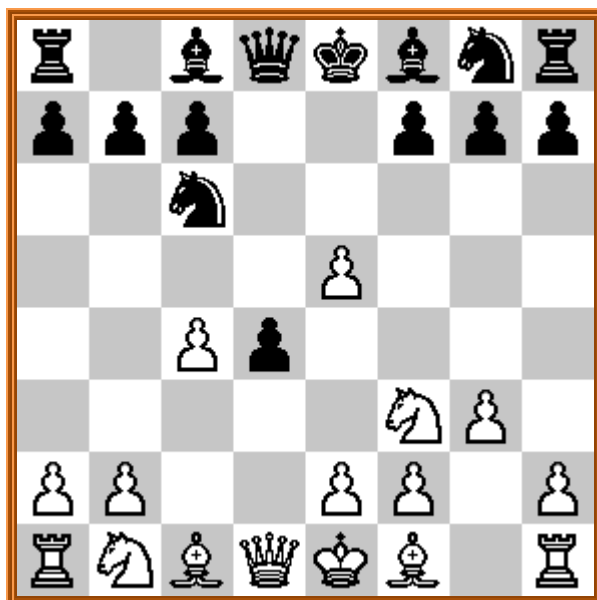


LA PARTITA PERFETTA

Talvolta può capitare anche ai più inconcludenti spingilegno di giocare una partita passabile che ad un esame approfondito *a posteriori* resiste passabilmente – appunto! – alla più spietata delle vivisezioni. Ecco allora che questa sequela di mosse, benché alla vista di un terzo imparziale possa non dire granché, acquista agli occhi del suo autore un'aura quasi magica, da monumento nazionale, e viene conservata gelosamente come una reliquia, per essere vista e rimirata più e più volte nel tempo, come se fosse un unguento miracoloso che cura i dolori e le tumefazioni dello spirito causati dalle rovinose, ripetute sconfitte. Il tempo, si sa, è ingannatore, e con il suo scorrere questa partita diventa a poco a poco “la partita perfetta” – la *nostra* partita perfetta –, la rappresentazione di ciò che saremmo potuti essere nel mondo a 64 caselle se le infime contingenze della vita non ci avessero così pesantemente distratto. Spesso ciò che ci fa prediligere proprio *quella* partita, salvandola dall'ombra perenne dell'oblio, non è la presenza di sacrifici (quelli sono equilibrismi di fenomeni da baraccone), ma quel sottile filo rosso che lega una mossa alla successiva e poi ad un'altra ed un'altra ancora, lasciando infine un'impressione di inesorabile e al contempo finissima logica, che è il più inconfutabile segno della lucida potenza della mente.

Tutto 'sto panegirico serve per presentare la partita che segue – che altrimenti non avrebbe ragione di essere commentata! –, giocata sul sito gameknot.com nel 2011.

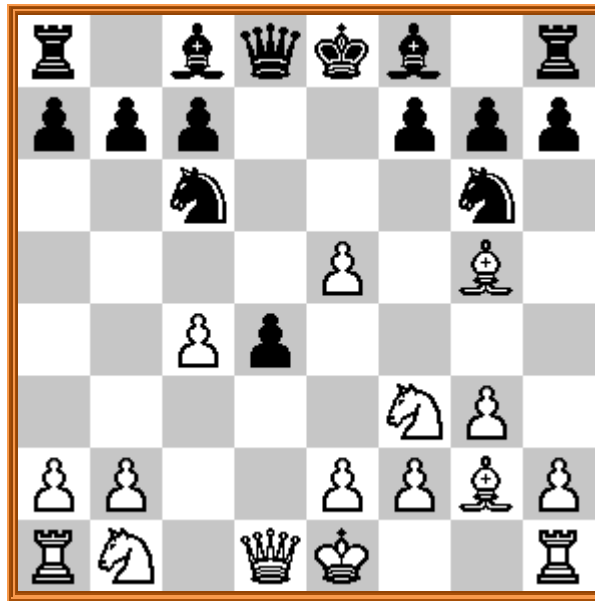
1. d4 d5; 2. c4 e5; 3. dxe5 d4; 4. Cf3 Cc6; 5. g3 [diagramma]



Mossa al N dopo 5. g3

Siamo nella variante principale del Controgambetto Albin (codice ECO D09) che, come tutti i gambetti, è caratterizzato da un gioco violento. Probabilmente il Nero ha scelto quest'apertura dall'alto dei suoi 150 punti Elo in più su questo sito. A proposito del sito “gameknot.com”, devo dire che, a differenza di molti altri, qui i punteggi Elo rispecchiano abbastanza fedelmente la reale forza mostrata dal giocatore (se poi questa forza abbia avuto qualche aiutino siliceo ...).

