

11. ... ♖d7; 12. 0-0 ♔a5

Con l'idea di far rientrare in gioco la ♔ via c7 o g5. E' una mossa con la quale il N si assume dei rischi perché permette, come vedremo, l'entrata in gioco del ♖d2. Un'alternativa poteva essere 12. ... f5, "facendo spazio" al ♖d7. Ma si sa, "chi non risica..."

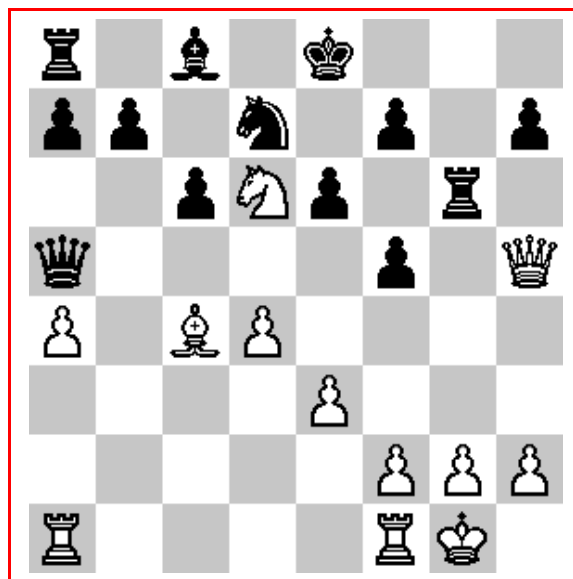
13. ♗e4 ♜g8; 14. ♔f3

Il B deve trovare una sequenza incisiva che gli permetta di conservare, se non incrementare, l'iniziativa. La mossa del testo viene spontanea, ma insidiosa appare anche 14. ♔b3, mettendo in collegamento le ♜ ♜ e attuando un piano di gioco meno stereotipato, che ha come obiettivo la pressione sulla diagonale a2-g8 con la batteria ♔+♗ congiunta con la spinta del ♖f, magari sino in f5.

14. ... f5

Il N non vuole dare il tempo al B di giocare 15. ♔f4, che però non è così fastidiosa come sembra a prima vista. Infatti, dopo 14. ... ♜g6; 15. ♔f4 f5, lo scacco in d6 non è affatto decisivo. Una continuazione potrebbe essere 16. ♖d6+ ♗f8; 17. e4 (che altro?) ♖b6! e ora, sia su 18. exf5, che su 18. ♔h4 od ancora su 18. ♗d3 il N sembra tenere bene la posizione grazie ai continui attacchi di ♔ ai pezzi bianchi legati alla reciproca difesa (ma sarà poi vero?... Mah!). Ritornando alla mossa del testo, penso che già a questo punto il N abbia deciso di restituire il pluspedone per liberarsi e cercare di sfruttare l'attività di ♔ e ♜.

15. ♔h5 ♜g6; 16. ♖d6+ [diagramma]



Mossa al N dopo 16. ♖d6+

Il B si ritrova in un vicolo se non cieco, orbo. Qualsiasi altra mossa avrebbe permesso il rientro della ♔ nera in c7, con gioco quantomeno solido del N. La mossa del testo consente di recuperare il ♗, ma a prezzo della scomparsa dell'♗ nero "cattivo" e, soprattutto, della cessione dell'iniziativa.

16. ... ♗e7; 17. ♖xc8+ ♜xc8; 18. ♜fb1

Cercando di dare un senso alla sparizione dell'♗c8.

18. ... ♔c7

Più semplice e "sicura" di 18. ... ♖b6. La ♔ rientra e comincia a tenere sotto osservazione il ♗h2. E' istruttivo vedere con quale semplicità, quasi disarmante, il N aumenti mossa dopo mossa la sua pressione sull'0-0 bianco.

