

# 365 DE ZILE

# PENTRU A CÂȘTIGA LA ȘAH

De **Kévin Bordi**  
și **Fabien Libiszewski**

TRADUCERE DIN LIMBA FRANCEZĂ DE  
IDNIUȚ PEPENEL

Editura Paralela 45



Director de producție editorială: Ionuț Burcioiu

Redactare: Alisa Ionescu

Corectură: Roxana Pietreanu, Mihaela Cosma

Tehnoredactare & DTP copertă: Mihail Vlad

Pregătire de tipar: Marius Badea

**Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României**

**BORDI, KÉVIN**

**365 de zile pentru a câștiga la șah** / de Kévin Bordi și Fabien Libiszewski ;

trad. din lb. franceză de Ionuț Pepenel. – Pitești : Paralela 45, 2025

ISBN 978-973-47-4263-9

I. Libiszewski, Fabien

II. Pepenel, Ionuț (trad.)

794.1

*365 jours pour gagner aux échecs*

Kévin Bordi, Fabien Libiszewski

**Credite foto**

Toate ilustrațiile provin de la agenția Shutterstock, mai puțin cele de la p. 86, 138, 228, 248, 256, 327: Bridgeman Images; p. 8, 23, 32, 35, 52, 65, 80, 125, 143, 145, 152, 154, 160, 176, 179, 182, 189, 198, 207, 232, 282, 290, 312, 328, 345, 347, 359, 366: DR.

First published by Editions Gallimard, Paris

© Gallimard, collection Hoëbeke, Paris 2023

Romanian edition arranged through Livia Stoia Literary Agency

Direction éditoriale: Marie Baumann

Fabrication: Julien Recurt

Création graphique et mise en pages: Jean-Louis Massardier et

Emmanuelle Audebrand/marguerite.coop

Réalisation des diagrammes: Ludwig DeLarge

Suivi éditorial et lecture-correction: Sophie Greloux

Photogravure: Apex Graphic

Copyright © Editura Paralela 45, 2025

Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate, iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.

[www.edituraparelela45.ro](http://www.edituraparelela45.ro)



Tipărit la R.A. „Monitorul Oficial”

**COMENZI – CARTEA PRIN POȘTĂ**

EDITURA PARALELA 45

Bulevardul Republicii, nr. 148, Clădirea C1, etaj 4, Pitești,

jud. Argeș, cod 110177

Tel.: 0248 633 130; 0753 040 444; 0721 247 918

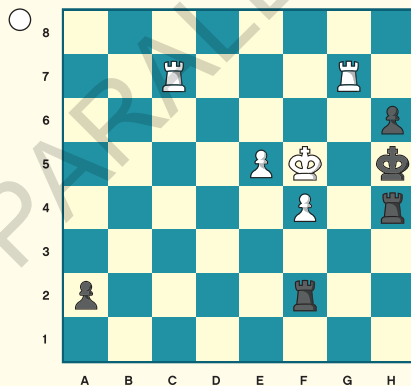
Tel./fax: 0248 214 533; 0248 631 439; 0248 631 492

E-mail: [comenzi@edituraparelela45.ro](mailto:comenzi@edituraparelela45.ro)

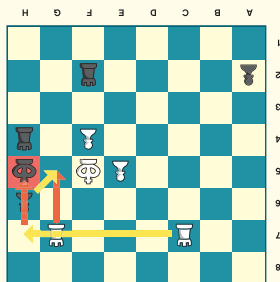
## EXERCİTIU

Rezolvați următorul mat simplu din 2 mutări, ca să vă încălziți neuronii pentru acest an frumos care abia a început!

Albul mută și dă mat din 2 mutări.



RĂSPUNS



1.Tg5+! hxg5 2.Tf7#



## ISTORIE. EVENIMENT

### S-a întâmplat pe 11 ianuarie 1886: primul meci de Campionat mondial

În prima partidă a primului meci oficial din istorie al Campionatului mondial, Wilhelm Steinitz a jucat împotriva lui Johannes Zukertort.

Între 11 ianuarie și 29 martie 1886, acest duel legendar a străbătut Statele Unite ale Americii, partidele jucându-se în trei orașe emblematice: New York, Saint-Louis și New Orleans.

Coroana urma să-i revină primului jucător care reușea să obțină 10 victorii.

Steinitz a câștigat prima partidă, dar Zukertort a reușit apoi să se detașeze, obținând 4 victorii la rând. Păstrându-și calmul, Steinitz a început să domine din nou partida. Mai întâi și-a recuperat avantajul inițial, apoi a zburat către victoria finală, câștigând după 20 de partide cu scorul de 10 victorii la 5 (5 partide au fost remize).

Wilhelm a fost primul campion mondial oficial din istorie, un titlu pe care îl va păstra până în anul 1894.



## STRATAGEME ȘI TRUCURI

### Calculul liniilor forțate

În mod ideal, ne-am dori să facem mutări menite să ducă la realizarea planului nostru și prin care să zădărnicișim în același timp planurile adversarului. O modalitate eficientă pentru a reuși acest lucru este crearea de amenințări.

O amenințare este o mutare care forțează adversarul să reacționeze. De exemplu, șahul este o amenințare directă, care necesită un răspuns imediat.

Și o amenințare de mat are nevoie tot de un răspuns urgent. Ignorarea unei astfel de amenințări ar duce la o înfrângere chiar la următoarea mutare.

