

Introduzione all'edizione italiana

Terzo volume della serie

L'idea di tradurre il terzo libro della cosiddetta trilogia di Alekhine è nata dalla semplice constatazione che esistevano già da tempo le traduzioni in italiano dei primi due volumi della serie (*“Le mie migliori partite 1908-1922”* e *“Le mie migliori partite “1924-1937”*) ma mancava quella del terzo volume che racchiude le migliori partite degli ultimi anni del 4° Campione del Mondo ufficiale nella storia degli scacchi.

Come si sa, questa terza parte è stata scritta nel 1949 non dallo stesso Alekhine (morto nel 1946) ma dal campione inglese Conel Hugh O'Donel Alexander (CHO'D Alexander per gli amici) che oltre ad essere un fortissimo scacchista (nel 1946 batté nel radio-match Gran Bretagna-Unione Sovietica nientemeno che Mikhail Botvinnik) è più noto al largo pubblico per essere stato durante la seconda guerra mondiale uno dei principali criptoanalisti impegnati nel decifrare i messaggi segreti tedeschi, tra cui il famoso Codice Enigma.

Struttura del libro

Quella che doveva essere una semplice traduzione si è evoluta in qualcosa di più complesso.

E' naturale che rigiocando le partite durante il lavoro di traduzione

mi venisse la curiosità, quanto meno nei punti più oscuri, di verificare quale fosse l'opinione (se così si può dire) dei programmi di scacchi sulla posizione in esame.

Com'era prevedibile, sotto l'occhio impietoso dei motori di analisi molte mosse giocate e varianti suggerite, si sono rivelate, come dire, decisamente migliorabili.

Inizialmente l'idea era quella di indicare in nota solamente gli errori più evidenti ma sono rimasto sorpreso (e non vorrei che questo sembrasse irrispettoso verso il lavoro di Alexander né tanto meno verso la qualità del gioco di Alekhine) di quanto spesso gli inevitabili errori di analisi ribaltassero considerazioni strategiche evidentemente troppo astratte.

Questo ho trovato molto interessante, confrontare l'approccio moderno all'analisi, per forza di cose molto concreto (il computer è sempre lì pronto a smentirti), con quello antico, più didattico e professorale.

Per rispetto dell'opera originale ho lasciato ovviamente intatti i commenti di Alexander come pure i punti di domanda e punti esclamativi (anche quando i motori non concordavano) indicando nelle note a fine partita i possibili miglioramenti.

Per agevolare il lettore ho pensato di sottolineare le mosse giocate (di Alekhine o del suo avversario)

quando una mossa nettamente migliore (indicata nelle note anch'essa sottolineata) fosse disponibile.

Altre note riguardano invece la fase di apertura: ho trovato molto interessante fare qualche considerazione sulle varianti di apertura giocate e i relativi commenti di Alexander, inevitabilmente datati, alla luce della Teoria attuale della aperture.

Errare humanum est

Ci terrei a non passare per uno di quei "kibitzer" che, quando seguono le partite in diretta streaming armati dei loro motori di analisi, si sentono onnipotenti e si lasciano andare a commenti feroci sulla qualità del gioco.

Se ho passato al setaccio tutto il libro, le sue mosse e i suoi commenti, è solo per la curiosità intellettuale di confrontare le analisi gioco-forza artigianali di quasi 70 anni fa con quelle che la tecnologia odierna oggi ci permette.

Riguardo ai commenti cattivi della serie "*quel gol lo facevo anch'io*", chi ha giocato sa che non è mai così semplice e che l'errore è in un certo senso fisiologico.

Certamente un campione sbaglia meno di un giocatore normale, ma se non si vuole farne un santino bisogna ammettere che nessuno è esente da errori.

E' se questo è vero per il giocatore, lo è pure per il commentatore, almeno quello in epoca pre-computer.

Commenti e commentatori

Pur senza la pressione dell'orologio, potendo ricorrere ad aiuti esterni e senza la tensione agonistica della partita viva, per i commentatori di una volta era molto difficile calarsi nel profondo di una partita senza averla vissuta.

Questo inevitabile distacco emotivo generava spesso conclusioni superficiali con errori di analisi solitamente superiori a quelli dei giocatori stessi che commentavano. Questa curiosa particolarità è sottolineata da Kasparov nel suo Libro *Come la vita imita gli scacchi*. "*Con mia sorpresa scoprii che quando altri top player nell'era pre-computer (grosso modo prima del 1995) commentavano partite nelle riviste e nelle rubriche scacchistiche, spesso commettevano più errori nelle loro annotazioni di quanti ne avevano fatti i giocatori sulla scacchiera*"

E sta parlando di top player, quindi è del tutto normale che un giocatore forte, ma con tutto il rispetto non un top player come Alexander, potesse incorrere in molti errori di analisi. Tra l'altro in questo lo stile di Alekhine, così votato all'attacco e alla ricerca delle complicazioni, non aiuta.

Non a caso i migliori libri di partite commentate nel passato erano i libri sulle proprie partite. Ma anche questo poteva generare carenza di obiettività in quei giocatori che cullandosi nel sogno della propria grandezza non ammettevano vo-

Indice delle partite

1) Balparda - Alekhine	0-1	(38)
Montevideo 1938	Difesa Ovest-Indiana	
2) Alekhine - E.E.Böök	1-0	(25)
Margate 1938	Gambetto di Donna Accettato	
3) Alekhine - H. Golombek	1-0	(31)
Margate 1938	Difesa Nimzo-Indiana	
4) Alekhine - R. M. Bruce	1-0	(12)
Plymouth 1938	Caro Kann	
4a) Alekhine - R. Navarro	1-0	(12)
Madrid 1940	Caro Kann	
5) Alekhine - Dr. M. Euwe	1-0	(41)
AVRO 1938	Slava	
6) Alekhine - S. Flohr	1-0	(41)
AVRO 1938	Spagnola	
7) Alekhine - J. R. Capablanca	1-0	(35)
AVRO 1938	Difesa Francese	
8) Kausz - Alekhine	0-1	(28)
Caracas 1939	Difesa Olandese	
9) Alekhine - E.Eliskases	1-0	(47) ⁽¹⁾
Buenos Aires 1939	Caro-Kann	
10) Alekhine - A. Zvetcoff	1-0	(58)
Buenos Aires 1939	Siciliana	
11) M. Czerniak - Alekhine	0-1	(50)
Buenos Aires 1939	Apertura Inglese	
12) G. Enevoldsen - Alekhine	0-1	(37)
Buenos Aires 1939	Difesa Nimzo-Indiana	
13) Alekhine - H. Golombek	1-0	(35)
Montevideo 1939	Siciliana	

