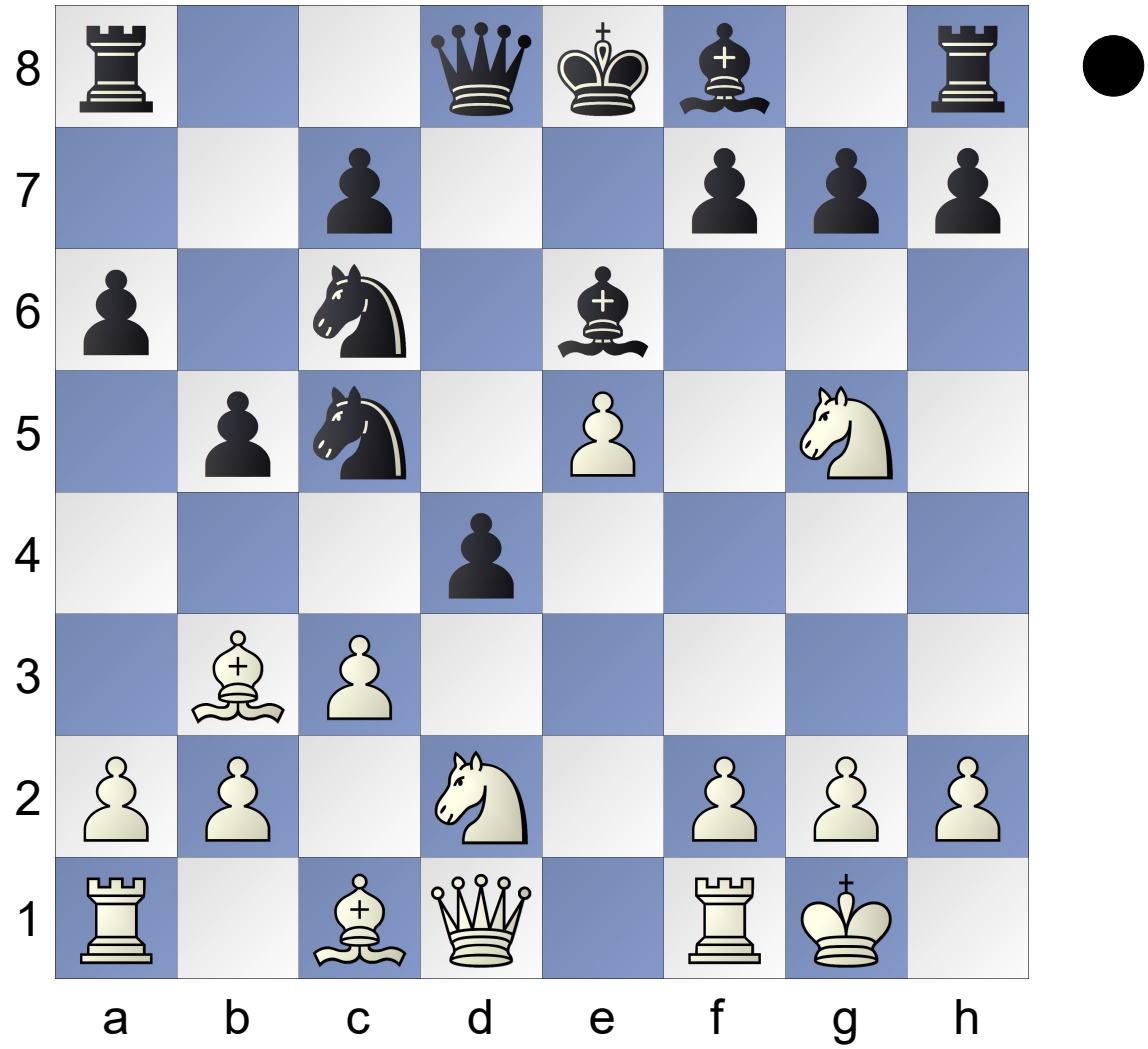
C80

□ **Polgar,Judit**
■ **Mamedyarov,Shakhriyar**
Olympiad-35 Bled (4.2) 29.10.2002
[Riccardo Del Dotto]

