiană a șahului ci și epoca apariției și trecerii sale din India în Persia. Cea mai veche mențiune despre șah o găsim în romanul persan “Karmanak”, care a apărut în jurul anului 600 e.n., în timpul domniei regelui Hursu al II-lea (590-628). Povestind aventurile prințului Ardeșir, întemeietorul dinastiei Saranizilor, autorul necunoscut spune că “în tinerețea sa, Ardesir era mai îndemânat decât toți tovarășii săi în jocurile cu mingea, în călărie, în Satrang, în vânatoare și în alte arte cavalești.”

Și argumentul filologic dezvăluie clar originea indiană a șahului. Într-adevăr, termenul indian Ciaturanga (cuvânt sanscrit care înseamnă armată) s-a transformat la persani în Ciatrang iar la arabi în Șatradj, pentru a ajunge în Spania la Ajedrez. Spre răsărit, trecând în Tibet, Ciaturanga s-a transformat în Ciandarachi, apoi, trecând în China, a devenit Cian-ki sau Ciong-ki, iar mai târziu Siang-ki, joc care mai există și astăzi deși prezintă mari deosebiri față de

șah. În Japonia, corespondentul lui Siang-ki este Shogi.

Se desprinde concluzia că Ciaturanga, străbunul indian al șahului, datează aproximativ de la sfârșitul veacului al VI-lea e.n. și că a apărut pentru prima oară în valea Gangelui, unde s-au găsit poemele lui Bana (în care se descrie ordinea care domnea în regatul Kanau). De aici el s-a răspândit în toată lumea, suferind o serie de transformări ce au culminat cu forma în care este cunoscut în prezent ...



CUVÂNT ÎNAINTE

Jocul de șah a devenit după ultimul război mondial o disciplină sportivă cu adevărat populară, o activitate cu largi rădăcini în mase, practică deopotrivă de tineri și vârstnici de toate profesiile. Acest fapt dă satisfacție în special jucătorilor de șah și el se confirmă de fiecare dată cu prilejul marilor competiții.

Șahul românesc are azi un renume pe plan internațional datorită numeroșilor jucători și jucătoare care ne reprezintă cu

cinste la diferite întreceri internaționale. An de an, în loturile fruntașe apar noi talente recrutate din rândul jucătorilor cu clasificări inferioare care reprezintă izvorul permanentei înprospătări a echipelor noastre reprezentative.

Progresele continui înregistrate de mișcarea noastră șahistă se datorează în mare parte literaturii de specialitate. Studiul șahului a căpătat și în țara noastră un caracter metodic și științific.

Cărțile de teorie șahistă ale autorilor români cât și cele traduse din alte limbi au servit în mod substanțial la ridicarea cunoștințelor oricărui dintre jucătorii frunțași și sunt mereu necesare la creșterea forței lor de joc.

Mișcarea șahistă, ca orice altă disciplină sportivă, are nevoie de o puternică bază de mase, din care să izvorască continuu noi talente, rezervele de mâine. Această bază există în țara noastră, dar ea trebuie consolidată prin ridicarea miilor de jucători neclasificați precum și a începătorilor la nivelul teoriei moderne a șahului care este în permanentă dezvoltare.

Acest deziderat se realizează în primul rând prin punerea la dispoziția maselor largi de cititori a unor manuale elementare de șah dar și a unora care se adresează celor care joacă la nivel de categoria III, II sau chiar a I-a.

Modul în care este alcătuită cartea de față, cuprinzând în afara testului șahist propriu-zis și unele date din istoria marilor turnee sau portrete ale marilor jucători din toate timpurile, contribuie la o lectură ușoară și plăcută.

Unele din partidele date conțin și greșeli (căderi în curse). Dar tocmai aceste gafe, împreună cu metodele folosite la exploatarea lor, sunt deosebit de instructive, chiar interesante iar valorificarea lor – făcută cu deosebită forță și energie prin combinații frumoase sau lovituri tactice surprinzătoare și de mare efect – va rămâne mult timp în memoria cititorului.

ȘAHUL ȘI VIAȚA

Oamenii cunosc șahul la vârste diferite dar, de cele mai multe ori în anii tinereții sau ai copilăriei. Dintr-odată se îndrăgostesc de șah și își petrec la tablă tot timpul lor liber. La unii, această distracție nu ține mult, dar la alții dragostea pentru șah crește de la o zi la alta.

O experiență bogată arată că perfecționarea în șah nu influențează negativ îndeplinirea celorlalte obligații. Este foarte ușor să cumulezi pasiunea puternică pentru șah cu munca și învățătura.

Șahului merită să-i consacri toată gândirea ta, toată viața.

“Șahul nu este cu nimic inferior viorii – scrie Botvinnik - iar violoniști profesioniști sunt mulți.”



Mihail Botvinnik

Sunt cunoscute celebrele cuvinte ale lui Alexandr Alehin: “Eu consider necesar pentru succes următorii trei factori: în primul rând cunoașterea propriilor forțe și slăbiciuni; în al doilea rând o înțelegere exactă a forțelor și slăbiciunilor adversarului; în al treilea rând, un scop mai înalt decât satisfacția de moment. Acest scop eu îl văd în cuceririle științifice și artistice care situează



jocul de șah în rândul celorlalte arte.”

Alexandr Alehin

În încheiere, ce-mi rămâne să vă doresc? În drumul spre desăvârșire vă poate fi de folos studiul stăruitor al moștenirii șahiste și o severă critică pentru greșelile proprii.

Urmați sfaturile corifeilor șahului unele menționate și în această carte...Vă așteaptă viitorul în șah.



NOȚIUNI PRELIMINARE

Regulamentul jocului de șah nu poate – și nici nu trebuie – să cuprindă toate situațiile posibile care pot surveni în timpul unei partide. În toate cazurile, care nu sunt precis reglementate de vre-un articol de regulament, trebuie să se ajungă la o rezolvare corectă, aplicând prin analogie, situații similare care sunt prevăzute de regulament.

Regulamentul trebuie să fie cât se poate de scurt și clar și

detaliile să fie lăsate la aprecierea arbitrarului.

Jucătorul de șah trebuie să știe:

- Tabla de șah este așezată între jucători în așa fel încât pătratul din dreapta fiecărui jucător să fie alb. Cele 8 rânduri de câmpuri verticale se numesc “coloane”. Cele 8 rânduri de câmpuri orizontale se numesc “linii” iar șirurile de câmpuri de aceeași culoare care se unesc colț la colț se numesc “diagonale”.
- O mutare este complet efectuată când jucătorul a părăsit piesa din mână. Jucătorul care este la mutare poate să aranjeze una sau mai multe piese pe câmpurile lor, cu condiția ca mai înainte să-și exprime această intenție (spunând j’adoube – aranjez). Dacă jucătorul care este la mutare atinge intenționat una sau mai multe piese de aceeași culoare, el trebuie să mute sau să captureze prima din piesele atinse care poate fi mutată sau capturată.
- Regele este în șah când câmpul pe care îl ocupă este atacat de una sau două piese ale adversarului. Șahul trebuie să fie parat la mutarea imediat următoare. În caz contrar se spune că regele este “șah – mat” (“mat”).
- Partida este câștigată de jucătorul care a dat “mat” regelui advers. Partida este

câștigată de jucătorul a cărui adversar declară că cedează.













- Partida este “remiză” când regele jucătorului care este la mutare nu este în șah și jucătorul nu poate să facă nici o mutare regulamentară. Atunci se spune că regele este “pat”.
- O remiză intervine și prin înțelegerea convenită între cei doi jucători la cererea jucătorului care este la mutare, când aceeași poziție este pe cale să apară pentru a treia oară; când survine unul din următoarele finaluri: rege contra rege, rege contra rege și un singur nebun sau cal, etc. sau când un jucător, fiind la mutare, cere remiză și demonstrează că s-au făcut, de către fiecare jucător, cel puțin 50 de mutări consecutive fără capturarea nici unei piese și fără mutarea nici unui pion.
- Desigur sunt și alte situații când din diferite motive, cu ajutorul arbitrarului, se consemnează remiza.

Tabla de șah. Jocul se desfășoară pe o tablă pătrată, care are pe fiecare latură câte opt pătrățele. Deci tabla de șah este împărțită în 64 de pătrățele, care se numesc câmpuri (sau uneori puncte) și sunt colorate alternativ în culori deschise și închise. Câmpurile de culoare deschisă se numesc albe, iar cele de culoare închisă negre. Înainte de toate un șahist începător trebuie să studieze bine tabla de șah.

Pentru a facilita determinarea câmpurilor, pe marginea tablei sunt notate rândurile pe orizontale de la 1 la 8 iar pe verticale de la “a” la “h”, ambele direcții începând din colțul din stânga, din partea unde sunt așezate piesele albe. Pe tabla de șah mai există și alte direcții: diagonalele.

Deasemeni împărțind tabla la mijlocul ei, pe verticală, între coloanele “d” și “e” obținem două părți egale. Partea de la “a” la “d” constituie flancul damei și partea de la “e” la “h” flancul regelui, denumiri folosite în terminologia șahistă.

Piesele cu simbolul lor uzual și cu modul lor de notare în partida scrisă, respectiv litera inițială a fiecăreia (cu excepția notației în alte limbi) sunt următoarele:

Denumire a piesei	Reprezentarea în diagramă	
	Alb	Negru
Rege		
Damă		
Turn		
Nebun		
Cal		
Pion		

Șahiștii începători greșesc deseori în așezarea regelui și a damei. Trebuie reținut că dama trebuie așezată pe un câmp de

culoare sa adică dacă este de culoare albă – pe un câmp alb (d1), iar dacă este de culoare neagră – pe un câmp negru (d8). Amplasarea pieselor negre pe tablă reprezintă o imagine oglindită a celor albe.

Mutarea pieselor

Jucătorul cu piesele albe începe partida. Fiecare din cei doi jucători efectuează pe rând câte o mutare (nu se începe partida cu două mutări așa cum vedem deseori la unii neinițiați...). Mutarea constă în deplasarea propriei figuri sau a unui pion de pe un câmp pe altul.

Regele poate fi mutat pe orice câmp vecin lui, pe orice orizontală, coloană sau diagonală, deci se deplasează numai cu un singur câmp.

Dama poate fi mutată în linie orizontală, verticală sau diagonală pe orice câmp de pe tablă.

Turnul se mută numai pe orizontală și verticală și poate fi mutat numai pe 14 câmpuri indiferent de câmpul pe care se află pe tablă.

Nebunul se deplasează numai pe diagonală. Unul dintre cei doi nebuni pe care-i are fiecare din adversari poate fi mutat numai pe un câmp alb iar celălalt numai pe un câmp negru. De aceea primul se numește nebun de câmpuri albe, iar cel de al doilea nebun de câmpuri negre. Nebunul poate să efectueze, în raport cu poziția lui pe tablă, între 7 și 13 mutări.

Calul execută o săritură, mutarea lui amintind de litera "L". Dacă pe câmpul unde poate fi mutat un cal se află o piesă aparținând adversarului, calul poate să o ia și să ocupe locul piesei luate. Dacă în drumul calului se află piese de aceeași culoare sau de culoarea adversarului, el poate să le sară.

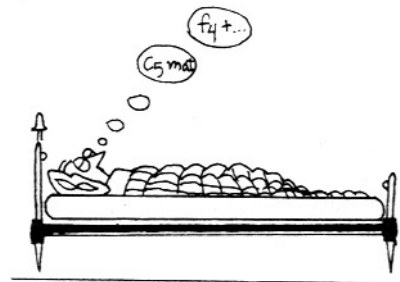
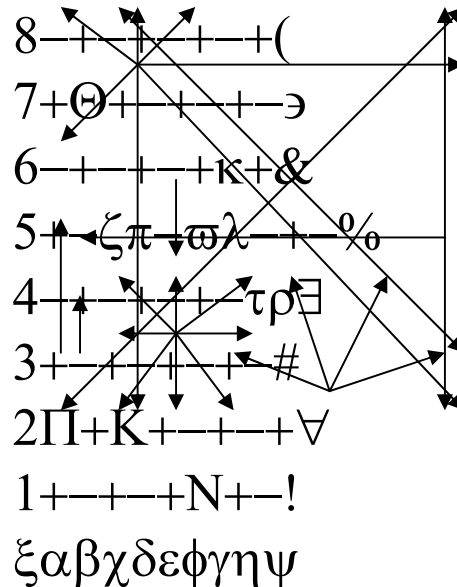
Pionii se mută numai înainte, cu câte un câmp pe coloană, în direcția adversarului. Pionii bat (iau) numai în diagonală, un singur câmp, atât în dreapta cât și în stânga, și numai în direcția adversarului.

În afară de cele de mai sus este necesar să fie reținute următoarele reguli cu privire la mutarea pionilor:

1. Pionul din poziția inițială (adică atunci când pionul alb se află pe linia a doua, iar cel negru pe linia a șaptea) poate fi deplasat la prima mutare, după dorința jucătorului, cu două câmpuri înainte (mutare dublă).
2. Dacă din poziția inițială pionul este mutat peste două câmpuri și se află alături pe orizontală de un pion advers, atunci el poate fi luat "în trecere" (en – passant), deoarece a trecut de câmpul care se află sub bătaia acestui pion. Regula luării în trecere poate fi aplicată numai ca răspuns imediat la mutarea peste două câmpuri a pionului.
3. Pionul ajuns pe ultima linie (adică cel alb pe linia a opta, iar cel negru pe prima) poate fi

transformat într-o figură de aceeași culoare, adică în damă, turn, nebun sau cal, în funcție de necesitățile poziției.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ



CAPITOLUL 1

DESCHIDERILE

Încă de la începuturile istoriei șahului a existat preocuparea de a se găsi anumite sisteme de așezare a pieselor pentru obținerea unui avantaj sau neutralizarea unui atac.

Merită de menționat în acest sens scrierile lui Lucena (1497), Damiano (1512), Ruy

Lopez (1561) iar mai târziu prin lucrările lui Philidor, Ponziani, Labourdonnais, Stauton și apoi mai cuprinzătoare, monografia lui Iänisch din anul 1842 “Noi analize ale deschiderilor în șah” și în anul 1843 “Manualul de șah” al lui Bilquer.

Teoria este practica maștrilor de aceea multe deschideri și variante și-au luat denumirea după numele jucătorilor care le-au introdus în practică. Unele precizări vor fi date la expunerea deschiderilor.

O literatură bogată este destinată teoriei deschiderilor. Amintim în acest sens manualele lui Reuben Fine, Max Euwe, Paul Keres, etc.

Teoria modernă a deschiderilor cuprinde un material foarte bogat multe articole teoretice apărând și în revista română de șah.

Fără a avea propriu-zis goluri, teoria deschiderilor mai comportă anumite discuții și completări. Se mai găsesc încă întăriri ale unor variante sau noutăți în deschidere.

O lucrare care tinde să fie completă este “Enciclopedia”, editată în Iugoslavia.

De asemenea s-au scris multe cărți care tratează câte o singură deschidere.

Pe măsură ce teoria deschiderilor a luat amploare s-a ivit și necesitatea unor sisteme de clasificare. Sistemul cel mai frecvent întrebuintat este acela după denumirea lor și repartizarea

în grupe mai mari, după specific. Alte sisteme cu indicative în litere și cifre sunt aplicate de enciclopedie și indicatorul iugoslav folosit de Sahovschi Informator care ușurează munca de întocmire a cartotecilor pe variante.

În clasificarea pe denumiri există anumite diferențe în folosirea lor în diferite țări, dar acest lucru este lipsit de importanță și nu dă loc la încurcături sau confuzii. Jucătorul nu trebuie nicidecum să memoreze denumirile de deschideri și variante. Ele îi vor deveni familiare, pe măsură ce își va dezvolta interesul pentru șah.

În prezentarea deschiderilor voi folosi clasificarea și denumirile uzuale la noi.

Deschiderile pot fi împărțite în cinci grupe mai mari.

1. JOCURI DESCHISE (care încep cu 1.e4 și la care se răspunde cu 1...e5)
2. JOCURI SEMIDESCHISE (care încep cu 1.e4 și la care se răspunde cu altă mutare decât cu 1...e5)
3. JOCURI ÎNCHISE (care încep cu 1.d4 și cuprind Gambitul damei împreună cu variantele derivate și Deschiderea pionului damei)
4. JOCURI SEMIÎNCHISE (care încep cu 1.d4 sau eventual cu altă mutare decât 1.e4 și nu sunt cuprinse în grupa 3 sau 5)
5. JOCURI DE FLANC (care cuprind patru deschideri cu fianchetare și dezvoltare pe

flanc. Sistemul Reti, Deschiderea engleză, Deschiderea Nimzovici-Larsen și Deschiderea Sokolski) Trebuie precizat că memorizarea mecanică a variantelor stânjenește dezvoltarea independenței de gândire.

În timpul desfășurării partidei este important ca jucătorul să aplice ideile fundamentale ale deschiderii și să rezolve prin judecata proprie situațiile neprevăzute care survin. Desigur, pentru atingerea măiestriei, un jucător trebuie să aprofundeze ideile strategice ale unui număr cât mai mare de sisteme de joc.

Jucătorii cu pretenții își aleg unul sau două sisteme de deschidere, pentru început, pe care le studiază și le aplică în practică, iar pe măsură ce va progresa va experimenta și alte deschideri. Există chiar mari maeștri care au un repertoriu restrâns de deschideri dar acestea au fost aprofundate la maxim. Puțini mari maeștri au realizat performanța fenomenalului Alehin, care s-a angajat pe aproape tot registrul sistemelor de joc.

Principiile generale ale deschiderilor

Pentru început este important ca jucătorul să-și însușească principiile generale ale deschiderii pentru a le putea aplica în sistemul ales, îmbinând

caracteristicile schemei de dezvoltare cu o gândire independentă care să-i permită adaptarea jocului la situațiile, uneori neașteptate, care se pot ivi pe tablă.

Deschiderea ca primă fază a partidei se caracterizează prin mobilizarea forțelor și angajarea lor în luptă. De aici rezultă necesitatea cunoașterii principiilor de bază și a ideilor pe care le oferă schemele de deschideri.

Pentru începători se recomandă alegerea unui repertoriu restrâns de deschideri, cu studierea posibilităților pe care le oferă acestea pentru trecerea la jocul de mijloc. Este bine să se înceapă cu sisteme deschise care favorizează dezvoltarea simțului tactic, iar trecerea la jocuri închise să se facă numai după cunoașterea unor principii de strategie. Mutările de deschidere nu trebuie învățate mecanic. Însușirea unor variante se asigură, în mod normal, paralel cu practicarea jocului. Important este să se țină seama de principiile ce stau la baza metodelor de dezvoltare și mobilizare a pieselor ca și de ideile care pot fi aplicate în jocul de mijloc. Pentru aceasta este de mare folos urmărirea jocului în partidele practice.

Ideea de bază pentru oricare deschidere este dezvoltarea armonioasă și cât mai rapidă a pieselor proprii pe poziții active, urmărind în același timp incomodarea adversarului în dezvoltarea forțelor sale.

La dezvoltarea pieselor e necesar să se urmărească stăpânirea centrului prin controlul exercitat de pioni sau figuri. Pionii trebuie mutați astfel încât să li se asigure o structură bună.

În deschidere nu este recomandabil să se mute de mai multe ori aceeași piesă, exceptând cazurile când aceasta este necesar.

Iată câteva reguli:

1. Dezvoltați caii înaintea nebulilor;
2. Nu scoateți prea devreme dama în joc;
3. Alegeți cel mai bun câmp pentru o piesă și mutați-o direct acolo;
4. Faceți cât mai curând rocada;
5. Nu faceți prea multe mutări de pioni în deschideri;
6. Căutați să obțineți controlul centrului;
7. Nu sacrificați piese fără o motivare clară;
8. Pe cât posibil alegeți mutări de dezvoltare care amenință ceva.

EXERCITII

1. Dacă prima mutare 1.d2-d4 este bună și de ce anume ?
2. Se poate face rocada dacă turnul se află sub amenințarea unei piese adverse sau trebuie să treacă peste un câmp atacat de adversar?
3. Dacă pionul c2 a fost mutat la c3 iar apoi la c4 poate oare pionul negru d4 să-l ia “în trecere” (en-passant) ?
4. Explicați ce este gambitul.
5. Explicați ce diferență este între mat și pat.

6. Pionul negru se află la e4. Albul a mutat la început d2-d4, iar apoi f2-f4. Care dintre pioni poate fi luat în trecere de către pionul negru?



Reuben Fine

CUM SE STUDIAZĂ DESCHIDERILE

Deschiderea este faza partidei de șah în care se pun bazele viitoarei victorii. Există cazuri când victoria se obține chiar în acest stadiu.

Domeniul de cunoaștere a deschiderilor este nelimitat. Iată de ce unii șahiști, chiar foarte puternici, sunt împotriva învățării scrupuloase a variantelor, deși ei înșiși cunosc destul pentru a obține bune rezultate în întreceri importante.

În decursul timpului s-a observat că sunt mai practici marii maeștri care se înarmează cu câteva sisteme și variante studiate amănunțit, acordând o atenție mai mică celorlalte scheme de deschidere.

Nu se poate ști totul despre toate. În actuala dezvoltare a științei, aceasta nu stă în puterea nici celei mai cuprinzătoare minți. Trebuie cunoscut totul dintr-un domeniu și câte puțin din celelalte. Marii maeștri care doresc să știe totul despre toate, se angajează la o treabă care-i depășește.

Au câștig de cauză cei care își limitează cunoștințele la câte puțin în majoritatea deschiderilor, în schimb cunosc totul în sistemele din repertoriul lor.

Stabilirea și studierea unui repertoriu de deschideri asigură cunoașterea în prima fază a partidei a unor variante concrete, până la intrarea în jocul de mijloc. Studiul trebuie să se extindă și asupra posibilităților strategice și tactice care pot surveni în jocul de mijloc, astfel încât să contribuie la elaborarea planului de joc. Astfel se obține o economisire a timpului și efortului de gândire în faza inițială a partidei.

Criteriile după care un jucător trebuie să se orienteze în deschiderile cuprinse în repertoriul său sunt mutările posibile de răspuns.

Astfel, la alb pentru un joc deschis la 1.e4 cea mai mare frecvență constatată statistic este

1...c5, Apărarea Siciliană, în proporție de 60%. Deci cel mai mare volum din timpul destinat studiului deschiderilor va fi folosit pentru variantele care rezultă din acest sistem. Dacă va alege în repertoriul său la negru același răspuns, va studia siciliana și din punctul de vedere al albului și din acel al negrului. Va studia variantele teoretice, dar va urmări cât mai multe partide, pe care le va nota în caiete sau pe fișe. Teoria se limitează la deschidere, dar partidele pot contribui mai mult la cunoașterea ideilor în jocul de mijloc și IMPLICIT LA CONSTRUIREA PLANURILOR DE JOC.

În ordinea frecvenței se situează răspunsul 1...e5. Dacă albul joacă 2.♣f3 se poate intra în: Partida spaniolă, italiană sau rusă, jocul celor doi, trei și patru cai, Apărarea Philidor. Dacă jucătorul nu le-a studiat pe acestea și vrea să le evite, va putea, în loc de 2.♣f3 să joace 2.d4, variantele deschiderii centrale fiind mai restrânse sau 2.f4 Gambitul regelui cu joc tactic bogat.

La alte răspunsuri ale negrului ca 1...e6, 1...d6, 1...d5, 1...c6 sau 1... ♠f6 jucătorul trebuie să cunoască sumar anumite continuări pentru Apărarea franceză, Apărarea Pi-R-Uf, Apărarea scandinavă, Apărarea Caro-Kann și Apărarea Alehin până va ajunge, pe baza unei experiențe, la necesitatea de a studia mai mult una sau alta.

La fel se judecă și pentru negru. Dacă alege Apărarea siciliană este necesar să o studieze în paralel cu jocul la alb. Dacă dorește să evite, pentru început, variantele complicate ale unor deschideri, el poate cuprinde în repertoriul la negru, după 1.e4 e5 2.♟f3, Partida rusă cu 2... ♟f6, care necesită un mai mic volum de studiu și dă negrului un joc bun. De asemenea, după 1.e4, răspunsul 1...d5, Apărarea scandinavă, îi poate oferi un joc echilibrat, cu mai puțin studiu.

Este bine ca jucătorul să-și aleagă un partener cu repertoriu asemănător, pentru a experimenta și verifica cele învățate în partidele amicale.

În acest capitol vor fi expuse sumar unele variante și idei principale ale deschiderilor mai importante, unele fiind însoțite de partide ilustrative.

TEORIA DESCHIDERILOR ȘI CLASIFICAREA LOR

A – JOCURI DESCHISE

După cum am mai arătat, în categoria jocurilor deschise sunt incluse acele deschideri care încep cu 1.e4 e5. Scopul urmărit este ocuparea centrului cu pionii, deschiderea imediată a diagonalelor și dezvoltarea rapidă a figurilor. În general, lupta în

prima fază se dă pentru stăpânirea centrului, obținerea și menținerea inițiativei. Asemenea deschideri permit atacuri directe și, datorită posibilităților tactice care pot surveni în pozițiile care rezultă, partidele sunt mai spectaculoase. Această categorie cuprinde și unele gambite, deschideri în care una din părți sacrifică un pion, de cele mai multe ori albul, pentru a obține avans în dezvoltare, prin înlăturarea unui pion advers central și eliberarea unor câmpuri pentru plasarea propriilor figuri. Gambitele au fost foarte mult jucate în secolul trecut, dar astăzi se întâlnesc mai rar în practica turneelor (denumirea de gambit provine din expresia italiană “dare il gambetto”, în traducere “a pune piedică”). Acceptarea gambitului, prin capturarea pionului oferit, se face cu pierderea unui timp în dezvoltare.

1.GAMBITUL REGELUI.

Este o deschidere caracterizată printr-o mare dinamică, prin sacrificiul unui pion, după care albul obține o dezvoltare rapidă a pieselor sale în detrimentul celor negre, a căror dezvoltare este întârziată de “piedica” pusă la f4. Acceptarea gambitului deschide coloana “f” și dă albului perspectiva unui atac furtunos asupra regelui negru.

Gambitul regelui duce la o luptă ascuțită cu multe riscuri. Teoria modernă a furnizat analize ample atât pentru alb, cât și pentru negru, însă cu toate acestea, cei mai mulți jucători preferă sisteme

mai confortabile. Giganți ai șahului ca Bronstein, Keres, Spasski, Fischer, l-au practicat în tinerețe, bogata lor fantezie găsiind prilejul de a construi partide de mare inițiativă și dinamism.

a) Gambitul regelui acceptat: Este caracterizat prin mutările:

1.e4 e5

2.f4 ...

Această înaintare caracterizează “gambitul regelui” – una dintre cele mai vechi deschideri menționată încă de manualele de șah din secolul al XVI-lea. Albul începe atacul asupra punctului central e5. Negrul poate merge pe trei căi: acceptarea gambitului, refuzul lui și contra-gambitul. Dacă ia pionul atacator f4, survine gambitul regelui acceptat; dacă apără pionul e5 atât direct cât și indirect (prin contraatac în centru) avem de a face cu gambitul regelui refuzat, iar dacă răspunde cu d5 survine contra-gambitul regelui. Să analizăm în subtitluri aceste trei variante.

- Gambitul regelui acceptat (Gambitul calului). Dacă după mutările 1.e4 e5 2.f4 exf4 urmează 3.♠f3 survine gambitul calului. Albul a prevenit în modul cel mai natural amenințarea 3...f4 și amenință la rândul său să joace d4 pentru a pune stăpânire pe centru și a-și recâștiga pionul. Negrul trebuie să întreprindă ceva pentru a para această amenințare.

ΑΒΧΔΕΦΓΗΥ
δρσνλωθκπλντρ(

7ζππζππ+πζππΞ

6-+-+---+&

5+-+---+-%

4-+-+Πζπ-+Ξ

3+-+---+N+-#

2ΠζΠΠζΠ-+ΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

αβχδεφγη

De obicei el alege unul din următoarele răspunsuri: 3...g5 (I), 3...♠f6 (II), 3...d5 (III), 3...♣e7 (IV), 3...h6 (V)

I

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♠f3)

3...g5

Apărarea cea mai veche – clasică – în gambitul calului care s-a bucurat de o excepțională popularitate în secolul trecut. Abia mai târziu au fost găsite sisteme de apărare mai solide pentru negru constând în contraatac asupra calului alb. Aceste sisteme au înlăturat aproape complet apărarea clasică din repertoriul de deschideri al turneelor moderne.

Prin mutarea 3...g5 negrul, în primul rând, își apără pionul în plus și în al doilea rând, amenință foarte neplăcut 4...g4, urmat de șah pe h4 stricând rocada albului.

Cu toate cercetările temeinice, teoria nu a stabilit încă definitiv care dintre adversari, în această apărare clasică, obține șanse mai bune. Într-adevăr, negrul a câștigat un pion și l-a consolidat dar și-a slăbit foarte serios flancul regelui și poate fi expus ușor unui atac violent. Pentru întărirea acestui atac, într-o serie de variante, albul poate sacrifica o figură (sau mai multe), după care aprecierea poziției se complică și mai mult.

II

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♡f3)

3... ♡f6

Una din cele mai răspândite apărări în practica concursurilor moderne. Negrul evită complicațiile posibile după 3...g5 și obține un joc acceptabil.

4.e5 ♡h5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκωλ-τρ(
 7ζππζππ+πζππΞ
 6-+-+---+&
 5+--+-ζΠ-+v%
 4-+-+---ζπ-+Ξ
 3+--+-+N+-#
 2ΠζΠΠζΠ-+ΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!
 Ξαβχδεφγηψ

Negrul își apără pionul f4 însă își așează calul pe un câmp marginal nefavorabil și în multe

variante acest fapt dă posibilitatea albului de a crea complicații foarte periculoase. Mutarea din text și deci întreaga variantă, poate fi considerată satisfăcătoare sau nu în funcție de reușita albului de a folosi poziția nefavorabilă a calului negru din h5.

III

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♡f3)

3...d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκωλντρ(
 7ζππζπ-+πζππΞ
 6-+-+---+&
 5+--+π+---%
 4-+-+Πζπ-+Ξ
 3+--+-+N+-#
 2ΠζΠΠζΠ-+ΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!
 αβχδεφγη

Această înaintare, prin care negrul renunță la apărarea pionului f4 și caută să deschidă centrul pentru un joc animat de figuri este, în momentul de față, cea mai răspândită apărare contra gambitului regelui

4.exd5

Slab este 4.e5 g5 și negrul obține mare avantaj după 5.h3 ♡h6 6.d4 ♡f5

4... ♡f6

Numai această mutare justifică înaintarea precedentă a negrului.

IV

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♡f3)

3... ♣e7

O apărare foarte veche care a fost considerată timp îndelungat ca nefavorabilă pentru negru, însă, conform cu noile cercetări, s-a dovedit pe deplin acceptabilă. Întrucât negrul amenință foarte neplăcut 4... ♣h4+

4. ♣c4

Această mutare a albului, este, în mod practic, forțată

4... ♣h4+

Șahul dat este o greșeală întrucât dă posibilitatea albului să obțină avantaj. Corect este 4... ♡f6 care dă negrului un joc pe deplin satisfăcător.

V

(1.e4 e5 2.f4 exf4 3. ♡f3)

3... h6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζπ-θ

6-+-+--+-ζπ&

5+-+--+-+-%

4-+-+Πζπ-+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠΠζΠ-+ΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Ideea acestei mutări constă în faptul că negrul apără îndeajuns câmpul g5. Dat fiind însă caracterul pasiv al acestei mutări, este foarte problematic dacă ea poate constitui o apărare eficace împotriva gambitului regelui. Încercarea de a împiedica mutarea 4...g5 prin 4.h4 este slabă, deoarece după 4...♡f6 urmat de 5...♡h5 negrul are avantaj evident.

4.... g5

5.h4 ♣g7

Această deschidere, gambitul calului, a fost supusă foarte multor cercetări teoretice și încercări practice (în special în secolul al XIX-lea) dar nu s-a putut stabili care din apărări este cea mai bună pentru negru. În orice caz apărarea clasică 3...g5 aproape că nu-și mai găsește aplicarea în concursuri, iar sistemele moderne de apărare cu mutările 3...♡f6, 3...d5, 3...♣e7, 3...h6 sunt puțin cercetate, iar teoria lor încă nu este stabilită definitiv. Astfel alegerea apărării este determinată în primul rând de înclinațiile individuale ale jucătorilor și numai într-o mică măsură se bazează pe concluzii teoretice definitive. Se poate spera însă că în partidele de turneu ale maeștrilor se vor găsi idei noi care vor aduce mai multă claritate în această foarte interesantă parte a teoriei șahului.

b) Gambitul regelui refuzat

Întrucât gambitul regelui refuzat conține mult mai puține variante complicate decât de

exemplu gambitul calului, negrul renunţând la gambitul regelui evită un număr de surprize care se ivesc în cazul acceptării. Aceasta nu înseamnă, însă, că gambitul refuzat este mai bun decât cel acceptat.

Totuşi, trebuie precizat că în gambitul refuzat survin mai des pierderi catastrofale decât în gambitul acceptat. Marele maestru Paul Keres era de părere că împotriva gambitului regelui se poate lupta cu succes numai prin acceptarea lui în timp ce refuzul de obicei dă albului un joc frumos cu egalitatea asigurată.

După mutările:

1.e4 e5

2.f4 ...

negrul poate renunţa la acceptarea gambitului prin:

2... ♣c5

Prin această mutare a nebunului la c5 negrul caută să profite imediat de slăbirea poziţiei regelui alb şi să împiedice efectuarea rocadei mici. Neajunsul acestei mutări este faptul că ea nu contribuie la întărirea punctului e5 în jurul căruia se desfăşoară în mod vizibil lupta în această deschidere

3. ♠f3 ...

Cea mai naturală mutare

3... d6

Negrul joacă simplu şi mai bine

4. ♠c3 ♠f6

5. ♣c4 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκ+-τρ(

7ζππζπ--+πζππε

6--+ζπ-σν--+&

5+--ωλ-ζπ--+-%

4--+Λ+ΠζΠ--+Ξ

3+--σN--+N+--#

2ΠζΠΠζΠ--+ΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμK--+P!

αβχδεφγη

Mutarea din text este unica continuare care, în mod practic, merită a fi luată în consideraţie

5... ♠c6

O mutare obișnuită însă nu și cea mai tare

6.d3 ♣g4

Din partea negrului răspunsul .♣g4 este unul tăios, însă nu unicul...

c) Contragambitul regelui

1.e4 e5

2.f4 d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζπ--+πζππε

6--+--+--+--+&

5+--+πζπ--+-%

4--+--+ΠζΠ--+Ξ

3+--+--+--+--#

2ΠζΠΠζΠ–+ΠζΠ∇
 1τPNωΛΘμΚΛσNP!
 ξαβχδεφγηψ

Acest răspuns al negrului constituie contragambitul regelui. Scopul principal al mutării 2...d5 care a fost recomandată în secolul XIX este înainte de toate lupta pentru stăpânirea câmpurilor centrale și în afară de aceasta opoziția împotriva planului de deschidere a albului, început cu mutarea 2.f4 și care constă dintr-un atac asupra câmpului e5, iar la caz și deschiderea coloanei “f”.

Tarrasch a considerat acest contragambit ca o răsturnare a gambitului regelui. Însă mulți dintre maeștri au considerat, mult timp, că poziția albului după 3.exd5 este mai favorabilă.

Din punct de vedere al teoriei moderne, datorită noilor căi de atac găsite pentru negru, contragambitul regelui se poate considera că este pe deplin acceptabil, însă nu mai tare decât 2...exf4 sau chiar 2...¥c5

3.exd5...

Dacă albul renunță la pionul oferit de negru atunci el pierde șansele de a obține avantaj

3...e4

Cea mai răspândită mutare și, fără îndoială, cea mai bogată în șanse...

4.d3 ♡f6

5.dxe4 ♡xe4

6. ♡f3 ¥xc5

Nebunul este foarte bine plasat deoarece el frânează într-o mare măsură dezvoltarea albului.

În practică partidele pot avea continuări surprinzătoare, mai ales ca atunci când se comit și anumite inexactități, ca de exemplu:

Ιτζε – Ρεινλε [X37]

Μυραυ, 1925

1.ε4 ε5

2.φ4 εξφ4

3./φ3 γ5

4.∞χ4 γ4

5./ε5?!

[χινε νυ σε ποατε δεχιδε λα υν σαχριφιχιυ δε γενυλ 5.0□0! νυ τρεβυιε σ© φοαχε γαμβιτυλ ρε γελυι] 5...≤η4+

6.'φ1 ∞γ7

[μαι εξαχτ εστε 6../χ6! 7/ξφ7 ∞χ5 8.≤ε1 γ3 χυ αταχ χ®στιγ© τορ]

7/ξφ7 δ5!

8.∞ξδ5 ∞δ4

νεβυνυλ α αφυνσ υνδε τρεβυιε

...

9.≤ε1 γ3

10.η3? φ3!

11./ξη8 ∞ξη3!

12.fξη3 ≤ξη3

13.γξη3 γ2#

0□1

Χομαν,Ι – Περα,Ν [X36]

Ολ©νεστι, 1992

1.ε4 ε5

2.φ4 εξφ4

3./φ3 δ5

4./χ3 δξε4

5./ξε4 ∞γ4

6.≤ε2 ∞ξφ3

7./φ6# 1□0

Această partidă trebuie reţinută. Eu am învăţat-o pierzând.

2.DESCHIDEREA CENTRALĂ (gambitul nordic)

Este cunoscută din vechime dar în practica turneelor a intrat abia la mijlocul secolului trecut. Deschiderea centrală a fost completată mai târziu cu analize care i-au adus îmbunătăţiri.

Mutările caracteristice:

1.e4 e5

2.d4 exd4

3.£xd4 ...

Acestea nu produc prea multă greutate negrului, ci din contră, apariţia prematură a damei în centru permite negrului o dezvoltare cu tempo.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6-+-+---+&

5+-+---+-%

4-+-ωΘΠ+-+Ξ

3+-+---+##

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛ-μΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Dacă albul în loc de 3.D:d4 joacă 3.c3 se poate ajunge ca în partida:

Βετηγε – Λεγαλ [X21]

Βερλιν 1930

1.ε4 ε5

2.δ4 εξδ4

3.χ3 δξχ3

[οβισνυιτ σε φοαχ© 3...δ5!]

4.≤β3!?

[τεορια αναλιζεαζ© αιχι νυμα
ι

4.∞χ4]

4...χξβ2

5.∞ξβ2/φ6

6/δ2

λασ© διαγοναλα μαρε δεσχηι
σ©...

6...∞χ5

[τρεβυια πρεφερατ 6...δ5]

7.∞χ4 ≤ε7?

λν λοχ σ© φαχ© ροχαδα ιμεδι
ατ,

νεγρυλ σε λανσεαζ© λντρ-ο α
χτιυνε δυβιοασ© λεγατ© δε χ
©στιγυλ υνυι αλτρειλεα πιον...

8.γφ3/ξε4

9.0□0/ξδ2

10/ξδ2 0□0

αχυμ δεχιδε αταχυλ πε διαγον
αλα μαρε

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλ+-τρκ+(

7ζππζππωθπζππε

6-+-+---+&

5+-ωλ-+-+-%

4-+Λ+-+--+Ξ
 3+Θ+-+--+#
 2ΠωΛ-σN-ζΠΠζΠV
 1τP-+--+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ

11.≤γ3!

[νυ διρεχτ 11.≤χ3 διν χαυζα
 11...≤φ6!]

11...γ6

12.≤χ3 1□0

3. PARTIDA SCOȚIANĂ

Deschiderea Ponziani,
 Gambitul Scoțian

Partida scoțiană a împrumutat denumirea de la meciul prin corespondență Londra-Edinburg (1824), apoi a fost analizată de Paulsen, Staunton, Steinitz.

1.e4 e5

2.ϣf3 ϣc6

3.d4 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππΞ

6-+ν+-+--+&

5+-+--ζπ--+-%

4-+--ζΠΠ+-+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠV

1τPNωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

Ideea de a înlătura pionul central din e5 al negrului are dezavantajul de a simplifica centrul, ceea ce dă negrului contrajoc: de aceea este mai rar întâlnită în turneele moderne.

Dacă se joacă 3.c3 se intră în deschiderea Ponziani, a cărei idee constă în pregătirea 4.d4, urmând ca, la schimbul pe d4, albul să obțină un centru puternic de pioni prin cxd4.

Dacă se joacă 4.c3 dxc3 se intră în Gambitul Scoțian.

Δυνβαρ – Χηαωκιν [X45]

1925

1.ε4 ε5

2./φ3/χ6

3.δ4 εξδ4

4./ξδ4 οοχ5

5.οοε3 δδ?

[τρεβυια φυχατ 5...≤φ6]

6./ξχ6 βξχ6

7.οοξχ5 δξχ5

8.≤ξδδ+ 'ξδδ

9.χ4

δατοριτα πιονιλορ τριπλι δε πε

χολοαανα ∇χ∇, αλβυλ τρεβυιε
 σα

χαστιγε

9...fβ8

10./χ3 fξβ2?

νεγρυλ υιτα πεντρυ ο χλιπα δε
 ποσιβιλιτατεα αλβυλυι δε α φ
 αχε

ροχαδα ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+λμκ--+ντρ(
 7ζπ-ζπ--+πζππᾶ
 6--+π+--+--+&
 5+--ζπ--+--+-%
 4--+Π+Π+--+Ξ
 3+--σN--+--+#
 2Πτρ--+--ζΠΠζΠ∇
 1τP--+--μΚΛ+P!
 ξαβχδεφγηψ
 11.0□0□0+!
 σι νεγρυλ α χεδατ 1□0

Περα,N – Βαλασοιω,X [X44]

1975

- 1.ε4 ε5
- 2./φ3 /χ6
- 3.δ4 εξδ4
- 4.∞χ4 /α5
- 5.∞ξφ7+ 'ξφ7
- 6./ε5+ 'ε6
- 7.≤ξδ4 /χ6
- 8.≤δ5+ 'φ6
- 9.≤φ7+ 'ξε5
- 10.∞φ4+ 'ξε4
- 11./χ3+ 'δ4
- 12.≤δ5# 1□0

4. JOCUL CELOR DOI, TREI ŞI PATRU CAI

Jocul cailor era cunoscut încă din secolul al XVI-lea (manuscrisul lui Polerino). Deschidere tăioasă cu posibilități tactice de ambele părți, a fost practică de jucători mari ca

Morphy, Steinitz, Cigorin și se menține actuală și în turneele moderne.

Variantele principale:

- 1.e4 e5
- 2.αf3 αc6
- 3.¥c4 αf6
- 4.αg5 d5
- 5.exd5 αa5
- 6.¥b5+ c6
- 7.dxc6 bxc6
- 8.¥e2



ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκωλ-τρ(
 7ζπ--+--+πζππᾶ
 6--+π+--σν--+&
 5σν--+--ζπ-σN-%
 4--+--+--+--+Ξ
 3+--+--+--+--+#
 2ΠζΠΠζΠΛζΠΠζΠ∇
 1τPNωΛΘμΚ--+P!

ξαβχδεφγηψ

Sau

- 1.e4 e5
- 2.αf3 αc6
- 3 αc3 αf6

Teoria recomandă aici următorul plan de dezvoltare a pieselor: 4.¥b5 ¥b4 5.0-0 0-0

6.d3 d6 7. ♣g5

4. ♣c4

Şi această mutare este bună, deoarece se dezvoltă nebunul și mărește presiunea asupra punctelor d5 și f7.

Πφειφφερ – Γερισχη [X55]

Βερλιν, 1941

1. e4 e5

2. ♣3 / ♣6

3. ♣χ4 / ♣6

4. 0□0 / ξε4

5. ≤ε2 δ5

6. ♣β5 ♣6

ερα μαι ινδιχατα ινται δεζπολ
ταρεα νεβυνυλυι διν φ8 λα δ6

7. δ4 ∞δ6

8. δξε5?

[αλβυλ νυ προφίτα δε σανσα δ
ε α

οβτινε απανταφ χυ 8.χ4 , πριν
χαρε

συβμινεαζα απαραρεα χαλυλ
υι διν

ε4]

8...φξε5

9/ξε5 0□0!

9...∞ξε5 10.∞ξχ6+ βξχ6 11.≤η5+

10/ξχ6 βξχ6

11.∞ξχ6 ∞ξη2+!

σαχριφιχιυλ σε βαζεαζα πε ιδε
εα

αταχυλυι δυβλυ πριν χαρε φιγ
υρα

εστε ρεχυπερατα

12.'ξη2 ≤δ6+

13.'γ1 ≤ξχ6

14./α3 ∞α6

νεγρυλ α οβτινυτ ο ποζιτιε

συπεριοαρα πριν χολαβοραρε

α μαι

βυνα α φιγυριλορ σαλε

15.χ4 φαε8

16.∞ε3 δξχ4

17.fφe1/ξφ2!

18.fαχ1 χ3

19.≤η5

σινγυρα μυταρε

19...∞β7

20.≤γ5/η3+!

σι αλβυλ χεδεαζα 0□1

5. PARTIDA ITALIANĂ

Partida italiană, pe numele vechi “Gioco piano” (joc încet) este una dintre cele mai vechi deschideri, cunoscută în secolele XVI-XVII, datorită măștrilor italieni ai timpului, dintre care cel mai important a fost Gioachino Greco. Ea s-a bucurat de o mare popularitate, oferind posibilități de atac pe flancul regelui. În zilele noastre se întâlnește din nou în turnee, căci teoria modernă a îmbogățit studiul acestei deschideri.

Mutările caracteristice sunt:

1.e4 e5

2. ♣f3 ♣c6

3. ♣c4 ♣c5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππζππ+πζππΞ

6--+v+--++&

5+--ωλ-ζπ--+-%

4--+Λ+Π+--+Ξ

3+-+--+N+-#
 2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
 1τPNωΛΘμK--+P!

ξαβχδεφγηψ

Nebunii dezvoltăți simetric,
 vizează punctele critice f7 și f2

4.c3 ...

Albul pregătește înaintarea d4 iar
 în caz de schimb, luând cu pionul
 “c” își va forma un centru
 puternic de pioni.

Aici poate servi ca exemplu
 ilustrativ partida:

Ροσσολιμο – Ρεισσμανν,Π [X5
 4]

Πορτο Ριχο, 1967

1.ε4 ε5

2./φ3 /χ6

3.οοχ4 οοχ5

4.χ3 /φ6

5.δ4 εξδ4

6.χξδ4 οβ4+

7.οοδ2 οοξδ2+

8./βξδ2 δ5

9.εξδ5 /ξδ5

10.≤β3 /χε7

11.0□0 χ6

12.fφε1 0□0

13.α4 β6

14./ε5 οβ7

[αμενιντα 14...η6 15./ξχ6 /ξχ6

16.οοξδ5 /ξδ4 17.≤χ4 σι χαστιγα]

15.α5 fχ8

16./ε4 ≤χ7

17.α6 οα8

18.≤η3 /φ4

19.≤γ4 /εδ5

20.fα3 /ε6

21.οοξδ5 χξδ5

22./φ6+ 'η8

23.≤γ6!!

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8λ+ρ+-τρ-μκ(

7ζπ-ωθ--+πζππε

6Πζπ-+νσNΘ+&

5+-+πσN--+-%

4--+ζΠ--+--+Ξ

3τP--+--+--+#

2-ζΠ--+ζΠΠζΠ∇

1+-+τP-μK-!

ξαβχδεφγηψ

23...≤χ2

24.fη3!!

σι νεγρυλ α χεδατ 1□0

6.DESCHIDEREA NEBUNULUI

1.e4 e5

2.¥c4 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6--+--+--+--+&

5+-+ζπ--+--+%

4--+Λ+Π--+--+Ξ

3+-+--+--+--+#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τPNωΛΘμK-σNP!

ξαβχδεφγηψ

Această mutare caracterizează deschiderea nebunului regelui, care a fost deseori folosită în trecut, dar care a dispărut aproape complet din repertoriul de deschideri al concursurilor moderne.

Ideea mutării din text este tendința de a submina centrul prin f2-f4, după o prealabilă dezvoltare a câtorva figuri. Mutarea 2.♣c4 este, în oarecare măsură, pasivă și dă negrului posibilitatea de a alege dintre mai multe sisteme de dezvoltare care egalează jocul. Cele mai bune șanse după 2.♣c4 le dă răspunsul agresiv 2... ♣f6 prin care negrul angajează lupta pentru stăpânirea câmpurilor centrale e4 și d5.

Pentru această deschidere reprezentativă poate fi partida:

Ταψλωρ – Ν [X42]

1.ε4 ε5

2.∞χ4/φ6

3/φ3/ξε4

4/χ3/ξχ3

5.δξχ3 δ6?!

[τρεβυια 5...φ6]

6.0□0

[μεργεα διρεχτ σι 6/ξε5 , χυ
απανταφ ...]

6...∞γ4?



ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-ωθκωλ-τρ(

7ζππζπ--+πζππε

6--+ζπ--+--+&

5+--+ζπ--+-%

4--+Λ+--+λ+Ξ

3+--ζΠ--+N+--#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡ-ωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

7/ξε5! ∞ξδ1

8.∞ξφ7+ 'ε7

9.∞γ5# 1□0

7. APĂRAREA UNGARĂ

1.e4 e5

2.♣f3 ♣c6

3.♣c4 ♣e7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππζππωλπζππε

6--+ν+--+--+&

5+--+ζπ--+-%

4--+Λ+Π+--+Ξ

3+--+--+N+--#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τΡNωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Aceasta este caracteristica apărării ungare. Cu 3...♣c5 s-ar fi intrat în Partida Italiană.

Ilustrativă este partida următoare care a continuat cu mutările:

Πογορεπιχι – Τηορστεινσδοτλ

ιρ

[X55]Ολιμπιαδα Λυχερνα, 198

2

4.0□0/φ6

5.δ3 0□0

6.φε1 δ6

7.χ3 ογ4

8.η3 οη5

9.βδ2 φε8

10.φ1 η6

11.γ3 ογ6

12.η4 οη7

13.ηφ5/α5?

[μυταρεα ινδιχατα αιχι αρ φι φ
οστ

13...οξφ5 , σχηιμβανδ υν νεβυν

χονδαμνατ λα πασιπιτατε πεν
τρυ υν χαλ αχτιω]

14.οβ5

Αχεαστα εστε ο μανεπρα χυνο

σχυτα 14...χ6

15.οα4 β5

Νεγρυλ νυ φαχε δεχατ σα-σι
σλαβεασχα φλανχυλ δαμει χεε
α χε,

ιν φιναλ, α δυσ λα πιερδερεα π

αρτιδει 1□0

8. GAMBITUL EVANS

Acest gambit reprezentând, de fapt, tot o variantă a Partidei italiene, a fost propus de David Evans, ofițer în marina engleză, și

practicat de șahiști remarcabili, maeștri ai atacului.

Mutările caracteristice:

1.e4 e5

2.φf3 φc6

3.φc4 φc5

4.0-0 d6

5.b4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππζπ--+πζππθ

6--+νζπ--+--&

5+--ωλ-ζπ--+-%

4-ζΠΛ+Π+--+Ξ

3+--+--+N+--#

2Π+ΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!

αβχδεφγη

Această mutare de gambit se joacă de obicei la mutare a patra. Una din ideile gambitului Evans este ocuparea diagonalei a3-f8 cu împiedicarea rocadei negre.

Iată o partidă jucată de însuși Evans în 1926.

Εωανσ – Μαχ Δοννελ [X52]

1926

1.ε4 ε5

2.φ3/χ6

3.οχ4 οχ5

4.0□0 δ6

5.β4

Αχεαστα μυταρε δε γαμβιτ σε

φοαχα δε οβιχει λα μυταρεα α
πατρα. Εα δα ο ινιτιατιπα περι
χυλοασα

αλβυλυι, πριν χαστιγαρεα υνο
ρ

τεμπουρι ιν δεζπολταρε.

5...∞ξβ4

6.χ3 ∞α5

7.δ4 ∞γ4?

[Μαι ινδιχατα εστε μυταρεα 7.

..∞β6 , ιαρ αλβυλ νυ οβτινε απ
ανταφ χυ

8.δξε5 δξε5 9.≤ξδδ+ /ξδδ

10./ξε5 ∞ε6]

8.≤β3 ≤δ7

9.γ5 /δ8

10.δξε5 δξε5

11.∞α3

Αχεαστα εστε υνα διντρε ιδειλ
ε

γαμβιτυλυι, οχυπαρεα διαγονα
λει

α3-φ8, χυ ιμπιεδεχαρεα ροχαδ
ει

νεγρυλυι

11...η6

12.φ3 ∞β6+

13.'η1 ∞η5

14.fδ1 ≤χ8

Σινγυρα μυταρε. Λα 14...≤χ6 σε

πρινδε δαμα χυ 15.∞β5 Ποζιτι
α

δομιναντα α αλβυλυι σε πα φ
αχε

σιμιτα πριντρ-υν αταχ δεχισι
π.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+-σνκ+-τρ(

7ζππζπ--+πζππᾷ

6-ωλθ+--+σν&

5+Λ+-ζπ-σNλ%

4--+--+Π+--+Ξ

3ωΛΘζΠ--+Π+--#

2Π+--+--+ΠζΠ∇

1τPN+P+--+K!

ξαβχδεφγηψ 15.fξδδ+ ≤

ξδδ

16./ξφ7! ≤η4

17.≤β5+ χ6

18.≤ξε5+ 'δ7

19.≤ε6+ 'χ7

20.∞δ6# 1□0

9.PARTIDA VIENEZĂ

1.e4 e5

2.αc3 αf6

3.f4 d5

4.fxe5 αxe4

5.αf3 ♣g4



ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσν-ωθκωλ-τρ(

7ζππζπ--+πζππᾷ

6--+--+--+&

5+--+πζΠ+--+%

4--+--+ν+λ+Ξ

3+--σN--+N+--#

2ΠΖΠΠΖΠ–+ΠΖΠ∇
1τΡ–ωΛΘμΚΛ+Ρ!

Ξαβχδεφγηψ

Ideea acestei deschideri, elaborată de şahişti vienezii în secolul trecut, constă în apărarea pionului din e4 și supravegherea câmpului d5, prin 2.ϣ3, după care urmează atacarea centrului cu f2-f4, ca în Gambitul regelui. Și aici, mutarea 3...d5 a negrului poate aduce eventual un echilibru al partidei.

Μιλλνερ,Β – Ηαινινεν [X29]

Ολιμπιαδα δε λα Μοσχοπα, 19
56

1.ε4 ε5

2./χ3 /φ6

3.φ4 δ5

4.φξε5 /ξε4

5.δ3 /εχ3

6.βξεχ3 δ4

Νεχεσαρ, αλτφελ αλβυλ οβτινε

απανταφ χυ δ4

7./φ3 χ5

8.οοε2 οοε7

9.0□0 0□0

10.≤ε1 φ6

Σι αχεαστα εστε υνα διντρε
παριαντελε τεορετιχε.

11.≤γ3 φξε5

[Μαι πρυδεντ ερα 11...'η8 πεντ
ρυ α πρεπενι επεντυαλιταεα
12.Νη6

σαυ ο μυταρε δε δεζπολταρε γ
εν;

11../χ6 Αχεστ σχηιμβ αδυχε ιν
φοχ χαλυλ αλβ]

12.οη6 οφ6

13./ξε5 οξε5?

[Νεβυνυλ ερα νεχεσαρ ιν απα
ραρεα χαμπυλυι γ7. Σι αχυμ τρ
εβυια

13../χ6]

14.≤ξε5 fφ6

15.οοξγ7! fε6

16.≤η5 ≤ε7

17.οη6/δ7

18.οογ4 fε5

19.≤η3/β6

Νεγρυλ εστε πιερδυτ 1□0

10. GAMBITUL LETON

1.e4 e5

2.ϣ3 ...

În afară de 2.ϣ6, negrul are la
dispoziție-deși mai puțin tare-
mutarea

2. f5 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+–ζππε

6–+–+–+–+&

5+–+–ζππ+–%

4–+–+Π+–+Ξ

3+–+–+Ν+–#

2ΠΖΠΠΖΠ–ΖΠΠΖΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

Ξαβχδεφγηψ

Acest contraatac este
cunoscut de multă vreme. Totuși,
pentru teoria modernă el a căpătat
valoare abia la începutul veacului
nostru, ca rezultat al noilor

cercetări întreprinse mai ales de şahişti din Riga (în primul rând Behting). De aceea gambitului de față, pe drept cuvânt, i s-a dat denumirea de “Gambitul Leton”.

La prima vedere mutarea f5 pare slabă deoarece negrul joacă gambitul regelui cu culori inversate albul având un tempo în plus (2.ϣf3) și întrucât mulți jucători se îndoiesc chiar de corectitudinea gambitului regelui obișnuit, ar trebui cu atât mai mult să ne îndoim de corectitudinea lui cu un tempo în minus.

În realitate însă, tempoul în plus al albului sub forma mutării 2.ϣf3 nu pare să aibă o mare importanță după răspunsul 2...f5. Calul din f3 împiedică mutarea damei albe pe importantul câmp h5 (după exf5) iar în multe variante, ca rezultat al înaintării e5-e4 tempoul în plus al albului se pierde.

Practica arată că, contrar primei impresii, Gambitul Leton nu este ușor de răsturnat iar în anumite cazuri negrul obține chiar șanse bune de atac. Până în prezent s-au găsit trei continuări (3.ϣc4, 5.ϣxe5 și 3.exf5) care dau albului un joc mai bun, dar numai atât și nimic mai mult, cu toate că în unele variante negrul se află pe marginea prăpastiei.

În concluzie, despre Gambitul Leton se poate spune că oferă negrului oarecare șanse practice, însă corectitudinea lui teoretică este îndoielnică. După o partidă Smâslov-Kamisov, albul a obligat pe negru să cedeze de la

mutarea a 17-a. Referitor la această “întâmplare” Paul Keres a spus: “este problematic dacă vreun jucător se va mai hotărî vreodată să încerce această deschidere într-un concurs serios”.

Față de cele spuse mai sus să vedem, totuși, cum poate decurge o partidă jucată în spiritul acestei deschideri:

Τριφυνοπιχι – Αποχηνεεεκ [X 40]

Στοχκηολμ, 1937

1.ε4 ε5

2./φ3 φ5

3./ξε5 ≤φ6

4./χ4 φξε4

5./χ3 ≤γ6

6.δ3

λιχηιδεαζα πιονυλ απανσατ δ
ε λα ε4 6...οβ4

7.δξε4≤ξε4+

8./ε3 οξχ3+

9.βξχ3/φ6

10.οοχ4

ιμπιεδιχα ροχαδα

10...χ6

11.0□0 δ5

12./ξδ5!

δυπα αχεστ σαχριφιχιω ποζιτι
α

νεγρυλυι σε πραβυσεστε

12...≤ξχ4

13.fε1+ 'φ7

14./ξφ6

υλιτυλ απαρατορ εστε σχοσ
διν

λυπτα

14...'ξφ6

(δυπα 14...γξφ6 υρµεαζα 15.≤η5
+ σι µατ ιν τρει µυταρι)

15.≤δ6+ ∞ε6

16.∞γ5+ 'ξγ5

17.fξε6/δ7

18.≤ξδ7 ≤ξχ3

19.φ4+ 'η5

20.fε5+ 'η6

21.fη5+

σι νεγρυλ χεδεαζα δεοαρεχε δυ
πα

21...'ξη5 υρµεαζα 22.≤φ5+ σι µ
ατ λα µυταρεα υρµατοαρε] 1□
0

Ιατ© \νσ© χ© σι νεγρυλ
ποατε χ®στιγα \ν µοδ σπεχταχ
υλοσ.

Προχα – Τυρολερ [X40]

Σιβιυ, 1926,

Πριµυλ χαµπιονατ αλ Ροµανιε

ι

1.ε4 ε5

2./φ3 φ5

3./ξε5 ≤φ6

4.δ4 δ6

5./χ4 φξε4

6./χ3 ≤γ6!

7.φ3! εξφ3

8.≤ξφ3/χ6

9.≤ε3+?

Ο µυταρε νεπρινχιπιαλα, ιναιν
τε δε δεξπολταρεα φιγυριλор υ
σοαρε, α

χαρορ ιντραρε ιν φοχ ο στανφ
ενεστε. Αλβυλ απεα λα ινδεµα
να

δεξπολταρεα αρµονιοασα [9.∞
δ3

≤ε6+ 10.∞ε3 ≤γ4 11.≤φ2/φ6

12.0□0 χυ απανταφ]

9...∞ε7

10./δ5 'δ8

11.∞δ2 ∞φ5

12.∞ε2?!

Αλβυλ νυ α χαλχυλατ συφιχιε
ντ

ποσιβιλιτατιλε δε αταχ αλε νεγ
ρυλυι. 12...≤ξγ2

[Δεσιγυρ δυπα 12...∞ξχ2 13.0□0

σι 14.Nφ3, οβτινε ο ποζιτιε βυ
να, δαρ νεγρυλ αρε ο χοντινυα
ρε µυлт µαι ταρε.]

13.∞φ3 ∞η4+

14.'δ1 ∞γ4!

15.∞ξγ4 ≤ξη1+

16.∞ε1 ∞ξε1

17.≤γ5+

[Αλβυλ τρεβυιε σα χαυτε οβτι
νερεα

υνυι χοντραφοχ. Λα 17.≤ξε1 ≤ξ
δ5 νυ µαι ποατε σπερα λα νιµι
χ]

17../γε7

18.≤ξγ7 ∞χ3+

19.'ε2 ≤γ2+

20.'δ3 ∞ξδ4

21./φ4/β4+

22.'ξδ4/εχ6+

23.'ε3 /ξχ2+

24.'δ3/2β4+

25.'ε3 fε8+

σι αλβυλ α χεδατ 0□1

11. APĀRAREA PHILIDOR

1.e4 e5

2.φf3 d6

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκπλντρ(

7ζππζπ--+πζππΞ

6--+ζπ--+&

5+--+ζπ--+%

4+--+Π+--+Ξ

3+--+N+--+#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τPNωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

Deși figurează și în tratatul lui Lopez, analizele care au consacrat această apărare se datoresc lui Philidor (sec. XVII). Este o deschidere modestă și pasivă care lasă albului o largă gamă de continuări și asigură menținerea unei inițiative de durată. Din această cauză, Apărarea Philidor apare foarte puțin în concursurile moderne.

Iată o partidă spre exemplificare:

Κρογιωσ – Αρατοψοχη [X41]

1945

1.e4 e5

2./φ3 δ6

3.δ4/δ7

4.∞χ4 χ6

Αχεαστα εστε σινγυρα μυταρε δε

απαραρε

5./γ5/η6

6.α4! ∞ε7?

[Δαχα νεγρυλ αρ φι σεσιζατ ιν τεντιλε αδπερσαρυλυι αρ φι υχατ 6...≤φ6]

7.∞ξφ7+/ξφ7

8./ε6 ≤β6

9.α5 ≤β4+

10.χ3 ≤χ4

11./χ7+ 'δ8

12.β3

σι δαμα εστε πιερδυτα 1□0

σι υνα σι μαι σχυρτα

Περα,N – Ποπεσοχυ,Π [X41]

Πλοιεστι, 1964

1.e4 e5

2./φ3 δ6

3.δ4/δ7

4.∞χ4 ∞ε7

5.δξε5 δξε5

Αιχι σ-α ρυπτ φιρυλ. Αδπερσα ρυλ

μευ νυ α οβσερπατ χα τρεβυιε σα ια πιονυλ χυ χαλυλ [5../ξε5

] Α υρματ 6.≤δ5

χυ αταχ ιμπαρβιλ δε ματ 1□0



12. PARTIDA RUSĂ

1.e4 e5

2.αf3 αf6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππζππ+πζππΞ

6--+--+σν--+&

5+--+ζπ--+%

4+--+Π+--+Ξ

3+--+N+--+#

2ΠΖΠΠΖΠ–ΖΠΠΖΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

Pentru prima oară această deschidere a fost temeinic analizată la începutul secolului al XIX-lea de către şahiştii ruşi A.D. Petrov şi K.A. Iănis, ceea ce explică şi denumirea deschiderii care, câteodată, se mai numeşte şi Apărarea Petrov.

Ideea deschiderii constă în apărarea cu ajutorul contraatacului: negrul, chiar de la început, începe contraatacul asupra pionului central al albului e4.

Deşi, ca în multe alte deschideri, linia de joc este aleasă de alb, totuşi această apărare este pe deplin jucabilă, fiind practică la nivelul celor mai înalte competiţii de mari maeştri, cum ar fi Smâslov, Karpov, Portisch. Continuarea principală şi cea mai frecventă este:

3.αχe5

Este însă probabil ca ea să nu fie mai bună decât 3.d4.

Iată o partidă ilustrativă scurtă:

Ταψλωρ – Ν [X42]

σιμυλταν

1.ε4 ε5

2./φ3/φ6

3.∞χ4

[μαι υζυαλ σε φοαχα αιχι 3./ξε
 5 σι 3.δ4]

3../ξε4

4./χ3/χ5?

[τρεβυια 4../ξεχ3]

5./ξε5 φ6?

6.≤η5+ γ6

7.∞φ7+ 'ε7

8./δ5+ 'δ6

9./χ4+ 'χ6

10./β4+ 'β5

11.α4+ 'ξβ4

12.χ3+ 'β3

13.≤δ1# 1□0

13.PARTIDA SPANIOLĂ

1.e4 e5

2.αf3 αc6

3.¥b5 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6--+v+--+--+&

5+Λ+--ζπ--+-%

4--+--+Π+--+Ξ

3+--+--+N+--#

2ΠΖΠΠΖΠ–ΖΠΠΖΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

αβχδεφγη

Acestea sunt mutările caracteristice. Partida spaniolă este un sistem complex de joc şi, cu toate că reprezintă una din cele mai vechi deschideri, căile ei nu au fost epuizate, astfel că figurează şi astăzi în repertoriul multor jucători.

Βοβκω – Ηοδορ [X60]

Μοηιλεω, 1958

1.ε4 ε5

2./φ3 /χ6

3.∞β5 /γε7

4.0□0 δ6

5.δ4 α6

6.∞α4 β5

7.∞β3 ∞γ4?

8.δξε5

[μεργεα σι διρεχτ 8.∞ξφ7+]

8../ξε5?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλ-τρ(

7+-ζπ-σνπζππε

6π+-ζπ-+-+&

5+π+-σν-+--%

4-+-+Π+λ+Ξ

3+Λ+--+N+-#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠΠ∇

1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

[τρεβυια 8...∞ξφ3 9.≤ξφ3 /ξε5 10

.≤γ3 χυ απανταφ ...] ιν φατα

περσπεχτιωει

9./ξε5! ∞ξδ1

10.∞ξφ7#

νεγρυλ α χεδατ 1□0

14. DESCHIDEREA ALAPIN

1.e4 e5

2.αe2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6-+-+--+&

5+--+--ζπ-+--%

4-+-+Π+--+Ξ

3+--+--+--+#

2ΠζΠΠζΠΠΝζΠΠζΠΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Această deschidere a fost recomandată de maestrul rus S. Alapin, dar care în momentul de față este foarte rar întâlnită în practica concursurilor.

Ideea mutării 2.αe2 este, în fond, realizarea înaintării f2-f4 ca în gambitul regelui, însă numai după o pregătire prealabilă. Aceeași tendință am observat-o și în Partida vieneză, unde pregătirea mutării f2-f4 se realiza prin mutarea normală de dezvoltare 2.αc3. În cazul de față însă, mutarea nenaturală 2.αe2 limitează libertatea de acțiune a nebunului și a damei ceea ce este în contradicție cu principiile fundamentale de dezvoltare în deschidere

2...αf6

Negrul obține foarte ușor un joc bun, căutând să obțină inițiativa.

Αλαπιν – Λυετζε [X20]

1902
 1.ε4 ε5
 2./ε2/φ6
 3.φ4 εξφ4
 4./ξφ4/ξε4?
 5.≤ε2 ≤ε7
 6./δ5 ≤ε5
 7./βχ3 χ6
 [7...φ5 8.δ3 χ6 9.∞φ4]
 8.δ4 ≤φ5
 9./ξε4 1□0

B

JOCURI SEMIDESCHISE

15. APĂRAREA FRANCEZĂ

Apărarea franceză a împrumutat denumirea de la partida prin corespondență Londra-Paris (1834-1836), câștigată de francezi, care au ales ca răspuns la 1.e4 mutarea 1...e6. Analiza temeinică a fost elaborată ceva mai târziu de Iänisch. Această apărare a fost adoptată în practica multor mari maeștri ca: Steinitz, Tarrasch, Rubinstein, Nimzovici, Alehin, Botvinnik, Keres, Uhlman.

Ideea de bază a acestei apărări constă în contraatacul asupra pionului central din d4 prin c5 și încercarea unei inițiative pe flancul damei sau prin contraatacul asupra pionului „e” prin f5 sau f6. Albul va acționa pe flancul regelui, ceea ce presupune din partea negrului o apărare foarte exactă. Poziția negrului este

de cele mai multe ori închisă, dar în general solidă. Acest sistem este ales mai cu seamă de jucătorii care prestează de preferință un joc pozițional.

Mutările caracteristice sunt:

1.e4 e6
 2.d4 d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζπ--+πζππε

6--+--+π+--+&

5+--+π+--+-%

4--+--ζΠΠ+--+Ξ

3+--+--+--+--#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

αβχδεφγη

A survenit o poziție în care albul are de ales între diferite continuări. Cele mai importante sunt: 3.Cc3 (varianta clasică); 3.Cd2 (varianta Tarrasch); 3.e5 (varianta Nimzovici)

Să urmărim o partidă în varianta clasică;

Ψατεσ – Μαριν [X13]

Ηαμβυργ, 1930

1.ε4 ε6

2.δ4 δ5

3./χ3/φ6

4.∞γ5 ∞ε7

5.ε5/ε4

[χορεχτ ερα 5../φδ7]

6.∞ξε7 ≤ξε7

7.≤γ4

[Ο χαλε μαι ποζιτιοναλα χονσ
τα ιν 7./ξε4 δξε4 8.≤ε2/δ7 9.0□0
□0

φ5 10.εξφ6/ξφ6 11.φ3!]

