

A volte ritornano

(*La lunga marcia*)

Quand jera giuvu... non è solo una canzone del nostro chansonnier Gipo Farassino, ma è anche l'intercalare con cui gli anziani (almeno in provincia) iniziano ad evocare i bei tempi (chissa poi perché più son lontani e più son belli ... sarà perché *a-jeru giuvu*). Anch'io mi sorprendo talvolta, ormai, a dire *quand jera giuvu*, quando i ricordi affiorano e, a pensarci su, si fanno via via sempre più nitidi. Una di queste volte è stata quando mi è capitato sotto mano (o meglio, a schermo) un articolo su Chess News scritto dal GM ceco naturalizzato inglese Lubomir Kavalek che richiamava una partita che mi ricordavo di aver visto 45 anni prima in un ozioso pomeriggio estivo della Scacchistica torinese. Man mano che scorrevo le mosse, mi venivano alla mente i commenti, certamente di un *chess enthusiast*, letti tanto tempo prima, che definivano "semplicemente epica" quella battaglia sulla scacchiera. L'articolo di Kavalek era su una partita ben più recente che però aveva un punto in comune con la "mia vecchia": una marcia trionfale del Re in mezzo agli allupati pezzi nemici. Allora, per gustarmi sino in fondo, ancora una volta, questo romanzo che *l'audaci imprese e i giovenil furori* canta, mi sono deciso a tradurre l'articolo, ma con la buona educazione che bisognerebbe avere almeno sugli autobus: prima gli anziani!

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

Nel 1885, un anno prima di diventare campione del mondo, Wilhelm Steinitz lanciò l'*International Chess Magazine*. Nel primo numero pubblicò una partita palpitante che gli era stata spedita dall'India dal suo amico Robert Steel. Si trattava di un gambetto Steinitz dove il Re bianco si faceva una bella, lunga passeggiata per la scacchiera ancora piena di pezzi. La partita si rivelò essere una variante delle analisi di Steel, ma ciononostante suscitò l'attenzione degli appassionati dell'epoca.

Steel, Robert – NN, Calcutta 1885. Partita di Vienna, gambetto Steinitz (C25)

1. e4 e5; 2. Cc3 Cc6; 3. f4 exf4; 4. d4 Dh4+; 5. Re2 d5

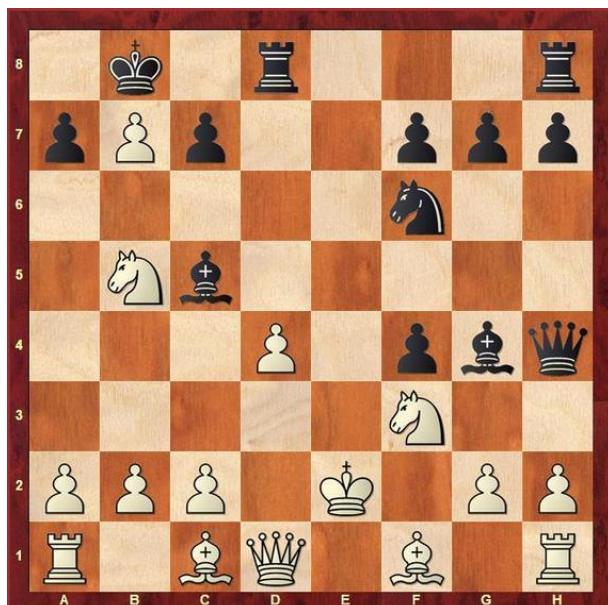
Questa continuazione è il tentativo aggressivo di Zukertort di mantenere aperta la posizione a tutti i costi. La più solida è 5. ... d6 come, per esempio, si ebbe nella Kavalek - Štejn, Olimpiadi di Tel Aviv 1964, che continuò 6. Cf3 Ag4; 7. Cd5 (7. Axh4 è una buona mossa suggerita da Steinitz) 7. ... 0-0-0 e Kavalek racconta che pensò di aver reso omaggio a Steinitz con la lunga passeggiata del suo Re: 8. Rd3 Dh6; 9. Axh4 Dh5; 10. c4 f5; 11. exf5 Dxf5+; 12. Rd2 Cb4; 13. Cxb4 Dxf4+; 14. Rc3 Cf6; 15. Rb3 e patta alla trentesima mossa. Kavalek racconta che al termine della partita Luke

Pachman, la prima scacchiera della sua squadra (la Cecoslovacchia), gli disse che, con la scelta di quella variante e di quel lungo vagabondare di Re al cospetto del campione sovietico in carica, lui aveva voluto ridicolizzare la scuola sovietica e per questo avrebbe dovuto aspettarsi di essere in qualche modo punito al loro ritorno a Praga. Kavalek replicò che allora doveva essere punito prima Steinitz.

