

Il pedone e è tabù: se solo la Donna s'azzardasse ora a lasciare la sua posizione di blocco, il pestifero guastafeste (alias pericoloso delinquente, *d'après Nimzò*) incomincerebbe una volata degna di Usain Bolt verso b8.

26. ... g5

Il Nero cerca sia di "stabilizzare" il Ce5, sia di pervenire in fretta al contatto fra i pedoni nel tentativo di impegnare il Bianco sul fronte opposto a quello dov'è in svantaggio numerico di pedoni, giocando attivo a tutti i costi, conscio che ogni indugio favorirebbe il Bianco nel suo piano di supporto e spinta del pedone libero.

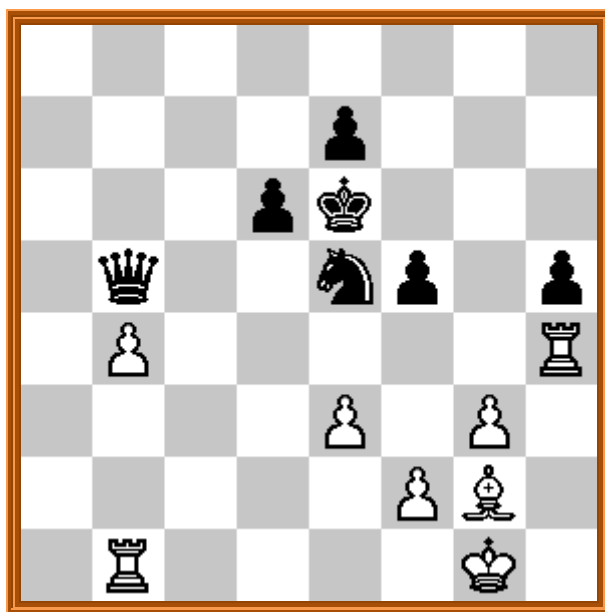
27. Tc2 Rg7; 28. Td2 f5; 29. e3 Rf6; 30. Td4

Bella manovra! La Td4 non solo difende il pb4, ma tiene sotto osservazione tutta la quarta traversa, rendendo molto difficoltoso l'assalto a corpo morto dei pedoni neri. Non andava 30. Td5? per 30. ... De2; 31. b5? Cd3; 32. Tf1 Cb4; 33. Td4 Cc2 e il vantaggio del Bianco si squaglia (tipico esempio di spinta di pedone al momento sbagliato).

30. ... Re6; 31. h3 h5

Ah beh, allora...

32. h4 gxh4; 33. Txx4 [diagramma]



Mossa al N. dopo 33. Txx4

Il Nero deve inventarsi qualcosa che distraiga il Bianco dallo spingere il pedone b.

33. ... Dd3

Intermedia fastidiosa, che costringe la Tb1 a lasciare momentaneamente la colonna b.

34. Tf1 De2; 35. e4

Ora che la Donna nera è indaffarata a difendere i suoi pedoni, il Bianco passa decisamente all'azione.

35. ... Rf6

Forse era più resistente 35. ... Cg6, con il possibile seguito 36. exf5+ Rxf5; 37. Ae4+ Rf6; 38. Axx6 Rxx6; 39. Td4 con l'idea di raccordare le Torri e poi spingere il pedone b. Ma il Nero avrebbe avuto il piccolo *atout* del pedone e libero.

Inizio della Lunga Marcia. Ora per il Nero si aprono tante, forse troppe, possibilità di scacco, ed è assai difficile (considerato il tempo non illimitato a disposizione) trovare la via – se esiste – verso la parità.

60. ... Dc1+ E cinque. Però già qui il Nero commette forse una piccola imprecisione. Sembra meglio andare ad impensierire il Re avversario dal lato “debole”, quello dove cioè il monarca non è protetto dalle sue Torri: in questo caso il lato di Re. Quindi, forse (e sottolineo, forse), *60. ... Dg1* era più insidiosa.

61. Td2 Dc7+ e sei; **62. Rf5 Df7+** e sette; **63. Re5**

Il Bianco sta riuscendo nel suo intento di sopprimere il pe5 senza barattarlo con uno dei suoi. Ma questo piano presta il fianco allo scacco perpetuo? Lo vedremo ...

63. ... Df3; 64. Txd5

Finalmente anche l'ultimo giannizzero nero è stato soppresso. Se però vogliamo vedere il pelo nell'uovo, meno cose sulla scacchiera significa meno ripari per il Re. Ma non si può avere tutto dalla vita!

