

# Nuovi orizzonti - KAISSIBER di Stefan Bücker

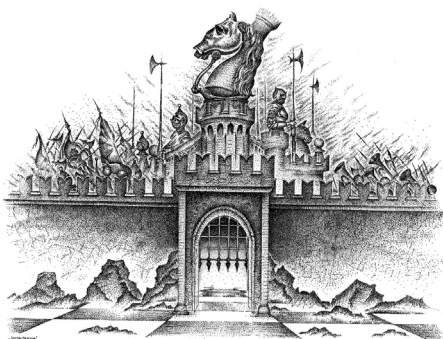
n. 20

## Costruire una fortezza

Il mio articolo in *Nuovi orizzonti 19* sul Mokele Mbembe: **1.e4 ♖f6 2.e5 ♖e4!?** **3.d4 f6 4.♗d3 d5 5.♞c3! f5** culminò in un interessante sacrificio di Cavallo. Era certamente importante sapere se il Cavallo in e4 potesse essere intrappolato per mezzo di **6.♞ce2**. Sembra che il Nero non possa evitare la perdita del Cavallo, ciò nonostante ottiene un compenso sufficiente. Inoltre, all'inizio dell'articolo feci notare che un approccio posizionale (**6.♞h3!**) potrebbe costituire il vero test dell'apertura. In questa terza ed ultima puntata della mia serie sul Mokele, questa linea critica verrà discussa in maggiore dettaglio. Sebbene nessuno abbia provato a confutare il mio sacrificio, alcuni lettori hanno confermato che consideravano **6.♞h3!** come la migliore, oppure hanno suggerito delle ragionevoli alternative.

**Todd Rowland** dagli **Stati Uniti** ha scritto:

«L'articolo è stato davvero incoraggiante, specialmente la praticabilità di 8...g6 nella linea **4.♗d3 d5 5.f3 ♞g5 6.♗:g5 f:g5 7.f4 c5 8.♞h5+**. Mi è sempre piaciuto il Mokele, ed ho sempre temuto **3.d4 f6 4.♗d3 d5 5.f3**. Per contro, non avevo compreso che **5.♞c3** fosse un tale problema, e **5...f5** è difficile che sia



*La fortezza*

[di Zygmunt Nasiolkowski, Germania]

soddisfacente, poiché il Bianco prenderà proprio un facile vantaggio posizionale. Ecco qui le mie partite, risalenti all'incirca al 1993, stimulate dagli articoli in *Myers Opening Bulletin*. Contengono errori tipici di partite amichevoli.

**Hoyos-Millan (2200)**

**Todd Rowland (2100)**

Chicago, 1993

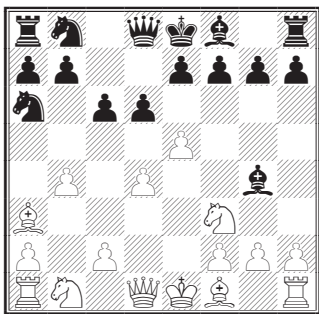
**1.e4 ♖f6 2.e5 ♖e4 3.d3 ♞c5 4.b4?!**  
**♞ca6 5.♗a3?!**

Nel turno precedente, il Bianco era entrato in un'animata discussione col proprio avversario e con l'organizzatore, e ne era turbato, nello spiegare la sua temeraria apertura.

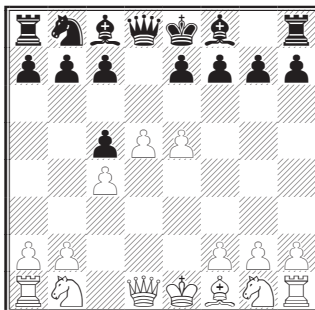
**5...c6 6.♞f3 d6 7.d4 ♗g4**

(vedi diagramma pagina seguente)

## Costruire una fortezza



1.e4 ♖f6 2.e5 ♗e4 3.d3 ♗c5 4.d4 ♗e6  
5.♙e3 d6 6.d5 ♗c5 7.♙:c5 d:c5 8.c4



È difficile suggerire delle mosse per il Bianco, ma probabilmente ora avrebbe dovuto giocare 8.b5 per conservare una posizione approssimativamente pari.

