

Indice

- 7 **Prefazione**

- 11 **Capitolo 1**
 LEZIONI DA UNA PARTITA
 - 12 Winter-Alekhine
 - 20 La rovina nel puntare alla patta fin dalle prime mosse
 - 23 Gioco passivo in apertura
 - 30 La struttura simmetrica nella variante di cambio della Difesa Francese
 - 33 Donna e Torre su colonna aperta

- 41 **Capitolo 2**
 PARTITE POSIZIONALI
 - 41 Casa di transito
 - 44 Cambi in attacco e in difesa
 - 47 La pratica del colpo d'occhio
 - 59 Il gioco sulle case chiare
 - 66 Sopravvalutare la posizione
 - 76 Ancora sull'eccessivo ottimismo
 - 88 Intuizione e calcolo

- 103 **Capitolo 3**
 DISCUTERE DI APERTURE
 - 103 "La classica coinvolgente"
 - 113 Due insuccessi di Eugenio Torre
 - 126 Il punto di collisione
 - 130 Mosse candidate non evidenti

- 147 **Capitolo 4**
 IL RE IN PERICOLO
 - 148 Al bivio

- 156 Mosse "da computer" senza computer
- 162 Energia e precisione in attacco
- 177 Opera incompiuta
- 193 Chi attacca chi?
- 205 Sulle tracce di Houdini

- 205 Capitolo 5
SOTTO TIRO
 - 220 Un problematico sacrificio di qualità
 - 234 Chi rischiava di più?
 - 245 Difesa a sangue freddo

- 263 Capitolo 6
PARTITE CON DOMANDE
 - 264 Il vantaggio del tratto
 - 277 Errori in attacco e difesa
 - 287 Sapete effettuare i cambi?
 - 304 Maestria nell'attacco
 - 321 Lotta ad armi pari

- 339 Capitolo 7
PARTITE CON DOMANDE
 - 340 Molto più difficile del previsto
 - 344 Biforcazioni
 - 348 Salvate una posizione difficile
 - 353 Un attacco tagliente
 - 360 Una rapida disfatta

- 369 Elenco delle partite e frammenti

- 371 Bibliografia

Prefazione

Il libro che avete davanti si presenta come una raccolta di partite commentate in dettaglio. Alcune di esse non sono capolavori, ma sono tutte piuttosto interessanti e istruttive.

Ne descriverò la genesi.

Ogni giorno nel mondo vengono giocate una quantità enorme di partite brillanti, ed è ovviamente impossibile conoscerle tutte. A parte la ricerca di materiale relativo alle aperture, e l'analisi delle partite dei prossimi avversari, per un istruttore il modo più ragionevole di esplorare la mole di materiale disponibile consiste nel limitarsi all'esame di partite (o frammenti di partita) già commentate con cura da altri autori. Questo approccio permette di risparmiare tempo. Un'occhiata veloce ai commenti permette all'istruttore di cogliere eventuali informazioni utili ai fini didattici, come l'illustrazione di qualche idea importante, o al contrario, un paradosso, un'eccezione ai principi. O magari una combinazione insolita, o un frammento che può servire come buon esercizio di allenamento.

L'esempio scelto viene sottoposto a una rigorosa verifica, perché ha senso soltanto usare materiale di alta qualità. Se la partita esaminata supera il test con successo, ci si concentra su di essa, scrivendone una personale versione dei commenti. Facendo lezione con gli allievi quasi inevitabilmente emergono nuove sottigliezze, che ci portano a rivedere e integrare le valutazioni precedenti e a correggere le proprie note. Questo processo si ripete più volte.

Le revisioni a volte sono conseguenza dei commenti di lettori di articoli che riportano mie analisi; oppure dell'esame di miei esempi, pubblicati da altri autori con annotazioni originali.

Infine, le verifiche al computer delle precedenti analisi individuano sempre dettagli sfuggiti in precedenza, dato che la qualità dei software di analisi è in continua crescita.

