



Inizierò, come naturale, dall'apertura. I libri che trattano in dettaglio questa o quella apertura sono numerosissimi, ma in questa sede mi sono concentrato sui principi generali che governano il gioco nella prima fase della partita. I giocatori si pongono tre obiettivi principali in apertura:

- 1) sviluppo dei pezzi;
- 2) sicurezza del re (normalmente arroccando);
- 3) controllo del centro.

Il primo di questi principi è basilare: nelle case di partenza i pezzi non prendono realmente parte alla battaglia e devono essere schierati il più rapidamente possibile, perciò il fattore tempo ricopre un ruolo fondamentale. Normalmente, vengono sviluppati prima i pezzi leggeri, poi si arrocca e infine si portano in gioco le torri. Tuttavia uno degli intenti di questo libro è far capire che tutti i principi fondamentali presentano molte eccezioni e che bisogna prendere in esame le specificità di ciascuna posizione. Osserveremo diverse partite in cui questo piano di sviluppo tipico non trova applicazione perché la posizione specifica richiede un percorso differente. Ciò nonostante, almeno due principi generali rimangono validi in gran parte dei casi:

- a) non muovere ripetutamente lo stesso pezzo in apertura. È meglio impiegare tre mosse per sviluppare tre pezzi differenti piuttosto che muovere tre volte lo stesso pezzo: quest'affermazione presenta però delle eccezioni, alcune ovvie, altre più sottili. Si ha un'ovvia eccezione quando un pezzo è attaccato e occorre muoverlo per evitarne la cattura; eccezioni più sottili si hanno quando lo stesso pezzo viene mosso più volte mirando a uno scopo concreto che è più importante rispetto ai tempi perduti. Nella Partita 20, ad esempio, il cavallo bianco vaga per la scacchiera al fine di provocare una debolezza nella struttura pedonale dell'avversario;
- b) non sviluppare i pezzi su case che possono essere attaccate dall'avversario con guadagno di tempo; ciò si applica soprattutto allo sviluppo precoce della donna.

Le problematiche relative allo sviluppo sono trattate nella **Partita 1**. Il re risulta abbastanza esposto al centro della scacchiera. Nella fase di apertura verranno avanzati uno o più pedoni centrali in modo da aprire la strada ai pezzi, ma così facendo la barriera pedonale di fronte al re viene parzialmente o totalmente rimossa. Perciò, nella maggior parte dei casi, il re dovrà arroccare in uno dei due angoli della scacchiera, dove i pedoni non sono stati mossi, in modo da trovare un rifugio sicuro. È auspicabile arroccare rapidamente, non solo per garantire la sicurezza del re, ma anche perché si consente alle torri di entrare facilmente in gioco.

Ancora una volta, esistono eccezioni che vedremo nel corso del libro. Se l'avversario non è in grado di sfruttare la posizione del re al centro, si può posporre l'arrocco in favore di altre e più importanti operazioni. Tuttavia, è necessario prestare sempre particolare attenzione quando si decide di non arroccare e bisogna valutare accuratamente il rischio.

Nella grande maggioranza dei casi, tuttavia, viene privilegiato un rapido arrocco: i pericoli legati al re al centro sono trattati nella **Partita 2**.

Dei tre obiettivi fondamentali in apertura, i primi due normalmente si possono ottenere senza interferenze da parte dell'avversario. Non è così per il controllo del centro, perché entrambe le parti si contendono la stessa zona della scacchiera. Perciò, per quanto sia auspicabile controllare il centro, difficilmente si riuscirà ad ottenere più di un controllo parziale.

La questione del controllo del centro è particolarmente complessa in quanto esistono diversi metodi per ottenerlo: il più comune è l'occupazione del centro con i pedoni, che tuttavia comporta dei pericoli. Ogni tempo impiegato per la spinta di un pedone viene sottratto allo sviluppo di un pezzo, perciò giocare c4, d4, e4 e f4 probabilmente significa ritrovarsi in ritardo con lo sviluppo. Un centro esteso di pedoni non sufficientemente difeso è una struttura traballante che rischia di crollare al primo scossone inferto dall'avversario. Perciò è opportuno impiantare un centro di pedoni sostenuto dai pezzi, e non uno eccessivamente esteso e vulnerabile. La linea di demarcazione tra queste due eventualità è molto labile e può dipendere dalle sfumature tattiche specifiche della posizione. Nella **Partita 3** prendiamo in esame un centro di pedoni imponente e ben costruito, mentre nella **Partita 4** ne osserviamo uno debole e vulnerabile.