8.♙c4 e6 9.e:d6 ♙:d6 10.c3 0-0 (forse una mossa inefficiente) 11.0-0 ♗c7 12.♗bd2 a5 13.♞b1 ♙f5 14.♞c1 ♞e7 15.♞b3 ♗ba6 16.♙:a6 ♗:a6

Dopo aver ottenuto un chiaro vantaggio, il Nero si è calmato, allontanandosi dai margini, giustificando il perché avesse giocato l'attacco finale in modo metodico piuttosto che decisivo.

17.♗c4 a:b4 18.♗:d6 ♞:d6 19.c:b4 b5? L'ovvia 19...♗c7 avrebbe portato semplicemente il Nero in vantaggio.

20.♗e5 ♙e4 21.♞g3 ♞fd8 22.♞f4 f5?! 23.♞fd1 ♙d5 24.♞c3 ♗b8 25.♞g3 ♞a7 26.♙c1 ♙:a2 27.♞h4 ♙c4 28.♙f4 ♞f8 29.♞h3 h6 30.♞h5? (30.♙:h6!) 30...♞f6? (30...♞e8) 31.♞g3 ♗h7 32.h4 ♞c8 33.♞g6 ♞f8 34.♗:c4 b:c4 35.♙:e6 ♗d7 36.♙d6 ♞g8 37.♞:f5+ ♗h8 38.♞de1 ♗f6 39.♙e5 ♞f8 40.♙:c6 ♞d6 41.♞d6 ♞b5 42.g4 ♞af7 43.g5 h:g5 44.h:g5 ♗h7 45.♙:g7+ ♞:g7 46.♞:b5 ♞:g5+ 47.♞:g5 ♗:g5 48.♞e7 1-0

Josh Manion (2400)  
Todd Rowland (2100)  
Chicago, 1993

8...e6

Forse 8...g6 è migliore, senza temere l'assalto sul lato di Re, perché il Bianco non ha l'Alfiere camposcuro, per esempio: 8...g6 9.♗c3 ♙g7 10.f4 (10.♞a4+c6 11.0-0-0 ♞c7 12.d6 non ha mordente) 10...0-0 11.♗f3 ♙g4 12.h3 ♙:f3 13.♞:f3 ♗d7. Il centro del Bianco è terrificante, ma difficile da avanzare.

9.♗c3 ♙e7 10.♙d3 ♗d7 11.♗f3 e:d5 12.c:d5 f6? 13.♞c2?! (13.e6 guadagna un pezzo) 13...♗:e5 14.♗:e5 f:e5 15.♙:h7 ♙f6 16.0-0-0 ♙g5+ 17.♗b1 ♞f6 18.♗e4 ♞h6 19.♗:g5 ♞:g5 20.♙g6+ ♗h8 21.♞:c5+ ♗g8 22.♙e4?!

22.♞c2 è più precisa. Ora il Nero ottiene una valida opportunità per salvare la partita in un finale di Torri, con la sua ♞h8 sviluppata. Il Bianco sta chiaramente meglio, ma questa opportunità è più di quanto meritasse il trattamento dell'apertura da parte del Nero. Per le mosse restanti, il Bianco gioca meglio del Nero. 22...♙f5 23.♙:f5 ♞:f5+ 24.♞c2 ♞:c2+ 25.♗:c2 ♞d8 26.h3 ♗f7?! 27.♞he1 ♗f6 28.♞d3 ♞he8 29.♞e4 ♗f5 30.♞b4 e4 31.♞c3 ♞:d5 32.♞:b7 ♞ed8 33.♞c:c7 ♞d2+ 34.♗b3 ♗e5 35.♞e7+ ♗f4

## Costruire una fortezza

36. ♖f7+ ♔e5 37. ♖be7+ ♔d6 38. ♖:e4 a5 39. ♔a3 ♖b8 40. b3 ♖c8 41. ♖ee7 ♖dc2 42. ♖a7 ♖8c5 43. g4 ♖c1 44. ♖a6+ ♔e5 45. ♖f5+ ♔e4 46. ♖:a5 ♖5c2 47. f3+ ♔e3 48. h4 g6 49. ♖f6 ♖h1 50. h5 g:h5 51. g:h5 ♖hh2 52. ♔b4 ♖h4+ 53. f4 ♖f2 54. ♖e5+ 1-0

