

**CUM SĂ TE
PERFECTIONEZI
ÎN SAH**

**CU AJUTORUL CELOR MAI MARI
JUCĂTORI DIN ISTORIE**

**25 DE PARTIDE CELEBRE DESCIFRATE DE
KÉVIN BORDI ȘI SAMY ROBIN**

TRADUCERE DIN LIMBA FRANCEZĂ DE IONUȚ PEPENEL

Redactare: Iuliana Ene
Corectură: Ionuț Burcioiu, Alisa Ionescu
Tehnoredactare & DTP copertă: Mihail Vlad
Pregătire de tipar: Marius Badea

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

BORDI, KÉVIN

Cum să te perfecționezi în șah cu ajutorul celor mai mari
jucători din istorie : 25 de partide celebre descifrate / de Kévin Bordi
și Samy Robin ; trad. din lb. franceză de Ionuț Pepenel. – Pitești :

Paralela 45, 2024

ISBN 978-973-47-4101-4

I. Robin, Samy

II. Pepenel, Ionuț (trad.)

794.1

Progresser aux échecs avec les plus grands joueurs de l'Histoire

Kévin Bordi, Samy Robin

First published by Editions Gallimard, Paris

© Editions Gallimard, collection Hoëbeke 2022

Romanian edition arranged through Livia Stoia Literary Agency.

Direction éditoriale: Marie Baumann

Création graphique: Nicolas Beaujouan

Mise en pages: marguerite.coop

Réalisation des diagrammes et des pictogrammes: Ludwig DeLarge

Lecture-correction: Sophie Greloux et Kaëla Jouini

Chef de fabrication: Julien Recurt

Copyright © Editura Paralela 45, 2024

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

www.edituraparelela45.ro

INTRODUCERE

Comentariile pline de entuziasm ale cititorilor primului volum – *Cum să câștigi la șah (chiar și atunci când ești începător)* – ne-au stârnit dorința de a continua explorarea acestui univers care ne fascinează atât de mult, mergând mai departe.

După cum probabil știți, există mai multe posibilități de joc într-o singură partidă de șah decât atomi observabili în Univers, așa că imaginați-vă ce ar putea reprezenta toate partidele jucate în cei peste 1 500 de ani de istorie. Bineînțeles că nu toate au fost consemnate în scris și nici nu merită să fie evocate, dar alegerea a doar 25 dintre ele a fost o adevărată provocare.

Spectaculoasă, educativă, fascinantă, combativă, surprinzătoare, sunt doar câteva dintre criteriile în funcție de care a trebuit să alegem o anumită partidă de șah și, de foarte multe ori, acestea s-au întrepătruns.

După o selecție minuțioasă, am decis să ne întoarcem în timp pentru a descoperi evoluția jocului de-a lungul epocilor și prin intermediul campionilor care și-au lăsat amprenta asupra lui. De la genialul Morphy, în 1857, la uimitorul Firouzja, în 2021, trecând pe la eternul Capablanca, extravagantul Fischer, căpcăunul Kasparov sau regele Carlsen, v-am pregătit o incursiune în mințile celor mai străluciți șahiști ai ultimelor două secole. Iar în cadrul acestei incursiuni ne-am propus să evocăm marile lor confruntări ca și cum am povesti despre niște bătălii legendare, fără să neglijăm totuși interesul șahistic.

Oricare ar fi nivelul vostru, ajungând să îi cunoașteți mai bine pe acești iluștri campioni, dar și psihologia lor, vă veți putea îmbunătăți modul de gândire și calitatea deciziilor luate în timpul partidelor.

Mai concret, veți putea exersa principalele teme strategice (mutări inspirate sau neinspirate, structuri de pioni, sacrificiu de calitate...) evidențiate în fiecare partidă și, în plus, veți beneficia de sfaturile avizate ale marelui maestru Fabien Libiszewski.

Bineînțeles, un cod grafic și coloristic vă va însoți de-a lungul acestor pagini pentru a vă călăuzi aventurile spațio-temporale.

Nu ne rămâne decât să vă dorim o călătorie plăcută!

CUPRINS

Kitul de supraviețuire.....	8
Codul culorilor.....	11
Pictogramele tematice.....	12

CELE 25 DE PARTIDE	15
---------------------------------	----

„Conducător de joc“ pe tabla de șah L. Paulsen – P. Morphy, New York, 1857.....	16
---	----

Roc(k)adă în ritm de dans! W. Steinitz – C. von Bardeleben, Hastings, 1895.....	23
---	----

Truc magic L. Forgács – E. Cohn, Sankt Petersburg, 1909.....	30
--	----

Plimbarea regelui fericit A. Rubinstein – C. Schlechter, San Sebastian, 1912.....	36
---	----

Un nebun condamnat pe viață W. Winter – J.R. Capablanca, Hastings, 1919.....	44
--	----

Un lup închis în stână A. Alehin – F. D. Yates, Londra, 1922.....	50
---	----

Cucerirea spațiului J. R. Capablanca – K. Treybal, Karlsbad, 1929.....	56
--	----

În doi timpi și trei mișcări V. Smislov – I. Rudakovski, Moscova, 1945.....	65
---	----

Partida secolului D. Byrne – B. Fischer, New York, 1956.....	71
--	----

Cacealma în Leningrad I. Averbah – B. Spasski, Leningrad, 1956.....	79
---	----

26 de nuanțe ale lui Tal	
M. Tal – V. Smîslov, Bled, 1959.....	90
S-a deschis sezonul la vânătoarea de regi!	
R. J. Fischer – S. Gligorić, Bled, 1959	96
De pe o aripă pe cealaltă	
T. Petrosian – W. Unzicker, Hamburg, 1960.....	104
Calul nărăvaș	
M. Botvinnik – J. H. Donner, Amsterdam, 1963.....	114
Harachiri	
B. Spasski – B. Fischer, Reykjavik, 1972	119
Când un șarpe boa își izolează prada	
V. Korcinoi – A. Karpov, Merano, 1981	130
Calul-caracatiță	
A. Karpov – G. Kasparov, Moscova, 1985.....	137
Poftă bună!	
V. Moiseev – V. Tkaciov, Bienne, 1993.....	145
Când calculatorul l-a scos din minți pe om	
Deep Blue – G. Kasparov, New York, 1997.....	152
O regină la fileu	
J. Polgár – F. Berkes, Budapesta, 2003.....	157
Concert cu trei soliști	
M. Carlsen – V. Anand, Soci, 2014.....	163
Cocktail făcut în casă	
F. Caruana – H. Nakamura, Londra, 2016.....	170
La atac, mateloți!	
L. Aronjan – V. Kramnik, Berlin, 2018	179
Natural, ca MVL!*	
M. Vachier-Lagrave – I. Nepomniașci, Ekaterinburg, 2020.....	186
Cucurigu!	
V. Erdős – A. Firouzja, Brežice, 2021	195
Concluzii.....	207

KITUL DE SUPRAVIEȚUIRE

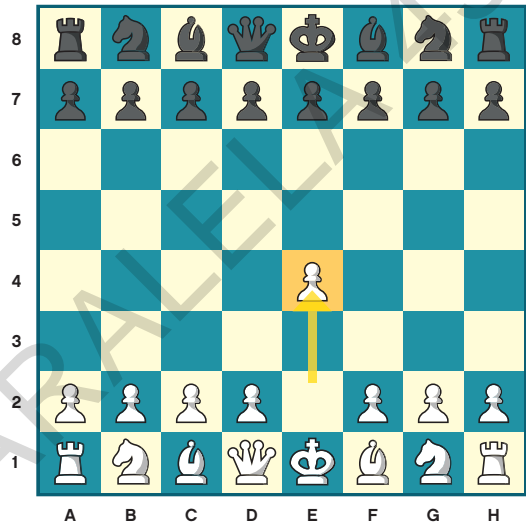
A fi capabili să descifrați o partidă vă este indispensabil în explorarea junglei șahului. De aceea, în deschidere vă propunem o recapitulare a notației și a diferitelor sale simboluri. Dacă vă simțiți deja complet pregătiți, nu ezitați să săriți peste această etapă și să vă opriți la codul de culori înainte de a începe aventura!

La prima vedere, limbajul șahului poate părea indescifrabil, dar nu vă faceți griji! În realitate este foarte logic și simplu de înțeles. De-a lungul anilor au existat și au evoluat diferite sisteme pentru a se ajunge la notația utilizată astăzi, așa-numita notație algebrică. Cei care sunt „alergici” la matematică nu trebuie să intre în panică: termenii necunoscuți vor fi clarificați încă din start și vom vorbi doar despre cum să dăm mat.