Non posso concludere la trattazione dell'apertura senza soffermarmi sui gambetti. Al semplice suono della parola ci tornano alla mente le classiche partite del secolo XIX, quando si impiegavano il Gambetto Evans e il Gambetto di re. Tuttavia, la tecnica difensiva è notevolmente progredita da allora e i vorticosi attacchi ricchi di sacrifici che hanno caratterizzato la seconda metà dell'Ottocento non avrebbero successo ai giorni nostri. Il Gambetto Evans è quasi del tutto scomparso, e sebbene il Gambetto di re venga di tanto in tanto riesumato, il trattamento moderno ha un sapore chiaramente posizionale. Malgrado ciò, il gambetto è vivo e vegeto, solo che oggi si presenta assai diverso da 150 anni fa: assume un carattere posizionale e mira a ricercare un compenso a lungo termine piuttosto che un rapido attacco.

Le tendenze contemporanee riguardo al gioco di gambetto sono trattate nella **Partita 5**.



PORTA IN GIOCO I PEZZI!

Uno degli scopi principali dell'apertura è portare in gioco i pezzi. Nella posizione iniziale entrambe le armate si trovano sulla prima traversa, ben distanti l'una dall'altra. I cavalli, a causa del raggio d'azione limitato, sono particolarmente inefficaci e una delle priorità è di farli avanzare verso posizioni migliori. Lo sviluppo iniziale dei pezzi ricopre un ruolo talmente cruciale che, se non gestito in modo opportuno, può risultare in una sconfitta mentre ancora gran parte dei pezzi non è entrata in battaglia: è questo il destino cui va incontro il Nero nella partita che segue. Tutte le azioni decisive prendono corpo mentre i pezzi dell'ala di donna rimangono immobili e non sono in grado di prendere parte alla lotta.

Aleksandr Chernin
John van der Wiel

Coppa europea per circoli, Slough 1997

PARTITA INGLESE

1. ♖f3

Molti decenni fa, quasi tutte le partite iniziavano con 1.e4 o 1.d4. Ancora oggi la maggioranza delle partite inizia con una di queste due mosse, ma il trattamento odierno dell'apertura è più flessibile e meno stereotipato. Spesso si vedono 1.c4 e 1.♗f3, e talvolta anche altre mosse come 1.b3 e 1.g3.

Il vantaggio di 1.♗f3 risiede nella flessibilità: il Bianco mantiene diverse possibilità e attende la replica del Nero prima di decidere quale struttura adottare. Successivamente c4 può portare a una partita Inglese (come in questo caso), mentre con d4 si può rientrare nella partita di donna. Se il Nero gioca 1...c5, il Bianco può persino rientrare in una Siciliana con 2.e4.

1...d6

La prima mossa del Bianco ha impedito l'immediata 1...e5 perciò, se il Nero intende occupare la casa e5 con un pedone, deve preparare la spinta. È perfettamente ragionevole giocare anche 1...d5 o 1...c5, mentre con 1...♗f6 il Nero dimostrerebbe di voler mirare anche lui alla flessibilità.

2.g3

Lo sviluppo dell'alfiere in g2 (o nelle analoghe case b2, b7 e g7) viene chiamato *fianchetto*. Un tempo, questa modalità di sviluppo dell'alfiere veniva biasimata, ma ai giorni nostri viene comunemente impiegata in una vasta gamma di aperture.

Benché il fianchetto non risulti sempre opportuno, presenta il vantaggio di piazzare l'alfiere su una delle grandi diagonali della scacchiera, da dove potrà successivamente esercitare una grande pressione. Le controindicazioni consistono nell'impiego di due mosse per portare in gioco l'alfiere e nel fatto che, qualora venisse cambiato, la struttura pedonale dell'ala di re risulterebbe indebolita dalla spinta in g3.