Una volta raccolta una mole consistente di analisi interessanti, mi viene voglia di condividerle con un ampio pubblico di scacchisti, pubblicando un libro contenente i risultati del mio lavoro. È proprio questo desiderio che è stato lo stimolo più importante alla realizzazione dei quattro volumi della serie “*School of Chess Excellence*”, che considero come un unico grande libro: perfino la numerazione dei capitoli accomuna tutta la serie. È stato il mio primo libro. In quegli anni i motori scacchistici erano ancora molto deboli, e tutte le analisi venivano fatte senza l’ausilio del computer. Ma già per le ristampe vennero utilizzati i motori e fu necessario apportare non poche modifiche, che tuttavia non alterarono i concetti di base e lo spirito del testo.

Più di dieci anni fa ho deciso di pubblicare una nuova mole di materiale didattico e ho scritto “*School of Future Champions*”. In questo caso naturalmente non si è potuto fare a meno dei motori scacchistici, e di conseguenza il volume ed il contenuto delle note è aumentato.

Senza dubbio questa è la mia opera più complessa, e temevo che potesse essere richiesta soltanto da un numero ristretto di giocatori d’élite. Sono stato piacevolmente sorpreso quando sul sito di Amazon ottenni feedback estermamente positivi, anche da semplici appassionati.

Dopo alcuni anni è giunto il momento di pubblicare un altro libro di analisi: quello che avete davanti. Per concezione e struttura richiama i precedenti lavori; ma vi sono alcune caratteristiche che lo differenziano da essi.

Il materiale è esposto adottando alcune convenzioni:

1. Innanzitutto, l’indicazione della difficoltà degli esercizi: maggiore è il numero di stelle, più è difficile l’esercizio.

- * esercizio elementare
- ** esercizio semplice, che non richiede un profondo calcolo di varianti
- *** esercizio di media difficoltà
- **** esercizio difficile
- ***** esercizio particolarmente difficile.

2. I commenti dei giocatori che hanno dato vita alle partite riportate sono evidenziati non soltanto in corsivo, come tutte le citazioni nei miei testi, ma anche con un font specifico.

Una prima analisi profonda è servita per ottenere la massima precisione ed obiettività sull'andamento generale della partita, valutando più precisamente possibile pregi e difetti delle decisioni prese dagli avversari. A volte il prodotto di tale esame si è rivelato essere una stratificazione delle varianti proposte dai motori, dietro le quali era complicato riconoscere la logica della posizione. In questi casi le varianti sono state rimosse, conservando solo le conclusioni derivate da esse.

Ho tuttavia deciso di includere parte di tali analisi nel libro, anche se comprendo bene che una mole di varianti complicate rende più difficile l'assimilazione del testo (d'altronde, non siete obbligati a focalizzarvi su ogni variante: è possibile limitarsi a quelle che vi sembrano più interessanti), per tre motivi:

1. in primo luogo, perché le considerazioni generali devono essere dimostrate (al giorno d'oggi le valutazioni puramente verbali non bastano). Anche i lettori che studiano i libri, così come gli allievi durante le lezioni, spesso non concordano con le mie conclusioni, proponendo le proprie valutazioni. Solo un'analisi obiettiva, spesso vasta e profonda, può stabilire chi abbia ragione.
2. In secondo luogo, inoltrandomi nelle varianti, spesso ci si imbatte in situazioni interessanti, istruttive e/o molto brillanti, esteticamente belle. Sarebbe un peccato ignorare questi momenti di valore artistico, anche se portano a posizioni molto diverse da quelle di partenza.
3. Infine, la grande mole di analisi è stata motivata anche dal desiderio di dare una valutazione obiettiva ai commenti di altri autori: confermarli, precisarli e a volte contestarli. Vorrei che durante lo studio delle partite più conosciute, lo scacchista praticante o gli autori di nuovi libri non si lascino influenzare da precedenti errori di valutazione o analisi, ma che abbiano un quadro generale più chiaro. Ovviamente la perfezione è irraggiungibile, ma è possibile cercare di avvicinarsi almeno un po'.

Finora ho parlato soprattutto di analisi, ma questa rappresenta solo un mezzo, non un fine. Lavorando sulle partite presenti nel testo, ho cercato di far emergere nel modo più chiaro possibile le idee contenute in esse, essenziali per il perfezionamento dello scacchista: riguardo l'approccio al gioco di alcune posizioni tipiche, o l'assimilazione di diverse idee tattiche e posizionali, o l'allenamento alla ricerca ed alla scelta di decisioni basate su un preciso calcolo di varianti.