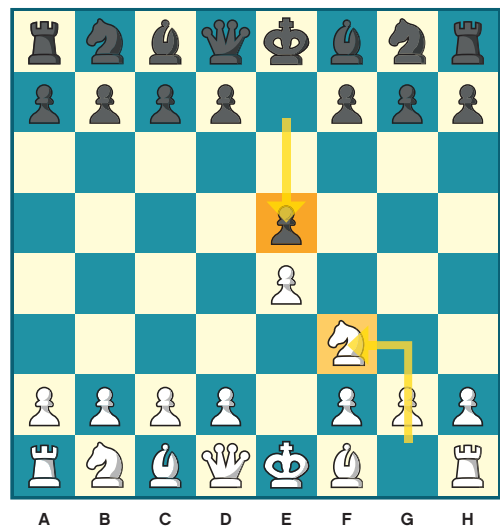
Obiectivul este clar, în esență este vorba de a indica numărul mutării, numele piesei care a fost mutată și câmpul în care a ajuns. Fiecărei piese îi corespunde inițiala majusculă a denumirii sale. Astfel, notăm Regele cu R, Dama (sau Regina) cu D, Turnul cu T, Nebunul cu N și Calul cu C. Pionii sunt singurii fără notații, pentru ei fiind indicat doar câmpul de sosire!

Vom ilustra imediat printr-un exemplu simplu. Albul începe jocul avansând pionul regelui său cu două câmpuri. Aceasta este prima mutare, așa că începem prin a scrie „1”; apoi localizăm câmpul în care a ajuns pionul, și anume „e4”. Așadar, această mutare se scrie **1.e4**.

Nimic mai simplu!



Să continuăm partida:



Negrul a răspuns printr-o mutare simetrică, avansând pionul regelui cu două câmpuri, deci vom nota: **1...e5**.

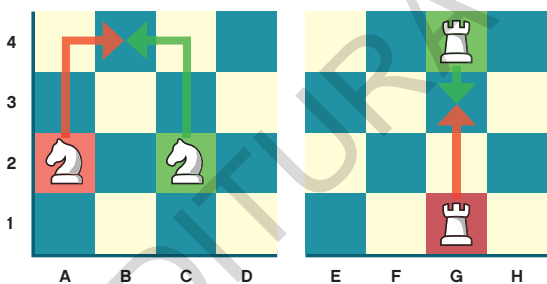
De reținut că cele trei puncte de suspensie înaintea mutării înseamnă că albul a mutat ultimul și că un text sau niște explicații au întrerupt notarea mutărilor din partidă, așadar acestea anunță întotdeauna o mutare a negrului.

Altfel, am scrie pur și simplu **1.e4 e5**, cu un spațiu pentru a separa mutarea albului de cea a negrului. Apoi, pentru a doua mutare, albul a mutat calul pe câmpul f3, așa că vom scrie: **2.Cf3** și așa mai departe până la finalul partidei.

Ar trebui adăugat că, în situații destul de rare, două piese de același tip pot ajunge să fie mutate în același câmp. Doar nebunii, prin dragostea lor nemărginită pentru o singură culoare a tablei de joc, nu au această problemă.

Atunci când apare un astfel de caz, soluția este firească: **precizăm coloana din care provine piesa care se deplasează** pentru a o distinge de cealaltă. În cazul în care acestea se află și pe aceeași coloană, **atunci este precizat rândul piesei „bune“**.

Să clarificăm orice îndoială rămasă printr-un dublu exemplu:



Dacă se dorește mutarea calului a2 în câmpul b4, se va nota **Cab4**; dacă este vorba de calul c2, se va nota **Ccb4**. De cealaltă parte a tablei, dacă se dorește mutarea turnului din g1 în g3, se va scrie **T1g3**; iar dacă este vorba de turnul g4, se notează **T4g3**. În ambele cazuri, nu mai există nicio urmă de ambiguitate!

La acest sistem de notație se mai adaugă câteva **simboluri specifice** pentru mutările speciale, dar odată ce le veți reține, nu veți mai întâmpina dificultăți.

Pe această listă figurează doar cinci elemente: **capturarea unei piese, rocada, șahul, promovarea și matul**.

O captură este marcată prin adăugarea unui „x“ mic între numele piesei mutate și câmpul în care aceasta ajunge prin capturarea piesei adversarului. Prin urmare, logica este aceeași. Să observăm un exemplu pentru a înțelege mai bine:



Nebunul nostru, aflat inițial în b5, tocmai a capturat calul negru din câmpul c6, așa că vom scrie: **Nxc6**. Rețineți că **pionii**, fără inițială în notare, **sunt caracterizați în funcție de coloana de start atunci când capturează o piesă adversă**.

Tot în poziția de mai sus, negrul are posibilitatea de a captura la rândul lui nebunul alb cu unul dintre pionii săi, b7 sau d7, caz în care vom nota **bxc6** sau **dx6** (totul cu litere mici pentru a evita orice confuzie cu celelalte piese, notate întotdeauna cu majusculă).

Să trecem la rocadă: rocada mică se scrie **0-0**; rocada mare, după același principiu, are un zero în plus: **0-0-0**. Pentru a reține mai ușor, vă puteți gândi că numărul de zerouri corespunde numărului de câmpuri cu care s-a deplasat turnul.

Șahul la rege este foarte ușor de notat, fiind suficient să adăugați un **+** la sfârșitul unei mutări consemnate pe baza criteriilor deja explicate. De exemplu, dacă un nebul ar da şah în câmpul b5, s-ar nota mutarea cu **Nb5+**.

Promovarea constă întotdeauna în transformarea unui pion care ajunge pe rândul al optulea într-o piesă mai puternică. Astfel, dacă ați ajunge cu un pion alb în câmpul b8 și ați decide să-l transformați în regină, această mutare s-ar nota **b8D**, ca oricare altă mutare de pion, urmată de inițiala piesei în care se transformă.

Să încheiem cu matul, care este punctat elegant prin simbolul **#**, după notația clasică a mutării care dă lovitura decisivă (de exemplu, **Dd7#**).

Atunci când o partidă se încheie, este necesar să se indice câștigătorul acesteia. Dacă albul a câștigat, notația este **1-0**; dacă, în schimb, succesul aparține negrului, se va nota **0-1**. Dacă cei doi jucători fac remiză și împart punctul, fiecare va primi câte o jumătate de punct: **1/2 1/2**.

În cele din urmă, anumite mutări-cheie într-o partidă sunt notate de către comentatori, în funcție de calitatea acestora. Iar această carte nu face excepție de la regulă: prin semnele de exclamare și cele de întrebare vom puncta numeroasele mutări efectuate în timpul partidelor. Iată care este semnificația acestora:

- **Un semn de exclamare (!):** mutare bună. Este vorba de o mutare importantă, fie ofensivă, fie defensivă sau de primul pas în elaborarea unui plan bine gândit.
- **Două semne de exclamare (!!):** mutare excelentă. Un moment-cheie într-o partidă, care poate deschide calea spre victorie sau care poate asigura salvarea.
- **Un semn de întrebare (?):** mutare greșită. Caracterizează o greșeală care poate însemna pierderea unei piese sau ratarea oportunității de a câștiga o piesă.
- **Două semne de întrebare (??):** o mutare foarte proastă. O gafă enormă, care presupune adesea fie ratarea unui mat (sau a obținerii unui avantaj), fie pierderea unei piese importante.
- **Un semn de exclamare urmat de un semn de întrebare (!?):** mutare interesantă. Nu neapărat cea mai bună mutare, dar care se dovedește a fi o idee interesantă și uneori surprinzătoare pentru adversar.
- **Un semn de întrebare urmat de un semn de exclamare (?!):** mutare discutabilă. Reprezintă o inexactitate (în sensul că se puteau face mutări mai bune în poziția respectivă), însă mutarea nu trebuie neapărat respinsă decisiv.

În final, vă prezentăm mai jos o listă de simboluri, utilizate, de asemenea, pentru a oferi o evaluare orientativă a poziției pe tabla de joc în momente-cheie ale unei partide:

- + - avantaj decisiv al albului.
- + avantaj decisiv al negrului.
- ‡ albul este mai bine plasat.
- ‡ negrul este mai bine plasat.
- ± albul este puțin mai bine plasat.
- ± negrul este puțin mai bine plasat.
- = poziția este egală.
- ∞ poziția nu este sigură.

De acum sunteți gata pentru aventură!

CODUL CULORILOR

Pentru a clarifica analizele noastre și a da viață diagramelor pe parcursul poveștii, am stabilit un cod al culorilor. Câmpurile și săgețile urmează aceeași logică.

roșu	slăbiciune, pericol, amenințare
verde	forță, consolidare, resursă defensivă
galben	observație (neutră), mutare anterioară / următoarea mutare, manevră

O ultimă indicație de reținut: scrierea cursivă indică întotdeauna o alternativă la secvența principală analizată anterior.

⊗ Atunci când o variantă (și/sau o diagramă) este însoțită de o cruce roșie, aceasta reprezintă o capcană care trebuie evitată,

✓ în timp ce o bifă verde vă informează cu privire la cea mai bună cale de urmat.

| O linie albastră indică o alternativă neutră sau un simplu comentariu.