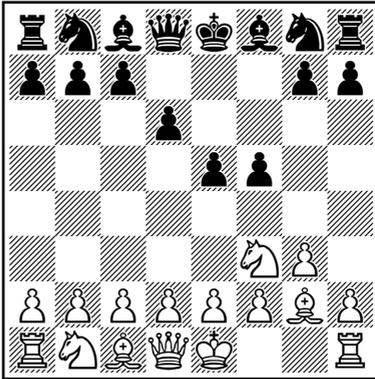
2...e5

Il seguito naturale, vista la precedente mossa del Nero. Benché il Nero possa vantare un pedone centrale contro nessuno del Bianco, ciò non significa che abbia vinto la battaglia per il controllo del centro.

3. ♗g2

L'alfiere in g2 eserciterà pressione sulle case chiare e4 e d5, consentendo al Bianco di condurre la lotta per il centro su un binario di assoluta parità.

3...f5



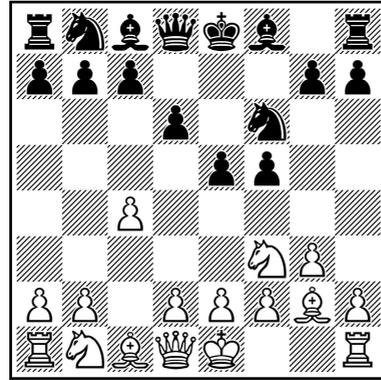
La terza mossa consecutiva di pedone: poiché lo sviluppo dei pezzi riveste un ruolo particolarmente importante, è rischioso effettuare molte mosse di pedone proprio all'inizio della partita; più mosse di pedone vengono giocate e meno ne restano per lo sviluppo dei pezzi. Alcune mosse di pedone sono essenziali, altrimenti si potrebbero sviluppare solo i cavalli, ma è rischioso giocare più dello stretto necessario. Una buona regola empirica potrebbe essere non eseguire più di tre spinte di pedone nelle prime otto mosse. Come per tutti i principi scacchistici, esisteranno inevitabilmente molte eccezioni, ma se un principio si infrange bisogna quanto meno essere consapevoli del perché. In questo caso la mossa del Nero non è un errore; il pedone in f5 aumenta infatti l'influenza sul centro e, attaccando e4, contribuisce a contrastare il piano del Bianco di dominare le case chiare centrali.

4.c4

Il Bianco non si limita a portare in gioco i pezzi, ma lo fa seguendo un piano ben preciso: controllare le case chiare centrali, specialmente d5, ed esercitare pressione sull'ala di donna sfruttando l'alfiere in g2. I pedoni e i pezzi devono cooperare per eseguire questo piano: la mossa del testo prende di mira la casa d5 e poi seguirà ♖c3 per incrementare il controllo su di essa. Si noti che sarebbe stato un errore giocare

prima 4. ♖c3, in quanto si sarebbe bloccato il pedone 'c' impedendo c4.

4...♘f6



Una mossa naturale che sviluppa un pezzo e contende al Bianco il controllo su d5.

5.b4!?

Una mossa ambiziosa e leggermente provocatoria: è coerente con il piano del Bianco di esercitare pressione sull'ala di donna nera, in quanto contribuisce a guadagnare spazio in quel settore della scacchiera, ma ciò è davvero più importante rispetto allo sviluppo di un pezzo? La maggior parte dei giocatori la pensa in modo diverso, visto che 5. ♖c3 è la mossa più comune nella posizione del diagramma, ma l'idea di Chernin si fonda su un ragionamento logico. Dopo 5. ♖c3 ♘c6, il Bianco ad un certo punto gradirebbe poter giocare b4, che però ora richiede un'ulteriore preparazione con a3 o ♖b1. Giocando subito b4, il Bianco potrebbe riuscire nel suo intento senza queste mosse preparatorie, risparmiando quindi un tempo. Inoltre probabilmente era sottesa un'implicazione di carattere psicologico: van der Wiel è un giocatore d'attacco e Chernin può aver ipotizzato che il Nero avrebbe cercato di "confutare" la precoce avanzata del Bianco lanciandosi in una aggressione prematura.

5...e4?!

