

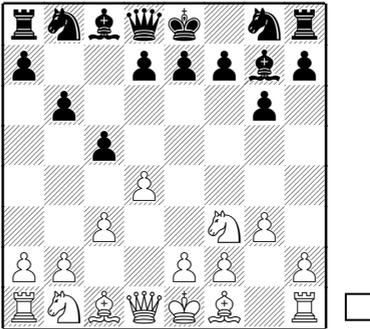
Indice delle Partite

1	Velikov - Dorfman	Palma di Maiorca 1989	Reti	A04	pag. 9
2	Van Wely - Kasparov	Tilburg 1997	Inglese	A25	15
3	Kramnik - Topalov	Amsterdam 1996	Inglese	A30	21
4	Smyslov - Simagin	Mosca 1951	Inglese	A35	27
5	Zagorskis - Sadler	Elista (ol) 1998	Inglese	A40	33
6	Kramnik - Morozevich	Dortmund 2001	Slava	D12	39
7	Kramnik - Hübner	Dortmund 2000	Gambetto di Donna acc.	D27	45
8	Lein - Korchnoi	Kiev 1964-1965	Tarrasch	D32	51
9	Kramnik - Timman	Belgrado 1995	Gambetto di Donna rif.	D35	57
10	Kramnik - Zvjaginsev	Tilburg 1998	Gambetto di Donna rif	D35	63
11	Nikolic - Anand	Groningen 1997	Semi-Slava	D43	69
12	Gelfand - Kramnik	Berlino 1996	Semi-Slava	D45	75
13	Capablanca - Alekhine	Buenos Aires 1927	Gambetto di Donna rif.	D52	81
14	Korchnoi - Spassky	Belgrado 1977	Gambetto di Donna rif.	D58	87
15	Grünfeld - Alekhine	Carlsbad 1923	Gambetto di Donna rif.	D64	93
16	Korchnoi - Timman	Bruxelles 1988	Indiana Grünfeld	D86	99
17	Polugaevsky - Beliavsky	Reggio Emilia 1991-92	Bogoindiana	E11	105
18	Korchnoi - Matanovic	Belgrado 1964	Ovestindiana	E12	111
19	Miles - Panno	Puerto Madryn 1980	Ovestindiana	E12	117
20	Kramnik - Vaganian	Horgen 1995	Ovestindiana	E12	123
21	Karpov - Salov	Linares 1993	Ovestindiana	E18	129
22	Filip - Korchnoi	Siegen 1970	Ovestindiana	E19	135
23	Khalifman - Kramnik	Linares 2000	Nimzoindiana	E59	141
24	Stohl - Shirov	Batumi 1999	Estindiana	E63	147
25	Piket - Smirin	Biel 1993	Estindiana	E94	153

Velikov - Dorfman

Palma di Maiorca 1989

- 1. ♖f3 g6
- 2. g3 ♔g7
- 3. d4 c5
- 4. c3 b6



A te la mossa! Scegli tra:
 5. ♔g2
 5. dxc5

- 5. dxc5 ...

2 punti. Il Bianco accetta il sacrificio di pedone, mentre 5. ♔g2 (nessun punto) 5... ♔b7 6. 0-0 ♖f6 darebbe buon gioco a Nero, senza sacrifici di materiale.

- 5. ... bxc5
- 6. ♖d5 ♖c6
- 7. ♖xc5 ...

A te la mossa! Scegli tra:
 7... ♖f6
 7... ♔b7

- 7. ... ♖f6

2 punti. Cercare di guadagnare dei tempi di sviluppo infastidendo la ♖c5 attraverso la colonna 'c' è giocabile, ma non è il piano miglio-

re. Dopo 7... ♔b7 (1 punto) seguirebbe 8. ♔g2, e adesso, come proseguire?

A te la mossa dopo
 7... ♔b7 8. ♔g2 Scegli tra:
 8... ♖c8
 8... ♖d4

Risposta:

Seguirebbe 8... ♖d4! (2 punti) 9. cxd4 ♖c8 10. ♖g5 ♔h6 11. ♖xh6 ♖xh6 12. ♔xh6 g5! 13. ♖bd2 (non 13. ♔xg5? per 13... ♔xf3 14. ♔xf3 ♖a5+, vincendo) e il gioco non è chiaro.