OTTENERE IL MASSIMO **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Cxe4 6.d4 b5 7.Ab3 d5 8.dxe5 Ae6 9.Cbd2 Cc5 10.c3 d4 11.Cg5!?**



"Baguio City, 8 agosto del 1978, decima partita del match per il campionato del mondo tra il detentore del titolo Anatoly Karpov e lo sfidante Viktor Kortschnoj. L'apertura è una Spagnola Variante Aperta: nulla di strano fino alla mossa numero undici, quando Karpov solleva il

suo Cavallo dalla casa f3 e lo fa saltare nel vuoto, sulla casa g5, una casa nera come una voragine, dove il Cavallo è vulnerabile, senza difesa alcuna, preda della Donna avversaria. In presa: un Cavallo in presa. Il team dei sovietici si scambia cenni d'intesa, Igor Zaitsev e Mikhail Tal si strizzano l'occhio: tutti assieme se ne vanno al bar. Al termine di quella partita, che si concluse con una patta, Viktor Kortschnoj esclamò: «Non può essere stato che Zaitsev a escogitare quella diavoleria!» Ad ogni modo quella mossa farà la storia, al punto che lo stesso Kasparov la impiegherà contro Anand nella finale mondiale PCA del 1995, disputatasi a New York in una delle Torri Gemelle." (Riccardo Del Dotto, "Immortali alla scacchiera", Vol.I) **11...Ad5?!**

[Pare incredibile che Mamedyarov si faccia trovare impreparato su questa continuazione, dove la linea codificata è 11...Dxg5 12.Df3 0-0-0 13.Axe6+ fxe6 14.Dxc6 Dxe5 15.b4 Dd5 16.Dxd5 exd5 17.bxc5 dxc3 18.Cb3 d4 19.Aa3 g6!? *(19...Ae7)* 20.Ab4 Ag7 21.a4∞ Con posizione decisamente complessa e difficile da valutare. d3 22.axb5 d2 23.c6 Rb8 24.Tad1 Td5 25.bxa6 Thd8 26.Ca1 Ra7 27.Cc2 Tb8 28.Tb1 Tdb5 29.Tb3 T8b6 30.Txc3 Axc3 31.Axc3 Tc5 32.Axd2 Txc2 33.Ae3 Rxa6 34.Axb6 cxb6 35.f4 b5 36.g4 Txc6 37.f5 gxf5 38.gxf5 b4 39.f6 Tc8 40.Rg2 b3 41.Tb1 Tf8 42.Txb3 ½-½ Shirov,A (2725)-Anand,V (2782) Mainz m rapid 2004 (4)]

12.Cxf7! Questo Cavallo vuole essere sacrificato a tutti i costi: pensandoci bene, l'idea in fondo è assai affine a quella del Fegatello nella Due Cavalli, dove il Bianco conta però su un oggettivo sviluppo più avanzato. **12...Rxf7**

