

INTRODUCERE

Titul de campion mondial la șah nu este doar o simplă distincție, ci reprezintă încununarea unei cariere, apogeul unei căutări a perfecțiunii și a perseverenței. În cei 138 de ani de la înființarea acestui titlu prestigios, apărut oficial în 1886, doar 17 candidați au reușit să-l obțină.

Această carte este dedicată atât celor care au ajuns în culmea gloriei, cât și celor care aspiră să le calce pe urme.

Mulți jucători, împătimiți ai jocului de șah pe platformele online, poate că nu au avut niciodată șansa de a se cufunda în măreția partidelor de altădată și de a le descoperi ampla moștenire istorică. Cartea de față vă invită să faceți acest lucru.

Campionii mondiali, adevărați titani ai jocului care au rămas în istorie, pe lângă faptul că și-au dominat epoca, au revoluționat și modul în care înțelegem astăzi șahul. Contribuția lor a fost o adevărată inspirație pentru generațiile următoare care, nu numai că le-au preluat ideile, dar au și învățat din greșelile lor pentru a deveni la rândul lor noi deschizători de drumuri în căutarea perfecțiunii.

Veți descoperi portretele campionilor mondiali, 25 dintre cele mai bune partide jucate și peste 250 de exerciții pe care le veți putea rejuca în locul lor astfel încât să găsiți cele mai bune mutări.

Combinând studiul partidelor celebre cu rezolvarea exercițiilor practice, această carte vă va transforma lectura într-o sesiune de antrenament intensiv cu scopul de a vă stimula capacitatea de concentrare.

Exercițiile, cotate de la una la trei stele, în funcție de gradul de dificultate, și însoțite de soluții detaliate, nu se limitează doar la puzzle-uri tactice în care trebuie identifi-

cată mutarea câștigătoare, ci combină diferite aspecte ale jocului. Veți găsi exerciții tactice, strategice și finaluri.

Cuprinsul cărții prevede 17 capitole, câte unul atribuit fiecărui campion mondial în parte. Dimensiunea fiecărui capitol variază, dar structura rămâne aceeași, cu exerciții de rezolvat și partide atent analizate pentru a înțelege în profunzime fiecare mutare făcută.

Analizele partidelor clarifică ideile utilizate și vă ajută să descoperiți resursele ascunse și să identificați greșelile, deslușind secretele șahului în general.

Dacă anumite analize vi se par prea complexe, nu vă faceți griji! Fiecare le va putea parcurge în ritmul său, sărind peste pasajele prea dificile, pentru a reveni asupra lor mai târziu, cu o perspectivă nouă. Aceste partide clasice, atemporale, cu numeroase lecții valoroase reprezintă un instrument formidabil pentru a progresa.

Vă recomandăm să folosiți o tablă de șah pentru a rejuca partidele și a reflecta la modul în care le-ați fi jucat voi înșivă, deși puteți citi această carte și ca pe un roman, fiecare partidă fiind ilustrată prin numeroase diagrame, ca să puteți urmări desfășurarea partidelor fără probleme.

După cum spunea Bernard de Chartres, un filozof francez din secolul al XVII-lea: „Suntem ca niște pitici pe umerii unor giganți.“ Este un citat care se potrivește excelent și jocului de șah. Această carte este concepută pentru a vă da posibilitatea să vă începeți ascensiunea pe umerii acestor giganți, având convingerea că sunteți pe mâini foarte bune.

Cannes, 19 aprilie 2024
Fabien Libiszewski & Kévin Bordi



NOTAȚIA

1-0	albul a câștigat
0-1	negrul a câștigat
½-½	partida s-a terminat printr-o remiză

!	mutare bună
?	mutare slabă
!?	mutare interesantă
?!	mutare discutabilă
!!	mutare excelentă
??	greșeală
□	singura mutare
#	șah și mat
+	șah

±	avantaj ușor pentru alb
±	avantaj categoric pentru alb
+-	avantaj decisiv pentru alb
∓	avantaj ușor pentru negru
∓	avantaj categoric pentru negru
-+	avantaj decisiv pentru negru
∞	poziție neclară
∞	cu compensații
→	cu atac
↑	cu inițiativă
↔	cu contrajoc
N	noutate teoretică

o-o	rocada mică
o-o-o	rocada mare
R	rege
D	damă
T	turn
N	nebun
C	cal

	ultima mutare din partidă
	ultima mutare din analiză

CUPRINS

Introducere	3
01 Wilhelm Steinitz	6
02 Emanuel Lasker	18
03 José Raúl Capablanca	26
04 Alexandr Alehin	34
05 Max Euwe	48
06 Mihail Botvinnik	55
07 Vasili Smîslov	68
08 Mihail Tal	78
09 Tigran Petrosian	90
10 Boris Spasski	100
11 Robert James Fischer	108
12 Anatoli Karpov	124
13 Gari Kasparov	141
14 Vladimir Kramnik	162
15 Viswanathan Anand	175
16 Magnus Carlsen	186
17 Ding Liren	201
Răspunsuri	211

01

WILHELM STEINITZ

Wilhelm Steinitz, născut pe 14 mai 1836 la Praga și decedat pe 12 august 1900 la New York – care și-a obținut cetățenia americană în 1888 – a fost primul campion mondial oficial la șah, deținând titlul din 1886 până în 1894.

Pe lângă performanțele sale competiționale, **STEINITZ ESTE CUNOSCUT PENTRU REVOLUȚIONAREA JOCULUI PRIN INTRODUCEREA UNEI NOI ABORDĂRI**, devenind astfel părintele șahului modern.

Steinitz și-a început cariera în anii 1850 adoptând un stil de joc agresiv, cum se practica pe vremuri. Cu timpul, a abandonat strategia atacului excesiv pentru a-și dezvolta un mod de joc original, bazat pe strategia pozițională. El a susținut cu tărie această nouă abordare a jocului, până când a ajuns să fie acceptată și recunoscută de numeroși alți maeștri. Steinitz a înțeles, mai presus de orice, importanța multor elemente poziționale: o bună structură de pionii, controlul spațiului și al perechii de nebuni, crearea și utilizarea de pionii trecuți și acumularea de mici avantaje.

Pe lângă contribuțiile sale teoretice, cariera lui Steinitz a fost marcată de numeroase performanțe. Astfel, **ACESTA A RĂMAS ÎNVINGĂTOR ÎN MECIURI TIMP DE MAI BINE DE 30 DE ANI, DIN 1862 PÂNĂ ÎN 1894**. Începând din 1873, a obținut o serie de 25 de victorii consecutive, un record istoric.

Încă din 1866, Steinitz a fost recunoscut drept cel mai bun jucător de șah din lume. El l-a provocat la un

meci pe Adolf Anderssen, până atunci cel mai bun jucător la nivel mondial, și l-a învins, urcând astfel în fruntea ierarhiei mondiale. În 1886, Steinitz a jucat pentru primul titlu de campion mondial oficial la șah împotriva lui Johannes Zukertort. După un început dificil, a reușit să răstoarne situația și să câștige meciul, devenind astfel primul campion mondial oficial la șah din istorie.

