

# L'INIZIATIVA E IL CONTROGIOCO NELLA CONDUZIONE DEI FINALI

Beh, è così  
allora... ho perso  
l'iniziativa



RT  
+ FOSTER

# INTRODUZIONE

Un allievo mi pose questa domanda:

*Che cosa s'intende quando in un commento a una partita incontriamo espressioni del tipo: "Bianco ha conquistato l'iniziativa", oppure "il Nero subisce l'iniziativa dell'avversario"?*

La domanda mi sorprese, perché fino a quel momento avevo creduto che il concetto "iniziativa" fosse del tutto intuitivo. Nel cercare di rispondere mi accorsi però che l'argomento richiedeva almeno un minimo di articolazione. Oggi ritengo che neppure questo basti più. Ho pensato pertanto di riportare un paio di capitoli tratti dal testo *La strategia nel finale* (ed. Mursia) di M.I. Shereshevskij, e altri tre da *Dal mediogioco al finale* (ed. Mursia), di E. Mednis. Prima per ecco la risposta che diedi al mio allievo.

Che cos'è dunque l'iniziativa negli scacchi?

Un'analogia chiarirà meglio la questione. Immaginiamo d'essere a scuola mentre il professore sta interrogando un alunno. È chiaro che mentre il professore pone le domande che vuole, l'alunno deve rispondere a tono, non può dire ciò che gli pare. In questo senso possiamo dire che il professore esercita la sua iniziativa e l'alunno la subisce.

Allo stesso modo durante una partita di scacchi: il giocatore che è costretto a eseguire mosse che magari non vuole, ma necessarie a parare le minacce dell'avversario, è un giocatore che subisce l'iniziativa. Al contrario colui che può scegliere le mosse che preferisce, o che comunque ritiene pforti, è in possesso dell'iniziativa.

Un semplice esempio:

**N. A1**

**Huelsmann - Nippgen**  
Oberursel, 1972



Il Nero aveva giocato **17...e5** per costringere il Bianco a spingere il pedone d4 in d5. In termini di iniziativa possiamo dire che il Nero ha esercitato la sua iniziativa ritenendo che il Bianco dovesse subirla, oppure, seguendo l'analogia, il Nero ha posto una domanda alla quale pensava che l'avversario non avesse altra scelta che rispondere con d4-d5.

Al contrario il Bianco non era costretto a subire l'iniziativa dell'avversario e ha agito liberamente giocando **18.Tg3**, raggiungendo la posizione del diagramma.

Vediamo qual è la situazione ora.

Se il Nero avesse ancora l'iniziativa vorrebbe giocare **...exd4**, guadagnando un pedone e, dopo **...Ce5**, raggiungerebbe una posizione splendida. Purtroppo per lui, non può ignorare che il suo Re sta correndo gravi pericoli ed è costretto a fare qualcosa che non avrebbe gradito. Per questo diciamo che ora il Bianco ha l'iniziativa e il Nero la subisce.

Il seguito della partita mostra come il Nero non riuscì più a riprendere l'iniziativa e subì quello del Bianco fino alla fine.

**18...Cxb5 19.Dxb5 f6 20.d5** (ora questa spinta è eseguita di propria volontà) **20...Ca5 21.Axb6 Dc6** (altrimenti dopo **22.Dg6** la situazione diventa insostenibile). **22.Tg6 Tf7 23.Ae2 Td8 24.Tc3 Dc6** Un tentativo di strappare l'iniziativa al Bianco mediante un improvviso attacco della Donna al Re, ma non c'è il tempo. **25.Ad1 De8 26.Tcg3 De7 27.Axg7 Txb7 28.Dh6 Td7 29.Ag4.**

Da questo esempio abbiamo visto come l'iniziativa può passare da un giocatore all'altro in occasione di una mossa debole. Non sempre però in ogni fase della partita ci si trova in una situazione in cui un giocatore abbia l'iniziativa e l'altro no. In apertura, ad esempio, spesso entrambi i giocatori hanno un'ampia scelta di mosse e non sono troppo condizionati dall'avversario. In questo caso non si può parlare di iniziativa di questo o di quel giocatore. Nell'analogia con cui abbiamo

iniziato questo scritto, siamo in presenza di un dialogo tranquillo, in cui ognuno dice la sua liberamente.

Talune aperture, poi, sono addirittura prive di dialogo, come ad esempio avviene in molte varianti della Reti:

## N. A2



### Partita Reti

- 1.Cf3 g6
- 2.g3 Ag7
- 3.Ag2 Cf6
- 4.0-0 0-0
- 5.d3 d6
- 6.e4 c5
- 7.Cbd2 Cc6
- 8.c3 Tb8
- 9.a4 a6
- 10.Te1 Cd7
- 11.Cc4 b6

In pratica ciascuno dei due giocatori ha pensato al proprio sviluppo senza curarsi minimamente di ciò che faceva l'avversario.

Molte volte, però, già in apertura si scatena la lotta per l'iniziativa e talvolta uno dei due giocatori è disposto a cedere un pedone per ottenerla. Un esempio in questo senso è il gambetto Benko:

- 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 g6 6.Cc3 Axa6 7.e4 Axf1 8.Rxf1 d6 9.Cf3 Ag7 10.g3 Cbd7 11.h3 0-0 12.Rg2 Ta6 13.Te1 Da8 14.Te2 Tb8.

## N. A3

### Gambetto Benko accettato

Posizione dopo 14...Tb8



Il Nero ha ceduto un pedone, ma adesso ha l'attacco contro i pedoni deboli a2 e b2, e il Bianco per un certo tempo sarà costretto a subire l'iniziativa dell'avversario. Se però riuscirà a difendersi adeguatamente, l'iniziativa del Nero andrà scemando ed egli potrà assumerla e avviare l'attacco centrale.

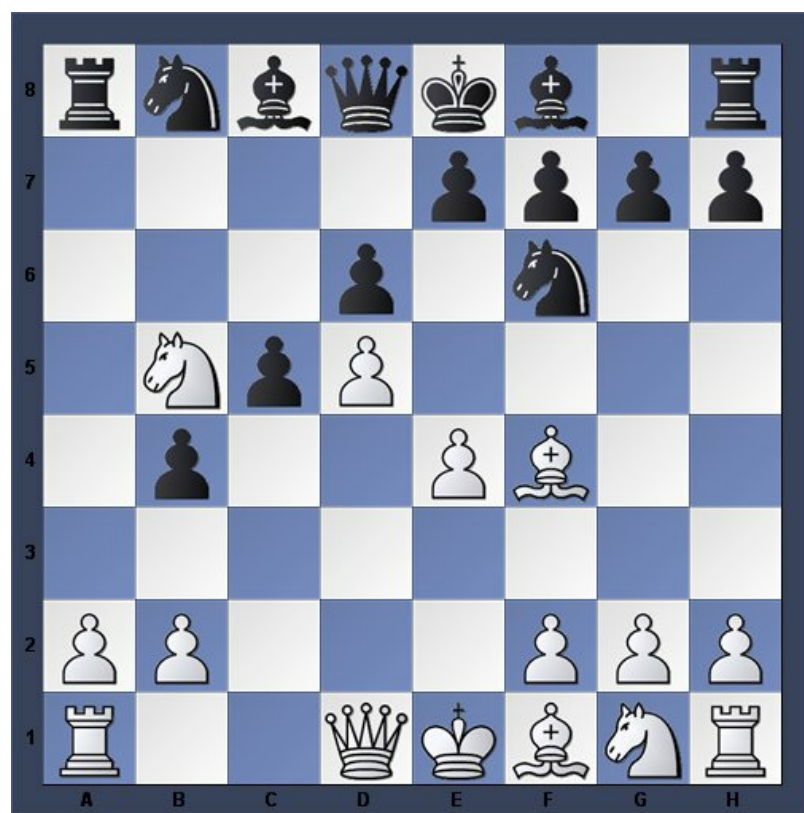
Capita anche che per conservare l'iniziativa si modifichi l'ordine naturale delle mosse. Osserviamo la posizione di questo diagramma relativo sempre al Gambetto Benko::

**1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.Cc3 axb5 6.e4 b4 7.Cb5 d6 8.Af4.**

**N. A4**

## **Gambetto Benko accettato**

**Posizione dopo 8.Af4**



Deve muovere il Nero. Egli, dovendo far fronte alla minaccia e4-e5, ha due strade possibili:

- a) 1 ... Cxe4 2.Ad3 g5 3.Axe4 gxf4;
- b) 1...g5 2.Axg5 Cxe4..

Vediamo come la variante **a** si concluda con il Bianco che può scegliere tra un'ampia gamma mosse, mentre nella variante **b** egli si trova con l'Alfiere sotto attacco ed è costretto a pensare alla sua difesa.

Ovviamente l'iniziativa ce l'ha chi si trova in attacco, ma non sempre avviare un attacco significa avere per forza l'iniziativa. Se l'attacco può essere parato facilmente, e magari con una mossa che migliora la posizione del difendente, oppure l'attacco si esaurisce subito, l'iniziativa dell'attaccante talmente insignificante da neppure meritare d'essere considerata.

Guardiamo questo caso limite:

## N. A5

### Partita tra dilettanti

Il conduttore dei Bianchi (un principiante) a questo punto giocò

**1.h3**



Chiaramente l'attacco al Cavallo non c'entra niente con l'iniziativa, poiché il Cavallo nero viene spinto proprio là dove voleva andare, e cioè a catturare il pedone e5. Vediamo come andò.

**1.h3? Cxe5 2.Cxe5 Cxe5 3.De2 Cxc4 4.Dxc4 0-0 5.0-0 Tb8** e l'iniziativa finì nelle mani del Nero

Quanto riuscirà il Nero a conservarla? Questo dipende dalla posizione e dall'abilità del giocatore infatti gli scacchisti di alto livello, una volta presa l'iniziativa, riescono quasi sempre a conservarla fino alla fine della partita. Con i principianti ovviamente le cose stanno in modo diverso.

La perdita dell'iniziativa avviene abbastanza spesso quando il giocatore che l'aveva guadagnata perde materiale.

Così vi sarà capitato molte volte che, dopo aver guadagnato un pedone o addirittura un pezzo, vostro avversario ha cominciato un contrattacco che vi ha messo in difficoltà. Perciò, quando state valutando una sequenza di mosse che vi porta al guadagno di materiale, dovete anche prestare attenzione a chi avrà l'iniziativa dopo, e, se essa sarà del vostro avversario, dovete obiettivamente interrogarvi sulle concrete possibilità che avete di contrastarla.

Guardate l'esempio che segue.

**1.c4 g5 2.d4 c5 3.Axg5 h6 4.Af4 Cc6 5.d5 Cd4**

**N. A6**





La partita continuò con

**6.Ae5** Il Bianco trova un modo facile per guadagnare un altro pedone. **6 ... Cf6 7.Axd4 cxd4 8.Dxd4**

Ora però tocca al Nero, il quale è libero di giocare quello che preferisce. In altre parole l'assunto l'iniziativa.

**8...Ag7 9.Dd3** Al Bianco non poteva piacere restare con la Donna lungo il tiro dell'Alfiere. È chiaro che l'iniziativa ce l'ha il Nero, ma quanto durerà?

**9...Db6** L'attacco al pedone b2 è imbarazzante e non c'è modo di difenderlo. Il Bianco fa uscire Cavallo per liberare la Torre dalla prigione in cui si trova (Se l'Alfiere nero cattura in b2 la Torre persa).

**10.Cc3 Dxb2** Ora la Torre è sotto attacco e il Nero ha ancora l'iniziativa.

**11.Tb1 Da3** Ecco che questa mossa fa passare l'iniziativa dal Nero al Bianco (almeno così sembra).

**12.Cb5** Il Bianco cerca di sfruttare la sua iniziativa per semplificare. Adesso il Nero è costretto ritornare con la Donna in a5 (oltre alla Donna in presa è minacciato il doppio di Cavallo in c7. Dopo **15 ... Da5+ Dd2** il cambio delle Donne è quasi inevitabile. Tuttavia c'è un'altra possibilità...

**12...Dxa2!** Il Nero lascia che il Bianco si culli nell'illusione di poter guadagnare altro materiale. In realtà l'iniziativa è rimasta ancora nelle mani del Nero

**13.Cc7+? Rd8 14.Cxa8 Ce4! 15.Tc1 Da5+ 0-1**

Una partita che sicuramente al Bianco non ha fatto piacere perdere.

Per concludere, osserviamo che se non si prende l'iniziativa difficilmente si vince una partita (non è detto, però: talvolta l'avversario riesce a fare tutto da sé per perdere). Ma non tutti amano prendere l'iniziativa nella stessa fase della partita. Vi sono quelli che preferiscono lasciar



all'avversario per tutta l'apertura e cercare di conquistarla poi, quando l'impeto dell'attacco esaurito, altri che si difendono passivamente fino a che sulla scacchiera non sono rimasti che pochi pezzi, altri ancora cercano di assumerla fin dalle primissime mosse...

Insomma, anche la gestione dell'iniziativa fa parte dello stile personale di ciascuno.

Questa fu la mia risposta alla domanda del mio allievo, ma la cosa ebbe un seguito divertente. Pochi giorni dopo ci trovammo a giocare insieme e ne scaturì la partita seguente, in cui io avevo Bianco e lui il Nero.

Avevo preso l'iniziativa fin dall'inizio ed eravamo giunti a questa posizione.

## N. A7

**XX - Renato**  
Playchess, 2002



L'iniziativa aveva dato i suoi frutti. Ora, una volta presa la Donna, bastava qualche mossa sviluppo e la partita non avrebbe avuto più storia. Invece guardate quel che successe:

**16 ...Axe3+ 17.Axe3 Ad7?** Una mossa superficiale, giocata senza riflettere. Per tenere l'iniziativa bisognava giocare 17 ...Da5.

**18.Axc5** Ora l'iniziativa ce l'ha il Bianco. **18 ... Te8 19.Tad1 Dc7?** Altra mossa giocata senza riflettere. Ci voleva 19 ... Df6 o 19...f5.

**20.Ce4 f5 21.Txd7! Dc6 22.Cf6+ Rh8 23.Txh7#**

Mi venne da pensare che, per il mio benessere, in futuro avrei dovuto evitare di avere allievi così pronti a recepire le lezioni!

Passiamo ora a vedere come due grandi pubblicitari trattano l'argomento dell'iniziativa e del controgio. Essi si riferiscono in particolar modo al finale, dove l'aver l'iniziativa spesso segna differenza sull'esito della partita, ma molti concetti possono essere estesi anche al mediogioco

I capitoli VIII e IX della *La strategia nel finale* di Shereshevskij riguardano rispettivamente lotta per l'iniziativa e il soffocamento del controgioco avversario. Seguono poi tre capitoli di Meder del libro *Dal mediogioco al finale*. Anche se questi ultimi tre capitoli trattano di come evitare che un finale tecnicamente vinto finisca male, l'attenzione sull'iniziativa e sul controgioco è determinante.

Buona lettura.

# Shereshevskij

## LA LOTTA PER L'INIZIATIVA

Qualunque giocatore di scacchi sa quanto sia importante prendere l'iniziativa durante una partita. Al giorno d'oggi non si può sperare di vincere senza essere preparati a lottare per l'iniziativa in una posizione pressapoco equilibrata. Non è un caso che il campione del mondo Garry Kasparov e i suoi predecessori Anatoli Karpov e Bobby Fischer abbiano mostrato in più occasioni la loro determinazione nella ricerca dell'iniziativa, anche a costo di assumere dei rischi. Per conquistare l'iniziativa si può talvolta accettare di indebolire la propria posizione. Coraggio, forza di volontà e audacia assennata sono le qualità necessarie per decidere un passo che sovente è rivolto verso l'ignoto. Nei prossimi esempi mostreremo quanto ciò possa essere difficile e pericoloso, specialmente in finale.

N. 91



**Schlechter - Lasker**  
Vienna, 1910

La posizione è pari. L'unico piano attivo che il Bianco potrebbe tentare è di sfruttare la maggioranza di pedoni sul lato di Re. Per fare ciò bisogna rimuovere il pedone nero dalla colonna "d", per esempio avanzando i pedoni sul lato di Donna. Ma non è affatto chiaro qual è l'elemento che risulterebbe più importante, se i vantaggi che il Bianco otterrebbe avanzando i pedoni o i pericoli e le debolezze che ne deriverebbero di conseguenza.

**1.Db4**

Schlechter non intende prendere l'iniziativa.

**1... c6**

Naturalmente non 1... b6 2. Da4 a5 e i pedoni neri dell'ala di Donna si indebolirebbe sensibilmente e perderebbero la loro flessibilità.

**2.Da3 a6 3.Db3 Td8 4.c4**

Con l'idea di non permettere ... d5. Ma il pedone d6 non rappresenta una debolezza.

**4... Td7 5.Dd1 De5 6.Dg4 Re8 7.De2 Rd8**

*“Gradualmente Lasker prende l'iniziativa e cerca di ottenere piccoli vantaggi con un gioco estremamente sottile. In primo luogo il Re libererà la Torre dalla difesa dei pedoni dell'ala di Donna (Tarrasch, nel suo *La moderna partita a scacchi*).*

**8.Dd2 Rc7**

Il Bianco ha una maggioranza sull'ala di Re, mentre l'avversario ha un pedone in più sul lato opposto. Ora il Nero comincia a dare i primi segni di attività: ha trasferito il Re sul settore in cui ha le maggiori possibilità di prendere l'iniziativa. Ma se avanzasse semplicemente i pedoni, finirebbe unicamente per cambiarli, cosicché diventa necessario indurre il Bianco a indebolire l'ala di Donna. Questo è proprio lo scopo che il Nero persegue entrando in scena con il Re: sua maestà agisce come provocatore, inducendo il Bianco a mandare allo sbaraglio i suoi pedoni. Ma cercare di prendere l'iniziativa in una posizione equilibrata, senza concedere niente in cambio, è impossibile. Il piccolo tentativo di giocare attivamente è spesso accompagnato da seri rischi.

**9.a3 Te7 10.b4**

## N. 92



## Schlechter - Lasker

Vienna, 1910

**10... b5!?**

"Una mossa risoluta ed energica, come ci si aspetta da un grande maestro. Sebbene questa spin esponga il Re nero, al tempo stesso rende arretrato il pedone a3. La speranza del Nero è di ottenere 1 pedone passato sulla colonna 'c'" (Tarrasch).

**11.cxb5 axb5 12.g3 g5**

Lasker previene f4. Garantendo alla Donna un'eccellente posizione centralizzata. Tuttavia la ca h5 diventa più vulnerabile.

**13.Rg2 Te8 14.Dd1!?**

Preparando a4, oppure Dh5.

**14... f6**

A 14... Ta8 sarebbe potuta seguire la spiacevole 15. Dh5.

**15.Db3?!**

Schlechter è confuso. Vorrebbe giocare attivamente, ma senza indebolire la propria posizione.

15. Dh5 non avrebbe condotto a nulla dopo 15. ... De6, però si sarebbe dovuto giocare 15. a4. Non avendo colto questa opportunità, il Bianco sarà costretto a difendersi passivamente.

**16... Th8!**

Forse, giocando al meglio, il Bianco non perderebbe il finale di Torri, ma il vantaggio del Nero indiscutibile.

**15... De6 16.Dd1**

Prima di attaccare ad Ovest, Lasker riduce il peso del pedone in più del Bianco ad Est.

**17.g4 Dc4 18.a4?!**

Incoerente. Il Bianco ha optato per una difesa passiva, che naturalmente è sgradevole, benché risulti teoricamente possibile. Dato che in precedenza egli aveva evitato di giocare a4 in una situazione molto più favorevole, non avrebbe certamente dovuto eseguire questa spinta in questo momento.

La difesa passiva può avere successo se il vantaggio dell'avversario è davvero molto piccolo: questi casi il difensore deve mantenere la calma e assicurarsi che il vantaggio non assumi proporzioni considerevoli.

Bisognava considerare 18.Df3, con la minaccia di 19.Tc3 seguita da e5. Ecco il commento Tarrasch sulla mossa del testo: . *“La fermezza con cui il Nero rinforza gradualmente la sua posizione comincia a spaventare il Bianco, che tenta il tutto per tutto con questa mossa, sacrificando un pedone per l'attacco. Ma in realtà egli avrebbe dovuto perdere la partita proprio a causa di questa spinta benché essa gli conferisca qualche possibilità. Non era ancora giunto il momento della disperazione: tutte le debolezze (a3, e4 e h3) erano sufficientemente difese dalla Torre, e il Bianco avrebbe potuto continuare a giocare tranquillamente, badando solo a evitare il cambio delle Donne”* (Tarrasch).