Atacarea unei piese a adversarului, creează de asemenea o amenințare: dacă adversarul nu reacționează, va suferi o pierdere materială.

Prin urmare, conceptul de mutare forțată ocupă un loc important în strategia șahistă și în calculul variantelor de joc. El permite orientarea

jocului în funcție de propriile condiții, forțând adversarul să răspundă la amenințările lansate.

De altfel, este posibil ca, prin realizarea unei serii de amenințări, adversarul să ajungă în imposibilitatea de a-și apăra poziția. Uneori, efectuarea unei linii forțate ar putea duce la victorie, motiv pentru care mutările forțate ar trebui luate întotdeauna în considerare. Acestea nu trebuie neapărat făcute dacă varianta jucată nu duce nicăieri, dar este posibil ca succesiunea de amenințări să fie fatală pentru adversar.

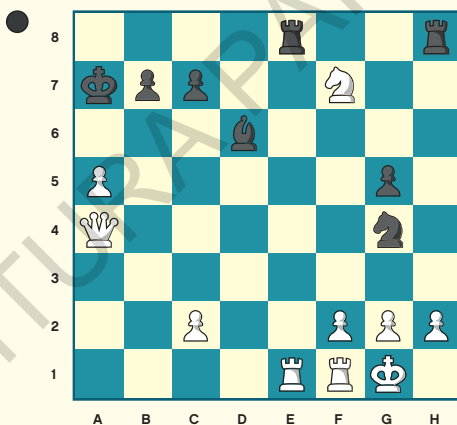
Pentru a calcula mai bine mutările forțate, cheia este să vă dezvoltăți viziunea tactică și capacitatea de a anticipa răspunsurile adversarilor.

În următoarele trei zile, veți avea de rezolvat exerciții în care va trebui să forțați jocul. Dar nu ezitați să faceți și alte exerciții în plus din cărțile și/sau de pe site-urile de șah.

## EXERCIȚIU. CALCULUL LINIILOR FORȚATE [1]

Încercați să faceți doar mutări forțate.

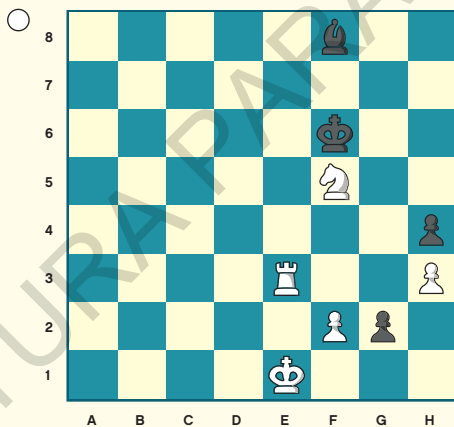
Negrul mută și dă mat.



1...Nxh2+ 2.Rh1 Cxh2+ 3.Txb2 Txe1+ 4.Tf1 Txf1#

## EXERCİTIU. CALCULUL LINIILOR FORȚATE [2]

Obțineți remiza.



RĂSPUNS

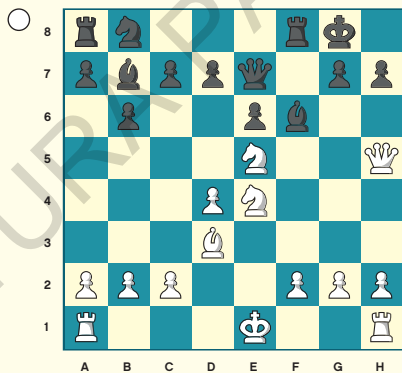
1. T6+! Rxf7 1...Rxe6 2.Cd4+ = apoi Cf3 sau Cez.  
 2. T5+! Rf6 2...Rxe5 3.f4+ Rxf4 4.Rf2 =  
 3. Tg5! Rxe5 4.f4+ Rxf4 5.Rf2 Ne5+ 6.Rxe2 = Albii va pierde pionul h3 dar, după cum știm, finalul de joc cu un nebulan plus un pion a sau h al cărui câmp de promovare nu este de aceeași culoare cu nebulanul este remiză. Negrul are în această situație un nebulan de negru, iar câmpul de promovare h1 este alb. Prin urmare, poziția este echivalentă cu o remiză.

## EXERCİTIU. CALCULUL LINIILOR FORȚATE [3]

Lasker, Edward – Thomas, George Alan – 1912

1.d4 e6 2.Cf3 f5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5 Ne7  
5.Nxf6 Nxf6 6.e4 fxe4 7.Cxe4 b6 8.Ce5  
o-o 9.Nd3 Nb7 10.Dh5 De7

O partidă celebră în care albul mută și obține un mat forțat. Nu vă rămâne decât să calculați!



RASPUNS

11.Dxh7+!! Rxb7 12.Cxf6+ Rh6 [12...Rh8 13.Cg6#]  
13.Cg4+ Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+ Rf3 16.Ne2+ Rg2 17.Th2+ Rg1 18.Rd2# 18-0-0# ducea de aseme-  
nea la mat! 1-0



## ISTORIE. JUCĂTOR CELEBRU

S-a întâmplat pe 2 februarie 1923: s-a născut SVETOZAR GLIGORIĆ

Svetozar Gligorić (1923-2012), Mare maestru internațional de șah și autor de probleme de șah, a fost unul dintre cei mai apreciați jucători din lume de la mijlocul secolului al XX-lea. Născut în Belgrad (Serbia), a început să joace șah la vârsta de 11 ani. Provenind dintr-o familie modestă, acesta nu avea o tablă de șah, așa că și-a confecționat propriul joc sculptând dopuri de plută. A devenit campion al orașului Belgrad la vârsta de 15 ani.