6. exd5 Ag4+; 7. Cf3 0-0-0

Questo sacrificio di pezzo, che cerca di sfruttare al massimo la posizione esposta del Re bianco, venne giocato a Londra nel 1872 da Zukertort proprio contro Steinitz.

8. dxc6 Ac5; 9. cxb7+ Rb8; 10. Cb5 Cf6



Mossa al Bianco dopo 10. ... Cf6.

11. c3

A questo punto Steinitz giocò 11. Rd3 ed il seguito venne analizzato in profondità negli anni '90 del XIX secolo da Walter Penn Shipley, Emanuel Lasker e lo stesso Steinitz. Walter Penn Shipley, forte giocatore di Philadelphia, dimostrò di aver appreso i segreti di tutta la variante, poiché riuscì a battere Steinitz e Lasker, seppure in simultanea, nei primi anni di quel decennio. Su 11. Rd3, il Nero può forzare la patta con 11. ... Axd4!?: 12. Cbxd4 (il nero è preferibile dopo 12. Cxh4 Ae3+; 13. Rc3 Txd1, oppure dopo 12. c3 Af5+; 13. Rc4 Ae6+; 14. Rb4 Ac5+; 15. Da4 Txd1; 16. Cxh4 Ad7) 12. ... Txd4+; 13. Rxd4 Df2+; 14. Rc3 Dc5+; 15. Rb3 Db6+; 16. Ra3 Da5+ con scacco perpetuo.

11. ... The8+; 12. Rd3 Af5+; 13. Rc4 Ae6+; 14. Rxc5! [diagramma a pagina seguente]



Mossa al Nero dopo 14. Rxc5!

E' questa la presa che deve avere ispirato il GM Navara 130 anni dopo, come vedremo. Che l'avventura abbia inizio! I pezzi voleranno, le Regine saranno sacrificate ed il Re bianco marcerà trionfante! Il Nero può ottenere la ripetizione dopo 14. Rd3 Af5+, 15. Rc4 Ae6+. Ma siamo in pieno periodo scacchistico romantico!

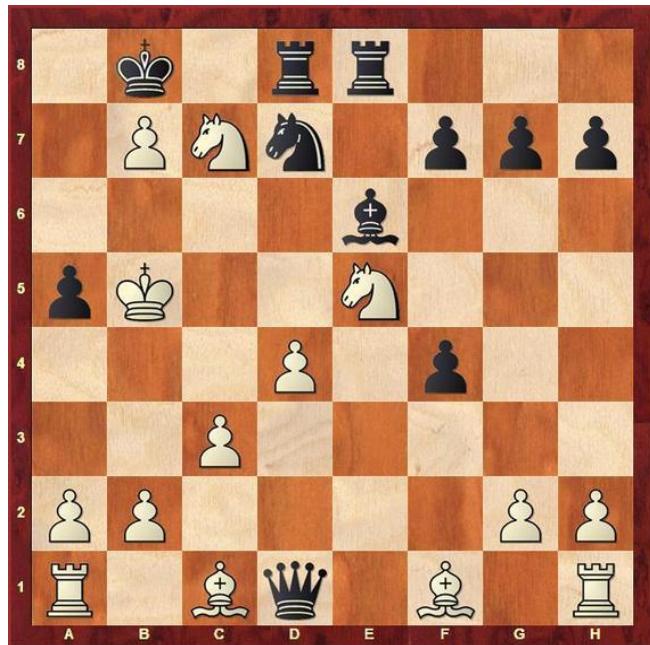
14. ... a5! Il Nero tesse la sua ragnatela mortale, minacciando matto in due.

15. Cxc7! Il Bianco non può prendere la Donna con 15. Cxh4 a causa di 15. ... Ce4+; 16. Rc6 Ad5 matto.

15. ... Dh5+ Dopo 15. ... Rxc7; 16. Cxh4 Td5+; 17. Rc4 il Re fugge.

16. Ce5! Cd7+ Il Bianco riconquista la Regina e addirittura vince dopo 16. ... Dxd1; 17. Cc6+ Rxc7 (17. ... Rxb7 18. Aa6+); 18. Axh4#.