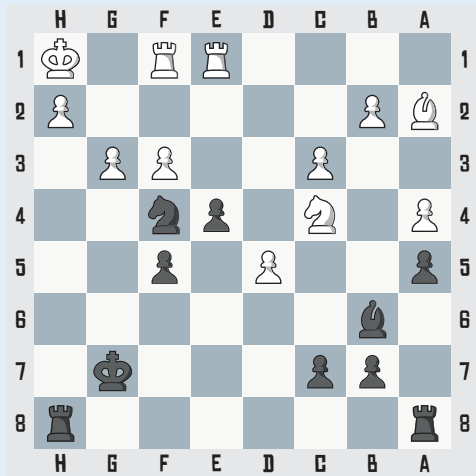
Steinitz și-a apărut apoi cu succes titlul de mai multe ori, în special împotriva lui Mihail Cigorin în 1889, a lui Isidor Gunsberg în 1890 și, din nou, împotriva lui Cigorin în 1892. În 1894, Emanuel Lasker l-a detronat, punând capăt seriei de meciuri fără înfrângere și supremației sale în calitate de campion mondial. În ciuda acestei înfrângeri, Steinitz a continuat să joace și a câștigat Turneul de la New York în 1894. Deși a mai obținut câteva victorii strălucite, rezultatele de la sfârșitul carierei au marcat totuși declinul său.

Decedat în 1900, Steinitz a intrat în istorie într-o manieră unică: **PRIN VIZIUNEA SA POZIȚIONALĂ ASUPRA JOCULUI ȘI PRIN TITLUL SĂU DE PRIM CĂMPIOAN MONDIAL OFICIAL, RĂMÂNE O FIGURĂ EMBLEMATICĂ ÎN ISTORIA ȘAHULUI**. Așa cum sintetiza cel de-al treilea campion mondial, José Raúl Capablanca: „Steinitz a fost primul care a stabilit principiile de bază ale strategiei de șah. Unul dintre cei mai profunzi cercetători ai adevăratei esențe a acestui joc, rămasă ascunsă contemporanilor săi.”

EXERCIȚIUL #01

☆☆☆

Hampe, C – Steinitz, W • 1860
Mat din 2 mutări

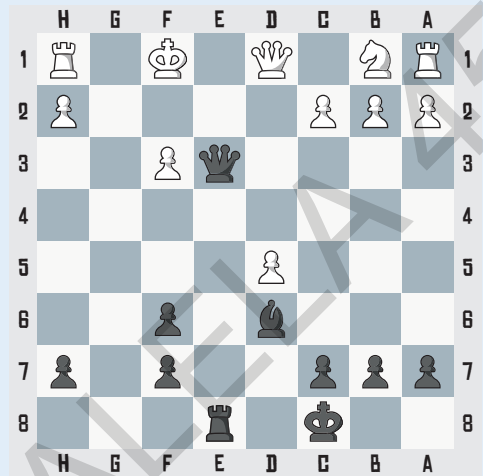


.....
.....

EXERCIȚIUL #02

☆☆☆

Bird, H – Steinitz, W • 1866
Negrul câștigă



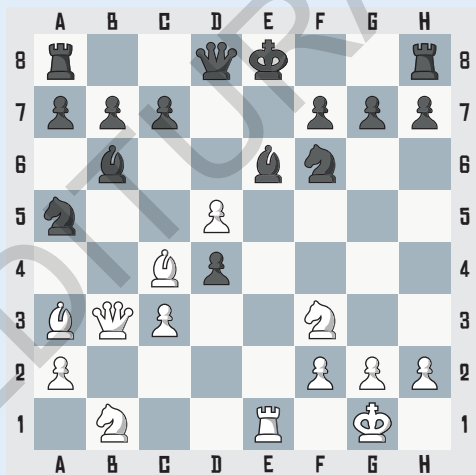
.....
.....

EXERCIȚII

EXERCIȚIUL #03

☆☆☆

Steinitz, W – Rock • 1863
Albul câștigă

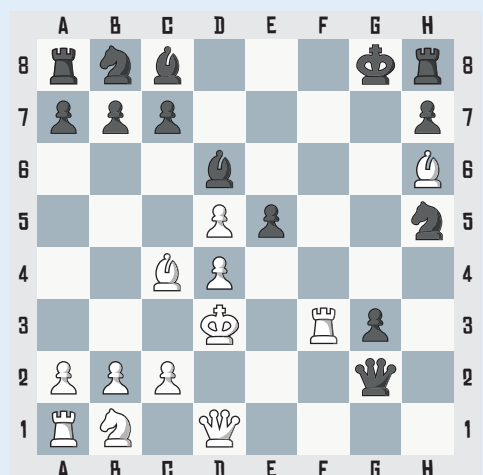


.....
.....

EXERCIȚIUL #04

☆☆☆

Steinitz, W – Wilson, J • 1862
Albul dă mat

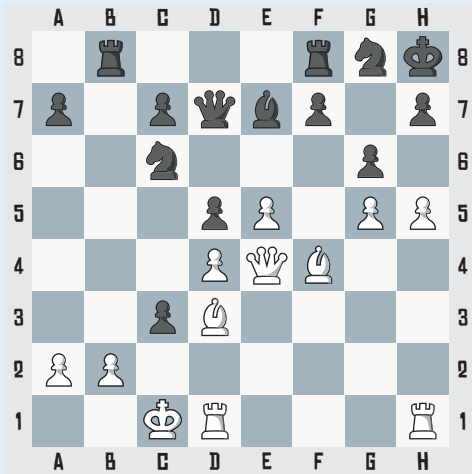


.....
.....

EXERCITIUL #05

☆☆☆

Steinitz, W – Behting, K • 1896
Albul dă mat



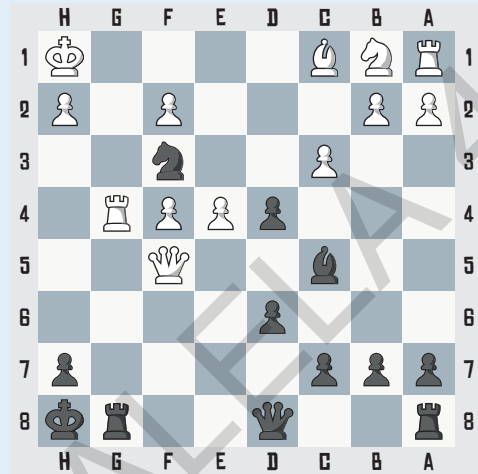
.....

.....

EXERCITIUL #06

☆☆☆

Reiner, M – Steinitz, W • 1860
Negrul câștigă



.....