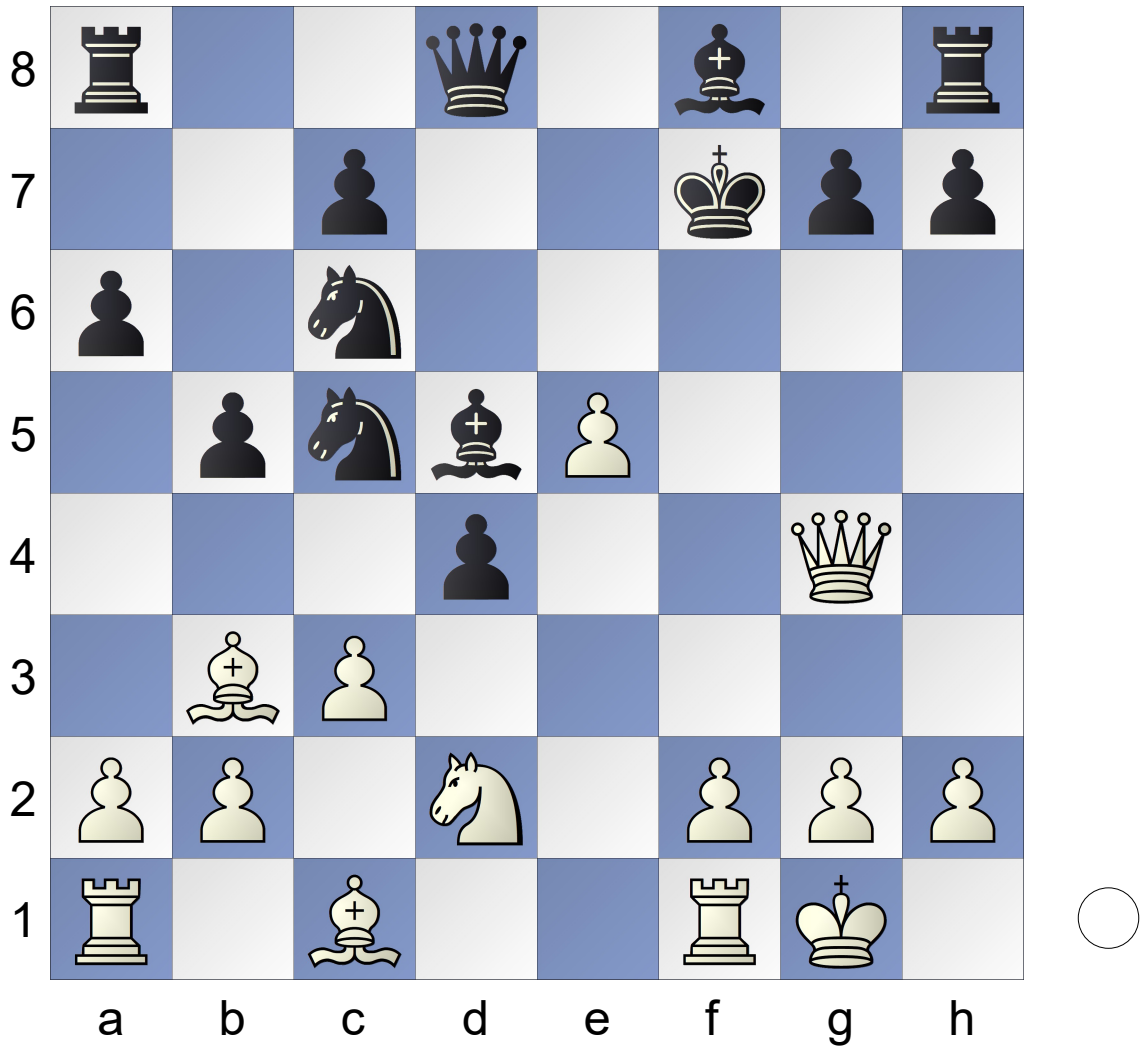
[Dopo 12...Axf7? 13.Axf7+ Rxf7 14.Df3+ il Bianco recupera subito il pezzo sacrificato con gli interessi.]

13.Df3+ Da mettere in evidenza il punto d'intersezione in d5. **13...Re6**

14.Dg4+ Rf7?

[L'illustre precedente era 14...Re7 15.e6! Axe6 16.Te1 Dd7 17.Axe6 Cxe6 18.Cf3 Te8 19.Cg5 Ccd8 20.Ad2 E in questa posizione con il Re pericolosamente al centro, ci sono volute le abilità difensive di Anand per salvare il risultato: h6 21.Cf3 Dd5 22.Te5 Dd6 23.cxd4 h5 24.De4 Rf7 25.d5 Rg8 26.Dg6 Te7 27.Tae1 Cd4 28.Dxd6 Cxf3+ 29.gxf3 cxd6 30.Txe7 Axe7 31.Txe7 Cf7 32.Ta7 h4 33.Ta8+ Rh7 34.Txa6 Rg6 35.Tb6 Tc8 36.Txb5 Tc2 37.Ac3 h3 38.Rf1 Cg5 39.Tb7 Cxf3 40.Txg7+ Rf5 41.Tg3 Re4 42.Txh3 Tc1+ 43.Re2 Txc3 44.bxc3 Cg1+ 45.Rf1 Cxh3 46.a4 Rxd5 47.Rg2 Cg5