17. Rb5 Dxd1



Mossa al Bianco dopo 17. ... Dxd1

18. Axf4? Un tentativo errato di creare qualcosa di bello; errato perché, nel secolo scorso, è stata trovata 18. Cxd7+! che vince in tutte le varianti:

- a. 18. ... Txd7; 19. Axf4 Dxa1; 20. Rb6! e il Bianco va per il matto;
- b. 18 ... Rxb7; 19. Cc5+ Ra7 (19. ... Rc8; 20. Axf4 Dxa1; 21. Rc6 e il Bianco sta per vincere) 20. Cxe8 Txe8; 21. Rxa5 con vantaggio decisivo;
- c. 18. ... Axd7+; 19. Rb6 Te6+; 20. Cxe6 idem con patate. Invece 18. Cc6+ Rxb7; 19. Cxa5+ Ra7; 20. Cc6+ dà solo la patta.

18. ... Dxa1; 19. Ra6 19. Cxd7+ perde a causa di 19. ... Ra7 o di 19. ... Rxb7.

19. ... Cxe5; 20. Cxe8



Mossa al Nero dopo 20. Cxe8

Il Nero vince dopo 20. Axe5 Ac4+!; 21. Axc4 Txe5!; 22. Txa1 Td6 matto.

20. ... f6? Porta alla patta. Il Nero vinceva con 20. ... Td5!, come giocato nella Morgan-ShIPLEY, Philadelphia 1891: 21. Ac4 (21. Axe5+ Txe5; 22. dxe5 Ac4+; 23. Axc4 Dxh1 e il Nero è in vantaggio decisivo) 21. ... Dxh1; 22. Axd5 Df1+; 23. Rb6 Dxf4; 24. Axe6 fxe6 e il Bianco abbandonò.

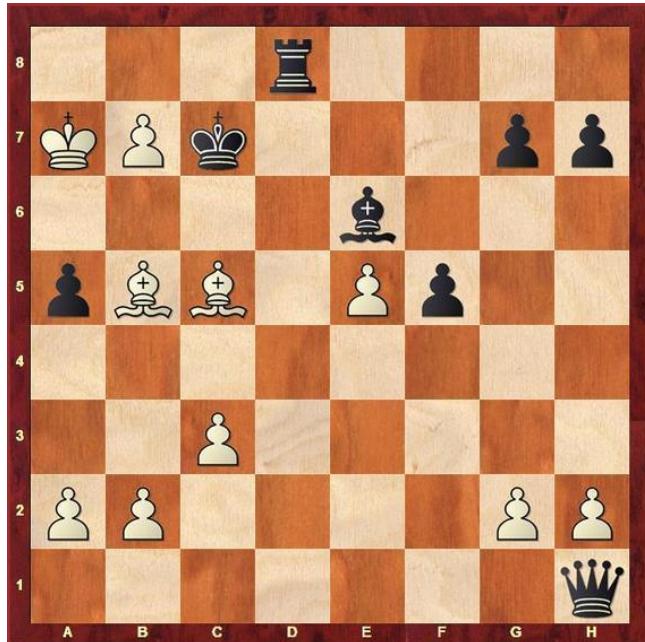
21. dxe5 f5; 22. Ae3 Txe8; 23. Ab5 Il Bianco può forzare la patta con 23. Aa7+ Rc7; 24. Ab6+ Rb8; 25. Ac5 Tc8; 26. Aa7+ (26. Ad6+ Tc7) 26. ... Rc7; 27. Ab6+ Rb8; 28. Aa7+.

23. ... Dxh1 23. ... Dxb2; 24. Aa7+ Rc7; 25. Ac5 Dxb5+ (25. ... Td8; 26. Ab6+ Rb8; 27. Aa7+ Rc7; 28. Td1! con netta prevalenza del Bianco); 26. Rxb5 Rxb7; 27. Td1 e il Bianco è preferibile.

24. Aa7+ La partita Steel-Ross, Calcutta 1884, terminò con 24. Ac5 Td8!; 25. Aa7+ Rc7; 26. Ab6+ e patta. Questa partita venne pubblicata nel primo numero della rivista di Steinitz *International Chess Magazine* (gennaio 1885), con il titolo “Scacchi a Calcutta”.

24. ... Rc7; 25. Ac5 Td8? La casa sbagliata! Quella giusta è c8, perché sia 25. ... Ac8 che 25. ... Tc8 forzano la patta; per esempio: 25. ... Ac8!; 26. Ab6+ Rb8; 27. Aa7+ Rc7; 28. Ab6+ e patta; oppure 25. ... Tc8; 26. Ab6+ Rb8; 27. Aa7+ Rc7; 28. Ab6+ ecc.

26. Ra7! [diagramma a pagina seguente]



Posizione dopo 26. Ra7!