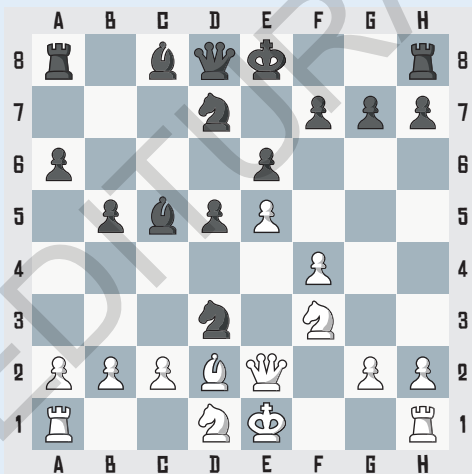
.....

EXERCITII

EXERCITIUL #07

☆☆☆

Steinitz, W – Sellman, A • 1885
Cum se poate lua o piesă în d3?



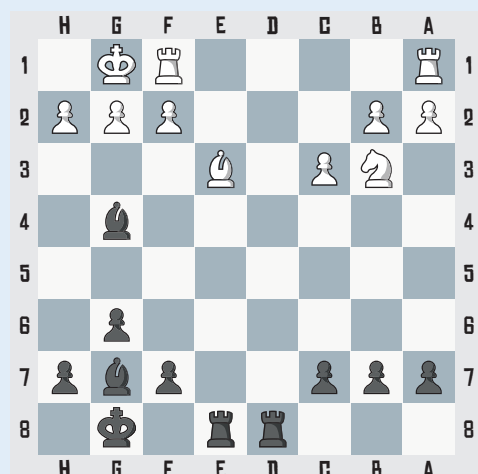
.....

.....

EXERCITIUL #08

☆☆☆

English, B – Steinitz, W • 1883
Ce plan de joc trebuie adoptat?



.....

.....

Prima pentru totdeauna!

ZUKERTORT, JOHANNES HERMANN
// STEINITZ, WILHELM

- Campionatul Mondial din 1886, New York, partida 1
- Apărarea Slavă

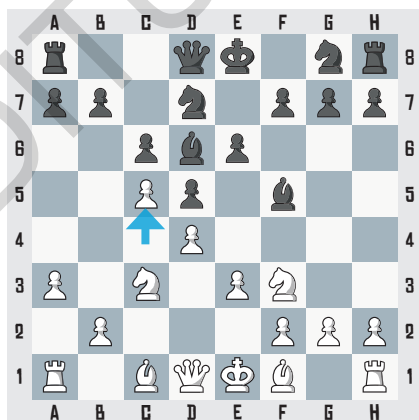
Această primă partidă din primul meci al Campionatului Mondial este foarte interesantă din punct de vedere șahist.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.e3 Nf5 Negrul își dezvoltă nebunul în afara lanțului de pioni înainte de a juca e6, ceea ce denotă un raționament eficient.

4.Cc3 e6 5.Cf3 Cd7 5...Cf6 ar fi, în egală măsură, o mutare de dezvoltare logică, însă i-ar permite albului opțiunea să atace nebunul din câmpul f5 prin **6.Ch4**.

6.a3 Nu era chiar necesar. Zukertort urmărește o expansiune pe flancul reginei și pregătește înaintarea c4-c5, dar acesta este un plan îndoielnic. **6.Ne2** era o mutare simplă de dezvoltare care pregătea rocada, ceea ce era de preferat.

6...Nd6 7.c5?!

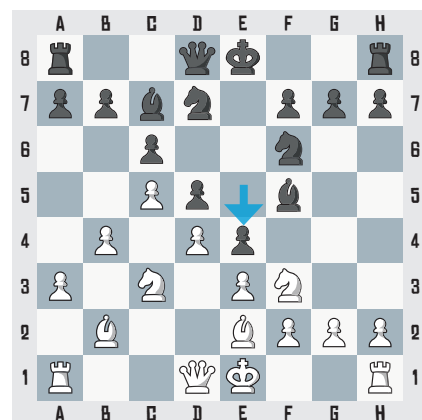


O mutare convenabilă pentru mulți jucători amatori, chiar și atunci când culorile sunt inversate, cum ar fi în sistemul londonez, după **1.d4 d5 2.Nf4 Cf6 3.e3 e6 4.Cf3 c5 5.c3 Cc6 6.Nd3 c4?** Această mutare ocupă cu siguranță spațiu și forțează nebunul advers să-și schimbe poziția, dar dezvăluie un dezavantaj major: acela de a elibera tensiunea din centru. Una dintre ideile de bază ale negrului este să reușească în cele din urmă să facă pătrunderea eliberatoare e6-e5 pentru a recâștiga spațiu în centru și pentru a elibera potențialul tuturor pieselor. Totuși, nu este o mutare ușor de făcut atât timp cât pionul c al albului se află în c4. Numeroase capturi sunt posibile în centru, cu modificări ale structurilor și posibilitatea ca albul să câștige un pion sau cel puțin să-și lase adversarul cu un pion izolat. Însă, după mutarea **7.c5**, situația se schimbă radical și pătrunderea e6-e5 devine floare la ureche. Negrul câștigă un avantaj în centru, având o structură de pioni sănătoasă și solidă. Acesta poate ataca acum pe flancul regelui, unde structura sa de pioni începe să prindă contur.

7...Nc7 8.b4 e5! 9.Ne2?! Mutarea **9.dxe5** care modifică structura pionilor și duce la un pătrat frumos în d4 cu deschiderea diagonalei mari negre către nebunul c1 era probabil cea mai bună opțiune. **9...Cxe5 10.Cd4**∞ cu șanse pentru ambele tabere, fiecare având anumite atuuri.

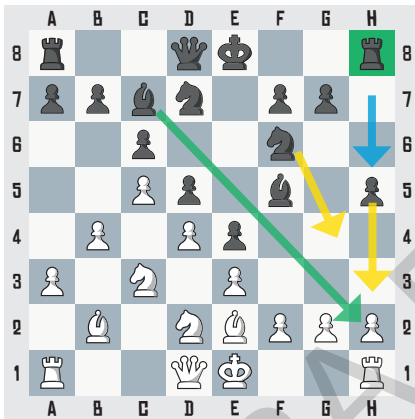
9...Cgf6?! **9...e4!** Trebuia să se profite de ezitarea adversă, avansând direct pionul pentru a nu mai da albului o a doua șansă de a schimba în e5. **10.Cd2 Dg5** †

10.Nb2 10.dxe5 era din nou mutarea potrivită. **10...e4!**



11.Cd2 Avem în fața noastră o poziție care seamănă cu Apărarea Franceză pe culori inversate (albul mută ca și cum ar juca cu piesele negre și viceversa), dar cu o versiune nedorită pentru Zukertort. Fiind nevoit să suporte neajunsurile Apărării Franceze cu nebunul rău pe b2, plasat în spatele lanțului său de pioni, nici măcar nu poate spera la avantajul unui atac asupra lanțului de pioni advers. Sursa problemelor pentru alb stă în mutarea c5 care a eliberat negrul de presiunea centrală și acum, din nou, albul ar da orice ca să poată juca c5-c4! Datorită lanțului său solid de pioni b7-c6-d5-e4, negrul își savurează din plin libertatea de mișcare pentru piesele sale, dar și avantajul de spațiu pe flancul regelui. Din acest moment, putem spune că deschiderea albă este un fiasco și că negrul stă deja mai bine.