Indice delle partite

14) Alekhine - Silva Rocha (consultazione)	1-0	(47)
Rio de Janeiro 1939	Gambetto di Donna rifiutato	
15) Alekhine - H. Rohacek	1-0	(33)
Monaco di Baviera 1941	Spagnola	
16) P. Leepin - Alekhine	0-1	(20)
Monaco di Baviera 1941	Inglese	
17) G. Kieninger - Alekhine	0-1	(43)
Monaco di Baviera 1941	Spagnola classica	
18) P. Keres - Alekhine	0-1	(51)
Salisburgo 1942	Gambetto di Re	
19) E. Bogoljubow - Alekhine	0-1	(51)
Salisburgo 1942 ⁽²⁾	Partita di Donna	
20) Alekhine - P. Keres	1-0	(57)
Salisburgo 1942	Spagnola	
21) Alekhine - P. Schmidt	1-0	(33)
Salisburgo 1942	Spagnola	
22) K. Junge - Alekhine	0-1	(51)
Monaco di Baviera 1942	Catalana	
23) Alekhine - P. Keres	1-0	(33)
Monaco di Baviera 1942	Difesa Ovest-Indiana	
24) Alekhine - G. Barcza	1-0	(29)
Monaco di Baviera 1942	Spagnola	
25) Alekhine - K. Richter	1-0	(46)
Monaco di Baviera 1942	Caro Kann	
26) Alekhine - B. Rabar	1-0	(27)
Monaco di Baviera 1942	Catalana	
27) Alekhine - K. Junge	1-0	(28)
Cracovia 1942	Spagnola	
28) Alekhine - J. Podgorny	1-0	(28)
Praga 1942	Siciliana	

Indice delle partite

29) Alekhine - T. Suchá	1-0	(30)
Praga 1942 ⁽²⁾	Difesa Francese	
30) Dr. Florián - Alekhine	0-1	(43)
Praga 1942 ⁽²⁾	Difesa Philidor	
31) Alekhine - L. Pachman	1-0	(28)
Praga 1942 ⁽²⁾	Difesa Nimzo-Indiana	
32) Alekhine - K. Junge	1-0	(29)
Praga 1942	Catalana	
33) Alekhine - E. D. Bogoljubow (esibizione)	1-0	(32)
Varsavia 1943	Catalana	
34) F. Saemisch - Alekhine	0-1	(27)
Praga 1943	Spagnola	
35) Alekhine - Dr M. Bartosek	1-0	(33)
Praga 1943	Difesa Francese	
36) Alekhine - P. Schmidt	1-0	(65)
Salisburgo 1943	Spagnola	
37) J. Foltys - Alekhine	½-½	(27)
Salisburgo 1943	Difesa Nimzo-Indiana.	
38) A. Medina - Alekhine	0-1	(40)
Gijon 1944	Giuoco Piano	
39) Alekhine - F. J. Pérez	1-0	(35)
Madrid 1945	Spagnola	
40) Alekhine - Lopez Julio	1-0	(30)
Almeria 1945	Difesa Francese	
41) F. Martínez - Alekhine	0-1	(26)
Almeria 1945	Difesa Ovest-Indiana	
42) Alekhine - J. M. Fuentes	1-0	(28)
Melilla 1945	Gambetto Evans	

⁽¹⁾ In realtà la partita durò 49 mosse, vedi nota ⁽⁸⁾ della partita.

⁽²⁾ La partita è del 1943

Tornei 1938-45

Anno	Luogo	Class.	Tot.	+	=	-
1938	Montevideo	1°	17	9	8	0
	Margate	1°	9	6	2	1
	Plymouth	1°-2°	7	5	2	0
	AVRO	4°-6°	14	3	8	3
1939	Caracas	1°	10	10	0	0
	Buenos Aires (a squadre)	-	10	5	5	0
	Montevideo	1°	7	7	0	0
1941	Monaco di Baviera	2°-3°	15	8	5	2
	Cracovia	1°-2°	11	6	5	0
1942	Salisburgo	1°	10	7	1	2
	Monaco di Baviera	1°	11	7	3	1
	Praga	1°-2°	11	6	5	0
1943	Praga	1°	18	16	2	0
	Salisburgo	1°-2°	10	5	5	0
1944	Gijon	1°	8	7	1	0
1945	Madrid	1°	9	8	1	0
	Gijon	3°	9	6	1	2
	Sabadell	1°	9	6	3	0
	Almeria	1°-2°	8	4	3	1
	Melilla	1°	7	6	1	0
	Navidad	2°	5	3	1	1

Match

1944	Dr. Ray Ardid	1°	4	1	3	0
1946	F.Lupi	1°	4	2	1	1

Introduzione

Questo volume è il terzo di una trilogia: il primo volume (1908-1922) mostrava l'ascesa di Alekhine nel mondo scacchistico fino a una posizione seconda solo a quella di Capablanca; il secondo (1924-1937) copriva il periodo nel quale la sua forza si espresse al massimo livello, la vittoria su Capablanca nel 1927 e gli schiacciati trionfi indiscussi a Sanremo (1930), Bled (1931) e Berna (1932).

Il presente volume (1938-1945) si occupa degli ultimi anni, e benché in questo periodo il suo gioco non abbia più la stessa sicurezza di dieci anni prima, mostra ancora i tratti inconfondibili del genio.

Fatta eccezione per il torneo "AVRO" e Monaco 1941, egli vinse tutti i tornei di una certa importanza cui prese parte in questo periodo, e il suo parziale contro Keres (3 vinte, 3 patte, 0 sconfitte) basta da solo a certificare la forza del suo gioco.

Molte partite contenute in questo libro furono giocate durante la guerra nell'Europa occupata, in tornei organizzati dalla Germania nazista. La forza media degli avversari di Alekhine fu indiscutibilmente più bassa di quella dei grandi tornei pre-bellici; ciò implica che, al fine di mantenere l'alto livello di gioco dei precedenti volumi, il numero di partite presentate in questo libro doveva essere considerevolmente inferiore.

Sono altresì ben conscio di non poter sperare che i miei commenti si avvicinino al livello superlativo di quelli di Alekhine stesso. Cionondimeno, credo sia giusto che i due volumi di Alekhine siano completati da questa raccolta delle sue ultime partite.