Non 8... ♖c8? (nessun punto) 9. ♖b5 ♔a8 10. 0-0 e non c'è compenso sufficiente.

La mossa del testo sottende altre idee.

- 8. ♔g2 ...

A TE LA MOSSA!

- 8. ... ♔a6

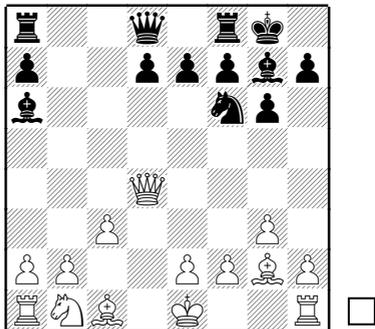
2 punti. Questa è l'idea, impedire il normale sviluppo del monarca bianco; secondo il conduttore dei Neri, qui il gioco assumerebbe un carattere simile al Gambetto del Volga in caso di 9. ♖e3. Con la mossa che segue il Bianco crea maggiori problemi, a costo di ritardare il suo sviluppo.

- 9. ♖d4 ♖xd4
- 10. ♖xd4 ...

A te la mossa! Scegli tra:
 10... d5
 10... 0-0
 10... ♖b8

- 10. ... 0-0

2 punti. Coraggio necessario, sia 10... d5?
11. ♖a4+ sia 10... ♜b8 11. ♚xa7 sono cattive,
e perdono 1 punto.



A te la mossa! Scegli tra:

- 11. ♔xa8
- 11. ♚a4
- 11. ♚d1

11. ♔xa8?! ...

Eccesso di ambizione, oppure un'imprecisione, perciò perde 1 punto.

Dopo 11. ♚d1 (nessun punto) 11... d5 il Nero otterrebbe gioco attivo, ma la migliore sembra essere il suggerimento del vincitore 11. ♚a4! (3 punti) collocando la Donna in posizione più attiva prima di catturare la qualità; il gioco proseguirebbe con 11... ♚c8 12. ♔xa8 ♚xa8 13. f3.

- 11. ... ♚xa8
- 12. f3 ...

In caso di 12. 0-0 ♔xe2, le diagonali aperte per l'Alfiere campochiaro costituirebbero un compenso sufficiente per la qualità.

A TE LA MOSSA!

12. ... e5!

3 punti. Dopo i precedenti sacrifici di materiale è necessario giocare con energia. Questo pedone sarà utilizzato come un ariete per aprire le linee sul Re bianco.

13. ♚d1 ...

La Donna ha diverse ritirate, su 13. ♚a4 se-

gue semplicemente 13... ♚b7, senza troppe differenze sul futuro svolgimento della partita.

Un'altra idea è esercitare pressione su f6, cercando di guadagnare un tempo nello sviluppo, con 13. ♚d6; come risponderesti?

A te la mossa dopo 13. ♚d6

Risposta:

Lo sviluppo dell'♔c1 lascerebbe indifeso il punto b2, per cui il Nero risponde con 13... ♚b7, e se 14. ♔g5 il Nero dispone della tranquilla 14... ♚xb2!, recuperando il materiale sacrificato. (2 punti) per aver risposto esattamente.

Il vincitore indica un'altra variante artistica, altrettanto forte, al posto di 14... ♚xb2, qual è?

**A te la mossa dopo
13. ♚d6 ♚b7 14. ♔g5**

Risposta:

La bella variante consiste in 14... e4!! 15. ♔xf6 (se 15. ♔d2 è buona 15... exf3! 16. ♔xf6 ♜e8, con attacco e compenso adeguato) 15... ♔xf6 16. ♚xf6 ♚xb2 17. ♚xa6 (se 17. 0-0 ♔xe2!, con vantaggio del Nero) 17... ♚c1+ 18. ♔f2 ♚xh1 dove grazie all'inchiodatura e alla posizione insicura del Re bianco il Nero ha compenso per il pezzo, potendo recuperarlo in modo quasi forzato con la mossa latente ♜b8. Per esempio, se 19. ♚xa7 segue 19... exf3 20. ♚e3 (non 20. exf3? per 20... ♚b2) 20... fxe2 21. ♚xe2 ♜b8 (4 punti per la tua inventiva).

