

Rilancio al buio

A vederlo così, con una placida aria vagamente da baronetto delle campagne dell'Essex, non diresti mai che, alla scacchiera, il nostro buon Agostino sia uno dei più fumantini giocatori d'attacco, perfetta incarnazione di uno dei capisaldi dell'Ateoria, il Terzo Principio di Anando, quello che recita "*Tiragli i pezzi o i pedoni (meglio entrambi) addosso e vedrai che si spaventa, cioè cappella*". La sua audacia lo porta spesso sul confine con la temerarietà, dove gli avvenimenti sulla scacchiera prendono quasi le sembianze di una partita a poker, dove non sempre vince chi ha le carte migliori, ma chi ha i nervi più saldi. A supporto di quanto qui testé affermato, vediamo una partita dove il suo *animus pugnandi* prorompe inarrestabile dopo un inizio in apparenza (ma solo in apparenza) tranquillo.

Redoglia (CM, 2128) – Bisi (CM, 2044), CIS 2017, Chieri. Sistema Colle (ECO: D05).

1. d4 Cf6; 2. Cf3 e6; 3. e3 c5; 4. Ad3 d5; 5. b3

Il solido Sistema Colle nella sua variante Rubinstein, che mira a posizionare minacciosamente entrambi gli Alfieri sul futuro arrocco corto del Nero e "frenarne" il controgio al centro tipico delle partite di Donna. Ai massimi livelli è raramente giocato, ma appena "al di sotto" può rivelarsi un'arma affilata per il Bianco. Le statistiche dicono che le vittorie del Bianco sfiorano il 40%!

5. ... Cc6; 6. 0-0 Ad6; 7. Ab2 0-0; 8. Cbd2

Fin qui tutto normale, calmo, straconosciuto. Nel poker sarebbe il momento in cui sono state date le carte. Ora al Nero si prospetta un interessante bivio.

8. ... b6

L'alternativa era 8. ... De7 cercando di preparare la spinta in e5, liberatoria dell'Ac8, e contrastare il controllo dell'Ab2 sulla grande diagonale nera. Con la mossa del testo, invece, anche il Nero mira a posizionare aggressivamente entrambi gli Alfieri sull'arrocco nemico. Di solito, in queste posizioni con le due coppie di Alfieri sviluppate pressoché specularmente ha la meglio chi riesce ad aprire le diagonali creando contemporaneamente serie minacce contro l'arrocco.

9. a3

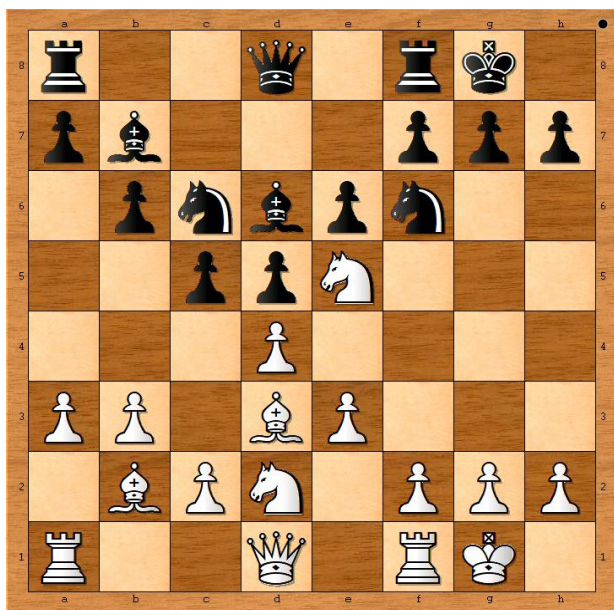
Praticamente necessaria per evitare molesti zompi di Cavallo in b4 e addio Alfieri bianco.

9. ... Ab7; 10. Ce5 [diagramma a pagina seguente]

Decidendo di occupare subito l'avamposto e5. Quest'avanzata vuole impedire una volta per tutte la spinta in e5, prendendo il Nero "per soffocamento". Le alternative più giocate sono:

- a) 10. De2, per far posto in d1 ad una Torre ed anche, se del caso, "sfianchettare" con Aa6,
- b) 10. c4, rientrando in posizioni della partita di Donna più aperte, tipo "simil-Tarrasch", per intenderci, e

c) 10. *Te1*, preparando la spinta in e4.



