

38...♔xg2+

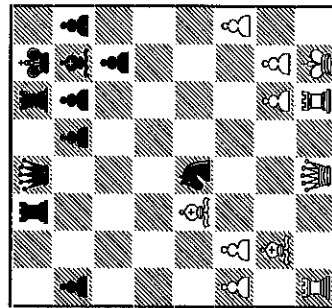
Con matto in due mosse. 0-1

Per esempio: 39. ♖g2 ♖f2 40. ♔h1 ♖g1 matto.

Valutare la posizione

Mossa al Nero.

Valutare la posizione e indicare il piano giusto.



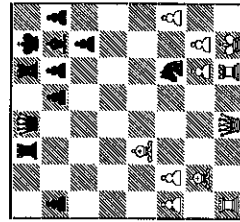
Popic, Simeon* 2106 Laketić, Gojko 2280

A48 Ch. Ruma Jugoslavia 1982

Nella posizione sul diagramma precedente, ancora non abbiamo gli Alfiere di colore contrario, però la presenza del fortissimo Cavallo del Nero in d4 potrebbe portare alla conclusione che il Bianco, prima o poi, cambierà il suo Alfiere per il Cavallo in d4, entrando in una posizione meno minacciosa.

Qual è il piano migliore per il Nero? Il Nero dovrebbe giocare ♖b6 minacciando ♖c4, e poi doppiare le Torri lungo la colonna 'd', realizzando un pugno di ferro pesante con avamposto in d4. In questo caso, il Bianco sarà costretto a cambiare in d4. 18...♖b6!

Sarebbe stato sbagliato forzare la posizione con gli Alfiere contrari con 18...♖f3+?



perché in questo modo il Nero avrebbe favorito lo sviluppo dei pezzi bianchi: 19. ♖xf3 19...♔xb2 20. ♖a2 ♔f6 21. ♖d1 ♖a5 22. ♖d5=

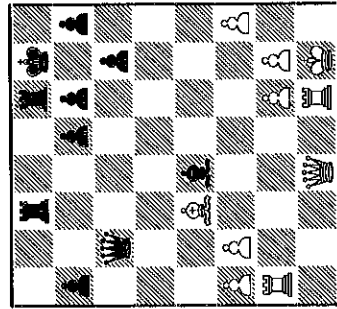
19. ♔xd4 Psicologicamente era difficile sopportare il Cavallo forte, così il Bianco ha preferito toglierlo.

Chi legge potrebbe provare, a questo punto, a valutare la posizione secondo gli elementi esposti e seguendo la linea delle precedenti analisi.

In ogni caso, ecco la partita :)

Diversamente, si poteva continuare come nella variante seguente: 19. ♖b1 per impedire la cattura dell'Alfiere in c4, per esempio 19...♔fd8 20. ♖d3 ♔d6 21. ♖fd1? ♔f5 22. ♖e2 ♔xd1+ 23. ♔xd1 ♔xb2 24. ♖xb2 ♔xc4 -+.

19...♔xd4 20. ♖a2



Siamo arrivati nella posizione con gli Alfiere di colore contrario, il cui valore era già chiaro per il Nero prima che la stessa fosse presente sulla scacchiera.

Ecco i punti dell'analisi secondo il metodo impostato.

1. Sicurezza del Re.

Osservando la struttura pedonale, per il Bianco sarebbe preferibile avere il pedone in h2 piuttosto che in h3 e il pedone in g3 piuttosto che in g2. La struttura pedonale del Nero sul lato di Re è ideale. Il Re nero è coperto da 4 pedoni, mentre il Re bianco è coperto solo da 3 pedoni. Puntiamo l'attenzione sulle case intorno al Re che possono essere colpite dall'Alfiere: è evidente che l'Alfiere in d4 già punta sulla casa f2, con una inchiodatura

spiacevole: inoltre è in grado di attaccare le case g1-h2-g3. Invece, nonostante punti in f7, l'Alfiere del Bianco potrebbe essere limitato, al momento del bisogno, con la mossa e7-e6. La presenza delle Donne aggrava questi fattori, a favore del Nero.

Quindi, per quanto riguarda la sicurezza del Re, troviamo un grande vantaggio del Nero.

2. Valore degli Alfiere.

Dall'analisi delle case attaccabili intorno al Re, si capisce che l'Alfiere nero è migliore dell'Alfiere bianco (perché, ripeto, l'Alfiere in c4 potrebbe essere limitato con la mossa e7-e6).

3. Traversa e colonne.

Il Nero potrebbe raddoppiare le sue Torri sulla colonna 'd', grazie all'avamposto dell'♔d4.

4. Pedoni liberi.

Per il momento non sono presenti, comunque il carattere della struttura pedonale asimmetrica potrebbe favorire la loro comparsa.

Conclusione: grande vantaggio del Nero.

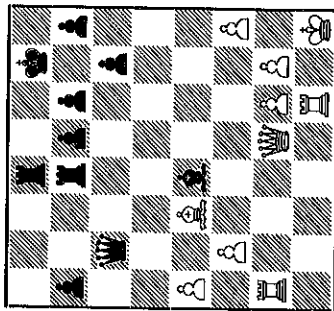
Piano: il Nero dovrebbe raddoppiare le Torri lungo la colonna 'd', cercando poi di ottenere il controllo sulla seconda traversa, cambiando al massimo una Torre. Se non si riuscissero a realizzare altri sfondamenti della posizione del Bianco, dovrebbe partire la massa centrale pedonale del Nero, guidata dal pedone 'e'.