Il Nero abbandona, poiché 27. Ab6 matto incombe ... ma questa partita non fu mai giocata: si tratta in verità di un'analisi di Robert Steel (1839-1903), un funzionario del governo britannico in India.

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

Ed ecco il commento alla partita moderna, che Kavalek ha intitolato “Il Re ceco entra nella storia degli scacchi”.

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

Camminare è il miglior modo per visitare Praga, la capitale ceca. Si può seguire la Strada Reale, il percorso della processione dell’incoronazione del 1458, che collega la città vecchia con il castello di Praga¹. Sarà perché nato proprio a Praga che, nel 1860, Wilhelm Steinitz concepì il suo gambetto che prevede una bella passeggiata del Re. E sarà sempre perché anche lui nato a Praga che, 155 anni dopo, il Grande Maestro David Navara ha fatto fare al suo Re una passeggiata da togliere il respiro, al torneo “A” di Biel, in Svizzera, torneo poi vinto dal GM francese Maxime Vachier-Lagrave.

Senz’ombra di dubbio è stata la lunga marcia del Re di Navara a rendere memorabile quel torneo, marcia di cui la storia degli scacchi è avara di esempi. E’ chiaro che il

¹ Per amor di precisione, l’incoronazione è quella di Giorgio di Poděbrady, sedicesimo e più amato re di Boemia, la città vecchia è in ceco la famosa Staré Město ed il castello è l’ancor più famoso Castello Hradčany, il più grande castello antico al mondo [NdT].

campione ceco aveva preparato la variante al computer, ma non è dato sapere sino a che profondità. Alla mia precisa domanda ha risposto: "La mia preparazione finiva con 25. ... Tg8; io avevo analizzato solamente 25. ... Txc5." Navara ha ammesso che la partita gli è piaciuta, ma che i tratti 35. Cd5+ e 44. Rg5 gli sarebbero potuti costare mezzo punto.

La partita è stata un po' come stuzzicare un vespaio. Anche se il computer ti dice che non prenderai matto, bisogna stare con gli occhi aperti perché lo scivolone può capitare quando ci si è già addentrati per una decina di mosse nella variante. E dopo tutto questo, la partita è sfociata in un finale tecnicamente difficile che merita e aspetta di essere ulteriormente analizzato.

Navara, David (2724) - Wojtaszek, Radoslaw (2733), 48° Torneo GM, Biel 2015

1. e4 c5; 2. Cf3 d6; 3. d4 cxd4; 4. Cxd4 Cf6; 5. Cc3 a6; 6. Ae3 e5; 7. Cb3
La variante Robert Byrne contro la Siciliana Najdorf, più nota come Attacco Inglese.
7. ... Ae6; 8. h3

Quando Byrne cominciò a giocare questa variante, all'inizio degli Anni '70, proseguiva con 8. Dd2 che previene 8. ... d5?; 9. exd5 Cxd5; 10. 0-0-0 Ab4; 11. Ac4 ed il Bianco guadagna un pezzo. Questa linea si sviluppava con 8. Dd2 Cbd7 9. f3 h5!? frenando g2-g4.

8. ... Ae7; 9. g4 d5!?

Altrimenti il Bianco gioca 10. Ag2, rendendo difficoltosa al Nero qualsiasi azione al centro.

10. exd5 Cxd5; 11. Ag2

Cede l'Alfiere delle case nere per ottenere una pressione sulla grande diagonale h1-a8.

11. ... Cxe3; 12. Dxd8+ Axd8; 13. fxe3 Ah4+; 14. Rf1 Cc6; 15. Cc5 Ac4+
La tentazione di entrare in varianti forzate e taglienti è grande. In precedenza si è giocato 15. ... 0-0.

16. Rg1 0-0-0; 17. b3

L'Ac4 non ha buone case dove ripiegare.