Nelle monografie di carattere puramente didattico, i temi scelti dall'autore si dispongono in successione. Nelle raccolte di partite complesse (come le antologie dei grandi scacchisti) ciò non è possibile; in compenso in esse non occorre leggere in successione dalla prima all'ultima pagina. Anche in questo caso è così: il lettore può scegliere i capitoli relativi ai temi che più gli interessano, ad esempio il gioco posizionale, l'attacco, la difesa, oppure anche parti tratte da capitoli diversi che illustrano, per esempio, il sacrificio posizionale di qualità o magari il danno che deriva dal timore reverenziale nei confronti di un avversario più forte. È possibile anche condurre un allenamento puramente pratico, risolvendo gli esercizi presenti sui diagrammi nei quali è indicato chi ha il tratto. Le ultime due parti del libro sono dedicate ai metodi di allenamento specifici che applico con regolarità durante le mie lezioni: l'analisi di partite sotto forma di una successione di problemi (e relative soluzioni); e posizioni specifiche da giocare in allenamento.

Spero che il libro sarà d'aiuto non soltanto agli scacchisti più qualificati ai quali in primo luogo è dedicato, ma anche a tutti coloro che si avvicinano seriamente all'autoperfezionamento e vogliono comprendere quali problemi affrontano alla scacchiera i grandi maestri, come li risolvono, in che modo nascono gli errori e come evitarli.

6

PARTITE CON DOMANDE

Si tratta di un tipo di *training* che utilizzo da tempo con i miei allievi. Una partita preparata per l'allenamento contiene una serie di esercizi che lo studente deve risolvere. Le risposte alle domande sono separate dal testo principale e vengono fornite in forma stampata solo alla fine della partita. La partita stampata può essere usata per l'allenamento individuale in assenza dell'allenatore: infatti non c'è pericolo, studiando il testo, di sbirciare per caso la soluzione. La mossa che segue alla domanda richiesta nella partita può essere giusta o sbagliata; per non suggerire in modo accidentale, la mossa non viene segnalata né con punto esclamativo né interrogativo – tali valutazioni sono indicate solo nelle risposte.

La domanda sorge spontanea: qual è la differenza tra le partite considerate in questa sessione rispetto a quelle considerate in precedenza, dal momento che anche in quelle bisognava risolvere non pochi esercizi? In realtà, in quelle partite le domande erano riferite solo a singoli episodi e la gran parte dell'analisi non era adatta per esercizi – talora per la presenza di soluzioni equivalenti, oppure per l'eccessiva complessità del problema proposto.

Le domande che affronterete in questa sezione riguardano la maggior parte dei punti essenziali della partita in questione. Mettendovi alla prova su questi test selezionati è come se giocaste da soli, ottenendo alla fine una rappresentazione abbastanza completa dei problemi che si sono presentati agli avversari, sperimentandoli in prima persona su voi stessi. Alcune domande sono collegate a qualche idea generale – tali esempi sono particolarmente fortunati: si rivelano un allenamento tematico.

Il vantaggio del tratto

Uno degli argomenti di discussione preferiti dai “teorici”: quant’è grande il cosiddetto vantaggio “della prima mossa” ossia i benefici per il Bianco conseguenti al suo diritto di fare la prima mossa nella partita. Ho scritto la parola “teorici” tra virgolette perché considero reale solo la teoria che porta a vantaggi pratici. Qualsiasi risposta ad una domanda così astratta non è comunque dimostrabile e quindi la risposta a questa domanda ha poca utilità. Nella fase iniziale di tante sfide si svolge una lotta ostinata per impossessarsi l’iniziativa. Nella partita che ora esamineremo, il Bianco ha avuto la meglio in questa sfida.