7...0□0

8.∞δ3/ξχ3

9.βξχ3 χ5

10./φ3 χ4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλ+-τρκ+(

7ζππ+-ωθπζππᾶ

6-+-+π+-+&

5+-+πζΠ-+-%0

4-+πζΠ-+Θ+ᾶ

3+-ζΠΛ+N+-#

2Π+Π+-ζΠΠζΠ∇

1τΡ-+-μΚ-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

11.∞ξη7+!

ποατε υρμα

11...'ξη7

12.≤η5+ 'γ8

13./γ5 fδ8

14.≤η7+ 'φ8

15.≤η8# 1□0

... si una în varianta Nimzovici

ζολκ – Вукрееω [X02]

ΥΡΣΣ, 1936

1.ε4 ε6

2.δ4 δ5

3.ε5 χ5

4./φ3/χ6

5.δξχ5?! ∞ξχ5

6.∞δ3/γε7

[6...φ6]

7.∞φ4 ≤β6?

8.0□0 ≤ξβ2

9./βδ2 0□0?

φοχυλ νεγρυλυι εστε χομπλετ
ιμπρυδεντ

10./β3

ελιβερανδ χαμπυλ ∇δ3∇ πεντρ
υ

δαμα

10...≤α3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+-τρκ+(

7ζππ+-σνπζππᾶ

6-+ν+π+-+&

5+-ωλπζΠ-+-%0

4-+-+--ωΛ-+ᾶ

3ωθN+Λ+N+-#

2Π+Π+-ζΠΠζΠ∇

1τΡ-+Θ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

[σι δυπα 10...∞β6 11.fβ1 ≤ξα2
μεργε 12.∞ξη7+]

11.∞ξη7+! 'ξη7

12./γ5+ 'γ6

13.≤δ3+!/φ5

14.≤η3

ποατε υρμα

14../η6

[σ αυ 14../η4 15.≤ξη4 'φ5 16.γ3]

15.γ4 1□0



16. APĂRAREA CARO-KANN

Mutările caracteristice sunt:

1.e4 c6

2.d4 d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππ+—ζππζππἘ

6—+π+—+—+&

5+—+π+—+—+%

4—+—ζΠΠ+—+Ξ

3+—+—+—+—#

2ΠζΠΠ+—ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Denumirea deschiderii apare pe la sfârșitul secolului XIX și se datorează analizelor șahistului vienez Kann și ale germanului Caro. Față de apărarea franceză, ideea acestei deschideri

constă în posibilitatea dezvoltării nebulului din c8, după contraatacul pionului din e4. Popularizarea acestui sistem a fost făcută de mari maștri ca Nimzovici, Capablanca, Tartakover, iar mai târziu de Botvinnik, Panov, Petrosian. Apărarea Caro-Kann este o metodă solidă de dezvoltare, care oferă un joc destul de bun împotriva unor jucători de atac.

Să urmărim o partidă ilustrativă.

Χαπαβλανχα – Ριπειρα [B17]

σιμυλταν, Βαρχελονα, 1935

1.ε4 χ6

2./χ3 δ5

3./φ3 δξε4

4./ξε4/δ7

5.δ4/γφ6

6./γ3 ε6

7.οδ3 οε7

[ερα μαι βινε διρεχτ 7...χ5]

8.0□0 0□0

9.≤ε2 χ5

10.fδ1 ≤χ7

11.ογ5 β6?!

12.δ5!/ξε5

13.οξε7/ξε7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λ+—τρκ+(

7ζπ—ωθνσνπζππἘ

6—ζπ—+π+—+&

5+—ζπ—+—+—+%

4—+—+—+—+Ξ

3+—+Λ+ΝσΝ—#

2ΠΖΠΠ+ΘΖΠΠΖΠ∇

1τΡ--+Ρ+--μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

14.∞ξη7+! 'ξη7

15./γ5+ 'γ8

[σ αυ 15...'γ6 16.≤η5+ 'φ6
17./5ε4#]

16.fξδ7!

ελιμινανδ απαρατορυλ ποτεντι
αλ αλ

χαμυλυι η7

16...≤ξδ7

17.≤η5 fδ8

18.≤ξφ7+ 'η8

19.η4! ≤ε8

20./η5 ≤φ8?

21./φ6! /γ8

22.≤η5+ /η6

23.≤γ6! 1□0

17. APĂRAREA SCANDINAVĂ

1.ε4 δ5

2.εξδ5 ≤ξδ5

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλ+κωλντρ(

7ζππζπ-ζππζππε

6--+--+--+--+&

5--+θ+--+-%

4--+--+--+--+∃

3--+--+--+--+#

2ΠΖΠΠΖΠ-ΖΠΠΖΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Deși cunoscută mai demult, Apărarea Scandinavă a atras atenția asupra sa abia pe la începutul secolului XX, datorită maestrilor din Stockholm și apoi monografiei lui Mieses (1918).

Aceasta este forma clasică prin care negrul elimină pionul central din e4, dar expune dama unor atacuri care permit albului câștigarea de tempo prin:

3.πc3...

Negrul poate juca însă 2....πf6, amânând recuperarea pionului pentru a-l relua cu calul, dar și așa albul este în ușor avantaj.

În partide practice negrul reușește în multe cazuri să egaleze, iar la un joc mai puțin exact al albului, chiar să câștige.

Σχηλεχητερ – Μιεσεσ [B01]

Πετερσβουργ, 1909

1.ε4 δ5

2.εξδ5 ≤ξδ5

3./χ3 ≤α5

4.δ4/φ6

5.∞χ4/χ6

6./γε2 ∞ε6

7.∞δ3

[Νεγρυλ προπυνε χοντινυαρεα
7.∞ξε6 φξε6 8.∞φ4 0□0□0 9.≤χ1
ε5 πριν χαρε οβτινε ποζιτιε αχ
τιωα]

7...0□0□0

8.0□0 ∞φ5

[Νεγρυλ νυ-σι ασυμα ρισχυλ
8../ξδ4 9./ξδ4 fξδ4 10./β5 fδ8 11.
β4 πριν χαρε αλβυλ οβτινε ατα

χ] 9.∞ε3 ∞ξδ3
10.≤ξδ3 /β4
11.≤χ4

[Ινιτιατιτω α τρεχυτ δε παρτε
α
νεγρυλυι. Ερα μαι βινε 11.≤δ2 ,

δαρ αλβυλ σπερα σα οβτινα υ
ν φοχ
μαι λιβερ ιν χεντρυ, χεδανδ πι
ονυλ διν χ2]

11../ξχ2
12.φαχ1 /ξε3
13.φξε3 ε6
14.ε4 fδ7!

Απαραραεα πρεπεντιτω α χαμπ
υλυι
χ7

15.α3 /γ4
16.φφ3 ≤γ5!
17/δ1

[σε αμενιντα 17.η3 fξδ4 18.≤ξδ
4 (σαυ 18/ξδ4 ≤ξχ1+) 18...∞χ5]

17...∞δ6
18.ε5?

[Ινδιχατ αρ φι φοστ 18.η3 , ιν σ
χοπυλ αλυγγαριι αμενιντατορ
υλυι χαλ διν γ4]

18...∞ξε5!
19.δξε5 ≤η4!

Απαρεντ ο μυταρε λινιστιτα δ
αρ
αμενινταριλε συντ πυτερνιχε:
20... Δε1+ σαυ 20... Δ:η2+ πεντρ
υ χαρε αλβυλ νυ αρε συφιχιεν
τε

μιφλοαχε δε απαραραε

20.fγ3 ≤ξη2+
21.'φ1 fξδ1+
22.fξδ1 ≤ξγ3

σι αλβυλ α χεδατ. Ιν υρμα
σχημβυριλορ νεγρυλ ραμανε
χυ
τρει πιονι ιν πλυσ χαρε ιι ασιγ
υρα
χαστιγυλ 0□1

18. APĂRAREA PI-R-UF (modernă)

1.ε4 δ6
2.δ4 /φ6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππζπ-ζππζππε

6-+-ζπ-σν--+&

5+--+--+--+-%

4-+-ζΠΠ+--+Ξ

3+--+--+--+#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Această apărare este cunoscută încă din secolul XIX, dar nu și-a găsit o cale mai largă de aplicare în turnee decât spre mijlocul secolului XX prin analizele și practica unor maștri care i-au împrumutat și denumirea. Astfel, în spațiul fostei URSS îi spun apărarea Ufimțev, în Iugoslavia Apărarea Pirc, în restul Europei este folosit mai mult numele austriacului Robatsch, englezii și americanii o

mai numesc și apărarea modernă. La noi a fost propusă denumirea de Pi-R-Uf, cuprinzând pe toți cei trei maștri care au contribuit la popularizarea acestui sistem.

Ideea acestei apărări se bazează pe o anumită posibilitate de a intra într-o formație asemănătoare cu aceea din Indiana Regelui, în care albul nu joacă pionul la c4, deși după mutările de mai sus apare această invitație. Dar pentru un jucător având în repertoriul său sistemele deschise este convenabil să aleagă dezvoltarea calului la c3. Tot astfel, la 1.d4 d6, s-ar putea ajunge la aceeași poziție dar, în cele mai multe cazuri, un jucător care preferă sistemele închise și semiînchise nu va continua cu e4 și /χ3 ci va juca de preferință 2.c4.

Acest sistem elastic de apărare duce la o dezvoltare asimetrică și, de regulă, centrul rămâne multă vreme într-o situație neclarificată.

Apărarea Pi-R-Uf este bogată în idei tactice și oferă un joc mai complex, cu acțiuni care se pot desfășura atât în centru cât și pe flancuri într-o diversitate mai greu de cuprins de teorie.

De aceea, acest sistem de apărare este ales cu predilecție de către jucătorii cărora le place să înfrunte neprevăzutul, bazându-se pe simțul lor tactic și combinativ pentru a-și depăși adversarii.

Continuarea tipică este:

3./χ3 γ6

urmând apoi cea mai frecventă și, totodată, cea mai activă continuare:

4.f4

care pregătește atacul de pioni asupra centrului cu e4-e5.

Δολματοπ – Κυζμιν [B09]

Μοσχοπα, 1981

1.ε4 δ6

2.δ4/φ6

3./χ3 γ6

4.φ4 οογ7

5./φ3 0□0

6.οοδ3 /χ6

7.0□0 ε5

8.δ5/δ4

9.φξε5 δξε5

10./ξε5 /ξε5

11./ξε5 οοξε5

Χηιαρ δαχα νεγρυλ α ρεχυπερ
ατ

πιονυλ πριν αχεαστα μανεπρα

ιντορτοχηιατα, αλβυλ ραμανε
χυ υν υσορ απανταφ ποζιτιον
αλ

12.οοφ4 οοξεφ4

13.fξεφ4 ≤γ5

14.≤φ1 οοε6

15.≤φ2 χ5

[Γρεσιτ εστε 15...οοξεδ5 16.εξεδ5
σι

χαλυλ νεγρυ νυ αρε χαμπυρι β
υνε

δε ρετραγερε. Νεγρυλ ισι απαρ
α ινται χαλυλ δαρ υρμεαζα]

16./φ6+ 'γ7

17.ε5! ≤ξε5

18.fε1 ≤χ7

19.≤η4 η6

20/η5+ 'η7

[λα 20...γξη5 νεγρυλ αρ φι φοστ

συπυσ υνυι αταχ φοαρτε πυτε
ρνιχ πε χολοανελε γ σι η σι πε
διαγωναλα β1□η7.]

21.χ3 χ4?

Υν χοντρααταχ λιπισιτ δε σενοσ

22.≤φ6! fγ8

23.≤ξδ4 fαδ8

24./φ6+

σι νεγρυλ χεδεαζα 24...'η8 Δυπ
α

25./δ5+ 'η7 26./ξχ7 αλβυλ αρε
δουα φιγυρι ιν πλυσ 1□0

... σι υνα χυλεασ© διν Χισμιγι
υ

N – N [B07]

Χισμιγι, 1965

1.ε4 δ6

2./φ3 γ6

3.∞χ4/δ7

4.∞ξφ7+ 'ξφ7

5.γ5+

Νεγρυλ πιερδε δαμα 1□0

19. APĂRAREA ALEHIN

1.ε4/φ6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ–τρ(

7ζππζππζππζππΞ

6–+–+–σν–+&

5+–+–+–+–%

4–+–+Π+–+Ξ

3+–+–+–+–#

2ΠΖΠΠΖΠ–ΖΠΠΖΠΨ

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Prin această mutare negrul expune calul unor atacuri consecutive prin mutări de dezvoltare ale albului. La început a lăsat impresia unei fantezii, dar s-ar putea ca tocmai dificultatea argumentării unui asemenea sistem să fi fost motivul pentru care Alehin a căutat să demonstreze încă una din multiplele căi de exprimare a gândirii în şah. Strategia negrului constă în invitația făcută albului de a-și înainta pionii centrali, pentru ca apoi aceștia să devină obiective de atac pentru negru.

Alehin a folosit această apărare pentru prima dată în anul 1921, într-o partidă prin consultație la Zürich și apoi, în același an, la Budapesta, împotriva lui Steiner. În comentariul la această partidă, Alehin spune: “ Aplicabilitatea Apărării Alehin a fost pe deplin stabilită. O mărturie convingătoare a viabilității ei este, printre altele, faptul că fostul campion mondial Em. Lasker, la început adversarul ei fățiș, după ce nu a reușit să-i demonstreze slăbiciunile, a folosit-o el însuși, cu succes, în partida împotriva lui Mároczy, la turneul de la New York, 1924 “.

Apărarea Alehin a câștigat

mulți adepți și este întâlnită în
turnee de valoare ridicată.

Μολναρ – Ταρτακοπερ [B02]

Παρισ, 1955

1.ε4/φ6

2.ε5/δ5

3.χ4/β6

4.χ5/δ5

5./χ3 ε6

[εστε σλαβ 5../ξχ3 6.δξχ3 δ6

7.ωγ5 δξε5 8.≤β3 χυ ινιτιατιπα
περιχυλοασα]

6.δ4/χ6

αχυμ σε ποατε 6../ξχ3 7.βξχ3 β

6!

7./ξδ5 εξδ5

8.φ4 δ6

9.χξδ6 χξδ6

10./φ3 ωγ4!

11.ωε3 δξε5

12.φξε5 ωβ4+

13./φ2 0□0

14.ωε2 φ6

15.εξφ6 ≤ξφ6

16.fφ1 φαχ8

17.≤β3 ≤ε6

18.ωβ5 ωξφ3

19.γξφ3 fξφ3+!!

Νεγρυλ ινχηιει ιν μοδ

σπεχταχυλος παρτιδα

20./ξφ3 ≤η3+

σι αλβυλ χεδεαζα 0□1

20. APĂRAREA SICILIANĂ

a) varianta dragonului

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.δ4 χξδ4

4./ξδ4 /φ6

5./χ3 γ6

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππ+-ζππ+πΞ

6-+-ζπ-σνπ+&

5+-+---+-%

4-+-σΝΠ+--+Ξ

3+-σΝ-+---#

2ΠΖΠΠ+-ΖΠΠΖΠ∇

1τΡ-ωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Acesta este specificul
variantei. Nebunul din f8 va
apărea în “gaura de dragon” de la
g7. De aici vine denumirea cam
ciudată a variantei.

b) Varianta Simaghin

1.ε4 χ5

2./φ3 /χ6

3.δ4 χξδ4

4./ξδ4 γ6

5.χ4

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκωλντρ(

7ζππ+πζππ+πΞ

6-+ν+-+π+&

5+-+---+-%

4-+ΠσΝΠ+--+Ξ

3+-+---+---#

2ΠΖΠ-+-ΖΠΠΖΠ∇

1τPNωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

Față de varianta dragonului, negrul a făcut economie de mutarea d6, aceasta fiind ideea variantei. Se poate juca și 4.../φ6 pentru a obliga apărarea pionului e4. În varianta expusă, negrul a permis 5.c4, mutare propusă de Mároczy, considerată favorabilă albului. Albul poate juca însă 5./χ3, cu tendința de a intra în varianta obișnuită a dragonului, cu diferența că negrul păstrează posibilitatea de muta pionul direct la d5 la momentul potrivit.

Cunoscută încă din primele tratate despre șah, apărarea siciliană a devenit un sistem puternic de contraatac abia spre prima jumătate a secolului XX. Teoria modernă a dezvăluit bogăția de idei și posibilitatea atât pentru alb, cât și pentru negru, astfel încât această apărare a devenit preferința de prim plan ca răspuns la e4.

Spre deosebire de celelalte jocuri deschise și semideschise răspunsul la 1.e4 cu 1...c5 arată că negrul manifestă chiar de la prima mutare intenția de a iniția atacul pe flancul damei. După schimbul pionului d4, care se face de obicei în primele mutări din deschidere, negrul obține controlul coloanei "c" pe care o va folosi în scopul atacului.

Astfel, partida se desfășoară de cele mai multe ori prin atacul albului pe flancul

regelui și în centru și contraatac al negrului pe flancul damei, vizând, pe cât se poate și centrul. Albul obține în prima fază a partidei un avantaj de spațiu și stăpânirea centrului, dar și ofensiva negrului se poate dovedi periculoasă în continuare.

Acest sistem complex și dinamic, care este Apărarea siciliană, se caracterizează printr-o luptă tăioasă și interesantă. În multe variante rezultă poziții închise pentru negru, de aceea acest sistem de luptă este preferat de jucătorii care se pricep să îmbine ideile în apărare cu arma contraatacului.

Ca și în alte deschideri, există poziții de atac și poziții de apărare. Acestea din urmă nu presupun întotdeauna și un dezavantaj. Ele reflectă natura poziției și trebuie jucate ca atare. Alternanța mutărilor duce la modificarea pozițiilor și, de multe ori, un atac în aparență primejdios își termină resursele dacă întâmpină o apărare bună, iar partea cealaltă echilibrează jocul sau trece la contraatac.

Apărarea siciliană a făcut obiectul multor analize. S-au scris numeroase monografii, unele tratând o singură variantă și s-au jucat foarte multe partide care au îmbogățit baza teoretică.

Δρ. Τροϊανεςχυ – Ζαρα [B90]

Χαμπιονατυλ ΡΣΡ, 1968

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.δ4 χξδ4

4./ξδ4/φ6

5./χ3 α6

6.η3 γ6

7.γ4 σογ7

8.σογ2 ε5?

ο μυταρε γρεσιτα ιντρυχατ ινχ
ηιδε

νεβυνυλ διν γ7, λασα υν πιον σ
λαβ

λα δ6 σι σλαβεστε χαμπυλ δ5

9./δε2/χ6

10.οοε3 οοε6

11.≤δ2 ≤χ7

12.fδ1 'ε7?

ο πεχηε ρεγυλα σπυνε χα νυ ε
βινε σα ασεξι πιεσελε ιν ποζιτι
ι ιν χαρε

συντ ποσιβιλε αταχυρι γεομετ
ριχε.

Ιν χαζυλ δε φατα χαμπυλ δ5 ∇
ατραγε∇ χαλυλ αλβ

13.φ4 εξφ4

14./ξφ4 η6

15.0□0/ε5

16.≤φ2 φαχ8

17.οοδ4 fηφ8

18./φδ5+ οοξδ5?

υλτιμα γρεσεαλα

19.≤ξφ6+ οοξφ6

20./ξδ5+ 'δ7

21./ξχ7

σι νεγρυλ α χεδατ δεοαρεχε ρα
μανε χυ ο πιεσα μαι πυτιν 1□0

Αλεηιν,Α – Βοτπινιχ,Μ [B72]

Τυρνευλ δε λα Νοτηινγηαμ, 19

36

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.δ4 χξδ4

4./ξδ4/φ6

5./χ3 γ6

6.οοε2 σογ7

7.οοε3 /χ6

8./β3 οοε6

9.φ4 0□0

10.γ4 δ5

11.φ5 οοχ8

12.εξδ5/β4

13.δ6

μυταρεα αχεαστα ιντερεσαντα
δυχε νυμαι λα ρεμιζα

13...≤ξδ6

14.οοχ5 ≤φ4!

[νυ ερα βινε 14...≤ξδ1+ 15.fξδ1
/χ6 16.γ5]

15.fφ1 ≤ξη2

16.οοξβ4/ξγ4!

σαχριφιχανδ δουα φιγυρι, νεγρ
υλ δα σαη ετερν

17.οοξγ4 ≤γ3+

18.fφ2 ≤γ1+

19.fφ1 ≤γ3+

|□|

21.GAMBITUL SICILIAN

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.β4 χξβ4

Sacrificiul pionului pentru o dezvoltare rapidă a forțelor cere un joc energic pentru păstrarea inițiativei până se obține un atac puternic sau un avantaj material mai substanțial, altfel negrul va păstra avantajul unui pion sau îl va înapoia în condițiile preluării

inițiativei.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 ρρσνλωθκωλντρ(
 7ζππ+—ζππζππἘ
 6—+—ζπ—+—+&
 5+—+—+—+—%
 4—ζπ—+Π+—+Ἐ
 3+—+—+N+—#
 2Π+ΠζΠ—ζΠΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

Μυλλερ – Αρονιν [B20]

Ιυρμαλα, 1968

1.ε4 χ5

2.β4 χξβ4

3.∞β2/χ6

4.δ4 δ5

5.εξδ5 ≤ξδ5

6.χ4 βξχ3

7/ξχ3 ≤δ8

[μεριτα ατεντιε 7...≤α5 ; Νυ εστ
 ε

βινε 7...≤ξδ4 8/δ5 ≤ξδ1+

9.φξδ1 'δ7 10.β6+ χυ απανταφ
 δεχισιω]

8.δ5/β8

9.φ3/φ6

10.∞β5+/βδ7

11.0□0 α6

Αλβυλ α οβτινυτ ο δομινατιε τ
 οταλα. Χυ τοτ πιονυλ ιν πλυσ,
 νεγρυλ εστε φοαρτε στραμτορα
 τ σι λιπσιτ δε
 ποσιβιλιτατεα δε α—σι πυνε φο
 ρτελε

ιν μισχαρε. Λα ινχερχαρεα δε
 α

πρεγατι ροχαδα 11...γ6 ποατε υ
 ρμα 12.φει1 ∞γ7 13.∞α3!

12.≤α4 fβ8

13.φφει1 αξβ5

14/ξβ5 ε6

Απαρα 15.Χδ6 ματ [Λα 14...≤β6
 αρ υρμα 15.∞δ4]

15.δ6 ≤β6

16.∞δ4 ≤χ6

17.φαχ1

Τοατε φορτελε αλβυλυι χοντρι
 βυιε λα αταχ. Μυταριλε νεγρυ
 λυι συντ
 φορτατε.

17...β6

18.≤β3 ≤δ7

19/ε5

σι νεγρυλ α χεδατ 1□0

22. GAMBITUL MORA

1.ε4 χ5

2.δ4 χξδ4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

ρρσνλωθκωλντρ(
 7ζππ+πζππζππἘ

6—+—+—+—+&

5+—+—+—+—%

4—+—ζπΠ+—+Ἐ

3+—+—+—+—#

2ΠζΠΠ+—ζΠΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

ξαβχδεφγηψ

Spre deosebire de Gambitul sicilian, Gambitul Morra oferă sacrificiul pionului “d”.

Marele maestru Matulovici a analizat și a practicat acest sistem, astfel încât se folosește și denumirea de Gambitul Morra Matulovici.

Ματυλοπιχι – Ματανοπιχι [B 22]

1958

1.ε4 χ5

2.δ4 χξδ4

3.χ3/φ6

Νεγρυλ νυ αχχεπτα χοντινυαρ
εα

3... δ:χ3 χι πρεφερα σα σε δεζω
ολτε

4.ε5/δ5

5.≤ξδ4

[Ερα ποσιβιλ σι 5.χξδ4 , χαρε
αρ φι

ινταριτ χεντρυλ σι αρ φι ελιβε
ρατ

χαμπυλ χ3 πεντρυ χαλ]

5...ε6

6/φ3/χ6

7.≤ε4 φ5

Νεγρυλ υρμαρεστε σα ελιμινε
πιονυλ διν ε5, χεεα χε ερα ποσι
βιλ

σι χυ 4.φ6. Δαχα αλβυλ νυ ια π
ιονυλ ∇εν πασσαντ∇, πιονυλ
αλβ διν ∇ε5∇

πα φι σχημβατ χυ δ6 σι χεντρ
υλ πα ραμανε ιν σταπανιρεα ν
εγρυλυι

8.εξφ6/ξφ6

9.≤η4 δ5

10.∞β5 ∞δ6

11.∞φ4 0□0

12.∞ξχ6 βξχ6

Σχημβυριλε νυ υσυρεαζα φοχ
υλ

αλβυλυι. Χεντρυλ μοβιλ δε πιο
νι αλ νεγρυλυι ιι δα αχεστυια
υν απανταφ χαρε σε πα δοπεδ
ι δεχισιτω.

13.0□0 ∞ξφ4

14.≤ξφ4/ε4

15.≤ε3 ≤φ6

16.βδ2/ξδ2

17.≤ξδ2 ε5

18.fφε1 ε4

19.δ4 α5

20.β4

Αλβυλ ινχεαρχα σα οβτινα χο
ντραφοχ χυ πιονυλ λιβερ ∇α∇

20...αξβ4

21.χξβ4 ∞α6

22.β3 ∞χ4

23/χ5 fα7

24.α4 fαφ7

25.α5 ≤η4

[Εστε ρισχαντ 25...≤ξφ2+ 26.≤ξ
φ2

fξφ2 υρματ δε 27/δ7 f8φ7

28.β6]

26.γ3 ≤η3

27.α6 fξφ2!

Ιντρ–αδεπαρ, πιονυλ λιβερ αλ
αλβυλυι α δεπενιτ αμενιντατο
ρ. Νεγρυλ

χαυτα σα δεχιδα παρτιδα πριν
αταχ

ασυπρα ρεγελυι

28.≤ξφ2 fξφ2

29.'ξφ2 ≤ξη2+

30.'ε3 ≤ξγ3+

31.'δ2 ≤φ2+

32.'χ3 ε3

33./ε4

σε αμενιντα 34...Δδ2 ματ

33...≤φ4

34.β5

[Χυ σχοπυλ δε α φαχε λοχ ρεγε
λυι λα β4, ινσα 34.α7 αρ φι οβτ
ινυτ χελ

πυτιν ρεμιζα ...]

34...≤ε5+

35.'β4 ≤β2+

36.'χ5 ≤ξβ5+

37.'δ6 ≤β4+

38.'δ7 ∞ξα6

39./δ6 η6

40.fξε3 ∞β5

41.fγ1 ≤δ4

σι αλβυλ α χεδατ 0□1

MATULOVIC
S. Petil 88

Milan Matulovic

C**JOCURI ÎNCHISE**

Jocurile închise, ca de altfel
și jocurile semiînchise și cele de

flanc, au cunoscut o mare răspândire după elaborarea și cunoașterea principiilor de strategie și a jocului pozițional. Spre deosebire de jocurile deschise și semideschise, lupta nu se angajează atât de direct în centru și nu este periclitată poziția regilor. Pentru obținerea unui avantaj minimal, sunt necesare de multe ori îndelungate manevre poziționale.

În grupa jocurilor închise locul de bază îl ocupă Gambitul damei, deschidere de mare diversitate, astfel încât unele variante s-au desprins luând denumiri independente, cum ar fi Apărarea Tarrasch și Apărarea slavă, Deschiderea Catalană, o combinație originală a Gambitului damei cu jocurile de flanc.

23. GAMBITUL DAMEI

Studiul teoretic al acestei deschideri este cuprins într-o vastă literatură, având la bază analizele și partidele jucate de mari maeștri cum au fost campionii mondiali Steinitz, Lasker, Capablanca, Alehin, Euwe, la care se adaugă și contribuțiile de mai târziu, ale altor șahiști.

1.d4 d5

2.c4 ...

Negrul este pus în fața unei alegeri: refuzul gambitului, care a dat loc la o diversitate de variante, sau acceptarea lui, care duce de cele mai multe ori la un joc echilibrat.

Gambitul damei acceptat

2... δξχ4

3/φ3 ...

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθκωλντρ(

7ζππζπ-ζππζππΞ

6-+-+--+&

5+-+--+-%

4-+πζΠ-+-+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠ-+ΠζΠΠζΠΥ

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Cea mai bună continuare din punct de vedere strategic, deși întârzie recâștigarea pionului din c4. Variantele în care se evită 2...dxc4 intră în categoria gambitului damei refuzat, cele mai cunoscute fiind varianta schimbului și varianta ortodoxă.

Σμ|σλω – Κερεσ [Δ29]

1950

1.δ4 δ5

2.χ4 δξχ4

3/φ3

[Χεα μαι βυνα χοντινυαρε διν πυνχτ δε πεδερε στρατεγιχ, δεσ ι

ινταρζιε ρεχαστιγαρεα πιονυλ υι διν χ4. Λα 3.ε4 , νεγρυλ ποατ ε οβτινε

χοντραφοχ ιν χεντρυ πριν 3...ε

5 4.δ5 /φ6 5/χ3 οχ5 6.οξχ4 /γ4

Στεινιτζ – Χιγοριν, 1899]

3.../φ6

4.ε3 ε6

[Ποατε φι λυατ ιν χονσιδεραρε σι

4...οε6 δεσι αρε ασπεχτε

αντιποζιτιοναλε]

5.οξχ4 χ5!

6.0□0 α6

Εστε ιμπορταντα ορδινεα μυτα

ριλор. Δαχα ινται 6...χξδ4 ατυ

νχι 7.εξδ4 α6 8.≤ε2 β5 9.οδ3 οβ

7 10.α4 β4

11/βδ2 οε7 12/χ4 α5 13.οφ4 ;

αλβυλ οβτινε ινιτιατιωα ιμπο

ρταντα 7.≤ε2 β5

8.οβ3

[Δαχα 8.οδ3 , ατυνχι αχεστα π α

στανφενι αχτιυνεα τυρνυλυι χ αρε πα

φι πλασατ λα δ1]

8...οβ7

9/χ3 /βδ7

10.fδ1 οε7

Αχεαστα εστε υνα διντρε ποζιτ ιλε

χαραχτεριστιχε

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκ+-τρ(

7+λ+νωλπζππΞ

6π+-+πσν-+&

5+πζπ-+-+-%

4-+-ζΠ-+-+Ξ

3+ΛσN-ζΠN+-#

2ΠζΠ–+ΘζΠΠζΠ∇

1τP–ωΛP+–μK–!

ξαβχδεφγηψ

11.ε4 χξδ4

12./ξδ4 ≤χ7

13.οογ5 β4

14./α4 ≤ε5

15.οοξφ6/ξφ6

16./β6 fδ8

17.οοα4+ 'φ8

σι δυπ© ο λυπτ© ιντερεσαντ©,
σ–α

ινχηγιατ |ν χελε διν υρμ© ρεμι
ζ© |□|

Λιβερζον – Λαζαρεω [Δ68]

ΥΡΣΣ, 1961

1.δ4 δ5

2.χ4 ε6

3./χ3/φ6

4.οογ5 οοε7

5.ε3 0□0

6./φ3/βδ7

7.fχ1 χ6

8.οοδ3 δξχ4

9.οοξχ4/δ5

10.οοξε7 ≤ξε7

11.0□0/ξχ3

12.fξχ3 ε5

13.≤χ2 εξδ4

14.εξδ4/β6

[δυπ© 14../φ6 υρμεαζ© 15.fε1

≤δ6 16./γ5! χυ αμενιντ©ρι

πυτερνιχε. Σπρε εξεμπλυ:

16...≤ξδ4 17.fφ3 η6 18./ξφ7!

fξφ7 19.fε7 σι αλβυλ χ®στιγ©]

15.οοβ3 ≤φ6

16.fχ5! οογ4

17./γ5 γ6

18.≤ε4

αδυχε δαμα πε φλανχυλ ρεγελ
υι

18...οοφ5

19.≤φ4 fαδ8

20.≤η4 η5

21.fξφ5! γξφ5

[υν σαχριφιχιυ φρυμοσ χαρε
δεστραμ© ποζιτια νεγρυλυι. Λ
α

21...≤ξφ5 αρ φι υρματ: 22./ξφ7!
fξφ7 23.≤ξδ8+]

22.≤ξη5 ≤γ7

23.οοξφ7+ fξφ7

24./ξφ7 fδ5

[λα 24...≤ξφ7 υρμα 25.≤γ5+]

25.fε1! ≤ξδ4

[διν νου νυ μεργε 25...≤ξφ7
δεοαρεχε υρμεαζ© 26.fε8+ 'γ7
27.≤η8+ 'γ6 28.fγ8+]

26.≤γ6+ 'φ8

27./γ5

Νεγρυλ χεδεαζ© 1□0

Περα – Ποπεσχυ [Δ20]

Πλοισεστι, 1963

1.δ4 δ5

2.χ4 δξχ4

3.ε3

νεγρυλ νυ τρεβυια σ© |νχερχε
σ©

απερε πιονυλ ... δαρ ελ, τοτυσι,
λ–α

απ©ρατ?

3...β5?!

4.α4 χ6

5.αξβ5 χξβ5

6.≤φ3

Νεγρυλ πιερδε ο πιεσ© φαπτ πε

ντρυ χαρε α χεδατ 1□0

Acest rezultat m-a determinat să includ acest gambit în repertoriul meu. Am început să “adopt” mai multe sisteme de gambit fără însă a obține succesul scontat. Am pierdut multe partide mai ales atunci când m-am hotărât să joc Gambitul Regelui și Gambitul Leton.

24. APĂRAREA TARRASCH

Derivată din Gambitul damei, această variantă apare de cele mai multe ori cu denumire independentă. Ideea apărării constă în atacul accelerat al centrului prin c7-c5, iar după schimbul pionilor la d5 negrul obține un joc activ, cu prețul unui pion izolat în centru.

1.δ4 δ5

2.χ4 ε6

3./χ3 χ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππ+--+πζππε

6--+--+π+--+&

5+--ζππ+--+-%

4--+ΠζΠ--+--+Ξ

3+--σN--+--+#

2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛσNP!

ξαβχδεφγηψ

Dacă albul joacă 3/φ3, se intră în

Apărarea Tarrasch întârziată cu 3.../φ6 4./χ3 χ5 și continuările pot fi diferite, dacă negrul reia la d5 cu calul.

Ωαδε,P – Ηολμοω,P [Δ33]

Βυχυρεστι, 1954

1.δ4 δ5

2.χ4 ε6

3./χ3 χ5

4.χξδ5 εξδ5

5./φ3/χ6

6.γ3 χ4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκωλντρ(

7ζππ+--+πζππε

6--+ν+--+--+&

5+--+π+--+-%

4--+πζΠ--+--+Ξ

3+--σN--+NζΠ-#

2ΠζΠ--+ΠζΠ-ζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

[Αιχι σε μαι ποατε φυχα σι 6../

φ6] 7.οογ2 οοβ4

8.0□0/γε7

9./ε5 0□0

10./ξχ6 βξχ6

11.ε4 fε8

12.≤α4 οοξχ3

13.βξχ3

χυ αχεαστα ιδεεα δε α αταχα
χεντρυλ νεγρυ χυ β3 α φοστ δε
φινιτιω

αβανδονατ©

13...οοε6

14.οοα3

Νεγρυλ πα σιμπλιφιχα απαντ
αφοσ
φοχυλ

14...δξε4

15.∞ξε7 fξε7

16.∞ξε4 ∞δ5

17.∞ξδ5 ≤ξδ5

στ©π®νιρεα χολοανει ∇ε∇ σι
ποζιτια δομιναντ© α δαμει \ν
χεντρυ

χομπενσεαζ© ποζιτια μαι σλα
β© δε πιονι

18.fαε1 fαε8

19.fε5 fξε5

20.δξε5 η5

21.≤ξα7 χ5

22.fε1 ≤δ2

23.fε3 ≤δ1+

24.'γ2 ≤δ5+

25.'η3 fα8

26.≤χ7 fξα2

27.≤χ8+ 'η7

28.≤φ5+ γ6

29.≤φ6 ≤δ7+

30.ε6 φξε6

31.fξε6 fε2

32.≤ξγ6+

σι νεγρυλ α χεδατ δεοαρεχε λα

32...'η8 υρμεαζ© 33.≤ξη5+ σι
Δ:ε2 1□0

25. APĂRAREA SLAVĂ

1.δ4 δ5

2.χ4 χ6

3.φ3 ...

Această apărare reprezintă

o altă variantă a gambitului damei care și-a câștigat o denumire independentă. Caracteristica ei este susținerea pionului d5 cu c6 iar în cazul când albul schimbă la d5, reluând cu pionul c6, se deschide coloana "c". Avantajul față de sistemul clasic 2...e6, constă în posibilitatea dezvoltării nebunului din c8, de obicei la f5.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππ+-ζππζππε

6-+π+-+--+&

5+-+π+-+-%

4-+ΠζΠ-+--+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠ-+ΠζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Αλεηιν,Α – Ευωε,Μ [Δ10]

Μεχι, Ολανδα, 1937

1.δ4 δ5

2.χ4 χ6

3.χ3 δξχ4

4.ε4 ε5

[ερα μαι βινε 4...β5]

5.∞ξχ4 εξδ4

6.φ3 β5

[δυσπ© 6...δξχ3 υρμα 7.∞ξφ7+ 'ε
7 8.≤β3 ετχ]

7.ξβ5 ∞α6

[7...χξβ5 8.∞δ5]

8.≤β3 ≤ε7

9.0□0 ∞ξβ5

10.∞ξβ5/φ6

[10...χξβ5 11.≤δ5]

11. $\infty\chi 4/\beta\delta 7$
12. $/\xi\delta 4 f\beta 8$
13. $\leq\chi 2 \leq\chi 5$
14. $/\phi 5/\epsilon 5$
15. $\infty\phi 4/\eta 5$
16. $\infty\xi\phi 7+! '\xi\phi 7$
17. $\leq\xi\chi 5 \infty\xi\chi 5$
18. $\infty\xi\epsilon 5 f\beta 5$
19. $\infty\delta 6 \infty\beta 6$
20. $\beta 4 f\delta 8$
21. $f\alpha\delta 1 \chi 5$
22. $\beta\xi\chi 5 \infty\xi\chi 5$
23. $f\delta 5!$

σι νεγρυλ χεδεαζ© 1□0

26. CONTRAGAMBITUL ROMÂN (ALBIN)

1. $\delta 4 \delta 5$
2. $\chi 4 \epsilon 5$
3. $\delta \xi \epsilon 5 \delta 4$

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζπ--+πζππἔ

6--+--+--+--+&

5+--+--ζΠ--+-%

4--+Πζπ--+--+ἔ

3+--+--+--+--#

2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∨

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Acest gambit a fost introdus în practică de maestrul român Albin în anul 1920. Prin noutatea lui a stârnit interesul maștrilor timpului, unul dintre ei fiind Tartakover. Astăzi acest

contragambit se întâlnește foarte rar și nu în marile turnee.

Ιυφερωσ – Κυπρειχικ [Δ09]

1972

1. $\delta 4 \delta 5$

2. $\chi 4 \epsilon 5$

3. $\delta \xi \epsilon 5 \delta 4$

4. $/\phi 3/\chi 6$

5. $\gamma 3 \infty\gamma 4$

6. $\infty\gamma 2 \leq\delta 7$

7. $0\Box 0 \infty\eta 3$

8. $\leq\delta 3 0\Box 0\Box 0$

9. $\infty\xi\eta 3 \leq\xi\eta 3$

10. $\beta\delta 2/\gamma\epsilon 7$

11. $f\delta 1$

[Αλβυλ νυ προφит© δε ποζιτια δαμει νεγρε πεντρυ α φυχα 11/γ5! $\leq\eta 5$ 12. $\phi 4/\xi\epsilon 5$ 13. $\phi\xi\epsilon 5 \leq\xi\gamma 5$ 14. $/\phi 3$, χυ απανταφ ποζιτιονα λ λα αλβ]

11.. $/\gamma 6$

12. $\leq\epsilon 4 \infty\epsilon 7$

13. $\beta 3 \phi 5$

14. $\epsilon\xi\phi 6 \infty\xi\phi 6$

15. $\infty\gamma 5 f\eta\epsilon 8$

Θοχυλ πασιτω αλ αλβυλυι α φα ποριζατ ο δεζπολταρε βυν© α φιγυριλορ νεγρε 16. $\leq\chi 2 \infty\xi\gamma 5$

17. $/\xi\gamma 5 \leq\gamma 4$

18. $\leq\delta 2 \eta 6$

19. $/\phi 3 \delta 3!$

20. $\eta 3 \leq\phi 5!$

21. $f\epsilon 1 \delta\xi\epsilon 2$

22. $\leq\chi 3/\gamma\epsilon 5$



23. $/\eta 4 \leq\xi\eta 3$

24./χ5/δ4

σι αλβυλ χεδεαζ© 0□1

A. ALBIN

27.DESCHIDEREA CATALANĂ

1.δ4 ε6

2.γ3 δ5

3.∞γ2/φ6

4./φ3/βδ7

5.χ4 ∞ε7

6.≤χ2 0□0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθ-τρκ+(

7ζππζπνωλπζππε

6-+-+πσν-+&

5+-+π+--+-%

4-+ΠζΠ-+-+Ξ

3+-+--+NζΠ-#

2ΠζΠΘ+ΠζΠΛζΠV

1τPNωΛ-μK-+P!

ξαβχδεφγηψ

Aceasta este o dezvoltare în variantă închisă.

Denumirea deschiderii a fost atribuită lui Tartakover după partida jucată de acesta în anul 1929, la Barcelona, capitala Catalaniei. Ideea constă în dezvoltarea nebulului la g2, fianchetare care apare și în apărarea Tarrasch, varianta Rubinstein. În acest fel, sistemul adoptă formația de pioni din Gambitul damei, dar desfășurarea

ia mai ales aspectul jocurilor de flanc.

De cele mai multe ori, albul începe partida cu 1.c4, 1./φ3 sau chiar 1.g3 și în funcție de răspunsurile negrului intră în deschiderea catalană, deschiderea engleză sau Sistemul Reti. Prin specificul său, deschiderea oferă o mai mare libertate de alegere a continuărilor, atât la alb cât și la negru, de aceea și partidele pot fi de o mare diversitate.

Iată una din formele de dezvoltare (varianta închisă).

[E09]

1.δ4 ε6

2.γ3 δ5

3.∞γ2/φ6

4./φ3/βδ7

5.χ4 ∞ε7

6.≤χ2 0□0

7.0□0 χ6

8.βδ2 β6

9.ε4 ∞β7

10.β3 fχ8

11.fδ1 ≤χ7

12.∞β2 fφδ8

13.fαχ1 ≤β8

14.≤β1 α5

15.ε5/ε8

σι δυπ©

16.χξδ5 χξδ5

χολοανα ∇χ∇ εστε νευτρ© σι σχημβυλ φιγυριλορ γρελε νυ σ τριχ© εχηλιβρυλ. εν ασεμενε α ποζιτι,

οβτινερεα επεντυαλ© α υνυι α πανταφ σε φαχε πριντρ-υν φο χ δε υζυρ©

χαρε χαυτ© σ© σπεχυλεζε χελ

ε μαι μιχι ινεξαχτιτ©τι αλε αδ
περσαρυλι.

Σοσονκο – Ηυβνερ [E04]

Τιλβυργ, 1979

1.δ4/φ6

2.χ4 ε6

3.γ3 δ5

4.ωγ2 δξχ4

5./φ3 α6

6.0□0 β5

Συστινερεα πιονυλι χομπορτ

© ανυμιτε ρισχυρι

7./ε5/δ5

8./χ3 χ6

9./ξδ5 εξδ5

10.ε4 ωε6

11.α4 β4

12.εξδ5 ωξδ5

13.≤γ4 η5

14.ωξδ5 χξδ5

14...ηξγ4 15.ωξφ7+ 'ε7 16.ωγ5+

15.≤φ5 fα7

16.fε1 fε7

Σινγυρα απ©ραρε

17.ωγ5 γ6

[17...φ6 18.≤γ6+]

18.ωξε7

Νεγρυλ χεδεαζ© 1□0

28. DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI

1.δ4 δ5

2.ε3/φ6

3.ωδ3 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ–τρ(

7ζππζπ–ζππζππε

6–+–+–σν–+&

5+–+π+–+–%0

4–+–ζΠ–+–+Ξ

3+–+ΛζΠ–+–#

2ΠζΠΠ+–ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ–σΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

În această deschidere după 1.d4 d5, albul nu mai propune gambitul 2.c4, ci adoptă alte moduri de dezvoltare, ceea ce dă loc la o diversitate de continuări, oferind și negrului mai multe posibilități de alegere decât în Gambitul damei. Mutarea 3.ωδ3 vizează înaintarea e3-e4, susținută de /βδ2 și eventual de ≤ε2, sistem aplicat de Colle sau f2-f4, cu o construcție denumită Stonewall, zid de piatră, prin care albul pune stăpânire pe câmpul e5, pentru manevrele cailor.

Κμοχη – Αλεηιν [Δ12]

Κεχσκεμετ, 1927

1.δ4 δ5

2./φ3 χ6

3.ε3 ωφ5

4.ωδ3 ε6!

5.0□0

[Λα σχηιμβυλ 5.ωξφ5 εξφ5 νεγ
ρυλ οβτινε υν χ®μπ ταρε λα ε4
]

5../δ7

6.χ4/γφ6

7.≤χ2

Αλβυλ δορεστε σ© χλαριφιχε

χ®τ μαι χυρ®νδ σιτυατια λν χ
εντρυ.

7...∞ξδ3

8.≤ξδ3 /ε4

9/φδ2 /δφ6

10/χ3 /ξδ2

11.∞ξδ2 ∞ε7

12.ε4

Ελιβεραρεα πε χαρε ο ρεαλιζε
αζ©

αλβυλ πριν σχηιμβυλ λα ε4 σε
φαχε

χυ πρετυλ υνορ γρευτ©τι χαρε
σε

ιπεσχ λν απ©ραρεα πιονυλυι
δ4.

12...δξε4

13/ξε4 0□0

14.∞χ3 ≤χ7

15.fαδ1 fαδ8

16.fδ2

[Μυταρε πασιπ© χαρε περμιτε

ιντραρεα δαμει νεγρε πε φλανχ
υλ

ρεγελυι. Μαι βινε αρ φι φοστ 1
6.φ4]

16...≤φ4!

17/ξφ6+ ∞ξφ6

18.fφδ1 fδ7

19.≤γ3 ≤φ5!

Σχηιμβυλ δαμελορ αρ φι δυσ λ
α ο

σιτυατιε δε εγαλιτατε. Νεγρυλ
αρε

λνσ© υν υσορ απανταφ πε χα
ρε

δορεστε σ©-λ παλοριφιχε

20.φ4 fφδ8

21.≤ε3 η5

22.β4 β5!

Πριν λνλ©τυραρεα πιονυλυι δ
ιν χ4

νεγρυλ οβτινε χ®μυλ δ5

23.≤φ3

[Αλβυλ νυ μαι ποατε σαλπα π
ριν

μιφλοαχε ταχτιχε ο ποζιτιε στ
ρατεγιχ πιερδυτ©. Λα 23.χ5 , ν

εγρυλ οβτινε απανταφ συφιχιε
ντ χυ 23...fδ5 ,

υρματ δε γ5]

23...βξε4

24.≤ξχ6 ≤ξφ4

25.≤ξχ4 ε5

26.≤ε2 εξδ4

27.fδ3

Αλβυλ λνχεαρχ© βλοχαρεα πι
ονυλυι

λα δ4, χυ ποσιβιλιτατεα αδυχε
ρι λν

φοχ α νεβυνυλυι διν χ3. Νεγρυ
λ

φορτεαζα λνσ© χ®στιγυλ πριν
τρ-ο

χομβινατιε φιν χαλχυλατ©.

27...δξε3!

28.fξδ7 fξδ7

29.fξδ7

εν αχεστ φελ νεγρυλ χ®στιγ©
ιμεδιατ 29...∞δ4+

30.'η1 ≤χ1+

σι αλβυλ χεδεαζ© 0□1

Aron Nimzovici

D

JOCURI SEMIÎNCHISE

În această categorie intră

deschiderile care încep cu 1.d4, 2.c4 dar negrul nu răspunde cu d5, lăsând albului posibilitatea formării unui centru de pioni pe care negrul va încerca să-l submineze prin diferite mijloace, urmărind în același timp obținerea unor avantaje poziționale.

Această grupă cuprinde în principal apărările indiene și Apărarea olandeză.

29. APĂRAREA NIMZOVICI (Nimzoindiana)

1.δ4/φ6

2.χ4 ε6

3./χ3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππζππ+πζππθ

6-+-+πσν-+&

5+-+---+-%

4-+ΠζΠ-+-+Ξ

3+-σN-+-+--#

2ΠζΠ-+ΠζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛσNP!

ξαβχδεφγηψ

Acest sistem elaborat de Nimzovici în apărarea Nimzovici și Indiana Damei are la bază ideea controlării de la distanță a centrului cu figurile și obținerea unor puncte avansate în dispozitivul advers. Aceste apărări oferă condiții bune de dezvoltare pentru negru și idei strategice elastice și sigure.

Aron Nimzovici, născut la Riga în anul 1886, și-a adus o contribuție importantă la teoria deschiderilor. În afara acestor două apărări, practicate cu succes de mulți mari maștri, printre care aproape toți campionii mondiali, Nimzovici mai are la activ Deschiderea Nimzovici și multe variante în diverse deschideri.

Βογολιυβοω – Νιμζοπιχι [E21]

Καρλσβαδ, 1929

1.δ4/φ6

2.χ4 ε6

3./χ3 ∞β4

4./φ3 ∞ξχ3+

5.βξχ3 β6

6.γ3 ∞β7

7.∞γ2 0□0

8.0□0 fε8

9.fε1 δ6



- 10.≤χ2 ∞ε4
- 11.≤β3/χ6
- 12.∞φ1 ε5
- 13.δξε5/ξε5
- 14./ξε5 fξε5
- 15.∞φ4 fε8
- 16.φ3 ∞β7
- 17.fαδ1/δ7
- 18.ε4 ≤φ6
- 19.∞γ2/ε5
- 20.fδ2 fε7
- 21.fεδ1 ∞χ6
- 22.fφ2 fαε8
- 23.∞φ1 η6

[Πρεοχυπατ δε ρεαλιζαρεα πλ
ανυλυι στρατεγιχ νεγρυλ νυ οβ
σερπ©

ποσιβιλιτ©τιλε ταχτιχε: 23../ξ
φ3+

24.fξεφ3 γ5 25.fφ2 γξεφ4 26.fξεφ4
≤γ6 χυ χ®στιγυλ πιονυλυι διν
ε4]

- 24.∞ε2 'η8
- 25.≤α3 ≤ε6
- 26.≤χ1 φ5

[Νυ ερα βινε 26../ξχ4 27.∞ξχ4
≤ξχ4 , διν χαυζα 28.∞ξη6!]

- 27.εξεφ5 ≤ξφ5
- 28.≤δ2 ≤φ7
- 29.≤δ4

[Αχυμ τρεβυιε απ©ρατ πιονυλ
λα χ4. Χεπα μαι βινε αρ φι φοσ
τ 29.∞ξε5 , δαρ σι ασα ποζιτια
αλβυλυι ρ©μ®νε δεστυλ δε σλ
αβ©]

- 29../γ6
- 30.∞δ3/ξφ4
- 31.≤ξφ4 ≤ξφ4
- 32.γξεφ4 fφ8

[Νεγρυλ αρε οριχυμ χ®στιγυλ,



δαρ

απεα ο σολυτιε μυлт мαι εφιχ
αχε

32...fε3 33.'γ2 fξεφ3 34.fξεφ3 fε3
35.fδφ1 fξεδ3 36.'γ3 fξεφ3+
37.fξεφ3 ∞ξεφ3 , χυ υν φιναλ νετ
χ®στιγ©τορ. Μυταρεα διν παρ
τιδ©

νεχεσιτ© ο χαλε μαι λυνηγ© σι
νεγρυλ α χ®στιγατ λα μυταρε
α 50] 0□1

A. Rubinstein

30. INDIANA DAMEI

- 1.δ4/φ6
- 2.χ4 ε6
- 3./φ3 β6
- 4.γ3 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζπ-ζππ+πζππэ

6-ζπ-+πσν-+&

5+--+--+--+-%

4-+ΠζΠ-+-+Ξ
 3+--+NζΠ-#
 2ΠζΠ-+ΠζΠ-ζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

Characterizată prin dezvoltarea nebunului la b7, această apărare tinde încă de la început spre obținerea unui joc în centru. Indiana damei oferă condiții bune de dezvoltare pentru negru.

Ρυβινστειν – Αλεχιν [E16]

Σεμμερινγ, 1926

1.δ4/φ6

2.χ4 ε6

3./φ3 β6

4.γ3 ∞β7

5.∞γ2 ∞β4+

6.βδ2

[Μαι λογιχ© εστε δεζπολταρε α
 νεβυλυι λα ε7, δαρ αιχι σε ι
 αυ λν χονσιδεραρε σι αλτε ιδει
 . Δαχ© αλβυλ φοαχ© 6.∞δ2 , ν
 εγρυλ ποατε ρετραγε νεβυλυι
 λα ε7, φ©ρ© πιερδερε δε
 τεμπο, δεοαρεχε λα δ2 νεβυλυι
 νυ εστε πε ποζιτια χεα μαι βυ
 ν©, λνσ© σχηιμβυλ λα δ2 αρ α
 φυτα
 δεζπολταρεα αλβυλυι. Λα 6.Χ
 χ3,
 νεγρυλ αρ προποχα δυβλαρεα
 πιονιλορ αλβι χα λν Νιμζοινδι
 αν©.] 6...0□0
 7.0□0 δ5
 8.α3 ∞ε7

9.β4 χ5

Νεχεσαρ πεντρυ μεντινερεα
 εχηλιβρυλυι ιν χεντρυ

10.βξχ5 βξχ5

11.δξχ5 ∞ξχ5

12.∞β2/βδ7

13./ε5/ξε5

14.∞ξε5/γ4

15.∞χ3 fβ8

16.fβ1

Αλβυλ πρεα σ© πρεπιν© 16.Δ
 β6. Πε δε αλτ© παρτε νεγρυλ α
 μενιντ© σι δ5-δ4

16...δ4!

17.fξβ7 fξβ7

18.∞ξβ7/ξφ2!

Αχεαστα εστε συρπριζα ...

19.'ξφ2

Αλβυλ νυ αρε σολυτιε μαι βυν
 ©

19...δξχ3+

20.ε3 χξδ2



21.'ε2 ≤β8

22.∞φ3 fδ8

23.≤β1 ≤δ6

24.α4 φ5

25.fδ1 ∞β4

26.≤χ2 ≤χ5

27.'φ2 α5

28.∞ε2 γ5

29.∞δ3 φ4!

σι αλβυλ χεδεαζ© 0□1

Anthony Miles

31. FIANCHETTO DE DAMĂ

1.ε4 α6

2.δ4 β5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7+-ζππζππζππΞ

6π+-+--+&

5+π+-+--+%

4--+-ζΠΠ+-+Ξ

3+-+--+--+#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Această deschidere mai veche nu a intrat în preocupările teoreticienilor, dar sistemul a fost reactualizat prin unele succese obținute de marele maestru englez Miles. Ea este inclusă în categoria jocurilor semiînchise, deși se joacă de obicei ca răspuns la 1.e4. Jocul are unele asemănări cu indiana damei. Răspunsul 1...a6 pare curios dar negrul dorește să joace direct b5 nu b6. La 1.d4 negrul ar fi jucat direct 1...b5 iar la 2.e4, a6.

Καρπω – Μίλεσ [B00]

Χαμπιονατυλ ευροπεαν πε εχη
ιπε, 1980

1.ε4

[Λα 1.δ4 , νεγρυλ αρ φι φυχατ 1
...β5 , ιαρ λα 2.ε4 α6]

1...α6

2.δ4 β5

3./φ3 οβ7

4.οδ3 /φ6

5.≤ε2 ε6

6.α4 χ5

7.δξχ5 οξχ5

8./βδ2 β4

9.ε5 /δ5

10./ε4 οε7

11.0□0 /χ6

12.οδ2 ≤χ7

13.χ4 βξχ3

14./ξχ3 /ξχ3

15.οξχ3 /β4

16.οξβ4 οξβ4

17.φαχ1 ≤β6

18.οε4 0□0

19./γ5 η6

20.οη7+ 'η8

21.οβ1 οε7

[21...ηξγ5? 22.≤η5+!]

22./ε4 φαχ8

23.≤δ3 fξχ1

24.fξχ1 ≤ξβ2!

Ρεστυλ μυτ©ριλορ διν παρτιδ

©

νεχεσιτ© ο χαλε μαι λυνγ©.

Νεγρυλ – Μίλεσ (∇π©ριντελε∇

δεσχηιδερι) χ©στιγ© λα μυτα
ρεα 46. 0□1

32. APĂRAREA GRÜNFIELD

1.δ4 /φ6

2.χ4 γ6

3./χ3 δ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππζπ-ζππ+πϑ
 6-+-+--σνπ+&
 5+--+π+--+-%
 4--+ΠζΠ-+--+∃
 3+-σN--+--+#
 2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇
 1τP-ωΛΘμΚΛσNP!
 ξαβχδεφγηψ

Acest sistem de apărare denumit și Indiana Grünfeld a fost prelucrat de maestrul austriac Grünfeld și experimentat pentru prima oară în turneu în anul 1922.

Ca și în celelalte indiene, negrul permite albului ocuparea centrului cu pionii, pentru a-i ataca ulterior. În acest sistem, atacul centrului se face cu pionul d5, iar supravegherea centrului o exercită nebunul fianchetat la g7.

Prin diversitatea și complexitatea ideilor strategice și angajarea forțelor încă din deschidere, Apărarea Grünfeld prilejuiește partide interesante de luptă ascuțită, de aceea se bucură de multă popularitate, figurând în turnee de înalt nivel.

Albul are mai multe continuări varianta principală fiind cxd5.

Γηιτεσχυ,Γ – Ατανασσω [Δ88]
 Βυχυρεστι, 1976

- 1.δ4/φ6
- 2.χ4 γ6
- 3.χ3 δ5
- 4.χξδ5/ξδ5

- 5.ε4/ξχ3
- 6.βξχ3 οογ7
- 7.οοχ4 0□0
- 8./ε2 χ5
- 9.0□0/χ6
- 10.οοε3 χξδ4
- 11.χξδ4 β6?!
- 12.≤δ2 οβ7
- 13.fαδ1 fχ8
- 14.οη6 οξη6?

[14../ξδ4? 15.οξγ7 'ξγ7
 16./ξδ4 fξχ4 17.≤β2 χυ απαντα
 φ πεντρου αλβ; Εστε ινσα βινε 1
 4../α5 15.οδ3 ε6]

- 15.≤ξη6/β4
- 16.οδ3/ξδ3
- 17.fξδ3 φ6
- 18./φ4 ≤δ6
- 19.δ5! ≤ε5

[19...οα6 20.fγ3 οξφ1 21./ε6 fφ7
 22.fξγ6+ ηξγ6 23.≤ξγ6+ 'η8
 24.≤ξφ7 fγ8 25.≤η5#]

- 20./ξγ6! ≤ξε4
- 21./φ4 ≤φ5

[21...'η8 22.fε3!]

- 22.fγ3+ 'φ7
- 23.fγ7+ 'ε8
- 24.δ6 fφ7
- 25.δ7+ 'ξδ7

[25...≤ξδ7 26.fγ8+]

- 26.fξφ7 fγ8
- 27.fδ1+ 'ε8
- 28.≤ξη7 fξγ2+
- 29./ξγ2 ≤γ4
- 30.fξε7+ 'φ8
- 31.fδ8# 1□0

33.INDIANA REGELUI

- 1.δ4/φ6

2.χ4 δ6
3./χ3 γ6
4.ε4 ογ7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθκ+-τρ(
7ζππζπ-ζππωλπθ

6-+-ζπ-σνπ+&

5+--+--+--+-%

4-+ΠζΠΠ+-+Ξ

3+-σΝ-+-+--#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τΡ-ωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Introdusă în practică de Cigorin, Nimzovici, Capablanca, Indiana regelui a primit o orientare teoretică datorită lui Reti, Tartakover, Euwe, etc. Popularitatea ei a fost determinată în principal de practica maeştrilor contemporani care au dus-o pe prim plan în turnee.

Indiana regelui prezintă un sistem complex, cu diversitate de idei în conducerea jocului. De obicei apare formația cu centrul blocat, iar atacurile se dau pe flancuri. Albul are inițiativa pe flancul damei și negrul caută contrajoc pe flancul regelui.

Γηεοργηω – Γλιγοριχι [E87]

Ολιμπιαδα Λυγανο, 1968

1.δ4/φ6

2.χ4 γ6

3./χ3 ογ7

4.ε4 δ6

5.φ3 0□0

6.οε3 ε5

7.δ5/η5

8.≤δ2 φ5

9.0□0□0/δ7

10.οδ3/δφ6

11./γε2

[εν παρτιδα χυ Μινιχι, 1966,
Γηεοργηω α φυχατ 11.εξφ5 γξ
φ5

12./γε2 'η8 13.η3 φ4 14.οφ2 οδ7

15.'β1 σι α οβτινυτ απανταφ]

11...φξε4

12./ξε4/ξε4

13.οξε4/φ6

14.οχ2 οφ5

15./γ3 οξεχ2

16.≤ξεχ2 χ5!?

Νεγρυλ τρεβυιε σα ινχερχε
χοντραφοχ πε φλανχυλ δαμει

17.δξεχ6 βξεχ6

18.η4

[Βινε εστε πεντρυ αλβ σι 18.οχ
5

≤α5 (Λα 18../ε8 ποατε υρμα

19./ε4 ≤α5 20.οα3!) 19.οξεδ6

≤ξα2 20.οξεφ8 οξεφ8 21.'δ2!]

18...≤α5

19.'β1 ε4!

Χεα μαι βυνα μυταρε ιν αχεασ
τα
ποζιτιε

20.η5!

[Νεγρυλ οβτινε χοντραφοχ πε
διαγοναλα μαρε νεαγρα δυπα
20./ξε4/ξε4 21.≤ξε4 φαβ8]

20...≤ε5

21./ξε4/ξε4

22.οδ4 ≤ε7

23.∞ξγ7 'ξγ7

24.η6+! 'φ7

25.fηε1!

Αστφελ αλβυλ πα λυα χυ τυρν
υλ λα ε4, επιτανδ σχηιμβυλ δα
μελορ

25...fφε8

26.fξε4 ≤φ6

27.≤α4 fξε4

28.φξε4 fχ8

29.≤ξα7+ ≤ε7

30.≤δ4 fε8

31.fφ1+

[31.χ5! δξχ5 32.≤χ4+ ≤ε6 33.fδ7
+ σι δυπα σχηιμβυλ δαμελορ
φιναλυλ δε τυρνυρι εστε υσορ
δε
χαστιγατ]

31...'γ8

32.fφ4 γ5

33.fφ5 ≤ξε4+

34.≤ξε4 fξε4

35.fξγ5+ 'η8

36.fγ7 fε6

37.fχ7 fξη6

38.fξχ6

σι, χυ δοι πιονι ιν πλυσ αλβυλ
α
χαστιγατ φιναλυλ δυπα 48 δε μ
υταρι 1□0

Acesta este sistemul
Sämisch, arma preferată a lui
Gheorghiu (după propria-i
mărturisire). Gligorici, adversarul
său, este unul dintre cei mai buni
cunoscători și practicieni ai
Indienei Regelui.

34. ATACUL INDIAN

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.δ3 /χ6

4.γ3 γ6

5.∞γ2 ∞γ7

6.0□0 ε5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκ+ντρ(

7ζππ+--+πωλπᾶ

6--+νζπ--+π+&

5+--ζπ-ζπ--+-%

4--+--+Π+--+Ξ

3+--+Π+NζΠ-#

2ΠζΠΠ+--ζΠΛζΠ∇

1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Prin definiție această
deschidere ar face parte din
jocurile semideschise, deoarece
albul joacă 1.ε4, la prima mutare
sau mai târziu, dar d4 nu apare în
prima fază a partidei. Însă, prin
aplicarea unei formule
asemănătoare Indienei regelui, ea
are unele idei strategice comune
cu aceasta. Unul dintre
teoreticienii acestei deschideri a
fost Victor Ciocâltea (vezi
“Teoria modernă a deschiderilor
în șah”) care a aplicat-o cu succes
în practică.

Χιοχ®λτεα – Φισχηερ [A04]

Ολιμπιαδα ζαρνα, 1962

1.ε4 χ5

2./φ3 δ6

3.δ3/χ6
 4.γ3 γ6
 5.ογ2 ογ7
 6.0□0 ε5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(
 7ζππ+--+πωλπᾶ
 6--+νζπ--+π+&
 5+--ζπ-ζπ--+-%
 4--+--+Π+--+Ξ
 3+--+Π+NζΠ-#
 2ΠζΠΠ+--ζΠΛζΠ∇
 1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Αχεαστα εστε φορματια πε χα
 ρε ο
 υρμαρεστε αλβυλ. Εα ποατε ρε
 ζυλτα
 σι δαχ© νεγρυλ αδοπτ© αλτ σι
 στεμ λν δεσχηιδερε.

7.χ3 γε7
 8.η4 0□0
 9.φ4 εξφ4
 10.γξφ4 φ5

Νεχεσαρ, αλτφελ αλβυλ οβτινε

απανταφ λν χεντρυ
 11/δ2 'η8
 12/δφ3 φξε4
 13.δξε4 δ5
 14.εξδ5 ≤ξδ5
 15.≤ξδ5/ξδ5

Δυπ© σχηιμβυλ δαμελορ, αλβ
 υλ νυ μαι π©στρεαζ© δεχ®τ α
 πανταφυλ
 μινιμ αλ υνορ πυνχτε δε συστι

νερε ιν χεντρυ
 16.γ5/β6
 17.οε3/α4
 18.φαε1 οδ7
 19.οχ1!

[Δυπ© χε α αδυσ λν φοχ τυρνυ
 λ διν α1, νεβυνυλ σε λντοαρχε
 λα απ©ραρεα πιονυλυι β2. Αλ
 βυλ αρ φι πυτυτ φορτα ρεμιζα
 χυ 19.οδ5/β6 20/φ7+
 ετχ]

19...οφ6
 20/ηφ3 οφ5
 21/ε5/ε7
 22/ε4 οη4
 23.fδ1 φαχ8
 24.δ6 φχ7
 25.β5 φχχ8
 26/ξα7 φα8
 27.β5 φα5
 28.χ4/β6
 29.χ3/α4
 30.β5/β6
 31/α3 οφ6
 32.fφε1/α4
 33.β5

[33.οξβ7 fβ8!]

33../β6
 34/χ3/χ6
 35.οξχ6

Π©τρυνδερεα χαλυλυι νεγρυ λ
 α δ4 αρ πυτεα οφερι νεγρυλυι
 χοντραφοχ.

Χιοχ®λτεα α χ®στιγατ φιναλυ
 λ δυπ©

69 δε μυτ©ρι. Πυτινι φυχ©τορι
 αυ

απυτ σατισφαχτια δε α λνσχρι
 ε λν

παλμαρεσυλ λορ ο πιχτοριε λ

α

γενιαλυλ Φιςχηερ. 1□0
Victor Ciocâltea

35. APĂRAREA BENONI

1.δ4/φ6

2.χ4 χ5

3.δ5 ε6

4./χ3 εξδ5

5.χξδ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλ-τρ(

7ζππ+π+πζππἔ

6-+-+--σν-+&

5+-ζπΠ+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+-σN-+-+--#

2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛσNP!

ξαβχδεφγηψ

Acestei deschideri i se mai spune și Indiana Benoni și este asemănătoare în idei cu Indiana regelui. Se întâlnește frecvent în turnee întrucât prezintă un sistem complex de luptă, cu șanse de ambele părți. Specificul ei constă în atacul timpuriu al centrului prin c7-c5, închiderea centrului prin d4-d5 și apoi schimbul pionilor pe d5, după e7-e6. Această formă lasă deschisă diagonala nebunului



fianchetat la g7. Mai rar apare formația în care negrul joacă și c5 și e5, cu centrul închis.

Denumirea acestei apărări se datorează englezului Aaron Reinganum (1825), care a elaborat acest sistem, dându-i numele de “fiul singurătății”, în arabă *bien o-ni*.

Βελιαωσκι – Κασπαρωω [A75]

ΥΡΣΣ, 1979

1.δ4/φ6

2.χ4 χ5

3.δ5 ε6

4./χ3 εξδ5

5.χξδ5 δ6

6.ε4 γ6

7.∞ε2 ∞γ7

8./φ3 0□0

9.0□0

A ρεζυλτατ φορματια τιπ
ιχ© α Απ©ρ©ρι Βενονι

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθ-τρκ+(

7ζππ+--+πωλπἔ

6-+-ζπ-σνπ+&

5+-ζπΠ+--+-%

4-+-+Π+--+Ξ

3+-σN--+N+--#

2ΠζΠ--+ΛζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

9...∞γ4

[Αλτε χοντινυ©ρι 9...α6 | ν σχο

πυλ
 λναιντ©ρι β7–β5; 9../α6 σι απ
 οι
 Χχ7, πεντρυ α σπριφινι λναιντ
 αρεα
 πιονιλορ; 9../βδ7 χυ φοχ δε χαι
 λν χεντρυ; 9...φε8 χυ πρεσιυνε
 πε ε4] 10.∞φ4 φε8
 11.δ2

[Νεχεσαρ. Λα ο μυταρε χα 11.
 η3 ,
 νεγρυλ χ©στιγ© υν πιον 11../ξ
 ε4! 12.ηξγ4 ∞ξχ3 ετχ (Υηλμανν
 –

Φισχηερ, 1970)]

11...∞ξε2
 12.≤ξε2/η5
 13.∞ε3/δ7
 14.α4 α6
 15.α5!

