
Prefazione

Nel 2002, quando decisi di scrivere questo libro in due volumi sull'attacco, avevo le idee molto chiare sul primo volume (espressioni, posizioni e strutture specifiche) mentre per quanto riguardava il secondo sapevo soltanto, in breve, quali argomenti avrebbe dovuto trattare. Il primo volume esaminava le leggi della dinamica, fonte di ogni attacco, e in qualche misura era un'opera originale; il secondo volume invece è stato concepito fin dall'inizio come un perfezionamento di altre opere sull'attacco già esistenti.

Nel corso degli anni ho letto decine di libri sull'argomento e tutti parlavano di come abbattere di forza le difese del re una volta avviato l'attacco. Alcuni autori (o forse i loro editori...?) sono arrivati persino a spacciare i loro libri di esercizi per testi sull'attacco. Sebbene esistano alcuni libri sul mediogioco che contengono alcuni accenni alle basi posizionali dell'attacco, non ho mai avuto la possibilità di consigliare ai miei allievi un testo di riferimento sul gioco d'attacco. In sostanza, nessuno di quei testi spiegava a dovere come l'attacco aveva avuto origine: tutti si concentravano più che altro sul sacrificio. Questo è ciò che ho tentato di realizzare nel Volume Uno, e credo anche con buoni risultati.

Questo secondo volume si propone di affrontare la tecnica dell'attacco, cioè cosa fare quando l'attacco è già in corso di svolgimento. Ovviamente sarebbe impossibile coprire interamente l'argomento in sole 420 pagine, ma si può comunque mettere assieme un buon lavoro e ritengo di esserci riuscito. In questo volume esaminerò temi concreti come *Distruggere la struttura difensiva*, *Inchiodatura*, *Sovraccarico*, ma anche concetti più astratti come *Il gioco creativo* e *Sacrifici intuitivi*. Spero che ciò che mi è parso meritevole di attenzione in queste pa-

gine si rivelerà utile ai lettori.

Sono per mia natura uno scrittore e attribuisco grande importanza all'estetica, ma mi rendo perfettamente conto che molti tra coloro che hanno deciso di acquistare il libro lo hanno fatto nella speranza di migliorare la propria forza di gioco. L'esperienza personale e le conversazioni avute con alcuni tra i migliori giocatori al mondo hanno rafforzato la mia convinzione che risolvere esercizi con costanza sia estremamente utile per migliorare. Anche se un libro ben scritto può avere effetti positivi sul vostro gioco, tali effetti saranno molto più evidenti se lavorerete concretamente sul libro anziché limitarvi a leggerlo. Ecco perché ho inserito i diagrammi introduttivi all'inizio dei vari capitoli: vi invito a dedicare una decina di minuti a ciascuna posizione prima di iniziare a leggere il relativo capitolo. Per i Capitoli 1, 3, 4 e 5 ho selezionato 8 posizioni che considero interessanti, mentre il Capitolo 2, essendo piuttosto lungo, ne ha 26. So bene che non tutti vorranno spendere tempo su questi esercizi, ma almeno così i lettori capaci di auto-disciplina ne avranno la possibilità. Per lo stesso motivo ho inserito 50 esercizi verso la fine del libro e altri 24 al termine del Capitolo 1.

Il completamento dei due volumi sull'attacco ha richiesto sette anni; con la pubblicazione di questo volume ho realizzato un'importante ambizione personale. Originariamente Quality Chess è nata appunto per la pubblicazione di *The Berlin Wall*, *Questions of Modern Chess Theory* e *Manuale dell'attacco*. Sette anni dopo la nascita e l'inizio dello sviluppo di questi titoli, sono orgoglioso di poter dire che è davvero valsa la pena di lavorare duro per realizzare questi quattro libri.


Glasgow, 22 dicembre 2009

Capitolo 1

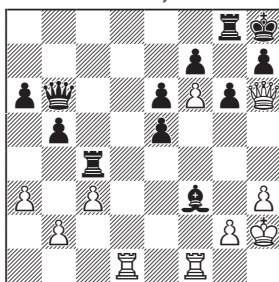
Capire gli attacchi da matto

Diagrammi introduttivi:

A lato trovate 8 diagrammi con i momenti critici che vedremo nel capitolo che andiamo a iniziare. Vi consiglio di passare una decina di minuti a riflettere su ognuno di essi.

Il simbolo  indica che le posizioni sono adatte ad essere giocate contro un computer.