Alekhine fu uno dei più forti giocatori – se non il più forte – che il mondo abbia mai visto, e le sue partite hanno un valore intrinseco indipendente dalle circostanze in cui furono giocate o dal modo in cui sono commentate. Deve esistere un resoconto completo della sua carriera con tutte le migliori partite di ciascun periodo: tali partite sono il prodotto della vita di un uomo di genio e perciò hanno il diritto incancellabile di essere conservate per gli scacchi e per gli scacchisti.

In questa introduzione non mi propongo di dare un resoconto biografico della vita e della carriera di Alekhine, compito già ammirevolmente svolto dal signor DuMont nel secondo volume della serie.

Vorrei però dire brevemente qualcosa su Alekhine come scacchista. C'è il grande pericolo, in approcci di questo tipo, affiggendo etichette come "brillante", di dare un'impressione totalmente fuorviante e univoca, che induce il lettore a pensare che il giocatore in questione non è mai contento se non quando sacrifica.

Tutti i grandi giocatori sanno giocare benissimo ogni tipo di posizione, e le differenze nel loro gioco sono molto più una questione di gusto e temperamento piuttosto che di abilità. Ciò detto, è tuttavia vero che ognuno dei grandi è contraddistinto in certa misura da qualche speciale qualità nella quale eccelle.

Per Lasker, si trattava del suo “spirito combattivo”: la sua capacità di vincere le cosiddette partite perse; nel caso di Capablanca, era la “lucidità”: la chiarezza di pensiero e la perfetta sensibilità del gioco che faceva sembrare tutto così semplice e che fece ritenere impossibile una sua sconfitta.

Nel gioco di Alekhine, la parola chiave è “immaginazione”: la capacità di realizzare cose apparentemente impossibili, di creare complicazioni diaboliche nelle posizioni apparentemente più innocue.

Rigiocando una partita di Alekhine, capita improvvisamente di imbattersi in una mossa che toglie semplicemente il fiato: quando viene giocata, per noi comuni mortali è una sorpresa totale, e sa il Cielo quanto tempo prima Alekhine l’aveva prevista.

Di Capablanca al suo apice si disse che era “imbattibile”, di Alekhine che era “irresistibile”: e quando la forza irresistibile incontrò l’oggetto inamovibile, quell’oggetto si spostò!

Per evitare una disputa col mio amico Golombek (*notoriamente*

grande ammiratore di Capablanca, NdT) mi affretto ad aggiungere che non si spostò di molto.

Per illustrare la potenza dell’immaginazione di Alekhine, possiamo prendere alcune posizioni da partite di questo libro; molti altri esempi si possono ovviamente trovare in partite precedenti.

Nella partita n° 5 (contro Euwe), in una posizione perfettamente equilibrata del Gambetto di Donna, improvvisamente egli gioca 9.g4! – una mossa che molti giocatori non avrebbero nemmeno preso in considerazione – il Nero si trova inaspettatamente in grande difficoltà, non trova la continuazione giusta, e quattro mosse dopo ha partita persa.

Nella partita n° 22 (contro Junge), dopo la 14.a del Bianco, Alekhine, col Nero, sembra in posizione neutra: il Bianco ha i pedoni in e4 e d4 e una posizione ben centralizzata; l’unico compenso di Alekhine è la coppia degli Alfieri, collocati in b4 e in c6. Egli gioca 14...♗e8! e 15...♗f8! non come mosse difensive, ma inaugurando un attacco sul lato di Donna: cinque mosse dopo, il Bianco ha partita persa.

Nella partita contro Richter (n° 25) c’è un esempio ancor più impressionante di “reculer pour mieux sauter” (*indietreggiare per meglio saltare, NdT*),.

Richter col Nero, dopo 17 mosse ha raggiunto una posizione in apparenza molto soddisfacente con di-

verse temibili minacce, la più pericolosa delle quali è un doppio attacco sul ♖ di Donna del Bianco.

Alekhine gioca l'inattesa 18. ♖d3-f1!, e dopo 18... ♜xd4 19. ♖b5! il Nero comunque giochi non può evitare di andare in svantaggio.

In ultimo, l'esempio più stupefacente di tutti nella partita n° 33 (contro Bogoljubow).

Dopo la 21.a del Nero entrambi giocatori hanno due Torri, Alfiere, Cavallo e sette pedoni; il Nero sembra un po' anchilosato ma niente di serio: una partita apparentemente scialba che può andare avanti per altre venti o trenta mosse e finire patta se il Nero si difende bene.

Alekhine gioca 22. ♗f3-d2!! minacciando ♗c4 seguita da ♗xb6 matto e la partita è decisa.

Una visione sbalorditiva.

Tutti questi esempi sono caratterizzati dalla freschezza e originalità delle idee: da un forte giocatore normale quelle varianti non verrebbero analizzate e scartate, non gli verrebbero del tutto in mente.

Se Alekhine al suo apice sia stato più forte di Capablanca, di Lasker o di Morphy nei loro periodi migliori non si sa, e non è possibile saperlo.

E in fondo non fa tanta differenza; ciò che conta ed è innegabile, è che Alekhine è stato uno dei più grandi giocatori mai vissuti, e che le sue partite abbiano una bellezza e un fascino indistinguibile.

Se le partite contenute in questo

libro riusciranno a destare nel lettore gli stessi sentimenti di ammirazione e godimento che hanno dato a me, allora avrò raggiunto lo scopo del mio lavoro.

C. H. O'D. A.

Partita 1

Bianco: **Balparda** (Uruguay)

Montevideo 1938

Difesa Ovest Indiana

1.d4 ♘f6 2.♗f3 b6

Una delle migliori linee secondarie di gioco contro la seconda mossa del Bianco piuttosto tranquilla. La spinta in b6 è meno buona dopo 2.c4 per via del pericolo di una rapida spinta in d5 da parte del Bianco.

3.g3 ♗b7 4.♗g2 c5 5.c3?

Timida e debole. La casa c3 va lasciata al Cavallo e questa mossa non necessaria gliela toglie. Così il Bianco si mette già sulla difensiva.

L'eccesso di prudenza contro avversari forti è uno degli errori peggiori e più fatali: è molto meglio essere temerari contro giocatori più forti e molto prudenti contro i più deboli, se proprio non si riescono a evitare questi due estremi.

La variante corretta è 5.0-0 cxd4 6.♗xd4 ♗xg2 7.♗xg2 con gioco pari.

5...e6 6.0-0 ♗e7 7.b3

Brutta mossa. Era meglio ammettere l'errore precedente e giocare 7.c4 seguita da ♗c3.

7...0-0 8.♗b2 cxd4 9.cxd4

Questa mossa mette fuori gioco l'Alfiere di Donna per un bel po'.