În ciuda unei cariere deseori umbrită de gigantul vremii sale, cum ar fi Mihail Botvinnik, Vasili Smîslov, Tigran Petrosian și Boris Spasski, Gligorić și-a pus amprenta în mod incontestabil asupra jocului de șah.

A participat la trei cicluri de meciuri pentru titlul mondial, la Turneele Candidaților din 1953, 1959 și 1968, fără a obține totuși rezultate notabile. A câștigat însă campionatul iugoslav de douăsprezece ori și și-a reprezentat țara la cincisprezece olimpiade de șah,

câștigând turneul în 1950 cu Iugoslavia și adunând un total de 12 medalii.

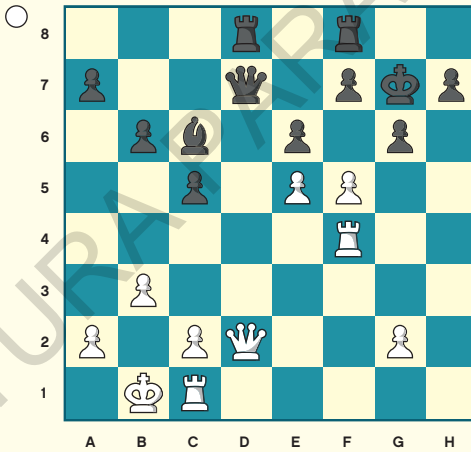
Gligorić a fost un excelent teoretician și un jucător înzestrat cu un stil de joc pozițional puternic. El a contribuit la dezvoltarea multor deschideri, printre care Indiana de Est, Spaniola sau Nimzo-Indiana. Semnătura sa se regăsește în anumite linii, cum ar fi varianta Gligorić a Deschiderii Indienei de Est, după mutările 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ng7 4.e4 d6 5.Cf3 0-0 6.Ne2 e5 7.Ne3.

Gligorić a fost, de asemenea, un arbitru internațional respectat: a fost arbitru la primul meci pentru titlul mondial între Karpov și Kasparov din 1984.

Comportamentul exemplar și sportivitatea l-au transformat într-o personalitate a șahului mondial. De altfel, după decesul acestuia în 2012, FIDE a decis să numească Premiul pentru fairplay Premiul Gligorić.

## EXERCİȚIU

Albul mută și câștigă.



RĂSPUNS

1.f6+! [1.Td4? exf5 2.Txd7 Txd7 ∞ 3.Dg5 f6 negrul are suficient material pentru a compensa regina.] 1...Rh8 [1...Rg8 2.Td4] 2. Td4!! Dxd4 [2...g5 3.Txd7 Txd7 4.Dxg5 +] 3. Dh6 Tg8 4.Dxh7+! [4.Th1?? Dd1+ 5.Txd1 Txd1+ 6.Rb2 Nxg2 -+] 4...Rxb7 5.Th1+ Dh4 6.Txb4#

## UN CUVÂNT PE ZI

# AVANPOST

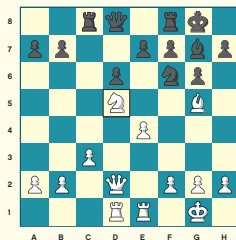
Avanpostul reprezintă un câmp mai degrabă central situat în tabăra adversă. Acest câmp pe care se găsește piesa noastră este apărat de un pion de aceeași culoare situat pe o coloană semideschisă, adică o coloană pe care nu mai aveți niciun pion.

Acest avanpost este ocupat în mod ideal de către un cal, care joacă rolul de santinelă avansată, prin prezența sa perturbând în mod semnificativ jocul adversarului. Din această poziție, se pot concretiza trei scenarii:

- calul rămâne pe loc, exercitând astfel o presiune constantă asupra adversarului.
- calul este alungat de către un pion al adversarului. Atunci acesta se poate retrage sau poate fi schimbat. În acest ultim caz, atenția se va îndrepta asupra pionului care se afla chiar în fața avanpostului și care acum devine ținta principală, fiind vulnerabil pe coloana semideschisă pe care turnurile noastre vor putea ataca.

- calul este schimbat cu o piesă lejeră a adversarului pe care o vom captura cu pionul nostru. Acest nou pion controlează acum două câmpuri avansate, privând adversarul de spațiu și deschizând de asemenea o nouă coloană semideschisă, creând o cale de atac potențială pentru ca turnurile să atace un nou pion al adversarului sau să pătrundă în poziția acestuia.

Iată un exemplu de avanpost:



Calul ocupă avanpostul d5. Dacă negrul îl alungă prin mutarea e7-e6, atunci pionul d6 devine vulnerabil.

Dacă avanpostul este cucerit de calul negru, acesta va fi capturat la rândul lui de pionul alb e și astfel albul își va deschide coloana e pentru a ataca în special pionul din e7.

## ISTORIE. JUCĂTOR CELEBRU

### ALEXANDR ALEHIN (2/2)

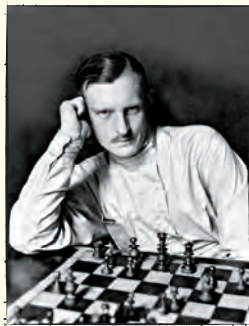
În 1927, după mai multe încercări eșuate, a obținut naționalitatea franceză.

