

Lost in the square

n. 19 – 3 gennaio 2003

IceBox (1599) – *vaknight* (1722) [A85]
Internet Chess Club, 26 dicembre 2002
[IceBox]

Un'altra partita persa. Analizziamo.

1.d4 f5

Mi ero preparato per giocare contro l'Olandese.

2.c4 ♖f6 3.♗c3 e6 4.♗f3 ♕e7 5.♚c2

Ultima mossa teorica.

5...d6

La teoria suggerisce ...d5 per una Stonewall o si arrocca. Il Nero gioca forse ...d6 per non creare l'avamposto in e5?

6.g3

Per mettere in fianchetto l'Alfiere. [6.e4. La posizione viene trattata come se fosse un'Est-Indiana. 6...f:e4 7.♗:e4 ♗:e4 8.♚:e4 c6 9.♕d3 ♗d7 10.0-0 ♗f6 11.♚e2 0-0 12.♗g5 e5 13.c5. Questa spinta, mi sembra, fu un'idea venuta fuori al torneo di Mar del Plata 1966. 13...e:d4 14.♖e1 ♖e8 15.c:d6 ♕:d6 16.♚:e8+. Sacrificio di Donna geniale! 16...♗:e8 17.♕c4+ ♕e6 18.♖:e6 ♖f8 19.♗:h7+ ♖g8 20.♖:d6+ ♖:h7 21.♖:d8 ♖:d8 22.♕d3+ ♖g8 23.♕g5 ♖d7 24.♖e1 ♖f8 25.♕g6 ♗f6 26.h4 c5 27.h5 ♖e7 28.♖:e7 ♖:e7 29.♕d3 ♖e6 30.♕:f6 ♖:f6 31.f4 a6 32.a4 1-0 Solin I.-Basjuni S., Praga 1954. Il Bianco ha tolto qualsiasi controgio al Nero.]

6...0-0 7.♕g2 c6 8.b4

Comincio ad avanzare i pedoni sul lato di Donna. [8.e4. Mossa di rottura: apre la colonna "f" per il Nero, la diagonale b1-h7 per il Bianco.]

8...d5

Adesso non posso più spingere in e4, ma ho un avamposto in e5.

9.c5 ♚e8 10.a4 ♗bd7 11.♕f4

Superproteggiamo e5. [11.♗g5 ♕d8 ed il Nero difende tutto. (11...e5 12.♗e6 ♖f7 – 12...e:d4 13.♗:f8 d:c3 14.♗:d7 ♕:d7 15.♚:c3. Sempre Torre per Cavallo – 13.d:e5 ♗:e5 14.♗c7 ed il Bianco ha una Torre per un Cavallo.)]

11...h6 12.0-0

E se fossi rimasto in centro?

12...g5 13.♙e5 ♘:e5 14.♘:e5 ♖h8

Il Nero vuole spostare la sua Torre in g8. Minaccia di cambiare il mio Cavallo con ...♘d7, o ...♙d8-c7.

15.b5 ♙d8 16.b:c6 b:c6 17.a5

Non volevo che l'Alfiere camposcuro del Nero venisse in a5.

17...♙c7 18.f4 [18.♖a4 ♙:e5 19.d:e5 ♘e4 20.♘:e4 d:e4 21.♗fd1 ♗b8 22.♗d6 ♗b5 23.♖a3. Così mi creo tre pedoni isolati. E poi bisogna trovare un modo per portare in gioco l'Alfiere. Anche il Nero ha i pedoni isolati e i suoi pezzi sono piuttosto passivi.] 18...g:f4 19.g:f4

Iniziano una serie di mosse di assestamento e di semplificazione alla fine delle quali mi sembra che la mia posizione sia peggiore di quella del Nero.

19...♗g8 20.♗f3 ♙d7 21.♖d3 ♘e4 22.♗h3 ♖h7 23.♘:e4 d:e4 24.♖e3 ♙:e5 25.f:e5 ♗g6 26.♖f2 ♗b8 27.♗a3 ♗b5 28.♖d2 a6 29.♙f1 ♖b8 30.♗ag3

Bella mossa. Qui pensavo di avere solo la patta. [30.e3?? ♗b2]

30...♖e8 [30...♗:g3?? 31.♖:h6+ ♖g8 32.♗:g3+ ♖f7 33.♗g7+ ♖e8 34.♖h8#] 31.♗b3 [31.e3 ♗:g3 32.♗:g3 e guadagno il pedone "a".] 31...♙c8 32.♗bg3 ♖f7 33.♗b3

È chiaro che punto alla patta, ma non mi accorgo che la posizione ora per il Nero offre qualcosa di più. [33.e3. Ultima chiamata per la mossa liberatoria dell'Alfiere.]

33...f4 34.♖c2 ♖f5 35.e3??

Scelta di tempo pessima!