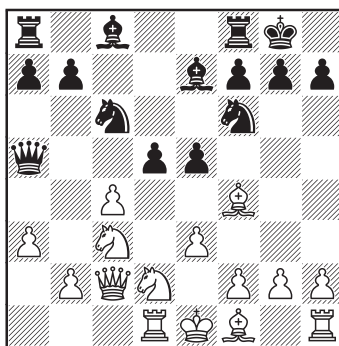
La prima domanda tra quelle che vi propongo potrebbe determinare se l’esito del duello d’apertura sia stato logico. Inoltre: quanto avrebbe inciso il vantaggio ottenuto dal Bianco? c’erano possibilità di trasformarlo in un qualcosa di reale? Nella maggior parte dei casi non si tratterà di ricercare un chiaro vantaggio oppure svantaggio di una scelta o dell’altra, ma solo di individuare se nella pratica era possibile migliorare le proprie possibilità di successo (e/o aumentare le probabilità di errore dell’avversario). Tali compiti sono solitamente difficili

da risolvere poiché richiedono una valutazione sottile della posizione che si presenta. D’altra parte le mie conclusioni esposte nei commenti non sono affatto indiscutibili, avete tutto il diritto di non essere d’accordo con alcune di esse.

Tukmakov - Lputian

Tbilisi 1980

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♙e7 4.♘f3
 ♜f6 5.♙f4 0-0 6.e3 c5 7.dc ♙:c5
 8.♚c2 ♜c6 9.♞d1 Più popolare
 in seguito è diventata la mossa 9.a3.
 9...♚a5 10.a3 ♙e7 11.♘d2 e5

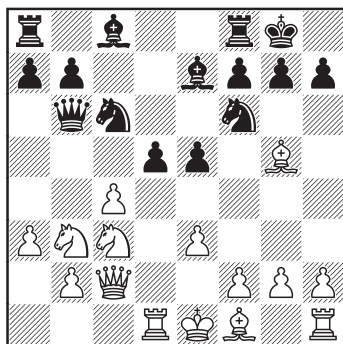


12.♘b3

All’epoca era più frequente 12.♙g5 d4 13.♘b3, dopodiché il Nero poteva scegliere tra 13...♚b6 14.♙:f6 ♙:f6 15.♘d5 ♚d8 e l’immediata 13...♚d8!?

Invertendo le mosse, il Bianco vorrebbe evitare la seconda possibilità, ma questo non viene raggiunto

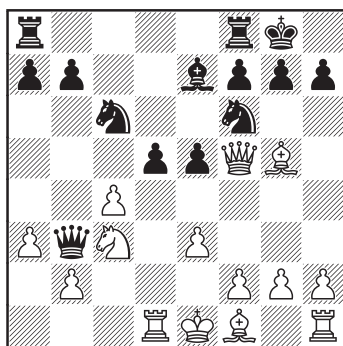
senza fare concessioni all'avversario. Esaminiamo 12...♖b6 13.♗g5.



Ora 13...d4 14.♗:f6 ♗:f6 15.♗d5 ♗d8 porta alla posizione teorica menzionata prima.

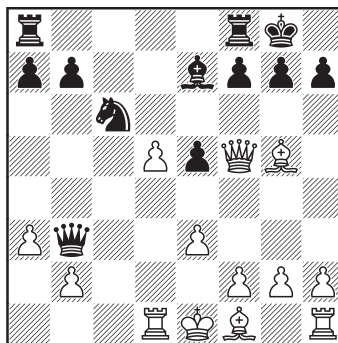
1 Indicate altre potenziali continuazioni **

Vediamo la deviazione della donna 13...♗f5 14.♖:f5 ♖:b3.



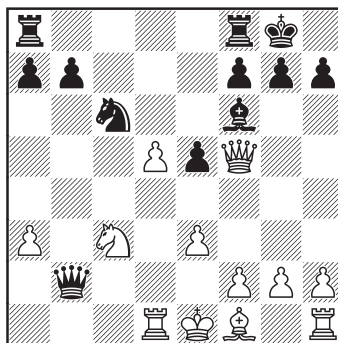
Il Bianco si trova di nuovo di fronte ad una scelta non facile tra due possibilità, ognuna delle quali richiede un calcolo preciso.

