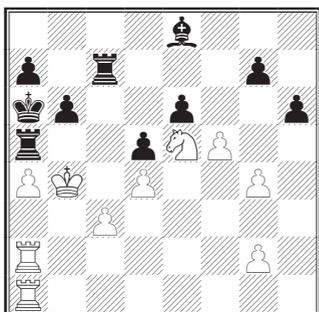


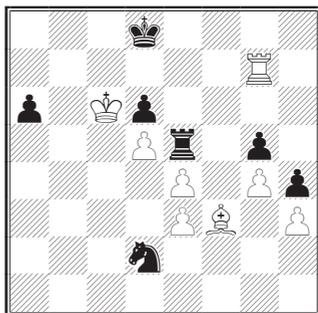
Fissiamo per il momento questa posizione, con mossa al Bianco, e torniamo da Leko (nel frattempo provate a pensare cosa giochereste al posto di Morozevich).

Sembra che Leko non abbia le idee chiare su come proseguire, ma come per incanto succede qualcosa sull'altra scacchiera che gli mette le ali ai piedi.



Ricordate la posizione di Morozevich? Avete pensato cosa giocare?

41...e:f5 42.g:f5 h5 43.♖f1
♜b7 44.♘d3 ♜c7 45.♞e5 ♜b7
46.♞d3 ♜c7



Leko non ha paura di ripetere la posizione, tanto il suo avversario non ha alcun controgioco.

Ebbene, se anche voi avete optato per **50.♙:d6?**, consolatevi perché siete in ottima compagnia, almeno quella di uno dei più forti GM del mondo, ma arrabbiatevi perché avete sciupato una posizione vinta, e soprattutto avete messo in croce

47.♙b3 ♙b7 48.♜e1 ♙c6 49.♜e6
♙d7 50.♜e5 ♙c6

56...♖e4? 57.♘:d7♙:d7 58.♙:h4
♙e7 59.♙g2 b5 60.♙h7 ♙f8
61.g5 b:a4+ 62.♙b4 ♙a6 63.f6
a3 64.♙:g7 ♙ee6 65.♙b7 a2
66.g6 ♙a4+ 67.♙b3 1-0

Così, contrariamente a quanto sembrava a metà gara, è l'Ungheria a vincere, forse con un po' di buona sorte, ma meritatamente per 2½-1½. Gli errori di Morozevich e Khalifman dimostrano che a squadre tutto è più difficile, quando si sente addosso il peso di altri tre compagni, e che i due super GM sono umani anche loro.

Tanto per farvi capire meglio, la Russia vincerà le Olimpiadi con 38 punti, nonostante questa sconfitta, mentre l'Ungheria finirà solo quarta con 35½, per cui il match al quale abbiamo assistito è stato uno dei più importanti di tutta la manifestazione, fra otto colossi dello scacchismo mondiale; eppure anche loro hanno fatto degli errori, che molti di noi avrebbero probabilmente evitato.

Al secondo posto della classifica finale ci sarà una sorpresa, la Germania, con soltanto un punto di svantaggio dai russi (37 contro 38), e che a lungo aveva guidato il gruppo. Privi di Kindermann, i tedeschi si affidano a due "oriundi",

Dautov e Jusupov, prodigi delle naturalizzazioni, anche se quest'ultimo vive in Germania da molti anni, e a due volti noti come Hübner e Bischoff; completano il campo Lutz e Luther.

Come hanno fatto ad arrivare secondi, precedendo squadre oggettivamente più forti della loro? La risposta (oltre che nell'aver giocato bene!) sta nella perfetta organizzazione interna: ogni componente aveva uno scopo e una tattica ben precisi, e ciò si è rivelato vincente.

