

Lost in the square




n. 27 – 28 febbraio 2003

GLIGORIC Svetozar – TOLUSH Alexander [E54]
Match URSS-Yugoslavia, Leningrado, 6° turno, 1957
[IceBox]

Ho letto da qualche parte che per imparare le aperture di Donna bisogna studiare le partite di Gligoric, esperto della Nimzoindiana. Questa partita mi interessa perché la posizione del Bianco è molto dinamica. Il Bianco è pronto a sacrificare l'Alfiere campochiaro, puntato verso l'arrocco nemico, pur di piazzare una Torre sulla terza traversa.

1.d4 f6 2.c4 e6 3.f3 d5 4.c3 b4 5.e3

Variante Rubinstein della Nimzo.

5...0-0 6.d3 c5 7.0-0 c:d4 8.e:d4 d:c4 9.:c4 bd7

La teoria indica questa mossa debole, ma il piano del Nero prevede di scacciare l'Alfiere campochiaro del Bianco con ...a6 e ...b5, mettendo poi il proprio Alfiere sulla diagonale h1-a8. Il Cavallo nero in d7 non ostacola quel piano, ma toglie pressione al pedone isolato di Donna del Bianco.

10.d3

Il Bianco anticipa le mosse del Nero e si ritrae prima che venga scacciato e mette sotto osservazione l'arrocco nemico.

10...a6




Mossa inutile per la mossa precedente del Bianco, ma in qualche modo il Nero deve liberare il suo Alfiere campochiaro.

11.e5

L'inizio dell'idea del Bianco.

11...:e5

Il Nero pensa di aver risolto i suoi problemi: eliminazione del Cavallo e futura liberazione dell'Alfiere campochiaro.

12.d:e5 d7 13.e1 c5

Il culmine delle mosse del Nero: scambiare l'Alfiere campochiaro del Bianco.

14.e3

Questo è il punto. Il Nero abbandonerebbe al Bianco la colonna “d”, se scambiasse il Cavallo per l’Alfiere. Inoltre il Bianco ha portato in gioco una Torre che può attaccare l’arrocco del Nero.

14...g6

Il Nero deve far fronte alla possibilità di un sacrificio in h7.

15.♘e4

Il Bianco toglie la possibilità al Nero di creare un altro pedone isolato, si dirige verso l’avamposto in f6 e minaccia di scambiare il Cavallo nero, unico pezzo veramente attivo fra le fila del Nero.

15...♘:e4

Il Nero è costretto a prendere.

16.♖:e4 ♕e7 17.♕h6 ♖e8 18.♗f3

Fin qui tutta teoria, ma in realtà i giochi sono stati già fatti.

18...♕d7

Il piano ...b5 così voluto dal Nero è naufragato e porta in gioco l’Alfiere via d7, minacciando d’infilare Torre e Donna da c6. Il Nero, da quando ha avanzato il ♖a6, è in ritardo di una mossa. Il Bianco è una mossa davanti al Nero e continua a premere verso il Re nero.

19.♖g4 ♕c6 20.♗g3 ♕f8 21.♕:f8

Eliminando l’Alfiere camposcuro del Nero il Bianco rende debole l’arrocco del Re nero.

21...♔:f8 22.h4

Questa mossa, soprattutto, serve a scambiare qualche pedone nero dell’arrocco, prima di invadere il suo territorio. Inoltre serve a creare una via d’uscita per il Re bianco.

22...♗b6 23.h5 ♗:b2 24.♖d1 ♖ad8 25.♖f4 ♖d7 26.h:g6 h:g6 27.♗g5

Proteggendo il ♕e5 e tagliando fuori il Re nero dalla casa e7, unica via d’uscita.

27...♖d4 28.♖:f7+ ♔:f7 29.♕:g6+ ♔g8 30.♕h5+ ♔h7 31.♗g6+ ♔h8 32.♗f6+

1-0