Mossa al Nero dopo 10. Ce5

10. ... Tc8

Esclusa a priori la presa in e5, che lascerebbe il nero senza il suo Alfiere delle case nere e con un fastidioso “chiodo” in e5 che intralocerebbe la difesa contro l’assalto del Bianco, alla mossa del testo resta l’alternativa 10. ... Ce7, portando il Cavallo di Donna a difesa dell’arrocco e liberando la colonna (adesso sì) per la Torre: è una manovra che si trova abbastanza di frequente in questo genere di posizioni.

11. f4

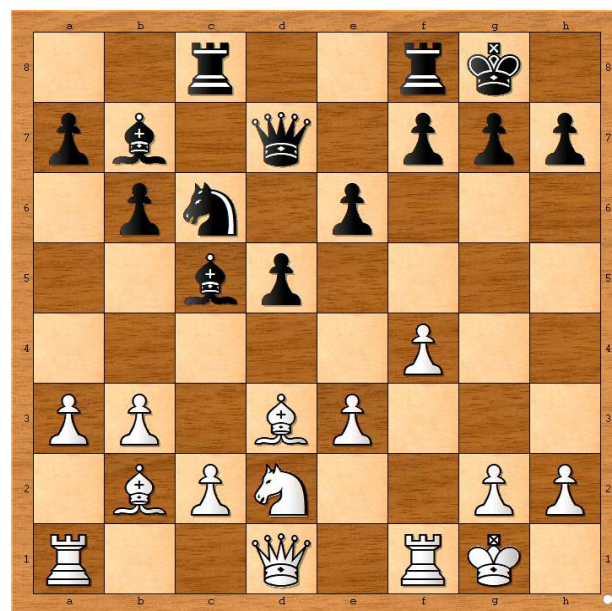
Il piano “classico”, che mira a comprimere l’ala di Re. Nonostante non sia stato cambiato neanche un pedone, la posizione è molto dinamica, potrebbe aprirsi improvvisamente da un momento all’altro, e si presta ad un ventaglio di continuazioni e di piani. Una di queste alternative interessanti è 11. De2, mossa che può essere letta in diversi modi: mette la colonna d a disposizione di una Torre, minaccia di cambiare l’Alfiere delle case bianche del Nero (in prospettiva molto attivo), sostiene una volta di più la spinta in c4. La mossa del testo è invece di più univoca lettura, in coerente applica-

zione del Terzo Principio dell’Ateoria sopra citato.

11. ... Cd7

Se il conduttore dei Neri avesse saputo che tipo di giocatore aveva di fronte, avrebbe quasi certamente giocato 11. ... Ce7, come nel commento alla decima mossa. Noi invece, conoscendolo da una vita o giù di lì, ci immaginiamo già la scena: il ph7 lasciato solo, in balia degli eventi, non più difeso dalla cavalleria, è come l’odore del sangue per gli squali. In questo momento, attivati i recettori nervosi alla base delle narici, il nostro placido baronetto si trasforma in spietato killer dell’oceano. Dopo un’impercettibile alzata del sopracciglio sinistro, una sistematina altrettanto impercettibile nella postura della seduta e una rapida occhiata alla posizione che verrà dopo due cambi, il predatore si fionda fulmineo sulla preda...