Δαχ© νεγρυλ δορεστε σ© φοα
 χε β5,
 ατυνχι εστε νεχεσαρ λντ© λ β6,
 αποι
 α6 σι β5

15...≤η4
 16./χ4/φ4
 17.≤φ3!/ε5
 18./ξε5

[18.≤ξφ4 ≤ξφ4 19.∞ξφ4/ξχ4 χυ
 εγαλιτατε]

18...∞ξε5
 19.γ3 ≤η5
 20.≤ξη5/ξη5
 21./α4 ∞γ7
 22.φ3 φ5
 23.β6! φαβ8
 24./χ4! φξε4
 25./ξδ6 φεδ8
 26./χ4!

Αλβυλ α φυχατ λν χοντινυαρε
 εξχεπτιοναλ σι λα μυταρεα 35
 νεγρυλ α χεδατ 1□0



Michael Adams

36.GAMBITUL VOLGA

Gambitul Volga este o
 continuare mai ascuțită în
 Apărarea Benoni. Negrul oferă,
 cu b5, un pion pentru dezvoltare
 și obținerea unui centru puternic
 de pioni.

1.δ4/φ6
 2./φ3 ε6
 3.χ4 χ5
 4.δ5 β5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 δρσνλωθκωλ–τρ(

7ζπ--+π+πζππᾶ
 6--+--+πσν--+&
 5+πζπΠ+--+-%
 4--+Π+--+--+ᾤ
 3+--+--+N+--#
 2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

Dacă albul joacă 5.a4 urmează 5...b4 și negrul se dezvoltă cu ușurință.

Prelucrarea acestui sistem se datorează maestrului moscovit Blumenfeld, iar introducerea în practică a fost făcută de Alehin în anul 1922.

Ταρρασχη – Αλεηιν [E10]

Πιστηαν, 1922

1.δ4/φ6

2./φ3 ε6

3.χ4 χ5

4.δ5 β5

5.δξε6

[Αλβυλ αρε δε αλεσ (ντρε μαι μυλτε χοντινυ©ρι: α) 5./χ3 β4 6 β1 δ6

7.οογ5 οοε7; β) 5.α4 β4

χ) αχχεπταραεα γαμβιτυλυι (ασ α χυμ σ-α φυχατ (ν παρτιδ©)]

5...φξε6

6.χξβ5 δ5

7.ε3 οδ6

8./χ3 0□0

9.οοε2 οοβ7

10.β3 βδ7

11.οοβ2 ≤ε7

12.0□0 fαδ8

Νεγρυλ αρε υν απρεχιαβιλ απ ανσ δε δεζπολταρε σι υν χεντρ υ πυτερνιχ δε πιονι

13.≤χ2 ε5

14.fφε1 ε4

15./δ2/ε5

16./δ1/φγ4

17.οοξγ4

[17./φ1/φ3+!]

17../ξγ4

18./φ1 ≤γ5

19.η3/η6

20.'η1/φ5

21/η2

Απ©ραρεα αλβυλυι εστε φοαρ τε

διφιχιλ©. Μυτ©ριλε αλβυλυι αυ φοστ

φορτατε, ιαρ αχυμ αχεαστα εσ τε

σινγυρα ποσιβιλιτατε δε α απ ©ρα

πυνητυλ γ2, χυ Τγ1.

21...δ4!

22.οοχ1

[22.εξδ4? ε3!]

22...δ3

23.≤χ4+ 'η8

24.οοβ2/γ3+!

25.'γ1

[25.φξγ3? ≤ξγ3! 26./φ3 εξφ3, υρματ δε ματ]

25...οοδ5

26.≤α4/ε2+

27.'η1 fφ7

28.≤α6 η5

29.β6/γ3+

30.'γ1 αξβ6

31.≤ξβ6 δ2!

32.fφ1/ξφ1

33./ξφ1 ∞ε6
 34.'η1 ∞ξη3
 35.γξη3 fφ3
 36./γ3 η4
 37.∞φ6

Ο υλτιμ© | νχερχαρε, φ©ρ© συ
 χχεσ

37...≤ξφ6
 38./ξε4 fξη3+

Αλβυλ χεδεαζ©. Λα [δεσιγυρ,
 νυ

38...≤ξα1 39.≤ξδ8+ χυ σαη ετερ
 ν] 39.'γ1 [39.'γ2 ≤φ3+ χυ ματ]

39...∞η2+ χυ χ®στιγυλ δαμει. 0
 □1

37. APĂRAREA OLANDEZĂ

a. gambitul Stauton

1.δ4 φ5
 2.ε4 φξε4
 3./χ3 /φ6
 4.∞γ5 /χ6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθκωλ-τρ(
 7ζππζππζπ-ζππἘ
 6--+ν+-σν--+&
 5+--+--+ωΛ-%
 4+--+ζΠπ+--+Ἐ
 3+--σN--+--+#
 2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τP--+ΘμΚΛσNP!
 ξαβχδεφγηψ

b. varianta clasică

1.d4 e6

Ordinea de mutări prin care
 negrul evită Gambitul Stauton.
 Albul poate continua eventual cu
 2.e4 intrând în apărarea franceză.

Apărarea Olandeză propune
 la 1.d4 controlul asupra câmpului
 e4 prin mutarea 1...f5. Sistemul a
 fost ales de maestrul olandez
 Stein (1789) și a fost aplicat cu
 succes în practică de mari maeștri,
 printre care campionii mondiali
 Alehin, Euwe, Botvinnik. Deși nu
 se întâlnește foarte frecvent în
 turnee, acest sistem prezintă
 mijloace de luptă dinamice cu
 șanse de ambele părți.

Dintre diversele moduri de
 dezvoltare să urmărim câteva
 variante principale.

A. Gambitul Staunton

1.δ4 φ5
 2.ε4 φξε4
 3./χ3 /φ6



4.∞γ5 /χ6

cu mai multe continuări posibile

Stauton

B. Varianta clasică

1.δ4 ε6

2.χ4 φ5

3.γ3/φ6

4.οογ2 οοε7

5./φ3 0□0

6.0□0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθ-τρκ+(

7ζππζππωλ-ζππΞ

6-+-+πσν-+&

5+--+-+π+-°/

4-+ΠζΠ-+-+Ξ

3+--+-+ΝζΠ-#

2ΠζΠ-+ΠζΠΛζΠ∇

1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Ποζιτιε τεορετιχ© σπεχιφιχ©
 Απ©ρ©ριι Ολανδεζε. Δαχ© νε
 γρυλ

χοντινυ© χυ 6... δ5, σε αφυγγε
 λν

σιστεμυλ Στονεωαλλ.

X) Σιστεμυλ Στονεωαλλ

Πλεχ©νδ δε λα ποζιτια δε μαι
 συσ

νεγρυλ φοαχ©

6...δ5

Ιατ© υνα διν χοντινυ©ριλε



πρινχιπαλε

7./βδ2 χ6

8.≤χ2

Mihai Şubă

Συβα – Βιελαιαχι [A89]

Περνιχ, 1978

1.χ4 φ5

2.γ3/φ6

3.οογ2 γ6

4./χ3 οογ7

5.δ4 0□0

6./φ3 δ6

7.0□0/χ6

8.δ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-τρκ+(

7ζππζπ-ζπ-ωλπΞ

6-+νζπ-σνπ+&

5+--+Π+π+-°/

4-+Π+-+-+Ξ

3+-σΝ-+ΝζΠ-#

2ΠζΠ-+ΠζΠΛζΠ∇

1τΡ-ωΛΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Α ρεζυλτατ ποζιτια τεορετιχ©
 α

παριαντει Λενινγραδ. Νεγρυλ
 ποατε χοντινυα χυ 8... Χα5 σα
 υ 8...Χε5



Judith Polgar

E

JOCURI DE FLANC

În această categorie intră deschiderile în care albul nu ocupă centrul cu e4 sau d4, permițând negrului să-și formeze un centru de pioni. Acest punct de vedere opune școlii clasice principiul controlului de la distanță a centrului, folosind în special fianchetarea nebunilor. Albul își dezvoltă piesele și începe operațiunile în centru la momentul oportun, în funcție de răspunsurile negrului. Dacă negrul întârzie formarea unui centru de pioni, albul va fi acela care îl va ocupa cu pionii săi. De aici rezultă o mare diversitate a planurilor de joc, precum și dificultatea studierii unor variante concrete.

38. DESCHIDERA ENGLEZĂ

Introdusă în practică pe la mijlocul secolului XIX de Stauton

și alți maeștri englezi, această deschidere se bucură astăzi de foarte multă popularitate. Datorită elasticității sale, Deschiderea engleză oferă multe posibilități strategice și tactice pentru ambele părți. Nu este mai puțin adevărat că pentru practicarea ei cu succes este necesară cunoașterea mai multor deschideri și sisteme de joc, deoarece prin intervenție de mutări se poate ajunge în poziții caracteristice altor deschideri.

1.χ4 χ5

2./χ3 /χ6

3.γ3 γ6

4.∞γ2 ∞γ7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππ+πζππωλπε

6--+ν+--+π+&

5+--ζπ--+--+-%

4--+Π+--+--+Ξ

3+--σN--+--ζΠ-#

2ΠζΠ-ζΠΠζΠΛζΠ∇

1τP-ωΛΘμK-σNP!

ξαβχδεφγηψ

Aceasta este una din schemele frecvente de dezvoltare.

Γηεοργηω – Παννο [A34]

Σαο Παολο, 1979

1.χ4 χ5

2./φ3 /φ6

3./χ3 β6

4.ε4 ∞β7

5.ε5/γ4
 6.η3/η6
 7.δ4 χξδ4
 8./ξδ4 γ6
 9.∞φ4/χ6
 10./φ3/φ5
 11.≤δ2 fχ8
 12.∞ε2 ∞γ7
 13.fδ1/α5
 14.β3 ∞ξφ3
 15.∞ξφ3/χ6
 16.∞ξχ6

Σχηµβυλ αχεστυι χαλ µ©ρεστ
 ε

απανταφυλ δε δεζπολταρε αλ
 αλβυλυι 16...δξχ6

17.≤ε2 ≤χ7

[17.../δ4 18.≤ε4 χ5 19./ε2 χυ
 απανταφ]

18.0□0 0□0

19.γ4/η4

[19.../η6 20.≤ε4!]

20.∞γ3 γ5

[20...∞ξε5 21.∞ξε5 ≤ξε5 22.≤ξε5
 /φ3+ 23.'γ2/ξε5 24.φ4 χυ
 χ®στιγυλ χαλυλυι]

21.ε6 ∞ε5

[21...≤β7 22.fδ7!]

22.fδ7 ∞ξγ3

Νεγρυλ σαχριφιχ© δαµα πεντρ
 υ τυρν σι νεβυν, χα σινγυρ© σ
 ανσα ταχτιχα 23.fξχ7 ∞ξχ

7

24.εξφ7+ 'ξφ7

25./ε4 η6

26./γ3 ∞ε5

27./φ5/ξφ5

28.≤ξε5/η4

29.φ4 'ε8

30.≤ε6

σι νεγρυλ χεδεαζα 1□0

39. DESCHIDEREA RETI (sistemul Reti)

Această deschidere prelucrată și introdusă în practică începând cu anul 1923 de Richard Reti, aplică mai pregnant ideea controlului de la distanță al centrului cu nebunii și întârzierea atacului asupra centrului de pioni al negrului. Sistemul Reti duce la o luptă pozițională complexă.

Acțiunile în centru se desfășoară de obicei mai târziu, astfel încât negrul are posibilitatea unei dezvoltări mulțumitoare. Jocul nu este însă lipsit de subtilități, mai ales datorită structurii mobile de pioni.

1./φ3 δ5

2.χ4 ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκπλντρ(

7ζππζπ-ζππζππε

6-+-+--+&

5+-+π+--+%

4-+Π+--+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠ-ζΠΠζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Acesta este începutul caracteristic al deschiderii. Negrul

poate lua pionul din c4 sau apăra la d5 cu /φ6 sau e6, pentru ca în cazul schimbului pe d5 să rămână cu un pion central pe d5.

Ρετι – Ρυβινστειν [A07]

Καρλοψψ-ζαρψ, 1923

- 1.φ3 δ5
- 2.γ3 /φ6
- 3.ογ2 γ6
- 4.χ4 δ4
- 5.δ3 ογ7
- 6.β4 0□0
- 7.βδ2 χ5
- 8.β3!

Αλβυλ χ⊕στιγα ιν χονδιτι βυν ε

πιονυλ διν δ4, ιν σχηιμβυλ πιονυλι λατεραλ διν β4

- 8...χξβ4
- 9.οβ2 /χ6
- 10.βξδ4 /ξδ4
- 11.οξδ4 β6
- 12.α3 οβ7
- 13.οβ2 βξα3
- 14.fξα3

Χεντρυλ δε πιονι αλ νεγρυλυι α

δισπ⊕ρυτ σι φοαρτε χυρανδ α λβυλ πα

σταπανι ιν μοδ φερμ χεντρυλ χ υ

πιονι σ⊕ι

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

- δρ+-ωθ-τρκ+(
- 7ζπλ+-ζππωλπᾶ
- 6-ζπ-+-σνπ+&

5+-+--+--+-%

4--+Π+--+--+Ξ

3τΡ--+Π+ΝζΠ-#

2-ωΛ--+ΠζΠΛζΠ∇

1+--+ΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

14...≤χ7

15.≤α1

Μυταρε τιπιχ⊕ ιν αχεαστ⊕ δεσχηιδερε. Δε λα α1, δαμα εξερχιτ⊕ υν χοντρολ πε διαγον αλα μαρε σι πε χολοανα ∇α∇

15../ε8

16.οξγ7 /ξγ7

17.0□0 /ε6

18.fβ1

Αχυμ σε αμενιντα λυαρεα πιο νυλυι διν α7

18...οοχ6

19.δ4 οοε4

20.fδ1 α5

Νεγρυλ απ⊕ρ⊕ ο σλ⊕βιχιυνε, χρε ινδυ-σι αλτα λα β6

21.δ5 /χ5

22.δ4 οοξγ2

23.'ξγ2 fφδ8

24./χ6

Αμ⊕νδοι χαιι αυ οχυπατ χ⊕μπ υρι

ταρι. Σπρε δεοσεβιρε δε χαλυλ αλβ,

χελ νεγρυ νυ αρε οβιεχτιπε χονχρετε.

24...fδ6

25.fε3 fε8

26.≤ε5

Αμενινταρεα 27.Χε7 δυπ⊕ χαρ

ε
νεγρυλ τρεβυιε σ© δεα χαλιτα
τεα,
αλτφελ υρμεαζ© ματ, οβλιγ© 2
6...φ6 σι νεγρυλ νυ μαι αρε ποσ
ιβιλιτατεα μιν©ρι πιονυλυι δ5
χυ ε6. Αλβυλ α χ©στιγατ φινα
λυλ δυπ© 50 δε μυτ©ρι 1□0

40. DESCHIDERA NIMZOVICI-LARSEN

- 1.β3 /φ6
- 2.∞β2 γ6
- 3.ε4 δ6
- 4.γ3 ∞γ7
- 5.∞γ2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
δρσνλωθκ+-τρ(
7ζππζπ-ζππωλπᾶ
6-+-ζπ-σνπ+&
5+--+--+---%
4-+-+Π+--+Ξ
3+Π+--+ζΠ-#
2ΠωΛΠζΠ-ζΠΛζΠ∇
1τΡΝ+ΘμΚ-σΝΡ!
ξαβχδεφγηψ

Introdusă în practică de Nimzovici, prin anul 1920, deschiderea nu s-a bucurat de popularitate. Aceasta i-a adus-o marele maestru danez Bent Larsen.

Începând partida cu 1.b3, urmată de fianchetarea nebunului

la b2, albul urmărește stăpânirea diagonalei a1-h8 și controlul sau presiunea pe câmpul e5. Dezvoltarea urmează principiile jocurilor de flanc, cu întârzierea ocupării centrului și atacul ulterior al centrului negrului. Fiind un sistem mobil, se poate ajunge ușor în alte deschideri cum ar fi Deschiderea engleză.

Βαγιρωω – Γριγοριαν [A01]

ΥΡΣΣ, 1976

- 1.β3 /φ6
- 2.∞β2 γ6
- 3.ε4 δ6
- 4.γ3 ∞γ7
- 5.∞γ2 0□0
- 6./ε2 ε5
- 7.0□0/η5
- 8.δ4/δ7
- 9./δ2 ≤ε7
- 10.φ4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
δρ+λ+-τρκ+(
7ζππζπνωθπωλπᾶ



6-+-ζπ-+π+&

5+--+ζπ--+v%
 4--+ζΠΠζΠ--+Ξ
 3+Π+--+ζΠ-#
 2ΠωΛΠσNN+ΛζΠ∇
 1τP--+Θ+ΡμK-!

ξαβχδεφγηψ

Αλβυλ α ρεαλιζατ ιδεεα δεσχη
 ιδερι, πρεσιυνεα ασυπρα πυν
 χτυλυι ε5

10...εξδ4

[Λα 10...εξφ4 , αλβυλ οβτινε μα
 ι

υσορ απανταφ |ν χεντρυ χυ 1
 1.γξφ4 φ5 12.ε5; σαυ 10...φ5 11.ε
 ξφ5 γξφ5 12.δξε5 δξε5 13./χ4]

11.∞ξδ4 φ5

12.∞ξγ7/ξγ7

13./χ3/φ6

14.fε1 ≤δ8

15./χ4

|ν σχοπυλ |ναιντ©ρι ε4-ε5

15...φξε4

16./ξε4/ξε4

17.∞ξε4 fβ8

18.≤δ4 β6

19.∞δ5+ 'η8

20.fε3 χ5

21.≤χ3 β5

22.fαε1!

Ρετραγερεα χαλυλυι |ντ©ρζιε
 ιντραρεα τυρνυριλορ πε λινια
 α σαπτεα σαυ α οπτα

22...≤φ6

23.≤ξφ6 fξφ6

24.fε8+/ξε8

25.fξε8+ 'γ7

26.fγ8+ 'η6

27./ε3 α5

28.η4 α4

29.'φ2 χ4

30.β4

Νεγρυλ χεδεαζ©. Νυ ποατε απ
 ©ρα

31.Νφ3, 32.γ4, 33.γ5 ματ, δεχ©τ
 χυ πιερδερι ματεριαλε γραψε.

1□0

B. Larsen

41. DESCHIDEREA SOKOLSKI

1.β4 ε5

2.∞β2 φ6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ--+ζππΞ

6--+--+ζπ--+&

5+--+--+ζπ--+-%

4-ζΠ--+--+--+Ξ

3+--+--+--+--+#

2ΠωΛΠζΠΠζΠΠζΠ∇

1τΡN+ΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Această deschidere a fost
 prelucrată de teoreticianul
 bielorus A. Sokolski și
 experimentată în anul 1923.
 Sporadic, s-a mai jucat și până
 atunci 1.b4 ca primă mutare.
 Ideea constă în dezvoltarea rapidă
 a flancului damei și obținerea de
 spațiu în această parte.

Νικιφοροπιχι – Ηοι [A00]

Μινσκ, 1963

- 1.β4 ε5
 2.∞β2 φ6
 3.ε4 ∞ξβ4
 4.∞χ4 ≤ε7
 5./ε2/η6
 6./γ3 δ6
 7.χ3 ∞χ5
 8.δ4 ∞β6
 9.α4 α5
 10.≤β3/χ6
 11.∞δ5/δ8
 12.0□0 ∞ε6
 13.φ4

Χα ρεζυλτατ αλ πιονυλυι σαχ
 ριφιχατ
 \ν δεσχηιδερε, αλβυλ α οβτινυ
 τ ο
 ποζιτιε αχτιπ©. Νεγρυλ χαυτ©
 σ©
 σχηιμβε φιγυριλε πεντρυ α σχ
 ©πα δε πρεσιυνε

- 13...∞ξδ5
 14.≤ξδ5 φα6?

Νεγρυλ απ©ρ© νεβυνυλ φ©ρ©
 α φι
 νεχεσαρ, πλασ®νδ τυρνυλ \ν
 ποζιτιε πασιπ©. Ινδιχατ αρ φι
 φοστ [14...≤ε6 15.≤β5+ ≤δ7 16.≤
 δ3 0□0]

- 15./δ2 ≤ε6
 16.≤β5+ χ6?

[Φαχε παρτε διν πλανυλ γρεσιτ
 αλ
 νεγρυλυι, \νχεπυτ χυ 14... Τα6.
 Σι
 αχυμ ερα βινε 16...≤δ7]

- 17.≤δ3 0□0
 18.∞α3 εξφ4
 19.φξφ4/δφ7
 20.φβ1 φδ8

21.'η1

[21./χ4/ε5!]

21...δ5

22.φβφ1 ∞χ7

23.φ4φ3 δξε4

[Μαι βυνε σανσε αρ φι οφεριτ
 23../γ5 24.φε3 ∞ξγ3 25.εξδ5
 ≤ξδ5 26.φξγ3 'η8]

24./δξε4/ε5

25./γ5!/ξδ3

[25...φξγ5 26.φφ8+!]

26./ξε6/ε1

27.φξε1 ∞ξγ3

28.φξγ3 φε8

29.φξγ7+ 'η8

30.φε7 φξε7

31.∞ξε7/γ8

32.∞φ8 η6

33.φβ1

Νεγρυλ χεδεαζ© 1□0

42. DESCHIDEREA BIRD

1.φ4 ε5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6---+---+---+&

5+---+---ζπ---%

4+---+---ζΠ---+Ξ

3+---+---+---#

2ΠΖΠΠΖΠΠ+ΠΖΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Practicată de maestrul englez Bird în secolul XIX, deschiderea încearcă prin 1.f4 să aplice schema Apărării Olandeze la alb. Asemănător Gambitului Stauton, există replica de gambit 1...e5 propusă de danezul From.

Νευμανν – Λαρσεν [A02]

1966

1.φ4 ε5

Γαμβιτυλ Φρομ

2.φξε5 δ6

3.εξδ6 ∞ξδ6

4./φ3/φ6

5.δ4 0□0

6.∞γ5 fε8

7.≤δ3/χ6

8.α3 η6

9.∞η4?

[9.∞ξφ6 ≤ξφ6 10.ε4 ∞φ5 11./χ3
≤γ6 12./δ2 ∞ξε4 13./δξε4 φ5 χυ ε
πεντυαλ© εγαλαρε]

9...γ5!

10.∞φ2/ε4

11.η3 ∞φ5

12.≤δ1 ∞φ4

13.γ4/ξφ2

14.'ξφ2 ∞ε3+

15.'γ2/ξδ4!

16.γξφ5

[16./ξδ4 ∞ε4+ 17.'η2 ≤δ6#]

16../ξφ3

17.≤ξδ8/η4+

18.'γ3 fαξδ8

19./χ3/ξφ5+

20.'γ2 fδ2

21.fχ1 η5

22./δ1 ∞β6

23.'η2 fεξε2+

24.∞ξε2 fξε2+

25./φ2 fξφ2+

26.'γ1 fε2+

27.'φ1/γ3# 0□1

N – Περα [A02]

1.φ4 ε5

2.φξε5 δ6

3.εξδ6 ∞ξδ6

4.γ3 ≤γ5



5./φ3 ≤ξγ3+

6.ηξγ3 ∞ξγ3#

0□1

Bird

TOMA POPA

Primul campion republican de șah

Născut la 20 aprilie 1908 în comuna Mihai Bravu din vecinătatea Bucureștiului, Toma Popa învață șahul de pe băncile școlii, după vârsta de 12 ani, când începe să joace mai mult de plăcere în cadrul unui grup de amatori CFR-iști, fără a se strădui să-l studieze în mod organizat, mulțumindu-se doar cu bucuria

adolescentină de a-i bate “pe cei mari”.

De-abia în 1930 iese din anonim când se afirmă în campionatul puternicului “cerc de șah CFR București”, de care nu s-a despărțit niciodată. În anii următori ia parte la campionatul Capitalei, clasându-se pe locuri fruntașe. Nu realizează însă saltul calitativ necesar intrării în elita șahului național decât în toamna anului 1933 când, câștigând categoric o grupă semifinală, participă la prima sa finală în campionatul României, pe care o încheie cu un rezultat “sub forțele sale obișnuite” (+4=3-8), cum se exprima presa vremii.

În anul 1935, pentru a doua oară finalist al campionatului național, realizează un nou salt valoric, clasându-se pe locul 6 cu +6=5-4, drept care este inclus în reprezentativa României, cu care are o evoluție meritorie la Olimpiada de la Varșovia, având în vedere că era la prima confruntare internațională, înscriindu-și în palmares primele victorii de prestigiu la jucători de peste hotare.

La începutul anului următor câștigă campionatul Capitalei și deși nu poate lua parte la finala națională din motive de sănătate, este inclus în echipa României care participă la Olimpiada (neoficială) de la München, unde realizează un procentaj de 50 % (+7=5-7) din puncte, jucând în general bine, dar slăbind vizibil spre sfârșitul turneului, datorită

unei condiții fizice precare, ce l-a însoțit, din păcate, toată viața.

A urmat o perioadă de aproape șapte ani în care șahul românesc, lipsit de sprijinul oficial, a bătut pasul pe loc. În finala campionatului național din 1943, Toma Popa își revine la forța sa normală de joc și încheie pe un promițător loc 4-6. De aici înainte drumul maestrului Toma Popa este continuu ascendent. Participând în finalele țării, obține rezultate permanent superioare, începând cu 1946 – locul 4, 1947 – locul 3 și culminând cu 1948 când își încununează cariera șahistă cu titlul de campion republican, devenind cel de al noulea laureat al șahului românesc. În continuare activează și ca antrenor iar la 25 februarie 1962 s-a stins din viață.

CURSELE

Spre deosebire de combinațiile propriu-zise, tactica mai cuprinde în arsenalul ei o serie de “arme” mai puțin spectaculoase poate, dar foarte importante pentru jocul practic.

În primul rând sunt cursele, ele constituind o categorie specială de combinații în care adversarul nu este constrâns la o serie de mutări forțate ca în combinații ci este ademenit să

facă o mutare aparent bună, dar de fapt greșită, în urma căreia, printr-o replică ingenioasă, cel care a întins cursa obține un avantaj oarecare. Deci atitudinea unui jucător care întinde o cursă este PASIVĂ (el așteptând ca adversarul să cadă în ea; dacă acesta “vede” primejdia nu se întâmplă nimic), în timp ce atitudinea jucătorului care face o combinație este ACTIVĂ, el forțând desfășurarea următoare a jocului.

Există nenumărate curse cunoscute (majoritatea în deschidere) și aproape nu există partidă în care să nu se întindă curse de ambele părți, mai simple sau mai complicate, în raport cu tăria jucătorilor. S-a constatat însă că o foarte mare parte a curselor (și dintre cele mai frumoase) rămân neefectuate, fiind “văzute” la timp de adversar, care se ferește să cadă în ele.

Cursele cuprind o gamă foarte largă de posibilități: de la cursa primitivă a începătorului care lasă în priză o figură cu speranța că adversarul se va repezi să o ia, după care urmează mat în una sau mai multe mutări, până la rafinatele subtilități tactice pe care uneori nu le observă chiar jucători de cea mai mare forță

Iată câteva exemple în care cel ce joacă cu piesele albe întinde negrului curse.

A.CURSE ÎNTINSE NEGRULUI

(1) Χηερων – θεανλοζ [X50]

Λεισιν 1929

1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.οοχ4 δ6 4./χ3 οο
γ4 5.η3 οοη5 [τρεβυια βινειντελ
εσ 5...οοξφ3]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(

7ζππζπ--+πζππε

6--+νζπ--+--+&

5+--+ζπ--+λ%

4--+Λ+Π+--+Ξ

3+--σN--+N+Π#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠ+∇

1τP-ωΛΘμK--+P!

ξαβχδεφγηψ

6/ξε5 οοξδ1 7.οοξφ7+ 'ε7 8./δ5# 1
□0



(2) Χαρτλαυβ – N [X41]

Βρεμεν 1890

1.ε4 ε5 2./φ3 δ6 3./χ3 οογ4 4.οοχ4/
φ6 5.0□0/ξε4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-ωθκωλ-τρ(

7ζππζπ--+πζππε

6+--+ζπ--+--+&

5+--+ζπ--+-%
 4--+Λ+v+λ+Ξ
 3+--σN--+N+--#
 2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
 1τP-ωΛΘ+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ
 6/ξε5 [δαχα 6/ξε4 δ5] 6...∞ξδ1
 7.∞ξφ7+ 'ε7 8/δ5# 1□0

(3) Σχηλαγε – Ηαυμ [B10]
 Βερλιν 1937
 1.ε4 χ6 2/χ3 δ5 3/φ3 δ4?!
 [3...δξε4] 4/β1 [αλτα λινιε δε φ
 οχ
 ινχεπεα χυ 4/ε2] 4...φ6?! 5.∞χ4

∞γ4? δουα γρεσελι υνα δυπα α
 λτα
 περμιτ δεζλεγαρεα δεχισιπα α
 χαλυλυι

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσν-ωθκωλντρ(
 7ζππ+-ζπ-ζππε
 6--+π+-ζπ--+&
 5+--+--+--+-%
 4--+ΛζπΠ+λ+Ξ
 3+--+--+N+--#
 2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
 1τPNωΛΘμK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

6/ε5!(χυ ιδεεα δε χυρσα οβισν

υιτα 6...∞ξδ17.∞φ7#)6...φξε5 7.≤
 ξγ4 ≤δ6 (παρεαζα 8.≤ε6 δαρ πε
 ρμιτε αλτα λοπιτυρα ταχτιχ
 α) 8.≤χ8+ ≤δ8
 9.∞φ7+ 1□0

Sacrificiul de damă poate
 să nu fie acceptat. În acest caz
 partea pasivă rămâne, în general,
 fără un pion și o poziție
 inferioară, iar în anumite situații,
 presiunea și atacul pot căpăta
 chiar un caracter imparabil. Să
 vedem câteva partide concludente
 în acest sens.

(4) Δευτσχη – Κονψ [A09]
 ςιεννα 1925
 1/φ3 δ5 2.χ4 δξεχ4 3.ε3 /φ6
 4.∞ξχ4 ∞γ4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσν-ωθκωλ-τρ(
 7ζππζπ-ζππζππε
 6--+--+σν--+&
 5+--+--+--+-%
 4--+Λ+--+λ+Ξ
 3+--+--+ζΠN+--#
 2ΠζΠ-ζΠ-ζΠΠζΠ∇
 1τPNωΛΘμK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

5/ε5 ∞η5? [επιδεντ, νυ μεργεα
 5...∞ξδ1 6.∞ξφ7#, δαρ τρεβυια
 ινχερχατ 5...∞ε6] 6.≤ξη5!/ξη5
 7.∞ξφ7# 1□0

(5) Σιλωω – Ροζδοβαριν [B28]

Κρασνοιαρσκ 1959

1.ε4 χ5 2./φ3 α6?! 3.χ3 δ5 4.εξδ5
 ≤ξδ5 5.δ4 χξδ4? [τρεβυια 5...ε6
] 6.χξδ4 ογ4 7./χ3 ≤δ8? [7...≤α5]
 8.οχ4 ε6 9.δ5! στραπυνγερεα
 δεχισιπα 9...ε5 10.δ6 οη5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσν-ωθκωλντρ(

7+π+--+πζππə

6π+-ζΠ-+-+&

5+--+ζπ--+λ%

4--+Λ+--++Ξ

3+--σN--+N+-#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμK-+P!

ξαβχδεφγηψ

11./ξε5! ογ6 [λα 11...οξδ1
 12.οξφ7#] 12.≤δ5/φ6 13.≤ξφ7+!
 οξφ7 14.οξφ7# 1-0

(6) Ταρρασχη – Χιγοριν [X77]

Σανκτ Πετερσβυργ 1883

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οβ5 α6 4.οα4
 /φ6 5./χ3 οβ4?! [5...οε7!] 6./δ5 ο
 α5 7.0□0 β5 [7...δ6] 8.οβ3 δ6
 9.δ3 ογ4 10.χ3/ε7? [10../δ7]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+-ωθκ+-τρ(

7+-ζπ-σνπζππə

6π+-ζπ-σν-+&

5ωλπ+Nζπ-+-%

4+--+Π+λ+Ξ

3+ΛζΠΠ+N+-#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘ+PμK-!

ξαβχδεφγηψ

11./ξε5! δξε5 [λα 11...οξδ1
 υρμεαζα 12./ξφ6+ γξφ6 13.οξφ7
 +] 12./ξφ6+ γξφ6 13.≤ξγ4 +

O formă elementară a ideii
 lui Legal este sacrificiul
 momentan al damei care va fi însă
 imediat (sau în câteva mutări)
 recâştigată. Iată câteva scurte și
 instructive partide de acest gen.

(7) Καν – Χαλασζ [X66]

Βυδαπεστα 1939

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οβ5 δ6 4.0□0/
 φ6 5./ε1 ογ4?! [ερα μαι βινε 5...
 οε7] 6.δ4 εξδ4? 7.ε5! δξε5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+-ωθκωλ-τρ(

7ζππζπ-+πζππə

6-+ν+-σν-+&

5+Λ+-ζπ-+-%

4+--+ζπ-+λ+Ξ

3+--+--+N+-#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τPNωΛΘτP-μK-!

ξαβχδεφγηψ

8./ξε5! οξδ1 9./εχ6+ σι δυπα
 9...οε7 10./ξδ8+ 'ξδ8 11./ξδ1
 τοτυλ εστε χλαρ 1□0



(8) Κολτανοψκι – Πρινσ [B00]
]

Ηαστινγσ 1937/38

1.δ4/χ6 2/φ3 δ6 3.ε4 σγ4 4.οβ5
α6 5.οα4 β5 6.οβ3 ε5? 7.δξε5
/ξε5?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+-ωθκωλντρ(
7+-ζπ-+πζππἘ
6π+-ζπ-+-+&
5+π+-σν-+--%
4-+-+Π+λ+Ἐ
3+Λ+-+N+-#
2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠἮ
1τΡNωΛΘμΚ-+Ρ!
ξαβχδεφγηψ

8./ξε5 οξδ1 9.οξφ7+ 'ε7 10./χ6+ '
ξφ7 11./εδ8+ fξδ8 12.'ξδ1
σι αλβυλ χυ υν πιον ιν πλυσ α
χαστιγατ 1□0

(9) Πφειφφερ – Εισενβεισ [B22]

Στρασβουργ 1975

1.ε4 χ5 2.χ3 δ5 3.εξδ5 ≤ξδ5 4.δ4

χξδ4?! 5.χξδ4/χ6 6/φ3 σγ4
7/χ3 ≤δ8? [δυπα 7...≤α5 φοχυλ
ερα εχηλιβρατ] 8.δ5/ε5?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(
7ζππ+-ζππζππἘ
6-+-+&
5+-+Πσν-+--%
4-+-+λ+Ἐ
3+-σN-+N+-#
2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠἮ
1τΡ-ωΛΘμΚΛ+Ρ!
ξαβχδεφγηψ
9./ξε5 οξδ1 10.οβ5+ σι δεοαρεχ
ε αλβυλ ραμανε χυ δουα φιγυρ
ι ιν
πλυσ 1□0

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠἮ

1τΡ-ωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

9./ξε5 οξδ1 10.οβ5+ σι δεοαρεχ
ε αλβυλ ραμανε χυ δουα φιγυρ
ι ιν
πλυσ 1□0

πλυσ 1□0

În jocul practic s-a observat
că posibilitatea sacrificiului de
nebun la f7 (f2) apare în urma
unor greșeli sau încălcări ale
principiului dezvoltării în
deschidere. Alteori însă lucrurile
sunt premeditate fiind vorba de o
cursă.

Prin capturarea damei cu
nebunul, jucătorul își slăbește, de
regulă, cealaltă diagonală care
duce spre regele său. De obicei
contrașahul nebunului advers
duce la recuperarea damei
sacrificate, dar, nu de puține ori,
și la diverse poziții de mat.

Iată două exemple:

(10) Μιεσεσ – Οεηθουιστ [B01]

Νυρνβεργ 1895

1.ε4 δ5 2.εξδ5 ≤ξδ5 [2../φ6]
 3/χ3 ≤δ8? [οβισνυιτ σε φοαχα
 3...≤α5] 4.δ4/χ6? [τρεβυια 4...γ
 6 σαυ 4../φ6] 5/φ3 ογ4 6.δ5/ε5?
 [6...∞ξφ3]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(
 7ζππζπ-ζππζππθ

6-+-+--+&

5+-+Πσν-+-%

4-+-+--+λ+Ξ

3+-σN-+N+-#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

7/ξε5 ∞ξδ1 8.∞β5+ χ6 9.δξχ6 ≤χ
 7 10.χξβ7+ 'δ8 11/ξφ7#

Ιντρεαγα χομβινατιε, ινχλυσιω

μυταριλε διν παραντεζα, σ-αυ

ρεπετατ ιντρ-ο παρτιδα Σχηαν
 δαλικ - Κελλερ, Μανηειμ 1958

(11) Χηαροση - θαφφε [A43]

Νεω Ψορκ1936

1.δ4 χ5 2.δ5/α6?! [οβισνυιτ σε
 φοαχα 2../φ6] 3/φ3 δ6 4.ε4 ογ4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(
 7ζππ+-ζππζππθ

6ν+-ζπ-+-+&

5+-ζπΠ+-+-%

4-+-+Π+λ+Ξ

3+-+--+N+-#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τPNωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

5/ε5 ≤α5+ [απανδ ιν πεδερε
 χοντινυαρεα 5...∞ξδ1 6.∞β5+
 σ.α.μ.δ.] 6.∞δ2! δξε5? 7.∞ξα5
 ∞ξδ1 8.∞β5# 1□0

Combinatia lui Legal se
 intalneste, in jocul practic si in
 alte diverse si neobisnuite forme.

(12) Αλεηιν - Τεμερ [X30]

Κολν 1911

1.ε4 ε5 2.φ4 ογ5 3/φ3 δ6 4/χ3
 /φ6 5.ογ4/χ6 6.δ3 ογ4 7/α4
 εξφ4?! [τρεβυια 7../δ4] 8/ξχ5
 δξχ5 9.∞ξφ4/η5 10.∞ε3/ε5?
 [10...≤ε7!]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκ+-τρ(
 7ζππζπ-+πζππθ

6-+-+--+&

5+-ζπ-σν-+ν%

4-+Λ+Π+λ+Ξ

3+-+ΠωΛN+-#

2ΠζΠΠ+--+ΠζΠ∇

1τΡ--+ΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

11./ξε5! ∞ξδ1 12.∞ξφ7+ 'ε7 [σαυ
12...'φ8 13.∞ξχ5+] 13.∞ξχ5+ 'φ6
14.0□0+ 'ξε5 [νιχι 14...'γ5 νυ
σχηµβα σιτυατια 15.∞ε3+ 'η4
16.γ3+ /ξγ3 17.φ4+ ετχ.]

15.φ5# 1□0

Dama poate fi oferită nu numai ne-
bunului advers. Câteodată, e drept,
mai rar, ea poate fi oferită și calului.

(13)Βαχημανν – Κυνστμανν
[X44]

Αυγσβυργ

1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.χ3 /φ6 [μαι
ινχισιω εστε 3...δ5] 4.δ4 /ξε4

5.δ5 /ε7 [5...β8] 6./ξε5 /γ6

7.∞δ3 /ξφ2? [λα φοχ εγαλ δυχεια

7.../ξε5 8.∞ξε4 ∞χ5]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκωλ-τρ(

7ζππζππ+πζππε

6-+-+--+v+&

5+--+ΠσΝ-+--%

4-+-+--+--+Ξ

3+-ζΠΛ+--+#

2ΠζΠ-+-σνΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

8.∞ξγ6 /ξδ1 [σαυ 8...≤φ6 9.≤ε2

/ξη1 10.∞ξφ7+ 'ε7 11.∞γ5+--]

9.∞ξφ7+ 'ε7 10.∞γ5+ 'δ6 11./χ4+

'χ5 12./βα3 σι ποατε υρμα

12.../ξβ2 [12...≤ξγ5 13.β4#]

13.∞ε3# 1□0

B.CURSE ÎNTINSE ALBULUI

(după aceleași idei)

(α) Χυρσα ανονιμα (ινπατατα
δε αυτορ δε λα Μ. Σιδνερ ¹)

[X50]

1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.∞χ4 /δ4

4./ξε5 ≤γ5!! 5./ξφ7 ≤ξγ2 6.φ1 ≤ξ

ε4+ 7.∞ε2 /φ3#

ματ ετουφφε 0□1

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λ+κωλντρ(

7ζππζππ+Νζππε

6-+-+--+--+&

5+--+--+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+--+--+--+v+--#

2ΠζΠΠζΠΛζΠ-ζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΡ+--+!

ξαβχδεφγηψ

¹ M. Sidner, în prezent decedat, a fost
asistent la A.S.E. și şahist de categoria
I.



(β) Κνωρρε – Χιγοριν [X50]

1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.οοχ4 οοχ5

4.0□0 δ6 5.δ3 /φ6 6.οογ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+-τρ(

7ζππζπ--+πζππ῀

6--+νζπ-σν--+&

5+--ωλ-ζπ-ωΛ-%

4--+Λ+Π+--+῀

3+--+Π+N+--#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ῀

1τΡN+Θ+ΡμK-!

ξαβχδεφγηψ

6...η6 7.οοη4 γ5 8.οογ3 η5 9./ξγ5 η

4 10./ξφ7 ηξγ3 11./ξδ8 οογ4

12.≤δ2/δ4 13./χ3 /φ3+ 14.γξφ3 οοξ

φ3 χυ ματ ιμπααραβιλ 0□1

(χ) Ρυσακοω – Βερλινσχηι [X20]

1.ε4 ε5 2.χ3 /χ6 3.δ4 /φ6 4.οογ5

η6 5.οοη4 γ5 6.οογ3 εξδ4 7.ε5

δξχ3 8.εξφ6 χξβ2 9.≤ε2+ ≤ε7

10.φξε7 οογ7 0□1

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+κ+-τρ(

7ζππζππζΠπωλ-῀

6--+ν+--+--ζπ&

5+--+--+--ζπ-%

4--+--+--+--+῀

3+--+--+--ωΛ-#

2Πζπ--+ΘζΠΠζΠ῀

1τΡN+--μKΛσNR!

ξαβχδεφγηψ

(δ) Ραλειτσιχη – Μοσηερ [A51]

Χαναδα 1958

1.δ4 /φ6 2.χ4 ε5 3.δ5?! [χορεχτ
ερα 3.δξε5] 3...οοχ5 4.η3?

γρεσεαλα φαταλα

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλωθκ+-τρ(

7ζππζππ+πζππ῀

6--+--+--σν--+&

5+--ωλΠζπ--+-%

4--+Π+--+--+῀

3+--+--+--+Π#

2ΠζΠ--+ΠζΠΠ+῀

1τΡNωΛΘμKΛσNR!

ξαβχδεφγηψ

4...οοξφ2+! 5.'ξφ2 /ε4+ 6.'φ3

[6.'ε1 ≤η4+] 6...≤η4 7./χ3 ≤γ3+! 8

.'ξε4 φ5+ 9.'ξφ5 δ6+ 10.'ε4

οοφ5+! 11.'ξφ5 ≤γ6# ο εξεχυτιε

ραπιδα σι υιμιτοαρε 0□1

(ε) ζειτχη – Πενροσε [E01]

Βυξτον 1950

1.δ4 /φ6 2.χ4 ε6 3./φ3 δ5 4.γ3

δξχ4 [4...οοε7] 5.βδ2 [τρεβυια

5.≤α4+ ρεχαστιγανδ ιμεδιατ πι

ονυλ σαυ 5.οογ2χοντινυινδ δεξ

ωολταρεα] 5...χ5 6.δξχ5 [σαυ 6.

/ξχ4 /χ6!]

6...∞ξχ5 7.∞γ2?
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκ+-τρ(
 7ζππ+-+πζππἔ
 6-+-+πσν-+&
 5+-ωλ-+-+-%
 4-+π+-+--+Ξ
 3+-+--+ΝζΠ-#
 2ΠζΠ-σΝΠζΠΛζΠ∇
 1τΡ-ωΛΘμΚ--+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ
 7...∞ξφ2+! 8.'ξφ2/γ4+ 9.'ε1
 [σαυ 9.'γ1 ≤β6+ υρματ δε ματ]
 9../ε3! 10.≤α4+ ∞δ7 11.≤α3
 /χ2+ 0□1

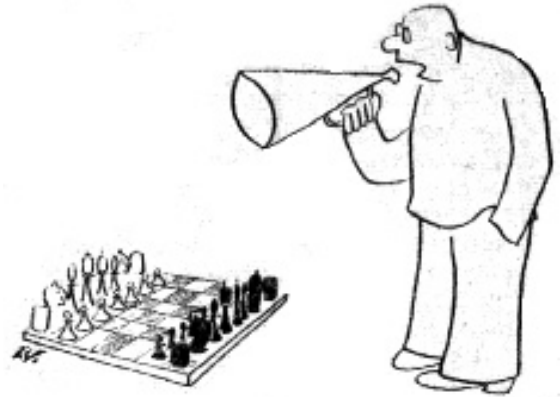
Si acum câteva curse având la bază idei ale matului lui Legal.

(φ) Σχηλομερ – Βεετζ [Α50]
 χορεσπονδεντα 1936
 1.χ4/φ6 2.δ4 ε6 3.δ5?! ο πιερδερ
 ε ινυτιλα δε τιμπ 3...εξδ5 4.χξδ
 5
 ∞α5 5.∞γ5? (ο λεγαρε απαρεντ
 α)

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκ+-τρ(
 7ζππζππ+πζππἔ
 6-+-+σν-+&
 5+-ωλΠ+-ωΛ-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--+#

2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇
 1τΡΝ+ΘμΚΛσΝΡ!
 ξαβχδεφγηψ

5../ε4! 6.∞ε3 [αχυμ λα 6.∞ξδ8
 υρμα 6...∞ξφ2#] 6...∞ξε3 7.φξε3
 ≤η4+ 8.γ3/ξγ3 9/φ3 ≤β4+! 0□1



(γ) Μαψετ – Ηαρρωιτζ [Δ51]
 1.δ4 δ5 2.χ4 ε6 3./χ3/φ6 4.∞γ5/β
 δ7 5.χξδ5 εξδ5 6./ξδ5/ξδ5 7.∞ξδ
 8

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωΛκωλ-τρ(
 7ζππζπν+πζππἔ
 6-+-+--+--+&
 5+-+ν+-+--+-%
 4-+-ζΠ-+-+--+Ξ
 3+-+--+--+--+#
 2ΠζΠ--+ΠζΠΠζΠ∇
 1τΡ--+ΘμΚΛσΝΡ!
 ξαβχδεφγηψ
 7...∞β4+ 8.≤δ2 'ξδ8 0□1

(η) Ηορωιτζ – Βλεδοω [X53]

Βερλιν 1837

1.ε4 ε5 2.φ3/χ6 3.οοχ4 οοχ5 4.χ3
 οβ6 5.δ4 ≤ε7 6.δ5/δ8! [λα
 6..β8 πυτεα υρμα 7.δ6! χυ
 απανταφ] 7.οοε2 δ6 8.η3? φ5 9.
 οογ5/φ6 10.βδ2 0□0 11/η4? [ερα
 μαι βινε 11.≤χ2] 11...φξε4
 12./ξε4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λσν-τρκ+(
 7ζππζπ-ωθ-ζππə
 6-ωλ-ζπ-σν-+&
 5+--+Πζπ-ωΛ-%
 4-+--+N+-σNΞ
 3+-ζΠ-+--+Π#
 2ΠζΠ-+ΛζΠΠ+∇
 1τP-+ΘμK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

12../ξε4! 13.οοξε7 οοξφ2+ 14.'φ1/
 γ3# 0□1

(ι) Φριεσ – Σχηλεχητερ [A02]

σιενα 1897

1.φ4 ε5 2.φξε5/χ6? [2...δ6!] 3/φ3
 δ6 4.εξδ6 οοξδ6 5.δ4/φ6 6.οογ5
 [ερα μαι ινδιχατ 6/χ3] 6...η6
 7.οοη4 γ5 8.οοφ2/ε4 9.ε3?
 [9/βδ2] 9...γ4 10.οοη4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+-τρ(
 7ζππζπ-+π+-ə
 6-+νωλ-+-ζπ&
 5+--+--+--+-%

4-+--ζΠν+πωΛΞ

3+--+--ζΠN+--#

2ΠζΠΠ+--+ΠζΠ∇

1τPN+ΘμKΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

10...γξφ3! 11.οοξδ8 φ2+ 12.'ε2

οογ4+ 13.'δ3/β4+ 14.'ξε4?



[14.'χ4 οοξδ1] 14...φ5# 0□1

Labourdaunnais

PRIMUL TURNEU INTERNAȚIONAL DE LA LONDRA

La începutul secolului al XIX-lea, principalele centre ale vieții șahiste erau Parisul și Londra. După moartea renumitului Phillidor, care nu avea adversar, Labourdaunnais a devenit cel mai puternic șahist francez, iar Mac Donnel, cel mai bun șahist din Anglia. În anul

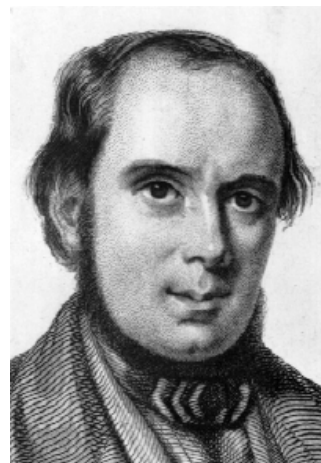
1834 la Londra s-au disputat o serie de partide între Labourdaunnais și Mac Donnel, care au dovedit superioritatea maestrului francez. După moartea lui Labourdonnais și a lui Mac Donnel s-au evidențiat în Franța St. Aman iar în Anglia, Stauton. Meciul dintre acești doi maeștri a avut loc la Paris și s-a terminat cu victoria categorică a șahistului englez.

În anul 1851, La Londra a fost organizată expoziția industrială internațională. Șahiștii englezi și în primul rând Stauton, s-au gândit să organizeze în timpul expoziției, un turneu de șah la care să participe cei mai buni jucători din diferite țări. Din Franța au fost invitați St. Aman și Kieseritzky, din Germania – Lasa, Andersen și Mayet, din Rusia – Petrov, Ianis și Sumov, din Ungaria – Löwenthal și Szen. Au refuzat să participe St. Aman, Lasa, Petrov și Sumov iar Ianis a întârziat la turneu. În această situație la cei șase străini au fost adăugați zece jucători englezi. Fără îndoială, Stauton se număra printre cei mai tari jucători din lume, iar Williams, Wiwill, Bird erau considerați ca jucători foarte buni. Restul jucătorilor englezi s-au dovedit necorespunzători unui astfel de turneu internațional.

Trebuie arătat în ce constă diferența dintre cele două feluri de competiții: meci și turneu.

Meciul este o luptă între doi adversari, turneul este un concurs disputat de mai mulți

jucători de șah. În prezent, concursurile se organizează după sistemul turneu, adică fiecare participant se întâlnește cu restul participanților la turneu.



Andersen

EXERCIȚII

Ca în orice proces de asimilare, și în șah toate cunoștințele și deprinderile dobândite trebuie verificate, testate, repetate și apoi aplicate în mod corespunzător în practică.

În cele ce urmează cei interesați găsesc o baterie de teste cumulând principalele idei și combinații tip întâlnite în jocul practic de șah.

Rezolvarea exercițiilor va contribui la dezvoltarea imaginației, fanteziei și perspicacității combinate a șahiștilor, la antrenarea forței de calcul a variantelor. Această activitate va stimula concentrarea atenției jucătorului de șah, îi va dezvolta memoria și gândirea, îl va deprinde cu efortul intelectual intens. La rezolvarea pozițiilor se impune respectarea unei anumite metodologii. Astfel, la început jucătorul trebuie să încerce soluționarea lor mintală, direct de pe diagrame, ghidându-se după următorul plan:

- imaginarea ideii;
- analiza mintală a mutărilor proprii și a răspunsurilor adverse.
- Compararea și selecția variantelor
- Luarea deciziei

Studierea atentă a materialului inclus în carte și în special a curselor va înlesni găsirea ideii, a mutării-cheie sau a sacrificiului definitiv.

În cazul când, la un moment dat, poziția devine neclară, este necesară reluarea ei. Dacă nici acest lucru nu dă rezultatul scontat, li se recomandă jucătorilor să-și noteze poziția până la care s-a ajuns pe cale mentală, să reproducă pe tablă și să continue rezolvarea, cu aceeași metodă, până la reușita totală. Pe măsura efectuării, toate rezolvările se trec într-un caiet, compararea propriilor soluții

cu rezolvările date de autor fiind recomandabile numai la sfârșit, pentru a se preîntâmpina sugestionarea jucătorului.

După parcurgerea întregului text, e de dorit ca jucătorul să pună din nou pozițiile pe tablă, să urmărească cu atenție rezolvările corecte și, întrucât repetiția este mama învățăturii să revină din când în când asupra lor. Teoria studiată rămâne numai literă moartă dacă nu se manifestă permanent preocuparea pentru aplicarea ei în partidele jucate. Evident, nu întotdeauna o idee, un anumit tip de combinație se pot efectua “ca la carte”. Practica șahistă de zi cu zi ne oferă nenumărate posibilități de a aplica cunoștințele însușite într-un mod diferențiat și creator și deseori, tocmai această atitudine de a scoate la iveală o schemă — tip din hățișul de mutări și variante posibile, de a sesiza tipicul în netipic determină gradul de măiestrie a jucătorului. Răbdarea și perseverența vor fi răsplătite cu satisfacții asemănătoare cu acelea a realizării unor opere de artă.

ÎN POZIȚIILE 1-20 ALBUL
ÎNCEPE ȘI CÂȘTIGĂ
(Soluțiile la pag. 213)

(1) Σαδοπεανυ-Λερνοπιχι [B0
7]

Ιασι 1929

1.ε4 δ6 2.φ4/δ7 3.∞χ4 γ6 4/φ3

οογ7?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππζπνζππωλπᾶ

6--+ζπ--+π+&

5+--+--+--+-%

4--+Λ+ΠζΠ--+Ξ

3+--+--+N+--#

2ΠζΠΠζΠ--+ΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(2) Λυζγηιν – Ιοφφε [B07]

Μινσκ 1968

1.ε4 δ6 2./φ3 γ6 3.οοχ4/δ7?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκωλντρ(

7ζππζπνζππ+πᾶ

6--+ζπ--+π+&

5+--+--+--+-%

4--+Λ+Π+--+Ξ

3+--+--+N+--#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(3) Σαντασιερε – Ρ.Βψρνε [B07]

]

Νεω Ψορκ 1946

1.ε4 δ6 2.δ4/δ7 3./φ3 γ6 4.οοχ4 ο

γ7?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+ντρ(

7ζππζπνζππωλπᾶ

6--+ζπ--+π+&

5+--+--+--+-%

4--+ΛζΠΠ+--+Ξ

3+--+--+N+--#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(4) Κρογιουσ – Αρατοωσκι [X41

]

1945

1.ε4 ε5 2./φ3 δ6 3.δ4/δ7

[3../φ6] 4.οοχ4 χ6 [αλτε μυταρι

συντ μαι σλαβε: 4../γφ6 5.δξε5

/ξε5 6./ξε5 δξε5 7.οοξφ7+;

4...οοε7 5.δξε5 /ξε5 6./ξε5 δξε5 7.

≤η5! ετχ] 5/γ5/η6 6.α4 ο

χυρσα ραφινατα ιν χαρε νεγρυ

λ χαδε

6...οοε7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκ+--τρ(

7ζππ+νωλπζππᾶ

6--+πζπ--+σν&

5+--+ζπ-σN-%

4Π+ΛζΠΠ+--+Ξ

3+--+--+--+#

2-ζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(5) Πφειφφερ – Εισενβεισ [B22]

Στρασβουργ 1975

1.ε4 χ5 2.χ3 δ5 3.εξδ5 ≤ξδ5 4.δ4
 χξδ4?! 5.χξδ4/χ6 6./φ3 ογ4
 7./χ3 ≤δδ? [δυπα 7...≤α5 φοχυλ
 ερα εχηλιβρατ] 8.δ5/ε5?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(

7ζππ+-ζππζππἔ

6-+-+--+&

5+-+Πσν-+-%

4-+-+--+λ+Ἐ

3+-σN-+N+-#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘμΚΛ+P!

ξαβχδεφγηψ

(6) Ποττερ – Ματηεωσ [X21]

Λονδρα 1951

1.ε4 ε5 2.δ4 εξδ4 3.οοχ4 χ5
 [τρεβυια χοντρααταχατ πριν 3
 ../φ6] 4./φ3 δ6 5.0□0/χ6 6.χ3 δ3
 7.fε1 ογ4? 8.ε5!/ξε5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλντρ(

7ζππ+-+πζππἔ

6-+-ζπ-+-+&

5+-ζπ-σν-+-%

4-+Λ+-+λ+Ἐ

3+-ζΠπ+N+-#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τPNωΛΘτP-μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

(7) Πολλοκ – Χαλλ [X55]

Νεω Ψορκ 1890

1.ε4 ε5 2./χ3/χ6 3./φ3 οοβ4
 4.οοχ4/φ6 5.0□0 δ6 6./δ5 οογ4
 7.χ3 οοχ5 8.δ3/ε7?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκ+-τρ(

7ζππζπ-σνπζππἔ

6-+-ζπ-σν-+&

5+-ωλNζπ-+-%

4-+Λ+Π+λ+Ἐ

3+-ζΠΠ+N+-#

2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇

1τP-ωΛΘ+PμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

(8) Βενδραφιελδ – Ωιππελλ [X6
 0]

Σιδνει 1938

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οοβ5/γε7?! ο μ
 υταρε μαι πυτιν υζιτατα 4/χ3
 α6 5.οοα4 β5 6.οοβ3 η6 7.δ4 δ6 8.
 α4 β4 9./δ5 οογ4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθκωλ-τρ(

7+-ζπ-σνπζπ-ἔ

6π+νζπ-+-ζπ&

5+-+Nζπ-+-%

4Πζπ-ζΠΠ+λ+Ξ
 3+Λ+--+N+-#
 2-ζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇
 1τP-ωΛΘμK-+P!
 ξαβχδεφγηψ

(9) Χηαρουσεκ - Ωολλνερ [X2
 1]

Κοσιχε 1893

1.ε4 ε5 2.δ4 εξδ4 3.χ3 υν
 χυνοσχυτ σαχριφιχιυ δε πιον π
 εντρυ ινιτιατιωα 3...δξχ3 4.ωχ4
 /φ6 5/φ3 ωχ5 6/ξχ3 δ6 7.0□0 0□
 0 8/γ5! η6 9/ξφ7! fξφ7 10.ε5! υρ
 μαριτι

χυρσα αχεστυι παφνιχ πιον

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθ--+κ+(
 7ζππζπ--+ρζπ-ε
 6--+ζπ-σν-ζπ&
 5+-ωλ-ζΠ--+-%
 4--+Λ+--+--+Ξ
 3+-σN--+--+#
 2ΠζΠ--+ζΠΠζΠ∇
 1τP-ωΛΘ+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ

(10) Πινκασ - Φιφαλκοωσκι [B
 08]

Κατοωιχε 1977

1.ε4 γ6 2.δ4 ωγ7 3/χ3 δ6 4/φ3/φ
 6 5.ωγ5 χ5?! [τρεβυια φυχατ
 5...χ6] 6.ε5 χξδ4 7.εξφ6 εξφ6
 8.ξδ4 αλβυλ α χαστιγατ ο φιγ

υρα:

ωα πυτεα οαρε σα ο παστρεζε?

8../χ6 9.ε3+ 'δ7 10.ωφ4! fε8
 πε αχεστα λεγατυρα σ-α βαζα
 τ

νεγρυλ, δαρ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθρ+--+(
 7ζππ+κ+πωλπε
 6--+νζπ-ζππ+&
 5+--+--+--+-%
 4--+--+ωΛ--+Ξ
 3+-σN-ωΘN+-#
 2ΠζΠΠ--+ζΠΠζΠ∇
 1τP--+μKΛ+P!
 ξαβχδεφγηψ

(11) Παρτιδα διν χυνοσχυτελε
 μανυσχρισε αλε λυι Γιοαχχη
 νο

Γρεχο [X00]

1.ε4 ε6 2.δ4/φ6 3.ωδ3/χ6 4/φ3 ∞
 ε7 5.η4 0□0? 6.ε5/δ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθ-τρκ+(
 7ζππζππωλπζππε
 6--+ν+π+--+&
 5+--+νζΠ--+--+-%
 4--+ζΠ--+ζΠΞ

3+-+Λ+N+-#
 2ΠζΠΠ+-ζΠΠ+∇
 1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

(12) Γυβα – Κισελεω [X05]
 Μοσχοπα 1976
 1.ε4 ε6 2.δ4 δ5 3./χ3/φ6 4.ε5
 /φδ7 5.φ4 χ5 6./φ3/χ6 7./ε2
 χξδ4 8./εξδ4 οχ5 [8...≤β6!] 9.χ3
 0□0 10.οδ3 ≤β6? νεγρυλ ισι
 χοντινυα ιδεεα, δαρ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+-τρκ+(
 7ζππ+ν+πζππε
 6-ωθν+π+-+&
 5+-ωλπζΠ--+-%
 4-+-σΝ-ζΠ--+Ξ
 3+-ζΠΛ+N+-#
 2ΠζΠ--+ΠζΠ∇
 1τΡ-ωΛΘμΚ--+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

(13) Γαυδερσεν – Φαυλ [X02]
 Μελβουρνε 1928
 1.ε4 ε6 2.δ4 δ5 3.ε5 χ5 4.χ3 χξδ4
 [4../χ6] 5.χξδ4 οβ4+ 6./χ3/χ6 7.
 /φ3/γε7 8.οδ3 0□0?[εξαχτ λα μο
 μεντυλ χελ μαι νεποτριωιτ;
 τρεβυια 8...≤β6]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-τρκ+(
 7ζππ+-σνπζππε
 6--+ν+π+-+&
 5+-+πζΠ--+-%
 4-ωλ-ζΠ--+Ξ
 3+-σΝΛ+N+-#

2ΠζΠ--+ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-ωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(14) Γασιχ – Σασιχ [X05]
 Σοκο-Βανφα 1959

1.ε4 ε6 2.δ4 δ5 3./δ2/φ6 4.ε5
 /φδ7 5.οδ3 χ5 6.χ3/χ6 7./ε2
 οε7? [τρεβυια ινταριτα πρεσιυ
 νεα
 ασυπρα χεντρυλυι αλβ πριν 7..
 .≤β6] 8./φ3 0□0 9.η4 φ6 10./φ4/β
 6?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθ-τρκ+(
 7ζππ+-ωλ-ζππε
 6-σνν+πζπ--+&
 5+-ζππζΠ--+-%
 4-+-ζΠ-σΝ-ζΠΞ
 3+-ζΠΛ+N+-#
 2ΠζΠ--+ζΠΠ+∇
 1τΡ-ωΛΘμΚ--+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

(15) παρτιδα ρεδατα δε

Γιοαχηνινο Γρεχο ιν χελεβρυλ

σαυ ∇μανυσχρισ παριζιαν∇
(1623) [X41]

1.ε4 ε5 2./φ3 δ6 3.οοχ4 οογ4 4.η3
οοη5 5.χ3/φ6 6.δ3 οοε7 7.οοε3 0□0
8.γ4 οογ6 9./η4 χ6 10./ξγ6 ηξγ6 1
1.η4 β5?! τρεβυια χοντρααταχ
ατ ιν χεντρυ πριν [11...δ5] 12.ο
β3 α5
13.α4 β4 14.η5 γξη5 15.γ5 /γ4? 1
6.fξη5/ξε3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-ωθ-τρκ+(

7+--+ωλπζπ-ε

6--+πζπ--+&

5ζπ--+ζπ-ζΠΡ%

4Πζπ--+Π+--+Ξ

3+ΛζΠΠσν--+#

2-ζΠ--+ζΠ--+∇

1τΡΝ+ΘμΚ--+!

ξαβχδεφγηψ



(16) Κρογιουσ – Νιεμελα [Δ30]

Βαδ Λοπιισα 1934

1.δ4/φ6 2.χ4 ε6 3.οογ5 δ5 4.ε3
/βδ7 5./φ3 οοε7 6./βδ2 0□0
7.οοδ3 β6 8.≤χ2 οβ7 9.χξδ5 εξδ5
10./ε5?! /ξε5 11.δξε5/ε4 12.η4 μι
ζανδ πε δεσχηιδερεα χολοανει
∇η∇ 12../ξγ5 13.ηξγ5 γ6 14.φ4 χ
5 [σαυ 14...δ4 15.ε4 χυ αταχ]
15.≤δ1 χ4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-ωθ-τρκ+(

7ζπλ+-ωλπ+πε

6-ζπ--+π+&

5+--+πζΠ-ζΠ-%

4+π+-ζΠ--+Ξ

3+--+ΛζΠ--+#

2ΠζΠ-σΝ--+Π+∇

1τΡ--+ΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

Mihail Marin

(17) Βοφοκωιχ – Αδαμσχηι [B7
6]

1.ε4 χ5 2./φ3 γ6 3.δ4 οογ7 4./χ3
χξδ4 5./ξδ4/χ6 6.οοε3/φ6 7.οοχ4 0
□0 8.οοβ3 δ6 9.φ3/α5 10.η4! α6 1
1.≤δ2 β5 12.η5/ξβ3 13.αξβ3

∞δ7?! [τρεβυια χοντρολατ χαμ
 πυλ
 δ5 πριν 13...∞β7] 14.∞η6 ∞ξη6
 ? 15.≤ξη6 ε6 16.0□0□0 ≤ε7 17.γ4

β4 18.γ5/ξη5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-+τρκ+(

7+-+λωθπ+πᾶ

6π+-ζππ+πωΘ&

5+-+--ζΠν%

4-ζπ-σΝΠ+-+ᾶ

3+ΠσΝ--Π+-#

2-ζΠΠ+-+--ᾶ

1+-μΚΡ+-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(18) Hort – Βυρνε [E81]

1.χ4 γ6 2./χ3 ∞γ7 3.δ4/φ6 4.ε4 δ6

5.φ3 α6 6.∞ε3 χ6 7.≤δ2 β5

8.∞δ3/βδ7 9./γε2 0□0 10.η4 ε5 1

1.η5/ξη5 12.γ4/ηφ6 13.∞η6

εξδ4 14.∞ξγ7 'ξη7 [σαυ

14...δξχ3 15.≤η6!] 15.≤η6+ 'η8 1

6./ξδ4/ε5?[τρεβυια 16...∞β7]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-τρ-μκ(

7+-+--π+πᾶ

6π+πζπ-σνπωΘ&

5+π+-σν-+-%

4--ΠσΝΠ+Π+ᾶ

3+-σΝΛ+Π+-#

2ΠζΠ-+-+--ᾶ

1τΡ-+-μΚ--Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(19) Μαρσηαλλ – Βυρν [Δ55]

Παρισ 1900

1.δ4 δ5 2.χ4 ε6 3./χ3/φ6 4.∞γ5 ∞

ε7 5.ε3 0□0 6./φ3 β6?! [6...η6

7.∞η4 β6] 7.∞δ3 ∞β7 8.χξδ5 εξδ

5 9.∞ξφ6 ∞ξφ6 10.η4! γ6? [τρεβ

υια

ινχερχατ 10...χ5 σι δαχα 11.∞ξ

η7+ 'ξη7 12./γ5+ 'η6 χυ σανσε δ

ε α

ρεσπινγε αταχυλ] 11.η5 fε8

12.ηξγ6 ηξγ6? [12...φξγ6] 13.≤χ2

∞γ7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-ωθρ+κ+(

7ζπλζπ-+πωλ-ᾶ

6-ζπ-+-+π+&

5+-+π+-+--%

4-+-ζΠ-+-+ᾶ

3+-σΝΛζΠΝ+-#

2ΠζΠΘ+-ζΠΠ+ᾶ

1τΡ-+-μΚ--Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(20) Book – Ανδερσεν [X71]

ζαρσοπια 1935



1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.οβ5 α6 4.οα4
 δ6 5.χ4 [5.χ3] 5...φ5 πρεα ∇αχτι
 ω∇ ! 6.δ4 φξε4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκωλντρ(

7+πζπ--+ζππᾶ

6π+νζπ--+&

5+--+ζπ--+%

4Λ+ΠζΠπ--+Ξ

3+--+N+-#

2ΠζΠ--+ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ



* * * * *
 * * * * *
 * * *
 * *
 *

ÎN POZIȚIILE 21-35 NEGRUL
 ÎNCEPE ȘI CĂȘTIGĂ
 (Soluțiile la pagina 214)

(21) Λφυβοφεωιχ – Στειν [A01]
 Λασ Παλμασ 1973

1.β3 ε5 2.οβ2 δ6 3.ε3 /φ6 4.χ4 γ6
 5.δ4 ογ7 6./χ3 [λα 6.δξε5 /γ4]
 6...εξδ4 7.≤ξδ4 0□0 8./φ3 /βδ7
 9.οε2 /χ5 10.fδ1?! /γ4 [νυ
 10../φε4 11.≤ξγ7+ 'ξγ7 12./ξε4+ φ
 6 13./ξχ5] 11.≤δ2

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+--μΚΡ+--+!

2ζΠΠζΠΛωΘ--ωΛΠ∇

3--+ΝζΠ--σΝΠ+##

4+ν+--+Π+--Ξ

5--+--+σν--+%

6+π+--ζπ--+&

7πωλπ+--ζππζπᾶ

8+κτρ--ωθλ+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(22) Τρατνερ – Γιβσ [X30]

Αγγλια 1915

1.ε4 ε5 2.φ4 οχ5 3./φ3 /χ6 4.χ3

[δυπα 4.φξε5 δ6 5.εξδ6 ≤ξδ6

νεγρυλ αρε υν πυτερνιχ χοντρ
 αφοχ] 4...δ5! 5.δ4 [τρεβυια 5.εξ
 δ5]

5...εξδ4 6.χξδ4 οβ4+ 7./χ3 δξε4

νεγρυλ α χαστιγατ υν πιον σι
 ινχερχαρεα ταχτιχα α αλβυλυ
 ι σε

ιντοαρχε ιμποτριωα λυι 8.δ5? ε
 ξφ3 9.δξχ6 οξχ3+ 10.βξχ3

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+ΛμΚΘωΛ--τΡ!

