

Lost in the square

n. 28 – 7 marzo 2003

TOLUSH Alexander V. – ANTOSHIN Vladimir S. [E52]

23° Campionato URSS, Leningrado, 1956

[IceBox]

Questa partita presenta un'interessante combinazione: un sacrificio di qualità per adescare il Re bianco su una casa, a cui dare un pericoloso scacco, che costa al Bianco la sua Donna.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.♘f3 d5 5.e3 0-0 6.♙d3 b6 7.0-0 ♙b7 8.c:d5 e:d5 9.♘e5 ♘bd7 10.f4 c5 11.♖f3 ♘e4 12.♖h3 ♘:e5 13.♙h5 h6 [13...♘f6 14.♙:h7+ ♔h8 15.♙:e5 e il Bianco si riprende il pezzo. Se il Nero cattura l'Alfiere, il Bianco vince con un matto imparabile.] 14.d:e5 ♙:c3 15.b:c3 f6 16.c4 d4 17.♙b2 f:e5 18.♙:e5 ♖e8

Complicato, ma fin qui tutta teoria.

19.♙h5 ♙f6 20.♖f1 ♖e7 21.♖h4 ♙c6 22.e:d4 c:d4 23.♙g4 ♘f6 24.♙g6

I due contendenti hanno cercato di aumentare la pressione sui rispettivi arroccchi: il Bianco sembra che abbia una posizione più minacciosa, ma il Nero è avanti di una mossa.

24...♖e3 25.♖d1? [25.♙:d4 ♙e8 26.♖:h6 ♙:g6 27.♖:g6 ♖:d3 28.♙:f6 ♖d7 29.♖e1. Il Bianco ha tre pedoni uniti contro uno sul lato di Re.] 25...♖ae8 26.♙:d4

Troppo tardi.

26...♖:d3

Bisogna eliminare il difensore della casa e4. La Donna non può muoversi perché difende il punto g2, mentre la Torre difende la prima traversa. [26...♖e1+ 27.♖:e1 ♖:e1+ 28.♙f2 ♘e4+ 29.♙:e4 ♙:g6 (29...♙:e4 30.♙:g7#) 30.♙:g6 ed il Bianco ha guadagnato un Alfiere.]

27.♖:d3 ♖e1+ 28.♙f2 ♘e4+

L'apice della combinazione.

29.♙:e1 ♙:g6 30.h3

A cosa serve?

30...♘f6

Sgombra la diagonale per l'Alfiere e controlla la casa h5, limitando il movimento della Torre bianca.

31.♖d2

Difende g2.

31... ♔g3+

Attacca la Torre in h3 e g2.

32. ♕f2

Il Bianco cede il pedone.

32... ♔:g2 33.f5 ♔h1+ 34. ♖e2 ♔f3+ 35. ♖e1 ♘e4 36. ♖g4 ♘:d2

0-1

© Alberto Santini. All rights reserved.