Spiace dover ammettere che i miei risultati con il Mokele sono stati negativi, diversi da quelli con altre aperture insolite provate a suo tempo. Forse ciò è stato dovuto ad irrazionali paure di attacchi sul lato di Re, cosa che non era un problema nell'Elefante. Oggi non sto giocando attivamente e tendo ad essere più conservativo col Nero. Forse, con le mie paure alle spalle, potrei ricominciare a giocare il Mokele.»

Nella posizione del diagramma sopra, suggerisco 8...g6 9. ♖c3 c6:

(a) 10. ♔d3 c:d5 11. c:d5 e6 12. ♖a4+ (12. ♖f3 e:d5 13. ♔b5+ ♖c6 14. ♖:d5 ♖:d5 15. ♖:d5 ♖b8 16. ♖c1 ♔e6±) 12... ♔d7 13. ♔b5 e:d5 14. ♖:d5 ♔g7 15. ♖f3 0-0 16. 0-0 ♖c6 con complicazioni interessanti; per esempio: 17. ♖f6+ (17. h4 ♖:e5 18. ♔:d7 ♖:d7 19. ♖c3 ♔:c3 20. ♖:d7 ♖a5=; 17. ♖he1 ♖e8 18. g4 a6 19. ♔:c6 ♔:c6 20. ♖c4 b5 con gioco poco chiaro) 17... ♔:f6 18. e:f6



18...c4! 19. ♖a3 (19. ♖:c4? ♖c8 è troppo pericolosa) 19...c3 20. ♖:c3 (oppure 20. b:c3 ♖c7 21. ♖d6 ♖fe8 22. ♖hd1 ♔g4= 23. h3 ♔:f3 24. g:f3 ♖c8 25. ♖a4 ♖:h3 26. ♖:c6 b:c6 27. ♔:c6 ♖c8!) 20... ♖c8 21. ♔b1 a6 22. ♔d3 ♖b6 23. ♖d2 ♖b4 24. ♔:g6 h:g6 25. ♖:d7 ♖fd8 26. ♖a4 ♖:f2=.

(b) 10. f4 ♔h6 11. g3 ♖b6 (11...g5? 12. ♖h5) 12. ♖e2 (12. ♖b3 g5!=) 12...c:d5 13. ♖:d5 ♖a5+ 14. ♖d2 ♖:d2+ 15. ♔:d2 ♖a6 16. ♔g2 ♔e6 17. ♔c3 0-0-0! (17... ♖d8 18. ♖d1 ♖d7 19. ♖f3 0-0 20. ♖d2 ♖c7 21. ♖:c7 ♖:c7±) 18. ♖:e7+ ♔b8 19. ♖d5 ♖b4 con approssimativa parità.

Per quanto riguarda l'ordine delle mosse in questa variante, è interessante la seguente partita:

**H. Kauschmann (2220)****R. Junge (2365)**

Germania, Bundesliga II 1993

1. e4 ♖f6 2. e5 ♖e4 3. d3 ♖c5 4. d4 ♖e6 5. d5

L'ordine di mosse di Manion 5. ♔e3 evita la difesa e7-e6. Tuttavia, in tal caso il Nero ha la possibilità aggiuntiva di 5...c6, seguita da ...g6 e ...♔g7, ritardando d7-d6.

5... ♖c5 6. ♔e3 e6!?

6...d6 traspone alla partita Manion-Rowland sopraccitata.

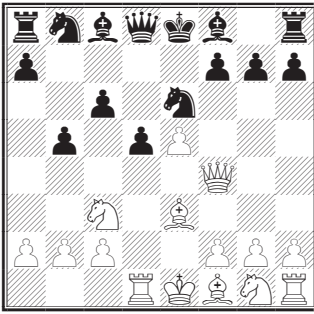
7. ♖c3 e:d5 8. ♖:d5 c6 9. ♖c4 b5 10. ♖f4 d5 11. ♖d1 ♖e6

(vedi diagramma pagina seguente)

Il Nero ha risolto i suoi problemi di apertura.