Drept bonus, pe tot parcursul cărții, veți regăsi comentariile marelui maestru Fabien Libiszewski marcate cu roșu.

PICTOGRAMELE TEMATICE

Pentru a vă permite să identificați mai ușor mizele fiecărei partide, le-am evidențiat printr-o serie de pictograme care simbolizează principalele teme strategice abordate.



Piese slabe

Înțelegeți care sunt piesele bune și care sunt piesele slabe în mijlocul partidei, astfel încât să știți pe care să le schimbați, să le păstrați sau să le îmbunătățiți.



Avanpost

Creați-vă un câmp puternic în tabăra adversă, protejat de un pion, de obicei pentru a găzdui un cal care va fi greu de dislocat.



Pereche de nebuni

Exploatați puterea perechii de nebuni în poziții deschise.



Fianchetto

Atacați un fianchetto sau profitați la maximum de puterea nebului pe diagonala lungă.



Exploatarea coloanelor deschise

Folosiți la maximum turnurile preluând controlul asupra coloanelor deschise (în special atunci când există doar unul singur pe poziție), pentru a obține un avantaj clar.



Manevre majore

Folosiți geometria tablei de șah pentru a vă recicla piesele, balansați-vă regina de pe un flanc pe celălalt sau așezați-vă turnurile în fața pionilor trecând prin rândul al treilea.



Avantajul spațiului

Cum să folosiți un avantaj de spațiu (mai multe posibilități pentru piesele voastre) pentru a lua inițiativa și a elabora un plan concret.



Pătrate slabe

Localizați pătratele slabe și stabiliți dacă trebuie să mutați mai degrabă pe pătrate albe sau negre, în funcție de punctele slabe ale adversarului.



Pion izolat

Cum se joacă împotriva unui pion izolat sau având un pion izolat.



Sacrificiu de piesă / de calitate

Evaluăți compensațiile pentru piesa sacrificată și profitați de situație.



Rocade opuse

A face rocada mică sau rocada mare reprezintă adesea factorul decisiv în inițierea unui atac. Înțelegeți când să vă apărați, când să jucați prudent și când să atacați.



Atac la rege

Cum să atacați cu succes regele adversarului, în funcție de configurație (rocadă, rege în centru etc.).



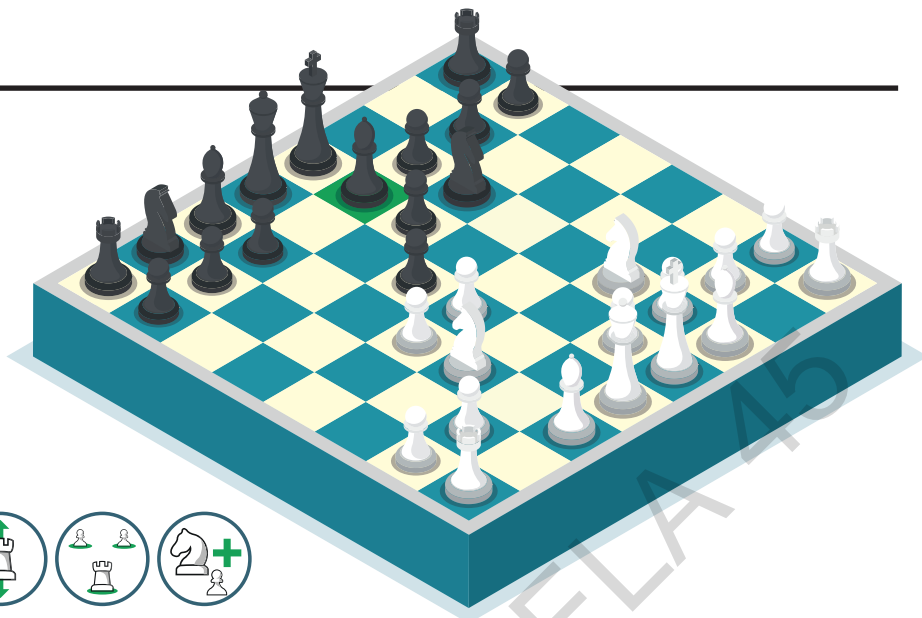
Finaluri de partidă

Finaluri cu turnuri, cu pionii, cu cai, cu nebuni, cu orice piesă!

25

DE PARTIDE
CELEBRE
DESCIFRATE

EDITURA PARALELA 45



Un lup închis în stână

A. Alehin – F. D. Yates
Londra, 1922

Alexandr Alehin, al patrulea campion mondial, născut la Moscova și devenit cetățean francez în anul în care a câștigat titlul, va rămâne în istorie drept unul dintre cei mai mari jucători de șah.

Doar Emanuel Lasker a reușit să-i depășească domnia de 17 ani, care a fost întreruptă brutal, Alehin fiind singurul campion mondial care a decedat în timp ce încă deținea titlul.

Capabil să joace aproape treizeci de partide de șah simultan „orb”¹, un record pentru acea vreme, Alehin a strălucit în toate domeniile jocului. Autor prolific, a publicat mai mult de douăzeci de cărți

despre șah, inclusiv două bestselleruri. Ca urmare a creativității sale, ieșirea curajoasă a calului în f6 la prima mutare, pentru a ataca pionul e4, a primit numele său: Apărarea Alehin.

În înfruntarea care va urma, Frederick Dewhurst Yates, cu toate că deținea 6 titluri de campion al Regatului Unit, a jucat rolul unui păstor incapabil să-și protejeze teritoriul de haita albă.

- 1 ▷ d4 ▶ Cf6
- 2 ▷ c4 ▶ e6
- 3 ▷ Cf3 ▶ d5
- 4 ▷ Cc3 ▶ Ne7
- 5 ▷ Ng5 ▶ 0-0
- 6 ▷ e3 ▶ Cbd7

¹ Varianta a jocului de șah în care unul dintre jucători (sau amândoi) joacă fără să vadă tabla de joc, mutările adversarului fiind anunțate oral. (N. tr.)

7 ▷ Tc1 ▶ c6

Cei doi protagoniști abordează o variantă foarte teoretică a Gambitului Damei refuzat, în care albul beneficiază de un avantaj de spațiu și poate juca împotriva nebulului de pătrate albe al adversarului, pentru moment incapabil să treacă de zidul format de pionii săi. Negrul rămâne foarte solid și trebuie să încerce să se activeze prin înaintările pionilor în e5 sau în c5, mai târziu în partidă.



8 ▷ Dc2

Alehin alege să întârzie ieșirea nebulului său, dar preia controlul importantei diagonale b1-h7 cu regina.

8.Nd3 ar fi fost mutarea principală, la care negrul ar fi răspuns prin 8...dxc4, făcându-l pe nebul să piardă un tempo, iar după 9.Nxc4 Cd5 10.Nxe7 Dxe7 11.o-o, dezbateră teoretică ar fi continuat cu un mic avantaj pentru alb.

8... ▶ Te8

Yates nu este surprins și continuă în mod logic prin plasarea unui turn pe coloana e, pentru a pregăti mutarea eliberatoare în e5.

9 ▷ Nd3

Acum este momentul ca Alehin să își finalizeze dezvoltarea, cu prețul de a ceda șantajului care permite negrului să-l facă să piardă un tempo după 9...▶ dxc4 10 ▶ Nxc4.

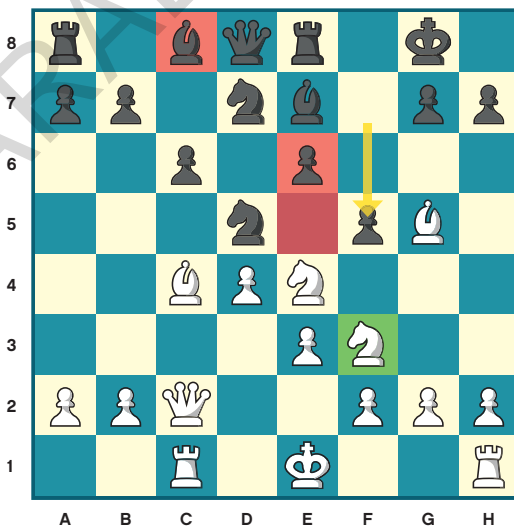
10... ▶ Cd5

Yates își paște încă turma pe o pășune cunoscută, dar următoarea mutare a lui Alehin îl va surprinde precum răcnetul unui leu: 11 ▶ Ce4.

Campionul englez se aștepta cu siguranță la 11.Nxe7 Dxe7 12.o-o Cxc3 13.Dxc3 e5 și, cu această binevenită mutare, negrul ar fi reușit să lupte în mod eficient pentru centru și să-și aeri-sească poziția Nc8.

11... ▶ f5?

Provocarea lui Alehin funcționează peste așteptările sale! Cu siguranță, tulburat de acest urlet îndepărtat, ciobanul își bate singur cuie în talpă, dorind să facă un gard din sârmă ghimpată pe pătratele albe. Din punct de vedere strategic, reacția este însă total neinspirată, înrăutățind poziția pe pătratele negre.



