

# Le partite dei soci - Surfing on the net

Commento a cura di Marco Maganuco

**Marco Maganuco - Steven E. DuCharme (USA)**

Partita giocata per corrispondenza su [www.schemingmind.com](http://www.schemingmind.com) nel periodo giu-ago 2011.

Cadenza: 30 giorni + 1 giorno/mossa

## Difesa Caro-Kann, variante di Cambio - Rubinstein (ECO B13)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.♘d3

Questa mossa introduce la variante Rubinstein, meno giocata della linea principale 4.c4 che porta all'Attacco Panov. Il suo scopo principale è di impedire al N la tipica ...♙f5 molto comune in numerose linee della Caro-Kann, quello collaterale... di uscire dai sentieri troppo canonici della teoria per passare velocemente al gioco vero e proprio. La Caro-Kann per alcuni conduttori del B può sortire lo stesso effetto di un un “film cecoslovacco con sottotitoli in tedesco”, poiché prevede spesso un gioco molto manovrato nel quale si rivela difficile individuare un piano d'attacco chiaro e preciso. Se vi piace addentrarvi in territori relativamente meno esplorati, può essere una buona scelta (specie se sapete che l'avversario è un campione delle varianti principali di questa difesa).

4...♞f6 5.♙f4 ♞c6 6.c3 e6

Il N chiude volontariamente il suo ♙c8 per far uscire immediatamente l'♙f8 e sostenere il ♘d5, che per ora non subiva alcuna minaccia, anche perché il ♞b1, suo naturale attaccante, non dispone della casa c3. Una scelta più corretta era 6...♙g4 che porta in gioco il pezzo. L'intenzione del N è probabilmente quella di cambiare il buon ♙f4 giocando ...♙d6, ma il B approfitta della situazione per buttarsi sulla casa e5 come il leone sulla preda (o l'elefante sulle noccioline, se siete vegetariani).

7.♞f3 ♙d6 8.♞e5

Un bel cavallo al centro: è vero che il B muove due volte (consecutive) un pezzo in apertura, ma e5 era una “buca” irresistibile per non scavarla e occuparla. Il N può liquidare il pezzo forte del B cambiandolo, ma dopo la ripresa il ♞e5 diventa fastidioso (e pericoloso per un'eventuale arrocco corto), considerando anche che l'♙c8 è ancora a casa (e il B vuole che ci resti ancora a lungo).

8...O-O 9.♞d2

Il N deve aver valutato che non è bene cambiare in e5 per i motivi sopra esposti, il B si propone di superproteggere questa casa con ♞b1-d2-f3. Completata questa manovra e pensando di piazzare una bella torre sulla colonna semiaperta e la casa e5 diventa il più classico degli avamposti. A questo punto in caso di cambio diventa più conveniente riprendere in e5 con un pezzo, preferibilmente il cavallo, così da indurre alla lunga la spinta ...f6, che indebolisce l'arrocco e che soprattutto fa diventare il ♙e6 arretrato e facilmente attaccabile (a tale scopo si vede l'importanza di portare la torre sulla colonna e).

9...g6?

Critica come l'opera ermetica di un poeta bulgaro: a pensarci forse è un tentativo di coprire il punto h7 visto che l'♘d3 punta su questa casa, ma così facendo il N lascia un buco enorme sul suo arrocco, con l'alfiere camposcuero lontano da g7, quasi ad invitare il B a lanciarsi contro di esso in forze, tipo “Vieni avanti... cretino”; e dato che il trucco proprio non si vede... che attacco sia!

10.♘h6 ♖e8 11.f4

Il punto centrale e5 dello schieramento del B va superprotetto. In caso di cambio, stavolta l'idea è fxe5... e il povero ♖f7 rimane davvero debole.

11...♘f8 12.♘xf8 ♔xf8 13.g4

Una mossa sempre vincente :-)! Avendo un buon controllo sul centro, il B porta l'assalto all'arrocco avversario, indebolito dal “segnale d'attacco” 9...g6.

13...♞e4?

Il N cede un Pedone per poter liberare la strada alla Donna che vuole entrare in h4. Ok, la Donna è il pezzo più forte, ma da sola contro l'intera difesa B più che la figura di Wonder-woman finisce col fare quella di Heidi. Il B non si fa pregare e dopo aver calcolato una via di fuga sicura per il suo Re si prende il Pedone (è scortesia rifiutare i regali).

14.♞xe4 dxe4 15.♘xe4 ♔h4+ 16.♔f1

Chi dà scacco senza scopo...<sup>1</sup> Vabbè, mi hai dato scacco, e poi? Il N si ritrova con la Donna fuorigioco e il B nel frattempo ne combina di tutti i colori al centro.

16...♞xe5

Se proprio si vuol portare un attacco, i pezzi si convogliano sul Re avversario e non si cambiano.