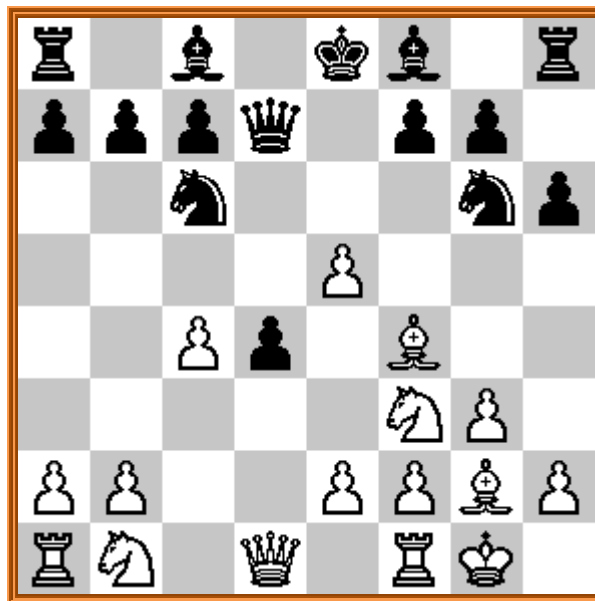
5. ... Cge7; 6. Ag2 Cg6; 7. Ag5 [diagramma]



Mossa al N dopo 7. Ag5

Anche se sembra una mossa inutile, questa è la variante più fastidiosa per il Nero, perché tende a fargli recuperare il pedone nella maniera più svantaggiosa.

7. ... Dd7; 8. O-O h6; 9. Af4 [diagramma]



Mossa al N dopo 9. Af4

Con 8. ... h6, il Nero è uscito di teoria (almeno per quanto di mia conoscenza) ed il perché diverrà palese fra due mosse: in puro stile gambettaro, vuole imbastire un attacco sull'0-0 avversario. Il Bianco ha capito le intenzioni del suo avversario, e lo sfida cercando di tenersi il pedone in più e, soprattutto, di sfruttare un certo imbottigliamento dei pezzi neri (in particolare dell'Ac8 e della Ta8). Dopo 8. 0-0, la

teoria consiglia il recupero del pedone con 8. ... Cgxe5, con gioco solo lievemente inferiore.

9. ... Cxf4; 10. gxf4 g5 [diagramma]



Mossa al B dopo 10. ... g5

Ecco la dichiarazione di guerra del Nero, che però ha un piccolo difetto: non è forzante, cioè non obbliga il Bianco a controbattere con mosse obbligate. Il Bianco è così libero di ultimare il suo sviluppo, confidando che il Nero è più "avviluppato" di lui!

11. Cbd2 gxf4

Recuperando il pedone ed aprendo la colonna g, ma a discapito dello sviluppo. Controproducente sarebbe 11. ... g4?, perché la colonna g rimarrebbe chiusa e soprattutto si permetterebbe al Bianco di riposizionare egregiamente il Cf3 in d3 via e1.

12. Ce4

La debolezza di alcune case dello schieramento nero viene evidenziata "da subito".

12. ... Ae7

Non volendo ostruire la colonna g, il Nero sceglie di parare la minaccia alquanto meccanicamente e, quel che più è grave, passivamente.

13. Rh1

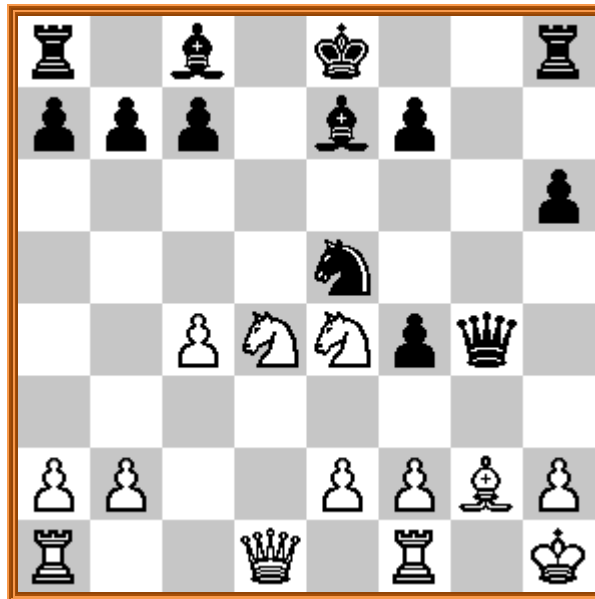
Profilassi non fine a se stessa. Mettendo al (relativo) riparo il Re, il Bianco comincia a pensare di andare a mettere in crisi lo stesso Re avversario che, a differenza del proprio, è ancora al centro della scacchiera. Inoltre, vista la debolezza dei pedoni neri d4 e f4, e pianifica uno sviluppo solido del tipo Dd1-d2, Tfg1 e Tad1.