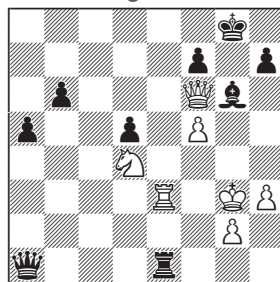
Il Bianco vince, ma come?



p. 22



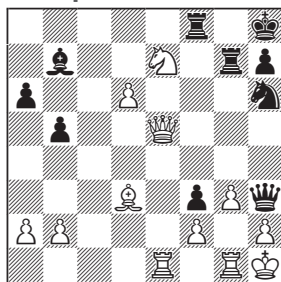
Il Bianco gioca e vince



p. 29



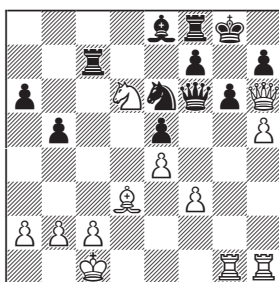
A un passo dal disastro



p. 15



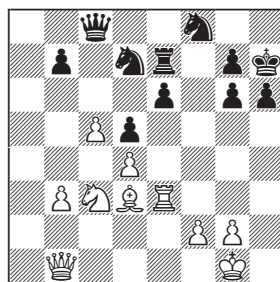
Il Bianco vince



p. 25



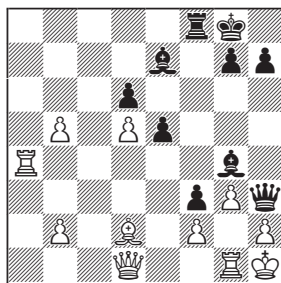
Calcolare fino in fondo



p. 33



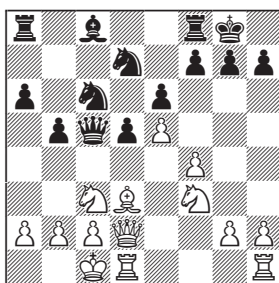
Il Nero vince in una



p. 17



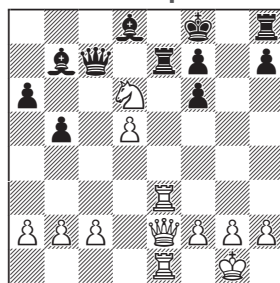
Il calcolo è fondamentale



p. 26/7



Un attacco preciso



p. 36



Nel presente capitolo tratteremo le meccaniche di base degli attacchi di matto e lo faremo esaminando alcuni temi fondamentali ed elaborandoli per capire come funzionano in pratica. Per iniziare, è bene partire dagli elementi ordinari.

MATTI TIPICI E PUNTI FOCALI

Non saprei dire con certezza se la nozione di *punti focali* sia già stata utilizzata prima d'ora nella letteratura scacchistica, ma il testo in cui ne ho trovato menzione (e come me molti altri lettori, ancora oggi) è il celebre *L'arte dell'attacco negli scacchi* di Vladimir Vuković, da molti considerato il miglior libro mai scritto sul gioco d'attacco. Si tratta di un mattone non da poco, datato 1965, che alterna ampollose descrizioni teoriche nello stile di *I pedoni anima degli scacchi* di Kmoch (un libro capace di ridurre il numero degli scacchisti nel mondo...) ad alcune sofisticate descrizioni di posizioni reali.

Vuković definisce così i punti focali:

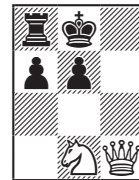
«Se l'attaccante minaccia, o effettivamente dà matto in una di tali case, esse diventano *punti focali* di matto. Se sono utilizzate invece solo per mettere il re sotto pressione, o per irrompere nell'arrocco, le definiremo *punti focali ausiliari*. Può anche essere che si concretizzi più di un punto focale di matto, nel qual caso parleremo di *punti focali composti*. Se esistono invece molti punti focali (di matto e ausiliari) su case dello stesso colore, parleremo di *reticolo di case deboli*.»

Personalmente trovo questo paragrafo di definizioni alquanto curioso, perché è complesso e non particolarmente utile ai giocatori pratici. Se inizio partendo da questa citazione è perché dopo avere scritto alcune pagine nel tentativo di definire il gioco d'attacco invece di mostrarlo concretamente mi sono reso conto di non riuscire a esprimere le mie idee in forma soddisfacente.