11...h5!



O abordare foarte modernă din partea lui Steinitz. În loc să facă o banală rocadă (care nu ar fi fost totuși o mutare proastă!), primul campion mondial a început operațiunile pe flancul regelui, unde are superioritate și vrea să creeze culoare trimițând pionul h drept iscoadă, un stil de joc care ne amintește de cel al lui AlphaZero. La 130 de ani de la partidă, faimosul program de șah a folosit de nenumărate ori aceste mutări de pioni laterale pentru a-și surclasa rivalul cibernetic Stockfish.

Unii dintre voi se vor întreba cu siguranță de ce Steinitz ia această decizie neobișnuită de a nu face rocada. Chiar dacă rocada este recomandată de cele mai multe ori, nu este o obligație. De fapt, cele trei principii esențiale în deschidere sunt controlul centrului, dezvoltarea rapidă prin plasarea pieselor pe pătrate de unde pot influența jocul și protejarea regelui. Dar regele negru din

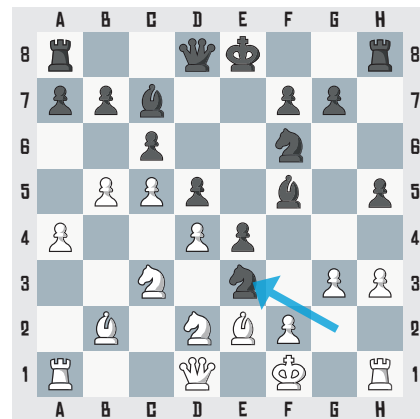
e8 este, pentru moment, foarte bine protejat. Centrul este blocat și nu există nicio coloană sau diagonală deschisă în fața sa. Pentru că regele se află în deplină siguranță, a sosit momentul ca negrul să-și înceapă jocul ofensiv. Executând mutarea h5, este clar că negrul are deja mai multe idei. Cea mai evidentă este împingerea pionului h și mai departe, până în h3, pentru a slăbi definitiv pătratele albe ale adversarului prin mutarea pionului g2, singurul pion aflat pe un pătrat alb. Mulțumită acestei mutări, negru își poate activa turnul h8 prin h6-g6 sau poate susține sosirea unei piese în g4, cum ar fi calul f6, care ar putea să-i deschidă reginei drumul către g5 sau h4.

12.h3 Cf8!? 12...h4 fixând structura albă pe flancul regelui pentru a continua cu Th6-Tg6 ar fi fost de asemenea o idee bună, dar Steinitz a decis să păstreze pătratul h4 liber pentru calul său d7 după manevra Cf8-Cg6-Ch4.

13.a4 Cg6 14.b5 Ch4 15.g3 Logic pentru a apăra pionul g2 respingând în același timp calul advers, dar Steinitz va face un splendid sacrificiu de piesă pentru a expune regele advers.

15...Cg2+! Aici calul este condamnat, dar destinul său este să se sacrifice în e3 în schimbul a doi pioni, permițând celorlalte piese să se activeze și să țintească regele alb.

16.Rf1 Cxe3+!



17.fx3 Nxg3 Deși Steinitz și-a sacrificat un cal pentru doi pioni, obține compensații semnificative pe termen lung, având în vedere că regele alb este foarte expus. Regelui alb îi va fi foarte greu să găsească un adăpost sigur din cauza absenței pionilor f și g și nu-i va fi deloc ușor să ajungă pe flancul reginei, unde ar fi în siguranță, deoarece drumul este foarte

aglomerat. De cealaltă parte, negrul este deja pregătit să înceapă asaltul cu nebunii gata de atac pe flancul regelui și cu turnul capabil să intervină foarte rapid pe rândul al șaselea.

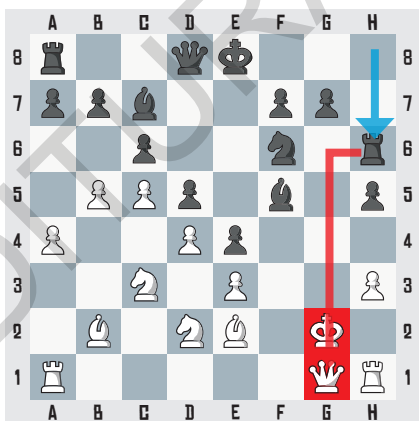
18.Rg2 Nc7?! Negrul își retrage nebunul atacat, dar această mutare este inexactă, deoarece lasă regelui alb o cale de acces către flancul reginei unde își poate trage sufletul.

18...Dc7! era o mutare mai bună, prin care negrul își putea proteja nebunul, păstrându-l pe diagonală e1-h4. Ar fi putut urma **19.Cf1 Nh4 20.bxc6 bxc6** și în continuare Th6-Tg6. **18...Nh4?!** în schimb nu ar fi mers la fel de bine **19.Df1 Ne6 20.Df4 g5 21.Dd6±**

19.Dg1?! Zukertort creează un pasaj pentru a încerca să-și transfere rapid regele pe flancul reginei prin f1 sau f2, apoi e1, d1 și c2. Este o idee bună, dar prost executată, astfel că Steinitz va găsi o cale de a-l împiedica pe monarhul alb să scape.

19.Df1! Cu aceeași idee, dar câștigând un tempo important prin atacarea nebunului din f5, aceasta ar fi fost mutarea necesară pentru a rămâne în joc. **19...Ne6 (19...Dd7? 20.bxc6 bxc6 21.Cb5!!±) 20.Rf2** și regele alb va găsi refugiu pe flancul reginei. Astfel, jocul rămâne incert, negrul obținând totuși compensații foarte bune, de exemplu după **20...Cg8 21.Re1 Dh4+ 22.Rd1 (22.Df2?? Ng3+) 22...Ce7 23.Rc2 Cf5∞**

19...Th6! O mutare inspirată care aduce turnul în joc și amenință direct cu un atac cu „raze X”¹ (o țintuire inversă) prin Tg6.

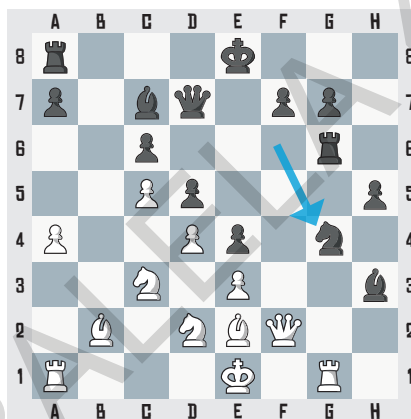


¹ Tactică ce presupune atacarea unei piese pe care, dacă adversarul și-o retrage de pe unul dintre câmpuri, rămâne amenințată a o doua piesă. (N. tr.)