2ζΠΠ+--+Π∇

3--+π+--ζΠ--+#

4+--ζΠ--+--+Ξ

5-+-+--+-%
 6+--+--+Π+-&
 7πζππ+-ζππζπϑ
 8τρν+κωθλ+ρ(
 ξηγφεδχβαψ
 (23) Ρ. Φινε – θυδοπιχ [Δ50]
 Μοσχοπα 1937

1.δ4 δ5 2.χ4 ε6 3/χ3/φ6 4/φ3
 χ5 5.ωγ5 χξδ4 6/ξδ4 ε5 7/δβ5 α
 6 8/ξδ5 αξβ5 9/ξφ6+

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1Ρ+ΛμΚΘ+-τΡ!
 2ζΠΠζΠΠ+-ζΠΠ∇
 3-+-+--+#+
 4+--+--+Π+-∩
 5-ωΛ-ζπ-+π+%
 6+-σΝ-+-+--&
 7πζππ+-+π+ϑ
 8τρ-ωλκωθλσνρ(
 ξηγφεδχβαψ

(24) Ναταποω-Ραζδοβαριν [Α
 02]

Κρασνοιαρσκ 1969
 1.φ4 ε5 2.φξε5 δ6 3.εξδ6 ωξδ6
 4/φ3 γ5 5.ε4 [τρεβυια φυχατ 5.
 δ4 σαυ 5.γ3] 5...γ4 6/γ1 [λα 6.ε5
 πυτεα υρμα 6...γξφ3 7.εξδ6 ≤η4
 + 8.γ3 ≤ε4+ 9.'φ2 ≤δ4+! 10.'ε1 φ2
 + 11.'ε2 ωγ4#] 6...≤η4+ 7.'ε2
 γ3 8/χ3? ο γαφα χαρε περιμιτε ο

ινχηιερε σπεχταχυλοασα; ορι

χυμ,
 ποζιτια ερα δεφα χομπρομισα

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1ΡσΝΛ+ΘωΛ-τΡ!
 2ζΠΠ+ΚζΠΠζΠΠ∇
 3-ζπ-+-σΝ-+##



4ωθ--+Π+--+∩
 5-+-+--+-%
 6+--+--ωλ--+&
 7π+π+-ζππζπϑ
 8τρν+κ+λσνρ(
 ξηγφεδχβαψ

R. Fine

(25) Ναγψ – Βαλογη [Β20]

Βυδαπεστα 1948
 1.ε4 χ5 2.β4!/? χξβ4 3.δ4 ε5
 [3...δ5] 4.δξε5/χ6 5/φ3/γε7
 6.ωφ4?! επιδεντ λοχυλ αχεστυι

νεβυν ερα λα β2 6..γ6 7.ογ3 ≤
α5! 8.≤δ5 β3+! 9.≤ξα5? αλβυλ ε
στε
προβαβιλ χονπινσ χα εστε πο
ρβα
δοαρ δε υν σχηµβ δε δαµε
9...β2!! (πιονυλ νεγρυ εστε αχυ
µ
µαι ταρε δεχατ δαµα) 10.≤χ3.

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
1Ρ+ΛμΚ--+ΝτΡ!
2ζΠΠζΠ--+ΠζπΠ∇
3-ωΛΝ+--++#
4+--+Π+--+∃
5--+ζΠ--+ωΘ%
6+v+--+v+-&
7πζππ+π+πζπε
8τρ-ωλκ+λ+ρ(
ξηγφεδχβαψ

(26) Ροδατζ – Ρεινηαρδτ [E21]

Ηαμβυργ 1935

1.δ4/φ6 2/φ3 β6 3.χ4 ε6 4/χ3
οβ7 5.ε3 οβ4 6.οδ2?! 0□0 7.οδ3
δ6 8.α3 οξχ3 9.οξχ3/ε4 10.≤χ2

φ5 11.0□0 fφ6 12/δ2 fη6
13.οξε4 φξε4 14.γ3 [επιδεντ, νυ

14/ξε4 ≤η4 χυ αταχ δυβλυ]
14...≤γ5 15.φ4 [σαυ 15/ξε4 ≤φ5
16.δ5 εξδ5 17.χξδ5 οξδ5 18.φ3
fε6! χυ απανταφ] 15...εξφ3
16.fαε1 [πιονυλ νυ ποατε φι απ
αρατ χυ 16.≤δ3 φ2+ 17.fξφ2 ≤ξγ
3+

18.ηξγ3 fη1#]

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
1-μΚΡτΡ--+--+!
2ζΠ--+σΝΘζΠ-∇
3-ζΠπζΠ-ωΛ-ζΠ#
4+--+ζΠΠ+--+∃
5-ωθ--+--+%
6τρ--+πζπ-ζπ-&
7πζπ--+ζπλζπε
8+κ+--+σνρ(
ξηγφεδχβαψ

(27) Λιτπινω – ζερεσοω [A85]

Μινσκ 1958

1.χ4 φ5 2.δ4/φ6 3/χ3 ε6 4/φ3
οβ4 5.≤χ2 0□0 6.ε3 β6 7.οε2 οβ
7 8.0□0 οξχ3 9.≤ξχ3/ε4 10.≤χ2
fφ6 11/δ2 fη6 12.γ3? ο σλαβιρε
δεχισιωα

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+--ωΛ-τΡ!
2ζΠ-ζΠΛσΝΘζΠΠ∇
3-ζΠ-ζΠ--+--+#
4+--+vζΠΠ+--+∃
5--+π+--+--+%
6τρ--+π+--ζπ-&
7πζπ--+πζπλζπε
8+κ+--ωθ-σνρ(
ξηγφεδχβαψ

(28) Ωιλκε – Πριωνχτζ [X00]

Haμbury 1933

1.χ4 ε6 2.ε4 δ5 3.χξδ5 εξδ5
4.εξδ5/φ6 5.οβ5+ οδ7 6.οχ4
οε7 7/χ3 0□0 8/γε2? οδ6
9.0□0? ο γρεσεαλα μαι μαρε δε
χατ
χεαλαλα

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+ΘωΛ-τΡ!

2ζΠΠζΠΝζΠ-ζΠΠ∇

3-+-+σΝ-+#

4+-++Λ+-Ξ

5-+-+Π+-+%

6+-σν-ωλ-+-&

7πζππ+λζππζπε

8+κτρ-ωθ-σνρ(

ξηγφεδχβαψ

(29) Κλειν – Θαμψ [X44]

Παρισ 1921

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.δ4 εξδ4
4.οχ4 οχ5 [4../φ6] 5.0□0 δ6
6/γ5?! υν αταχ πρεματυρ 6../ε5
7.οβ3 η6 8.≤η5 ≤φ6 9.φ4? δ3+!
10.'η1 γ6 11.≤δ1 πεντυρ α απαρ
α
τυρνυλ

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Κ+Ρ+ΘωΛΝτΡ!

2ζΠΠ+-+ΠζΠΠ∇

3-+-+π+Λ+#

4+-ζΠΠ+-+Ξ

5-σΝ-σν-ωλ-+%

6ζππωθ-ζπ-+-&

7-+π+-ζππζπε

8τρν+κ+λ+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(30) Σχηωαρτζ – Ηαρτλαυβ [X
50]

Βρεμεν 1918

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οχ4 οχ5
4.0□0 δ6 5.η3? ο σλαβιρε
νεφυστιφιχατα 5...η5 6/η2/φ6
7.δ3

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+ΘωΛΝτΡ!

2σΝΠζΠ-+ΠζΠΠ∇

3Π+-+Π+-+#!

4+-+Π+Λ+-Ξ

5π+-ζπ-ωλ-+%

6+-σν-ζπν+-&

7-ζππ+-ζππζπε

8τρ-+κωθλ+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(31) Μολλ – Φαλκβεερ [A00]

σιενα 1854

1.ε3?! ε5 2.χ3 δ5 3.δ4 οδ6 4.οδ3
/χ6 5/ε2 αλβυλ φοαχα πρεα πα
σιω 5../φ6 6.0□0 ε4 7.οχ2/γ4 8/γ
3 η5! 9.φ3

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+ΘωΛΝτΡ!
 2ζΠΠ+--+ΛζΠΠ∇
 3-σΝΠζΠ-ζΠ-+#
 4+v+πζΠ-+-∃
 5π+--+π+--+%
 6+--+ωλν+-&
 7-ζππ+-ζππζπᾶ
 8τρ--+κωθλ+ρ(
 ξηγφεδχβαψ

(32) Ωεστειν – Ρομαν [A51]

Μενδοζα 1935

1.δ4/φ6 2.χ4 ε5 3.δ5?! μαι βινε ε
 στε 3.δξε5 3...ωχ5 4.α3? περμιτ
 ε υν σαχριφιχιυ τιπιχ, δαρ, δυπ
 α χυμ σε πα πεδεα, νυ πρεα χο
 ρεχτ

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1ΡσΝΛμΚΘωΛΝτΡ!
 2ζΠΠζΠΠ+--ζΠ-∇
 3-+-+--+ζΠ#
 4+--+Π+-∃
 5-+-ζπΠωλ--+%
 6+--σν--+--+&
 7πζππ+πζππζπᾶ
 8τρ--+κωθλσνρ(
 ξηγφεδχβαψ

(33) Ηαμβυργερ–Ηεναχηερ

[A02]

Νυρνβεργ 1934

1.φ4 ε5 2.φξε5 δ6 3.εξδ6 ωξδ6
 4/φ3 γ5 5.δ4 γ4 6/ε5 /χ6!
 [βινε ερα σι 6...ωξε5] 7/ξχ6
 βξχ6 8.ωε3? [τρεβυια ιμεδιατ
 8.≤δ3] 8...≤ε7 9.≤δ3 ωα6!
 10.≤ξα6? ≤ξε3 11.≤ξχ6+

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+ΛμΚ--+ΝτΡ!
 2ζΠΠ+Π+ΠζΠΠ∇
 3-+-ωθ-+-+#
 4+π+-ζΠ-+-∃
 5-+-+--+--+%
 6+--+ωλΘ+-&
 7π+π+-ζπ-ζπᾶ
 8τρν+κ+--+ρ(
 ξηγφεδχβαψ

(34) Ροδζινσκι – Αλεηιν [X50]

Παρισ 1913

1.ε4 ε5 2/φ3 /χ6 3.ωχ4 δ6 4.χ3
 ωγ4 5.≤β3?! ο ιεσιρε πρεματυρ
 α
 5...≤δ7 6/γ5 [λα διρεχτ 6.ωξφ7+
 ≤ξφ7 7.≤ξβ7 υρμα 7...'δ7!
 8.≤ξα8 ωξφ3 9.γξφ3 ≤ξφ3] 6../η6
 7.ωξφ7+ [7.≤ξβ7 fβ8 8.≤α6 fβ6
 χυ χομπενσατιε πεντρυ πιον]
 7..ξφ7 8/ξφ7 ≤ξφ7 9.≤ξβ7

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+--μΚ-ωΛΝτΡ!
 2ζΠΠζΠ-ζΠ-ζΠΠ∇
 3-+-+--+ζΠ-+#

4+λ+Π+--+Ξ
 5--+ζπ--++%
 6+--+ζπν+--&
 7πζπθ+--ζπΘζπΞ
 8τρ--ωλκ+--+ρ(
 Ξηγφεδχβαψ

(35) Χραδδογκ – Μιεσεσ [A25]

Λονδρα 1939

1.χ4 ε5 2/χ3/χ6 3.γ3/φ6 4.οογ2 ο
 β4 5.ε3 δ6 6/γε2 οογ4 7.≤β3

Αλβυλ σπερα σα φολοσεασχα
 σλαβιχιωνεα πυνχτυλυι β7 7...
 fβ8

8/δ5 οοα5 9/ξφ6+

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+--μΚ--ωΛ--τΡ!

2ζΠΛζΠΝζΠ--ζΠΠ∇

3--ζΠ--ζΠ--+Θ+#

4+λ+--+Π+--Ξ

5--+ζπ--+--ωλ%

6+--σN--ζπν+--&

7πζππ+--ζππζπΞ

8τρ--+κωθ--τρ--(
 Ξηγφεδχβαψ

* * * * *

* *

*

GHEORGHE MIHOC

Un mare animator
 al șahului românesc

În ziua de 25 decembrie 1981 s-a stins din viață savantul român Gheorghe Mihoc, unul din marii iubitori ai jocului de șah.

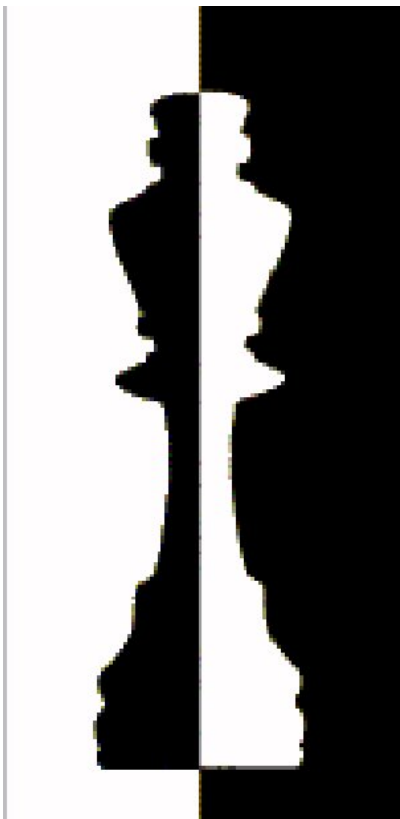
Născut la Brăila, la 7 iulie 1906, Gheorghe Mihoc și-a făcut studiile liceale și universitare la București, susținându-și doctoratul în științe statistice la Roma, în 1931, și în matematici la București, în 1947. Intrat în activitatea didactică și de cercetare științifică a urcat toate treptele ierarhice.

Șahul l-a învățat în primele clase ale liceului “Gh. Șincai” din București, după care l-a integrat în activitatea sa cotidiană ca un “*sine qua non*”, jucându-l cu multă dăruire în partide de destindere, parcă desprinse din epoca șahului romantic.

Deși dotat cu un real talent, Gheorghe Mihoc nu a abordat șahul de performanță, dând prioritate cercetărilor în domeniul matematicii, pasiune de prim plan a vieții sale. A fost însă un vajnic animator și susținător al șahului românesc de după 1944, în 1950 fiind ales vicepreședinte al Comisiei Centrale de Șah, condusă de Mihail Sadoveanu și apoi președinte al Federației Române de Șah din toamna anului 1957, odată cu reorganizarea sporturilor din țara noastră și constituirea federațiilor pe ramuri de sport.

În 1960 se retrage de la conducerea federației, dedicându-se exclusiv muncii sale didactice

și de cercetare în cadrul Universității, rămânând în continuare un mare iubitor al șahului pe care l-a jucat și sprijinit cu dragoste și pasiune până la sfârșitul vieții.



PARTIDE SCURTE (miniaturi)

Partide scurte și foarte scurte, jucate în concursuri cu caracter oficial sau în mod amical

(1) Hartlaub - Rosenbaum [C50]

Freiburg, 1892

1.e4 e5 2.Ƴc4 ♡c6 3.♣f3 f6?! 4.♣h4 g5??

evident o mutare impulsiva

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθκωλντρ(

7ζππζππ+--+πε

6--+ν+--ζπ--+&

5+--+--ζπ--ζπ--%

4--+Λ+Π+--σΝΞ

3+--+--+--+--#

2ΠζΠΠζΠ--ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

5.£h5+ ♣e7 6.♣f5# 1-0

(2) Wiede - Goetz [C33]

Strasbourg, 1880

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.b3? preocupat probabil sa ocupe diagonala mare, albul nu observa saahul damei 3...£h4+ 4.g3 [4.♣e2] 4...fxg3

5.h3 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλ+κωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6+--+--+--+--+&

5+--+--+--+--+%

4+--+--+Π+--ωθΞ

3+Π+--+--ζπΠ#

2Π+ΠζΠ----+∇

1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

[nimic nu mai este bun 5.hxg3 £xh1 sau; 5.♣f3 g2+ 6.♣xh4 gxh1£] 5...g2+ 6.♣e2 £xe4+ 7.♣f2 gxh1♣#

(3) Reinle - N [C30]

Murau, 1930

1.e4 e5 2.f4 f5 3.exf5 slabeste flancul
regelui 3...e4? acum evenimentele se
precipita 4.£h5+ g6 5.fxg6 h6 6.g7+ £e7
7.£e5+ £f7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
δρσνλωθ—ωλντρ(
7ζππζππ+κζΠ—ε
6—+—+—+—ζπ&
5+—+—ωΘ—+—%
4—+—+πζΠ—+Ξ
3+—+—+—+—#
2ΠζΠΠζΠ—+ΠζΠ∇
1τΡΝωΛ—μΚΛσΝΡ!
ξαβχδεφγηψ
8.gxh8# 1-0

(4) Fischer,R - Fine,R [C41]

Manhattan blitz New York, 1963

1.e4 e5 2.£f3 d6 3.d4 £d7 4.¥c4 c6 5.0-0
¥e7 6.dxe5 dxe5 7.£e2 £gf6 8.£d1 £c7
9.£g5 0-0 10.¥xf7+ 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
δρ+λ+—τρκ+(
7ζππωθνωλΛζππε
6—+π+—σν—+&
5+—+—ζπ—σΝ—%
4—+—+Π+—+Ξ
3+—+—+—+—#
2ΠζΠΠ+ΘζΠΠζΠ∇
1τΡΝωΛΡ+—μΚ—!
ξαβχδεφγηψ

(5) De la Paz,F - Wohl,A [C41]

XXXVI Capablanca Mem 2001

1.e4 e5 2.£f3 d6 3.¥c4 ¥e7 4.c3 £f6 5.d3
0-0 6.¥b3 £bd7 7.0-0 £e8 8.¥xf7+ 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
δρ+λωθρ+κ+(

7ζππζπνωλΛζππε

6—+—ζπ—σν—+&

5+—+—ζπ—+—%

4—+—+Π+—+Ξ

3+—ζΠΠ+Ν+—#

2ΠζΠ—+—ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ—!

ξαβχδεφγηψ

(6) N,N - N,N [C40]

2000

1.e4 e5 2.£f3 ¥c5 3.£xe5 ¥xf2+ 4.£xf2
£h4+ 5.g3 £xe4 6.£e2 £xh1?? 7.¥g2 £xc1

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλ+κ+ντρ(
7ζππζππ+πζππε

6—+—+—+—+&

5+—+—σΝ—+—%

4—+—+—+—+Ξ

3+—+—+—ζΠ—#

2ΠζΠΠζΠΘμΚΛζΠ∇

1τΡΝωθ—+—+—!

ξαβχδεφγηψ

[7...£xh2 8.£g4+] 8.£d3+ 1-0

(7) Juanes,M - Thomas,C [C44]

Bethun op, 2000

1.e4 e5 2.£f3 £c6 3.d4 exd4 4.¥c4 ¥b4+
5.c3 dxc3 6.0-0 h6 7.a3 ¥e7 8.£d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+λωθκ+ντρ(
7ζππζππωλπζπ—ε

6—+ν+—+—ζπ&

5+--+⊕+--+-%
 4-+Λ+Π+--+Ξ
 3ζΠ-ζπ-+N+-#
 2-ζΠ-+-ζΠΠζΠ∇
 1τΡΝωΛ-+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

negrul este pierdut: la 8...d6 urmeaza
 9.£xf7+ ♣d7 10.¥e6# 1-0

(8) Chirila,C - Teodorescu,A [C69]
 Memorialul Revolutiei din Dec. '89
 1.e4 e5 2.♠f3 ♠c6 3.¥b5 a6 4.¥xc6 dxc6
 5.0-0 f6 6.d4 exd4 7.£xd4 ¥d6 8.!d1 ¥g4
 9.♠bd2 ¥xh2+--+ + ½-½

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-ωθκ+ντρ(
 7+πζπ-+-ζππε
 6π+π+-ζπ-+&
 5+--+--+--+-%
 4-+-ωΘΠ+λ+Ξ
 3+--+--+N+-#
 2ΠζΠΠσN-ζΠΠωλ∇
 1τΡ-ωΛΡ+-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(9) Pera,N - Aspriotti,L [C46]
 Bucuresti, 1993
 1.e4 e5 2.♠f3 ♠c6 3.♠c3 ¥c5 4.♠xe5 ♠xe5
 5.d4 ¥xd4 6.£xd4 £f6? 7.♠b5 ♣d8 8.£c5
 ♠c6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λμκ--+ντρ(
 7ζππζππ+πζππε
 6-+v+-ωθ-+&
 5+NωΘ-+-+--+-%

4-+-+Π+--+Ξ
 3+--+--+--+#
 2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-ωΛ-μΚΛ+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

9.£f8# 1-0

(10) N - Pera,N [C42]
 Olanesti, 1998

1.e4 e5 2.¥c4 ♠f6 3.♠f3 ♠xe4 4.♠c3 ♠xc3
 5.dxc3 d6 [trebuia sa joc 5...f6] 6.0-0
 [mergea si direct 6.♠xe5 cu avantaj]
 6...¥g4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσν-ωθκωλ-τρ(
 7ζππζπ-+πζππε
 6-+-ζπ-+-+&
 5+--+--ζπ-+--%
 4-+Λ+--+λ+Ξ
 3+-ζΠ-+N+-#
 2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-ωΛΘ+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

7.♠xe5 ¥xd1 8.¥xf7+ ♣e7 9.¥g5# 1-0
 (11) Mayfield - Trinks [B00]
 Omaha, 1959

1.e4 g5 2.♠c3 f5?? 3.£h5#

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκωλντρ(
 7ζππζππζπ-+πε
 6-+-+--+--+&
 5+--+--+πζπΘ%
 4-+-+Π+--+Ξ
 3+-σN-+-+--+#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
1τP-ωΛ-μΚΛσNP!
ξαβχδεφγηψ

1-0

(12) Jaffe - Bischoff [B29]
SUA, 1960

1.e4 c5 2.ϕf3 ϕf6 3.ϖc3 d5 4.exd5 ϖxd5
5.ϕb5+ ϕd7 6.ϖe5 ϖxc3 [trebuie jucat 6...e6
] 7.ϑf3 mutare intermediara neprevazuta de
negru 7...f6 8.ϑh5+! g6 9.ϖxg6 ϕxb5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσν-ωθκωλ-τρ(
7ζππ+-ζπ-+πə
6-+-+ζπN+&
5+λζπ-+-+Θ%
4-+-+--+Ξ
3+-σν-+-+--#
2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
1τP-ωΛ-μΚ--+P!
ξαβχδεφγηψ

[9...hxg6 10.ϑxg6#] 10.ϖe5# 1-0

(13) Leko,P - Ehlvest,J [B07]
EU-ch Rapid-30' Cap d'Agde, 96
1.e4 g6 2.d4 ϕg7 3.ϕf3 d6 4.c3 ϕf6 5.ϕd3
0-0 6.0-0 c5 7.h3 ϖc6 8.d5 ϖa5 9.ϑe1 e5
10.b4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λωθ-τρκ+(
7ζππ+-+πωλπə
6-+-ζπ-σνπ+&
5σν-ζπΠζπ-+--%
4-ζΠ-+Π+--+Ξ
3+-ζΠΛ+N+Π#
2Π+--+ζΠΠ+∇

1τPNωΛΘτP-μΚ-!
ξαβχδεφγηψ

1-0

(14) Al Modiahki,M - Tin,H [B06]
Yangon schev Yangon (1), 1999
1.e4 g6 2.d4 ϕg7 3.ϖc3 d6 4.ϕf3 ϖd7 5.ϕc4
c5 6.ϖg5 ϖh6 7.ϕxf7+ ϖxf7 8.ϖe6 ϑb6
9.ϖxg7+ ϑf8 10.ϖe6+

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λ+-μκ-τρ(
7ζππ+vζπv+πə
6-ωθ-ζπN+π+&
5+-ζπ-+-+-%
4-+-ζΠΠ+--+Ξ
3+-σN-+-+--#
2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇
1τP-ωΛΘμΚ--+P!
ξαβχδεφγηψ

1-0

(15) Vasiukov,E-Razuvaev,Y [B06]
Rubinstein mem Polanica Zdroj , 72
1.e4 g6 2.d4 ϕg7 3.c3 d5 4.exd5 ϑxd5
5.ϕf3 c5 6.ϕe3 cxd4 7.cxd4 ϖh6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσνλ+κ+-τρ(
7ζππ+-ζππωλπə
6-+-+--+πσν&
5+-+θ+--+-%
4-+-ζΠ-+-+--+Ξ
3+-+--ωΛN+--#
2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇
1τPN+ΘμΚΛ+P!
ξαβχδεφγηψ

Vasiukov nu observa atacul dublu care urmeaza 8.f.c1 1-0

(16) Shirazi,K - Peters,J [B20]
USA-ch Berkeley (15), 1984
1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 d5 4.exd5 fxd5
5.axb4 fe5+

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσνλ+κωλντρ(
7ζππ+-ζππζππἔ
6-+-+--+&
5+-+--ωθ-+--%
4-ζΠ-+-+--+Ἐ
3+-+--+--+#
2-+ΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
1τΡΝωΛΘμΚΛσΝΡ!
ξαβχδεφγηψ

0-1

(17) Tseitlin,M- Taimanov,M [B46]
Leningrad, 1981
1.e4 c5 2.ϰf3 ϰc6 3.d4 cxd4 4.ϰxd4 e6
5.ϰc3 a6 6.ϰf4 ϰge7 7.ϰdb5 axb5 8.ϰxb5
d5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λωθκωλ-τρ(
7+π+-σνπζππἔ
6-+v+π+-+&
5+N+π+-+--%
4-+-+ΠωΛ-+Ἐ
3+-+--+--+#
2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇
1τΡ-+ΘμΚΛ+Ρ!
ξαβχδεφγηψ

Ca sa evite matul intr-o mutare dar ...
urmeaza pierderea damei 9.ϰc7 fd7
10.ϰd6+ 1-0

(18) L. Chuck - Elliot T. [B17]
CL2-2000.10.10, 2000
1.e4 c6 2.d4 d5 3.ϰc3 dxe4 4.ϰxe4 ϰd7
5.ϰc4 ϰgf6 6.ϰg5 e6 7.fe2 fb6 8.ϰxf7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λ+κωλ-τρ(
7ζππ+v+Nζππἔ
6-ωθπ+πσν-+&
5+-+--+--+-%
4-+ΛζΠ-+-+--+Ἐ
3+-+--+--+#
2ΠζΠΠ+ΘζΠΠζΠ∇
1τΡ-ωΛ-μΚ-σΝΡ!
ξαβχδεφγηψ

1-0

(19) Doucha L. - Holicky M. [B20]
Ch Slovakia (team) Slovakia , 2000
1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.ϰb2 d5 4.exd5 fxd5
5.d4 ϰc6 6.c4 bxc3 7.ϰxc3 fxd4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λ+κωλντρ(
7ζππ+-ζππζππἔ
6-+v+--+--+&
5+-+--+--+-%
4-+-ωθ-+-+Ἐ
3+-σΝ-+-+--+#
2ΠωΛ-+-ζΠΠζΠ∇
1τΡ-+ΘμΚΛσΝΡ!
ξαβχδεφγηψ

8.♠d5 ♠xd1+ 9.♠xd1 1-0

(20) Engineer - Random [B10]

First Kingdom Tournament, 2000

1.e4 c6 2.♠f3 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠xe4 ♠d7
5.♠c4 ♠gf6 6.♠eg5 e6 7.♠e2 h6 8.♠xf7 ♠xf7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-ωλ-τρ(

7ζππ+v+κζπ-ε

6-+π+πσν-ζπ&

5+-+---+---%

4-+Λ+-+---+Ξ

3+-+---+N+-#

2ΠΖΠΠΖΠΘΖΠΠΖΠ∇

1τΡ-ωΛ-μΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

9.♠xe6+ ♠g6 10.♠d3+ ♠h5 1-0

(21) Aronin - Kantovici [B27]

Moscova, 1960

1.e4 c5 2.♠f3 g6 3.c3 b6?! [3...♠g7] 4.d4
♠b7 5.♠c4 d5 6.exd5 ♠xd5 7.♠a4+ ♠c6?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-ωθκωλντρ(

7ζπ--+ζππ+πε

6-ζπλ+-+π+&

5+-ζπ--+---%

4Θ+ΛΖΠ--+---Ξ

3+-ζΠ--+N+-#

2ΠΖΠ--+ζΠΠΖΠ∇

1τΡΝωΛ-μΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

8.♠e5! Si in fata perspectivei de mat sau de pierdere a unei figuri, negrul a cedat 1-0

(22) Thelen - N [B30]

Berlin, 1930

1.e4 c5 2.♠f3 ♠c6 3.c3 d5 4.e5?! cu intentia
4... e6 5. d5 etc. 4...d4 5.♠d3 ♠g4 6.♠e4!
♠xe5 7.♠xb7 ♠b8?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-τρ-ωθκωλντρ(

7ζπΛ+-ζππζππε

6-+-+---+---&

5+-ζπ-σν--+---%

4-+-ζπ--+λ+Ξ

3+-ζΠ--+N+-#

2ΠΖΠ-ζΠ-ζΠΠΖΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

[trebuia jucat 7...♠xf3] 8.♠xe5 ♠xd1 9.♠c6+
1-0

(23) Reti - Tartakover [B15]

Viena, 1910

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠xe4 ♠f6
5.♠d3?! e5? [Inceputul unei operatii de
schimb gresite. Trebuia jucat 5...♠xe4]
6.dxe5 ♠a5+ 7.♠d2 ♠xe5 8.0-0-0
dezlegand calul si punand o cursa fina
8...♠xe4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλ+κωλ-τρ(

7ζππ+-+πζππε

6-+π+-+---+&

5+-+---ωθ--+---%

4-+-+---v+-+Ξ

3+-+---Θ+-+---#

2ΠΖΠΠωΛ-ζΠΠΖΠ∇

1+-μΚΡ+ΛσΝΡ!

ξαβχδεφγηψ

Stapanirea coloanei d permite albului o
splendida combinatie 9.fxd8+!! ♠xd8
10.¥g5+ ♠e8 [10...♠c7 11.¥d8#] 11.¦d8# 1-0

(24) Pera,N - Andrei [B07]

Bucuresti, 1993

1.e4 d6 2.♠f3 g6 3.¥c4 ♠d7 4.¥xf7+ ♠xf7
5.♠g5+ negrul pierde dama sau este facut
mat 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρ+λωθ-ωλντρ(
7ζππζπνζπκ+πἔ
6-+-ζπ-+π+&
5+---+-σN-%
4-+-+Π+-+Ἐ
3+---+-+-#
2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇
1τPNωΛΘμK--+P!
ξαβχδεφγηψ

(25) Balasoiu - Pera,N [A51]

Bucuresti, 1998

1.d4 ♠f6 2.c4 e5 3.dxe5 ♠e4 4.a3 d6
5.exd6 ¥xd6 6.g3? ♠xf2 7.♠xf2 albul pierde
dama

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσνλωθκ+-τρ(
7ζππζπ-+πζππἔ
6-+-ωλ-+-+&
5+---+-+-%
4-+Π+-+-+Ἐ
3ζΠ-+-+-ζΠ-#
2-ζΠ-+ΠμK-ζΠ∇
1τPNωΛΘ+ΛσNP!
ξαβχδεφγηψ

7...¥xg3+ 8.♠xg3 fxd1 0-1

(26) Novikov,I - Finegold,B [D07]

New York op New York (7), 1993

1.d4 d5 2.c4 ♠c6 3.♠f3 ¥g4 4.fxa4 ¥xf3
5.gxf3 dxc4 6.e3 e5 7.dxe5 fd5 8.♠c3 fxf3
9.¦g1 0-0-0? [9...f5h5!? 10.¥g2 ♠ge7-]
10.¥e2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8--+κτρ-ωλντρ(
7ζππζπ-+πζππἔ
6-+-v+-+---+&
5+---+-ζΠ-+--%
4Θ+π+-+-+Ἐ
3+-σN-ζΠθ+-#
2ΠζΠ-+ΛζΠ-ζΠ∇
1τP-ωΛ-μK-τP-!
ξαβχδεφγηψ

[10.¥e2 f5 11.¥g4+-] 1-0

(27) Perez,I - Doncel ,D [A80]

Madrid-ch U20 Madrid (6), 2000

1.d4 f5 2.¥g5 h6 3.¥h4 g5 4.¥g3 f4 5.e3
fxg3 6.fh5#

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσνλωθκωλντρ(
7ζππζππζπ-+-ἔ
6-+-+---+-ζπ&
5+---+-+-ζπΘ%
4-+-ζΠ-+-+Ἐ
3+---+-ζΠ-ζπ-#
2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇
1τPN+-μKΛσNP!
ξαβχδεφγηψ

1-0

(28) Soto E. - Valverde L. [A45]

Ch Peru (regional), 2000

1.d4 ♠f6 2.¥g5 c5 3.¥xf6 gxf6 4.dxc5 fxa5+
5.♠c3 fxc5 6.♠f3 ♠c6 7.fxd2 d6 8.♠d5 ♠e5

9.b4 ♣xf3+ 10.exf3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+κωλ-τρ(
 7ζππ+-ζππ+πἔ
 6-+-ζπ-ζπ-+&
 5+-ωθN+-+-%
 4-ζΠ-+-+--+Ἐ
 3+-+--+Π+-#
 2Π+ΠωΘ-ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-+-μΚΛ+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

1-0

(29) N - Kruger [B01]
 Szezecin, 1920

1.e4 d5 2.exd5 ♣f6 3.c4 c6 4.dxc6?!
 [trebuie jucat 4.d4] 4...♣xc6 5.d3 e5 6.♣c3
 ♣c5 7.¥g5 0-0 8.♣e4? direct in gura lupului

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθ-τρκ+(
 7ζππ+-+πζππἔ
 6-+ν+-σν-+&
 5+-ωλ-ζπ-ωΛ-%
 4-+Π+N+-+Ἐ
 3+-+Π+-+--+#
 2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-+ΘμΚΛσΝΡ!
 ξαβχδεφγηψ

8...♣xe4! 9.¥xd8 ¥xf2+ 10.♣e2 ♣d4# 0-1

(30) Abramovic - Rajkovic [A11]
 JUG-chT Igalo, 1994

1.♣f3 d5 2.c4 c6 3.♣c2 dxc4 4.♣xc4 ♣f6
 5.g3 ¥g4 6.¥g2 ♣bd7 7.d4 e5 8.♣xe5 ♣xe5

9.dxe5 ♣a5+ 10.♣c3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-+κωλ-τρ(
 7ζππ+-+πζππἔ
 6-+π+-σν-+&
 5ωθ-+-ζΠ-+--%
 4-+Θ+-+λ+Ἐ
 3+-σΝ-+-ζΠ-#
 2ΠζΠ-+ΠζΠΛζΠ∇
 1τΡ-ωΛ-μΚ-+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

1-0

(31) Ranits,F - Voegel,W [B30]
 AUT-chT20 9900 AUT, 2000

1.e4 c5 2.♣f3 ♣c6 3.c3 d6 4.d4 ¥g4 5.¥e2
 ♣f6 6.¥e3 ♣xe4 7.d5 ♣b6 8.dxc6 ♣xb2
 9.♣a4 ♣xc3 10.cxb7+ 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-+κωλ-τρ(
 7ζπΠ+-ζππζππἔ
 6-+-ζπ-+-+&
 5+-ζπ-+-+-%
 4Θ+-+--+λ+Ἐ
 3+-σν-ωΛΝ+-#
 2Πωθ-+ΛζΠΠζΠ∇
 1τΡΝ+-μΚ-+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκωλντρ(
 7ζππζππζπ-+πἔ
 6-+-+--+&
 5+-+--+Λ%
 4-+-ζΠπ+-+Ἐ
 3+-+--+--+#
 2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇
 1-ΡΝ-Λ-...Κ-ΝΡ!

(32) Bronstein - Ghilk [A82]

URSS, 1979 partida gluma

1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.£h5+ g6 4.¥e2 gxh5?
5.¥xh5# 1-0

(33) N - du Mont [A02]

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ¥xd6 4.g3 £g5
5.¥f3? [trebuia 5.¥g2] 5...£xg3+ 6.hxg3
¥xg3#

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλ+κ+ντρ(

7ζππζπ-+πζππἔ

6-+-+--+&

5+-+--+-%

4-+-+--+ἔ

3+-+--+Nωλ-#

2ΠζΠΠζΠΠ+--+∇

1τΡNωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

0-1

(34) Munteanu - Cioara [A45]

Bucuresti, 1948

1.d4 ¥f6 2.¥d2 e5! 3.dxe5 ¥g4 4.¥gf3 ¥e7
5.h3? pentru a scapa de calul incomod dar
... 5...¥e3! 6.fxe3 ¥h4+ 0-1

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκ+-τρ(

7ζππζππ+πζππἔ

6-+-+--+&

5+-+--ζΠ-+--%

4-+-+--+ωλἔ

3+--+--ζΠN+Π#
2ΠζΠΠσNΠ+Π+∇
1τΡ-ωΛΘμΚΛ+Ρ!
ξαβχδεφγηψ

(35) Haberditz - Hysek [A04]

Viena, 1938

1.¥f3 f5 2.e4 fxe4 3.¥g5 d5 4.d3 exd3
5.¥xd3 ¥f6 6.¥xh7 ¥xh7 [nu mergea nici
6...|xh7 7.¥xh7 ¥xh7 8.£h5+ φd7 9.£xd5+
φe8 10.£h5+] 7.¥g6+ sa hul decisiv 7...φd7
8.£xd5# 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθ-ωλ-τρ(

7ζππζπκζπ-ζπνἔ

6-+-+--+Λ+&

5+-+Θ+--+-%

4-+-+--+ἔ

3+--+--+#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡNωΛ-μΚ-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(36) Cody - Heaton [B01]

SUA, 1947

1.e4 d5 2.exd5 £xd5 [2...¥f6] 3.¥c3 £d8
[era mai bine 3...£a5] 4.d4 e6 5.¥f3 ¥b4
6.¥d3 ¥xc3+?! 7.bxc3 h6 8.0-0 negrul a
ramas in urma cu dezvoltarea 8...¥f6
[8...¥e7] 9.¥a3! a6? negrul muta pionii
marginali pierzand timp pretios 10.!e1 b5
11.c4 ¥b7 12.cxb5 ¥bd7? 13.!xe6+ fxe6
14.¥g6# 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+-ωθκ+-τρ(

7+λζπν+-ζπ-ἔ

6π+--+πσνΛζπ&
 5+Π+--+--+-%
 4--+ζΠ--+--+Ξ
 3ωΛ--+--+N+--#
 2Π+Π+--+ζΠΠζΠ∇
 1τP--+Θ+--μK--!
 ξαβχδεφγηψ
 (37) Pacer - Hamlich [A02]

1.f4 e6 2.g4 f4#

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλ+κωλντρ(
 7ζππζππ+πζππΞ
 6--+--+π+--+&
 5+--+--+--+-%
 4--+--+ζΠΠωθΞ
 3+--+--+--+--#
 2ΠζΠΠζΠΠ+--ζΠ∇
 1τPNωΛΘμΚΛσNP!
 ξαβχδεφγηψ

cea mai scurta partida posibila, incheiata
 cu un "harakiri" sahist ... 0-1

(38) Teed - Delmar [A80]
 New York, 1896

1.d4 f5 2.¥g5 h6 3.¥h4 g5 4.¥g3 f4? o
 urmarire obsedanta 5.e3 h5 6.¥d3 dupa
 dama si nebunul ameninta sa apara pe
 diagonala de mat 6...!h6 7.fxh5+! |xh5
 8.¥g6# 1-0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθκωλν+(
 7ζππζππζπ--+→
 6--+--+Λ+&
 5+--+--+ζπρ%
 4--+ζΠ-ζπ--+Ξ
 3+--+ζΠ-ωΛ-#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τPN+--μK--σNP!
 ξαβχδεφγηψ

(39) Bird+D.-Gunsberg+L. [A02]

1.f4 e5 2.fxe5 d6 3.exd6 ¥xd6 4.¥f3 g5 un
 gambit cam hazardat al danezului From
 5.c3 g4 6.f4+ ♣c6 7.¥d4 f4+ 8.♠d1 g3
 impiedicand la prima vedere 9. Cc6 dar, in
 fond, o cursa diabolica 9.b3 pentru a apara
 dama dar ...

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+κ+ντρ(
 7ζππζπ--+π+πΞ
 6--+vωλ--+--+&
 5+--+--+--+-%
 4Θ+--σN--+ωθΞ
 3+ΠζΠ--+ζπ-#
 2Π+--ζΠΠ+ΠζΠ∇
 1τPNωΛK+Λ+P!
 ξαβχδεφγηψ

9...fxh2!! o treaba cam neplacuta; dupa ...
 10. |xh2 gxh2 pionul negru se transforma
 inevitabil in dama 0-1

(40) Moll - Falkbeer [A00]

1.e3?! e5 2.c3 d5 3.d4 ¥d6 4.¥d3 ♣c6
 5.♠e2 albul joaca prea pasiv 5...¥f6 6.0-0
 e4 7.¥c2 ♠g4 8.♠g3 h5! 9.f3 ♠xh2! decisiv
 10.♠xh2 h4 11.fxe4 hxg3+ 12.♠g1 |h1+
 13.♠xh1 f4+ 14.♠g1 f2#

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+κ+--+(
 7ζππζπ--+πζπ-→
 6--+vωλ--+--+&

5+-+π+--+-%
 4-+-ζΠΠ+--+Ξ
 3+-ζΠ-ζΠ-ζπ-#
 2ΠζΠΛ+--+Πωθ∇
 1τPNωΛΘ+PμK-!

ξαβχδεφγηψ

(41) Bethge - Legal [C21]

Berlin, 1930

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 [obisnuit se joaca 3...d5] 4.f3! [teoria analizeaza aici numai 4.ϕc4] 4...cxb2 5.ϕxb2 ϕf6 6.ϰd2 lasa diagonala mare deschisa 6...ϕc5 [trebuia preferat 6...d5] 7.ϕc4 fe7? in loc sa faca rocada imediat, negrul se lanseaza intr-o actiune dubioasa legata de castigul unui al treilea pion 8.ϰgf3 ϰxe4 9.0-0 ϰxd2 10.ϰxd2 0-0 acum decide atacul pe diagonala mare

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλ+--τρκ+(
 7ζππζππωθπζππΞ
 6-+-+--+--+&
 5+-+ωλ-+-+--+-%
 4-+Λ+--+--+Ξ
 3+Θ+--+--+#
 2ΠωΛ-σN-ζΠΠζΠ∇
 1τP-+-+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ

11.fg3! [nu direct 11.f3c3 din cauza 11...f6]
 11...g6 12.f3c3 1-0

ADOLF ALBIN

- Un precursor al șahului
 românesc -

Absolvent al unei școli

comerciale din București, unde s-a născut la 14 septembrie 1848, Albin și-a dedicat toată viața jocului de șah în paralel cu preocupările profesionale. Studiind cu sârguință teoria deschiderilor, în care, după cercetări solitare în “laboratorul” său improvizat, și-a lăsat cu competență amprenta personalității sale, a reușit să dea un puls notabil răspândirii șahului în țara noastră.

O realizare de importanță istorică este tipărirea la București, în 1872, a primului manual în limba română și cu litere latine, intitulat “AMICULU JOCULU DE SCACHU TEORETICU ȘI PRACTICU”, care în cele 42 de pagini ale sale arată foloasele pe care le-ar avea tineretul studios în dezvoltarea și cultivarea spiritului prin practicarea șahului.

Înzestrat cu darul scrisului și având o cultură multilaterală, Albin compune peste două decenii o comedie șahistă într-un act, reprezentată la Nürnberg, în 1892, și un studiu cu caracter psihologic “Schach Aphorismen und Reminiscenzen” publicat la Hanovra în 1899.

Contactul cu șahul de performanță se produce destul de târziu, în jurul vârstei de 40 de ani. În 1886 participă ca reprezentant al României la un turneu la Viena la care evoluează remarcabil, dar consacrarea vine abia în 1881 când câștigă un concurs de maeștri tot la Viena, fapt care îi aduce o invitație la

internaționalul de la Dresda, unde în 1882 ocupă locul 11 din 17 participanți, dar printre învinșii săi se numără și câțiva din marii jucători ai timpului ca Winawer, Mason, Schottländer, V Paulsen și ...Tarrasch, câștigătorul turneului.

CAPITOLUL 2

JOCUL DE MIJLOC

Studierea jocului de mijloc diferă față de aceea a deschiderilor. Dacă în prima fază studiul variantelor teoretice este de un real folos, în jocul de mijloc, esențialul îl constituie posibilitatea de apreciere a poziției. Criteriile de apreciere sunt:

- a) Considerarea forțelor;
- b) Mobilitatea pieselor;
- c) Siguranța regelui;

Aprecierea forțelor, adică a materialului de care dispune fiecare parte, este mai ușor de făcut, cunoscută fiind valoarea în sine și valoarea comparată a pieselor.

Forța pieselor depinde de posibilitatea de deplasare. În poziția inițială piesele au o valoare potențială, dar pe parcursul desfășurării partidei, valoarea figurilor și a pionilor nu rămâne constantă. Pe baza acumulărilor rezultate din practică s-a ajuns la stabilirea anumitor raporturi de valoare.

În deschidere și în jocul de mijloc,

- calul și nebunul au aceeași valoare, fiecare dintre ei fiind ceva mai prețios decât trei pionii.
- Turnul este aproximativ egal cu o figură ușoară plus doi pionii.
- Dama este egală ca valoare cu două turnuri, dar reprezintă mai puțin decât trei figuri ușoare.

În final, valoarea pionului crește. Astfel, trei pionii sunt egali cu o figură ușoară, iar turnul egal cu o figură ușoară și un pion. Deci, în jocul de mijloc, calitatea este echivalentă cu doi pionii, iar în final cu un pion. Două turnuri sunt mai valoroase decât dama. Trei figuri ușoare sunt egale cu dama. O damă este egală ca valoare cu un turn, o figură ușoară și un pion.

Cunoașterea acestor valori se dovedește utilă mai ales în schimburile care intervin într-o partidă echilibrată. Trebuie însă precizat faptul că, în partidă, piesele au valorile pe care le conferă poziția lor strategică și posibilitățile de colaborare. În unele cazuri, dezavantajul material este compensat printr-o dezvoltare mai armonioasă a figurilor sau un avantaj pozițional care poate favoriza manevre tactice de mare eficacitate. De asemenea în final, un pion susținut de rege poate valora cât un turn sau altă figură ușoară care trebuie să se sacrifice pentru pionul care se poate transforma în damă. Doi pionii legați și avansați

pot câștiga împotriva turnului, chiar dacă nu sunt susținuți de rege. Dama câștigă împotriva a opt pioni în poziția inițială, dar face numai remiză contra pionului susținut de rege și ajuns pe penultima linie pe coloanele nebunilor “c” și “f”.

În cazul combinațiilor, raporturile de valoare sunt răsturnate. De multe ori sunt sacrificate figuri valoroase, pentru a se ajunge la câștig cu material minor.

Mobilitatea se analizează în funcție de libertatea de deplasare a pieselor și de structura pionilor. La aceasta se adaugă posibilitatea de colaborare a pieselor și situația tactică din orice moment, care poate favoriza combinațiile. În plus trebuie asigurată poziția regelui.

În urma acestei analize se concepe un plan corespunzător, ținând seama de caracteristicile poziției. Despre plan jucătorii de șah amatori cunosc mai puțin. În general se concepe un plan general care poate fi de mare amploare sau mai redus. Se ia hotărârea dacă se va continua jocul de mijloc prin atac sau prin apărare, sau dacă, prin schimbul pieselor, se va intra mai repede în final. Acest plan include de multe ori, planuri subordonate, mai scurte, cu scopuri imediate ca:

- Manevre pentru ocuparea unor câmpuri importante;
- Eliberarea unei piese;
- Izolarea unei piese;
- Mici combinații pentru câștigarea unui pion;

➤ Slăbirea poziției adverse;

De multe ori, alegerea și elaborarea planului este un proces de creație, presupunând cunoștințe temeinice, experiență, talent, fantezie și calcul exact. Astfel, dacă jucătorul alege un plan inspirat, apar nu numai șanse de câștig, ci și de realizare a unui câștig frumos, care ridică jocul de șah la nivel de artă.

Redau, în rezumat, planul pe care P. Romanovski l-a aplicat timp de cinci ore de joc și a cărui expunere ocupă multe pagini din “Jocul de mijloc” în următoarea partidă:

1.♠3 δ5 2.ε3 /φ6 3.β3 ∞γ4 4.∞ε2 /
βδ7 5.∞β2 ∞ξφ3 6.∞ξφ3 ε5 7.δ3
χ6 8./δ2 ∞δ6 9.0□0 ≤ε7 Mutarea
următoare a albului indică în ce
parte trebuie să se pună la adăpost
regele negru, pe flancul regelui,
deoarece pe flancul damei pionii
albi se pregătesc de asalt
10.α4 0□0

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+--+τρκ+(

7ζππ+νωθπζππε

6--+πωλ-σν--+&

5+--+πζπ--+-%

4Π+--+--+Ξ

3+Π+ΠζΠΛ+--#

2-ωΛΠσN-ζΠΠζΠV

1τP--+Θ+PμK-!

ξαβχδεφγηψ

Acesta este momentul în care albul începe să-și facă planul. Obiectivul ales al primei etape este punctul slab din tabăra negrului, câmpul f5. Acolo intenționează să-și mute calul. Dar cum? Albul a analizat mai multe căi, oprindu-se asupra celei mai scurte: f1-e3-f5. Desigur aceasta necesită un calcul:

11.γ3 fαδ8 12.∞γ2 fφε8 13.≤ε2
≤ε6 14.ε4/φ8 15.fφδ1/γ6

16/φ1! Iată că acum calul ajunge prin e3 la f5. Va fi oare destul de amenințător pentru negru ? Greu de spus. Totuși ideea albului trebuie acceptată, mai bine să joci după un plan, chiar mai slab, decât fără nici unul. Cel mai rău este rătăcirea figurilor fără nici un rost.

Negrul încearcă să distrugă calul din f5, dar continuarea lui nu este... bună:

16...∞χ517/ε3 ∞ξε318.≤ξε3 δ4?

Aceasta este de-a dreptul o sinucidere. Negrul își anulează singur contrajocul pe flancul damei și în centru, cedând adversarului și supremația pe flancul regelui: 19.≤ε2/δ7 20.fφ1

≤δ6 21.∞α3 χ5? Încă o mutare dezastruoasă. Albul a provocat aceste avansări, după care negrul este înghețat definitiv pe flancul damei. În orice caz trebuia să se abțină de la această avansare a pionului pentru a păstra pentru damă posibilitatea de pătrundere prin diagonalele negre.

22.fαε1/β8 23.∞χ1/χ6 24.φ4 φ6

25.φ5 După cum se va vedea mai târziu, albul trebuia să aștepte alt moment pentru această mutare. Jucând preventiv ar fi reținut regele negru pe flancul regelui. Acum după toate legile acestui fel de atacuri el va fugi la celălalt capăt al tablei /φ8 26.γ4? (și acum ar fi fost mai tare ≤η5) 'φ7!

Regele negru a început fuga dar oricum nu e greu să ne convingem că jocul slab al negrului și imprudența lui au dus la o poziție fără speranță și după mai multe mutări negrul a fost obligat să cedeze.

Relatând mersul evenimentelor și cursul gândirii sale din această partidă, Romanovski scrie:

“Concluzia principală și finală pe care rămâne să o tragem referitor la plan, se rezumă la următoarele: în partidă trebuie să avem un plan de bază unic, pentru realizarea căruia urmărim obținerea unei inițiative îndelungate, cu tendință neîntreruptă de a o mări până la limita suficientă pentru obținerea victoriei”.

Ce este deci un plan unic într-o partidă de șah ?

Un plan unic într-o partidă de șah este totalitatea operațiunilor strategice care se succed și se execută de fiecare dată pe baza unei gândiri independente, decurgând din necesitățile situației intervenite pe tablă.

Deci nu un plan întocmit de la prima până la ultima mutare ci o serie de planuri scurte. Execută

planul schițat, țelul propus! Alege alt țel, fă alt plan! Și așa, până la sfârșitul partidei. Dacă adversarul te obligă să renunți la scopul propus sau dacă tu singur ai ajuns la concluzia că el nu poate fi atins, schimbă planul, întocmește altul, propune-ți altă țintă. Dacă o lovitură neașteptată schimbă brusc poziția, de ce să construim după un plan care nu mai corespunde? Vrând – nevrând, ești obligat să te gândești la noi obiective.

În construirea unui plan, și în aceasta stă farmecul șahului, în general, un mare maestru nu este legat de o singură soluție. El are libertatea de alege, de a crea. Dacă jucătorul alege un plan inspirat, atunci apar nu numai șanse de câștig, ci și acelea ale unui câștig frumos și a realizării unei opere de artă.

Alegerea planului este un proces de creație. Pentru rezolvarea cu succes a acestei probleme sunt necesare cunoștințe și experiență, talent, fantezie, calcul rigid, idee creatoare și o apreciere precisă a particularităților poziției.

Caracterul imediat al jocului este determinat de structura de pioni în centru, în funcție de care se schițează mijloacele de luptă.

CENTRU ÎNCHIS

În apărarea Nimzovici, Partida spaniolă sau Indiana Regelui survin poziții cu pioni blocați în centru. Pe tablă nu

există coloane și diagonale deschise, iar centrul nu poate fi pătruns de figuri.

Ce este de făcut în acest caz? Ce fel de plan să alegem? Dacă jocul în centru nu este posibil, trebuie să transferăm jocul pe flancuri. Fiecare parte își întocmește planul de atac pe una dintre părțile tablei, în scopul deschiderii unei verticale, cu ocolirea armatei adverse. În funcție de necesitățile de apărare și posibilitățile de atac, jucătorul elaborează un plan pentru acțiunile imediate.

PLAN OFENSIV. Centrul fiind închis, în majoritatea cazurilor se organizează atacuri de pioni pe flancul unde ești mai tare și deschiderea poziției regelui nu prezintă prea multe riscuri.

PLAN DE APĂRARE

Existând un plan de atac de ambele părți, este importantă luarea de măsuri pentru stânjenirea acțiunilor adversarului prin obstacole și puncte de apărare, în scopul de a-i întârzia desfășurarea atacului.

În pozițiile de acest tip, cu centrul închis, decide viteza atacurilor. De ambele părți este necesară supravegherea posibilităților de lovituri în centru care, este bine de reținut, sunt cele mai bune răspunsuri la atacurile de flanc.

CENTRU DESCHIS

Dacă centrul este liber de pioni, rolul figurilor crește

considerabil. Aici, nu mutările de subminare a pionilor sunt importante, ci acţiunile ofensive ale figurilor. Lupta se duce cu participarea tuturor figurilor, care se împletesc într-o crâncenă încleştare, într-un ghem încâlcit. Într-o astfel de luptă, planurile părţilor sunt mai uşor de prevăzut.

PARTEA ACTIVĂ, tinde ca, prin jocul figurilor, să provoace slăbiciuni în poziţia adversarului, pe care apoi să le atace. De regulă nu se întreprind atacuri de pioni, deoarece, în cazul unui centru deschis, slăbirea propriei poziţii este foarte riscantă.

PARTEA CARE SE APĂRĂ încearcă să respingă atacul, evitând, pe cât posibil, slăbirea pionilor.

Un exemplu clasic de atac cu figuri, în poziţie cu centru deschis, se poate considera finalul partidei Alehin – Lasker, din turneul de la Zürich, anul 1934.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-+--τρκ+(
 7ζππ+-+πζππε
 6-ωθπ+-σν--+&
 5+-+--σνN+-%
 4-+-+--+-+Ξ
 3+Λ+-ζΠ-+-#
 2ΠζΠ-+-ζΠΠζΠ∇
 1+-τρΘ+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ
 Centrul este liber de pioni

și figurile ambelor părți au libertate de mișcare. Albul are piesele așezate pe poziții mai active, pregătite să se lanseze într-un atac pe flancul regelui. Deocamdată, acest lucru nu e prea simplu, deoarece în dispozitivul negrului nu există slăbiciuni evidente. Înainte de toate, printr-un șir de manevre subtile, Alehin provoacă slăbiciuni în scutul de pioni al regelui negru.

18.≤δ6/εδ7

19.fχδ1 fαδ8

20.≤γ3 γ6

Prima slăbiciune a apărut, Alehin îl forțează pe negru la o alta.

21.≤γ5 'η8

Negrul ia măsuri urgente pentru a para amenințările f d1-d4-h4 și dublarea turnurilor pe coloana “d”.

22./δ6 'γ7

23.ε4!/γ8

24.fδ3 φ6

Permițând astfel un final spectaculos, dar, oricum, negrul nu mai are apărare (la mutarea mai bună 24...η6 ar fi urmat 25./φ5+ 'η7 26./ξη6 φ6 27./φ5!! φξ γ5 28.fη3+ /η6 29.fξη6#

25./φ5+ 'η8

26.≤ξγ6 1□0

CENTRU ÎN MIȘCARE

În Partida italiană, Gambitul regelui, Gambitul Evans, de multe ori albul are pionii săi la d4 și la e4, uneori cu sacrificiul unui pion. În multe

deschideri contemporane, de exemplu în Apărarea Grünfeld, albul are doi sau mai mulți pioni mobili în centru, în timp ce negrul opune un singur “stopper” pe orizontala a șasea sau chiar a șaptea.

În asemenea poziții, e normal ca toată atenția jucătorilor să fie captată de acest centru în mișcare, iar planurile părților să urmărească promovarea sau împiedicarea acestor pioni importanți.

PARTEA ACTIVĂ, care dispune de un centru de pioni (cu excepția centrului de pioni slabi care trebuie apărați), încearcă să înainteze pionii și să realizeze unul sau doi pioni liberi în centru care pot decide rezultatul luptei. Un astfel de plan ideal nu reușește întotdeauna. În general, partea care posedă centrul de pioni alungă, cu ajutorul lor, figurile adversarului de pe pozițiile centrale și mută atacul pe flanc, unde se rezolvă lupta.

PLANUL DE APĂRARE constă în tendința de a opri și bloca pionii adverși. Obiectivul următor este subminarea acestui centru și distrugerea lui. De regulă, în acest gen de poziții, partea care se apără nu reușește să organizeze un atac de flanc, toată atenția ei fiind îndreptată asupra centrului.

Exemplul următor este caracteristic luptei pentru și contra promovării centrului de pioni.

Κονσταντινοπολσκι – Κοτοω

Βακυ, 1945

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρ+--+ρ+κ+(

7ζπλ+--ωθπζππΞ

6-ζππ+--σν--+&

5+--+π+--+-%

4--+--ζΠν+--+Ξ

3+ΠσΝ-ζΠ-ζΠ-#

2ΠωΛ--+--ζΠΛζΠ∇

1τΡ--+Θ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Planul albului este simplu. El pregătește avansarea pionilor centrali prin f3 și e4. Susținuți de nebuni, acești pioni pot străbate mai târziu toate liniile de apărare ale adversarului. Negrul face tot posibilul pentru a întârzia mișcarea infanteriei, încercând apoi s-o blocheze și, dacă poate, chiar s-o distrugă.

În jurul avansării e4 se desfășoară ciocniri ascuțite.

1.fε1 ∞χ8

2.φ3 /ξχ3

3.∞ξχ3 ∞φ5

4.≤δ2 η5

Negrul aduce și acest pion în apărare. Albul nu poate face acum mutarea, importantă în unele variante, g4. În plus la nevoie, negrul are la dispoziție h4.

5.fε2 ≤δ7!

Cântărind cu grijă toate consecințele mutării e4 negrul a conchis că nu e în stare s-o

împiedice. Partida s-a prelungit cu multe mutări dar nu prezintă interes pentru această temă.

CENTRU FIXAT

În pozițiile cu centru fixat este greu de vorbit despre un plan activ și unul pasiv sau de apreciat avantajul vreuneia din părți. Lupta poartă un caracter de manevre, în care cu greu se poate obține un avantaj.

Botvinnik a jucat asemenea poziții excepțional de bine și exact. În partida cu Stolberg (cu alb) Moscova, 1940 el a aplicat o logică de fier care merită a fi luată ca exemplu:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+--+ρ+κ+(
 7ζππ+θ+πζπ-ε
 6--+νωλλσν-ζπ&
 5+--+π+--+-%
 4-ζΠ-ζΠ-ζΠ-+Ξ
 3ζΠΘσΝΛ+--+Π#
 2+--+ωΛΝ+Π+∇
 1τΡ+--+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

Albul supraveghează punctele importante e5 și c5, iar negrul pe cele din e4 și c4.

Botvinnik se dovedește mai bine pregătit în lupta pentru centru. Cu mutarea următoare el provoacă schimbul nebunilor de

câmpuri albe, ceea ce, evident, diminuează șansele albului de a ține câmpurile c4 și e4.

1...∞φ5
 2.≤χ2 ∞ε4
 3.β5

Tânărul maestru duce inexact lupta pentru câmpurile centrale și permite negrului să ocupe atât punctul e4 cât și pe cel din c4. Era mai bine 3.fαδ1

3...∞ξδ3
 4.≤ξδ3 /α5
 5.γ3

Mai slab era 5./ξδ5 /ξδ5
 6.∞ξα5 fε3 și negrul ar fi exercitat o puternică presiune.

5../χ4
 6.∞χ1 fαχ8
 7.fα2 ∞φ8
 8.α4 ∞β4

Toate eforturile negrului sunt îndreptate către distrugerea apărătorilor câmpului e4. Logica lui Botvinnik este simplă și condensată dar, în același timp, are o forță considerabilă, deoarece manevrele sunt strâns legate de cerințele poziției. În partidă au mai urmat multe mutări care au dus la superioritatea absolută a negrului și în final albul a cedat.

CENTRU SUB TENSIUNE

În cazul unei situații neclare în centru, jocul poate trece în oricare din cele patru tipuri arătate mai înainte. Atenția jucătorului, mai mult ca oricând, trebuie să fie îndreptată asupra centrului. Scopul manevrelor

fiecărei părți este să obțină o stabilizare a centrului care să-i fie favorabilă și să provoace o structură de pioni neconvenabilă pentru adversar. Dacă una din părți nu poate aștepta clarificarea poziției de pioni și e nevoită să înceapă un atac de flanc, în acest caz trebuie supravegheate cu multă grijă posibilitățile de contraatac în centru, deoarece o astfel de lovitură aplicată la timp poate distruge într-o clipă toate planurile de atac pe flanc.

Un bun exemplu este partida Boleslavski – Keres (Turneul pretendenților, Zürich, 1953)

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+-τρκ+(
 7+-ωθ-ωλπζππᾶ
 6π+-ζπ-σν-+&
 5σνπζπ-ζπ-+-%
 4-+-ζΠΠ+-+Ἐ
 3+-ζΠ-+N+Π#
 2ΠζΠΛ+-ζΠΠ+∇
 1τΡNωΛΘτΡ-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

Deocamdată centrul este încordat iar formația de pioni se poate transforma oricând în alta.

12./βδ2 fδ8

13./φ1 δ5

14.εξδ5 εξδ4

15.χξδ4/ξδ5

16.≤ε2 ∞β7

17./γ3 χξδ4

18./ξδ4

Toți pionii centrali sunt măturați de vârtejul schimbului și acest centru de operațiuni este acum deschis pentru jocul figurilor.

18...γ6

Keres împiedică ocuparea punctului important f5 de calul alb.

19.∞η6 ∞φ6

20./β3/χ4

21./ε4 ∞ξβ2

S-a constatat, încă de la început, un avantaj pentru negru, ceea ce presupune că el a folosit mai bine centrul și deschiderea acestuia s-a dovedit a fi în favoarea sa. Boleslavski trebuia să aleagă altă soluție pentru rezolvările în centru.

Exemple de partide cu centrul sub tensiune pot fi găsite multe în turneele contemporane. Se poate spune că în fiecare partidă, într-un fel sau altul, se duce, încă de la primele mutări, o luptă pentru formarea unui centru avantajos. Iscusința de a câștiga această luptă ține de artă. Alegând corect structura centrului se facilitează activitatea viitoare a figurilor, punând bazele unei strategii superioare pentru obținerea victoriei.

Adeseori, teoria jocului de mijloc, se referă la poziții în care una din părți are avantaj. Judecarea superiorității se face pe baza unuia sau mai multor elemente, iar planul de joc se

întocmește în funcție de elementul preponderent, adică de caracteristica principală.

În general, avantajul material este cel mai temeinic, teoretic, celelalte condiții fiind egale, avantajul material este suficient pentru victorie. Un pion în plus poate decide, de multe ori câștigarea partidei. Există însă și cazuri când doi pioni sau chiar trei nu sunt suficienți pentru victorie, iar alteori, nici chiar o figură în plus.

Dezavantajul material poate fi compensat printr-o așezare superioară a pieselor, avantaj pozițional care constă într-o mai mare mobilitate a pieselor și în colaborarea lor armonioasă. Acest avantaj se poate menține numai dacă este folosit și fructificat mai înainte ca partea adversă să reușească să-și dezvolte piesele, contracarând avantajul.

Pentru conducerea partidei în jocul de mijloc sunt necesare cunoștințe de tactică și strategie. Strategia presupune stabilirea scopului și întocmirea planului general și este în mare măsură de natură abstractă.

Tactica presupune obiective mai apropiate și concrete, pe secvențe mai scurte. În planul general al partidei, aceste două mijloace trebuie îmbinate astfel încât să răspundă întrebărilor de bază: ce trebuie făcut și cum trebuie făcut?

Este greșit să se creadă că numai strategia se poate învăța, iar tactica este o chestiune de

talent. Tactica și arta combinației se însușesc la fel de bine ca și jocul pozițional și în plus, prezintă mai multă atractivitate.

Teoria jocului de șah a generalizat în mare măsură experiența dobândită din practica maeștrilor și în ceea ce privește jocul de mijloc a concretizat o serie de poziții tipice sau elemente comune care pot fi învățate și folosite în partide.

COMBINAȚII ELEMENTARE

În acest subcapitol vor fi expuse secvențe cu procedee tactice, manevre tactice și combinații grupate pe teme. Aceste tipuri de combinații vor fi clasificate în raport cu ideea (tema) care stă la bază, astfel:

1. Combinații bazate pe legarea sau dezlegarea figurilor

Prin legare se înțelege acea situație în care o piesă nu poate muta deoarece ar deschide linia de acțiune a unei piese adverse asupra unei piese proprii, creind prin aceasta un dezavantaj. Legarea este absolută atunci când deplasarea piesei legate ar lăsa regele în șah, ceea ce nu este permis de regulile jocului.

Legarea este relativă atunci când prin deplasarea piesei legate ar lăsa o piesă neapărată.

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚ-+-ωΛ-τΡ!

2τΡΠσΝ-ωΘ-ζΠΠ∇

3Π+Λ+-+--+#

4ωθ-ζπ-ωλΠ+-Ξ
 5-+v+π+-+/%
 6+-+--+--+&
 7πζπ-+-ζππζπΞ
 8+-+ρμκ-σνρ(
 ξηγφεδχβαψ

Un caz foarte simplu. Prin 1...≤ξφ2+ 2.≤ξφ2 fε1# negrul poate obține mat în două mutări, bazat pe legarea damei albe.

2. Combinatii bazate pe supraîncărcarea figurilor apărătoare

Atunci când o figură este obligată să apere două sau mai multe puncte, sau să susțină două sau mai multe figuri se spune că este supra-încărcată.

(128) Ρετι – Φαηρημ
 Μαννηειμ, 1914

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-τΡλ+θ+ρμκ(
 7+-+--+--+ζπ-Ξ
 6-+-+π+-ζπ&
 5+π+πωΛ-+-+/%
 4π+-ζΠ-+-+Ξ
 3+-+--+ζΠ-+Π#
 2Π+Θ+-ζΠΠ+∇
 1+-+--+μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Cu 1.fξχ8 albul a câștigat imediat, deoarece la 1...≤ξχ8 urmează 2.≤γ6 ! și mat imparabil la h6 sau g7.

3. Combinatii bazate pe interferarea liniilor de acțiune a figurilor adverse

Combinatie mult utilizată în șahul artistic, dar... survine foarte des și în jocul practic în forme adeseori mai prozaice, dar la fel de eficiente.

(129) Ηαρνεσ – Μαλζαηην
 Λυνεβυργ, 1935

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+κ+-τρ(
 7+π+-+πζππΞ
 6π+-+π+-+&
 5ωθ-ωλπζΠ-+-+/%
 4-+-ωΘ-ζΠ-+Ξ
 3+-σN-+-+--+#
 2ΠζΠΠ+Λ+ΠζΠ∇
 1τΡ-+-+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

Negrul a crezut că o să câștige dama. A urmat însă 1.∞β5+ ! întrerupând apărarea nebulului c5 de către dama din a5. După 1...αξβ5 urmează 2.≤ξχ5, iar la 1...≤ξβ5 2./ξβ5

4. Combinatii bazate pe atac dublu și șah prin descoperire.

Atacul dublu este o armă tactică utilizată foarte frecvent, atât izolat cât și ca element

component în combinații mai complicate. Cea mai simplă formă a atacului dublu este desigur așa-numita “furculiță” prin care un pion atacă două piese adverse. Un exemplu simplu:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+-(
 7+-+--+--
 6-+-+--+--&
 5τρπ+κζππζππ%
 4-+-+--+--
 3+-ζΠΚ+Π+Π#
 2ΠτΡ-+-+Π+∇
 1+-+--+--+!
 ξαβχδεφγηψ

Negrul stă evident mai bine pozițional, dar a jucat neatent și în această poziție albul are posibilitatea nu numai să se salveze, dar să și câștige partida, printr-o furculiță clasică:

1. fξβ5+ fξβ5 2. χ4+

Acum albul își recâștigă turnul și apoi și partida.