48.h4 Ce4 49.h5 Re6 50.c4 Cd2 51.a5 Cxc4 52.a6 Cb6 53.a7 Rf5 54.f4 Ca8 55.Rf3 d5 56.Re3 Cc7 57.Rd2 Rf6 58.Rc2 Rf5 59.Rb3 d4 60.Rc4 Rf6 61.Rd3 Rf5 62.Re2 Rf6 63.Rf2 Rf5 64.Rf3 Ca8 65.Re2 Cc7 66.Rd3 Rf6 67.Re4 Rf7 68.f5 Rf6 69.h6 Rf7 ½-½ Svidler,P (2713)-Anand,V (2781) Dos Hermanas 10th 1999 (5)]



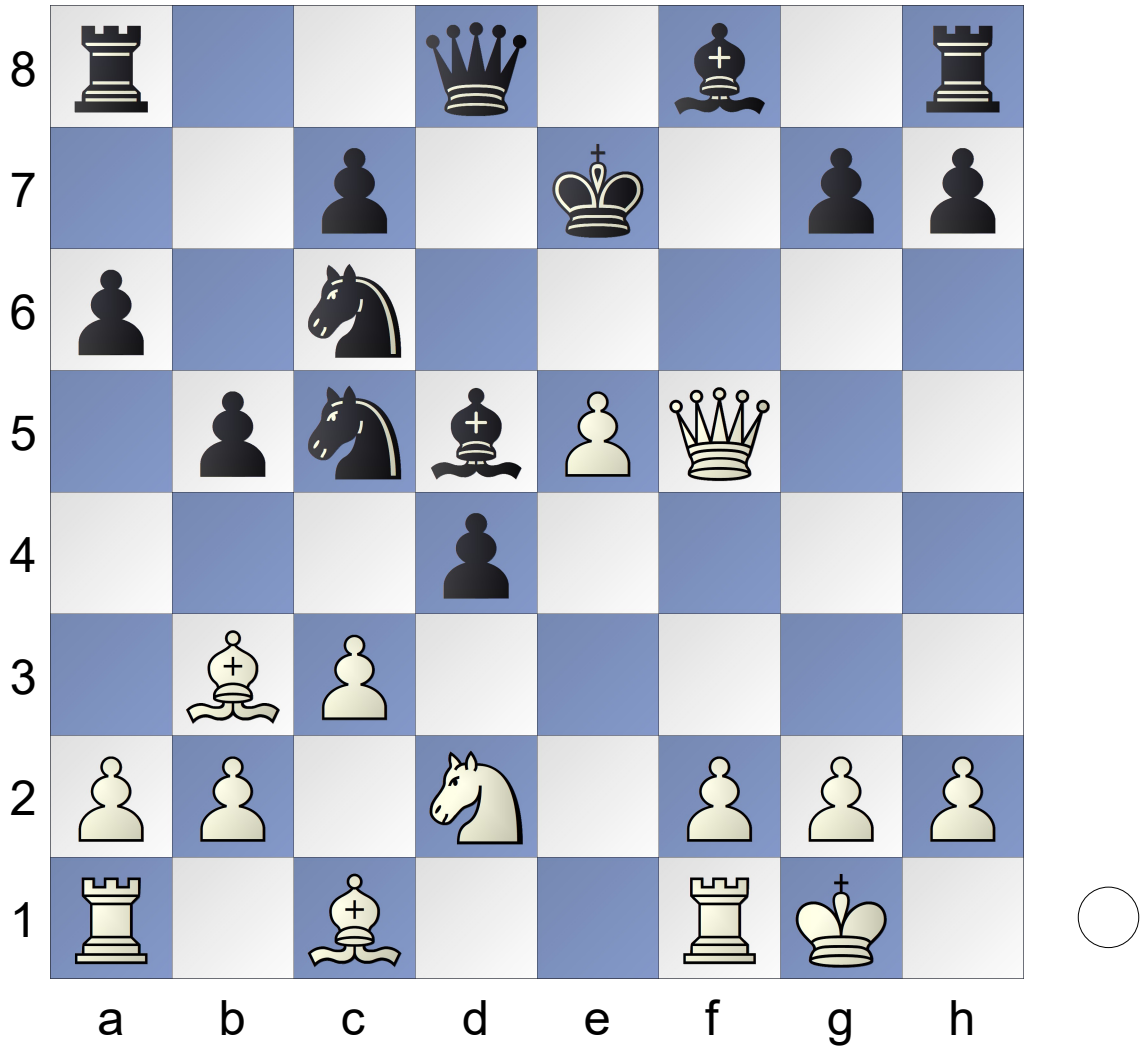
Il giovane Mamedyarov, destabilizzato da questa continuazione che sicuramente non conosceva, sbanda ulteriormente, Dopo il tratto del testo la sua partita è di fatto irrecuperabile. **15.Df5+!**