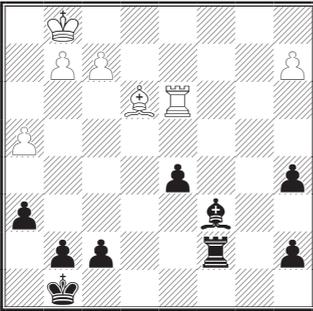
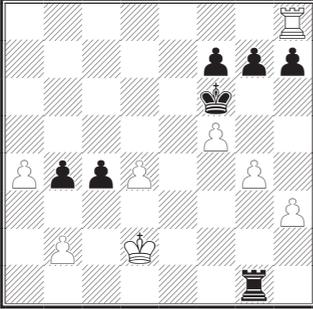
In prima e seconda scacchiera Jusupov e Hübner giocavano per pareggiare, a dispetto del colore, contro avversari che di solito erano favoriti sulla carta, e davano invece battaglia in terza con Dautov (che segnerà uno stupendo score di 8½ su 11) e con il quarto di turno.

Uno dei match più indicativi fu quello del decimo turno contro l'Armenia.

Gli accoppiamenti sono Vaganian-Jusupov, Dautov-Lputian, Minasian-Lutz e Luther-Anastasian.

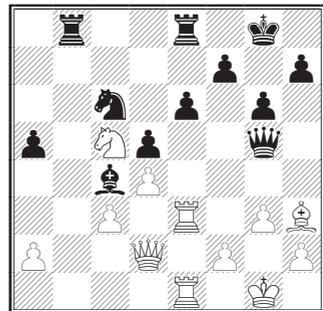
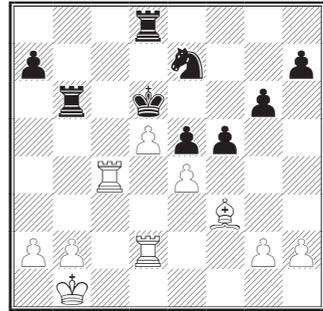
In questo incontro Hübner viene fatto riposare, ma la tattica non cambia, Jusupov tiene duro e gli altri se la giocano, sanno di poter competere in partenza e gli ottimi risultati finora ottenuti hanno dato fiducia al team.

Problema n. 1: Situazione sull'1-1, queste le posizioni sulle scacchiere restanti (la terza e la quarta, tocca a loro muovere), con i vostri compagni come sempre nella parte bassa del diagramma:



La premessa è che il 2-2 ci può anche andar bene, ma sembra che le cose stiano volgendo decisamente al meglio. Invece in terza scacchiera il vostro compagno gioca **1.♖:h7??** e dopo la risposta **1...c3+** fa un vero e proprio salto sulla sedia, perché si accorge di avere fatto una tavanata galattica. Cosa fate (senza prenderlo per il collo)?

Problema n. 2: Ultimo turno di campionato, testa-coda che decide promozione e retrocessione: dovete vincere $3\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ per avere buone *chances* di essere promossi, mentre ai vostri avversari necessita di fare almeno un punto e mezzo per essere matematicamente salvi; diversamente si devono aspettare i risultati degli altri incontri, di cui potrete sapere notizie soltanto a tarda sera (ancora non c'è "Tutti gli scacchi minuto per minuto"). Situazione $1\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ a vostro favore, il resto in seconda e quarta si presenta così:



Inizia ora in quarta scacchiera un

bello zeitnot di più di venti mosse, cioè uno di quegli eventi che vi fanno amare gli scacchi più di qualunque altra cosa.

Anche se forse vi verrebbe voglia di buttare dalla finestra entrambi i contendenti, poiché ciò comporterebbe un lungo periodo di inattività scacchistica per tutti, vi trattenete durante il loro zeitnot-show:

1.f4 ♖h6 2.♙:e6 f:e6 3.♖:e6 ♖:e6 4.♖:e6 ♖b1+ 5.♖e1 ♙:a2 6.♖:b1 ♙:b1 7.♙e1 ♙e4 8.♞:e4 d:e4 9.♙:e4 ♞d8 10.♙d5+ ♞f7 11.♙:a5 ♙f8 12.c4 ♙d6 13.♙a8+ ♙g7 14.♙a7 ♙e6 15.♙a2 ♙e3+ 16.♙f2 ♙c1+ 17.♙f1 ♙e3+

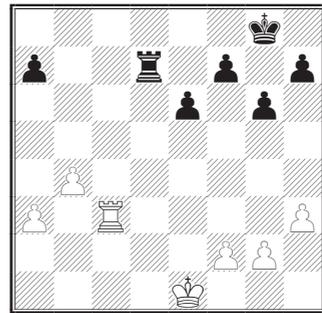
Nessuno scrive le mosse e nemmeno i trattini, e la quarantesima non è ancora stata raggiunta; a questo punto però il vostro, forse in un barlume di lucidità extra-partita, alza lo sguardo verso di voi (che avete opportunamente preso posto dietro al suo avversario, perché vi possa vedere facilmente) e vi domanda in tono supplichevole: “Posso fare patta?”