Era meglio 9.♗xd4 ♗xg2 10.♗xg2

d5 11.♗d2 seguita da c4.

9...b5!

Mossa efficace che dà inizio a un forte attacco sul lato di Donna.

10.♗bd2 ♖b6 11.e3 a5 12.a3

Il Nero minacciava a4 seguita da a3 o da axb3 secondo le circostanze.

12...♗c6 13.♗e5 d6 14.♗xc6 ♗xc6 15.♗xc6 ♖xc6 16.♞c1 ♖b7 17.♖f3 d5 18.♞c2 ♗d6!

Previene l'entrata in settima delle Torri bianche, permette ...♖e7 con minaccia sul ♔a3 e prepara l'attacco sul lato di Re: non poco, per aver spostato un Alfiere da e7 a d6!

19.♞fc1 ♖e7 20.♖e2 ♞fb8 21.♗b1

Se 21.a4 bxa4 22.bxa4 ♖d7 23.♞a1 ♞b4 guadagnando il ♔a4.

21...h5!

Dopo aver messo fuori gioco i pezzi minori del Bianco sul lato di Donna, il Nero sposta la sua attenzione al lato di Re: un bell'esempio di gioco su tutta la scacchiera.

La capacità di vedere la scacchiera nella sua interezza è uno dei tratti distintivi dei grandi maestri.

22.♞c6

Un'inutile incursione. Sarebbe stata più indicata 22.f3 permettendo alla Donna di accorrere in difesa.

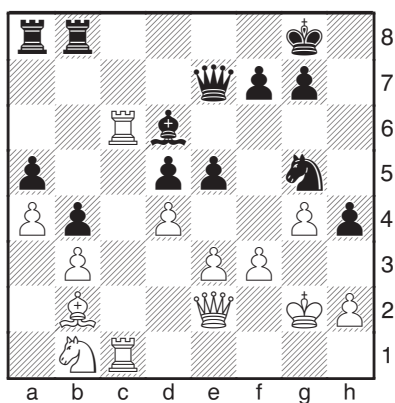
22...h4 23.g4

Su 23.gxh4, ...g6 seguita da ...♗g7 e ...♞h8 con violento attacco.

23... ♖e4 24. f3 ♘g5 25. ♔g2 b4

L'attacco sul ♖a ha già dato i suoi frutti, e il Nero chiude le operazioni sul lato di Donna privando il Bianco della casa c3; spostando il suo ♖b, libera anche la ♖b8 per un'azione al centro.

26. a4 e5!



Dopo aver avanzato sulle due ali, il Nero spinge al centro.

Né ora né alla prossima mossa il Bianco può permettersi di cambiare i pedoni, per esempio: 27. dxe5 ♗xe5 28. ♗xe5 ♖xe5 29. ♘d2 ♖e8 30. ♘f1 d4 31. ♖e1 h3+ 32. ♔f2 (su 32. ♔g1 o ♔h1, ♗d4 guadagna il ♖f3) 32... dxe3+ 33. ♖xe3 ♖b2+(1) 34. ♖e2(2) ♖xe3 35. ♖xb2 ♖xf3+ 36. ♔g1 ♖e8 37. ♖c1 ♖e4 e vince.

27. ♘d2 ♖e8 28. ♖b5

Il Nero minacciava 28. ...exd4 29. ♗xd4 ♘e6 con la doppia minaccia ...♗x♗ e ...♗f4+.

Era meglio però schiodare subito la Donna con ♖f2, mantenendola in difesa.

28... e4! 29. f4

Se 29. fxe4 h3+ 30. ♔g1 ♘xe4 31. ♘f3 ♘f2! e vince.

29... h3+(3) 30. ♔g3

Se 30. ♔h1 ♗xf4! 31. exf4 e3 vince, per esempio 32. ♗d3 exd2 33. ♗xd2 ♖e4+ 34. ♔g1 ♘f3+ guadagna la Donna; oppure 32. fxcg5 exd2 33. ♖ muove ♖e4+.

La minaccia costante di ...♗xf4 impedisce al Re bianco di allontanarsi da g3 e il Nero ha tutto il tempo di giocare ...g6 ...♔g7 ...♖h8 e togliere il Cavallo; a quel punto, la minaccia ...♖h4 matto costringerà il Re a spostarsi dopo di che il sacrificio dell'♗ in f4 sarà eseguibile.

30... ♖d8 31. ♖f1 g6 32. ♖b6 ♔g7 33. ♗c1 ♘e6

Al momento giusto. Finché il Cavallo nero stava in g5, la minaccia ...♘f3 seguita da ...♖h4+ costringeva il Cavallo bianco a rimanere in d2, e con ciò impediva al Re di ritirarsi in f2.

Adesso il Cavallo se ne è andato, ma il Bianco non osa giocare 34. ♘b1 a causa di 34... ♖h8 35. ♔f2 ♖h4+ che guadagna il ♖g4.

Deve prima giocare 34. ♖g1 sulla quale ...♖h8 costringe il Re a ritirarsi prima che il Cavallo in d2 possa spostarsi di lì, e il sacrificio del Nero in f4 può aver luogo!

34. ♖g1 ♖h8 35. ♔f2 ♘xf4! 36. ♔e1

36. exf4 e3+ 37. ♔e2 (37. ♔f1 exd2 38. ♗xd2 ♖he8 39. ♖b5 ♖e4 e vince) exd2+ 38. ♔xd2 ♗xf4+ 39. ♔d1

Partita 5

Nero: **Dr. M. Euwe**

AVRO 1938

Gambetto di Donna rifiutato

(Difesa Slava) ⁽¹⁾

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘f3 ♘f6 4.cxd5 cxd5

Come buona parte delle varianti simmetriche, anche questa è meno innocua di quanto sembri a prima vista. In tutte le aperture simmetriche, il pericolo per il Nero consiste nel fatto che non può continuare indefinitamente a imitare il Bianco (cfr. la sua settima mossa di questa partita) e corre il rischio di trovarsi a fronteggiare una posizione dove il Bianco gioca una mossa molto aggressiva e il Nero è costretto a una risposta molto remissiva, con conseguente svantaggio

Esempi di tutto ciò si possono trovare non solo nella Slava ma anche nella Quattro Cavalli, nella Difesa Russa e nell'Apertura Inglese.

Ovviamente 4...♗xd5 non va bene a causa di 5.♗c3 e a 4...♗xd5 risponde 5...e4.

5.♗c3 ♗c6 6.♗f4 ♗f5 7.e3

7.♗b3 è inefficace a causa di 7...♗a5 8.♗a4+ ♗d7.

