

RENATO CLEMENTI - allenatore scacchistico

GLI SCACCHI ESPERTI

**CORSO COMPLETO
PER GIOCATORI DI TORNEO**



**FASCICOLO DI ESEMPIO
PER LA PRESENTAZIONE
ALL'EDITORE**

L'AUTORE

Non c'è dubbio che la notorietà di un autore è un'ottima presentazione per un libro, sia esso un romanzo sia esso un testo scacchistico. In quest'ultimo caso, però, la notorietà coincide sempre con i titoli agonistici che l'autore può vantare.

A ben vedere ciò è strano, perché il titolo agonistico, anche il più prestigioso, non può essere garanzia di efficacia didattica; vi sono grandissimi campioni che non hanno mai pubblicato opere didattiche di rilievo, mentre altri hanno scritto libri importanti pur non avendo mai raggiunto risultati significativi nei tornei (vedi Bruce Pandolfini, p.e.). Un Grande Maestro è costretto ad allenarsi continuamente solo su ciò che gli serve alla competizione e ha ben poco tempo per applicarsi seriamente ad allievi che stanno imparando i primi principi del gioco.

Ho abbandonato i tornei molto tempo fa, nella prima metà degli anni novanta, per varie ragioni, prime fra tutte lo scarso interesse per l'agonismo e la fatica fisica e mentale che i tornei mi richiedevano.

Questo non implica che mi mancassero i successi (in soli cinque tornei sono passato da NC a prima nazionale), ma solo che il mio interesse s'era diretto pian piano altrove.

Ho frequentato a Milano i corsi della facoltà di pedagogia, ho insegnato per vent'anni in vari ordini scolastici, ho tenuto corsi di specializzazione metodologica (preparazione degli insegnanti agli esami di concorso, corsi di programmazione curricolare, di interdisciplinarietà e sviluppo del pensiero creativo, interventi sulla didattica musicale presso il Conservatorio di Milano, corsi di scrittura creativa, ecc.), mi sono dedicato alla narrativa per ragazzi e bambini, conseguendo premi prestigiosi (premio nazionale Alpi Apuane, finalista al premio internazionale Anderssen, vincitore nel 2000 del premio Bancarella per la letteratura giovanile, ho persino vinto un piccolo concorso indetto dalla rivista Scacco...)

Da ciò si deduce facilmente come la mia inclinazione per l'insegnamento e l'allenamento scacchistico rientrasse pienamente nell'ambito dei miei interessi professionali più generali.

La mia competenza scacchistica si è formata con lo studio, il gioco e le lezioni tenute presso il mio circolo, che mi hanno permesso di entrare in contatto con scacchisti di ogni livello.

Una decina di anni dopo sono diventato l'allenatore personale del Maestro Llambi Qendro (che è stato campione giovanile di Albania e ha partecipato per quattro volte alle Olimpiadi), con l'obiettivo di aiutarlo a raggiungere il titolo di Maestro internazionale.

Abbiamo analizzato insieme partite e varianti di aperture, abbiamo elaborato strategie di torneo e abbiamo esaminato gli stili di gioco degli avversari. In particolare il mio compito era quello di effettuare studi per il completo rinnovo del suo repertorio di aperture, ricercando le linee più solide e promettenti di un mare divarianti (Est-indiana samisch, Nimzoindiana classica, Ortodossa, Slava di cambio...).

L'obiettivo l'abbiamo raggiunto pochi anni dopo, anche se, purtroppo, la nostra collaborazione ha dovuto interrompersi a causa di traslochi che ci hanno reso eccessivamente laboriose le comunicazioni.

Nel frattempo ho avviato la prima accademia scacchistica italiana in internet: **Caissa Scacchi**, un'accademia di studio, di tornei d'allenamento, di regolari lezioni-voice, di commenti alle partite, di assistenza, e... di amicizia.

Questa accademia, ha avuto un grande successo di allievi: per dieci anni il numero degli allievi è rimasto tra i 40 e i 50, con un buon rinnovo ogni anno, ma anche con un sostanzioso gruppo di allievi che mi hanno seguito per tutto il tempo. Molti allievi da NC hanno raggiunto i livelli di 2N e di 1N e si sono distinti in vari tornei e abbiamo avuto anche un giocatore che ha raggiunto il titolo di campione provinciale.

Da questa esperienza pluriennale è scaturita quest'opera, che si è approfondita e affinata nel tempo e che spero riesca mostrare il suo valore indipendentemente dalle lodi che l'autore scrive di sé e del suo lavoro.

Un grazie di cuore a tutti i miei allievi
Renato Clementi

LA STRUTTURA DELL'OPERA

L'opera si compone di due parti distinte e fortemente correlate:

- 1) Il testo 2) I file.

IL TESTO

Il testo si è di circa 470 pagine, il cui formato è esemplificato nel presente fascicolo. Data la sua voluminosità, esso può essere eventualmente diviso in due o tre volumi.

Altre caratteristiche sono:

- *10 capitoli progressivi* (nel senso che essi si ampliano e si approfondiscono via via che il giocatore acquisisce competenza). In grande sintesi i capitoli sviluppano i seguenti argomenti:

LA TRAMA GENERALE

- cap. 1I controlli
- cap. 2Lo spazio e il tempo

LA CONFIGURAZIONE DELLE FORZE

- cap. 3Il Re e i pedoni
- cap. 4I finali di pedoni
- cap. 5Le Torri
- cap. 6Gli Alfieri
- cap. 7La Donna
- cap. 8I Cavalli

IL PENSIERO SCACCHISTICO

- cap. 9La valutazione della posizione e il piano di gioco
- cap. 10 ..L'analisi tattica e le combinazioni

- *4 intermezzi*, sono brevi articoli su argomenti scacchistici importanti per l'approfondimento, che si inseriscono nei punti più appropriati, ma che non appartengono strutturalmente all'impianto di base:
 - Intermezzo primo: Strategia, tattica e altro
 - Intermezzo secondo: Lo zugzwang
 - Intermezzo terzo: Pensare in torneo
 - Intermezzo quarto: I cambi dei pezzi
- *964 diagrammi*
- *352 partite commentate*
- *86 esercizi*

NOTA: Tutto il testo, compresi i diagrammi e gli esercizi, è già pronto nel formato Xpress e nel formato epub, leggibile con gli attuali ebook reader. Ho ritenuto di effettuare questa elaborazione in previsione di un possibile futuro mercato. Credo che ciò sarebbe una novità italiana, poiché non mi risulta che testi scacchistici siano già stati approntati da altri editori.

I FILE

I file dovrebbero essere allegati al libro mediante apposito CD. Attualmente sono in formato .cbh, leggibili dalla famiglia del Fritz e dal Chessbase. Previo accordo, si potrebbe inserire nel CD anche un reader gratuito. I file sono due ordini:

- *i diagrammi*: contengono tutti i diagrammi e le partite del testo, per una consultazione più agevole
- *gli esercizi*: sono 1360 e non rappresentano solo un efficace allenamento, ma sono un'occasione di approfondimento degli argomenti e spesso precisano meglio varie particolarità.

I CONTENUTI

I dieci capitoli sviluppano un percorso completo di apprendimento che parte dal livello di NC per giungere alla competenza di Prima Nazionale (Elo 1900 - 2000). Per insegnanti e allenatori, il libro può rappresentare un valido aiuto nel loro lavoro didattico, sia per l'esaustività del testo, sia per i numerosissimi esercizi proposti. I capitoli sono progressivi: più semplici e brevi all'inizio, più complessi e articolati verso la fine, seguendo così il normale sviluppo dell'esperienza e della conoscenza scacchistica dell'allievo. L'intero corso, infatti, prevede un tempo di percorrenza tra un anno e due, in rapporto al tempo e al desiderio di applicazione dell'allievo.

In questo fascicolo dimostrativo, prima delle pagine estrapolate dai vari capitoli ho inserito una breve spiegazione del capitolo stesso, qui mi limito a un veloce riassunto.

Il primo capitolo ha lo scopo di avvicinare l'allievo al concetto di "controllo" e abituarlo a "vedere" i controlli che i pezzi esercitano sui punti importanti della scacchiera. Il tema è fondamentale e riceverà un grande approfondimento nell'ultimo capitolo, per il momento si tratta soprattutto di sviluppare il colpo d'occhio sui pezzi in presa e sui cambi.

Il secondo capitolo affronta i due problemi strettamente connessi dello spazio e del tempo. Viene affrontato il tema delle zone della scacchiera (territori, centro, periferia), quello dei percorsi minimi e infine la lotta per la conquista dello spazio. Riguardo al tempo, esso è visto nella duplice natura di tempo di riflessione e tempo scacchistico (numero delle mosse). Il rilievo è dato a quest'ultimo e, attraverso appropriati esercizi da svolgersi a computer, l'allievo viene invitato a prendere coscienza del problema e a evitare perdite di tempo o, al contrario, saper approfittare della situazione per guadagnarlo.

I capitoli che vanno dal terzo all'ottavo sviluppano il tema dei vari pezzi intesi come linee di forze, ciascuna con modalità specifiche di azione. La scacchiera è dunque intesa come un campo in cui queste forze s'aggregano e si contrastano, dando vita a un conflitto che si dipana concretamente nella partita giocata.

Il capitolo iniziale di questa parte, il terzo, considera il Re e tutto ciò che lo riguarda, sia nella lotta contro l'altro Re (percorsi, opposizione, ecc.), sia nella difesa dagli altri pezzi (arrocco, attacco e difesa). Sempre nello stesso capitolo viene affrontato il tema della strutturazione dello spazio-scacchiera a opera dei pedoni (catene, stonewall, ecc.), un tema strettamente connesso alle possibilità di movimento del Re e alle strade percorribili.

Il quarto capitolo è l'ovvia sintesi applicativa di quanto esposto nel terzo capitolo: i finali di pedoni. Per l'allievo è importante approfondire abbastanza questo tema prima di affrontare quello relativo agli altri pezzi, sia per apprendere il modo di ragionare nei finali, sia perché spesso l'azione dei pezzi nel mediogioco (e spesso anche in apertura) tiene conto del possibile finale di pedoni che ne può scaturire.

I capitoli dal quinto all'ottavo presentano i vari pezzi secondo una struttura pressoché identica e molto esauriente. Ogni pezzo viene considerato secondo le prospettive:

- caratteristiche generali: mobilità, tipo di controllo e altro
- il pezzo in apertura: case di sviluppo, funzioni, problemi
- il pezzo nel mediogioco: strategia, attacchi tipici, funzioni di difesa, tattica
- il pezzo in finale

Gli ultimi due capitoli riguardano l'analisi posizionale e la formulazione del piano di gioco (cap. nono) e l'analisi tattica e le combinazioni (cap. decimo). Tali argomenti si sviluppano in modo abbastanza originale e che hanno dimostrato grande efficacia nella preparazione e nell'allenamento dell'allievo.

Numerosi esempi ed esercizi guidano l'allievo a comprendere la distribuzione delle forze in campo e a scoprire le possibilità di modificarle a proprio vantaggio, talvolta secondo percorsi pianificati a medio termine e con manovre lente (gioco posizionale), talvolta in modo rapido e sorprendente (gioco tattico e combinativo).

Riporto nelle prossime pagine per intero l'indice del testo così che si potrà avere un'idea più precisa degli argomenti.

INDICE

<i>PRESENTAZIONE:</i>	pag. 7
CAPITOLO PRIMO: I Controlli	pag. 11
I controlli sulle case	pag. 13
Controlli a raggi X, controlli fantasma, controlli virtuali.....	pag. 14
Controlli e catture.....	pag. 15
La matematica dei controlli	pag. 18
Guadagno o perdita?	pag. 21
<i>Esercizi: capitolo primo</i>	pag. 22
<i>Soluzioni: capitolo primo</i>	pag. 27
CAPITOLO SECONDO: Lo Spazio e il Tempo	pag. 31
LO SPAZIO	
Le zone della scacchiera	pag. 33
Il centro e la mobilità	pag. 34
I percorsi.....	pag. 35
La conquista dello spazio.....	pag. 39
IL TEMPO	
Il tempo di riflessione	pag. 43
Il tempo degli scacchi	pag. 44
<i>Esercizi: capitolo secondo</i>	pag. 50
<i>Soluzioni: capitolo secondo</i>	pag. 55
INTERMEZZO: Strategia, tattica e altro	pag. 61
Parole incerte.....	pag. 61
Tattica e Strategia.....	pag. 61
Gioco posizionale e gioco combinativo.....	pag. 66
Attacco e difesa.....	pag. 72
CAPITOLO TERZO: Il Re e i pedoni	pag. 75
IL RE	
Generalità	pag. 77
L'opposizione	pag. 77
La sicurezza del Re	pag. 78
Arrocco integro	pag. 79
Arrocco mancante di uno o due pedoni	pag. 80
Arrocco con pedoni mossi	pag. 80
Il Re e la tattica	pag. 82
I PEDONI	
Strutture di pedoni.....	pag. 83
I pedoni doppiati	pag. 83
I pedoni arretrati	pag. 84
I pedoni isolati	pag. 84
La catena dei pedoni	pag. 85
Lo Stonewall	pag. 85
I pedoni e la tattica.....	pag. 89

CAPITOLO QUARTO: I finali di pedoni	pag. 91
Tecnica dei finali di pedoni.....	pag. 93
Inseguimento e cattura del pedone	pag. 93
La promozione del pedone	pag. 95
Il pedone di Torre	pag. 97
Zugzwang e triangolazione	pag. 98
Strategia dei finali di pedoni	pag. 99
Centralizzazione del Re	pag. 99
La mossa di riserva	pag. 100
Lo stato di avanzamento dei pedoni	pag. 100
Pedoni liberi	pag. 100
Le maggioranze dei pedoni	pag. 101
Isole di pedoni	pag. 103
Tattica nei finali di pedoni	pag. 104
Promozione con scacco	pag. 104
Blocco del Re avversario	pag. 104
Posizioni di Scaccomatto	pag. 105
Posizioni di patta	pag. 106
Esercizi: capitolo quarto	pag. 107
Soluzioni: capitolo quarto	pag. 110
 INTERMEZZO: Lo zugzwang	pag. 113
 CAPITOLO QUINTO: Le Torri	pag. 117
Le Torri e la strategia	pag. 119
Caratteristiche generali delle Torri	pag. 119
Il coordinamento delle Torri	pag. 120
Le Torri e i pedoni	pag. 123
Le Torri in apertura	pag. 129
Le Torri e la tattica	pag. 132
Gli Scaccomatti con le Torri	pag. 134
Tatticismi elementari con le Torri	pag. 135
Attacchi e combinazioni con le Torri	pag. 140
I finali di Torri	pag. 142
I matti elementari	pag. 144
Tecnica dei finali di Torri	pag. 146
Altre posizioni tipiche	pag. 150
Strategia e tattica dei finali di Torri	pag. 152
 CAPITOLO SESTO: Gli Alfieri	pag. 155
Gli Alfieri e la strategia	pag. 157
Caratteristiche generali degli Alfieri	pag. 157
Gli Alfieri in apertura e nel mediogioco	pag. 159
Gli Alfieri e la tattica	pag. 178
Tatticismi elementari	pag. 178
Temi tattici di attacco	pag. 180
Lo Scaccomatto con gli Alfieri	pag. 184
I finali di Alfieri	pag. 186
Il matto elementare con gli Alfieri	pag. 186
La tecnica dei finali di Alfieri	pag. 186
 INTERMEZZO: Pensare in torneo	pag. 199
 CAPITOLO SETTIMO: La Donna	pag. 217
La Donna e la strategia	pag. 219
Caratteristiche generali della Donna	pag. 219
La Donna in apertura	pag. 222
La Donna nel mediogioco	pag. 240
La Donna e la tattica	pag. 247

Tatticismi elementari	pag. 247
Le combinazioni	pag. 251
I finali con le Donne	pag. 255
Il matto elementare con la Donna	pag. 255
La Donna in lotta con i pezzi	pag. 255
La Donna in lotta contro i pedoni avanzati	pag. 263
Finali con Donne e pedoni	pag. 266
 CAPITOLO OTTAVO: I Cavalli	pag. 271
I Cavalli e la strategia	pag. 271
Caratteristiche generali dei Cavalli	pag. 273
I Cavalli in apertura e nel mediogioco	pag. 276
I Cavalli e la tattica	pag. 300
Tatticismi elementari	pag. 300
Temi tattici di attacco	pag. 302
Le combinazioni	pag. 311
I finali con I Cavalli	pag. 315
Cavallo contro pedoni	pag. 315
Cavallo contro Cavallo e pedone	pag. 320
Strategia e tattica dei finali di Cavalli	pag. 324
Lo Scaccomatto con Cavallo e Alfiere	pag. 340
 CAPITOLO NONO: La valutazione della posizione e il piano di gioco	pag. 345
LA VALUTAZIONE	
Gli elementi della posizione.....	pag. 347
L'analisi della posizione.....	pag. 352
La valutazione globale	pag. 355
IL PIANO DI GIOCO	
Caratteri generali.....	pag. 358
Piani di attacco e di difesa	pag. 360
La chiave della posizione.....	pag. 361
Gli obiettivi strategici.....	pag. 366
Una partita famosa	pag. 372
 INTERMEZZO: I cambi dei pezzi	pag. 373
Introduzione	pag. 373
In vista del finale	pag. 374
Le due idee	pag. 375
Giudicare le linee aperte	pag. 376
Giudicare la qualità dei pezzi	pag. 378
Conclusione	pag. 382
 CAPITOLO DECIMO: L'analisi tattica e le combinazioni	pag. 387
L'ANALISI TATTICA	
Gli elementi critici.....	pag.389
1.- La ricognizione tattica	pag. 390
2.- Le case obiettivo	pag. 392
3. - Case critiche	pag. 396
4. -Punti critici	pag. 398
CASE E PUNTI: ALCUNE PRECISAZIONI:	
La significatività.....	pag. 404
La sensibilità	pag. 404
I luoghi critici.....	pag. 405

L'albero delle varianti	pag.413
1.- Le mosse candidate	pag. 414
2.- Il calcolo delle due mosse	pag. 416
3. - La scelta delle mosse	pag. 417
4. - La posizione stop	pag. 419
5. - Il perfezionamento	pag. 421
 A tavolino	pag.425
1.- La ricerca delle difese	pag. 425
2.- Le tappe dell'analisi	pag. 428
3.- L'applicazione dei sistemi	pag. 430
 <i>LE COMBINAZIONI</i>	
Generalità	pag. 438
I motivi tattici	pag. 439
1.-L'investigazione	pag. 440
2.-L'immaginazione	pag. 442
 I temi tattici	pag. 446
1.-L'adescamento	pag. 446
2.-La deviazione	pag. 447
3.-Il blocco	pag. 448
4.-L'eliminazione del difensore	pag. 449
5.-L'ostruzione e l'interferenza	pag. 450
6.-Lo sgombero	pag. 451
7.-La demolizione	pag. 452
8.-L'attacco di scoperta	pag. 453
9.-L'inchiodatura	pag. 454
10.-L'attacco doppio	pag. 456
 Conclusione: <i>Cappellando</i>	pag. 459
 <i>INDICE DEI GIOCATORI:</i>	pag. 463

CAPITOLO PRIMO

I CONTROLLI

Il capitolo prende le mosse dall'esperienza comune e frustrante del giocatore inesperto: la perdita dei pezzi mossi in case controllate dall'avversario.

Il testo presenta il concetto di controllo e ne mostra i vari modi in cui può essere esercitato, spiega come effettuare il conteggio dei controlli su singole case e quello dei guadagni e delle perdite nei cambi.

Il capitolo termina con una trentina di diagrammi-esercizi ed è corredato di una sessantina di esercizi a computer (nel CD allegato a questo fascicolo sono riportati alcuni esempi).

A titolo di esempio riporto qui di seguito tre pagine relative al primo capitolo.

I CONTROLLI

I CONTROLLI SULLE CASE

Può sembrare strano che il Corso inizi con la questione dei controlli, ma poiché il problema principale di chi ha imparato le prime regole degli scacchi è quello di non farsi catturare i pezzi, la scelta mi sembra del tutto giustificata.

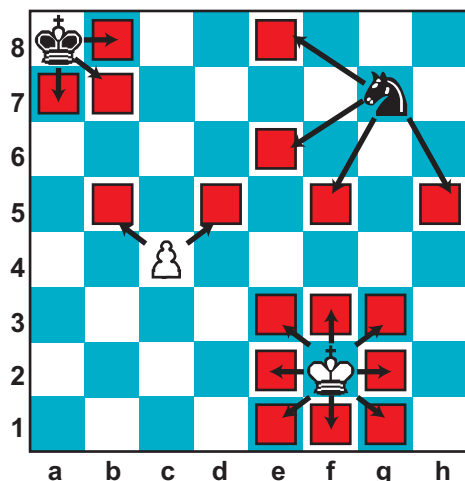
Il principiante spesso mette i pezzi in case dove vengono subito catturati, oppure non si avvede delle catture possibili e del valore dei cambi che va a effettuare o che accetta.

Stabiliamo anzitutto che con il termine “casa” indichiamo uno qualunque dei 64 quadratini di cui è composta la scacchiera, quelli che vengono identificati da una lettera e un numero. (Per la verità c’è una differenza tra “casa” e “punto”, ma di questo parleremo in seguito).

Il **controllo** è l’azione che un pezzo esercita su una o più case.

Dire che un pezzo controlla una certa casa spesso equivale a dire che esso può muovere in quella casa, tuttavia vedremo che non è sempre così e le due nozioni, controllo e movimento, vanno tenute distinte. Per spiegare che cos’è un controllo, più che definizioni conviene utilizzare esempi concreti.

diagramma 1.1



Il pedone in c4 **controlla** le case b5 e d5.

Il Re in f2 **controlla** le case e1, e2, e3, f1, f3, g1, g2, g3.

Il Cavallo in g7 **controlla** le case e8, e6, f5, h5.

Il Re in a8 **controlla** le case a7, b7, b8.

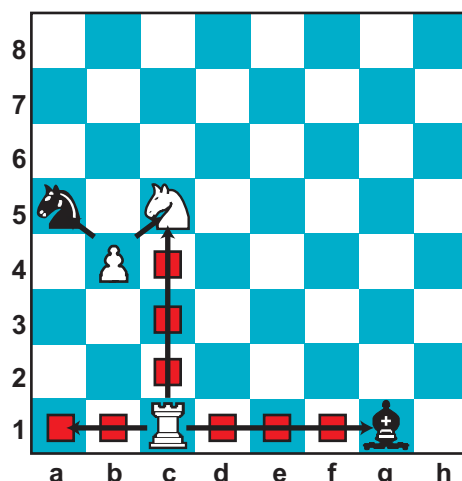
Osservando il diagramma qui sopra si notano cose ovvie, come il fatto che un pezzo può controllare più case contemporaneamente. Vi sono però altre particolarità non così evidenti; ad esempio puoi notare che un pezzo non controlla la casa in cui si trova.

In tutti i casi presentati le case controllate sono anche quelle in cui il pezzo può muovere, ad eccezione del pedone. Infatti, salvo il caso di cattura, il suo movimento normale lo condurrebbe alla casa c5, che non è una casa da lui controllata. Vedremo in seguito altre situazioni in cui il controllo non coincide con il movimento.

Quando la casa controllata da un nostro pezzo è vuota, non ci sono problemi, è un controllo e basta, ma quando è occupata da un pezzo avversario, il nostro è un controllo di *attacco*, mentre se è presente un nostro pezzo, allora diremo che il nostro è un controllo di *difesa*.

Ecco un esempio:

diagramma 1.2



Il pedone in b4 **controlla** le case a5 e c5.

Egli attacca il Cavallo nero e difende il Cavallo Bianco.

La Torre controlla molte case vuote, ma attacca l’Alfiere e difende il Cavallo.

Attaccare è un concetto facile. Significa che il nostro pezzo può catturare quello avversario. Se toccasse a noi (Bianco) il pedone potrebbe catturare il Cavallo nero, oppure la Torre catturare l’Alfiere.

Invece il concetto di difesa mediante controllo (esistono anche altri sistemi di difesa) richiede due parole in più.

Anzitutto va detto che la difesa mediante controllo non impedisce la cattura del pezzo difeso, ma solo che possiamo rifarci catturando il pezzo nemico che ha effettuato la cattura.

Se qualche pezzo nemico, ad es. l’Alfiere che sta in g1, catturasse il nostro Cavallo, certamente il nostro pedone o la Torre lo vendicherebbe catturando a sua volta l’Alfiere, tuttavia il Cavallo sarebbe perso. In questo caso si dice che c’è stato un *cambio*.

È chiaro che la difesa sarebbe inefficace se il pezzo che andiamo a perdere fosse di valore maggiore rispetto al pezzo che andiamo a recuperare. In questo caso, perdendo un Cavallo e guadagnando un Alfiere nemico il cambio è circa pari. La difesa è dunque adeguata (ma non è sempre così). Di ciò tratterò ancora in un paragrafo successivo.

Un’altra cosa si rileva dal diagramma: il controllo non si esercita mai oltre il primo pezzo amico o nemico che s’incontra sulla linea del movimento (diverso è il caso del Cavallo che ha un movimento a salto e non lineare).

Puoi vedere, ad esempio, che le case controllate dalla Torre non oltrepassano né il Cavallo né l’Alfiere.

È molto importante, per non perdere continuamente

te materiale, che fai l'occhio a "vedere" velocemente i controlli delle case e alla fine del capitolo ti fornirò una serie di esercizi elaborati a questo scopo.

Ovviamente non si può pretendere che un principiante riesca a cogliere subito tutti i controlli della scacchiera, ma, quando giochi, abituati almeno ad osservare il seguente principio:

**PRIMA DI METTERE UN PEZZO IN UNA CASA,
OSSERVA DA CHI È CONTROLLATA:
DA TE O DALL'AVVERSAIO?**

CONTROLLI A RAGGI X CONTROLLI FANTASMA CONTROLLI VIRTUALI

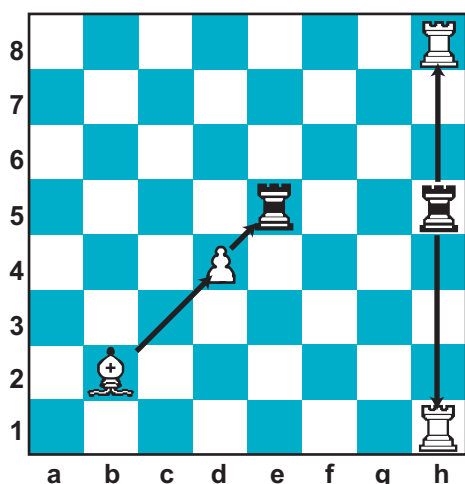
Abbiamo visto che un pezzo non può esercitare controlli su case che stanno oltre la linea del suo movimento. I pezzi amici o nemici limitano i movimenti e allo stesso modo limitano i controlli.

Ma non è sempre così.

Esistono casi in cui il pezzo, pur non potendo muoversi oltre il blocco esercitato da un altro pezzo (amico o nemico) ugualmente riesce ad avere il controllo su case che stanno al di là.

È un po' come se il pezzo attraversasse il pezzo amico o nemico, e per questo possiamo parlare di *controllo a raggi X*. Vediamo due casi diversi:

diagramma 1.3



Il pedone in d4 controlla la casa e5 e può catturare la Torre. Ma sulla casa e5 quanti controlli ci sono? Solo quello del pedone o anche l'Alfiere in b2 partecipa al controllo di e5? E che pensare delle Torri bianche? Si difendono reciprocamente?

Sulla casa e5 c'è il controllo diretto del pedone d4, ma c'è anche il controllo di rinforzo (a raggi X) dell'Alfiere. Per rendercene conto immaginiamo questo cambio:

1.dxe5 (il pedone prende la Torre nera)

1...Txe5 (la Torre in h5 prende il pedone che ora si trova in e5)

2.Axe5 (l'Alfiere prende la Torre che ora si trova in e5).

In questo semplice scambio (vantaggioso per il Bianco, che ha dato un pedone per due Torri) l'Alfiere ha agito sulla casa e5. Possiamo perciò dire che ne esercitava il controllo, un po' come se avesse perforato (o scavalcato) il proprio pedone.

Sulla colonna 'h' vediamo un altro esempio che coinvolge Torri bianche e nere.

La Torre nera in h5 si frappone tra le due Torri bianche. In condizioni normali l'azione di ogni Torre bianca si ferma alla casa h5, dove c'è un pezzo avversario che interrompe la linea del movimento.

Ma se toccasse al Nero e questi giocasse:

1...Txh2 (la Torre nera cattura quella bianca in h2), il Bianco risponderebbe con **2.Txh2** (la Torre bianca rimasta, quella in h8, scenderebbe in h2 a catturare la Torre nera).

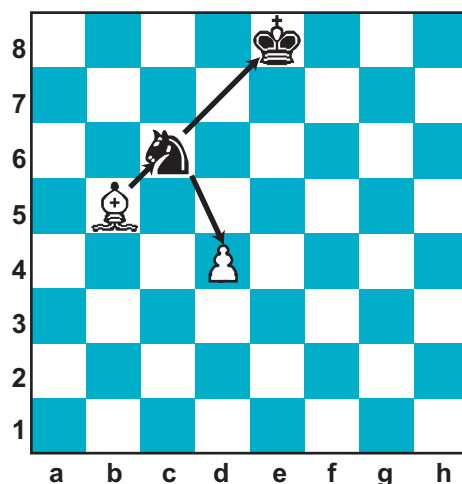
In altre parole la Torre che stava in h8 difendeva la Torre in h2, come se stesse attraversando quella in h4. Ecco perché si parla di *raggi X*.

La cosa è simmetrica: a sua volta la Torre in h8 è difesa da quella in h2, anche se in mezzo c'è la Torre nera.

In partita queste cose possono originare trappole e trucchi vari, per questa ragione è bene averne un'informazione.

