

Lazareva, Yelizaveta – Aksonov, Danylo 0-1

Capodistria, 2018.01.26

B12: Caro-Kann Defence

1.e4 c6 2.d4 d6 Il nero devia dalle linee teoriche più giocate, impostando una posizione elastica con cui lasciare l'iniziativa al bianco per poi decidere come creare controgio. **3.♘f3 ♗d7 4.♗c3 h6?!** Questa mossa non è la tipica profilassi per evitare che l'alfiere in c1 si porti in g5, ma serve per sostenere la spinta in g5, per sviluppare l'alfiere in fianchetto e guadagnare spazio ad Est; tutta la manovra però sembra un po' dubbia, anche perché il bianco non ha ancora compromesso il suo re arroccando corto. **5.♕d3 g5 6.e5 ♖g7**

Qui è interessante la variante 6...g4?! 7.♗h4 dxe5 8.♗g6!!± con cui il bianco ottiene un buon vantaggio.

7.exd6

Qui è molto forte 7.e6 cui può seguire 7...fxe6 8.♕g6+ ♖f8± e il bianco sta decisamente meglio.

7...exd6 8.♕d2 ♗f8?! Il gioco del nero è lento e macchinoso: dopo otto mosse l'unico pezzo sviluppato è l'alfiere in g7, mentre il bianco ha già tutti i pezzi leggeri sviluppati. **9.♚e2+ ♗e6 10.d5** Il bianco continua a giocare in modo preciso ed efficace: con un vantaggio di sviluppo così netto è giusto aprire il più possibile il gioco. **10...♕xc3??** Questo è un brutto errore sia dal punto di vista tattico, come si vedrà nelle mosse successive, sia dal punto di vista strategico, perché con questo cambio il nero cede il suo pezzo migliore, indebolisce le case scure e consegna al bianco il controllo della grande diagonale a1-h8. **11.♕xc3+- cxd5?**

Il nero è in confusione: qui era sicuramente meno peggio 11...♗f6 12.dxe6 ♕xe6 con cui comunque la posizione del bianco rimane vincente.

12.♕xh8 ♖f8 13.O-O-O

Per il bianco sarebbe stato più semplice spendere un tempo per ritirare l'alfiere, senza rischiare che venga intrappolato. **13.♕c3+-**

13...♗f4 14.♚f1 f6 15.g3 ♗e6 16.♖e1 h5 17.♕f5 ♖f7 18.♕xe6+ ♕xe6 19.h4 ♗e7 20.♕xf6 ♖xf6 21.hxg5+ ♖f7 22.♖xh5 ♕g4 23.♖h7+ ♖f8 24.♖e3

La posizione del bianco è nettamente vinta: forse semplificando il gioco con 24.♖exe7 sarebbe stato molto più semplice concludere il gioco. Il nero deve cedere la donna per le due torri, rimanendo con uno svantaggio materiale decisivo; se invece cerca di reagire sul cavallo bianco indifeso, segue un matto forzato. **24...♕xf3 25.♖ef7+ ♖g8**

25...♖e8 26.♚b5+ ♚d7 27.♚xd7#

26.♖hg7+ ♖h8 27.♚h3+ ♕h5 28.♚xh5#

24...♗g8 25.g6 ♚f6 26.g7+?

26.♖f7+- guadagnando la donna.

26...♖f7 27.♚h1 ♖e8 28.♖xe8 ♖xe8 29.♚h6?? Questa svista consegna la partita al nero.

29.♚e1+ ♖f7 30.♗h4+- Così il bianco ottiene un finale vincente.

29...♚xh6+ Comprensibilmente il nero, dopo una partita così imprecisa,

preferisce prendere di donna perché nel finale che segue il suo vantaggio è inferiore ma sufficiente per vincere senza complicazioni. **30.**♖xh6 ♜xh6
Ora il pedone passato bianco non può più impensierire il nero. **31.**♗g5 ♗g8
32.f4 ♔e7 **33.**♗h7 ♔f7 **0-1**