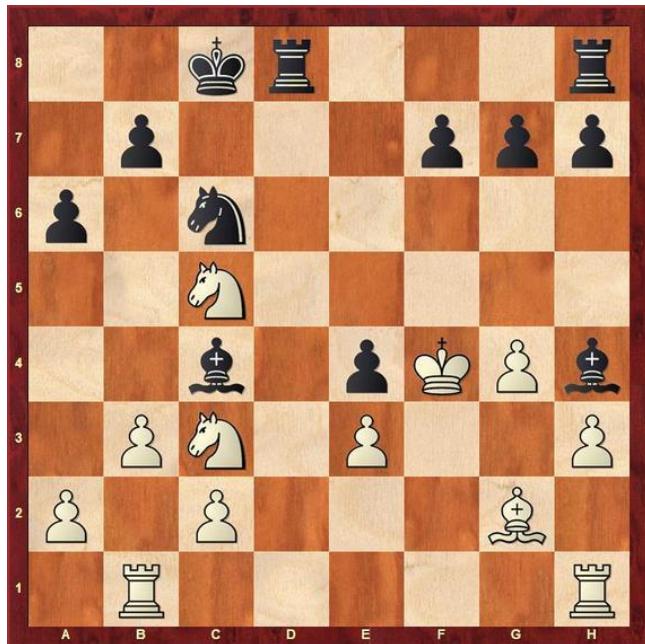
17. ... Ag5; 18. Te1 Bh4; 19. Tb1

Navara trova la casa migliore per la sua Torre, e non si tratta di un piano a lungo termine, come si potrebbe pensare.

19. ... Ag5; 20. Rf2 Ah4+; 21. Rf3

Come spesso accade in casi simili, i motori preferiscono la ripetizione di mosse 21. Rg1 Ag5.

21. ... e4+; 22. Rf4! [diagramma a pagina seguente]



Mossa al Nero dopo 22. Rf4!

Prima dell'apparizione dei motori sulla scena scacchistica, questa mossa sarebbe stata considerata un suicidio, ingiocabile in una partita torneo. L'analisi di questa mossa sarebbe potuta durare ore se non giorni, ma oggi i computer vedono subito che il Bianco non verrà mattato. Se avete dei dubbi, potete provare ad analizzare un po', giusto per assicurarvi che la posizione non nasconde spiacevoli sorprese. Il Bianco ha ancora la patta dopo 22. C5xe4 Ce5+; 23. Rf4 Cg6+; 24. Rf3 Ce5+.

22. ... g5+

Costringe il Re bianco ad avanzare al prezzo della paralisi dell'Alfiere delle case scure. Altre mosse non vincono:

- A. 22. ... Td6; 23. C3xe4 g5+; 24. Rf5 (24. Cxg5? Tf6+; 25. Re4 Axg5; 26. bxc4 Te8+; 27. Rd3 Txe3+; 28. Rd2 Tb3+ e il Nero sta meglio) 24. ... Td5+; 25. Rf6 Tg8; 26. bxc4 Tg6+; 27. Rxf7 Ce5+; 28. Rf8 Td8+; 29. Re7 Cc6+; 30. Rf7 Ce5 e il Bianco è preferibile;
- B. 22. ... f5; 23. gxf5 g5+; 24. fxg6 Tdf8+ (24. ... h5 25. bxc4 Thf8+; 26. Rxe4 Tfe8 e il Bianco sta leggermente meglio); 25. Rxe4 (25. Rg4? hxg6; 26. bxc4 Ce5 matto!) 25. ... Te8+; 26. Rf3 Ce5+; 27. Re4 Cc6 e il Bianco è preferibile;
- C. 22. ... Td2; 23. C3xe4 f5; 24. Cxd2 (24. gxf5 g5+ con grande vantaggio del Nero) 24. ... g5+; 25. Rxf5 (25. Rf3 Ce5 matto) 25. ... Tf8+; 26. Re4 Te8+; 27. Rf5 (27. Ce6? Txe6+; 28. Rf3 Cd4+; 29. exd4 Ae2 matto) 27. ... Tf8 con lieve vantaggio del Bianco.

23. Rf5 The8; 24. Thd1!

Unica. Il Bianco prende matto dopo 24. bxc4? Td6!; 25. C3xe4 Te5 matto.

24. ... Te5+

Dopo 24. ... Ce7+; 25. Rf6 Cd5+ (25. ... Ad5; 26. Axe4 Td6+; 27. Rg7 Tg8+; 28. Rxh7 Axe4+; 29. C3xe4 Tdg6 il Nero non ha più della patta); 26. Cxd5 Axd5; 27. c4 Td6+ è pari.

25. Rf6 Tg8

Una piccola sorpresa che lascia più pezzi sulla scacchiera. Navara aveva analizzato 25. ... Txc5 ed il Bianco non ha molto da temere; per esempio 26. Txd8+ Cxd8; 27. bxc4 Txc4; 28. Cxe4 Txc2; 29. Cd6+!? Rc7; 30. Ae4 Tf2+; 31. Re7 Cc6+; 32. Axc6 Rxc6; 33. Tc1+ con miglior gioco.

26. bxc4

Dall'ottava e sino a questa mossa, Navara ha praticamente giocato lampo, ma qui ha riflettuto per sei minuti.

