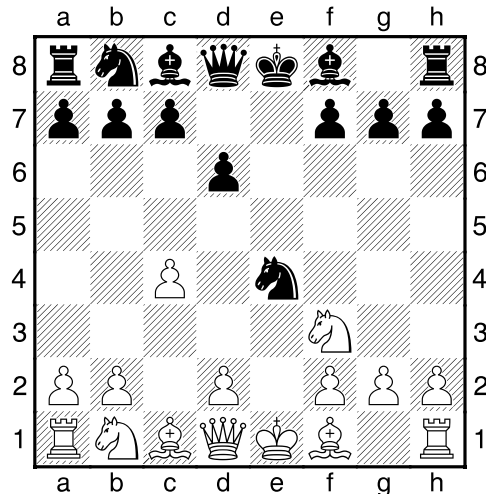


1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 d6 4.Sf3 Sxe4 5.c4!?



]

5...Sc6 [5...c6 6.Sc3 czarne mogą zdublować białe piony, ale otwiera wtedy linie d do ataku na odstąlego piona. 6...Sxc3

a) 6...Sf6 7.d4;

b) 6...Gf5 7.Gd3 Sxc3 (7...Sg3 8.Gxf5 Sxf5 (8...Sxh1? 9.Kf1±) 9.0-0 Ge7 10.d4 0-0 11.We1 Sa6 12.Gf4,) 8.dxc3 Gxd3 9.Hxd3 Ge7 10.0-0 0-0 11.Gf4 Sd7 12.Wad1 Sc5 13.Hf5 Se6 14.Gg3, białe mają aktywniejsze figury i więcej przestrzeni;

7.dxc3 Ge7 8.Gf4 0-0 9.Ge2 We8 (9...Hb6 10.Hc2 Sd7 11.Wd1 Se5 12.Sxe5 dxe5 13.Gxe5 Ha5 14.Gd4 Hxa2 15.0-0 Ha5 16.c5 Ge6 17.Gd3 h6 18.He2, i f4-f5) 10.0-0 Sd7 11.h3 Gf8 12.We1 Sf6 białe mają lepszy rozwój i cel na d6 13.Gd3 Wxe1+ 14.Hxe1 d5 czarne powinny się pozbyć tego piona. 15.Wd1 Ge6 16.Sg5;; 5...g6 6.d4 Gg7 7.Gd3 Sf6 8.He2+? He7 9.Hxe7+ Kxe7 10.0-0; 5...Ge7 6.d4 0-0 7.Gd3 Sg5 (7...d5 8.0-0 Sf6 (8...c6 9.Sc3 w podobnych sytuacjach goniec lepiej stoi na d6) 9.Sc3 dxc4 10.Gxc4 Gg4 (10...Sc6 11.h3f i białe są lepsze z uwagi na słabość pola f7, oraz możliwości d5, albo Se5) 11.h3 Gh5 12.g4 Gg6 13.Se5 c6 14.f4,) 8.Sxg5 Gxg5 9.Hh5 We8+ (9...h6

10.Gxg5 Hxg5 11.Hxg5 hxg5 12.Sc3 Sc6 13.Sd5 Sxd4 14.Sxc7 Wb8 15.0-0-0± białe mają lepszą strukturę) 10.Kd1 królowi nic nie grozi 10...h6 (10...Gxc1 11.Hxh7+ Kf8 12.Hh8+ Ke7 13.Hh4+ Kf8 14.Hxd8 Wxd8 15.Kxc1 d5 16.Wd1 Sc6 17.cxd5 Wxd5 18.Sc3 Wxd4 19.Ge4 Wc4 (19...Wxd1+ 20.Kxd1=) 20.Kc2 Ge6 21.b3 Wc5 22.Wd2 We8 23.Kb2,) 11.Gxg5 Hxg5 12.Hxg5 hxg5 13.Sc3 Gd7 14.h4! g4 15.Sd5 Sa6 16.Kd2 c6 17.Se3 c5 18.d5 We5 19.Whe1 Sc7 20.a3, i b4; 5...d5 6.Sc3 Gc5