13. ... Dg4

Tagliando i ponti, cioè trascurando la posizione esposta del proprio Re per un attacco che si rivelerà velleitario. Colonna per colonna, sembra migliore 13. ... Tg8, che almeno non fa imboccare una strada senza ritorno.

14. Cxd4 Cxe5 [diagramma]

“Va per suonare e finisce per essere suonato”.



Mossa al B dopo 14. ... Cxe5

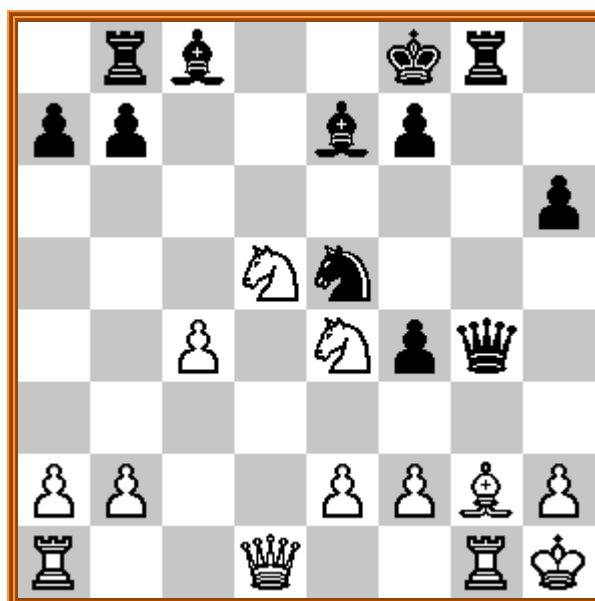
15. Cb5

Svestendo di colpo abiti dimessi, il Bianco comincia a creare grattacapi che si riveleranno presto molto seri.

15. ... Rf8

Con 15. ... Tg8 si sarebbe giunti, mediante una trasposizione di mosse, alla medesima posizione verificatasi in partita.

16. Cxc7 Tb8; 17. Cd5 Tg8; 18. Tg1 [diagramma]



Mossa al N dopo 18. Tg1

Semplice mossa di difesa che fa pagare dazio alla D nera, “troppo compromessa perché troppo precocemente le è piaciuto esporsi!”

18. ... Dh4

Inutile sarebbe stato 18. ... f3, che avrebbe portato dritto dritto ad un finale perso per il Nero dopo una serie di cambi. Ad esempio: 18. ... f3; 19. Axf3 Dxd1+; 20. Dxd1 Txd1+; 21. Txd1! Cxc4; 22. Cdf6! Axf6; 23. Cxf6 e ora se il Nero, da buon occidentale materialista invogliato a ristabilire la parità materiale, gioca 23. ... Cxb2, segue una bella sequenza d'attacco, impreziosita dall'esiguità del materiale rimasto sulla scacchiera: 24. Tg8+ Re7; 25. Cd5+ Rd6 (25. ... Re6; 26. Te8+ e se il Re va in f5, allora Txc8. Se 25. ... Rd7, 26 Ag4+ guadagna come minimo la qualità con finale vinto anche grazie alla struttura pedonale); 26. Td8+ Rc6 (il Re non può allontanarsi troppo dai suoi pezzi sull'ottava traversa, pena l'entrata del C bianco in e7 con guadagno di pezzo) ed ora sia la prosaica 27. Ah5 che l'insidiosa 27. Ce3+ consentono al Bianco guadagno di materiale in posizione ottima.