Nel diagramma qui sotto osserviamo una situazione in cui invece il controllo, anche se appare, non ha alcuna realtà. È insomma un *controllo fantasma*.

diagramma 1.4



Il Cavallo controlla la casa d4? O, in altre parole, sta attaccando il pedone nemico che sta in d4?

Visivamente il Cavallo nero sta attaccando il pedone d4, ma in realtà non è così.

Il Cavallo infatti non può muovere (si dice che è inchiodato) in quanto il regolamento vieta di compiere mosse che mettono il proprio Re sotto scacco.

In questo caso se il Cavallo muovesse, il Re subirebbe lo scacco dell'Alfiere bianco, e ciò non è consentito.

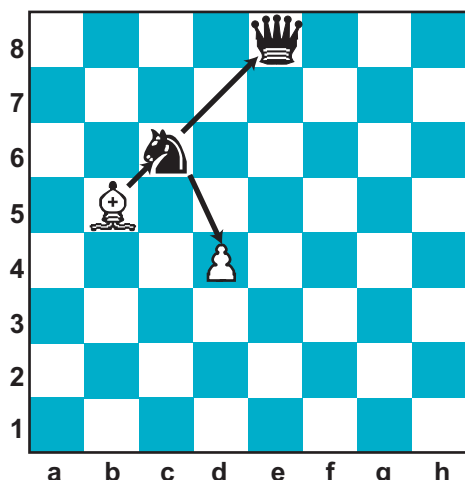
Ma finché il Cavallo è inchiodato e non può muovere, in realtà non può neppure attaccare nulla. Il suo controllo su d4 è un controllo fantasma.

Attenzione, però, fintanto che il Re sta in e8, oppure non c'è alcun pezzo in d7 che interrompe il

tiro dell'Alfiere, il pedone non corre pericolo, ma se il Re si sposta, oppure il Nero mette un Cavallo, o un Alfiere o qualsiasi altro pezzo in d7, allora l'attacco del Cavallo è effettivo e il pedone d4 è davvero minacciato. Molte volte capita che si stia tranquilli pensando: *tanto il pezzo nemico è inchiodato*, e poi, cambiata la situazione, non ci si accorge di avere un proprio pezzo in presa.

Il controllo virtuale è molto simile al caso appena visto. La differenza sta solo nel fatto che ora non è il regolamento a impedire il che il controllo sia effettivo, ma solo la convenienza.

diagramma 1.5



Il Cavallo controlla la casa d4? O, in altre parole, sta attaccando il pedone nemico che sta in d4?

Tutto uguale al diagramma precedente, solo che qui in e8 invece del Re nero c'è la Donna.

Il Cavallo potrebbe muovere?

Secondo i regolamenti sì, l'Alfiere bianco poi catturerebbe la Donna nera, ma nessun regolamento impedisce di farsi portar via la Donna.

Insomma, se il Nero è un po' furbo, non va a catturare il pedone in d4 per poi permettere all'Alfiere bianco di prendergli la Donna.

Il Cavallo è inchiodato solo perché il Nero non vuol perderci, pertanto la sua non è una inchiodatura assoluta (immobilità stabilita dai regolamenti), ma solo relativa al fatto che al Nero non piace perdere la Donna, seppure sarebbe teoricamente possibile.

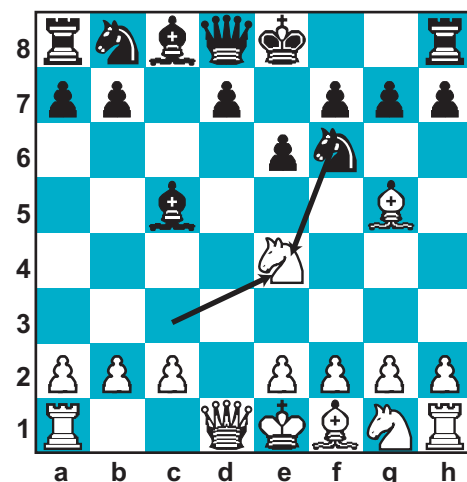
In queste condizioni il controllo del Cavallo su d4 sussiste, ma è virtualmente legato a ciò che il Nero pensa della sua Donna. (Se la sua misoginia lo porta a detestare anche le Donne degli scacchi, allora l'attacco su d4 è reale, dal momento che sarà felice di dare la sua in pasto al vorace Alfiere bianco).

Il controllo virtuale è molto più infido e imprevedibile del controllo fantasma. I fantasmi non ci sono e non possono far del male, ma le entità virtuali di male ne possono fare e come!

Il tuo conto in banca è solo un'entità virtuale, composta solo numeri, non è che nella cassaforte ci sono i soldi concreti, firmati da te e che appartengono solo a te. Ma se qualcuno ti prosciuga il conto, non è che fai salti di gioia, solo perché "tanto si tratta solo di numeri"!

Possiamo inoltre riflettere che il controllo virtuale dipende anche dall'oggetto attaccato. In d4 c'è un misero pedone che certo non vale la perdita della Donna. Ma se in d4 ci fosse stata la Donna bianca, allora il Nero avrebbe potuto catturarla senza temere per la propria. Nel peggiore dei casi sarebbe stato solo uno scambio. Ma vediamo che cosa può succedere quando ci si fida troppo del controllo virtuale, pensando appunto che *tanto è solo virtuale...*

diagramma 1.6



Il Bianco ha giocato 1.Ce4, sicuro che il Nero non cederà la Donna per catturarla.

Il Bianco gioca 1.Ce4.

La casa e4 è controllata dal Cavallo nero, ma solo virtualmente, in quanto, se si sposta, cade la Donna che gli sta dietro e ciò non può piacere al Nero.

Fiducioso di questo il Bianco esegue la mossa e, quando il Nero risponde con 1...Cxe4, si rallegra tutto e, sicuro dell vittoria, gioca come un fulmine: 2.Axd8.

"Dare un Cavallo per prendersi una Donna è stato un bell'affare" pensa il Bianco.

Ma adesso il Nero gioca 2...Axf2+ (L'Alfiere cattura il pedone in f2 e nello stesso tempo attacca il Re) e il Bianco impallidisce. È scacco matto!

Il Nero ha ceduto la Donna per dare il matto. Chi ha fatto l'affare?

CONTROLLI E CATTURE

Se metti un pezzo su una casa controllata da un pezzo nemico, il tuo pezzo potrà essere catturato.

Questa è una verità che i principianti imparano velocemente a proprie spese. Ma se la cosa fosse così semplice, beh, dopo un mese di apprendimento e di legnate nessuno più perderebbe i propri pezzi.

Invece questa sventura capita che anche i maestri... e non solo quando hanno bevuto troppo.

Se un pezzo sta in una casa, da lì ne controlla altre, compatibilmente con le limitazioni che pezzi propri e pezzi avversari gli pongono. Ma se le condizioni improvvisamente cambiano, ciò che fino a un attimo prima non sembrava possibile a un tratto lo diventa. Un pezzo che credevamo difeso, o al sicuro non lo è più.

.....(ecc.)

CAPITOLO SECONDO

LO SPAZIO E IL TEMPO

Il capitolo è diviso in due sezioni, la prima considera lo spazio della scacchiera e le sue geometrie, mentre la seconda tratta soprattutto del tempo scacchistico (numero di mosse).

La prima sezione si apre con la denominazione delle varie zone della scacchiera: territorio del Bianco e del Nero, lato di Donna e lato di Re, centro stretto e centro allargato.

Segue poi la disamina del rapporto che intercorre tra pezzi - mobilità - zone della scacchiera, in cui si evidenzia l'importanza del centro come condizione di mobilità.

Il terzo argomento sono i percorsi dei pezzi sulla scacchiera; in uno spazio ortogonale esistono vari percorsi equivalenti (che richiedono uno stesso numero di mosse) per raggiungere lo stesso punto e spesso la linea più breve non è la linea retta.

Le pagine seguenti riportano l'esemplificazione della mobilità e dei percorsi.

L'ultima parte relativa allo spazio tratta della lotta per la conquista del centro e, dopo gli esempi, essa termina con una serie di consigli elementari:

**LO SPAZIO SERVE PER POTER MANOVRARE
CON I PEZZI:**

- SE MANCA SPAZIO I PEZZI FATICANO A MUOVERE
- SE MANCANO I PEZZI LO SPAZIO OTTENUTO È DEBOLE.

**POICHÉ LA POSIZIONE RISTRETTA È IN GENERE
PIÙ SOLIDA, EVITA DI CREARE SPAZIO
NELLA ZONA IN CUI IL RE DEVE ARROCCARE.**

**ALL'INIZIO DEL GIOCO PROCURATI SPAZIO
SPINGENDO UN PAIO DI PEDONI, POI PREOCCUPATI
DI FAR USCIRE I TUOI PEZZI.**

**DURANTE LA PARTITA CERCA DI CONTRASTARE
LA CONQUISTA DI SPAZIO DEL TUO AVVERSAIO
E CERCA INVECE DI OTTENERLA TU.**

**NON SPINGERE IN AVANTI I PEDONI
SE NON SEI SICURO DI POTERLI DIFENDERE.**

**NON SPINGERE IN AVANTI I PEDONI
SE LO SPAZIO DIETRO DI LORO
PUÒ ESSERE OCCUPATO DAI PEZZI AVVERSARI.**

**SE IL TUO AVVERSAIO SI È ALLARGATO SU UN'ALA
TU CERCA DI ALLARGARTI AL CENTRO
O SULL'ALA OPPOSTA.**

Dopo qualche accenno all'orologio e al tempo di riflessione, il capitolo continua spiegando con opportuni semplici esempi l'importanza di non perdere tempo nelle proprie manovre. Vengono spiegati i vari modi in cui si può guadagnare tempo e come, al contrario, si può perdere.

Seguono a conclusione 33 diagrammi di esercizi sullo spazio e sul tempo.

Gli esercizi da svolgere a computer sono una settantina e comprendono sia posizioni e partite in cui si deve trovare la mossa più appropriata (training) sia posizioni da giocare contro un motore scacchistico (sfide). In quest'ultimo caso il giocatore assume uno dei colori, solitamente quello che ha ormai un vantaggio vincente, e cerca di battere il computer. Seguono sempre sia esempi di gioco, sia le partite originali, intere e commentate, da cui è tratta la posizione.

Con il Cavallo questa differenza di mobilità è particolarmente evidente, ma anche gli altri pezzi (ad eccezione della Torre) soffrono di queste limitazioni. Così una Donna piazzata in e5 ha ben 27 case in cui muovere, mentre se la mettiamo in un angolo, ad esempio in a1, ne avrà solo 21.

Lo stesso vale per l'Alfiere, per cui si va dalle 13 case posto nel centro, alle 7 posto nell'angolo.

La Torre non soffre di queste limitazioni: essa dispone di 14 case in ogni punto della scacchiera (ed è per questo che le Torri hanno meno necessità di portarsi nel centro, ma lavorano benissimo anche sulle case perimetrali del bordo).

Che importanza ha la mobilità?

Lo comprendiamo bene osservando la seguente tabella. Immaginiamo di collocare i vari pezzi in una casa centrale, mettiamo in e5, e raffrontiamo il valore che viene loro solitamente attribuito con il numero di case in cui può muovere.

<u>PEZZO</u>	<u>VALORE</u>	<u>CASE</u>
DONNA	9	27
TORRE	5	14
ALFIERE	3	13
CAVALLO	3	8
PEDONE	1	1 (2)

Osservando la tabella notiamo che esiste tra i pezzi la chiara tendenza a diminuire di valore, via via che diminuisce il numero di case di mobilità.

Certo sul valore influisce anche la qualità del movimento (a salto, diagonale o ortogonale), e ciò spiega perché tra una Torre e un Alfiere, pur essendo quasi uguali il numero di case di mobilità, si abbiano valori alquanto differenti (consideriamo però che l'Alfiere è più sensibile alla diminuzione della mobilità della Torre, se posto ai lati, e il Cavallo più dell'Alfiere).

Al contrario Alfiere e Cavallo hanno mobilità diverse ma un valore identico (qualcuno attribuisce qualche frazione di punto in più all'Alfiere). Negli scacchi non esiste proprio nulla di rigido, ma non c'è dubbio che il numero di case di mobilità influisce sul giudizio di valore.

Ecco allora che possiamo estendere questa osservazione e affermare che tra due pezzi identici (due Alfieri, due Cavalli, ecc.), a meno che non interven- gano altri fattori a mutare il giudizio, quello che ha più mobilità vale anche di più.

Così possiamo parlare di Cavallo buono (molta mobilità) e Cavallo cattivo (scarsa mobilità), di Alfiere buono e Alfiere cattivo, ecc.

Ovviamente questa è una prima approssimazione di una questione complessa, tuttavia possiamo affermare il seguente principio:

Dopo aver trattato delle denominazioni spaziali individuabili nella scacchiera, il capitolo procede con il tema della mobilità.

.....

IL CENTRO E LA MOBILITÀ

Qual è la zona più importante della scacchiera?

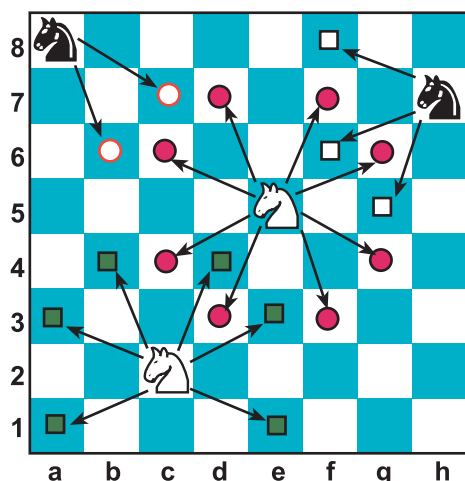
La risposta è indubbia: **il centro**. Il centro stretto, in primo luogo, e quello allargato in secondo luogo.

L'importanza delle caselle centrali, rispetto alle laterali, è in rapporto con la *mobilità* e con la *funzionalità* (di cui parlerò in seguito) dei pezzi.

La *mobilità* di un pezzo è determinata dal numero caselle in cui il pezzo può muovere. Più caselle ha a disposizione un pezzo e più ha *mobilità*.

Chiaramente i pezzi, nemici o amici, e le case controllate dall'avversario, sono fattori che limitano la mobilità di un pezzo, ma, anche in assenza di queste limitazioni, un pezzo collocato nelle caselle centrali ha, per questo stesso fatto, una mobilità maggiore dei pezzi collocati in caselle laterali. Vediamo questo esempio a scacchiera sgombra.

diagramma 2.5



Si può notare in questo diagramma come più il Cavallo è spostato verso i bordi e meno case ha in cui muovere.

Così si va dal Cavallo centrale in e5, con 8 case a disposizione, al Cavallo in a8 che ne ha solo 2.

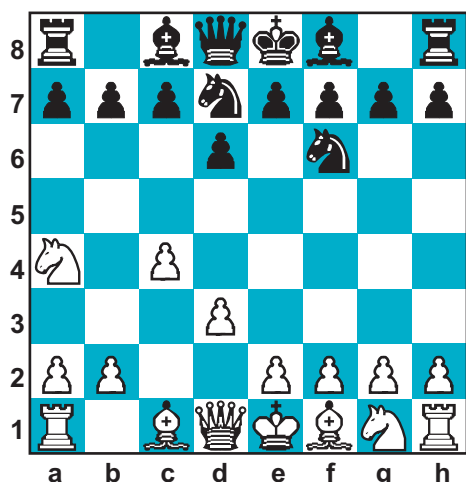
A PARITÀ DI ALTRE CONDIZIONI, IL PEZZO CHE HA PIÙ MOBILITÀ HA UN VALORE MAGGIORE.

Il principio enunciato conduce a una serie di corollari, che riasamineremo in altre lezioni, ma già da adesso possiamo ricavare un'indicazione importante: quando stai per cambiare un pezzo, considera anche il valore che deriva dalla sua mobilità.

Così se hai un Cavallo da cambiare con quello avversario, controlla se per caso stai per cambiare un tuo Cavallo che dispone di molte case con uno avversario che ne ha poche. Se il tuo Cavallo è più mobile di quello avversario, evita di cambiarlo. (Tutto ciò è molto relativo, poiché l'esperto sa che vi sono anche altre considerazioni che consigliano o meno un cambio, tuttavia per un principiante questa è già una prima idea guida).

Se un pezzo vale di più quando ha maggiore mobilità, allora, per quanto scritto prima, un pezzo vale di più quando occupa una casa più centrale. Oltre a ciò esso può agire più rapidamente in attacco e in difesa, ha cioè maggiore *funzionalità*. Dovremo perciò evitare, per quanto ragionevolmente permette la posizione, di cambiare un nostro pezzo centrale con uno equivalente avversario, ma laterale.

diagramma 2.6



Tocca al Nero muovere

Se ora giocasse ...Cc5 commetterebbe un errore. Infatti il Bianco ne approfitterebbe per giocare Cxc5, e cambierebbe così il suo Cavallo laterale per quello centrale del Nero.

Nell'esempio qui sopra, il Nero avrebbe fatto meglio a sviluppare il suo Cavallo in c6, invece che in d7, prevedendo che la casa c5 sarebbe stata una casa di cambio e, in ogni caso, il Cavallo in c6 sarebbe un po' più centralizzato rispetto a uno in d7.

Enunciamo dunque un altro principio, il quale è praticamente una conseguenza logica di quello scritto poco sopra:

A PARITÀ DI ALTRE CONDIZIONI, UN PEZZO CENTRALE HA UN VALORE MAGGIORE DI UN PEZZO LATERALE.

Con questo chiudo momentaneamente la questione del centro, accontentandomi di aver enucleato un paio di principi posizionali che possono guidare il

principiante nelle sue scelte. È bene però avvertire che i principi negli scacchi hanno un valore sempre fortemente condizionato dalle situazioni specifiche, per cui non ci si deve affidare a essi troppo acriticamente, ma bisogna di volta in volta valutarne il funzionamento.

I PERCORSI

Il movimento dei pezzi sulla scacchiera (nella parola *pezzi* comprendo anche i pedoni) sarà trattato in modo più specifico nei prossimi capitoli, quando andremo a considerare ciascun pezzo separatamente. Ora vediamo solo quelle caratteristiche che sono comuni a tutti i pezzi essendo fondate sulla composizione stessa della scacchiera.

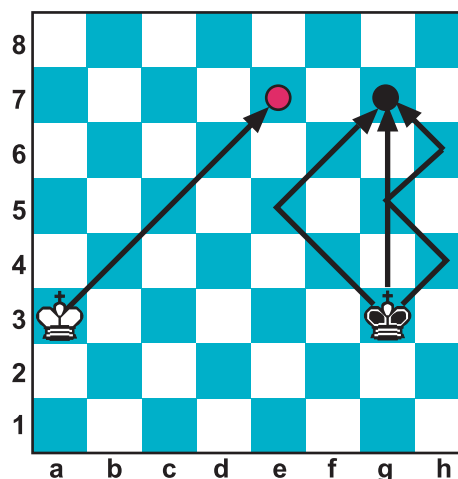
Guardiamo un po' più da vicino le caratteristiche dello spazio in cui i pezzi vanno a muovere, poiché non è cosa senza influenza sulla qualità del nostro gioco.

Cominciamo con il rilevare che, a differenza dello spazio euclideo, la linea retta non è per forza più breve di quella spezzata. Nel nostro spazio ortogonale l'unica linea che si comporta così (vale a dire in cui la linea retta è sempre il percorso più breve) è soltanto quella che corre lungo la diagonale.

Per raggiungere un punto collocato sulla stessa diagonale di quello di partenza e nel più breve percorso possibile, ovviamente si deve seguire la diagonale. Ma in tutti gli altri casi i percorsi equivalenti sono molti, tanto che spesso per raggiungere un punto è più utile percorrere strade che sembrano allontanarci dalla meta invece di avvicinarci.

Osserva questo diagramma:

diagramma 2.7



Il Re bianco, per andare da a3 a e7, non ha strade più brevi se non quella che segue la diagonale: b4, c5, d6... Invece il Re nero per andare da g3 a g7 può seguire vari percorsi equivalenti (ne ho segnati solo tre, ma tu ne vedrai sicuramente altri). Alla casa g7 arriverà sempre in 4 mosse.

Fermiamoci un attimo su questo esempio, soprattutto sui percorsi del Re nero. Spesso i principianti, ma non solo, vedono unicamente i percorsi retti e scordano di considerare gli altri. È una questione percettiva, per cui siamo spinti a vedere solo le linee più semplici e dirette. Ma nel gioco sovente i percorsi

alternativi sono più utili e chi sa vederli già alla prima occhiata è sicuramente in vantaggio sopra colui che ha bisogno di molto tempo per arrivarci.

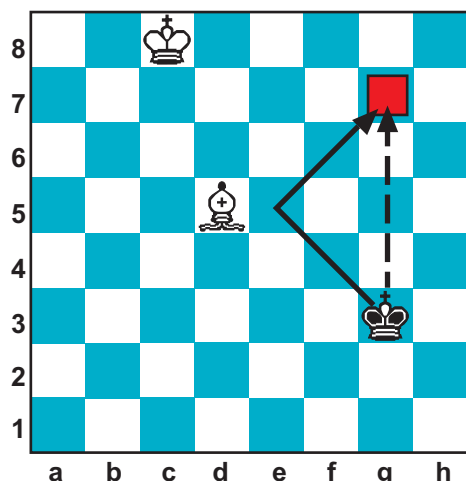
Osserva il percorso del Re nero, quello che passa da g3, f4, e5, f6, g7.

Per arrivare a g7 lungo questo percorso il Re ha bisogno di quattro mosse, esattamente come se vi si recasse lungo la linea retta. Pertanto, in rapporto al numero di mosse andarci per una via o per l'altra è del tutto equivalente. Questa via però facilmente viene trascurata, in quanto nei primi due tratti pare allontanarsi dall'obiettivo.

Niente di male, se è possibile seguire la linea retta senza conseguenze. Eppure può capitare che, in un certo senso, la linea spezzata sia la più breve, anche se non ci sono ostacoli di mezzo!

Guardiamo l'esempio (ho messo solo i pezzi necessari alla comprensione):

diagramma 2.8



Il Nero muove

Un esempio in cui si dimostra che la strada che pare più lunga in realtà è più corta!

Se il Re nero si dirigesse verso g7 lungo la verticale, il Re bianco potrebbe impedire l'occupazione di g7.

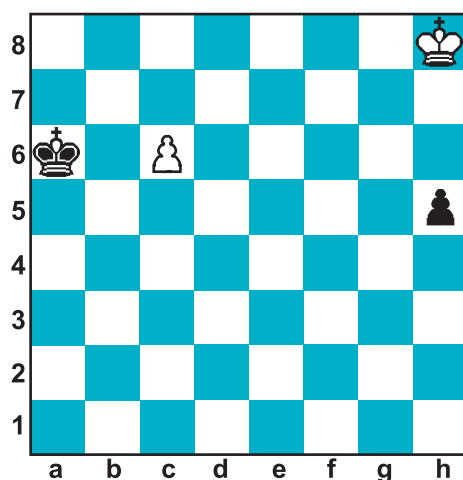
Immaginiamo che il Re nero abbia necessità di recarsi velocemente in g7 (non ci interessa il motivo, potrebbe essere per proteggere qualcosa, o per sottrarsi a minacce...). Se però cerca di arrivarci seguendo la linea retta il Re bianco può impedirlo: 1...Rg4 2.Rd8 Rg5 3.Re8 Rg6 4.Rf8 il Re nero non può accedere a g7.

Nei vari percorsi possibili è facile vedere che uno di questi avvicina il Re all'Alfiere nemico. Che cosa succederà quando sarà arrivato in e5? Chiaramente il Bianco dovrà allontanare l'Alfiere o andare a proteggerlo, in ogni caso non sarà libero di giocare la mossa che preferisce. Ecco dunque: 1...Rf4 2.Rd7 Re5 3.Ab7 il Nero guadagna un tempo 3...Rf6 4.Re8 Rg7 giunto alla meta!

Ogni volta che costringiamo l'avversario a eseguire una mossa che non gli dà alcun vantaggio, gli facciamo perdere tempo (e lo guadagniamo noi). In questo esempio i nostri quattro tratti per arrivare in g7 in realtà è come se fossero stati tre soltanto.

L'esempio che segue pare un vero miracolo, eppure è tutta una questione di percorsi. Il Bianco sembra spacciato: il suo pedone è perduto e quello nero è lanciato a promozione e non si può fermare.

diagramma 2.9



Il Bianco muove e patta

Un famosissimo studio di Reti del 1921.

Non c'è dubbio che se il Re bianco va a catturare il pedone nero lungo il percorso più ovvio, la linea retta (h7, h6, h5, ecc.), assistiamo a una scena che tanto ci ricorda Fabrizi e Totò nel film Guardie e ladri. Uno corre e l'altro scappa, e la distanza tra i due non diminuisce.

Ancora più patetico è lo spettacolo di un Re bianco che va diretto a proteggere il suo pedone dalla cattura, come se l'enorme differenza di distanze dei due Re dal pedone non contasse nulla, oppure che cercasse di portare il proprio pedone a promozione, convinto che l'avversario lo lasci fare!

Eppure esiste un percorso che avvicina il Re bianco sia al pedone nero sia al proprio. È un percorso difficile da immaginare se qualcuno non ti dice che c'è. Questo, infatti, è il problema nel gioco giocato: le cose ci sono, ma se non le vedi da te nessuno ti dice che esistono, e così neppure pensi di doverle cercare.

Bene, sistema i pezzi sulla scacchiera e cerca la prima mossa del Bianco, non è difficile: 1.Rg7. Conta le case, ci siamo avvicinati sia al pedone nero sia a quello bianco. Non è così?

Che cosa farà adesso il Nero, spingerà il suo pedone o andrà a catturare quello avversario? Probabilmente spingerà il pedone, quello bianco lo può catturare appena accenna a muovere. C'è tempo abbastanza.

Perciò: 1...h4 ("Ancora tre mosse e promuovo!" avrà pensato il Nero "Chissà perché il mio avversario non abbandona").

Ma il Bianco continua impassibile: 2.Rf6.

"Ma che vuol fare?" pensa il Nero. "Si vede a occhio che non arriverà mai a prendermi il pedone!", così: 2...h3.

Ma improvvisamente il Bianco pare cambiare idea, non insegue più il pedone ma gioca: 3.Re6!

Il Nero si agita inquieto sulla sedia. Intuisce che qualcosa non va. Però spinge ancora il pedone: 3...h2, che diamine, ancora una mossa e promuove!

Il Bianco, sempre imperturbabile spinge il suo pedone: 4.c7.

“Beh, che vuol fare? Non vorrà mica promuovere il suo pedone! Adesso lo fermo io!” e il Nero gioca **4...Rb7** e nello stesso tempo emette un sospiro quando vede il Bianco giocare **5.Rd7**.

Già, ora il Nero si accorge che seguirà **5...h1D 6.c8D** e patta!

Possiamo immaginare l'arrabbiatura del Nero e la recriminazione: “Che stupido! Avevo vinto e ho finito a pareggiare! Bastava che invece di spingere il pedone come uno sciocco fossi andato a catturare il pedone bianco!”

“Non te la prendere” replica sornione il Bianco “sarebbe stata patta ugualmente”.

“Figurati!” esclama il Nero con la cattiva soddisfazione di dimostrare che il suo avversario ha patta-to per una ‘botta di culo’, ma che di scacchi non capisce niente.

Rimettiamo a posto i pezzi e riproviamo.

Le mosse iniziali sono identiche: **1.Rg7 h4 2.Rf6**, ma qui il Nero mostra qual era la mossa secondo lui vincente: **2...Rb6**.

Esegue la mossa con un gran colpo sulla scacchiera: “Ecco come si vince!”

Il Bianco continua con **3.Re5!** e il Nero cattura il pedone bianco **3...Rxc6**, ma ora la sua mano ha avuto un attimo di esitazione perché ha visto che dopo **4.Rf4** anche il suo prezioso pedone sarà catturato in poche mosse.

Posso immaginare che neppure ora il Nero si sia dato per vinto, e che abbia costretto il povero Bianco a ore di analisi estenuanti, per giungere sempre allo stesso risultato: patta.

Nel gioco degli scacchi la questione dei percorsi è difficilissima. Lo è quando la scacchiera è quasi del tutto sgombra, e lo è ancor di più quando ci sono i propri pezzi a ingombrare le case e i pezzi avversari precluderne l'accesso. Per tale ragione alla fine del capitolo ti indico alcuni esercizi ideati proprio per familiarizzare con i percorsi.

Parliamo adesso delle *interferenze* che intervengono a modificare i percorsi o a renderli impraticabili.

Nello studio di Reti, il Re bianco non soffriva di restrizioni, egli poteva dirigersi nelle case che preferiva per attuare il percorso più utile al proprio scopo. Ma raramente il problema dei percorsi è così libero da vincoli.

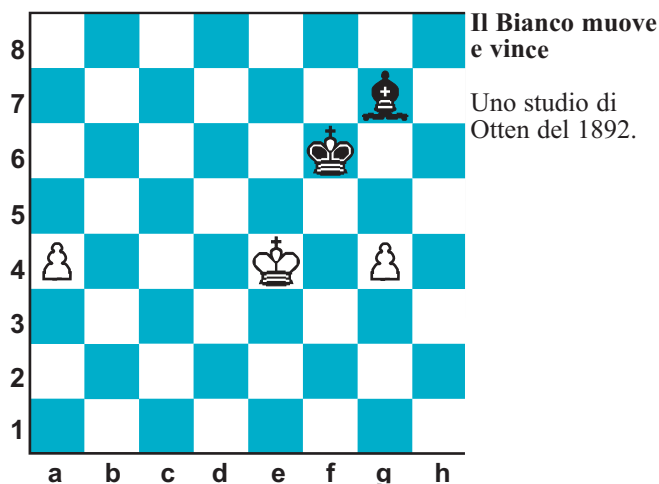
L'avversario cercherà di ostacolare il cammino dei nostri pezzi impedendo loro il transito per determinate case, oppure costringendoci a ingombrarle con i nostri stessi pezzi.