20...♔cd8! Il Nero non voleva lasciare la casa f7 indifesa, sapendo che le Torri comunque sarebbero state raddoppiate sulla colonna 'd'.

21. ♖e2 Prepara l'opposizione lungo la colonna 'd', attaccando anche il pedone e7. 21... ♖d7! 22. ♖h1 Così evita alcuni trucchi sulla cattura in f2.

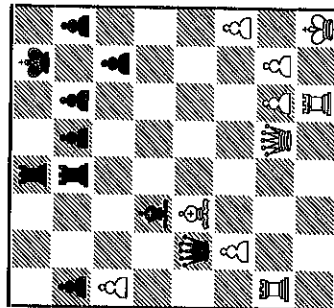
Per esempio 22. ♖d2 23. ♖fd1 ♖xf2+ 24. ♖xf2 ♖xd2 e vince.

22... ♖fd8 23.a4



23... ♖c5

Con l'idea di preparare l'entrata sulla seconda traversa tramite ♖b4. 24.a5 ♖b4 25.a6 il Bianco crea un avamposto sulla casa b7; scopriremo dopo a cosa serve.



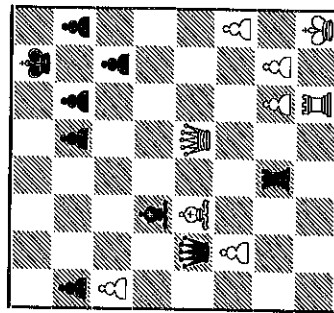
25... ♖d2!

Cambia la Torre a2, il difensore attivo, e prosegue con la pressione in f2.

26. ♖xd2 ♖xd2 27. ♖e4

Un momento tatticamente molto interessante. Il Bianco lascia il pedone f2 a causa della trappola preparata; sulla risposta logica del Nero 27...e6, parte un'altra operazione del Bianco che dovrebbe risolvere tutti i suoi problemi.

Nell'idea del Bianco, però, si trova un buco tattico:



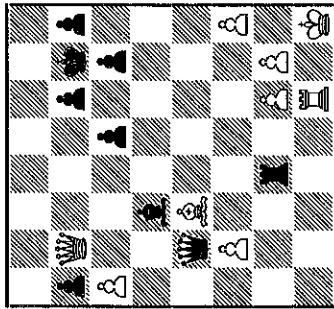
27...e6

Minaccia di prendere in f2 e invita il Bianco a continuare con la sua idea sbagliata, preparando una contro-trappola.

Perdeva qualsiasi cattura in f2:

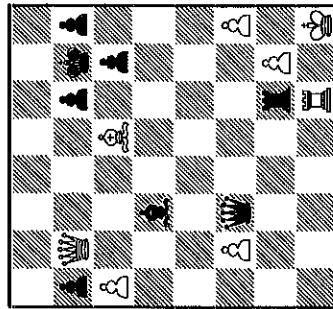
27... ♖xf2 28. ♖xf2 ♖xf2 29. ♖xf7+ +- con scacco di scoperta che guadagna la Donna.

28. ♖a8+ ♖g7 29. ♖b7 Ecco spiegata la mossa 25.a6. Minaccia sia il cambio delle Donne, sia la cattura in e6, perché il pedone in f7 è inchiodato.



29... ♖c3!

L'idea del Bianco contiene un buco e il Nero va avanti. 30. ♖xe6 ♖xf2!



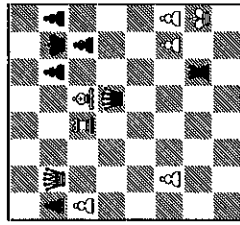
Il Nero ha catturato in f2, difendendo nello stesso tempo il pedone in f7. Nella situazione attuale, ogni giocatore ha tolto un pedone dalla copertura del proprio Re. Il Nero è rimasto con tre pedoni, il Bianco con due. Una eventuale ulteriore eliminazione di un pedone dalla copertura del Bianco, renderebbe il suo Re nudo! 31. ♖d1

Perdeva 31. ♖xf2? ♖e1+ 32. ♖h2 ♖d6+ 33. g3 ♖xf2+ 34. ♖g2 ♖xg3+ 35. ♖h1 ♖e1+ 36. ♖g1 ♖xg1+

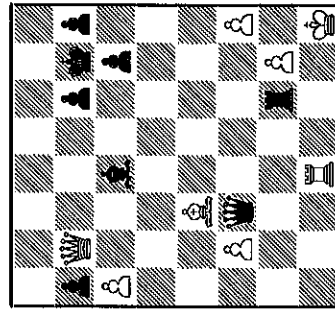
37. ♖xg1 fxe6 e il Nero ha un pezzo in più.

31... ♖d6! Minaccia la batteria con la Donna sulla diagonale b8-h2.

Perdeva subito 32. ♖xd6 ♖f1+! 33. ♖h2 ♖e5+ 34. g3 ♖f2+ -+



32. ♖c4



32... ♖e5!

L'unica speranza del Bianco per complicare la posizione, sarebbe stata quella di catturare l'Alfiere d6 con la Torre, se il Nero avesse giocato subito ... ♖e5, per esempio: 32... ♖e5 33. ♖xd6! ♖xd6 34. ♖xa7 ♖f4. Il Nero sta ancora meglio, ma perché permettere questa posizione, quando si può scegliere una linea più chiara, come in partita? 33. ♖g1 ♖e3 Arriva il matto in poche mosse. Il Bianco abbandona.