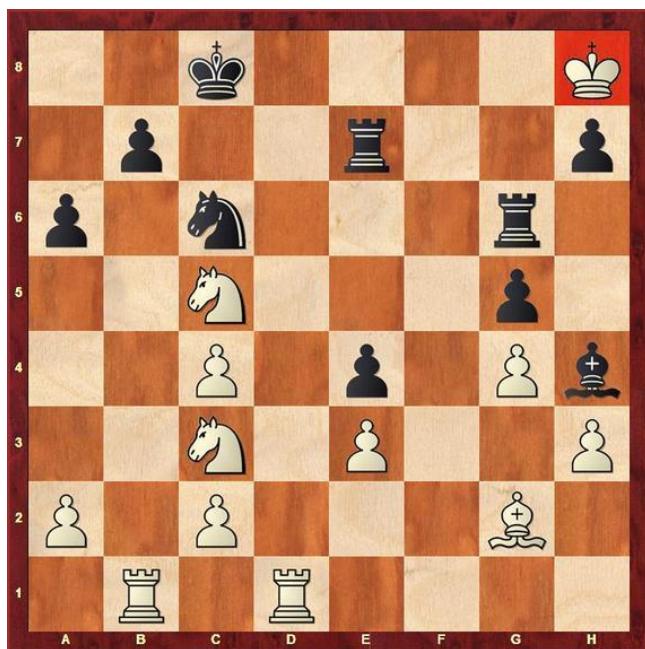
26. ... Tg6+; 27. Rxf7 Te7+; 28. Rf8

Touchdown!

28. ... Tf6+

La posizione è ancora equilibrata dopo 28. ... Teg7!?: 29. Ce6 (29. C3xe4 Tg8+; 30. Rf7 T8g7 e il Bianco è leggermente preferibile) 29. ... Tg8+; 30. Rf7 Ce5+; 31. Re7 Cc6+; 32. Rd6 Te8; 33. Rc5 Tgxe6; 34. Td6 Txd6; 35. Rxd6 Ag3+; 36. Rc5 Te5+ (36. ... Ab8; 37. Cd5 Aa7+; 38. Rd6 Ab8 e il Bianco sta un po' meglio); 37. Cd5 Te6; 38. Cb6+ Rc7; 39. Ca8+ idem)

29. Rg8 Tg6+; 30. Rh8!



Mossa al Nero dopo 30. Rh8!

Un'idea sorprendente! Il Re bianco finisce nell'angolo e lancia la sfida alle due Torri nere.

30. ... Tf6

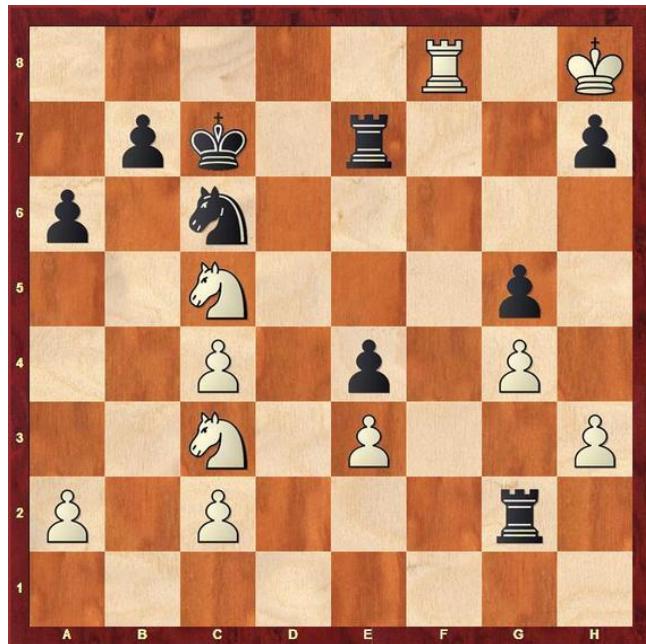
Dopo 30. ... Ag3 il Bianco può parare la minaccia di matto 31. ... Ae5 con 31. Td5! Ae5+; 32. Txe5 Cxe5; 33. Txb7! Txb7; 34. Cxb7 Rxb7 (34. ... Cxc4; 35. Rxh7 Tf6; 36. Axe4 e il Bianco vince) 35. Axe4+ e vince.

31. Tf1! Af2; 32. Txf2 Txf2; 33. Tf1! Txg2??

E' difficile criticare Wojtazsek per questa mossa, che può portare in un finale di Torri patto. Però 33. ... Te8+; 34. Rxh7 Txg2 avrebbe evitato il doppio con buone possibilità di patta dopo 35. C3xe4 Te7+; 36. Rg6 b6; 37. Cd6+ Rc7; 38. Cf5 bxc5; 39. Cxe7 Cxe7+; 40. Rxg5 Cc6.