17.fxe5 ♘d7

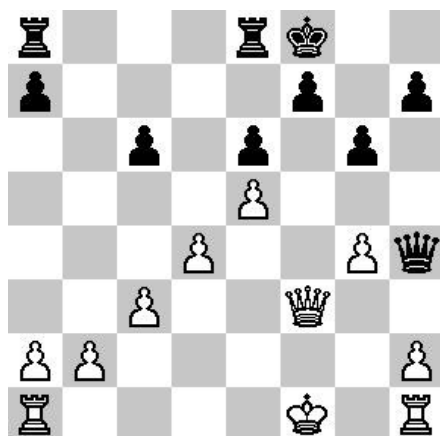
Finalmente si muove l'Alfiere oggetto di gossip alla mossa 6... ma di strada ne farà poca.

18.♔f3 ♘c6 19.♘xc6

“Tu mancia? Tu mancia??? Infermieri!!!! Lui mancia, lui mancia tutto...” Se il B decide di non prendere, alla successiva il N gioca 19...♘xe5 20.♔xe5. La Donna del B viene portata su una casa nella quale non vuol stare, perché la strada verso il Re avversario è aperta sulla colonna *f* ed è lì che essa deve rimanere. Il B si risolve per giocare 19.♘xc6 bxc6 cosciente che:

- il N ha aperto la colonna *b* che picchia contro il ♖b2 dopo ♖b8;
- il N ha portato il ♘c6 molto vicino al punto di rottura c5, nel senso che se sostenuta dalle Torri questa spinta risulta assai fastidiosa al B.

Il vantaggio di questo approccio sta nell'ottima posizione della ♔f3 (padrona della colonna *f* e della diagonale *h1-a8*), nell'avere il tratto alla prossima mossa e nel creare due isole di pedoni nello schieramento avversario in luogo di una coppia di pedoni adiacenti.



Posizione dopo 19...bxc6

<sup>1</sup>...se le prende prima o dopo!

La situazione che si è venuta a creare sta a metà strada tra un mediogioco e un finale. Ovviamente per il B sarebbe molto più conveniente entrare in un finale vero e proprio, visto il Pedone di vantaggio; il principale ostacolo a questo piano è la presenza delle Donne sulla scacchiera. Una volta cambiate, senza di esse si passa a un finale di Torri e Pedoni, non certo facile, ma nel quale il vantaggio di materiale può essere sfruttato. Nel mediogioco invece sono prevalenti l'iniziativa e la possibilità di attacco sul Re, sicché un Pedone in più o in meno non pregiudica ancora l'esito della partita. Quindi una delle idee portanti del B deve essere quella del cambio delle Donne.

20.♔g2 ♖ec8 21.♗hf1

Giustamente il N mira alla spinta ...c5, il B glielo impedisce con la immediata minaccia di matto e con l'inchiudatura del ♖c6. Si vede come la Donna bianca stia agendo allo stesso tempo sulla colonna e sulla diagonale prima menzionate.

21...♗c7 22.h3

Per liberare la ♕f3 dalla difesa del ♖g4.

22...♗b8 23.b4 a5 24.♗b1

La presa 24.b×a5 ♗b2+ 25.♗f2 non sembra dare grosse preoccupazioni al B, ma avere due Pedoni passati sulla colonna *a* è come averne uno, con la differenza che la Torre retrostante non può facilmente prendere contatto con il ♖a5. Con la mossa del testo il B punta a spingere il ♖a2 occupando del contempo la colonna *b* mentre nel caso di 24...a×b4 25.♗×b4 ♗×b4 26.c×b4 il ♖c6 rimane arretrato e la spinta di rottura non è più una minaccia.

24...a×b4 25.♗×b4 ♗a8 26.a4

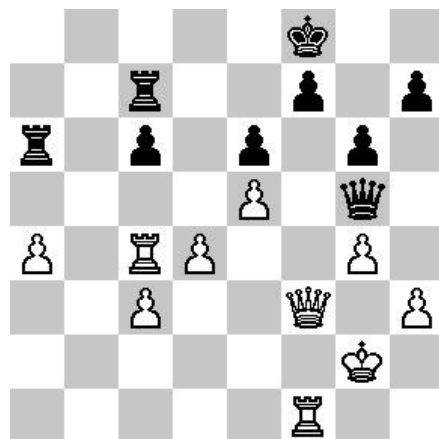
Il ♖a4 passato diventa ora un grattacapo latente per il N che per tenerlo a bada dovrà sguarnire altre parti del suo schieramento.

26...♕g5 27.♗c4

Il N cerca di rimettere in gioco la Donna, ma il B ha i pezzi molto attivi e minaccia la presa di un altro Pedone. Dietro 27.♗c4 tuttavia c'è un'idea molto più sottile che il guadagno di materiale. Il N se vuole difendere il ♖c6 ha soltanto modo possibile ma...

27...♗a6 28.♕f6!

La mossa decisiva: il B obbliga l'avversario al cambio ed entra in un finale tecnicamente vinto (pur essendo l'1 – 0 parecchio lontano con due torri ancora in gioco). Con la 27° mossa il B adesca la Torre lontano dalla 8° traversa, cosicché ora il N non ha scelta. Se infatti 28...♕d2+ 29.♗f2 ♕d3 30.♕d8+ ♔g7 31.♕×c7 ♕×c4 32.♕×f7+ ♔h6 33.♕f4+ ♔g7 34.♕f8#.