Nonostante la base teorica del concetto di punti focali poggia su queste fondamenta piuttosto traballanti (l'utilità della definizio-

ne di Vuković, peraltro tecnicamente corretta, è praticamente nulla), esso ha avuto un impatto notevole sul modo in cui si parla di scacchi ancora oggi, a più di quarant'anni dalla stesura del libro. Credo che ciò sia da attribuire alla grande vitalità e precisione con cui Vuković riesce a chiarire diversi aspetti del gioco d'attacco, comunicando ai lettori alcune importanti intuizioni. Tuttavia non è necessario conoscere una lunga serie di definizioni per capire che, anche se solitamente è più facile attaccare l'avversario in h7 che in g7 (soprattutto perché, partendo dalla posizione iniziale, h7 è facilmente raggiungibile sia dall'alfiere f1 che dal cavallo g1), in generale un attacco su g7 risulta più forte perché il re ha meno possibilità di fuga rispetto a un attacco in h7. Non c'è bisogno di conoscere una terminologia complessa per capire questo genere di cose, e fortunatamente anche il libro di Vuković può essere letto senza preoccuparsi troppo delle definizioni.

In un altro capitolo dello stesso testo, Vuković propone alcune generiche posizioni di matto che potrebbero sembrare più adatte a un libro per principianti che a un testo avanzato sulla strategia del mediogioco, ma che servono a gettare le basi per il resto del libro. Ne abbiamo un esempio nella seguente configurazione:



Solo due capitoli dopo aver presentato questa semplice posizione, Vuković tratta a fondo il sacrificio tematico con ♖xh7+, ♘g5+ e ♗h5 in scenari tutt'altro che chiari: ha molto di suo da dire sull'argomento e vi consiglio caldamente di leggere il suo libro per familiarizzare con le sue idee, dal momento che è sempre utile conoscere più punti di vista diversi su uno stesso argomento.

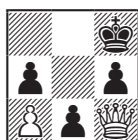
Naturalmente in questo libro intendo presentare la mia comprensione delle varie tecniche e aspetti del gioco d'attacco. Sono fer-

mamente convinto che riflettere sui concetti possa aiutarvi a migliorare e che esaminare determinati schemi o reazioni standard possa migliorare notevolmente la vostra forza di gioco. Conoscere molte idee tematiche aiuta indiscutibilmente a trovarle con maggiore facilità alla scacchiera. Se ad esempio sapete che *la risposta migliore a un attacco laterale è una reazione centrale*, esplorerete questa possibilità con fiducia molto maggiore rispetto a chi non ne ha mai sentito parlare.

Nel primo volume ho presentato le mie sette idee globali, la cui conoscenza considero fondamentale per chi vuole essere un forte attaccante. Le ho presentate deliberatamente in modo così semplice da farle sembrare quasi comiche ed è per questo che ho inserito esempi in cui giocatori fortissimi le hanno ripetutamente trasgredite. Naturalmente quegli scacchisti avevano altre idee che per un motivo o per l'altro non hanno funzionato, ma è importante anche non sopravvalutare l'abilità umana né sottovalutare la difficoltà degli scacchi: per giocare a livelli dignitosi abbiamo bisogno di tutto l'aiuto possibile e sviluppare un forte intuito per l'attacco imparando e padroneggiando quei sette principi è senz'altro molto utile.

È su queste basi che ci apprestiamo a procedere con il secondo volume, in cui esamineremo alcuni degli scenari tipici che si incontrano più di frequente nell'esecuzione di un attacco diretto sul re avversario. Iniziamo da un tipico schema di matto, presente anche nel libro di Vukovic. Tuttavia, come lui, anch'io non intendo proporre semplicemente un esercizio di matto in una, bensì prendere in esame lo schema tipico e studiarlo a fondo, dal punto di vista sia dell'attaccante che del difensore.

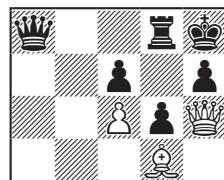
Nel primo schema abbiamo un pedone in f6 che attacca il re nemico in collaborazione con la donna in h6.



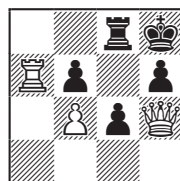
La posizione 'archetipo'. Impariamo ora a conoscere alcune varianti tipiche, che esamineremo più dettagliatamente nelle prossime pagine (per comodità di esposizione consideriamo sempre il Bianco come attaccante, ma naturalmente i principi sono altrettanto validi anche nell'altra metà campo).