**18... Dxb4 19.axb5 Dxb5 20.Tb3 Da6 21.Dd4**

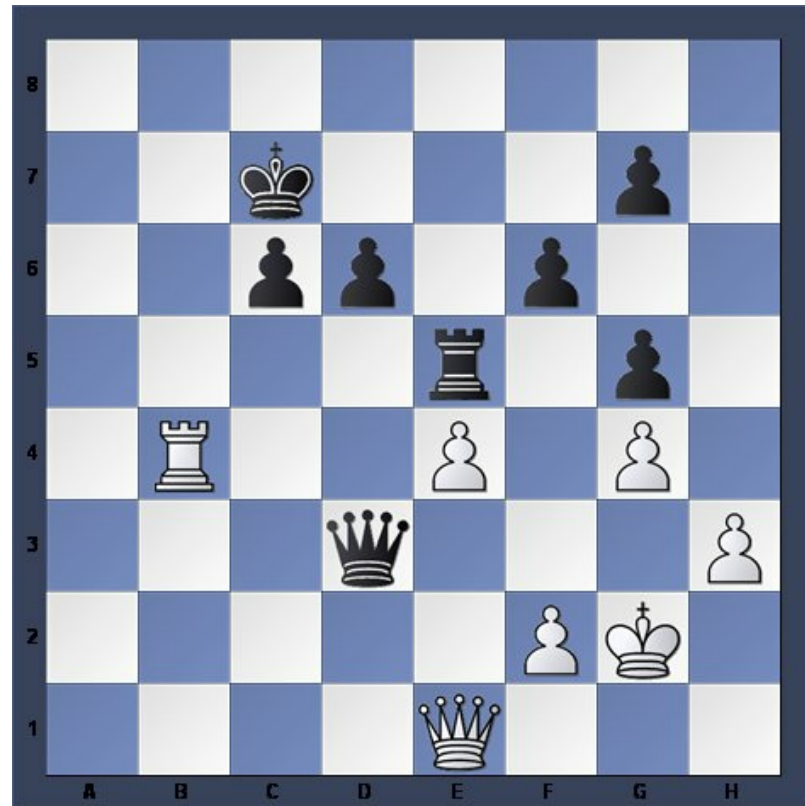
Il Nero ha un pedone in più, e la sua posizione è solida.

**21... Te8 22.Tb1 Te5!**

Per difendersi dalla minaccia di 23.Ta1.

**Schlechter - Lasker**

Vienna, 1910

**25... c5?**

Estenuato dalla lunga lotta, Lasker gioca incautamente e getta via la vittoria. Il Nero guadagna un pedone, ma espone eccessivamente la posizione del Re. Come mostrò Tarrasch, dopo 25... Ta — minacciando 26... Ta3 — il Bianco sarebbe stato forzato a entrare in un finale di Donne con 26 Tb3 Dxb3 27. Dxa5+ Rb7, e il Nero avrebbe mantenuto tutte le possibilità di vittoria.

**26.Ta4 c4 27.Da1 Dxe4+ 28.Rh2 Tb5**

Minacciando 29... De5+. A dispetto dei due pedoni di vantaggio, difficilmente il Nero può sperare di vincere perché la posizione del suo Re è troppo esposta.

**29.Da2 De5+ 30.Rg1 De1+ 31.Rh2 d5**

Con gli scacchi di Donna il Nero ha ottenuto il controllo della casa a5, e ora è in grado di rispondere a 32.Ta7+ con 32... Tb7.

**32.Ta8!**

Minacciando 33.Da7+ e 34.Dc5+.

**32... Db4**

Per rispondere a 33.Da6 con lo scacco di Donna in d6.

**33.Rg2!**

Questa tranquilla mossa di Re rinnova le minacce del Bianco.

**33... Dc5?**

Il Nero avrebbe dovuto accettare il fatto che dopo 33... Tb8 34. Ta7+ Tb7 35. Ta8 la partita sarebbe terminata patta.



### 34. Da6!

Ora l'attacco del Bianco è irresistibile. A 34... Tb7 seguirebbe 35.De6.

34... Tb8 35.Ta7+ Rd8 36.Txg7 Db6 37.Da3 Rc8 38.Df8+ Dd8 39.Df7 c3 40.Tg8 Dxc8 41.Dxc8 Rc7 42.Dxd5 c2 43.Dc4+

e il Nero abbandona, senza attendere l'ovvia risposta 38.Df8+. Questa partita mostra quanto sia pericoloso lottare per l'iniziativa in posizioni equilibrate. Dopo essersi assunto dei rischi, Lasker pone in una posizione quasi vinta, ma gli manca la forza di condurre la partita verso la sua logica conclusione.

## Suetin - Bronstein

Mosca, 1968

### N. 94



Il Bianco è in vantaggio di spazio e ha un potente Cavallo in d4, che tiene sotto pressione pedone debole e6. Egli ha la possibilità di giocare attivamente preparando la spinta in c4 sacrificando un Cavallo in f5. Il Nero deve difendersi con accuratezza.

### 1... b5!

Impedendo c4. Il Nero avrebbe potuto avvicinarsi con il Re al pedone d5 giocando 1.Rc dopodiché il sacrificio di Cavallo in f5 non sarebbe stato molto promettente per il Bianco, il quale avrebbe però potuto fissare il pedone b6 con 2.a4! e seguire con la spinta in c4, per esempio: 2 Ag7 3. Txh8 Axh8 4. c4 dxc4 5. Cxc4 Ag7 6. Ae3 con forte pressione.

Con la mossa del testo Bronstein pone all'avversario un difficile problema: permettere al Nero di centralizzare il Re, nel qual caso il risultato più probabile sarebbe la patta, o continuare la lotta per l'iniziativa sacrificando un Cavallo in f5?

### 2.Cexf5!?

Suetin in accetta la sfida.

2... exf5 3.Cxf5 Ag7 4.Tg2

4. Txx8 Axx8 5. Ce7 avrebbe assicurato al Bianco un terzo pedone, ma difficilmente la partita.

4... Af8 5.Ce3

## N. 95

**Suetin - Bronstein**

Mosca, 1968



Una posizione cruciale. Il Bianco sta minacciando di catturare in d5, ottenendo tre pedoni per pezzo. La coppia di pedoni passati e uniti f4 ed e5 è pronta a spazzare qualsiasi cosa cerchi ostacolarle il cammino. In questa difficile situazione, Bronstein trova un brillante piano difensivo nel quale la centralizzazione del Re gioca uno dei ruoli più importanti.

**5... Rb7 6.Cxd5 Rc6 7.Ce3 Ce6**

L'intera armata del Nero, accodandosi al Re, si mobilita contro il grosso delle forze avversarie. Ora il Bianco non otterrebbe nulla da 8.f5 Cf4 9. Tg4 Th2+.

**8.Cd1!**

Suetin continua la battaglia per l'iniziativa. Il Cavallo libera la diagonale per l'Alfiere e in frattempo difende il pedone c3.

**8... Th3!**

Coerentemente il Nero attiva le sue forze.

**9.Tg6**

9.f5 poteva essere controbattuta da 9... Cg7 10.Ce3 Cg3 bloccando i pedoni passati.

**9... Th6 10.Tg8 Ag7**

Interrompendo le comunicazioni tra la Torre e gli altri pezzi bianchi.

**11.f5 Th2+**

Solo ora il piano del Nero diventa chiaro: dopo 12.Rb1 Th8 13.Txx8 Axx8 14.fxe6 Axe5 il N

eliminerebbe il pedone e6 e la partita terminerebbe patta. Suetin sceglie una strada diversa, ci andrà a cozzare contro l'energica difesa di Bronstein.

**12.Rd3 C4c5+!+**

Ovviamente il Bianco non si aspettava questa mossa.

**13.bxc5 Cxc5+ 14.Re3 Ah6+ 15.Rf3 Axc1 16.Cf2**

Impedendo un'ulteriore centralizzazione del Re: 16... Rd5? 17. Td8+ Rxe5 perde per 18.Cg4+.

**16... Th4 17.e6?**

Il Bianco, nell'affannoso tentativo di vincere, finisce per inciamparsi. Egli avrebbe dovuto forza la patta con 17.Tc8+ Rd5 18.Td8+ Rxe5 19.Cg4+ Rxf5 20.Td5+. Dopo il tratto del testo il Re ne può avvicinarsi ai pedoni passati avversari.

**17...Tf4+ 18.Rg3 Rd6 19.Tf8 Ae3 20.Cg4**

20.Ch3 o 20.Td3 sarebbero state efficacemente ribattute da 20... Tc4.

**20... Ce4+ 21.Rh3 Tf3+ 22.Rh4 Ag5+ 23.Rh5 Th3+ 24.Rg6 Th4!**

Il Bianco perde il Cavallo, mentre il suo Re, accorso in aiuto dei pedoni passati, finisce sotto l'attacco da matto intessuto per mezzo dell'azione concertata dei pezzi neri.

**25.Cf2 Th6+ 26.Rg7 Cxf2 27.Ta8 Cg4 28.Txa6+ Re5 29.Tb6 Af6+ 30.Rf7 Rxf5 31.Txb5+ Ce5+**

e il Bianco abbandona perché può evitare il matto solo sacrificando la Torre. Con questa partita Bronstein vinse il premio per "il finale più interessante". È anche rimarchevole la tenacia con quale Suetin ha cercato fino all'ultimo di vincere.

## N. 96

**Suetin - Gufeld**  
Tibilisi, 1969



Non è stato cambiato nessun pedone, e il Bianco ha l'iniziativa ed è in vantaggio di spazio. Egli ha la possibilità di eseguire una rottura sia sul lato di Re (con g4, adeguatamente preparata), sia s

quello di Donna (con b3 e c4). Ma Suetin apre immediatamente il fuoco ad Ovest.

### **1.c4!?**

Inaspettata e molto interessante. Il Nero si trova di fronte a un difficile problema concernente semplificazione: può catturare in c4 con il pedone "b", o con quello "d", oppure può non prendere del tutto. Gufeld non trova la continuazione migliore

### **1... Af8**

1... bxc4 sarebbe stata sbagliata per 2.b3!, ma la migliore, come mostrò lo stesso Suetin nel n. 4 *Shakhmaty v SSSR*. era 1... dxc4! che avrebbe reso estremamente difficile perforare la posizione nera. Pertanto il corretto piano del Bianco avrebbe dovuto essere 1.b3 seguita da c4, mantenendo vantaggiosamente la tensione sul lato di Donna. Naturalmente nel gioco pratico è spesso difficile trovare la corretta soluzione, specie quando ci si trova in ristrettezza di tempo.

### **2.cxb5!?**

Assai originale e coraggiosa! Il Bianco sfrutta una possibilità tattica e inizia una combinazione dalle conseguenze difficili da valutare. Naturalmente avrebbe potuto giocare 2.b3 e successivamente preparare g4, ma è difficile stabilire quali sarebbero state le sue reali possibilità di vittoria. Con il tratto del testo il Bianco rischia di perdere il vantaggio, ma complica violentemente il gioco e porge difficili problemi all'avversario.

### **2... axb5!?**

2... cxb5 perde per 3. Axb5! axb5 4.c6+.

### **3.Axb5 Txa3+ 4.Txa3 cxb5 5.c6+ Rxc6 6.Ta6+ Rb7 7.Ta7+ Rc6 8.Txf7**

La posizione si fa tagliente. ma l'iniziativa rimane nelle mani del Bianco. Qui la partita fu sospesa e il Nero mise in busta la mossa più forte.

### **8... Axb4!**

Non 8. Ta8? 9. Tf6 Rd7 10. Ac5! con ovvio vantaggio del Bianco.

### **9.Tf6 Rd7 10.Txg6 Tc8!**

Forzando il Bianco a cambiare le Torri, dato che egli non può permettere il contrattacco con 11. Tc2.

### **11.Tg7+ Re8 12.Tg8+ Rd7 13.Tg7+ Re8 14.Tg8+ Rd7**

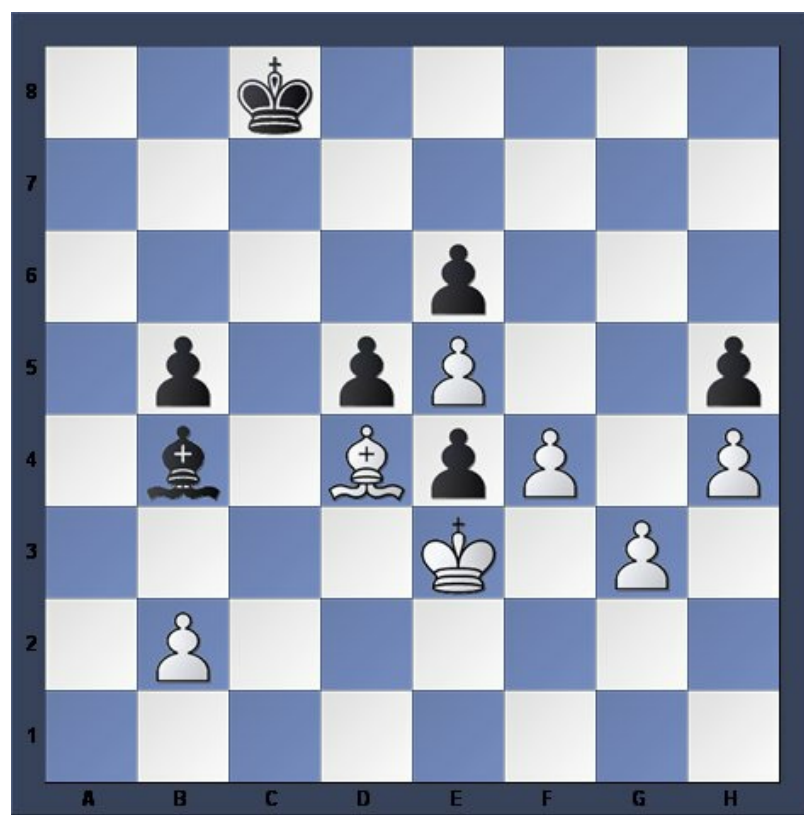
È pericoloso per il Nero ritirare l'Alfiere per coprire gli scacchi, e del resto non ha ragione di farlo: sarebbe ben contento di pattare.

### **15.Txc8 Rxc8**

La posizione si è notevolmente semplificata. e si ha l'impressione che il Nero sia riuscito a strappare l'ambita patta. Ma Suetin trova un modo per gettare olio sul fuoco.

**N. 97**

Tbilisi, 1969



**16.g4!**

Una mossa che richiede un calcolo esatto.

**16... hxg4 17.Rf2 Ad2 18.Rg3 e3?!**

L'insistenza del Bianco produce i suoi frutti: il Nero sceglie una mossa allettante, ma sbagliata. Dopo 18... Rd7 19. Rxd7 Re7 20. h5 Rf7 la partita sarebbe terminata patta. Le mosse seguenti sono forzate.

**19.h5 e2 20.Af2 e1D 21.Axe1 Axe1+ 22.Rxd4 Ab4 23.h6 Af8 24.h7 Ag7 25.Rg5 d4!**

25... Rd7 perde per 26. Rg6 Ah8 27. Rf7 seguita da 28. f5.

**26.Rg6 Ah8 27.f5 d3 28.fxe6 d2 29.e7 d1D 30.e8D+ Dd8**

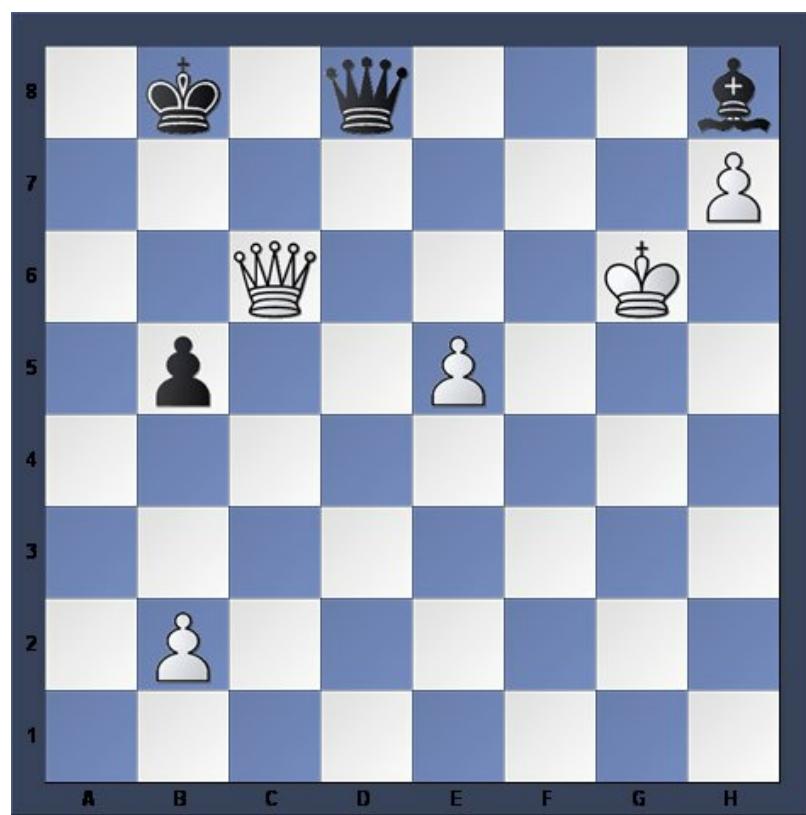
"Era cattiva 30...Rc7 31.Dxh8 Dg4+ 32.Rf6! Dh4+ 33.Rf7! Dh5+ 34.Rf8 e il Bianco sfugge allo scacco perpetuo" (Suetin).

**31.Dc6+ Rb8**

**N. 98**

**Suetin - Gufeld**

Tbilisi, 1969



Quanti sorprendenti cambiamenti si verificano in questa partita! Chi avrebbe potuto prevedere che da una tediosa posizione bloccata con Torri e Alfieri sarebbe scaturito un finale come questo. Da principio il Bianco disponeva soltanto dell'iniziativa, che abilmente ha mantenuto per molto tempo, mentre ora dispone di un ovvio vantaggio, e l'unico problema è come concretizzarlo. È noto che in finale il valore dei pedoni aumenta. Ora il Bianco ha due pedoni per l'Alfiere, e può catturarne un terzo, l'ultimo dell'avversario, con scacco. Ma la peculiarità della posizione è che la scomparsa del pedone b5 potenzierebbe il raggio d'azione della Donna nera, cosicché il Nero incrementerebbe le proprie possibilità di scacco perpetuo. Ciò significa che il Bianco deve giocare come se si trovasse in un puro finale di Donne, nel quale il risultato viene deciso dalle manovre del Re, mentre i pedoni avversari vengono spesso utilizzati come uno scudo contro gli scacchi.

**32.Rf7!**

"Dopo 32. Dxb5 + Ra8 33. b4 Dd2! la Donna nera avrebbe fatto capolino, e la partita, sarebbe stata" (Suetin).

**32... Ra7**

Si minacciava 33. Dd6+.

**33. Dd6!**

"Di nuovo l'unica strada. Dopo 33.Dc5+ Rb7 34.Dxb5+ Ra7 la Donna nera infligge lo scacco perpetuo" (Suetin). La variante avrebbe potuto continuare con 35.Dc5+ Rb7 36.Dd6 Dg5 e nella posizione del Nero tutto è in ordine.

**33...Dc8 34.e6 Dc2!**

Non 34... Dc4 35.b3!.

**35.e7! Dxh7+ 36.Re8 Axb2**



Il Nero è riuscito a eliminare due dei pedoni nemici, ma non può fermare il superstite pedone e  
**37.Rd8 Dh4! 38.Rc8 De4!**

Gufeld si difende sfruttando ogni risorsa. Ora 39.Dd7+ Ra6 40.e8D permetterebbe lo scac  
perpetuo con 40... Da8+ 41.Rc7 Da7+ 42.Rd6 Dd4+.

**39.Dc5+ Ra6 40.Dd6+ Ra7**

È migliore 40... Ra5.

**41.Rd8 Dh4**

La posizione è stata ripetuta. Ora però Suetin trova la manovra vincente. Egli deve migliorare  
piazamento della Donna, e a quel punto il Re potrà portarsi in attacco.

