

A gioco scorretto!

(il famigerato Gambetto Cochrane)

Se ancora non siete riusciti a togliervi il pernicioso vizio di studiare – o solo leggere – libri di scacchi, vi sarà certo capitato di imbattervi in una frase che sembra proprio uscita dalla bocca della Sibilla cumana e che suona pressappoco così: “*a gioco corretto, il Fuchsiaapoisbeige* (con buona pace di tutti) vince”. Già! “*A gioco corretto*”: che vorrà mai dire? Che il supposto vincitore tracanna caffè con sambuca? O che si presenta alla scacchiera in elegante *mise* giacca e cravatta? O che, almeno, evita di scaccolarsi, ruttare e spidocchiarsi al cospetto del suo avversario? E se esiste il *gioco corretto* dovrebbe anche esistere il suo contrario, il *gioco scorretto*? Alle prime tre domande non saprei proprio cosa rispondere, mentre la risposta, convinta e suffragata dai fatti, alla quarta è un bel rotondo e lapidario “Sì”. E per *gioco scorretto* s’intende un atteggiamento misto di sicurezza di sé, incoscienza e temerarietà che genera, spesso già dalle primissime mosse ed in barba ai concetti basilari di sviluppo, equilibrio materiale ecc. ecc., lotte all’ultimo pedone dove spesso la bilancia sembra pendere da una o dall’altra parte solamente a seconda di chi tocca muovere. Naturalmente, non si può certo pretendere di stravolgere gli equilibri alla quarta mossa giocando la variante di cambio della Francese, ma fortunatamente nel mare magnum delle aperture si trovano “stranezze” che, a ben vedere, sono strane solo all’apparenza e nascondono una bella dose di suspense. La più famosa è il Gambetto Muzio, ma negli ultimi tempi, forse perché non ancora teorizzato appieno, ha trovato una certa fortuna il (famigerato) Gambetto Cochrane dell’altrimenti sonnacchiosa Difesa Russa, cioè ‘sta roba qui: 1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4.Cxf7 ohibò! (diagramma):



Non rotolatevi a terra sghignazzando. Questo sacrificio di pezzo va preso con le molle e con una buona dose di sangue freddo, altrimenti il Re nero rischia seriamente di essere trascinato sul patibolo. Per le sue caratteristiche di “violenza allo stato puro”, il Gambetto Cochrane viene non di rado impiegato nei tornei a cadenze veloci. Cominciamo

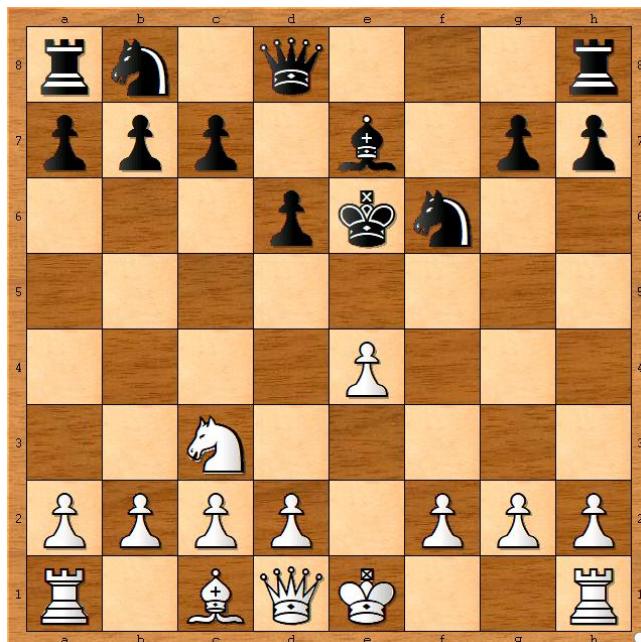
a familiarizzare con questa bestia strana vedendo due begli esempi di partite di uno dei suoi più illustri estimatori, il fortissimo GM Alexander Morozevich.