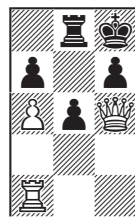
Il Bianco ha appena portato il cavallo in g5 e il Nero dovrà cedere la torre per evitare il matto.



Il Bianco può decidere la partita con 1. ♔g7+, che guadagna una torre a causa della posizione della donna in d8.

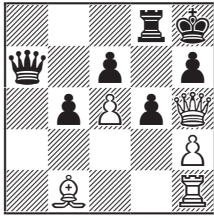


In questa posizione il Nero non può difendere f7, ma se anche ne avesse modo, il Bianco avrebbe comunque il tatticismo decisivo 1. ♜e8!, con deviazione/inchiodatura della torre in g8. Così facendo si prende il controllo della casa g7.



Il Nero è riuscito a controllare l'importan-

tissima casa g7, ma con il tratto al Bianco avremmo 1. ♖xh7+! ♔xh7 2. ♜h4 matto. Se però tocca al Nero, può difendersi con 1...g5! seguita da 2... ♜g6!, respingendo la donna.

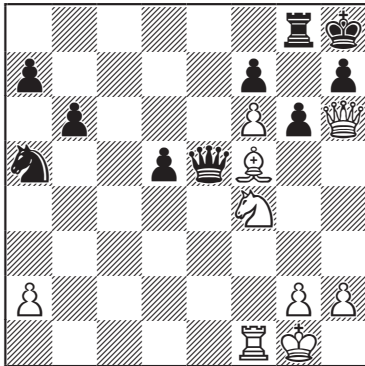


La posizione finale ci mostra una combinazione abbastanza rara. Qui il Bianco può decidere la partita con 1. ♖xh7+! ♔xh7 2. hxc6 matto.

Vi propongo ora 13 importanti esempi pratici tratti da partite di forti giocatori. Nel corso della ricerca sono rimasto sorpreso notando che spesso vengono commessi errori gravi. Se dovessi tentare di indovinare il motivo, li attribuirei a un'insufficiente familiarità dei giocatori con gli schemi in questione, senza dimenticare che il gioco degli scacchi resta comunque difficile!

BERCZES — WIDMER

Biel 2005



Il primo esempio inizia da una posizione in cui il Nero è sul punto di mettere a segno una clamorosa sorpresa contro un avversario con oltre 300 punti Elo in più. Ma ecco un incidente di percorso:

25... ♖xf5?

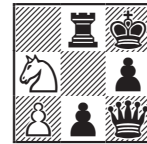
Se il Nero avesse preso in f5 di pedone non solo avrebbe evitato conseguenze negative, ma avrebbe anche avuto la possibilità di utilizzare la colonna 'g' aperta a scopi aggressivi.

26. ♘h3! ♖h5

Probabilmente a questo punto il Nero credeva di avere tutto sotto controllo. La sua delusione dev'essere stata enorme alla vista della prossima mossa del Bianco.

27. ♘g5! 1-0

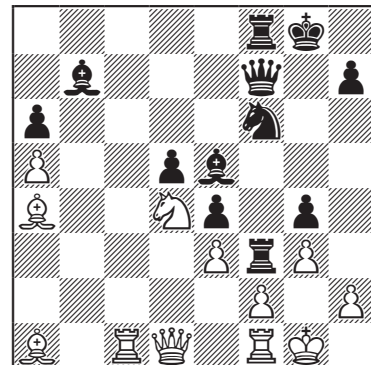
Il Nero non può difendere f7: se cattura la donna prende matto affogato.



Questo schema si incontra più spesso in posizioni in cui il Nero porta la donna in f8 per scacciare la donna nemica da h6, come abbiamo visto in precedenza e come vediamo anche nell'esempio che segue.

KAENEL — SCHAUWECKER

Campionato svizzero 2001



Probabilmente a livello oggettivo qui il Bianco sta abbastanza bene: non ci sono bersagli

facilmente attaccabili in prossimità del re bianco, che pure a prima vista sembra vulnerabile. La continuazione migliore è probabilmente portare l'alfiere in c6 per poi iniziare a minare il lato di donna nemico, con l'idea di attaccare lateralmente l'ala di re in un secondo momento.

In partita il Bianco scelse una strategia diversa, che possiamo tranquillamente definire suicida: cedere quello che sembra proprio il suo pezzo migliore (il cavallo d4) in cambio di un pezzo di legno in f3 (*sicuramente* inefficace pur essendo teoricamente di maggior valore), trasformando per giunta il pedone g4, che intralciava il cavallo alleato, in uno spietato sicario in f3.