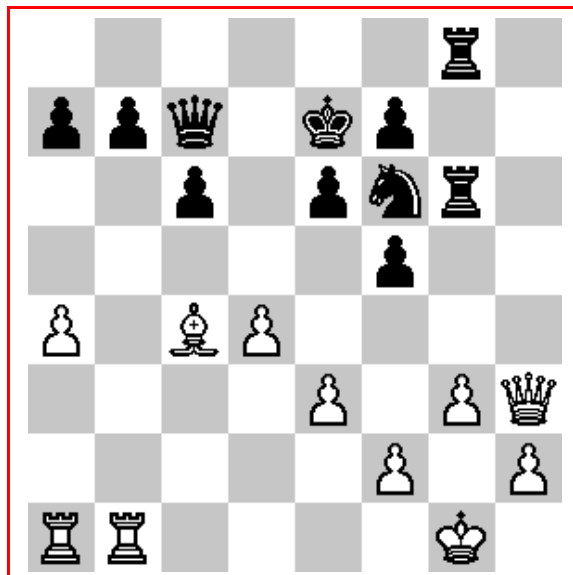
19. ♔xh7

Non rassegnandosi a giocare con un ♖ in meno, il B dà in pasto il suo ♔ ai famelici pezzi neri.

19. ... ♜f6; 20. ♔h3

20. ♔h3 non cambiava il corso della partita.

20. ... ♖cg8; 21. g3 [diagramma]



Mossa al N dopo 21. g3

Con 21. ♜f1 il B avrebbe rinsaldato il proprio 0-0, cercando tempi migliori per imbastire un contrattacco sull'ala di ♔, vista la posizione relativamente esposta del ♔ nero. Invece, come spesso succede nelle partite in cui si ha la sensazione che la situazione stia lentamente sfuggendo di mano, nel senso che si vede svanire la propria iniziativa e, parallelamente, crescere quella dell'avversario, il B non riesce a trovare le migliori mosse di difesa. Durante una partita di scacchi possono succedersi diverse fasi, spesso notevolmente differenti l'una dall'altra: una delle caratteristiche essenziali per essere un forte giocatore è l'"adattabilità" alla situazione contingente, cioè un sufficiente grado di elasticità mentale che ci permetta di passare il più possibile indenni le fasi per così dire "sfavorevoli", senza farsi condizionare da rimuginii e rimpianti per l'occasione sfumata.

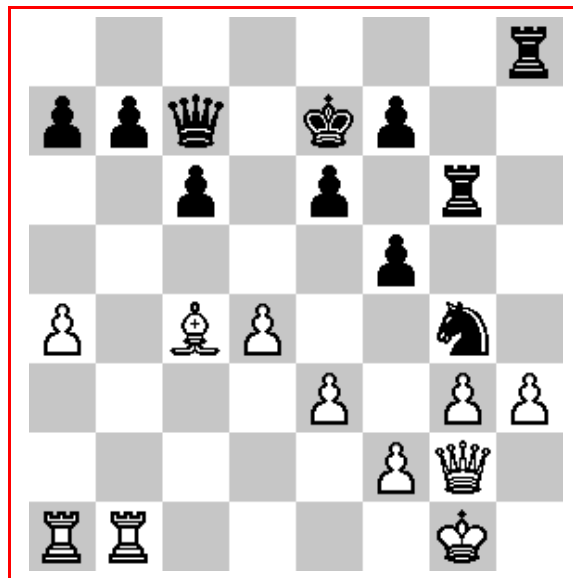
21. ... ♜g4; 22. ♔g2

Era praticamente necessaria 22. ♜e2, rassegnandosi a 22. ... ♖h6; 23. ♜xg4 ♖xh3; 24. ♜xh3 e sperando di far valere, prima o poi il ♖h libero e/o la coppia delle ♖ ♖. Ma per giocare così sarebbe stato necessario ... il cambio di atteggiamento mentale descritto nella nota precedente!

22. ... ♖h8

Ora i ♖ saltano come tappi di spumante (non champagne, si chiama Alberto Rossetti, non Albert Rossetti!).

23. h3 [diagramma]



Mossa al N dopo 23. h3

Ultima mossa debole, ma ormai il B aveva mentalmente alzato bandiera bianca. Era meno peggio 23. ♔f3.

23. ... ♘e3!

La mossa di per sé è facile, non ha niente di notevole. Notevole è invece come il N ha ribaltato la situazione con calma e lucidità, segno di coscienza dei propri mezzi e di ottima capacità di valutazione della posizione. Il B gioca ancora qualche mossa per onor di firma.

24. fxe3

Per prolungare l'agonia era 24. ♖xb7 ♔xb7; 25. fxe3 ♖hg8.

24. ... ♖xg3; 25. ♔f1 ♖xg2; 26. ♔xg2 ♖g8+; 27. ♔f1 ♔h2; 28. ♖xb7+ ♔f6; 29. **abbandona. 0-1.**

Visto? Giocando così si va in B (dalla C, non equivochiamo)!

Mario Andreoni