**42.Dd7+ Rb6 43.De6+ Rb7 44.Dd5+ Rb6 45.Rd7 Dh7 46.De6+ Ra7 47.Rc8 Dc2+ 48.Rd8 Rf7  
49.Dd7+**

Naturalmente non 49. e8D?? Dc7#.

**49... Rb6 50.Dd6+ Rb7 51.e8D**

L'ora del pedone e7 è finalmente giunta.

**51... Af6+**

L'ultima trappola.

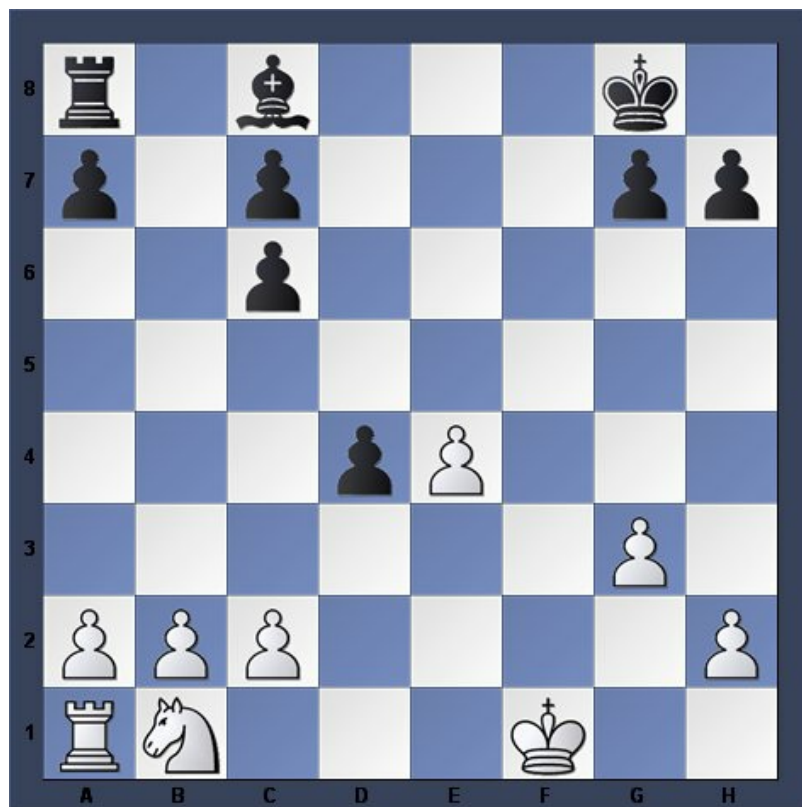
**52.Rd7 Dh7+ 53.Re6 De4+ 54.Rf7**

e il Nero abbandona. A Suetin fu assegnato il premio speciale per il miglior finale del torneo.

## N. 99

**Marshall - Lasker**

New York, 1907



Così Capablanca, nel suo libro *I fondamenti degli scacchi*, commenta questa posizione: “Qui toc  
al Nero muovere. Un principiante potrebbe credere che questa posizione sia patta, ma un giocato  
esperto si renderà immediatamente conto delle ottime prospettive di vittoria del Nero, non solo per

*ha l'iniziativa, ma per il ritardo di sviluppo dell'ala di Donna del Bianco e per il fatto che l'Alfiere, questo genere di posizioni, è migliore del Cavallo. Il Bianco impiegherà del tempo per far entrare in gioco la Torre e il Cavallo, e il Nero potrà servirsene per ottenere un vantaggio. Egli dispone di due possibilità: la più evidente, e la sola che molti giocatori avrebbero considerato, è di effettuare immediatamente l'avanzata ...c5-c4 in connessione con uno scacco d'Alfiere in a6 e con una qualche mossa di Torre che potrebbe rendersi necessaria; l'altra, più sottile, è quella che seguirà il Nero” .*

Capablanca prosegue la sua spiegazione rilevando che la Torre nera dovrà continuamente forzare il Bianco a difendere qualcosa, in modo che l'attività della Torre e del Cavallo bianchi venga ristretta, mentre la Torre e l'Alfiere neri mantengano una completa libertà d'azione.

**1... Tb8 2.b3 Tb5!**

Sulla quinta traversa la Torre nera può attaccare i pedoni bianchi posti su entrambi i settori.

**3.c4**

Su 3. Cd2 il Nero dispone della sgradevole 3... Tc5.

**3... Th5 4.Rg1 c5**

Il vantaggio del Nero diventa tangibile. Il pedone "d" ora possiede una forza formidabile. L'attività è aumentata e il Cavallo bianco è ristretto dai suoi stessi pedoni.

**5.Cd2 Rf7 6.Tf1+?**

Probabilmente l'errore decisivo. A questo punto, nel perseguire la sua iniziativa, il Nero era stato costretto a concedere un'arma di respiro all'avversario. Naturalmente, al tratto precedente, Lasker sarebbe stato felice di giocare 5... Th6, se non ci fosse stata 6.Tf1 che avrebbe tagliato fuori il Nero e avrebbe permesso al Bianco di sfruttare la situazione per creare un immediato controgio.

In luogo del tratto del testo era corretta 6. a3!, dopodiché su 6... a5 il Bianco avrebbe potuto giocare 7. Tb1 seguita da b4. Alternativamente il Nero avrebbe potuto tentare di trasferire il Re al centro con 6... Re6, ad esempio: 7. b4 Re5 8. bxc5 d3, oppure 7.Cf3 Rd6 8.b4 Ag4 con vantaggi. Ma contro questa linea la replica più pungente sarebbe stata 7.Tf1!, con la prospettiva di una dura battaglia per entrambi.

**6...Re7! 7.a3 Th6!**

Dopo aver operato molto efficacemente sulla quinta traversa, la Torre nera passa sulla sesta all'attacco del lato di Donna.

**8.h4**

8.b4 è confutata da 8... Ta6 9.Tf3 Ag4 10.Tb3 Ad1 11.Tb1 Ac2 12.Tc1 d3.

**8...Ta6 9.Ta1 Ag4 10.Rf2 Re6 11.a4**

Non serve 11.Cf3 a causa di 11... Axf3 12.Rxf3 Re5 seguita da Tf6+.

**11...Re5 12.Rg2 Tf6**

La posizione del Bianco è totalmente senza speranza.

**13.Te1 d3 14.Tf1 Rd4**

Il seguito fu:

**15.Txf6 gxf6 16.Rf2 c6 17.a5 a6**

*Zugzwang.*

18.Cb1 Rxe4 19.Re1 Ae2 20.Cd2+ Re3 21.Cb1 f5 22.Cd2 h5 23.Cb1 Rf3 24.Cc3 Rxc3 25.Ca4  
26.Cxc5 f3 27.Ce4+ Rf4 28.Cd6 c5 29.b4 cxb4 30.c5 b3 31.Cc4 Rg3 32.Ce3 b2

Il Bianco abbandona.

## N.100

**Chigorin - Schlechter**

Monte Carlo, 1902



Il materiale è pari. La struttura di pedoni è simmetrica, nessuna delle due parti ha delle debolezze, e nessun giocatore è in vantaggio di spazio. Parrebbe che da un momento all'altro i giocatori inizieranno i negoziati di pace, ma il grande campione russo soleva concordare la pat solo quando tutte le possibilità si erano esaurite. Chigorin intraprende un persistente tentativo di prendere l'iniziativa.

**1.d4!**

Cercare di prendere l'iniziativa in posizioni equilibrate, senza concedere niente in cambio, è impossibile. Il Bianco si isola il pedone "e", ottenendo in compenso un vivace gioco di pezzi e un attacco contro il pedone d6 sulla colonna "d".

**1... exd4 2.Cxd4 Cc7 3.Tad1 Txf1 4.Cxf1 Te8 5.Cf3 Txe4**

Praticamente forzata, poiché 5...Te6 6.Cg5 Tf6 7.e5 è ovviamente cattiva, mentre dopo 5...c6 6.exd5 Cxd5 7.c4 Cb6 i pezzi neri sono mal piazzati.

**6.Txd6 Te7**

Come prima, la posizione è equilibrata. Ma non a caso Chigorin era noto per la sua abilità a manovrare i Cavalli. Ora egli intraprende un attacco con la cavalleria, tentando di cambiare il corso della battaglia.

**7.Ce3 c5!**

Liberando la casa c6 per l'Alfiere.

### **8.Ce5 Ae8 9.Cd5 Cxd5?**

L'insistenza del Bianco dà i suoi frutti: il Nero sceglie la soluzione scorretta a un problema semplificazione.

Dopo 9...Txe5 10.Cxc7 Ac6+ 11.Rf2 Rf7 12.Ca8 (12.Cxa6 Re7) 12...Re7 13.Td1 la posizione sarebbe stata di nuovo pressapoco equilibrata.

### **10.Txd5**

Il Bianco è in vantaggio di spazio.

### **10...Rf6?!**

Sarebbe stato preferibile entrare in un finale di Torri con 10... b6 e 11... Af7, sebbene anche in questo caso il Bianco avrebbe mantenuto un certo vantaggio grazie all'attività della sua Torre e alla debolezza dei pedoni neri dell'ala di Donna.

### **11.g5+! Re6 12.c4**

Non 12.Txc5 b6.

### **12... b6 13.Rf3 a5**

Schlechter cerca di attivare il suo Alfiere con l'avanzata del pedone in a4, ma sarebbe stato meglio trasferirlo sulla grande diagonale con ... Ad7-c8-b7.

### **14.Rf4 a4**

14... Ad7 non avrebbe più funzionato, dato che il finale di pedoni è perso per il Nero.

### **15.Td8!**

Una brillante confutazione del piano dell'avversario. Non c'è difesa soddisfacente contro la minaccia di Tb8, che guadagna materiale.

### **15... axb3 16.Tb8 Rd6 17.Txb6+ Rc7 18.Txb3 Ac6 19.Ta3!**

Il Bianco deve cercare di cambiare le Torri, dato che la semplificazione dei pezzi minori sarebbe sfavorevole.

### **19... Ab7 20.Ta5 Rd6 21.Tb5!**

Nelle ultime tre mosse la Torre bianca si è trasferita da b3 a b5, e la posizione del Nero è immediatamente divenuta insostenibile.

### **21... Ag2 22.Tb6+ Rc7 23.Tf6!**

L'ultima finezza. 23... Txb3 viene controbattuta da 24.Tc6+, e in ogni altro caso 24.Tf7 è decisiva.

### **23... Ab7 24.h4!**

Non avere fretta!

### **24...Aa8 25.Tf7 Rd6 26.Txe7 Rxe7 27.Cd3**

Dopo che il Cavallo si sarà trasferito in e4, il Re bianco irromperà nell'ala di Re via e5.

### **27... Rd6 28.Cf2 Ag2 29.Ce4+ Rc6 30.Re5 Af1 31.Cd2 Ad3 32.Rf6 Rd6 33.Rg7 Re5 34.Rxh7 Rf6 35.Cb3**

e il Nero abbandona.

## Stein - Averbach

Riga, 1970



Essendo state cambiate solo le Donne e una coppia di pedoni, è difficile considerare un finale posizione qui rappresentata. La partita entrerà nel finale solo dopo qualche ulteriore semplificazione. Al momento, molto dipende da chi ha l'iniziativa. Se il Nero avesse il tempo giocare h6 le sue possibilità non sarebbero peggiori, ma il tratto è al Bianco, che può approfittarne per prendere in mano le redini del gioco

**1.Cg5! Ad7 2.Cge4!**

Minacciando le spiacevoli incursioni della cavalleria 3.Cd5 e 3.Cc5.

**2... Cfe7**

Il Nero cerca di consolidare il controllo della diagonale h1-a8, ma una sgradevole sorpresa attende da un'altra parte.

**3.Ag5!**

3.Cc5 sarebbe stata controbattuta semplicemente da 3... Ac8 seguito da ...b6. Col tratto del tes i pezzi bianchi convergono su una nuova debolezza: il punto f6. È curioso che al Nero mancasse sempre solo un tempo per consolidare la sua posizione.

**3... h6 4.Cf6+ Rh8**

Forse era preferibile 4... Rf8, mantenendo il Re più vicino al centro.

**5.Cxd7 Txd7 6.Ae3**

Il Bianco disponeva di un'altra interessante possibilità: 6.Axe7!? Cxe7 (6...Txe7 7.Axc6) 7.Ax1 Tb8 8.Af3 Txb2 9.Ca4 seguita da 10.Tfc1 con vantaggio posizionale.

**6...Tb8 7.Tfc1 Cd4 8.Rf1 c5 9.Tab1 b6 10.b4!**

Gradualmente la posizione diviene sempre più aperta, elemento che, naturalmente, favorisce

Bianco.

**10... cxb4 11.Txb4 Tc8 12.Tbb1 Tdc7 13.Ad2 Cef5 14.e3 Ce6 15.Cb5!**

Provocando un indebolimento dell'ala di Donna nera.

**15... Txc1+ 16.Txc1 Txc1+ 17.Axc1 a6 18.Cc3 Cc5 19.Re2**

La semplificazione delle Torri ha ulteriormente incrementato il vantaggio del Bianco. La posizione del Nero sembra già difficile da tenere, e per di più egli si trovava in grave ristrettezza di tempo.

**19... Rg8 20.g4 Cd6 21.Ac6 Af8 22.Cd5 f5**

Non è migliore 22... b5 23.Aa3 seguita da 24.Cc7.

**23.gxf5 gxf5 24.Cxb6 e4 25.d4 Cd3 26.Ad2 Cb5 27.Ab7 Cb4 28.a4 Cd6 29.Aa8 a5 30.Axb4 axl 31.a5**

e il Nero oltrepassò i limiti di tempo. Il Bianco vince facilmente dopo 31... Cb5 32.Ac6 Cc3 33.Ad7.

## N.102

**Eingorn - Dolmatov**

Tashkent, 1980



In questo finale complesso il Nero ha un leggero vantaggio, dovuto alla migliore struttura dei suoi pedoni. Viene spontaneo giocare 1... Af8, ma il Bianco potrebbe replicare con 2.dxc5 Cxc5 3.Rd2 con posizione all'incirca pari.

Dolmatov evita la meccanica mossa d'Alfiere e trova un modo per conquistare l'iniziativa.

**1... e5**

Tempestiva e molto forte.

**2.dxc5 Axc5 3.Axc5 Cxc5 4.Rd2 e4!**

In sole quattro mosse il vantaggio del Nero è divenuto evidente. L'abilità di cogliere il momento



opportuno per cominciare a giocare in modo attivo utilizzando il minimo delle precauzioni, un'importante tecnica del finale.

**5.Cd4 Cd3 6.Txc8 Txc8 7.Re2 g6!**

Il Nero esegue un utile tratto di assestamento, e al tempo stesso libera una casa di fuga per il Re. Sarebbe stato peggiore giocare per guadagnare un pedone con 7...Tc1 8.Txc1 Cxc1+ 9.Rd2 Cxg6 10.Cc6!, oppure 7...Cxb2 8.Tb1 Cd3 9.Tb7 e il Bianco ha un buon compenso.

**8.fxe4 dxe4 9.Tb1?!**

Come Dolmatov ha indicato, il Bianco avrebbe dovuto cercare la salvezza nel finale di Cava derivante da 9.f3!? Tc1 10.Txc1 Cxc1+ 11.Rd2 exf3! 12.Cxf3 Cxa2 13.Ce5 perché a dispetto di un pedone in meno, ha ottime prospettive di patta, grazie all'attivo piazzamento del Re e del Cavallino. Ma era psicologicamente difficile per il Bianco prendere una simile decisione.

**9...f5 10.h4?**

Il Bianco perde il filo della partita e commette un secondo errore. La sua precedente mossa sarebbe stata in qualche modo giustificata dal seguito 10. a3, con l'idea di continuare con f3. Pochi tardi, invece, il Bianco giocherà f4 e Rd2, cosicché il tratto del testo non solo si dimostrerà una perdita di tempo, ma offrirà anche al Nero la possibilità di portare il Re in h5. Va rilevato che 10.b4? sarebbe stata cattiva a causa di 10... Tc4, e se 11.a3 allora 11... Tc3.

**10... Rg7 11.f4 Rh6 12.Rd2 Rh5 13.b4 Rxh4!**

Valutando concretamente la posizione. Era buona anche 13... Tc4, per rispondere a 14. a3 con 14... Cxf4, ma il tratto del testo è più forte.

**14.Th1+ Rg3 15.Txh7 Cxb4 16.Tg7**

16. Txa7 sarebbe stata ribattuta da 16... Cc6!.

**16... Rf2 17.Txg6 Td8!**

La punta del gioco del Nero. Trapela che il Bianco è perduto di fronte al sacrificio di qualità su d4.

**18.Th6 Txd4+ 19.exd4 e3+ 20.Rc3 Cd5+ 21.Rc4 Cxf4 22.d5 e2 23.Th1**

Il Bianco perde rapidamente dopo 23.Th2+ Cg2 24.Th1 Ce3+ 25.Rc5 Cf1.

**23...e1D 24.Txe1 Rxe1 25.d6 Rd2!**

La più precisa: il Nero mantiene il controllo sulla casa d5.

**26.Rd4**

26.d7 perde per 26... Ce6 27.Rd5 Cd8 28.Re5 Rc3 29.Rxf5 Rb2 30.Re5 Rxa2 31.Rd6 Rb3 32.Rc6 Cf7.

**26...Ce6+ 27.Re5 Cc5 28.Rxf5 Rc3 29.Rf6 a5 30.Re5 a4 31.Rd5 Cd7**

e il Bianco abbandona. Dopo 32. Rc6 una possibile continuazione è 32... Cf6 33. Rb5 a3.

# Kindermann - Speelman

Dortmund, 1981



Benché siano state cambiate le Donne, la posizione ha la complessità di un mediogioco, cosicché è prematuro esprimere un giudizio definitivo.

**1...Axf2 2.Chxf2?**

La mossa più naturale, che però costituisce un serio errore. Come indicò Speelman commentando questa partita sull'*Informatore* 31, era corretta 2. Cexf2! Per quanto possa sembrare paradossale, bisognava ritirare il Cavallo centralizzato perché quello sul margine della scacchiera opportunamente piazzato. Nondimeno, questa linea paradossale poggia su basi logiche, dato che rende più difficile al Nero la conquista dell' iniziativa: il pedone f4 resta difeso dal Cavallo, mentre il seguito 2...e5 3.Te1 porta a grandi complicazioni.

**2... e5! 3.fxe5 Cxe5**

Ora è chiaro che il Nero ha preso l'iniziativa, ma la struttura dei pedoni è simmetrica, e se Bianco riuscisse a coordinare le sue forze potrebbe pareggiare pienamente il gioco. Il valore di ciascuna mossa comincia a crescere enormemente.

**4.Te1 Cf5!**

Un tratto eccellente. La difficoltà di questo genere di posizioni consiste nel fatto che presentano parecchie continuazioni promettenti, delle quali, però normalmente solo una è corretta. 4... Th sembra allettante ma, come indica Speelman, dopo 5.Rc2 il Bianco riesce a coordinare i pezzi, per esempio: 5... Cc4 6.Tad1 Cd5 (6... Txd1 7.Cxd1) 7.Td3. Dopo il tratto del testo il Nero può rispondere a 5. Rc2 con 5... Cc4!, mentre su 5.Ah3 dispone della fastidiosa 5... Cf3.

**5.Cd6+**

Probabilmente il male minore.

**5... Cxd6 6.Axb7+ Rxb7 7.Txe5**

La posizione si è semplificata. Se ora toccasse muovere il Bianco, dopo Rc2 potrebbe essere concordata la patta. Ma le costanti minacce di Speelman impediranno all'avversario di giocare quell'unica mossa che lo separa dalla parità.

**7... Thf8! 8.Te2 Ce4! 9.Cd1 Tf1 10.Rc2**

## N.104

### Kindermann - Speelman

Dortmund, 1981



Il Re bianco è giunto in c2, ma ora il Cavallo è inchiodato. Come può fare il Nero per mantenere l'iniziativa? Il Bianco spera di liberarsi con 11.Tc1 seguita dalla rimozione del Cavallo dalla prima traversa. Per di più il Cavallo nero è attaccato.

**10... Cd6! 11.Tc1 Te8!**

Ecco la soluzione del grande maestro inglese. Diventa chiaro che se al 10° tratto egli avesse giocato 10...Cf6?, il seguito 11.Tc1 Te8 avrebbe portato alla patta dopo 12.Ce3 Txc1+ 13.Rxc1 Cg5 14.Rd2, mentre nella posizione del testo l'analoga variante non è possibile a causa di 13... Cc4.