12. ♖g3 ♖a5 13. a3 b4 14. a:b4 ♔:b4 15. ♔d2 0-0 16. ♔d3 ♔a6 17. ♔:a6 ♖:a6 18. ♖ge2 ♔:c3 19. ♔:c3 ♖d7 20. ♖g4 ♖ae8 21. 0-0 f5 22. ♖f3 ♖dc5

## Costruire una fortezza



23. ♖f4 ♗:f4 24. ♔:f4 ♘e6 1/2-1/2

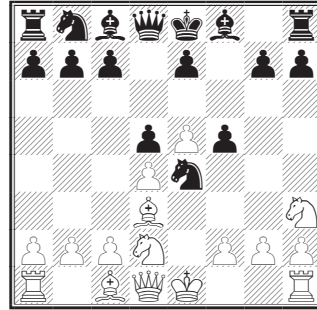
### Un'ultima occhiata alla Variante Principale

Torniamo alla variante principale che abbiamo trattato in *Nuovi orizzonti* 19. Due lettori hanno inviato delle nuove analisi ed ho speso molte altre ore su queste posizioni critiche (e piuttosto strane).

1.e4 ♗f6 2.e5 ♗e4 3.d4 f6 4. ♖d3 d5  
5. ♗c3

In una lettera, **Dirk Spohn**, dalla **Germania**, non mostra molto rispetto per 3...f6 ("una schifezza", Spohn) e consiglia l'inusitata 5. ♗d2!?, che finora ho visto soltanto in alcune delle mie partite lampo. Muovere il Cavallo in c3 sembra più naturale, ma ♗d2 ha qualche vantaggio nascosto ed è difficile da confutare. 5...f5 (non 5...♗:d2? 6. ♔h5+). La linea principale di Spohn è 5...♗g5 6. ♗gf3 ♖g4 7.h3 ♖h5 8.g4 ♖f7 9. ♗:g5 fg5 10. ♗f3 h6 11.h4g:h4 12. ♗:h4 «e il superiore vantaggio di sviluppo del Bianco dovrebbe essere sufficiente a vincere la partita», Spohn) 6. ♗h3! (la mossa di Spohn costituisce un miglioramento rispetto alle alternative 6.f3 ♗:d2 7. ♖:d2, 6. ♗gf3 e 6. ♗e2, che ho affrontato in partite lampo – in ogni caso giocai ...e6 e ...c5 e vinsi. Ovviamente, 6. ♗e2

e6 avrebbe potuto trasportare a quanto riportato nel testo dopo 7. ♗f4!).



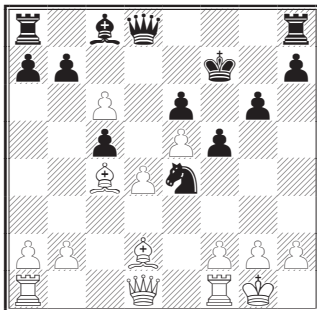
Una decisione importante:

(a) 6...c5, in analogia col nostro trattamento preferito contro la variante principale: 7. ♗f4 g6 8. ♖b5+! (l'immediata 8.c4 ha meno successo dopo 8...d:c4 9. ♖:e4 f:e4 10.d5 ♖g7 11. ♗:c4 0-0 12. ♔b3 ♔e8, con gioco poco chiaro) 8...♗c6 (8...♖d7 9.a4! c:d4 10. ♗b3 a6 11. ♖:d7+ ♗:d7 12.f3 ♗ec5 13. ♗:d4 ♗:e5 14.b4 g5 15. ♗h3 ♗cd7 16. ♗:g5±, oppure 9...a6? 10. ♗:e4 d:e4 11. ♗e6, seguita da 12. ♖:d7+ e 13.d5, dopodiché il Nero ha difficoltà a sviluppare il suo ♖f8 – o qualcos'altro) 9.c4! ♖h6 (9...d:c4 10.d5 a6 11. ♖a4 b5 12.d:c6 b:a4 13.0-0 ♗:d2 14. ♖:d2±, il Nero ha problemi permanenti col suo ♖c8) 10.c:d5 ♖:f4 11.d:c6 ed ora:

(a1) 11...♖:d2+ 12. ♖:d2 ♗f7 13. ♖c4+! (13.d:c5 ♔d4 14. ♔b3+ ♖e6 15. ♖e3 ♔e5 16.f4 ♔f6 17. ♔a3 ♔h4+ 18.g3 ♗:g3 19. ♖f2 ♔:f4 20. ♖:g3 ♔e4+ 21. ♗f2 f4±) 13...e6 (13...♗g7 14.d:c5 ♔c7 15. ♖e3 ♗d8 16. ♔e2 ♔a5+ 17. ♗f1 b:c6 18.h4 h5 19. ♗g1±) 14.0-0! (14. ♖f4, nella speranza di 14...c:d4 15.f3 ♗c5 16.b4 ♗a6 17. ♖:a6+- ecc., ma 14...♔a5+ 15. ♗f1 ♗d8 16.d5 e:d5 17. ♖e2 c4! 18.f3 ♗c5 19. ♖g5 ♗e8

## Costruire una fortezza

20. ♖:d5+ ♘e6 21. ♖d4 b:c6 22. ♘:c4  
 ♜ab8 23. b3 ♘:c4+ 24. ♖:c4+ ♘e6  
 25. ♘f6 ♖d2 26. ♖c1 ♖d4= pareggia)

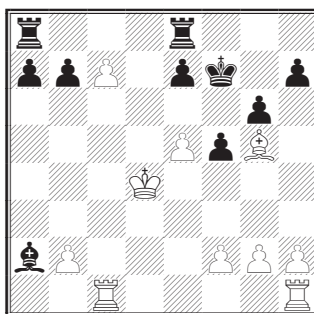


14...c:d4 (14...♖:d4? 15. ♘e3 perde un pezzo, e pure 14...♘:d2?! non è convincente) 15. ♘h6 b:c6 (15...♖h4 16. ♖c1 g5 17. f3±) 16. f3 ♘c5 17. ♜c1 ♖b6 18. ♖:d4 ♘d7±. Il Nero ha manovrato per scambiare le Donne, ma nel finale che ne deriva i pezzi meglio piazzati del Bianco valgono almeno un pedone. Il Nero può tentare 19. ♜fd1 (19. ♘e3) 19...♘:e5 20. ♘f1 ♖:d4+ 21. ♜:d4 g5 22. ♘:g5 ♜g8 23. h4 h6 24. f4 per semplificare, ma anche in tal caso la patta sarebbe difficile da ottenere.

(a2) 11...0-0 sembra un errore, ma è del tutto giocabile. 12. ♘b3 ♖b6 13. ♘c4+ ♔h8 14. ♘:f4 ♖b4+. ♔guadagnando il pezzo. 15. ♘d2 ♘:d2 16. ♖:d2 ♖:c4 17. c7 ♘e6 18. ♜c1 ♖:d4 19. ♖:d4 c:d4 20. ♘g5 ♜fe8 21. ♔e2 ♔g7 22. ♔d3 ♔f7 23. ♔d4 ♘:a2±.

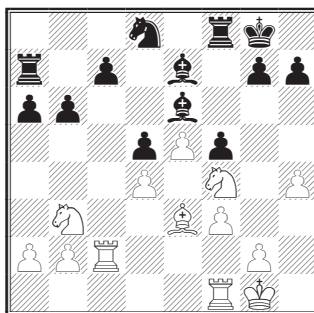
(vedi diagramma seguente)

La posizione del Bianco è decisamente migliore, per via del pedone avanzato in c7, ma forse il Nero può bloccarlo (24. ♜c3 a5).