Pătratul e5 este acum un avanpost bucolic pe care albul trebuie să-l cucerească, în timp ce pionul e6 devine foarte slăbit.

Înaintarea pionului f este în general o decizie foarte responsabilă, care nu trebuie tratată cu lejeritate. Slăbiciunea care poate apărea trebuie compensată prin obținerea unor avantaje (control asupra centrului și câștig de spațiu, atac, eliberarea unui drum pentru turnuri etc.).

✓ Răspunsul corect ar fi fost: 11...Da5+! care împiedica albul să facă rocada și asigură un joc bun negrului după 12.Rf1 (12.Cc3? Cxc3 13.Nxe7 [X 13.bxc3? ar fi dus la pierderea unei singure piese prin mutarea Nxg5+ și 13.Dxc3 ar fi oferit regina prin 13...Nb4+] 13...Cxa2+ 14.b4 Cxb4 15.Nxb4 Dxb4++ cu doi pioni în plus pentru negru) 12...Nf8!?, pentru a pregăti e5 la următoarea mutare, iar viitorul negrului ar fi fost promițător.

12 ▷ Nxe7 ▶ Dxe7

13 ▷ Ced2

Alehin se întoarce în d2 pentru a ținti mai bine dealul central, prin c4 sau f3, unde intenționează să instaleze un cal puternic.

13... ▶ b5

Dacă tot a optat pentru strategia găurilor pe pătrate negre și a blocadei pe pătrate albe, atunci să o ducă până la capăt. În această privință Yates este coerent.

⊗ 13...e5? nu mai este acum posibil din cauza lui 14.Dxf5.

14 ▷ Nxd5!

Alehin a înțeles perfect miza acestei poziții. El nu ezită să-și schimbe nebunul de pătrate albe, care se va lovi de un zid, în schimbul puternicului cal negru plasat în centru. Astfel, el fixează pionii adversarului pe pătratele albe, își deschide o cale regală de-a lungul coloanei c și se pregătește să inițieze o dominare a calului asupra nebunului.

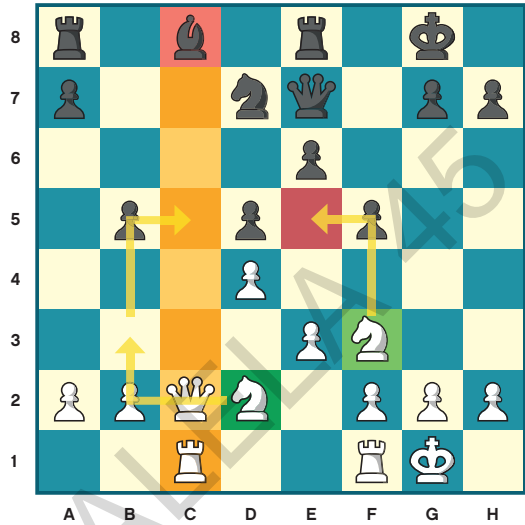
14... ▶ cxd5

O captură forțată pentru a evita pierderea unui pion.

⊗ 14...exd5 15.Dxc6+-

15 ▷ 0-0

Alehin își adăpostește regele pentru a putea profita liniștit de avantajul său strategic.



15... ▶ a5

Negrul încearcă să câștige spațiu pe flancul reginei și, de ce nu, să-și scoată puțin la aer oaia neagră, blocată din păcate în c8, continuând cu b4 și Na6.

16 ▷ Cb3

Țintind apoi c5 pentru a schimba o pereche de cai, albul va obține poziția dorită a calului bun împotriva nebunului rău.

✓ Infiltrarea directă era la fel de promițătoare după 16.Dc7!? Na6 17.Ce5 Cxe5 18.Dxe5 Df6 19.Tc7± (albul ar păstra avantajul prin 19.Dxf6, pe când 19.gxf6 i-ar fi permis negrului să obțină cel puțin controlul asupra pătratului e5, așadar aceasta ar fi o imprecizie pozițională).

„Cu un nebun de pătrate albe drept singură piesă liberă și pioni fixați pe aceeași culoare, negrul nu mai are niciun control asupra pătratelor negre. Evitați cu orice preț o astfel de configurație!“

16... ▶ a4?!

Simțindu-se cu siguranță puțin înghesuit, Fred încearcă să fie mai agresiv în mutările sale, dar nu reușește decât să-i facă jocul lui Alehin.

16...b4 ar fi fost o încercare mai bună, chiar dacă albul ar fi stat mult mai bine după 17.Cc5 Cxc5 18.Dxc5 Na6 19.Tfe1 Db7 20.Ce5. Să intervină pe coloana c ar fi fost, de altfel, imposibil pentru negru:

- 20...Tec8 s-ar lovi de 21.Dd6 și pionul e6 ar fi pierdut după 21...Te8 22.Tc7 Db8 23.Dd7+-.
- 20...Tac8 21.Dxa5+-.

17 ▶ Cc5

Alehin își desfășoară planul cu naturalețe până la obținerea poziției visate, care rezultă din următoarea serie de schimburi.

17... ▶ Cxc5

18 ▶ Dxc5 ▶ Dxc5

19 ▶ Txc5

Albul obține o dominație strategică totală. Singura coloană deschisă se află în mâinile acestuia, care nu are nici cea mai mică urmă de slăbiciune în tabăra sa. În schimb, când turnurile albe vor pătrunde pe rândul al șaptelea, pionii negri b5, e6, și chiar g7, vor fi lipsiți de putere.

19... ▶ b4

20 ▶ Tfc1

În mod firesc, Alehin începe prin a prelua controlul asupra coloanei c.

20... ▶ Na6

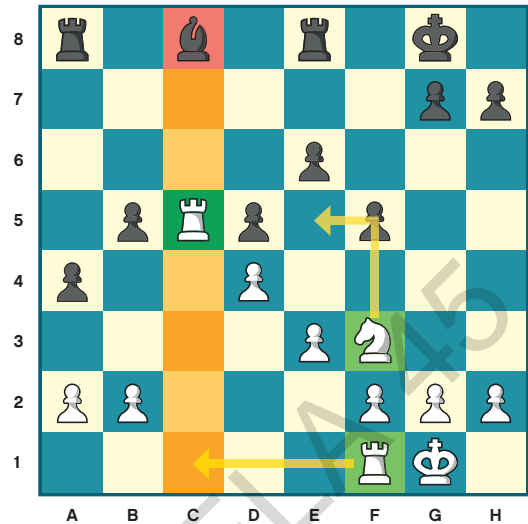
Iată o ilustrare perfectă a conceptului de diagonală e goală, dar ce altceva putea face?

21 ▶ Ce5

Finalul partidei este zdrobitor din punct de vedere strategic. Calul alb domină întreaga tablă din vârful dealului său din e5, în timp ce nebunul inamic stă izolat ca o oaie neagră.

21... ▶ Teb8

Pentru ultimele capete din turmă începe să se profileze o evidentă criză de spațiu.



⊗ Îndepărtarea turnurilor de pe tablă ar elimina o anumită presiune asupra negrului, dar i-ar oferi o simplificare câștigătoare albului după 21...Tac8 22.Txc8 Txc8 23.Txc8+ Nxc8 24.Cd3 b3 25.axb3 axb3 26.Cc5+- și pionul b cade. Ceea ce ar urma nu ar mai fi decât o „chestiune tehnică”, așa cum se spune în cărți.

22 ▶ f3

Toate piesele albe sunt perfect plasate... cu excepția regelui. Așadar, acesta se va apropia pe furie de prada sa.

22... ▶ b3

23 ▶ a3!

Nici nu se pune problema deschiderii unei alte coloane: Alehin controlează singura cale de ieșire din stână și nu permite negrului niciun contraatac.

Atunci când controlați singura coloană deschisă de pe tablă și adversarul încearcă să deschidă alte fronturi, este în general înțelept să le lăsați închise dacă este posibil.

23... ▶ h6

Ne apropiem de momentul partidei în care lui Yates nu-i mai rămâne decât să numere oile, așteptând să fie devorat.

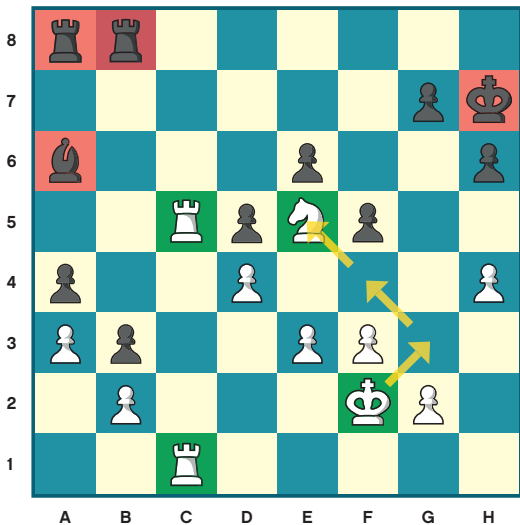
24 ▶ Rf2

Stăpânul iese din pădure.