A. 15.♗:d5 ♗:d5 16.cd



2 Come deve continuare il Nero? ****

B. 15.♗:f6 ♗:f6 16.cd (dopo 16.♗:d5?! ♗d8!, non si può impedire ♗a5+; il Bianco perde l'arrocco) 16...♖:b2!



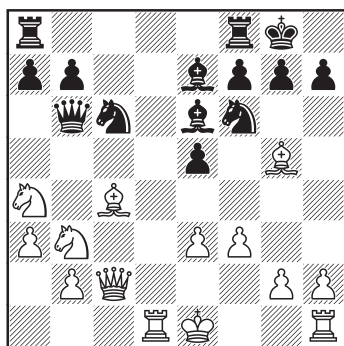
Non dà nulla 17.♗a4 ♖:a3 18.♗d3! ♖b4+, per esempio: 19.♗e2 e4!? (19...♖fe8) 20.♗:e4 (20.♖:e4? ♗d4+! 21.♗f1 g6⊕) 20...g6 21.♖:f6 ♖:e4∞. Promette di più 17.♗e4!, su cui l'avversario risponde 17...♗d8!.

Una possibile variante, anche se non del tutto forzata, è:

18.♔e2!? (ma non 18.dc? g6!± e poi 19...♙a5+) 18...♘e7!? 19.♚d7 ♖c8! 20.0-0 (oppure 20.d6 ♙a5+ 21.♙f1 ♘d5! 22.♗:d5 ♖c1+ 23.♗d1 ♚c2 24.♘f6+! gf 25.♚g4+ ♙h8 26.g3 f5 27.♚f3 ♗:d1+ 28.♙:d1 ♚c6 29.♚:c6 bc 30.♙c2 ♗d8=) 20...♚:e2 21.d6 ♚c2 22.♘f6+ gf 23.de ♙:e7 24.♚:e7±. Il Bianco riprende il pedone e la sua posizione è preferibile anche se probabilmente di poco.

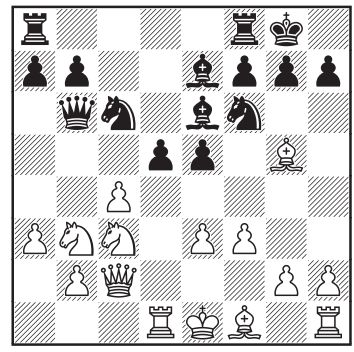
Ora analizziamo **13...♙g4 14.f3.**

A. 14...dc 15.♙:c4 ♙e6. Il Bianco non ottiene niente continuando 16.♙:e6 fe 17.♘d2 ♘d5 18.♘c4 ♚c7 19.♘b5 ♚d7 20.♙:e7 ♚:e7= (Kamsky-Short, Tilburg 1991). È più tagliente **16.♘a4.**



3 Può il Nero ottenere la parità? ****

Invece di 14...dc è più sicura **14...♙e6.**



15.cd? ♘:d5 16.♘:d5 ♙:d5 17.♗:d5 ♙:g5-+; 15.♙:f6?! dc! 16.♙:e7 cb 17.♚e4 ♘:e7±;

15.c5 ♚d8!± (Yurtaev-Lputian Tbilisi 1980). È inferiore 15...♙:c5?! (sperando in ♙:f6 d4!∞) 16.♘a4 ♙b4+ 17.♙f2 ♚d8 18.♙:f6 ♚:f6 19.ab ed il compenso per il pezzo sacrificato è dubbio.

La mossa più forte per il Bianco è **15.♘a4.**

15...♚a6?! 16.cd ♚:a4 17.de fe± (Cekhov-Kengis, Mosca 1981);

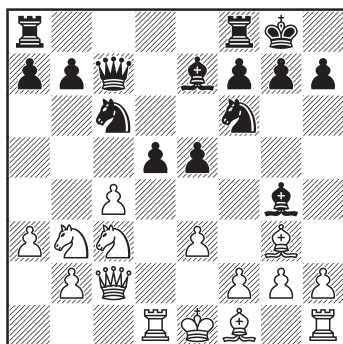
15...♚d8?! 16.♙:f6 ♙:f6 17.cd (non dà nulla 17.♘ac5?! d4 18.♙d3 g6 19.♘:e6 fe =, come nella partita Tukmakov-Klovan, 1981) 17...♙:d5 18.♙c4 ♘d4! 19.ed ♖c8 20.♘ac5 ed 21.♙:d5 ♚:d5 22.0-0 b6 23.♚e4! ♗:c5 24.♘:c5 ♚:c5±;

15...♚c7! 16.♙:f6 dc 17.♙:c4 ♙:c4 18.♚:c4 ♙:f6 19.0-0 (19.♘c3e4!) 19...♙g5 20.e4 ♖ac8! (variante di Edvin Kensing).