Morozevich, Alexander (2656) - Sergeyev, Alexander (2397), Campionato lampo russo, Soci 2018:

1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. Cc3 Ae6; 6. d4 Ae7; 7. f4 Te8; 8. f5
 Non c'è che dire! Il Bianco sfida tutte le leggi della fisica scacchistica: sparacchia i pedoni centrali avendo praticamente tutti i pezzi ai box! 8. ... **Axf5?** Il nero dimostra di non avere i nervi saldi. 8. ... Ac8; 9. Ac4+ Rf8; 10. 0-0 c6 teneva la partita in equilibrio; **9. exf5 d5: 10. Ae2 Cc6; 11. O-O Ce4?** Era quasi necessaria 11. ... Rg8, anche se il Bianco mantiene comunque un'iniziativa promettente; **12. Cxe4** Ugualmente valida era 12. Ah5+; **12. ... dxe4; 13. Ac4+ Rf8; 14. c3 Af6; 15. Dh5 Dd7; 16. Af4** Ancor più forte era 16. Ae6! **16. ... Cxd4 Desperación; 17. Tad1 e3; 18. cxd4 abbandona.** 1-0.

Esattamente un anno dopo, sempre a Soci e sempre nel campionato russo lampo:
 Morozevich, Alexander (2659) - Erashenkov, Denis (2382):

1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. Cc3 Ae7; 6. Ac4+ Ae6; 7. Axe6+ Rxe6
 Ci vogliono nervi di purissimo acciaio per giocare con il proprio Re in e6 dopo sole 7 mosse!



Dopo 7. ... Rxe6. Mossa al Bianco

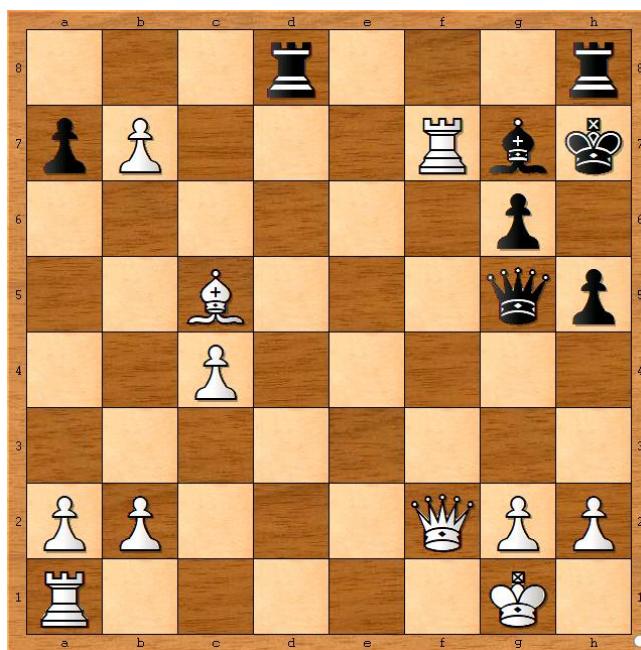
8. g4! Ancor di più se il tuo avversario sa che con g4 si vince! **8. ... g5; 9. d4 d5** Scorretto per scorretto (cioè infischiadose della sviluppo ecc. ecc.), era forse da prendere in considerazione 9. ... h5 cercando la lotta corpo a corpo; **10. exd5+ Cxd5; 11. De2+ Rf7; 12. Df3+ Cf6; 13. Axg5** Rinunciando al pb7 perché ... troppo lontano dal bersaglio grosso; **13. ... Tg8** Forse era il momento di osare un contrattacco con 13. ... Dxd4; **14. Axf6 Axf6; 15. O-O-O** Ora "Moro" sfrutta da par suo il vantaggio di sviluppo e la posizione esposta del Re nero; **15. ...Cc6; 16. h4 Rg7; 17. g5 Axd4; 18. Cb5 Tf8; 19. Dg4 Axb2+** Su 19. ... Dc8 poteva seguire 20. Txd4 Cxd4; 21. Dxd4+ Rg8; 22. Cc3; **20. Rxb2 De7?** rende ancor più efficace la mossa del testo, che sarebbe stata probabilmente giocata comunque; **21. Td7 abbandona.** 1-0.