**12.Txe8 Cxe8 13.Rd2 Th1!**

Preciso fino alla fine. Dopo 13... Cd6?! 14.Tc2! il Bianco avrebbe avuto qualche possibilità di salvezza, dato che 14... Th1 avrebbe potuto essere controbattuta da 15.Rc1.

**14.Re2?!**

Il Bianco vuole continuare la lotta sacrificando un pedone dopo 14...Txxh2+ 15.Cf2. L'idea è corretta, ma l'esecuzione è errata. Era indispensabile giocare 14.Cf2 Txxh2 15.Re3.

**14... Cd6!**

Il Nero guadagna un pedone in circostanze assai più favorevoli. Il risultato della partita è deciso.

**15.h4 Cf5 16.g4**

Dopo 16.Rf3 il Nero vince con 16.Tfl+, mentre se 16.Rf2 allora 16... h5! (Speelman).

**16... Cxh4 17.Tc2 Cg2 18.Cf2**

Era migliore 18.Rf2.

**18... Te1+ 19.Rf3 Ch4+ 20.Rg3 g5 21.Rh2 Rc6 22.Ch1 Te3 23.Tf2 Cf3+ 24.Rg2 Ce5 25.Tf6+ Rc**

**26.Cf2 Te2 27.Tc6**

e il Bianco abbandona.

# Shereshevskij

## SOFFOCARE IL CONTROGIOCO DELL'AVVERSARIO

Nel suo libro *Il mio sistema*, Aaron Nimzowitsch sottolinea una nuova esigenza del gioco: la profilassi, e cioè la necessità della profilassi. Egli scrive: “*Si tratta della prevenzione di un male che non mai stato considerato come tale, ma che può avere un grande effetto deleterio, cosa che di regola si verifica, Questo male consiste nel fatto che i nostri pezzi non stanno in contatto con i punti strategicamente importanti, o per lo meno lo sono in misura insufficiente*”.

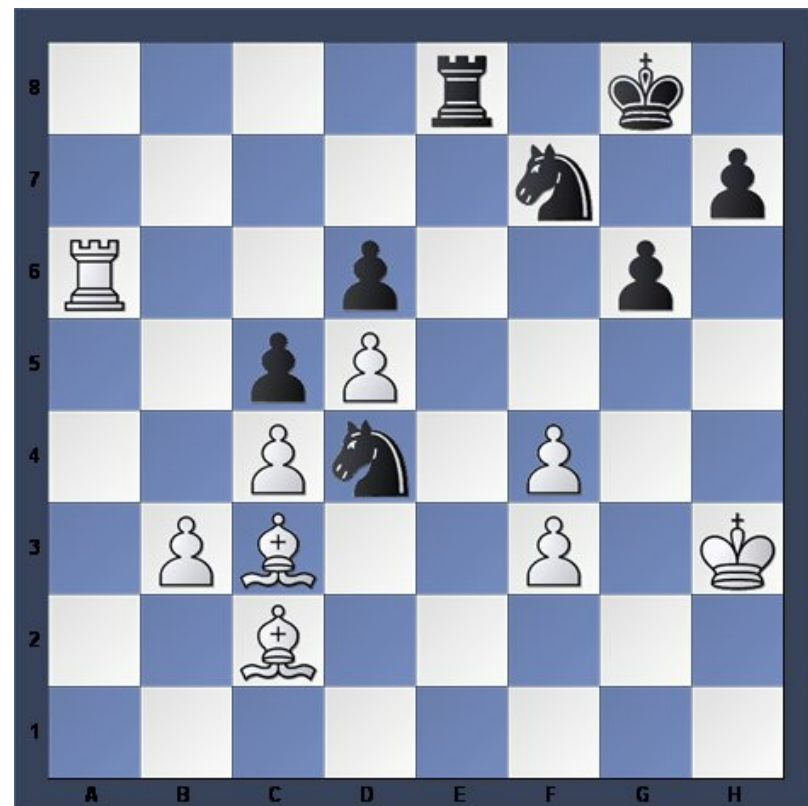
Nell'altra sua opera, *La pratica del mio sistema*, Nimzowitsch analizza varie forme di profilassi, utilizza numerosi esempi per mostrare quanto possa essere importante eseguire per tempo una mossa che soffochi il controgioco nemico.

Nel finale il contatto dei pezzi con i punti strategicamente rilevanti assume un'enorme importanza. In questo capitolo considereremo soprattutto la più ovvia forma di profilassi, quella che implica il soffocamento delle minacce dirette dell'avversario piuttosto che di quelle potenziali.

Le esigenze della profilassi hanno molto in comune con il principio “non avere fretta” espresso da Nimzowitsch. L'idea che le mosse d'attesa costituiscono l'inizio di una qualche forma di profilassi. La capacità di soffocare per tempo il controgioco dell'avversario e l'abilità di impiegare una tattica d'attesa sono tipiche di tutti i migliori finalisti.

### N. 105

**Ivkov - Hartock**  
Raach, 1969



Il Bianco ha un pedone in più e dispone del vantaggio della coppia degli Alfieri. Ma l'inevitabile

cambio dell'Alfiere camposcuro per il Cd4 concede al Nero un forte pedone passato che pot essere appoggiato dalla Torre. Si prospetta una lotta interessante.

**1.Axd4 cxd4 2.b4**

Ivkov permette l'intrusione della Torre nemica, dato che non avrebbe ottenuto nulla con 2.Ac Tb8 3.Ta3.

**2...Te3 3.b5 Txf3+ 4.Rg4!**

Un tratto che richiede un calcolo profondo e una precisa valutazione della posizione. Dopo 4.Rg4 il Bianco avrebbe guadagnato un pezzo, ma il Nero sarebbe stato in grado di chiudersi in un inusuale forza. Ecco un possibile seguito: 4...Tc4 5.Aa4 Txc4 6.b6 Tb4 7. Ac6 d3 8.Rf3 Rg7 9.l Cd8 10.Ta4! Tb3 11.Ta8 Cxb7 12.Ta7 d2+ 13.Re2 Rf6 14.Axb7 Te3+! 15.Rxd2 Te7 e per ferma l'avanzata del pedone "h" il Bianco dovrà sacrificare l'Alfiere.

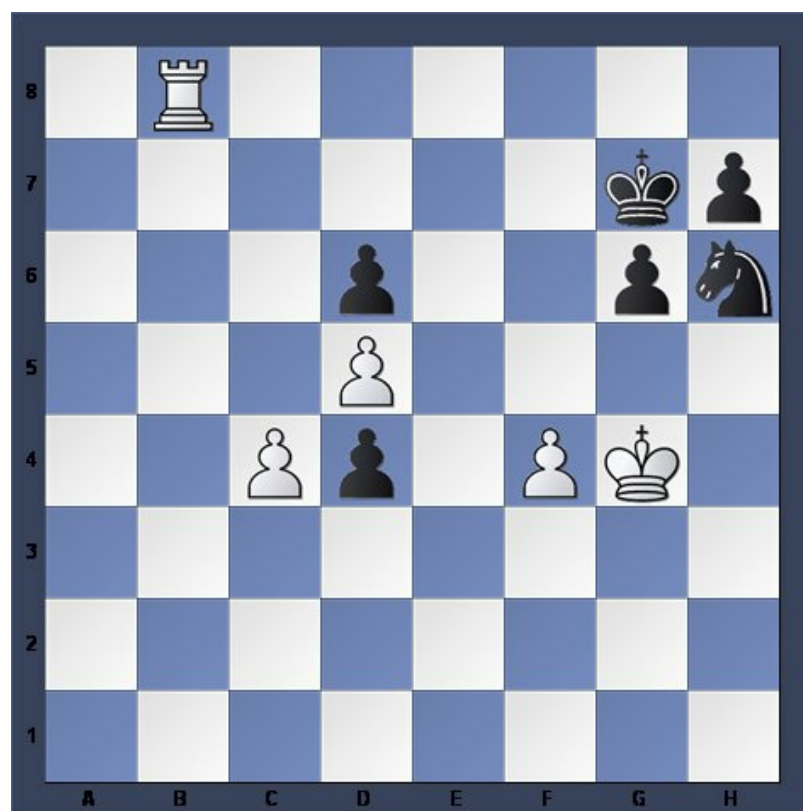
**4... Tc3 5.b6**

Con il Re in g2 il Bianco non avrebbe potuto giocare questa mossa.

**5... Txc2 6.b7 Tb2 7.Ta8+ Rg7 8.b8D Txb8 9.Txb8 Ch6+**

## N. 106

Ivkov - Hartock  
Raach, 1969



Il Bianco è riuscito a guadagnare la qualità, ma la partita non è ancora finita. Con lo scacco Cavallo Hartoch progetta un'interessante difesa.

**10.Rg5!!**

Per la seconda volta il grande maestro jugoslavo soffoca il controgioco avversario con una preciosa mossa di Re. La naturale 10.Rf3 avrebbe portato alla patta dopo 10...Cf5 11.Re4 h5 12.Tb7+ Rg (ma non 12...Rf6 13.Th7 e il Nero deve sconnettere il pedone "h" da quello "g" a causa del zugzwang).

10...Cf7+ 11.Rh4 Ch6 12.Tb7+ Rf6 13.Rg3

Naturalmente non 13.Txh7? d3!

13...Cf5+ 14.Rf3 h5 15.Re4

*Zugzwang!*

15...h4 16.Th7 g5 17.fxg5+ Rxc5 18.Tf7 Cg3+ 19.Rxd4 h3 20.Tf2 Rg4 21.c5 Cf5+ 22.Txf5!!

Il Bianco è sempre sul chi vive. Nuovamente egli previene una possibile patta posizionale, che sarebbe verificata dopo 22.Re4?! Cg3+ 23.Rd3 Cf5 24.c6 Ce7 25.c7 Rg3 26.Tf7 h2.

22...Rxf5 23.c6 h2 24.c7 h1D 25.c8D+

Venticinque mosse fa era impossibile prevedere che un seguito virtualmente forzato avrebbe fatto scaturire un finale di Donne con un pedone di vantaggio per il Bianco.

25...Rf4 26.Df8+ Rg4 27.Dxd6

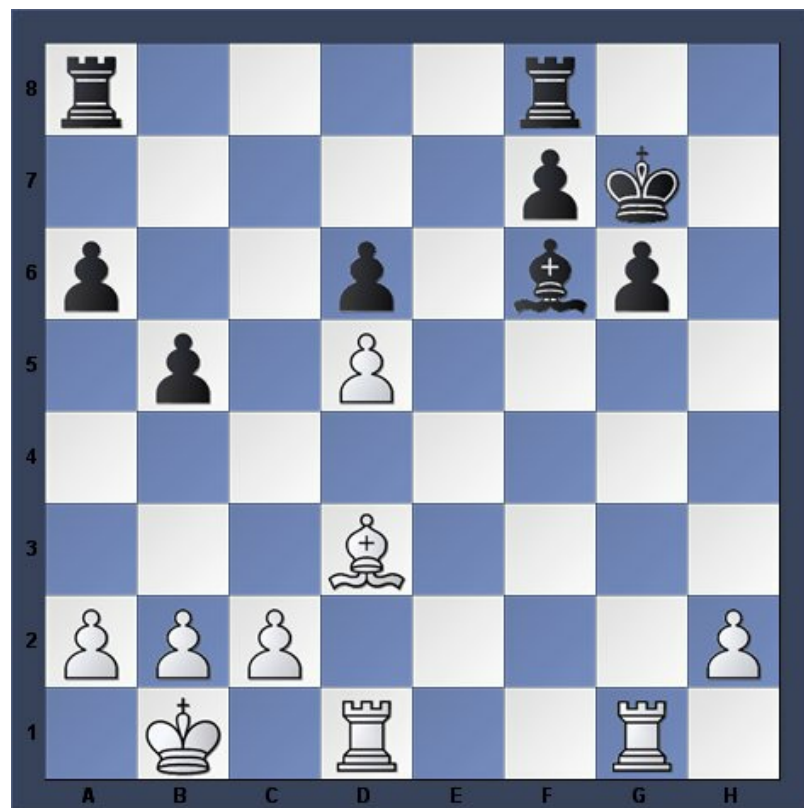
Il finale è teoricamente vinto.

27...Da1+ 28.Rc5 Rf3 29.De6 Da5+ 30.Rc6 Da4+ 31.Rc7 Da7+ 32.Rd8 Db8+ 33.Re7 Dc7+ 34.R Rg2 35.d6 Dc3+ 36.Rf7 Df3+ 37.Rg7 Dc3+ 38.Rh7 Dc6 39.Dg4+ Rf1 40.Df5+ Re1 41.d7 Dc 42.Da5+

e il Nero abbandona.

## N. 107

**Timoscenko - Makarichev**  
Mosca 1979



Il Nero ha migliori prospettive, in considerazione della debolezza del pedone "h" e dell'eccellente casa forte e5 per il suo Alfiere.

**1.Tg4?**

Ecco il commento del grande maestro Makarichev su *Shakhmaty v SSSR* n.10 del 1979: "Il piano del Nero è chiaro: esercitare pressione sul pedone h2. Pertanto il Bianco avrebbe dovuto per prin



*cosa giocare la profilattica 1.h3! Th8 2.Af1, e solo a questo punto Tg4 con la possibilità di a4. Ma Bianco non si rende conto del pericolo”.*

**1...Th8 2.Tf1 Ta7!**

Prudentemente il Nero protegge la settima traversa. Ora egli minaccia Txx2, che prima non avrebbe funzionato a causa di Tg4.

**3.Tf2 Th5**

Coerentemente il Nero continua nella profilassi: minacciando il pedone d5 provoca la spinta c4 privando l'avversario del controgio con a4.

**4.c4 bxc4 5.Axc4 Ae5 6.Tgg2 Th4**

*“L' ultima mossa precisa. La Torre occupa una posizione ideale ed evita il possibile attacco Ae.* (Makarichev).

**7.b3 a5 8.Rc2 Ta8 9.Ab5 Tah8 10.a3 Th3**

Con la minaccia di 11...Tc3+.

**11.Ad3 Txx2**

Vinceva anche 11...Tc8+ 12.Ac4 (12.Rd2 Ac3+) 12...a4.

**12.b4 axb4 13.axb4 Txx2 14.Txx2 Th2!**

La più convincente. Il finale di Alfieri è senza speranza per il Bianco.

**15.Txx2 Axx2 16.Rb3 Rf6 17.Ra4 Re5 18.Rb5 g5 19.Rc6 g4 20.b5 Ag1 21.Ae2**

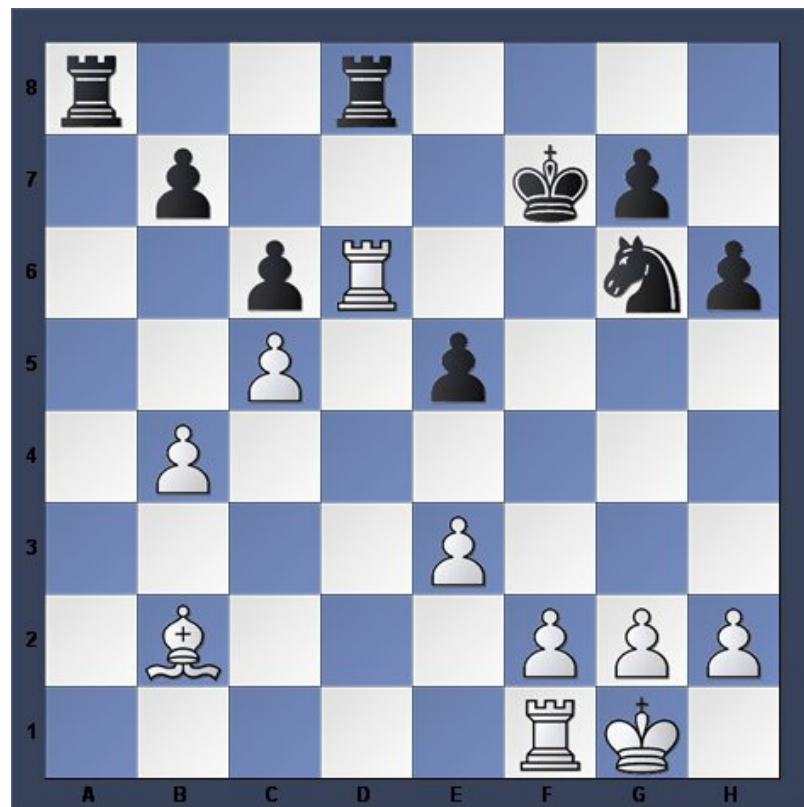
Su 21.b6 sarebbe seguita 21...Axb6 22.Rxb6 Rxd5 con facile vittoria.

**21...f5 22.Ad1 Ac5 23.Ae2 Re4**

e il Bianco abbandona.

## N. 108

**Taimanov - Aronin**  
Mosca 1949



Il Bianco ha un pedone in più, ma i suoi pedoni dell'ala di Donna possono finire sotto attacco perché le Torri avversarie sono piazzate sulle colonne aperte. Molto dipende dalle prossime mosse con le quali il Bianco dovrà cercare di stabilizzare la sua posizione e mantenere il vantaggio materiale.

### **1.Tdd1!!**

Una mossa molto forte ma non così ovvia. Le continuazioni spontanee erano 1.f4 e 1.Tfd1. *Shakhmaty v SSSR n. 1 del 1950*, il grande maestro Mark Taimanov commenta: *“Prima di tutto Bianco deve proteggere la prima traversa senza cedere la colonna ‘d’. L’allettante 1.f4 sarebbe stata sbagliata a causa di 1...exf4 2.exf4 Ce7! 3.f5 Cd5, ed ora 4.f6 è confutata da 4...Txd6. Dopo 1.Tfd1 Txd6 2.Txd6 Ta4! sarebbero scaturite grandi complicazioni, ad esempio: 3.Td7+ Re6 4.Txb7 Tc2 5.Ac3 Tc2 6.Ael e4! e in vista della minaccia di ...Cd3 il Bianco deve entrare nella variante 7.f4 ex8.gxf3 Ce5 9.Ag3 Cxf3+ 10.Rf1 Cxh2+ 11.Axh2 Txx2 12.Txx7 Rd5 con patta. Se dopo 2...Ta4! Bianco gioca 3.Ac3, il Nero dispone della spiacevolissima replica 3...Tc3”.*

### **1...Txd1 2.Txd1 Ta2 3.Td2**

Il Bianco è riuscito a sventare le principali minacce e ha conservato il pedone di vantaggio.

### **3...e4!**

Nuovamente il Nero pone difficili problemi all'avversario. Ora minaccia 4...Ce5 seguita da Cc4.

### **4.f3!**

Con mezzi tattici il Bianco estingue l'ultimo focolaio di attività del nemico.

### **4...exf3**

Non avrebbe condotto a nulla 4...Ce5 5.fxe4 Cc4 6.Tf2+ seguita da 7.Ad4.

### **5.Tf2!**

Non 5.gxf3? Ce5.

### **5...Ch4 6.g3!**

Risolvendo correttamente il problema della semplificazione. Dopo 6.gxf3?! g5! tutti i pezzi bianchi sarebbero malamente collocati.

### **6...Cf5 7.e4 Ce3 8.Txf3+ Re6 9.Ad4!**

Soffocando di nuovo il controgio dell'avversario. *“9.Axg7 sarebbe stato un errore a causa 9...Tg2+ 10.Rh1 Te2, e a dispetto dei due pedoni di vantaggio Bianco non può vincere, ad es.:*

*a) 11.h4 (oppure 11.Ac3 Cd1!) 11...Tel + 12.Rh2 Cg4+ 13. Rh3 h5;*

*b) 11.h3 h5 e il Bianco non può conservare il vantaggio: 12.Tf6+ ( 12.Ad3 Cc2 13.Ac3 Txe oppure 12.Ac3 Cd1 ) 12...Re7 13.e5 Te1 + 14.Rh2 Te2+ 15.Rg1 Tg2+ 16.Rh1 Txx3 17.Af8+ R1 18.Ad6 Txx3+ 19.Rg1 Cd5 20.Tf8+ Rd7 e patta” (Taimanov).*

### **9...Cg4 10.Axg7 Cxh2 11.Tf6+**

Prima di giocare Tf2 il Bianco peggiora la posizione del Re nemico

### **11...Re7 12.Tf2 Txf2 13.Rxf2 h5**

La posizione si è chiarificata, e il Bianco è rimasto con un pedone in più in un finale di pezzi

minori. Ora, operando in sintonia col principio delle due debolezze, egli deve combinare l'avanzata del pedone "e" con l'attacco al pedone h5 da parte del Re, e in qualche caso sulla coppia di pedoni b7-c6.