Van der Wiel, adeguatamente provocato, si

scaglia contro il centro: simili avanzate centrali presentano pro e contro. In questo caso il Nero guadagna spazio e blocca l'alfiere in g2 con il pedone in e4; il lato negativo è che l'alfiere bianco può essere liberato con una successiva d3 e che la diagonale a1-h8 risulta indebolita, un fattore che il Bianco potrà facilmente sfruttare sviluppando l'altro alfiere in b2. A mio avviso l'ultimo fattore è più importante degli altri. Per di più, giocare 5...e4 è incoerente, in quanto il Nero ha impiegato due mosse per occupare e5 (...d6 e ...e5), e cedere questa casa unicamente allo scopo di infastidire leggermente il cavallo bianco non sembra un buon affare. Il Nero avrebbe dovuto completare lo sviluppo dell'ala di re con 5...♗e7 oppure 5...g6 e 6...♗g7 seguita dall'arrocco.

6. ♘d4 d5

Questa mossa attiva era l'idea alla base della precedente avanzata, ma siamo ormai alla quinta mossa di pedone, perciò dovrebbero accendersi gli indicatori di pericolo. Il Nero avrebbe potuto sviluppare l'ala di re con 6...c5 7.bxc5 dxc5 8.♗b3 ♗d6 9.♗c3 0-0, benché dopo 10.0-0 ♗c6 11.d3 non possa mantenere il pedone in e4 e si trovi perciò a fronteggiare il problema legato all'attività dell'alfiere in g2, mentre il suo alfiere delle case chiare risulta bloccato dal pedone f5.

7.cxd5 ♗xd5

Dopo 7...♗xd5, il Bianco può scegliere tra alcune varianti promettenti. La semplice 8.♗c2 ♗d6 9.♗c3 ♗f7 10.0-0 0-0 11.d3 rimette in azione l'alfiere g2, mentre la più complicata 8.♗b2 ♗xb4 9.♗a4+ ♗d7 10.♗xb4 c5 11.♗c3! cxb4 12.♗xd5 ♗xd5 13.f3 promette molto bene per il Bianco. Il Nero non può mantenere il pedone di vantaggio e dopo ad esempio 13...♗f6 14.fxe4 fxe4 (14...♗xe4 15.g4 è molto goffa) 15.♗c2 ♗c6 16.♗xf6 gxf6 17.♗xb4 la sua struttura pedonale è decisamente inferiore.

8.b5

Ora il Bianco deve reagire al doppio attacco sul pedone 'b'; questa avanzata rende più

difficile lo sviluppo del cavallo b8.

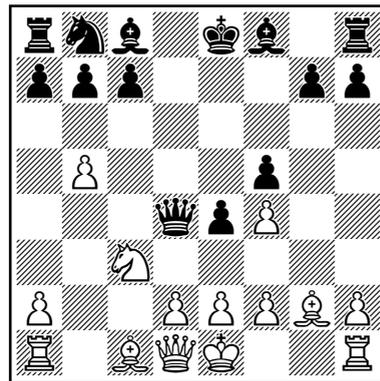
8... ♗f4

Il Nero opta per una piccola operazione tattica che provoca la doppiatura dei pedoni bianchi sulla colonna 'f'. Come vedremo, ciò non aiuta il Nero, ma non c'era niente di meglio; ad esempio 8...♗c5 9.♗b2 ♗f6 10.e3 ♗b4 11.0-0 ♗d3 (sembra valida, ma senza il sostegno dei pezzi il cavallo non può fare granché in d3) 12.♗c3 0-0 13.f3! exf3 14.♗xf3 e il Nero si ritrova nei guai. La donna e il cavallo in d3 sono esposti ad attacchi e mentre il Nero è impegnato nel loro salvataggio, il Bianco si assicura un netto vantaggio di sviluppo.

9.gxf4

Forzata.

9... ♗xd4 10. ♗c3



Il Bianco contrasta l'attacco sulla torre con un'utile mossa di sviluppo.

10... ♗c5?

Il Nero minaccia matto in una, ma il Bianco può sventarlo con guadagno di tempo, dopodiché l'alfiere si dimostra tatticamente vulnerabile in c5 (dopo le successive ♗c1 e ♗c2). 10...♗d7, mirando alla casa b6, avrebbe rappresentato una scelta migliore: in questo modo sarebbe stata impedita la manovra ♗f1-c4 che ricoprirà un ruolo fondamentale in partita.