[Meno incisiva 15.e6+ Axe6 16.Axe6+ Cxe6 17.Df3+ Df6 18.Dxc6]

15...Re7

[Come nel Fegatello su 15...Rg8? 16.e6! Cxe6 17.Dxe6+ Axe6 18.Axe6# possiamo raggiungere un bel matto affogato di Pillsbury.]

[Se 15...Re8 sempre 16.e6+-]



16.e6! La forza di questa spinta sta nel costringere il Nero alla cattura in modo da aprire la colonna 'e' per far entrare in gioco la Torre.

[David Navara nelle analisi dimostra che 16.Cf3?! h6! 17.e6! Cxb3 18.Af4! è una linea buona, che tuttavia si presta a controgioco dopo Axe6 19.Tfe1! Cc5! 20.Dxc5+ Rf7 21.Dxc6 Ad5 22.Ce5+ Rg8 e il peggio sembra essere passato per il Nero..]

16...Axe6

[In caso di 16...Cxb3 17.Cxb3! non incontra difficoltà dopo Axe6 18.Te1 Dc8 *(18...Dd6 19.Cc5!?)* 19.Ag5+ Rd6 20.Af4+ Re7 21.Cc5 Cd8 22.Txe6+! Cxe6 23.Te1 e i pezzi bianchi raggiungono facilmente lo scopo.]

17.Te1!? Judit qua sceglie la via più complicata che porta alla vittoria, fidandosi della propria abilità nel calcolo.

[Per chi vuole andare sul sicuro segnaliamo 17.Dxc5+ Dd6 18.Dh5+- e a parità di materiale, il Nero è ridotto in una pessima posizione con il Re esposto ai quattro venti.]