20.Rf1 Tg6! 21.Df2 Dd7 22.bxc6 22.Re1? nu mai este posibil din cauza lui **22...Ng3+**

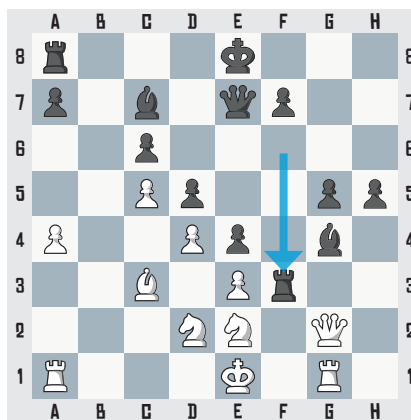
22...bxc6 23.Tg1 Nxh3+ Negrul a recuperat un al treilea pion pentru piesa sacrificată și nu mai are întârziere materială. Iar regele alb rămâne la fel de vulnerabil...

24.Re1 Cg4



25.Nxg4 Nxg4 26.Ce2 De7 27.Cf4 Calul ocupă un pătrat frumos, dar numai temporar pentru că, imediat după mutarea turnului, va urma g5.

27...Th6 28.Nc3 g5 29.Ce2 Tf6 30.Dg2 Tf3!



Turnul se infiltrează în tabăra adversă și este de neatins.

31.Cf1

31.Cxf3 exf3 32.Df2 fxe2+

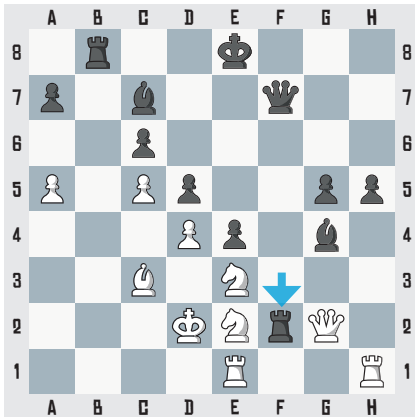
31...Tb8 Diferența de activitate dintre piesele albe și cele negre este frapantă.

32.Rd2 f5 Marea neagră avansează.

33.a5 f4 34.Th1

34.exf4 e3+ (34...gxf4!?) 35.Rc1 Tf2-+

34...Df7 35.Te1 fxe3+ 36.Cxe3 Tf2



37.Dxf2

37.Dg1 Df3-+ câștigă pe loc.

37...Dxf2 Poziția albului este fără speranță, dar Zukertort va mai face câteva mutări.

38.Cxg4 Nf4+ 39.Rc2 hxg4 40.Nd2 e3
41.Nc1 Dg2 42.Rc3 Rd7 43.Th7+ Re6
44.Th6+ Rf5 45.Nxe3 Nxe3 46.Tf1+ Nf4

0-1

O victorie impresionantă pentru Steinitz, care a început acest meci în cel mai bun mod posibil. Prin sacrificarea foarte timpurie a unei piese, Steinitz a fost capabil să expună regele advers, iar acest rege slab a fost cheia confruntării pe tot parcursul meciului.

DE REȚINUT

Atunci când structura centrală de pioni este blocată, regele poate rămâne în centru, dar trebuie să fiți foarte atenți la posibilele sacrificii de piese care duc la o deschidere bruscă a poziției.

PARTIDĂ COMENTATĂ 02

Atacați fianchetto-ul!

STEINITZ, WILHELM

// CIGORIN, MIHAIL IVANOVICI

- ▶ Campionatul Mondial din 1892, Havana, partida 4
- ▶ Partida Spaniolă, Apărarea Berlineză

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Partida Spaniolă.

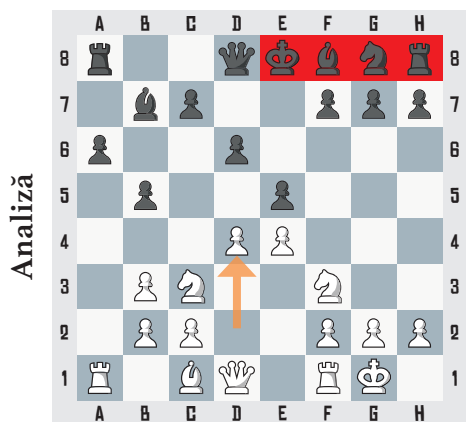
Cea mai jucată deschidere după 1.e4 e5. Albul se dezvoltă, pregătește rocada mică și lansează amenințarea latentă de a renunța la nebun în schimbul calului c6, care este în prezent singurul protector al pionului e5. Deși nu are certitudinea că așa va proceda adversarul său, negrul trebuie să fie pregătit oricând pentru acest schimb.

3...Cf6 Apărarea Berlineză, folosită deja în 1892! În prezent rămâne una dintre cele mai puternice apărări împotriva lui 1.e4.

3...a6 este cealaltă opțiune principală, creând imediat probleme nebunului și păstrând deschisă posibilitatea de a-l împinge înapoi mai târziu prin b7-b5, atunci când acesta va fi în a4, pentru a împiedica albul să ia calul c6. 4.Na4 (4.Nxc6 este varianta de schimb a partidei spaniole. Albul provoacă daune structurii de pioni adverse, dar cu prețul perechii de nebuni. Vom analiza mai detaliat această variantă în partida 3.) 4...Cf6 (4...b5 5.Nb3 Ca5 pentru a începe vânătoarea nebunului alb, cunoscută drept *varianta norvegiană*. Pentru că nu și-a dezvoltat piesele, negrul este nevoit să-și mute din nou același cal, ceea ce ar fi o continuare riscantă. Desigur, negrul face un schimb de piese favorabil prin eliminarea nebunului alb, dar timpul pierdut îi oferă albului prilejul să preia inițiativa.

Albul reacționează rapid în centru pentru a profita de ocazie, de exemplu jucând 6.Cc3 (6.Cxe5?! nu ar fi o idee bună pentru că, la fel ca

în varianta de schimb, negrul recuperează pionul printr-un atac dublu. 6...Cxb3 7.axb3 Dg5 și negrul va lua apoi pionul g2). 6...Cxb3 7.axb3 amenință acum să câștige încă un pion după Cxb5. 7...Nb7 8.o-o Acum, albul își afirmă clar dorința de a captura pionul e5. 8...d6 9.d4!

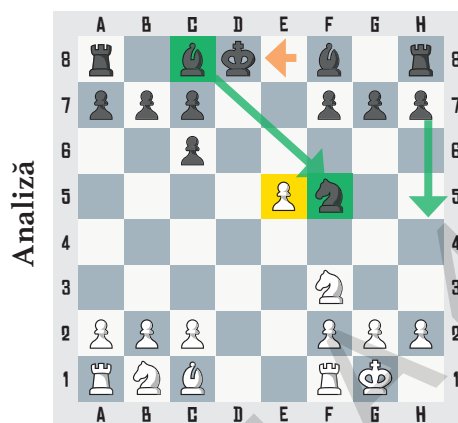


Deschizând poziția și profitând de avantajul dezvoltării după 9...exd4 10.Dxd4, albul este gata să-și continue dezvoltarea cu Te1 și e5, mobilizându-și foarte rapid piesele, în timp ce regele negru rămâne expus în centru). 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nb3 d6 urmat de o-o sau 7...o-o imediat duce la liniile principale ale partidei spaniole.