Il Gambetto Conan (oops, pardon, Cochrane) dispiega i suoi effetti letali anche nel gioco lento, se non lo si tratta con i dovuti anticorpi. Uno dei suoi adepti è stato il

compianto Maestro lettone Alvis Vitolinš¹, per ben dieci volte campione del suo Paese, uno dei giocatori più estrosi ed aggressivi degli anni '70 e '80. Vediamo come Vitolinš lo usa per battere il connazionale Meijers nel campionato lettone del 1989, l'ultimo che lo vide vincitore.

Vitolinš – Meijers, Campionato assoluto di Lettonia, Riga 1989.

1.e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. d4 g6; 6. Cc3 Rg7 Il nero cerca subito di mettere al relativo riparo il suo monarca; **7. Ae2 d5; 8. e5 Ce4; 9. Cxe4 dxe4; 10. O-O Cc6; 11. Ae3 h5** Per dare un'ulteriore casa – h7 – al Re e tenere sotto controllo la casa h6 in caso di Dd2 ecc.; **12. f3 exf3; 13. Txf3 Ae6; 14. c4 Ag4; 15. Tf4 Axe2: 16. Dxe2** Senza mosse appariscenti, il Bianco ha ottenuto un buon compenso per il deficit di materiale) **16. ... Rh7; 17. d5 De8** Non volendo subire un violentissimo e probabilmente vincente attacco dopo 17. ... Ce7; 18. Taf1 Cf5; 19. Txf5 gxf5; 20. Dxh5+, il Nero decide di restituire il pezzo per una parvenza di controgioco; **18. dxc6 Dxe5; 19. Df2 Td8; 20. cxb7 c5; 21. Tf7+ Ag7; 22. Axc5 Dg5** Presta il fianco ad una elegante combinazione che Vitolinš non si lascia sfuggire:



Dopo 22. ... Dg5. Mossa al Bianco

23. Ad4 Thg8; 24. Axg7 Txg7; 25. Txg7+ Rxg7; 26. b8=D abbandona. 1-0. Infatti a 26. ... Txb8 segue 27. Dxa7+ guadagnando la Torre.

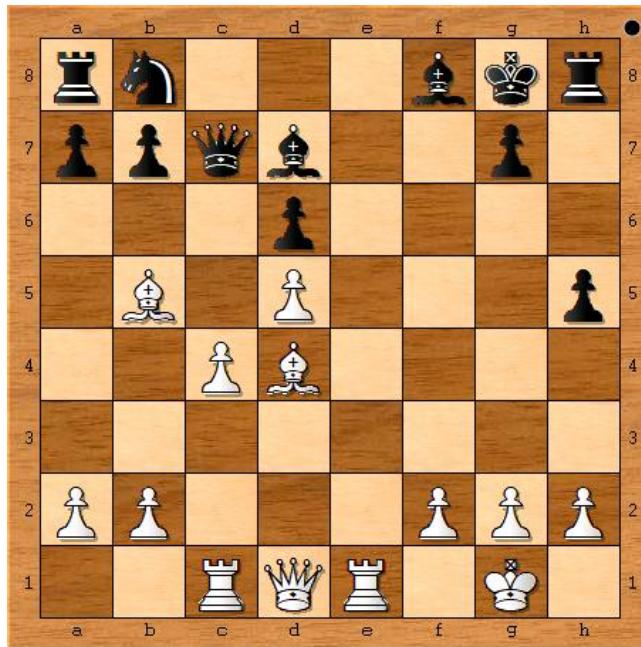
Non è improbabile che, vagabondando per la galassia degli innumerevoli tornei online del dopo-Covid, ci si imbatta in un Ufo che, invece delle lame rotanti o dei raggi alfabetagammadelta, sciorini come propria arma letale il “famigerato gambetto Cochrane” (detto alla Fantozzi quando introduce la Coppa Cobram!), soprattutto se, come capitato al sottoscritto partecipando ad un torneo tematico sulla Difesa Russa (ma voi chiamatela Petrov, suona più professionale), si è protagonisti di uno di tali incontri del terzo tipo. Quindi, scendendo di almeno quattro o cinque livelli dalla partita precedente per fare le cose più comprensibili a noi *patzers*, vediamo dapprima come *non* si devono affrontare le lame rotanti del Cochrane:

¹ Di lui Riccardo Moneta ha tracciato un bello e triste ritratto sul sito unoscacchista: <https://unoscacchista.com/2017/02/16/il-suicidio-di-alvis-vitolins/>

ffouriscool – martijn, giocata nel 2020 sul sito net-chess.com

(tempo di riflessione 30 gg *di plafond* + 2 gg. a mossa)

1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. d4 c5 È forse la mossa più giocata, che persegue una logica che apparentemente non fa una grinza: aprire le linee e cambiare qualche pezzo per valorizzare infine quello in più. Molto logico, ma siccome si tratta di un'apertura che lascia più spazio alla fantasia (chiamiamola così) che alla logica, personalmente mi sorge un vago dubbio che questa sortita di pedone proprio la più adatta a contrastare il barbaro non sia. Ma si sa, *de gustibus...*; **6. dxc5** Qualunque fra 6. c3 o 6. Cc3, mantenendo la tensione, era meglio della mossa del testo, ma forse il Bianco si è fatto prendere dalla frenesia di aprire le linee “*perché lui ha il Re per aria!*”; **6 ... Da5+** Stereotipata! Questo arcinoto giochetto funziona quando il Nero ha sviluppato l'Af8 in g7, così da sfruttare le case nere, ed in particolare la grande diagonale nera, per un vigoroso contropioco. Qui, però, l'Alfiere nero ancora ronfa (anzi, russa!) in f8. Molto più efficace pare 6. ... d5 non temendo 7. e5 per la brutta ma buona 7. ... Cg4! mettendola subito in rissa (ma con un pezzo in più!); **7. Cc3 Dxc5; 8. Ae3 Dc6; 9. Ab5** Non c'è che dire! L'imprecisione del Nero alla sesta mossa ha permesso il rapido ed aggressivo sviluppo del Bianco, fatto che compensa il materiale in meno; **9. ... Dc7; 10. O-O Ae6** Preoccupandosi oltremodo della casa d5. Era forse il momento giusto per far fare al proprio Re la mossa del paguro 10. ... Rg8, infischiadandosene di 11. Cd5 per 11. ... Df7; **11. Cd5 Cxd5; 12. exd5 Ac8; 13. c4?** Pare migliore 13. Tc1 che sviluppa un pezzo e non costringe al cambio l'Alfiere delle case bianche; **13. ... Ad7; 14. Ad4 h5; 15. Tfe1 Rg8; 16. Tac1** Sinora il Nero ha tenuto botta abbastanza efficacemente grazie al fatto che il Bianco si è imbottigliato l'Alfiere delle case bianche in una posizione senza prospettive. Ma...



Dopo 16. Tac1. Mossa al nero

16. ... Axb5? Con 16. ... Th6 il Nero avrebbe quasi risolto il problema della difesa e si sarebbe potuto dedicare a risolvere l'altro suo problema, quello dello sviluppo dell'ala di Donna, con relativa tranquillità. Invece il tapino si “inventa” questo scambio che per lui sarebbe di alleggerimento, ma che in realtà risolve per il Bianco il problema dell'Ab5 e soprattutto apre le linee, cosa che di solito va a vantaggio di chi è maggiormente sviluppato; **17. cxb5 Dd7?** Come le ciliegie! E adesso il Cb8 chi lo tira fuori? L'autogru dell'ACI? La meno peggio era 17. ... Dd8, ovviamente!; **18. De2 Th6; 19. De8** Cala la