12. Cxd7 Dxd7; 13. dxc5 Axc5 [diagramma]



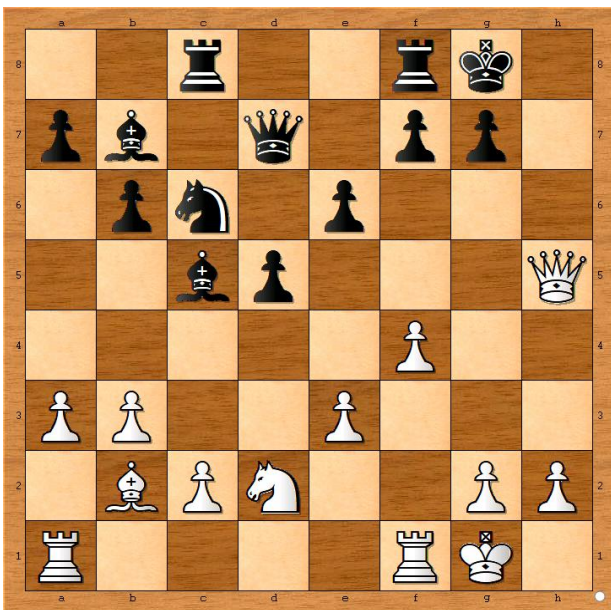
Mossa al Bianco dopo 13. ... Axc5

14. Axh7+

L’odore del sangue, *c’est-à-dire* le diagonali aperte su cui spadroneggiano gli “Alfieri di Horwitz”: un predatore nato non può resistervi. Una mossa da testosterone entro i valori normali sarebbe la

consueta alzata di Torre con 14. *Tf3*, con la replica quasi forzata 14. ... *f6*, cercando di frapporre più ostacoli possibile almeno su una diagonale, quella nera. Altra alternativa più insidiosa sarebbe 14. *Rh1*, a cui potrebbe seguire 14. ... *Axe3*; 15. *Axg7!* *Rxg7*; 16. *Dg4+* *Rh8*; 17. *Dh3* *f6*; 18. *Dxe3* *Tg8* cercando di ripagare il Bianco con egual moneta e posizione con pari opportunità. Forse. Invece, ad una asettica e distaccata analisi, lontano dalla scacchiera, questo “rilancio al buio” del Bianco non è corretto, ma quando il bluff è fatto al momento giusto può rivelarsi talmente efficace da risultare letale. Il Nero, umanamente direi, smarrisce la lucidità dopo:

14. ... **Rxh7**; 15. **Dh5+** **Rg8**;
[diagramma]



Mossa al Bianco dopo 15. ... **Rg8**

16. **Axg7**

All in!!! Fedele a quel proverbio russo che dice “Chi ha detto A come Alfiere deve dire B come Bishop”, e soprattutto memore dei vari esempi di partite dei giocatori romantici (ebbene sì, anche i predatori hanno un cuore tenero), il nostro non esita ad immolare l’Alfiere superstite, allettato dalla vista del Re nudo avversario. Detto per inciso, a

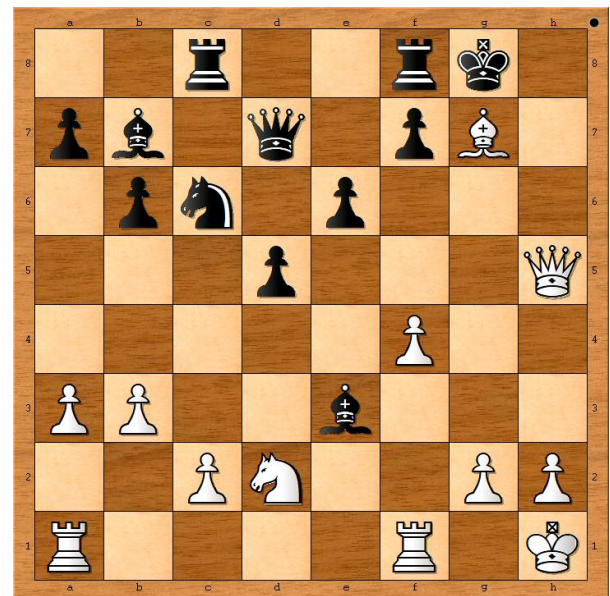
questo punto è l’unica mossa per tentare di aggiudicarsi la partita. Da parte sua, il Nero deve ora dimostrare di avere quella padronanza di sé che gli permetta di uscire indenne dagli incombenti pericoli di matto.