In questi casi diciamo che è in atto un'*interferenza*, perché qualcosa (pezzo nemico o pezzo amico) interferisce sul percorso.

Vediamo un magnifico esempio in cui possiamo osservare interferenze di entrambi i generi.

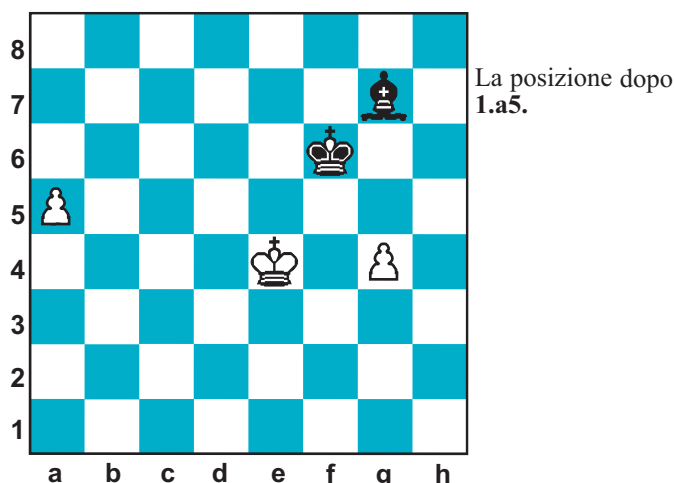
Per vincere il Bianco deve poter portare a promozione un pedone. Quale?

diagramma 2.10



Non c'è dubbio, per vincere il Bianco deve far arrivare in ottava traversa il pedone a4, perché l'altro pedone, quello in g4, è ben controllato dal Re nero. Perciò la prima mossa è intuitiva: **1.a5**.

diagramma 2.11



Il Nero deve fermare il pedone e per questo ha a disposizione due pezzi, il Re e l'Alfiere. È facile verificare che il Re non arriva in tempo a fermarlo:

1...Re6 2.a6 Rd7 3.a7 Rc7 a8D e Re e Donna vincono facilmente contro Re e Alfiere.

L'unica speranza è l'Alfiere. Ma l'Alfiere può fermare il pedone solo sulle case scure e davanti al pedone c'è una sola casa scura, la a7. O cattura il pedone quando va in a7, oppure esso promuove.

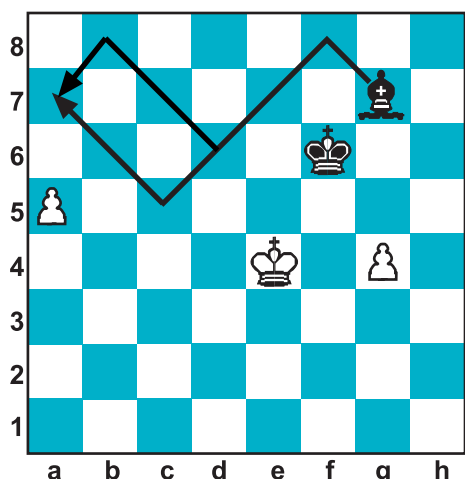
Notiamo che il Re bianco non può proteggere il suo pedone 'a' e accompagnarlo a promozione, perché il Nero cattura prima il pedone g4 con il Re e poi sacrifica l'Alfiere sull'ultimo pedone rimasto. In questo modo patta.

Il pedone 'a' deve contare sulle sue forze per arrivare a promozione.

Per fermare il pedone con l'Alfiere il Nero pensa al percorso: Af8-c5 e quando arriva il pedone: Axa7.

In alternativa può giocare Af8-d6-b8 e appena arriva il pedone: Axa7. Il diagramma mostra i due percorsi:

diagramma 2.12



La posizione dopo
1.a5

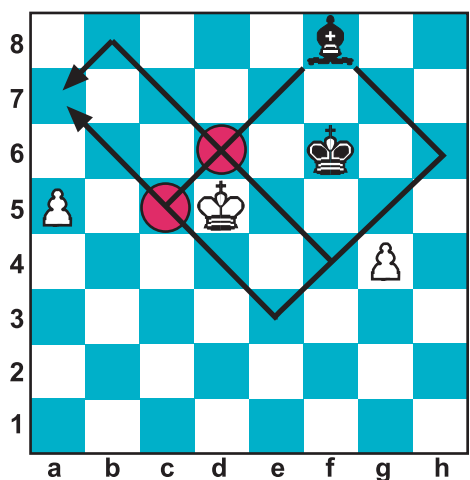
Il Nero gioca **1...Af8**, questo non si è potuto impedire, ma ora esistono due *case di svolta*, c5 e d6, in cui l'Alfiere può mutare direzione. Il Re bianco deve interferire su questo passaggio impedendo l'accesso dell'Alfiere alle case di svolta (pena la cattura).

Il modo giusto è **2.Rd5**, che preclude sia la casa d6, sia la c5.

Osserviamo che interferire su una casa soltanto non basta. Se il Bianco avesse giocato 2.Rd4, il Nero pareggiava con 2...Ad6 e poi 3...Ab8 e Aa7, quindi gli bastava tenersi sulla diagonale g1-a7 per pattare.

L'Alfiere nero cerca allora un altro percorso e lo trova:

diagramma 2.13



I due percorsi
dell'Alfiere.

Anche qui ci sono
due *case di svolta*:
e3 e f4.

Il Nero gioca **2...Ah6** pronto a raggiungere le case di svolta e3 o f4. Come può impedirlo il Bianco?

La prima idea che viene in mente è 3.Re4, che interferisce sul percorso inibendo all'Alfiere entrambe le case di svolta. Ma l'Alfiere ritorna in f8 e si prepara a seguire il percorso precedente. Chiaramente se si continuasse con 2...Ah6 3.Re4 Af8 4.Rd5 Ah6 ecc. si avrebbe la patta per ripetizione di mosse. E allora, che fare?

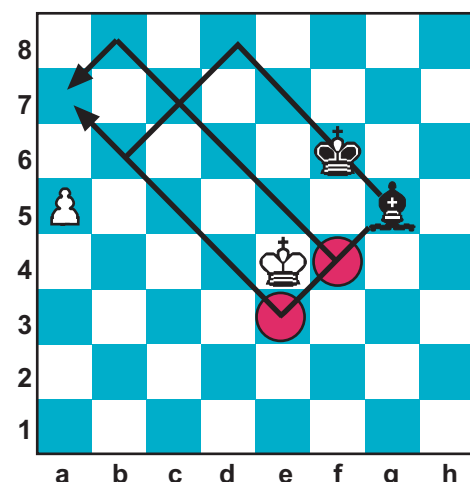
Ci serve un'altra interferenza, ma il nostro Re più di due case di svolta non può controllare. Ed ecco che abbiamo una possibilità... artistica. Possiamo fare in modo che sia il Nero stesso a creare l'interfe-

renza: **3.g5+!** (realizzando una forchetta, di questo colpo tattico parleremo in un altro capitolo). Il Nero è costretto a prendere il pedone, altrimenti perde l'Alfiere e... buonanotte! Può catturarlo con il Re o con l'Alfiere.

Nel primo caso il Re dopo 3...Rxc5 ostruisce la strada che conduce l'Alfiere alle case di svolta f4 ed e3. Il Bianco spinge semplicemente il pedone, che va indisturbato a promozione.

Nel secondo caso, **3...Axc5** resta ostruita l'altra strada e non può più rientrare in f8 per realizzare il giochetto di prima. Il Bianco gioca l'ovvia **4.Re4**.

diagramma 2.14



Dopo 4.Re4 il Nero non dispone più delle case di svolta e3 e f4, ma non può neppure recarsi alla casa di svolta d8 per l'interferenza del proprio Re.

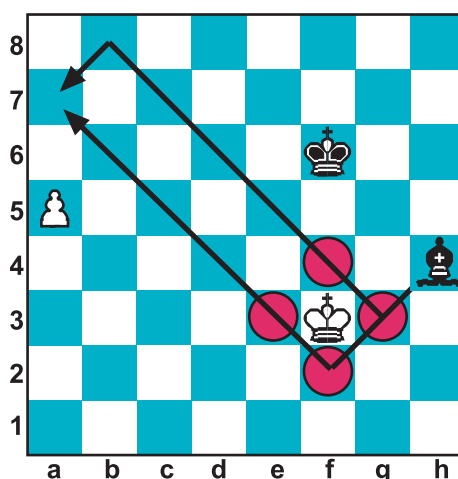
Senza il Re in f6 il Nero poteva giocare: 4...Ad8 5.a6 (altrimenti il pedone cade) e 5...Ab6: patta

Il Nero tuttavia ha ancora una possibilità cercare di utilizzare come case di svolta f2 o g3.

Altre mosse come 4...Ad2 (tipica mossa da principiante che attacca un bersaglio mobile), oppure 4...Ah5, o 4...Rd5 non servirebbero; il Bianco spingerebbe semplicemente il pedone e lo porterebbe a promozione. Prova a verificarlo.

Il Nero pertanto gioca **4...Ah4** con l'idea di portarsi in f2 o in g3, ma il Bianco con **5.Rf3** sventa anche questo tentativo:

diagramma 2.15



L'Alfiere non è in grado di raggiungere più alcuna casa di svolta in due mosse (quelle che servono al pedone bianco per raggiungere la casa a7). Così, non arrivando in tempo a porre un controllo su a7, il Nero non può impedire la promozione del pedone bianco.

Giunti in questa posizione, il Nero non può più fermare il pedone bianco in alcun modo.

.....(ecc.)

INTERMEZZO

STRATEGIA, TATTICA E ALTRO

Gli intermezzi hanno lo scopo di presentare argomenti che non rientrano nel percorso rigoroso di apprendimento, ma che hanno una grande rilevanza nella preparazione dello scacchista. In questo primo intermezzo viene discusso il problema sottostante a espressioni molto usate, quali strategia, tattica, gioco combintivo, gioco posizionale, gioco di attacco, gioco difensivo - profilattico.

Le pagine inserite in questo fascicolo sono quelle iniziali, in cui si mette a fuoco il problema e si mostra la differenza tra un modo di pensare strategico e uno tattico, ricorrendo a una partita commentata da Botvinnik e una commentata da Tal.

Nel testo segue poi una discussione sul pensiero combinativo e il pensiero posizionale, ricorrendo a esempi di Grandi maestri: Chigorin, per il pensiero tattico, e Capablanca per quello posizionale.

L'intermezzo si conclude con un bellissimo esempio di gioco profilattico seguendo la partita Karpov - Bagirov del 1970.

INTERMEZZO

STRATEGIA, TATTICA E ALTRO

PAROLE INCERTE

Nelle pubblicazioni scacchistiche s'incontrano termini che, pur usatissimi, sono abbastanza incerti nel loro significato preciso.

Si tratta di termini contrapposti, che indicano particolarità di solito distinguibili tra loro, ma che tendono a confondersi nei casi meno grossolani.

Tali termini sono:

- **strategia - tattica**
- **gioco posizionale - gioco combinativo**
- **attacco - difesa.**

Il fatto che una parola come "strategia" possa in taluni casi confondersi con "tattica", tutto sommato è meno importante dell'errore che si compie assimilando tra loro concetti che appartengono a ordini diversi. È molto diffuso, infatti, accomunare i termini "strategia", "gioco posizionale", "difesa" da contrapporre all'altro insieme "tattica", "gioco combinativo", "attacco".

Così, seguendo questo errore, non sarà infrequente sentir definire uno scacchista indifferentemente ora giocatore strategico, ora giocatore posizionale e ora giocatore difensivo, come se le tre qualità fossero sinonimi del tutto intercambiabili.

Questo intermezzo cerca di fare un minimo di chiarezza sul significato da attribuire a questi termini, senza pretendere di risolvere la questione una volta per tutte.

Per affrontare l'argomento, per prima cosa è bene chiarire l'ordine concettuale in cui questi termini s'inseriscono.

Quando utilizziamo la coppia di termini **strategia - tattica**, ci stiamo riferendo al modo in cui il pensiero dello scacchista riflette su che cosa è per lui un bene o un male, sugli obiettivi da raggiungere e sui mezzi idonei a conseguirli.

L'antinomia **gioco combinativo - gioco posizionale** riguarda soprattutto il metodo con cui lo scacchista intende affrontare una certa posizione: se preferisce utilizzare un metodo induttivo o deduttivo. Il primo, che corrisponde al giocatore combinativo, assume un atteggiamento pragmatico: *tra tutte le mosse possibili consideriamo le più interessanti e vediamo ciascuna dove porta.*

Il secondo, che corrisponde al giocatore posizionale, mostra un atteggiamento più teorico: *prima individuo i principi generali da applicare in questa posizione e poi cerco le mosse che li attuano.*

Infine, e questo è più chiaro, la contrapposizione

attacco - difesa riguarda maggiormente la disposizione generale con cui un giocatore affronta la partita, vale a dire se è più ansioso di vincere (e allora tenderà a impostare la partita sull'attacco), oppure più preoccupato di non perdere (e perciò curerà maggiormente la difesa).

Questo in linea di massima, tenendo sempre conto che ogni volta dobbiamo parlare di prevalenza di questo o quel fattore, mai di esclusività. Ad esempio anche chi è più portato all'attacco, in certe occasioni deve preoccuparsi della difesa. Un buon giocatore è quello che raggiunge un livello elevato in tutti i fattori, anche se poi alcuni aspetti saranno in lui prevalenti, in rapporto al suo temperamento.

Il M.o Qendro ama dire: "Petrosian era un grande combinativo e Tal un grande giocatore posizionale. Ma Petrosian era un posizionale ancora più grande e Tal un combinativo ancora più grande".

TATTICA E STRATEGIA

Una semplice analogia potrà spiegare questo concetto che molti principianti faticano a comprendere.

Immagina di essere a casa tua e di dover svolgere un certo numero di commissioni. Chiaramente prima di uscire di casa ti fermerai a riflettere su quali commissioni svolgere quel giorno e dove recarti. Probabilmente rifletterai anche in quale ordine svolgerle ed eventualmente se recarti nei vari luoghi a piedi, in bicicletta o in auto.

*L'abilità di progettare un buon piano è la **strategia**.*

Immagina ora che la città in cui devi muoverti sia una città densa di pericoli, con ladri e assassini che vogliono farti la pelle, con trabocchetti sulle strade e vicoli ciechi in fondo ai quali attendono belve feroci. Chiaramente per svolgere indenne le varie commissioni dovrai muoverti con attenzione, evitando o affrontando i pericoli, scegliendo certe strade piuttosto che altre, sfruttando anche occasionali strumenti di difesa, sassi, bottiglie e bastoni, che ti è dato incontrare lungo il percorso.

*L'abilità di realizzare quanto pianificato è la **tattica**.*

Allo stesso modo negli scacchi: lo stabilire l'opportunità e la direzione del proprio attacco (sul lato di Donna, al centro o sul lato di Re) è una questione strategica.

Ugualmente è una questione strategica stabilire se è il tempo di pensare alla difesa e quale impostazione darvi (*difesa passiva*, chiudendo tutte le linee, *difesa fluida*, attendendo che l'attacco avversario si definisca maggiormente, oppure giocare di *contrattacco*). Tutto ciò è una questione strategica.

Ma sono questioni strategiche anche individuare gli obiettivi di un attacco, stabilire se affidare l'attacco o la difesa più ai pedoni o ai pezzi, se chiudere o meno il centro perché si ritiene più efficace aprire una linea ai lati o viceversa, se provvedere prima dell'attacco ad accrescere la sicurezza del proprio Re, oppure iniziare subito...

Chiaramente nel gioco occorre usare la strategia e anche la tattica, tuttavia alcuni scacchisti sono più bravi a individuare i piani migliori e altri invece sono più bravi a trovare le mosse più forti, sfruttando le occasioni offerte dalle posizioni, quali vanno via via verificandosi sulla scacchiera, anche se non erano del tutto previste o perseguite.

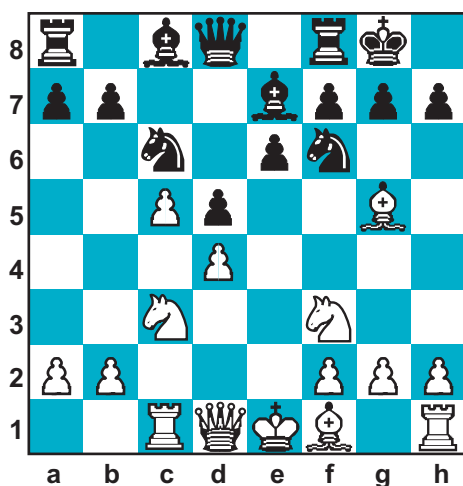
Un grande stratega, universalmente riconosciuto, fu il campione del mondo Mikhail Botvinnik. Il pensiero strategico era in lui connaturato, mentre dovette fare molti sforzi ed esercizi per migliorare le sue non eccellenti capacità tattiche. Grazie alla sua volontà e al suo impegno divenne un grande tattico, ma rimase uno stratega ancor più grande (così direbbe il mio amico Qendro).

La partita che segue è stata sfrondata da molte varianti, mentre ho tenuto i commenti più significativi dello stesso Botvinnik. Nel seguirla, non soffermarti tanto a chiederti quale potrebbe essere la mossa migliore (nessun stratega parte da questa preoccupazione). Presta invece più attenzione al modo in cui il grande maestro ragiona nei suoi commenti. (Le frasi in corsivo nei diagrammi e nel testo sono i commenti dello stesso Botvinnik)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 la variante di cambio della Difesa Caro Kan **4.c4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3 Ae7 7.Ag5 0-0 8.Tc1 Cc6 9.c5** (diag. I-01)

Botvinnik ha pianificato di utilizzare i tre pedoni delle colonne 'a', 'b' e 'c' per combattere contro i due pedoni 'a' e 'b' del Nero. Perciò parla di maggioranza, intendendo una maggioranza pedonale.

diagramma I.1



9.c5
Il Bianco mira a sfruttare la maggioranza a ovest.

Botvinnik -
Konstantinopski
Sverdlovsk
(Russia), 1943

La Tc1 giocata una mossa prima aveva lo scopo di sostenere il pedone predestinato a far da ariete. La frase di Botvinnik mostra una preoccupazione del tutto strategica, laddove un giocatore maggiormente tattico non avrebbe annotato questa mossa, oppure avrebbe mostrato il vantaggio immediato e concreto (se c'era) che ne sarebbe derivato.

9...Ce4 10.Axe7 Dxe7 11.Ae2 Ad7 12.a3 f5

Un errore che indebolisce irrimediabilmente e senza giustificazione la casa e5. Per quale motivo difendere un Cavallo che ancora non è stato attaccato?

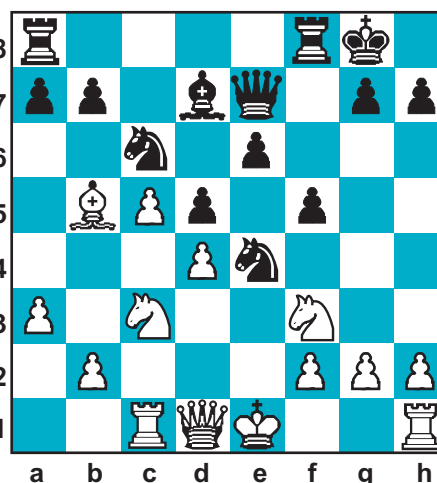
Notate come Botvinnik non critica la mossa sulla base di chiare varianti sfavorevoli, ma critica le intenzioni che l'hanno generata. Il problema è per lui strategico. Anche nel fornire la variante secondo lui più corretta, il maestro russo la giustifica pensando al piano che ne potrebbe scaturire:

[Dopo 12...f6 13.b4 Cxc3 14.Txc3 a6 15.0-0 Tfd8 il Nero avrebbe preparato gradualmente la rottura e6-e5.]

13.Ab5!

Nel diagramma il commento di Botvinnik:

diagramma I.2



13.Ab5!
Il Bianco mira a cambiare il Cavallo di Donna del Nero per impossessarsi della casa e5.

Chiariamo: il ritenere che il possesso della casa e5 sia un vantaggio, appartiene al pensiero posizionale (infatti Botvinnik non si preoccupa di indicare una variante concreta che mostri che cosa si deve fare una volta raggiunto il possesso di tale casa. A suo parere in questa posizione il possesso della casa è un vantaggio in sé, indipendentemente dalle mosse che seguiranno).

La riflessione strategica sussiste nel momento in cui tale vantaggio posizionale viene considerato l'obiettivo da raggiungere, preferendolo a molti altri immaginabili. Questa è la differenza più evidente tra pensiero posizionale e pensiero strategico: il primo stabilisce che certe posizioni rappresentano un vantaggio, il secondo sceglie tra i tanti il vantaggio più utile in quella situazione e ne vede le prospettive.

13...Cg5 Il Nero a sua volta, vuole eliminare il Cavallo di Re del Bianco per rendere più difficile all'avversario l'occupazione della casa e5. Anche questa nota è dello stesso ordine della precedente.

14.Axc6 Cxf3+ 15.Dxf3 bxc6 16.Df4 Tae8 17.0-0 e5 Impedendo il trasferimento del Cavallo in e5, anche se in seguito uno dei pezzi bianchi potrà occupare la non meno importante casa d4, che sta per essere liberata.

L'occupazione di una casa importante può essere sia un obiettivo posizionale sia combinativo, infatti si può occupare una casa con un pezzo semplicemente per restringere la posizione avversaria, oppure per poter attuare un sacrificio che abbiamo in mente. Ricordiamo però che la strategia consiste non tanto nell'individuare i vantaggi, quanto stabilire quali vantaggi sono in quel momento da raggiungere. (Ad esempio, anche guadagnare un pezzo è un vantaggio, ma la strategia potrebbe stabilire che sia più urgente mettere al sicuro il proprio Re.)

18.Dxe5 forzando il passaggio a un finale favorevole. Chiaro commento strategico. La scelta di restare nel mediogioco o di andare in finale è una tipica questione strategica.

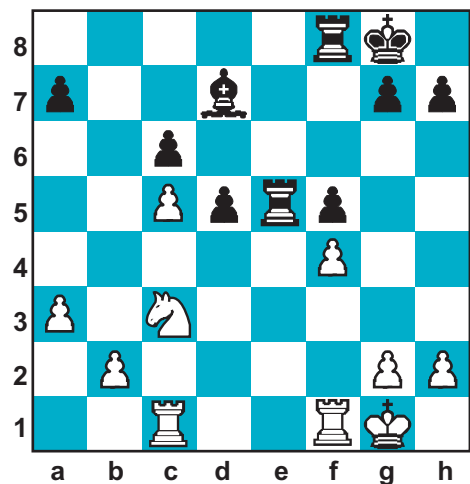
18...Dxe5 19.dxe5 Txe5

A questo punto incontriamo una nota tattica:

[Dopo 19...d4 20.Ce2 d3 21.Cf4 d2 22.Tcd1 Txe5 23.Txd2 il Bianco resta con un pedone in più.] Notate come qui Botvinnik si limiti a mostrare come una certa sequenza di mosse sia concretamente e immediatamente sfavorevole a uno dei giocatori. In pratica niente discussione sugli obiettivi, ma solo sulla realizzazione: è dunque una questione tattica.

20.f4

diagramma I.3



20.f4

È importante bloccare il pedone f5, per limitare la mobilità dell'Alfiere nero.

È importante bloccare il pedone f5, per limitare la mobilità dell'Alfiere nero. Come giudicare questa nota? Essa non è tattica, dal momento che qui non ci si preoccupa di mosse e contromosse, ma viene indicato semplicemente l'obiettivo posizionale della mossa stessa. Ma se l'obiettivo è posizionale, la decisione di perseguire ora proprio questo, piuttosto che un altro (ad esempio la mobilitazione della maggioranza di pedoni sul lato di Donna, oppure la lotta per il possesso della colonna 'e') è questione strategica.

20...Te7

Ora invece Botvinnik effettua una nota tattica:

[Su 20...Te3 sarebbe seguito 21.Rf2 d4 22.Tfd1]

21.Tfe1 Il Bianco deve assolutamente cambiare

una Torre per attivare il proprio Re. Ancora una nota chiaramente strategica.

21...Tfe8 22.Txe7 Txe7 23.Rf2 Rf7 24.Td1 una mossa utile, che fissa la svantaggiosa struttura pedonale del Nero. Anche per questa nota, come per le precedenti e la seguente, si sarebbe potuto chiedere a Botvinnik secondo quale ragionamento (strategico) fosse giunto alla conclusione che in quel momento la cosa più importante fosse stata il fissare la struttura dei pedoni neri.

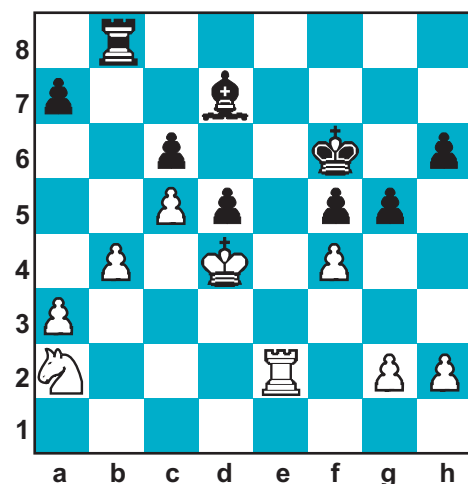
24...Te8 25.Td2! Difendendo il pedone b2 e preparando la successiva mossa del Bianco.

25...h6 26.Te2 Tb8 il Bianco occupa la casa centrale d4 e il Nero è costretto a osservare gli eventi. Questa è la sorte di chi ha un Alfiere cattivo. Anche questo commento va considerato all'interno di un pensiero generale - strategico.

27.Re3 Tb3 28.Rd4 Rf6 29.Ca2 Tb8 30.b4 g5

Leggiamo nel diagramma il commento di Botvinnik:

diagramma I.4



30... g5
Il Nero è costretto a restare inoperoso sul lato di Donna perché se spinge il pedone 'a' la Torre nera è poi condannata alla passività, obbligata come sarebbe a frenare il pedone libero del Bianco. Per questa ragione il Nero cerca il controgio a est.

Nota completamente ed evidentemente strategica, oltre che posizionale.

Da questo punto, ritenendo di aver completamente realizzato il piano strategico, Botvinnik effettua solo qualche breve nota tattica (che ometto).

31.g3 gxf4 32.gxf4 a6 33.Cc3 Tg8 34.a4 Tg4 35.Tf2 Ae6 36.b5! axb5 37.axb5 cxb5 38.Cxb5 Tg1 39.Cc3 Rf7 40.Tb2 Tf1 41.Ce2 41...Te1 42.Re5 d4 43.Rxd4 Rg6 44.Cc3 Rh5 45.Te2 Txe2 46.Cxe2 Rg4 47.Re5 Ac8 48.Cd4 h5 49.Cxf5 Ad7 50.Cg7 Aa4 51.f5 Rg5 52.Ce6+ 1-0

Credo sia risultato evidente come un campione della strategia non si sia soffermato quasi per nulla a discutere della bontà delle diverse mosse e delle varianti possibili. Le mosse sono per lui qualcosa di secondario (non nel senso che contino poco, ma che vengono solo dopo aver stabilito che cosa fare).

Dal punto di vista pratico, vedremo alla fine del paragrafo che questo atteggiamento, secondo cui prima di cercare le mosse occorre avere le idee, non è così diffuso e spontaneo quanto si potrebbe credere, e che invece per molti richiede adeguato esercizio.

È evidente che un giocatore strategico non può fare a meno della tattica e, allo stesso modo, un giocatore tattico non può fare a meno del pensiero strategico. Infatti, una volta stabilito che è opportuno raggiungere un certo obiettivo (strategia), bisogna ricercare le mosse concrete per realizzarlo (tattica).

Ma, d'altra parte, anche chi non pianifica, ma si limita a cercare di volta in volta le mosse più forti, se non altro deve giudicare se il vantaggio promesso da una certa variante è maggiore di quello che potrebbe raggiungere con una variante diversa, e questo è un giudizio strategico.

Ad esempio, spesso lo scacchista si trova nel dilemma se guadagnare un pedone, oppure migliorare la sua posizione. Talvolta conviene guadagnare materiale e altre volte è più urgente migliorare la posizione. A giudicare che cosa sia più opportuno è il pensiero strategico; non si può farne a meno.

Ma osserviamo come ragiona e commenta un maestro noto proprio per le sue capacità tattiche. Si tratta addirittura di colui che strappò il titolo di campione del mondo a Botvinnik (anche se poi Botvinnik se lo riprese): Mikhail Tal, chiamato affettuosamente da tutti Misha.

Tal è stato probabilmente il più grande tattico del '900 e chiaramente i suoi commenti saranno molto diversi da quelli di Botvinnik.

Anche qui non soffermarti tanto sulla partita, quanto cerca di cogliere la natura dei commenti.

Polugaevsky - Tal Riga, 1979

1.Cf3 c5 2.c4 Cf6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Tal così commenta: *Questa mossa ha goduto di una reputazione variabile. Forse 5.e4 non è così temibile; Vaganian riuscì a dimostrarlo tre mesi più tardi contro... di me!*

Poi mostra la seguente variante: [5.e4 Cxc3 6.dxc3 Dxd1+ 7.Rxd1 Cc6 8.Ae3 b6 9.a4 Ab7 10.Cd2 0-0-0 e conclude con: *ottenendo una posizione più che accettabile.*]. È facile notare come Tal non si sia affatto preoccupato di indicare le ragioni strategiche della mossa e4. Egli la giudica soltanto in virtù del risultato cui porta nel seguito della variante che ritiene più logica. In buona sostanza non dice che questa mossa è buona o è cattiva perché avvia un piano adeguato alla posizione o meno, ma semplicemente afferma che giocandola poi succederà questo e quello.