5. Combinații bazate pe deschiderea liniilor sau diagonalelor

Și acest tip de combinații este foarte frecvent. Aceasta se datorește faptului că în mod obișnuit apărarea caută să închidă liniile de atac ale pieselor adverse pentru a le limita activitatea. Este

deci firesc ca redeschiderea acestor linii să constituie un obiectiv tactic al atacatorului, care va căuta să profite de orice prilej pentru a realiza o combinație pe această temă.

Ανδριτωιω – Λειβοτωιχι
 χορεσπονδεντα, 1938

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8κ+-+--+ρ+(
 7ζπ-+λσν-ωθ-
 6-τρπωΛ-+-ζπ&
 5+-+π+πζπ-%
 4-+-ζΠπ+-+
 3+-+--τΡ-+-#
 2ΠωΘ-+-ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-+-+ΛμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

Prin bătaia la b6, albul a deschis coloana “a” și după câteva mutări a dat mat.

1. ≤ξβ6 αξβ6 2. fα3+ β7 3. ∞α6+ 'α8 4. ∞χ8#

6. Combinații bazate pe slăbiciunea ultimei linii.

Se spune că nu există jucător care să nu fi pierdut măcar odată o partidă din cauza slăbiciunii ultimei linii (a 8-a sau prima, după cum juca cu albul sau cu negrul). Lipsa unei “ferestruici” pe unde regele să poată fugi, în cazul unui șah neașteptat pe ultima linie, se arată de multe ori fatală. Mulți jucători, interpretând prea “ad literam” principiile strategice, evită să joace mutări ca

h7-h6 sau g7-g6 (respectiv h2-h3 sau g2-g3) pentru a nu slăbi poziția rocadei. Fără a contesta cât de puțin faptul că astfel de mutări slăbesc poziția rocadei și creează de foarte multe ori obiective de atac, din jocul practic am constatat că o “ferestruică” este foarte necesară.

(132) Τορρε – Αδαμσ

Νεω Ορλεανσ, 1926

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+ρ+ρ+κ+(

7+π+θ+πζππε

6-+-ζπ-ωλ-+&

5ζπ-+Π+--+-%

4-+-ωΘ-+-+Ξ

3+--+--+N+-#

2ΠζΠ-+ΡζΠΠζΠ∇

1+--+--τΡ-μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Aici elementul caracteristic al combinației este amenințarea de mat pe ultima linie.

Dama neagră este legată de apărarea turnului e8 și aceasta permite albului să câștige în felul următor:

1.≤γ4! ≤β5

Acesta este singurul câmp pe care poate muta dama fără a părăsi apărarea turnului din e8. Este clar că nu merge 1...≤ξγ4 διν χαυζα 2.fξε8 + υρματ δε ματ.

2.≤χ4! ≤δ7

3.≤χ7!!

Ca și la mutarea precedentă, dama albă nu poate fi luată nici de turnul nici de dama neagră din cauza matului la e8.

3...≤β5

4.α4!

Pentru a atrage dama pe câmpul a4 și a face posibil un nou atac.

4...≤ξα4

5.fε4!!

Acum pe lângă dama care stă în priză la c7, este atacat și turnul e4 de două ori, dar și el este “tabu”:

după 5...≤ξε4 6.fξε4 negrul pierde dama pentru un turn.

5...≤β5

6.≤ξβ7

și albul câștigă deoarece dama neagră nu mai are nici un câmp liber pe diagonala a4-e8. Negrul are de ales între pierderea damei și matul pe linia a 8-a. O combinație care a făcut înconjurul lumii!

7. Combi-nații bazate pe blocarea sau eliberarea unui câmp.

Acest tip de combinații este strâns legat de tema matului. Într-adevăr, de cele mai multe ori blocările de câmpuri au drept scop să oblige adversarul să-și aducă una din piese pe un câmp unde împiedică fuga regelui propriu în fața amenințării de mat. De asemenea eliberarea unui câmp (cu tempo) este de obicei necesară pentru a face posibilă ocuparea lui de către o altă figură capabilă de

a-l folosi pentru atac.

În decursul timpului această combinație a fost realizată în forme foarte frumoase.

Δυηρσσεν – Τρογερ

Βαδ Ελστερ, 1936

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+κσν-+(

7τρ-+-+π+ρε

6π+-+λωΘ-+&

5ωθ-σνΝζΠ-σΝπ%

4-ζπ-+-+ζΠΞ

3+-+---+---#

2ΠζΠΠ+-+Π+∇

1+-μΚΡ+-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

1.≤ε7+ fξε7 2./φ6# 1□0

8. Combinatii pentru îndepărtarea figurilor adverse

Pentru îndepărtarea figurilor adverse au fost utilizate în practica şahistă nenumărate combinații și nu mai puține curse, conținând o gamă foarte largă de idei.

Uneori tema principală a combinației este însoțită de alte combinații secundare (legări, atacuri duble, supraîncărcări)

Οποχενσκι – Ηρομαδκα

Κασχηαυ, 1918

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+ρ+-+(

7+-+---+π+πΞ

6Ρ+π+-ζππ+&

5+π+λμκ-+--%

4-+π+-σΝΠζΠΞ

3+-ζΠ-μΚ-+-#

2-+Π+-ζΠ-+∇

1+-+Ρ+-+---!

ξαβχδεφγηψ

1.fξδ5+ χξδ5 2./δ3+ χξδ3 3.φ4#
1□0

9. Combinatii bazate pe blocarea și prinderea figurilor

O combinație poate avea ca scop doar câștigarea unui pion. De obicei diferitele amenințări din combinații sunt legate de ideea câștigului de material; apărarea împotriva lor duce la tema principală a combinației.

Tema de față se ocupă de o formă specială a câștigului de material și anume de acele cazuri când capturarea piesei adverse este precedată de o combinație tipică de imobilizare, de blocare a ei. Am putea spune că este vorba despre un procedeu caracteristic șarpelui care-și hipnotizează victima pentru a o putea ataca în liniște. Un exemplu:

1.ε4/φ6 2.ε5/δ5 3.χ4/β6 4.χ5/δ5

5./χ3 ε6 6.∞χ4/ξχ3 7.βξχ3 ∞ξχ5
8.δ4

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8ρσνλωθκ+-τρ(
7ζππζππ+πζππ
6-+-+π+-+&
5+-ωλ-ζΠ-+--%
4-+ΛζΠ-+-+Ξ
3+-ζΠ-+-+>#
2Π+--+ζΠΠζΠ∇
1τΡ-ωΛΘμΚ-σΝΡ!
ξαβχδεφγηψ

Prinderile de figuri pot avea un aspect tragicomic, atunci când capcana ți-o închizi singur, fără să existe vreo amenințare directă din partea adversarului, cum s-a întâmplat în poziția de mai sus în care negrul a jucat întâi 8...≤η4?! pentru a-și aduce dama în capcană, iar după răspunsul normal 9.∞δ3 a declanșat mecanismul prin 9...∞ε7?? A urmat firesc 10.γ3 și negrul a cedat 1□0.

CALCULUL VARIANTELOR

Șahiștii amatori și uneori chiar unii cu calificare înaltă, când au de ales între două variante, pierd mult timp pentru analizarea lor și în cazul că ambele prezintă unele inconveniente, caută și “descoperă o a treia pe care nemaiaivând mult timp s-o analizeze mutare cu mutare o și efectuează, pierzând

partida. Un exemplu:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
8-ωλρτρ--+κ+(
7+λ+-+πζπ-ε
6πζπ-+πωθνζπ&
5+--+σΝ--+Θ%
4-+-ζΠ-+-+Ξ
3+Λ+-+τΡ-#
2ΠζΠ-ωΛ-ζΠΠζΠ∇
1+--+τΡ-μΚ-!
ξαβχδεφγηψ

Atacul albului pe flancul regelui apare, la prima vedere, destul de amenințător și natural că marele maestru care juca cu albul căuta căi concrete pentru obținerea unui avantaj decisiv. Aceste căi, după cum ușor ne putem convinge, trec prin sacrificii. Sunt câteva căi: 26./ξγ6, 26.∞ξη6 σι 26./γ4 υρματ δε 27./ξη6+.

Să calculăm variantele: 26./ξγ6 26...∞ξγ3 27.ηξγ3 φξγ6 2 8.fξε6 γξη5. O calitate lipsă, pionul d4 slab, nebunul negru tare. Dar ce se întâmplă după 26.∞ξη6? Σα ωεδεμ :26.... γξη6 27.≤ξη6 ∞ξε5 28.fξε5 ≤γ7 29.≤ε3 (29.fξγ6 ≤ξγ6) 29...∞δ5 și în mod real albul nu mai are nimic.

Dar poate 26./γ4 e mai tare.

Unde poate muta dama neagră?
Pe f5 e rău, atunci
27./ξη6+ γξη6 28.≤ξφ5 εξφ5
29.fξγ6+ 'η7 30.fξη6+ 'γ7
31.fη4 Cu câțiva pioni în plus,
albul stă mai bine. Nu salvează
nici retragerea damei la d4
26...≤ξδ4 27./ξη6+ γξη6
28.fξγ6+ σαυ 28.fξε6 și regele
negru nu mai poate fi apărat.

Deci mutarea 26./γ4 este
bună? Dar, dacă după
26...≤η4 27./ξη6+ υρμεαζα 'φ8!
Nu, albul nu trebuie să permită o
astfel de poziție! Damele se
schimbă și toate figurile atârnă.
Mutarea cu calul la g4 nu e bună.
Să vedem încă odată luarea la h6
și g6.

Și din nou gândirea aleargă
pe ramurile variantelor care încep
cu mutările 26./ξγ6, 26.∞ξη6. Și
iarăși pozițiile care se obțin după
mutările forțate nu I-au plăcut
maestrului. Din nou s-a întors la
mutarea 26./γ4 dar, nici de data
asta nu a găsit calea de câștig. De
câte ori a rătăcit de la o variantă la
alta, de câte ori gândirea I-a
alergat în căutarea căilor de
câștig, numai el știe! Dar probabil
se întrezărea o criză de timp și
maestrul a hotărât ... să se
asigure, făcând o mutare care nu
necesită nici un fel de
calcul: 26.∞χ3. Dar, tocmai
aceasta s-a dovedit una din cele
mai rele dintre toate mutările
posibile! Negrul a răspuns hotărât
26../φ4 δυπα χαρε : 27.≤γ4 η5
28.≤δ1 η4.

Putem deci trage concluzia

că maestrul a renunțat zadarnic la
varianta cu 26./γ4.

Δυπα 26...≤η4 27./ξη6+ 'φ8!
28.≤ξη4/ξη4 29./ξφ7 'ξφ7
30.∞ξε6+ 'φ8 31.fγ4/ξγ2
32.∞β4+ ∞δ6 33.∞ξδ6+ fξδ6
34.∞ξχ8/ξε1 35.∞ξβ7 αλβυλ χαστ
υγα.

Și dumneata cititorule te-ai
întâlnit cu așa ceva. În mod sigur,
da!

Pentru șahiști este necesară
învățarea calculării corecte a
variantelor cu maximum de folos
și eficiență. Ei trebuie să înțeleagă
că nu e suficientă calcularea
variantelor în mod scrupulos,
contabilicește. Este necesară
determinarea mutărilor care
trebuie calculate, alegând exact
atâtea continuări câte e nevoie, nu
mai puține, dar nici mai multe. Un
calcul superficial nu poate sesiza
toate subtilitățile poziției și
angajarea într-un număr mare de
posibilități duce de obicei la criza
de timp, pierzând toate roadele
muncii lor. Din noianul de mutări
trebuie stabilite cele care merită
atenție în condiții de turneu și
care pot fi eliminate pentru a
economisi timp. De obicei această
problemă se rezolvă intuitiv de
către maeștri. Dar și intuiția în
sine trebuie cultivată. Iată un
exemplu care se poate folosi cu
succes la studiile cu șahiști de
categoria a II-a și a III-a:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8—+ρ+—ωλ—μκ(

7+—+—ζΠ—ζππε

6-+-+--+&
 5ζππωθ--+--%
 4-+π+-+--+∃
 3ζΠ-ωΘ-τP-ζΠ-#
 2-ωΛ-+-+KζΠ∇
 1+-+ρ+-+!
 ξαβχδεφγηψ

Se pare că nu este așa de simplu să pătrunzi în toate particularitățile poziției. S-a demonstrat că albul câștigă prin:

1.ε8≤, prezentându-se o variantă frumoasă:

1...fξε8 2.≤ξγ7+ ∞ξγ7 3.fξε8+
 ≤φ8 4.fξφ8#. S-a analizat și răspunsul mai ingenios al negrului: 1...fγ1+ care tot nu-l ajută deoarece 2.'η3 ≤φ5+ 3.'η4.
 Nu s-a găsit însă cea mai bună apărare. Cu 1...fδ2+ negrul salvează partida. Nu e suficient 2.≤ξδ2 pentru că 2...fξε8
 3.fξε8 ≤χ6+ 4.'η3 ≤ξε8 Albul pierde și în variantele:

2.'φ3 ≤φ5#

2.'φ1 ≤φ5+

iar în următoarea face remiză:

2.'η1 fδ1+

Foarte frumos câștigă negrul și în următoarea variantă:

2.'η3 ≤φ5+ 3.γ4 ≤φ1+ 4.'η4 fξη2
 + 5.'γ5 fχ5+ 6.≤χε5 ≤φ6#

Dacă prima condiție a perfecționării șahistului este studiul (deși conform unui aforism din mediul șahist nici un studiu nu poate schimba hotărâtor forța de joc a șahistului) a doua

condiție este știința de a găsi și a alege cele mai puternice și "vitale" continuări.

A treia condiție care nu trebuie omisă la antrenamente fiind deosebit de importantă pentru jocul practic este capacitatea de a calcula.

Orice șahist care vrea să progreseze trebuie să-și dezvolte capacitatea de a calcula rapid variantele, cu o cheltuială minimă de timp. Este clar că cine a fost măcar o dată în criză de timp știe să prețuiască minutele.

O metodă de antrenament ar fi următoarea: așezați pe tablă o poziție complicată cu propunerea de a calcula toate variantele posibile în 20-30 de minute. Notați acele variante urmărind dacă ați pătruns suficient poziția și în ce măsură ați reușit să pătrundeți tainele ei cele mai ascunse. Treptat micșorați timpul afectat calculului și analizați cu atenție rezultatele, măsurându-vă capacitatea de a folosi timpul de gândire. Numai așa veți reuși să scăpați de superficialitate și totodată să calculați variantele repede.

Dacă ajungeți în criză de timp și dacă încercând să economisiți timpul nu reușiți să vă descurcați în pozițiile care survin pe tablă, înseamnă că în metoda dumneavoastră de gândire ceva nu este în regulă. În prezent regulamentele la majoritatea turneelor prevăd condiții optime de timp, în medie 3 minute de mutare. Este suficient, mai ales

dacă se ține seama de posibilitatea de economisire a minutelor în jocul mai rapid din deschidere în variantele cunoscute. Iar dacă nu vă sunt suficiente aceste minute, dacă soarta partidelor dumneavoastră se hotărăște în graba crizei de timp, cu greșelile inerente acesteia, înseamnă că nu ați acordat suficientă atenție desăvârșirii tehnicii de calcul.

Cea mai bună continuare este condiționată de trei factori: examinarea corectă a tuturor variantelor susceptibile de a fi calculate, convingerea că ați ținut seama de mutările cele mai bune și economisirea severă a timpului de gândire. Numai ținând cont de acești factori puteți dezvălui cele mai complicate și neînțelese capricii ale gândirii șahiste în căutarea celei mai bune mutări.

Calculul variantelor poate fi reprezentat grafic sub formă de ARBORE. La baza arborelui de calcul se află una din mutările principale supuse analizei. Răspunsurile reprezintă ramurile principale ale arborelui.

MUTĂRI CANDIDAT

Se pretinde unui bun șahist să dețină calități speciale, harul deosebit care să-i permită să anticipeze evenimentele în partidă. Cu toate acestea, Emanuel Lasker a afirmat că poate, cu ajutorul unor antrenamente sistematice, să pregătească pe oricine să devină șahist de categoria I. Facultatea de

a căuta cele mai interesante mutări în orice poziție depinde desigur, în oarecare măsură, de dotarea naturală dar, în afară de aceasta, ea se desăvârșește prin antrenamente.

Pe scurt, șahistul trebuie să știe să aleagă din toate posibilitățile mutările candidat și nu numai în poziții statice, ci și pe întreg parcursul procesului de calcul al variantelor, și nu numai pentru el ci și pentru adversar. Cu cât ne afundăm în hățișurile poziției, cu atât trebuie să calculăm mai departe, cu atât mai greu este să ne reprezentăm ce se întâmplă în partidă.

În procesul dificil de căutare a celor mai bune mutări, proces nu numai al gândirii logice, ci și a întregii personalități creatoare se cer: cunoștințe multilaterale, caracter și gust.

Marele Maestr Blumenfeld în lucrările sale consacrate gândirii șahistului, dă un sfat foarte prețios:

“După mutarea adversarului nu trebuie să pornim de la niște concluzii anterioare, ci începând din nou cu reprezentarea mintală a poziției nou obținute. Oricât de dezvoltată ar fi facultatea de reprezentare vizuală, fără îndoială că imaginea este mai palidă decât imaginea reală. De aceea, după ce adversarul a făcut o mutare, chiar cea așteptată, nu trebuie (cu excepția crizei de timp) să facem fără ezitare o mutare calculată anterior la un răspuns prevăzut. Dacă mutarea a

fost gândită în poziția imaginată, este posibil ca, după efectuarea mutării, poziția survenită să inspire noi idei.”

El a ținut o dizertație pe tema psihologiei jocului de șah. Blumenfeld s-a plâns și el “ că adesea nu văd lucrurile de sub nas”, afirmând că acest fenomen, într-o măsură mai mică sau mai mare, se manifestă chiar și la cei mai buni șahiști.

Pentru a combate acest fenomen, Veniamin Markovici a formulat o regulă pe care marele maestru A. Kotov și-a permis s-o denumească

REGULA LUI BLUMENFELD
 “După terminarea calculului variantelor și parcurgerea tuturor ramificațiilor arborelui de calcul, trebuie înainte de toate, să notați pe fișe mutarea probabilă. Neapărat înainte de a face mutarea. Acesta este primul pas de întoarcere la realitate, după efortul de reprezentare a pozițiilor imaginare. Totuși, nici acum să nu faceți mutarea, să nu vă grăbiți. Mai pierdeți un minut, nu veți regreta, și aruncați o privire asupra poziției. Nu vă amenință cumva un mat într-o mutare? Dar în două? Nu este atacată dama sau turnurile? Nu cumva pierde un pion?”

Respectând această regulă veți îmbina cu succes profunzimea gândirii cu precizia practică.

GREȘELI GROSOLANE ÎN ȘAH

Marii maestri conduc cu precizie calcule complexe

reținând fără greșală toate variantele, prevăzând toate situațiile cu multe mutări înainte.

Experiența a arătat însă că nu există mari maestri, fără să mai vorbim de șahiști cu calificări inferioare, care să nu fi făcut greșeli grosolane. Se ratează mături elementare în una sau două mutări, se lasă în priză dame, turnuri, piese ușoare, se comit tot felul de greșeli.

Ce se întâmplă? Pentru ce este frânată la un moment dat o activitate obișnuită a creierului, făcând să dispară claritatea calculului? Greșelile în șah sunt întâmplătoare, dar, la fel cu alte fenomene au și ele la bază o oarecare regulă. Trebuie găsite cauzele, mai mult sau mai puțin ascunse, prin studiul psihologiei jucătorului în condițiile tensiunii de joc. Numai înțelegând substratul care generează greșeli se vor putea găsi mijloace de înlăturare a lor.

Ce fel de tulburări ale funcțiilor creierului au ca efect punere în priză a pieselor, orbirea în fața maturilor într-o mutare? Acest domeniu, în ciuda unui mare număr de lucrări asupra creației șahiste nu a ajuns, până în prezent la noi, obiect de cercetare. Sistematizarea acestor cauze ar putea ajuta, într-o oarecare măsură, celor care studiază șahul, să evite greșelile grosolane.

AMEȚEALA SUCCESULUI

Sunt frecvente cazurile când, sub influența unor cauze psihice, un șah neașteptat,

neprevăzut, poate schimba brusc mersul și chiar rezultatul partidei. Astfel de greșeli sunt produse de tocirea atenției în apropierea victoriei. Atunci nu se observă amenințările cele mai elementare, considerându-te, dinainte, învingător.

Alehin considera absolut necesar pentru șahist să-și dezvolte “o atenție concentrată care să-l izoleze în mod absolut de mediul înconjurător.” Jucătorilor care gafează le lipsește tocmai o astfel de atenție, permițând să apară relaxarea, automulțumirea sau amețea provocată de apropierea victoriei.

Așa că, cititorule, caută cauzele greșelilor în tine însuși, cunoscând că amețit de succes, poți comite greșeli grosolane. Dacă poți fi vigilent când ți se pare că s-a apropiat momentul victoriei care, paradoxal, te predispune la greșeli.

Marele maestru estonian Paul Keres avea o caracteristică aparte. Găsind o cale spre victorie, începea imediat să caute alta. Când părea că se câștigă o piesă, pentru el era prea puțin, oare nu se poate câștiga dama? Dacă se găsea această cale, nu se mulțumea cu dama avantaj și căuta imediat o posibilitate de mat. Această “manie” se pare că la împiedecat să câștige titlul suprem.

Obiceiul de a căuta maximum de posibilități într-o poziție net câștigată se transformă cu timpul într-un orgoliu

dăunător, sursă pentru comiterea de grave greșeli.

În partida de șah există uneori două căi: posibilitatea de a câștiga prin mijloace clare și simple, și alta, prin sacrificii frumoase. În astfel de momente se manifestă temperamentul și caracterul șahistului. Pentru unii primează punctul, victoria, succesul. Aceștia se vor mulțumi cu simplitatea. Alții, dacă au posibilitatea să sacrifice, nu vor ezita în fața riscului de a pierde un punct. În orice caz jucătorul este acela care hotărăște de unul singur, pe baza considerentelor personale, a gustului, a situației în clasament. Totuși nu e bine să alergi anume după o variantă frumoasă, mai ales dacă nu este legată de cerințele poziției. Jocul la frumusețe, de cele mai multe ori, pornește de la o înclinație dăunătoare care duce la așa zisa amețea a succesului și la greșeli grosolane.

REFLEXE CONDIȚIONATE

O serie de acte ale șahistului se produc automat, pe baza unor deprinderi formate în decursul anilor. Observați cum, parcă instinctiv, supravegheați orizontala întâi, cum determinați involuntar corectitudinea sacrificiilor la h7 sau ale maturilor étouffé. În general, un astfel de automatism este folositor șahistului deoarece îi accelerează procesul de calcul al variantelor și-i permite să aprecieze mai just planurile strategice. Uneori, însă, acest automatism îi aduce

prejudicii.

O formă de manifestare a reflexului condiționat este “respectul” pentru figuri și în special pentru damă. Instinctiv apărăm dama, totuși de multe ori victoria se obține prin sacrificiul ei și se întâmplă chiar unor şahiști puternici să treacă pe lângă câștig deoarece nu se pot debarasa de respectul pentru cea mai importantă figură. Un exemplu:

Αλεηιν – Ευωε

1937

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+κ+(

7+-+λωλπζπ-ε

6π+-+πσν-+&

5+π+-ωθ-σN-%

4-ζΠ-+-+ωΘΞ

3+-σN-+-ζΠ-#

2Π+-+ΠζΠ-ζΠ∇

1+-ωΛ-+-μK-!

ξαβχδεφγηψ

Nu e greu de găsit sacrificiul de damă care permite albului să câștige un pion important; totuși “respectul” pentru damă apare chiar și la un jucător cu fantezia lui Alehin. El nu a făcut mutarea 26.≤η8+!

Βρονστειν – Βοτωινικ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-σN-+-+(

7+π+-+--+ε

6-+-+--+&

5ζπ-ζΠ-+-+-%

4-+Π+-μκ-+Ξ

3+-μK-ζπ-+-#

2-+-+--+∇

1+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

Alt caz de reflex condiționat cauzat de o mutare “evidentă”. Într-o poziție de remiză, Bronstein și-a încercat norocul cu 57.'χ2, presupunând că după mutarea evidentă 57...'φ3 el va reuși să ajungă cu calul pionul de pe coloana “e”. Botvinnik, însă, a făcut mutarea “neevidentă” 57...'γ3! și albul a trebuit să cedeze, deoarece calul nu mai poate ajunge pionul negru. Botvinnik a scris despre aceasta următoarele:

“O scăpare tragică. Desigur, albul ar fi reușit ușor să obțină remiza, apropiind calul. Cititorul se poate convinge și singur de aceasta. Dar, sub influența avantajului material, albul a pierdut simțul pericolului! Dacă privim cu atenție, mutarea 57.'χ2 a fost făcută după controlul timpului”.

O observație interesantă. Și aici rezultă că a intervenit factorul de autoliniștire datorită avantajului material. Convingerea imprimată de obișnuință favorizează neglijarea particularităților poziției, fiind

cauza multor greșeli din practica șahiștilor.

PATA OARBĂ

În “Fizica distractivă” Perelman redă următoarea experiență: dacă cineva privește cu atenție multă vreme un pătrat, după un anumit timp el încetează să mai vadă un punct negru mare, dispus alături. Cauza acestui FENOMEN este apariția PETEI OARBE din ochiul nostru. Nu mai vedem obiectele care nimeresc în această zonă.

Ceva asemănător se produce și în șah. Se cunosc suficiente cazuri când un șahist care stăpânește cu precizie de invidiat calculul scapă din vedere lucruri elementare. S-ar părea că o figură dispăre din câmpul său vizual.

Un exemplu clasic de figură ajunsă în “pata oarbă” a câmpului vizual al șahistului îl găsim în partida Alehin-Blakburn (Sankt Petersburg, 1914)

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθ-μκντρ(
 7ζππ+-+πωλπἔ
 6-+-+--+π+&
 5+Λ+π+--+-%
 4-+-ζπ-ζΠ-+Ἐ
 3+-+Π+--+#
 2ΠζΠΠ+--+ΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘ+ΡμΚ-!
 Ξαβχδεφγηψ

Alehin a jucat 1.δ2, la care a

urmat 1...≤α5 2.α4 α6 și albul a pierdut un nebun

- Cum se explică această greșeală grosolană? A fost întrebat Alehin după partidă.
- Vă rog să mă scuzați, a răspuns Alehin, dar pur și simplu am uitat de nebun.

Strălucitul maestru, viitorul campion mondial a uitat un nebun! Vrând-nevrând, trebuie să admitem existența “petei oarbe” în gândirea șahistului. Partida Εβραλιδζε – ΡαγοζινΤβιλισι, 1937

a devenit demult o anecdotă istorică

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(
 7ζπ-+ρωλκ+πἔ
 6-+-+--+π+&
 5+--+--+--+-%
 4-+ΡσΝ-+--+Ἐ
 3+Π+--+--+#
 2Π+--+--+μΚ∇
 1+--+--+--+!
 Ξαβχδεφγηψ

Ragozin a jucat 40...fχ7??

intenționând ca după 41.fξχ7 să recâștige turnul prin șahul la d6. Spectatorii din Tbilisi au observat că nebunul este legat și s-a auzit din sală: “Arcil, ia turnul!” dar Arcil Ebralidye se

uita supărat prin sală: “pata oarbă” l-a împiedicat să vadă un lucru elementar, că nebunul era legat.

SFATURI PRACTICE

După exemplele de calcul corect al variantelor și lămurirea cauzelor greșelilor grosolane urmează unele sfaturi practice:

- Uneori ești în situația să renunți la calculul unor variante complicate din teama de a nu intra în criză de timp sau când vrei să eviți riscul. Aceasta se poate face numai când, în mod evident, există mutare “de rezervă”, chiar dacă aceasta nu este de primă mărime. În acest caz, chiar o continuare mai puțin puternică este răsplătită prin economisirea unui timp necesar în stadiul final al partidei.
- Există poziții și chiar partide întregi în care calculul trece pe planul al doilea, iar rolul de vioară întâi îl joacă înțelegerea poziției și aprecierea generală a continuării luptei. Pe maestru îl ajută, în acest caz, o prețioasă calitate, dezvoltată prin experiență și antrenament analitic, și anume INTUIȚIA (capacitatea conștiinței de a descoperi pe cale rațională – în mod spontan – esența, sensul unei probleme).

Cum se deosebește o poziție în care calculul variantelor are cuvântul hotărâtor, de una în care

continuarea este determinată de gândirea intuitivă?

Această problemă trebuie să fie clară pentru orice șahist. Caracterul poziției se stabilește, în general, încă din deschidere. Când poziția are un caracter închis și nu există ciocniri directe atunci rolul preponderent îl joacă intuiția. Ea este cea care rezolvă alegerea mutării, pe baza înțelegerii elementelor poziționale. Atunci, însă, când deschiderea se îndreaptă spre ciocniri ascuțite, trebuie să calculezi și iar să calculezi. Iată un exemplu: în Gambitul Damei, după mutările:
 1.δ4 δ5 2.χ4 ε6 3./χ3/φ6 4.χξδ5 ε
 ξδ5 5.∞γ5 χ6 6.ε3 ∞ε7 7.∞δ3
 0□0 8./φ3/βδ7 9.≤χ2 fε8 10.0□0/
 φ8

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθρσνκ+(

7ζππ+-ωλπζππΞ

6--+π+-σν--+&

5+--+π+-ωΛ-%

4--+ζΠ--+--+Ξ

3+--σΝΛζΠΝ+--#

2ΠζΠΘ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡ--+--+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

calculul variantelor ar fi o pierdere de timp inutilă și nemotivată.

Într-o astfel de poziție

maestrul se va gândi întotdeauna unde să mute cutare figură, ce slăbiciuni să-I provoace adversarului, ce punct al poziției sale să fie întărit. Gândirea va opera cu categorii generale, fără un calcul concret al variantelor.

Erudiția șahistă îl ajută pe maestrul de șah ca, în decursul luptei, să aleagă, fără prea multă ezitare o continuare sau alta.

Există poziții în care maestrul calculând variante complicate, ajunge la concluzia că una dintre mutări pe care ar dori să o facă, nu-l satisface întrutotul. În mod particular, poziția ascunde o subtilitate. Dacă ar temporiza acea mutare, provocându-l pe adversar la o anumită mutare, pe care acesta ar fi tentat să o facă, atunci mutarea intenționată ar fi hotărâtoare.

Începe chinul îndoielii. Să facă imediat acea mutare sau să aștepte? Argumente pentru așteptare există: greșeala adversarului i-ar aduce imediat un punct prețios. Desigur partenerul ar putea observa subtilitatea și să nu cadă în cursă, totuși, o oarecare șansă există.

În această situație, numai cineva cu nervii tari se va abține de la tentație, jucând după cerințele poziției. Unii, cu caracter mai slab se vor hotărî să folosească șansa oferită. Din multe experiențe recomandarea este. “Să nu-ți pui niciodată speranța în greșeala adversarului”.

Câte poziții excelente nu au fost ratate prin încălcarea acestei

reguli! Desigur, este tentant să-ți încerci norocul pentru a obține o victorie imediată. Corect și bine este să joci logic, fără să speri în greșeala adversarului.

Există și cazuri când adversarul dumneavoastră se gândește vreo 30-40 de minute, apoi sacrifică un pion. Să luați sau să nu luați pionul? Judecând strict teoretic, trebuie și dumneavoastră să verificați toate variantele până la capăt. Numai calculul vă va da posibilitatea de a stabili exact dacă pionul trebuie luat sau nu. În practică șahiștii procedează adesea invers. Ei, pur și simplu, acordă credit adversarului, cugetând aproximativ așa: dacă el a utilizat așa de mult timp și totuși dă un pion, înseamnă că a calculat toate posibilitățile, a verificat toate variantele și știe ceva. De ce să mai repet calculul său? Nu e mai simplu să refuz sacrificiul și să-l cred pe adversar?

Aici se mai poate adăuga un considerent: în ce măsură cunoașteți caracterul adversarului? Dacă jocul lui este de o precizie impecabilă atunci foarte probabil că refuzați sacrificiul fără nici un calcul. Dacă însă adversarul este un partizan al riscului, dacă îi cunoașteți înclinarea pentru “bluff”, atunci este indicat să-I controlați calculul său. Și mai e ceva: mulți șahiști au afirmat că cea mai bună mutare este cea care le vine în minte în primul moment, după ce adversarul a făcut mutarea. Această intervenție

subconștientă a intuiției e favorizată de experiența partidelor de turneu, jucate timp de decenii. Astfel, s-a constatat că mutarea făcută, “împotriva dorinței mâinii” era de multe ori greșită.

Șahistul trebuie să se cunoască pe sine, stabilind dacă “mâna” lui se poate orienta corect în elementele poziției. Primul impuls pentru o anumită mutare este rezultatul unei importante activități a sistemului cerebral. Se poate acorda credit acestui impuls dar nu necondiționat.

DESPRE CRIZA DE TIMP

La primele turnee internaționale participanții puteau gândi mutările un timp nelimitat. Ca rezultat partidele durau 12-14 ore. Încercarea de a combate pe cei care gândeau mult prin amenzi s-a dovedit ineficace. Soluția s-a găsit după introducerea ceasurilor de control, care înregistrează timpul de gândire a fiecărui partener. La început au fost ceasurile de nisip apoi s-au modernizat. Scriitorul, pictorul pot și trebuie să ajungă la perfecționarea operelor lor, fără să țină cont de timp. Maestrul de șah, însă, este obligat să elaboreze planuri profunde, să caute combinații, să calculeze și să le verifice în tic-tacul ceasului de șah. Nu este de mirare că o sursă frecventă de greșeli este criza de timp. Această fază, plină de pericole pentru șahist, poate întoarce sortiile partidei aducând bucurii sau amărăciuni nemeritate.

În secundele numărate, când stegulețul stă să cadă, mulți șahiști cu experiență, pierd controlul nervilor.

Criza de timp este momentul fatal al greșelilor. Alehin spunea: “faptul că te-ai aflat în criză de timp poate fi invocat ca o justificare în aceeași măsură în care se pot acorda circumstanțe atenuante unui infractor pentru că în timpul delictului era beat.”

Cea mai importantă problemă pe care trebuie să știi s-o rezolvi în criză de timp, nu numai a ta, ci și aceea a adversarului, este controlul nervilor. Unii intră intenționat în criză de timp atunci când au poziții complicate, sperând că adversarul își va pierde cumpătul și va face greșeli. Cu astfel de jucători, care preferă criza de timp, trebuie să știi să lupți sau, cel puțin, să fii avizat.

Criza de timp a adversarului, într-un fel sau altul, îl tulbură pe orice șahist. Cum să-ți păstrezi stăpânirea de sine dacă adversarul tău “suferă” așa de tare, se sucește nervos, se apucă de urechi sau cine știe ce face.

Problemele cele mai grele le pune însă propria criză de timp. În primul rând cum urmărești câte mutări s-au făcut și câte au mai rămas până la control? Ai încetat să notezi și nimeni nu te poate ajuta.

Dacă nu puteți evita criza de timp, învățați să vă comportați ca și cum nu ar fi intervenit. Nu

vă pierdeți firea, nu vă agitați, notați clar mutările și analizați variantele cât mai repede.

APRECIEREA POZIȚIEI

Pentru a aprecia o poziție, înainte de toate, ea trebuie descompusă în elemente. Se va determina pentru ambele părți, care piese sunt active și care ocupă poziții proaste, unde sunt slăbiciuni și care puncte sunt puternice. Se va stabili în ce zone ale tablei sunt deschise coloane și diagonale, acele magistrale prin care se vor încerca pătrunderi. Maestrul va ține seama de importanța fiecărui element și de rolul lui în poziția dată. Analiza elementelor ocupă un loc important în procesul general de apreciere a poziției.

Aprecierea poziției constă din două acțiuni legate între ele: descompunerea în elemente, cu determinarea rolului lor, apoi sinteza constatărilor anterioare.

Posibilitatea de a aprecia corect poziția este una din calitățile cele mai importante ale șahistului. A învăța să apreciezi poziția este la fel de necesar ca și învățarea calculului variantelor.

Marii maeștri ai timpului au introdus noțiuni despre elementele poziției de șah care sunt: Coloane și diagonale deschise; Structura pionilor și câmpuri slabe; Poziția pieselor; Spațiul și centrul.

Se consideră, de asemenea, perechea de nebuni ca un factor determinant al avantajului, însă,

în prezent, lucrul e discutabil. Se cunosc puține cazuri când perechea de nebuni ar fi asigurat câștigul. În general, finalurile câștigate cu perechea de nebuni presupun și alte avantaje (poziția activă a regelui, un spațiu mai mare, slăbiciunile adversarului). Există multe cazuri în care perechea de cai a manifestat o vioiciune mai mare, anihilând acțiunea nebunilor.

În timpul lui Steinitz și chiar al lui Tarrasch, principiile erau formulate cu precizie și erau considerate de neclintit. Astăzi datorită cercetărilor teoreticienilor noțiunile despre elementele poziției au suferit anumite modificări.

Iată câteva considerații despre fiecare element al poziției și despre înțelesul actual al principiilor jocului de șah.

COLOANE ȘI DIAGONALE DESCHISE

Lupta pentru coloane și diagonale deschise are un rol uriaș în șah.

Coloanele deschise sunt magistrale strategice prin care se poate pătrunde cu piesele grele în tabăra adversarului, împărțindu-I forțele în două formații separate.

Specialiștii contemporani recomandă: nu supraapreciați că stăpâniți o coloană deschisă întrucât ea ca atare nu înseamnă nimic. Aceasta ajută numai în măsura în care poate fi folosită în

rezolvarea unor scopuri strategice. Se pot exemplifica zeci de partide în care una din părți, cu toate că stăpâna necondiționat o coloană deschisă nu a putut obține nimic, fie că punctele de pătrundere erau supravegheate ferm, fie că nu existau obiective de atac. Problema trebuie tratată în mod creator, prin complexul pozițional de interacțiune al figurilor.

Făcând planul strategic, maeștrii contemporani concep încă din deschidere o linie de joc în care rolul principal să-l joace o anumită coloană sau diagonală.

Teoreticienii preconizează sisteme de dezvoltare a căror idee principală urmărește cucerirea unei coloane sau diagonale.

Ridicarea magistralelor deschise la rangul de factor de prim ordin este un leit-motiv al multor controverse în teoria contemporană a deschiderilor.

În Indiana regelui, de exemplu, de multe ori lovitura decisivă o dă nebunul negru din g7. Urmăriți partidele unor clasici ai indienei regelui, ca marii maeștri Gheller, Bleslavski, Bronstein, etc, și veți găsi exemple strălucite de stăpânire a diagonalei principale a1-h8.

Rezolvarea concretă a problemelor strategice în deschidere, obligă adesea pe negru să închidă diagonală principală a1-h8 cu proprii pionii. Temporar, nebunul “se liniștește”, dar mai târziu eliberarea lui poate juca un rol mare.

Iată un exemplu care poate

ilustra tema eliberării nebunului de la g7.

Νευσταδτ – Κοτοω

1956

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-+--τρ--+(

7+πζπθσν-ωλκε

6π+-ζπ-σνπζπ&

5+-+Πζπ--+-%

4--+-+Π+--+Ξ

3+-σΝΘωΛ-σΝΠ#

2ΠζΠΠ+--+Π+∇

1+Κ+Ρ+--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

În poziția de mai sus, nebunul din g7 este bine închis de pionii negri. Pentru a-l elibera, negrul a elaborat un plan constând din câteva etape.

- I. Să alunge calul din c3, care apără câmpurile centrale d5 și e4. Nu pioni ci câmpuri, acestea fiind importante, nu piesele aflate pe ele.
- II. Să schimbe pionul d5, prin c7-c6, cu deschiderea coloanei “c”.
- III. Să înlăture pionul e4, prin mutarea d6-d5, în scopul avansării pionului e5 la e4, cu deschiderea diagonalei a1-h8. Nebunul din g7 va fi astfel eliberat.

19...β5 20/φ1 β4 21/ε2 χ6!

Începutul realizării etapei a II-a. Albul nu-I convine acum să joace bătaia pe c6 din cauză că

pionul e4 va fi greu de apărat
22.δξχ6 ≤ξχ6 23.≤ξδ6 ≤ξδ6 24.f
ξδ6 /ξε4 25.fδ7 /φ5∞

22.χ4 [22.δξχ6 ≤ξχ6 23.≤ξδ6 ≤ξ
δ6 24.fξδ6 /ξε4 25.fδ7 /φ5∞]

22...βξχ3 23.δξχ6 ≤ξχ6 24./ξχ3 f
αβ8 Armata negrului a apărut la
granița adversarului. Turnul se
pregătește să lovească la b2, atac
foarte periculos după descoperirea
nebulului din g7.

25.γ3 fβ4 26.fδ2 fφβ8 27.fχ1 ≤
β7! Formațiile de figuri grele sunt
întotdeauna periculoase. Albul își
concentrează rapid apărătorii la
punctul b2.

28.fχχ2 δ5 29.εξδ5

Mai multă rezistență ar fi oferit
29.∞χ5

29...ε4!

Iată realizarea ideii. Nebunul din
g7 este liber și acum poate începe
atacul figurilor negre asupra
punctului b2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-τρ--+--+-(

7+θ+-σν-ωλκε

6π+--+--σνπζπ&

5+--+Π+--+-%

4-τρ--+π+--+Ξ

3+--σΝΘωΛ-σΝΠ#

2ΠζΠΡτΡ--+Π+∇

1+K+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

30.≤ε2 /εξδ5 31./δ1 /δ7

Încă o piesă care se grăbește spre
zona hotărâtoare a luptei. Albul
nu mai poate rezista la presiunea
celor patru atacuri asupra
punctului b2. Urmează varianta
forțată:

32.fχ4 fξχ4 33.≤ξχ4 /ξε3

34./ξε3 ∞ξβ2 35.≤β3 ∞γ7

36.fξδ7 ≤ξδ7 37.≤ξβ8 ≤δ3+

38.'χ1 ≤ξε3+ 0□1

Dacă pentru Indiana regelui
este tipic procesul de exploatare a
diagonalei mari prin nebunul din
g7, nu mai puțin tipică este pentru
apărarea Nimzovici situația
similară, la alb, pentru nebunul de
la b2.

Prețuiți și păstrați nebunul
de negru pe diagonala mare,
pentru că el poate susține puternic
atacul.

În partide pot juca, însă, un
rol important și alte diagonale. De
multe ori maeștrii au reușit atacuri
cu sacrificiul nebunului din c1 la
h6 și altele. Este prețioasă acea
diagonală care, într-o poziție dată,
joacă rolul cel mai important în
atac sau în apărare.

Multe sisteme de
deschidere practicate în ultimii
ani sunt orientate spre ocuparea
celor mai importante coloane și
diagonale.

În acestea, unii autori
găsesc procedee de deschidere și
consolidare cu figuri a unor
coloane, asigurând un avantaj care
să ducă la victorie.

STRUCTURA DE PIONI

Câmpuri slabe

Din punct de vedere strategic, structura de pioni constituie coloana vertebrală a oricărei poziții. Forța sau slăbiciunea unei figuri depinde de amplasamentul pionilor. O structură bună poate mări activitatea figurilor, una slabă să le facă chiar neputincioase; dacă centrul este puternic sau slab, dacă poziția regelui e sigură sau slăbită, dacă există coloane deschise pentru turnuri, iar nebunul este bun sau nu, toate acestea (și multe altele) depind de amplasamentul pionilor.

Atunci când un maestru face aprecierea unei poziții, el va remarca, în mod obligatoriu, câmpurile slabe și pionii săi slabi, ca și ai adversarului.

Există destule exemple în care avantaje, neînsemnate la prima vedere, ca stăpânirea unui câmp puternic, pot duce la câștig.

Un exemplu de folosire a câmpurilor slabe îl constituie partida Romanovski-Somorodski, 1924.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8—+λτρ—σν—+(

7+π+ρ+κζπ—ε

6π+π+—ζπ—ζπ&

5+—ζΠΠζπ—+—%

4—ζΠ—+Π+—+Ξ

3+NσN—+Π+—#

2—+—+—τΡΠζΠ∇

1τΡ—+—+—μΚ—!

ξαβχδεφγηψ

Pionii albi, după cum se vede în diagramă, l-au înghesuit pe adversar. În tabăra lui au apărut câmpurile slabe d6 și b6, precum și puncte suplimentare de transfer, a5 și f5. Romanovski a jucat energic, folosind toate câmpurile slabe.

1./α5 fχ7 2.fδ1 η5 3.fφδ2 fχδ7 4

/α4 'ε8 5.β6 fχ7 6./αχ4 ∞δ7 7./δ

6+ 'ε7 Carii albi sunt în

“dispozitivul” advers ca la ei acasă, atât de confortabile sunt câmpurile ocupate de ei, d6 și b6.

8.β5 fχχ8 9./ξχ8+ fξχ8 10./δ6 f

β8 11./χ4 γ5 12.β6 ∞ε8 13.δ6+ 'δ

8 14.δ7 ∞φ7 15.fδ6 Turnul ocupă și el punctul slab.

∞β3 16.f1δ2/η7 17./χ8 η4

18./α7! În fața amenințării imparabile 19.fξχ6, negrul a cedat.

Problema pionilor slabi este mai mult sau mai puțin clară. Deși există și câștiguri cu pioni înapoiți sau izolați, nu trebuie să avem o preferință pentru astfel de pioni. Însăși denumirea de “slab” vorbește de la sine.

Pioni liberi

Pionul liber mai ales dacă acesta este susținut de figuri care îl escortează până la ultima orizontală reprezintă o forță.

Un astfel de pion tare îl prețuiește oricine, chiar și în secolul nostru, care a modificat sensul unora dintre noțiuni. Uneori un asemenea pion decide lupta în câteva mutări.

Insule de pioni

Partizanii școlii lui Steinitz și Tarrasch, considerau drept avantaj majoritatea de pioni pe flancul damei, de exemplu, trei pioni contra doi ar fi aproape suficient pentru câștig. Strategia contemporană apreciază că avantajul de pioni pe flanc, luat ca atare, separat de poziția altor figuri, este o prejudecată.

Practica actuală confirmă tot mai mult justetea acestui punct de vedere. Astfel a apărut noțiunea de “insule de pioni.”

Dacă toți cei șapte-opt pioni sunt legați într-un singur lanț, iar pionii adversarului sunt separați în câteva grupe, numite de Capablanca “insule”, atunci există un avantaj real de care se poate beneficia cu cât partida se apropie de final.

În prezent, noțiunea de insulă, care înainte apărea ca pur teoretică, a devenit un factor important de considerare a poziției.

Slăbiciunea câmpurilor adiacente

Ca rezultat al structurii din deschidere sau al restructurării din jocul de mijloc, pionii formează cele mai variate lanțuri. Cunoaștem structura “dragonului” din Apărarea siciliană, sunt binecunoscute lungile lanțuri din apărarea franceză. De obicei deschiderea determină configurația pionilor în așa măsură încât, chiar și în jocul de mijloc avansat se poate recunoaște deschiderea.

Uneori jucătorul își așează pionii pe câmpuri de aceeași culoare. Lanțul de pioni prezintă anumite avantaje, pionii fiind apărați între ei, dar are și un dezavantaj capital: câmpurile adiacente de culoare contrară rămân lipsite de supravegherea pionilor și devin accesibile figurilor adverse, mai ales dacă lipsește și nebunul care apără aceste câmpuri. În asemenea cazuri se vorbește de slăbiciunea câmpurilor albe sau negre.

Așadar, evitați structuri cu lanțuri de pioni de aceeași culoare cu nebunul iar dacă adversarul are slăbiciuni adiacente, căutați să vă folosiți de ele.

Poziția figurilor

Partida de șah este o luptă între două armate. Chiar dacă aceste armate sunt din figuri de lemn sau alt material, pentru un adevărat

șahist ele sunt vii. Sunt ființe. Armata șahistă se supune legilor strategiei și tacticii și este formată din luptători curajoși, cu temperament, cu calitățile lor individuale și particularitățile de temperament.

Șahistul este un conducător de oști. De cunoștințele, voința și străduința lui depinde soarta întregii armate. Iată de ce poziția necorespunzătoare sau necorespunzătoare a figurilor joacă întotdeauna un rol hotărâtor în lupta șahistă. Se poate întâmpla ca întreaga armată albă sau neagră, datorită lipsei de experiență, neatenției sau altor cauze să se așeze atât de nereușit încât, de la început să fie incapabilă de luptă. Este suficient ca o singură figură să ocupe o poziție proastă pentru a nu se putea corecta nimic.

O alegere neinspirată a locurilor pentru figuri poate fi uneori corectată (dar nu întotdeauna!), altfel aceasta poate fi cauza înfrângerii.

Exploatarea poziției necorespunzătoare a figurilor adverse aduce de multe ori câștigul în practica șahistă. Iată de ce șahistul care tinde să se perfecționeze trebuie să știe cum se determină asemenea elemente în poziție. Aceasta este o problemă. Și este greu de găsit în literatura șahistă o formulare clară sau o sistematizare a cazurilor posibile.

Poziția necorespunzătoare a unei figuri

Tarrasch spunea: “Dacă o singură figură stă prost, întreaga poziție stă prost”. Nu trebuie neglijat acest adevăr!

Există destule exemple în care câștigul se obține profitându-se de poziția necorespunzătoare a unui cal. Același Tarrasch susține că “întotdeauna calul stă prost la b3 și la b6”. Aceasta este, desigur, o exagerare, dar un bob de adevăr există. În partida spaniolă a fost exploatată cu iscusință poziția calului la b7, iar în Indiana regelui poziția calului la a5, deși aceasta din urmă a provocat multe controverse.

În încheierea acestui subcapitol se impune recomandarea: supravegheați cu atenție așezarea pieselor!

Deasemeni, în procesul de rezolvare a problemelor concrete, în calculul variantelor nu trebuie să neglijați legătura armonioasă dintre figuri. Impuneți-vă o regulă: o dată sau de două ori, în timpul partidei, priviți poziția din acest punct de vedere. Există armonie și colaborare între piesele mele? O astfel de verificare poate aduce mari foloase.

Un mare maestru, în mod normal, posedă simțul așezării corecte a figurilor sale. O astfel de intuiție se dezvoltă prin rutină. Supliniți-o de la început cu această verificare și atunci veți evita gama de dificultăți legate de faptul că figurile ocupă la un moment dat poziții necorespunzătoare.

SPAȚIUL ȘI CENTRUL

Aceste două importante noțiuni poziționale se studiază împreună întrucât între ele există o legătură organică indisolubilă. Dacă dorim să obținem un avantaj de spațiu, suntem obligați să cucerim cu fermitate centrul, să rupem acolo rezistența adversarului și să-I alungăm forțele. Dacă ocupăm centrul, adversarul nu-și va mai putea îmbunătăți poziția figurilor. Și invers, stăpânirea strategică a spațiului comportă și stăpânirea centrului.

Pe parcursul unui secol de maturizare a teoriei șahului, cunoscătorii au consacrat multe din cercetările lor problemei centrului. La început s-a lansat deviza: ocupă centrul cu pionii. În Partida italiană, Gambitul Evans, în Gambitul regelui, de multe ori pionii centrali ai albului sunt împinși cu două câmpuri înainte. Centrul de pioni avea valoare de dogmă, formarea lui se considera ca un vestitor al apropiatei victorii.

Până au apărut ultramoderniștii. Ei afirmă: pionii centrali nu sunt atât de periculoși. Trebuie să opunem la timp presiunea figurilor și atunci centrul se clatină. Astfel au apărut noi sisteme, Deschiderea Reti, Apărarea Alehin, Apărarea Nimzovici, Apărarea Grunfeld în care centrul de pioni este atacat, printr-un mijloc oarecare, încă de la primele mutări.

Cu timpul, în disputa generală au intrat și alți șahiști care au pus lucrurile la punct. Centrul de pioni își păstrează valoarea, dar nu tocmai aceeași ca în vremea lui Andersen și Morphy, cu precizarea că centrul trebuie întărit cu grijă prin figuri, întreaga armată contribuind la întărirea liniilor centrale.

Totodată se elaborează noi metode de atac asupra centrului. Se cercetează cele mai diferite procedee de atac în apărările cunoscute, rolul de primă vioară începând să-l joace sistemul cu cel mai complicat contraatac, Indiana regelui. Prin interpretarea dinamică a poziției rezultă: chiar dacă acum centrul este în mâinile albului, negrul are anumite posibilități de contraatac, care obligă pe alb să depună mari eforturi pentru a-și menține structurile centrale.

Un exemplu: varianta Smislov din Apararea Grunfeld.

1.♠4/♕6

2.♗4 ♖6

3.♗3 ♝5

4.♕3 ♞7

5.≤♢3 δξχ4

6.≤ξχ4 0□0

7.ε4 ♞4

8.∞ε3/♕δ7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσν—ωθ—τρκ+(

7ζππζπνζππωλπΞ

6—+—+—+π+&

5+-+--+--+-%
 4--+ΘζΠΠ+λ+Ξ
 3+-σN-ωΛN+-#
 2ΠζΠ--+-ζΠΠζΠ∇
 1τP--+-μKΛ+P!
 ξαβχδεφγηψ

Tarrasch ar fi considerat o astfel de poziție ca dezastruoasă pentru negru, totuși, câte partide interesante au fost câștigate prin contraatac al centrului alb! În ultimul timp a început chiar să fie neglijat cu totul centrul de pioni.

În orice turneu cu jucători de cea mai înaltă calificare, se pot vedea partide începute cu aceste mutări:

- 1.δ4 δ6
- 2.χ4 γ6
- 3.ε4 ∞γ7
- 4.∞ε3 χ6
- 5.χ3 ≤χ7
- 6.≤δ2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλ+κ+ντρ(
 7ζππωθ-ζππωλπε
 6--πζπ--π+&
 5+-+--+--+-%
 4--+ΠζΠΠ+--+Ξ
 3+-σN-ωΛ--+-#
 2ΠζΠ-ωΘ-ζΠΠζΠ∇
 1τP--+-μKΛσNP!
 ξαβχδεφγηψ
 Întregul centru este în mâna

albului și negrul nici nu a început lupta pentru centru. Maeștrii nu se mai de acest centru amenințător. Negrul intenționează să dea lovături asupra construcțiilor albului în jocul de mijloc când își leagă speranțele de distrugerea rândurilor armatei albe care, pentru moment, pare a fi bine pusă la punct.

Două recomandări:

- Fiți elastici în gândire și în rezolvarea problemelor strategice;
- Țineți seama, concret, de particularitățile poziției.

Același lucru trebuie spus și despre avantajul de spațiu. Este plăcut să înghesui forțele adversarului pe ultimele orizontale, dar aceasta nu înseamnă că el este învins. “Dacă un șahist se complăce în jocul înghesuit, scrie Bronstein, atunci el obține rezultate mai bune decât în orice alt joc liber. În general, astfel de aprecieri, deși preocupă mințile teoreticienilor, au mai puțină influență asupra partidelor de turneu decât se crede”.

TEORIE ȘI PRACTICĂ

Pentru jocul de șah este greu de elaborat un sistem de reguli sau norme ca în alte domenii de știință și artă.

Cândva a încercat s-o facă Tarrasch. Unele reguli își păstrează și astăzi valabilitatea, ca de exemplu: “În finalul de turnuri, ține turnul în fața pionului, fie că acesta este pionul propriu, fie al

adversarului”. Alte afirmații au fost infirmate de interpretarea contemporană:” Dezvoltă întâi caii apoi nebunii”. Cum rămâne atunci cu varianta:

1.ε4 γ6

2.δ4 ∞γ7

Iată unele precepte și aforisme care-l pot ajuta pe cititor:

Alehin: “Sunt expuși pericolelor tinerii jucători care urmează orbește pe maeștri fără să verifice toate amănuntele și consecințele”

Bronstein: “Pierderea obiectivității față de poziție, înseamnă aproape pierderea partidei”

Alehin: “Fără o necesitate excepțională, calul nu poate fi mutat pe prima linie dacă aceasta desparte turnurile”

Bronstein: “Făcând o greșală sau o inexactitate nu înseamnă că totul e pierdut. Trebuie să te orientezi în noua situație”

Capablanca: “Dacă într-o poziție echilibrată ai un pion pentru calitate, aceasta poate duce la remiză: dacă însă ai obținut o calitate întreagă, planul de câștig constă în restituirea calității, cu câștigarea unui pion”

Bronstein: “Maestrul trebuie să-și imagineze finalul în care va intra, încă din jocul de mijloc”

Alehin: “Jocul la complicații este măsura extremă la care un șahist trebuie să apeleze numai atunci când nu găsește un plan clar și logic”

Alehin: “Una din cele mai caracteristice prejudecăți ale teoriei contemporane, răspândită

de cineva cu multă ușurință, este aceea a importanței avantajului de pioni prin el însuși, fără a se aprecia atât așezarea acestor pioni cât și a figurilor.”

PLAN UNIC

Despre nici o noțiune strategică nu se vorbește atât de mult ca despre plan, deși despre nimic nu se cunoaște mai puțin. Încă de la primii pași în șah află că trebuie să joci după un plan.

Un plan unic într-o partidă de șah este totalitatea operațiunilor strategice care se succed și se execută de fiecare dată pe baza unei gândiri independente, decurgând din necesitățile situației intervenite pe tablă.

Deci nu un plan întocmit de la prima până la ultima mutare, ci o serie de planuri scurte. Execută planul schițat, țelul propus. Alege alt țel, fă alt plan. Și așa, până la sfârșitul partidei. Dacă adversarul te obligă să renunți la scopul propus sau dacă tu singur ai ajuns la concluzia că el nu poate fi atins, schimbă planul, întocmește altul, propuneți altă țintă.

Un singur plan sub formă de “teoremă” este un fenomen rar dr aceasta nu înseamnă în mod obligatoriu, o partidă între șahiști cu o calificare diferită, inegalitatea putând proveni și din lipsă de formă sportivă sau din alte cauze care conduc la un joc mai slab.

În mod normal se produce o ciocnire a “planurilor parțiale”, aceasta nu exclude posibilitatea ca partida să păstreze o construcție uniformă și logică.

PAUL MORPHY

După primul turneu internațional de la Londra, Andersen, învingătorul turneului, a căpătat renumele de cel mai puternic maestru din Europa. Încercările de a se organiza un meci între Andersen și Stauton nu s-au realizat din vina lui Stauton. Maestrul francez Harwitz era evident mai slab decât Andersen. Este posibil ca maestrul rus Petrov să fi avut succes în meciul cu Andersen, însă din diferite cauze el evita campionatele de șah, astfel că era foarte greu de apreciat forța lui reală.

Încă în timpul turneului de la Londra, s-a vorbit mult despre un copil minune al șahului, care trăia în New-Orleans. Maestrul Lowenthal a fost în Statele Unite în anul 1850 și a jucat cu băiatul de 12 ani, care se numea Morphy, două partide, dintre care a pierdut una iar cealaltă a fost remiză.

În octombrie 1857 la New-York a avut loc primul turneu de șah pan-american. Morphy a câștigat primul loc, iar Paulsen s-a clasat pe locul doi.



După victoria lui Morphy, americanii l-au invitat în Statele unite pe Stauton pentru a susține un meci cu Morphy, dar îndelungatele discuții care s-au dus n-au dat nici un rezultat.

Atunci Morphy s-a hotărât să vină în Europa și acolo să-și încrucișeze armele cu cei mai buni șahiști ai Lumii Vechi. În iunie 1858 el a sosit în Anglia. Au avut loc două partide prin consultație între Morphy și Barnes pe de o parte și Stauton și Owen pe de altă parte. Ambele partide au fost câștigate de Morphy, după care Stauton a refuzat meciul cu tânărul american.

În partide separate, Morphy a învins, fără greutate, maeștri puternici ca Barnes, Boden, Bird, Owen și, în sfârșit a avut loc în iulie 1858 meciul cu Lowenthal, care s-a mutat între timp în Anglia. Acest meci important a fost câștigat de Morphy cu

rezultatul +9, -3, =5. După terminarea meciului cu Lowenthal, Morphy a jucat un meci cu Owen, dându-i acestuia un pion și o mutare. Și acest meci a fost câștigat de Morphy. Nemaivând ce face în Anglia, Morphy a plecat în septembrie la Paris. Curând s-a organizat meciul Morphy-D. Harwitz, cel mai puternic maestru din Paris.

Morphy a pierdut primele două partide, apoi însă a câștigat patru consecutiv. Partida a șaptea a fost remiză, iar în partida a opta fiind din nou învins, Harwitz a cedat meciul.

Mama lui Morphy era franțuzoaică. Din această cauză, victoriile lui Morphy la Paris erau considerate ca o victorie a geniului francez. După victoria asupra lui Harwitz, admiratorii lui Morphy au trimis o invitație lui Andersen ca acesta să vină la Paris pentru un meci cu tânărul american. Andersen a primit provocarea și la 20 decembrie 1858 a început această luptă istorică.

Cel care câștiga șapte partide (remizele nu se socoteau) era considerat învingătorul meciului. Locul unde se desfășura meciul era o sală specială într-unul din cele mai bune hoteluri din Paris. Publicul nu era admis la meci. Asistau numai organizatorii de onoare ai meciului, maestrul St. Aman, De Riviere, Preti, Mortimer, Jormont.

Meciul a durat numai o săptămână. Morphy a câștigat 7

partide, a pierdut două, iar alte două au fost remize.

COMBINAȚII

(soluțiile la pag. 215)

Σζναπικ – Ηολμ
Μεμοριαλυλ Ρυβινστειν, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--τρλμκ(

7ζππ+θ+-ζππε

6-ωλντρ-+-+&

5+-+--+πσN-%

4-+vζπ-ζΠΠσNΞ

3ζΠ-ζΠΘ+-+--#

2-ζΠ-+P+ΛζΠ∇

1+-ωΛ-τP-+K!

ξαβχδεφγηψ

1. Negrul la mutare

Ραζυπαεω – Ζυκκερμαν
Μεμοριαλυλ Ρυβινστειν, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-τρ-+-τρνμκ(

7+π+-ωθ-+πε

6π+-ζπN+π+&

5+-ζπΠσν-ωΘ-%

4Π+-+--ζπΠ+Ξ

3+-+--+--Π#

2-ζΠ-+ΠζΠΛ+∇

1+P+--+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ
 2. Negrul la mutare

Δωοιρισ – Σπασσκι

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+ρτρ-+κ+(
 7+λ+--+ζπ-ε
 6-+θ+--+ζπ&
 5ζπ-+--+π+-%
 4-+--+ωλ-+Ξ
 3+-ωΛΛ+--+#
 2Π+Θ+--+ΠζΠ∇
 1+--+PτP-μK-!
 ξαβχδεφγηψ
 3. Poate să bată negrul la c3 ?

Εροζβεκ – Σχηονεβεργ
 Σκοπλφε, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρτρ-+--+κ+(
 7+θ+-ζππωλπε
 6-+-ζπ-+π+&
 5+-ζπΠ+--+-%
 4N+Θ+--+ζΠν+Ξ
 3+Π+--+ζΠ-ζΠ-#
 2Π+--+--+KζΠ∇
 1+PωΛ-τP-+--+!

ξαβχδεφγηψ
 4. Negrul la mutare



Αλπαρεζ – Καρποω
 Σκοπλφε, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+--+ρ+κ+(
 7ωλ-ωθ-+πζπ-ε
 6π+-ζπ-σν-ζπ&
 5+π+ΠσνΘ+--+-%
 4-+--+--+--+Ξ
 3ζΠN+Λτρ-ωΛ-#
 2-ζΠΠ+--+ΠζΠ∇
 1+--+P+P+K!
 ξαβχδεφγηψ
 5. Negrul la mutare

ζασιυκοω – Αλβυρτ
 Χαμπ. ΥΡΣΣ, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-τρρ+κ+(
 7+-ζπθ+πωλπε
 6λζπν+--+π+&
 5ζπ-+νζπ-σN-%

4Π+N+--+--+Ξ
 3+-ζΠΠ+ΘζΠ-#
 2-ζΠ--+--ζΠΛζΠ∇
 1τP-ωΛ-τP-μK-!
 ξαβχδεφγηψ
 6. Albul la mutare



S. Gligoric

Ταλ – Σαμκοβιχι
 Χαμπ. ΥΡΣΣ, 1972
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+ρμκ-+(
 7+πωθ-+π+Λε
 6π+-+π+-+&
 5+--+--ωλ-ζΠ-%
 4-+-+--ζπ-ωΘΞ
 3+N+--+P+-#
 2ΠζΠΠ+--+--ζΠ∇
 1+K+P+--+--!
 ξαβχδεφγηψ
 7. Albul la mutare

Ολτεανυ – Μιηοχι
 Τιμισοαρα, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8--+--+ντρκ+(
 7ζππ+--+--+πε
 6--+θ+--+πωΘ&
 5+--+πζΠπ+--%
 4-+-τP-ζΠ-ζΠΞ
 3+--+--+Λ+-#
 2ΠζΠρ+--+Π+∇
 1+K+--+--+P!
 ξαβχδεφγηψ
 8. Negrul la mutare



Κοτονα – Ποπεσχυ
 Τιμισοαρα, 1972
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-τρ--+κ+(
 7+λ+-ωλπ+-ε
 6π+θ+πσνπζπ&
 5+π+--+--+-%
 4-ζΠ-ζΠ-σN--+Ξ
 3ζΠ-σNΘ+--+--#
 2--+Λ+-ζΠΠζΠ∇
 1+-τPP+--+μK-!

ξαβχδεφγηψ

9. Albul la mutare

Γλιγοριχι – Καπαλεκ

Ολιμπιαδα, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+μκ(

7ζπ-+-+π+πə

6λζπ-+-+θ+&

5+-ζπΠ+-+ρ%

4Π+-+--+N+Ξ

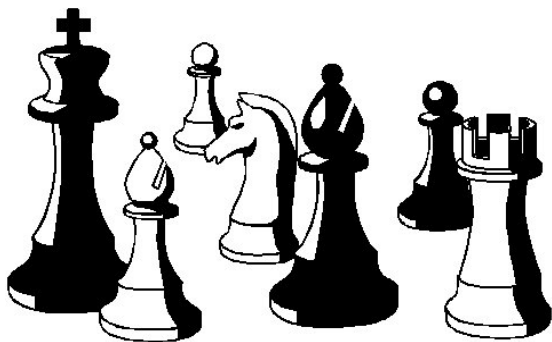
3+-ζΠ-+-ωΘ-#

2-+-+--+ΠζΠ∇

1+-+τP-μK-!

ξαβχδεφγηψ

10. Albul la mutare



Σαμκοπιχι – Ζειτλιν

Καλινινγραδ, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+ρωθ-+κ+(

7+-+ωλπζππə

6π+-ζπ-+-+&

5+π+Πζπ-+-%

4-+-+Π+-ζΠΞ

3ζΠν+-ωΛΘζΠ-#

2NζΠ-+-ζΠ-+∇

1τP-τP-+ΛμK-!

ξαβχδεφγηψ

11. Albul la mutare

Χολδιτζ – Μυλλερ

ΡΦΓ, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+κτρ-+ντρ(

7+-+ωλ-ζππə

6-+-+λζπ-+&

5+-ζπ-+-+ρ%

4-+N+ΠωΛ-+Ξ

3+-+P+-+ω-#

2-ζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τP-+-+μK-!

ξαβχδεφγηψ

12. Albul la mutare

Μακαριχεω – Ηολμοω

Μοσχοωα, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+κ+(

7+-+--+ρζπ-ε

6-ζπλζπ--+ζπ&

5+-ζπ-σνΝωθ-%

4π+Π+ΠσΝ--+Ξ

3ζΠ-+-+--+#

2-ζΠ--+ΘτΡΠζΠ∇

1+-+--+K!

ξαβχδεφγηψ

13. Negrul la mutare

Τοραν – Ωηιτελεψ

Χυπα ∇Χλαρα Βενεδιχτ∇, 197

2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-ωθ--+κ+--+

7ζπ--+ν+π+πε

6--+τρπσνρ+&

5+-+--ωΘ--+-%

4-ζπ-σΝ-ζΠ-ωΛΞ

3+-+--+--+#

2ΠζΠ-+-+ΠζΠ∇

1+-τΡ-τΡ--+K!

ξαβχδεφγηψ

14. Albul la mutare

Αδαμσκι – Ποδγαετ

ζαρνα, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-τρκ+(

7ζππ+-ζππωλπε

6--+π+-σνπ+&

5+-+π+--+-%

4--+ΠζΠν+--+Ξ

3+ΠσΝ--+ζΠ-#

2ΠωΛΘσΝΠζΠΛζΠ∇

1τΡ-+-μΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

15. Negrul la mutare



Λεκανδερ – Ορνστειν

Συεδια, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8--+ρτρ--+κ+(
 7ζπλ+--+πϑ
 6-ζπ--+π+π+&
 5σν--+--+σN-%
 4--+ζΠΛζΠΠ+Ξ
 3+--+--+Π#
 2Π+--+Θ+--+∇
 1+--ωθ--+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

16. Albul la muare

Μαμοσιν – Κολκερ

ΥΡΣΣ, 1972

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8+--+--+--+(
 7+--+--+πζππϑ
 6+--+--+--+&
 5+--+ν+--+-%
 4ρ+--+--+ΠζΠΞ
 3+κ+--+Κ+--#
 2πωΛ+--+ζΠ+--+∇
 1τΡ+--+--+--+!
 ξαβχδεφγηψ

17. Se mai poate salva albul ?

Florin Gheorghiu

ŞCOALA MĂESTRIEI

Să învăţăm de la
 mării noştri jucători
 –FLORIN GHEORGHIU-

Cele mai bune realizări şahiste (din perioada 1960-1970) ale marelui maestru FLORIN GHEORGHIU, sunt redatăe într-un volum de “Partide alese”. Publicate, la timpul lor, în revistele de specialitate, multe din ele selecţionate şi în cărţile altor autori, o parte din aceste partide sunt acum revăzute, analizate şi comentate de pe poziţia sigură, uneori prea categorică în aprecieri, ale celui mai mare şahist român care este FLORIN GHEORGHIU.