16. ... **Axe3+**

La prima mossa del Nero dopo i sacrifici del Bianco sembra corretta perché si tratta di uno scacco che non dà all’avversario il tempo di alzare la Torre in f3. E’ vero che l’Ae3 attacca il Cd2, particolare che in alcune varianti si rivela decisivo perché farebbe perdere un tempo vitale al Bianco, ma è altrettanto vero che rimane “sospeso”, cioè indifeso, aggiungendo, se ce ne fosse bisogno, un po’ di *suspence* ad una posizione di per sé *thrilling*.

17. **Rh1**

L’unica mossa dove riflettere è superfluo! Ora tutti si chiedono se il Nero sarà in grado di valutare correttamente il “rilancio” del Bianco [diagramma]



Mossa al Nero dopo 16. **Rh1**

17. ... **Rxg7??**

Nel momento topico che più topico non si può, il Nero *cracca* rovinosamente, andando in confusione sull’attacco a sorpresa e cedendo all’istinto per cui un

uomo che sta per morire mangia di tutto. Ma qui il Re nero era tutto fuorché morente. La mossa salvifica – per la verità nemmeno tanto inconsueta in questo genere di posizioni – era 17. ... f5 (anche 17. ... f6 sembra sufficiente a sfangarsela), aprendo al Re l'unica via di fuga possibile ma bastante ad emergere dalla tempesta, nella peggiore delle ipotesi, con un vantaggio consistente. Infatti, dopo 17. ... f5, al Bianco non sarebbe rimasto che:

a) 18. Dh8+ Rf7; 19. Axf8 Txf8; 20.

Dh5+ Re7, oppure

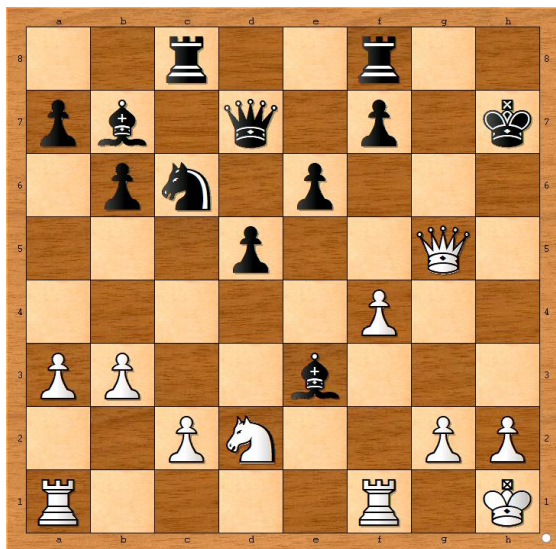
b) 18. Axf8 Rxf8!

ed in entrambi i casi la buriana sembra essere passata. Nella posizione avutasi in partita, invece, il Re nero non riuscirà più ad abbandonare le colonne g ed h ed il Bianco sfrutterà da par suo un altro dettaglio (e si sa, il diavolo si nasconde proprio lì, nei dettagli): la Donna nera indifesa!

18. Dg5+

Anche 18. Dg4+ era “atta allo scopo”.

18. ... Rh7 [diagramma]



Mossa al Bianco dopo 18. ... Rh7.

Matto in quattro mosse.

La meno resistente. Forse perché ora l'odore del sangue della preda saldamente nelle fauci impedisce la freddezza del killer, forse perché il dettaglio diabolico della Donna indifesa esercita un fascino irresistibile (altrimenti mica sarebbe diabolico!), il Bianco si lascia sfuggire un tipico matto in quattro mosse.

19. Tf3 e5; 20. Dh4+?

E meno male che il vantaggio è siderale. 20. Tg3 e il matto era inevitabile.

20. ... Rg6; 21. Tg3+ Rf5; 22. Dg4+ Rf6; 23. Dxd7 abbandona. 1 – 0.

Questa partita, come abbiamo visto, pur non perfetta, esemplifica il modo migliore di approcciarsi alla pratica agonistica, senza timori e con la sana voglia di tentarle tutte per aggiudicarsi l'intera posta. Mal che vada, avremo goduto dello spettacolo della faccia del nostro avversario mentre gli piovevano i pezzi addosso e, soprattutto, non ci alzeremo dalla scacchiera con quella brutta, frustrante sensazione di “non aver giocato” la nostra partita. Coraggio, *fieuj!*