7...a6

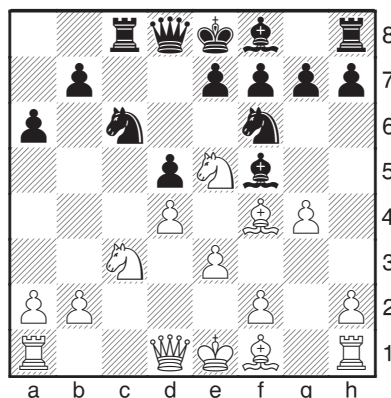
Non 7...e6 perché ora 8.♗b3! è fortissima: 8...♗a5 9.♗a4+; 8...♗c8 9.♗b5⁽²⁾; 8...♗d7 9.♗e5 danno tutte

al Bianco vantaggio decisivo.

Una valida alternativa è 7...♗b6 8.♗d3 ♗xd3 (8...♗xb2 9.0-0 ♗xd3 10.♗xd3 lascia al Bianco una posizione dominante in cambio del pedone sacrificato) 9.♗xd3 e6 10.0-0 ♗e7 e il Bianco ha forse un leggero vantaggio. La mossa giocata porta a complicazioni in cui è difficile per il Nero sostenere la posizione.

8.♗e5! ♗c8 9.g4!

Una mossa che cambia volto alla partita.



9...♗d7!

Una decisione molto difficile, ma questa brutta mossa è certamente la migliore. Se 9...♗g6⁽³⁾ 10.h4! h6^(3*) (10...♗xe5 11.dxe5 ♗e4 12.♗a4+! ♗d7 13.♗xd7+ ♗xd7 14.♗xd5 ♗c5 15.♗d1 e vince) 11.♗xg6 fxg6 12.♗d3 con partita vinta.

Se 9...♗xe5 10.gxf5 ♗c4 (10...♗c6 11.♗h3! e il Nero è senza speranza) 11.♗a4+ ♗d7 12.♗xd7+ ♗xd7 13.♗a4! ♗e8 (la minaccia era 14.♗xc4) il Bianco ha la coppia degli Alfieri e gioco superiore.

10. ♖g2

Non 10.g5 ♘e4 11. ♘xd5? ♙a5+!

10...e6 11.0-0

11.g5 ♘e4 12. ♘xe4 dxe4 13. ♖xe4 ♘xe5 14.dxe5 ♖b4+ 15. ♖f1 ♖b5+ 16. ♖g2 ♙e7 darebbe compenso al Nero per il ♘ sacrificato.⁽⁴⁾

11...h6

Ora invece questa mossa è necessaria, o il Bianco guadagna impunemente un ♘.

12. ♖g3 h5?

Bisognava giocare 12... ♖e7, e se 13.f4 ♘xe5 14.fxe5 ♘h7 il Nero è lontano dalla sconfitta, perché se è vero che il Bianco ha vantaggio di spazio e possibilità di attacco, ha anche diverse debolezze nella sua struttura pedonale.

Per questo motivo 13. ♘xd7 ♙xd7 14.f4 può essere un pochino meglio, ma il Nero può allora giocare ... ♘a5-c4 con controgioco sull'ala di Donna.

13. ♘xd7 ♘xd7?

Dopo questa mossa la partita è probabilmente persa. Era necessaria 13... ♙xd7 14.g5 ♘g8 con posizione difficile ma difendibile.

14.gxh5 ♘f6 15. ♖f3 ♖b4 16. ♖c1 ♖f8

Se 16...0-0 17. ♖h1 seguita da ♖g1 dà al Bianco attacco vincente.

Il ♘ bianco in h5 in caso di arrocco del Nero, perché impedisce ...g6 e minaccia sempre h5-h6.

17.a3 ♖xc3⁽⁵⁾ 18. ♖xc3 ♘e7 19. ♙b3 ♖xc3 20.bxc3

Anche se il Nero è riuscito a ridurre il materiale sulla scacchiera – metodo usuale per diminuire le forze dell'attaccante – il Bianco conserva ancora troppi vantaggi perché si riesca a salvare la partita.

20... ♙d7

Se 20...b5 21.a4 e qualche pedone sull'ala di Donna cadrà.

21. ♙b6 ♘c8

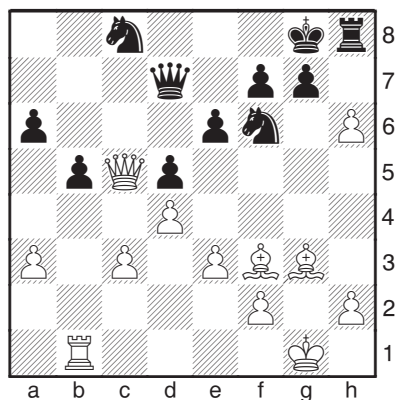
Altrimenti vince 22. ♖b1

22. ♙c5+ ♖g8 23. ♖b1 b5

Il Bianco minacciava 24.c4

24.h6⁽⁶⁾

Questo pedone, finora protagonista, compie l'ultima e decisiva avanzata.



24...gxh6

Se 24... ♖xh6 25.a4 ♘a7 26. ♙b6 bxa4 27. ♙xa6 e vince.

25. ♖e5 ♖g7 26.a4 bxa4

Questa presa non sarebbe stata giocabile (vedi nota precedente) con la ♖ nera in h6 e il ♔ in g8 a causa di ♖b1-b8.

27.c4! ♔e7

27...dxc4? 28.♙xf6+ ♔xf6 29.♚xe5 + guadagna la Torre.

28.cxd5 ♔exd5

Se 28...exd5 29.♖b6.

29.♔h1!

Non 29.♙xd5 exd5 30.♖b6 ♚g4+ e il Bianco deve assoggettarsi allo scacco perpetuo o rinunciare all'inchiodatura del Cavallo.

La mossa del testo, prevenendo ... ♚g4+, minaccia la medesima continuazione.

29...♖c8 30.♖g1+ ♔h7 31.♚a3 ♖g8

Forzata per parare la minaccia 32.♚d3+ ♔h8 33.♙xd5 ♚xd5+ 34.e4. Se 31...♔e8? 32.♚f8 e poi matto. Adesso però il Nero perde un pezzo.

32.e4 ♖xg1+ 33.♔xg1 ♚b5 34.exd5 ♚b1+ 35.♔g2 ♚g6+ 36.♔f1 ♚b1+ 37.♔g2 ♚g6 38.♙g3 ♔xd5 39.♙xd5 exd5 40.♚xa4 h5 41.h4 1-0

Il finale è chiaramente senza speranza. Una partita originale ed energica.