Tot în același an, a câștigat primul său meci de Campionat mondial împotriva lui José Raúl Capablanca, un succes surprinzător pentru observatorii acelei epoci, întrucât Alehin nu-l învinsese niciodată pe jucătorul cubanez.

Apoi a continuat să domine lumea șahului, câștigând între 1929 și 1934 toate turneele la care a participat, cu excepția congresului de la Hastings care a avut loc la sfârșitul lui decembrie 1933 și începutul lui ianuarie 1934, unde a terminat al doilea, la o jumătate de punct de Salo Flohr.

De asemenea, și-a apărat cu succes titlul de două ori împotriva lui Efim Bogoljubow în 1929 și 1934, înainte de a pierde în fața lui Max Euwe în 1935. Doi ani mai târziu, Alehin și-a recâștigat titlul împotriva lui Euwe și a rămas campion până la decesul său în 1946.

În ciuda întreruperilor din cariera sa din cauza războaielor mondiale, Alehin a lăsat o amprentă de neșters în istoria șahului grație stilului său de joc strălucit, contribuțiilor sale teoretice și operei sale literare. Apărarea Alehin (t.e4 Cf6), care îi poartă numele, este una dintre cele mai cunoscute contribuții teoretice ale sale.



## ISTORIE. PARTIDĂ CELEBRĂ

Larsen, Bent – Spasski, Boris – 1970

1.b3 e5 2.Nb2 Cc6 3.c4 Cf6 4.Cf3 [4.e3!?!]

4...e4 5.Cd4 Nc5 6.Cxc6?! După acest schimb, negrul va avea o dezvoltare foarte ușoară.

[6.Cf5!?!]

6...dxc6! 7.e3 Nf5 8.Dc2 De7 9.Ne2 0-0-0

10.f4 Cg4! 11.g3 [11.Cc3 Txd2!! 12.Dxd2

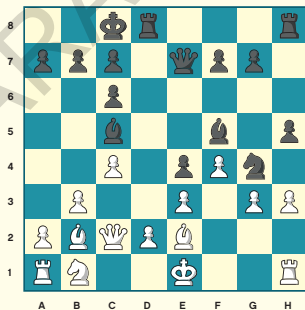
Nxe3 13.Dc2 Nf2+ 14.Rd2 e3+ -+; 11.0-0

Txd2! 12.Cxd2 (12.Dxd2 Nxe3+ -+)

12... Cxe3 13.Dc1 Cxf1+ 14.Rxf1 Dh4 -+;

11.h3? Dh4+ -+]

11...h5 12.h3



12...h4!! 13.hxg4 hxg3 14.Tg1 [14.Txh8

Txh8 15.Nf1 Th1 -+]

14...Th1! 15.Txh1 g2! 16.Tf1 [16.Tg1 Dh4+

17.Rd1 Dh1 -+]

16...Dh4+ 17.Rd1 gxf1D+ [17...gxf1D+

18.Nxf1 Nxg4+ 19.Rc1 (19.Ne2 Dh1#)

19...De1+ 20.Dd1 Dxd1#]

0-1

**10** APRILIE

CITAT

„SMÎSLOV ESTE UN JUCĂTOR DE SAH CU O INTUIȚIE FANTASTICĂ. EU ÎI SPUN «MÂNA», PENTRU CĂ MÂNA LUI ȘTIE EXACT UNDE SĂ ASEZE FIECARE PIESĂ A UN MOMENT DAT; ÎN REALITATE, EL NU ARE NEVOIE SĂ CALCULEZE NIMIC.“

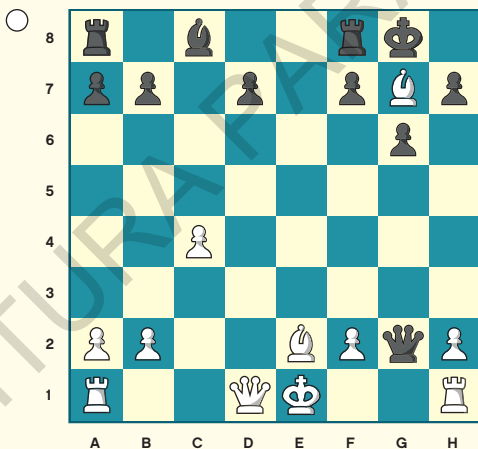
Boris Spasski

# 04 MAI

## EXERCİȚIU. JUCAȚI PRECUM NONA GAPRINDASHVILI

Gaprindashvili, Nona – Servaty, Rudolf – 1974

Albul mută și câștigă.



RĂSPUNS

15. Dd4! Dxb1+. La o altă mutare, albul ar juca doar o-o-o și s-ar delecta având un nebul în plus. 16. Rd2 Dxa1 17. Df6!! Negrul ar fi sperat să intercepteze amenințările de mat în g7 în caz de rețagere a nebulului prin împingerea f7-f6 dar, după această ultimă mutare, este imposibil. Albul va juca Nh6 la următoarea mutare, iar negrul nu va putea riposta în niciun fel. 1-0

## CURIOZITATE

### Originea denumirilor pieselor de șah (2/2)

**Nebunul** oferă cel mai interesant exemplu de variații lingvistice. În strămoșul indian al jocului, această piesă reprezenta un elefant, simbolizat prin colți. Europeanii l-au reprezentat având o căciulă de bufon sau o cărjă episcopală. De aceea în limba engleză se numește „Bishop” (episcop), iar în jocul cu piese Staunton, partea superioară a piesei evocă forma mitrei unui episcop.