17...Dd6

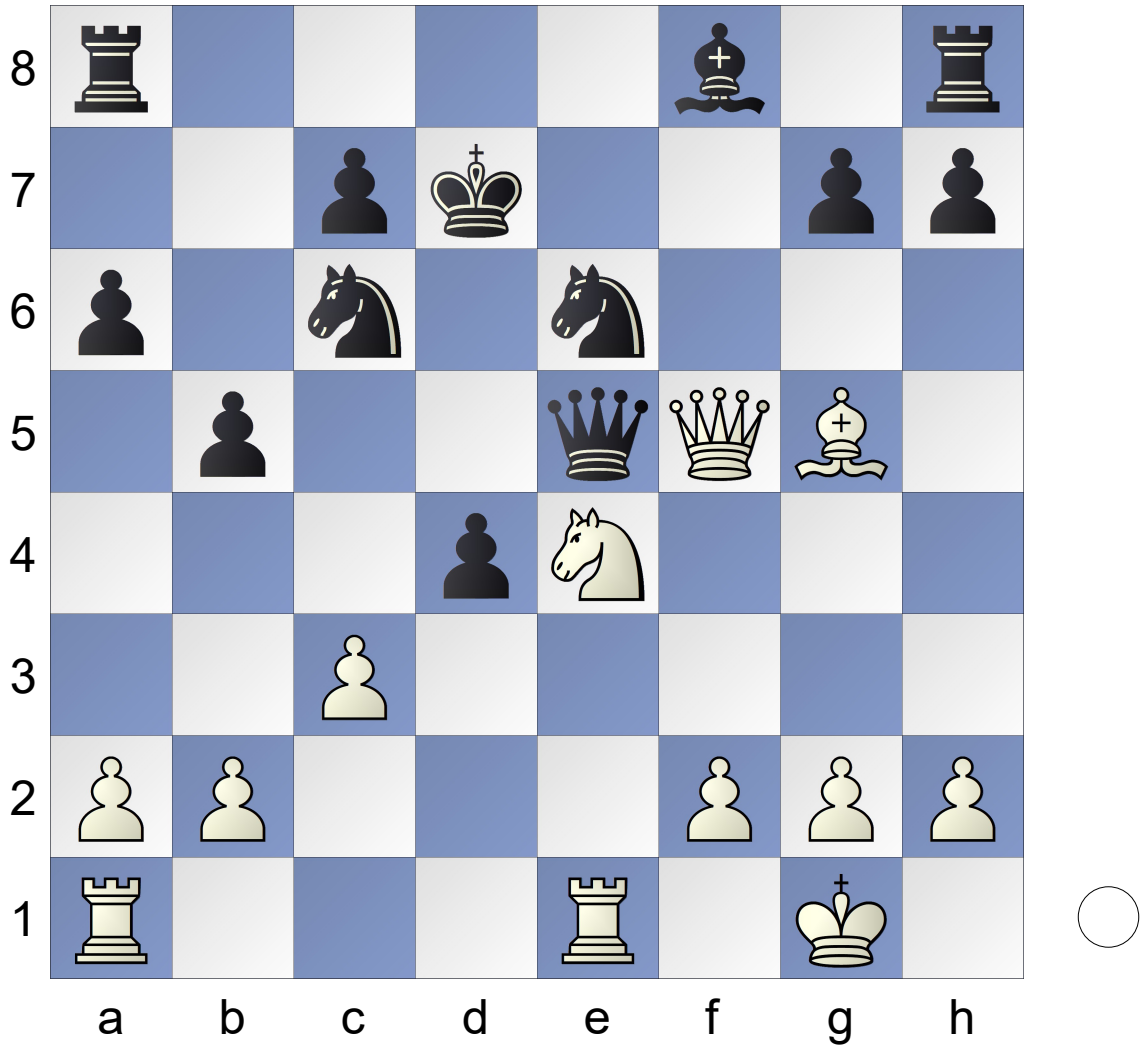
[Fors'anche peggio 17...Dd7 18.Axe6 Cxe6 19.Cb3 g6 20.Df3! e i pezzi bianchi compaiono dappertutto.]

18.Axe6 Cxe6 19.Ce4 Un guadagno di tempo che in un sol colpo attiva Cavallo e Alfiere. **19...De5 20.Ag5+! Rd7**

[a) 20...Cxg5 21.Cxg5 porta a una scoperta con infilata.]

[b) 20...Re8 porta ugualmente alla perdita della Donna. 21.Cf6+ gxf6 22.Txe5]

(Diagramma)



21.Cc5+!

[Che la scoperta sia quella giusta, altrimenti 21.Cf6+? perderebbe inutilmente un pezzo gxf6 22.Txe5 fxe5 e qui il Nero avrebbe messo da parte un bel bottino in cambio della Donna.]

21...Axc5

[Su 21...Dxc5 22.Dxe6#]

22.Df7+! Da quando Judit ha intrapreso la strada più difficile è stata chiamata costantemente a giocare la migliore: anche in questo caso continua per la via maestra.

