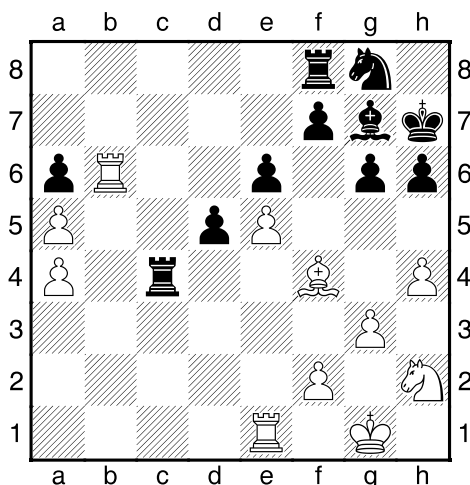


ESERCIZIO



Una posizione molto interessante, tratta dalla 14ma partita del match Bronstein – Botvinnik valido per il campionato del mondo nel 1951.

Botvinnik conduceva i pezzi scuri ed a lui toccava muovere...

Proviamo a valutarle insieme questa posizione:

La struttura dei pedoni neri sembra superiore, infatti Botvinnik ha un pedone libero sostenuto in d5 e il bianco ha dei pedoni doppiati.

Momentaneamente i pezzi meno sviluppati per entrambi sono i cavalli, è evidente che entrambi devono essere ridislocati. Direi inoltre che l'alfiere bianco in f4 è un pessimo pezzo e potrebbe addirittura divenire obiettivo di un attacco, per contro l'alfiere nero in g7 almeno attacca il pedone bianco in e5.

Tirando le somme il nero sembra preferibile.

Per esercitarti ti propongo di scegliere tra le seguenti possibilità:

- 1) 34... Ta8, per difendere il pedone, lasciarlo significherebbe infatti consegnare al bianco l'iniziativa in virtù della creazione di un pericoloso pedone passato sulla colonna 'a'.
- 2) 34... Ce7, ebbene che il bianco mangi pure il pedone a6, io sviluppo il cavallo e lo porto in gioco con effetti dirompenti!
- 3) 34... g5 creando subito una minaccia sull'alfiere bianco, è vero che lui può prendere due volte in g5...ma io ho in mente un'idea ben precisa! Bene, allora non ti resta che scegliere una delle tre continuazioni, ovviamente analizzando e motivando il più possibile sia la variante scelta che le due non scelte...

34...Ne7!

[34...Ra8?! Sarebbe dubbia, se non un vero e proprio errore.

Sebbene questa mossa sia la prima scelta di molti motori mette la torre in posizione molto passiva.

Inoltre il bianco può subito rivalersi sul pedone f7 del nero. 35.Rb7 Rxa4 36.Rxf7 g5! per attivare il re 37.hxg5 hxg5 38.Bxg5 Kg6 39.Rc7 Rxa5 con posizione circa pari, notare la discreta attività della torre bianca in c7.; 34...g5 Nell'immediato attiva il re nero dopo 35.hxg5 hxg5 36.Bxg5 Kg6 37.Bd2 ma ora al nero non resta che difendere il pedone a6 con 37...Ra8 e dopo 38.Kg2 Rxa4 39.f4 Ne7 40.Nf3 l'alfiere nero in g7 sembra piuttosto mal posizionato e la torre b6 molto attiva, credo che il bianco sarebbe in vantaggio.]

35.Rxa6 Nc6 36.Nf3 Nb4 37.Rb6 Nd3!

Ecco la destinazione finale del cavallo, Botvinnik lo attiva subito dando la precedenza allo sviluppo dei pezzi.

38.Ra1 Nxf4 39.gxf4 Rxf4 40.Kg2 g5!

Ancora una mossa forte all'insegna dell'attività dei pezzi, stavolta è il re che Botvinnik vuole attivare.

41.hxg5 hxg5 42.Nxg5+ Kg6 43.Nf3 Rg8

E anche la torre!

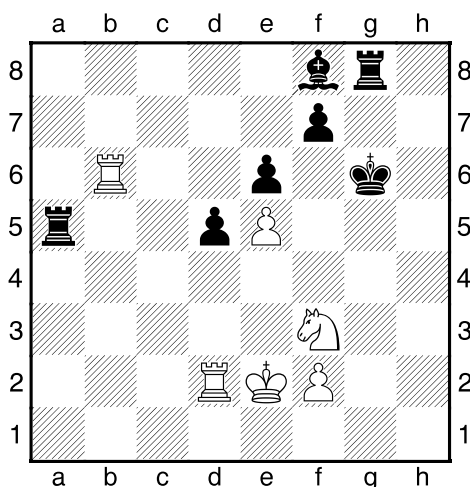
44.Ra3 Bf8

Ed infine è la volta dell'alfiere.

45.Rd3

[45.Ra1?? Kf5+ 46.Kf1 Rxf3] 4

5...Rxa4 46.Kf1 Ra1+ 47.Ke2 Ra2+ 48.Rd2 Rxa5



Il nero alla fine ne esce con un sano pedone in più, nel seguito della partita Botvinnik non riesce a concretizzare il suo vantaggio. E non è neanche detto che ciò sia possibile. Tu che ne pensi? Perché dopo aver visto come ha proseguito Botvinnik non pensi a qualche miglioramento e provi a giocare questa posizione con il nero contro il tuo computer? Buono studio!

49.Rb8 Rh8 50.Nd4 Bg7 51.Rxh8 Bxh8 52.f4 Ra3 53.Rd1 Ra2+ 54.Kf3 Ra3+ 55.Kg4 Bg7 56.Kh4 Bf8 57.f5+ exf5 58.Rg1+ Kh7 59.Nxf5 Ra6 60.Rg5 Bh6 61.Rg3 Re6 62.Rf3 Rxe5 63.Nxh6 Kxh6 64.Rxf7 Kg6 65.Rf4 Rf5 66.Kg4

1/2-1/2