În limba franceză a fost numit „fou” (nebun). Probabil o aluzie la expresia „fou du roi” (bufonul regelui) și la căciula de bufon cu care era reprezentată piesa. Mai există și o interpretare fonetică: termenul francez „fou” s-ar apropia de cuvântul „fol” din franceza veche, însemnând „nebun”. Această interpretare s-ar baza pe asemănarea cuvântului cu „foule”, termen care în vechea persană înseamnă „elefant”.

Legătura cu elefantul s-a păstrat în anumite limbi, cum ar fi rusa, unde este numit „Slon” (elefant). Există și o altă denumire, însemnând „alergător” sau „sprinter”, cum ar fi cea din germană („Läufer”) sau cea din olandeză („Loper”), referindu-se mai degrabă la modul în care se deplasează piesa decât la reprezentarea acesteia sau la un aspect fonetic.

**Pionii** sunt denumiți, în general, printr-un termen care se referă la un țăran sau la un muncitor, ceea ce reflectă rolul lor în joc. În limba engleză, sunt denumiți „Pawn”, în germană „Bauer” (țăran), iar în rusă „Peșka”.

## MATUL ANASTASIEI

Acest al doilea exemplu de schemă de mat este mai subtil decât cel pentru matul pe culoar și îi poate surprinde chiar și pe jucătorii experimentați! Pentru a facilita explicația, ne vom plasa în tabăra albului, dar acest mat funcționează, evident, pentru ambele tabere.

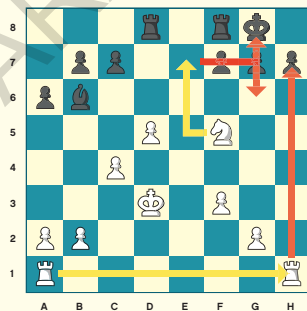
Ingredientele esențiale pentru acest mat sunt:

- 1) un cal alb în e7
- 2) un pion negru în g7
- 3) regele negru în h7 sau h8.

În acest tip de poziție, regele negru se găsește într-o situație foarte periculoasă, chiar dacă poate părea bine protejat în acest moment. Într-adevăr, calul alb din e7 controlează câmpurile g6 și g8, deci îi anulează două potențiale câmpuri de scăpare regelui negru. Prin urmare, dacă regele advers poate fi atacat de-a lungul coloanei h cu o regină sau cu un turn, iar negrul nu are nicio piesă care să se interpună, este șah și mat. Aceasta justifică faptul că albul sacrifică multe piese dacă este necesar pentru a forța deschiderea coloanei h în încercarea de a-și îndeplini obiectivul și a da mat

adversarul. Într-un fel, este un mat pe culoar lateral, în modul „Inception”!

Exemplu:



Pentru a pune în aplicare matul Anastasiei, albul mută calul în e7, câmpul dedicat acestuia pentru a pregăti matul, negrul fiind obligat să joace Rh8 pentru a ieși din șah și apoi albul deschide coloana h printr-un sacrificiu de turn înainte de a termina treaba cu al doilea turn:

1.Ce7+ Rh8 2.Txh7+ Rxh7 3.Th1#.

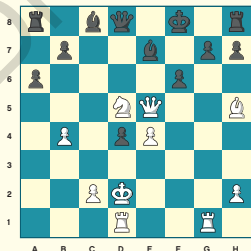
## PARTIDĂ SPECTACULOASĂ A LUI TAL

Tal, Mihail – Gulko, Boris – 1969

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6  
5.Cc3 e6 6.Ē4 Cc6 7.Ne3 Ne7 8.Df3.

O dezvoltare agresivă care pregătește  
rocada mare.

8...a6 9.o-o-o Dc7 10.g4 Cxd4 11.Nxd4  
e5 12.Ēxe5 dxe5 [12...Nxcg4? 13.Dg3 Nxd1  
14.exf6 Nxf6 15.Nxf6 gxf6 16.Cxd1 +-]  
13.Dg3! Atacă și țintuiește pionul e5.  
13...Cxcg4 [13...Nd6 14.Ne3 Ne6  
(14...Cxcg4? 15.Cd5 Dc6 16.Ng1 o-o 17.h3 Ch6  
18.Ne3 Rh8 19.Tg1 +-) 15.g5 ±] 14.Ne2  
[14.Cd5!?] 14... Da5 15.Nxcg4 exd4  
16.Cd5 Dxax2 17.De5 Dai+ 18.Rd2 Da5+  
19.b4 Dd8 20.Thg1! f6 [20...Nxcg4  
21.Txcg4 Dd6 22.Cc7+ Rd7 23.Dxd6+ Nxd6  
24.Cxa8 Txa8 25.Txcg7 +-] 21.Nh5+! Rf8



22.Txcg7!! Ēxe5 [22...Rxcg7 23.Tg1+ Rf8  
(23... Rh6 24.Df4+ Rxc5 25.Df3+ Rh6  
26.Dg3 +-) 24.Dg3 Nxb4+ 25.Re2 Dd7  
26.DĒ4 +-] 23.Tf7+! Re8 [23...Rg8  
24.Cxe7+! Dxe7 25.Tg1++ 24.Txe7+ Rf8  
25.Tf1+ Rg8 26.Tff7 1-o [26.Tff7 amenință  
Cf6# 26... Dd6 27.Te8++]



Mihail Tal

# 20 IULIE

## ZIUA MONDIALĂ A ȘAHULUI

Ziua Mondială a Șahului este o sărbătoare internațională, care are loc în fiecare an pe 20 iulie. Este o ocazie de a promova acest joc și de a încuraja noi persoane să-l practice.