#### **14.Re3 Re6 15.Rf4 Cg4 16.Ad4!**

Si osservi come il Cavallo nero sia costantemente dominato dall'Alfiere bianco. Se immediatamente 16.Rg5, dopo 16...Cf2 il Nero ottiene un certo controgiooco.

#### **16...Ch2 17.Af2 Rf6**

*“Dopo 17...Cg4 18.Ag1! Il Nero finisce in una inusuale situazione di zugzwang::*

*a) 18...Ce5 (18...Rf6 19.Ad4+ Rg6 20.e5) 19.Ad4 Cf7 (19...Cd3+ 20.Rg5 Cxb4 21.Rxh5 è senza speranza) 20.Ag7!;*

*b) 18...Cf6 19.Ad4 Rh7 20.Ag7 Rf7 21.Ae5 Re6 22.Ad4 e il Nero deve permettere l'avanzata del pedone bianco” (Taimanov).*

#### **18.Ag1 Cf1**

Altrimenti 19.Ad4+ vince subito.

#### **19.Ad4+ Rf7**

*“Se 19...Re6, allora 20.Ac3 Rf7 (20...Ch2 21.Rg5 Cf1 22.Ae1 Re5 23.Rxh5 Rxe4 24.g4 non offre speranze) 21.Ae1 Rf6 22.e5+ Re6 (su 22...Rg6 sarebbe potuto seguire 23. Af2 e poi come in partita 23.Rg5 Rxe5 24.Rxh5 Ce3 25.Rg5! Cd5 26.g4 Re6 (26...b6 è confutata da 27.cxb6 Cxb6 28.Rh6 e il pedone "g" è inarrestabile) 27. Rg6 Ce7+ 28.Rg7 e il Nero è senza difesa contro il seguente piano: Bianco colloca l'Alfiere in d2 e il pedone in g5, dopodiché porta il Re sull'ala di Donna (Taimanov).*

#### **20.Af2 Rg6**

Se 20...Re6 21.Rg5, oppure 20...Rf6 21.Af1 seguita da Ac3+.

#### **21.e5 Ch2 22.Ad4 Rf7 23.Rf5 Re7 24.Ae3 Cg4 25.Af4 Cf2 26.e6 Cd3 27.Ad6+ Re8 28.Rg6**

Il Nero poteva abbandonare già a questo punto. La partita si concluse:

**21...Cxb4 29.Rxh5 Cd5 30.g4 b5 31.cxb6 Cxb6 32.g5 Cd5 33.g6 c5 34.g7 Cf6+ 35.Rg6 Cg7 36.Axc5**

e il Nero abbandona.

**N. 109**

**Botvinnik - Alekhine**

**Torneo AVRO, 1938**



La struttura dei pedoni è simmetrica, ma l'ala di Donna del Nero è indebolita e i pezzi bianchi sono assai meglio piazzati. In questo genere di posizioni, come in molte altre in cui una delle due parti si trova in vantaggio di spazio, la cosa più importante è non permettere all'avversario di liberarsi, e di privarlo del minimo controgioco. Botvinnik porterà brillantemente a termine il suo compito.

**1...f6 2.Rf1 Tf7 3.Tc8+ Tf8 4.Tc3 g5**

Non c'è niente di meglio. A qualsiasi mossa di pezzo, eccettuata 4.Tf7, seguirebbe 5.Tc7!

**5.Ce1!**

La meccanica 5.Re2 avrebbe concesso al Nero di tirare il fiato dopo 5...Te8+ e ...Rf7. Con la manovra di Cavallo il Bianco obbliga l'avversario a fare qualcosa, altrimenti seguirebbe Cc2-e3. In qualsiasi cosa il Nero faccia, lo porterà a crearsi delle debolezze.

**5... h5**

Con l'idea di portare il Re in e6 via f7.

**6.h4!**

Tempestiva e molto forte. Il Bianco attacca i pedoni neri prima che il Re possa giungere in loro soccorso.

**6... Cd7**

*“Incidentalmente, Alekhine evitò 6...Rf7 temendo 7.hxg5 fxc5 8.Cf3 g4 9.Ce5+. Ma a me questa variante non pareva convincente. cosicché su 6...Rf7 intendevo giocare 7.Cf3! g4 8.Ce1 Re6 9.Cd3 R7 10.g3 (10.f3 è anche buona) 10...Re4 11.Cf4 e la posizione del Nero è senza speranza”.* (Botvinnik).

**7.Tc7 Tf7 8.Cf3!**

Continuando l'attacco su g5 il Bianco provoca un'ulteriore avanzata del pedone.

## 8...g4 9.Ce1

Sono state essenzialmente queste manovre di Cavallo a decidere la partita.

9... f5 10.Cd3 f4 11.f3 gxf3 12.gxf3 a5 13.a4 Rf8 14.Tc6 Re7 15.Rf2 Tf5

Nella posizione nera si sono create debolezze in abbondanza, ma il Bianco non ha fretta attaccarle.

16.b3 Rd8 17.Re2 Cb8

Il Nero è stanco di aspettare e tende una piccola trappola: se ora 18.Txb6? Tc7 19. R~ Cc6. invece il Nero avesse continuato a ballare col Re tra e7 e d8, il Bianco avrebbe semplicemente rinforzato la sua posizione sistemando il Re in c3 seguendo con b4.

18.Tg6 Rc7 19.Ce5 Ca6 20.Tg7+ Rc8 21.Cc6 Tf6 22.Ce7+ Rb8 23.Cxd5

Il primo frutto materiale.

23... Td6 24.Tg5 Cb4 25.Cxb4 axb4 26.Txh5 Tc6

Non è migliore 26...Txd4 27.Tf5. Il resto è semplice.

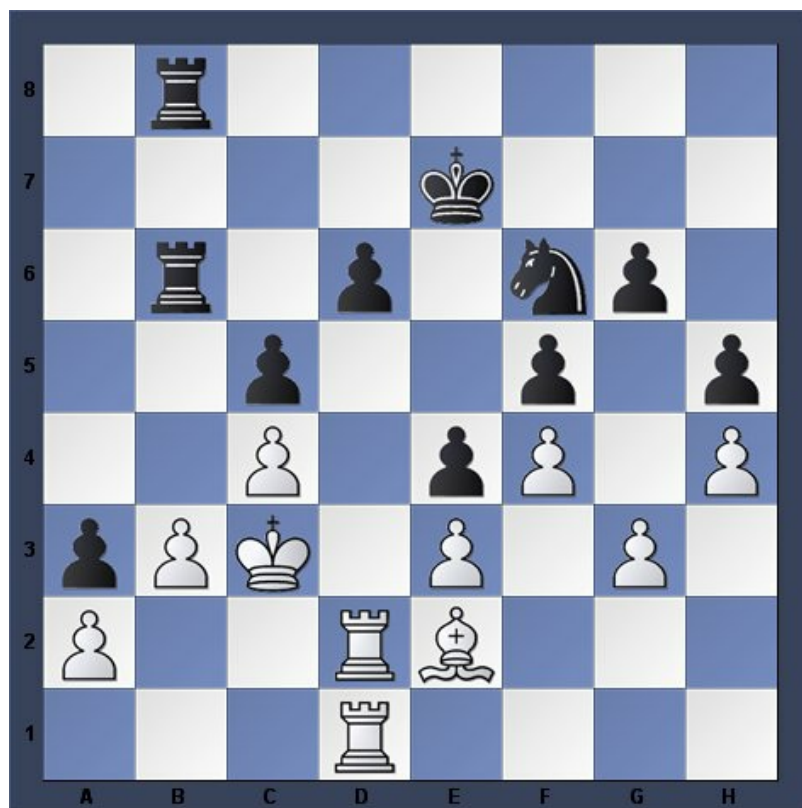
27.Tb5 Rc7 28.Txb4 Th6 29.Tb5 Txh4 30.Rd3

e il Nero abbandona.

*“Una di quelle partite in cui non si vedono mosse brillanti; tutte le mosse sembrano molto semplici ma d'altra parte non è possibile fare a meno di nessuna di esse, dato che son tutte strettamente connesse. La difficoltà di giocare simili partite non risiede naturalmente nella complessità dei calcoli ma nella corretta valutazione delle posizioni che si ottengono durante il calcolo delle varianti (Botvinnik).*

## N. 110

**Brzoika - Bronstein**  
Mishkolts, 1963



"Una patta sputata" potrebbe commentare il lettore dando un'occhiata a questa posizione

Effettivamente questo risultato sembra il più probabile. Bianco deve soltanto giocare con una certa attenzione e non permettere il sacrificio del Cavallo nero in b3 o in a2. Nero non ha altre possibili di gioco attivo perché le spinte di rottura d5 e g5 sono troppo rischiose.

Per amor di sicurezza il Bianco decide di piazzare una Torre in d5, per stroncare sul nascere qualsiasi spinta di rottura centrale, basandosi sul fatto che se il Nero accetta la qualità non dispone di nessuna rottura. Tuttavia, per difendersi da minacce che non esistono, il Bianco esagera, e offre al Nero una possibilità concreta.

**1.Td5 Ce8 2.T1d2 Cc7 3.Ad1 Ca6 4.Ac2 Cb4 5.Ab1 Ta6!**

Il piano del Nero comincia a prendere forma. Se le Torri Bianche fossero rimaste in d2 e in d1 la patta sarebbe stata ovvia.

“Dare un Cavallo per prendersi una Donna è stato un bell'affare” pensa il Bianco.

**6.Td1 Cxd5+ 7.Txd5 Txb3+!!**

Un fulmine a ciel sereno.

**8.Rxb3 Tb6+ 9.Rc2 Tb2+ 10.Rc1 Te2**

A dispetto del pezzo di vantaggio, il Bianco si trova in posizione difficile.

**11.Td1 Txe3 12.Tg1 Tc3+ 13.Rd2 Txc4**

La tempesta è cessata. L'Alfiere bianco non è in grado di opporsi ai tre pedoni centrali passati uniti. Da una tranquilla posizione di patta sputata, il Bianco è stato letteralmente trascinato in complicazioni tattiche che gli hanno concesso ben poche vie di scampo.

**14.Ac2 d5 15.Tb1 d4 16.Ad1 Tc3 17.Tb3 e3+ 18.Re2 Tc1 19.Txa3 c4 20.Ta7+ Rd6**

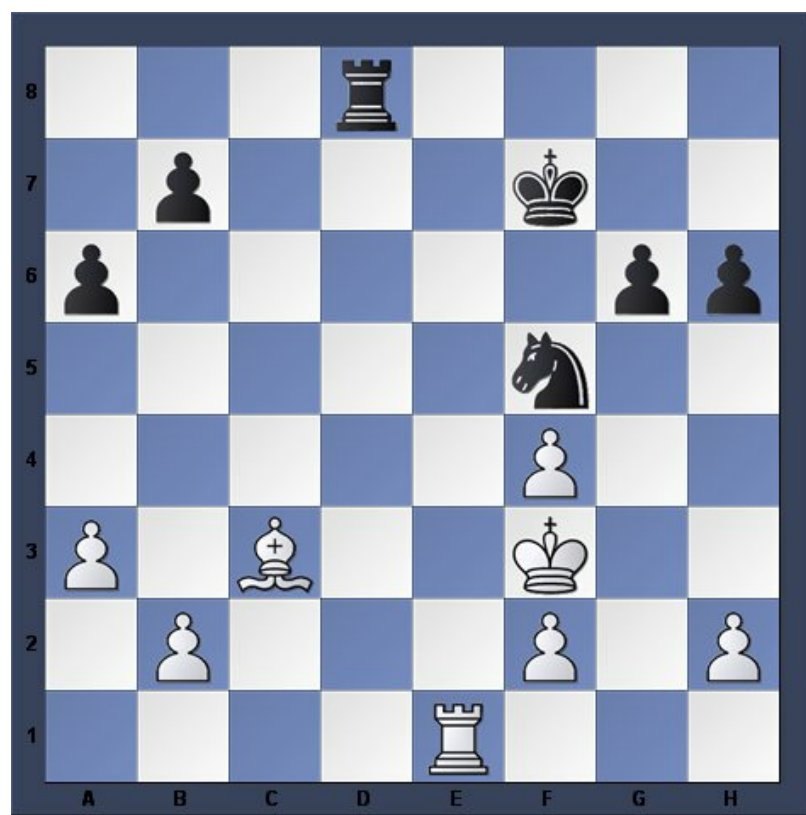
Il Re nero arriva in aiuto dei pedoni, e ciò decide ogni cosa.

**21.Aa4 Th1 22.Td7+ Rc5 23.Tc7+ Rb4 24.a3+ Rc3 25.Ab5 Th2+ 26.Rf1 d3 27.Txc4+ Rb2 28.Rg1 e2 29.Rxh2 e1D**

e il Bianco abbandona

**N. 111**

**Balashov - Szabo**  
Soci, 1973



Il Bianco ha un pedone di vantaggio, e l'Alfiere e più forte del Cavallo. Per concretizzare questo vantaggio, deve cercare di creare delle debolezze nella posizione nera.

**1.Ae5 Td3+!**

Dopo il tratto del testo il Bianco deve decidere dove sistemare il Re. La centralizzazione 2.Re3 giocata in partita, è la mossa più naturale, ma era corretta 2.Re2! seguita da Tc1, privando l'avversario di ogni controgio. Ma era molto difficile resistere alla tentazione di procurarsi dei pedoni passati legati.

**2.Re4 Td2! 3.Tc1?!**

Non era ancora troppo tardi per tornare indietro con 3.Rf3, ma il Bianco segue la strada intrapresa.

**3...Txf2 4.Tc7+ Re6 5.Txb7 Te2+!**

Un momento molto importante. Per il Nero è essenziale centralizzare il Re e decentralizzare quello nemico.

**6.Rf3 Txb2 7.Tb6+ Rd5 8.Txa6 Th3+**

Mentre continua a ricacciare il Re bianco, il Nero prepara l'irruzione del suo.

**9.Rf2 Th2+ 10.Rg1 Tc2! 11.Txg6**

Il Nero ha perso un altro pedone e il Re bianco è in grado di rientrare in gioco dopo Rg2, ma la vittoria è impossibile. Con le sue forze residue il grande maestro ungherese intese un attacco che obbliga il Bianco ad accettare la patta. Tutti i pezzi neri e il suo unico pedone prendono parte all'attacco, e la sua armata viene guidata dallo stesso Re.

**11... Re4! 12.Tg2 Tc1+ 13.Rh2 Ch4 14.Tg7**

Su 14.Te2+ il Re nero si porta in g4 via f3.



## 14... Cf3+ 15.Rg2

Come indiò Szabo nel *Shakhmatny Bulletin* n. 2 del 1974, il Nero avrebbe pattato anche dopo 15.Rh3 h5!, non consentendo al Re avversario di scappare, ad esempio: 16.Tg2 Th1+ 17.Rg3 h4 18.Rg4 Ce1 19.Td2 (il Nero non perde nemmeno dopo 19.Te2+ Rd3 20.Txe1 Txe1 21.Rxh4 Tg1 19...Tg1+ 20.Rh3 Cf3 21.Tg2 (21.Te2+? Rf5!) 21...Th1+ 22.Rg4 Ce1, creando un meccanismo patta. Dopo la mossa scelta da Balashov si raggiunge un finale di Torri patto.

15...Cxe5 16.fxe5 Tc2+ 17.Rh3 Txb2 18.e6 Rf5 19.e7 Te2

Patta.

## Euwe - Averbach Zurigo, 1953

### N. 112



Ciò che colpisce di più è la poco invidiabile posizione dell'Alfiere bianco, accecato dai suoi stessi pedoni e costretto a controllare il pedone passato dell'avversario. I pedoni neri dell'ala di Doni hanno conquistato una grossa fetta di spazio, ma sono avanzati così in profondità da diventare un obiettivo d'attacco per i pezzi bianchi: la Torre ha invaso le file nemiche e il Ch5 è in grado di portarsi in c5 via f4 ed e6. Ma il Nero può neutralizzare le principali minacce del Bianco sfruttando il cronico difetto della sua posizione.

1...Te7!

Il Nero forza il cambio delle Torri, dato che altrimenti minaccerebbe di guadagnare l'Alfiere.

2.Txe7 Cgxe7 3.Rf2

Era essenziale sventare la minaccia di 3...Ce3, ma ora il Re nero è in grado di raggiungere la casa e6.

3... Rg8 4.g4?

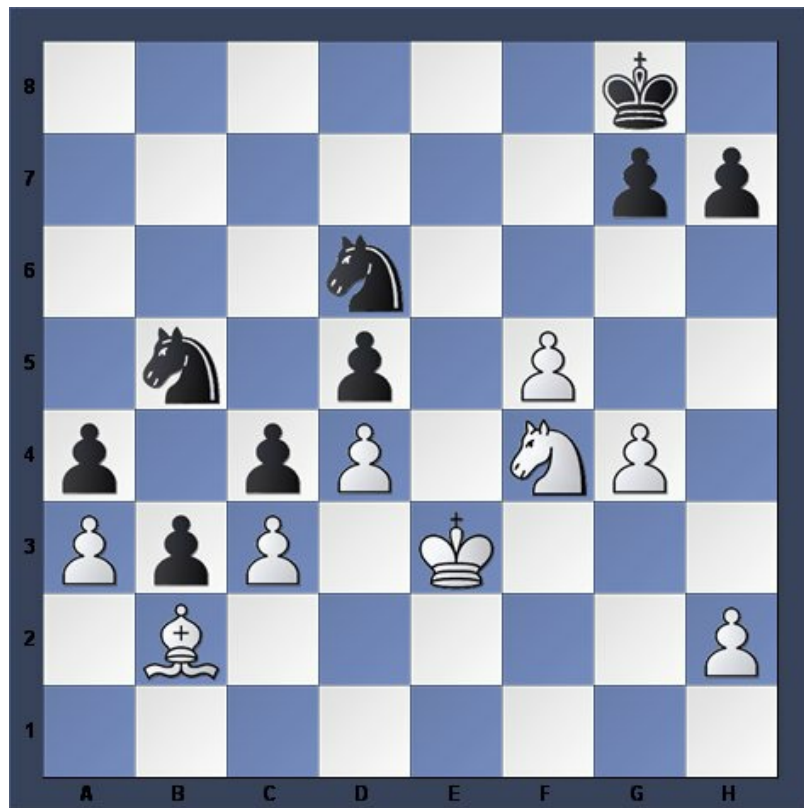
Un punto interessante. Euwe continua il piano che prevede di trasferire il Cavallo in e6 n

trascura qualsiasi misura precauzionale diretta a prevenire il controgioco dell'avversario. Egli avrebbe dovuto tempestivamente disporsi sulla difensiva con Cf4, g3, Cg2, Ce3, Cf1 e Cd2. In tal caso il Bianco avrebbe avuto qualche possibilità di salvare la partita, mentre dopo il tratto del tes gli eventi si sviluppano in modo pressoché forzato.

4... Cd6 5.Re3 Cb5 6.f4 Cc8 7.f5 Ccd6 8.Cf4

## N. 113

**Euwe - Averbach**  
Zurigo, 1953



Il Bianco ha portato a compimento il suo piano, ma ora si trova in posizione perduta.

**8...Cxa3!**

*“Nel gioco posizionale il maestro si sforza di procurarsi e di sfruttare i veri valori, mentre nel gioco combinatorio suo scopo è di confutare quelli falsi”* (Lasker). Queste parole sono pienamente confermate dal presente esempio.

**9.Axa3 Cb5 10.Ac1 Cxc3 11.Ce2 Cb1 12.Cc3**

e il Bianco abbandona.

## N. 114

**Boleslavski - Averbach**  
Zurigo, 1953



In questo tipo di posizioni il piano normale è costituito dall'attacco di minoranza con a3 e b4-b5 ma ciò avviene quando il pedone "e" bianco si trova in e3. Chi può giovare della posizione avanzata del pedone in e5? Molto probabilmente il Bianco, che, in virtù del vantaggio di spazio, può eseguire un gioco combinato su entrambe le ali. È pur vero, però, che anche il Nero acquista delle prospettive di controgio basate sulle spinte di disgregazione f6 o b6 e c5. Si prospetta una battaglia complicata.