5...Cb4 6.Ac4

[6.Ab5+ Ecco che cosa scrive Tal: *lo scacco di Alfiere, di moda in questi ultimi tempi, è meno efficace della mossa del testo poiché 6...C8c6 7.d4 cxd4 8.a3 Ad7 assicura al Nero la parità.*]

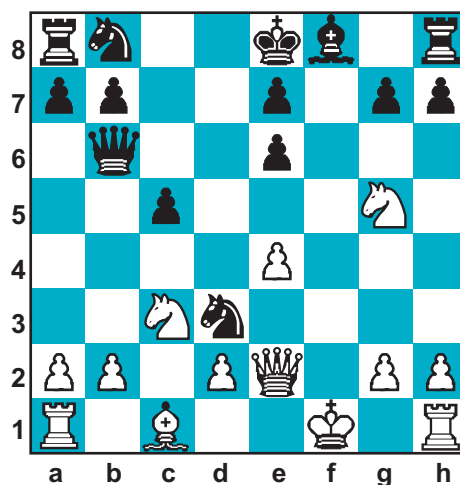
Come nella nota precedente, Tal anche qui concentra la sua attenzione su ciò che avviene dopo aver scelto la variante.

6...Ae6 7.Axe6 Cd3+ 8.Rf1 fxe6 9.Cg5 Db6!? Altra nota in cui le considerazioni strategiche vengono del tutto sorvolate: *Non desidero amplificare esageratamente la forza di questa mossa, anche se*

l'esperimento ha avuto esito positivo. In allenamento avevo analizzato questa continuazione con Kapengut e con Koblentz.

10.De2 Anche qui nessun commento strategico:

diagramma I.5



10.De2
Altre continuazioni sembrano più pericolose; in particolare 10.Dc2.

Polugaevsky - Tal
Riga, 1979

10...c4 11.b3 Ed ecco un paio di piccole note strategiche: *In questa mossa sta l'idea del Bianco. Il suo compito primario sarà quello di privare il Cd3 nemico del suo sostegno, poiché i rimanenti pezzi del Nero sono ancora arretrati nello sviluppo.*

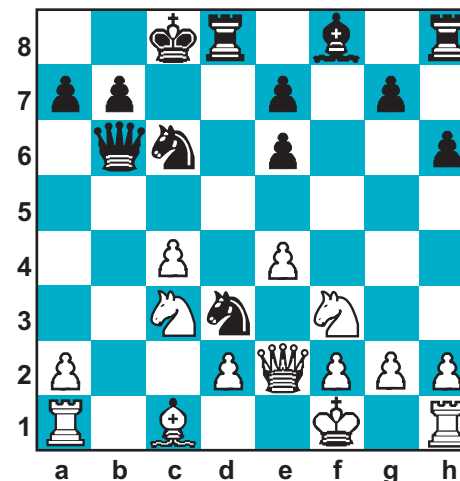
11...h6! ... con questa mossa il Nero allontana l'unico pezzo attivo del Bianco e prepara la mobilitazione dell'ala di Donna.

12.Cf3

Notiamo però come Tal, appena fornita un'idea strategica, non si preoccupa di illustrare eventuali contropiani del Bianco, ma fornisce immediatamente una variante: [Non va un attacco immediato: 12.Ca4 Dd4 13.Cxe6 Dxa1 14.Dh5+ g6! (14...Rd7? 15.Dd5+ Rc8 16.Dd8#) 15.Dxg6+ Rd7 e non si vedono continuazioni decisive.] Il modo in cui Tal ragiona è molto diverso da quello di Botvinnik.

12...Cc6 13.bxc4 0-0-0 A questo punto Tal riporta lunghe e complicate varianti derivanti da 14.Cd5 e da 14.Aa3, varianti che ometto per la loro complessità. Ai nostri fini basterà solo rilevare che il nostro campione s'interessa molto più a ciò che producono le varie mosse che non ai progetti e alle valutazioni che sottostanno alle mosse giocate.

diagramma I.6



13.0-0-0
Polugaevsky ha fallito il primo obiettivo. Non solo il Cavallo nero è ancora in d3, ma vi si è installato piuttosto comodamente. La bontà della strategia adottata dal Nero dipende in gran parte dai possibili esiti di ... 14.Cd5.

Scrive Tal: [*Il cambio dei pezzi con 15.Cd5 exd5 16.Dxd3 Ag7 17.e5 (17.Tb1 dxc4) 17...Thf8 non avrebbe migliorato la situazione del Bianco.*

15...Dc5! 16.Tb1 Ag7 17.Cb5 Dxc4

18.De3 Thf8 19.Tf1

19...g4

19.g4

*Forse
19...a
calco
bella*

a b c d e f g h

*Forse era migliore
19...a6, ma avevo
calcolato una
bella variante.*

[Dopo 21.Txf2 Txf2+ era improponibile sia 22.Rxf2 (sia 22.Dxf2 Dxe4+ seguita da 23...Dxb1) 22...Tf8+]

[*Decisamente debole era 21...Tf3 22.Cxa7+ Cxa7 23.Dxa7 Dxe4 24.Cxe7+ ecc.*]

22.Ca3 Da4 Il Nero evita il cambio delle Donne perché il suo obiettivo principale resta sempre il pedone e4. Nota strategica.

[C'era anche una piccante alternativa: 25.De2 Cd4 26.Dd1 Dxd1 27.Txd1 Tf2+ 28.Rh1 Cf3 e poi matto.]

Mi sono dilungato molto, riportando due partite intere, per illustrare il meglio possibile come io vedo la differenza tra un modo di pensare prevalentemente strategico e uno prevalentemente tattico.

La comprensione del problema non è priva di sviluppi pratici.

dovrai ricorrere a entrambe le modalità di pensiero, devi anche capire quale delle due è naturalmente più sviluppata in te e compensare l'altra con lo studio. Se scopri di essere prevalentemente un tattico, avrai bisogno di effettuare per un certo tempo esercitazioni soprattutto strategiche, e invece farai il contrario se sei più bravo nella strategia.

Test

Gli amici del tuo circolo stanno discutendo su questa posizione e ti chiedono di esprimere il tuo parere. Tocca al Bianco a muovere, che cosa gli consiglieresti?

Bene, allora adesso fai un piccolo sforzo e, con sincerità, cerca di ricordare quali sono stati i tuoi pensieri appena hai visto la posizione.

Hai notato per prima cosa che avresti potuto attaccare l'Alfiere con 1.Cf3 e ti sei chiesto che cosa sarebbe successo dopo? Hai poi considerato le varie ritirate di Alfiere (in h6, in h4, in f6 o in e7) e, in alternativa, i seguiti derivanti nel caso non lo ritiri?

Oppure hai visto per prima cosa il pedone b7 indifeso e hai provato a vedere che cosa sarebbe successo attaccandolo con Db3?

Ancora: per prima cosa ti sei preoccupato di vedere che succederebbe cercando di portare un Cavallo in c5 e hai rapidamente analizzato la possibilità di portarvi il Cc3 o il Cd2?

Queste analisi, poiché non potevi restare un'ora a guardare la posizione, saranno state piuttosto brevi e approssimative, ma, in ogni caso la tua prima preoccupazione è stata quella di trovare tra le varie possibili una buona mossa da consigliare al Bianco.

Se ti sei comportato così, hai dato la precedenza al pensiero tattico.

Se invece il tuo primo pensiero è stato quello di guardare se era più conveniente attaccare la catena dei pedoni neri sul lato di Donna, spingendo i tuoi, oppure era preferibile tentare un attacco centrale preparando le spinte f3 ed e4, o, ancora, non fosse stato meglio spostare i pezzi sul lato di Re e attaccare l'arrocco un po' indebolito, allora hai dato la precedenza alle preoccupazioni strategiche.

.....(ecc.)

CAPITOLO TERZO

IL RE E I PEDONI

Il terzo capitolo è dedicato nella prima parte al pezzo fondamentale del gioco: il Re.

Mi è sembrato utile introdurre subito il concetto di opposizione, che in definitiva rappresenta un contrasto tra i due Re per la conquista di linee di penetrazione.

Non c'è dubbio, tuttavia, che la preoccupazione principale del giocatore debba essere la sicurezza del proprio Re e, di converso, l'abbattimento delle difese del Re avversario. Lo strumento principale di difesa è l'arrocco e a questo proposito credo sia estremamente importante capire quando un arrocco è debole e quali sono gli strumenti per attaccarlo. Nelle prossime pagine di questo fascicolo riporto perciò la parte relativa alle debolezze dell'arrocco.

Il capitolo prosegue con le strutture dei pedoni, un argomento di grande importanza poiché è proprio la configurazione dei pedoni che crea l'ossatura della posizione. Le strutture pedonali sono responsabili della maggiore o minore mobilità dei pezzi (e quindi anche dei Re) e delle loro funzioni, ma spesso le loro debolezze rappresentano anche obiettivi strategici e tattici di attacco.

Come esemplificazione di questo discorso riporto le pagine relative alle catene dei pedoni.

Importanti, ai fini dell'approfondimento e dell'ampliamento del discorso, sono gli esercizi da svolgere al computer.

Ve ne sono 64 riguardanti la sicurezza dei Re e 70 relativi alle strutture dei pedoni.

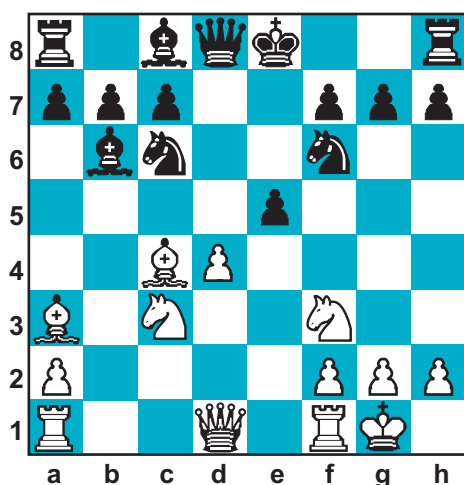
LA SICUREZZA DEL RE

Il primo elemento posizionale da considerare è indubbiamente la sicurezza del proprio Re.

Se il Re si trova in posizione troppo esposta, o insufficientemente difeso dai propri pezzi, la sua sicurezza diventa l'obiettivo strategico primario. E questo vale qualunque sia lo stile di gioco.

Un Re che si trova esposto agli attacchi preclude ogni altra possibilità di manovra, anche se esistono sufficienti mezzi di difesa. Per difendere il Re, lo scacchista è costretto a sistemare i propri pezzi in posizioni passive, e gli viene a mancare la necessaria dinamicità per attivare le forze nel settore in cui sarebbe virtualmente superiore.

diagramma 3.3



Muove il Nero

Il Nero ha due pedoni in più, la coppia degli Alfieri e il pedone d4 del Bianco isolato. Il Nero ha vantaggi posizionali vincenti, ma che non può sfruttare a causa del Re troppo esposto.

Lehmann-Mueller
Lucerna 1952

La partita continuò con

- | | |
|---------|-------|
| 11... | Ca5 |
| 12.Cxe5 | Cxc4 |
| 13.Da4+ | Ad7 |
| 14.Dxc4 | Ae6 |
| 15.d5 | Axd5 |
| 16.Da4+ | c6 |
| 17.Tad1 | Cd7 |
| 18.Cxd7 | Dxd7 |
| 19.Cxd5 | cx d5 |
| 20.Txd5 | |

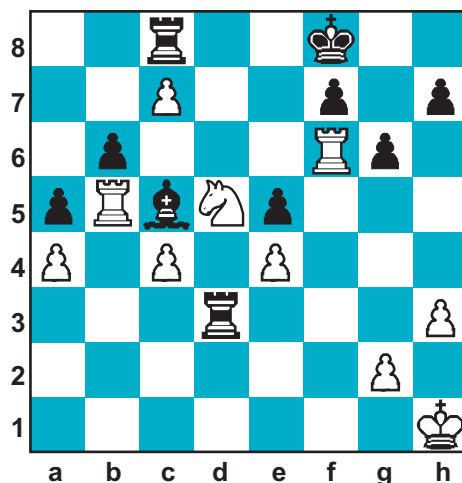
il Nero abbandona perché dopo Dxa4 decide Tfe1+.

Anche nelle situazioni tattiche è importante che il proprio Re si trovi al sicuro. Non c'è niente di più sconcertante di una nostra bella combinazione rovinata da uno scacco intermedio, oppure un attacco vincente che si trasforma in disfatta per il contrattacco sul nostro Re troppo esposto.

Molto spesso i principianti, quando sono lanciati all'attacco, pensano di perdere tempo se devono utilizzare una mossa per mettere al sicuro il Re. Ritengono, erroneamente, che la violenza del loro attacco non dia all'avversario alcuna possibilità di reazione. Qualche volta hanno ragione, ma ho visto

troppe situazioni capovolgersi per sentirmi molto fiducioso. Io stesso, in anni lontani, ho dovuto subire questo rovescio, una dura lezione che non ho mai più dimenticato, soprattutto perché già pregustavo il piacere della vittoria:

diagramma 3.4



Muove il Bianco
Giunti in questa posizione giocai **38.Tc6**, con l'idea di chiudere il gioco con
39. Tcxc5! bxc5
40. Tb8 e il Bianco vince. Purtroppo non avevo fatto i conti con il mio Re esposto.

Clementi - Olivo
Cernusco 1995

Dopo 38.Tc6 seguì:

- | | |
|-------------|---------|
| 38... | Td1+ |
| 39.Rh2 | Ag1+ |
| 40.Rg3 | Td3+ |
| 41.Rg4 | h5+ |
| 42.Rh4 | Af2+ |
| 43.Rg5 | Rg7 |
| 44.g4 | Txh3 |
| 45.gxh5 | Tg3+ |
| 46.Rh4 | Th8 |
| [46...g5#] | |
| 47.Cf6 | g5# 0-1 |

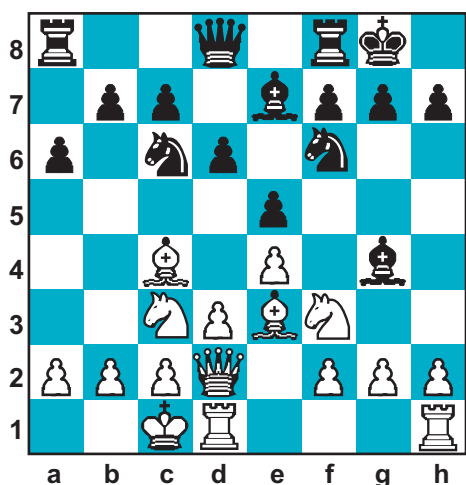
E pensare che con la tranquilla mossa difensiva 38.Tb1, che fra l'altro minacciava il raddoppio sulla colonna 'f' la partita era vinta. La vicinanza della vittoria mi aveva completamente offuscato le facoltà di giudizio, e non fu l'unica volta, purtroppo.

Ovviamente ci sono situazioni in cui possiamo accettare una certa quantità di insicurezza del Re, ma occorre calcolare molto bene e accertarsi che l'avversario non sia in grado di sfruttarla in tempi più rapidi di quanto riusciamo noi con il nostro attacco.

Il mezzo più usuale per fornire protezione al Re è l'arrocco.

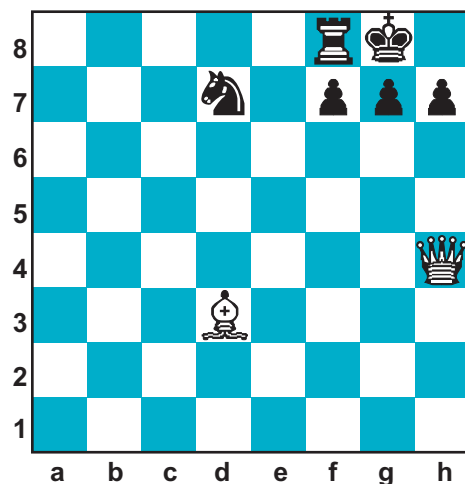
Esistono due forme di arrocco, quello corto, sul lato di Re, e quello lungo, sul lato di Donna. Il primo è considerato più sicuro, in quanto i tre pedoni che fanno da schermo al Re (f2, g2, h2) sono tutti difesi da quest'ultimo. Al contrario nell'arrocco lungo, il Re difende solo due pedoni (b2 e c2). Inoltre nell'arrocco corto la Torre in f1 difende il punto f2, invece nell'arrocco lungo la Torre si trova in d1, e se ciò spesso è più utile per l'attacco, sotto l'aspetto difensivo è meno efficace.

diagramma 3.5

**Arroccchi eterogenei**

Il Re nero difende l'intero muro di pedoni, invece il Re bianco non arriva a difendere il punto a2. Per questa ragione spesso nell'arrocco lungo il Re si sposta per difendere meglio i pedoni (Rc1-b1).

diagramma 3.7

**Attacco A + D**

La Donna minaccia il matto Dxh7. Le difese più comuni sono:

- 1... Cf6
- 1... h6
- 1... g6
- 1... f5

È curioso quanto pochi siano i giocatori di livello inferiore al magistrale che ricorrano alla mossa difensiva Rb1 (per il Nero Rb8), una volta eseguito l'arrocco lungo, e quanto essa sia invece diffusa tra i maestri. Ho fatto una piccola indagine: su circa 300.000 partite in cui il Bianco ha arroccato lungo la manovra Rc1-b1 s'incontra il 54% tra giocatori con un punteggio Elo superiore a 2400, scende a 44 tra giocatori compresi tra 1800 - 2100 punti e cala al 39% con giocatori al di sotto dei 1800.

Non diamo eccessiva importanza a questa statistica, ma certamente i dati sono in linea con quanto ho potuto osservare dal vivo.

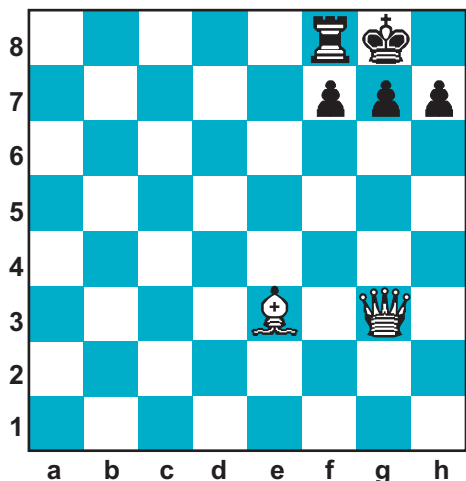
Un'altra questione poi è quella relativa ai pedoni dell'arrocco. Qui di seguito vedremo alcune posizioni tipiche di attacco e di difesa, ma possiamo già affermare che la posizione più forte per la difesa è con i tre pedoni allineati.

Avendo i pedoni allineati si controlla un maggior numero di case e, in caso di attacco dei pedoni avversari, si può più facilmente chiudere le linee mediante la spinta di questo o di quel pedone.

Vediamo dunque alcune posizioni tipiche elementari. Mi riferisco alla posizione dell'arrocco corto nero, in quanto le medesime idee sono applicabili all'arrocco lungo e alle posizioni del Bianco.

ARROCCO INTEGRO

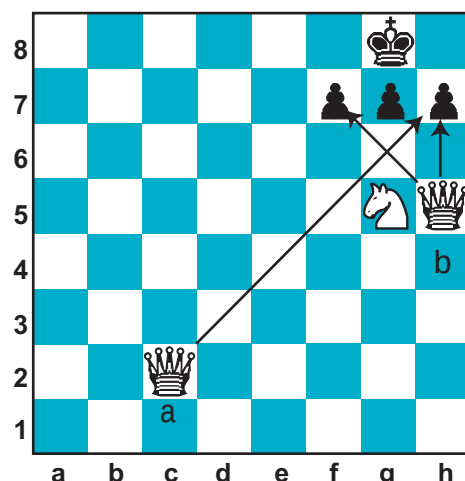
diagramma 3.6

**Attacco A + D**

Se tocca al Bianco, questi guadagna la qualità con
1.Ah6 (minacciando Dxg7 matto)
... g6
2.Axf8.

Vi sono molte difese da questa minaccia, una efficace che spesso non viene in mente è ...Rh8.

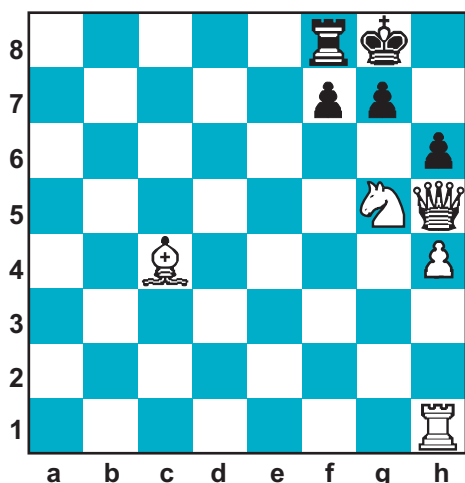
diagramma 3.8

**Attacco C+D**

Due modi diversi per attaccare l'arrocco. Il primo (a) si sviluppa lungo la diagonale b1-h7. Il secondo (b) è un attacco doppio ai due punti critici h7 ed f7.

Nel caso (a) i metodi di difesa sono gli stessi del diagramma precedente, invece nel caso (b) è troppo tardi per approntare una difesa adeguata poiché non è possibile difendere contemporaneamente h7 ed f7. Se in f8 ci fosse una Torre, il punto f7 sarebbe protetto e ci si potrebbe dedicare alla difesa del solo punto h7, cosa che si realizza facilmente con la spinta h7-h6. Tuttavia anche in questo caso i pericoli non sono per nulla esauriti. Un esempio

diagramma 3.9



Attacco C + D

Possiamo immaginare che le mosse siano state:

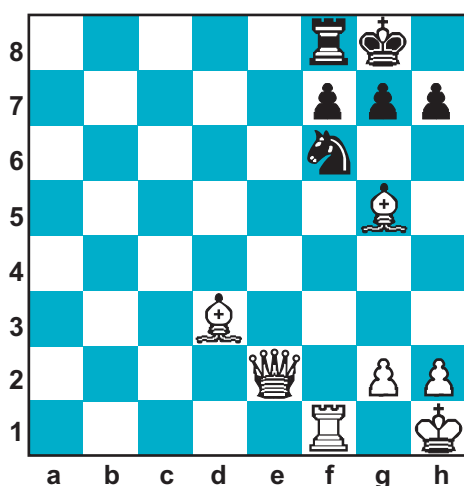
1.Cg5 h6
2.h4
Il tentativo di salvarsi dal matto e allontanare il Cavallo con h6 non riesce. Adesso il Nero deve preoccuparsi della terribile 3.Dg6.

Giunti in questa posizione neppure la cattura del Cavallo (hxc5) salverebbe. L'unico modo per contenere i danni sarebbe poter sistemare un Cavallo in f6.

ARROCCO MANCANTE DI UNO O DUE PEDONI

All'arrocco mancante di qualche pedone si giunge spesso dopo che il Bianco ha sacrificato uno o anche due pezzi. Se sono stati eliminati (o deviati) i pedoni 'h' e 'g', l'intervento di una Torre è di solito decisivo:

diagramma 3.10



Attacco T + D

Il Bianco vince aprendo completamente la posizione del Re.

1.Axf6 gxf6
2.Axh7+ Rxh7
3.Dh5+ Rg8
4.Dg4+ Rh8
5.Tf3 e poi matto

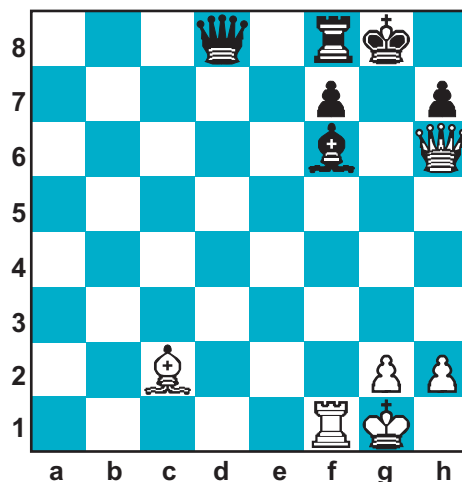
In questo esempio si vinceva anche utilizzando gli Alfieri:

1.Txf6 gxf6
2.Axh7+ Rxh7
3.Dh5+ Rg7
4.Dh6+ Rg8
5.Axf6 e poi matto.

Chiaramente le difese devono scattare prima che l'avversario riesca ad aprire tutte quelle linee sull'arrocco. Particolarmente pericolosa è poi l'apertura che si crea quando la ricattura del Cavallo in f6 deve forzatamente avvenire con il pedone 'g'.

Vediamo ora un altro esempio molto significativo di attacco all'arrocco con un pedone mancante.

diagramma 3.11



Muove il Nero

Il Nero, per salvarsi dal matto sposta la Torre:
1... Te8.
L'idea è di creare uno spazio di fuga al Re, che cercherà di raggiungere l'altro lato della scacchiera. Come vince il Bianco?

La mossa spontanea 2.Dxh7 non conduce a nulla. Il Re si sposta in f8 e poi attraverso la via e7-d7-c8... va a cercare zone più tranquille.

Il modo giusto è arrivare a dare il matto in f7. (Se questo punto può essere adeguatamente difeso, probabilmente al Bianco non converrebbe sacrificare un pezzo per giungere a questa posizione).

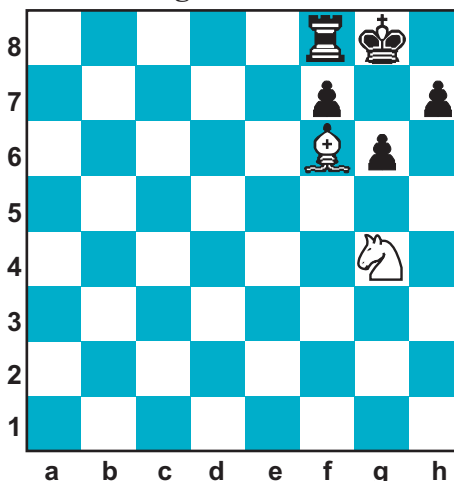
La manovra vincente è:

1... Te8
2.Axh7+ Rh8
3.Ag6+ Rg8
4.Dh7+ Rf8
5.Dxf7#

ARROCCO CON PEDONI MOSSI

Il caso più frequente di pedoni dell'arrocco mossi è la struttura di fianchetto. Si tratta di una struttura solida quando c'è l'Alfiere collocato in g7, altrimenti risulta poco difendibile a causa dei "buchi" f6 e h6.

diagramma 3.12



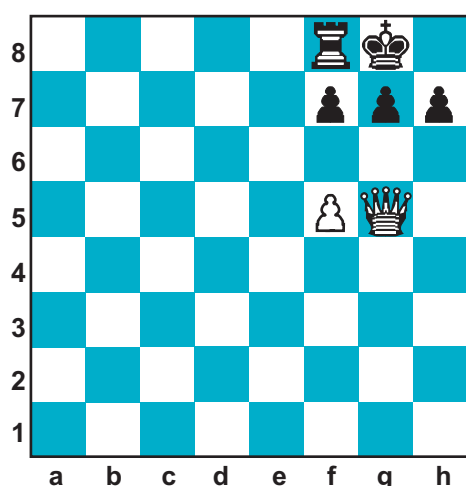
Struttura del fianchetto

La disposizione dei pedoni neri, mancando l'Alfiere in g7, è molto debole.

Il Bianco dà matto con 1.Ch6#.

Una situazione che mostra bene i difetti della struttura è la seguente.

diagramma 3.13

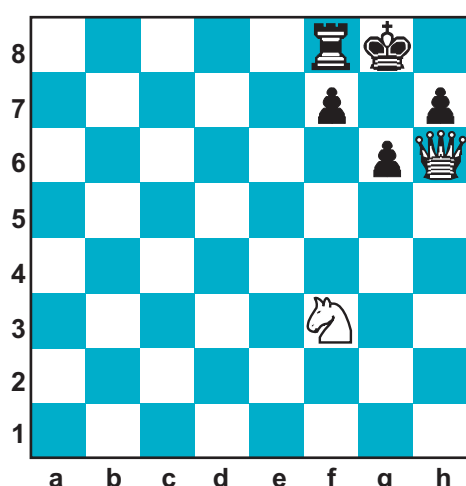


Attacco p + D

Il Bianco vince forzatamente:
1. f6 g6 (la struttura di fianchetto. Il Nero si è momentaneamente salvato dal matto in g7, ma si è indebolito sulle case scure).
2. Dh6 e poi matto.

Sono molte le situazioni di matto che coinvolgono la struttura di fianchetto. Vediamone solo un paio tra le più comuni.

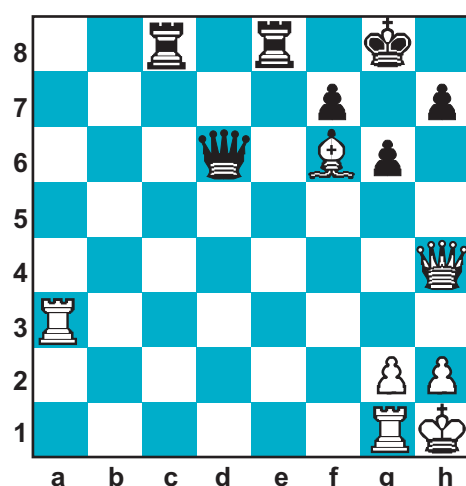
diagramma 3.14



Attacco C + D

Il Bianco gioca
1. Cg5 e il Nero non può salvarsi dal matto.
1... Te8
2. Dxh7+ Rf8
3. Dxf7 matto.
 Anche qui perché ci sia il matto occorre che il punto f7 non sia difeso.

diagramma 3.15

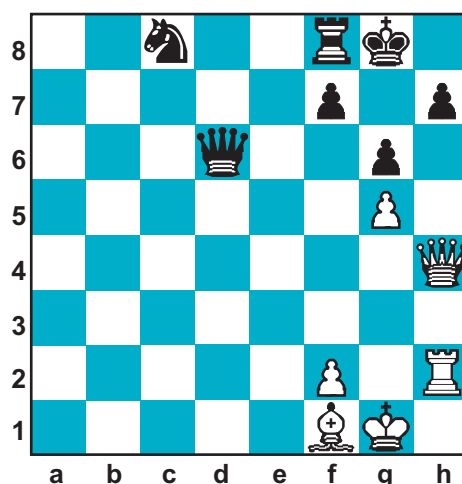


Attacco A + T

Se il Bianco tentasse la semplice
1. Dh6 per dare matto in g7, seguirebbe **1... Dxf6**, vanificando tutto. Ma il Bianco non dà al Nero il tempo per difendersi:
1. Dxh7+ Rxf7
2. Th3+ Rg8
3. Th8 matto.