35...f:e3+ 36.♖:e3 ♖:f1 37.♖:e4 ♖f5+

Il Bianco abbandona. È evidente che devo migliorare molto durante la fase di avvicinamento al finale: ho una posizione migliore, ma non riesco a trovare la continuazione corretta. Sono tre le partite che perdo per una svista o per una perdita di concentrazione.

0-1

HUMPY Koneru (2484) – Nana IOSELIANI (2491) [D36]

Hyderabad, 1° turno, 2002

[*Humpy, IceBox*]

La Koneru mi sembra una macchina da guerra. In questa partita raggiunge una struttura pedonale (la struttura Karlsbad), dalla quale inizia un'inesorabile pressione sul lato di Donna, creando debolezze al centro, che saranno sfruttate nel finale.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♙e7 5.c:d5 e:d5 6.♙g5 c6 7.♚c2 0-0 8.e3

Ecco la struttura Karlsbad, raggiunta per la prima volta nell'omonimo torneo all'inizio del '900.

8...♞e8 9.♙d3

Minaccia di prendere in h7.

9...♘bd7

In caso di ♙:♘.

10.0-0 ♘f8 11.h3 ♘g6 12.♙:f6 ♙:f6 13.b4

Inizia il cosiddetto attacco di minoranza; la minoranza di pedoni ("a" e "b") attacca la maggioranza di pedoni nera sul lato di Donna.

13...a6 14.a4 ♙e7 15.♞ab1 ♙d6 16.♙f5 ♚f6 17.♙:c8

Il Bianco cambia l'Alfiere campochiaro, che difende il ♖b7.

17...♞a:c8 18.b5 a5 [18...c:b5 19.a:b5 a:b5 20.♞:b5 ed i pedoni b7 e d5 sono molto deboli.] 19.b:c6 b:c6 20.♚d3 ♘h4 21.♘:h4

Le semplificazioni non aiutano il Nero.

21...♚h4 22.♚a6 ♚f6 23.♞b6 ♞a8 24.♚d3 ♚e6 25.♞fb1 [25.♞:c6?? ♙h2+ 26.♚:h2 ♚:c6 ed il Bianco con un Cavallo per una Torre non ha controgiooco.] 25...♙c7 26.♞b7 ♚d6 27.g3 ♞ac8 28.♚g2

Superprotegge il ♖g3, in caso di sacrifici su e3.

28...g6 29.♘e2 ♚e6 30.♞a7 h5 31.h4 ♙d6 32.♞bb7

Sia il Nero che il Bianco hanno manovrato per riorganizzare i loro pezzi, ma il Nero non è riuscito ad impedire che il Bianco arrivasse sulla settima traversa.

32...♞e7 33.♞:e7 ♙:e7 34.♘f4 ♚f6 35.♚a6

Il Bianco non dà tregua, imperversa sul lato di Donna.

35...♞e8 36.♞c7 ♙b4 37.♚:c6 [La Koneru non ha visto questo tatticismo: 37.♘:d5 ♚d6 (37...c:d5?? 38.♚:f6) 38.♚:c6 ed i pedoni sul lato di Donna sono stati annientati.] 37...♚:c6 38.♞:c6 ♞d8 39.♞b6

Questa è una di quelle mosse di Torre che (solo!) con il senno di poi sono facilissime da vedere.

39...♚g7 40.♞b5

Paralizzando i pezzi neri alla difesa dei pedoni.

40...♖c8

Il Nero sacrifica un pedone per cercare di creare qualche controgio, ma il Bianco non dà scampo.

41.♘:d5 ♕d2 42.♖c5 ♖b8 43.♖c2 ♕e1 44.♔f1 ♖b1 45.♔e2 ♕b4 46.♘:b4 ♖:b4 47.♖a2 ♔f6

Entrano in scena i Re, che si portano verso il centro.

48.♔d3 ♔e6 49.♔c3 ♔d5 50.f3

Il Bianco mette in moto i suoi pedoni.

50...f5 51.♖a1

Mossa di attesa? Il Nero sembra non avere mosse buone. Se il Nero sposta la Torre sulla colonna "b", per tenere il Re al centro, il Bianco o riesce a cambiare la Torre o a portare il Re sulla casa d3 per spingere il pedone in e4.

51...♔d6 52.e4 ♔c6 53.♖a3 ♔d7 54.♔d3 ♔d6 55.♔e3 ♔d7 56.e5 ♔e6 57.♖c3

Sacrificio del pedone per portare la Torre in gioco, che allontanerà il Re nero dal centro.

57...♖:a4 58.♖c6+ ♔f7 59.♖f6+ ♔g7 60.♖a6 ♔f7 61.d5 ♖a3+ 62.♔f4 a4 63.♖a7+ ♔e8
64.d6

Non c'è modo di fermare i due pedoni.

1-0

© Alberto Santini. All rights reserved.