### 1.Tc3

Liberando la casa c5 per il Cavallo.

### 1...Tf8

Il Nero prepara f6.

### 2.Te1!

Soffocando il controgio avversario: su 2...f6 il Bianco dispone della spiacevolissima 3.e6.

### 2...g6

Per erigere una barriera difensiva ad Est.

### 3.Ad3

Il Bianco assume il controllo della casa f5 in modo da cambiare il Cavallo nero non appena questi vi giunga. In questa posizione chiusa entrambi i giocatori avrebbero interesse a cambiare il proprio Alfiere per il Cavallo avversario.

### 3...Af5 4.Af1!

Chi si trova in vantaggio di spazio deve accettare solo semplificazioni estremamente favorevoli.

### 4...a4

Una mossa compromettente. Se ora il Bianco riesce a provocare b5, il pedone c6 diventa

debole, mentre il Nero ha eluso solo temporaneamente la minaccia di una penetrazione del Cavallo in c5.

### 5.h3 Ad7 6.f4 h5

Tutti i pedoni del Nero sono situati su case dello stesso colore del suo Alfiere, ed è risaputo che nel finale questa non è la loro migliore disposizione.

### 7.Cf3 Rg7 8.Rf2 Th8 9.g3 Rf8 10.Rg2 Cf5 11.Ad3 Cg7 12.Cg5 Ae6

Prevenendo un'eventuale spinta e6.

### 13.Ac2! Re7 14.Ta3 Cf5

Pur di evitare di giocare ...b5 il Nero è disposto a cedere il suo Cavallo per l'Alfiere. Ma dopo prossima mossa del Bianco egli sarà costretto a bere l'amaro calice fino in fondo.

### 15.Cf3! b5

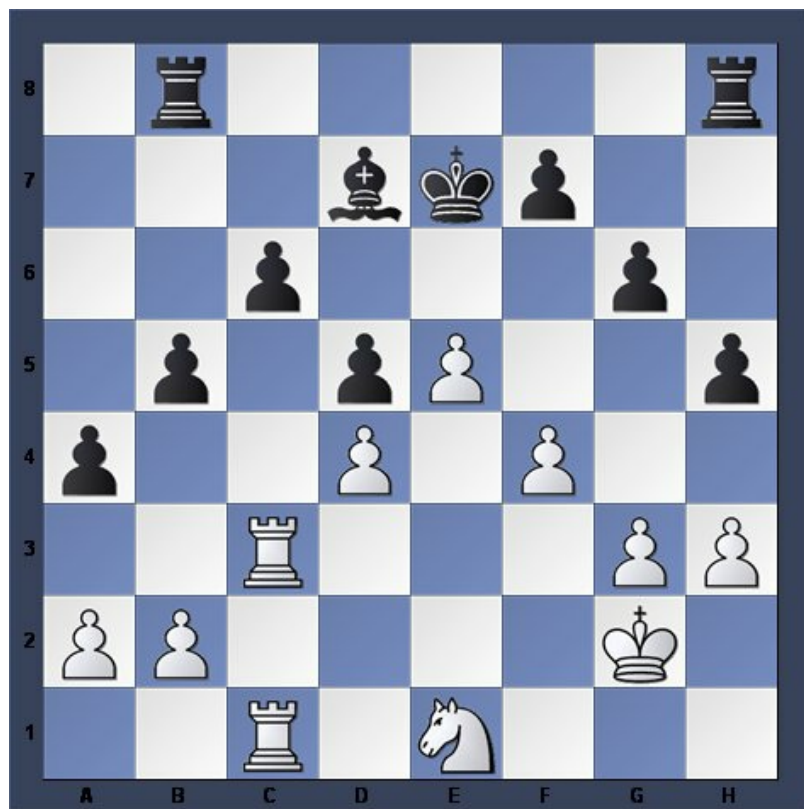
Forzata.

### 16.Tc3 Tac8 17.Axf5 Axf5 18.Tec1 Ad7 19.Ce1

Nel libro del torneo Bronstein indica la possibilità di l9.e6! seguita da Ce5, ma Boleslavski non si affrettò di forzare gli eventi. Il Bianco deve soltanto riuscire a penetrare col Cavallo in c5, e la posizione del Nero diverrà istantaneamente priva di speranza.

### 19...Tb8

## N. 115



## Boleslavski - Averbach Zurigo, 1953

### 20.Cd3?

Questa mossa naturale permette al Nero di salvare la partita in modo sorprendente. Dopo 20.Tc5!, suggerita da Bronstein, il Bianco era costretto a vincere, ad esempio: 20...b4 21.Ta5 oppure 20...Thc8 21.Cd3 Af5 22.Cb4. Questa partita costituisce un altro esempio della necessità

dedicare una grande attenzione a soffocare il controgiooco dell'avversario, anche nelle posizioni vinte.

**20...b4! 21.Tc5 Af5 22.Cf2 b3! 23.a3**

Non da nulla 23.axb3 Txb3, mentre dopo 23.Txc6? a3!! è il Nero che vince.

**23...Ac2!**

Ora su 24.Txc6 seguirebbe 24.Thc8 25.Txc8 Txc8 e il Bianco non può difendere il pedone "c" dato che 26.Rf3 non funziona a causa di 26...Ae4+.

**24.Rf3**

Il Bianco avrebbe ancora conservato qualche possibilità di vittoria con 24. Cd1.

**24... Rd7 25.Re3 Ta8 26.h4 Ta6 27.Ch3 Tb8 28.Cg5 Re7**

patta.

# Mednis

## COME PATTARE UN FINALE VINTO

Tutti noi abbiamo esaminato partite commentate in cui, all'inizio del finale vinto, l'autore del note afferma qualcosa come: "Il resto è solo questione di tecnica, e non c'è bisogno di ulteriori commenti". Non credeteci! Nessun finale vinto viene condotto a buon fine senza un certo impegno. Molte cose possono andare storte, quando ci si attende il punto pieno. È pur vero che le partite in cui ciò accade vengono pubblicate raramente — in quanto lo svolgimento del gioco non è certo lineare — ma, in pratica, capitano abbastanza spesso da costituire un argomento di notevole interesse per tutti coloro che vogliono vincere un finale vinto. Per mettere l'accento sui danni che possono arrecare a una posizione vinta, utilizzerò un approccio negativo: ciò che *non* si deve fare. In altre parole, non vincerete se commetterete queste inadempienze. Prenderemo in considerazione per primi i casi in cui si perde mezzo punto, ovvero quando il finale vinto viene pattato.

**Primo principio: non si vince un finale vinto se si permette il controgio.**

Il procedimento per vincere un finale vinto dovrebbe essere considerato come una battaglia continua. In una battaglia vera, mai vorreste concedere al nemico una possibilità di attaccare un qualunque punto debole del vostro schieramento. Dopo tutto, il fronte non dovrebbe essere soggetto ad un attacco, sia per motivi fisici sia psicologici. Nelle truppe di quel settore potrebbero spargersi il panico, che potrebbe trasmettersi all'intera armata.

Sulla scacchiera bisogna pensare in modo analogo. In un finale vinto siete gli artefici del vostro destino. Non dovete permettere che nulla interferisca con i vostri piani di incrementare il vantaggio. Qualsiasi controgio potrebbe costarvi la perdita della concentrazione e del controllo della situazione. Un'imprecisione porta spesso a commetterne un'altra, e presto la vittoria può sfuggirvi del tutto. La morale: mai permettere volontariamente qualsivoglia controgio.

Un buon esempio, per cominciare la nostra disamina, è il seguente, tratto della partita Jussupow - Psakhis, Erevan 1982, dopo la 28<sup>a</sup> mossa del Nero.

**N. 41**

**Jussupow - Psakhis**  
Yerevan, 1982



A prima vista la posizione può sembrare complicata, ma in realtà è abbastanza semplice sezionarla in elementi precisi. Il Nero, con due pedoni per la qualità, è in leggero vantaggio materiale, e inoltre l'arrocco del Bianco è sguarnito. Tuttavia non c'è modo di mettere a frutto questi fattori in quanto, eccettuata la Donna, i pezzi neri non occupano ancora posizioni d'attacco. L'ala di Donna è totalmente nelle mani del Bianco, e questo è l'elemento critico, perché il Bianco può incrementare il suo potere in questa zona, stroncando sul nascere i sogni del Nero sull'altra opposta, con:

**33.Dc7! Dxc7**

Non c'è scelta, poiché 29...Dd3? porta alla perdita dell'Alfiere dopo 30.Tcd1.

**30.Txc7 Cf6 31.b3! e5!**

Per il Nero l'unica speranza di controgio è rappresentata dal pedone "e", adeguatamente supportato dalla Torre.

**32.Td1 Ab5 33.a4 Ae2 34.Td2?**

Questa mossa "sicura" costituisce in realtà una grave imprecisione per due ragioni specifiche: 1° il pedone "e", quando raggiungerà la casa e3, lo farà con guadagno di tempo; 2°) il Nero può conservare la Torre.

Ricordatevi che il controgio del Nero è basato sulla combinazione tra il pedone "e" e il supporto fornitogli dalla Torre! È dunque abbastanza chiaro che il tratto corretto sarebbe stato 34.Tdc1!, che avrebbe condotto a una facile vittoria a causa della minaccia di 35.Tc8 seguita dal cambio delle Torri. L'unico modo per prevenire questa minaccia sarebbe stato 34...Rh7, che veniva confutato dalla semplice 35.Txf7.

**34...Ah5 35.Ab7?**

Così si continua a ignorare il potenziale controgio del Nero, e di fatto si getta via la vittoria.



compito del Bianco è già notevolmente più duro rispetto soltanto alla mossa precedente. Eppure, egli averse tenuto a mente il principio di prevenire/minimizzare il controgio, avrebbe potuto vincere con la seguente linea, indicata dallo stesso Jussupow: 35.Tdc2! Rh7! 36.Tc8 Te7! 37.T2 Te6 38.Tc6! Te7 39.Txa6 e4 40.Td6! e3 41.Tc1. I pezzi bianchi sono disposti in modo molto efficace, rispetto al seguito della partita. Il pedone "e" può così essere neutralizzato, e il pedone passato ad Ovest porterà alla vittoria.

**35...Rh7! 36.Axa6 e4 37.Ae2 e3 38.Ta2 Cd5**

Osservate come il Nero sia riuscito a mobilitare i suoi pezzi con guadagno di tempo. Ora controgio è sufficiente a garantirgli la patta.

**39.Tc4 Axe2! 40.Txe2 g5! 41.a5**

Jussupow suggerisce l'immediata 41.Rg2 come miglior tentativo per vincere, ma non sono sicuro che ciò faccia una reale differenza.

**Cf4 42.Txf4 gxf4 43.Rg2 Te5**

patta. Le reciproche catene di pedoni passati conducono all'equilibrio dinamico e all'inevitabile dissoluzione delle stesse, ad esempio: 44.b4 Te4 45.b5 Te5!.

### **Secondo principio: non si vince un finale vinto se non ci si disciplina durante il gioco**

Questo principio è, in definitiva, una specie di riassunto di una quantità di elementi riferiti alla necessità di mantenere sempre una profonda concentrazione. L'area dei punti specifici è la seguente:

**a) fare le cose troppo facili, fisicamente o psicologicamente**

Non sedersi prima di muovere, essere sicuri di aver già vinto, credere che qualunque mossa sia sufficiente per vincere — sono tutti esempi di ciò che non bisogna fare.

**b) giocare con sufficienza**

Come risultato di un eccesso di sicurezza, non pensare abbastanza a lungo prima di muovere.

**c) cedere materiale**

Non cedete materiale, salvo che sia l'unico modo per vincere. Troppo spesso una generosità non necessaria vi priva del pedone(i) necessario.

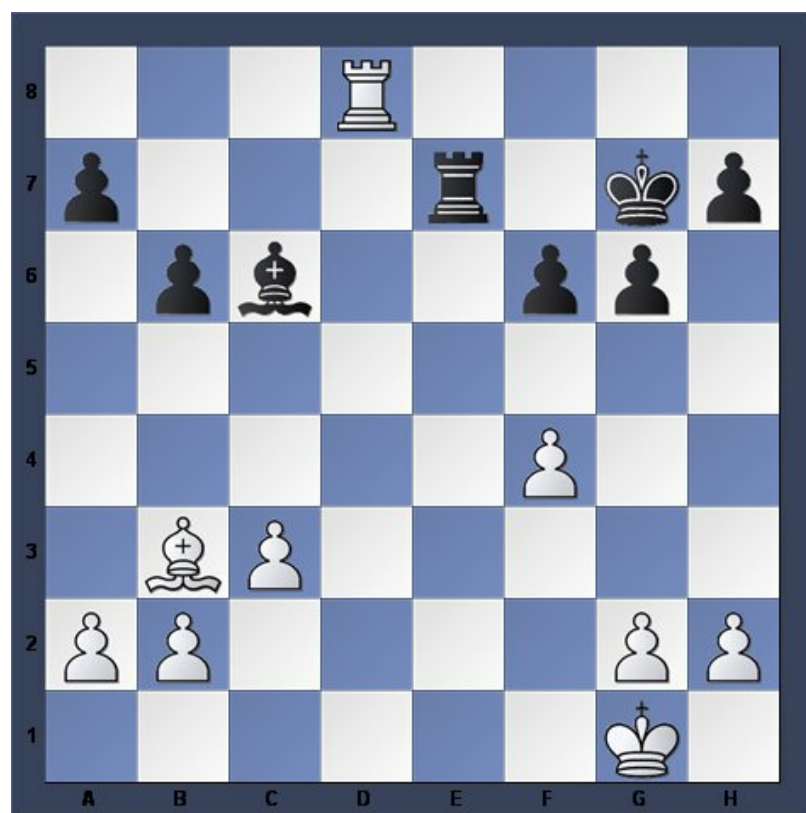
**c) voler strafare**

I problemi che derivano dai primi tre punti sono illustrati in modo eccellente dallo sviluppo del gioco nella partita Miles - Andersson, Londra 1982, dopo la 29<sup>a</sup> mossa del Nero.

**N. 42**

**Miles - Andersson**

**Londra, 1982**



Il Bianco ha un pedone netto di vantaggio. Il Nero non ha compenso, perché non c'è nulla di fatto nella posizione dell'avversario. Se mai esiste un finale in cui è solo "questione di tecnica", quel finale è questo. Inoltre il Bianco è un grande maestro di altissimo livello. Ma osservate cosa accade:

### 29.Rf2

Centralizzando il Re il Bianco previene anche l'incursione della Torre nemica. Per le prossime dieci mosse il Bianco manterrà fondamentalmente lo status quo, per raggiungere il controllo del tempo fissato alla 40<sup>a</sup>.

**29...h5 30.Td6 Tc7 31.Te6 Ab7 32.g3 Ac8 33.Td6 Ad7 34.Ad5 Ag4 35.a3 Te7 36.Ac4 Tc7 37.Axf7 38.h3 Re7 39.Td4 Ae6 40.Ad3 Axf3**

Ciò porta alla frammentazione della struttura dei pedoni neri. Pertanto era più sicura 40...Rf2. Tuttavia il Nero vuole in qualche modo sbilanciare la posizione, per offrire al Bianco più di una possibilità di sbagliare.

### 41.Axg6 Ag4 42.Td5 Re6 43.Ae4?!

Il primo grave passo falso. Ovviamente il Bianco ritiene che la posizione si vinca da sola, senza che sia necessario applicarsi seriamente. Ritirando l'Alfiere, egli allenta la pressione contro il pedone debole h5 senza ottenere nulla in cambio. Era corretta l'attiva 43.Td8!, penetrando nella posizione nemica e minacciando l'immediata 44.Th8. In tal caso, avendo ancora un pedone di vantaggio disponendo di Torre e Alfiere attivi ed essendo debole il pedone h5, il Bianco non avrebbe tardato a fare progressi decisivi.

### 43...Tc8

Impedendo 44.Td8.

#### 44.Re3 Re7 45.f5??

Una mossa davvero orribile, sconsiderata, trascurata, avventata. Il Bianco non l'avrebbe mai giocata se avesse *realmente riflettuto*. Ora il raggio d'azione dell'Alfiere è diminuito, è ancora più difficile attaccare il pedone "h", e la "ricompensa" è disastrosa: invece di un pedone sano in f5 adesso ce n'è uno debole in f5.

#### 45...Tg8

Ora il Nero ottiene persino un po' di controgioco sulla colonna "g".

#### 46.Td2 Ah3 47.Th2??

Con la 43<sup>a</sup> e la 47<sup>a</sup> mossa il Bianco ha rovinato le sue prospettive ad Est. Il meglio che possa fare a questo punto, è di salvaguardare l'ala di Re con 47.Rf3, e in seguito cominciare a utilizzare la maggioranza di pedoni sull'ala opposta. Invece egli commette il doppio peccato di "giocare con sufficienza" e di "cedere materiale".

#### 47...Txg3+ 48.Rf2 h4

Miles aveva considerato solo la "scaltra" 48...Tg4?? 49.Af3 Th4 50.Rg3 e il Bianco vince, e non aveva notato il più semplice tratto del testo.

Ora il Nero è addirittura in leggero vantaggio, dal momento che si ritroverà con un pedone passato sulla colonna "f" che compenserà il pedone in più dell'avversario sull'ala di Donna. Il Bianco continua il gioco ben contento della patta.

49.Th1 Rd6 50.Td1+ Re5 51.Td4 Ag4 52.a4 a5 53.Ah1 Axf5 54.Txh4 Th3 55.Txh3 Axf3 56.Af3 Rd6 57.Ae4 Ad7 58.Ac2 Re5 59.Re3 Ag4 60.Ab3 Af5 61.Ad1 Ab1 62.Ab3 f5 63.Ad1 f4+ 64.Rf2 Ae4+ 65.Rf2 Rd5 66.Ab3+ Rc5 67.Re2 Ac6

patta.

*Mai, mai voler strafare*, quando esiste una linea di gioco semplice. Gli scacchi sono un gioco così inesauribile che fin troppo spesso, in una variante complicata, spunta all'improvviso qualcosa di sorprendente. Ciò accade anche nelle competizioni per il Campionato del mondo, come vedremo nell'esempio tratto dalla partita Huebner - Portisch, Abano Terme 1980 (11° del match semifinale dei Candidati), dopo la 42<sup>a</sup> mossa del Nero.

**N. 43**

**Huebner - Portisch**

Abano Terme, 1980



La partita fu sospesa a questo punto, e il Bianco mise in busta la mossa segreta:

### 43.Re2

Il Re deve allontanarsi dalla colonna "f", avvicinandosi all'ala di Donna per cercare di contribuire al blocco dei pedoni avversari. Questa è di gran lunga l'unica mossa logica, e sicuramente Portisch e i suoi secondi l'avevano prevista.

Nella posizione sospesa il Nero ha tutti i diritti di mirare alla vittoria: infatti ha un pedone in più e due pedoni liberi uniti e molto avanzati.

Per Portisch la vittoria era cruciale, dal momento che mancava solo una partita alla conclusione del match, la 12<sup>a</sup>, nella quale avrebbe avuto il Bianco. Nondimeno, siccome nessuna partita viene vinta senza giocare, a questo punto il Nero doveva decidere come procedere. È noto che, quando dispone di un team di secondi, Portisch effettua poche analisi durante la sospensione, e preferisce passare la notte facendosi una bella dormita. Fece così anche quella volta. Al mattino i grandi maestri e i suoi secondi gli spiattellarono una variante che gli garantiva il guadagno della Torre, conseguentemente la vittoria. Portisch non ne era soddisfatto, ma i secondi insistettero. Quando la partita fu ripresa, Portisch pensò ancora diciotto minuti, e alla fine giocò la mossa suggerita:

### 43...a3??

Come raccontò lui stesso a proposito della sua sfortunata esperienza, esitò a cedere il suo prezioso pedone "b", ma decise di fidarsi dei suoi secondi. Lui voleva giocare la logica e naturale 43...Af7 ma i suoi secondi non avevano sprecato tempo per analizzarla! Questa mossa avrebbe vinto facilmente, ad esempio: 44.Ce5 a3 45.Cxf7 b2 46.Cd8! Te1+ 47.Rxe1 a2 48.f7 b1D+ 49.Txl axb1D+ 50.Re2 Dc2+ 51.Re1 De4+ 52.Rd1 Df3+ seguita da 53...Rxd8.