Data nu a fost aleasă întâmplător: pe 20 iulie 1924 a fost creată la Paris Federația Internațională de Șah (FIDE).

Mottoul FIDE este *Gens una sumus*, care înseamnă „Noi suntem o singură

familie“. Acest motto simbolizează unitatea jucătorilor de șah din întreaga lume. Într-adevăr, acest joc practicat peste tot în lume aduce oamenii împreună, traversând frontierele culturale, lingvistice, de vârstă și de sex.

Pe 20 iulie 2024, FIDE sărbătorește 100 de ani de existență.

La mulți ani tuturor cu ocazia Zilei Mondiale a Șahului!

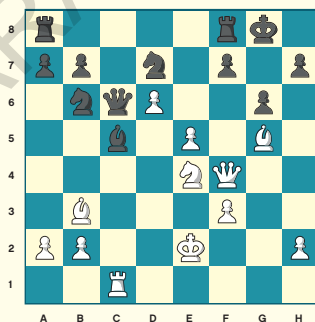


## ISTORIE. PARTIDĂ CELEBRĂ

S-a întâmplat pe 7 august 1973:  
David Bronștein – Liubomir Ljubojević

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.c4 Cb6 5.f4 dxe5 6.fxe5 c5 7.d5 e6. Negrul suferă de o mare lipsă de spațiu, dar speră să profite de pionii albi prea avansați pentru a-i ataca și a străpunge poziția adversarului.

8.Cc3 exd5 9.cxd5 c4 10.Cf3 Ng4 11.Dd4 Nxf3 12.gxf3 Nb4 13.Nxc4 0-0 14.Tg1 g6 15.Ng5 Dc7 16.Nb3 Nc5 17.Df4 Nxf1 18.d6 Dc8 19.Re2 Nc5 20.Ce4. Albul are cu un turn mai puțin, dar piesele negre sunt atât de pasive pe flancul reginei, încât aproape nici nu se observă.  
20...C8d7 21.Tc1 Dc6



22.Txc5! Cxc5 23.Cf6+ Rh8 24.Dh4 Db5+ 25.Re3 h5 26.Cxh5 Dxb3+ [26...gxh5 27.Dxh5+ Rg8 28.Dg6+ Rh8 29.Nf6#] 27.axb3 Cd5+ 28.Rd4 Ce6+ 29.Rxd5 Cxg5 30.Cf6+ Rg7 31.Dxg5 Tfd8 32.e6 fxe6+ 33.Rxe6 Tf8 34.d7 a5 35.Cg4 Ta6+ 36.Re5 Tf5+ 37.Dxf5 gxf5 38.d8D fxg4 39.Dd7+ Rh6 40.Dxb7 Tg6 41.f4. O partidă foarte spectaculoasă și plină de fantezie jucată de David Bronștein.

1-0



## ISTORIE

### Meciul revanșă Fischer-Spasski. (2/2)

Era declarat câștigător primul jucător care obținea 10 victorii, fără partide amânate. Fischer a câștigat cu 10 victorii, 5 înfrângeri și 15 remize.

În ciuda faptului că Spasski avea 2.545 de puncte în acel moment (locul 96 în clasamentul mondial), victoria lui Fischer în acest meci i-a permis să ajungă la performanța de 2.645 de puncte, plasându-l pe locul 12 în clasamentul mondial, în iulie 1992. Yasser Seirawan, un important Mare maestru internațional, spunea că acest meci a demonstrat că Fischer este încă printre cei mai buni zece jucători din lume.

După această victorie, Fischer s-a autodeclarat „campion mondial neînving”, un titlu care nu a fost totuși recunoscut pe scară largă. În plus, acest meci nu a marcat revenirea lui Fischer în lumea competițională a șahului. Acesta a decedat în 2008 fără să mai fi jucat vreo partidă oficială.

Cât despre Spasski, acest meci a fost ultima sa provocare majoră. A continuat să joace ocazional, dar nu a mai participat la turnee importante.

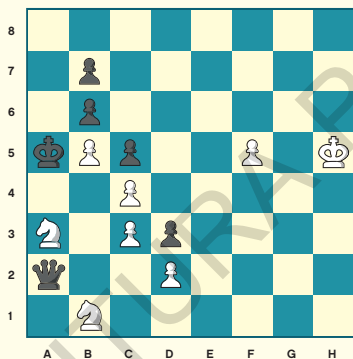
Pentru fanii șahului, simplul fapt de a-l revedea pe Fischer jucând a fost un cadou prețios, chiar dacă unii speraseră să-l vadă într-o zi înfruntându-l pe Kasparov. Acest meci din 1992, deși controversat și neoficial, rămâne un moment memorabil din istoria șahului.