34. Tf8+ Rc7

Dopo 34. ... Cd8; 35. Cd5 Tf7; 36. Tg8 minacciando 37. Ce6 il Nero è sotto pressione [diagramma a pagina seguente]



Mossa al Bianco dopo 34. ... Rc7

35. Cd5+?!

Un uovo oggi è meglio di una gallina domani, ma Navara non è rimasto soddisfatto da questa mossa che porta alla patta. Ma chi avrebbe avuto il coraggio di giocare a tavolino la linea suggerita dal computer?: 35. C5xe4! Rd7; 36. Cf6+ Re6; 37. Ccd5 Tf7; 38. Te8+ Rd6; 39. Cxh7 (è possibile anche 39. Rg8) 39. ... Txc2; 40. Cxg5 e con due pedoni uniti e passati sul lato di Re il Bianco ha reali possibilità di vittoria.

35. ... Rd6; 36. Cxe7 Rxc5; 37. Tf5+ Rxc4; 38. Cxc6 bxc6; 39. Txg5

I contendenti sono finite in un finale di Torri complicato dove è molto facile sbagliare.

39. ... Tg3?

Il Nero avrebbe potuto ottenere la parità con 39. ... Txc2!; 40. Rxh7 Rd3!? (40. ... Te2; 41. h4 Txe3; 42. Tg8 Tg3; 43. g5 e3; 44. g6 Th3=); 41. Th5 Rxe3; 42. g5 Tc5.

40. h4 h6?

Agevolando il Bianco. La partita avrebbe potuto terminare con un finale curioso: 40. ... Txe3; 41. Rxh7 Tg3; 42. h5 e3; 43. h6 Rc3; 44. Rg6 e2; 45. h7 e1=D; 46. h8=D+ Rxc2; 47. Tc5+ Rb1; 48. Db8+ Ra1! [diagramma d'analisi]



Diagramma d'analisi

e adesso il Re nero si rifugia in angolo ed il Bianco non riesce più a vincere.
41. Tg6!

Ottima intuizione! Navara può andare fiero di questa mossa. 41. Tg8 lasciava al Nero possibilità di patta.

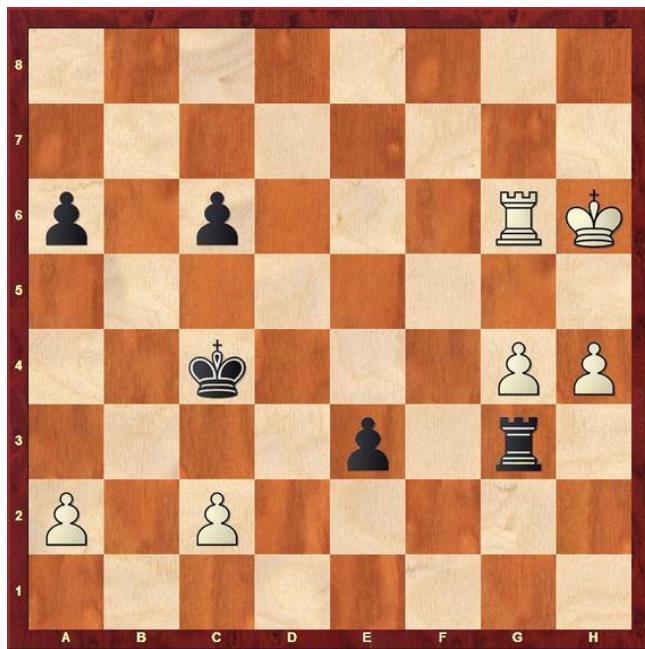
41. ... Txe3; 42. Rg7

Dopo una breve sosta, il Re bianco si rimette in marcia.

42. ... Tg3

42. ... Th3; 43. h5 Rd5; 44. Rxh6 e3; 45. Tg8 e il Bianco è vicino alla vittoria

43. Rxh6 e3



Mossa al Bianco dopo 43. ... e3

44. Rg5?

La seconda mossa in cui Navara non si è piaciuto, ed a ragione. L'avanzata del pedone g conduce ad un finale di Donna vinto: 44. g5! Rd4; 45. Te6 Tg4; 46. h5 Te4; 47. Txe4+ Rxe4; 48. g6 e2; 49. g7 e1=D; 50. g8=D e il Bianco dovrebbe vincere.

44. ... Rd5?