Puoi facilmente verificare che nessuno di questi matti avrebbe successo se in g7 ci fosse stato l'Alfiere. Vediamo ora un sistema di difesa la cui idea è utile in molte situazioni.

diagramma 3.16



Struttura del fianchetto

L'attacco del Bianco sulla colonna è molto forte, ma il Nero, sacrificando temporaneamente un pedone riesce a difendersi.
1... h5!
2. gxh6 Rh7.
 Il Re è al sicuro da qualsiasi attacco sulla colonna.

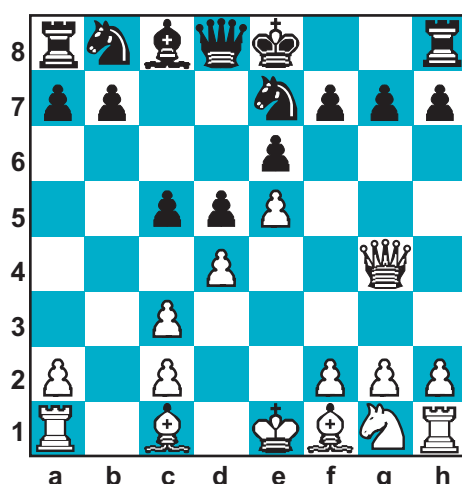
Il concetto utilizzato da questa difesa è quello di impiegare i pedoni avversari come scudo. Ricordate questa difesa, poiché spesso i principianti tendono a catturare tutto il materiale avversario che capita a tiro. A volte però questo catturare produce l'effetto di mettere il proprio Re allo scoperto, quando si potrebbe evitarlo.

Raccomando pertanto al principiante di arroccare corto il più presto possibile, e, se per ragioni particolari ritiene opportuno di arroccare lungo, almeno giochi la mossa difensiva Rb1 (Rb8).

Tuttavia non di rado capita che sia più sicuro o più utile mantenere il Re al centro.

Il Re è più sicuro al centro quando la posizione è molto chiusa e al contrario la zona dell'arrocco piuttosto sguarnita.

diagramma 3.17



Difesa Francese

Se il Nero vuole difendere il pedone g7 viene spontaneo arroccare, ma in questo modo l'attacco del Bianco è molto più forte che non semplicemente spostando il Re in f8. Questo è possibile perché il centro è chiuso.

L'arrocco in questa posizione è rischioso perché il principale difensore (il Cavallo) non si trova nella casa naturale f6. Per difendersi da Ah6 o Ad3 si può giocare Cg6, ma non è una posizione sicura perché il Cavallo diventa facilmente attaccabile dai pedoni.

Il Re poi è più utile al centro quando, cambiate le Donne e qualche altro pezzo, il gioco sta avviandosi al finale. In questo caso, prevedendo l'attivazione del Re, la collocazione centrale è la migliore.

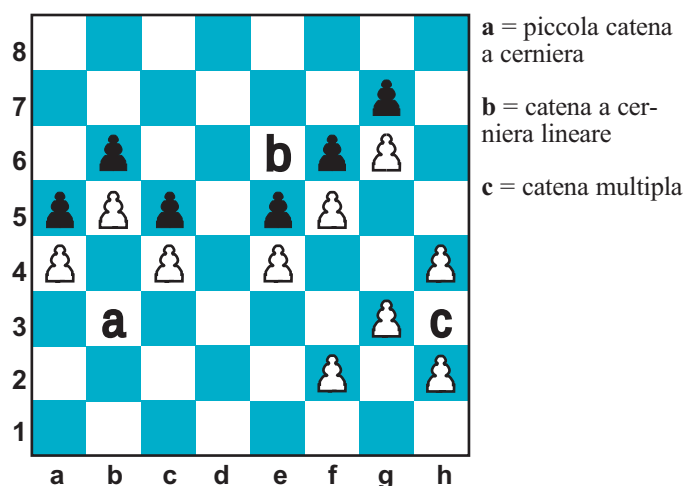
.....(ecc.)

LA CATENA DEI PEDONI

Una catena si forma quando i pedoni si mettono in diagonale, così che si difendono appunto... a catena. Le catene possono essere lunghe anche otto pedoni, oppure brevissime, di due pedoni soltanto; possono avere forme diverse, anche se di solito si considera la catena che si sviluppa in una direzione sola.

Infine le catene possono essere a cerniera quando due catene avversarie si incastrano come una cerniera. Vediamo alcuni esempi nel diagramma seguente.

diagramma 3.28

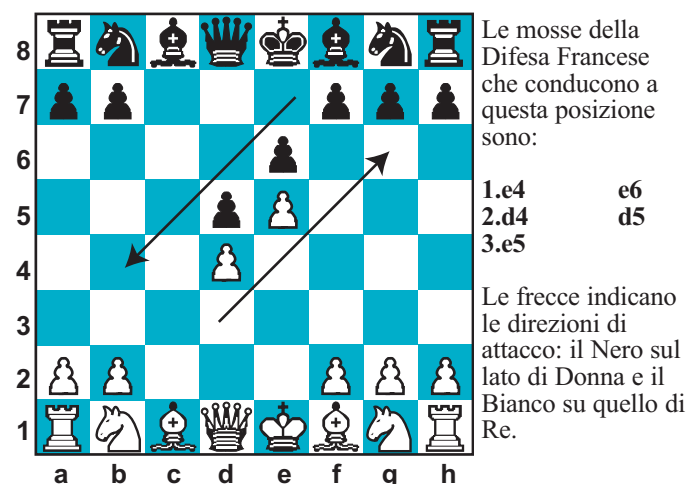


Più che le denominazioni, è importante considerare le strategie che ogni catena suggerisce.

Prendiamo in esame la catena incernierata (b), tenendo conto che quasi tutte le considerazioni che faremo sono valide anche per la catena (a).

Anzitutto pare abbastanza ragionevole, anche se non applicabile in ogni caso, il principio secondo cui l'attacco deve seguire la direzione della catena. Consideriamo questo tipico esempio di catena incernierata che deriva dalla difesa Francese:

diagramma 3.29



Il Nero attaccherà la catena dei pedoni bianchi dapprima alla base (il pedone d4) e poi, se necessario, anche alla punta (il pedone e5).

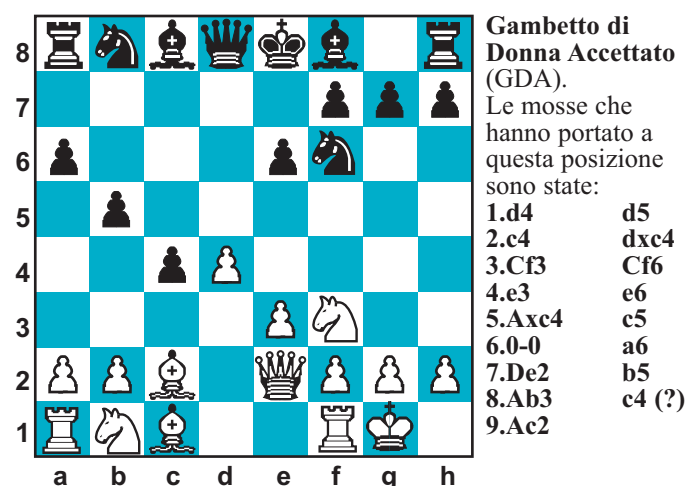
Il Bianco cercherà di fare la stessa cosa andando ad attaccare al centro della catena il pedone e6.

Tuttavia, mentre il Nero potrà mettere subito in atto il suo piano di sgretolamento della catena con c7-c5, il Bianco dovrà rimandare la sua azione a molto più avanti perché al momento deve solo preoccuparsi di mantenere il più possibile integro il suo blocco.

Semplificando molto, si può dire che se il Bianco riesce a conservare il suo pedone e5 vince, altrimenti vince il Nero.

Le catene di pedoni hanno una mobilità molto ridotta e, quando sono incernierate, questa mobilità si riduce a zero. Noi però sappiamo dal capitolo precedente che la conquista dello spazio si ottiene principalmente avanzando i pedoni; ecco dunque che una catena, a causa della sua scarsa mobilità, ha il difetto di rendere difficoltoso ogni ulteriore guadagno di spazio. Osserviamo il seguente esempio tratto dal Gambetto di Donna accettato

diagramma 3.30



Un giocatore esperto, guardando questa posizione, difficilmente approvverebbe la strategia del Nero, basata unicamente sul guadagno di spazio nel lato di Donna. La spinta in c4, infatti, ha attaccato l'Alfiere bianco, ma questo pezzo ha trovato una collocazione anche migliore in c2 e il cacciarlo è servito solo a fare un favore all'avversario.

Ma la cosa più grave è che la catena che si è formata (a6-b5-c4) è rigida e ciò comporta due problemi rilevanti:

1. nessun pedone può essere spinto senza subire spiacevoli conseguenze:

a 9...c3 segue Cxc3

a 9...b4 segue Dxc4

a 9...a5 segue a2-a4 e il Nero ben presto finisce a perdere i suoi pedoni (ad es. 9...a5 10.a4 bxa4 11.Axa4+ e poi 12.Dxc4).

2. la catena diventa facilmente attaccabile dai pedoni bianchi ed è destinata a disgregarsi. Già ora il Nero deve preoccuparsi dell'attacco a2-a4.

Per tutte queste ragioni il Nero alla mossa 8 preferisce di solito lasciare il pedone in c5 e difendere la propria Torre con Ab7.

Da quanto scritto ricaviamo l'idea che bisogna sempre prestare attenzione alle spinte di pedone, soprattutto quando vanno a formare catene.

Ciò spesso è inevitabile e, che si voglia o no, le catene si formano. A livello di principiante non si può pretendere che il giocatore padroneggi la difficile questione delle spinte di pedone e delle catene, ma sarebbe già una buona cosa anche solo se le riconoscesse nelle sue partite fosse in grado di osservarne gli effetti. In questo modo presto si renderà conto che non si è obbligati a cercare sempre e solo il matto o il guadagno di un pezzo, ma che un obiettivo del proprio gioco può appunto essere costituito dal semplice attacco o difesa di una catena di pedoni.

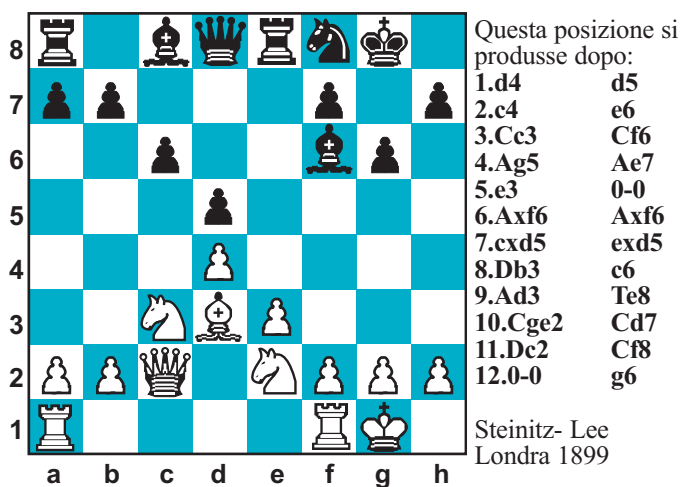
Una strategia importante, che riguarda le strutture perdonali e che è bene conoscere per la sua grande applicabilità è il cosiddetto *attacco di minoranza*.

Come spiega l'espressione, l'attacco di minoranza è un attacco di pedoni in cui un numero inferiore di pedoni attacca un numero maggiore.

Questo attacco fece la sua comparsa ufficiale nel 1899 nella partita di Steinitz (il primo campione del mondo) contro F. J. Lee a Londra.

La posizione era la seguente:

diagramma 3.31



A questo punto Steinitz giocò la straordinaria (per l'epoca) **13.b4!**

La partita finì pari a causa di successive imprecisioni nel gioco di Steinitz e, come spesso succede, anziché cercare di capire il senso vero delle mosse, i commentatori si scagliarono contro questa mossa che considerarono un chiaro errore.

Che cosa vuol fare questo pedone? Come può andare all'attacco contro la superiorità del Nero? Anche se il pedone 'b' ricevesse il supporto del collega 'a', sarebbero sempre due pedoni che andrebbero a scontrarsi contro i tre pedoni 'a' 'b' e 'c' neri.

Tutto ciò era inconcepibile in un'epoca in cui la teoria posizionale non era ancora sviluppata (la iniziò proprio Steinitz) e il vantaggio di materiale la

faceva da padrone. Il principio indiscutibile era: *si attacca là dove si è superiori*.

Una precisazione: questo principio in fondo è un ottimo principio ancor oggi, solo che nel concetto di superiorità noi contempliamo anche quella posizionale, mentre ai tempi di Steinitz essa era quasi esclusivamente una superiorità materiale.

L'attacco con il pedone 'b' pertanto venne reputato un errore, senza rendersi conto che si trascurava un dato importante: i pedoni neri sono in maggioranza, ma sono in catena e perciò sono rigidi, laddove quelli bianchi ('a' e 'b') sono mobili.

Che succederà quando i due pedoni si scontreranno con i tre?

Supponiamo che i pedoni 'a' e 'b' neri si cambino con 'a' e 'b' bianchi. Al Nero resterà un pedone, il pedone c6. Ma questo è un pedone arretrato e su colonna aperta, un pedone debolissimo!

Ecco che con la sua azione, l'attacco di minoranza, il Bianco non ha guadagnato alcun materiale, ma si è procurato un gustoso obiettivo di attacco.

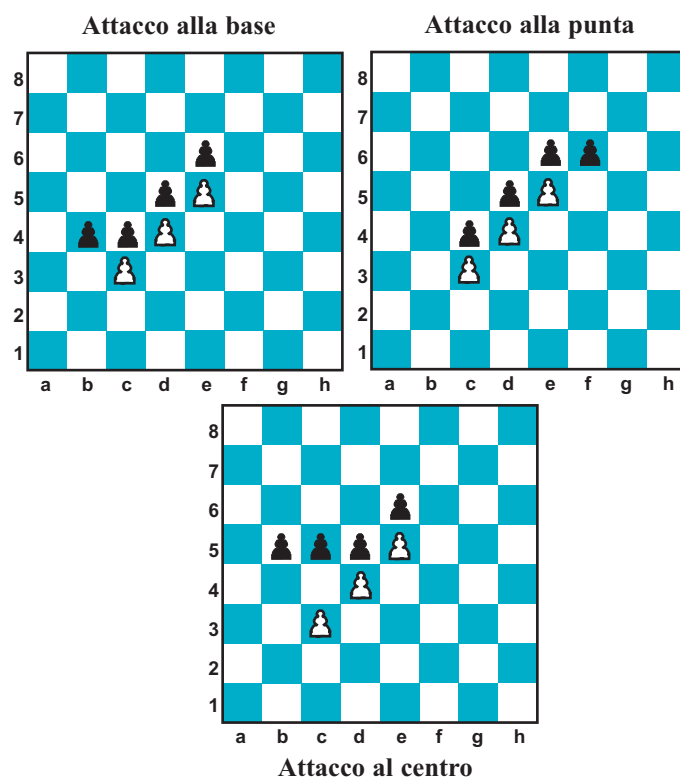
Il Bianco metterà i suoi pezzi pesanti sulla colonna 'c' e obbligherà il Nero a una difesa passiva e difficile. Questo è lo scopo dell'attacco di minoranza.

Sono moltissime le partite in cui quest'attacco, in posizioni mutate, ha avuto un chiaro successo.

Fai dunque caso se le catene del tuo avversario possono essere disgregate, utilizzando, se necessario, anche un numero di forze esiguo.

Moltissimo vi sarebbe poi da dire sulle catene incernierate. Vediamo solo quali sono gli effetti degli attacchi alla base, alla punta e al centro.

diagramma 3.32



Nell'attacco alla base, sia che il Bianco catturi in b4, sia che consenta al Nero di effettuare il cambio in c3, il pedone d4 viene a essere privato del suo sostegno. La catena sussiste ancora, ma si è accorciata e ora la nuova base attaccabile sarà il pedone d4.

È chiaro che questo nuovo attacco dovrà essere condotto dai pezzi, in quanto non si dispone di un altro pedone con cui far leva, il pedone 'c' infatti ormai si trova in c4 e non può essere utile.

Il risultato più importante che il Nero ottiene con questo attacco, non è tanto la distruzione della catena, quanto l'ottenere un forte pedone libero e sostenuto. Sia dopo cxb4 sia dopo ...bxc3, il pedone c4 diventa libero. Per tale ragione il Bianco farà di tutto per non finire in questa posizione.

L'attacco alla punta deve sempre essere ben valutato per le conseguenze che può avere.

Anche qui il Bianco può catturare o lasciare che sia il Nero a farlo. Mentre nell'attacco alla base non c'era poi molta differenza, nell'attacco alla punta l'effetto è molto diverso.

Se prende il Nero, dopo la ricattura dxe5 la catena bianca si spezza, il pedone e5 resta isolato e il pedone c3 diventa un moncone arretrato. Insomma, il Nero ha tutto il vantaggio di prendere per primo, ma il Bianco di solito lo precede.

Quando è il Bianco a giocare exf6, il Nero si trova con un pedone e6 arretrato e la casa antistante controllata da un pedone bianco. Da ciò si deduce che il Nero fa bene ad attaccare la punta della catena, solo se poi è in grado di spingere il pedone arretrato che si forma. In questo caso, cioè che il Nero abbia la possibilità di spingere e6-e5, si ottiene un nuovo attacco alla catena e tutta la questione si ripropone.

Che cosa succede quando si arriva alla fine della serie di attacchi alle punte? Il Nero ottiene un compenso non certo da poco: avrà un bel pedone libero e avanzato.

L'attacco al centro, più che cercare di distruggere la catena di pedoni avversaria, ha la funzione di aprire una colonna utile. Mentre la cattura a opera del Bianco, dxc5, distrugge effettivamente la sua stessa catena, la presa da parte del Nero, cxd4, ha l'effetto di aprire la colonna 'c'. In queste condizioni è ovvio che il Nero deve cambiare al centro della catena solo se è in grado di conquistare la colonna per primo, o almeno di contenderla al suo avversario.

Un errore sarebbe quello di attaccare il centro della catena e poi disinteressarsi della colonna che si è aperta.

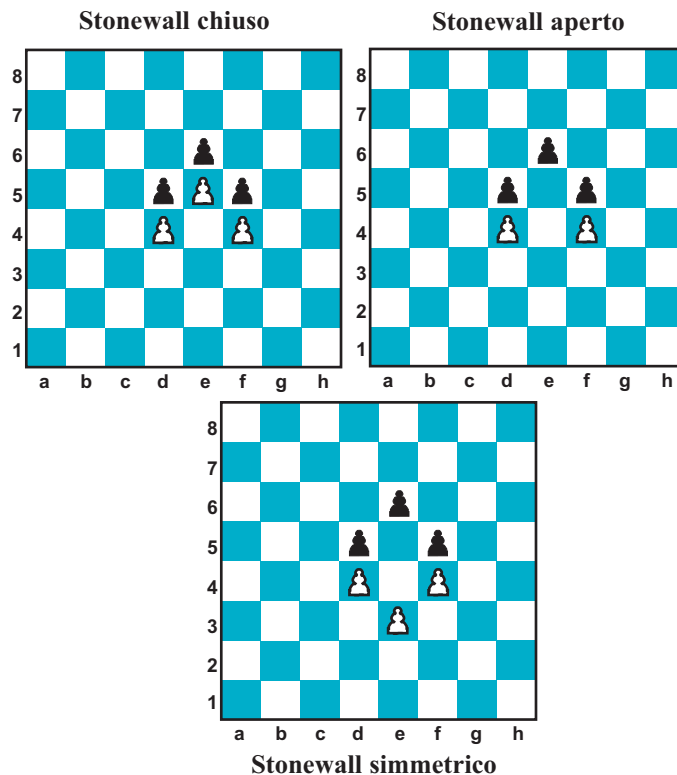
LO STONEWALL

La seconda struttura che andiamo a considerare è lo *stonewall*, una particolare disposizione di pedoni che può essere considerata come un tipo determinato di catena. Lo stonewall (letteralmente: muro di pietra), proprio come qualsiasi catena può essere incernierato o meno, tuttavia rispetto alle catene normali

ha caratteristiche proprie che è bene trattare separatamente. Lo stonewall si caratterizza dal fatto di avere due pedoni avanzati, difesi da un unico pedone arretrato (ad es. i pedoni neri in d5, e6, f5, come avviene in una variante della Difesa Olandese.).

Distinguiamo tre tipi di stonewall:

diagramma 3.33



Oltre a ciò si può distinguere uno stonewall libero, quando a bloccarlo c'è un solo pedone (o nessuno). Uno stonewall doppio, quando ne esiste uno a lato (ad es. i pedoni neri in b5, c6, d5, e6, f5). Ma si tratta di semplici denominazioni che non interessano molto nella pratica.

Consideriamo invece le particolarità di uno stonewall. Immaginiamo dunque in uno dei diagrammi precedenti di togliere i pedoni bianchi.

La struttura stonewall che resta mostra chiaramente il suo punto di forza e le sue debolezze.

Il suo punto di forza è sicuramente il numero di case che i pedoni avanzati controllano. Lo stonewall controlla tre case, di cui quella centrale è controllata due volte. Si tratta di una barriera frontale efficace, con una struttura molto solida.

Le sue debolezze sono sostanzialmente tre, e non da poco:

a) il pedone arretrato è debole e se cade, tale caduta dà origine ad altri due pedoni deboli;

b) un cambio di pedoni produce sempre degli orfani: ad esempio nello stonewall chiuso, un pedone in g4 se si cambia con quello nero in f5, alla ripresa exf5 il Nero resta con due pedoni orfani, in f5 e in d5.

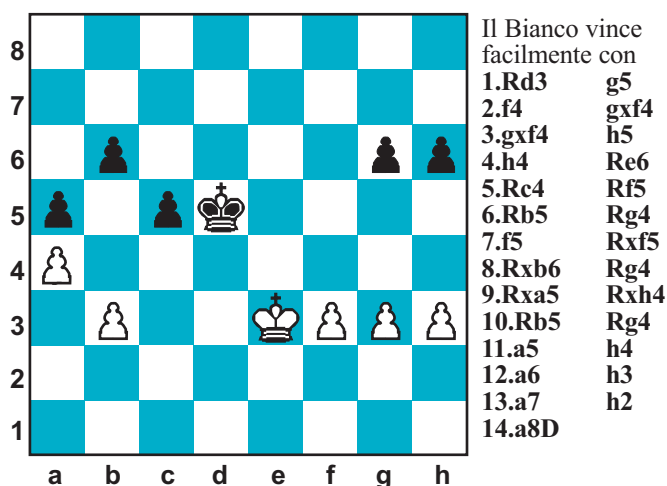
c) la struttura è solida ma è anche molto rigida. Basta un solo pedone bianco, ad es. in f4, per rendere difficile l'avanzata dei tre pedoni.

d) la barriera non è impenetrabile e al contrario lo stonewall lascia deboli le case del colore opposto a quello su cui risiedono i pedoni.

Da queste considerazioni, deriva che lo stonewall diventa via via più problematico con l'avvicinarsi al finale. Quando i pezzi si sono ridotti di numero, diventa più importante la mobilità dei pedoni. Osservate questo semplice esempio (diag. 3.32).

Il Nero ha molti vantaggi e, se non fosse per la rigidità dello stonewall, dovrebbe vincere (o al limite pattare). Egli infatti può contare su una maggioranza di pedoni a ovest, inoltre ha i pedoni della propria maggioranza più avanzati rispetto a quella a est del Bianco, infine può contare sul Re più centralizzato... Tuttavia lo stonewall lo penalizza.

diagramma 3.34



In questo esempio si è visto non solo come i pedoni dello stonewall non fossero in grado di avanzare, ma come, proprio a causa di questo, non fossero neppure in grado di offrire una barriera alla penetrazione del Re avversario. Da notare che se il Bianco, in un accesso di follia, sistemasse anche lui i pedoni a stonewall, non potrebbe più vincere. Ad esempio:

- 1.f4 h5
- 2.h4 Rd6
- 3.Re4 Re6

e i due giocatori dovrebbero andare avanti e indietro con i Re, perché nessuno dei due può permettersi di avanzare un pedone.

Nel mediogioco, però, lo stonewall riesce a dare maggiormente i suoi benefici.

Osserviamo un attimo più in dettaglio i tre tipi di stonewall del diagramma 3.31.

STONEWALL CHIUSO

Lo stonewall chiuso mostra dalla parte del Bianco la struttura a cuneo (d4, e5, f4) e dall'altra quella a stonewall che si incernierano. In questa condizione è chiaro che nessun gioco al centro è possibile e che occorre attaccare lo stonewall (o il cuneo) lateralmente. Chi è in grado di sferrare l'attacco più rapidamente ed efficacemente dell'altro vince. Lo stonewall diventa fortissimo se il Nero riesce a piazzare un Cavallo o un Alfiere in e4, mentre il Bianco se riesce a catturare in f5 o in d5 e costringere il Nero a

riprendere con il pedone d6, ottiene il pedone e6 libero, sostenuto e avanzato.

In finale però, se restano solo i pedoni come si vedono nel diagramma 3.31, il Bianco ha l'handicap di avere due pedoni arretrati e deboli, per cui l'attacco del Nero a c4 o a f4 è in linea di massima più efficace che un tentativo di attacco a d6.

STONEWALL APERTO

Questo è lo stonewall peggiore di tutti. La colonna aperta sul pedone arretrato d6 è sicuramente un obiettivo di attacco molto efficace per l'avversario. Il Nero dovrà fare di tutto per non raggiungere questa posizione. L'unica eccezione è data solo quando il pedone d6 è sufficientemente difeso e il Nero è in grado di attaccare i pedoni bianchi in c4 o in f4.

STONEWALL SIMMETRICO

Questo è lo stonewall che s'incontra più comunemente. Fondamentale per il Nero è il controllo sulla casa e4 e per il Bianco quella su e5, case in cui i due colori cercheranno di mettere un pezzo leggero, di solito un Cavallo.

Prima che si formi lo stonewall simmetrico, il Bianco cercherà di demolire quello nero e, contrariamente alla regola che raccomanda di attaccare le case deboli dell'avversario, qui l'attacco principale deve avvenire proprio sulle case forti.

Il Bianco cercherà di giocare f3 ed e4, (ovviamente queste spinte dovranno essere supportate dai pezzi, ad es. con un Alfiere in g2). Se questa strategia non riesce, allora quasi sempre il Bianco deve ripiegare sullo stonewall simmetrico. Talvolta, però, avviene il contrario: il Bianco adotta uno stonewall e il Nero, per ragioni difensive, ne crea uno simmetrico.

In ogni caso va rilevato come la pressione laterale sul pedone d5 o f5, è importante, ma deve restare solo una pressione fino al momento in cui sia possibile un attacco forte. Se dopo aver attaccato il pedone d5 spingendo c2-c4 il Bianco si precipitasse a giocare cxd5, il Nero riprenderebbe con il pedone e6 e la struttura diverrebbe quella dello stonewall aperto a tutto vantaggio del Nero.

Concludo con queste note sommarie l'esame delle due principali strutture di pedoni. Ne esistono altre ancora, ma trattare di queste ci porterebbe troppo lontano, fuori luogo in un corso come il nostro.

Ciò che dovrebbe essere chiaro è che ogni spinta di pedone trasforma in modo irreversibile la struttura della posizione e perciò deve sempre essere valutata con grande attenzione.

Le spinte di pedone possono chiudere le linee o, al contrario, aprirle. Lo scacchista deve cercare di giudicare obiettivamente se gli conviene aprire le linee con spinte di rottura, poiché si sente superiore in quel settore, oppure creare delle cerniere, così che i pezzi avversari non abbiano troppo agio ad attaccare.

Tuttavia, quando si creano tensioni tra pedoni, non precipitarti a risolverle spingendo o cambiando, ma valuta sempre con attenzione quando sarà il momento più opportuno per farlo.

.....(ecc.)

CAPITOLO QUARTO

I FINALI DI PEDONI

Il quarto capitolo deriva di logica da quello precedente. Nei finali di pedoni i Re sono particolarmente attivi e le strutture dei pedoni quasi sempre sono determinanti sia per come dev'essere condotta la lotta, sia per l'esito della stessa.

Ho ritenuto utile dividere la materia di studio in tre parti:

- *la tecnica dei finali di pedoni*
- *la strategia di questi finali*
- *gli aspetti tattici.*

Poiché solitamente nei trattati sui finali viene affrontata soprattutto la tecnica, ho pensato di riportare in questo fascicolo qualche pagina relativa alla strategia.

L'argomento, nei suoi vari aspetti, è approfondito mediante 22 diagrammi - esercizio e 60 posizioni da giocare contro un motore scacchistico, ognuna delle quali è provvista di soluzione commentata.

STRATEGIA DEI FINALI DI PEDONI

Se la tecnica ci offre la competenza necessaria ad affrontare posizioni note, la strategia interviene quando non è possibile calcolare le mosse fino a un esito certo e neppure esistono modelli di comportamento standardizzati. La strategia ci offre alcuni strumenti, che per forza di cose sono soltanto orientativi, al fine di giungere a posizioni note alla tecnica, o almeno facilmente calcolabili.