11.e3

Il Bianco si accorge di tutto.

11...♖c4?!

Lo scopo è di impedire l'arrocco, ma ancora una volta la donna in posizione esposta sarà costretta a muoversi dopo la successiva ♜c1. Di norma, non è saggio giocare mosse aggressive di donna nella prima fase della partita, poiché essa diviene oggetto di attacco da parte degli altri pezzi e può essere facilmente scacciata con guadagno di tempo. Un altro risvolto del principio del "rapido sviluppo" consiste nel non spostare ripetutamente lo stesso pezzo in apertura, sottraendo così dei tempi per lo sviluppo di altri pezzi. Su undici mosse, il Nero ha giocato finora una mossa di alfiere, cinque di pedone, tre di donna e due di cavallo; per di più, questo cavallo è scomparso dalla scacchiera, perciò il Nero non ha conseguito alcun beneficio dalle sue due mosse. In altre parole, in undici mosse il Nero ha ottenuto molto poco in termini di sviluppo e ora si trova in serie difficoltà. Mentre la maggior parte dei pezzi neri si trova ancora nelle case di partenza, il Bianco ha due pezzi in gioco e gli altri possono collocarsi immediatamente su case efficaci (con ♜c1 e ♖c2 oppure ♖b3), guadagnando dei tempi. L'avanzata del pedone centrale nero ha guadagnato spazio, ma ha lasciato un immenso vuoto alle spalle; in particolare, risultano deboli le diagonali a1-h8 e a2-g8. Il Bianco si ritrova sì con dei pedoni doppiati, ma questo elemento è semmai un vantaggio. Il giudizio sui pedoni doppiati dipende in gran parte dalla posizione: talvolta si rivelano una grave debolezza, in altri casi possono costituire una risorsa. Nella posizione attuale tornano a vantaggio del Bianco:

1) il pedone f4, proteggendo e5, di fatto contribuisce al controllo del centro. Si tratta di un fattore particolarmente rilevante, in quanto il Bianco è intenzionato a dominare la diagonale a1-h8. I pedoni doppiati risultanti da una cattura verso il centro sono normalmente molto migliori di quelli ottenuti da una cattura in direzione opposta: i

primi incrementano il controllo centrale, mentre i secondi lo riducono;

2) la creazione dei pedoni doppiati ha permesso l'apertura della colonna 'g'. È utile l'apertura di questa colonna? Naturalmente sì! Dopo che il Bianco avrà giocato ♜g1, la torre agirà in cooperazione con l'alfiere b2 per esercitare una terribile pressione su g7. A causa del mancato sviluppo dell'ala di donna, l'arrocco lungo rimarrà un sogno, per cui il Nero probabilmente arroccerà sull'ala di re, ma la pressione su g7 risulterà particolarmente pericolosa. Naturalmente, giocare ♜g1 significherebbe lasciare il re bianco al centro: e non avevo forse detto che la sicurezza del re è uno degli obiettivi da conseguire in apertura? Ma allora il Bianco è in fallo tanto quanto il Nero? Assolutamente no. Il gioco del Bianco in questa partita è un buon esempio di come i vecchi principi vengano intesi in modo flessibile nella pratica contemporanea. Il re bianco al centro rappresenterebbe una debolezza solo se il Nero potesse in qualche modo imbastire un attacco ai suoi danni. La partita invece verrà rapidamente decisa dal vantaggio di sviluppo del Bianco e dalla feroce attività dei suoi pezzi. Il Nero non sarà mai in grado di avviare alcun genere di attacco: di qui in avanti la strada del Bianco è tutta in discesa. Il Nero poteva opporre una resistenza leggermente più ostinata con 11...♗d6, ma dopo 12. ♖b2 0-0 13. ♜g1 la sua posizione non è affatto invidiabile.

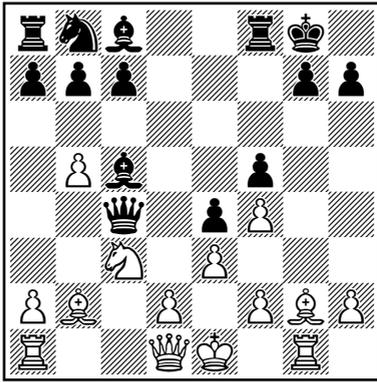
12. ♖b2

L'alfiere occupa la diagonale indebolita.