mannaia. Il resto è un affannoso e vano dibattersi; **19. ... Df5; 20. Tc8 Cc6; 21. Txa8 Cxd4; 22. De4 Dxe4; 23. Txe4 Cxb5; 24. Tc8?** 24. Tc4 guadagnava il Cavallo nella maniera più efficace; **24. ... Tg6** Altra imprecisione, per quel che conta ormai. 24. ... Tf6 almeno difendeva l'Af8. Ora...; **25. a4 Tg5; 26. Tee8** Come talvolta accade a chi sa di avere scampato il pericolo e sente vicina la vittoria, il Bianco vuole “strafare”. Più prosaica ed efficace era la presa del Cavallo; **26. ... Txd5; 27. Txf8+** Il resto è stato giocato per pura inerzia; **27. ... Rh7; 28. g4 Cd4; 29. gxh5 Rh6; 30. Tc7 Ce6; 31. Th8+ Rg5; 32. Txb7 Td1+; 33. Rg2 a5; 34. Ta7** 34. h4+! era più divertente; **34. ... Td3; 35. Txa5+ d5; 36. Te8 Cf4+; 37. Rf1 Rxh5; 38. b4 Td1+; 39. Te1 Td2; 40. Ta7 Cd3; 41. Te3 g5; 42. b5 d4; 43. Tg3 Cf4; 44. Re1 Te2+; 45. Rd1 Txf2; 46. b6 Tf1+; 47. Rc2 Tf2+; 48. Rb3 d3; 49. Th7+ Rg6; 50. b7 Tf1; 51. Rb2 abbandona.** 1- 0.

In questa partita il Nero è stato punito forse oltre i suoi demeriti, tra i quali ci metterei l'aver giocato remissivo, senza sussulti di belluino furore da contrattacco alla baionetta o da controtrappolone da Tupamaros, ingredienti essenziali nelle partite di gioco scorretto! Tutto ciò però a vantaggio del sottoscritto, e vi spiego. Come si faceva una volta durante i megaopen (che nostalgia!) quando, nel disperato tentativo di trovare plagiaria ispirazione, dalla propria duecentoventinovesima scacchiera si andava a spiare quel maestro in diciottesima che aveva giusto giocato la nostra stessa variante, anche durante questo torneo, resomi conto che il forsennato “ffouriscool” (un nome, un programma) aveva recidivato, mi misi (favorito dalla cadenza con plafond) ad osservare gli sviluppi della partita testé commentata per poter trovare un'alternativa che potesse disorientare l'energumeno. Ed in effetti, anche aiutandosi con la consultazione delle banche-dati sulle aperture, di idee interessanti e meno stereotipate ce ne sono! Dopo una cernita alquanto approfondita, ho optato per una variante molto lineare nel suo essere contorta. Ne è uscito fuori ‘sto pateracchio:

ffouriscool – marandreo, giocata nel 2020 sul sito net-chess.com
(tempo di riflessione 30 gg *di plafond* + 2 gg. a mossa)

1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. d4 Il seguito principale che dalla cabina di regia mi dicono fosse il consiglio di Bronštejn; ora mi spiego perché il buon David Ionović non riuscì mai a diventare Campione del Mondo: passava il tempo ad analizzare ‘sta roba qui invece... Le alternative 5. Cc3 e 5. Ac4+ non sono così incisive e non di rado permettono rientri nella variante principale; **5. ... d5** L'idea di questa spinta è di creare una trincea invalicabile stile Vietcong sulla diagonale a2-g8 e riciclare il Cf6 in f5 o e6 via e8-g7 per ottenere il controllo sulle case bianche; per quelle nere, beh, vedremo. La cosa curiosa di questo piano che sembra praticabile (e sottolineo sembra) è che sinora non esistono quasi esempi tratti da partite “presentabili”. Infatti, l'unica che ho trovato e che non sembra una “scapolo vs ammogliato” ha avuto come conduttore dei Neri – casi della vita! – proprio quel Meijers che abbiamo visto maltrattato da Vitolinš. Infatti, evidentemente fatto tesoro della sconfitta e inopinatamente ritrovatosi “vittima” del Cochrane dieci anni dopo, Meijers si è ben guardato dal continuare canonicamente con la spinta in c5 ed ha adottato un approccio più “creativo”. La partita (Kunisch – Meijers, Duisburg Open 1999) è andata così (dopo 5. ... d5): **6. e5 Ce8; 7. c4 c6; 8. Cc3 Cc7; 9. c5 b6; 10. b4 a5; 11. Ca4 Cd7; 12. Df3+ Rg8; 13. b5 Ab7; 14. Cxb6 Cxb6; 15. bxc6 Axc6; 16. cxb6 Ab4+; 17. Ad2 Axd2+; 18. Rxd2 Ce6; 19. Dc3 Dxb6; 20. Re3 Rf7; 21. Ad3 Tac8; 22. Tab1 Da7; 23. Db2 The8; 24. f4 Rg8; 25. Db6 Df7; 26. g3 Tf8; 27. Thf1 Aa4; 28. Dxa5 Ac2; 29. Axc2 Txc2; 30. Dxd5 Td8; 31. Db3 Tdc8; 32. f5 T2c3+; 33. Dxc3 Txc3+; 34. Rd2 Tc8; 35. fxe6 Dxe6; 36. Tb3 Dc4; 37. Tf4 ed abbandona in vista di 37. ... g5 ed i pedoni collassano.** Invece, il pateracchio che stiamo ahivoi vedendo ha preso una piega un po' diversa, nel senso che la lotta si è svolta principalmente sul lato di Re, interessando molto più da