24... ▶ Rh7

25 ▶ h4

Haita continuă să-și marcheze teritoriul și pregătește sosirea liderului său prin g3 și f4, apoi eventual e5.



A spune că fiecare dintre piesele albe este superioară piesei negre echivalente este un eufemism.

25... ▶ Tf8

26 ▶ Rg3 ▶ Tfb8

De la atâtea oi numărate aproape că te ia somnul, dar, din fericire, păstorul încă se mai poate ocupa de turmă, deși în prezent nu poate face mare lucru.

⊗ *Încercarea de a împiedica ascensiunea regelui alb prin 26... g5 nu ar face decât să grăbească ospățul prin crearea unor noi slăbiciuni. De exemplu, 27.hxg5 hxg5 28.Tc7+ Rg8 29.Th1 Tac8 30.Tch7 și monarhul negru ar fi pe cale să fie mâncat de viu.*

27 ▶ Tc7

Alehin își stabilește un obiectiv clar: să-și dubleze turnurile pe rândul al șaptelea.

27... ▶ Nb5

Iarba nu crește aici mai mult decât în a6, dar trebuia făcută o mutare bine gândită.

⊗ *Să schimbe o pereche de turnuri nu ar fi ajutat cu nimic negrul după 27...Tb7 28.Txb7 Nxb7 29.Tc7 Na6 30.Cd7 și calul s-ar îndrepta către c5, lovind pionii a4 și e6, în timp ce regele și-ar vedea de drum spre e5. Pionii negri ar fi condamnați să cadă unul după altul.*

28 ▶ T1c5

Este culmea: Alehin se grăbește să își pună adversarul într-un fel de zugzwang¹.

⊗ *Dacă unul dintre turnurile negre ar părăsi a opta linie, să zicem 28...Tb6, atunci el ar putea dubla pe a șaptea linie cu 29.Te7, fără ca negrul să mai aibă posibilitatea de a răspunde prin ...Tc8.*

28... ▶ Na6

Prins în capcană, negrul continuă să behăie în zadar.

29 ▶ T5c6

Campionul mondial se bucură nespus la gândul slăbiciunii din e6.

29... ▶ Te8

Apărare pasivă o dată, apărare pasivă întotdeauna.

30 ▶ Rf4

Lupul alb își reia înaintarea, în timp ce viitoarea sa gustare se retrage cu 30...▶ Rg8.

31 ▶ h5

Câștigarea de teren și fixarea pe el sunt implacabile. Haita este perfect organizată.

31... ▶ Nf1

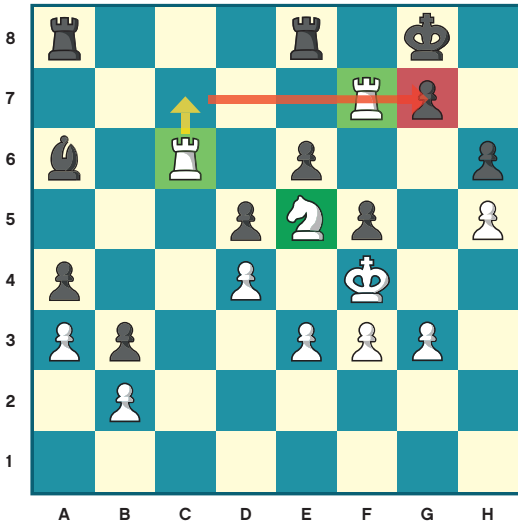
Yates reușește prima sa „amenințare“ din această partidă, dar Alehin, care nu are de ce să-și facă griji, i-o blochează fluierând, jucând 32 ▶ g3.

32... ▶ Na6

¹ Situație în care un jucător de șah este dezavantajat din cauza obligației sale de a face o mutare. (N. tr.)

33 ▷ **Tf7**

De data aceasta, dublarea turnurilor de pe rândul al șaptelea este inevitabilă și echivalentă cu o condamnare la moarte iminentă.

**33...** ▷ **Rh7**

Yates eliberează cu greu pătratul g8 pentru sosirea unui turn în apărare. Nu putem decât să lăudăm calitățile de luptător ale jucătorului englez care nu renunță, în ciuda torturii la care este supus.

⊗ *Blocarea sosirii celui de-al doilea turn alb în c7 este imposibilă, deoarece cele două turnuri negre erau legate de apărarea nebunului a6 și a pionului e6.*

34 ▷ **Tcc7** ▷ **Tg8****35** ▷ **Cd7**

Alehin își încheie pedeapsa strategică cu un atac clar împotriva regelui negru, în ciuda numărului redus de piese. El amenință cu o furculiță în f6.

35... ▷ **Rh8**

Yates scapă de ținuire, dar... **36** ▷ **Cf6!** totuși!

36... ▷ **Tgf8**

Turnul trebuie să renunțe la apărarea pionului g7, amenințând să se răzbune pe cal, dar lui Alehin nu-i pasă și sfărâmă ultimele ziduri de apărare ale negrului.

⊗ *Evident, calul nu poate fi capturat din cauza matului în h7: 36...gxh6? 37.Th7#.*

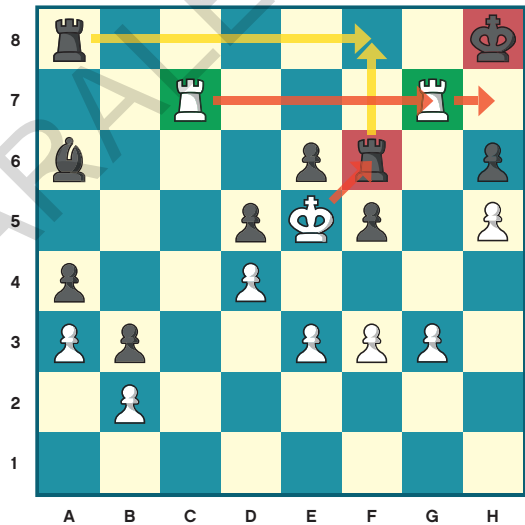
37 ▷ **Txg7!**

Gura lupului se închide după acest mic artificiu tactic, care încheie demonstrația pozițională a albului.

37... ▷ **Txf6****38** ▷ **Re5!**

Dealul are ochi. A venit noaptea și sclipirile galbene strălucesc în inima sa, gata să se năpustească asupra prăzii lor.

Breșele de pe pătratele negre create de mutarea f5 din deschidere l-au costat în cele din urmă pe Yates capul turmei sale.



⊗ *Niciunul dintre turnuri nu poate veni în f8 pentru a-l salva pe nefericitul atacat în f6, din cauza clasicului mat sufocat cu Th7+, urmat de Tcg7#.*

Această victorie a lui Alehin este remarcabilă datorită impresiei de ușurință pe care trebuie să v-o fi dat. Numărul mic de variante explorate ilustrează această abilitate de a domina a unuia dintre cei mai buni jucători ai vremii sale, aproape fără să fie nevoie să calculeze jocul.

1-0



Calul-caracatiță

A. Karpov – G. Kasparov
Moscova, 1985

Duelul dintre cei doi K, desfășurat la cel mai înalt nivel în șahul mondial din anii 1980 și 1990, este considerat încă drept cea mai aprigă rivalitate din istoria jocului. Prin durata sa excepțională, intensitatea sa și contextul politic aprins, confruntarea lor a încins spiritele, ajungându-se la un scor incredibil de strâns. După 144 de întâlniri, doar două puncte îi separă pe cei doi campioni cu stiluri diametral opuse: 104 remize, 21 de victorii pentru Kasparov – „focul” – și 19 pentru Karpov – „gheața”. Partida care ne interesează este a șaisprezecea a meciului lor din cadrul Campionatului Mondial din

1985, desfășurat la Moscova. Cei doi jucători erau la egalitate în acel moment, cu două victorii fiecare și unsprezece remize.

Dacă aveți obiceiul (excellent) de a vă întreba cu regularitate care este planul adversarului vostru și cum să-l contracarați, veți înțelege că este posibil să duceți această abordare până aproape de sadism.

Identificarea unei piese „proaste” și împiedicarea acesteia de a intra în joc, în ciuda tuturor eforturilor făcute de rivalul vostru, este o modalitate extrem de eficientă de a-l scoate pe acesta din mișcă.

1 ▶ e4 ▶ c5

De-a lungul carierei sale, Kasparov, mereu în căutarea inițiativei, a făcut din Apărarea Siciliană arma sa preferată, aici jucând cu piesele negre și reacționând la mutarea 1.e4 a albului.

2 ▶ Cf3 ▶ e6

Deși era apărarea sa favorită, varianta Najdorf (2...d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6) nu este jucată deloc în această partidă.