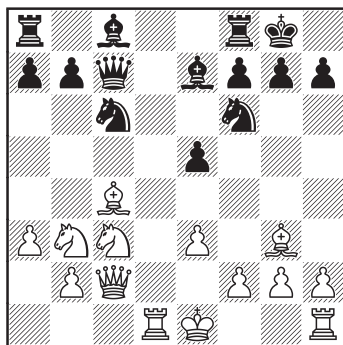
Conclusione: dopo 12...♚b6 13.♙g5 è possibile 13...♙f5±, ma il

Nero ottiene una parità piena dopo
 13...♔g4! 14.f3 ♕e6! 15.♘a4! ♖c7!
 12...♖c7?! 13.♕g3

**4 Indicate la risposta più forte
 su 13...♔g4** **



13...dc 14.♕:c4



5 Che scelte ha il Nero? ***

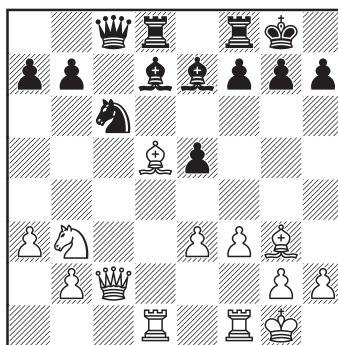
14...♕g4 15.f3 ♕d7 16.0-0 ♖ad8

Se 16...♖ac8, allora come in partita: 17.♘d5 ♘:d5 18.♕:d5±. E su 16...♖c8, a parte la semplice 17.e4!?, merita attenzione 17.♘e4!? ♘:e4 18.fe ♕e6 19.♕d5±.

17.♘d5

Già qui 17.♘e4 ♘:e4 18.fe non è efficace – il Nero attacca il pedone e3: 18...♖b6!. E se 18.♖:e4, allora l'avversario ha la piacevole scelta tra 18...♔h8! (preparando f7-f5) e 18...♖c8!.

17...♘:d5 18.♕:d5 ♖c8



**6 Valutare le conseguenze
 del guadagno del pedone e5** ***

19.e4

Nella variante 19.♖c4 ♕e6 20.♕:e6 ♖:e6 21.♖:e6 fe 22.e4 ♘d4 23.♘:d4 ed, il vantaggio del Bianco non è grande. Ritengo più spiacevole per l'avversario la modesta 19.♖c3!?

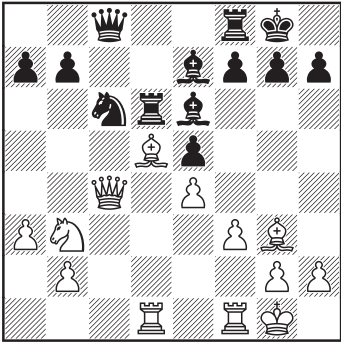
19...♕e6

7 Cosa succede in caso di 20.♕:c6?

20.♖c4 ♖d6

È sbagliata 20...♕:d5? 21.ed ♘d4 22.♖:c8 ♖:c8 23.♘:d4 ed 24.d6 e

le perdite materiali per il Nero sono inevitabili.



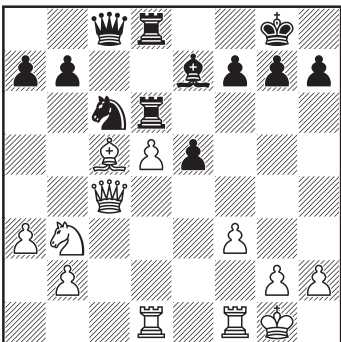
21. ♖f2

Su 21. ♖c5 la più semplice è rispondere 21... ♕:d5 22.ed ♘a5 23. ♙c3 b6∞.

21... ♜fd8

Più affidabile 21... b6!?, togliendo la casa c5 ai pezzi nemici. È molto buona anche la mossa della partita tuttavia richiede al Nero un calcolo preciso.