Vi sono però due momenti diversi e ugualmente importanti per esercitare il pensiero strategico. Il primo è quando il finale di pedoni non c'è ancora e, avendone la possibilità, si deve decidere se cambiare gli ultimi pezzi per accedere a tale finale, oppure conservarli per evitarlo.

Il secondo momento è quando sulla scacchiera sono rimasti solo i Re e i pedoni.

Logicamente si ha prima il giudizio strategico sull'opportunità di giocare un finale di pedoni o meno, e solo successivamente subentra la strategia del finale vero e proprio. Noi però dovremo trattare l'argomento simultaneamente, perché la decisione di entrare o meno in un finale di pedoni dipende anche da ciò che tale finale promette.

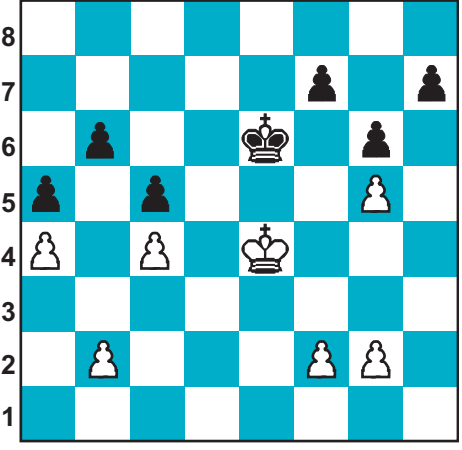
Esaminiamo analiticamente ciascuno dei fattori da considerare quando stiamo per entrare in un finale di pedoni.

CENTRALIZZAZIONE DEL RE

In tutti i finali la posizione centrale del Re è la più forte. Salvo situazioni particolari, questo è vero anche (e soprattutto) nei finali di pedoni.

Un Re posto nel centro è pronto a portarsi sull'ala migliore per difendersi dall'avanzata dei pedoni avversari o per proteggere i propri verso la promozione; è anche pronto a entrare nel territorio nemico, oppure, al contrario, ostacolare la penetrazione del Re avversario. Per un Re laterale o arretrato, infatti, è normalmente molto più difficile penetrare nel territorio nemico a causa degli spazi ridotti.

diagramma 4.13



Muove il Bianco
Il Bianco ha cambiato le Torri per entrare in questo finale in cui, oltre ad altri vantaggi, ha soprattutto quello del Re centralizzato.

Bogoljubov - Alekhine, Margate, 1923

In questa partita il grande campione Alekhine, con il Nero, resta sconfitto da Bogoljubov a causa del suo

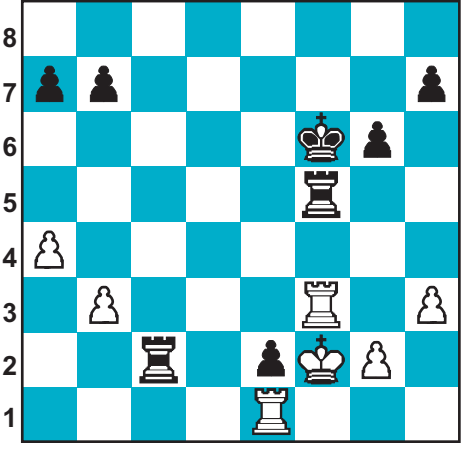
Re rimasto arretrato. Per quanto il Nero opponga una difesa tenace, il Bianco, grazie all'ottima posizione del suo Re, può effettuare manovre più rapide.

La strategia qui è semplice: il Bianco spinge il suo pedone 'f' fino a f5, così che il Re nero sia costretto ad arretrare ancora. Il Re bianco a questo punto potrà disporre di spazi per penetrare nelle retrovie e catturare i pedoni. Ecco lo svolgimento della partita, che non ha bisogno di essere commentata:

33.f4	Rd6	44.Rxa5	Rxg3
34.f5	Rd7	45.Rb5	f5
35.Re5	Re7	46.a5	f4
36.g3	Rd7	47.a6	f3
37.Rf6	Re8	48.a7	f2
38.b3	gxf5	49.a8D	f1D
[38...Rf8 39.g4]		50.Dg8+	Rf2
39.Rxf5	Rf8	51.Dxh7	Dd1
40.Re5	Rg7	52.Dh2+	Re3
41.Rd6	Rg6	53.De5+	Rf2
42.Rc6	Rxg5	54.Dxc5+ 1-0	
43.Rxb6	Rg4		

Ovviamente dovrai evitare di entrare in un finale di pedoni (soprattutto di pedoni) se hai il tuo Re arretrato. Un altro esempio per consolidare l'idea:

diagramma 4.14



Muove il Nero
Il Bianco ha coperto lo scacco portando la Torre in f3, pensando di pareggiare dopo il cambio delle Torri e la cattura del pedone e2. Ma se in tal modo il materiale diventa pari, la posizione arretrata del Re causa la sconfitta del Bianco.

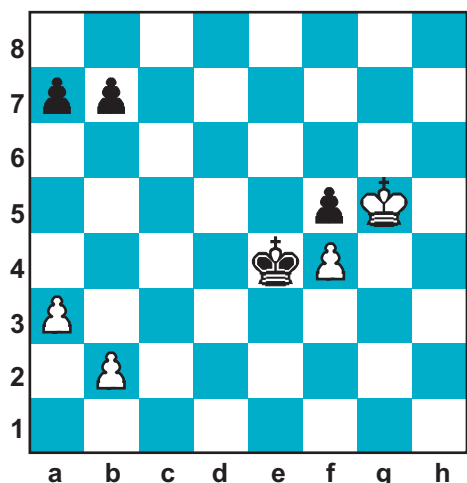
1... Re5 centralizza il Re
 2.Txe2+ Txe2+
 3.Rxe2 Txf3
 4.gxf3
 Sarebbe peggio 4.Rxf3 Rd4 5.b4 Rc4 6.b5 Rb4
 4... Rf4
 5.Rf2 altrimenti segue 5.Rg2
 ... a5! Chi ha l'ultima mossa di riserva guadagna l'opposizione. Con la spinta in a5 il Nero ha bloccato i pedoni neri a ovest e al Nero rimane una sola mossa di riserva.
 6.h4 (zugzwang) h6
 7.Rg2 Re3
 8.Rg3 h5
 9.Rg2 Rd3
 10.Rf2 Rc3 Ora la strategia vincente è facile: il Re nero cattura tutti i pedoni bianchi a est, mentre il Re nero è indietro per un controgio a ovest.

LA MOSSA DI RISERVA

Nei finali di pedone un altro vantaggio importante è la *mossa di riserva*, una mossa di pedone la cui funzione principale è quella di perdere un tempo per passare la mossa all'avversario (similmente a quanto fa la triangolazione del Re).

L'esempio più evidente è proprio la situazione di zugzwang che si produce nel *trabocchetto*.

diagramma 4.15



Dopo **1.b4??** il Nero risponde con **1...b5** e il Bianco si trova in zugzwang.

Invece dopo **1.a4** il Bianco vince usando la mossa di riserva:

1.a4 a5

2.b3 mossa di riserva che mette in zugzwang il Nero.

Non è inutile vedere come vince il Bianco anche dopo altre risposte del Nero:

1.a4 b5

2.axb5 axb5

3.b4 e vince.

Anche **1.b3** è vincente perché lascia al Bianco ancora una mossa:

1.b3 a5

2.a4 e vince

Oppure:

1.b3 b5

2.b4 e vince

Come si vede, in tutte le varianti, tranne una in cui la spinta di un passo viene eseguita dal pedone 'a', il Bianco vince grazie al fatto di spingere il pedone 'b' di un passo solo.

Quando giochi un finale di pedoni devi renderti conto che avere più mosse di pedone dell'avversario (a parità di materiale) spesso è un vantaggio vincente. Pertanto nel decidere se ti conviene o meno accedere a un finale di pedoni, considera anche di quante mosse di pedone disponi tu e di quante ne dispone il tuo avversario.

Ovviamente ciò implica che una strategia molto valida in questi finali è quella di sottrarre mosse all'avversario. Un esempio l'abbiamo avuto nel diagramma 4.14 alla prima variante, quando il Nero ha

giocato **5... a5**. Questa mossa aveva la funzione di bloccare i pedoni a4 e b3 del Bianco e nello stesso tempo lasciare al pedone b7 ancora una mossa che poteva essere tenuta di riserva.

Negli esercizi avrai modo di incontrare ancora questo elemento strategico importante.

LO STATO DI AVANZAMENTO DEI PEDONI

Una regola strategica che funziona in molte occasioni è questa: *tieni arretrati i pedoni del lato in cui sei più debole e avanza quelli del lato in cui sei più forte*.

La ragione è chiara: se tu attacchi da un lato, l'avversario può decidere di resistere in quel lato, oppure contrattaccare nell'altro. In questo caso se i tuoi pedoni sono avanzati sarà più facile per lui attaccarli.

Ritorna al diagramma 4.14 e considera la seconda variante, quella in cui il Bianco, vistosi perdente sul lato di Donna, contrattacca sul lato di Re.

Se i pedoni neri g6 e h7 fossero stati più avanzati, mettiamo in g5 e h6, è facile verificare che il Nero non vince più.

Se però avanziamo anche i pedoni che stanno in a7 e in b7 (e li mettiamo in a5 e in b4), vediamo che il Nero vince ancora più facilmente.

Anche questo è un elemento da valutare quando si deve prendere la decisione se entrare in un finale di pedoni o se evitarlo.

PEDONI LIBERI

I pedoni si dicono liberi (o anche passati) quando non hanno pedoni avversari né di fronte né ai lati che possono impedirne la marcia verso la promozione. Un pedone libero può essere isolato, oppure sostenuto da un altro pedone. Chiaramente un pedone isolato libero può essere un vantaggio o meno in rapporto alla sua difendibilità, mentre un pedone libero e sostenuto è un vantaggio quasi sempre vincente.

Come ho scritto più volte, in finale i pedoni laterali acquistano un valore maggiore anche quando non sono liberi. Liberi e sostenuti valgono ancora di più, tanto che un pedone libero e sostenuto in quinta casa su una colonna laterale viene valutato dai computer come equivalente a 3 pedoni circa.

Una regola che vale quasi senza eccezioni è la seguente: ***i pedoni liberi vanno spinti più avanti possibile*** (cioè fin dove non sono catturabili).

Forse hai letto (e in fondo l'ho suggerito anch'io trattando dello spazio) che più i pedoni sono avanzati e più sono deboli. Ciò ha valore però più nel medio-gioco che in finale. Un pedone isolato è sempre debole, sia che si trovi alla seconda traversa, sia che si trovi alla sesta, tuttavia un pedone in sesta traversa costringe la parte contraria a prendere provvedimenti e andare a fermare, o quantomeno controllare, il pericoloso pedone.

Ciò non significa che se abbiamo un pedone libero dobbiamo spingerlo sconsideratamente nelle fauci del Re nemico, ma vuol dire che se il pedone ha la strada libera la sua spinta deve avere la precedenza

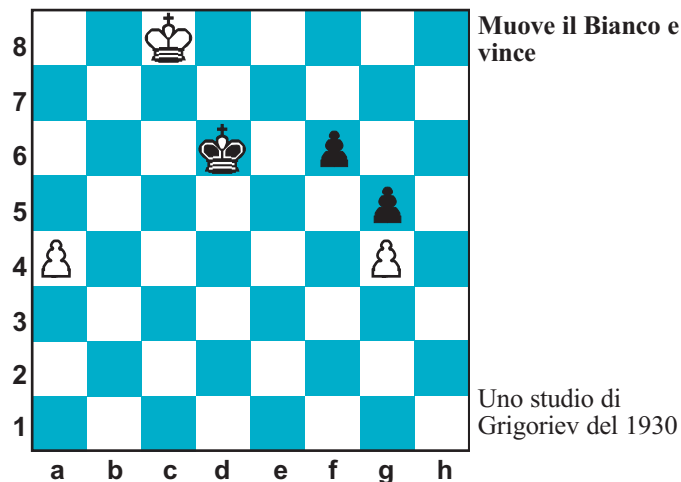
su altre questioni.

Un pedone libero che va, seppure isolato, attira verso di sé il Re avversario che si allontana così dai propri pedoni, rendendoli attaccabili, oppure viene attirato in posizioni vulnerabili.

Vediamo un esempio particolarmente evidente della forza di un pedone libero laterale.

Se il Bianco pensa di vincere mettendo il Re in b7

diagramma 4.16



e poi spingere il pedone di Torre, oppure ritiene di spostarsi sul lato di Re ad attaccare i pedoni neri, non può vincere.

Vediamo le due soluzioni sbagliate.

L'unico modo per prevalere è attirare il Re avver-

I variante:		II variante:	
1.Rb7	f5	1.Rd8	Rc6
2.gxf5	g4	2.Re7	f5
3.a5	g3	3.gxf5	g4
4.a6	g2	4.f6	g3
5.a7	g1D	5.f7	g2
6.a8D	Dg2+	6.f8D	g1D
7.Ra7	Dxa8+	nonostante il pedone in più il Bianco non può vincere.	
8.Rxa8	Re5		
patta			

sario sulla colonna laterale:

Dopo quanto scritto, è intuibile che la strategia dei

1.a5	Rc6	g4 7.f6 g3 8.f7 g2
2.Rb8!	Rb5	9.f8D+]
3.Rb7!	Rxa5	5.gxf5 g4
[3...f5 4.a6]		6.f6 g3
4.Rc6	f5	7.f7 g2
[non salva neppure:		8.f8D g1D
4...Rb4 5.Rd5 f5 6.gxf5		9.Da3# matto

finali di pedoni abbia tra le sue armi principali la formazione di un pedone libero. Tanto è importante questo vantaggio che talvolta esso è obiettivo fondamentale già nel mediogioco.

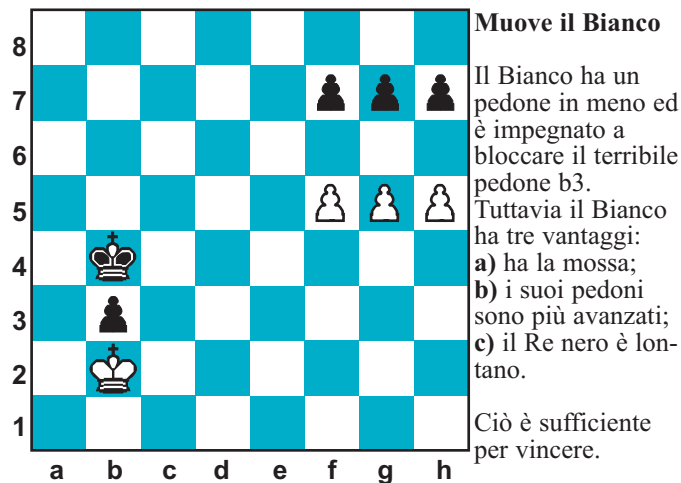
La formazione di un pedone libero è collegato al prossimo paragrafo, in cui trattiamo delle maggio-

ranze, ma molto spesso è il modo in cui si effettuano i cambi che creano il pedone libero.

Come esempio una posizione famosa:

Anche qui per capire la via che porta alla vittoria

diagramma 4.17



vediamo prima le strade sbagliate.

1.h6?? gxh6 2.gxh6 f6 bloccati i pedoni, il Nero abbandona il pedone b3 e va a est a catturare i pedoni bianchi. Ovviamente la situazione era simmetrica dopo 1.f6??

1.g6 hxg6 2.hxg6 f6 Anche qui il Nero, bloccati i pedoni, adotta la medesima strategia. Identico era il risultato dopo 1.g6 fxg6 2.fxg6 h6.

Per vincere il Bianco deve sacrificare due pedoni per ottenerne uno libero e avanzato:

1.g6 hxg6 2.f6! gxf6 [2...gxh5 3.fxg7] 3.h6! il pedone è libero di andare a promozione.

Notiamo che se i pedoni bianchi e neri a est fossero stati tutti una traversa più in basso a vincere sarebbe stato il Nero. Una dimostrazione dell'importanza di avere pedoni avanzati nella zona di attacco.

LE MAGGIORANZE DI PEDONI

Strettamente connesso al paragrafo precedente è la questione delle maggioranze di pedoni.

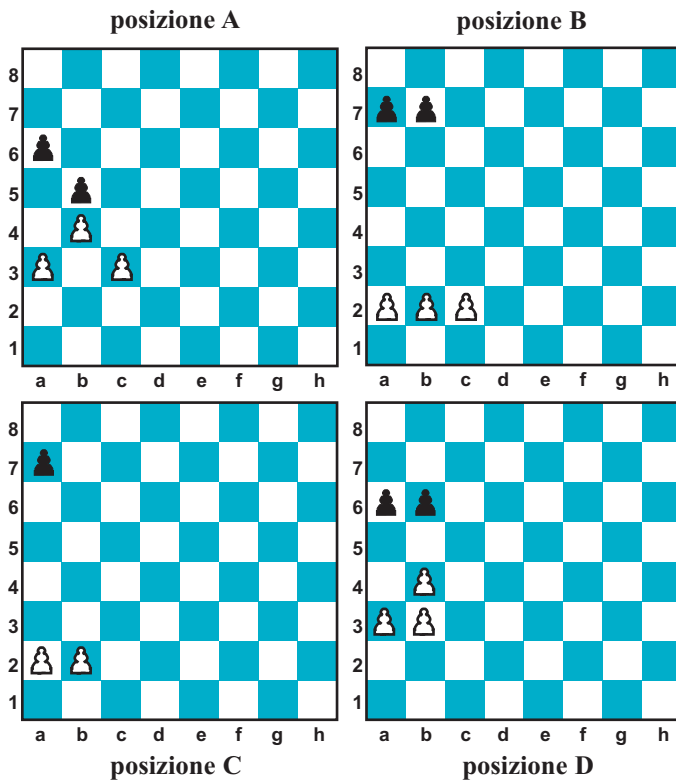
Una maggioranza, come spiega il termine, si ha quando in un settore della scacchiera uno dei due colori ha più pedoni di un altro. Normalmente una maggioranza di pedoni in un settore significa che in quel settore si può ottenere un pedone libero che può andare a promozione. Tuttavia ciò non avviene sempre e anche la costituzione di un pedone libero può avvenire in modo più rapido o meno.

Cominciamo a vedere in che modo le maggioranze sane (che non hanno difetti di struttura) producono un pedone libero.

Una maggioranza sana è una maggioranza in cui non ci sono pedoni doppiati. Di norma per ottenere un pedone libero è sufficiente spingere i propri pedoni, ma occorre stare attenti che le spinte non creino pedoni arretrati impossibilitati poi ad avanzare.

In questi diagrammi ho tralasciato i due Re per

diagramma 4.18



focalizzare l'attenzione solo sulle maggioranze - minoranze dei pedoni.

La posizione **A** mostra ciò che l'attaccante **deve evitare** e, al contrario, ciò che deve desiderare il difensore. Qui la maggioranza dei pedoni bianchi è sana, tuttavia i pedoni arretrati a3 e c3 la rendono inefficace.

Per evitare di finire in una posizione simile, l'attaccante (colui che ha la maggioranza) deve ricordare semplicemente di *spingere per primo il pedone candidato*, quello che non ha un avversario davanti. Pertanto, partendo dalla posizione **B**, la mossa giusta è quella che spinge il pedone 'c':

1.c4 (anche **1.a4** va bene, ma è meglio rispettare la regola appena esposta, invece è un errore **1.b4?** b5 che lascia arretrati i pedoni 'a' e 'c').

1... a5 la mossa migliore

2.a3 b6

3.b4 axb4

4.axb4 e il pedone si libera alla prossima mossa.

La maggioranza considerata era una maggioranza di 3 a 2. Per l'attaccante, tuttavia, la maggioranza migliore è la 2 a 1, come quella esposta nella posizione **C**.

La preferenza per una maggioranza con un minor numero di pedoni deriva dal fatto che meno pedoni ci sono e più rapido è l'avanzamento. Per produrre un pedone libero bastano tre mosse:

1.b4 a6

2.a4 e il pedone si libera alla prossima mossa.

Questo risparmio di tempi può essere determinante quando sull'altro lato della scacchiera è l'avversario ad attaccare con una sua maggioranza.

Nella posizione **D** vediamo una maggioranza non-

sana. I pedoni doppiati impediscono a questa maggioranza di produrre un pedone libero.

1.a4 b5 e ora

sia **2.axb5 axb5**

sia **2.a5** non producono alcun pedone libero.

L'unico caso in cui si riesce a ottenere il pedone libero è quando la parte con i pedoni doppiati possiede un pedone candidato. Dalla posizione **D**, ad esempio, se il pedone 'a' si fosse trovato sulla colonna 'c', allora l'avanzamento di questo pedone avrebbe procurato il pedone libero.

Da questi esempi, ci si sarà resi conto che è importante affrontare il finale con una maggioranza sana, altrimenti verrebbe a mancare la materia stessa per poter prevalere (ovviamente il discorso cambia se il Re avesse la possibilità di andare a catturare i pedoni avversari, ma noi qui stiamo considerando la situazione frequente in cui i Re sono impegnati dall'altra parte della scacchiera).

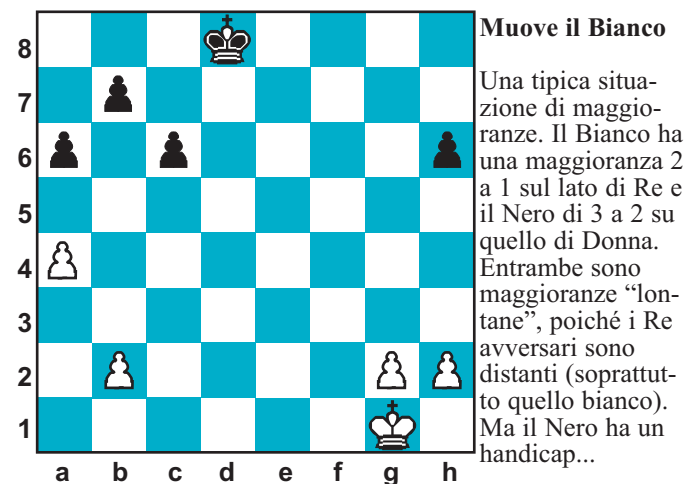
Molto importante, infatti, è la collocazione della maggioranza rispetto al Re avversario. Se il Re avversario è lontano e non è in grado di intervenire, una maggioranza sana vince con le sue sole forze. Al contrario, se i pedoni in minoranza sono accompagnati dal loro Re possono anche vincere.

Gli scacchisti spesso parlano del vantaggio di avere la maggioranza di pedoni sul lato di Donna. Ciò però avviene perché solitamente si arrocca corto, ma se il Re avversario fosse arroccato lungo, il vantaggio di avere la maggioranza sul lato di Donna non sussisterebbe più. In realtà la questione delle maggioranze non può essere considerata senza specificare la collocazione dei Re. Per questa ragione all'espressione "maggioranza sul lato di Donna" preferisco parlare di "maggioranza lontana" (ovviamente dal Re nemico).

Nel diagramma seguente, però, nonostante i Re siano vicini alle loro maggioranze e possano accompagnare le spinte dei pedoni, il Nero soffre di alcuni fattori contrari e il Bianco vince.

Il primo handicap del Nero è l'avere una maggio-

diagramma 4.19



ranza di 3 a 2, mentre il Bianco ce l'ha 2 a 1, e sappiamo che quest'ultima maggioranza è più veloce a creare un pedone libero.

Poi i suoi pedoni a ovest non sono avanzati e soprattutto non sono allineati.

Infine (determinante) la mossa è al Bianco.

La strategia è standard: produrre un pedone libero con la maggioranza a est, così da attirare il Re nero da questa parte, nel frattempo il Re bianco va a catturare i pedoni a ovest.

1.a5! il Bianco fissa un pedone nero arretrato. Ciò rallenta la mobilità della maggioranza nera.

1... Re7

[Si vince ancora più facilmente dopo 1...Rc7 2.g4 b6 3.axb6+ Rxb6 4.h4 Rc5 5.g5 hxg5 6.h5! e il Re nero è fuori del quadrato di cattura del pedone, che va a promozione.]

2.Rf2 Re6

3.g4 Re5

4.Re3 c5

5.b3 Rd5

6.h4 Re5

7.Rd3 Rf4

8.g5! La maggioranza di pedoni del Bianco non solo produce un pedone libero, ma elimina l'unico pedone a est del Nero. Questa è un'altra virtù delle maggioranze di 2 a 1, spesso infatti nel produrre il pedone libero eliminano anche il pedone avversario.

[Un errore sarebbe stato 8.Rc4?? perché dopo le catture, il pedone 'h' del nero promuove per primo.]

8... hxg5

9.hxg5 Rxc5

10.Rc4 Rf5

11.Rxc5 Re5

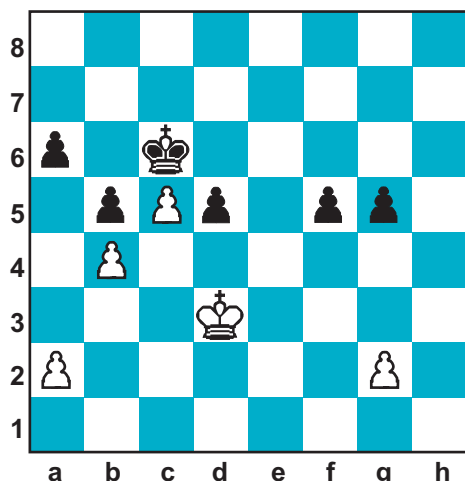
12.Rb6 e vince.

LE ISOLE DI PEDONI

Un certo vantaggio, meno importante dei precedenti, ma che talvolta è l'unico fattore di vittoria, sono le isole dei pedoni. Un'isola è un gruppo di pedoni che occupano colonne adiacenti. Più isole si hanno e più deboli sono i pedoni. Un esempio:

Ogni isola ha pedoni deboli, perciò avere più isole

diagramma 4.20



Muove il Bianco e vince

In questa posizione il Bianco ha due isole di pedoni:

1. a2, b4, c5

2. g2

Il Nero ha tre isole:

1. a6, b5

2. d5

3. f5, g5.

Come si vede, il pedone a2 fa parte dell'isola di b4 e c5 anche se arretrato.

equivale ad avere un numero maggiore di pedoni deboli. Nel diagramma vediamo che il Nero, pur avendo un pedone in più e una maggioranza 2 a 1 lontana e un pedone già libero, soccombe a causa di tre fattori:

1. ha tre isole di pedoni, il Bianco solo due;

2. ha il Re arretrato;

3. il Bianco ha un pedone libero e sostenuto.

Tutt'e tre i fattori sono determinanti, compreso il numero di isole. Se il Nero avesse avuto il pedone d5 in e5 (quindi appartenente alla stessa isola di f5 e g5), oppure in c6 o in c4 (connesso all'isola di a6, b5), non avrebbe potuto perdere.

Così invece non può evitare la sconfitta:

1.Rd4 f4

2.Re5 a5!

3.a3!

[3.bxa5? Rxc5=]

3... a4

4.Rf5 d4 Il pedone minaccia di scappare e bisogna fermarlo.

5.Re4 d3

6.Rxd3 Rd5 il pedone d5, appartenente all'isola centrale, è caduto, il Re bianco si è centralizzato, ma ora sarà il pedone libero e sostenuto a fare la differenza.

7.g3!

[7.Re2 g4! 8.Rd3 Re5 (unico modo per cercare di vincere) 9.c6 Rd6 10.Re4 Rxc6 11.Rxf4 Rd5 12.Rxg4 Rc4 entrambi i colori finirebbero a promuovere.]

7... fxg3 Il Bianco ha ceduto un pedone, ma ora i pedoni neri sono deboli e cadono.

[Interessante è la difesa 7...Re5 8.gxf4+ gxf4 9.Re2 Rd5 10.Rf3 Re5 11.c6 Rd6 12.Rxf4 Rxc6 13.Re5 Il Re bianco ha raggiunto una casa critica di caduta dei pedoni neri.]

8.Re3 Re6

9.Rf3 Re5

10.Rxg3 Rf5

11.Rf3

[Dopo 11.c6?? diventa impossibile raggiungere la casa di caduta 11...Re6 12.Rg4 Rd6 13.Rxg5 Rxc6 14.Rf5 Rd5 Opposizione orizzontale: il Re bianco non può avvicinarsi ai pedoni e il Nero vince andando a catturare i pedoni bianchi.]

11... Re5

12.Rg4 Rf6

13.c6 ora rispetto alla variante precedente il Re nero è in ritardo.

13... Re6

14.Rxg5 Rd6

15.Rf5 Rxc6

16.Re6 raggiunta una casa di caduta, entrambi i pedoni neri saranno catturati.

La strategia qui è stata quella di attaccare la debolezza centrale (d5), tenere legato il Re nero al controllo del pedone c5, quindi indebolire e catturare i pedoni a est, infine utilizzare il pedone c5 come esca per allontanare il Re e conquistare una casa critica di caduta. Una strategia complessa, ma chiara.

.....(ecc.)

INTERMEZZO

LO ZUGZWANG

Il secondo intermezzo approfondisce la nozione di zugzwang, presentando posizioni elementari di pedoni contrapposti e mostrando come riconoscere in anticipo lo stato di zugzwang. Non ho ritenuto di dare esemplificazione di questo breve articolo, dal contenuto molto tecnico.

CAPITOLO QUINTO

LE TORRI

Con il quinto capitolo (50 pagine) comincia l'esame delle varie figure nel corso del gioco, dall'apertura al finale.

La scelta di iniziare dalle Torri è giustificata per la semplicità del loro movimento esclusivamente ortogonale. Ogni pezzo degli scacchi rappresenta una particolare forza che si esercita con modalità proprie di forma e di direzione, creando con gli altri pezzi un reticolo con nodi di contrasto e di addensamento.