Si potrebbe obiettare che ciò ha dato origine a un errore di calcolo, ma Kaenel non è uno scacchista debole e non avrebbe commesso un errore di questo genere se avesse avuto una comprensione profonda dei temi rilevanti.

28. ♖xf3? gxf3 29. ♕h1

Il Bianco sembra illudersi di poter difendere il re. Tuttavia, se anche non avesse perso a causa del tranello avutosi in partita, entrare deliberatamente in una posizione così imprevedibile sarebbe comunque un errore di valutazione, considerando che aveva una posizione così promettente prima di prendere in f3.

29... ♖e6?

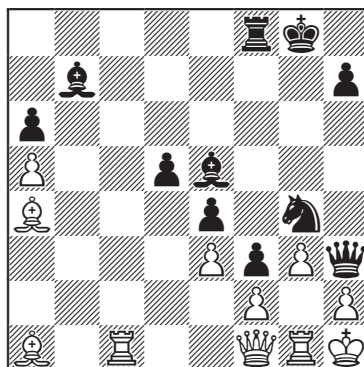
Il Nero commette un'imprecisione. Se invece 29... ♖h5! 30. ♖g1 ♖h3 avrebbe raggiunto la stessa posizione avutasi in partita, ma senza consentire la possibilità segnalata nel commento seguente.

30. ♖g1?

Così il Bianco perde come già visto nell'esempio precedente, ma stavolta con la donna nella casa più tipica (f1). Si poteva invece difendere il re spingendo il pedone 'g': come vedremo, si tratta di una possibilità difensiva piuttosto comune in questa posizione generica.

La variante che ho analizzato include qualche bel tatticismo e conduce alla patta: 30.g4! ♖xg4 31. ♖g1 ♖g6 32. ♖d2 ♕xh2 33. ♕d7 ♕xg1 34. ♕xg4 ♖h6+ 35. ♔xg1 ♖g6 36. ♔h2 ♖d6+ 37. ♔h3 ♖h6+ 38. ♔g3 ♖d6+ con una strana ripetizione di mosse.

30... ♖h3 31. ♖f1 ♖g4!



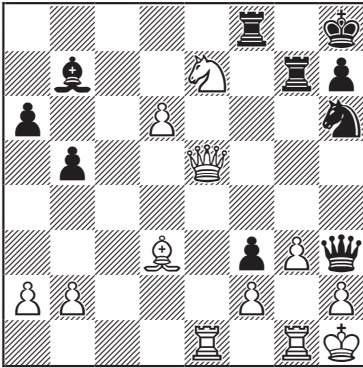
Il Bianco deve essere rimasto sconvolto alla vista di questa mossa. Anche se probabilmente aveva già visto un tema simile prima di allora, in un modo o nell'altro gli era sfuggito di mente. A questo punto cercò di cedere una torre, ma lo svantaggio di materiale era davvero troppo ampio per ottenere speranze di salvezza.

32. ♖g2 fxf2+ 33. ♖xg2 ♖xg2+ 34. ♔xg2 ♕xa1 35. ♖xa1 ♖xf2+ 36. ♔h3 ♕c8 37. ♔h4 ♖xh2+ 38. ♔g5 ♔g7 0-1

A volte un balzo di cavallo in g4 può sembrare talmente forte da far cadere le braccia all'avversario, azzerando la sua fiducia nelle proprie risorse: immagino sia stata proprio questa la causa del disastro che stiamo per vedere, forse con la 'collaborazione' dello Zeitnot.

ARAKHAMIA-GRANT — PETERS

Port Erin 2000



Di fronte alla forte minaccia ...♘g4, in partita il Bianco non riuscì a trovare una risposta all'altezza. Era necessario disturbare la coordinazione dei pezzi nemici per il tempo necessario a trasformare il pedone 'd' da semplice comprimario a protagonista decisivo. Per riuscirci serviva un po' di pensiero positivo: sorprendentemente la posizione del Bianco è vinta dopo 36.♘f5!!.. Sarebbe seguita 36...♘xf5 37.d7! e in vista della minaccia ♙xf5 sembra che il Nero non abbia nulla di meglio che 37...♘h6. Qui però il Bianco ha tempo per 38.♙e8 o 38.♙d6, entrambe decisive perché il pedone 'd' è inarrestabile.

Ho il sospetto che durante il gioco il Bianco fosse in Zeitnot. In ogni caso, la strategia seguita in partita non è altrettanto convincente.