a) 6...Sxc3 7.dxc3 c6 8.cxd5 Hxd5 9.Hxd5 cxd5 10.Ge3,;

b) 6...Ge6 7.cxd5 Sxc3 8.dxc3 Hxd5 9.Gf4 He4+ 10.Ge3, białe zyskują czas na hetmanie;

c) 6...Sf6 7.d4 Ge7 (7...Gb4 8.Gd3 dxc4 9.Gxc4 0-0 10.0-0 Gg4 11.h3 Gh5 12.g4 Gg6 13.Se5 Sc6 14.f4 Ge4 15.Sxe4 Sxe4 16.Sxc6 bxc6 17.Hd3² para gonców i lepsza struktura) 8.cxd5 Sxd5 9.Gc4=;

7.d4 Gb4 8.Hb3 He7 (8...c5 9.Gd3 i szybkie 0-0) 9.Ge3 dxc4 (9...c6 10.cxd5 cxd5 11.Gb5+²; 9...0-0?! 10.cxd5 We8 11.Gb5 Gxc3+ 12.bxc3 Sxf2? 13.0-0 Hxe3 14.Wxf2 Wf8 15.We1 Hh6 16.Se5± Sf7 wisi w powietrzu; 9...Ge6 10.cxd5 Gxd5 11.Hxd5 Sxc3 12.Hxb7 Sd5+ 13.Kd1 Sb6 14.Gb5+ czarne nie mają rekompensaty za piona i brak pary gonców.) 10.Gxc4 0-0 (10...Gxc3+ 11.bxc3 Sd6 12.0-0 0-0 13.Gg5 Hd7 14.Gd3 Sc6 15.Wae1²) 11.0-0 Sxc3 12.bxc3 Gd6 13.Wfe1 Sc6 14.Hc2,]

6.Sc3 Sxc3 7.dxc3 Ge7 [7...Gg4 8.h3 Gh5 9.Hd5 Gg6 10.Ge3 Ge7 11.0-0-0 0-0 12.h4,]

8.Gd3 Gg4 [8...0-0 9.Hc2 h6 (9...g6 10.Gh6 We8 11.0-0-0,) 10.Ge3 Gg4 11.0-0-0□; 8...Se5 9.Sxe5 dxe5 10.Hc2 utrudnia roszadę 10...h6 (10...Gg5 11.0-0 Ge6 12.Gf5! Gxf5 13.Hxf5 Gf6 14.f4 He7 (14...exf4 15.We1+ Ge7 16.He4, czarne nie mogą zroszować) 15.We1 g6 16.He4 0-0-0 17.fxe5 Whe8 18.Gf4±) 11.0-0 Ge6 (11...0-0 12.Wd1²) 12.We1,]

9.Ge3 [czarne chcą zrobić długą roszadę, więc nie boją się o zdwojenie pionów f.]

9...Gxf3 10.gxf3 [białe mają parę gonców]

[10.Hxf3? Se5]

10...Se5 [10...Hd7 11.Wg1 g6 12.f4 0–0–0 13.Ge4.]

11.Ge2 Sg6 12.Wg1 0–0 [12...Hd7 13.Hd5 c6 14.Hh5.]

13.f4 We8 14.Hd2 Sh4 15.0–0–0 Sf5 16.Gd3 Sxe3 17.fxe3 [biale maja szanse na atak, czarne sa pasywne]

17...Gf8 18.Wg3 Hf6 19.Wdg1 We7 20.Wh3 h6 [20...g6 21.Kc2 Wae8 22.Whg3 c6 23.Hf2 Gg7 24.Wf3 Gh6 25.h4 Kh8 26.h5 Wg8 27.Wfg3±]

21.Whg3 [i dalej Gc2, Hd3 i dopchanie piona h do pola h5]

Line