Note:

⁽¹⁾ Ai tempi della pubblicazione del libro (1949) con "Gambetto di Donna Rifiutato" si intendevano tutte le risposte diverse da 2...dxc4 e quindi la Slava ne faceva parte. Oggi in genere ci si riferisce ai sistemi difensivi con 2...e6.

⁽²⁾ In realtà 7...e6 è giocabile: 9.♔b5 è dubbia per via di 9...♙b4+ e il Bianco deve muovere il Re con buon gioco del Nero, visto che 10.♔d2 ♔e4 11.♔c7+ ♔d8 dà vantaggio al Nero.

⁽³⁾ 9...♙g6 sembra giocabile visto che dopo 10.h4 ♚b6!, che controgioca su b2, le complicazioni non sono affatto chiare.

⁽⁵⁾ Questi cambio non piace al computer, che comunque preferisce nettamente il Bianco anche dopo 17...♙d6/e7 18.♔a4

⁽⁶⁾ Comunque buona, ma i motori preferiscono la meno spettacolare 24.a4

Partita 38

Bianco: **A. Medina**

Gijon 1944

Giuoco Piano

1.e4 e5 2.♟f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5 4.c3 ♚b6

Questa, in connessione alla mossa 5...♞e7 al tratto seguente⁽¹⁾, è una delle migliori difese contro l'Italiana se il Nero è il giocatore più forte e deve giocare per vincere⁽²⁾.

Il Nero costruisce una posizione al centro un po' ristretta ma solida, intendendo contrattaccare più avanti con f7-f5. Il Bianco deve cercare di sfruttare il vantaggio di spazio per restringere il Nero fino all'immobilità: è un tipo di gioco molto difficile per entrambe le parti, e perciò un'ottima scelta per il Nero contro avversari più deboli.

5.d4 ♞e7 6.d5

Prematura. In queste posizioni è quasi sempre meglio tenere il centro fluido il più a lungo possibile: non appena il Bianco si compromette (sia con dxe5 che con d4-d5), la pressione sul centro nero svanisce quasi del tutto. 6.0-0 ♘f6 7.♞e1 d6 8.h3 (tipica mossa di contenimento in posizioni come questa) 8...0-0 9.a4 a6 10.b4 seguita da ♙a3 con pressione sui pedoni centrali, è il metodo giusto di gioco per il Bianco.

6...♘d8 7.d6⁽³⁾

L'idea alla base della 6^a mossa del Bianco: egli spera che i pedoni arretrati e doppiati ritardino in modo significativo lo sviluppo del Nero, e di essere in grado di impedire per sempre la spinta in d5, o riprendendosi il ♖ sacrificato, o rendendolo inefficace. Si tratta però di un errore di valutazione da parte del Bianco, perché il ♖ centrale in più permette al Nero di creare una posizione molto solida contro la quale il Bianco è impotente, mentre il Nero ha tutto il tempo di sbrogliarsi poco per volta.

7...cxd6⁽⁴⁾ 8.♘a3⁽⁵⁾ ♘f6 9.♞d3

9.♘b5? ♘xe4!; 9.♙g5? ♙xf2+!

9...a6⁽⁶⁾

Ora è necessario impedire ♘b5^(6*).

10.♙g5 h6 11.♙xf6

Se 11.♙h4 ♘e6 12.♙g3⁽⁷⁾ ♘h5^(7*) 13.0-0 ♘f4 14.♞d2 0-0 seguita poi da f7-f5 con partita eccellente. Il cambio ♙x♘ del Bianco è fatto in parte per evitare questa variante e in parte seguendo la sua idea generale di mantenere il completo controllo di d5.

11...♞xf6 12.♞d1 ♙c7 13.♙d5 ♘e6 14.g3⁽⁸⁾

Crea un'antipatica debolezza nella propria posizione. Era meglio giocare 14.0-0 ♘f4 15.♞d2 ♞b8 16.♘c2 ♘xd5 17.♞xd5 b5 18.♘e3 ♙b7 19.♞d3⁽⁹⁾ seguita da ♘d5 e il Bianco tiene il campo.

14...♞b8 15.♘c4?

Minaccia 16. ♖xe6 fxe6 17. ♜xd6+ ♜xd6 18. ♖xd6 ♖xf3 19. ♖xb8 ♖xh1+⁽¹⁰⁾ 20. ♔d2! ecc. Tuttavia, come si vedrà, sarebbe stato meglio giocare la più modesta 15. ♜c2⁽¹¹⁾.

15...0-0

Si sviluppa e para la minaccia al ♔d6. Il Bianco darebbe chissà cosa per aver il suo ♔ ancora in g2!

16. ♔e2⁽¹²⁾

Illogica: dopo essersi creato una seria debolezza sull'ala di Re al solo scopo di togliere la casa f4 al Cavallo nemico, gli permette di stabilirsi nella quasi altrettanto forte casa c5. La continuazione migliore è 16.b4 b5 17. ♜a3 seguita da ♜c2, ♔e2 e ♜e3⁽¹³⁾. Si noti che se il Bianco avesse giocato 15. ♜c2 invece di ♜c4, allora avrebbe potuto semplicemente proseguire con 17.b4 b5 18. ♔e2 e poi ♜e3 risparmiando due tempi.

16...b5 17. ♜e3 b4! 18.c4⁽¹⁴⁾ b3!⁽¹⁵⁾

Quest'assalto col ♔ di Cavallo è tipico di Alekhine e dà al Nero il controllo permanente di c5.

19.a3

Se 19.axb3 ♜c5 20. ♖ via ♖xb3; o 19. ♖xe6 fxe6 minacciando ♖xf3+ (di nuovo si vorrebbe il ♔ in g2!).

19... ♜c5⁽¹⁶⁾ 20. ♖d2

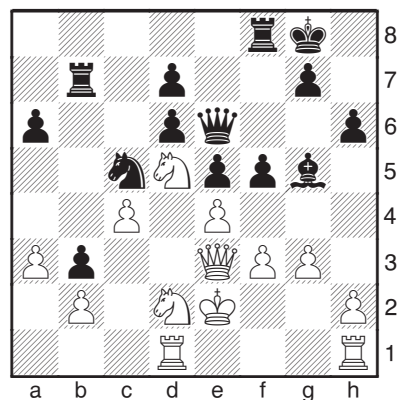
E' meglio 20. ♖b1 che tiene difeso il ♔e4 per esempio 20... ♖b7 21. ♖xb7 ♖xb7 22. ♜d5 ♖e6 23. ♜h4 g6 24. ♜f5! ♖d8! (24...gxf5? 25.exf5 guadagna

la ♖) 25. ♜fe3 f5⁽¹⁷⁾ 26.exf5 gxf5 27.g4! posizione davvero critica con possibilità per entrambe le parti⁽¹⁸⁾.