4.d3 Apără pionul e4 și amenință să câștige un pion după Nxc6, urmat de Cxe5.

4.0-0 Cxe4 5.d4 (5.Te1 este o altă variantă posibilă. 5...Cd6 6.Cxe5 Ne7 7.Nf1 Cxe5 8.Txe5 o-o 9.d4 Nf6 10.Te1 cu o structură a pionilor mai simetrică este o altă modalitate de a dezvolta piesele, multe partide fiind jucate în această poziție în ultimii ani). 5...Cd6 (5...exd4? 6.Te1 d5 7.Cxd4+- și negrul se confruntă cu amenințări insolubile.)

Kramnik l-a anihilat pe Kasparov jucând Apărarea Berlineză.



6.Nxc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8 a fost mult timp considerată o poziție avantajoasă pentru alb până când s-a schimbat modul de abordare, în special datorită contribuției lui Vladimir Kramnik, care a făcut din nou celebră Apărarea Berlineză.

Ignorată în trecut, această variantă a devenit din anul 2000, odată cu victoria lui Vladimir Kramnik în partida cu Gari Kasparov, o armă pe care mulți jucători de elită au inclus-o în repertoriul lor. În meciul din anul 2000, Kramnik și-a anihilat celebrul adversar jucând Apărarea Berlineză cu piesele negre, fără să piardă o singură partidă. Albul s-a bucurat rapid de două privilegii: era majoritar pe flancul regelui și avea un avantaj de dezvoltare. Astfel, regelui negru i s-au epuizat șansele de a face rocada, având nevoie de ceva timp pentru a-și mobiliza turnurile. Ce a primit negrul în schimb? Un rege incapabil să facă rocada, a cărui importanță este nesemnificativă fără regine. Regele are posibilitatea să plece de pe coloana deschisă d și să se ascundă în e8, sau chiar să meargă în c8 după plecarea nebunului de pătrate albe.

Negrul are și el perechea sa de nebuni, dar, cum poziția nu este foarte deschisă, aceasta nu este principala lui compensație. Adevărata compensație constă în posibilitatea de a bloca majoritatea adversă și de a obține un control mai bun al pătratelor albe. Pionul albului este avansat în e5. Pentru a crea un pion trecut, albul va trebui să joace f4-f5, iar apoi e6. Negrul realizează un blocaj grozav pe pătratul f5, ocupat momentan de cal, dar acesta din urmă se va putea re poziționa, nebunul fiindu-i un paznic de nădejde.

Dacă negrul trebuie să blocheze mutarea, el poate juca h5, activându-și și turnul de pe flancul regelui.

În plus, pionul e5 blochează și nebunul alb care nu are un pătrat foarte bun în care să meargă. Poziția negrului este foarte puternică și mulți jucători cu piesele albe nu mai îndrăznesc să joace acest final de partidă și joacă 4.d3, așa cum a făcut Steinitz în partida pe care o analizăm, sau caută alte variante, cum ar fi 5.Te1.

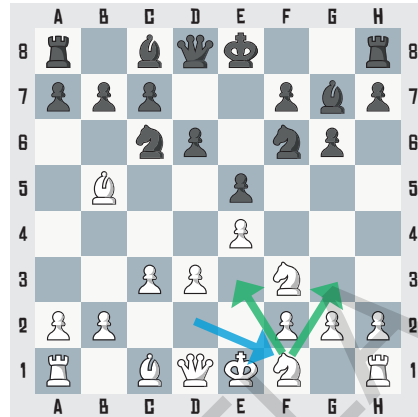
4...d6 4...Nc5 este în prezent cea mai frecventă mutare. Negrul își dezvoltă nebunul și își apără tactic pionul e5. **5.Nxc6** (5.c3 este aici cea mai jucată mutare.) **5...dxc6!** **6.Cxe5??** (6.Cbd2 este evident de preferat, cu o poziție în care fiecare tabără are atuurile sale: albul are o bună structură de pioni, în timp ce negrul are perechea de nebuni și un joc bun al pieselor care controlează centrul.) **6...Dd4+**

5.c3 O mutare logică și utilă, controlând pătratul d4 și pregătind eventual înaintarea d3-d4.

5...g6 Negrul decide să-și dezvolte nebunul în fianchetto, din moment ce viitorul său în e7 nu este strălucit, deși este o altă mutare posibilă. Dezvoltându-se astfel, negrul controlează pătratul f5 evitând astfel ocuparea acestuia la un moment dat de către un cal alb. Mai târziu poate spera să facă manevra Ch5-Cf4 sau eventual împingerea f7-f5, după ce a jucat Ng7 și a făcut rocada mică, ceea ce i-ar da șansa să preia inițiativa pe flancul regelui.

Ideea de bază în Apărarea Berlineză constă în posibilitatea de a contracara majoritatea adversă și în a deține un control mai bun al pătratelor albe.

6.Cbd2 Ng7 7.Cf1!?



O mutare instructivă. Acest cal nu era foarte bine plasat în d2, unde bloca atât acțiunea nebunului de pătrate negre, cât și pe a reginei. Suntem adesea obișnuiți să vedem albul jucând manevra Cb1-d2-f1-g3 sau e3, după ce a făcut rocada și a eliberat pătratul f1 jucând Te1. Dar Steinitz speră să câștige timp și își transferă imediat calul.

7.0-0 0-0 8.Te1 ar fi de asemenea o mișcare posibilă. Negrul are numeroase modalități de a reacționa, printre care încercarea de a prelua inițiativa cu **8...Ch5!?** **9.Cf1 f5!?** **10.Cg3 fxe4** **11.Txe4 d5** **12.Te3 Ng4** ca în partida Efimenko, Z – Șirov, A, jucată în anul 2005.

7...0-0 8.Na4!? Steinitz execută o mutare de temporizare care permite re poziționarea nebunului păstrând disponibile opțiunile e3 sau g3 pentru calul f1.

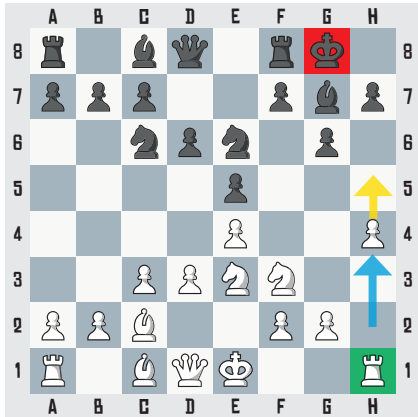
8.Cg3 pregătind rocada mică și apoi înaintarea d3-d4 ar fi o soluție coerentă. Ar putea urma **8...a6 9.Na4 b5 10.Nc2 d5 11.0-0**

8...Cd7 Cigorin își înlocuiește calul și eliberează pionul f, dar neglijează într-o anumită măsură flancul regelui.