(b) 6...e6

(b1) 7.0-0 è la continuazione di Spohn, sebbene lasci al Nero il tempo per recuperare: 7...♘e7 (7...c5? 8. ♘f4 g6 9. c4±) 8. ♘b3 0-0 9. f3 ♘g5 10. ♘f4 (10. ♘:g5!? ♘:g5 11. ♘:g5 ♖:g5 12. c4±) 10...b6 (10...c5? 11. ♘:c5 ♘:c5 12. d:c5 ♘f7 13. b4 ♘c6 14. ♖e1 ♘c:e5 15. ♘b2 ♘:d3 16. c:d3 ♘d7 17. ♖c3±; 10...a5 11. a4 b6 12. c3 c5 13. ♘b5 c4 14. ♘d2 ♘a6 15. b3±) 11. ♘e3 ♘c6 12. ♘b5 ♖d7 13. c4 a6 14. ♘:c6 ♖:c6 15. h4 ♘f7 16. c:d5 e:d5 17. ♜c1 ♖b7 18. ♖c2 ♜a7 19. ♖c6 ♖:c6 20. ♜:c6 ♘d8 21. ♜c2 ♘e6



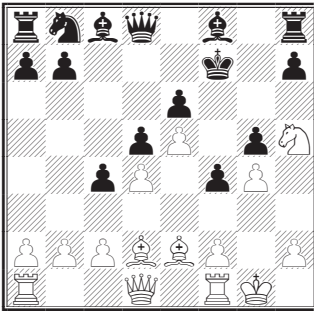
Il Nero sta peggio, ma dovrebbe essere in grado di tenere la posizione. Per esempio: 22. ♜fc1 (22. g3 ♘f7 23. ♜fc1 c6) 22...♘:h4 23. ♜:c7 ♜:c7 24. ♜:c7 ♘g5 25. ♜a7 ♘:f4 26. ♘:f4 ♘c8 27. ♘g5 ♘e6

## Costruire una fortezza

28.♙e7 ♖f7 29.♜a8 ♜:e7 30.♜:c8+ ♔f7 31.♜c6 ♜c7 32.♜:b6 ♜c2 33.♜:a6 ♔f4 34.♜a7+ ♔g6 35.g3 ♔e2+ 36.♔f2 f4 37.g:f4 ♔:f4+ 38.♔g3 ♔e2+ 39.♔h4 ♜:b2 40.♜a6+ ♔f5 41.♜a8 ♜b1 42.♜f8+ ♔e6=.

(b2) 7.♔f4 pone problemi difficili. 7...♔f7! (l'unica alternativa ragionevole, 7...g6 8.0-0, lascia il Nero senza speranza contro la veniente c2-c4; per esempio: 8...c5 9.c4 ♔c6 10.c:d5 e:d5 11.♙b5 c:d4 12.♔b3 a6 13.♙:c6+ b:c6 14.♔:d4±) 8.0-0 c5 9.g4 (dopo 9.c4 ♔c6 10.c:d5 e:d5 11.♜h5+ ♔g8 il Nero ha un po' di controgio, per esempio: 12.e6 ♔g5 13.d:c5 ♔:e6 14.♔b3 g6 15.♔:e6 ♙:e6 16.♜e2 ♜d7 17.♜e1 ♔f7 18.♙e3 ♙g7±).

Dopo la rottura tipica g2-g4 in una "mal giocata" Francese, la sconfitta del Nero sembra vicina (per esempio: 9...c:d4 10.g:f5 e:f5 11.c4! d:c3 12.♔:e4 f:e4 13.♙:e4+-). Ma ci resta un'ultima possibilità: 9...♔:d2 10.♙:d2 c4 11.♙e2 g5 12.♔h5 f4.



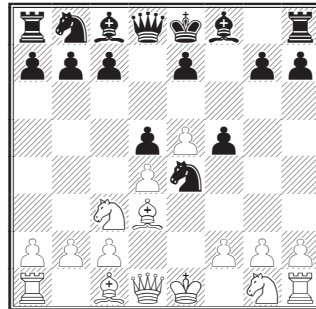
Chiudendo la porta della fortezza. Non sono sicuro sul come valutare questa struttura. Definire "sana" la posizione del Nero è quasi un sacrilegio. Ma che cosa può fare il suo avversario? L'ovvia soluzione sarebbe un sacrificio di pezzo in f4

– e il Bianco ne *atterrebbe un po'* di compenso. Ma è difficile che ciò costituisca una confutazione del gioco del Nero, poiché le conseguenze favorirebbero piuttosto il Nero. Se invece il Bianco prosegue tranquillamente, diciamo con 13.c3 ♔c6 14.h4 h6 15.b3 b5 16.♜c2 ♙e7 17.♜fb1 ♙d7 18.b:c4 b:c4, la posizione sembra ancora alquanto strana.