Il reticolo disegnato dalle Torri è molto semplice, lo sguardo del giocatore segue in modo naturale la loro azione sulle traverse e sulle colonne, ed è quindi logico che questi pezzi siano i primi a essere esaminati.

Il capitolo è diviso in tre parti:

- **Le Torri e la strategia**

Nella parte generale vengono spiegate le caratteristiche delle Torri e le possibilità di collaborazione tra loro e con altri pezzi. Importante è la trattazione del rapporto tra Torri e pedoni: se questi ultimi disegnano la struttura, con linee aperte, semiaperte o chiuse, sono poi le Torri che canalizzano la loro forza su quelle linee.

Tenendo conto di tutto ciò, si possono derivare alcuni principi generali dello sviluppo delle Torri in apertura; il testo esemplifica i concetti in un buon numero di aperture.

- **Le Torri e la tattica**

Dopo aver mostrato un certo numero di posizioni tipiche di scaccomatto con Torri e altri pezzi, questa parte esamina i tatticismi elementari più comuni in cui sono coinvolte le Torri, soprattutto inchiodature - infilate e attacchi doppi. La sezione prosegue mostrando come si sviluppano gli attacchi più usuali e le possibilità di combinazioni (debolezza dell'ottava traversa e attacchi sulle colonne).

- **I finali di Torri**

La sezione si apre con l'esposizione della tecnica per dare lo scaccomatto, avendo due Torri o una soltanto (nozioni utili soprattutto a chi deve insegnare). Segue quindi la trattazione sulla tecnica di questo genere di finali: collocazioni delle Torri rispetto i pedoni amici e avversari, posizione di Philidor, posizione di Lucena e altre posizioni tipiche).

Dopo aver assimilato le necessarie nozioni tecniche, l'ultima parte prosegue con l'esposizione di importanti concetti riguardanti la strategia dei finali con le Torri e i tatticismi più comuni.

Anche per questo capitolo gli esercizi da svolgere a computer sono numerosi: 52 per la prima parte, 50 per la seconda e 70 per la terza parte.

Seguono alcune pagine di esempio sugli attacchi e sui finali.

.....

Queste possono essere state le riflessioni del Bianco, ma un colpo tattico improvviso lo risveglia di botto dalle sue illusioni: **1...Db2!!** e il Bianco deve abbandonare.

La mossa 1...Db2 è vincente perché (ad esempio dopo 2.Tf1) minaccia 2...Txa1 3.Txa1 Dxa1 seguita dal matto.

Ma è vincente anche perché questa mossa devia una delle due Torri dalla difesa dell'ottava traversa.

Infatti, se 2.Txb2 segue Txa1 e poi matto.

Se 2.Txa2 segue Dxb1 e poi matto.

Il procedimento della deviazione è chiaro anche nel prossimo esempio:

ATTACCHI E COMBINAZIONI CON LE TORRI

Iniziamo senz'altro con l'attacco più tipico delle Torri, che può presentarsi in una grande varietà di forme e con moltissimi spunti combinativi: l'attacco all'ottava traversa.

L'OTTAVA TRAVERSA

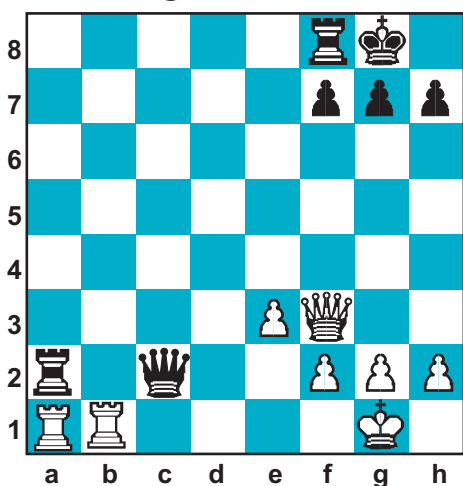
Quando la partita è entrata nel pieno del medio-gioco e sta quasi dirigendosi al finale, gli scacchisti più previdenti cercano di ritagliarsi un tempo per aprire un "buchetto" al Re arroccato. Il matto del corridoio (vedi diag. 5.43) si presta a un numero elevatissimo di variazioni, possiamo però dire che esse si riducono in grande maggioranza al tema fondamentale della deviazione.

Essa si attua quando un pezzo che controlla l'ottava traversa o un suo difensore viene costretto a lasciare la sua posizione, così che il controllo passa all'avversario e l'attacco ha successo.

Oltre a questo, che è il procedimento più comune, fornirò più avanti anche qualche esempio diverso. Negli esercizi a computer potrai allenarti sulle molte forme dell'attacco all'ottava traversa..

Cominciamo da un paio di esempi con il tema della deviazione.

diagramma 5.58

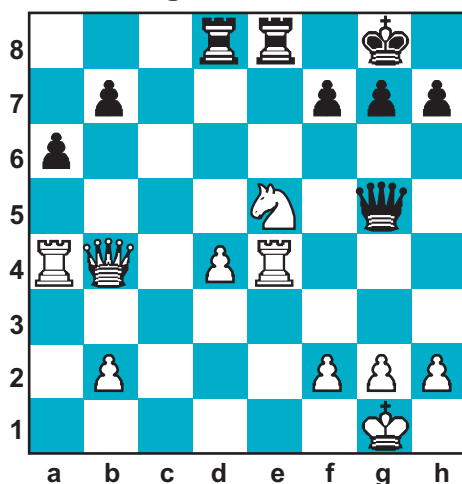


Muove il Nero

Fuester-Balogh
Budapest 1945

Il Bianco appare ben protetto nella prima traversa, e anche il punto critico f2 non dà problemi. Alla prossima mossa giocherà h3 o g3 e quindi cercherà di cambiare i pezzi pesanti per sfruttare il pedone in più. Nella peggiore delle ipotesi la partita finirà patta.

diagramma 5.59



Muove il Nero

Cserepkov -
Szonov
USSR 1968

Anche qui il Bianco, che ha un pezzo in più, non ha provveduto a dare una via di uscita al suo Re e, rispetto al diagramma precedente, è ancora più colpevole perché ha lasciato la prima traversa del tutto sguarnita. Egli aveva fatto calcolo sulla circostanza che le colonne d'accesso alla prima traversa per il momento sono chiuse, inoltre lo scacco di Donna in c1 sarebbe inefficace grazie alla copertura Te1 o De1. Ma questi calcoli sono sempre rischiosi, perché alcuni particolari possono facilmente sfuggire all'attenzione.

Il Nero infatti giocò **1...Txd4!!** e il Bianco perde materiale. Chiaramente la Torre non si può prendere; mosse come 2.Txd4 o 2.Dxd4 deviano un pezzo dal controllo della casa e1 e lo scacco di Donna in c1 diviene mortale perché la manovra di coprire con un pezzo non avrebbe più efficacia.

Le due uniche difese sono 2.Dc3 e 2.De1, ma entrambe lasciano il Bianco in vantaggio di materiale e di posizione:

2.Dc3 **Td1+**
3.Te1 **Txe1+**
4.Dxe1 **Txe5** con vantaggio.

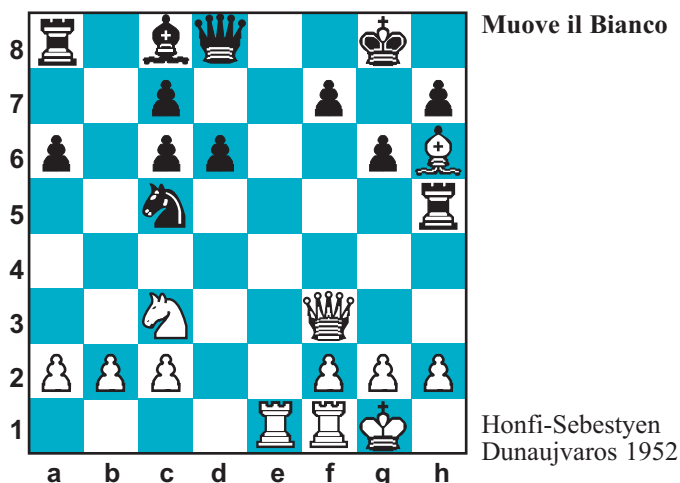
Oppure:

2.De1 **Txa4**
3.Txa4 **Txe5** raggiungendo la medesima posizione.

Talvolta la debolezza dell'ottava traversa sussiste anche quando il buco di fuga per il Re esiste, ma in

qualche modo esso è impedito. Nell'esempio seguente non si ha il matto del corridoio in senso stretto, ma il concetto è analogo.

diagramma 5.60



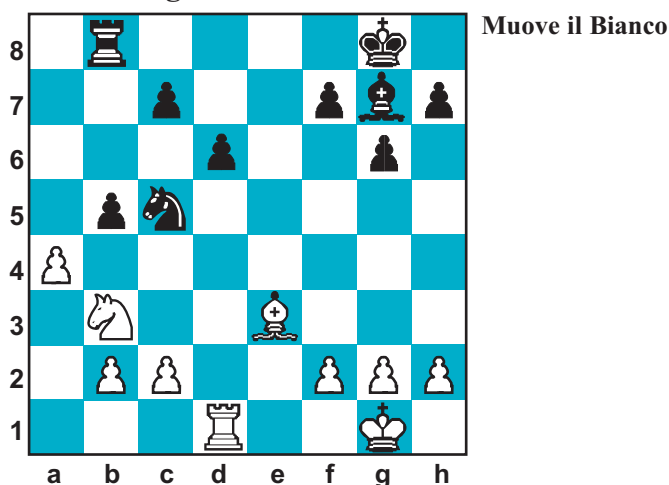
Qui il Nero ha predisposto un buco di fuga in g7, ma il Bianco l'ha reso inagibile posizionando l'Alfiere in h6. Per tale ragione l'ultima mossa del Nero è stata 16...Th5, con l'intenzione di sollecitare il Bianco a rimuovere il suo fastidioso Alfiere.

Ma un sacrificio di deviazione chiude la partita: **17.Df6!!** e il Nero abbandona perché l'unico modo per evitare il matto sarebbe quello di cedere la Donna (...Txb6).

Infatti, dopo 17.Dxf6 sarebbe seguito Te8# matto, mentre a 17.Df8 il modo più rapido per vincere sarebbe stato: Dg7+ 18.Dxg7 Te8+ 19.Df8 Txf8#.

Spesso i principianti cadono in una trappola di matto molto simile a quanto appena visto, perciò presento quest'ulteriore esempio, con i pezzi ridotti al minimo.

diagramma 5.61



Il Nero ha giocato Tb8 con l'idea che, se il Bianco cambia i Cavalli, l'attacco della Torre e dell'Alfiere porterebbero alla disgregazione dei pedoni bianchi sul lato di Donna. Ma questo calcolo è sbagliato:

1.Cxc5 dxc5
2.axb5 Txb5??

3.Td8+ Af8

4.Ah6 e il Nero non può evitare il matto.

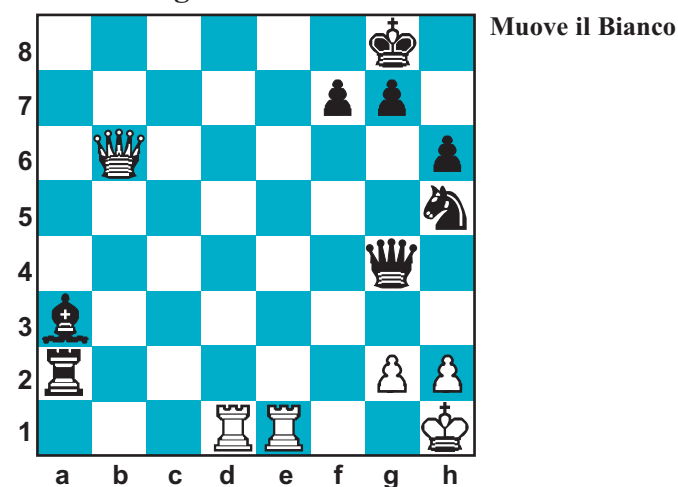
Perciò fai attenzione quando hai l'Alfiere in fianchetto. Non credere che la tua prima traversa sia sicura solo perché puoi coprire lo scacco con l'Alfiere.

In questo semplice tatticismo abbiamo visto all'opera sia la deviazione della Torre (che però non era obbligata, per questo si deve parlare di trappola e non di combinazione), sia l'inchiodatura.

La debolezza dell'ottava traversa può essere sfruttata anche mediante l'adescamento. Secondo questo tatticismo, anche se il Re ha un buco di fuga, viene attirato (adescato) in una casa da cui non può uscire.

Un esempio chiarirà il concetto.

diagramma 5.62



Il Nero è in vantaggio di materiale e sta sferrando un forte attacco. Non teme tanto né Db8+ né Td8+ perché, seppure non possa giocare ...Rh7 per via di Db1+ che guadagna la Torre, può coprire con l'Alfiere (e questa volta non ci sono Alfieri bianchi a dar fastidio). Così il gioco procede secondo quanto previsto:

1.Td8+ Af8

e ora a una mossa come 2.Tg1 (con l'idea di proseguire con Db8) il Nero vincerebbe subito con Cg3+ 3.hxg3 Dh5#. Ma il Bianco gioca diversamente:

2.Txf8!! sacrificio di qualità per attirare il Re (adescamento) **Rxf8**

3.Dd8#.

Qui il matto lo dà la Donna e non la Torre, ma l'intervento di questa è stato comunque risolutivo.

Credo che quanto esposto abbia dato un'idea sufficiente del tema dell'ottava traversa e pertanto concludo il capitoletto rimandando agli esercizi a computer per ulteriori esemplificazioni.

L'ATTACCO SULLE COLONNE

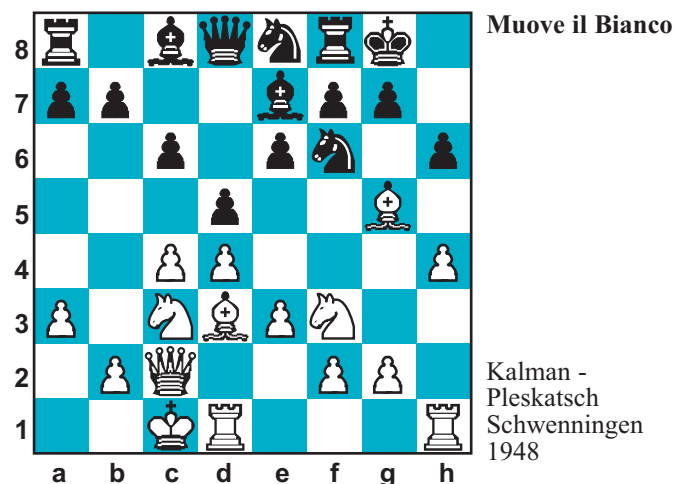
Affrontiamo ora un'altra idea di attacco che si verifica con grandissima frequenza: l'attacco al Re da parte delle Torri sulle colonne. Questo attacco può verificarsi con sacrifici di pezzi o con la disintegrazione dell'arrocco mediante i pedoni.

L'attacco più frequente è quello che si svolge lungo la colonna 'h'. Ciò è del tutto naturale in quanto, salvo che il Re sia arroccato, la Torre già si trova su questa colonna.

In genere il problema per un attacco sulla colonna 'h' è l'apertura della stessa.

Talvolta l'attaccante riesce ad aprire la colonna invogliando l'avversario con un sacrificio. Un esempio particolarmente comune è il seguente.

diagramma 5.63



Il Nero ha spinto il pedone 'h' per cacciare l'Ag5. Il Bianco sfrutta il fatto che la Torre h1 è ancora al suo posto per proporre il sacrificio dell'Alfiere, così che, nel caso della sua accettazione, si aprirà la colonna 'h' sul Re avversario.

Ovviamente con questo sacrificio il Bianco perderà un pezzo, ma potrà disporre di un attacco molto forte. Tuttavia tale attacco non è per forza vincente, così che in definitiva siamo di fronte a una scommessa tra superiorità di materiale contro superiorità posizionale.

V'è però da dire che oggi pochi scacchisti di club avendo il Nero accetterebbero questo sacrificio, così come pochi con il Bianco lo proporrebbero. La tendenza è quella di avere giochi più equilibrati e meno rischiosi, ma nel passato si era più disposti a correre l'avventura.

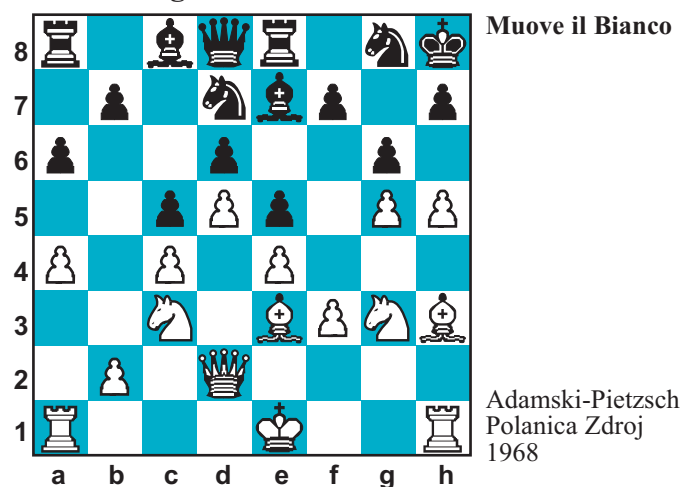
Nella posizione del diagramma, però, il Nero ebbe torto ad accettare il sacrificio. A prescindere dalla batteria D+A già puntata contro il Re nero, senza la quale il sacrificio avrebbe avuto ben poche probabilità di riuscita, il fatto che il Re bianco fosse già arroccato lungo e che il Nero non disponesse di alcun controgio in tempi brevi avrebbero dovuto sconsigliare il difensore dall'accettare quel sacrificio.

La partita infatti si concluse in poche mosse:

11... hxc5
12.hxc5 Ce4
13.Axe4 dxe4
14.Dxe4 f5
15.Dh4 Ad6
16.Ce5 Axe5
17.dxe5 Ad7
18.Txd7 Dxd7
19.g6 abbandona

L'apertura della colonna 'h' normalmente avviene in seguito alla spinta in profondità del pedone h2. Questo è un procedimento standard di attacco soprattutto contro la struttura di fianchetto.

diagramma 5.64



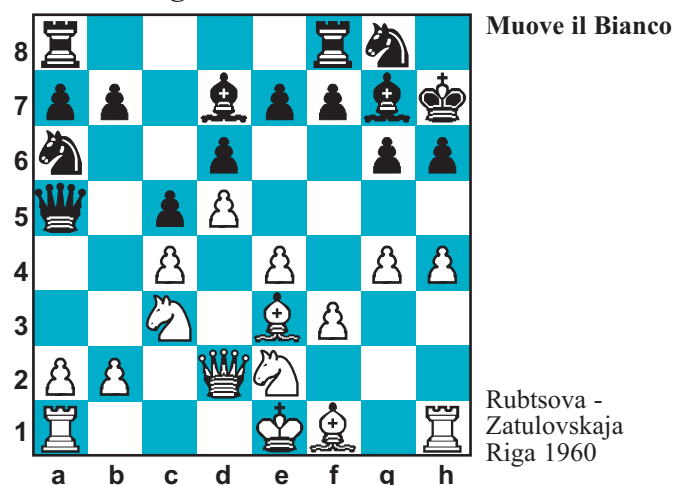
Nel diagramma osserviamo il momento in cui il Bianco va ad aprire la colonna 'h'. L'attacco si svolgerà portando l'Alfiere in e6 e posizionando tutti i pezzi pesanti sulle colonne 'g' e 'h'.

La partita continuò con

18.hxcg6 fxg6
19.Ae6 Rg7
20.0-0-0 Cf8
21.Cf5+ +- con attacco vincente.

Da notare il blocco preventivo del pedone g6. Infatti una delle difese principali contro questo tipo di attacco è impedire l'apertura delle linee mediante la spinta di un pedone. Nel diagramma successivo si vede come sia la strategia difensiva ad avere successo.

diagramma 5.65



Il Nero ha sistemato i suoi pedoni 'g' e 'h' in linea, preparandosi così a fronteggiare le spinte di rottura del Bianco. Questi continuò con

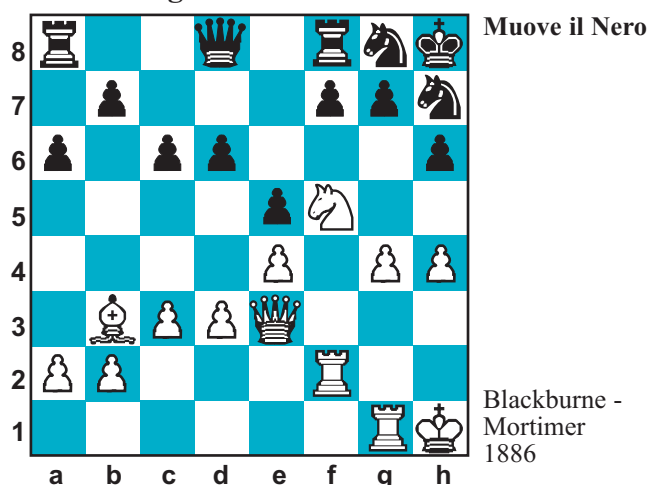
13.h5? g5
14.Cc1 Tab8
15.Ae2 Cc7
16.0-0 b5 e il Nero, assicurato il lato di Re, vinse attaccando su quello di Donna.

Il Nero spesso blocca l'avanzata del pedone bianco di Torre giocando a sua volta h7-h5. Questa risorsa difensiva molte volte è l'unica attuabile, tuttavia, bloccato il pedone 'h', la rottura può avvenire sulla colonna 'g' a opera della spinta g2-g4.

D'altronde questo è un procedimento abbastanza standard anche quando il difensore spinge il pedone 'h' solo di un passo, come avviene quando si vuole allontanare dalla casa g5 l'Alfiere nemico che inchioda il nostro Cf6 (Nimzowitsch chiama questa spinta h7-h6 "interrogatorio").

Ovviamente la spinta h7-h6 (o h2-h3 per il Bianco) molte volte è necessaria e non comporta alcun pericolo, ma non deve essere eseguita solo perché essa è possibile, altrimenti si favorisce l'attacco del Bianco con g2-g4-g5 e con apertura della colonna in favore delle sue Torri.

diagramma 5.66



Il Nero, che in apertura si era premunito contro l'inchiodatura Ag5 giocando h6, si era trovato in questa posizione poco piacevole. Ora l'ultima mossa del Bianco era stata 23.h4 ed egli ritenne di impedire l'imminente spinta in g5 mettendo un altro controllo su tale casa e giocò:

23...f6?

La difesa corretta sarebbe stata quella che impediva l'apertura delle linee con giocando 23...g6 e poi h5.

Il Bianco continuò con

24.g5 fxg5
25.hxg5 hxg5
26.Th2 Ch6
27.Cxh6 gxh6
28.Txh6 Tf4
29.Dh3 +-

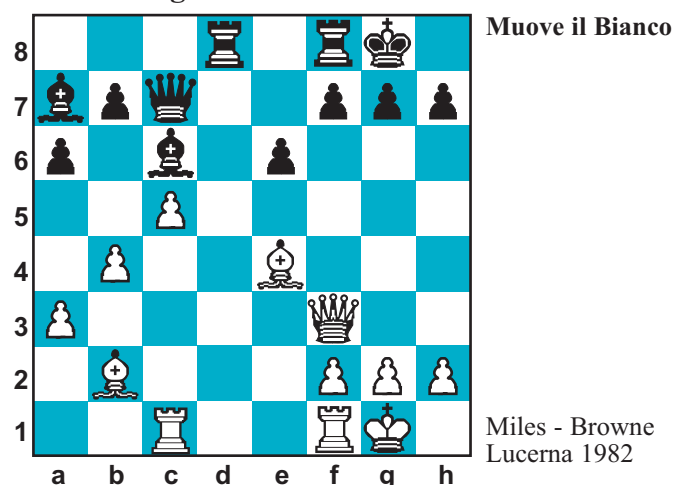
Vincendo una decina di mosse dopo. Da notare come l'attacco, originatosi sulla colonna 'g' sia poi finito su quella 'h', uno scambio tutt'altro che raro.

Questo tipo di attacchi sono naturalmente molto pericolosi anche su altre colonne, come la 'c' o la 'f', ma ancor più pericolosi sono quando vengono condotti lungo la colonna 'e' con il Re avversario ancora al centro. Un esempio l'abbiamo incontrato nel diagramma 5.57 e non stiamo qui a proporle altri, poiché si incontreranno vari esempi negli esercizi.

Consideriamo il caso, invece, in cui la rottura delle difese e l'apertura delle colonne avviene mediante il sacrificio di pezzi. Mi limito qui a qualche esempio più tipico.

Cominciamo dal noto sacrificio dei due Alfieri. Un esempio molto limpido è il seguente:

diagramma 5.67

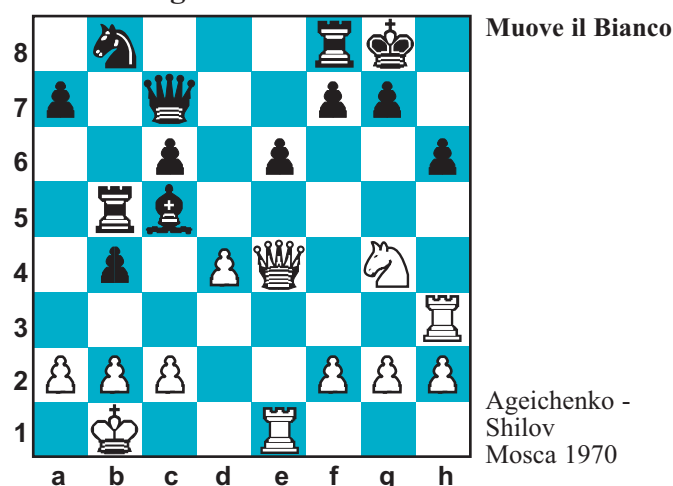


I due Alfieri s'immolano per consentire alla Donna e alla Torre di agire sulle colonne aperte.

18.Axh7+ Rxh7
19.Dh5+ Rg8
20.Axg7 Rxg7
21.Dg5+ Rh8
22.Tc4 f6
23.Th4+ e il Nero dovette dare la Donna.

Nel prossimo esempio il difensore è costretto ad aprire la colonna per evitare il matto (anche questa può considerarsi un'azione di rottura).

diagramma 5.68



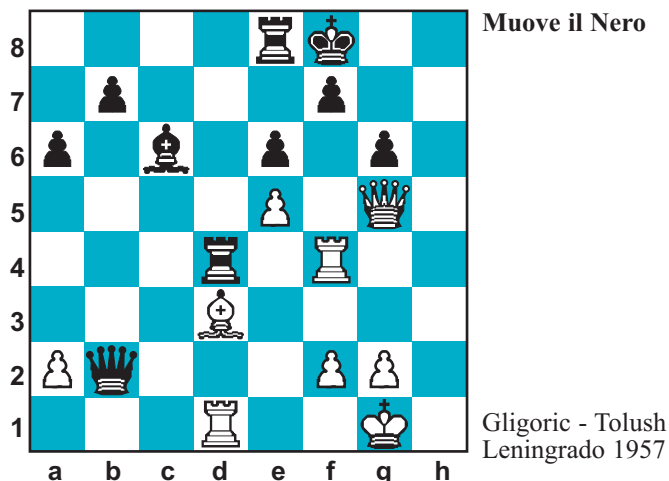
Il Nero aveva appena giocato **22...Axc5**, aspettandosi la meccanica 23.dxc5 e guadagnando un pedone dopo 24...Txc5. Ma il Bianco era di altra idea e continuò con

23.Cf6+ gxf6
24.Dg4+ Rh7
25.Tee3 e il Nero fu costretto all'abbandono in vista di **26.Txh6** e **27.Th3** matto.

In quest'ultimo esempio abbiamo anche potuto vedere che il colpo finale avrebbe visto un secondo sacrificio di rottura a opera di una Torre, così da aprire la colonna a favore dell'altra.

Il sacrificio di uno o due pezzi minori per l'azione potente delle Torri è di sicuro il più frequente, ma capita anche che la Torre si sacrifichi per consentire l'azione di pezzi minori. Nel seguente esempio la distruzione delle difese è affidata alla Torre, mentre il matto è compito della Donna e dell'Alfiere.

diagramma 5.69



Il Bianco vinse in poche mosse dopo:

28.Txf7+ Rxf7
29.Axg6+ Rg8
30.Ah5+ Rh7
31.Dg6+ Rh8
32.Df6+ Rh7
33.Ag6+ Rh6
34.Af7+ Rh7
35.Dg6+ Rh8
36.Dh6#

Il tema degli attacchi e delle combinazioni è vastissimo, ma l'importante qui era mostrare soprattutto le possibilità più frequenti.

Per diventare un buon attaccante, però, non è sufficiente lo studio, serve anche l'allenamento. Per tale ragione ti invito a svolgere esercizi tattici oltre a quelli che ho inserito nel Corso. All'inizio dovresti svolgere gli esercizi tattici piuttosto frequentemente, in seguito più saltuariamente, ma non dovresti mai abbandonarli del tutto.

Quando poi hai bisogno di allenarti in vista di un torneo cui intendi partecipare, comincia almeno tre settimane prima, concentrando la tua preparazione soprattutto sulle aperture e sulla tattica (i finali vanno esercitati in momenti più tranquilli), così da rinfrancarti nelle prime e rendere più flessibile il tuo pensiero nell'altra.

..... (ecc.)

Dopo aver trattato in diverse pagine della tecnica dei finali di Torre, il testo prosegue con l'esame dei problemi strategici e tattici relativi a tali finali.