vicino entrambi i monarchi, nel più puro ...ehm... stile romantico gambettaro. **6. e5 Ce8**
Certo, il Re in f7 e tutti i pezzi sull'ultima traversa non è un bel vedere...



Dopo 6. ... Ce8

7. Ad3 A 7. c4 sarebbe potuto seguire: a) la naturale 7. ... Ae6; 8. cxd5 Ab4+ facendo velocemente spazio a Re e/o Torre; 9. Cc3 Dxd5, oppure: b) la “rischiatutto” 7. ... c6; 8. Ad3 Ca6!?!; 9. cxd5 Cb4; 10. e6+ Rg8 e gli “scudi umani” d5 ed e6 sono più utili al Nero; **7. ... Cc6** Mica vorrete masochisticamente giocare 7. ... c5?; **8. c3** Migliore era 8. Ae3, come vedremo fra poco; **8. ... g6;**

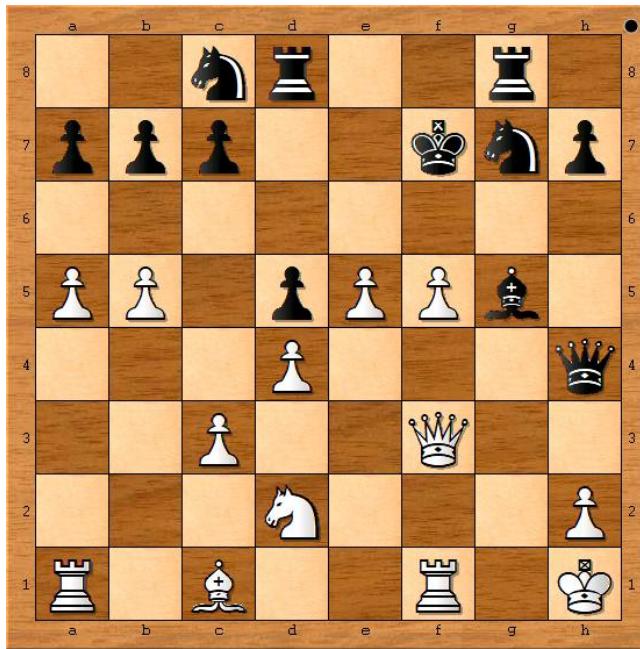


Dopo 8. ... g6. Mossa al Bianco

9. O-O? Inizio di un piano se non sbagliato, troppo lento. Il Bianco deve sempre tener presente che ha un pezzo in meno in cambio dell'iniziativa e di un certo spazio, vantaggi che possono rivelarsi effimeri. Allora bisogna agire con la massima determinazione e tempestività (i più conservativi le chiameranno incoscienza e temerarietà). Per tentare di