Ritorniamo alla variante principale **5.♔c3.**

**5...f5**

Come ho spiegato nella mia ultima rubrica, questa replica è quasi forzata. Le seguenti considerazioni sono basate principalmente sulle analisi di **Maurits Wind** dall'Olanda.

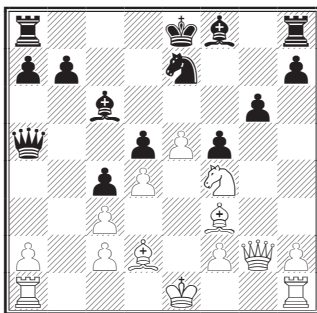


**6.♔ce2**

Dopo 6.♔h3, il Nero può trasporre alla linea principale (6...e6 7.♔f4 g6 8.♔ce2), ma Wind suggerisce un'alternativa più intraprendente: 6...♔:c3 7.b:c3 c5! 8.♔f4 (forse una delle seguenti è più promettente: 8.♙b5+ ♔c6 9.0-0 c6 10.♙g5 ♜d7, oppure 8.♜f3 g6 9.0-0 ♔c6, o 8.0-0 c4 9.♙e2 ♔c6 10.♔f4 e6) 8...g6 9.♜f3 c4! [invece di 9...e6 10.g4! (Wind) 10...f:g4 11.♜:g4 ♜d7 12.h4! ♙e7 13.h5 g5 14.♔h3 c:d4 15.c:d4 h6

## Costruire una fortezza

16.f4±) 10.♙e2 e6 11.g4 ♖c6 (migliore di 11...♙d7 12.g:f5 g:f5 13.♙h5+ ♙f7 14.♙:f7+ ♙:f7 15.♞g1 ♙e8 16.♙h5+, iniziando un forte attacco) 12.♙h3 ♙a5 13.♙d2 ♖e7 14.g:f5 e:f5 15.♙f3 ♙d7 16.♙g2 ♙c6



Un altro tipo di fortezza. La formazione difensiva del Nero è difficile da incrinare, per esempio: 17.♖e6 h6 18.0-0 ♙d7 19.♖c5+ ♙c7.

**6...e6**

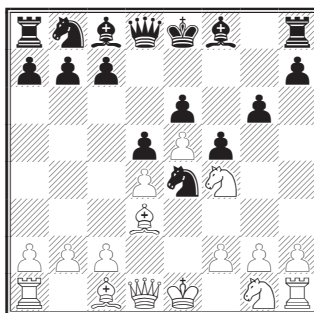
6...c5? con la speranza di 7.c3 e6 ecc., trasponendo alla linea principale, ma potrebbe essere imprecisa a causa di 7.f3! ♖d6 8.d:c5 ♖c4 (8...♖f7 9.f4±) 9.♙:c4 d:c4 10.♙:d8+ ♙:d8 11.♖h3! ♖a6 12.♙e3 e6 13.0-0-0+ ♙e8 14.♞hg1! con vantaggio per il Bianco (Wind).

**7.♖f4**

7.h4 intrappola il Cavallo, ma come ho spiegato nel numero precedente, il Nero ottiene un compenso sufficiente dopo 7...c5 8.c3 ♖c6 9.f3 c:d4 10.c:d4 ♙b4+ 11.♙f1 ♙b6.

**7...g6** (vedi diagramma seguente)

Sembra brutta, ma il Nero otterrà controgio con ...c5; dopo 7...♙e7?! 8.♙h5+ ♙d7, il Bianco può giocare semplicemente 9.♙f7 ♙g8 10.♙:g8 ♞:g8 11.f3 ♖g5 12.c4 c6 13.♖ge2 con



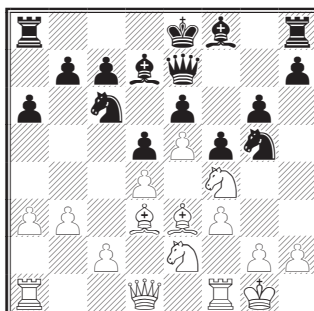
vantaggio (analisi di Wind).