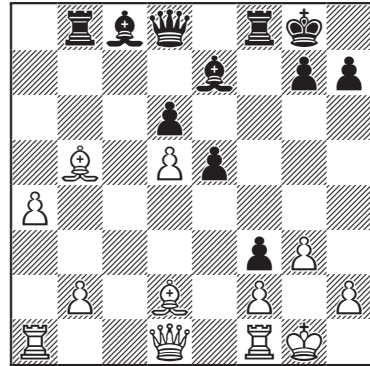
36. ♙e6?? ♘g4 37. ♙xg4 ♙xg4 0-1

Mentre cercavo esempi pratici della nostra posizione fondamentale sono rimasto sorpreso nel notare che, nelle partite in cui si è avuto lo schema in esame, il salto di cavallo in g5 (o g4) si è verificato soltanto in pochissimi casi. Nella stragrande maggioranza delle partite sono state le torri a coadiuvare l'attacco, puntando contro h7 o inchiodando la torre g8.

TREJO — FRASCHINI

Campionato argentino 2000

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e5 5.♘b5 d6 6.♘1c3 a6 7.♘a3 b5 8.♘d5 ♘ge7 9.c4 ♘d4 10.cxb5 ♘xd5 11.exd5 ♙e7 12.♙d3 0-0 13.0-0 f5 14.♙e3 ♘xb5 15.♘xb5 axb5 16.♙xb5 f4 17.♙d2 f3 18.g3 ♖b8 19.a4



Non ci soffermiamo sull'apertura, ma naturalmente la partita era entrata nel vivo già da diverse mosse.

19... ♖xb5!?

Una decisione molto interessante, che in seguito premierà il Nero offrendogli buone possibilità di attacco sulle case chiare.

Ciò nonostante, l'alternativa 19...♙d7! era oggettivamente preferibile. Credo che la risposta più semplice per il Bianco sarebbe stata prendere subito di mira il pedone f3 con 20.♖a3!. A questo punto il Nero può prendere in b5, con posizione tutta da giocare, oppure rischiare con 20...e4?! (più ambiziosa ma in ultima analisi inferiore) che comporta il serio pericolo di finire in posizione iperestesa. In quest'ultimo caso dopo 21.♖e1 il Nero non avrà mai il tempo necessario per cambiare gli alfiere e portare la donna in h3.

20.axb5 ♙d7 21.♙h1

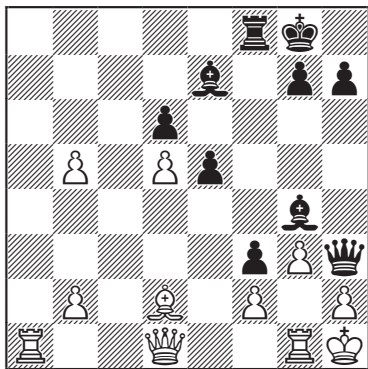
Probabilmente il Bianco doveva giocare 21.♖a3!. Il nostro principio basilare che rac-

comanda di coinvolgere tutti i pezzi, in attacco come in difesa, resta valido anche in questo secondo volume. Una possibile continuazione era 21...e4 22.♔h1 e qui la migliore è probabilmente 22...♖f5!?, anche se dubito che la valutazione finale sarà soddisfacente per il Nero dopo 23.♖g1, che prepara g3-g4. Anche dopo 22...♗xb5 23.♙c3 il Bianco sembra avere un vantaggio leggero ma duraturo. Il Nero però può ancora creare un attacco giocando un seguito un po' pazzesco: 23...e3!? 24.fxe3 f2 25.♔g2 ♖d7 26.g4 ♙h4 27.h3 h5 e anche se non credo molto nella posizione del Nero, devo dire che c'è ancora da aspettarsi una partita piuttosto vivace.

21... ♗h3?

Troppo ottimistica. Come vedremo nell'analisi, qui il Bianco avrebbe potuto senz'altro ottenere di più dai pedoni 'b'. Era buona 21...♗xb5. Probabilmente il Nero continuerà con ...♙c8-f5-d3 per dominare le case chiare. Non è escluso che a gioco corretto il Bianco possa dimostrare di avere un vantaggio, ma non sarà facile riuscirci.

22. ♖g1 ♙g4



23. ♖a4?