3 ▶ d4 ▶ cxd4

4 ▶ Cxd4 ▶ Cc6

Kasparov alege în schimb să exploreze varianta Taimanov, caracterizată prin ultimele două mutări.

5 ▶ Cb5

Albul amenință să se năpustească în d6, ceea ce i-ar permite să-și schimbe calul cu nebunul inamic de pătrate negre, fără de care acestea ar deveni rapid slabe.

5... ▶ d6

Ca și în jocul scaunelor muzicale, cel mai bun mod de a împiedica pe cineva să se așeze este să te așezi tu însuși pe locul râvnit.

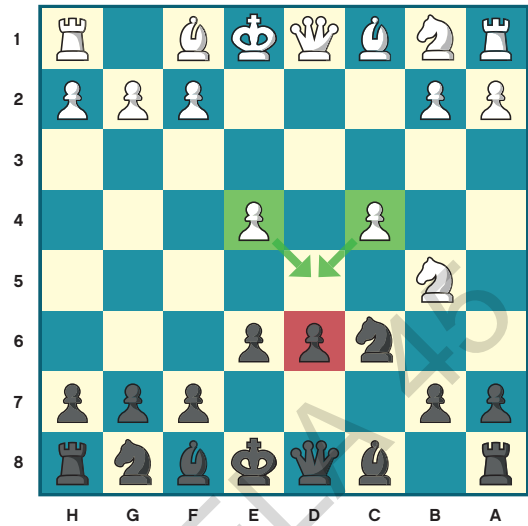
⊗ De precizat că mutarea imediată 5...d5? ar eșua din cauza mutărilor 6.exd5 exd5, urmate de pseudosacrificiul reginei 7.Dxd5! Dxd5 8.Cc7+, care duce la câștigarea unui pion, pe lângă faptul că împiedică negrul să facă rocada.

6 ▶ c4

Această mutare fixează pionul negru rămas în urmă în d6 și creează un fel de menghină Maróczy care descurajează înaintarea eliberatoare în d5.

Veți realiza imediat că „a se descuraja“ nu face parte din vocabularul lui Kasparov!

„Când se joacă împotriva menghinei lui Maróczy, înaintările eliberatoare în b5 sau d5 permit evitarea acesteia și activarea pieselor.“



6... ▶ Cf6

7 ▶ C1c3

Ambii jucători își continuă firesc dezvoltarea, adăugând fiecare câte o piesă care să controleze importantul câmp central d5.

7... ▶ a6

Acum este timpul să fie alungat acest intrus, care menține o presiune neplăcută asupra pătratelor d6 și c7.

8 ▶ Ca3

Această repliere, care sfidează zicala „cal pe margine plasat, cal ușor de capturat“ deși pătratul d4 este disponibil, poate părea contraintuitivă jucătorilor nefamiliarizați cu acest tip de poziție. Ideea este de a trece în siguranță prin pătratul c2 până la e3, de unde calul va strânge menghina centrală.

8... ▶ d5!?

Pentru moment, lucrurile se desfășoară la fel ca în cea de-a douăsprezecea partidă a meciului, încheiată la egalitate.

Mutarea principală în această poziție este mai modesta 8...Ne7, pentru a putea face imediat rocada.

Totuși, acest gambit – pentru că este clar vorba de un sacrificiu de pion – se joacă încă și în prezent, chiar dacă se întâmplă rar.

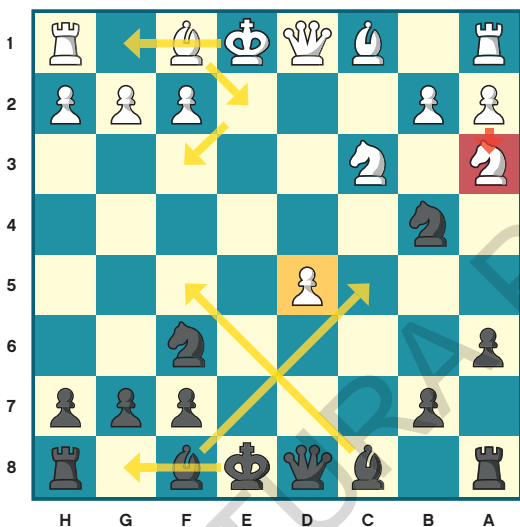
Obiectivul este de a favoriza o dezvoltare dinamică și de a folosi pionul alb, care va ateriza în d5 după o serie de capturi, ca pe un scut în jurul căruia se vor putea plasa celelalte piese pe pătrate active.

8...b6!? 9.Ne2 Nb7 10.o-o Cb8!, pentru a elibera nebunul și a se redirecționa spre d7 și, eventual, spre c5, constituie principala soluție alternativă pentru cele două opțiuni menționate.

9 ▷ **cxd5** ▶ **exd5**

10 ▷ **exd5** ▶ **Cb4**

Este pătratul potrivit pentru cal, care pune presiune pe d5, supraveghează atent pătratele albe d3 și c2 și se bucură de o imunitate cel puțin temporară, pionul alb a2 fiind blocat.



11 ▷ **Ne2**

Karpov este primul care mută nebunul – harponul său de pescuit.

Cu câteva zile în urmă își apărase pionul prin 11.Nc4, dar, după 11...Ng4, și-a repatriat nebunul prin 12.Ne2, înainte ca negrul să egaleze ușor prin 12...Nxe2 13.Dxe2+ De7, pionul suplimentar din d5 urmând să cadă.

✓ *Karpov și asistenții săi au subestimat cu siguranță puterea centralizării reginei prin 12.Dd4! după 11.Nc4 Ng4, altfel el ar fi putut face această alegere în partidă.*

11... ▶ Nc5!

Kasparov nu are nicio intenție de a captura pionul d5. Mai bine pregătit, el disimulează niște ambiții cu mult mai otrăvitoare.

12 ▷ **0-0**

✓ *Cea mai bună mutare era să amâne rocada și să joace 12.Ne3! apoi 12...Nxe3 13.Da4+! Nd7 14.Dxb4, astfel albul și-ar fi păstrat pionul în plus în condiții mai bune. De exemplu, 14...Db6 15.Dxb6 Nxb6 16.o-o, iar negrul trebuia să lupte pentru egalitate.*

12... ▶ 0-0

13 ▷ **Nf3**

Karpov decide în mod logic să își protejeze pionul, ceea ce înseamnă un avantaj material. Obiectivul său trebuie să fie simplificarea la maxim a poziției, pentru a o putea transforma într-un final de partidă.

13... ▶ Nf5

Kasparov continuă printr-un joc extrem de simplu, plasându-și nebunii acolo unde sunt învățați să mute începătorii. Decizia de a prelua controlul diagonalei h7-b1 este totuși departe de a fi inofensivă. Este vorba de primul pas în strategia de a juca împotriva planului conceput adversar, mai precis împotriva calului din a3. După cum se poate vedea, el tocmai și-a identificat ținta.

14 ▷ **Ng5**

O țintuire rezonabilă pentru a întări indirect securitatea pionului d5.

14... ▶ Te8

Având piesele minore scoase, este timpul să-și folosească turnurile pentru a controla coloanele deschise. Câpcăunul din Baku pune în aplicare regulile de bază ale jucătorului de șah.

15 ▷ **Dd2**

Nu ar fi prea multe de spus despre alegerile lui Karpov, care pare să-și poată termina liniștit dezvoltarea, după care va putea spera să-și pună în valoare pionul în plus.

15... ▶ b5!

Pentru prima dată în această partidă, Kasparov își arată colții. Devine clar că vrea să trimită la colț calul din a3, lipsit de pătratele c4 și c2. Pe de altă parte, armăsarul său din b4 este pe cale să sară în d3 și să se transforme într-un monstru în inima armatei albe. În plus, negrul va amenința printr-o furculiță cu pionul său b, atunci când locul va fi liber.



16 ▶ Tad1

Anticipând că va trebui să-și aducă înapoi calul, Karpov decide să-și pună turnul în joc înainte să i se blocheze drumul.

16... ▶ Cd3

„Calul-caracatiță” își face apariția. Având protecția solidă a nebulului de pătrate albe și scăpat de pionii de pe coloanele adiacente, își poate manevra tentaculele în voie. Controlul pătratelor e1 și c1 garantează un control total al coloanelor deschise pentru turnurile negre.

17 ▶ Cab1?

Confruntat cu amenințarea unei furculițe în b4, Karpov optează pentru o întoarcere în adâncuri, de unde îi va fi foarte greu să mai iasă.

⊗ 17.Cc2? ar fi fost imposibil, pentru că ar fi tăiat legătura între regină și pionul b2, ușor de pescuit prin 17...Cxb2.

✓ Înțelegerea faptului că doborârea pionului cu orice preț ar duce la dezastru era vitală. Salvarea venea prin 17.d6! în încercarea de a încurca pistele și a complica poziția printr-o secvență tactică.