trovare le mosse più taglienti, il Bianco avrebbe dovuto ragionare più o meno così: “*a) ho vantaggio di spazio e possibilità di mobilitare più facilmente di lui i pezzi per arrivare velocemente a contatto con i difensori del suo Re, soprattutto i pedoni g ed h, che devo far «saltare» per mattarlo; b) sarebbe utile guadagnare il controllo della diagonale h4-d8 per deviare la Donna dalla difesa; c) non mi pare che lui abbia controgiochi veloci sull’ala di Donna. Ergo: devo spingere in profondità i pedoni dell’ala di Re* (dal subconscio sale una vocina: “tiragli i pedoni addosso, vedrai che si spaventa!”) *sino ai punti di contatto f5 ed h5; perché l’ avanzata sia più efficace, la Torre deve rimanere in h1 (ipoteticamente su una futura h5xg6 la Torre in h8 sarebbe indifesa, stando così le cose). Se riuscissi anche ad arroccare lungo mettendo in gioco pure la Ta1, il vantaggio di sviluppo comincerebbe a farsi sentire. Uffa! Mica ho giocato il Cochrane per pattare!*”. Il risultato di questa spremuta di cervello sarebbe inequivocabilmente ed incontestabilmente stato 9. g4! che mette subito in ambasce i punti f5 ed h5, non preclude lo scacco di Donna in f3 senza imbottigliamenti, ed infine è elastica quanto basta a tenere vive le eventualità della spinta di uno o due passi del pedone h e, più in là, dell’arrocco lungo (a proposito del quale, con questo ragionamento si apprezza la precisione di 8. Ae3 rispetto alla giocata 8. c3, che avrebbe permesso lo sviluppo in d2 del Cb1 senza otturare l’Ac1). Se il Bianco avesse giocato così, il Nero avrebbe dovuto, dopo l’imprescindibile Ce8-g7, riposizionare accortamente i pezzi in previsione dell’assalto di pedoni, con manovre tipo Cc6-e7, Ce8-g7 e magari e6, Ag7 e Rg8, preparando, ora sì, il controgioco con c5. Speriamo che qualche disperato entri in questa variante per vedere come va a finire! Ritornando invece alla mossa giocata (9. 0-0), un altro suo difetto è che d’ora in poi anche il Re bianco si ritroverà sulla linea di tiro, come vedremo. **9. ... Cg7; 10. b4** A questo punto Anando, *er bullo der Tufello*, avrebbe esclamato: “*A bbello! ‘ndo c...o vai? Nun o vedi che er su Re sta da n’altra parte? Si cecato?*” (traduzione per i non linguisti: mio caro, hai smarrito la strada. Ti è sfuggito che il Re nero è dall’altro lato della scacchiera? Hai per caso problemi alla vista?). Non vorrei apparire di parte, ma la decisione del Nero di addentrarsi subito nell’ignoto o quasi sta cominciando a dare i suoi frutti: l’energumeno sta perdendo l’orientamento e *latrunculos ad mentulam coniectis incipit* (come direbbe il trisnonno di Anando), avendo constatato la difficoltà di realizzazione del classico *Bajonettenangriff* sul lato di Re; **10. ... Af5; 11. b5 Ca5** Impedendo al Bianco di aprire il gioco con la spinta in c4; **12. Axf5 Cxf5; 13. g4** In queste condizioni sembra il bluff del pokerista, che spera che l’avversario si spaventi. Su mosse di sviluppo come 13. Cd2 sarebbe stata logica 13. ... h5, frenando gli ardori; **13. ... Cg7; 14. f4** Appaiono ora evidenti le pecche dell’0-0 bianco. La casa h4 è lasciata in completo controllo del Nero, che può addirittura pensare di contrattaccare direttamente sul Re bianco; **14. ... Dh4?** Col senno di poi, molto più tagliente sarebbe stato premettere a questa scorreria di Donna la spinta in h5, minacciando di aprire la colonna h con attacco diretto sul Re bianco. Un possibile, poco cruento seguito: 14. ... h5; 15. f5 Dh4; 16. fxg6+ Rg8; 17. g5 tenendo chiusa la colonna h; 17. ... Dg4+ ed ora: a) 18. Dxg4 hxg4; 19. Tf7 Th3!; 20. Txc7 Ce6 e l’arretratezza di sviluppo del Bianco è handicap troppo grave, oppure b) 18. Rh1 Ae7; 19. Df3 Dxf3+; 20. Txf3 Tf8; 21. Tf6 Cc4; 22. h4; 23. Af4 h3 (per penetrare via h4 dietro i pedoni bianchi prima di Cavallo e poi di Torre) e serve solo un po’ di pazienza per piegare la resistenza del Bianco; **15. f5 gxf5** Era ancora possibile 15. ... h5 rientrando negli schemi appena visti. La mossa del testo permette al Bianco di portare in gioco la Donna guadagnando un tempo; **16. Df3** Ora il baluardo in d5 è sotto attacco e non si può lasciarlo cadere; **16. ... Tad8?** E invece sì che si può! 16. ... Tg8!! preparava un controgioco letale dopo l’innocua sfuriata del Bianco; 17. Dxd5+ Ce6; 18. Txf5+ Rg7; 19. Tf3 (la più resistente) Te8; 20. Tg3 Rh8 ed ora che Re paguro è al sicuro il Nero può dedicarsi alla valorizzazione del pezzo in più; **17. Rh1** Riconoscendo che, malgrado le apparenze, il Re più esposto è quello bianco; **17. ... Thg8; 18. Cd2** Con una