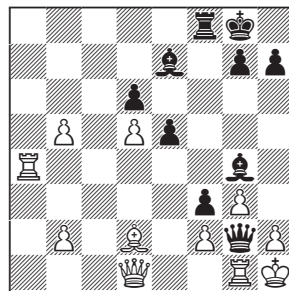
Una svista di cui cade vittima anche il Nero, a dimostrazione che i giocatori non avevano mai visto il seguente motivo tattico prima di allora.

Il Bianco poteva invece portarsi in vantaggio decisivo sia con 23.♗f1, sia con la bella

continuazione che segue, in cui domina la torre nera privandola della libertà di manovra e impedisce la combinazione basata su ...♗xh2+ facendosi trovare pronto a sacrificare la donna in h5: 23.♗c2! ♖f5 24.♗c8+ ♙f8 (24...♖f8 25.♗c7 ♖f5 26.♗xe7! e il Bianco vince) 25.♗e6+ ♔h8 26.♗e8! ♔g8 27.b6 ♖h5 28.♗xh5 ♗xh5 29.b7 Il pedone bianco raggiunge l'ottava traversa e decide la partita, dal momento che il Nero non ha più la potenza di fuoco necessaria per creare minacce efficaci contro il re nemico. Naturalmente la variante appena vista non è forzata. Era possibile ad esempio 25...♖f7, ma il Bianco conserva ugualmente un vantaggio decisivo con 26.♗e8, continuando a infastidire i pezzi neri.

23... ♖f5?

Il Nero va in cerca di una combinazione standard e strada facendo si lascia sfuggire 23...♗g2+!



Questo scacco avrebbe guadagnato subito un pezzo e la vittoria.

24. ♗f1??

Un errore che testimonia come il Bianco fosse davvero in giornata no, una di quelle in cui non si riesce a vedere neppure i tatticismi più elementari. Non c'era motivo di soccombere così bruscamente.

24. ♖xg4!

Così il Bianco sarebbe rimasto in partita.

24... ♗xg4

24...♖h5? 25.♖h4! avrebbe dato al Bianco il tempo necessario per eliminare il pedone f3, proteggendo così il re da g2.

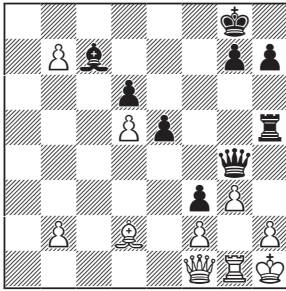
25.b6

Qui entrambi i colori hanno le loro possibilità: il Nero gioca per dare matto, mentre il Bianco ha un sano pedone in più in b6.

25... ♖h5 26. ♖f1 ♙d8

Agli occhi di un computer, a prima vista la posizione sembra all'incirca pari. Potete però aiutarlo voi a trovare la splendida continuazione vincente che segue, oppure lasciarlo tutto il tempo necessario per trovarla da solo.

27.b7 ♙c7



28. ♙g5!!

Sensazionale è dire poco.

28... ♖xg5

28... ♖xg5 29. ♖b5 cambia ben poco.

29. ♖c4

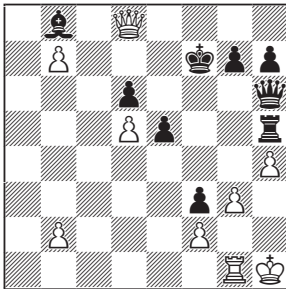
Da qui la donna svolge tre diverse funzioni:

- 1) è pronta a portarsi in h4 a difesa del re;
- 2) attacca l'alfiere c7;
- 3) non è più in f1 e dunque non blocca la torre g1, che sta per entrare in gioco con effetti decisivi.

Una possibile continuazione è:

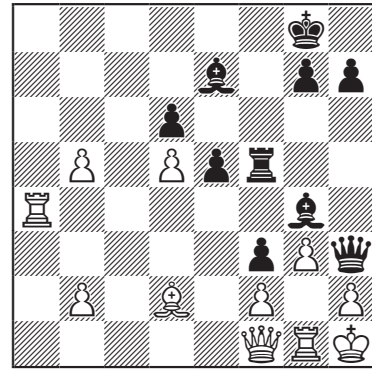
29... ♖h6 30.h4 ♙b8 31. ♖c8+ ♙f7

32. ♖d7+ ♙f8 33. ♖d8+ ♙f7



34. ♖a1! e il Bianco vince.

Torniamo ora alla partita.