- ✓ Sacrificarea calității prin 17...Dxd6 ar fi fost atunci cel mai bun răspuns, iar după 18.Nxa8 Txa8 19.Nxf6 Dxf6, negrul ar fi păstrat compensații excelente cu amenințarea de furculiță în b4, atotputernicul cal din d3, perechea de nebuni și turnul care vine pe coloana d.
- ✗ La 17...b4, 18.Nxa8 Dxa8 19.Nxf6 gxf6 20.d7 Td8 (nebulul f5 trebuie să rămână în apărarea calului) 21.Ca4 bxa3 22.Cxc5 Cxc5, negrul are două piese pentru turn, dar structura lor este șubredă și, după 23.Da5, negrul trebuie să înapoieze materialul: 23...axb2, 24.Dxc5 b1D 25.Txb1 Nxb1 26.Txb1 Txd7 cu o simplificare masivă și o partidă fără riscuri pentru alb.

17... ▶ h6

Este momentul potrivit pentru a lua nebulul la întrebări și a-l forța să ia o decizie. Dacă îl înfulecă pe cal, negrul câștigă perechea de nebuni și își dezvoltă regina pe un pătrat atractiv.

⊗ La mutarea 18.Ne3? s-ar răspunde prin 18...Nxe3 19.fxe3 Db6 și pionul e3 ar cădea, lăsând negrul într-o poziție dominantă, fără dezavantaj material.

⊗ Sacrificiul 18.Nxh6 nu ar duce la nimic, pentru că, după 18...gxh6 19.Dxh6, regina nu poate face minuni de una singură.

18 ▶ Nh4

Karpov menține țintuirea, dar nu va mai putea reveni spre centru mai târziu în partidă, dacă circumstanțele o impun.

18... ▶ b4

Al doilea cal alb este forțat să navigheze spre coastă, departe de centrul acțiunii.

19 ▶ Ca4 ▶ Nd6

Cea mai precisă mutare, deși se putea juca și ...Na7. Kasparov schimbă diagonala pentru a putea continua să sprijine pionul b4, rolul său de împiedicare a calului din b1 fiind esențial.

20 ▷ Ng3

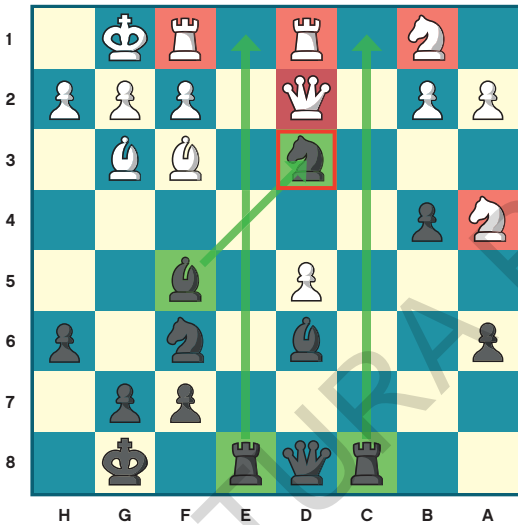
Karpov propune schimbul de nebuni. Este foarte important de înțeles că, în acest tip de poziție, dacă adversarul vostru dorește să facă schimb, este mai bine să-l lăsați să piardă un tempo căutând să inițieze el însuși schimbul.

Când veți captura o piesă, voi veți face o mutare utilă, ieșind cu regina în timp ce el va deplasa o piesă care dispare de pe tablă.

Albul este sub presiune și vrea să mai detensioneze puțin poziția, așa că el va ceda primul șantajului.

20... ▶ Tc8

Kasparov reușește să controleze a doua coloană deschisă, realizând o armonie aproape magică între piesele sale.



Este rândul lui Karpov să mute, dar, deși are încă toate piesele la dispoziție, se află totuși în *zugzwang*! O situație de neconceput în mijlocul partidei, mai ales jucând cu piesele albe și pentru un jucător de valoarea lui.

Uitați-vă pe rând la piesele lui. De exemplu, începeți cu calul a4: nu are niciun pătrat liber. Calul b1: niciun pătrat. Regina: niciun pătrat. Cele două turnuri: niciun pătrat. Nebunul g3 se poate întoarce de unde a venit sau poate fi schimbat în d6, după care se va pune din nou aceeași problemă. Singurul pătrat „permis“ al nebulului din f3 este

e2, care ar permite 21...Ce4 și, la 22.Dxd3, 22...Cxcg3 câștigă material. În cele din urmă, mai rămâne doar regele, care ar putea să se zbată între h1 și g1, așteptând să ajungă în plasa pescarului.

21 ▷ b3

Deși Karpov este un campion de excepție care obișnuiește să-și sufoce prada, acum el este cel nevoit să caute oxigen. El încercă această mișcare vicleană, în ideea de a schimba calul rătăcit în a4, prin b2, cu monstrul din d3.

21... ▶ g5!

Este cu siguranță mutarea cea mai neașteptată din partidă, prin împingerea unui pion pe flancul regelui Kasparov, blocând intenția albului de a acționa pe flancul reginei.

Mai mult, el își poate permite să-și slăbească vizual flancul regelui, piesele adversarului neputând să îl atace. Dar, în șah, o „slăbiciune“ nu reprezintă o problemă decât dacă poate fi observată.

⊗ Să vedem de ce 22.Cb2? nu mai este posibil: 22...Cxb2! Nicio grijă, uriașul din d3 nu cade gratis, 23.Dxb2 g4 și nebulul nu se poate retrage decât în e2, un mormânt trist după 24...Tc2+.

22 ▷ Nxd6

Karpov, încă având capul sub apă, caută cu disperare cea mai mică gură de aer. El decide să schimbe nebunul de pătrate negre, pentru a-i oferi un loc de refugiu omologului său de pătrate albe.

22... ▶ Dxd6

23 ▷ g3

Astfel, Karpov „amenință“ din nou cu Cb2, nebunul său putându-se retrage în g2 fără a se teme de dublul atac văzut mai devreme.

23... ▶ Cd7!

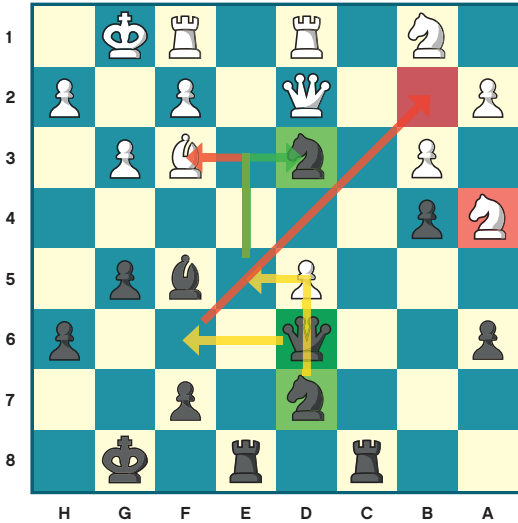
Să-i taie hidrei un cap? Va crește altul în loc! În mod inteligent, Kasparov pregătește un sprijin pentru calul său din d3, grație geamănelui său, prin e5.

El eliberează cu această ocazie interesantul pătrat d6 pentru regina sa, care va domni apoi pe diagonala mare neagră și va controla pătratul b2.

Este a doua oară (după 16...Cd3, descoperind pătratul b4 pentru pionul b5) când această temă

strategică, de a deplasa o piesă pentru a face loc unui aliat, intervine în această partidă.

Țineți minte în propriile confruntări că un orizont aparent întunecat poate fi luminat cu puțină ingeniozitate.



24 ▷ Ng2

Karpov anticipează saltul calului din d7 în e5.

El ar fi putut totuși să încerce 24.Cb2 chiar dacă, după 24...Ce5 25.Ng2 a5 26.Cxd3 Cxd3, diferența dintre cei doi cai rămași pe tablă ar rămâne deprimantă.

24... ▷ Df6!

Kasparov își pune din nou rivalul în *zugzwang*: cei doi cai, cele două turnuri, regina și nebulul lui Karpov, în lipsa unui elan kamikaze, sunt imobilizați. Cei mai tipicari ar putea susține că Nh1 și Rh1 nu pierd material, dar este puțin probabil ca această perspectivă să-l consoleze pe Karpov.

25 ▷ a3

Această mică mutare este mai ingenioasă decât pare. Karpov eliberează pătratul a2 pentru regina sa, care, la rândul ei, ar elibera pătratul d2 pentru calul care tropăie nefericit în grajd.

Iată în ce situație se află unul dintre cei mai buni jucători din lume!

25... ▷ a5

O mutare automată pentru a menține starea de fapt.

⊗ Capturând în a3, prizonierul ar fi eliberat din lanțuri și asta ar fi o greșeală teribilă.