19. Cxe7

Come diceva il caro José Raul (che non è la mezz'ala destra delle *Merengues*), ora “si spazza il fogliame”. Questo concetto può essere tradotto in termini meno immaginifici ma altrettanto validi con il seguente filo logico (è il Bianco che pensa):

“““a. tu hai la coppia degli AA;

b. io ho un pedone in più;

c. quindi, ti tolgo la coppia degli AA;

d. così ti tolgo un pezzo e mi avvicino al finale (che mi sembra vinto);

e. devi prendere di D, così te la distolgo dal tuo attacco – non vedo *Zwischenzüge*;

f. dopo potrei anche forzare il cambio delle DD (con Dd6) – se non trovo di meglio.”””

Scarno, brutale, ma non fa una grinza!

19. ... Dxe7; 20. Dd2

C'è molto di più di un bieco cambio di DD! L'estrema debolezza della struttura pedonale nera viene impietosamente messa a nudo con questa semplice mossa intermedia. Ora la difesa del pedone f4 è un problema serio ...

20. ... Cg6

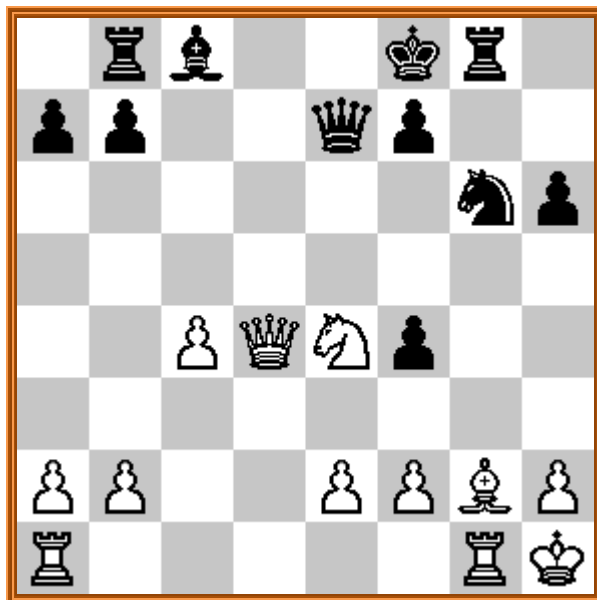
... Problema che forse non ha soluzione. La mossa del testo, però, equivale ad un'abdicazione, perché la colonna g, che ha fatto sognare il Nero, viene ostruita quel tanto che basta al Bianco per sfruttare appieno il vantaggio di sviluppo. L'unica che potrebbe far sperare in imprecisioni del Bianco sarebbe 20. ... Tg4, a cui segue la brutta (a vedersi) ma buona 21. Af3! Ed ora:

a. 21. ... Cxf3?; 22. exf3 Th4; 23. Cf6! para Txd2+ ed a sua volta minaccia lo scacco mortale in b4 e 24. Tae1;

b. 21. ... Th4; 22. Cf6! (con la stessa idea della variante precedente) Cg6; 23. Dd4 Ae6; Tad1 e, con tutta calma e facendo solo attenzione a non scoprire la diagonale e7 – h4 alla D nera, il Bianco può pianificare con calma, alla Strangul Pitonescu (notissimo e fortissimo GM della Transnistria noto per il suo gioco posizionale “asfissiante”), l'avanzata del pedone e e la completa paralisi della posizione nera;

- c. 21. ... Cxc4; 22. Dd4 T_{xg1}+; 23. T_{xg1} Ce5; 24. Cc3! a5 (che altro?); 25. D_xf4 e il Nero non può parare tutte le minacce, avendo praticamente ancora a casa una T ed un A.

21. Dd4 [diagramma]



Mossa al N dopo 21. Dd4

21. ... abbandona (!, oppure ?). 1-0.

Forse giungendo a conclusioni analoghe a quelle esposte nel commento alla mossa precedente, e non avendo oltremodo voglia di “soffrire” per cercare di raddrizzare la partita dall’esito ragionevolmente compromesso, il Nero getta la spugna. La sua decisione, alquanto inusuale sui siti di gioco per corrispondenza, dove la maggior parte dei soccombenti lotta sino all’ultimissima mossa o lascia scorrere il tempo residuo senza più muovere, gli fa onore e dimostra che, malgrado la prestazione non certo brillante, egli di scacchi ne capisce!

L’unico particolare che il Nero, abbandonando, non ha valutato è che di fronte non aveva una macchina – implacabile nello sfruttare i vantaggi anche minimi – bensì un umanissimo spingilegno, e che quindi la cappella sarebbe sempre stata in agguato! Fortunatamente, il suo abbandono ha escluso questa possibilità, lasciando intatta nel Bianco la sensazione di aver giocato “la partita perfetta”!

Mario Andreoni