9.Ce3 Cc5?! Cigorin vrea să îmbunătățească poziția calului său, dar ar fi putut întreprinde încă de acum o acțiune ofensivă.

9...f5 părea să fie alegerea evidentă. Albul a întârziat să facă rocada, deci se justifică alegerea negrului de a profita de ezitarea adversarului său pentru a deschide jocul. În plus, poate pregăti împingerea f5-f4, obținând spațiu pe flancul regelui unde poate aranja un atac, cu câștig de tempo față de calul alb din e3. **10.0-0 f4 11.Cd5 Ccb8!?** pregătind c6 cu o poziție excelentă.

10.Nc2 Ce6 11.h4!



Ca în jocul pe care l-am analizat anterior, Steinitz nu se teme să înainteze cu pionul h, un mod consacrat și eficient de a ataca un fianchetto. Jocul său devenind puțin prea lent prin transferul calului f6 în e6 prin d7 și c5, Cigorin îi permite adversarului să fie întreprinzător. În absența calului în f6, albul amenință deja să joace h5 și să deschidă coloana h, obținând astfel un culoar de atac împotriva regelui advers.

11...Ce7 11...h5 blochează pionul alb în h4, dar cu dezavantajul de a slăbi pătratul g5 și de a nu închide flancul regelui, pentru că albul încă mai poate deschide jocul cu 12.g4! Cf4 (12...hxg4 13.Cxg4 f5 14.Ch6+ Rh8 15.Cg5! Nxh6 16.Cxe6 Nxe6 17.Nxh6 Tf7 18.Ng5 De8 19.h5→ și atacul albului este devastator.) 13.gxh5 Cxh5 14.Cg5 cu o poziție foarte promițătoare.

12.h5 Când ai început un lucru, trebuie să-l duci până la capăt! Steinitz joacă cu multă determinare.

12...d5! O mutare de principiu. Când adversarul te atacă pe un flanc, se știe că trebuie să ripostezi în centru sau pe flancul opus în caz că centrul este blocat.

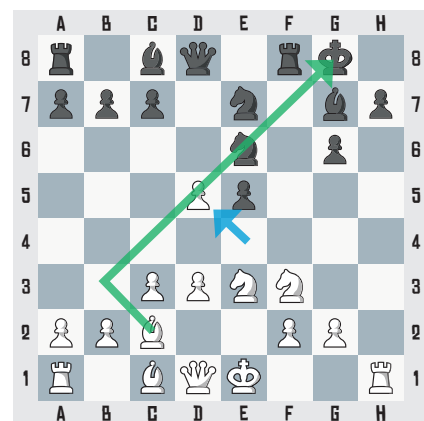
13.hxg6 Mai putea fi amânată capturarea pionului, din moment ce albul hotăra când s-o facă. Deseori, se recomandă menținerea unei amenințări latente, cum era aceasta, forțând adversarul să se gândească permanent ce mutare să joace în cazul unei capturi în g6 sau a unei împingeri h5-h6. Celebru citat: „Amenințarea este mai puternică decât execuția” se potrivește perfect situației menționate!

Când ai început un lucru, trebuie să-l duci până la capăt!

13...fxg6? Este un mod greșit de a captura, dar se poate înțelege că Cigorin a vrut în același timp să-și păstreze pionul h7, care blochează coloana h, și să deschidă coloana f, care-i dă frâu liber turnului. Astfel, mai târziu își poate apăra și rândul șapte cu o mutare precum Tf7. Totuși, mutarea prevede mai multe neajunsuri: îndepărtează un pion de centru și slăbește diagonala a2-g8, lucru de care Steinitz va profita imediat. Regula generală spune că atunci când te pregătești să capturezi cu un pion, trebuie să o faci către centru. De exemplu, dacă trebuie să faceți o captură în b6 și aveți de ales între pionii a7 și c7, cel mai bine ar fi să capturați cu pionul a către centru, excepție făcând o anumită contraîndicație sau un motiv foarte bine întemeiat.

Prin urmare 13...hxg6 era mutarea corectă și, chiar dacă poziția albului rămâne amenințătoare, nimic nu este decis. 14.Nd2 (14.Cg4 ar permite negrului să schimbe rapid reginele și să elimine cea mai puternică piesă adversă, reducând astfel potențialul ofensiv al albului. 14...dxe4 15.dxe4 Dxd1+) 14...Te8 15.Cg4→

14.exd5!



O mutare excelentă care deschide diagonala a2-g8. Steinitz face acest schimb la momentul potrivit, fără să-i lase adversarului timp pentru a-și întări centrul cu c6, ceea ce i-ar permite să țină nebunul alb sub control.

14...Cxd5 15.Cxd5 Dxd5 16.Nb3 Dc6 17.De2

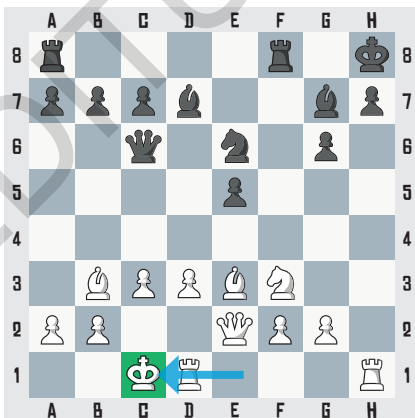


Regele negru rămâne slăbit pentru mult timp. Nebunul b3 și turnul h1 sunt plasate ideal. Dar Steinitz nu pornește la atac fără un plan și își va termina mai întâi dezvoltarea. Cu De2, el pregătește rocada mare și nu-i va rămâne decât să-și dezvolte nebunul de pătrate negre la următoarea mutare.

17...Nd7 18.Ne3 18.Nh6!? ar fi fost o mutare mult mai tactică pentru a schimba nebunul din fianchetto și pentru a finaliza atacul împotriva regelui. Cu pionii plasați pe pătratele albe, nebunul din fianchetto blochează culoarele, dar odată ce acesta a fost schimbat, atacul se desfășoară de la sine. Steinitz nu a ales această opțiune pentru a elimina nebunul advers, dar o va face câteva mutări mai târziu.

18...Rh8 deblochează calul din e6.

19.0-0-0



Steinitz își continuă planul și își protejează regele prin rocada mare. Atunci când un jucător alege rocadele opuse, jocul devine de-a dreptul feroce, o adevărată cursă de viteză. Cel care atacă primul regele advers câștigă duelul. În această situație, nu este greu de observat că regele negru se află într-o situație mult mai rea decât omologul său.

19...Tae8 19...Cf4 20.Nxf4 Txf4 (20...exf4? 21.Txh7+! Rxh7 22.Th1+ Nh6 23.De7+ și urmează un mat.) 21.Cxe5 Te8 22.d4+ câștigă ușor un pion păstrând încă perspective excelente de atac.