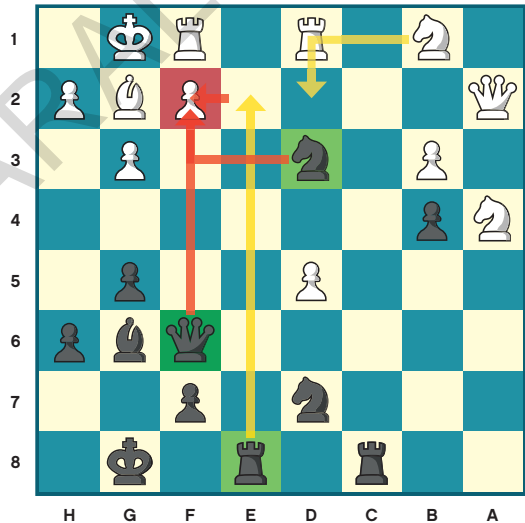
26 ▷ axb4 ▶ axb4

27 ▷ Da2

Hipocampus¹ din b1 este foarte aproape de a recăpăta o a doua tinerețe în c4, dar Kasparov îi șoptește la ureche „Nu încă!”.

27... ▷ Ng6!

Retrăgându-se cu un pătrat, nebunul nu-și modifică misiunea principală: protejarea monstrului marin din d3. În schimb, el eliberează coloana f pentru Majestatea Sa, iar această nouă presiune asupra pionului f2 este suficientă pentru a înfrâna ardoarea calului b1. Încă o dată, „mica mutare” pe flancul regelui blochează intenția albului de pe flancul reginei.



⊗ Într-adevăr, dacă 28.Cd2, atunci 28...Te2! îl țintuiește pe rândul al doilea și adaugă un al treilea strat asupra pionului f2, acum imposibil de apărut.

28 ▷ d6

Aflat la capătul puterilor, Karpov decide în cele din urmă să cedeze pionul anticipat, sperând să deschidă cel puțin o diagonală frumoasă pentru nebulul său. Din păcate pentru el, aceasta seamănă

¹ Animal fabulos, din mitologia greacă, cu cap și corp de cal, cu două picioare și cu coadă de pește, care trăgea carul lui Neptun. (N. tr.)

mai degrabă cu diagonala vidului, iar Kasparov nu este încă pregătit să-și strângă undița.

28... ▶ g4

Căpcăunului din Baku nu-i este încă foame. Gustărica din d6 nu pleacă nicăieri și va fi înfulecată când va sosi momentul. În schimb, el continuă să-și fixeze adversarul pe pătratele albe și să pregătească o ofensivă împotriva monarhului inamic.

⊗ *El evită 28...Dxd6? care ar permite 29.Cd2 și la 29...Te2, 30.Nf3 alungă turnul, iar calul se va putea activa în sfârșit în c4.*

29 ▶ Dd2

Rușinată după eșecul planului său, regina face cale întoarsă și creează o microamenințare asupra pionului h6.

29... ▶ Rg7

Kasparov înlătură cu un dos de palmă alga care îl gâdila.

⊗ *Este interesant de observat că 29...h5 era o mutare care se putea juca la fel de bine, dar aceasta se potrivește mai bine tacticii de a bloca orice pătrat liber pieselor albe, în acest caz, h6, pentru regină.*

30 ▶ f3

Din nou în *zugzwang* este prea mult pentru Karpov, care cedează tentației de a găsi o activitate aparentă pe coloana f. Din păcate pentru el, deschiderea liniilor și mai ales a diagonalei g1-b8 nu va face decât să grăbească sfârșitul regelui său.

30... ▶ Dxd6

Acum că perechea albă turn/regină vizează coloana f, pare momentul ideal pentru a se îndepărta de aceasta, capturând în trecere pionul d6.

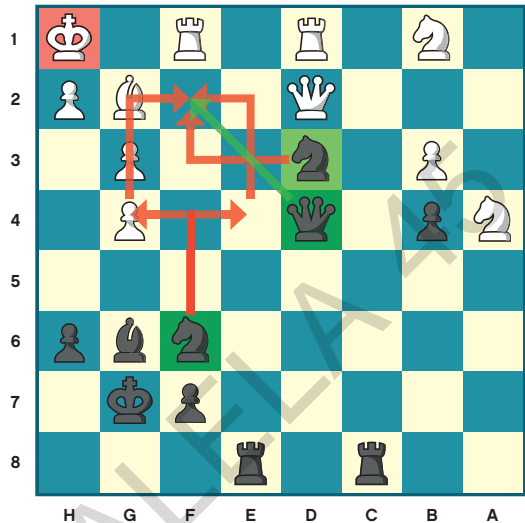
31 ▶ fxg4 ▶ Dd4+

După calul cu o mulțime de tentacule, reginei negre îi cresc și ei înotătoare, din pătratul d4 dominând întreaga tablă.

32 ▶ Rh1 ▶ Cf6

Kasparov țintește pătratul f2, pentru a crea o rețea de mat și furculițe care îi vor aduce o pradă copioasă. Din f6, calul poate țâșni atât în g4, cât și în e4, făcând imposibilă misiunea albului de a respinge dubla amenințare.

⊗ *32...C7e5 cu aceeași idee de a captura g4 era mai puțin precis, datorită mutării 33.h3 care ar frâna atacul negrului.*



33 ▶ Tf4

Deși aproape de înec, Karpov continuă să lupte și găsește o resursă vizuală frumoasă, mizând pe ținutarea calului din d3. Totuși, după **33... ▶ Ce4!** toate tacticile lucrează în favoarea lui Kasparov, iar diferitele descoperiri care vor urma se dovedesc fatale.

⊗ *Dacă 34.Nxe4 Nxe4+, 35.Txe4 Dxe4+ 36.Rg1 Ce5 pune capăt confruntării.*

34 ▶ Dxd3

Karpov se baza pe acest sacrificiu al reginei sale, sperând să captureze în schimb cele trei piese minore ale negrului.

34... ▶ Cf2+

35 ▶ Txf2

⊗ *Dacă 35.Rg1 Ch3+, 36.Rh1 Dxd3 este unul dintre numeroasele moduri de a câștiga pentru negru după, de exemplu, 37.Txd3 Te1+ 38.Tf1 Txf1+ 39.Nxf1 Ne4+ 40.Ng2 Tc1+, urmând să se obțină mat.*

Practic, aproape toate modurile de a da șah și toate capturile funcționează în diferite direcții.

35... ▶ Nxd3

36 ▷ Tfd2

Karpov a capturat două piese în schimbul reginei sale și visează să restabilească echilibrul material profitând de țintuirea lui Nd3. Din păcate pentru alb, slăbiciunea primului său rând îi oferă lui Kasparov tema recurentă a matului pe culoar, pentru a încheia triumfător partida.

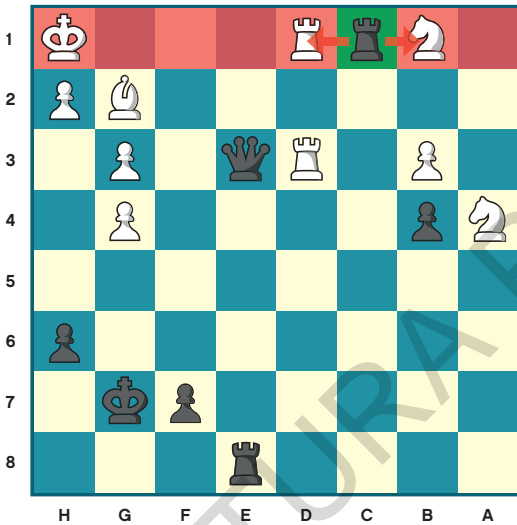
36... ▷ De3!

Cea mai eficientă și cea mai estetică mutare în același timp.

37 ▷ Txd3 ▶ Tc1!

Regina se bucură de o imunitate totală.

⊗ Dacă 38.Txe3 Txd1+, 39.Nf1 Txe3 și, după cele două turnuri albe, vor cădea calul din b1 sau nebulul, lăsând negrul cu două calități în plus.



38 ▷ Cb2

Calul vine să-și apere cele două turnuri, dar este în zadar.

38... ▷ Df2!

Festivalul acvatic continuă. Cum cărarea lui subacvatică a fost eliberată până la pătratul e1, turnul e8 dă năvală pe culoarul morții.

⊗ 39.Txc1 Te1+ 40.Txe1 Dxe1+ duce și mai repede la mat.

39 ▷ Cd2 ▶ Txd1+

„Această partidă este considerată adesea drept una dintre cele mai frumoase din istoria șahului. Kasparov a știut să-și organizeze piesele într-un mod armonios, sufocând piesele adverse. Calul d3 simbolizează perfect această dominație pe parcursul întregii partide.“

40 ▷ Cxd1 ▶ Te1+

La a patruzecoa mutare – echivalentă cu adăugarea de timp – Karpov abandonează înainte de a fi șah-mat.

O demonstrație impresionantă a lui Kasparov care, cu prețul unui simplu pion, a reușit să-și imobilizeze total rivalul. Fiecare încercare a victimei sale de a-și slăbi puțin legăturile a fost sancționată printr-o supraveghere foarte atentă.

