

C57

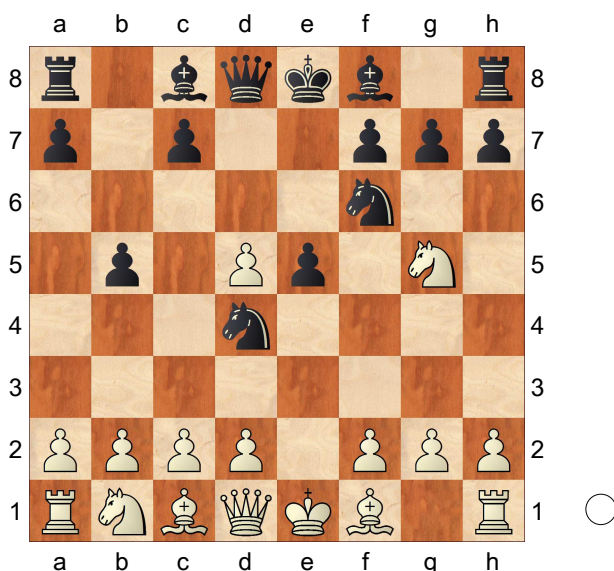
Enter New Game

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6

4.♘g5 d5 5.exd5 b5

[5...♘d4 prowadzi najczesciej do tych samych pozycji co glowny wariant 6.c3 b5 7.♙f1]

[5...♙g4?! 6.♘xf7! ♙xd1 7.♘xd8 ♘xd8 (7...♙xc2 8.dxc6 ♖xd8 9.cxb7+-) 8.♙xd1+-]

6.♙f1! biale chca sprowokowac H:d5
♘d4[6...♖xd5? 7.♘c3! ♖c5 8.♙xb5±
teraz mozemy wziac!]7.c3! ♘xd5 8.cxd4 ♖xg5 9.♙xb5+
♙d8 10.0-0 ♙b7 11.♖f3 czarne licza
na to, ze biale nie beda w stanie
szybko wyprowadzic figur
hetmanskiego skrzydla. ♖b8
idea tego ruchu jest obrona gonca i ew
Se3 12.dxe5 ♘e3

[12...♖xe5 13.d4!]

13.♖h3 grozi Hd7# ♖xg2+ 14.♖xg2

♘xg2 15.d4 czarne nie maja
rekompensaty za jakosc ♘h4 16.♙g5+
♙e7 17.♙xh4 ♙xh4 18.♘c3±