12...0-0

È troppo tardi per 12...♗d7, poiché 13. ♜c1 è molto forte; ad esempio, 13...0-0 14. ♗a4! ♖d5 (14...♗xb5 15. ♖f1 ♖c6 16. ♜g1 e 14...♗b4 15.a3 ♗xb5 16. ♖f1 sono ugualmente senza speranza per il Nero) 15. ♖f1 (minacciando 16. ♖c4) 15...♗h8 16. ♜g1 e il Nero non può difendere g7 senza consentire ♖c4 o lasciare c5 in presa.

13. ♜g1! (diagramma pagina seguente)



La pressione su g7 è particolarmente pericolosa in quanto il Bianco può scoprire la torre con guadagno di tempo giocando ♕f1.

13... ♖f7

Cercando di difendere g7, ma la disposizione dei pezzi sulla diagonale a2-g8 può essere sfruttata con la manovra ♕f1-c4. Altre varianti mostrano come il Bianco possa fare breccia tramite dei sacrifici:

1) 13... ♖f7 14. ♕xe4! fxe4 15. ♗xe4 ♕e7 16. ♖b3! ♖h8 (16... ♖xb3 perde per 17. ♗xg7+ ♖h8 18. axb3) 17. ♕xg7+ ♖xg7 18. ♗xg7 ♖xg7 19. ♖e2, seguita da ♗g1+, e il re nero non ha speranza, trovandosi la maggioranza dei suoi pezzi nelle case iniziali;

2) 13... ♗d7 14. ♕f1 ♖f7 15. ♗xe4! fxe4 16. ♕c4! ♖xc4 17. ♗xg7+ ♖h8 18. ♗xh7+ ♖xh7 19. ♖h5+ ♖g8 20. ♖g6 matto.

14. ♗c1!

Il Bianco conduce l'attacco in modo accurato: la minaccia incombente sul malfermo alfiere in c5 restringe il ventaglio delle possibilità del Nero; al contrario, 14. ♕f1 gli consentirebbe di cavarsela con 14... ♖e6 15. ♖a4 ♖d6.

14... ♖b4

Oppure 14... ♕f8 (14... ♖e6 perde per 15. ♗xe4 fxe4 16. ♗xc5) 15. ♗xe4 ♖xb5 16. ♗g5 ♗d7 (16... ♖xb2 17. ♕d5) 17. ♕e5, e il Nero non può controbattere la minaccia di 18. ♕f1 e 19. ♕c4+, seguita se necessario da ♖h5.

15. ♖c2

Il Bianco difende l'alfiere attaccato con guadagno di tempo, poiché il Nero deve controbattere la minaccia di guadagnare un pezzo con 16. ♗d5 ♖xb5 17. ♕f1, seguita da 18. ♖xc5.

15... ♕d6

Dopo 15... ♕b6, la via più semplice per la vittoria è 16. ♗d5 (anche 16. ♗xe4 fxe4 17. ♕xe4 è del tutto soddisfacente) 16... ♖d6 17. ♕f1 ♖h8 (17... ♕e6 perde a causa di 18. ♗f6+ ♖h8 19. ♗e8) 18. ♕c4 ♕e6 19. ♕xg7+ ♗xg7 20. ♖b2 ♖f8 21. ♗xb6 axb6 22. ♕xe6, creando una situazione comica in cui il Nero non può muovere neanche un pezzo.

16. ♗d5!

L'attacco finale ha inizio.

16... ♖xb5

16... ♖a5 17. ♕f1 è ugualmente decisiva.

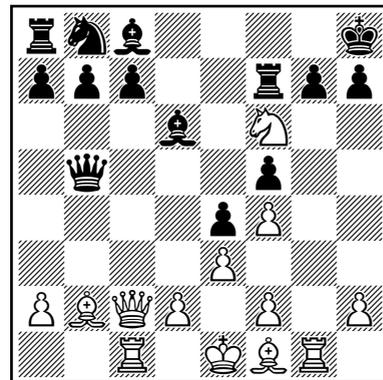
17. ♗f6+

Anche l'immediata 17. ♕f1 è ottima.