Desigur, partidele proprii pot fi prezentate şi comentate în fel şi chip, cu plusurile şi minusurile inerente fiecărei metode. Dar, şi aici rezultatul

contează, autorul are perfectă dreptate când afirmă că “lucrul cel mai important pentru un șahist este transmiterea unui mesaj propriei generații și celei care va veni, mesaj care nu poate fi alcătuit decât din cele mai bune și frumoase partide ale sale”. Cu ajutorul unor explicații introductive privind turneele la care a participat și partenerii de întrecere, în care exploziile de sinceritate și de bucurie ale adolescentului în fața reușitei se împletesc cu siguranța și autoîncrederea șahistului maturizat, pe fundalul unor partide, bune și excelente, tratate în cele mai diverse stiluri, susținute în fața unor adversari de forță diferită, de la nume mai puțin cunoscute la mari maeștri de primă mână, și în cele mai diverse puncte ale globului, autorul își punctează evoluția carierei sale sportive, de la cucerirea primului său titlu de campion național la 16 ani, până la obținerea titlului de maestru internațional la 18 ani și apoi a celui de mare maestru la 20 de ani. O ascensiune vertiginoasă pe care și-ar dori-o, fără îndoială, orice șahist. Dar, pentru aceasta, au fost necesare un excepțional

talent șahist, o dragoste nemărginită pentru șah, o profundă capacitate de asimilare selectivă și de fantezie creatoare, o tenacitate a omului care a știut întotdeauna ce vrea și nu a precupețit nimic pentru a se perfecționa și autodepăși mereu.

Desigur, nu fiecare poate fi atât de înzestrat, dar cert este faptul că și Florin Gheorghiu îi datorează mult șahului, iar însăși încercarea oricărui dintre dumneavoastră de a-i călca pe urme vă va aduce multe satisfacții.

Cu recomandarea de a-i studia cu atenție creațiile, redau finalul unei partide pe care Florin Gheorghiu a susținut-o în compania lui Uhlman, la Sofia, în anul 1967:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-+--ωΛκ+(

7+-+--+πζππε

6--+θ+Πσν--+&

5+-ζπ-+--+-%

4π+--+P+-ζΠΞ

3ζΠ-+--+ζΠ-#

2-+--+ζΠΛ+∇

1ωΘ-+--+μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

În această poziție, surprinzător, negrul a cedat ... la timp, întrucât după 26...fξφ8, nu 26...'ξφ8 27.fε5; σαυ 26..ξε4 27.≤ξγ7#, urmează dublul sacrificiu de damă: 27.≤ξφ6! ≤ξε4, σαυ 27...γξφ6 28.fγ4+, 28.≤ξφ7!+; devreme însă, pentru că jocul strălucit al albului merita ca această încheiere a partidei să se facă pe tablă!

EXERCITII

Metodele de pregătire șahistă sunt multiple și variate. Ca în orice proces de asimilare, și în șah toate cunoștințele și deprinderile dobândite trebuie verificate, testate, repetate și apoi aplicate în mod creator în practică. Cei interesați pot să-și testeze perspicacitatea combinativă rezolvând bateria de teste de mai jos. Din motive lesne de înțeles pozițiile nu sunt prezentate în ordinea expusă în această carte ci intercalat. La rezolvarea lor se impune respectarea unei anumite metodologii. Astfel la început, jucătorul trebuie să încerce soluționarea lor mintală, direct de pe diagrame, după următorul plan:

- Imaginarea ideii;
- Analiza mintală a mutărilor proprii și a răspunsurilor adverse;
- Compararea și selecția variantelor;
- Luarea deciziilor.

Studierea atentă a materialului inclus în carte va înlesni găsirea ideii, a mutării cheie sau a sacrificiului decisiv. Combinațiile mai complexe necesită punerea pozițiilor pe tablă. În acest caz e bine ca rezolvările să se încadreze într-un timp limitat prestabilit sau cronometrat cu ceasul de control.

În vederea unei autoaprecieri cât mai obiective asupra muncii depuse propun următoarele note: 10 pentru rezolvarea foarte bună; 8 pentru rezolvarea corectă dar cu unele inexactități; 6 pentru rezolvarea parțială; 4 pentru început bun urmat de greșeli. În final făcând media, jucătorul își poate da seama de nivelul cunoștințelor acumulate. Și o ultimă recomandare: după efectuarea tuturor exercițiilor e de dorit ca jucătorul să pună din nou pozițiile pe tablă, să urmărească cu atenție rezolvările corecte și, întrucât “repetiția este mama învățaturii” să revină din când în când asupra lor. Spre deosebire de alte cărți din alte domenii, cartea de șah solicită un studiu mai amănunțit, pentru ca jucătorul să poată aplica în practică cele învățate (părerea mea este că pentru a obține, pe merit, titlul de mare maestru în șah, trebuie să studiezi tot atât cât ar trebui studiat pentru terminarea, tot

pe merit, a cel puțin două facultăți tehnice).

De reținut că teoria studiată rămâne literă moartă dacă nu se manifestă permanent preocuparea pentru aplicarea ei în partidele jucate. Sigur, că nu întotdeauna o idee, un anumit tip de combinație se pot efectua "“a la carte”" Răbdarea și perseverența în practica șahistă oferă nenumărate posibilități de a aplica cunoștințele însușite într-un mod diferențiat și creator determinând gradul de măiestrie a jucătorului.

A – În pozițiile 1-15, rezultate după efectuarea mutărilor din deschidere, ALBUL ÎNCEPE ȘI CÂȘTIGĂ.

(soluțiile la pag. 217)

(1) Ηαψδεν – Βροων [A83]

Λονδρα, 1947

1.δ4 φ5 2.ε4 φξε4 3/χ3/φ6 4.ογ5 ε6 5.οξφ6!/? [οβισνυιτ, σε φοαχα α διρεχτ 5/ξε4] 5...≤ξφ6 6/ξε4 ≤δ8 7/φ3 δ6 8.οδ3/δ7 9/φγ5! ≤ε7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λ+κωλ-τρ(
 7ζππζπνωθ-ζππε
 6-+-ζππ+-+&
 5+-+--σN-%
 4-+-ζΠN+-+Ξ
 3+-+Λ+-+--#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τP--+ΘμK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

(2) Σμισλω – Καμισεω [X40]

Μοσχοπα, 1944

1.ε4 ε5 2/φ3 φ5?! 3/ξε5 ≤φ6
 4/χ4 φξε4 5/χ3 ≤γ6 6.δ3 οβ4
 [σαυ 6...εξδ3 7.οξδ3 ≤ξγ2 8.≤η5
 +!] 7.οδ2 οξχ3 8.οξχ3 δ5 [8.../φ
 6] 9/ε5 ≤φ5 10.δξε4 ≤ξε4+
 [10...δξε4 11.οοχ4] 11.οοε2/φ6
 12.0□0 χ6?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλ+κ+--τρ(
 7ζππ+--+--ζππε
 6-+π+-σν-+&
 5+-+πσN--+-%
 4-+-+θ+-+Ξ
 3+-ωΛ-+-+--#

2ΠζΠΠ+ΛζΠΠζΠ∇

1τP--+Θ+PμK-!
 ξαβχδεφγηψ

(3) Χηερον – Πολικιερ [B06]

Χηαμονιξ, 1927

1.δ4 γ6 2.ε4 ογ7 3/φ3 δ6 4/χ3/δ7
 5.οοχ4/φ6 [5...β6] 6.ε5! δξε5? 7
 .δξε5/η5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λωθκ+-τρ(
 7ζππζπνζππωλπᾶ
 6-+-+--+π+&
 5+--+--ζΠ--+ν%
 4--+Λ+--+--+Ξ
 3+-σN--+N+-#
 2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τP-ωΛΘμK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

(4) Παωλω – Περφοιχε [B96]

Βυχυρεστι, 1963

1.ε4 χ5 2./φ3 δ6 3.δ4 χξδ4
 4./ξδ4/φ6 5./χ3 α6 6.ογ5 ε6
 7.φ4 β5 8.ε5 δξε5 9.φξε5 ≤χ7
 10.≤ε2 οβ4? [τρεβυια 10../φδ7]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλ+κ+-τρ(
 7+-ωθ--+πζππᾶ
 6π+--+πσν--+&
 5+π+--ζΠ-ωΛ-%
 4-ωλ-σN--+--+Ξ
 3+-σN--+--+--#
 2ΠζΠΠ+Θ+ΠζΠ∇
 1τP--+--μKΛ+P!
 ξαβχδεφγηψ

(5) Αλεην – Λεπενφιση [A43]

Πετερσβυργ, 1912

1.δ4 χ5 2.δ5/φ6 [2...ε5] 3./χ3 δ6 4
 .ε4 γ6 5.φ4/βδ7 6./φ3 α6?!

ρενυντα λα λυπτα πεντρυ χαμ
 πυλ ε5 7.ε5 δξε5 8.φξε5/γ4 9.ε6!
 /δε5 10.οφ4/ξφ3+ [σαυ 10...ογ7
 11.≤ε2!] 11.γξφ3 [λα 11.≤ξφ3
 υρμα 11...φξε6 12.≤ξγ4 ε5!]
 11../φ6 12.οχ4 φξε6 13.δξε6
 αταχανδ δοι πιονι, νεγρυλ σπε
 ρα
 σα-σι τραγα ρασυφλαρεα 13...
 ≤β6
 14.≤ε2 ≤ξβ2

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+κωλ-τρ(
 7+π+--ζπ--+πᾶ
 6π+--+Πσνπ+&
 5+--ζπ--+--+-%
 4--+Λ+--ωΛ--+Ξ
 3+-σN--+Π+--#
 2ΠωθΠ+Θ+--ζΠ∇
 1τP--+--μK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

(6) Γηεοργηω – Σειμεανυ [X71]

Βυχυρεστι, 1962

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οβ5 α6 4.οα4
 δ6 5.δ4 β5 [5...εξδ4] 6.οβ3
 /ξδ4 7./ξδ4 εξδ4 8.α4 οδ7?
 [τρεβυια φυχατ 8...fβ8] 9.αξβ5

αξβ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+--ωθκωλντρ(
 7+π+--ζπ--+πᾶ
 6π+--+Πσνπ+&
 5+--ζπ--+--+-%
 4--+Λ+--ωΛ--+Ξ
 3+-σN--+Π+--#
 2ΠωθΠ+Θ+--ζΠ∇
 1τP--+--μK--+P!
 ξαβχδεφγηψ

7+-ζπλ+πζππἘ
 6-+-ζπ-+-+&
 5+π+--+--+-%
 4-+-ζπΠ+--+Ἐ
 3+Λ+--+--+#
 2-ζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇
 1τΡΝωΛΘμΚ--+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ

(7) ζαισμαν – Χαλμυσχη [X13]

Συχεαπα, 1961

1.ε4 ε6 2.δ4 δ5 3./χ3 /φ6 4.οογ5 οοε
 7 5.ε5 /φδ7 6.η4 η6 [6...οοξγ5
 7.ηξγ5 ≤ξγ5 8./η3 ≤ε7 9./φ4 χυ
 αταχ] 7.οοδ2 α6 8.≤γ4 οοφ8 [λα
 8...'φ8 9./φη3!] 9./γε2 χ5 10./φ4 χξ
 δ4? [τρεβυια 10../χ6] 11./ξε6 φξ
 ε6 [σαυ 11../ξε5 12./ξγ7+
 οοξγ7 13.≤ξγ7 /γ6 14.η5!]
 12.≤γ6+ 'ε7 13./ξεδ5+!

ελιβερεαζα δρυμυλ πιονυλυι χ
 αστιγατορ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσνλωθ-ωλ-τρ(
 7+π+νμκ-ζπ-Ἐ
 6π+--+π+Θζπ&
 5+--+ΝζΠ-+--%
 4-+-ζπ-+-ζΠἘ
 3+--+--+--+#
 2ΠζΠΠωΛ-ζΠΠ+∇
 1τΡ-+-μΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(8) Τροιανεσχυ – Δυμιτρεσχυ
 [E14]

Βυχυρεστι, 1970

1.δ4 χ5 2.ε3 [2.δ5] 2../φ6 3./φ3
 ε6 4.χ4 β6 5./χ3 οοβ7 6.οοε2 οοε7
 7.0□0 0□0 8.β3 χξδ4 9./ξεδ4 δ5
 10.οοβ2 /βδ7 11./φχ1 /φχ8 12.χξδ5/
 ξδ5 [σαυ 12...εξδ5 13./φ5!]
 13./ξεδ5 οοξδ5 φολοοσινδ διαγονα
 λα μαρε α1□η8, αλβυλ εφεχτυε
 αζα ο

αμυζαντα χομβινατιε

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+ρωθ-τρκ+(

7ζπ-+νωλπζππἘ

6-ζπ-+π+--+&

5+--+λ+--+-%

4-+-σΝ-+-+Ἐ

3+Π+--ζΠ-+-#

2ΠωΛ--+ΛζΠΠζΠ∇

1+-τΡΘ+ΡμΚ-!

ξαβχδεφγηψ

(9) Υνγυρεανυ – Βυζα [A12]

Βυχυρεστι, 1974

1.χ4 χ6 2./φ3 /φ6 3.γ3 δ5 4.β3
 οοφ5 5.οογ2 η6 6.0□0 ε6 7.οοβ2 οοε
 7 [7...οοχ5] 8.δ3 0□0 9./βδ2 οοη7
 10.≤χ2 α5 11.α3 /βδ7 12./φαδ1
 ≤β8?! 13./φφ1 /φχ8 νεγρυλ ισι
 δεζπαλυιε ιντεντια δε α φυχα
 πε
 φλανχυλ δαμει 14./φχ1 β6!?

[14...β5!] 15.≤β1 ≤β7 16.fχ2 β5
 17.χξβ5 χξβ5 18.fεχ1/ε8
 19./δ4! συρπρινζατορ δαρ αλβυ
 λ
 εστε αχελα χαρε α οχυπατ χολ
 οανα ∇χ∇ 19...∞χ5 20.∞η3! αμ
 ενιντα
 βαταια πε ε6 20...'η8 21./2φ3
 /δ6? σλαβεστε πυνχτυλ γ7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+ρ+--+μκ(
 7+θ+ν+πζπλᾶ
 6--+σνπ+--ζπ&
 5ζππωλπ+--+-%
 4--+σN--+--+Ξ
 3ζΠΠ+Π+NζΠΛ#
 2-ωΛΡ+ΠζΠ-ζΠ∇
 1+ΘτΡ--+μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(10) Πυσχασυ – Αλεξανδρεσχ

υ

[A00]

Βυχυρεστι, 1961

1.γ3 δ5 2.∞γ2 ε5 3.δ3 χ6 4./δ2
 ∞ε6 5./φ3 φ6 6.0□0 ∞χ5?! [μαι
 χονσεχπεντ ερα 6...∞δ6] 7.δ4!
 εξδ4 [σαυ 7...∞δ6 8.ε4] 8./β3
 ∞β6 9./φξδ4 ∞δ7 10.ε4 δξε4
 11.∞ξε4 χεντρυλ δε πιονι αλ νε
 γρυλυι α δισπαρυτ χα πριν φα
 ρμεχ
 11...γ6 12.fε1 'φ7 13.≤δ3 φ5
 14.∞φ3/φ6 15.∞η6! συβλινιινδ
 ποζιτια πρεχαα α ρεγελυι νεγ

ρυ

15...∞χ8 16.fαδ1 αλβυλ εστε
 χομπλετ δεζπολτατ σι
 δεζνοδαμαντυλ σε απροπιε
 16../α6 17.≤χ4+./δ5

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ--+τρ(
 7ζππ+--+κ+πᾶ
 6νωλπ+--+πωΛ&
 5+--+ν+π+--%
 4--+ΘσN--+--+Ξ
 3+N+--+ΛζΠ-#
 2ΠζΠΠ+--ζΠ-ζΠ∇
 1+--+ΡτΡ-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(11) Ραδυλεσχυ – Μιτιτελυ [A8
 8]

Ταργυ Μυρεσ, 1962

1.χ4 φ5 2.δ4/φ6 3.γ3 δ6 4./φ3 χ6
 5.∞γ2 ≤χ7 [5...γ6] 6.δ5 γ6 7.0□0
 ∞γ7 8./χ3 0□0 9./δ4 ε5 υν
 χυνοσχυτ σαχριφιχιυ δε πιον π
 εντρυ ελιβεραρεα ποζιτιει 10.δ
 ξε6/α6
 11.∞φ4 fδ8 [σαυ 11../η5 12./δβ5
 ! ≤α5 13.ε7 fε8 14.∞ξδ6 χξβ5
 15.≤δ5+ 'η8 16.≤ξβ5 ≤ξβ5
 17.χξβ5 ρεχαστιγανδ φιγυρα]
 12.fχ1/χ5 13.ε7! δαμα νεαγρα
 εστε ατρασα πε αχεστ χαμπ ιν
 πεδερεα υνει φρυμοασε χομβι
 νατι 13...≤ξε7

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λτρ--+κ+(
 7ζππ+--ωθ-ωλπᾶ

6-+πζπ-σνπ+&
 5+-σν--+π+-%
 4-+ΠσN-ωΛ-+Ξ
 3+-σN-+-ζΠ-#
 2ΠζΠ--+ΠζΠΛζΠ∇
 1+-τΡΘ+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(12) Βοτρινικ – Πορτισχη [A29
]

Μοντε Χαρλο, 1968

1.χ4 ε5 2/χ3/φ6 3.γ3 δ5 4.χξδ5/ξ
 δ5 5.ογ2 αχεστ νεβυν πα πρεσ
 α
 τοατα παρτιδα ασυπρα χαμπυ
 ριλορ χεντραλε ∇ιν συβορδινε
 ∇, ιντρανδ ιν
 φοχ, χυ μαρε εφεχτ λα μομεντυ
 λ
 δεχισιπ 5...οε6 6/φ3/χ6 7.0□0
 β6 8.δ3 οε7 9.α3 α5?! 10.οε3
 0□0 11/α4/ξα4 12.≤ξα4 οδ5
 13.fφχ1 fε8 14.fχ2 οφ8 15.fαχ1
 β8

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρσν-ωθρωλκ+(
 7+πζπ--+πζππΞ
 6-+-+--+--+&
 5ζπ--+λζπ-+-%
 4Θ+--+--+--+Ξ
 3ζΠ--+ΠωΛΝζΠ-#

2-ζΠΡ+ΠζΠΛζΠ∇
 1+-τΡ-+-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(13) Ραδοπιχι – Νεαμτυ [B43]

Βυχυρεστι, 1963

1.ε4 χ5 2/φ3 ε6 3.δ4 χξδ4
 4.ξδ4 α6 5/χ3 β5?! 6.οδ3 οβ7 7.
 0□0 δ6 8.α4 βξα4 9.fξα4/φ6
 [9../δ7] 10.≤ε2 οε7 11.οε3 0□0 1
 2.φ4 ≤χ7 13.fχ4! ≤δ7 14.ε5/δ5 1
 5.εξδ6 οξδ6 16/ε4/ξε3
 17.≤ξε3 οδ5? 18.fχ3 οβ4?

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσν-+-τρκ+(
 7+-+θ+πζππΞ
 6π+-+π+-+&
 5+-+λ+-+-%
 4-ωλ-σΝΝζΠ-+Ξ
 3+-τΡΛωΘ-+-#
 2-ζΠΠ+-+ΠζΠ∇
 1+-+--+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ

(14) Νιμζοπιχι – Αλαπιν [X11]

ζιλνιουσ, 1912

1.ε4 ε6 2.δ4 δ5 3/χ3/φ6 4.εξδ5 [
 μαι δεσ σε φοαχα αιχι 4.ε5 σι
 4.ογ5] 4../ξδ5 5/φ3 χ5 6/ξδ5 ≤ξ
 δ5 7.οε3 χξδ4 8/ξδ4 α6
 9.οε2 ≤εγ2? λυινδ υν πιον νεγρ
 υλ ραμανε ιν υρμα χυ δεζποлт
 αρεα
 10.οφ3 ≤γ6 11.≤δ2 ε5 12.0□0□0
 εξδ4 13.οξδ4/χ6 [λα 13...οε7
 δεχιδε 14.fηε1 ; αχυμ αταχυλ

πε

χολοανελε χεντραλε δεχιδε]

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+κωλ-τρ(

7+π+--+πζππᾶ

6π+ν+--+θ+&

5+--+--+--+-%

4+--+ωΛ-++-+Ξ

3+--+--+Λ+--#

2ΠζΠΠωΘ-ζΠ-ζΠ∇

1+--μΚΡ+--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(15) Σπρεχηερ – Λυτζ [B14]

Βαυερν, 1937

1.ε4 χ6 2.δ4 δ5 3.εξδ5 χξδ5 4.χ4

/φ6 5/χ3 ε6 6./φ3 οε7 7.οφ4 0□0

8.χ5/ε4 [τρεβυια 8...β6] 9.οδ3

/ξχ3 10.βξχ3 β6 11.χξβ6 αξβ6

12.η4 αμενιντα σαχριφιχιυλ λ

α η7

12../δ7 13.≤χ2/φ6 14.γ5 η6

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λωθ-τρκ+(

7+--+ωλπζπ-ᾶ

6-ζπ-+πσν-ζπ&

5+--+π+-σN-%

4+--+ζΠ-ωΛ-ζΠΞ

3+--ζΠΛ+--+--#

2Π+Θ+--ζΠΠ+∇

1τΡ-+--μΚ-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

B – În pozițiile 16-30, rezultate după efectuarea mutărilor din deschidere, NEGRUL ÎNCEPE ŞI CĂŞTIGĂ.

(16) Αγηειχενκο – Βυνατεαν

[B15]

ΥΡΣΣ, 1964

1.ε4 χ6 2.δ4 δ5 3/χ3 δξε4

4/ξε4 γ6?! [οβισνυιτ σε φοαχα αιχι 4...οφ5 ; 4../δ7; σι 4../φ6]

5.οοχ4 οογ7 6./φ3 /φ6 7/ξφ6+

οξφ6 8.οοη6! ≤α5+ 9.χ3 ≤η5

πεντρυ α σχοατε νεβυνυλ ινχο

μοδ 10.≤δ2 οη3 11/ε5 οξε5 12.δ

ξε5 ≤ξε5+ 13.οοε3 0□0

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+--μΚ-+--τΡ!

2ζΠ-ζΠ-ωΘ-ζΠΠ∇

3Π+--ωΛ-ζΠ-+--#

4+--+θ+Λ+--Ξ

5+--+--+--+--+-%

6+π+--+π+-&

7π+πζπ-+πζπᾶ

8+κτρ-+--σνρ(

ξηγφεδχβαψ

(17) Φρεζονιλο – Μορα [E73]

Λυον, 1955

1.δ4/φ6 2.χ4 γ6 3/χ3 οογ7 4.ε4 δ6

5.οοε2 0□0 6.οοε3 ε5 7.δ5/α6

8.φ3? δυπα νεβυν ε2, αχεαστα

εστε ο μυταρε φαρα σενσ 8../η

5 9.≤δ2

φ5 10.εξφ5 γξφ5 11.οογ5?! ≤ε8

12.οδ3 αλβυλ α μυτατ δε χατε
δουα ορι χει δοι νεβυνι, χεεα χ
ε νυ

ποατε ραμανε φαρα υρμαρι

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1ΡσΝ-μΚ-+-τΡ!

2ζΠΠ+-ωΘ-ζΠΠ∇

3-+Π+ΛσΝ-+#

4+-+--+Π+-Ξ

5νωΛπζπΠ+-+%

6+-+--ζπ-+ν&

7πωλ-+-ζππζπΞ

8+κτρθ+λ+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(18) Στρατμανισ – Παλαν [X44

1

Ηαγα, 1928

1.ε4 ε5 2/φ3/χ6 3.δ4 εξδ4

4.οοχ4 οοχ5 5.0□0 δ6 [σαυ 5../φ6

6.ε5 δ5 σ.α.μ.δ.] 6.χ3 οογ4!

χαυτανδ σα μεντινα πιονυλ δ4

7.≤β3 ≤δ7 [μεριτα ατεντιε σι

7...οξφ3 δαρ νεγρυλ τινδε παρχ
α

σπρε ο ιδεε χυνοσχυτα] 8.οξφ7
+?

≤ξφ7 9.≤ξβ7

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+-ωΛΝτΡ!

2ζΠΠζΠ-+-ζΠΠ∇

3-+Ν+-ζΠ-+#

4+λ+Πζπ-+-Ξ

5-+--+ωλ-+%

6+-+--ζπν+-&

7πζπθ+-ζπθζπΞ

8τρν+κ+-+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(19) Νευμανν – Γλανζ [A00]

Ωαρνσδορφ, 1936

1/χ3?!/φ6 2.α3 δυπα αχεστε

πριμε δουα μυταρι σι ιεσιρεα
υλτεριοαρα α δαμει πυτεμ σα
νε

δαμ σεαμα δε φορτα δε φοχ α

αλβυλυι 2...δ5 3.δ4/χ6 4/φ3/ε4

5.≤δ3?! οοφ5 6.≤ε3 ε5 7.γ3 εξδ4

8/ξδ4 οοχ5 9.≤φ4 χαυτανδ σα

σχαπε διν λεγατυρα 9../ξδ4

10.οογ2 γ5 νεγρυλ αρε ιν πεδερε

σαχριφιχιυλ χελορ δουα τυρν
υρι

11.≤ε5+

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1Ρ+-μΚ-ωΛ-τΡ!

2ζΠΛζΠΠ+ΠζΠ-∇

3-ζΠ-+-σΝ-ζΠ#

4+-+νσν-+-Ξ

5-ζπλωθπωλ-+%

6+-+--+--+&

7π+π+-ζππζπΞ

8τρ--+κωθ--+ρ(
ξηγφεδχβαψ

(20) Μαρτινεζ – Θενσεν [X50]

Οσλο, 1935

1.ε4 ε5 2./φ3/χ6 3.οχ4 οχ5
4.0□0 [4.χ3] 4../φ6 5.δ3 δ6 6.ογ5
η6 7.οη4?! εξπυνε νεβυυλ
7...γ5 8.ογ3 η5 9./ξγ5 η4
10./ξφ7

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+Θ+NτΡ!

2ζΠΠζΠ--+ΠζΠΠ∇

3-ωΛ--+Π+--+#

4ζπ--+Π+Λ+--Ξ

5--+--ζπ-ωλ--+%

6+--σν-ζπν+--&

7--+N+--ζππζπΞ

8τρ--+κωθλ+ρ(
ξηγφεδχβαψ

(21) Λαζαρδ – Χρεπεαυξ [X29]

Στρασβουργ, 1925

1.ε4 ε5 2./χ3/φ6 3.φ4 δ5 4.φξε5/ξ
ε4 5./φ3/χ6 6.οε2?! [τρεβυια
6.οβ5!] 6...οχ5 7.δ4?/ξδ4
8./ξδ4 ≤η4+ 9.γ3/ξγ3 10./φ3 σε π
αρε χα νεγρυλ α φοστ χελ παχ
αλιτ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+λ+κ+--τρ(
7ζππζπ--+πζππΞ

6--+--+--+--+&

5+--ωλπζΠ--+-%

4--+--+--+--ωθΞ

3+--σN--+Nσν--#

2ΠζΠΠ+Λ+--ζΠ∇

1τΡ-ωΛΘμΚ--+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

(22) Λινσε – Κφελβεργ [Δ08]

Μαλμο, 1917

1.δ4 δ5 2.χ4 ε5!? 3.δξε5 δ4 4.ε3
οβ4+! 5.οδ2 δξε3! 6.≤α4+ [σαυ
6.οξβ4 εξφ2+ 7.'ε2 φξγ1/+!]
6../χ6 7.οξβ4

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1ΡσΝΛμΚ--+NτΡ!

2ζΠΠζΠ--+--ζΠΠ∇

3--+--ζπ--+--+#

4+--+--+ΠωΛΘΞ

5--+--ζΠ--+--+%

6+--+--+ν+--&

7πζππ+--ζππζπΞ

8τρν+κωθλ+ρ(
ξηγφεδχβαψ

(23) Βαρτυσχηατ – Ηιρσχη [X
30]

Λυνεβουργ, 1935

1.ε4 ε5 2.φ4 οχ5 3./φ3 δ6 4.δ4?
δε οβιχει αχεαστα ιναιντψαρε
εστε
πρεγατιτα χυ χ2-χ3 4...εξδ4

5/ξδ4/φ6 6/χ3 0□0 7/φ3 fε8 8.∞
 δ3 ∞γ4 9.η3 ∞ξφ3 10.≤ξφ3/χ6 11
 .!φ1 [νεπυτανδ φαχε ροχαδα,
 ρεγελε αλβ πλεαχα διν νεπλαχ
 υτα
 λεγατυρα δε πε χολοανα ∇ε∇ ;
 ο αλτα σολυτιε αρ φι φοστ 11.
 ∞δ2] 11...δ4 12.≤γ3 β5! συβμιν
 ανδ απαραρεα
 πιονυλυι ε4 13.≤η4 χαυτα σα
 σιμπλιφιχε φοχυλ δυπα13...β4
 14/δ5

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1P+K+-ωΛ-τP!
 2+Π+--+ΠζΠΠ∇
 3Π+--+ΛσN--+#
 4ωΘ-ζΠΠσν--+∃
 5--+--+ωλπ+%/
 6+-σν-ζπ--+&
 7πζππ+-ζπ-ζπε
 8+k+ρωθ--+ρ(
 ξηγφεδχβαψ

(24) Σχημστερ – Χαρλσ [B15]

Ολδενβυργ, 1914

1.ε4 χ6 2.δ4 δ5 3/χ3 δξε4
 4/ξε4/φ6 5/γ3 [5/ξφ6+!]
 5...η5! ινχεπυτυλ χυρσει 6.∞γ5
 ?!
 [τρεβυια 6.η4] 6...η4 7.∞ξφ6?
 περμιτε ο φρυμοασα χομβινατι
 ε ιν χαρε πιονυλ ∇η∇ αρε υν ∇
 σολο∇
 ρευσιτ 7...ηξγ3 8.∞ε5 fξη2!
 9.fξη2 τοτυλ παρε ιν ρεγυλα, δ

αρ...

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1-σNΛμΚΘ+--τP!
 2τPΠζΠ--+ΠζΠΠ∇
 3-ζπ--+--+#+
 4+--+ζΠ--+∃
 5--+ωΛ--++%
 6+--+π+-&
 7-ζππζπ--+πζπε
 8+-ωλκωθλσνρ(
 ξηγφεδχβαψ

(25) Λαρσεν – Σπασσκι [A01]

Βελγραδ, 1970

1.β3 ε5 2.∞β2/χ6 3.χ4/φ6 4/φ3 ε
 4 5/δ4 ∞χ5 6/ξχ6 δξεχ6 7.ε3
 ∞φ5 8.≤χ2 ≤ε7 9.∞ε2 0□0□0 10.φ
 4!γ4! χομπλετ δεζπολτατ, νεγρ
 υλ
 πορνεστε λα αχτιυνε 11.γ3 η5!
 δε
 αχυμ ιναιντε τοτ φοχυλ νεγρυ
 λυι πα φι συβορδονατ τρανσφ
 ορμαρι αχεστυι πιον 12.η3[σα
 υ 12/χ3 fξηδ2]

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1P+--μK--+NτP!
 2+--+ΛζΠΘωΛΠ∇
 3ΠζΠ-ζΠ--+Π+#+
 4+vζΠπ+Π--+∃
 5π+λ+-ωλ--+%

6+--+π+-&
 7-ζππωθ-ζππζπᾶ
 8τρ--+τρκ+-(
 ξηγφεδχβαψ
 (26) Ηασταλετ – Καρποω [E38]
 Γρονινγεν, 1968
 1.δ4/φ6 2.χ4 ε6 3/χ3 ∞β4 4.ε3
 0□0 5.≤χ2 χ5 6.α3 ∞ξχ3+ 7.≤ξχ3
 /χ6 8.∞δ3?! [χορεχτ ερα 8.δξχ5
]
 8...χξδ4 9.εξδ4 δ5 10./ε2 [σαυ
 10.χ5 ε5!] 10...δξχ4 11.∞ξχ4 ε5!
 12.∞ε3?! [δαχα αλβυλ αρ φι στ
 ιυτ χε νεχαζυρι ιι πα αδυχε αχ
 εστ πιον χυ σιγυραντα χα λ-α
 ρ φι λυατ 12.δξε5
 /ε4 13.≤ε3 ≤α5+] 12../ε4
 13.≤β3 [13.≤δ3 ∞φ5!] 13...≤α5+
 14.'φ1/ξδ4 15./ξδ4 εξδ4 16.φ3 [λ
 α 16.∞ξδ4/δ2+] 16...δξε3
 17.φξε4 ≤δ2! σε αμενιντα ματ λ
 α
 φ2 18.∞ε2

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1P+K+--+τP!
 2ζΠΠ+Λωθ-ζΠ-∇
 3--+ζπ--+ΘζΠ#
 4+--+Π+--+Ξ
 5+--+--+--+%
 6+--+--+--+&
 7πζππ+--+πζπᾶ
 8+κτρ--+λ+ρ(
 ξηγφεδχβαψ
 (27) Μυλωιφικ – παν δερ Μαα
 σ [A21]
 Ολανδα, 1934
 1.χ4 ε5 2/χ3 φ5 3.γ3/φ6 4.∞γ2

χ6 5.ε4?! φξε4 6./ξε4 δ5 7./ξφ6+
 ≤ξφ6 8.χξδ5 ∞χ5 νεγρυλ αρε
 ινιτιατιωα 9.≤ε2 0□0 10./φ3 ∞γ4

11.≤χ4

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1P+--+μK-ωΛ-τP!
 2ζΠΛζΠ-ζΠ-ζΠΠ∇
 3-ζΠN+--+--+#
 4+λ+--+Θ+--Ξ
 5+--+ζπΠωλ--+%
 6+--ωθ--+π+-&
 7πζπ--+--+πζπᾶ
 8+κτρ--+σνρ(
 ξηγφεδχβαψ

(28) Εττλινγερ – θανοωσκι [X3
 1]

Νεω Ψορκ, 1898
 1.ε4 ε5 2.φ4 δ5 3/φ3 [οβισνυιτ σ
 ε φοαχα αιχι 3.εξδ5] 3...δξε4
 4./ξε5 ∞χ5 [σι μαι βινε εστε
 4../δ7] 5/χ3/φ6 6.≤ε2?!
 πυνανδ ο χυρσα ιν χαρε νεγρυ
 λ
 ιντρα χυ πλαχερε! 6../χ6 7./ξφ7
 [λα 7./ξε4/δ4!] 7...≤ε7! [νυ
 7...'ξφ7 8.≤χ4+] 8./ξη8/δ4
 9.≤δ1

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ
 1P+ΛμKΘωΛ-τP!
 2ζΠΠ+--+ζΠΠζΠΠ∇
 3+--+--+σN--+#

4+-ζΠπσν-+-Ξ

5-+-+-ωλ-+%

6+-σν-+-+-&

7πζπ-ωθ-ζππζπΞ

8σN-+κ+λ+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(29) Ηαροωιτζ – Δενκαν [X50]

Πηιλαδεληπια, 1952

1.ε4 ε5 2./φ3 /χ6 3.οοχ4 οοχ5

4.0□0/φ6 5.δ3 [ερα μαι βινε 5.χ

3 λυπτανδ πεντρυ χεντρυ] 5...δ

6

6.οογ5 οογ4 7.η3

ΞΗΓΦΕΔΧΒΑΨ

1-μΚΡ+Θ+NτΡ!

2+ΠζΠ-+ΠζΠΠ∇

3Π+N+Π+-+#

4+λ+Π+Λ+-Ξ

5-ωΛ-ζπ-ωλ-+%

6+-σν-ζπν+-&

7πζππ+-ζππζπΞ

8τρ-+κωθ-+ρ(

ξηγφεδχβαψ

(30) Βορσοσ – Πολιηρονιαδε

Ποιανα Βρασσοω, 1974

1.γ3 ε5 2.οογ2 δ5 3.δ3 χ6 4./δ2

/φ6 5.ε4 οοε5 6./ε2 ?

(τρεβυια 6/φ3)

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκ+-τρ(

7ζππ+-+πζππΞ

6-+π+-σν-+&

5+-ωλπζπ-+-%

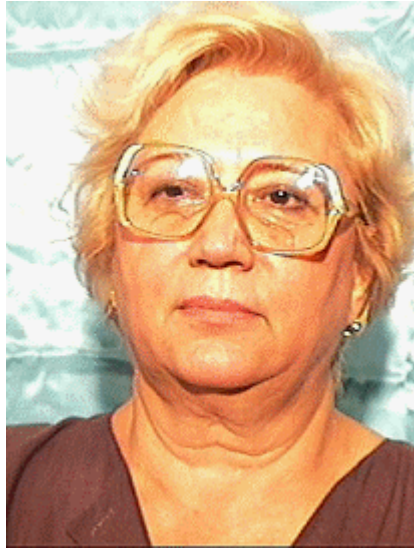
4-+-+Π+-+Ξ

3+-+Π+-ζΠ-#

2ΠζΠΠσNNζΠΛζΠ∇

1τΡ-ωΛΘμΚ-+Ρ!

ξαβχδεφγηψ



MMI Elisabeta Polihroniade
Arbitru Internațional

CAPITOLUL 3 FINALURILE

CARACTERISTICI GENERALE

Stadiul final al partidei se deosebește printr-o tehnică aparte. Importanța cunoașterii și stăpânirii tehnicii de final au dovedit-o toți campionii lumii, care au excelat în această fază a partidei.

Măiestria în jocul de final se câștigă prin multă analiză și cunoaștere. În primul rând, jucătorul este obligat să cunoască pe dinafară un mare număr de finaluri elementare ca, de pildă, turn și pion contra turn. Aceasta cere studiu perseverent, soluțiile de unul singur fiind greu de găsit, chiar pentru un șahist de înaltă calificare. Toți marii maeștri au consacrat mult timp pentru studiul finalurilor.

Primele principii ale tehnicii în final sunt: să gândești după scheme și să nu te grăbești.

În focul luptei din jocul de mijloc, șahistul se înfierbântă în calculul variantelor ascuțite și în căutarea de lovituri tactice. În momentul când jocul trece în final, începe un nou stadiu, total diferit de cel precedent. Un joc nou. Acum trebuie gândit după scheme, cu sânge rece, liniștit. O gândire rece, aceasta asigură succesul în final.

“Sfătuiesc pe fiecare jucător, dacă îi permite timpul, să

piardă câteva minute pentru liniștirea pasiunilor”, scrie Belaveț.

În final regele trebuie adus în centru. Este știut că regele este o figură vulnerabilă în jocul de mijloc, dar care devine foarte puternică la sfârșitul partidei, participând la luptă. Din păcate, adesea, ocupându-ne de problemele concrete ale altor figuri, uităm de rege. De aici alt sfat: de îndată ce aveți răgaz, când figurile nu sunt atacate, aduceți regele în centrul tablei.

Poate că mutarea regelui la momentul respectiv să nu vi se pară utilă, dar aceasta nu are importanță. Aduceți-l în mod “profilactic”. Dacă veți urmări finalurile clasicilor, veți vedea cum regii se îndreaptă spre centru, deși nu pare că ar trebui să se grăbească.

În concluzie, procedeele specifice pentru jocul de final sunt:

1. Gândiți după scheme
2. Nu vă grăbiți
3. Duceți regele în centru cât mai repede posibil

REGULA PĂTRATULUI

Aceste două reguli, ale pătratului și opoziției, sunt foarte importante, cunoașterea lor fiind necesară mai ales în finalurile de pioni, pentru a ne ajuta să stabilim dacă regele poate sau nu ajunge la timp spre a opri transformarea unui pion liber.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-+-(

7+-+--+-+--&

6-+-+Π+-+&

5+-+--+-+κ%

4-+-+π+-+Ξ

3+-+--+-+--#

2-+-+--+-+μΚ∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Latura pătratului imaginar de pe tablă cuprinde pionul și câmpurile pe care acesta le are până la linia de transformare și se conturează între pion și regele advers.

În diagrama de mai sus, în partea superioară este notat pătratul cuprins între câmpurile e6-e8-g8-g6. El lasă în afară regele negru. Dacă negrul este la mutare, regele său va intra în pătratul pionului și va putea opri transformarea. Situația este aceeași și dacă regele negru se află la h6, h7 sau h8. Dacă albul este la mutare regele negru nu mai poate ajunge pionul.

În partea de jos a diagramei, regele alb se află în pătratul pionului care unește câmpurile e4-e1-h1-h4, putând opri transformarea pionului, indiferent cine este la mutare.

La stabilirea pătratului pionului trebuie să se țină seama

de faptul că, de pe locul inițial, pionul poate muta peste două câmpuri.

În legătură cu acest fapt, regretatul maestru N. D. Grigoriev povestește o întâmplare interesantă care s-a petrecut la cercul de șah de la Moscova. Partenerul lui Grigoriev era un bătrân onorabil, se pare un profesor de conservator. Profesorul juca șah de mai multe decenii, însă nu cunoștea prea bine elementele de bază ale teoriei jocului de șah. După multe complicații, în partidă a intervenit următoarea poziție:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-+-(

7+-+--+-+--&

6-+-+--+-+&

5+-+--+-+-%

4-+-+--+-+Ξ

3+-+--+-+--#

2ΠζΠ-+-+Κ+∇

1μκ-+-+--+-+!

ξαβχδεφγηψ

La mutare era negrul. Pionul b2 este la fel de tentant ca și pionul a2. Se pune problema care din ei trebuia să fie luat?

1...'ξβ2

După o îndelungată gândire profesorul a luat pionul b2. A urmat:

2.α4 'α3 3.α5 'α4 4.α6 'α5 5.α7 '
β6 6.α8≤

- "Eh n-am ajuns" a zis cu amărăciune profesorul, care se pare că sperase până în ultima clipă că va ajunge la timp cu regele lui...

REGULA OPOZIȚIEI

Opoziția este forma de așezare a regilor față în față, la o distanță de un câmp. Obținerea opoziției în finalurile de pioni este foarte importantă și în multe cazuri hotărâtoare.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+--+--μκ--+--ϑ

6-+-+--+--+&

5+--+--μκ--+--%

4-+-+--+--+Ξ

3+--+--+--+--#

2-+-+--+--+--∇

1+--+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

În diagramă regii sunt în opoziție. Partea care trebuie să părăsească opoziția este în dezavantaj. Negrul la mutare este nevoit să cedeze regelui alb unul din cele două câmpuri d6 sau f6.

1...'φ7 2.'δ6 'ε8 și acum albul obține opoziția din nou cu 3.'ε6 , iar-după

3...'δ8 (φ8) 4.'φ7 'δ7 5.ε5

pionul are drum liber spre transformare. Dacă albul este la mutare, părăsind opoziția, el nu va putea valorifica pionul: 1.'φ5 (δ5) 'φ7 2.ε5 'ε7 3.ε6 'ε8 4.'φ6 'φ8 5.ε7+ fiind nevoit să cedeze pionul sau să facă pat regele negru.

Despre ZUGZWANG

Situația în care una din părți, fiind la mutare, este silită să facă o mutare care îi aduce dezavantaj se numește zugzwang.

Pot să apară poziții de zugzwang și cu multe piese pe tablă, cum este cea din diagrama de mai jos, reprezentând sfârșitul partidei G. Stein – O. Troianescu, București, 1951.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+--μκ(

7+--+--+--+--ϑ

6-+-ωθ--ωλ--+&

5ζπ--ζπ--+λ--+%

4-+Π+--ζπ--+Ξ

3ωΘ--+NζπΠ+--#

2ΠζΠΚ+--+--+∇

1+-ωΛ-+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

Ultima mutare a negrului Rh8! Nu urmărește nici un atac, obligă însă mutarea albului și

subliniază zugzwangul total al acestuia. Orice piesă ar muta albul pierde!

ALTE EXPLICAȚII

Noțiunea de timp înseamnă cu totul altceva decât timpul în scurgerea lui egală pe cadranul unui ceas. În șah un timp este echivalent cu o mutare. Deci un pion pe orizontala a cincea are nevoie de trei timpi pentru transformare.

Noțiunea de tempo. Pe parcursul unei partide apar situații în care una din părți o obligă pe cealaltă la anumite mutări de apărare care îi permit să obțină un avans în dezvoltare sau în atac. În asemenea cazuri se spune că a câștigat un tempo.

Multe combinații se bazează pe câștigul de tempo iar în finaluri acest element are o mare importanță.

Exemplu: 1.e3 e5 2. E4 ... albul a pierdut un tempo în deschidere.

Cum se dă mat regelui rămas fără nici o altă piesă

Regele poate fi făcut mat atât în centrul tablei cât și la marginea ei.

Pentru a da mat unui rege singur care nu se află la marginea tablei este necesar să I se ia cele 8 câmpuri accesibile și în același timp să se atace cel de al noulea câmp pe care se află însuși regele. Când regele se află la marginea

tablei mobilitatea lui este limitată la cinci câmpuri, iar când se află în colț, la trei.

Este clar că este mai ușor să dai mat regelui aflat la marginea tablei decât în centrul ei, iar în colț este mai ușor decât la margine.

Mat cu două turnuri

Două turnuri dau mat chiar fără ajutorul regelui propriu, însă în colaborare cu acesta, matul poate fi realizat și pe mijlocul tablei.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+--+--+--

6-+-+--+--&

5+--+--+--%

4-+-μκ--+K+Ξ

3τP--+--+--#

2-+-+--+--+∇

1+P+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

1.'φ4 'δ5 2.fα6 'δ4 [2...'χ5

3.'ε4] 3.fδ6+ 'χ5 4.'ε5 'χ4

5.fχ6+ 'δ3 6.'φ4 'δ2 [6...'δ4

7.fδ1#] 7.'φ3 'δ3 8.fδ1# 1□0

Mat cu dama

Numai cu dama fără ajutorul regelui nu se poate da mat nici chiar în colțul tablei. De acest lucru este ușor să ne

convingem. În schimb, numai cu o damă se poate forța regele advers să meargă într-unul din colțuri. Manevrarea damei este destul de instructivă și trebuie însușită.

Mat cu un turn

Cu un turn se poate da mat numai în marginea tablei sau în colț. La marginea tablei, regelui advers trebuie să i se ia cinci din câmpurile unde are posibilitatea să mute, iar al șaselea câmp, pe care se află, trebuie să fie atacat de turn. Turnul poate lua două câmpuri atacând al treilea, restul de trei câmpuri trebuie să le ocupe regele părții puternice. Situația în care regii ocupă unul față de celălalt câte trei câmpuri se numește opoziție. Regii se găsesc unul în fața celuilalt la o distanță de un câmp, pe linie sau pe coloană.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--μκ--+(

7+-+--+--+--Ó

6-+-+--μΚ--+&

5+-+--+--+P%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+--#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

După cum se arată în diagramă, regii f6 și f8 sunt în

opoziție. Regele f6 ia regelui f8 trei câmpuri: e7, f7 și g7, iar turnul, prin mutarea h5-h8, dă mat.

Regele singur și o figură ușoară nu pot da mat. Pentru obținerea lui este necesar ca pe lângă rege, să existe o figură grea, damă sau turn. Pentru matul cu figuri ușoare este nevoie de perechea de nebuni sau nebun și cal.

Maturile cu figuri grele, în mod obișnuit nu apar pentru că jucătorul în inferioritate se recunoaște învins în prealabil.

Matul cu doi nebuni

Matul cu doi nebuni este ceva mai complicat, dar relativ ușor de realizat. Manevrele urmăresc constrângerea regelui advers de a se retrage spre câmpurile de colț ale tablei – nebunii pe diagonalele alăturate constituind un adevărat baraj – și aducerea regelui propriu în apropierea colțului tablei.

Acest lucru se realizează cu ajutorul regelui, nebunii fiind mereu plasați pe lângă diagonalele alăturate, creind o barieră de netrecut pentru regele advers.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+--+(

7+-+--ωΛ--+--&

6Λ+Κ+-+--+&

5+--+--+--+-%

4--+--+--μκ--+Ξ

3+--+--+--+--#

2--+--+--+--+∇

1+--+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

1.'δ5 'ε3 2.∞χ5+ 'φ4 3.∞δ4 'φ5 [3
...'φ3 4.'ε5] 4.∞δ3+ 'φ4

Nebunii au tăiat drumul regelui negru spre partea de sus a tablei. Mobilitatea lui devine astfel limitată

5.'ε6 'γ5 6.∞ε3+ 'γ4 7.∞ε2+

Nebunul poate părăsi diagonala b1-h7 deoarece regele alb nu-I permite celui negru să ocupe câmpul f5.

7..'γ3 8.'φ5 'γ2 [8...'η4 9.∞φ2+] 9.
'γ4 'η2

Prima parte a problemei este rezolvată. Regele negru a fost obligat să se retragă în colț. Unde trebuie plasat acum regele alb? Pentru a da mat cât mai repede, regele alb trebuie plasat sau pe câmpul g3 sau pe f2, adică la distanța mutării unui cal față de câmpul din colț.

10.'φ3!

Mutarea imprudentă 10.∞φ3??

duce la pat. Mutarea 10.'φ3!

pare a elibera pe rege dar nu pentru mult timp.

10...'η3

Cât mai departe de colțul periculos.

11.'φ2 'η4

Acum când regele alb a ocupat câmpul necesar, urmează manevra

finală. Nebunii obligă regele advers să meargă din nou în colț. La început se face o manevră de așteptare.

12.∞δ2

Sau orice mutare a nebunului pe aceeași diagonală, cu excepția mutării pe câmpul g5.

12...'η3 13.∞γ5 'η2 14.∞φ1! 'η1 1
5.∞γ2+ 'η2 16.∞φ4# 1□0

În cazul de față nebunul care a dat mat se află pe câmp negru. Se poate juca și altfel: Nf6 (mutare de așteptare) 15...Rh2 16. Ne5+ Rh1 17. Ng2 mat. În acest caz nebunul de câmpuri albe este acela care a dat mat.

Matul cu calul și nebunul

Matul cu calul și nebunul presupune o tehnică mai complicată. Regele trebuie silit să ajungă într-unul din colțurile de culoarea nebunului prin acțiunea coordonată a regelui cu cele două figuri.

Finalul se împarte în două părți. În primul rând, regele este forțat să se mute la marginea tablei. Bineînțeles, regele va căuta să se îndrepte spre câmpul din colțul care nu poate fi atacat de nebun. A doua parte constă în obligarea regelui de a trece în colțul de culoarea nebunului.

- PRIMA ETAPĂ: Regele este forțat să se mute la marginea tablei și întrucât nebunul este de

câmpuri albe, se poate da mat numai pe câmpurile h1 sau a8.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+-+--+-+-->

6--+-+--+-+&

5μκ-μκ--+-+Λ%

4--+-+--+-+&#x2193;

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+&#x2193;

1σΝ--+-+--+-+!

ξαβγδεφγηψ

1.∞φ7 'χ6 2.β3 'χ7 3.'β5 'δ6

4.'χ4 'ε7 5.∞δ5 'φ6

Regele negru se îndreaptă spre colțul care-I oferă protecție.

6.'δ4 'φ5

Regele alb s-a îndreptat spre centru. Acum trebuie adus calul, dar trebuie găsit și un câmp bun de acțiune. Calul trebuie să atace câmpurile negre, deci cele mai bune câmpuri pentru acest scop sunt e4 și e6.

7./χ5 'φ6 8.'ε4 'γ6 9.'ε5 'γ7

10.'φ5 'η7 11.'φ6 'η8 [νυ εστε

βινε11...'η6 διν χαυζα 12.∞γ8!]

Α ΔΟΥΑ ΕΤΑΡΑ

Prima etapă s-a terminat. Rămâne acum ca regele negru să fie forțat să meargă spre câmpul h1 sau a8. Numai calul poate sili regele negru să părăsească câmpul h8.

12./ε4 'η7 13./δ6 'η8 14./φ7+ 'η7

15.∞ε4+ 'γ8 16.∞φ5

Mutarea de așteptare este necesară pentru a lua câmpul g8.

16...'φ8 17.∞η7 'ε8 18./ε5 'φ8 19.

/δ7+ 'ε8 20.'ε6 'δ8 21.'δ6

Nepermițând regelui să plece la c7.

21...'ε8 22.∞γ6+ 'δ8 23./χ5 'χ8

Acum se mută nebunul pe diagonala a4-e8

24.∞δ3 'δ8 25.∞β5 'χ8 26.∞δ7+ '

β8 [λα 26...'δ8 υρμεαζ© 27./ε6#

σαυ 27./β7#] 27.'χ6 'α7 28.∞φ5 '

β8 29.'β6 'α8 30.∞γ4

Încă o mutare de așteptare

30...'β8 31./α6+ 'α8 32.∞φ3#

Revenind la poziția rezultată după mutarea 18. Ce5 să vedem și varianta cu 18...Rd8 care pare să permită regelui negru evadarea spre centrul tablei:

18...'δ8 19.'ε6 'χ7 20./δ7! 'χ6 21.

∞δ3 'χ7 22.∞ε4 'χ8 23.'δ6

'δ8 24.∞γ6 'χ8 25./χ5 'β8

26.∞φ5 'α7 27.'χ7 'α8 28.'β6

'β8 29./α6+ 'α8 30.∞ε4#

DAMĂ CONTRA PION

În general, câștigul damei în contra unuia sau mai multor pionii nu reprezintă dificultăți. Există însă unele excepții, și anume în cazul pionului ajuns pe linia a șaptea, amenințând să se transforme, situație în care poate interveni remiza.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+-+--+-+Π+-->

6--+-+--+-+Κ+&

5+-+--+---%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-ωθ-+-+--#
 2-+-+--+--+∇
 1+-+--+--+κ!
 ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus, negrul poate interveni asupra câmpului de transformare prin 1...Dh8 apoi ocupă câmpul f8 cu dama și apropie regele, capturând pionul din f7.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+--+(
 7+-+--μΚΠ+-ε
 6-+-+--+--+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-ωθ-+-+--#
 2-+-+--+--+∇
 1+-+--+--+κ!
 ξαβχδεφγηψ

Dacă regele alb se află la e7, ca în diagrama de mai sus, negrul nu poate evita remiza.

Dama neagră nu mai poate ocupa câmpul f8. Pentru a opri transformarea pionului, trebuie să forțeze regele alb să ajungă la f8:

1...≤ε5+ 2.'φ8 'η2 3.'γ8 ≤ε6 4.'η8!
 ≤ξφ7=

și regele alb este în poziție de pat.

Aceeași situație și în poziția simetrică, cu pionul la c7 sau pioni negri la c2 sau f2.

Dacă pionul se află la e7 (și simetric la d7), ca în diagrama de mai jos, negrul câștigă deoarece nu mai apar poziții de pat.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+--+(
 7+-+ΚΖΠ+-ε
 6-+-+--+--+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+κ+Ξ
 3+-ωθ-+-+--#
 2-+-+--+--+∇
 1+-+--+--+!
 ξαβχδεφγηψ
 1...≤δ4+ 2.'ε8 'γ5

Pionul fiind blocat, negrul câștigă un tempo pentru a se apropia cu regele, apoi dama dă șah sau leagă pionul pentru a ajunge iar în poziția cu pionul blocat, până când regele alb se apropie de pion și acesta poate fi capturat.

3.'φ7 ≤δ7 4.'φ8 ≤δ6 5.'ε8 'φ5 6.'φ
 8 'φ6 7.'ε8 ≤ξε7#

Diagrama de mai jos ilustrează alt caz de remiză.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+--+Κ+(
 7+-+--+--+Πε
 6-+-+--+ωθ-+&

5+-+κ+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+--+#

2-+-+--+--+--+∇

1+-+--+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

1...≤γ6+ 2.'η8

Poziția nu mai poate evolua, regele alb fiind pat. Dacă negrul ar mai avea undeva un pion pentru a fi silit să-l mute negrul ar putea da mat cu Df7 și Df8.

Finalul cu pion pe coloana "b" sau "g" se câștigă prin aceeași tehnică de apropiere a regelui părții în avantaj.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+--+-(

7+-+--+--+--+→

6-+-+--+--+--+&

5+-+KωΘ-+-+-%

4-+-+--+--+--+Ξ

3+-+--+--+--+--+#

2-+-+--+μκπ+∇

1+-+--+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

1.≤φ4+ 'γ1 2.'ε4 'η1 3.≤η4+

'γ1 4.'φ3 'φ1 5.≤φ2#

În concluzie, pozițiile cu damă contra pion pe linia a șaptea, susținut de rege, sunt remiză când pionul se află pe

coloanele: "a", "c", "f", "h". Dama câștigă contra pion pe linia a șaptea când acesta se află pe coloanele: "b", "d", "e" și "g".

Așa se explică pentru ce la mutări aparent simple marii jucători gândesc mult. Ei calculează cum trebuie să facă schimburile de pioni pentru a rămâne cu cei buni. Sunt cazuri când se dau 2-3 pioni răi pentru unul bun.

FINALURI DE PIONI

Această parte a teoriei jocului de șah este foarte importantă. În practica jocului cititorul se va întâlni deseori cu finaluri de pioni când după schimbul figurilor, fiecare din părți va rămâne cu câte un rege și cu câte unul sau mai mulți pioni. Jocul în astfel de finaluri necesită o mare precizie. O singură mutare greșită hotărăște de obicei rezultatul partidei.

La întâlnirile dintre jucătorii de șah, după o lungă luptă, cu numeroase mutări, unul dintre adversari are un avantaj de un pion. Este suficient un astfel de avantaj pentru victorie? Dacă este suficient atunci ce condiții trebuie create? Este necesar oare să tindem spre un schimb de figuri și să trecem la finalul de pioni? Un răspuns corect la aceste întrebări se poate da numai după ce jucătorul și-a însușit temeinic finalurile de pioni.

Studierea finalurilor de pioni trebuie să fie făcută înainte

de a trece la studierea unor finaluri mai complicate ca cele cu turnuri sau cu figuri ușoare, deoarece acestea, de cele mai multe ori se transformă în finaluri de pioni.

Analiza finalurilor de pioni ajută la formarea deprinderii de a calcula mai multe mutări și, implicit, la ridicarea forței de joc.

Rege și pion contra rege

Este unul din finalurile cel mai des întâlnite în practică. După schimburile generale se poate ajunge în finalul de rege și pion contra rege. Să analizăm modurile în care acest pion poate fi valorificat prin transformarea în damă și acela în care regele singur poate împiedica transformarea lui.

În astfel de finaluri, principiile de bază sunt regula pătratului și regula opoziției (pe care le-am prezentat mai înainte).

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+-(

7+-+---+--&

6-+-+---+---&

5+-ζΠ-+-μκ-%

4-+-+---+---&

3+-+---+---#

2-+-+---+---μΚ∇

1+-+---+---!

ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus, regele negru nu este în pătratul

pionului, dar în imediata apropiere a limitei lui. Dacă mută negrul regele intră în pătratul pionului și reușește să-l captureze. Dacă mută albul, negrul nu mai poate ajunge pionul.

În diagrama următoare regele negru este în pătratul pionului.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+---μΚ(

7+-+---+---&

6-+-+---+---&

5+-+---+---κ%

4-+-+---+---&

3+-+---+---#

2-ζΠ-+-+---+∇

1+-+---+---!

ξαβχδεφγηψ

Deși regele negru este în pătrat albul la mutare câștigă deoarece pionul din b2 poate muta direct la b4. Cu negrul la mutare regele rămâne în pătrat.

ΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+---(

7+-+---+---&

6-+-+---+---&

5ζΠ-+-+---+-%

4Κ+-+κ+-+&

3+-+---+---#

2-+-+---+---∇

1+-+---+---!

ξαβχδεφγηψ

Regele părții mai slabe, fiind în pătrat, nu poate opri pionul, dacă drumul lui este barat de regele părții în avantaj. Negrul fiind la mutare după 1...'δ5 intră în pătrat însă, după 2.'β5, apropierea regelui negru este împiedicată de regele alb: 'δ6 3.'β6 'δ7 4.'β7

și pionul înaintează nestingherit. Rezultă deci următoarea regulă: pionii de pe coloanele "a" sau "h" nu câștigă atunci când regele părții slabe are acces la colțul unde ar urma să se transforme pionul. Tot cu remiză se soldează finalul de rege și pion plus nebun de culoare diferită de aceea a colțului de transformare, dacă regele părții mai slabe reușește să ajungă pe câmpul de transformare.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8κ+-+--+-(

7+-+--+--ε

6ΠμΚ-+-+--+&

5+-+--+--+%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

Astfel în diagrama de mai sus regele negru nu poate fi îndepărtat de câmpul a8. Dacă 1.Nf4, rezultă pat, iar cu negrul la

mutare 1...'β8 2.∞φ4+ 'α8 și poziția nu mai poate evolua.

În poziția din diagrama de mai jos, albul câștigă indiferent cine este la mutare.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+--+--ε

6-+-+--+--+&

5+-+κζΠΚ+-+%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

Albul la mutare:

1.'φ6 'χ6 2.'φ7 și susținut de rege, pionul se transformă. Același lucru cu negru la mutare.

În poziții cu regii la distanță egală de pion se poate ajunge la aceeași poziție ca în ultima diagramă.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-μκ-+-+-(

7+-+--+--ε

6-+-μΚΠ+-+&

5+-+--+--+%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+∇

1+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus, cu regii în opoziție frontală, partea care este la mutare intră în dezavantaj:

1.'δ5 'ε7 2.'ε5 'ε8! 3.'δ6 'δ8 4.ε7+'
'ε8 5.'ε6, πατ.

Dacă este negrul la mutare 1...'δ8 2.'δ6 'ε8 3.ε7 'φ7 4.'δ7 și pionul devine damă.

La aceeași relație dintre piese, însă cu o linie (sau mai multe) mai jos, opoziția nu mai operează, regele părții mai slabe având câmp de retragere, după care va putea câștiga opoziția.

În diagrama de mai jos, cu regii în opoziție, regele alb nu se află înaintea pionului ci lateral, situație în care nu se poate obține decât remiza.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+∇

7+-+--+∇

6-+-μκ-+-+&

5+-+--+%

4-+-μκΠ+-+∇

3+-+--+∇

2-+-+--+∇

1+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

1...'ε6 2.'δ3 'ε5 3.'ε3 'ε6 4.'δ4 'δ6
5.ε5+'ε6

ajungându-se în final la poziția dintr-o diagramă anterioară cu albul la mutare, deci remiză.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+∇

7+-+--+μκ-+-∇

6-+-+--+&

5+-+--+μκ-+-%

4-+-+Π+-+∇

3+-+--+∇

2-+-+--+∇

1+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus regii sunt în opoziție. Dacă albul este la mutare trebuie să plece cu regele lateral și astfel se ajunge în poziția din diagrama anterioară. Dacă negrul este la mutare plecând lateral cu regele, permite intrarea regelui alb.

1...'δ7 2.'φ6 'δ8 (opoziția pe diagonală). Dacă

2...'δ6 3.ε5+'δ7 4.'φ7 și pionul ajunge fără piedici pe câmpul de transformare.

În diagrama de mai jos, cu regii în opoziție și pionul la distanță de un câmp de rege, albul câștigă și dacă este la mutare. Având la dispoziție mutarea de rezervă 1.e4, albul păstrează opoziția și câștigă prin procedeul arătat în diagrama anterioară.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-+(

7+-+--μκ--+-ε

6-+-+--+-+&

5+-+--μΚ--+-%

4-+-+--+-+Ξ

3+-+--ζΠ--+-#

2-+-+--+-+∇

1+-+--+-+!

ξαβχδεφγηψ

Dacă negrul este la mutare procedeul este același. Regele alb mută lateral pe partea opusă până când ajunge pe linia a șaptea, promovând pionul.

POZIȚIILE FUNDAMENTALE în finalurile de rege și pion contra rege singur prezentate mai sus trebuie bine cunoscute de viitorii șahiști.

De asemeni din exemplele din diagramele anterioare se desprind, în completare, următoarele reguli:

- Regele care stă pe coloanele alăturate sau în spatele pionului său, nu poate alunga regele advers de pe câmpul de transformare, nu poate transforma pionul în damă și nu poate obține câștigul.
- Dacă regele aflându-se în fața pionului, a atins linia a șasea (iar pentru negru a treia) câștigul se obține indiferent de opoziție.

- Dacă regele se află în fața pionului și poate obține opoziția, câștigarea partidei este asigurată: dacă opoziția a fost câștigată de regele advers, rezultatul va fi remiză.

Aceste reguli au și unele excepții atunci când nu se pot face manevrele necesare fiind împiedicați de marginea tablei sau când regele părții mai slabe nu a putut reține la timp pionul advers pe linia a șaptea și este nevoit să ocupe câmpul de transformare, pierzând opoziția.

Rege și pion contra rege și pion

În cazul egalității de material, când pionii nu sunt liberi, remiza este rezultatul normal. Dacă unul dintre pionii nimereste sub atacul regelui advers și se pierde, atunci survine un final cu un rege și un pion contra unui rege singur. În acest caz, problema părții mai slabe constă în ocuparea la timpul oportun a poziției de remiză. Să luăm ca exemplu poziția din diagrama de mai jos.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-+(

7+-+--+-μκ--+-ε

6-+-ζπ--+-+&

5+-+Π+-+--+-%

4-+-+--+-Κ+Ξ

3+-+--+--#

2--+-+--+∇

1+-+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Aici avantajul este de partea celui care urmează la mutare și câștigă opoziția, ajungând pe linia pionului său; apoi, prin metoda învăluirii pe flanc, regele reușește să ia pionul advers. Să urmărim poziția cu albul la mutare:

1.'γ5 'φ7 2.'φ5 'ε7 3.'γ6

Urmează manevra învăluirii pe flanc: 3...'δ7 4.'φ7 'δ8 5.'ε6 'χ7

6.'ε7 'χ8 7.'ξδ6 'δ8 8.'ε6 'ε8 9.δ6 'δ8 10.δ7

și albul câștigă deoarece negrul are ieșire la c7.

În diagrama următoare, regele alb nu poate împiedeca pe cel negru să ocupe câmpul e3 și să captureze pionul alb. Cum trebuie să reacționeze cel ce joacă cu piesele albe? Luarea pionului pe câmpul f3 duce la crearea poziției în care regele se află în fața pionului pe linia a șasea, fapt care duce pe negru la câștig. Dacă însă pionul alb va fi luat pe câmpul f4, rezultatul luptei depinde de cine va ocupa opoziția.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+(+

7+-+--+--+→

6--+-+--+--+&

5+-+--+--+π+-%

4--+-+--+--+∃

3+κ+-+Π+-#

2--+-+--+--+∇

1+K+-+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Se poate trage concluzia că salvarea albului constă în mutarea:

1.φ4! 'χ3 2.'χ1 'δ3 3.'δ1 'ε3 4.'ε1 'ξφ4 5.'φ2!

Și remiză.

Rege și doi pioni contra rege

Avantajul de doi pioni, cu rare excepții, este decisiv. Dacă pionii sunt depărtați unul de altul, ei câștigă și fără ajutorul regelui. Unul dintre ei merge spre câmpul de transformare în damă, regele advers pleacă în urmărirea lui, însă în felul acesta iese din pătratul celuilalt pion.

Doi pioni legați sau chiar dublați (în afară de cei marginali) câștigă fără greutate.

De exemplu în diagrama de mai jos albul mută înainte pionul f6.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+--+(+

7+-+--+--+κ+→

6--+-+--+--+ζΠ+&

5+-+--+-μK-%

4--+-+--ζΠ--+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

1.'φ5 'φ8 2.'γ6 'γ8 3.φ7+! 'φ8 4.φ5
!Singura excepție o constituie
următoarea poziție:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--κ+(

7+-+--+-+--ϑ

6--+-+--ζΠκ+&

5+-+--+Π+-%

4--+-+--+-+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

1.φ7+ 'φ8 2.φ6 [2.'φ6]

duc la pat.

În poziția din diagrama de mai jos pionul f4 se pare că este sortit pieirii. Totuși, bazându-ne pe regula pătratului, nu este greu să găsim pentru alb mutarea corectă 1.g3!. Acum pionul f4 este apărat, iar pionul g3 nu poate fi luat deoarece această luare ar scoate regele negru din pătratul pionului f4 și acesta se transformă în damă.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-μK(

7+-+--+-+--ϑ

6--+-+--+-+&

5+-+--+-+--%

4--+-+--ζΠκ+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+Π+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Exerciții (finaluri de pioni)

- soluții la pag. 220 -

În această carte, la notarea pozițiilor se indică întâi cea a pieselor albe, iar apoi a celor negre. Pentru prescurtare și evitarea repetărilor, cuvintele “alb” și “negru” se omit. De asemeni dacă în poziție sunt câte două turnuri, nebuni sau cai de aceeași culoare, se notează doar simbolul unuia (ex. Ta1, d4; Cb1, f3 etc)

- 1) În poziția: Rf5, pf3; Re7 la mutare fiind negrul, poate albul să câștige ?
- 2) În poziția: Rc1; Rd4, pc4, care mutări anume duc la câștig pentru negru?
- 3) Cum câștigă albul în poziția: Rc7, pb5; Ra8?
- 4) Rf4, pe2; Rg6, pd4. Mută negrul. Cum se va termina partida?
- 5) Rezolvați următorul studiu a lui Grigoriev: Re6, pf2, h2;

- Rh3, pf3. Albul începe și face remiză.
- 6) Rezolvați studiul: Ra3, pa4, b4, g3; Rf5, Pa6, g5, h5. Albul începe și câștigă.
- 7) În partida Marshall-Schlechter (1911) a survenit următoarea poziție: Re2, ph2; Rf4, pg6, h5. La mutare este negrul. Partida s-a terminat remiză. Considerați rezultatul ca normal și just?