20... ♖b7 21. ♖xb7 ♖xb7 22. ♜d5 ♖e6 23. ♖e3 ♖d8 24. ♜d2⁽¹⁹⁾ f5⁽²⁰⁾ 25.f3⁽²¹⁾

Dato che il Bianco dovrà comunque cambiare pedoni, sarebbe meglio farlo subito^(21*).

25... ♖g5!



26.exf5

Forzata. Se 26.f4 fxe4! 27.fxg5 ♖g4+ 28. ♔e1 ♜d3+ guadagna la ♖ con matto a seguire. Se 27. ♜xe4 exf4 28. ♜xc5 (28.gxf4 ♜xe4 29.fxg5 ♖g4+ 30. ♔e1 ♖h4+ 31. ♔e2 ♖f2+ 32. ♔d3 ♜c5+ 33. ♔c3 ♜a4+ e matto in due) 28...fxe3 29. ♜xe6 ♖f2+ 30. ♔d3 dxe6 31. ♜xe3 ♖xb2 e vince. Infine, se 26. ♖g1 fxe4 27. ♜xe4 ♜xe4 28.fxe4 ♖g4+ e vince.

26... ♖xf5⁽²²⁾ 27. ♜e4⁽²³⁾

Se 27. ♖c3 ♜a4 28. ♖c1 (28. ♖a5 ♜xb2) 28...e4 29. ♖hf1 (29.fxe4 ♖f2+ 30. ♔d3 ♖f3+!) 29...exf3+ 30. ♖xf3 (30. ♔f2 ♖h3) 30... ♖xf3+! Se 27. ♖g1

$\mathbb{W}d3+$ 28. $\mathfrak{C}e1$ $\mathfrak{U}xd2+$ 29. $\mathfrak{E}xd2$ $\mathbb{W}xc4$
(²⁴). Se 27. $\mathbb{W}f2$ $\mathfrak{D}d3$ 28. \mathbb{W} muove,
 $\mathfrak{D}xb2$. In tutti i casi il Nero vince facilmente.

27... $\mathfrak{U}e6!$ (²⁵)

Se 27... $\mathfrak{U}xe3$ 28. $\mathfrak{U}e7+$ $\mathfrak{C}h7$ 29.
 $\mathfrak{D}xf5$ $\mathfrak{E}xf5$ 30. $\mathfrak{C}xe3$ e se 27... $\mathfrak{U}xe4$
28. $\mathbb{W}xe4$. La mossa giocata minaccia
 $\mathfrak{D}d4+$ seguita dalla cattura del
 $\mathfrak{F}f3$.

28. $\mathfrak{D}xg5$ (²⁶)

Non c'è niente di meglio(^{26*}).

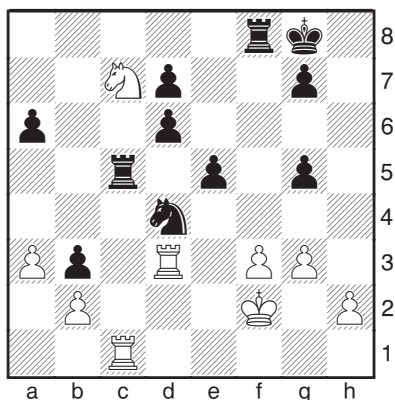
28... $\mathbb{W}c2+$! 29. $\mathfrak{E}d2$ $\mathbb{W}xc4+$ 30. $\mathbb{W}d3$
 $\mathbb{W}xd3+$ 31. $\mathfrak{E}xd3$ $hxg5$

Arrivando in un finale dove i due
pedoni della colonna *d*, a lungo
bloccati – e ora entrambi passati! –
decideranno la partita.

32. $\mathfrak{E}c1$ $\mathfrak{D}d4+$ 33. $\mathfrak{C}f2$ $\mathfrak{E}b5$ 34. $\mathfrak{D}c7$

L'alternativa è 34. $\mathfrak{D}c3$, ma la po-
sizione è decisamente persa dopo
34... $\mathfrak{E}c5$ 35. $\mathfrak{C}g2$ $\mathfrak{D}b5$ 36. $\mathfrak{E}cd1$ $\mathfrak{D}xc3$
37. $bxc3$ $\mathfrak{E}b8$.

34... $\mathfrak{E}c5$



Finalmente si libera della doppia-
tura: provocare un cambio che ri-
muova la debolezza è un tipico me-
todo di trattare i pedoni doppiati.

35. $\mathfrak{E}xc5$

Se 35. $\mathfrak{E}dc3$ $\mathfrak{E}xf3+$! 36. $\mathfrak{E}xf3$ $\mathfrak{E}xc1$
37. $\mathfrak{E}c3$ $\mathfrak{E}xc3$ 38. $bxc3$ $b2$ e vince.

35... $dxc5$ 36. $\mathfrak{D}xa6$ $d6$

Meglio di 36... $e4$ 37. $\mathfrak{E}e3$ $\mathfrak{E}xf3+$ (²⁷)
38. $\mathfrak{E}xf3$ $exf3$ 39. $\mathfrak{D}xc5$.

37. $\mathfrak{C}g2$ $\mathfrak{E}c8$ 38. $a4$ $\mathfrak{E}a8$

Una manovra vincente più sem-
plice era 38... $\mathfrak{E}c6$ 39. $\mathfrak{D}b8$ $\mathfrak{E}b6$ 40.
 $\mathfrak{D}d7$ $\mathfrak{E}b7$ e il \mathfrak{D} è in trappola.

39. $\mathfrak{D}c7$ $\mathfrak{E}xa4$ 40. $\mathfrak{U}e8$ $\mathfrak{E}a6$ 0-1

Finite le zuffe, il Bianco ha tempo
per guardarsi intorno e vedere che
la sua posizione è senza speranza.

E' chiaro che il Nero vince il finale
con estrema facilità.

Note:

(¹) Più spesso si gioca $\mathbb{W}e7$ al quarto
tratto e $\mathfrak{U}b6$ al quinto, ma visto che
non c'è niente di meglio di $5.d4$, non
fa differenza.

(²) Sulla "normale" $4... \mathfrak{D}f6$, giocata 9
volte su 10, il Bianco dispone effet-
tivamente di alcune varianti for-
zanti, oggettivamente innocue ma
che inaridiscono il gioco e che posso-
no non essere gradite al giocatore
più forte.