22. ♕c5 ♕:d5 23.ed



8 Come deve giocare il Nero?

23... ♜6d7

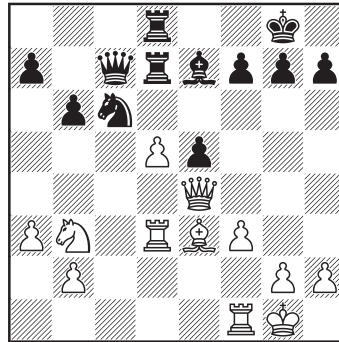
9 Come continua il Bianco?

**

24. ♙e4

10 Come giocare con il Nero?

24... ♙c7 25. ♕e3 b6 26. ♜d3



È del tutto giocabile la ritirata del cavallo in a5 oppure b8. Lputian trova una soluzione più interessante: un sacrificio posizionale di pedone.

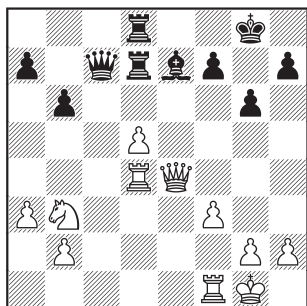
26... ♘d4! 27. ♕:d4

È favorevole al Nero 27. ♘:d4 ed (ma non 27... ♜:d5? 28. ♜c3+-) 28. ♜:d4?! ♕c5 29.d6 (29. ♜d3? ♜e7+-) 29... ♙b8 30. ♜d5 ♜e8 31. ♜e5 ♜:e5 32. ♙:e5 ♕:d6 33. ♙h5 ♕e5±.

27...ed 27... ♜:d5? 28. ♜c3+- 28. ♜:d4 g6

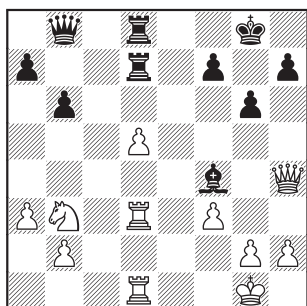
Merita attenzione 28... ♕d6!?. Se 29.f4, allora 29... ♜e7 con seguente 30... ♜de8, conquistando l'importante colonna e. E dopo 29.g3 ♜e7 30. ♙d3, a parte 30... ♕:g3 che porta alla patta, si può anche provare 30... ♕e5!?.

Per esempio: 31.♖c4 ♖b7 32.♖c2 ♖ed7 33.♖d1! ♗:b2!? 34.♖:b2 ♖:d5 35.♗d4! ♖:d4 36.♗:d4 ♖:d4 37.♖:d4♣.



Ma anche adesso il Nero comunque non sta peggio. L'alfiere è superiore al cavallo mal piazzato, l'avversario ha le case nere deboli e alcuni pedoni possono essere attaccati.

29.♖c1 ♖b8 30.♖cd1 ♗d6 31.♗h4 ♗e5 32.♖4d2 ♗f4 33.♖d3

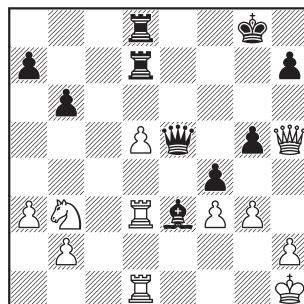


Ora non è semplice decidere se mettere subito la donna in e5 oppure includere 33...g5 affinché dopo l'inevitabile ♖e5 e ♖:d5 l'avversario non abbia la risorsa ♖:d8+!, utilizzata in partita. D'altra parte, si indeboliscono le case bianche sul lato di re.

La mossa intermedia di pedone sarebbe pienamente giustificata nel caso di 34.♗h5? ♖e5+.

In considerazione di questo fatto, su 34.♗g4, invece dell'invitante 34...♗:h2+ 35.♗f2 ♗f4, che porta ad una approssimativa parità, possiamo studiare 34...h5! 35.♗h3 (35.♗:h5 ♖e5+) 35...♖e5. Nella variante forzata 36.g3! ♗e3+ 37.♗h1 ♖:d5 38.♖:d5 ♖:d5 39.♖c8+ ♗h7 (ma non 39...♗g7?? 40.♖:d5 ♖:d5 41.♖c3+ e 42.♖:e3 – qui si vede l'importanza per il Nero di includere la mossa h7-h5) 40.♖c2+ ♖f5 (non è chiara 40...f5 41.♖e1!?) 41.♖:f5+ ♖:f5 42.♗g2 ♗g6 il Nero conserva un certo vantaggio in finale: i suoi pezzi sono più attivi di quelli avversari.