Al doilea turneu internațional de la LONDRA

După înfrângerea suferită de Andersen în meciul cu Morphy, în cercurile șahiste din Europa Apuseană a început să fie dezbătută problema celui mai bun jucător de șah din Europa. În Anglia s-a mutat tânărul și talentatul maestru Kolisch și în anul 1861 la Londra s-a organizat meciul dintre Andersen și Kolisch. Învingător era declarat cel ce câștiga patru partide. Meciul s-a terminat cu rezultatul de +4, -3, =1 în favoarea lui Andersen, Kolisch opunând o dârză rezistență.

În 1862, cu ocazia expoziției universale, șahiștii englezi au venit cu proiectul organizării la Londra, a celui de al doilea turneu internațional de șah. Au fost trimise invitații lui Morphy, Harwitz, Kolisch, St. Aman și maștrilor germani Andersen, Lasa, Paulsen și Lange. În scurt timp au fost strânse și fondurile necesare. Din păcate,

majoritatea celor invitați au refuzat să participe. Anglia era reprezentată de Barnes, Lowenthal, Blackburne, Owen, Mongredien, Mac Donnel și de încă trei amatori de mâna a doua, Germania de Andersen și Paulsen, Belgia de Deacon, Italia de Dubois iar Austria de Steinitz.

Primul loc a revenit lui Andersen, apoi în continuare s-au clasat în ordine Paulsen, Owen, Mac Donnel, Dubois, Steinitz.

Cu toate că Steinitz, la prima lui participare în arena internațională a jucat slab, jocul lui din unele partide anunța un mare talent. Steinitz a hotărât să devină jucător profesionist și să se stabilească în Anglia, unde viața șahistă era foarte intensă.

În timpul turneului de la Londra, Steinitz s-a împrietenit cu Andersen și a jucat cu el numeroase partide ușoare. După terminarea turneului, când Andersen se pregătea să plece în Germania, la despărțire s-a petrecut următoarea scenă, descrisă la timpul său de Steinitz.

Andersen avea unele ciudățenii. De exemplu lui nu-i plăcea să întrețină corespondență. Strângând la despărțire mâna lui Andersen, Steinitz i-a spus: "Domnule profesor, dacă am să vă scriu, puteți să nu vă obosiți să-mi răspundeți" apoi au început să râdă amândoi mulțumiți unul de altul.

Andersen nu putea să bănuiască atunci că peste patru ani el va întâlni în persoana lui

Steinitz un adversar care va cuceri pentru mult timp titlul de cel mai puternic jucător de șah din lume.



DAMA ÎMPOTRIVA TURNULUI

Dama deasemenea câștigă împotriva turnului însă metoda câștigului este mai complicată.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-μκ-+-+--+(

7+ρ+-+--+-ε

6-+K+-+--+&

5ωΘ-+-+--+-%

4-+-+--+-+Ξ

3+-+--+-+-#

2-+-+--+-+∇

1+-+--+-+-!

ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus este prezentată o poziție a cărei analiză corectă a fost făcută de Philidor. Turnul apărării este plasat destul

de bine. De aceea albul trebuie să creeze o poziție în care negrul să fie la mutare, manevră care se realizează astfel:

1.≤ε5+ 'α8 2.≤α1+! 'β8

Nu merge 2...Ta7 din cauza 3.Dh8 mat. 3.≤α5

Acum este rândul negrului la mutare și turnul trebuie să părăsească câmpul b7. Dacă el va fi mutat la e7, va urma 2.Db4(d8)+ iar dacă turnul va fi mutat la b2 sau g7, va urma 2.De5+. Cel mai bine este ca turnul să ocupe un câmp alb.

Prima variantă:

3...fβ3 4.≤ε5+ 'α8 5.≤η8+ 'α7 6.≤γ7+ 'α8 7.≤γ8+ fβ8 8.≤α2#

A doua variantă:

3...fβ1 4.≤ε5+ 'α7 5.≤δ4+ 'β8 6.≤η8+ 'α7 7.≤η7+

Găsiți cum câștigă albul dacă turnul negru se retrage pe câmpul f7 sau la h7.

S-ar părea că în poziția de mai sus câștigul se realizează în modul cel mai simplu prin 1.≤α6 fχ7+ 2.'β6 dar după 2...fχ6+! 3.'ξχ6 negrul este în pat.

Deci metoda de câștig constă în următoarele: se apropie regele propriu de regele advers, în timp ce dama apără regele de șahurile turnului. Izolând turnul de rege se manevrează treptat, astfel încât acesta să fie nevoit să se deplaseze pe ultima linie. Dificultatea în acest tip de finaluri constă în găsirea mutărilor pe care trebuie să le facă dama, mutări

care asigură apropierea propriului rege.

Există câteva poziții în care turnul obține remiza.

În diagrama următoare negrul joacă

1...f7+ 2.'γ5 [2.'γ6 f76+!
3.'ξη6] 2...f7+ 3.'φ5 f7+
4.'γ6 f7+ 5.'φ6 [5.'η6 f7+]
5...f6!+

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--μκ--+(

7+-+--+-τρ-ε

6--+-+Θ+-+&

5+-+--+-+K%

4--+-+--+-+Ξ

3+-+--+-+-#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+-!

ξαβχδεφγηψ

Regele alb nu poate scăpa de șahurile turnului, iar la mutarea Re5 urmează Te7.

Împotriva unui turn apărât de un pion câștigul este și mai dificil iar uneori imposibil.

Turn și figuri ușoare contra pionii

Doi pionii legați și avansați în lagărul advers reprezintă o forță.

În diagrama de mai jos, perechea de pionii a ajuns pe linia

a treia. Ambii regi sunt departe de pionii și nu participă la luptă.

În ajutorul regelui alb mai adăugăm un turn sau un nebun sau un cal. Să plasăm fiecare din aceste figuri pe orice câmp, în afara celor de pe care ele pot captura imediat unul dintre pionii. Pionii se vor dovedi mai puternici.

- Dacă plasăm turnul alb pe câmpul "h4". La mutarea 1.Th3 va urma 1...b2 (sau c2) 2.Th1 c2. La mutarea Tc4 negrul poate răspunde cu 1...c2 și apoi 2...b2 sau cu 1...b2 2.Tb4 c2.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+(

7+-+K+-μκ-ε

6--+-+--+-+&

5+-+--+-+-%

4--+-+--+-+Ξ

3+πζπ--+-+-#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+-!

ξαβχδεφγηψ

- Dacă plasăm un cal alb pe câmpul "f4"; la Ce2 urmează 1...c2 și apoi 2...b2

- Dacă plasăm un nebun pe câmpul "f3"; la 1.Nd5 negrul va răspunde 1...c2 și nu cu 1...b2 din cauza 2.Ne4 și pionii sunt oprți.

Dar dacă regele alb va fi plasat pe câmpul "e1" atunci după 1.Rd1 pionii sunt reținuți: 1...c2+

2.Rd2 (sau c1) sau 1...b2 2.Rc2.
Regele în lupta cu pionii se dovedește a fi mai puternic decât turnul.

TURN CONTRA PION

De cele mai multe ori turnul înfrânge pionul, însă atunci când pionul este aproape de linia de transformare iar turnul este plasat în mod nefericit, se întâmplă ca pionul să fie mai tare decât turnul.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+--+--&

6-μΚΠ+-+--+&

5+-+ρ+-+--%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1μκ-+-+--+--!

ξαβχδεφγηψ

În diagramă este prezentat un minunat studiu al lui Saavedra. După 1.χ7 turnul negru nu mai poate opri pionul. Din această cauză negrul joacă

1.χ7 fδ6+ 2.'β5 [λα 2.'β7
υρμεαζα fδ7; ιαρ λα2.'χ5 fδ1!
] 2...fδ5+ 3.'β4 fδ4+ 4.'β3 fδ3+
5.'χ2 fδ4 6.χ8f!! fa4 7.'β3
1□0

Exerciții de final
(soluții la pag. 220)

- 1) Cum se va termina lupta în următoarea poziție: Rc4, pb4; Rc2, Th2? Prima mutare o are negrul. Rezolvați acest exercițiu întâi mutând figurile, apoi fără a le muta.
- 2) În următoarea poziție: Rc7, pb7; Rc5, Tg5 negrul este la mutare. Care va fi rezultatul?
- 3) Găsiți mutarea corectă a albului și calea de câștig în poziția: Re7, Tf1; f5, pf4

TURN CONTRA NEBUN

Si în lupta turnului împotriva nebunului, la o apărare corectă, nu poate fi forțat regele să treacă la marginea tablei. Dar dacă regele părții mai slabe este forțat să se retragă pe ultima linie, atunci se va afla în siguranță în colțul opus câmpurilor pe care se mută.

În diagrama de mai jos, câmpul a8 este de culoare albă iar nebunul este de câmpuri negre. Albul nu poate câștiga:

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8κ+-+--+-(

7+-+--+--+P&

6-μΚ-+-+--+&

5+-+--+--+%

4-+-+--+--+ωλ--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

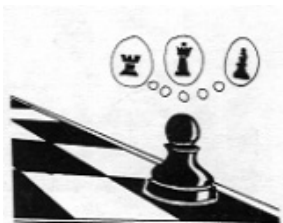
1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

1. $f\eta 8+ \infty \beta 8$

și pentru a evita patul, albul trebuie să-și retragă regele sau turnul. Nu ajută nici

1. $f\alpha 7+ ' \beta 8$ 2. $f\epsilon 7 ' \alpha 8$ 3. $f\epsilon 8+ \infty \beta 8$



$\Xi \text{ A B X } \Delta \text{ E } \Phi \text{ G H } \Psi$

8-+-+--+κ+(

7+-τP-+-+--ϑ

6-+-+--μK-+&

5+--+--+--%0

4-+-+--+--+Ξ

3+--+--ωλ-+-#

2-+-+--+--+∇

1+--+--+--+!

$\xi \alpha \beta \chi \delta \epsilon \phi \gamma \eta \psi$

În diagrama de mai sus, albul, fiind la mutare, câștigă cu 1. $Tf7!$ Regele negru este silit să meargă în colțul periculos. Câmpul din colțul h8 este de culoare neagră și nebunul este și el de culoare neagră. Albul câștigă cu ajutorul unui procedeu cunoscut de cititor, acela al atacului dublu:

1. $f\phi 7!$ $\infty \delta 4+$ 2. $'\gamma 6$ (regii se află în opoziție și albul amenință cu mutarea $Td7$, atacând simultan nebunul și amenințând cu mat).

TURN CONTRA CAL

În terminologia șahistă, câștigarea turnului în schimbul calului sau nebunului se numește câștigarea calității. În jocul de mijloc și în final, când fiecare din părți are pioni, superioritatea turnului față de cal sau nebun este destul de evidentă și de cele mai multe ori duce la victorie. Dacă, însă, nu mai există pioni, finalul de turn contra cal sau nebun duce la remiză.

Există însă și aici excepții:

$\Xi \text{ A B X } \Delta \text{ E } \Phi \text{ G H } \Psi$

8-+-+--+κσν(

7τP-+-+--+--ϑ

6-+-+--μK-+&

5+--+--+--+%0

4-+-+--+--+Ξ

3+--+--ωλ-+-#

2-+-+--+--+∇

1+--+--+--+!

$\xi \alpha \beta \chi \delta \epsilon \phi \gamma \eta \psi$

În poziția din diagramă negrul pierde din cauza lipsei de mutări (zugzwang). Calul nu are nici o mutare 1... $Rf8$ duce la mat. Dacă primul mută negrul, atunci se pierde calul. Dacă însă prima mutare o are albul, atunci el cedează rândul la mutare adversarului, făcând o mutare de așteptare, de exemplu 1. $Tb7$.

Poziția din diagrama de mai jos este poziția tipică de remiză, atunci când regele părții mai slabe a fost constrâns să se retragă pe

marginea tablei.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+--+--&

6-+-+--+--+&

5+-+--+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+-+K+-+--#

2-+-+--+τΡ--+∇

1+νμκ--+--+!

ξαβχδεφγηψ

Ea este caracterizată prin opoziția în diagonală între cal și regele advers. Variantele următoare prezintă diferitele încercări ale albului de a câștiga și modul cum negrul trebuie să se apere.

1..α3 2.fα2β1

(dacă 2..β5 atunci 3.fα6

și calul este despărțit de regele său, după care negrul pierde repede). 3.fγ2/α3 4.fη2β1!

(dacă 4..β5 atunci 5.fα2 și din nou calul este izolat de regele său)

5.fα2 'δ1 6.fχ2/α3 7.fη2'χ1 8.'

χ3β1+ 9.'β3/δ2+ 10.'χ3

β1+ 11.'δ3/α3 12.fα2β1

13.fχ2+ 'δ1 14.fβ2 'χ1 (dacă

4..α3 atunci 15.fβ3!)

15.fβ3/δ2 16.fχ3+ 'δ1 17.fχ8β

1 18.fχ7/α3 19.fη7 [19.fα7β1!

20.fα2 'χ1!] 19...'χ1

20.fη2 [20.fη1+ 'β2] 20..β1

21.fα2 'δ1!

După cum se vede, încercările albului nu dau nici un

rezultat dacă negrul se apără cu atenție, evitând îndepărtarea calului de regele său și opoziția orizontală sau verticală între cal și regele advers.

În cazul când calul este separat de regele său, de obicei în cele din urmă este capturat. Un exemplu foarte instructiv este sfârșitul unei partide Neumann-Steinitz.



ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+μΚ--+-(

7+-+--+--+ρ&

6-+-+κ+-+--+&

5+-+--+--+-%

4-+-+--+N+Ξ

3+-+--+--+--#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

În poziția din diagramă a urmat:

1...fη4!? [așa cum am văzut din exemplul precedent - cu culori inversate - cel mai bine este aici

1...fη3 imobilizând complet

calul]2/ε3 fε4! 3/δ1 [foarte rău

este 2.Cg2 sau Cc2 după care

mobilitatea calului este foarte redusă: putea urma de exemplu;

3.γ2 'φ5 4.'γ7 'γ4 5.'φ6 fε2]
 3...fφ4+! 4.'γ7 fφ3 5.'γ6 'ε5
 6.'γ5 'δ4 7.'γ4 fφ1 8.β2 fβ1 9./α4
 fβ4 și calul este pierdut.

DAMĂ ÎMPOTRIVA NEBUNULUI

Dama este atât de puternică, încât câștigă cu ușurință atât în lupta împotriva nebunului cât și în lupta împotriva calului. Metoda câștigului este următoarea: se aduce regele și, cu ajutorul lui, regele părții mai slabe este nevoit să se retragă pe ultima linie, după care urmează matul imparabil sau înainte de mat câștigul unei piese și apoi sfârșitul.

Dacă nebunul părții mai slabe este de câmpuri albe, ca în diagrama următoare, atunci regele se apropie pe câmpurile negre, iar dacă nebunul este de câmpuri negre, pe cele albe.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+--+--+

6-+λ+κ+--+&

5+-+--+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+-μΚΘ+--+#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

1.'δ4 'δ6

Este periculos să te depărtezi de figură: de exemplu 1...Rf6 duce la pierderea nebunului din cauza 2.Da6

2.≤γ6+ 'δ7 3.'χ5 ∞β7 4.≤φ7+

'χ8 5.≤ε8+ 'χ7 6.≤ε7+ 'β8

7.'β6 și albul dă mat în două mutări.

DAMĂ ÎMPOTRIVA CALULUI

În poziția din diagrama următoare, metoda de câștig constă din apropierea regelui alb de cel negru și forțarea acestuia din urmă să se retragă la marginea tablei. Dar apropierea regelui trebuie astfel făcută încât calul să nu poată da șah.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+νμκ+--+

6-+-+--+--+&

5+-+--+--+-%

4-+-ωΘΚ+--+Ξ

3+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

Mutarea 1.'δ5 este inutilă deoarece va urma

/φ6+ 2.'ε5/δ7+

Și mai slab este 1.≤δ5??

Deoarece după 2.../φ6+ albul pierde dama.

1.'φ5

Regele alb este mutat peste un câmp în diagonală față de cal. Aici regele se apără cel mai bine împotriva calului.

1.../φ8

Depărtarea regelui de cal este periculoasă deoarece calul se pierde; de exemplu;

1.../β8 2.≤ε5+ Este slabă și mutarea 1...'δ8 2.'ε6. Xalul este legat și se pierde.

2.≤γ7+ 'ε8 3.'φ6/δ7+ 4.'ε6

/φ8+ 5.'δ6 La distanță de un câmp în diagonală față de cal. Acum se amenință mat la e7.

/γ6 6.≤ξγ6+ și câștigă

Exerciții

(soluții la pag.220)

- 1) În partida Gheller-Szabo (Stockholm, 1952) se putea ajunge la următoarea poziție: Rf2, Cd3, pa4, g2, h2; Rg8, pa5, b4, c4, g4, h5. Mută albul. În ce fel obține el victoria?
- 2) Partida Bernstein-Dyck (SUA, 1936) a dus la următoarea poziție: Re1, Td1, f5, pg4; Rg2, Ta1, f2, pf7. La mutare este negrul. Jocul a continuat cu mutările: 1...T:d1+ 2.R:d1 T:f5 3.g:f5 Rf3 4.f6 Rf4 5.Re2 Rf5 6.Rf3 R:f6 7.Rf4 și remiză. Găsiți mutarea prin care

negrul putea trece într-un final de pioni câștigător.

- 3) În partida Bannik-Simaghin (Leningrad, 1950) a survenit următorul final de pioni: Rh5, pd5, g3; Rf7, pa6, e5, h4. Partida a continuat cu mutările: 1.g:h4 a5 2.Rg4 a4 3.h5 a3 4.h6 a2 5.h7 Rg7 și albul a cedat. Putea oare albul să salveze partida?
- 4) Poziția: Rc2, pa3, b2, d4, g3; Rd5, pb5, c4, e3 a survenit în partida din meciul St. Aman-Stauton (Paris, 1843). S-a jucat: 1...Re4 2.Rd1 Rd3 3.d5 e2+ 4.Re1 Rc2 5.d6 R:b2 6.d7 c3 7.d8D c2 8.Dd2 și albul a câștigat. Găsiți mijlocul prin care Stauton putea câștiga. Partida putea fi simplificată prin trecerea într-un final de dame, iar apoi într-unul de pioni.

SLĂBICIUNEA PIONILOR MARGINALI

Regulile stabilite la finalurile de pioni nu sunt valabile pentru pionii din fața turnurilor. Regele părții mai slabe, strâmtorat la marginea tablei găsește salvarea în pat.

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-μκ--+--+-(

7+--+--+--ε

6ΠμΚ--+--+-&

5+--+--+--%

4+--+--+--+Ξ

3+-+--+--+#

2--+-+--+--+∇

1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

În diagrama de mai sus este negrul la mutare și el trebuie să-și retragă regele. Dar, după

1...'α8 2.α7 survine poziția de pat. Într-o poziție analoagă, însă cu un pion central, regele negru a fost nevoit să se retragă pe coloana vecină: aici însă îl împiedică marginea tablei. Astfel, unui rege rămas singur îi este suficient să fie lângă câmpul de transformare al pionului marginal pentru a avea asigurată remiza. Albul chiar dacă ar avea și un nebul de câmpuri negre rezultatul ar fi tot remiză.

Trebuie reținut că pentru a obține remiza împotriva pionului alb marginal "h" este suficient ca regele negru să ocupe câmpul "f8" iar împotriva pionului alb de pe coloana "a" câmpul c8. În lupta împotriva pionilor negri "a" și "h", regele alb trebuie să caute să ocupe câmpurile c1 și f1.

EXERCITII

(soluții la pag. 220)

-1-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-+κ+-τρ(

7ζππζπ-+πωλπε

6--+νζπ-+π+&

5+-+--+ζπ-+-%

4--Λ+Π+λ+Ξ

3+NσNΠ+-+--+#

2ΠζΠΠ+-ζΠΠζΠ∇

1τP--μK--+P!

ξαβχδεφγηψ

În ce parte poate face rocada albul? Dar negrul?

-2-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+--+(

7+-+--+--+ζπ-ε

6--πμκ-+-+&

5+π+π+πζΠ-%

4--ΠζΠ-+-+Ξ

3+Π+-+K+-#

2Π+-+--+--+ζΠ∇

1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Negrul a mutat f7-f5. Indicați toate mutările pe care le poate face albul, începând cu regele și luând pe rând fiecare dintre pionii și în ce condiții, atac, capturare. Verificați apoi dacă răspunsul a fost complet.

-3-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-μκλ+-+--+--+(

7+-+--+--+--+ε

6-μΚ-+-+--+&

5+--+--+--+-%

4-+-+--+--+Ξ

3+--+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1τΡ-τΡ-+-+--+!

ξαβχδεφγηψ

Albul la mutare, mat în două mutări.

-4-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+--+()

7+--+--+--+→

6-+-+πζπζπ&

5+--+--+--+-%

4-+-+ΠζΠΠζΠΞ

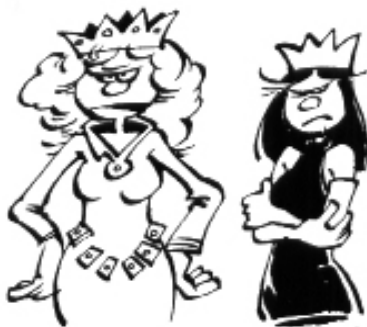
3μκ-+-+--+--+#

2-+-+--+--+∇

1μΚ-+-+--+--+!

ξαβχδεφγηψ

Albul mută și câștigă.



Albul începe în următoarele 4 poziții și câștigă - 5 -

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρσνλμκ-ωλ-τρ()

7ζππωθπσνΘ+πΞ

6-+-+π+π+&

5+--ζπ-σΝ-ωΛ-%

4-+-+Ν+--+Ξ

3+--+--+--+--+#

2ΠζΠΠ+--ζΠΠζΠ∇

1τΡ-+-μΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγη

ψ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+-+--+--+μκ()

7+πζπνσΝρ+πΞ

6π+-+--ζπ-ωΘ&

5+-ωθ--+Ν+--+%

4-+ν+--ζΠ--+Ξ

3+--+τΡ-+-+--+#

2ΠζΠΠ+--+ΠζΠ∇

1+-+--+--+μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+ρ+ρ+κ+()

7+π+Θσν-ωλ-→

6π+-+--+--+&

5+--ζΠ-ζπ-σΝ-%

4-ωθ-+-+--+Ξ
 3+--+τΡΝ+-#
 2-+-+ζΠΠζΠ∇
 1+-τΡ-+-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+λσν-τρ-μκ(
 7+π+-ωλ-ζπ-ε
 6π+-+πσνΘζπ&
 5+-+θσΝ-+-%
 4-+-ζΠ-+-σΝΞ
 3+-ζΠ-+-+--+#
 2Π+Λ+-ζΠΠζΠ∇
 1τΡ-+-+ΡμΚ-!
 ξαβχδεφγηψ
 -6-

Negrul începe în următoarele
 patru poziții și câștigă

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+ρ+κ+(
 7ζπ-+-+--+ε
 6-+-ζπΝ+-ζπ&
 5+-+Πζπ-ζπΠ%
 4-+-σνΠ+v+Ξ
 3+--+ωθ-+-+--+#
 2ΠωΘ-+Λ+--+∇
 1τΡ-+ΝμΚ-+Ρ!
 ξαβχδεφγηψ
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+--+τρκ+(
 7ζππ+--+πζππΞ
 6-+-+--+--+&
 5+-+Λ+--+-%
 4Θ+-σνν+λωθΞ
 3+-ζΠΝ+--+--+#
 2ΠζΠ-+-ζΠΠ+∇
 1τΡΝωΛ-τΡ-μΚ-!
 ξαβχδεφγηψ
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+--+(
 7+-+--+πμκπΞ
 6-+πζπ-+π+&
 5+-+--+ζΠ-+--%
 4-+-+Π+--+Ξ
 3+-ωΘΛωθ-+Π#
 2-+ΠσνΝσνΠμΚ∇
 1+-+--+--+!
 ξαβχδεφγηψ
 ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-+ρ+κ+(
 7ζπ-ωθ-+πζπ-ε
 6-+π+--+--+ζπ&
 5+-+--+--+v%
 4-ζΠΠζΠ-+Ν+Ξ
 3+-+Θ+Ν+--+#
 2Π+--+v+Π+∇

1τP-ωΛ-+-+K!
 ξαβχδεφγηψ

-7-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+-(

7+---ζΠ-+-ε

6-+-+K+-+&

5+---+----%

4-+-+---+Ξ

3+---μκ-+-#

2-+-+---+∇

1+---ωθ-+-!

ξαβχδεφγηψ

Poate oare negrul să câștige dacă mută primul ?

-8-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-ωλ-τρκσν(

7+π+-+πζππε

6-+-+---+&

5+---ζΠ-+--%

4-+-+---+Ξ

3+---+---#

2-ζΠ-ωΛ-+ΠζΠ∇

1+-+K+-σNP!

ξαβχδεφγηψ

La mutare este negrul. El organizează un atac asupra pionului e5. Va putea oare albul să-l apere ?

În exercițiile 9, 10 și 11 la mutare este albul. Poate el să obțină remiză ? Stabiliți rezultatul cu ajutorul pătratului fără să mutați piesele, iar după aceea verificați pe tablă făcând toate mutările.

-9-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---μκ(

7+π+-+---ε

6-+-+---μΚ&

5+---+----%

4-+-+---+Ξ

3+---+---#

2-+-+---+∇

1+---+---!

ξαβχδεφγηψ

-

-10-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+-(

7μκ-+-+---ε

6-+-+---+&

5μΚ-+-+---ζπ-%

4-+-+---+Ξ

3+---+---#

2-+-+---+∇

1+---+---!

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

-11-

Ξ Α Β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ψ

8 - + - + - + - + (

7 + - + - + - + - ε

6 - + - + - + - + &

5 μ κ - + - + - + - %

4 - + - + - ζ π - + ε

3 + - + - + - + - #

2 - μ κ - + - + - + ∇

1 + - + - + - + - !

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

-12-

Ξ Α Β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ψ

8 - + - + - + - + (

7 + - + - + - + - ε

6 - + - + - + - + &

5 + - + - + κ + - %

4 - + - + - + - + ε

3 + - + - + π + - #

2 - + - + - + - + ∇

1 + - + - + - + - !

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

La mutare fiind negrul, poate oare
albul să câștige ?

-13-

Ξ Α Β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ψ

8 - + - + - + - + (

7 + - + - + - + - ε

6 - + - + - + - + &

5 + - + - + - + - %

4 - + π μ κ - + - + ε

3 + - + - + - + - #

2 - + - + - + - + ∇

1 + - + - + - + - !

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

Albul este la mutare. Arătați ce
mutări duc la câștig și ce mutări
duc la remiză.

-14-

Ξ Α Β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ψ

8 - + - + - + - + (

7 + - + - + - + - ε

6 - + - + - + - + &

5 + - + - + - + - %

4 - + π μ κ - + - + ε

3 + - + - + - + - #

2 - + - + - + - + ∇

1 + - μ κ - + - + - !

ξ α β χ δ ε φ γ η ψ

Care mutări anume duc la câștig
pentru negru ?

-15-

Ξ Α Β Χ Δ Ε Φ Γ Η Ψ

8 - + - + - + - + (

7+-+--+--+--
 6--+-+--+--+&
 5+-+--ζπ--+-%
 4--+-+--μκ--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2--+-+--+--+∇
 1+-+--+--+μΚ-!

ξαβχδεφγηψ

Poate oare albul, dacă mută primul, să salveze partida ?

-16-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+--+(
 7+-+--+--+--
 6--+-+--+--+&
 5+-+--ζπ--+-%
 4--+-+Πμκ--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2--+-+--μΚ--+∇
 1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Albul este la mutare. Regele alb are de ales o mutare din cinci posibile. Găsiți care anume mutări duc la remiză și care duc la pierderea partidei.

-17-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+--+(
 7+-+π--+--+
 6--κ--+--+&
 5+-+--+--+-%
 4--Κζπ--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2--+-+--+--+∇
 1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

La mutare este negrul. Poate oare să câștige ? Cu ce mutare trebuie să răspundă albul la mutarea negrului 1...Rc7 ?

-18-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8κ--+--+--+(
 7+-μΚ--+--+
 6--+-+--+--+&
 5+Π--+--+--+-%
 4--+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2--+-+--+--+∇
 1+-+--+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Cum câștigă albul ?

Se recomandă ca toate exercițiile să le rezolvați întâi făcând toate

mutările pe tablă, apoi rezolvați-le a doua oară fără să mutați piesele pe tablă.

-19-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+-+--+-+--&

6--+-+--+-+&

5+-+--+-+π+κ%

4--+-+--+-+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+K!

ξαβχδεφγηψ

Mută albul. Poate oare să salveze partida ?

-20-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+κ+-+--+-+-(

7+-+--+-+--&

6--+ΠζΠΚ+-+&

5+-+--+-+--%

4--+-+--+-+Ξ

3+-+λ+-+--+-#

2--+-+--+-+∇



1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

La mutare negrul. Poate oare să salveze partida ?

-21-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+-+μΚ--+-+--&

6κ+-+--+-+&

5+-+--+-+ζΠ--+-+%

4--+-+--+-+π+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Albul la mutare. Poate oare să câștige ?

-22-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7μκ--+-+--+-&

6π+-+--+-+K+&

5+-+--+-+--%

4-ζΠ--+-+--+-Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Albul mută. Poate să câștige ?



-23-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8---+---+---+(

7+---+---+---&

6---+---+---+&

5+---+---+----%

4---+---ζπ---μΚ---+Ξ

3+κ+Π+---+&

2---+---+---+∇

1+---+---+---!

ξαβχδεφγηψ

Să se arate că cel care mută primul câștigă.

-24-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8---+---+---+(

7+---+---+π+---&

6---+---+---+&

5+---+---μκ---ζΠ---%

4---+---+---+Ξ

3+---+Κ+---+&

2---+---+---+∇

1+---+---+---!

ξαβχδεφγηψ

Mută albul. Poate oare să obțină remiză ?



-25-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8---+---+---+(

7+Κ+---+---+κ&

6---+---+π+---+&

5+---+---+----%

4---+---+Π+---+Ξ

3+---+---+---+&

2---+---+---+∇

1+---+---+---!

ξαβχδεφγηψ

Ce rezultat va fi dacă mută albul ?
Dar dacă mută negrul ?

-26-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8---+---+---+(

7+---+κζπ+---&

6---+---+---ζπ+---&

5+---+Κ+Π+---%

4-+-+---+---+Ξ

3+-+---+---+♯

2-+-+---+---+∇

1+-+---+---+!

ξαβχδεφγηψ

Care va fi rezultatul dacă la mutare este albul și care va fi dacă mută negrul ?



-27-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+---+(

7+-+---+---+Ξ

6Π+-+---+π+&

5τρ-+-+---+---+%

4-+-+---ωΛΚ+Ξ

3+-μκ-+-+---+♯

2-σΝ-+-+---+∇

1+-+---+---+!

ξαβχδεφγηψ

Albul este la mutare și câștigă.
Prin ce mijloace ?

-28-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+---+(

7+-+---+---+Ξ

6-+-+---+---+&

5+Ρ+-+---+---+%

4Π+-+---+---+Ξ

3+-ωθκ+-+---+♯

2Κ+-+---+---+∇

1+-+---+---+!

ξαβχδεφγηψ

Într-o partidă s-a ajuns la poziția de mai sus. Negrul a mutat 1...Rc2. Demonstrați cum pierde albul în câteva mutări turnul ?



-29-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+---+(

7+-ζπ-+-+---+ΘΞ

6-+κ+-+---+&

5ωθ-+-+---+---+%

4-+-+---+---+Ξ

3+Κ+-+---+---+♯

2-+-+---+---+∇

1+-+---+---ωλ-!

ξαβχδεφγηψ

Poate oare albul, fiind la mutare,
să salveze partida ?

-30-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+-(

7+-+v+---ε

6-+-+---τΡ&

5+-+---μκπ+-%

4-+Κ+N+---Ξ

3+-+---ρ+-#

2-+-+---+∇

1+-+---+--!

ξαβχδεφγηψ

Ce rezultat va fi dacă la mutare este albul ?



-31-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+λ+ρ+(

7+-+---τΡ---ε

6-+-+vζπ---&

5+-+---μκ---%

4-+Κ+---+Ξ

3+-+---Λ+-#

2-+-+---+∇

1+-+---+--!

ξαβχδεφγηψ

Stabiliți rezultatul luptei dacă albul are prima mutare.

-32-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---+-(

7+-+κ+---ε

6v+-+ρ+---&

5+-+---+---%

4-+ΚζΠ+---Ξ

3+N+Λ+---#

2-+-+---+∇

1+-+---+--!

ξαβχδεφγηψ

Fiind la mutare, albul poate câștiga ?



-33-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+---κ+(

7+-+---+---ε

6-+-+---+---&

5ζπ+---+π%

4Πζππ+-+π+Ξ

3+-+N+-+--#

2--+-+--μΚΠζΠ∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

În partida Gheller-Szabo (Stockholm, 1952) se putea ajunge la următoarea poziție din diagrama de mai sus. Mută albul. În ce fel obține el victoria ?

-34-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+-+--+-+--ε

6--+-+--+-+--&

5+π+κ+-+--%

4--+πζΠ--+-+Ξ

3ζΠ--+-ζπ-ζΠ-#

2-ζΠΚ+-+--+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Poziția din diagrama de mai sus a survenit din meciul St. Aman-Stauton (Paris, 1843). Găsiți mijlocul prin care Stauton putea câștiga. Partida putea fi simplificată prin trecerea într-un final de dame iar apoi într-unul de pioni.

-35-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7τρ--+-+π+-ε

6--+-+--+-+--&

5+-+κ+ΠσN-%

4--+-+--μΚ--+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+--∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Ce mutare asigură albului remiza în poziția de mai sus ?

-36-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+-(

7+ΠμΚ--+-+--ε

6--+-+--+-+--&

5+-μκ--+-τρ-%

4--+-+--+-+--Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--+-+--∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ



În poziția de mai sus negrul este la mutare. Care va fi rezultatul ?

Kramnik

-37-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+-(

7+-+θ+ΠμΚ-ε

6-+-+--+&

5+-+--+-%

4-+-+--+κ+Ξ

3+-+--+--#

2-+-+--+∇

1+-+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Poate albul să se salveze ?

-38-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-μΚ--+ωΘ--+

7ζΠΝ+κ+--+ε

6-+-+--+&

5+-+--+-%

4-+-+--+Ξ

3+-ωθ--+--#

2-+-+--+∇

1+-+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Poate să se salveze negrul având prima mutare ?



Miles

-39-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--+ωΘ(

7+-+--+--ε

6-+-+--+&

5+-+Ν+--+-%

4-τρ--+--+Ξ

3+-+--+--#

2κ+π+--+∇

1+λμΚ--+--!

ξαβχδεφγηψ

Rezolvați problema lui Loyd.

Albul mută și dă mat în trei mutări.

-40-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+Κ+--+-(

7+-ζΠ--+--ε

6-+-+κ+--+&

5+-+--+-%

4-+-+--+Ξ

3+-+--+--#

2-+-+--+τρ∇

1+-+--+Ρ+--!

ξαβχδεφγηψ

Explicați de ce negrul nu poate salva acest final.



-41-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--τρ--+()

7+--+-+--PΞ

6-+-+--+-+&

5+--+-+--+-+%

4-+-+--+-+Ξ

3+--+-+--+-+#

2-μΚ-ζπ--+--∇

1+--+κ+--+--!

ξαβχδεφγηψ

La mutare este albul. Cum se va termina acest final ?

-42-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+ρ+--+--()

7+--+-+--τρP-Ξ

6-+-+--+-+&

5+--+-+--+-+%

4-+-+--+-+Ξ

3+--+-+--+-+#

2-μΚ-ζπ--+--∇

1+--+κ+--+--!

ξαβχδεφγηψ

La mutare este albul. Rezolvați această poziție fără să mutați piesele apoi verificați justetea mutărilor făcute.



-43-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8ρ+--+--μκ--+()

7+P+--+--Ξ

6-+-+--KζΠ--+&

5+--+-+--+-+%

4-+-+--+-+Ξ

3+--+-+--+-+#

2-+-+--+-+∇

1+--+κ+--+--!

ξαβχδεφγηψ

Poate albul să câștige având prima mutare ?

-44-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8-+-+--τρ--+()

7+--+-+--PΞ

6-+-+--+-+&

5+--+-+--+-+%

4-+-+--+-+Ξ

3+-+--+--+#
 2-μΚ-ζπ-+-+∇
 1+-+κ+-+--!
 ξαβχδεφγηψ
 Mută albul. Care va fi rezultatul ?



-45-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+ρ+-+--+(
 7+-+--+--+Ρε
 6-+-+--+--+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2-μΚ-ζπ-+-+∇
 1+-+κ+-+--!
 ξαβχδεφγηψ
 Să mutăm în exemplul precedent
 turnul pe c8. Se schimbă sau nu
 rezultatul ?

-46-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8ρ+-+--+--+(
 7+-+--+--+Ρε
 6-+-+--+--+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2-+-+--+--+τρ∇
 1+-+Ρ+-+--!
 ξαβχδεφγηψ
 Care va fi rezultatul dacă mută
 albul și care va fi dacă mută
 negrul ?

7+-+--ζΠ-μκ-ε
 6-+-μΚ-+-+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2-+-+--+--+∇
 1+-+--+--+Ρ+-!
 ξαβχδεφγηψ
 Prin ce mutare hotărăște albul
 rezultatul partidei în favoarea sa ?



-47-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ
 8-+-+--+--+(
 7+-μκ-μΚ-+-ε
 6-+-+Π+-+&
 5+-+--+--+-%
 4-+-+--+--+Ξ
 3+-+--+--+--#
 2-+-+--+--+τρ∇
 1+-+Ρ+-+--!
 ξαβχδεφγηψ
 Care va fi rezultatul dacă mută
 albul și care va fi dacă mută
 negrul ?

-48-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--τΡ--+()

7+-+--+-+--ε

6--+-+--+-+--&

5+-+--+-+--%

4--+-+π+-+Ξ

3+-+--μκ--+--#

2-τρ--+--+-+∇

1+-+--μΚ--+--!

ξαβχδεφγηψ

Mută albul. Determinați
rezultatul.

-49-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+()

7+-+--+-+--ε

6--+-+--+-+--&

5+Ρ+-+--+-+%

4Κ+-ζΠ--+κ+Ξ

3+-+--+-+--#

2--+-+--τρ--+∇

1+-+--+-+--!

ξαβχδεφγηψ

Mută albul. Poate el câștiga
partida ?

-50-

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

8--+-+--+-+()

7+Ρ+-+--+-+ε

6--+-+--+-+--&

5+-+--+-+--%

4--+-+π+-+Ξ

3+-+--+κ+-+--#

2ρ+-+--+-+∇

1+-+--μΚ--+--!

ξαβχδεφγηψ

Prin ce mutare obține albul
remiza?**Exerciții**

(soluții la pag. 223)

- 1) În poziția: Rg4, Cb2, Nf4, pa6; Rc3, Ta5, pg6 albul este la mutare și câștigă. Prin ce mijloace?
- 2) Poziția: Rg2, Df3, Tf1, Nc2, pa2, d4, f2, g3, h2; Rg8, Dd6, Te8, Nf6, pa7, b6, c7, g7, h7.

- Mută negrul. Poate acesta să câștige pionul d4?
- 3) În partida Cohn-Olland, diputată în 1902, s-a ajuns la următoarea poziție: Rb2, Df3, Te1, e3, Cc5, pa3, b4, c3, d4, f2, g3, h4; Rb6, Dd8, Tg6, g8, Nd6, pa4, b5, c6, d5, f6, f7. Albul câștigă în trei mutări. Cum?
- 4) În partida Sanguinetti-Fischer (1958) a survenit următoarea poziție: Rg1, Dd2, Td1, Nf1, Cf3, pa2, b2, c2, d5, g2, h2; Rg7, Dc7, Ta8, f8, Cf4, pa6, b4, e5, f6, g6, h7. La mutare este negrul. Prin ce metodă Fischer, pe atunci jucător de 14 ani, a câștigat un pion?
- 5) În partida dintre Zuckertort și Andersen (1865) a survenit următoarea poziție: Rg1, Dg3, Ta1, f1, Ne1, c4, Cd5, pa2, b2, c2, d4, e4, g2, h2; Re8, Dd7, Ta8, h8, Nc8, f8, Cd8, g8, pa7, b7, c6, d6, f7, h7. Mută albul. Cum reușește albul să câștige?

REGULI DE JOC

(spicuirii din regulament)

Articolul 4. Acțiunea de mutare a unei piese

- 4.1. Fiecare mutare trebuie efectuată cu o singură mână.
- 4.2. Dacă își anunță întâi intenția (de exemplu spunând

"j'adoube"), jucătorul aflat la mutare poate să aranjeze una sau mai multe piese pe câmpurile lor.

- 4.3. Cu excepția prevederilor articolului 4.2., dacă **jucătorul aflat la mutare atinge în mod intenționat**

- (a) **una sau mai multe piese din propriile piese, el trebuie să mute prima piesă atinsă care poate fi mutată**
- (b) **una sau mai multe piese ale adversarului, el trebuie să captureze prima piesă atinsă care poate fi capturată**
- (c) **câte o piesă de fiecare culoare, el trebuie să captureze piesa adversarului cu piesa sa sau dacă, acest lucru nu este posibil, el trebuie să mute sau să captureze prima piesă atinsă care poate să fie mutată sau capturată. Dacă nu e clar, se va considera că prima piesă atinsă a**

**fost cea proprie, înainte
de cea a adversarului.**

4.4.

(a) Dacă un jucător atinge intenționat regele său și un turn el trebuie să facă rocada respectivă, dacă este posibil.

(b) Dacă un jucător **atinge intenționat un turn și apoi regele său, el nu poate face rocada** și se vor respecta prevederile articolului 4.3.a.

(c) Dacă un jucător, intenționând să facă rocada, atinge regele, sau regele și turnul în același timp, dar rocada pe partea respectivă este neregulamentară, jucătorul trebuie să aleagă între a face rocada pe partea cealaltă, dacă e posibil sau să mute regele. Dacă regele nu are mutări regulamentare, jucătorul poate să facă orice altă mutare regulamentară.

4.5. **Dacă nici una din piesele atinse nu poate să fie mutată sau capturată, jucătorul poate să facă orice altă mutare regulamentară.**

4.6. Dacă adversarul nu respectă articolul 4.3. sau 4.4., jucătorul nu poate să reclame acest lucru după ce a atins și el în mod intenționat o piesă.

4.7. După ce o piesă a fost așezată pe un câmp (jucătorul a lăsat piesa din mână), în cadrul unei mutări regulamentare sau ca o parte a unei astfel de mutări, piesa respectivă nu mai poate fi apoi mutată pe un alt câmp. Mutarea se consideră efectuată când toate cerințele importante ale articolului 3 au fost îndeplinite.

Articolul 5. Partida terminată

5.1. (a) Partida este câștigată de jucătorul care a făcut mat regele adversarului cu o mutare regulamentară. Aceasta pune imediat capăt partidei.

(b) Partida este câștigată de jucătorul al cărui adversar anunță că cedează. Aceasta pune imediat capăt partidei.

5.2. (a) Partida este remiză când jucătorul care este la mutare nu poate efectua nici o mutare regulamentară iar regele lui nu este în șah. Se spune, în acest caz, că partida s-a terminat prin "pat." Aceasta pune imediat capăt partidei (dacă mutarea care a condus la poziția de pat a fost regulamentară)

(b) Partida este remiză când se ajunge în situația în care nici unul dintre jucători nu poate da șah mat regelui advers cu o serie de mutări regulamentare. Partida se consideră încheiată în poziție "moartă". Aceasta imediat încheie partida dacă mutarea care

a dus la această poziție a fost regulamentară.

(c) Partida este remiză dacă cei doi jucători se înțeleg în acest sens în timpul partidei. Acesta pune capăt partidei (vezi articolul 9.1.).

(d) **Partida este remiză dacă aceeași poziție s-a repetat sau se va repeta de cel puțin 3 ori** (vezi articolul 9.2.).

(e) **Partida este remiză dacă fiecare din cei doi jucători au efectuat 50 de mutări consecutive fără să mute vreun pion sau să captureze vreo piesă.**(vezi 9.3)

REGULI DE TURNEU

Articolul 6. Ceasul de șah

6.1. Ceasul de șah este un ceas cu două cadrane care afișează alternativ timpul, legate între ele astfel încât să funcționeze alternativ. Noțiunea de "ceas" în Regulamentul de șah se referă la unul din cele două cadrane.

"Căderea stegulețului" semnifică expirarea timpului de gândire alocat unui jucător.

6.2. (a) Când se folosește ceasul de șah, fiecare jucător trebuie să efectueze un număr minim de mutări sau toate mutările într-

un interval de timp și/sau se poate alocă o perioadă suplimentară de timp după fiecare mutare. Acestea se vor specifica înainte (de începerea partidei).

(b) Timpul economisit de jucător într-o anumită fază i se adaugă la timpul care îi va fi alocat pentru faza următoare, cu excepția procedurii timpului "întârziat". Prin acest procedeu fiecărui jucător i se va alocă "timpul de gândire principal". De asemenea, jucătorii primesc un timp suplimentar fix pentru fiecare mutare.

Timpul de gândire principal se folosește doar după expirarea timpului fix alocat pentru mutare. Dacă jucătorul își oprește ceasul înainte de expirarea timpului fixat, timpul de gândire principal nu se modifică, indiferent dacă timpul fixat pentru mutare a fost utilizat întotdeauna sau nu.

6.3. Ambele ceasuri (cadrane) au un "steguleț". Imediat după căderea unuia dintre stegulețe, trebuie verificată îndeplinirea cerințelor articolului 6.2.a.

6.4. Înainte de începerea partidei **arbitrul este cel care hotărăște unde va fi așezat ceasul.**

6.5. La ora stabilită pentru începerea partidei se pune în

mișcare ceasul jucătorului cu piesele albe.

6.6 Dacă nici unul dintre jucători nu este prezent la începutul partidei, jucătorul care are piesele albe va pierde tot timpul care trece până când el sosește; aceasta dacă regulamentul turneului sau arbitrul nu decid altfel.

6.7. Jucătorul care se prezintă la partidă cu întârziere mai mare de o oră pierde partida (cu excepția competițiilor al căror regulament au alte prevederi, sau dacă arbitrul decide altfel).

6.8.

(a) în timpul partidei fiecare jucător, după ce a făcut mutarea, își va opri ceasul și îl va porni pe cel al adversarului. Jucătorului trebuie să i se permită întotdeauna să-si oprească ceasul. **Mutarea nu este considerată efectuată decât după oprirea ceasului, cu excepția cazului când mutarea efectuată pune capăt partidei** (vezi articolele 5.1., 5.2.).

Timpul dintre efectuarea mutării pe tablă și oprirea ceasului propriu, cu punerea în funcțiune a ceasului adversarului, este considerat ca făcând parte din timpul alocat jucătorului.

(b) **Jucătorul trebuie să-si oprească ceasul cu aceeași mână cu care a efectuat mutarea.** Este interzisă ținerea degetului pe buton ori deasupra lui.

(c) Jucătorul trebuie să folosească ceasul în mod corespunzător. Este interzisă folosirea în exces a forței asupra ceasului de control, ridicarea sau trântirea ceasului. **Folosirea necorespunzătoare a ceasului va fi penalizată după cum se prevede în articolul 13.4.**

(d) Dacă jucătorul nu poate folosi ceasul, un asistent care este acceptat de arbitru poate fi desemnat de jucător să facă acest lucru și ceasurile vor fi reglate de arbitru în mod egal.

6.9. Stegulețul este considerat căzut când arbitrul constată acest lucru sau când unul din jucători reclamă în mod corect căderea stegulețului.

6.10. Cu excepția cazurilor când se aplică prevederile articolelor 5.1., 5.2.a, b și c., dacă jucătorul nu efectuează numărul stabilit de mutări în intervalul de timp pe care îl are la dispoziție, el

pierde partida. Totuși, partida este remiză dacă jucătorul nu poate fi făcut mat de către adversar prin mutări regulamentare (chiar și în cazul celei mai slabe apărări).

6.11. Orice indicație a ceasului este considerată hotărâtoare în absența unui defect evident. Un ceas cu un defect evident va fi înlocuit. Arbitrul va determina timpul pe noul ceas, folosindu-se propriul raționament (judecată).

6.12. **Dacă ambele stegulețe au căzut și este imposibil de a determina care a căzut primul, partida va continua.**

6.13.

(a) Dacă partida trebuie întreruptă, arbitrul este cel care va opri ceasurile.

(b) Un jucător poate opri ceasurile numai pentru a solicita asistenta arbitrului, de exemplu când transformarea a avut loc și piesa solicitată nu este disponibilă.

(c) Arbitrul va hotărî când va reîncepe partida.

(d) Dacă un jucător oprește ceasurile pentru a-i cere asistență arbitrului, acesta va hotărî dacă jucătorul a avut un motiv real pentru a face aceasta. Dacă este evident că jucătorul nu are nici un motiv real pentru

oprirea ceasului, jucătorul va fi penalizat conform art. 13.4.

6.14. Dacă apar nereguli și/sau trebuie rearanjate piesele la o poziție anterioară, arbitrul va determina timpul arătat de ceasuri, folosindu-se un raționament bun.

6.15. Ecranele, monitoarele sau tablele de demonstrație pe care se prezintă poziții din partide, mutări și numărul de mutări efectuate, precum și ceasurile care arată numărul de mutări efectuate sunt permise în sala de joc. Totuși, jucătorul nu poate să facă revendicări bazate pe ceea ce s-a prezentat în acest mod.

Articolul 7. Pozițiile neregulamentare

7.1.

(a) **Dacă pe parcursul unei partide se constată că poziția inițială a pieselor a fost incorectă, partida va fi întreruptă anulată și se va juca o partidă nouă.**

(b) Dacă pe parcursul unei partide se observă că singura neregulă a fost așezarea tablei de șah altfel decât se prevede în articolul 2.1., partida continuă, dar poziția la care s-a ajuns trebuie transferată pe o tablă așezată regulamentar.

- 7.2. **Dacă partida a început cu culorile inversate, ea va continua, dacă arbitrul nu hotărăște altfel.**
- 7.3. Dacă un jucător deranjează una sau mai multe piese, el le va aranja corect pe timpul său. Dacă este necesar, fie jucătorul fie adversarul său, va opri ceasurile și va solicita asistență arbitrului. Arbitrul poate penaliza jucătorul care a deranjat piesele.
- 7.4. (a) **Dacă pe parcursul unei partide se observă că s-a efectuat o mutare neregulamentară sau că piesele au fost deplasate de pe câmpurile lor, va fi reconstituită poziția dinaintea neregulii. Dacă poziția dinaintea imediată a neregulii nu poate fi identificată, partida va continua de la ultima poziție indentificabilă dinaintea neregulii.** Ceasurile vor fi potrivite conform articolului 6.14. și, în cazul unei mutări neregulamentare, se vor aplica prevederile articolului 4.3. pentru mutarea care o va înlocui pe cea

neregulamentară. Apoi partida va continua din poziția nou apărută.

- (b) Mutările neregulamentare nu duc în mod necesar la pierderea partidei. După respectarea articolului 7.4., **la prima mutare neregulamentară făcută de un jucător, arbitrul va adăuga adversarului acestuia două minute în plus, la a doua mutare neregulamentară făcută de același jucător, arbitrul va mai acorda două minute adversarului la a treia mutare neregulamentară făcută de același jucător, arbitrul va declara partida pierdută de acesta.**

Articolul 8. Notarea mutărilor

- 8.1. În decursul partidei fiecare **jucător este obligat să noteze atât mutările lui cât și pe cele ale adversarului, mutare după mutare**, cât mai clar și lizibil, folosindu-se notația algebrică (anexa E) pe fișa de partidă folosită în competiție. Dacă dorește, jucătorul poate muta înainte să noteze

mutarea. **El trebuie să noteze mutarea înainte de a face alta. Propunerea de remiză trebuie notată pe fisă de ambii jucători** (anexa E12). Dacă jucătorul, din motive fizice sau religioase, nu poate să noteze partida, **o parte din timpul său, hotărât de arbitru, va fi scăzut la începutul partidei.** Dacă un jucător, din motive fizice, nu poate folosi ceasul, un asistent acceptat de arbitru poate fi desemnat de jucător să facă această operație. Ceasurile vor fi reglate de arbitru în mod egal.

8.2. Fisa de partidă **trebuie să fie vizibilă de către arbitru pe tot timpul desfășurării partidei.**

8.3. Fisele de partidă sunt proprietatea organizatorilor competiției.

8.4. Dacă un jucător **are mai puțin de 5 minute** pe ceas și nu primește un timp aditional de minimum 30 secunde la fiecare mutare, el nu trebuie să respecte prevederile articolului 8.1. **Imediat după căderea stegulețului jucătorul este obligat să-și completeze fisa,** înainte

să efectueze o mutare pe tablă.

8.5.

(a) Dacă nici un jucător nu este obligat să noteze partida conform articolului 8.4., arbitru sau un asistent (ajutor) al acestuia trebuie să încerce să fie prezent și să noteze partida. În acest caz, imediat după căderea unui steguleț, arbitru va opri ceasurile. Apoi ambii jucători își vor completa fisele, folosind fisa arbitrului sau fișa adversarului.

(b) Dacă doar un singur jucător nu este obligat să noteze mutările conform articolului 8.4., el trebuie să-și completeze fisa imediat după căderea unuia dintre stegulețe înainte de a muta o piesă pe tablă. După expirarea timpului de control, jucătorul care nu a fost obligat să noteze mutările, poate folosi fisa adversarului (pe timpul său de gândire). **Jucătorul nu are voie să mute înainte de a-și completa fisa și de a o returna pe cea a adversarului.**

(c) Dacă nici o fisă nu e completă, jucătorii trebuie să reconstituie partida pe o altă

tablă sub supravegherea arbitrilor sau a asistentului acestuia, care va nota poziția finală, timpul și numărul de mutări făcute (dacă informația este disponibilă) la care s-a ajuns în partidă înainte de reconstituire.

8.6. Dacă fisele nu pot fi completate și nu se poate demonstra că un jucător a depășit timpul de gândire, următoarea mutare care va fi efectuată va fi considerat prima mutarea a fazei următoare, cu excepția cazului când se poate demonstra că nu au fost efectuate mai multe mutări (decât au fost prevăzute).

8.7. La finalul partidei ambii jucători vor semna ambele fișe de joc, indicând rezultatul partidei. Chiar dacă este incorect acest rezultat va rămâne valabil dacă arbitrul nu hotărăște altfel.

Articolul 9. Remiza

9.1. (a) **Un jucător poate să propună remiză după ce a făcut mutarea pe tablă.** El trebuie să facă acest lucru înainte de oprirea propriului ceas și punerea în mișcare a ceasului adversarului. O propunere de remiză în orice moment al desfășurării partidei este valabilă, dar trebuie luat în considerare articolul 12.5. Propunerea de remiză nu poate fi însoțită de nici un fel

de condiții. În ambele cazuri, **propunerea nu poate fi retrasă și rămâne valabilă până când adversarul o acceptă, o refuză oral sau prin efectuarea unei mutări**, sau dacă partida se decide în alt fel.

(a) Propunerea de remiză va fi notată (înregistrată) de **fiecare jucător pe fișa lui folosind un simbol (vezi anexa E).**

(b) O cerere de remiză conform articolelor 9.2., 9.3. sau 10.2. va fi considerată ca o propunere de remiză.

9.2. Partida este remiză, la solicitarea corectă a jucătorului la mutare dacă aceeași poziție este pe cale să apară pentru minimum a treia oară și nu neapărat prin repetarea mutărilor,

(a) **dacă jucătorul notează întâi mutarea pe fișă și anunță arbitrul că intenționează să facă mutarea respectivă sau**

(b) **mutarea a apărut deja și se adaugă jucătorului care a**

cerut remiză și care este la mutare.

Pozițiile sunt considerate identice, conform punctelor (a) și (b) dacă este același jucător la mutare, dacă piese de același fel și culoare ocupă aceleași câmpuri și dacă mutările posibile ale tuturor pieselor ale ambilor jucători sunt aceleași.

Pozițiile nu sunt identice dacă un pion ar fi putut fi capturat "en passant" sau dacă s-a modificat dreptul de a face rocada imediat sau în perspectivă (în viitor).

9.3. Partida este remiză la solicitare corectă a jucătorului la mutare, dacă:

- (a) **jucătorul notează pe fisa sa și anunță arbitrul intenția sa de a face mutarea în urma căreia se fac 50 de mutări consecutive** efectuate de ambii jucători fiecare jucător fără mutare de pion sau capturarea vreunei piese sau
- (b) **dacă ultimele 50 de mutări consecutive ale fiecărui jucător s-au efectuat fără mutarea unui pion sau capturarea vreunei piese.**

9.4. **Dacă jucătorul face o mutare fără să solicite remiza, el își pierde dreptul de a o solicita la mutarea respectivă,** conform art. 9.2 și 9.3.

9.5. **Dacă un jucător solicită remiza** conform art. 9.2. sau 9.3. **el va opri imediat ambele ceasuri. El nu are dreptul să-si retragă solicitarea.**

(a) Dacă **solicitarea este corectă**, partida va fi declarată imediat remiză;

(b) Dacă solicitarea este considerată incorectă, arbitrul va adăuga 3 minute la timpul rămas adversarului. În plus dacă solicitantul are mai mult de 2 minute pe ceasul lui, arbitrul va scădea jumătate din timpul rămas solicitantului până la maximum 3 minute. Dacă solicitantul are mai mult de un minut dar mai puțin de 2 minute, timpul său rămas va fi de un minut. Dacă solicitantul are mai puțin de un minut arbitru nu va face nici o modificare la ceasul solicitantului. Apoi partida va continua și mutarea anunțată trebuie efectuată.

9.6. **Partida este remiză**

dacă s-a ajuns la o poziție care nu permite obținerea matului prin nici o serie de mutări regulamentare, chiar în cazul celui mai slab (necotat) joc. Partida se va termina automat.

Articolul 10. Activizarea

10.1. "Activizarea" este ultima fază a partidei, când toate mutările (rămase până la sfârșitul partidei) trebuie efectuate într-un interval de timp limitat.

10.2. Dacă un jucător care este la mutare are mai puțin de două minute rămase pe ceas, el poate să solicite remiză înainte de a-i cădea stegulețul. El va opri ceasurile și va chema arbitrul.

(a) Dacă arbitrul consideră că adversarul nu face nici un efort de a câștiga partida prin mijloace normale sau dacă nu e posibil ca partida să fie câștigată prin mijloace normale, el va declara partida remiză. Altfel, el poate să-și amâne decizia sau să respingă cererea.

(b) Dacă arbitrul își amână decizia, **adversarul poate să primească două minute în plus la timpul de gândire** care i-a rămas și partida va continua în prezenta arbitrului, dacă este posibil. Arbitrul va declara

rezultatul final după ce a căzut stegulețul.

–Dacă arbitrul respinge cererea adversarului i se vor acorda 2 minute în plus la timpul de gândire.

(d) Decizia arbitrului va fi finală conform cu art. 10.2. a).b).c).

10.4. Dacă ambele stegulețe au căzut și este imposibil de determinat care a căzut primul, partida e remiză.

Articolul 11. Punctajul

11.1. Dacă nu se anunță altceva anterior, jucătorul care câștigă partida sau câștigă prin fofeit primește un punct (1), cel care pierde partida nu primește nici un punct (0), iar la remiză jucătorul primește o jumătate de punct (1/2).

Articolul 12.

Comportamentul jucătorilor

12.1. Se așteaptă o conduită la standarde înalte (reproșabile) de la jucători.

12.2. În timpul partidei este interzis ca jucătorii să se folosească de orice fel de notițe, surse de informații, sfaturi sau să analizeze pe alte table de șah.

Fisa de partidă va fi folosită exclusiv pentru notarea mutărilor, a timpului de pe ceasuri, a propunerii de remiză și probleme legate de o revendicare.

12.3. **Jucătorii care și-au terminat partidele vor**

fi considerați spectatori.

12.4. Jucătorii nu au voie să părăsească "arealul" de joc fără permisiunea arbitrului. Arealul de joc este compus din sala de joc, sălile de odihnă, toalete (grupuri sanitare), locul pentru fumat și alte locuri stabilite de către arbitru. Jucătorul care este la mutare nu are voie să părăsească sala de joc fără aprobarea arbitrului.

12.5. **Este interzisă distragerea atenției sau enervarea adversarului în orice fel; aici se includ și propunerile repetate de remiză.**

12.6. Nerespectarea prevederilor articolelor 12.2 - 12.5 va fi penalizată conform articolului 13.4.

12.7. **Jucătorul care în mod repetat refuză să respecte regulamentul de șah va pierde partida.** Punctajul adversarului va fi hotărât de arbitru.

12.8. Dacă ambii jucători încalcă prevederile articolului 12.7., partida va fi declarată pierdută de ambii.

Articolul 13. Rolul arbitrului (vezi prefata)

13.1. Arbitrul va veghea (va avea grijă) la respectarea strictă a regulilor de șah.

13.2. Arbitrul va acționa în interesul competiției. El va asigura o atmosferă proprie pentru jocul și liniștea jucătorilor (va avea grijă ca jucătorii să nu fie deranjați). Arbitrul va supraveghea (dirija) desfășurarea competiției.

13.3. Arbitrul va supraveghea (observa) partidele, mai ales când jucătorii sunt în criză de timp, își va impune deciziile pe care le-a luat și va sancționa jucătorii când e necesar.

13.4. **Sancțiunile care pot fi date de către arbitru** includ:

(a) avertisment;
(b) acordarea timpului suplimentar de gândire adversarului;

(c) reducerea timpului de gândire al jucătorului sancționat;

(c) declararea partidei pierdute;

(d) reducerea punctelor acumulate într-o partidă de către jucătorul sancționat.

(e) Sporirea numărului de puncte acordat într-o partidă adversarului până la maximul disponibil pentru acea partidă.

(e) eliminarea din competiție.

13.5. Arbitrul poate să acorde timp de gândire suplimentar unuia sau ambilor jucători în cazul

când aceștia au fost deranjați de factori externi.

- 13.6. Arbitrul nu trebuie să intervină într-o partidă indicând numărul de mutări efectuate, cu excepția prevederilor articolului 8.5., când cel puțin un jucător si-a folosit timpul de gândire. Arbitrul se va abține să informeze un jucător că adversarul acestuia si-a efectuat mutarea sau că a uitat să apese pe ceas.

13.7. Spectatorii și jucătorii nu au voie să vorbească despre o partidă sau să intervină în nici un fel într-o partidă. Dacă este necesar, arbitrul poate să-i dea afară din spațiul de joc pe aceia care încalcă regulile de comportament.

Articolul 14. FIDE

14.1 Federațiile membre pot să ceară FIDE să formuleze o decizie oficială în probleme de regulament.

B SAHUL RAPID

- B1. O "**partidă de șah rapid**" este acea partidă în care toate mutările trebuie efectuate într-un interval de timp fix **între 15 și 60 de minute** pentru fiecare jucător.

B2. Regulile aplicate vor fi cel din Regulamentul FIDE pentru jocul de șah, cu următoarele excepții:

- B3. **Jucătorii nu sunt obligați să noteze mutările.**

- B4. **După efectuarea a trei mutări de către fiecare jucător nu se mai pot face revendicări legate de poziția incorectă a pieselor, așezarea tablei de șah, fixarea ceasului.** În cazul inversării poziției regelui și a damei, rocada cu acest rege nu este permisă.

B5.

- (a) Arbitrul va lua hotărâri conform articolului 4 (piesa atinsă), numai dacă este solicitat să o facă de către unul sau ambii jucători.
- (b) Jucătorul pierde dreptul de a reclama conform articolelor 7.2;7.3 și 7.5 (neregularități, mutări neregulamentare) odată ce el a atins piesa conform cu articolul 4.3.

- B6. Stegulețul va fi considerat căzut când unul din jucători reclamă în mod corect acest fapt. Arbitrul se va abține să anunțe căderea stegulețului.

- B7. Pentru a revendica o victorie la timp, jucătorul trebuie să oprească ambele ceasuri și să anunțe arbitrul. **Pentru ca solicitarea să fie**

corectă, în momentul opriri ceasurilor, stegulețul celui care face solicitarea nu trebuie să fie căzut.

B8. Dacă au căzut ambele stegulețe, partida e remiză.

C. BLITZ-UL

C1. O "**partidă de blitz**" este o partidă în care toate mutările trebuie efectuate într-un interval de timp fix **mai mic de 15 minute** pentru fiecare jucător.

C2. Regulile valabile sunt cele pentru șahul rapid (anexa B) cu următoarele excepții:

C3. **O mutare neregulamentară este considerată definitiv efectuată după ce jucătorul a pus în funcțiune ceasul adversarului.** Atunci adversarul poate să solicite victoria înainte de a-si efectua mutarea. **Dacă adversarul nu poate da șah mat jucătorului printr-o serie de mutări regulamentare la cel mai slab joc, atunci el este îndreptățit să solicite remiza înainte de a face propria mutare.**

Odată ce adversarul a făcut propria mutare, o mutare neregulamentară nu poate fi corectată.

C5. Articolul 10.2. nu se aplică.

D. ACTIVIZAREA CÂND ARBITRUL NU ESTE LA PARTIDĂ

D1. Când partidele se joacă conform articolului 10, un jucător poate să solicite remiza când are mai puțin de două minute pe ceas, înainte să-i cadă stegulețul. Atunci partida se va termina.

Solicitarea trebuie să fie bazată pe:

- (a) faptul că adversarul său nu poate să câștige prin mijloace normale sau
- (b) adversarul său nu face nici un efort să câștige prin mijloace normale.

În cazul (a) jucătorul trebuie să noteze poziția finală și adversarul său o va verifica.

În cazul (b) jucătorul trebuie să noteze poziția finală pe o fisă de partidă completă din care trebuie să rezulte poziția finală. Adversarul va verifica atât poziția finală cât și fisa de partidă.

Solicitarea va fi făcută unui arbitru a cărui decizie va fi definitivă.

ȘAHUL PRIN CORESPONDENȚĂ

Șahul prin corepondență este o formă de practicare a șahului la distanță cu un adversar “invizibil”, într-un timp cu mult mai mare decât șahul la tablă, de ordinul lunilor sau anilor. El dă posibilitatea șahiștilor de a consulta literatura șahistă pe timpul desfășurării partidei, de a primi sfaturi și sugestii de la alți jucători.

Permite jucătorilor să facă analize ample și complexe cu multe mutări înainte, în care probabilitatea gafelor, obișnuite în cazul jocului la tablă, este aproape exclusă.

Șahul prin corespondență contribuie la buna pregătire teoretică și practică a șahistului, la dezvoltarea capacităților sale analitice, deoarece asigură o arie sporită de documentare și analiză pe îndelete, în liniștea camerei sale de lucru, prin consultarea partidelor maștrilor, a recomandărilor din articolele teoretice etc. El contribuie la mărirea capacității de însușire a cunoștințelor de teorie generală a șahului, în special a teoriei deschiderilor, datorită volumului mare de timp disponibil pentru documentarea teoretică și alegerea continuărilor de joc, permite o fixare a cunoștințelor în complexul teoriei deschiderilor și a teoriei generale a șahului, determinată de analiza profundă a poziției în vederea găsirii celor

mai bune continuări, o verificare a unor cunoștințe teoretice neaplicate în jocul la tablă în vederea aplicării lor în practica diferitelor concursuri.

De menționat că de multe ori amplele analize făcute la șahul prin corespondență au confirmat sau infirmat aprecierea unor poziții teoretice – mai ales în deschidere – contribuind astfel la dezvoltarea teoriei deschiderilor și la progresul șahului, în general.

Este deci evident că practicarea șahului prin corespondență de către șahiștii care preferă șahul la tablă nu poate fi decât benefică, apreciere făcută și de către jucători celebri care și-au început cariera șahistă cu partide prin corespondență (ex. Alehin și Keres).

TRANSMITEREA MUTĂRILOR

Partidele se joacă prin corespondență prin transmiterea mutărilor prin poștă sau prin e-mail (poștă electronică – Internet).

EXTRAS

Din

Regulamentul jocului de șah prin corespondență (cu transmitere prin poștă)

Art.1 – Partidele se joacă cu transmiterea mutărilor prin corespondență, pe imprimare de șah, cărți poștale sau scrisori care trebuie să conțină, în afara

timpului de gândire (conform art.14) și semnătura jucătorului.

Art.2 – Comunicarea mutărilor trebuie să se facă într-o notație neechivocă și suficientă. Ultima mutare a adversarului va fi repetată. Repetarea corectă a acesteia constituie condiția prealabilă pentru transmiterea unei mutări proprii valabile.

Art.3 – Mutările trebuie numerotate.

Art.4 – O mutare valabilă (conform art.2) expedită nu poate fi retrasă în nici un fel, nici chiar prin telegramă. Eroarea de notație angajează jucătorul respectiv cu condiția ca mutarea să fie posibilă și valabilă. În cazul unor greșeli de notație evidente, mutarea poate fi retrasă, dar numai cu acordul partenerului. Un astfel de acord este considerat un gest de fair play. În astfel de situații valabilă devine noua mutare.

Art.5 – Este permis să se propună partenerului una sau mai multe mutări în continuare. Cel care a făcut propunerea e legat de aceasta până la primirea răspunsului. În cazul mutărilor forțate sau mai mult decât evidente, propunerea mutărilor următoare este recomandată, fiind tot un gest de fair play.

Art.6 – În cazul acceptării unei mutări propuse de partener, aceasta trebuie repetată. În cazul acceptării unei serii de mutări, toate mutările trebuie repetate în ordinea numerică exactă.

Art.7 – Dacă se transmite o mutare imposibilă, nevalabilă sau ilizibilă, primitorul este obligat să comunice imediat aceasta partenerului. Jucătorul care a greșit este penalizat cu 5 zile de gândire suplimentare, iar în caz de recidivă cu 10 zile.

Art.10 – Mutările trebuie să fie notate ca și timpul de gândire utilizat. Toată corespondența partenerului trebuie păstrată până la omologarea tuturor rezultatelor.