Ritorniamo alla partita reale.

A TE LA MOSSA!

13. ... e4

1 punto. La priorità è aprire le linee, per cui ogni altra mossa costa la perdita di 2 punti.

A te la mossa! Scegli tra:

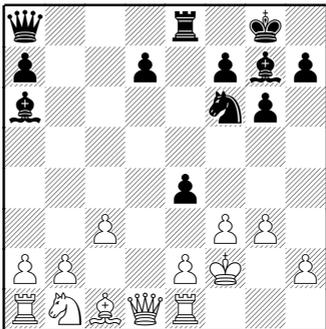
- 14. ♔f2
- 14. 0-0

14. ♔f2?! ...

Il Bianco prosegue con la scelta più ambiziosa, conservando il materiale, ma è sbagliata, e sceglierla ti costa la perdita di 1 punto.

Le debolezze dell'arrocco e la mancanza di sviluppo del Bianco procurano un compenso ragionevole dopo 14. 0-0 (1 punto) 14... exf3 15. ♖xf3 ♜e8.

14. ... ♜e8
15. ♜e1 ...



A TE LA MOSSA!

15. ... ♜c6!

3 punti. La Donna deve cercare nuovi orizzonti. Affinché l'offensiva o la pressione sul Re sia adeguata la sua presenza è indispensabile, nessun'altra mossa riceve punti.

16. ♘a3 ...

Sviluppare l'♙c1 merita attenzione. Contro 16. ♙g5 il Nero ha diverse risposte promettenti, tra le quali la semplice 16... ♜b6+ e ♜xb2; Dorfman suggerisce anche 16... exf3 17. exf3 ♜c5+ 18. ♙e3 ♜xe3 19. ♜xe3 ♘d5 20. ♜e1 ♙h6 21. f4 g5, con iniziativa che compensa la differenza di materiale.

Un'altra possibilità è 16. ♙e3, come giocheresti in questo caso?

A te la mossa dopo 16. ♙e3

Risposta:

Il Nero otterrebbe vantaggio per mezzo di 16... exf3 17. exf3 ♘g4+! 18. fxg4 ♙b7 19. ♜g1 (se 19. ♜e2 segue 19... ♜g2+ 20. ♜d3 ♙e4+ 21. ♜c4 d5+, vincendo in attacco) 19...

♜f6+ 20. ♙f4 ♜b6+ (non 20... g5? per 21. ♜d6!) 21. ♜f1 ♜xb2 e le diagonali per gli Alfiere offrono al Nero un attacco da matto. 3 punti per aver risposto esattamente.

A te la mossa! Scegli tra:

16... e3+
16... ♜e6

16. ... ♜e6

2 punti. Prosegue con l'idea di 15... ♜c6. Era assolutamente insufficiente chiudere il gioco con 16... e3+? e scegliere questa mossa ti fa perdere 2 punti; dopo 17. ♜g1 o 17. ♜g2 non c'è compenso per il materiale sacrificato.

17. ♘c2 ...

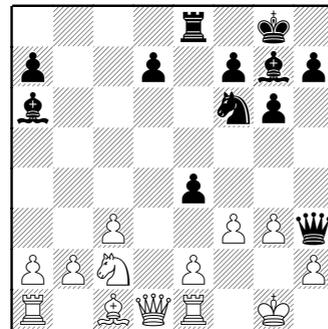
A TE LA MOSSA!

17. ... ♜h3

2 punti. La punta dell'idea 15... ♜c6. Il punto h3 era la destinazione principale, se ora 18. ♜h1? il Nero ottiene vantaggio materiale con 18... exf3 19. exf3 ♜e2+ 20. ♜xe2 ♙xe2, e l'Alfiere è intoccabile per ♜g2+.

Ogni altra mossa perde 1 punto.

18. ♜g1 ...



A te la mossa! Scegli tra:

18... ♘h5
18... ♜e5
18... ♙b7

18. ... ♜e5!