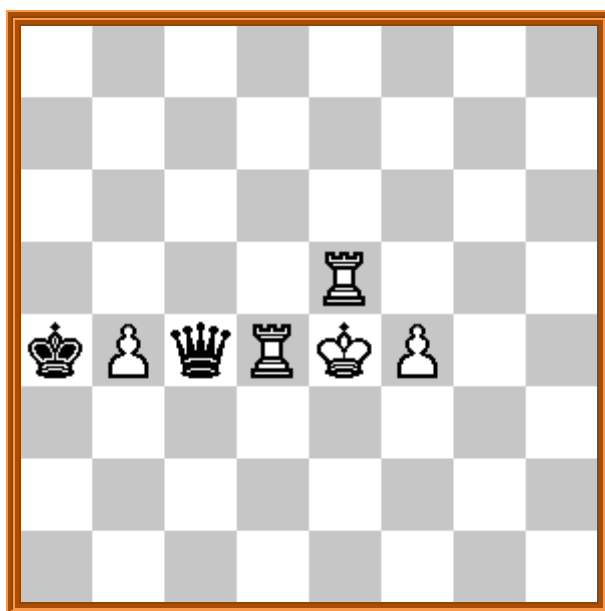
64. ... Dh5+

E otto. Grossolano errore sarebbe *64. ... Rxb4??*; *65. T2d4+* con successivo guadagno della Donna.

65. Rd6 Dh6+ e nove; **66. Re5 Dg5+** e dieci (ma non vince nessuna medaglia); **67. Re4 Dg4+** e undici; **68. f4**

Adelante con juicio: il Bianco coglie l'occasione di avvicinare il suo pedone miglior candidato alla promozione. Forse, quindi, era quanto meno più “snervante” *67. ... Dg6+* che non permetteva l'avanzata immediata del pedone f.

68. ... De6+ e dodici (dobbiamo continuare?); **69. Te5 Dc4+**; **70. Td4 [diagramma]**



Mossa al N. dopo 69. Td4

Il Bianco si è piazzato al centro della scacchiera ed ora, a prima vista, sembra che il suo Re possa essere bersaglio continuo degli scacchi dell'irrequieta Donna nera. Ma raramente come in questo caso l'apparenza inganna. Ora va in scena un vero e proprio braccio di ferro fra Re bianco e Donna nera.



Mossa al N dopo 83. Td6

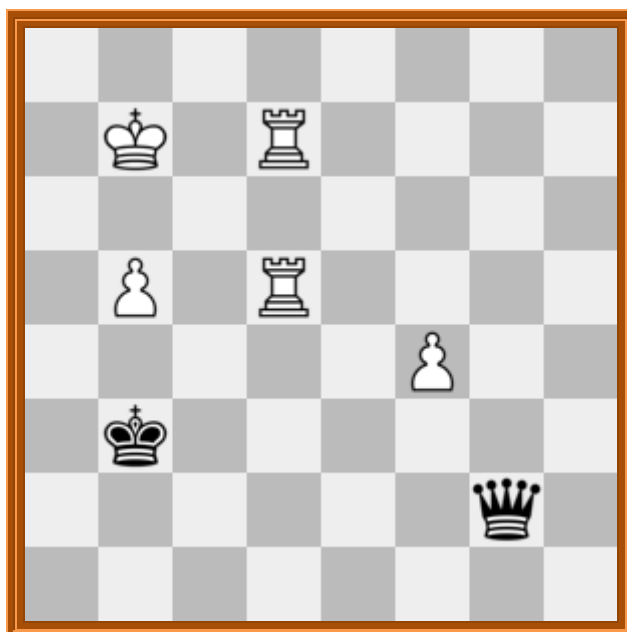
83. ... Df8; 84. b5+

Alla Strangul Pitonescu! Il Bianco procede implacabile al rafforzamento della sua fortezza, per giunta annientando ogni speranza di rientro del Re avversario. A meno di inopinate e macroscopiche “imprecisioni” alla Jean Poll La Tampe, marchese di Cappelle-La-Grande, il Nero è ora spacciato.

84. ... Rb3; 85. Rb7!

Ancora la migliore!

85. ... Dg7+; 86. Td7 Dg2+; 87. T4d5 [diagramma]



Mossa al N dopo 87. T4d5

Ancora la fortezza, spostata tutta una traversa più avanti! Sembra il pacchetto di mischia degli All Blacks, che draga senza pietà gli avversari spingendo in meta l'ovale (cioè, il pedone) a forza di muscoli (ma, come farebbe esclamare Camilleri alla sua creatura Montalbano, *'u cirividdru un muscolo è ???*).

87. ... Rc4; 88. f5 De4; 89. f6 abbandona. 1-0.

Se ogni scacco valesse un punto, il Nero avrebbe vinto per 28 a 2! Invece la realtà dice che il Bianco, riuscendo a far cooperare al meglio le sue Torri, è riuscito dapprima ad eliminare l'ultimo pedone nemico e poi, con tenacia e sagacia, si è costruito una piccola reggia inattaccabile da dove "telecomandare" la promozione di un pedone. Certo, chi proprio non può fare a meno del computer potrà dire (anche con ragione, per carità) che il gioco del Nero poteva essere migliore. Ma voi togliereste al nostro gioco il suo vero fascino, la battaglia dell'ingegno per superare opposizioni e difficoltà?

Mario Andreoni