decina di mosse di ritardo; 18. ... Ae7; 19. Cb3 Cc4 Anche 19. ... Cxb3; 20. axb3 Re8 era buona, ma il Cc4 “tiene a bada” l’Ac1; 20. Cd2 Cb6 Svincolando la Td8 dalla difesa “per principio” del pd5, ma non ce ne sarà bisogno; 21. a4 Ag5; 22. a5 Cc8; 23. gxf5



Dopo 23. gxf5. Mossa al Nero

23. ... Ch5; 24. abbandona, probabilmente perché resosi conto che ormai l’iniziativa è saldamente nelle mani del Nero e non volendo dannarsi l’anima in posizione inferiore dopo 24. Df2 Dxf2; 25. Txf2 Ae3; 26. Tf1 Ce7. Meno male! **0 – 1.**

Non è però sempre detto che l’adozione di varianti inconsuete dia succosi e dolci frutti; molto dipende da che tipo di avversario ci troviamo di fronte. Se, per esempio, dall’altra parte della scacchiera c’è il campione del mondo non è forse il caso di tentare esperimenti estremi (prendetela come mio atto di resipiscenza dopo aver messo in dubbio la bontà *concettuale* della reazione in c5). Questo deve aver pensato il giovane GM cinese Yu Yangyi quando ha dovuto affrontare, nel fortissimo torneo lampo di Saint Louis, proprio Magnus Carlsen. Eccovi la partita, senza commenti perché uno scalcinato CM come il sottoscritto non è in grado di capirla:

Carlsen, Magnus – Yu, Yangyi, Saint Louis Blitz, 2019

1. e4 e5; 2. Cf3 Cf6; 3. Cxe5 d6; 4. Cxf7 Rxf7; 5. d4 c5; 6. Cc3 cxd4; 7. Ac4+ Re8; 8. Dxd4 Cc6; 9. De3 Db6; 10. Dg3 Cd4; 11. O-O Ae6; 12. Axe6 Cxe6; 13. Cd5 Dc6; 14. Cxf6+ gxf6; 15. Dg4 Re7; 16. Ad2 h5; 17. Dg6 Ah6; 18. Ac3 Taf8; 19. Tfe1 Af4; 20. Tad1 Ae5; 21. Te3 Tfg8; 22. Df5 Cf4; 23. Axe5 dxe5; 24. h4 Cxg2; 25. Tg3 Ce3; 26. **abbandona.** 0 - 1. L’unico commento che mi sento di fare è che forse Magnus si è fatto prendere per un attimo da delirio di onnipotenza, non considerando che il buon Yu, di quattro anni più giovane di lui, al momento della partita aveva un rating blitz di 2808. Proprio niente male!

Che morale trarre da tutto questo? Sempre la solita (credo): si può parlare di gioco corretto o scorretto, ma vince sempre chi fa la penultima cappella! Auf wiedersehen!

Mario Andreoni