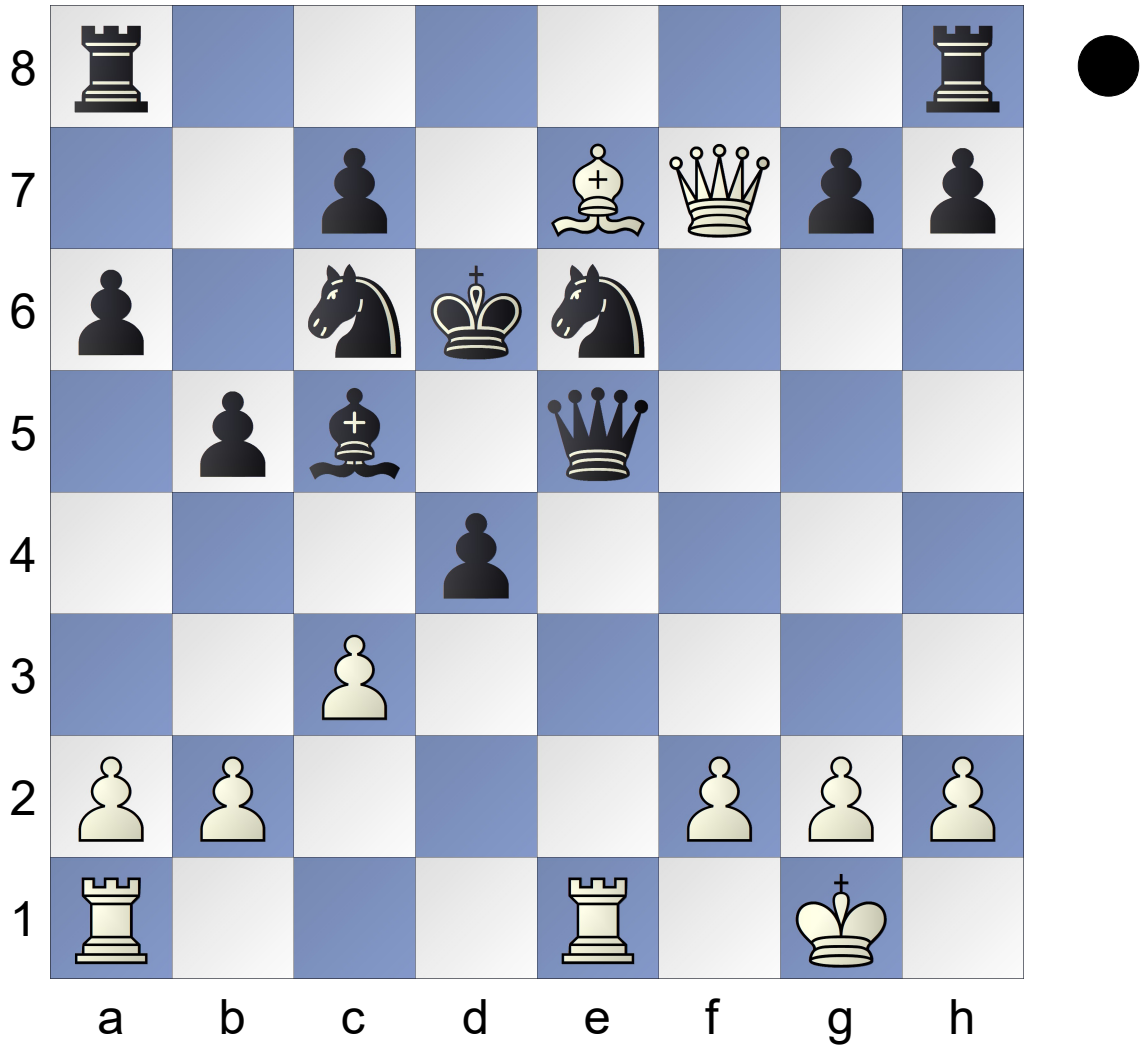
[Con 22.Txe5 Cxe5 23.Dxe5 Ad6 24.Df5 *(24.Dd5!?)* 24...Taf8 25.Dh3+- il Bianco deve ancora faticare un po', dato che il Nero ha Torre e Cavallo in cambio della Donna.]

22...Rd6 Nessuna alternativa funziona a dovere. Infatti a questo punto

Mamedyarov ha abbandonato in previsione di
[a) 22...Rc8 23.Txe5 Cxe5 24.Dxe6+]
[b) 22...Ae7 23.Txe5 Cxg5 24.Txg5]
[c) 22...Ce7 23.Txe5 *(23.Axe7+-)* 23...Cxg5 24.Txg5]

23.Ae7+!