Bobby Fischer

## CURIOSITATE

Compozitorul Mark Liburkin a creat un studiu în care albul obține remiza la limită datorită regulii celor 50 de mutări.



**1.f6!** Este esențială împingerea rapidă a pionului pentru a putea rezista apoi 50 de mutări, fără a mai fi necesară mutarea acestuia. **1...Db3** regina revine în joc. **2.f7 Dd1+** **3.Rh6 Df3** **4.Rg7** negrul va da șah pentru a forța regele alb să treacă în fața pionului său și va profita de această situație, aducându-și înapoi puțin câte puțin regele prin

a4-b3-b2-c1-d1-e2 și așa mai departe. **4...Dg4+** **5.Rh8 Dh5+** **6.Rg7 Dg5+** **7.Rh7 Df6** **8.Rg8 Dg6+** **9.Rf8 Ra4** **10.Re7 Dg7** **11.Re8 De5+** **12.Rd7 Df6** **13.Re8 De6+** **14.Rf8 Rb3** **15.Rg7 De7** **16.Rg8 Dg5+** **17.Rh7 Df6** **18.Rg8 Dg6+** **19.Rf8 Rb2** **20.Re7 Dg7** **21.Re8 De5+** **22.Rd7 Df6** **23.Re8 De6+** **24.Rf8 Rcl** **25.Rg7 De7** **26.Rg8 Dg5+** **27.Rh7 Df6** **28.Rg8 Dg6+** **29.Rf8 Rdl** **30.Re7 Dg7** **31.Re8 De5+** **32.Rd7 Df6** **33.Re8 De6+** **34.Rf8 Re2** **35.Rg7 De7** **36.Rg8 Dg5+** **37.Rh7 Df6** **38.Rg8 Dg6+** **39.Rf8 Rf3** **40.Re7 Dg7** **41.Re8 De5+** **42.Rd7 Df6** **43.Re8 De6+** **44.Rf8 Rf4** **45.Rg7 De7** **46.Rg8 Dg5+** **47.Rh7 Df6** **48.Rg8 Dg6+** **49.Rf8 Re5** **50.Re7 Dg7** **51.Re8 Re6**

[Albul face acum a 50-a mutare și, cum nu s-a luat nicio piesă și nu s-a mișcat niciun pion, cere remiza... în ultimul moment, deoarece negrul ar fi luat pionul sau ar fi dat mat la următoarea mutare! Un studiu extraordinar al lui Liburkin, negrul având nevoie de exact 50 de mutări după ultima mutare a pionului alb pentru a-l captura! **52.Rd8 = [52.Cc2!? =]**

## UN CUVÂNT PE ZI

# CAPTURAREA EN PASSANT\* [1/2]

Capturarea *en passant* este o regulă unică și specială, care li se aplică exclusiv pionilor. Denumirea acestei reguli este deosebit de elocventă, referindu-se exact la acțiunea de a captura un pion în mijlocul mișcării acestuia cu două câmpuri înainte. Este o excepție interesantă de la regulile de mutare a pionilor care, în mod normal, nu pot captura decât avansând cu un singur câmp în diagonală.

În practică, capturarea *en passant* funcționează după cum urmează: atunci când un pion al adversarului avansează cu două câmpuri din poziția sa inițială și se află chiar lângă pionul vostru, atunci pionul vostru are posibilitatea de a captura pionul adversarului *en passant*. Pentru a face acest lucru, vă mutați pionul în diagonală pe un câmp alăturat, ca și cum pionul adversarului ar fi avansat cu un singur câmp, și apoi acest pion advers este înlăturat de pe tablă.

Totuși, există anumite condiții care trebuie îndeplinite pentru ca o capturare *en passant* să fie legală:

1. Pionul vostru trebuie să fie exact pe al cincilea rând.
2. Pionul advers trebuie să se fi deplasat cu două câmpuri dintr-o singură mișcare pentru a ajunge chiar lângă pionul vostru.
3. Capturarea *en passant* trebuie să fie efectuată imediat după deplasarea pionului advers, când sunteți la mutare. Dacă nu efectuați capturarea *en passant* în acel moment, nu o veți mai putea face mai târziu.
4. Nu puteți face o capturare *en passant* dacă pionul vostru a avansat deja cu patru câmpuri sau mai mult. (Pionul vostru trebuie să fie pe rândul al 5-lea. Nici mai jos, nici mai sus.)

\* Expresie din limba franceză care se traduce „în trecere”. (N. tr.)

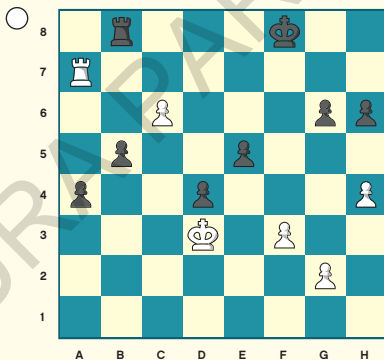


## EXERCİȚIU

În acest final, albul are cu 2 pioni mai puțin, dar are și un pion trecut avansat pe care îl poate exploata, iar turnul său plasat pe rândul al 7-lea este activ.

Voi cum ați proceda în această situație?

Albul mută și câștigă.