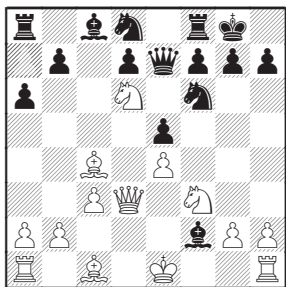
(³) Questo sacrificio ancor oggi è ogni
tanto giocato, ma a dire il vero con

scarsi risultati, e nessun motore lo ritiene giocabile, con una valutazione che salta da leggero vantaggio bianco (prima della mossa) a leggero vantaggio nero.

(4) Nell'ottica che avendo un vantaggio materiale conviene avvicinarsi al finale, è più logica $7... \text{♝xd6}$. Dopo la mossa giocata i motori cominciano a preferire il Bianco, con Stockfish che il più ottimista, dando 3 decimi di pedone di vantaggio al Bianco (di solito nei motori la valutazione grafica dei vantaggi passa dal leggero al netto al raggiungimento dei 7 decimi di pedone).

(5) Alcuni programmi suggeriscono come migliore 8.0-0, altri $8... \text{♗g5}$

(6) Non è così: è migliore $9...0-0!$ visto che $10. \text{♜xd6}$ non va per $10... \text{♗xf2+}!$



$10. \text{♞xf2} \text{ ♝xd6} 11. \text{♝xd6} \text{ ♞xe4+}$

(7) Una mossa incomprensibile, forse frutto di un errore di stampa nell'originale in descrittiva. Dopo $12. \text{♗g3}??$ il Nero guadagna il fondamentale ♞e4 con la ovvia $12... \text{♞c5}$.

(8) Di fatto è la prima scelta di quasi tutti i motori, che comunque preferiscono il Nero.

(9) Tutti i motori, con pedone in più e

coppia degli Alfieri, danno un chiaro vantaggio al Nero, ma forse ne sottovalutano le possibilità.

(10) $19... \text{♝xh1+}??$ perde, mentre $19... \text{♝xe4+}!$ $20. \text{♞d2} 0-0$ dà al Nero un buon compenso per la qualità.

(11) Tra la mossa giocata e quella suggerita la valutazione dei motori non cambia in modo significativo: rimane di leggero vantaggio nero.

(12) Ora la valutazione dei motori balza ad un vantaggio nero praticamente decisivo: quasi tutti suggeriscono $16. \text{♝e2}$ che difende il ♞f3 per giocare $17. \text{♞e3}$ (Rybka preferisce $17. \text{♞h4}$) con un vantaggio nero ancora gestibile.

(13) I motori sono scettici sulla bontà di questa manovra, e assegnano al Nero un netto vantaggio.

(14) Secondo alcuni motori $18. \text{♗c4}$ è il male minore.

(15) L'ovvia $18... \text{♞c5}$ è la prima scelta dei motori, che comunque approvano anche la mossa giocata, come pure la strana $18... \text{h5}!$

(16) Molti motori danno come prima scelta la poco umana $19... \text{h5}$. Penso che l'idea sia quella di giocare $20... \text{g6}$ su $20. \text{♞f5}$ e il Bianco non può dare scacco in h6 perché dopo ♞g7 perde il Cavallo.

(17) Un po' affrettata, le propedeutiche $25... \text{♝h3}$ o $25... \text{♗g5}$ sembrano migliori.

(18) I motori sono un po' scettici sulla bontà di $27. \text{g4}$ e preferiscono $27. \text{♞hg1}$, sempre assegnando un netto

vantaggio al Nero. Ma in pratica si generano posizioni non facili da giocare per un umano (un ♔ esposto non piace a nessuno) che una volta in vantaggio giustamente non vuole correre rischi inutili.

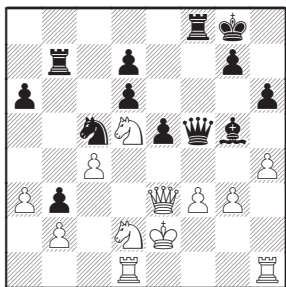
(19) Ai motori piace la disumana 24. ♔f1!? per eseguire una specie di arrocco artificiale con ♔g2, ma la possibilità di 24... ♖h3+ 25. ♔g1 credo scoraggerebbe qualsiasi umano.

(20) Ora nelle valutazioni il vantaggio nero è tra il netto e il decisivo.

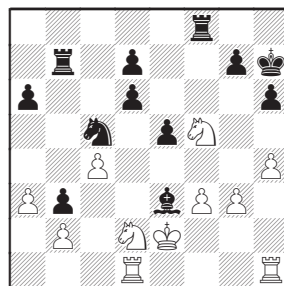
(21) Sia 25.f3 che il cambio in f5 danno un attacco vincente al Nero, ma anche le suggerite 25.h4 e 25. ♔f1 non salvano il Bianco.

(22) Una grave imprecisione: dopo 26... ♖xf5 il vantaggio del Nero è decisivo.

(23) Il Bianco non coglie l'attimo: poteva probabilmente salvarsi con la mossa da computer 27.h4!!



Se l'♔g5 si ritira in d8 o in f6 dopo 28. ♘e4 la situazione del Bianco è molto migliorata (dopo il doppio cambio in e4 il finale sembra giocabile), mentre su 27... ♔xe3 il doppio in e7 è la risorsa del Bianco 28. ♘e7+ ♔h7 29. ♘xf5



che ha anche la fortuna di disporre dopo 29... ♔xd2 di 21. ♘xd6! ♔a5 22. ♘xb7 ♘xb7 23. ♖xd7 con una posizione difficile da valutare ma certo giocabile. Anche dopo 29... ♖xf5 30. ♔xe3, seguita da ♘e4, vista la debolezza in d6, per il Nero è davvero difficile sfruttare il ♖ in più.

(24) 29... ♖xf3 è ancor più efficace.

(25) Meglio 27... ♖f7! 28. ♘xg5 hxg5 e con attacco e ♖ in più il Nero a gioco corretto deve vincere.

(26) Dopo 28. ♖d3! ♘d4+ 29. ♔f2 il Nero sta certamente meglio, ma i due bei Cavalli centrali del Bianco rendono complessa la concretizzazione del vantaggio.

(27) 37... ♖xf3+?? getta la vittoria: 37...c4! 38. ♖xe4 c3! vince elegantemente: 39... ♖xd4 cxb2! 40. ♖d1 ♖c8 41. ♖b1 ♖c1 40. ♖xb2 ♖c2+ e il Re bianco è fuori dal quadrato del ♖.