Wojtaszek si lascia sfuggire la patta con 44. ... Rc3!:

A. 45. h5 e2; 46. Te6 Rd2; 47. h6 e1=D (47. ... Te3?; 48. Txe3 Rxe3; 49. h7 e1=D; 50. h8=D dovrebbe essere vincente.) 48. Txe1 Rxe1; 49. h7 Th3; 50. Rg6 Rf2; 51. Rg7 Rg3; 52. h8=D con pari possibilità.
B. 45. Txc6+ Rd2; 46. Td6+ Rxc2; 47. Te6 Rd2; 48. Td6+ Rc2 e patta.

45. Rf4?

Chiudendo il cerchio: il Re ritorna dove tutto è cominciato, ma così facendo butta via la vittoria. Il Bianco avrebbe dovuto interporre 45. Tg8 Tg2 (45. ... Re4; 46. h5 e2; 47. h6 Te3; 48. h7 e1=D; 49. h8=D e il Bianco dovrebbe portarsi il punto a casa 46. h5 Txc2 e solo ora 47. Rf4! e vince. Invece così abbiamo raggiunto una posizione critica.

45. ... Th3?

L'ultimo errore, secondo il computer. Le varianti illustrate qui di seguito potrebbero facilmente far perdere la trebisonda, ma il Nero è vicinissimo a conquistare il mezzo punto giocando 45.... e2!; 46. c4+ bisogna allontanare il re nero da e6. 46. ... Rxc4 (46. ... Rd4; 47. Te6 e vince):

- A. 47. Txc6+!? Rd5; 48. Tc1 Ta3; 49. Te1 Txa2; 50. Rf5 (50. h5 Re6; 51. Rf3 Ta3+; 52. Rxе2 Rf6; e il Nero riesce a bloccare i pedoni bianchi) 50. ... Rd6; 51. h5 Re7; 52. Rg6 Rf8; 53. h6 Tb2 con parità;
 B. 47. Te6! Th3 (47. ... Tg2; 48. Rf3 Th2; 49. Rg3 Rd5; 50. Te8 e vince) 48. Txe2 Txh4 e per esempio 49. Tc2+ Rd5; 50. Rf5:
 b1. 50. ... c5; 51. Td2+ Rc4; 52. g5 Rc3 (52. ... Th1; 53. g6 Tg1; 54. Rf6 Rc3; 55. Td5 c4; 56. g7 e vince) 53. Tg2 Th8; 54. g6 c4; 55. g7 Tg8; 56. Re4 Te8+; 57. Rd5 idem!);
 b2. 50. ... Rd6! 51. g5 [diagramma d'analisi]



Diagramma d'analisi

- a) 51. ... Re7; 52. Txc6 e vince;
- b) 51. ... Th1!; 52. g6 (52. Tf2 Re7; 53. Tf4 Rf7; 52. Rf6 Tf1+; 53. Rg7 c5; 54. g6 a5; 55. Tc3 Tf2; 56. Ta3 c4 con parità) 52. ... Re7; 53. Rg5 (53. Txc6 Th5+; 54. Re4 a5 idem) 53. ... Tg1+; 54. Rh6 Rf8; 55. Txc6 Th1+; 56. Rg5 Tg1+; 57. Rf6 Tf1+; 58. Re5 Te1+; 59. Rd6 a5; 60. Ta6 Tg1; 61. Txa5 (o 61. Ta8+ Rg7; 62. Txa5 Txg6+) 61. ... Txg6+; 62. Rc7 e, secondo I database dei finali, il Bianco non riesce a vincere.
- c) 51. ... a5; 52. g6 Re7; 53. Txc6 Th5+; 54. Rf4 Th2 e patta;
- d) 51. ... c5; 52. g6 (52. Te2 Th1 con parità) 52. ... Re7; 53. Rg5 Ta4; 54. Txc5 (54. Tf2 Ta3; 55. g7 Tg3+; 56. Rh6) 54. ... Rf8; 55. Tc8+ Rg7; 56. Tc7+ Rg8; 57. Rf6 Tf4 con leggera prevalenza del Bianco.

46. h5 c5

E' troppo tardi per 46. ... e2; 47. Tg5+ Re6 (47. ... Rd4; 48. Te5 Th2; 49. Te4+ Rc3; 50. Rg3 con vantaggio decisivo); 48. Te5+ Rf6; 49. Txe2 è vincente.

47. Tg5+ Rd4; 48. Te5

Minacciando di sopprimere il pedone e dopo 49. Te4+.

Il Nero abbandona.

-0-0-0-0-0-0-0-0-0-0-

Ora anche i più giovani potranno un giorno dire: *quand jera giuvu*, ho visto Re scapicollarsi da un capo all'altro della scacchiera, come quella volta che ...