RĂSPUNS

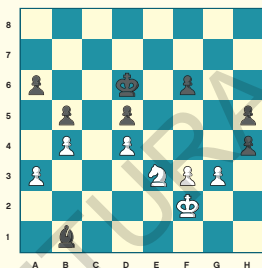
1. Th7! amenințând cu Th8 pentru a câștiga turnul advers. [1c7?? Tc8 2.Tb7 Rf7 -+] 1...Rg8 [1...  
 Tb6 2.c7 Tc6 3.Th8+ (3.c8D+!! Txc8 4.Th8+ -) 3...Rc7 4.c8D Txc8 5.Txc8 +! 1...a3 2.Th8+ Rc7 3.Txb8  
 a2 4.Ta8 Rd6 5.Txa2 +-] 2.c7! Pionul câștigă un tempo crucial față de turnul negru și va sprijini  
 turnul alb din d8 pentru a efectua manevra decisivă Td7-Td8. 2...Tc8 [2...Tf8 3.Td7 +] 3.Td7 +  
 albul vrea să joace Td8 la următoarea mutare, iar negrul nu are apărare, lăsa câteva exemple de  
 linii în care albul câștigă ușor. 3...Txc7 [3...a3 4.Td8+ Rf7 (4...Txd8 5.cxd8D+ +) 5.Txc8 a2 6.Ta8 +-]  
 4.Txc7 a3 5.Ta7 b4 6.Ta4



## ISTORIE. MUTARE CELEBRĂ

Karpov, Anatoli – Kasparov, Gari – 1984

În timpul celei de-a 9-a partide din primul meci între Karpov și Kasparov, acesta tocmai jucase 46...gxh4 și se aștepta din partea lui Karpov să captureze cu 47.gxh4.



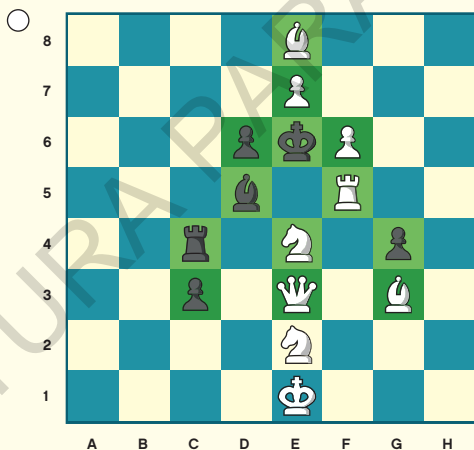
47.Cg2! [47.gxh4 Ng6 și albul nu poate progresa cu adevărat deoarece, chiar dacă își plasează regele în f4, acesta nu poate pătrunde în tabăra adversarului. De exemplu: 48.Cg2 Nf7 49.Cf4 Re7 50.Cd3 Ne6 51.Cc5 Nc8 52.Rg3 Rd6 53.Rf4 Re7] 47...hxg3+ 48.Rxg3. Diferența importantă dintre această poziție și cea care rezultă după 47.gxh4 este că regele alb pătrunde în tabăra adversă, iar pionul h5 va fi capturat oricum. 48...Re6

[48...Ng6 49.Cf4 Nf7 50.Rh4 Re7 51.Cxh5 Re6 (51...Nxh5 52.Rxh5 Re6 53.Rg6 Re7 54.f4 Re6 55.f5+ Re7 56.Rg7+) 52.Cg7+ Re7 53.Rg4 ++] 49.Cf4+ Rf5 50.Cxh5. Avem un final în care calul domină nebunul advers. 50...Re6 51.Cf4+ Rd6 52.Rg4 Nc2 53.Rh5 Nd1 54.Rg6 Re7 [54...Nxf3 55.Rxf6 câștigă ușor. Albul va ataca pionii a6 și d5. 55...Ne4 56.Ce6 Nf3 57.Cc5 +-] 55.Cxd5+? În teorie logic, dar oferă șanse bune de salvare, nebunul câștigând o oarecare libertate. 55.Ch5! era mult mai puternic. De exemplu: 55...Nxf3 56.Cxf6 Ne4+ 57.Rg5+-. Albul mai trebuie să dea dovadă de o tehnică bună pentru a câștiga, dar poziția este câștigătoare. 55...Re6 56.Cc7+ Rd7?! [56...Rd6!] 57.Cxa6 Nxf3 58.Rxf6 Rd6 59.Rf5 Rd5 60.Rf4 Nh1 61.Re3 Rc4. Deși avea cu 2 pioni mai puțin, negrul a creat o blocadă. Totuși, o greșeală viitoare va fi fatală. 62.Cc5 Nc6 63.Cd3 Ng2 64.Ce5+ Rc3 65.Cg6 Rc4 66.Ce7 Nb7? [66...Nh1!] 67.Cf5 Ng2 68.Cd6+ Rb3 69.Cxb5 Ra4 70.Cd6

1-0

## PUZZLE DE CRĂCIUN

În această poziție compusă de Benko\*, în forma unui brad de Crăciun, albul mută și dă mat din 2 mutări.



\* Pal Charles Benko (1928-2019) a fost un jucător de șah americano-maghiar, autor și compozitor de studii de final de joc și probleme de șah. (N. tr.)



1.Dc5!! dxc5 [1...c2 2.Dxd5#; 1...Txc5 2.Cd4#; 1...Nxe4 2.Cf4#; 1...Txe4 2.Dxd5#; 1...Td4 2.Cxd4# (2.Dc8#?)]; 1...Nc6 2.Cf4# (2.Cg5#?); 1...Ta4 2.Dxd5# (2.Dc8#?)]  
2.Te5#