[Il Bianco ha dovuto prestare attenzione fino all'ultimo in quanto dopo 23.Txe5?? Cxe5 24.De7+? Rd5 la Donna sarebbe stata intrappolata in maniera paradossalmente tragicomica.]

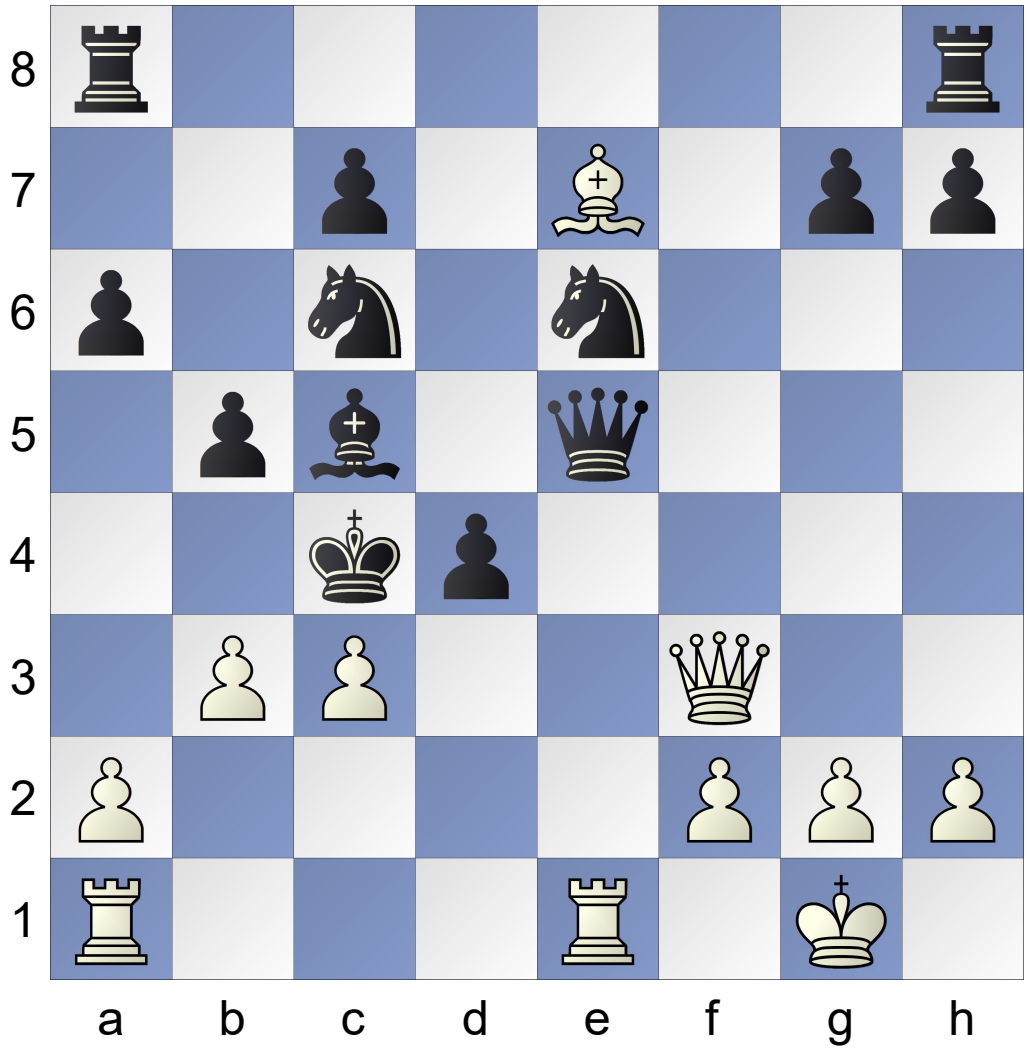


La conclusione più spettacolare. **23...Rd5**

[Se 23...Cxe7 24.Txe5 Rxe5 25.Te1+ Rd6 *(25...Rd5 26.Dxe6#)* 26.Dxe6#]

[e se 23...Rd7 24.Axc5++-]

24.Df3+ Rc4 25.b3#



Con estrazione del Re e scacco matto di pedone!

1-0