La vittoria è ancora più semplice dopo 44.Ca5 Rd6 45.Rd2 Tf1 46.Rc3 a3! 47.Cxb3 a2 seguita da 48...Axb3 e 49...a1D.

Il miglior tentativo del Bianco è 44.Cd2, ma anche in questo caso il Nero vince abbastanza facilmente con la tematica 44.Cd2 a3 45.Cxb3 Tb1!, per es.: 46.Rd2 a2 seguita da 47...Axb3, oppure 46.Ta5 Txb3 47.Ta7+, o anche 46.Cd4 a2, o infine 46.Tc5+ Rd6.

**44.Txb3 a2 45.Ta3 Ah5+ 46.Rf2! Th1**

e "il Nero guadagna la Torre e vince la partita" fu la conclusione dei secondi di Portisch. La prima parte dell'affermazione è vera, ma non la seconda!

**47.Ta7+!**

Il team di Portisch non vide questo scacco (oppure, più precisamente, non vi dedicò sufficiente attenzione). Ora il Re nero non dispone di buone case:

**a) 47...Rc6 48.Ce5+ Rb6 49.Txa2 Th2+ 50.Rg3 Txa2 51.f7 Ta8 52.f8D Txf8 53.Cd7+;**

**b) 47...Rd8 48.Ta8+ Rd7 49.Ta7+ Re6 50.Ta6+ Rf7 (oppure 50...Rf5 51.Ce3+ Rg6 52.Txa2 Th2 53.Cg2) 51.Ce5+ Rg8 52.Ta8+ Rh7 53.f7 con patta teorica.**

**47...Rb8**

Non c'è scelta, ma adesso il Re è troppo lontano per poter contribuire a fermare il pedone "f". Bianco patta, nonostante la Torre netta in meno!

**48.Txa2 Th2+ 49.Rg3 Txa2 50.Ce5 Rc7**

Sfortunatamente è inutile 50...Ta6, a causa di 51.f7 Tf6 52.Cd7+.

**51.f7 Ta8 52.Rh4!**

Con guadagno di tempo!

**52...Th8**

Oppure 52...Rd6 53.Cc4+! Rd5 54.Rxh5 Rxc4 55.Rg6 e il Re bianco è ancora una casa troppo distante.

**53.Rg5 Rd6 54.Rf6!**

patta. Il Nero non può impedire 55.Rg7 che forza la patta, ad esempio: 54...Tc8 55.Rg7 Rf6 (55...Axf7 56.Cxf7+ è un evidente caso di patta teorica e pratica) 56.Cc6+ Rd7 57.f8D Txf8 58.RxRxc6 patta.

# Mednis

## COME PERDERE UN FINALE VINTO

Pattare un finale vinto è già una cosa sgradevole, ma *perdere* un finale vinto vi causerà senz'altre delle notti insonni. Come può capitare una simile tragedia? Ci sono due cause fondamentali. La prima è la punizione più estrema per il tipo di errori e le attitudini discusse in precedenza: fare cose troppo facili, permettere il controgio, giocare superficialmente, commettere delle sviste ecc. Se la posizione è sufficientemente critica, oppure se l'errore abbastanza grave, allora in una sola mossa si può passare dalla felicità alla disperazione.

Esiste però anche una seconda ragione veramente fondamentale del perché così tanti finali superiori vengono perduti, che si può argomentare in questo modo: *si perde un finale vinto quando lo si tratta contrariamente ai principi che regolano quel determinato tipo di finale.*

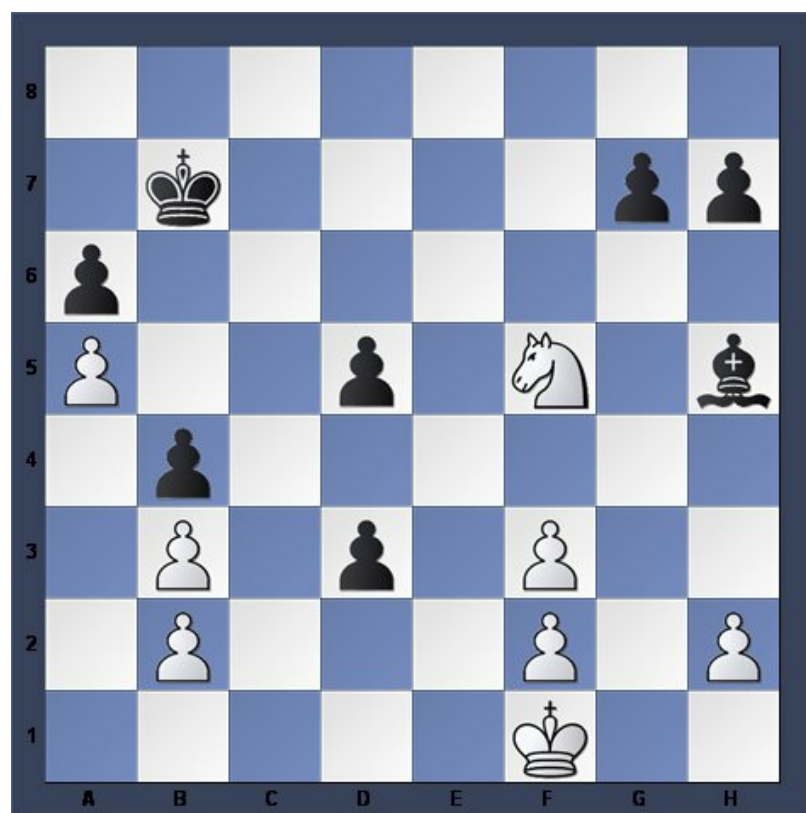
Quasi ogni gruppo di finali presenta certi importanti principi particolari: i finali di Torre pedone(i), o di Re e pedone(i), o di Donna e pedone(i), ciascuno di questi gruppi ha peculiarità e necessità proprie. Se, ad esempio, voi non conoscete nulla sui finali di Re e pedoni, sorprendereste davvero se vi capitasse di perdere un finale superiore contro un avversario che invece ne conoscesse ogni trucco e ogni sfumatura?

Un primo esempio relativamente semplice può trarsi dalla partita L.Bronstein - Jusupow Olimpiadi di Lucerna 1982, dopo la 32ma mossa del Nero.

**N. 44**

**Bronstein - Jussupow**

Lucerna, 1982



A una prima occhiata la posizione può apparire complicata e confusa. Ad esempio, sia il Bianco che il Nero hanno diversi pedoni deboli. Nondimeno, una valutazione per sommi capi dovrebbe essere sufficiente per stabilire che il Bianco ha un finale di pezzi leggeri di gran lunga superiore. Perché? In quanto il suo agile Cavallo è in grado di attaccare e catturare tutti i sei pedoni nevulnerabili, mentre l'Alfiere ne può attaccare solo due bianchi, doppiati e relativamente inutili. Inoltre, il Re bianco, centralizzato in modo naturale, risulterà ottimamente piazzato tanto per contenere quanto per minacciare i pedoni sulla colonna "d". In questo finale il Bianco dovrebbe sempre ricordarsi che l'elemento chiave è la naturale superiorità del suo agile Cavallo. Lo farà?

### 33.Cd4?

Perché trasformare lo scalpitante Cavallo in un goffo difensore di un inutile pedone? Dopo l'ovvia 33.Cxg7 Af3 34.Re1 il Bianco avrebbe avuto un prezioso pedone libero sulla colonna "f" e delle fantastiche possibilità di vittoria.

### 33...g5!

Da parte sua il Nero si dà da fare per rendere molto più difficile all'avversario la creazione di un pedone passato sull'ala di Re.

### 34.Re1 h6 35.Rd2?!

Il Bianco permette al difensore di coordinare facilmente Alfiere e pedoni. Nuovamente bisognava allentare le briglie del Cavallo attivandolo con 35. Cf5!

### 35...Ag6 36.f4!

A causa delle sue titubanze, ora il Bianco non dispone di un modo semplice e diretto per fare progressi. Il tratto del testo è del tutto corretto, benché comporti qualche rischio pratico, soprattutto a causa del fatto che il Bianco si trova in *zeitnot* e il controllo del tempo non viene raggiunto prin



della 40<sup>a</sup>.

### **36...gxf4 37.Ce6 f3 38.Cd4??**

Sembra che il Bianco abbia la fissazione di non doversi servire in nessun caso del Cavallo p attaccare. Era corretta l'ovvia 38.Cf4 Ae4 39.Cxd3. Dovrebbe essere piuttosto evidente che dopo Axd3 40.Rxd3 il Bianco avrebbe le migliori prospettive in virtù del Re attivo, e infatti il finale sarebbe vinto dopo Rc6 41.Re3 Rc5 (oppure 41...Rd6 42.Rxf3 Re5 43.Re3 h5 44.f4+ Rf5 45.Rd4 e pedone "a" promuove prima di quello "h") 42.Rxf3 Rd4 43.Rf4 Rd3 44.Re5 d4 45.Rd5 h5 46.l Re2 47.Rxd4 Rxf2 48.Rc5 e il pedone "a" risulterà nuovamente vincitore. Sebbene *nel preciso momento* in cui il Bianco gioca 39.Cxd3 non sia lampante che il finale di Re e pedoni è vinto dovrebbe però essere chiaro che in ogni caso è superiore, e che non comporta rischi di sconfitta. Pertanto il Nero deve evitare 39...Axd3? e continuare con 39...Rc6. In tal caso il maestro internazionale argentino raccomanda 40.Re3 Rb5 41.Ce1 Rxa5 42.Cxf3.

Il Bianco ha finalmente creato un pedone passato sulla colonna "f", ha il completo controllo della casa di blocco d4 e conserva ancora le migliori possibilità.

### **38...Ae4**

C'è qualcosa di grottesco in questa posizione: il Bianco non ha fatto niente altro che andare avanti e indietro dalla casa d4, e ha ceduto un pedone per nulla. Così ora è il Nero che si trova in vantaggio.

### **39.Re3 Rc7 40.Cxf3??**

L'errore finale. Il Bianco baratta il suo superiore pezzo leggero per entrare in un finale di Re e pedoni immediatamente perso. Bisognava conservare il Cavallo: 40.Ce6+ Rd6 41.Cd4 con accettabili possibilità di patta.

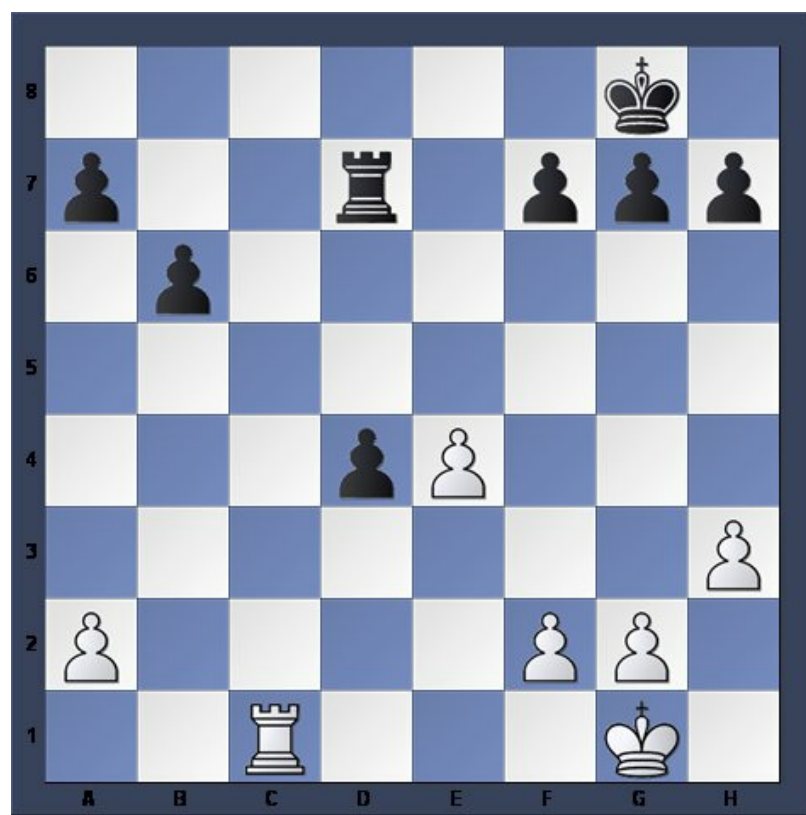
### **40...Axf3**

Il Bianco abbandona. Dopo 41.Rxf3 d4 42.h4 h5 il Re Bianco deve muoversi, permettendo la promozione del pedone "d".

Ancora più illuminante è ciò che accadde nella partita Korchnoi - Smith e Kolkey, California 1977, partita in simultanea, dopo la 23<sup>a</sup> mossa del Bianco.

## **N. 45**

**Korchnoi - Smith e Kolkey**  
California, 1977



Jonathan Kolkey mi sottopose questa posizione e mi domandò: “*come diavolo abbiamo potuto perdere questo finale con un pedone in più?*”

Il Nero fu sconfitto perché non aveva la minima idea dei principi di gioco che regolano i finali Torri e pedoni. Dall'altra parte, invece, il grande maestro sapeva sempre cosa bisognava fare. Tene presente, tra l'altro, che il Nero disponeva di molto più tempo del Bianco.

Da parte sua il Nero si dà da fare per rendere molto più difficile all'avversario la creazione di un pedone passato sull'ala di Re.

Dal momento che le difficoltà del Nero sono effettivamente caratteristiche di molti altri giochi non troppo esperti e preparati, vi fornirò una cronaca diretta piuttosto dettagliata di ciò che accadde.

I tre elementi chiave della posizione sono:

- a) il Nero ha una maggioranza di pedoni ad Ovest; il Bianco ne ha una analoga ad Est. Siccome Re nero fronteggia la maggioranza nemica mentre quello bianco non può fare altrettanto sul lato opposto, la maggioranza nera è la più pericolosa e in un finale di Re e pedoni probabilmente sarebbe decisiva;
- b) i Re sono piazzati in modo equivalente;
- c) entrambe le Torri sono ben collocate: quella bianca si trova su una colonna aperta, e quella nera è efficacemente sistemata dietro al pedone passato.

Lo schiacciante vantaggio del Nero deriva ovviamente dal pedone passato in più sulla colonna "d". Tuttavia questo pedone non può né essere promosso né essere difeso saldamente. Per essere utilizzato correttamente deve fungere da esca, in modo da legare i pezzi Bianchi abbastanza a lungo da permettere al Nero di arrecare danni irreparabili in qualche altra zona.

Il Nero dispone di una posizione vinta, se gioca risolutamente nella prima fase del finale.

Altrimenti la vittoria svanirà. Per ottenere delle prospettive di patta il Bianco deve riuscire bloccare efficacemente il pedone "d" trasferendo il Re in d3, e deve attivare la Torre. In partita Bianco riuscirà a raggiungere entrambi gli obiettivi (a causa del gioco inconsistente dell'avversario e persino a rimediare il punto intero! Ecco come avvenne:

### **23...Rf8?!**

Il primo passo falso. Bisognava parare il matto, ma perché farlo con una simile mossa "modesta" Il tratto indicato era 23...f6!, che avrebbe permesso ...Rf7 e avrebbe aiutato a contenere la maggioranza nemica. In tal caso il seguito migliore per entrambi sarebbe stato 24.Rf1 d3! (i pedoni passati devono essere spinti; qui il pedone "d" immobilizza il Re avversario) 25.Tc8+ Rf7 26.Re1 ora la via migliore e più tematica consiste nell'ulteriore attivazione della Torre con 26...Td4! (1 Lyman). Se il Bianco si difende con 27.f3, allora il Nero vince facilmente dopo 27...Ta4. Pertanto l'unico tentativo, per il Bianco, è di giocare 27.Tc7+ Rg6 28.Txa7, ma in questo caso 28...Txe4 29.Rd2 (29.Rf1 d2) 29...Te2+ 30.Rxd3 Txf2 annienta l'ala di Re, ad esempio: 31.g4 Tf3+ 32.Rd2 Txe4 33.Rb5 Th4 34.Ta4 Rg5 35.Rxb6 f5 36.Ta7 fxe4 37.Txe7+ Rf4 e i due pedoni passati e un altro vinceranno con sufficiente facilità contro il pedone bianco sulla colonna "a".

### **24.Rf1 Re7?**

Era di nuovo corretta 24...d3! 25.Tc8+ Re7 26.Re1 Td4! In tal caso 27.Tc7+ Re6 28.Txa7 Txe4 avrebbe condotto in un finale equivalente a quello esaminato nella nota precedente. La chiave è conoscere il piano corretto. Benché qui il Nero si trovi pressapoco in ritardo di un tempo, la cosa realmente importante è giocare in armonia con la logica della posizione!

### **25.Re2! Rd6?**

Sembra che il Nero si sia totalmente dimenticato della necessità di utilizzare la combinazione pedone "d" e Torre piazzata dietro al pedone. Era ancora corretta 25... d3+ 26.Rd2 Re6. C'è avrebbe dato alla Torre nera un po' di respiro. Il Nero è restio a spingere il pedone "d", perché teme che possa diventare debole. Ma naturalmente questo pedone è debole anche in d4, e senza ciò non produce alcun beneficio!

### **26...Re5 27.g3 g5 28.Tf1 h6?**

Senza scopo, soprattutto in considerazione del successivo cambio del Nero. In tal caso il tratto di testo si dimostra persino controproducente poiché in h6 il pedone "h" è notevolmente più debole che in h7. Se il Nero voleva rinforzare il pedone "g", il modo più logico era 28... f6. La mossa migliore, però, era 28...Tc7!, attivando la Torre.

La Torre attiva è di grandissima importanza nei finali di Torri e pedoni. Il Nero gioca l'intervento finale essenzialmente senza la Torre, mentre la Torre avversaria si porta dappertutto.

### **29.f4+ gxf4**

In realtà questa mossa non è peggiore di 29...Re6, ma ora l'assenza di logica nel tratto 28... h6 diviene evidente.

### **30.gxf4+ Re6 31.Tc1!**

Il Re nero è stato sospinto indietro, e la Torre si impadronisce nuovamente della colonna aperta

più importante, diventando in tal modo non solo attiva, ma mantenendo anche inoffensiva la sua controparte.  
antagonista.

**31...f6 32.Tc6+ Td6! 33.Tc7**

Il cambio delle Torri sarebbe errato perché il Nero, nel finale di Re e pedoni, avrebbe il vantaggio di possedere un pedone passato lontano.

**33...Td7 34.Tc6+ Td6 35.Tc8!**

Il Bianco ha fatto così tanti progressi dall'inizio di questo finale che ora, comprensibilmente, vuole di più della patta.

**35...Rd7?**

Quale può essere il motivo di questa mossa? È la Torre che bisogna attivare, non il Re! Il Re è già andato avanti e indietro come se avesse perso il senno.

A titolo di generico commento sul gioco del Nero, si può dire che egli ha perso perché ha avuto paura di intraprendere qualsiasi cosa contro il grande maestro. Non ha fatto nulla con il suo pedone passato "d", nulla con la Torre, e ora perde l'opportunità di cominciare a sfruttare la maggioranza di pedoni su Ovest. Corretta e necessaria era 35...b5! 36.Th8 Ta6 37.Txh6 Rf7 (dopo 37...Txa2 è pericolo 38.e5) e probabilmente il Nero ha pari possibilità in una posizione sbilanciata.

**36.Th8 Rc6 37.Txh6 Rc5 38.h4!**

I pedoni passati devono essere spinti, e Korchnoi lo dimostra alla prima occasione che gli si offre.

**38...b5 39.Th5+ Rc6?**

Se il Nero voleva far gioco con il Re, era obbligatoria 39... Rb4!? Non che questo seguito sarebbe stato sufficiente (il Bianco può giocare, ad esempio, 40.Td5), ma il Nero poteva sperare di creare qualche complicazione. Giocare il tratto del testo equivale a suicidarsi.

**40.Tf5 a6**

Perché non "rischiare" 40.a5?

**41.h5 Rd7 42.Td5**

Il Nero abbandona. Il pedone passato lontano – quello "h" – si dimostra una volta di più l'elemento decisivo in un finale di Re e pedoni.

## COME VINCERE UN FINALE VINTO

Per ottenere dei buoni risultati è indispensabile vincere le partite “vinte”. Le partite vinte possono essere caratterizzate da una superiorità materiale o posizionale. Il vantaggio materiale di un pedone quando la parte debole non ha compenso, in condizioni normali dovrebbe essere sufficiente per vincere. Alternativamente, il vantaggio posizionale potrebbe diventare così pronunciato che, a *gioco corretto*, ne derivi un guadagno di materiale e conseguentemente la vittoria.