TIMPUL DE GÂNDIRE, DEPĂȘIREA TIMPULUI ȘI PIERDEREA PARTIDEI

Art.12 – Timpul de gândire este de 30 de zile pentru 10 mutări. El nu include durata transmiterii prin poștă. Timpul economisit poate fi folosit la mutările următoare.

Art.14 – Fiecare jucător este obligat să comunice la fiecare transmitere, cele ce urmează:

- a) confirmarea datei poștale a mutării partenerului
- b) data plecării ultimei mutări
- c) timpul de gândire folosit

Art.15 – Dacă un jucător nu a primit răspuns de la partener în 14 zile peste durata medie a transmiterilor poștale, trebuie să-l avertizeze pe acesta repetând ultima mutare prin trimitere recomandată.

Dacă mai trec încă 14 zile peste durata medie a transmiterilor fără a primi răspuns va trebui să-l informeze pe arbitrul turneului.

Art. 16 – Timpul de gândire este depășit, dacă s-au utilizat, pentru 10 mutări sau mai puțin, peste 30 de zile; pentru 20 de mutări sau mai puțin, peste 60 de zile; pentru 30 de mutări sau mai puțin, peste 90 de zile, etc.

Art.21 – Stabilirea de către arbitru a celei de a doua depășiri a timpului de gândire atrage, după sine, pierderea partidei.

NOTAȚIA NUMERICĂ INTERNAȚIONALĂ

Așa cum se arată în diagrama alăturată, fiecare pătrat se identifică, printr-un cod format din 2 cifre. Cifrele și literele de pe margine se referă la notația algebrică și vor fi ignorate. Mișcările sunt indicate prin punerea pentru început a pătratului originii și apoi adăugând pătratul de destinație, acesta dându-ne un număr format din 4 cifre. Nu se află nici un fel de indicație specială pentru “capturare”, “șah” sau “en passant”.

Rocada este indicată numai de mișcarea regelui (exemplul de jos).

Orice mișcare constă din 4 cifre, cu excepția pionului când este transformat. Aceasta este indicată, printr-o procedură obișnuită; (pătratul de origine și pătratul de destinație) dar, adăugând a 5-a cifră, care reprezintă codul corespunzător piesei în care a fost convertit

pionul. Astfel: 1 = Regina; 2 = Tură; 3 = Nebun; 4 = Cal.

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	18	28	38	48	58	68	78	88
7	17	27	37	47	57	67	77	87
6	16	26	36	46	56	66	76	86
5	15	25	35	45	55	65	75	85
4	14	24	34	44	54	64	74	84
3	13	23	33	43	53	63	73	83
2	12	22	32	42	52	62	72	82
1	11	21	31	41	51	61	71	81

Notația algebrică

1.e2-e4 e7-e5
 2.Cg1-f3 Cb8-c6
 3.Nf1-b5 a7-a6
 4.Nb5-a4 Cg8-f6
 5.0-0 Cf6:e4
 6.d2-d4 b7-b5
 7.Na4-b3 d7-d5
 etc.

Notația numerică

1.5254 5755
 2.7163 2836
 3.6125 1716
 4.2514 7866
 5.5171 6654
 6.4244 2725
 7.1423 4745
 etc.

Rocada mică alb 5171
 Rocada mică negru 5878
 Rocada mare alb 5131
 Rocada mare negru 5838

(După Federația Internațională de Șah prin corespondență – ICCF).

EXTRAS

Din regulamentul de clasificări sportive la șah prin corespondență

1. Categoria a III-a se acordă șahistului (șahistei) necalificat (ă) care realizează o normă prevăzută în tabelele 1 și 2.
2. Categoria a II-a se acordă de către FR Șah – CCSC șahistului (șahistei) de categoria a III-a care îndeplinește una din următoarele condiții:

A – Se califică în semifinalele unor concursuri de nivel național (Campionatul Național Individual, Cupa României, Cupa “Paul Farago”, etc)

B – Realizează o normă de categoria a II-a prevăzută într-unul din tabelele 1 și 2

3. Categoria I-a se acordă de către FR Șah – CCSC șahistului (șahistei) de categoria a II-a care îndeplinește una din următoarele condiții:

A – Realizează o normă de candidat de maestru

B – Realizează două norme de categoria I prevăzute într-unul din tabelele 1 și 2

C – Realizează minimum 30% din puncte într-un turneu internațional organizat în cadrul ICCF

Tabelul 1

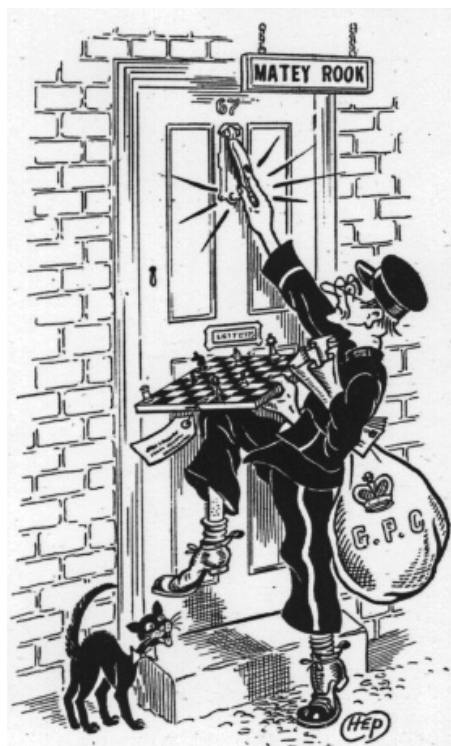
Norme de clasificare pe baza coeficientului mediu al turneului, asociat categoriilor

Coeficient mediu	Procente necesare				
	M	CM	I	II	III
0	60	44			
0,001-0,100	64	47	30		
0,101-0,200	67	50	33		
0,201-0,300	70	53	36		
0,301-0,400	73	56	40		
0,401-0,500	76	60	44		
0,501-0,600		64	47	30	
0,601-0,700		67	50	33	
0,701-0,800		70	53	36	
0,801-0,900		73	56	40	
0,901-1,000		76	60	44	
1,001-1,200			64	47	
1,201-1,400			67	50	
1,401-1,600			70	53	
1,601-1,800			73	56	30
1,801-2,000			76	60	33
2,001-2,200				64	36
2,201-2,400				67	40
2,401-2,600				70	44
2,601-2,800				73	47
2,801-3,000				76	50

Tabelul 2

Norme de clasificare pe baza valorii mediei CIV (corespondență) / rating ICCF (în procente)

Valoarea medie CIV/r.ICCF	Masculin			Feminin		
	M	cm	I	M	cm	I
1651-1675						76
1676-1700						73
1701-1725						70
1726-1750						67
1751-1775						64
1776-1800			80	80	60	
1801-1825			76	76	56	
1826-1850			73	73	53	
1851-1875			70	70	50	
1876-1900			67	67	47	
1901-1925			64	64	44	
1926-1950		80	60	80	60	40
1951-1975		76	56	76	56	36
1976-2000		73	53	73	53	33
2001-2025		70	50	70	50	30
2026-2050		67	47	67	47	
2051-2075		64	44	64	44	
2076-2100	80	60	40	60	40	
2101-2125	76	56	36	56	36	
2126-2150	73	53	33	53	33	
2151-2175	70	50	30	50	30	
2176-2200	67	47		47		
2201-2225	64	44		44		
2226-2250	60	40		40		
2251-2275	56	36		36		
2276-2300	53	33		33		
2301-2325	50	30		30		
2326-2350	47					
2351-2375	44					
2376-2400	40					
2401-2425	36					
2426-2450	33					
2451-2475	30					
> 2475	27					



ADDENDA

- În carte sunt analizate, pe scurt, cele mai uzitate deschideri cu mutările inițiale 1.e4 e5 2.Cf3 (după această mutare sunt posibile apărări mai puțin întâlnite, care nu sunt favorabile negrului și de aceea sunt aplicate în practică foarte rar).

1.e4 e5 2.ϕ3

ΞΑΒΧΔΕΦΓΗΨ

δρσνλωθκωλντρ(

7ζππζππ+πζππε

6-+-+--+-+&

5+--+-ζπ--+-%

4-+-+Π+--+Ξ

3+--+-+N+--#

2ΠζΠΠζΠ-ζΠΠζΠ∇

1τΡΝωΛΘμΚΛ+Ρ!

ξαβχδεφγηψ

2...f6?

O mutare slabă după care albul reușește să obțină forțat un avantaj clar. Mutarea 2...f6 nu face decât să slăbească flancul regelui negru. Rău pentru negru este de asemenea 2...Df6 sau 2...De7 la care albul răspunde prin 3.Cc3 și obține un avantaj clar datorită dezvoltării mai bune. Dacă 2...Nc5, atunci simplu 3.C:e5 și negrul își poate recâștiga pionul numai cu prețul slăbirii poziției sale.

3/ξε5

O mutare bună, dar și 3.Nc4 sau 3.d4 sunt continuări bune, asigurând albului un joc mai bun.

3...≤ε7

Relativ cel mai bun răspuns.

4/ϕ3 [4.≤η5+ γ6 5/ξγ6

≤ξε4+ 6.'δ1 ≤ξγ6]

Toate celelalte sisteme de dezvoltare nestudiate, după 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 cum ar fi 3.Ne2, 3.c4, 3.d3 etc., nu au valoare practică fiind prea pasive sau antipozitionale (3.c4) și de aceea studiul lor nu are sens.

Sisteme rare de gambit

1.e4 e5 2.f4 e:f4

- 3.Ne2 Această dezvoltare a nebunului este mai sigură decât 3.Nc4 care permite negrului în mai multe variante să realizeze amenințarea d7-d5 cu câștig de tempo. Dar după această continuare modestă albul nu obține avantaj în deschidere.
- 3... d5 Cel mai energic răspuns, care asigură negrului un joc bun.
- 3.Df3 Și această mutare dă negrului un joc bun.
- 3.Cc3 Această continuare reamintește de gambitul lui Steinitz (1.e4 e5 2.Cc3 Cc6 3.f4 e:f4 4.d4!? Dh4+ 5.Re2 ...) și nu este rea dar negrul la un plan precis conturat obține șanse mai bune.

- **Scurt CV:** În ce mă privește, fiind orfan de ambii părinți nu am putut cunoaște șahul decât în anii tinereții, întrucât de la vârsta de 9 ani am fost nevoit să muncesc pe la vecini și pe moșia lui Rafael din localitatea Geoagiu.



Primele partide le-am jucat la Simeria, apoi am continuat cu adversari din ce în ce mai buni în cadrul liceului la Oradea (fostul și actualul Liceu Emanoil Gojdu).

La ASE, printre adversari îmi face plăcere să-i amintesc pe Gh. Bodea, C-tin Bălășoiu și pe asistentul meu Mircea Sidner, care mai târziu a purtat numele soției (Corsacovschi).

În perioada 1960-1964 am jucat șah în cadrul campionatului R.P.R. (în Regiunea Ploiești), iar mai târziu în

echipa Centrocoop, la nivel de sector, minister și Capitală, unde am avut deosebita onoare să-l am ca coechipieri pe același fost asistent Mircea Corsacovschi. Apoi pe Gh. Candea, iar mai târziu pe reputații maestri M. Rădulescu și P. Seimeanu.

În acest "anturaj" am avut cinstea și plăcerea să pot juca partide de antrenament cu M. Șubă, Th. Ghițescu și V. Ciocâltea (în simultanul dat la Centrocoop cu un an înainte de decesul său).

Fotografia de mai jos (făcută cu ocazia turneului organizat de Clubul Central de Șah dotat cu Cupa 1 IUNIE) reprezintă:

În spate: Doru Ristea - antrenor la Clubul Central de Șah București. Pe rândul doi, de la stânga la dreapta: Teodora Trifan, (?), Anduena Ioniță (finalistă C.N. fete 14 ani 2002), Mariana Ioniță - Directoarea Clubului Central de Șah București.

Pe primul rând: Tiberiu Georgescu (loc trei la C.N. băieți 12 ani 2002), Victor Ocnărescu (loc trei la C.N. băieți 14 ani 2002), Ioan-Cristian Chirilă (campion la băieți 12 ani 2002) și Ionuț Savu (finalist C.N. băieți 10 ani 2001).



- Activizarea figurilor– aducerea figurilor pe câmpuri importante - din punct de vedere strategic și tactic – din centrul tablei;
- Adjudecare – Acțiune de stabilire a rezultatului unei partide întrerupte din motive regulamentare sau de forță majoră și care nu poate fi reluată.
- Automat de șah 1) Mașină electronică de calcul specializată în jocul de șah. 2) Denumirea generală a unor dispozitive în interiorul cărora se ascundea un șahist, care juca o partidă de șah cu un spectator.

Cel mai cunoscut automat de șah a fost construit de maghiarul Kempelen la Viena în 1769 și prezentat la curtea împărătesei Maria Tereza. Cu automatul său, Kempelen a vizitat multe țări din Europa, producând senzație pretutindeni. Impresia de autentică demonstrație pornea de la faptul că iscusitul dispozitiv permitea să fie văzut de spectatori în părțile sale componente din

interior. În anii 30 ai secolului al XIX-lea secretul automatului a fost descoperit și interesul față de el a scăzut.

Iată o partidă jucată cu automatul (în “mașină” a fost ascuns maestrul austriac Allgäier când ea a fost prezentată lui Napoleon Bonaparte, după intrarea acestuia în Viena)

Ναπολεον – Αυτοματ [X20]

Σχημονβρυνν, 1809

1.ε4 ε5 2.≤φ3/χ6 3.∞χ4/φ6
 4./ε2 ∞χ5 5.α3 δ6 6.0□0 ∞γ4
 7.≤δ3/η5 8.η3 ∞ξε2 9.≤ξε2/φ4 1
 0.≤ε1/δ4 11.∞β3/ξη3+ 12.'η2 ≤η
 4 13.γ3/φ3+ 14.'γ2/ξε1+
 15.fξε1 ≤γ4 16.δ3 ∞ξφ2 17.fη1
 ≤ξγ3+ 18.'φ1 ∞δ4 19.'ε2 ≤γ2+
 20.'δ1 ≤ξη1+ 21.'ε2 ≤γ2+
 22.'ε1/γ1 23./χ3 ∞ξχ3+
 24.βξχ3 ≤ε2# 0□1



POSTFAȚĂ

După cum se poate constata din cuprinsul ei, "O carte despre șah" se adresează tuturor celor care vor să învețe jocul de șah, celor care-l practică dar nu cunosc teorie, precum și jucătorilor care dețin categorii până la candidat de maestru (C.M.).

Cartea tratează, poate, pentru prima oară toate cele trei faze ale partidei: DESCHIDERILE (I), JOCUL DE MIJLOC (II) ȘI FINALURILE (III). Este o carte, format mic, care poate fi purtată în buzunarul de la haină sau în poșetă și citită în tramvai, autobuz, tren, etc. și în general oriunde este necesară eliminarea timpilor morți și alungarea plictiselii.

Șahul face omul mai înțelept și mai perspicace și este păcat ca el, cât de ocupat ar fi, să nu cunoască minimum de teorie.

Cultura șahistă face parte din cultura generală. La concursul "VREI SĂ FII MILIARDAR ?"

de pe la începutul anului 2002 o întrebare de 30 milioane lei a fost din șah și una ușoară ("În ce ramură de sport a deținut supremația A. ALEHIN timp de 27 de ani ?).

În ce mă privește (vezi succintul curriculum vitae din addendă) șahul m-a ajutat, cred eu, să privesc mai realist situațiile ivite în viața grea pe care am dus-o, să cumpănesc cu răbdare înainte de luarea deciziilor, cum a fost de exemplu alegerea profesiei și conturarea principiilor de viață.

La 44 de ani a apărut în viața mea ca o necesitate stringentă o a doua pasiune: tenisul de câmp și astfel la 70 de ani caut să mă "împart" între cele două hobby-uri. E frumos și timpul zboară, mi se pare mie datorită modului fericit în care se completează șahul cu tenisul.

Am scris această carte pentru nepoții mei și în special pentru cel ce-mi poartă numele (Octavian, Cl. Pera, născut la 29 octombrie 1999) căruia sper ca împreună cu părinții lui să-i putem insufla dragostea pentru șah; pentru ceilalți copii ai României, instituționalizați sau nu, iar dacă va fi posibil și pentru cei din diaspora (în această direcție sper să am o contribuție modestă de ordin financiar); pentru tinerii blazați (descurajați) pe care această carte ar putea să le dea un sens vieții lor; pentru părinții și bunicii care de dragul urmașilor lor, vor căuta să pătrundă și ei în tainele șahului,

dacă nu au făcut-o în copilărie și adolescență.

Este îndeobște cunoscut, copiii care joacă șah obțin rezultate bune la învățătură și în special la științele exacte. Șahul răspunde totodată la principalele cerințe ale civilizației (precizia, efortul, politețea și curiozitatea).

Având în vedere aceste motivații, este necesar ca cei ce iubesc șahul să facă tot ce e posibil pentru ca șahul în România să devină un fenomen de masă: România să devină în 10-15 ani o "Țară a șahului" recunoscută în întreaga lume.

În ce mă privește am abordat frontal problema introducerii șahului în școli. Ministerul Educației și Cercetării (M.E.C.) prin adresa 15996/19.03.2002 apreciază propunerea ca fiind "extrem de ambițioasă dar... nefezabilă". Aceasta înseamnă că s-a pierdut doar o bătălie, dar nu și războiul

Dacă există bunăvoință și dragoste pentru șah, cred că s-ar putea face multe lucruri strict necesare ca: redarea în folosul șahului a locurilor tradiționale unde se juca șah, care în prezent sunt acaparate de indivizi violenți care practică jocurile de noroc (ex. Parcul Cișmigiu), amenajarea de noi locuri prevăzute cu mese speciale pentru șah, amenajarea unor săli speciale unde să se desfășoare principalele turnee, cu posibilități de a asista cât mai mulți spectatori (sălile unde se organizează turnee, din București

și provincie, sunt absolut improprii), apariția a cât mai multe cărți și reviste de specialitate la prețuri accesibile, reeditarea cărților vechi de șah cu caracter didactic, organizarea unor concursuri T.V. cu tematică despre șah etc., etc.

Se poate observa că și după trecerea în mileniul trei lumea, la noi, nu disprețuiește șahul, această distracție aleasă – prea mult joc spre a fi știință și prea multă știință spre a fi joc – care e însă cu totul departe de misterul lui. Șahul nu e un joc de interes. El cuprinde plăcere și satisfacție curată – ca o sculptură fin cizelată sau o poezie curată. Nepăsarea unor contemporani nu este justificată. În orice caz nu-i voință. Ea se datorează ignoranței sau lenei. Răspândirea jocului de șah stă în raport direct cu răspândirea culturii.

O partidă de șah este unică, ea dezvoltându-se ca un organism aparte, din elemente cunoscute – însă întotdeauna altfel dispuse în succesiunea și combinațiile lor. Acest lucru singur e important cât un fenomen. Și când dezvoltarea partidei are în ea ordine, cugetare și plan șahul devine artă oferind o plăcere intelectuală deosebită.

Nu am cuvinte destule ca să îndemn pe părinți, bunici și pe profesori să îndrepte preocupările tineretului și spre șah.

Utilitatea șahului se poate dovedi și din punct de vedere al raporturilor internaționale căci numerele, semnele șahului,

reprezentarea în diagrame, regulile de joc, etc sunt familiare tuturor jucătorilor planetei. Șahul deci, îngăduie oamenilor de limbi și nații diferite să comunice între ei, să se cunoască, să se stimeze și chiar să se iubească. La urma urmei e destul să nu se urască și folosul șahului poate fi socotit cât al unei doctrine de pace mondiale.

Dar întrucât raporturile șahiste internaționale sunt sporadice și nu cuprind întreaga planetă, acest deziderat poate fi împlinit numai prin introducerea limbii unice pe glob (poate fi – cred eu – esperanto sau o limbă fonetică, condiție care ar îndeplini-o în mod incontestabil și limba română).

Animat de acest mare deziderat am cerut conducerii României să propună Organizației Națiunilor Unite o limbă internațională unică astfel ca orice copil care se naște pe această planetă să poată învăța pe lângă limba maternă și limba UNICĂ a planetei Pământ. A fost pierdută și această “bătălie” dar “războiul” nu.

Poate sunt necesare argumente mai puternice. Voi mai încerca.

Despre această mare problemă a umanității, ca și despre jocul de șah, în general, ar fi multe de spus, dar nu e locul aici.

Vreau să mulțumesc, din suflet, celor care mi-au trimis scrisori (unele pe 3-4 pagini) și cu deosebire celor care au așternut pe

hârtie observații privind prima ediție a acestei cărți (Visa Horia Teodor din Bușteni, Sperda Anton din Hunedoara, E. Ganea din Geoagiu, D. Angelescu din București, Dumbrăveanu Romeo Costel din Făgăraș) și nu în ultimul rând partenerilor de șah și de ... tenis, care prin viu grai, mi-au sugerat ceea ce ar trebui să mai cuprindă cartea.

AUTORUL



(Octavian Claudiu Pera)

SOLUȚIILE EXERCITIILOR DE LA PAGINA 82

1. Sadoveanu își execută rapid adversarul: **5.N:f7+! R:f7 6.Cg5+ Re8** (6...Rf6 7.Df3 și 8.e5) **7.Ce6** (1-0)
2. **4.Nf7+! R:f7 5.Cg5+** (negrul pierde dama -5...Re8 6.Ce6 - sau este făcut mat: 5...Rf6 6.Df3+ Re5 7.d4+ R:d4 8.Dc3 mat; R:g5 7.d4+ Rh4 8.Dh3 mat) 1-0
3. **5.N:f7+! Rf8** (la 5...R:f7 urmează, evident, 6.Cg5+ și negrul pierde dama - 6...Re8 7.Ce6 - sau se lasă făcut mat: 6...Rf6 7.Df3 mat) 1-0
4. **7.Nf7+! C:f7 8.Ce6 Db6** (sau 8...Da5+ 9.Nd2 Db6 10.a5 D:b2 11.Nc3 și dama este pierdută) **9.a5 Db4+ 10.c3 Dc4 11.Cc7+ Rd8 12.b3** (capcana s-a închis) 1-0
5. **9.C:e5!** (9...N:d1 10.Nb5+) 1-0
6. **9.C:e5! Nd1 10.Nb5+ Re7 11.Ng5 f6** (sau 11...Re6 12.C:d3+ și 13.N:d8 cu câștig) **12.Cg6++ Rf7 13.C:h8** mat (1-0)
7. **9.C:e5! Nd1** (sau 9...d:e5 10.Cf6+ g:f6 - 10...Rf8 11.Cfd7+ - 11.N:f7 Rf8 12.Nh6 mat) **10.C:f6+ g:f6 11.N:f7+ Rf8 12.Nh6** mat (1-0)
8. **10.C:e5! N:d1?** (finețea săriturii de cal constă în continuarea 10...C:e5 11.f3! și cu două figuri în priză negrul intră în dezavantaj) **11.Cf6+! g:f6 12.N:f7** mat (1-0)
9. **10...Cg4 11.e6 Dh4 12.e:f7+ Rf8 13.Nf4 C:f2 14.De2 Cg4 15.Rh1 Nd7 16.Tae1 Ce6** (existența pionului alb la "f7" și stăpânirea absolută a coloanei "e" permit o frumoasă combinație) **17.De8+!! T:e8 18.f:e8D+ N:e8 19.N:d6++** mat (1-0)
10. **11.0-0-0!** (contralovitura decisivă) **T:e3 12.T:d6+ Re7** (12...Re8 13.T:d8+) **13.Cd5+!** (1-0)
11. **7.N:h7+! R:h7 8.Cg5+ N:g5** (sau 8...Rg8 9.Dh5 Te8 10.Dh7+ Rf8 11.Dh8 mat) **9.h:g5+ Rg8** (9...Rg6 10.Dh5+ Rf5 11.Dh3+ Rg6 12.Dh7 mat) **10.Dh5 f5 11.g6 Te8 12.Dh8** mat (1-0)
12. **11.N:h7+! R:h7 12.Cg5+ Rh6** (sau 12...Rg8 13.Dh5!) **13.Dd3!** (13...g6 14.Dh3!) 1-0
13. **9.N:h7+! R:h7 10.Cg5+ Rg6 11.h4 C:d4 12.Dg4 f5 13.h5+ Rh6 14.C:e6+ g5 15.h:g6** mat (1-0)
14. **11.N:h7+! R:h7 12.Cg5+ f:g5 13.h:g5+ Rg8 14.Th8! R:h8 15.Dh5+ Rg8 16.g6** (1-0)

15. **17.Th8+!** **R:h8** **18.Dh5+** **Rg8**
19.g6 **Te8** **20.Dh7+** **Rf8**
21.Dh8 mat (1-0)
16. **16.T:h7** **c:d3** **17.Rf2!**
(poanta) **f6** (nici acum turnul
nu se poate lua) **18.Dh1**
(amenințând decisiv **19.Dh6**)
1-0
17. **19.T:h5!** **g:h5** **20.Cf5!** (la
20...e:f5 urmează **21.Cd5**) 1-0
18. **17.C:c6!** **C:d3+** (sau
17...C:c6 **18.Cd5** subminând
importantul punct "h7")
18.Rd2 (poate urma: **18...Dc7**
19.Cd5!) 1-0
19. **N:g6!** **f:g6** **15.D:g6** **Cbd7**
16.Cg5 **Df6** **17.Th8+**
(**17...R:h8** **18.Dh7** mat) 1-0
20. **7.C:e5** **d:e5** **8.Dh5+** **Re7**
(regele a fost scos la plimbare)
9.Nc6 **D:d4** (sau **9...b:c6**
10.Ng5+ **Cf6** **11.d:e5**)
10.D:e8+ **Rd6** **11.Ne3** (lațul în
jurul regelui negru se strânge)
D:c4 (altfel urma **12.c5** mat)
12.C:c3 **Ng4** **13.Td1+!** (și
totuși! La **13...N:d1** urmează
14.Dd7 mat) 1-0

SOLUȚIILE EXERCIȚIILOR DE LA PAGINA 87

(continuare)

21. **11...C:f2!** **12.0-0** (**12.R:f2**
N:c3 **13.Nc3** **Ce4+**) **C:d1** și
negrul a câștigat (0-1)
22. **10...f2+!** (albul pierde dama:
11.Re2 **Ng4+**) 0-1
23. **9...D:f6!** (albul se aștepta,
probabil la **9...g:f6** **10.Dd8+**
R:d8 **11.N:f6+**) **10.N:f6** **Nb4+**
11.Dd2 **N:d2+** **12.R:d2** **g:f6** și
negrul a câștigat 0-1

24. **8...D:h2!** **9.T:h2** **g:h2** **10.Cf3**
h1D (pionul negru a efectuat o
cursă de-a dreptul amețitoare,
transformându-se în damă.
Peste câteva mutări lipsite de
importanță, albul a cedat) 0-1
25. **10...Nb4** (acum se pierde și
dama) **11.D:b4** **C:b4** (0-1)
26. **16...T:h2!** **17.R:h2** **Dh5+**
(**18.Rg1** **f2+!** urmat de mat)
0-1
27. **12...Dh4!** **13.Cf3** (nu **13.g:h4**
Tg6+ **14.Rh1** **C:f2** mat) **Cg5!!**
(poate urma: **14.C:h4** **Ch3** mat)
28. **9...N:h2+** **10.R:h2** **Cg4+**
11.Rg1 (mai multe șanse de
apărare oferea **11.Rg3**) **Dh4**
12.Te1 **D:f2+** **13.Rh1** **Te8**
14.d4 **Te3!!** **15.Nd2** (**15.N:e3**
C:e3 **16.Tg1** **Dh4** mat) **Th3+!**
16.g:h3 **Dh2** mat 0-1
29. **11...h:g5!** **12.f:e5** **T:h2+!**
13.R:h2 **Dh8+** **14.Rg3** **Dh4+**
15.Rf3 **Dg4** mat 0-1
30. **7...Ng4!** (direct în "gura
lupului!") **8.h:g4** **h:g4** **9.C:g4**
Ch5! (amenință **10...Cg3!**)
10.Ne3 **Dh4** **11.N:c5** **Dh1+!!**
12.Rh1 **Cg3++** **13.Rh1** **Th1**
mat 0-1
31. **9...C:h2** (decisiv) **10.R:h2** **h4**
11.f:e4 **h:g3+** **12.Rg1** **Th1+!**
13.R:h1 **Dh4+** **14.Rg1** **Dh2**
mat 0-1
32. **4...N:f2** **5.R:f2** **Ce4+** **6.Re3?!**
f5 **7.Cf3** **d6** **8.Cc3** **f4+!** **9.R:e4**
Nf5+! **10.R:f5** **Df6+** **11.Rg4**
(**11.Re4** **Dg6** mat) **h5+**
(**12.Rh3** **Df5+**) 0-1
33. **11...Re7** **12.D:a8** **Cf6**
13.D:h8 **Dc1+** **14.Rf2** **Ce4+**
15.Rg1 **De3** mat 0-1

34. **9...Rd7! 10.D:a8 Dc4 11.f3 N:f3! 12.g:f3 Cd4 13.d3 D:d3 14.c:d4 Ne7! 15.Dh8 Nh4** mat 0-1

35. **9...D:f6 10.N:c6 b:c6 11.D:b8 Re7 12.D:h8 Df3!** (atacul asupra regelui alb este imparabil) **13.Rd1** (13.Cg1 Dd1 mat; 13.Cc3 Dh1 mat sau 13.Rf1 D:e2+ 14.Rg2 Df3+ 15.Rg1 Nh3!) **D:e2+ 14.Rc2 D:c4+** (15.Rb1 Dd3 mat) 0-1

SOLUȚIILE

COMBINAȚIILOR DE LA PAGINA 137

- În poziție neplăcută, negrul a jucat superficial **1...d:c3?** Și a pierdut repede. La fel de rău era și **1...f:g4** din cauza **2.Te6 T:e6 3.T:e6 Cd6 4.Cg6+! h:g6 5.T:d6! D:d6 6.Dg3**. Simplu și eficient era **1...Ce3!** Cu șanse cel puțin egale. În partidă a urmat: **2.Cg6+! T:g6 3.D:d7** și albul a câștigat.
- Cu o mutare simplă, negrul elimină calul alb de la e6, care pare atât de solid plasat. S-a jucat: **1...Tf6!** (printre altele evită schimbul damelor, atât de necesar albului) **2.Dh4** (O cursă; la **2.T:e6 3.g5**) **2...g5! 3.D:g5 T:e6 4.D:f4 Cg6** și albul a cedat.
- Conducătorul albelor, un tânăr încă la vârsta pionieratului, întinde o cursă șireată fostului campion mondial și câștigă. Spasski a crezut probabil că un puști nu poate avea atâta îndrăzneală, dar a plătit scump. S-a jucat: **1...D:c3? 2.Nc4+!!**

T:c4 (**2...D:c4** este și mai rău) **3.T:d8+ Rf7 4.D:f5+ Df6 5.Te7+!** și negrul a cedat.

- Poziția negrului este mai activă, astfel încât un sacrificiu simplu de calitate decide repede: **1...T:a4! 2.D:a4 D:d5+ 3.e4** (nu există altceva) **3...Dd3 4.Dc4** (4.Na3 Dd2+ cu mat rapid) **4...D:c4+ 5.b:c4 T:b1** și albul a cedat.
- Din nou sacrificiul calității decide partida în câteva mutări: **1...T:g3! 2.h:g3 C5g4 3.Tde1 T:e1 4.T:e1** și acum matul vine aproape de la sine: **4...Cf2+ 5.Rh2 C6g4+ 6.Rg1 Ce4+** și mat la mutarea următoare.
- Albul este mai puțin dezvoltat, dar amenințarea la f7 îi asigură avantaj. S-a jucat: **1.Cd6! D:d6** (mai bine **1.c:d6**, dar după **2.D:d5** presiunea continuă) **2.D:f7+ Rh8 3.D:e8+! T:e8 4.Cf7+ Rg8 5.C:d6** și negrul a cedat pentru că nu poate împiedica pierderea unei figuri.
- După un atac în stilul său caracteristic, noul campion al U.R.S.S. încheie partida printr-un sacrificiu elegant: **1.T:f4!! N:f4** (la **1...f5 2.g:f6**, iar după **1...Td8 2.T:d8+ D:d8 3.Tf1**) **2.Dh6+ Re7 3.Df6+ Rf8 4.g6** (poanta sacrificiului de turn) **4...Nh6 5.Tf1** și negrul a cedat, plasa de mat fiind inevitabilă: **5...Td8 6.Df8+ Re7 7.T:f7+** etc.
- Împotriva amenințării mortale de la d5, negrul acționează

- fulgerător și câștigă. S-a jucat:
1...T:b2+ 2.R:b2 (2.Ra1 Dc3
 3.N:d5+ Tf7 4.N:f7+ R:f7
 5.D:h7+ Cg7) **2...Db6+ 3.Rc3
 Cc7 4.N:d5+ C:d5 5.T:d5
 Tc8+ 6.Rd3 Dc6** și albul a cedat.
9. O mutare simplă anihilează amenințările negrului pe diagonala a8-h1 după care atacul alb se desfășoară în voie: **1.d5! C:d5** (ceva mai bine era 1...e:d5, dar apărarea negrului rămâne foarte grea)
**2.C:g6! f:g6 3.D:g6+ Rf8
 4.Dh6+ Re8 5.Ng6+ Rd7
 6.C:d5** și albul a câștigat ușor.
10. O încheiere elegantă pune capăt disputei în câteva mutări:
1.c4! (cu amenințarea distrugătoare 2.Dc3+) **1...Tf5** (la 1...Tg4 2.Dc3+ f6 3.D:f6+ D:f6 4.C:f6 și pionul "d" asigură câștigul) **2.Ch6!! Tf6** (calul nu poate fi luat din cauza 3.Te8 mat; la 2...D:g3 3.Te8+ Rg7 4.C:f5+) **3.Te8+ Rg7 4.Tg8+ R:h6 5.Dh4+** și negrul a cedat.
11. Intențiile negrului de a simplifica poziția sunt contracarate ingenios: **1.Nb6! Cd4** (la 1...T:c1 2.N:d8 T:a1 3.N:e7 T:f1+ 4.Rg2 Cd4 5.Dg4 cu câștig ușor) **2.Dg4 D:b6 (forțat) 3.T:c8+ Nf8 4.T1c1** și după câteva mutări negrul a cedat.
12. Albul a sacrificat o figură pentru atac și jocul se desfășoară acum de la sine: **1.Ta7! N:c4** (la 1...Td3 cu amenințare de mat, ar fi urmat
- 2.Cb6+ și albul obține matul mai înainte) **2.Tc7+ Rb8 3.T:e7+** și negrul a cedat.
13. Într-o poziție mai activă, negrul găsește o soluție pentru încheierea rapidă a partidei: **1...N:e4! 2.Ce6** (2.D:e4 D:f5 sau 2.C:d6 T:f4 3.C:e4 T:e4!)
2...Dg4 (câștigă și 2...Dc1+ 3.Tf1 D:f1+ 4.D:f1 T:f5)
3.Cg3 T:f2! 4.D:f2 D:e6 5.C:e4 Cg4 și albul a cedat din cauza amenințării 5...D:e4.
14. O încheiere elegantă într-o poziție net superioară: **1.D:d6! Db7** (la 1...D:d6 2.Tc8+ Re7 3.Cf5 mat) **2.Dc6** și negrul a cedat.
15. Albul a jucat deschiderea pasiv și a ajuns în această poziție neplăcută. Negrul a trecut imediat la acțiuni ofensive: **1...C:f2+! 2.R:f2** (2.Tf1 C2g4 cu amenințări multiple)
2...Cg4+ 3.Rf3 (regele alb este silit să-și părăsească adăpostul; la 3.Rd1 Ce3 și negrul câștigă) **3...N:d4 4.Cd1 Ce5+ 5.Rf4 g5+ 6.R:g5 Dd6** și albul a cedat.
16. O mică surpriză după care albul câștigă ușor: **1.N:g6!** (după 1.T:c1 T:c1+ poziția se echilibra) **1...Dc4** (la 1...h:g6 2.D:e6+) **2.N:h7+ Rf8** (2...Rh8 3.De5 mat) **3.De5 D:d4+ 4.D:d4 T:d4 5.C:e6+ Rf7 6.C:d4** și avantajul material al albului a fost suficient pentru câștig.
17. Revista "64" publică acest final în care albul găsește o neașteptată resursă de salvare.

S-a jucat: **1.N:g7! Cc3! 2.Re3! Rb2 3.Rd2! R:a1 4.Rc2!! Tc4 5.g5 Tc7 6.h5 Tc8 7.h6 Tc6 8.f4 f6!** Și remiză. La 9.N:f6 T:f6.

SOLUȚIILE COMBINAȚIILOR DE LA PAGINA 144

- Hayden a aplicat lovitura de croșeu a damei: **10.Dh5+! g6 11.Cd6+!** (surprinzător) **c:d6 12.N:g6+** (apare și nebunul) **12...h:g6 13.D:g6+ Rd8** (1-0).
- Trebuia făcută rocada: acum, Smâslov, cu ajutorul "croșeului" nebunului, regele negru este nevoit să rămână în centru: **13.Nh5+! Rf8** (sau **13...g6 14.Te1 14.Te1 Dh4 15.Nh6!** (numai pentru a se menține pe diagonala mică) **15...Ca6** (nu **15...h:g6 16.C:g6+**) **16.De2 Nh3 17.Cf3!** (cel mai simplu! Se amenință dama și **18.De7+**) 1-0.
- 8.N:f7+! R:f7** (sau **8...Rf8 9.e6!**) **9.Cg5+ Rg8** (**9...Re8 10.Ce6 10.Dd5+**) (1-0)
- Pavlov a jucat **11.e:f6! Nc3+ 12.b:c3 D:c3+ 13.Dd2 D:a1+ 14.Rf2** (acum se amenință **15.N:b5+**) **0-0 15.f:g7 Te8** (sau **15...R:g7 16.Nh6+**) **16.N:b5+! D:h1 17.N:e8 e5**

(nici alte continuări nu salvează, de exemplu: **17...D:h2 18.Db4 Cd7 19.De7 Dh5 20.C:e6** sau **17...Nb7 18.N:f7+ R:g7 19.Nh6+ R:f7 20.Df4+** și mat după câteva mutări) **18.Db4 Cd7 19.De7** (1-0).

- 15.Cb5!!** (acum, la **15...a:b5** urmează **16.N:b5+ R:d8 17.Td1 Nd7 18.Ne5!** și întrucât se amenință **16.Cc7+**, negrul este nevoit să ia turnurile) **15...D:a1+ 16.Rf2 D:h1 17.Cc7+ Rd8 18.Dd2+ Nd7 19.e:d7** (acum, în fața perspectivei **20.Ce6** mat, negrul poate opta între **19...C:d7 20.Ne6** și **19...e5 20.Ce6+ Re7 21.d8D+**). 1-0
- Marele maestru internațional Florin Gheorghiu a jucat: **10.Dh5! Ne6** (dama nu poate apăra câmpul "f7", iar alte mutări sunt și mai rele: **10...g6 11.Dd5!** sau **10...Ch6 11.N:h6** etc.) **11.N:e6 g6 12.D:b5+ Re7 13.T:a8 D:a8 14.Dd7 Rf6 15.D:f7 Re5 16.f4+** (**16...R:e4 17.Cd2+**) 1-0.
- 13.Cxd5+! e:d5 14.Nd4+ Cc5 15.N:c5+ Rd7 16.e6+ Rc7 17.Nb6+ R:b6 18.e7+** (triumful pionului) 1-0.
- 14.T:c8+ D:c8 15.Cf5! Nd8** (**15...e:f5** ar fi prelungit doar partida) **16.Na6!** (**16...D:a6 17.Dg4 g6 18.Ch6** mat) 1-0.
- 22.Da1! Ng8** (pentru a întări punctul "e6") **23.Cc6! T:c6** (sau **23...Nb6 24.N:g7+ Rh7 25.Cfe5!** etc) **24.T:c5 C:c5 25.N:g7 Rh7 26.Df6!** (amenință **27.D:h6** mat) **Cf5**

- 27.Nh8!** (amenințarea
28.N:f5+ e:f5 29.Dg7 mat nu
poate fi parată) 1-0.
10. **18.C:c6! b:c6 19.T:d5 c:d5
20.N:d5+** (lovitura finală a
fost dată de nebunul fianchetat
la "g2") 1-0.
11. **14.N:c6!** (la nevoie, nebunul
din fiancheto se poate
sacrifica!) **b:c6 15.C:c6 Dd7
16.C:d8 D:d8 17.D:d6 D:d6
18.N:d6 Cce4 19.Ne5** (a
rezultat un final interesant, dar
negrul, descumpănit de
schimbarea bruscă a situației,
greșește) **19...Cd2** (era mai
bine 19...Nb7) **20.Tfd1 C:c4
21.N:f6 N:f6 22.Cd5!** (câștigă
o figură) **22...C:b2 23.C:f6+
Rf7 24.Td8** (1-0).
12. **16.T:c7!** (intrând în cursă)
**16...Nc6 17.T1:c6! b:c6
18.T:f7!** (poanta întregii
combinații!) **18...h6** (sau
18...R:f7 19.Dc4+ Rg6
20.Dg4+ Rf7 21.Cg5+)
19.Tb7 Dc8 20.Dc4+ Rh8 (nu
20...De6 21.Ce5!) **21.Ch4!!
D:b7 22.Cg6+ Rh7 23.Ne4!**
(mutarea decisivă este făcută
de nebunul fianchetat)
**23...Nd6 24.C:e5+ g6
25.N:g6+ Rg7 26.N:h6+!**
(26...R:h6 27.Dh4+) 1-0.
13. Radovici a jucat: **19.Cf6+
g:f6 20.N:h7+!** (poate urma:
20...R:h7 21.Dh3+ Rg7
22.Tg3 mat) 1-0.
14. **14.Nf6 Df6 15.The1+** (și mai
exact era întâi 15.N:c6+!)
15.Ne7 (altceva nu se poate
interpune: 15...Ce5 16.T:e5+
sau 15...Ne6 16.Dd7 mat)
- 16.N:c6+ Rf8** (sau 16...Nd7
17.D:d7+ Rf8 18.Dd8+!)
17.Dd8+! N:d8 18.Te8 mat
1-0
15. **15.Ne5! Te8** (evident, calul
nu poate fi luat, dar merită
atenție 15...Ta7) **16.Nh7+ Rf8
17.Ng6! h:g5** (17...f:g6
18.D:g6 cu câștig) **18.h:g5
Cg8 19.N:g7+! R:g7 20.Th7+
Rf8 21.T:f7** mat (1-0).
16. **14...De4 15.Dd4!?**
(combinația pare bună:
15...D:h1+ 16.Re2 D:a1
17.Nh6 cu mat imparabil)
15...D:h1+ 16.Re2 e5!
(mutarea intermediară
neprevăzută de alb) **17.Dd6**
(sau 17.D:e5 Cd7 și dama nu
se mai poate menține pe
diagonala câștigătoare)
**17...D:a1 18.Nh6 D:b2+
19.Rf1 Db1+ 20.Rg2 Cd7!
21.Nd3** (21.D:d7 De4+)
**21...Dd1 22.D:d7 Tfd8
23.De7 D:d3 24.Df6 De4+!**
(intrarea în joc a turnului negru
este decisivă) 0-1.
17. **12...e4!** (deschizând
diagonala mare) **13.f:e4 f:e4
14.Nc2** (nu merge 14.C:e4 Cc5
15.De2 C:d3+ 16.D:d3 Nf5
etc) **14...Cb4 15.0-0-0 De5!**
(întărind presiunea pe
diagonala mare) **16.Nb1
(16.Rb1) 16...Tf2! 17.Cge2**
(sau 17.D:f2 D:g5+ 18.Dd2 e3
19.De2 Cf4 20.D:e3 Cfd3+
21.Rd2 Dh5 cu amenințări
decisive) **17...Cd3+ 18.Rc2**
(forțat, altfel - după 18.N:d3
e:d3 - se pierde o figură)

- 18...C:b2! (19.R:b2 T:e2 20.D:e2 D:c3 mat) 0-1.
18. **9...Rd7! 10.D:a8 N:f3 11.g:f3 D:f3 12.Cd2 Dh3** (interesant ar fi fost și 12...Df4!?) **13.e5?** (șanse mai bune oferea 13.Df8 deși, după 13...Cf6!, prea multe nu se schimbau) **13...d:e5 14.b4** (sperând la 14...Nb6 15.b5 etc., dar...) **14...Cf6! 15.D:h8 Cg4 16.D:g7+ Ne7 17.Cf3 e4!** (acum totul este clar) **18.Ce5+ Cc:e5 19.Nf4 Cf3+ 20.Rh1 Cf:h2** (0-1).
19. **11...De7 12.D:h8+ Rd7 13.D:a8 C:c2+ 14.Re2 Ng4+ 15.f3 C:c3+ 16.B:c3 C:e3 17.f:g4** (nu era clar nici 17.N:e3 D:e3+ etc.) **17...Cc4+ 18.Rf3?** (caracterul intuitiv al combinației reiese și din faptul că nu se vede ce joacă negrul după 18.Rd1, de exemplu: 18...De4 19.N:c4 D:h1+ 20.Rc2 d:c4 21.Ta2!) **18...De4** mat (0-1).
20. **10...h:g3! 11.C:h8** (sau 11.C:d8 Ng4! 12.Dd2 Cd4 13.Cc3 Cf3+! Cu atac câștigător) **11...Ng4** (merge și 11...D:e7 cu compensație pentru materialul sacrificat) **12.Dd2 Cd4 13.h:g3 Rd7! 14.Cg6 De8 15.Dg5?** (trebuia retras calul) **15...Ce2+ 16.Rh1 D:g6! 17.Dh4 Th8!** (al doilea turn) **18.D:h8 Ch7!** (acum șahul damei pe coloana "h" nu mai poate fi împiedicat) 0-1.
21. **10...Nf2+! 11.R:f2** (sau 11.Rd2 Df4+) **11...Ce4+ 12.Re3 Df2+ 13.Rd3 Nf5!**
- 14.Tg1 Cg5+** (15.Rd2 C:f3 mat) 0-1.
22. **7...e:f2 8.R:f2 Dh4+ 9.Re3 Dd4+ 10.Rf3 Ng4+ 11.Rg3 12.Ch6!.h3 Cf5 13.Rh2 Df4+ 14.g3 D:g3** mat 0-1.
23. **13...C:e4! 14.D:d8 Cg3+ 15.Rg1 Cf3** mat 0-1.
24. **9...Da5+ 10.c3 D:e5+!! 11.d:e5 g:h2** (acum transformarea pionului este inevitabilă. Interesant este faptul că după 10.Dd2, combinația din partidă nu merge din cauza 12.Cf3 h1D 13.0-0-0 cu atac puternic, dar, în acest caz, neînfricatul pion și-ar fi schimbat "ruta": 10...g:f2+! 11.Re2 D:d2+ 12.R:d2 f:g1 D) 0-1.
25. **12...h4! 13.h:g4** (13.N:g4 N:g4 14.h:g4 h:g3 nu schimbă situația, de exemplu: 15.Tg1 Th1! 16.T:h1 g2 17.Tg1 Dh4+ 18.Re2 Dg4+ 19.Re1 Dg3+ 20.Re2 Df3+ 21.Re1 Ne7! Cu câștig) **13...h:g3 14.Tg1 Th1! 15.T:h1 g2 16.Tf1** (sau 16.Tg1 Dh4+ 17.Rd1 Dh1) **16...Dh4+ 17.Rd1 g:f1D+** (pionul s-a transformat și după 18.N:f1 N:g4+, matul devine imparabil) 0-1.
26. **18...Ng4! 19.Te1 Tac8 20.Dd1 Tc1! 21.D:c1 Ne2+ 22.Rg1 Nf3! 23.D:d2 e:d2** și pionul negru câștigă partida 0-1
27. **11...N:f2+!** (valorificând, fără pierdere de timp, presiunea pe coloana "f") **12.R:f2 N:f3 13.Df1 N:d5+ 14.Re1 D:f1+** 0-1

28. **9...Cf3+!!** (poanta contrajocului) **10.g:f3** (sau 10.Re2 Ng4!) **10...e:f3+ 11.Ne2 f2+!** (decisiv) **12.Rf1 Nh3** mat 0-1.
29. **7...h5!?** **8.h:g4 h:g4 9.Ch2?** (unica posibilitate de apărare consta în d4) **9...g3 10.Cf3 Cg4!!** (în stilul lui Legal!) **11.N:d8 N:f2+ 12.T:f2 g:f2+ 13.Rf1 Th1+** (a pătruns și turnul) **14.Re2 T:d1 15.Cfd2 Cd4+!! 16.R:d1 Cc3+ 17.Rc1 Ce2** mat 0-1.
30. **6...N:f2! 7.Rf1** (sau 7.R:f2 Cg4+ 8.Rg1 Db6+ 9.d4 e:d4 etc.) **7...Cg4 8.Cf3 d:e4 9.C:e5 C:e5 10.R:f2 e:d3 11.c:d3 C:d3+ 12.Rf1 0-0 13.Cf4 Nf5 14.Nf3 Dd4 15.Dd2 Cd7** și peste câteva mutări, albul a cedat 0-1.

Rezolvări exerciții finaluri de pioni de la pag. 167

- După 1...Rf7 2.f4 albul obține opoziția și câștigă (1-0);
- Câștigă atât 1...Rc3 cât și 1...Rd3 (0-1);
- 1.Rb6 Rb8 2.Ra6 Ra8 3.b6 Rb8 4.b7 (1-0);
- 1...d3! 2.e:d3 Rf6 și remiză. Convingeți-vă singuri că 1...Rf6 duce la pierdere;
- 1.Rd5! Rg2! (după 1...R:h2 2.Re4 Rg2 3.Re3 câștigă albul) 2.h4 R:f2 3.h5 Rg2 4.h6 f2 5.h7 f1D 6.h8D și remiză. Dacă 1.Re5? atunci 1...Da1+ duce la câștigul damei, iar dacă 1.Rf5 se transformă dama cu șah la f1 și albul pierde;

- 1.b5 a:b5 2.a5! h4 3.g4+! (Nu 3.g:h4 remiză) 3...Rg4 4.a6 h3 5.a7 și câștigă;
- Mutările 1...Rg4 2.Rf2 Rh3 3.Rg1 h4 4.Rh1 g5 5.Rg1 g4 6.Rh1 g3 7.h:g3 h:g3 8.Rg1 g2 duceau la câștigarea partidei de către negru.

Rezolvări exerciții finaluri De la pag. 171

- 1...Th4+ 2.Rc5 Rb3! 3.b5 Ra4 4.b6 Ra5 5.b7 Tb4 (1-0)
- Remiză după 1...Tg7+ 2.Rc8 Rc6 3.b8C+ Rd6 4.Ca6 Ta7 5.Cb8+! (1/2 – 1/2)
- 1.Rf7 și manevra de flanc 1...Rg4 2.Re6 sau 1...Re4 2.Rg6 și câștigă

Rezolvări exerciții finaluri Pag 174

- Prin mutările 1.C:b4 a:b4 2.Re3! regele alb poate opri pionii "b" și "c", iar pionul a4 înaintează liniștit spre câmpul de transformare.
- Câștigul se obține prin: 1...T:f1+ 2.T:f1 T:d1+ 3.R:d1 R:f1 4.Rd2 Rf2 5.Rd3 Rf3 6.g5 Rf4 ș.a.m.d.
- Corect era 1.R:h4 a5 2.g4 a4 3.g5 a3 4.d6 a2 5.g6+ R:g6 6.d7 a1D 7.d8D și câștigul în finalul de dame este problematic, de exemplu: 7...Dd4+ atunci 8.D:d4 e:d4 9.Rg4 și remiză.
- Stauton trebuia să joace: 1...R:d4 2.Rd1 (dacă 2.g4 atunci 2...Re4 3.Rd1 Rf3 4.g5 Rf2 și câștigă) 2...Rd3

3.g4 e2+ (nu 3...Re4? și pionul liber depărtat aduce câștig albului) 4.Re1 Rc2 5.g5 R:b2 6.g6 c3 7.g7 c2 8.g8D c1D+ 9.R:e2 Dc4+ 10.D:c4 b:c4 și câștigă.

Rezolvarea problemelor și exercițiilor de la pagina 176

1. Albul poate face numai rocada mică, pentru că nebunul negru supraveghează câmpul d1, peste care ar trebui să treacă regele pentru a face rocada mare. Negrul poate să facă rocada mică sau rocada mare la alegere.
2. Regele poate muta la f4 cu atac asupra pionului negru din f5; pionul din a2 poate muta la a3 sau la a4 cu atac asupra pionului negru din b5; pionul din b3 la b4; pionul din c4 poate lua la b5 sau la d5 sau poate muta la c5 cu șah; pionul din d4 nu poate muta; pionul din g5 poate muta la g6 sau poate lua en passant pionul de pe coloana "f"; pionul din h2 poate muta la h3 sau la h4.
3. **1.Ta8+ R:a8 2.T:c8** mat
4. **1.h5 g:h5 2.e5 f:e5 3.f5 h:g4 4.f6** și se va transforma pionul în damă cu șah. Dacă 1...g5 2.e5 f:e5 (2...f5 3.g:f5 e:f5 4.e6 și transformă cu doi timpi înaintea negrului.
5. Saalbach-Polimacher, Leipzig, 1861: regele negru este adus pe un câmp susceptibil atacului: **1.De8+! R:e8 2.Cf6+ Rd8 3.Cf7** mat; von

Mingrelien-Kochtaria, Caucaz, 1892: Se pare că albul are greutăți dar: **1.Cg6+ Rg8 2.Dg7+!! T:g7 3.Ch6** mat ; Gheller-Keres, URSS, 1973: Aici decide manevra tipică a matului etouffe: **1.De6+ Rh8 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6++ Rh8 4.Dg8+! T:g8 5.Cf7+ Rh7 6.C3g5** mat ; Maevskaia-Kirienko, 1974 Moscova. Sacrificându-și dama, albul realizează două obiective - eliberarea câmpului de șah și blocarea unui câmp de refugiu: **1.Dh7+! Ch7 2.Chg6+ Rg8 3.C:e7+ Rh8 4.C5g6** mat.

6. Ristoja-Koro, Finlanda, 1977: Vremuri grele s-au abătut asupra regelui alb rămas în centru: **1...Cf3+ 2.Rf1 Df2+!! 3.Cf2+!! Ce3** mat ; IS Loyd-S.Loyd, Philadelphia, 1855: Aglomerarea de forțe adverse în fața regelui alb nu prevestește nimic bun: **1...Cf3+! 2.Rf1** (la 2.g:f3 N:f3, urmat de Dh1 mat) **2...Df2+!! 3.C:f2 Cg3** mat ; Westerinen-Razuvaev, Vilnius 1969: Dama și cei doi cai negri, în cooperare, sunt extrem de periculoși: **1...Cf1+ 2.Rg1 C:h3++ 3.Rh1** (3.Rf1 Df2) **3...Dg1+! 4.C:g1 Cf2** mat ; Pilarj-Kvicala, Praga, 1899: După **1...Chg3+ 2.Rh2 Cf1++ 3.Rh1**, a urmat o frumoasă manevră: **3...Te3 4.N:e3 Dh2+!! 5.C:h2 Cfg3** mat.
7. Negrul nu poate câștiga: **1...Rf4+ 2.Rf7** sau **1...Rd4+**

- Rd7** și dama neagră nu mai poate da șah.
8. Trei atacuri ale negrului sunt echilibrate de trei apărări ale albului.
 9. Da
 10. Nu
 11. Da
 12. După **1...Rf7 2.f4!** albul obține opoziția și câștigă.
 13. Duce la câștig numai **1.Re5!**
 14. Câștigă atât **1...Rc3** cât și **1...Rd3**.
 15. După **1.Rf2** partida este remiză.
 16. La remiză duc mutările **1.Re1 (sau Rf1) 1...R:e4 2.Re2**
 17. **1...d3! 2.R:d3 Rd5** și câștigă. Dacă **1...Rc7** atunci **2.Rd3** și pentru a câștiga, negrul trebuie să se întoarcă cu regele la c6 și apoi să sacrifice pionul d4.
 18. **1.Rb6! Rb8 2.Ra6 Ra8 3.b6 Rb8 4.b7**.
 19. Pe alb îl salvează numai manevra **1.Rg1! Rg5 2.Rf1! Rh4 3.Rf2 Rg4 4.Rg2** reușind să obțină opoziția.
 20. **1...Rd8 2.c7+ Rc8 3.d7+** (nu **3.Re7 Nb5** remiză) **3...R:c7 4.Re7** și câștigă.
 21. Ambele părți transformă pionii în dame simultan, după trei mutări, însă la mutarea a patra albul dă mat.
 22. **1.Rc7 Ra8** (nu **1...a5 2.b5** și pionul alb se transformă în damă) **2.Rb6 a5! 3.Rb5 Rb8!** (după **3...a4 4.Rc7 a3 5.b6 a2 6.b7+** albul câștigă) **4.R:a5 Rb7** și albul câștigă.
 23. Albul câștigă prin mutările **1.Re5! Rc3 2.Re4**, iar negrul prin mutările **1...Rc2! 2.Re4 Rc3**.
 24. Pe alb îl salvează numai mutarea **1.g6**. După **1...f:g6 2.Re3** remiză. Duce la pierdere **1.Re3? Rf5 2.g6 R:g6! 3.Rf4 Rf6!**
 25. Dacă mută albul, câștigul se realizează prin **1.e5 Rg6 2.Rc6 Rg5 3.Rd7 Rf5 4.Rd6**. Având prima mutare, negrul joacă **1...Rg6 2.Rc6 e5! 3.Rd6 Rf6 4.Rd5 Rf7 5.R:e5 Re7!** și obține remiza.
 26. Mută albul **1.Rc5 e6** și negrul câștigă. Dacă mută primul negrul **1...Rc7 2.Rc5** remiză.
 27. **1.Nd2+ R:d2 2.Cc4+**.
 29. **1.Dg6+** (nu **1.Dh1+** din cauza **1...Dd5+**) **1...Rb7 2.Dg2+ Ra7 3.D:g1+ Db6+ 4.D:b6 R:b6 5.Rb4** și remiză. Dacă negrul nu face schimbul de dame, finalul trebuie să se termine tot remiză.
 30. **1.Te6+ R:e6 2.Cg5+ Rf6 3.C:f3 Ce5+ 4.C:e5 R:e5 5.Rd3 Rf4 6.Re2 Rg3** și câștigă.
 31. **1.T:e6+** (dacă **1.Nd5** atunci **1...Tg4+**) **1...Re6 2.Nd5+ Re7 3.N:g8 Nf7+ 4.N:f7 R:f7 5.Rd4 Rg6 6.Re4 Rg5 7.Rf3 Rf5** și negrul câștigă.
 32. **1.Nf5 Rd6 2.N:e6 R:e6 3.Cc5+ C:c5 4.R:c5** și câștigă. Dacă **1...Cc7** atunci **2.Cc5+**.
 33. Prin mutările **1.C:b4 a.b4 2.Re3!** regele alb poate opri pionii "b" și "c" iar pionul a4 înaintea liniștit spre câmpul de transformare.

34. Stauton trebuia să joace **1...R:d4 2.Rd1** (dacă 2.g4 atunci 2...Re4 3.Rd1 Rf3 4.g5 Rf2 și câștigă) **2...Rd3 3.g4 e2+** (nu 2...Re4? 3.Re2 și pionul liber depărtat duce la câștigul albului) **4.Re1 Rc2 5.g5 R:b2 6.g6 c3 7.g7 c2 8.g8D c1D+ 9.R:e2 Dc4+ 10.D:c4 b:c4** și câștigă.
35. Remiza se asigură prin mutarea **1.f6**. Regele negru nu va putea să se apropie de pionul f7, iar turnul negru trebuie să păzească acest pion.
36. Rezultatul este remiză (după **1...Tg7+ 2.Rc8 Rc6 3.b8C+ Rd6 4.Ca6 Ta7 5.Cb8!**)
37. Se poate cu ajutorul mutării **Rh8**. Duce la pierdere 1.Rg8 Rg5 2.f8D Rg6!
38. **1...Dc7+ 2.Ra8 Dc8+! 3.D:c8 R:c8** și remiză.
39. Rezolvă problema mutările **1.Da1+! R:a1 2.C:b4** sau 1...Rb3 2.Dc3+
40. Negrul pierde deoarece regele său este prost amplasat. Dacă regele negru s-ar fi aflat la a7, ar fi putut fi remiză.
41. Negrul câștigă.
42. Negrul câștigă.
43. Nu poate.
44. Câștigă negrul.
45. Remiză.
46. Prin mutarea **1.Ta1!**
47. Câștig în ambele cazuri.
48. Remiză.
49. Câștig după **1.Rb4 Rf4 2.Te5**.
50. Prin mutarea **Te7**.

Soluțiile exercițiilor de la pag.189

- 1.Nd2+ R:d2 2.Cc4+ (1-0)
- După 1...N:d4 sau D:d4 albul va juca 2.N:h7 și la 2...R:h7 urmează 3.Dh5+ (1-0)
- În partidă s-a jucat 1.h5 Tg5 2.D:f6 D:f6 3.Cd7+ Rb7 4.C:f6
- Fischer a jucat: 1...Cd5 și dacă 2.D:d5 atunci 2...Td8 cu câștigarea turnului d1
- Zuckertort a jucat 1.D:g8! T:g8 2.Cf6+ Re7 3.Cg8+! Re8 4.Cf6+etc.

CUPRINS

PREFAȚĂ – de THEODOR GHIȚESCU – mare maestru internațional, antrenor emerit.....	3
DIN ISTORIA ȘAHULUI – Legendă și adevăr despre începuturile jocului de șah	5
CUVÂNT ÎNAINTE	7
ȘAHUL și VIAȚA	8
NOȚIUNI PRELIMINARE	9
CAPITOLUL 1 – DESCHIDERILE	12
PRINCIPIILE generale ale deschiderilor	14
Cum se studiază deschiderile	15
Teoria deschiderilor și clasificarea lor	17
A - JOCURI DESCHISE	17
1 – GAMBITUL REGELUI	17
a) Gambitul regelui acceptat	17
b) Gambitul regelui refuzat	20
c) Contragambitul regelui	21
2 – DESCHIDEREA CENTRALĂ (gambitul nordic)	22
3 – PARTIDA SCOȚIANĂ	23
- Deschiderea Ponziani	
- Gambitul Scoțian	
4 – JOCUL CELOR DOI, TREI ȘI PATRU CAI	24
5 – PARTIDA ITALIANĂ	25
6 – DESCHIDEREA NEBUNULUI	26
7 – APĂRAREA UNGARĂ	27
8 – GAMBITUL EVANS	28
9 – PARTIDA VIENEZĂ	29
10 – GAMBITUL LETON	30
11 – APĂRAREA PHILIDOR	32
12 – PARTIDA RUSĂ	33
13 – PARTIDA SPANIOLĂ	33
14 – DESCHIDEREA ALAPIN	34
B - JOCURI SEMIDESCHISE	35
15 – APĂRAREA FRANCEZĂ	35
16 – APĂRAREA CARO-KANN	37
17 – APĂRAREA SCANDINAVĂ	38
18 – APĂRAREA PI – R – UF (modernă)	39
19 – APĂRAREA ALEHIN	40
20 – APĂRAREA SICILIANĂ	41
a) varianta dragonului	41
b) varianta Simaghin	41
21 – GAMBITUL SICILIAN	43
22 – GAMBITUL MORA	44
C - JOCURI ÎNCHISE	46
23 – GAMBITUL DAMEI	46
24 – APĂRAREA TARRASCH	48
25 – APĂRAREA SLAVĂ	49
26 – CONTRAGAMBITUL ROMÂN (ALBIN)	50
27 – DESCHIDEREA CATALANĂ	51
28 – DESCHIDEREA PIONULUI DAMEI	52

D - JOCURI SEMIÎNCHISE	53
29 – APĂRAREA NIMZOVICI (Nimzoindiana).....	53
30 – INDIANA DAMEI	55
31 – FINACHETTO DE DAMĂ.....	56
32 – APĂRAREA GRÜNFELD.....	56
33 – INDIANA REGELUI.....	57
34 – ATACUL INDIAN.....	59
35 – APĂRAREA BENONI.....	60
36 – GAMBITUL VOLGA	62
37 – APĂRAREA OLANDEZĂ.....	63
a) Gambitul Stauton	63
b) Varianta clasică.....	64
E - JOCURI DE FLANC	65
38 – DESCHIDERA ENGLEZĂ	65
39 – DESCHIDERA RETI (sistemul Reti).....	66
40 – DESCHIDERA NIMZOVICI-LARSEN	67
41 – DESCHIDERA SOKOLSKI	69
42 – DESCHIDERA BIRD.....	70
TOMA POPA - primul campion republican de șah.....	71
CURSELE	72
A – Curse întinse negrului.....	72
B – Curse întinse albului (după aceleași idei).....	77
PRIMUL turneu internațional de la Londra.....	80
EXERCIȚII.....	81
GHEORGHE MIHOC, un mare animator al șahului românesc	92
PARTIDE SCURTE (miniaturi).....	93
ADOLF ALBIN, un precursor al șahului românesc.....	103
CAPITOLUL 2 - JOCUL DE MIJLOC	104
CENTRU ÎNCHIS	107
Plan ofensiv.....	107
Plan de apărare.....	107
CENTRU DESCHIS	107
Partea activă	107
Partea care se apără.....	108
CENTRU ÎN MIȘCARE	108
Partea activă	109
Planul de apărare.....	109
CENTRU FIXAT	109
CENTRU SUB TENSIUNE.....	110
COMBINAȚII ELEMENTARE	112
1 – Combinații bazate pe legarea sau dezlegarea figurilor	112
2 – Combinații bazate pe supraîncărcarea figurilor apărătoare	112
3 – Combinații bazate pe interferarea liniilor de acțiune a figurilor adverse.....	113
4 - Combinații bazate pe atac dublu și șah prin descoperire	113
5 – Combinații bazate pe deschiderea liniilor sau diagonalelor	114
6 – Combinații bazate pe slăbiciunea ultimei linii.....	114
7 – Combinații bazate pe blocarea sau eliberarea unui câmp	115
8 – Combinații pentru îndepărtarea figurilor adverse	115
9 – Combinații bazate pe blocarea și prinderea figurilor	116
CALCULUL VARIANTELOR	116
Mutări candidat.....	119
Regula lui Blumenfeld	120
Greșeli grosolane în șah	120
Amețeala succesului	121
Reflexe condiționate.....	122

Pata oarbă.....	123
Sfaturi practice	124
Despre criza de timp	126
Aprecierea poziției.....	127
Coloane și diagonale deschise	128
STRUCTURA DE PIONI	130
Câmpuri slabe	130
Pioni liberi.....	131
Insule de pioni	131
Slăbiciunea câmpurilor adiacente	131
Poziția figurilor.....	132
Spațiul și centrul.....	133
Teorie și practică.....	134
Plan unic	135
PAUL MORPHY	136
COMBINAȚII	137
ȘCOALA MĂESTRIEI (Florin Gheorghiu)	142
EXERCIȚII.....	143
CAPITOLUL 3 - FINALURILE	154
Caracteristici generale	154
Regula pătratului	154
Regula opoziției.....	156
Despre zugzwang	156
Alte explicații	156
Cum se dă mat regelui rămas fără nici o altă piesă	157
Mat cu două turnuri	157
Mat cu dama	157
Mat cu un turn	157
Mat cu doi nebuni.....	158
Mat cu calul și nebunul.....	159
- Prima etapă.....	159
- A doua etapă.....	160
Damă contra pion.....	160
FINALURI DE PIONI	162
Rege și pion contra rege	162
Rege și pion contra rege și pion.....	165
Rege și doi pioni contra rege	166
Exerciții.....	167
Al doilea turneu internațional de la Londra.....	168
Damă împotriva turnului	169
Turn și figuri ușoare contra pioni.....	170
Turn contra pion	171
Turn contra nebun	171
Turn contra cal	172
Damă împotriva nebunului	173
Damă împotriva calului.....	174
Exerciții.....	174
Slăbiciunea pionilor marginali	175
Exerciții.....	176
REGULI DE JOC (spicuri din regulamentul)	189
ȘAHUL PRIN CORESPONDENȚĂ.....	202
ADDENDA.....	207
POSTFAȚĂ	210
REZOLVAREA PROBLEMELOR și exercițiilor	213
CUPRINS	224

CAMPIONII MONDIALI AI ȘAHULUI (de la stânga la dreapta, de sus în jos)

1. Wilhelm Steinitz	1886 - 1894
2. Emanuel Lasker	1894 - 1921
3. Jose - Raul Capablanca	1921 - 1927
4. Alexander Alekhine	1927 - 1935 ; 1937 - 1947
5. Max Euwe	1935 - 1937
6. Mikhail Botvinnik	1948 - 1957 ; 1958 - 1960 ; 1961 - 1963
7. Vasily Smyslov	1957 - 1958
8. Mikhail Tal	1960 - 1961
9. Tigran Petrosian	1963 - 1969
10. Boris Spassky	1969 - 1972
11. Robert - James Fischer	1972 - 1975
12. Anatoly Karpov	1975 - 1985
13. Garry Kasparov	1985 - 1999
14. Alexander Khalifman	1999 - 2000
15. Viswanathan Anand	2000 - 2002
16. Ruslan Ponomariov	2002 –

Coperta: Nicolae Pera și Radu-Cătălin Chirilă



Dedic această carte copiilor și adolescenților din România și de pretutindeni, în special elevilor și studenților, precum și adulților care îndrăgesc acest minunat sport al minții – ȘAHUL – și voi face tot ce îmi stă în putință pentru a contribui efectiv la inițierea lor în acest nobil joc.

Am convingerea fermă că șahul îi va deprinde pe tineri cu lealitatea, aprecierea justă a valorilor, precum și cu condițiile civilizației (efortul, precizia, curiozitatea și politețea).

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'N. Pera'.