20.Df1?! Mutarea aleasă de Steinitz este discutabilă. Un lucru bun este că evită poziționarea față în față a turnului e8 și a reginei sale, pregătind în același timp mutarea reginei pe coloana h prin g1-h2. Totuși, nu este cea mai bună soluție pentru că negrul ar fi putut reveni în joc. Chiar dacă apărarea nu este ușor de găsit.

20.Dd2! urmat de aceeași idee ca în partidă, împingerea d3-d4 sau chiar Nh6 ar fi păstrat un mare avantaj. 20...a5 21.d4 (21.Nh6!?) 21...exd4 22.Nxd4! Nxd4 (22...Cxd4 23.Txh7+! Rxh7 24.Th1+ Nh6 25.Dxh6#) 23.Dh6! Tf7 24.Cxd4 Db6 25.Cxe6 Nxe6 26.The1 Tfe7 27.Txe6 Txe6 28.Td7 Te1+ (28...T6e7 29.Txe7 Txe7 30.Df8#) 29.Nd1+

20...a5?! teoretic o mutare logică, pentru că Cigorin intenționează să reacționeze și să atace la rândul lui regele advers. El și-ar dori să joace a4 la următoarea mutare, câștigând un tempo față de nebunul b3, apoi a3, creând culoare de atac în jurul regelui alb. Cu toate acestea, albul rămâne în avantaj cu un joc foarte precis, gândit cu brio de Steinitz.

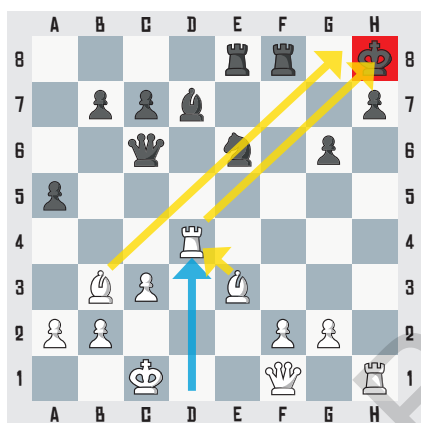
20...h5! era o mutare foarte puternică, asigurând coloana h. Prin plasarea pionului în h5, negrul evita posibilele sacrificii în h7, așa cum se va întâmpla mai târziu, și îi oferea calului său libertate de mișcare. Albului i-ar plăcea mult să poată juca g4, dar calul său ar fi expus, de aceea mutarea logică pare a fi 21.Ch4 (21.d4?! exd4 22.Cxd4 Cxd4 23.Nxd4 Nf5), însă negrul își poate apăra pionul g6 făcând o mutare dinamică: 21...Cd4! 22.Cxg6+ Dxc6 23.cxd4 exd4 24.Nd2 Nf5

21.d4! amenință d5 și forțează negrul să schimbe în d4, ceea ce va deschide poziția în avantajul albului.

21...exd4 22.Cxd4 Nxd4 Sacrificarea nebulului de pătrate negre este dureroasă, dar celelalte opțiuni sunt și mai rele.

22...Da6 23.Nc4 (23.Dxa6!?) schimbul de regine pentru a intra într-un final de partidă câștigător ar fi o altă modalitate convingătoare de a concretiza avantajul: 23...bxa6 24.Cxe6 Nxe6 25.Nxe6 Txe6 26.Td7+-) **23...Da8** ar fi o continuare de o tristețe fără margini! Albul s-ar bucura de un avantaj decisiv după (23...b5 24.Cxb5) **24.Cf3 Dc8** (24...Nc6 25.Txh7+! Rxh7 26.Dh1+ Rg8 27.Cg5+-) **25.Dd3 Te7 26.Dxg6+-; 22...Cxd4? 23.Txh7+ Rxh7 24.Dh1+ Nh6 25.Dxh6#**

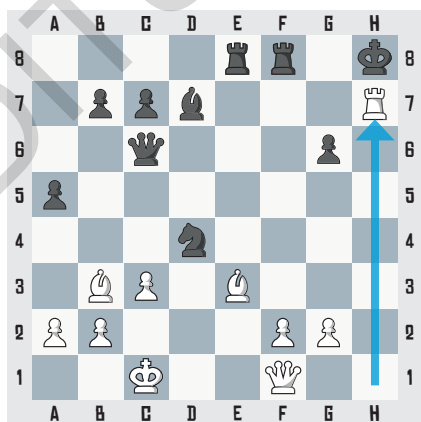
23.Txd4!!



O mutare excelentă, păstrând nebunul de pătrate negre pentru atac. Din d4, turnul poate aluneca acum spre h4.

23.Nxd4+? era probabil mutarea la care spera Cigorin. După **23...Cxd4 24.Txd4 Te7**, negrul reușește să se apere.

23...Cxd4 24.Txh7+!!



24.Nxd4+ nu ar fi fost așa de spectaculoasă, dar tot era o mutare câștigătoare: **24...Tf6** Multe mutări sunt câștigătoare aici, dar aceasta este cea mai atrăgătoare dintre ele, profitând de suprasolicitarea reginei negre: **25.Db5!? Dd6** (25...Dxb5 26.Nxf6#; 25...Rg7 26.Dg5+-) **26.Dg5 Tef8 27.Dh6** (27.Dxg6?? Atenție, nu trebuie să exagerați! Această mutare grandioasă ar fi sancționată dur, trecându-se de la o victorie strălucită la o înfrângere amară. 27...Df4+ 28.Rb1 (28.Rd1 Dxd4+! Eliminând nebunul care țintuia turnul f6. 29.cxd4 Txg6+-) 28...Nf5+-) 27...De7 28.Dxg6! Dg7 29.Txh7+! Dxh7 30.Nxf6+ Txf6 31.Dxf6+ Dg7 32.Dd8+ Rh7 33.Nc2+ Rh6 34.Dh4#

24...Rxh7 25.Dh1+ Rg7 26.Nh6+ 26.Dh6+!? este o altă mutare care funcționează, continuată de **26...Rf6 27.Dh4+ Re5** (27...Rg7 28.Nh6+ Rh7 29.Nxf8#) **28.Dxd4+ Rf5 29.g4#** (29.Df4#)

26...Rf6 27.Dh4+ Re5 28.Dxd4+ cu mat la următoarea mutare. 1-0

28...Rf5 29.g4# (29.Df4#)

Steinitz și-a demonstrat toată măiestria în această partidă în care pregătirea excelentă a ofensivei, execuția realizată perfect și calculul precis al variantelor au dus la atacul final de mat.

DE REȚINUT!

Partidele cu rocade opuse sunt violente, iar regele inamic trebuie atacat înaintea adversarului, chiar dacă asta presupune sacrificiul material. Atacul este primordial în acest gen de partidă. Jucăți cu rocade opuse doar atunci când considerați că aveți un avans de tempo față de adversar.