Per imparare come si vince una partita vinta è difficile che esista un modo migliore di esaminare come ci riescono i migliori giocatori di un paese. Gli esempi che seguono sono tratti dal Campionato statunitense del 1978, valido anche come torneo zonale per il ciclo del Campionato del mondo. Innanzi tutto, ecco qualche *principio* generale. Per vincere una partita vinta bisogna agire in armonia con i seguenti principi:

- formulare e seguire un piano chiaro;
- non permettere il controgio;
- evitare complicazioni poco chiare e non necessarie;
- stare sempre sul chi vive;
- non avere mai fretta, sia nei confronti del tempo, sia del numero delle mosse. Non esiste un premio addizionale per chi vince una partita utilizzando meno tempo, o per chi vince in cinquanta mosse piuttosto che in sessanta mosse;
- non restituire il vantaggio materiale;
- trovandosi in vantaggio di materiale, cercare di semplificare la posizione ad ogni occasione cambiando i *pezzi*;
- puntare alle posizioni fondamentali, che si sanno teoricamente vinte.

Vedremo ora illustrati questi principi da esempi pratici, iniziando con quelli in cui esiste già un vantaggio di materiale.

Nell'esempio successivo, tratto dalla partita Soltis - Zuckerman, Campionato statunitense 1978 dopo la 41<sup>a</sup> mossa del Nero, il Bianco ha un pedone in più, e l'avversario non ha apparente compenso. Il pedone di vantaggio si trova sull'ala di Donna, dove c'è una maggioranza di tre contro uno.

**N. 46**

**Soltis - Zuckerman**

**Campionato statunitense 1978**



In linea generale la procedura vincente per il Bianco consiste nello sfruttamento della maggioranza dei pedoni ad Ovest, prevenendo al tempo stesso il potenziale controgio dell'avversario derivante dalla combinazione di Donna, Alfiere e pedone passato "e". Osservate come quale tecnica raffinata Soltis porta a casa il punto.

**42.Dh7!**

Non solo per impedire 42...Ab7, ma anche perché l'attacco al pedone "h" costringe il Nero a trasferire la Donna in posizione passiva.

**42...Dc5+ 43.Rh1 Df8**

Naturalmente 43...Dxa5? perde l'Alfiere dopo 44.Dh8+.

**44.b4!**

Grazie a un semplice tatticismo (44...Dxb4? 45.Dh8+ e il Bianco guadagna l'Alfiere proteggendo simultaneamente il Cavallo), il Bianco mobilita la sua maggioranza ad Ovest.

**44...Re5 45.De4+ Rd6 46.Dc4!**

La Donna bianca, dopo aver costretto la collega avversaria ad allontanarsi dal centro, vi si stabilisce di buon grado. È nuovamente impedita 46...Ab7?? perché 47. Dc5+ guadagna la Donna.

**47...axb5 48.Cxb5**

Osservate come il Bianco sia riuscito a raggiungere i suoi obiettivi, mantenendo in pari tempo l'avversario totalmente impedito. Il Nero non dispone di mosse attraenti, ad esempio: 48...Aa7 49.Dd4+ Rf5 50.Df2+ e il Bianco guadagna la Donna.

**48...Dd8 49.Dc3+**

Prima di cambiare le Donne il Bianco allontana ulteriormente il Re nero dall'ala di Donna. La replica del Nero è forzata, in quanto 49...Re4? o 49...Rf5? portano alla perdita dell'Alfiere dopo

50.Dxc8!

**49...Rf4 50.Dc7+**

Senza dubbio questa non è l'unica strada per vincere, tuttavia è la più chiara. Il Bianco semplifica la posizione con il cambio delle Donne, dopo di che il pedone "a" costituirà una potente minaccia.

**50...Dxc7 51.Cxc7 Re5 52.a6!**

I pedoni passati devono essere spinti!

**52...Rd6 53.a7 Ab7 54.a8D**

Trasformando il vantaggio materiale di un pedone nel fondamentale vantaggio vincente di avere un pedone passato lontano in un finale di Re e pedoni.

**54...Axa8 55.Cxa8 Rc6 56.Rg1 Rb7 57.Rf2 Rxa8 58.Re!**

Il Bianco tende a ottenere la posizione base di questo tipo di finale, e per prima cosa si avvicina pedone libero dell'avversario.

Sebbene il pedone bianco passato sia solo al minimo della "lontananza" (un pedone "a" o "b" renderebbero più facile la vittoria), è sufficiente per vincere.

**58...Rb7 59.Rd4 Rc6 60.Re5 Rd7 61.g4!**

Il Bianco tratta la posizione nel modo più semplice possibile. Il pedone "g" è al riparo da un attacco del Re nero, e il Bianco utilizzerà il pedone "c" per costringere l'avversario ad abbandonare la difesa del pedone "e". È meno logica 61.Rf6, benché anch'essa conduca alla vittoria se il Bianco dopo 61.Rd6, gioca 62.c4!

**61...Re7 62.c4 Rd7 63.c5 Rc6 64.Rxe6 Rxc5 65.Rf6**

Ecco la ragione geometrica del perché il pedone passato lontano di solito vince nei finali di Re e pedoni: dopo la sua scomparsa, il Re "interno" è più vicino ai pedoni rimanenti.

**65...Rd5 66.Rg6 Re4 67.Rxh6 Rf4 68.Rh5 Rg3 69.Rxg5 Rxh3 70.Rh5**

Il Nero abbandona.

La successiva posizione, tratta dalla partita Mednis - Zuckermann, Campionato statunitense 1978, dopo la 47<sup>a</sup> mossa del Nero è apparentemente molto più complicata. Tuttavia è possibile individuarne qualche elemento fondamentale abbastanza rapidamente.

**N. 47**

**Mednis - Zuckermann**

Campionato statunitense 1978





Al momento il Bianco ha un pezzo in più per un pedone ma, come diretto risultato del guadagno del pezzo, si trova in ritardo di sviluppo. Il Nero catturerà anche il pedone f2, ottenendo così due pedoni per il pezzo, che però non rappresentano ancora un compenso sufficiente. Per prima cosa Bianco deve completare lo sviluppo dell'ala di Donna; poi deve assicurarsi che il pedone passato da Nero sulla colonna "f" non costituisca una minaccia, e infine deve sfruttare il pezzo di vantaggio per i propositi di vittoria.

Va segnalata anche la situazione del tempo sull'orologio. Fino a questo punto avevo impiegato solo 50 minuti, quindi disponevo ancora di un'ora e quaranta minuti per raggiungere il controllo del tempo fissato alla 40<sup>a</sup>. Durante tutto il finale mi proposi di utilizzare completamente il tempo a mia disposizione. Ero certo che a gioco corretto la posizione del Bianco doveva essere vinta. Per questo dunque, aver fretta di concludere e concedere all'avversario qualche possibilità.

### 22.Cc3!

L'unica mossa degna di considerazione: l'uscita del Cavallo previene e2, controlla la casa chiara e4 e mette in comunicazione le Torri. Ovviamente 22. fxe3?? perde a causa di 22...Axe3+.

### 22...exf2+

Avendo un pezzo in meno, il Nero intende mantenere la posizione il più complicata possibile. dunque errata 22...Txf2 23.Txf2 exf2+ 24.Rf1 e il Bianco si consoliderà velocemente, catturando seguito il pedone "f".

### 23.Rh1 Tf5 24.Ag3 Taf8 25.Tad1!

Dopo aver portato in gioco il Cavallo, il passo successivo è sviluppare la Torre di Donna. Ma dove? Considerai 25.Tac1, con l'idea di esercitare una pressione contro il pedone c7, ma questo non mi parve che fosse il piano strategico più importante. In d1 la Torre controlla un'utile colonna

aperta, e rende così molto più difficile per il Nero intraprendere qualsiasi controgio.

**25...h5 26.h3!**

Dopo la partita il mio avversario mi chiese perché non avevo giocato l'attiva 26.h4. A me pare che questa mossa portasse a un qualche indebolimento dell'ala di Re, e non ne vedevo la necessità

**26...h4 27.Ah2 Rg7 28.g4!**

Per minimizzare un potenziale controgio il Bianco libera la casa g2, prevenendo qualsiasi ten di matto sulla prima traversa e permettendo al Re di contribuire al blocco del pedone "f". L'unico piccolo svantaggio di questa mossa è che ora la casa f3 diventa accessibile alle Torri nere. Il Nero non può permettersi il cambio dei pedoni: dopo 28...hxg3?! 29.Axg3, seguita da 30.Rg2, i giorni del pedone "f" sarebbero contati.

**28...Tf3 29.Rg2 Rg6 30.Td7 T8f7**

Anche se il Nero non dispone di continuazioni costruttive (30...Te3 viene sventata da 31.Cd1), volontaria semplificazione di una coppia di Torri è assolutamente priva di prospettive.

**31.Txf7 Txf7 32.Ae5!**

Una mossa che persegue svariati obiettivi: in linea generale l'Alfiere è meglio piazzato in e5 che in h2, e inoltre da e5 impedisce l'avanzata del pedone "e", controlla la casa d4 e protegge il pedone "b". Il Bianco incrementa al massimo le sue prospettive, e riduce al minimo quelle dell'avversario.

**32...c6 33.Ce4 Td7 34.Cxf2**

Un'ovvia conseguenza della 30<sup>a</sup> mossa del Nero, che, avendo perso l'unico orgoglio della sua posizione, si approssima alla fine.

**34...Td2 35.Rf3**

Schiodandosi, in modo da poter utilizzare il pezzo di vantaggio per l'offensiva.

**35...Tc2 36.Ac3 Rh6 37.Ce4!**

I pezzi bianchi sono un po' impediti, e per attivarli il Bianco sacrifica il pedone "h". Ma questa strategia non è basata su un principio generale, ma su un calcolo concreto. Disponevo ancora oltre trenta minuti, e così potei calcolare le successive «complicazioni» fino al loro termine matematico. Una mossa genericamente sicura sarebbe stata 37.Ae5 (ristabilendo in tal modo la stessa situazione verificatasi dopo la 35<sup>a</sup> mossa del Nero), seguita da 38. Ce4.

**37...Th2 38.Ae5 Txb3+ 39.Rg2 Te3 40.Tf6+ Rg7**

Porta a una conclusione elementare. La linea principale dei miei calcoli era: 40... Rg7 41.Cxg7 Rg8 42.Tg6+ Rf8 43.Ad6+ Re8 44.Txe6+ Txe6 45.Cxe6 Rd7 46.Ac5! Anche se per vedere tutto ciò era necessario prevedere dieci mosse a partire dalla 37<sup>a</sup>, la posizione è sufficientemente semplice da permettere a un maestro di eseguire l'analisi con relativa facilità — beninteso, se vi dedica il tempo necessario!

**41.Tf3+**

Disponendo di un simile finale, qui non c'è alcuna necessità di andare in cerca di complicazioni

**41...Rg6 42.Txe3 Axe3 43.Ac7**

il Nero abbandona. Dopo aver guadagnato il pedone a5, il Bianco otterrà un pedone passa

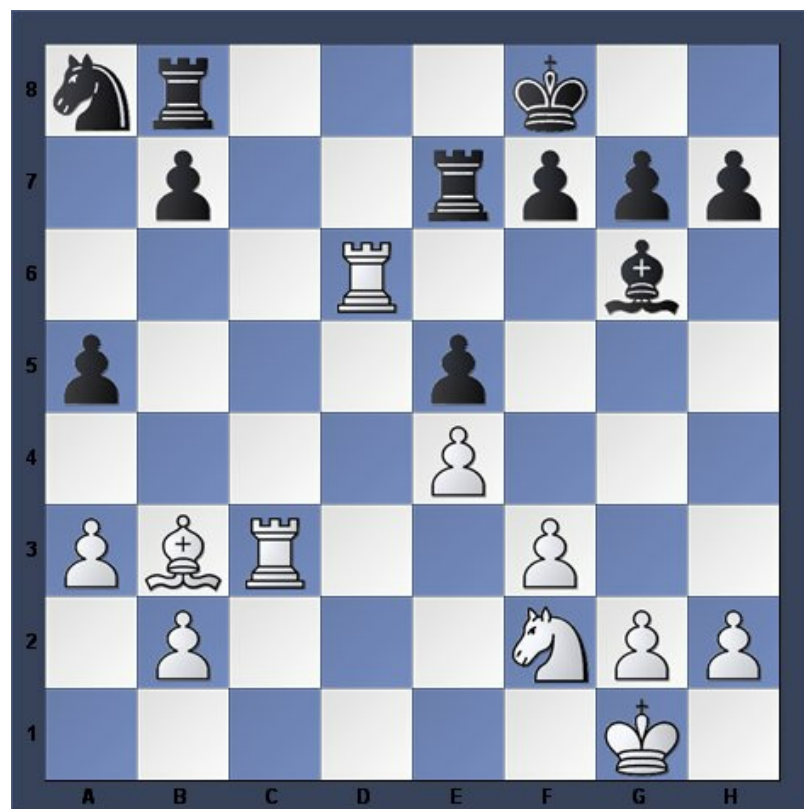
sulla colonna "a"\*, da accompagnare a promozione con il pezzo di vantaggio.

Per questo finale, a cominciare dalla 22<sup>a</sup> mossa, utilizzerai un'ora e 25 minuti. Data la relativa semplicità della posizione, questo può essere considerato tanto. Ma perché no? Ricordate che non esiste un premio speciale per chi gioca in fretta una posizione vinta. E solo il risultato finale che conta!

Ed ecco ora un finale con parità di materiale, tratto dalla partita Kavalek - Soltis, Campionato statunitense 1978, dopo la 30<sup>a</sup> mossa del Nero, che però dev'essere considerato vinto sulla base di elementi di carattere posizionale.

## N. 48

### Kavalek - Soltis Campionato statunitense 1978



La posizione è “vinta” per il Bianco per le seguenti ragioni: 1°) il Bianco ha il controllo di entrambe le colonne aperte; 2°) l'Alfiere bianco è più attivo di quello nero; 3°) il Cavallo bianco sarà presto molto più attivo di quello avversario; 4°) il Bianco ha una struttura di pedoni superiore. In particolare il pedone a5 è debole, e se il Nero tenta di proteggerlo con ...b6 diventerà debole quello “b”.

È assai istruttivo osservare come Kavalek trasformerà questi vantaggi in una vittoria. Siccome il Nero opporrà una tenace resistenza, il suo compito non sarà così facile.

Anche se i commentatori possono fiduciosamente giudicare “vinte” simili posizioni, è sottolineato che esse, nella pratica, *non si vincono da sole*, ma richiedono una notevole dose di attenta riflessione. Semplice, forse, col senno del poi, eppure osservate con quanta prudenza Kavalek svolgerà il suo compito.

**31.Cg4 f6 32.Ce3**

Il Cavallo bianco è *centralizzato* in modo eccellente e, se necessario, è pronto a raggiungere c d5 o f5.

### **32...Cc7 33.Tb6**

L'ultima mossa del Nero non solo previene il salto Cd5, ma contiene anche la minaccia di ...Cb5. Pertanto il Bianco impedisce l'attivazione del Cavallo nemico.

### **33...Ae8**

Ritirando l'Alfiere per la difesa dell'ala di Donna e riattivando la “minaccia” di ...Cb5. È un tratto necessario, anche se concede la casa f5 al Cavallo bianco.

### **34.Cf5 Ca8 35.Td6!**

La maggior parte dell'immediata superiorità del Bianco consiste nella forte pressione che i suoi pezzi esercitano in vari settori della posizione nera. Perciò il Bianco ha tutto l'interesse a conservare quanto più potere d'attacco possibile, almeno finché non ottiene un qualche vantaggio più tangibile. Invece 35.Cxe7 Cxb6 avrebbe semplificato il compito difensivo del Nero. Dopo il tratto del testo 35...Td7 non è soddisfacente, perché dopo 36.Ad5! Txd6 37.Cxd6 il pedone b7 verrebbe sottoposto a una forte pressione, mentre i tre pezzi bianchi restanti controllerebbero l'intera scacchiera. Pertanto il Nero tenta di cambiare una coppia di Torri in circostanze più favorevoli.

### **35...Tc7 36.Tcd3!**

Come già menzionato nella nota precedente, la prima fase del piano del Bianco consiste nell'utilizzare le sue prospettive d'attacco per ottenere un guadagno di materiale o un permanente vantaggio posizionale. Così egli si astiene da qualsiasi meccanica semplificativa. A dispetto di quanto appare a un'occhiata superficiale, il tratto del testo non permette al Nero di ottenere un controgio, perché la prossima solitaria incursione della Torre si dimostrerà completamente innocua.

### **36...Tc1+ 37.Rf2 Tb1 38.Td2 Cc7 39.Aa2 Ta1**

Questa si dimostrerà una perdita di tempo, e quindi era migliore l'immediata 39...Tcd!, benché ciò non abbia una grande importanza nel corso della partita.

### **35.Ad5!**

Invitando il Nero a giocare 40...Cxd5?!, perché dopo 41.exd5! il Bianco si troverebbe con un forte pedone passato, un risultato chiaro e tangibile.

### **40...Tc1 41.Tb6 Ac6**

Forzata, perché il pedone “b” è minacciato, mentre 41...Cxd5? è di nuovo inferiore per via di 42.exd5!

### **42.Axc6**

Il Bianco accetta di buon grado questa semplificazione, perché si rende conto che ottiene eccellenti prospettive di guadagnare il pedone “b” e/o di conquistare una forte iniziativa lungo la colonna “d”, ivi compreso il controllo di d7. Dalla posizione illustrata sul diagramma n. 48, il gioco si è sviluppato quanto basta perché il Bianco possa ottenere tangibili benefici dalle semplificazioni.

### **43...Tc2+ 44.Rg3 Ca8 45.Tb3 a4**

Andy (*Soltis*, N.d.T.) ed io eravamo alloggiati nello stesso posto, e la posizione dopo la 45<sup>a</sup> mossa del Bianco si verifica nelle sue analisi durante la sospensione. La questione che si pose fu: con avrebbe potuto continuare il Nero? In linea generale mi pareva che 45...b5! fosse quanto di meglio il Nero potesse fare. Comunque me ne andai a letto presto, e Andy decise che, siccome il mio suggerimento non era pienamente soddisfacente, avrebbe preferito il tratto del testo. Ma, nelle successive analisi notturne, non vide la 50<sup>a</sup> mossa del Bianco.

#### **46.Tbd3! Cc7**

Il pessimo piazzamento del Cavallo rende impossibile 46...Txb2?? (47.Td8+ guadagna il Cavallo)  
**47.Td8!**

Questo cambio di una Torre attiva per una difensiva è pienamente giustificato perché porta guadagno forzato di un pedone. Si noti come l'incessante pressione contro la posizione nera abbia portato il Bianco a guadagnare materiale.

#### **47...Txd8 48.Txd8+ Rf7**

Se 48...Ce8 49.Tb8! e la minaccia di 50.Cd6 forza il guadagno del pedone.

#### **49.Td7+ Rf8 50.Cxg7**

Il Nero avrebbe ottenuto controgioco dopo 50.Txg7 Ce6! seguita da 51...Cf4. Invece, dopo mossa del testo, il Cavallo nero non ha accesso in e6, mentre il Bianco stesso minaccia 51.Txc7 Tx 52.Ce6+; 50...Rg8 51.Ch5. Dal momento che 50...Rg8 offre ben poche speranze dopo 51.Ch5 ecc. il Nero tenta una diversione col Cavallo.

#### **50...Cb5 51.Ce6+ Re8 52.Txb7**

La superiorità posizionale ha condotto il Bianco al guadagno di due pedoni, e nelle prossime mosse egli riuscirà a mantenere questo vantaggio di materiale senza permettere all'avversario alcun controgioco. Dato che 52...Txb2?? perde per 53.Txb5 o per 53.Cc7+, il Cavallo nero deve muoversi nuovamente.

#### **52.Txb7 Cd6 53.Ta7 Txb2 54.Txa4 Rf7 55.Cc5 Ta2 56.Ta7+ Rg6 57.Ce6**

Il Nero abbandona. Ha due pedoni in meno, e si trova a dover fronteggiare la minaccia 58.Cf8+. Un'ulteriore resistenza sarebbe davvero inutile.