La replica più forte per il Bianco è 34.♗h3! ♖e5 35.g3 ♗e3+36.♗h1. Con il pedone ancora in h7, la presa in d5 porta alla perdita del pezzo. Perciò il Nero gioca 36...f5 37.♗h5 (37.♖e1 f4 38.gf gf 39.♗d2 ♖:d5 40.♖:d5 ♖:d5 41.♗e4 ♖e5=) 37...f4.



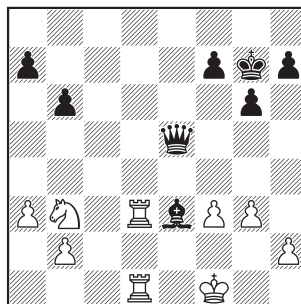
Continuiamo l'analisi:
 38.♘d4 (38.gf? ♙:f4±) 38...♙:d4
 (non si può permettere 39.♘c6)
 39.♙:d4 (39.gf gf 40.♙g4+ ♖g7
 41.♙e6+ ♙:e6 42.de ♖e7 43.♙:d4
 ♙:d4 44.♙:d4 ♙:e6=). Se ora
 39...♙:d5, allora 40.gf ♙:d4 41.fe
 ♙:d1+ 42.♔g2 e il Bianco rimane
 con il pedone in più; tuttavia dopo
 42...♙1d7! la realizzazione è
 piuttosto problematica. Ma è più
 affidabile 39...fg. Su 40.♙g4
 segue 40...♙:d5 41.♙:g5+ ♙:g5
 42.♙:g5+ ♙:g5 43.♙:d8+ ♔g7
 44.♙d7+ ♔g6 con probabile
 patta. E in caso di 40.f4 ♙f5
 41.♙:g5+♙:g5 42.fg il pedone
 si riprende con 42...gh 43.♔:h2
 ♖g7, e il Nero ottiene la patta.

Quindi non è facile stabilire se
 valesse la pena per il Nero includere
 33...g5. Da un lato è vero che in
 caso di reazione imprecisa dell'avversario
 il Nero ottiene vantaggio. D'altro
 canto, dopo la migliore replica
 34.♙h3!, egli deve giocare in modo
 molto preciso per evitare la sconfitta.

33...♙e5

**11 Come deve rispondere
 il Nero a 34.♘d4? ******

34.g3! ♙e3+ 35.♔f1 ♙:d5
 36.♙:d8+! ♙:d8 37.♙:d8+ ♔g7
 38.♙8d3



**12 Come deve rispondere il Bianco
 a 38...♙b5? ******

38...♙e6

Si è creata una posizione all'incirca
 pari. Nella seguito della lotta tale
 equilibrio non è stato alterato.

39.♔g2 ♙g5 40.♘d4 ♙c4 41.b3 ♙c5
 42.a4 a6 43.h4 ♙f6 44.♘e2 ♙e5 45.♘g1
 ♙c7 46.f4 ♙f6 47.♘f3 ♙c6 48.♔h2 ♙e4
 49.♙1d2 h6 50.♘d4 ♙d5 51.♘b5!? ♙h5
 52.♘d6 ♙:h4!? 53.gh ♙:h4+ 54.♔g2
 ♙g4+ 55.♔f1 ♙:f4+ 56.♙f2 ♙c1+
 57.♔g2 f5 (più semplice 57...♙g5+)
 58.♘e8+ (58.♘c4!?) 58...♔f7 59.♙e2
 ♙g5+ 60.♔f1 ♙f4+ 61.♔e1 ♙c1+ 62.♔f2
 g5 63.♙d6 ♙f4+ Patta.

Risposte

1. Seria attenzione merita 13...♙f5!?.
 L'altra possibilità è 13...♙g4!? (è
 utile provocare l'indebolimento della
 casa e3) 14.f3, ed ora 14...♙e6,
 oppure 14...dc.
 È più debole l'immediata 13...♙e6
 14.cd ♘:d5 15.♘:d5 ♙:d5 16.♙:d5
 ♙:g5 17.♙d3±.