17... ♖h8

Forzata.

18. ♕f1



Questo attacco, a lungo atteso, è decisivo. Dopo ♕c4 i due alfieri, puntati contro il re nemico su diagonali parallele, mandano in corto circuito le difese del Nero.

18... ♖xb2

In preda alla disperazione, il Nero cede la donna. Le alternative non sono migliori; ad esempio, 18... ♖c6 19. ♖d1 ♖b6 20. ♖h5, 18... ♖b6 (18... ♖b4 19. ♙c4 non cambia le cose) 19. ♙c4 ♜e7 20. ♞d5 (o 20. ♞h5), oppure 18... ♖a5 19. ♖b3, andando incontro in ogni caso a gravi perdite di materiale.

19. ♖xb2 ♜xf6

In cambio della donna, il Nero ha ottenuto due pezzi minori e un pedone, che potrebbero consentirgli di continuare a battaglia per un po', se non fosse per un fattore: il catastrofico ritardo di sviluppo.

20. ♖xf6!

Il Bianco trova la soluzione tecnicamente più semplice, ricorrendo a una liquidazione che gli permette l'ingresso in un finale dove può vantare la qualità netta di vantaggio.

20...gxf6 21. ♙c4

Ora il Nero deve cedere un pezzo.

21... ♙e6

Dopo 21...h6 22. ♜g8+ ♔h7 23. ♜xc8 il Nero non solo si ritrova con la qualità in meno ma è anche disperatamente inchiodato sull'ultima traversa.

conclusioni

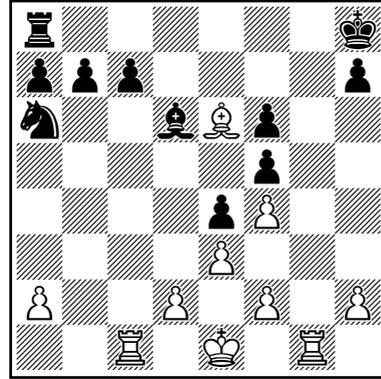
Una poderosa dimostrazione di forza da parte di Chernin. Certamente, van der Wiel non si trovava nelle migliori condizioni di forma, ma è impressionante come la posizione nera sia stata ridotta a brandelli; si noti in particolare come il Bianco non si sia lasciato traviare dalle idee tradizionali: anzi, resosi conto che non arroccare costituiva la possibilità migliore, non ha esitato a seguire questa strada, consapevole che la posizione centrale del re non avrebbe mai ricoperto un fattore determinante nella battaglia. Analogamente, il Bianco ha progettato di dominare le case centrali quasi senza ricorrere ai pedoni. Bisogna ricordare che gli alfieri sulle diagonali a1-h8 e a2-g8 arpionano il lato di re passando per il centro; questa attività è possibile solo grazie al misero sviluppo del Nero e alle sue concessioni al centro (soprattutto 5...e4?!).

Gli insegnamenti da trarre sono:

- 1) Non spingere troppi pedoni in apertura.
- 2) Non esporre la donna a fastidiosi attacchi dei pezzi nemici in apertura.
- 3) Non muovere ripetutamente lo stesso pezzo in apertura.
- 4) Le debolezze sono rilevanti solo se si riesce a sfruttarle.

22. ♙xe6 ♞a6

Il Nero ha evitato il matto in g8, ma la sua situazione è irrimediabile: è in svantaggio materiale, i pezzi bianchi sono molto attivi e i pedoni in f5 e e4 sono prede inerme.

**23. ♙e2**

Il Nero non può salvare il pedone f5.

23... ♞c5

Cercando almeno di difendere il pedone e4.

24.. ♙xf5 ♜d8 25. ♜g3 1-0

Il Bianco minaccia 26. ♜h3 e dopo 25... ♜g8 26. ♜xg8+ ♔xg8 27. ♜g1+ ♔h8, la strada più semplice per la vittoria è 28. f3 exf3+ 29. ♔xf3, seguita da d4 e e4-e5, dopodiché i pedoni passati marcano incontrastati.