**8.♖ge2!**

All'apparenza più precisa di 8.♖gh3, dopodiché, secondo Wind, il Nero ottiene un buon gioco con il caratteristico sacrificio 8...c5 9.f3 ♙a5+ 10.♙f1 c:d4 11.fe4 fe4 12.♙e2 ♙c5. La mossa del testo riduce le possibilità del Bianco di intrappolare il ♖e4, ma ha anche altri vantaggi: d4 è ora ben protetto, così il Bianco può pensare a giocare 9.f3 ♖g5 10.c4.

**8...c5?!**

Evidentemente la mossa del testo è troppo rischiosa. Wind offre una via di fuga: 8...♖c6 9.a3 (per impedire ...♖b4) 9...a6 10.0-0 ♙d7 11.♙e3 ♙e7 12.f3 ♖g5 13.b3.



Una posizione critica per il Mokele. Il Nero può scegliere tra l'arroccare lungo

## Costruire una fortezza

(13...0-0-0) o corto (13...♙g7 14.♚d2 ♜f7 seguita da ...0-0). In ciascun caso il Bianco sta meglio, ma la posizione assomiglia ad una complicata Francese. Il Nero non è privo di possibilità (Wind).

### 9.f3 ♜g5 10.c4

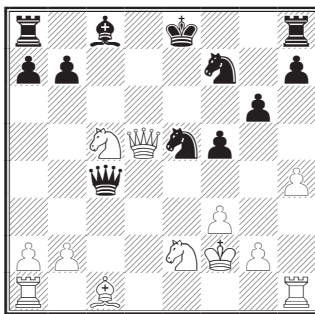
Nel mio ultimo articolo espressi l'opinione che 6.♜h3 ♜:c3! fosse migliore di 6...e6 7.♜f4 g6 8.♜ce2 c5 9.f3 ♜g5 10.c4!. Ma doveti riconoscere che la mossa del testo (10.c4) giunge alla posizione identica. Perciò, l'ordine di mosse 6.♜ce2!, evitando lo scambio in c3, deve essere più pertinente di 6.♜h3.

### 10...d:c4 11.♙:c4 ♜c6 12.h4 ♜f7 13.♜:e6 ♚b6

Proposta da Wind. La mia analisi proseguiva con 13...♙:e6 14.♙:e6 ♜:d4 15.♜:d4 ♚:d4 con interessanti complicazioni dopo 16.♚b3 ♜:e5 17.♙g5 ♙g7 18.♙:f5 c4. Tuttavia, il Bianco può semplicemente entrare in un finale in cui difficilmente il Nero può sopravvivere: 16.♚:d4 c:d4 17.f4±. Nessuna fortezza in vista.

### 14.d:c5 ♙:c5 15.♚d5 ♜c:e5 16.♜:c5 ♚b4+ 17.♙f2 ♚:c4 (vedi diagramma a lato)

Fin qui l'analisi di Wind. Dopo 18.♚:c4 (oppure 18.♜f4) 18...♜:c4 19.♜f4 b6 (anche 19...0-0 20.b3 ♜ce5 21.♙b2 b6 22.♙he1 è pericolosa) 20.♙e1+ ♙d8



21.♜cd3 ♙e8 22.♙:e8+ ♙:e8 23.♜d5 ♙f8 24.♜c7 ♙b8 25.♙f4 ♙b7 26.♙c1 ♜cd6 27.♜b4 h6 28.♜bd5 g5 29.♙d2 f4, i pezzi del Bianco restano più attivi, ma le possibilità di patta del Nero sembrano intatte.

Questo è il tipo di vantaggio nel finale che il Bianco può ottenere contro il Mokele Mbembe dopo aver trovato diciassette forti mosse di fila. In realtà, dopo 2...♜e4, almeno il 95% dei vostri avversari non ha la più pallida idea di ciò che accadrà. In effetti, potrete giocare dozzine di partite col Mokele prima di incontrare i pericoli sopra descritti. Nella vostra buona vecchia Francese potete anche non perdere mai, ma ad ogni nuova partita non fate altro che ripetere diciassette mosse teoriche e concludere con una monotona patta. È alquanto diverso...