A voi.

Problema n. 3: In questo caso dovete fare un certo sforzo di immaginazione per rendervi conto

esattamente della situazione, un po’ particolare.

Siete sull’1-1 in un incontro che sulla carta si presentava chiuso in partenza, ma uno dei vostri compagni ha fatto la partita della vita sconfiggendo un avversario molto più forte di lui. State già sognando il colpaccio o quantomeno un pareggio, che sarebbe un grande risultato, quando il vostro avversario, dopo aver giocato 59...♖d7 vi propone la patta in questa posizione:

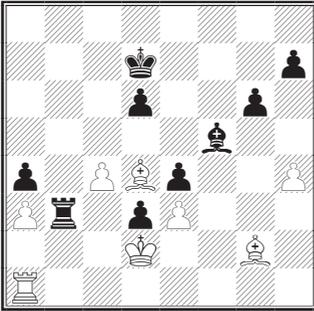


Siete arrivati ormai al quickplay-finish, e avete due soli minuti contro i 5 dell’avversario. Poiché è ovvio che non potete prendere una decisione valida senza sapere come stanno andando le cose nell’altra scacchiera pur essendo voi stessi il capitano, cercate di avere lumi in proposito. Alzate lo sguardo e vi accorgete con somma gioia che non è rimasto nessuno ad aiutarvi: i vostri compagni sono infatti andati a giocare a lampo nella

saletta accanto! (In compenso gli avversari sono lì intorno presenti con tutto il loro stato maggiore)

Felici come cavie, e nonostante il vostro tempo stia scorrendo, decidete di alzarvi e dirigervi dall'altra parte della stanza dove il vostro sta giocando, e del quale avete (colpevolmente) perso le tracce da un bel po'.

Con uno scatto degno di Ben Johnson siete alla scacchiera numero 4, e vedete questo:



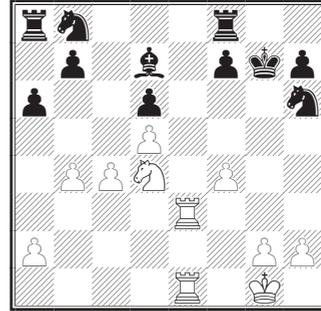
Il vostro compagno ha il Bianco e sta pensando cosa muovere, mentre l'orologio segna circa tre minuti a testa.

Tornate rapidamente alla vostra sedia (cioè al diagramma precedente, il tempo scorre, avete potuto dare solo un'occhiata alla posizione!) e ... cosa fate?

Problema n. 4: Quest'ultima è soltanto una presa in giro un po' scherzosa, per sorridere un po', ma vi assicuro che è realmente

accaduta così come ve la racconto. Torneo semilampo.

Dopo dieci minuti la vostra quarta scacchiera, in un incontro da vincere obbligatoriamente 4-0 ma sulla carta piuttosto agevole, si esibisce in questa posizione (con il Bianco):



Anche qui non ci sono errori, ha proprio due pezzi in meno.

Avete già finito di vincere facilmente e potete agire liberamente nei confronti del vostro compagno; cosa fate:

1. cominciate a lanciare oggetti in campo, *pardon*, sulla scacchiera nella speranza che l'arbitro annulli la gara per impraticabilità;
2. distraete l'avversario e gli sottraete la ♖a8 (forse non basta ancora!);
3. abbandonate al posto del vostro compagno perché vi vergognate di lui;
4. sollevate di peso quell'incapace del vostro e lo gettate di sotto