28...♔xf6 29.exf6

Brivido, terrore e raccapriccio! Il B chiude la colonna  $f$  che era semiaperta su un pedone debole. Perché? I motivi sono almeno tre:

- Primo, su 29.♖xf6 la Torre va a farsi un giro a funghi ed esce di scena per un po'... in questo tipo di finale ancora più del vantaggio di materiale conta l'attività dei pezzi. La ♖f1 quindi deve stare nel pieno del gioco, non può chiudersi laddove non controlla né colonne né traverse.
- Il secondo e più importante motivo è che il ♜f7 rimane una debolezza a tutti gli effetti visto che ora è completamente bloccato (prima era ancora possibile la spinta, anche se a costo della sua perdita) e come tale deve essere attaccata, facendo penetrare una Torre in 8° traversa; nel caso il piano riuscisse il ♜f6 è a due soli passi dalla promozione (ed è proprio così che andrà a finire)
- Terzo motivo... ma avete visto in che posizione imbarazzante si trova il Re nero (passibile di un facile matto del corridoio se non sta attento)?

29...♔e8?!

Ecco, come si diceva **\*\*PANIC\*\***... il Re si preoccupa della sua posizione precaria, anche troppo. Era molto più urgente prendere possesso della colonna *b*, l'unica aperta.

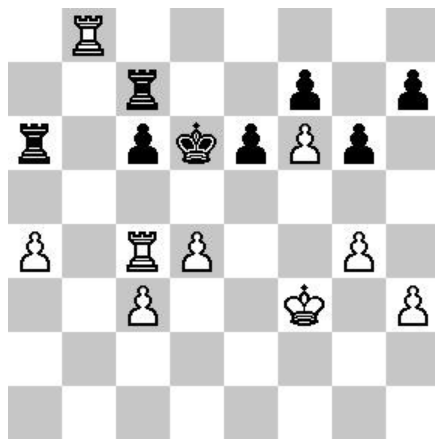
30.♖b1 ♔d7 31.♖b8 ♔d6

Tutti avanti! Ma dietro chi rimane a fare la guardia?? Il N non avrebbe mai dovuto permettere all'impune Torre bianca di scorrazzare per l'8° traversa completamente indisturbata. Offriva più resistenza 31...♖c8 ma dopo 32.♖cb4 ♖a7 33.♜8b7+ ♜×b7 34.♜×b7+ ♜c7 35.♜b8 ♜c8 36.♜×c8 ♜×c8 il Re bianco arriva al centro con grandi falcate e il ♖a4 diventa decisivo.

32.♔f3!

Non c'è fretta ormai di andare ad attaccare i Pedoni della 7° traversa. Meglio portare il Re verso il centro per limitare le opzioni del N. Il monarca nero è già troppo vicino alle case centrali e non gli si può lasciare campo libero. La sua entrata, accompagnata dalla rottura ♖c4–c5, rischia di far crollare l'apparato difensivo del B ora che una delle due torri è lontana. Al Re nero non deve essere concessa la casa d5. La mossa 32.♔f3 è profilattica perché permette al Re bianco di contrastare efficacemente questa manovra. Infatti su:

32...♔d5 33.♚d5+ ♔d6, torna a casa Lassie, il punto e4 non è disponibile  
32...♚a5 34.♔e4 e l'entrata del Re nero non è possibile.



*Posizione dopo 32.♔f3*

32...♖ca7 33.♗d8+! ♗d7

Un tempo perso per il N. Non va ovviamente 33...♔c7 34.♗h7 ♗×a4 35.♗×a4 ♗×a4 36.♗×h7 e il ♕f7 cade subito dopo vista la presenza del Re nero sulla 7° traversa.

34.♗h8 h5

Forse 34...♗a5 sarebbe stata più combattiva, ma il finale è comunque compromesso a meno di errori dell'avversario.

35.g×h5 g×h5 36.♗×h5 ♗da7 37.♗hc5 ♗a8 38.♔g4

La chiave del gioco del B è il possesso della 5° traversa, sulla quale la Torre ha completa libertà di movimento. L'idea del N è di andarsi a prendere il ♕f6 attaccandolo lateralmente con la Torre in 6° traversa: ma con 38...♗g8+ 39.♗g5 ♗h8 40.♗g7 ♗a7 41.h4 ♗h6 42.♔g5 il B tiene tutto (...♗g6+ che metterebbe il Re bianco fuorigioco non è possibile) e ha la ♗f7 attiva.

38...♗g8+ 39.♗g5 ♗6a8

Su 39...♗×g5+ 40.♔×g5 ♗a8 41.h4 con una sola Torre il N non riesce a fermare i due Pedoni laterali passati.

40.h4 ♗×g5 41.h×g5 abbandona

La minaccia è g6 seguita da ♔g5: il B recupera il Pedone e ne ha due liberi e sostenuti; nel caso che il N giochi ...♗g8 il ♕a4 è libero di avanzare, sostenuto dalla Torre.