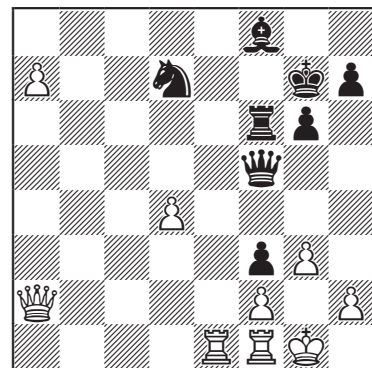


24... ♖xh2+! 0-1

L'esempio seguente sembra più una commedia degli errori che una partita seria, ma non ingannatevi: Robert Bator è un Maestro Internazionale solido e preparato, anche se quel giorno non era di certo al meglio della forma (ci siamo passati tutti...). Tuttavia, pur non essendo una grande partita, contiene alcune varianti interessanti ai fini del tema che stiamo studiando.

BATOR — J. ANDERSSON

Campionato svedese a squadre 2005



29. ♙h1?

29. ♖e3!, con l'idea di eliminare il fastidioso pedone 'f', avrebbe vinto più o meno sul colpo. Stranamente, spesso sembra che

i difensori preferiscano sostenere un forte attacco anziché stroncarlo sul nascere restituendo un po' di materiale.

29... ♖h3 30. ♜g1 ♜f5?

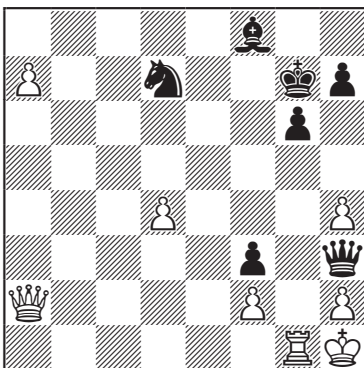
Una giocata meccanica, proprio come nella Trejo–Fraschini (vedi sopra). Quest'errore poteva costare al Nero la partita, invece l'avversario gli ha permesso di vincere quasi immediatamente.

Dopo la corretta 30...g5! la minaccia di matto si fa molto seria e il Bianco avrebbe dovuto trovare 31. ♖e6! per mantenere incerta la posizione. In altre parole, la forza dell'attacco del Nero è tale da guadagnare una donna intera, eppure così si riesce solamente a pareggiare il conto del materiale.

31. ♜e4?

Un errore non meno grave dei precedenti due. Il Bianco ottiene posizione facilmente vinta con 31. ♖e6!. La torre non può andare in h5 senza permettere il cambio delle donne e la normale combinazione con ... ♖xh2+ non funziona, perché il Bianco può fare scudo al re con ♖h3. Dopo 31... ♘f6 il Bianco può benissimo giocare 32.g4!, che chiude la partita in vista di 32... ♘xg4 33. ♜xg4 ♖xg4 34. ♜g1. Se anche il Nero potesse impedire la promozione del pedone 'a', non riuscirebbe a salvare la torre f5.

31... ♜h5 32. ♜h4 ♜xh4 33.gxh4



33... ♙d6 0–1

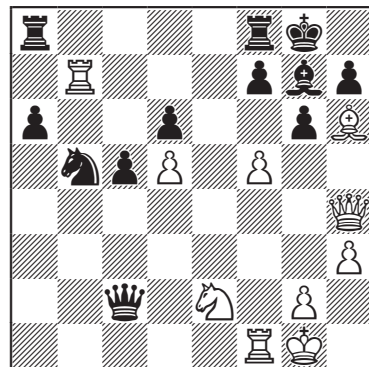
Davvero un gran brutto risveglio: il Bianco non si era reso conto che una volta mosso il pedone 'g' questo attacco diventa possibile. Il matto è alle porte, perciò Bator abbandona.

La partita che segue si differenzia dalla precedente in quanto il Nero può giocare per il vantaggio solo accettando la sfida. Ancora una volta vedremo i nostri temi di base in un contesto dinamico.

Il Bianco ha ceduto diversi pedoni, ma in cambio ha una torre in settima e un attacco molto concreto sul re avversario. Il Nero valuta giustamente che l'unico modo per tentare di andare in vantaggio è accettare il pezzo e cercare di superare la burrasca.

BURLACU — GRUNBERG

Brasov 2004



24... ♖xe2 25. ♙xg7 ♖e3+!

Un'intermedia importante, che nega al Bianco la casa h6 (per ora).

26. ♙h2

Come vedremo è importante che il re abbandoni la prima traversa, ma anche in h2 non è certo in posizione ideale.

26... ♙xg7 27.f6+ ♙h8 28. ♜e7!

Il Bianco attacca la donna nera e lotta per la casa h6.

28... ♖d2!