

VS



Magnus Carlsen



Lorenz Drabke

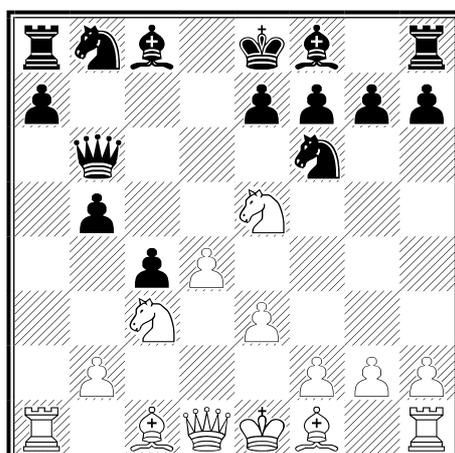
Verso la fine del 2003 si svolse a Budapest un torneo internazionale con 14 fortissimi partecipanti: fra essi c'era anche il GM norvegese Magnus Carlsen, destinato a divenire dieci anni dopo Campione del Mondo. Al 3° turno mostrò di che pasta è fatto battendo in bello stile il MI tedesco Lorenz Maximilian Drabke (1984 - 2018), recentemente scomparso per un incidente in bicicletta.

UNA PARTITA DA CAMPIONE!

Carlsen - Drabke (Budapest, 8 dicembre 2003)

[D17] Gambetto di Donna, Difesa Slava

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Cf3 Cf6 4. Cc3 dxc4 5. a4 (Carlsen opta per il *sistema Alapin*) Af5 (e Drabke risponde con la *variante Cecoslovacca*) 6. Ch4 (l'*Attacco di Bled*, meno frequente di 6. e3 e 6. Ce5) Ad7 (l'alternativa è 6. ... e6 7. Cxf5 exf5 per non rimanere indietro con lo sviluppo, ma così si cede la coppia degli Alfieri) 7. e3 b5 8. Cf3 Db6?! (Drabke muove il suo pezzo più importante, trascurando di sviluppare l'ala di Re con 8. ... e6, che avrebbe consentito di far uscire l'Alfiere camoscuro per poi arroccare corto) 9. Ce5! Ac8? (piuttosto 9. ... a5 oppure 9. ... a6, perché retrocedendo la figura leggera si continuano a perdere inutili tempi) 10. axb5 (ovvia, apre la colonna a per la Ta1) cxb5



Ed ecco il tocco del campione:

11. Cxb5!! Dxb5

Dopo 11. ... Ad7 o 11. Cbd7 il Nero accetta passivamente la perdita dei Pedoni (anche il Pc4 è destinato a cadere), pertanto il MI tedesco preferisce passare alla verifica del sacrificio di Cavallo di Carlsen.

12. Axc4 Db7?! (Db6) 13. Axf7+ Rd8 14. Ad2 (qui era ottima 14. d5! per ostacolare la spinta Pe7-e6) e6?

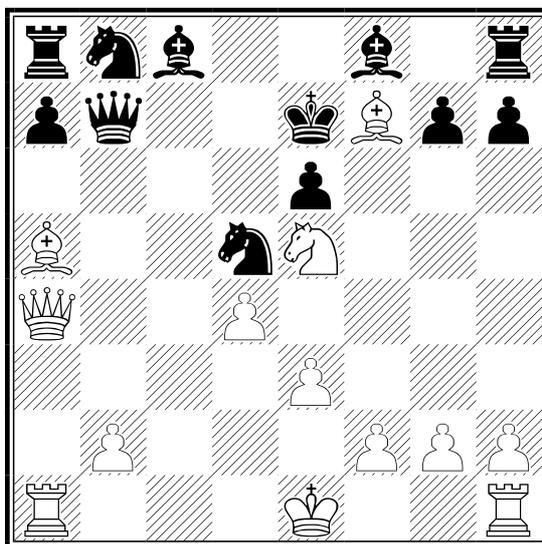
Drabke si decide finalmente a movimentare i pezzi dell'ala di Re, ma stavolta... con troppa fretta! Era obbligatorio giocare prima 14. ... a5 per impedire la successiva mossa del suo avversario norvegese:

15. Aa5+ Re7 16. Da4! ...

Ora il tedesco si accorge che non può far uscire le figure leggere dell'ala di Donna: 16. ... Ad7?? 17. Da3+ Db4 18. Dxb4# oppure 16. ... Cbd7 17. Da3+ Db4 18. Dxb4+ Cc5 19. Dxc5#.

16. ... Cd5

Per liberare la casa f6 per il Re. A tal scopo la mossa 16. ... Cfd7 è migliore ma non salva il Nero: 17. Da3+ (Rf6?? 18. Ad8+ Ae7 19. Axe7+ Rf5 20. Dd3+ De4 21. g4#) Cc5 18. dxc5 e il Bianco ha posizione vincente.



17. De8+ Rf6 18. Cg4+ Rg5 (Rf5 19. Axe6+! Axe6 20. e4+ Rxe4 21. Dxe6+, eccetera) 19. h4+ Rxc4 20. Axe6+ 1-0

Sarebbe seguito 20. ... Axe6 21. Dxe6+ Rh5 22. g4#.

Fonte: *Scacchi64* (www.scacchi64.com)