STRATEGIA E TATTICA DEI FINALI DI TORRI

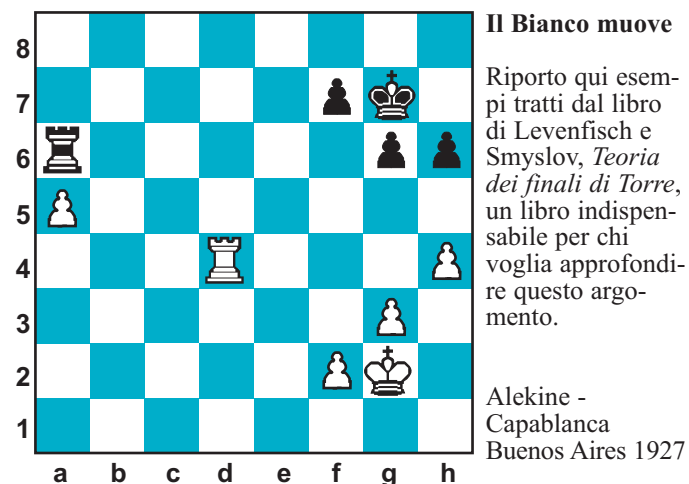
La strategia dei finali di Torre è difficile da trattare poiché, data la varietà di situazioni e di soluzioni, si rischia di essere troppo generici o, al contrario, troppo specifici.

Da un punto di vista generale, valgono i principi già visti: la penetrazione in territorio nemico, l'isolamento del Re avversario, la collocazione dietro i pedoni, la mobilità e l'attività.

Tutto ciò avrà modo di essere approfondito negli esercizi. Qui è più interessante discutere di due posizioni molto frequenti nella pratica di gioco e che possono facilmente indurre a errori strategici.

Queste posizioni si caratterizzano per la presenza un pedone libero sulla colonna di Torre e pedoni vari, bianchi e neri, nel lato opposto.

diagramma 5.91



Quale strategia deve adottare il Bianco per vincere?

La strategia elementare richiede che la Torre bianca si collochi dietro il proprio pedone libero, quindi il Re deve andare ad attaccare la Torre nera, così da costringerla a risalire di traversa. Con il Re si proteggerà l'avanzata del pedone fino al momento in cui il Nero dovrà dare la Torre per il pedone.

Il Nero potrebbe però approfittare di questo allontanamento del Re bianco per scendere con il proprio Re e forzare il cambio dei pedoni a est, fino a rimanere con un pedone libero. Se la strategia ha successo, il Bianco guadagnerà la Torre, ma sarà poi costretto a cederla per il pedone, esattamente come abbiamo visto a proposito del diagramma 5.74.

Nel caso che stiamo considerando, però, questa strategia non funzionerebbe, poiché la Torre bianca difende i pedoni trasversalmente e il Nero non potrebbe mai riuscire a liquidarli, tanto più che la Torre nera è praticamente immobilizzata.

Una strategia diversa per opporsi al piano del Bianco è quella di dirigersi verso il pedone bianco libero. Questo attacco al pedone non potrebbe mai trasformarsi in cattura, poiché dopo il cambio delle Torri il Re bianco andrebbe a far strage di pedoni neri. Un piano del genere avrebbe successo solo se il Nero disponesse di una maggioranza di pedoni a est tale da essere mobilitata velocemente, così da liquidare i pedoni avversari e procurarsene uno libero prima che il Re possa giungere a sostenerli.

Tuttavia, anche se il pedone non è catturabile, esso potrebbe essere controllato dal Re, così che la Torre ne risulterebbe disimpegnata.

Ecco come andò la partita:

54.Ta4 la prima azione dev'essere quella di porre la Torre dietro il pedone. In questo modo la Torre nera è costretta a restare nella casa a6, altrimenti il pedone avanzerebbe.

54 ... Rf6
55.Rf3 Re5
56.Re3 h5
57.Rd3 Rd5
58.Rc3 Rc5

Il Re nero è riuscito a impedire a quello bianco di risalire la traversa e penetrare in territorio nemico.

59.Ta2! una mossa di attesa. Il Nero era in zugzwang, dal momento che mosse di pedoni avrebbero affrettato la fine, mentre a una mossa di Torre sarebbe immediatamente seguita la spinta del pedone. Infine, una mossa di Re consente al Re bianco di andare ad attaccare i pedoni a est. Capablanca scelse questa opzione, pur di disimpegnare la propria Torre.

59... Rb5
60.Rb3 Rc5
61.Rc3 Rb5
62.Rd4 Td6+
63.Re5 Te6+
64.Rf4 Ra6

il Nero è riuscito nel suo intento: ha bloccato il pedone e la sua Torre è libera di svolgere la sua azione. Il problema, tuttavia, consiste nel fatto che il Re bianco si introduce tra i pedoni e potrà mettere l'avversario nuovamente in zugzwang.

65.Rg5 Te5+
66.Rh6 Tf5

Capablanca si è difeso al meglio. In questo momento tutti i suoi pedoni sono protetti.

67.f4? una mossa spontanea, ma non la migliore.

[Come indicò lo stesso Alekine, si metteva in zugzwang il Nero mediante una triangolazione di Re: **67.Rg7 Tf3 68.Rg8 Tf6 69.Rf8 Tf3 70.Rg7 Tf5 71.f4** la Torre non ha più case sulla colonna e i pedoni neri cadono.]

67 ... Tc5! la mossa migliore perché ora la Torre può difendere il pedone f7 conservando una maggiore mobilità. Il Bianco deve trovare un'idea nuova perché i mezzi normali non bastano.

68.Ta3 Tc7
69.Rg7 Td7

70.f5 l'unico modo per risolvere il problema è rompere la struttura a catena dei pedoni neri.

70... gxf5
71.Rh6 f4! la difesa più tenace.

72.gxf4 Td5
73.Rg7 Tf5

[Se la Torre resta sulla traversa del pedone, il Bianco vince in un modo semplice che è bene conoscere: **73...Td7 74.f5 Tc7 75.f6 Td7 76.Te3** e poi **Te7** con facile vittoria]

74.Ta4 Rb5 se ora **Ta1** segue **Ra6**.

75.Te4! la mossa che decide. Ora la minaccia è **Te5+**.

75... Ra6
76.Rh6 Txa5

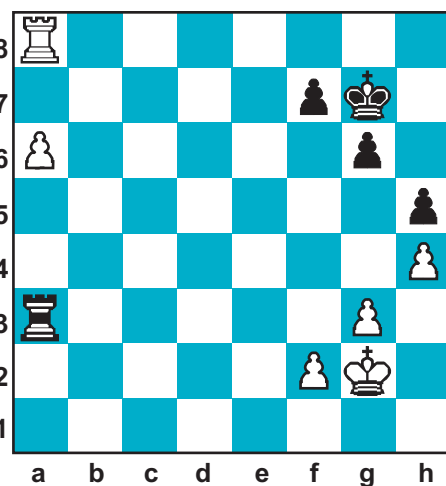
[Era migliore **76...Ra7 77.Te7+ Ra6 78.Te5 Txf4 79.Rxh5 f6 80.Td5** e per vincere il Bianco avrebbe dovuto affrontare ancora qualche difficoltà.]

77.Te5 Ta1
78.Rxh5 Tg1
79.Tg5 Th1
80.Tf5 Rb6
81.Txf7 Rc6

82.Te7 tagliato fuori il Re avversario, il Bianco vince facilmente.

Vediamo adesso un paio di posizioni analoghe, ma con la Torre dell'attaccante davanti al pedone e quella del difensore dietro.

diagramma 5.92



Il Bianco muove

Ilivitskij - Krogus
 Kislovodsk 1956

Quando la Torre dell'attaccante si trova davanti al proprio pedone le possibilità della difesa aumentano.

In posizioni simili a quella che vediamo nel diagramma, il Bianco ha due tentativi fondamentali per cercare di prevalere:

1) *spingere in a7*, così da legare la Torre avversaria al controllo del pedone e impedire al Re movimenti in cui potrebbe ricevere scacco o finire sotto infilata. Questo sistema è ottimo quando esistono debolezze nello schieramento avversario che non possono essere adeguatamente difese.

2) *fermare il pedone in a6*, così che il Re trovi nella casa a7 un rifugio contro gli scacchi verticali, e quindi manovrare con la Torre per andare ad attaccare i pedoni avversari.

Nella posizione del diagramma né la prima strategia né la seconda possono funzionare. Vediamo in dettaglio.

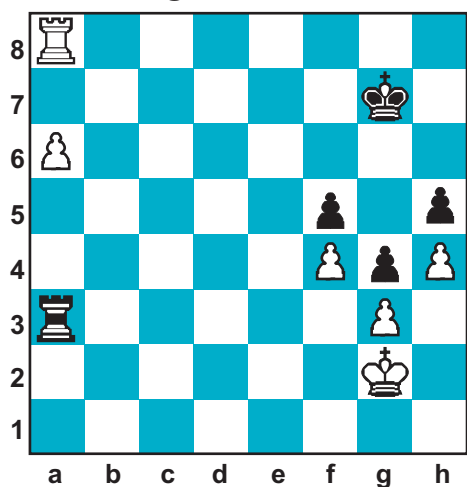
PRIMA STRATEGIA: LA SPINTA IN A7

1.a7	Rh7	9.Rb4	Rh7
2.Rf1	Ta2	10.Rb5	Ta1
3.Re1	Rg7	11.Rb6	Tb1+
4.Rd1	Rh7	12.Rc6	Tc1+
5.Rc1	Rg7	13.Rd6	Ta1
6.Rb1	Ta6	14.Re7	Rg7
7.Rb2	Rh7	15.Rd6	Td1+
8.Rb3	Rg7		

Come si vede il Re bianco non ha riparo dagli scacchi verticali e non ha neppure un pedone catturabile.

Ma nel diagramma seguente la situazione è diversa. Il pedone f5 è difendibile solo dalla Torre in a5, in quanto il Re nero è impossibilitato a scendere di traversa. Dal momento che però la Torre non potrà mai abbandonare la colonna 'a', ci sono tutte le premesse per ottenere lo zugzwang.

diagramma 5.93



Il Bianco muove e vince

Il Bianco vince facilmente spingendo in a7 per bloccare la Torre avversaria sulla colonna 'a'. Poi porta il Re sulla colonna 'b', e quindi risale fino alla sesta traversa. Una volta giunto a contatto con il pedone basterà una semplice triangolazione per pas-

sare la mossa all'avversario e metterlo in zugzwang.

1.a7	Ta2+	9.Rb4	Ta1
2.Rf1	Rh7	10.Rc5	Ta5+
3.Re1	Rg7	11.Rd6	Rh7
4.Rd1	Rh7	12.Re6	Rg7
5.Rc1	Rg7	13.Re7	Rh7
6.Rb1	Ta6	14.Rf6	e vince.
7.Rb2	Rh7		
8.Rb3	Rg7		

SECONDA STRATEGIA: FERMARE IL PEDONE IN A6

Proviamo ad applicare questa strategia al diagramma 5.92. Vedremo che il Bianco, se insiste troppo, potrebbe anche correre il rischio di perdere.

1.Rf1 **Ta2**
2.Re1 **Rf6**
3.f3

[Sarebbe un grave errore abbandonare i pedoni per correre a sostenere il proprio avanzato: 3.Rd1? Txf2 4.Rc1 Ta2 5.Rb1 Ta5 6.Rb2 Rf5 7.Rb3 Rg4 8.Rb4 Ta1 9.Rb5 Rxc3 10.Rb6 Rxc4 11.Ra7 f5 12.Tf8 Rg5 13.Tg8 f4 14.Rb7 f3 15.a7 h4 16.a8D Txa8 17.Rxa8 h3 e il Nero vince!]

3... **Ta3**
4.Re2 **Rg7**
5.Rd2!? **Txf3**
6.Rc2 **Txc3**
7.Rb2 **Tg2+**
8.Rb3 **Tg1**

e al Bianco conviene forzare la patta:

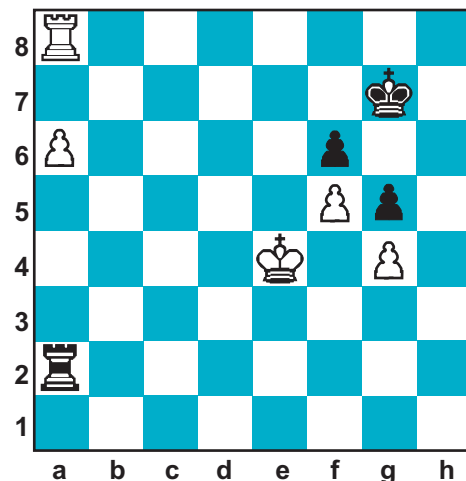
9.Rb2

[Se cercasse di vincere... 9.Rb4? Ta1 10.Rb5 g5 11.hxc5 h4 12.Tc8 h3 13.Tc2 Rg6 14.Th2 Ta3! ... finirebbe a perdere. 15.a7 Rxc5 16.a8D Txa8 17.Txh3 Tc8 isolato il Re Bianco il Nero vince facilmente.]

9... **Tg2+**
10.Rb3 **Tg1**
11.Rb2 patta.

Il sistema del pedone a6 funziona quando il contrattacco sui pedoni bianchi risulta tardivo. Nel diagramma seguente i pedoni sono già avanzati e il Re centralizzato: il Bianco vince.

diagramma 5.94



Il Bianco muove

1.Rd5 Ta4

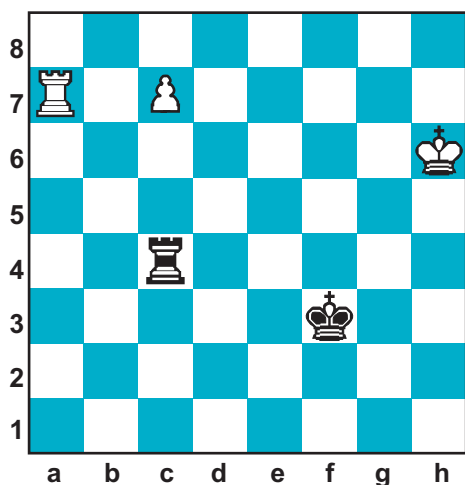
[1...Td2+ 2.Rc6 Tg2 3.Rb7 Txc4 4.Ra7 Tf4 5.Td8 g4 6.Rb6 Tb4+ 7.Ra5 Tb1 8.a7 Ta1+ 9.Rb6 Tb1+ 10.Rc5 +-]

[1...Tc2 2.Tb8 Ta2 3.Tb6 (3.Tb7+ Rh6 4.a7? Txa7! 5.Txa7stallo) 3...Ta4 4.Rc6 Txc4 5.Rb7 Ta4 6.a7 Txa7+ 7.Rxa7+-]

2.Ta7+ Rh6
3.Re6 Txc4
4.Rxf6 Tf4
5.Ta8 Rh5
6.Th8+ Rg4
7.a7 e vince.

Per ciò che riguarda i tatticismi in finale vado a indicarne solo qualcuno tra i più caratteristici.

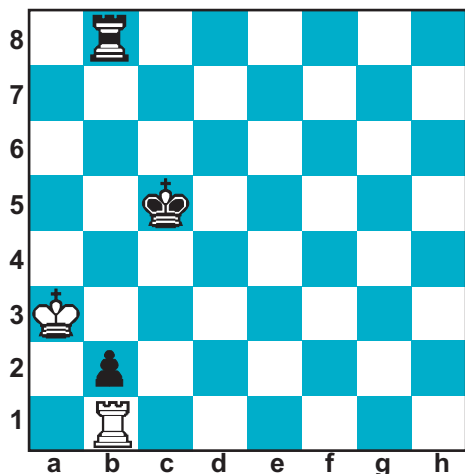
diagramma 5.95



Il Nero muove

Il Nero vede un modo facile per pattare andando a catturare il pedone c7. Perciò gioca senza riflettere:
1... Re4??
il Bianco vince con
2.Ta4!
Attenzione perciò alle inchiodature.

diagramma 5.96



Il Nero muove e vince

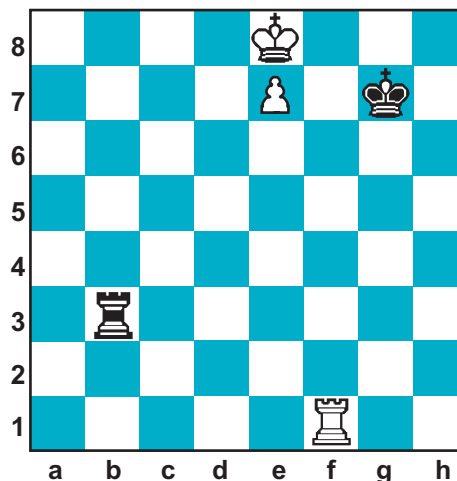
Il Nero vince utilizzando la minaccia di matto:
1... Rc4
2.Tg1
sia 2.Txb2, sia 2.Ra4 comportano il matto con 2...Ta8#. Invece 2.Ra2 Rc3 3.Txb2 porta alla perdita della Torre.
2... b1D
3.Txb1 e vince.

Un tatticismo molto importante e che, a differenza dei precedenti i quali tutto sommato si individuano senza eccessiva difficoltà, è quello che presenta il diagramma seguente.

Esso si basa sul fatto che l'offerta della Torre, che propone il Bianco, non può essere accettata ma il rifiuto del sacrificio comporta una riduzione dell'effetto a distanza di cui abbiamo parlato a proposito della posizione di Lucena.

Vediamo nei dettagli.

diagramma 5.97

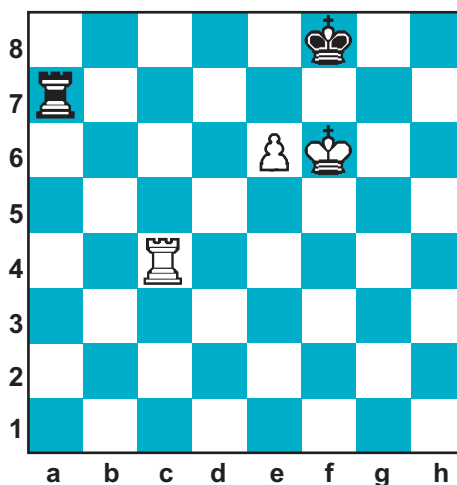


Il Nero muove e il Bianco vince

1... Tb8+
2.Rd7 Tb7+
3.Rd6 Tb8
4.Rc7 Ta8
il Nero ha recuperato l'azione a distanza, ma...
5.Ta1! Te8
6.Rd7 Rf7
7.Tf1+

E per finire due esempi di salvataggi in extremis.

diagramma 5.98

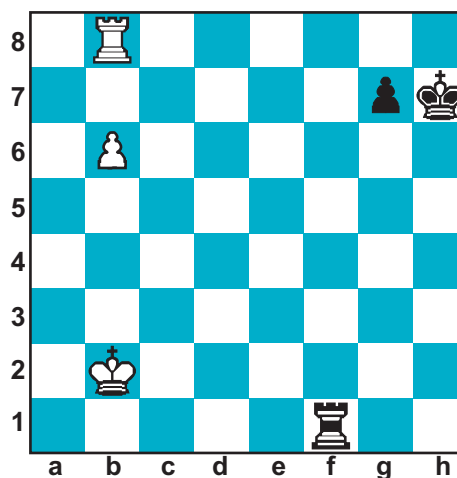


Il Nero muove e patta

La difesa dell'ottava traversa non consente di pattare:
1... Ta8
2.Tc7 Rg8
3.Tg7+ Rf8
4.e7+ Re8
5.Tg8+
Tuttavia la patta si ottiene con
1... Tf7+
2.Re5
[2.exf7 stallo.]
2... Tf1 e patta.

Nel prossimo esempio il Nero, chiaramente in brutte acque, si salva creando quella che gli scacchisti denominano "fortezza", vale a dire una posizione di Torre, Re e pedone, inespugnabile da parte di un Re e Donna.

diagramma 5.99



Il Bianco muove e il Nero patta

1.b7 Tf7
2.Th8+ altrimenti 2...Rg6 patta facilmente.
2... Rxh8
3.b8D+ Rh7
e ora al Nero basta portare la Torre in f6 o in h6 per pattare.
Provare per credere!

Con questo chiudo la parte relativa alla Torre, ma siamo ovviamente lontani dall'aver esaurito l'argomento. I finali di Torri, infatti, sono tra i più difficili da condurre e non si finisce mai di approfondirli.

..... (ecc.)

CAPITOLO SESTO

GLI ALFIERI

Continua con il sesto capitolo (40 pagine) l'esame dei singoli pezzi. Dopo le Torri seguono di logica gli Alfieri, che agiscono su direttive ortogonali - diagonali.

Anche qui si ripete lo schema di

- Gli Alfieri e la strategia
- Gli Alfieri e la tattica
- I finali di Alfieri

Il capitolo è più lungo del precedente poiché, avendo già trattato delle Torri, la trattazione dovrà adesso considerare non soltanto l'azione propria degli Alfieri, ma anche i rapporti di collaborazione o di contrasto che essi hanno con le Torri. Questo ampliarsi del discorso proseguirà anche nei capitoli a seguire, via via che si aggiungono gli altri pezzi.

Rispetto alle Torri vi sono però anche altre due ragioni per cui gli Alfieri richiedono un esame più esteso.

- Anzitutto bisogna considerare che nella coppia di Alfieri il movimento su case di colore diverso crea particolari situazioni in rapporto ai propri pedoni e a quelli avversari; così diviene necessario trattare di questioni quali Alfieri buoni e cattivi, attivi o passivi, di lotta tra Alfieri di campo contrario o uguale..., tutti problemi inesistenti trattando delle Torri.

- Gli Alfieri, a differenza delle Torri, tendono a essere sviluppati abbastanza presto in fase di apertura e occorre pertanto esaminare le varie case di sviluppo e le condizioni per cui una è preferibile a un'altra, sia nei giochi chiusi sia in quelli aperti.

Le pagine esemplificative che seguono sono quelle iniziali del capitolo, in cui si espongono le caratteristiche generali degli Alfieri, segue poi qualche pagina relativa a una delle varie soluzioni di sviluppo in apertura (il fianchetto).

Tutto questo materiale riceve abbondante approfondimento negli esercizi a computer: sono ben 160 esercizi che prendono in considerazione ogni aspetto del gioco con gli Alfieri.

GLI ALFIERI

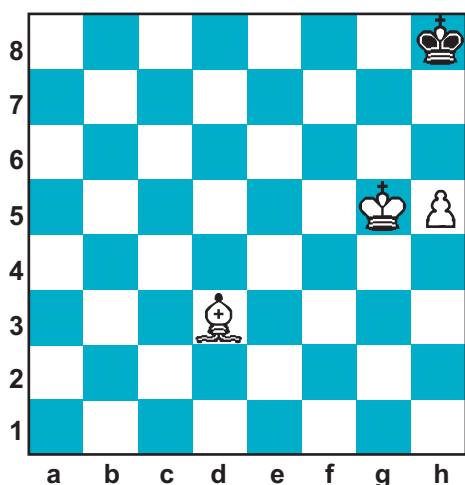
GLI ALFIERI E LA STRATEGIA

CARATTERISTICHE GENERALI DEGLI ALFIERI

Per qualche motivo gli Alfieri vengono paragonati dagli scacchisti a raggi laser. Forse dipende dalla forma appuntita di tali pezzi o forse dalla capacità di penetrazione, per cui un Alfiere può percorrere un'intera scacchiera in diagonale, passando per le sconnessioni tra i pedoni. In ogni caso l'Alfiere appare un pezzo subdolo, che si nasconde dietro i pedoni, pronto a fulminare l'incauto che capita sulla sua diagonale.

Più tecnicamente, gli Alfieri vengono classificati tra i *pezzi leggeri*, esattamente come i Cavalli, ed equiparati a questi anche per il valore materiale. Un Alfiere, infatti, è valutato circa tre pedoni, proprio come un Cavallo, anche se, come sempre, queste valutazioni sono assolutamente generiche, dal momento che una specifica posizione può dare grande valore a un pezzo e quasi nullo a un altro.

diagramma 6.1



In questa posizione l'Alfiere non vale assolutamente nulla perché non è in grado di esercitare un controllo sulla casa di promozione (h8). Se al posto dell'Alfiere ci fosse stato un Cavallo la promozione sarebbe stata possibile: la differenza di valore tra i due pezzi è evidente.

Nonostante questi casi particolari, l'equivalenza tra Alfiere e Cavallo è abbastanza esatta e il cambio di un pezzo per l'altro in genere non altera l'equilibrio delle forze materiali in campo.

Ho sempre trovato questa cosa stupefacente. Com'è possibile — mi sono sempre chiesto — che due pezzi tanto diversi per movimento e per distanza di azione possano avere un valore all'incirca uguale?

Trovo che questa sia una vera meraviglia degli scacchi.

Se l'equivalenza tra Cavallo e Alfiere, seppur strana, è accettabile, questo non vale quando i pezzi sono considerati in coppie. Due Alfieri teoricamente dovrebbero valere sei pedoni e lo stesso due Cavalli. In realtà la coppia degli Alfieri ha un valore pratico generalmente superiore alla coppia di Cavalli. Si potrebbe più ragionevolmente dire che la coppia degli Alfieri ha un valore complessivo di sette pedoni

e la coppia di Cavalli all'incirca cinque (Cavallo + Alfiere può essere considerato come un valore di sei).

Ovviamente, ma ciò non sarà necessario ripeterlo ogni volta, le specifiche posizioni possono contraddire queste affermazioni e dovrà essere l'esperienza e la sensibilità posizionale del giocatore stabilire di volta in volta dell'applicabilità dei principi generali alla situazione concreta della scacchiera.

Normalmente una coppia di Alfieri, al di là dei numeri, vale più di una coppia di Cavalli e più di Alfiere e Cavallo; ciò dovrebbe far riflettere tutti coloro che appena possono si precipitano a cambiare un proprio Alfiere con un Cavallo, solo perché non amano combattere contro i Cavalli, o al contrario preferiscono gli Alfieri perché i movimenti sono più semplici da calcolare. Non è così che si deve pensare.

Una volta mi capitò un principiante che cedette subito un suo Alfiere per un mio Cavallo. Poiché il cambio non era giustificato da alcun motivo posizionale o tattico, gliene chiesi la ragione.

“Ho visto che tu sei bravo a manovrare con i Cavalli” mi rispose “così preferisco toglierteli subito!”

Va beh, un pensiero che possiamo definire psicologico! Ma ti prego, non basarti su queste ragioni per effettuare i cambi. I pezzi si cambiano perché la posizione lo richiede, non perché sono più o meno simpatici.

Torniamo alla coppia degli Alfieri.

Il problema principale di un Alfiere è la sua monocromia: l'Alfiere che nasce su una casa chiara (e viene denominato Alfiere campochiaro) morirà su una casa chiara. Lo stesso avverrà per l'Alfiere nato sulle case scure (Alfiere camposcuro). Non è dato a un Alfiere nella sua breve o lunga esistenza passare su case di colore diverso, egli è condannato alla monocromia e ciò è un limite da cui non è afflitto alcun altro pezzo.

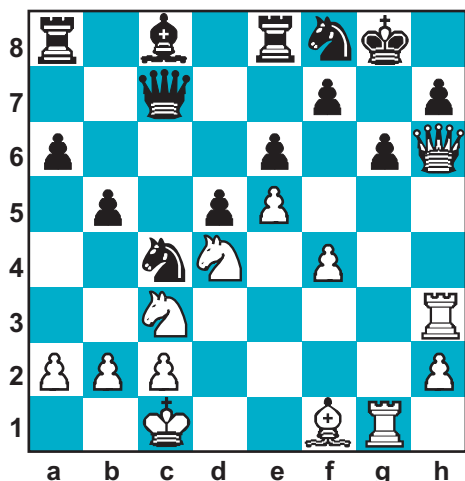
È chiaro, allora, che una coppia di Alfieri crea una complementarità che supera la monocromia. Dove non potrà giungere un Alfiere, giungerà l'altro.

D'altra parte questa monocromia ci porta a riflettere su un'altra cosa. Se a un certo punto della partita hai cambiato un Alfiere e hai quattro o cinque pedoni bloccati su case dello stesso colore su cui si muove l'Alfiere rimasto, l'intera posizione soffre di monocromia, e tale monocromia con grande fatica potrà essere compensata dagli altri pezzi.

La monocromia è un difetto posizionale che può essere molto grave, perché spesso il giocatore che ne soffre si trova limitato nei movimenti dei pezzi (l'Alfiere e i pedoni si intralciano a vicenda), mentre l'avversario, a meno che non si trovi anch'egli nella medesima situazione, dispone di buchi e case forti nel colore opposto in cui piazzare i propri pezzi, e di corridoi aperti entro cui penetrare nel territorio nemico.

Vediamo nel diagramma seguente un esempio.

diagramma 6.2



Muove il Bianco

Il Nero aveva messo l'Alfiere g7, così da creare una struttura di fianchetto. Il Bianco però, era riuscito a forzare il cambio e a portare un pedone in e5.

La casa f6 è un brutto buco.

Polgar J. - Short, Dortmund 1997

Nella posizione del diagramma è evidente come il Nero soffra di una grave monocromia. Tutti i suoi pedoni sono su case appartenenti allo stesso campo dell'Alfiere e i pezzi hanno scarsissima mobilità.

Il Bianco giocò **22.Ad3**, mettendo ancor più in risalto la diversa efficacia di questo Alfiere con il suo corrispondente in c8. Esso riesce a contrastare efficacemente l'azione che i pedoni avversari esercitano sulle case chiare, mentre le case scure sono porti sicuri per i pezzi del Bianco. Ora, di fronte alla minaccia della manovra di Cavallo (Cd4-f3-g5), che sfrutta per l'appunto la debolezza della casa scura g5, il Nero non trovò niente di meglio che sacrificare il Cavallo così da ottenere tre pedoni per il pezzo: **22...Cxe5**. Ma la monocromia della posizione rimase pressoché intatta e il Nero ugualmente dovette soccombere.

La partita continuò con

23.fxe5 Dxe5 24.Dh4 Ab7 25.Tf3 Tac8 26.Cce2 Tc7 27.Tf6 Tee7 28.Rd2 Ted7 29.a3 Rg7 30.Cf4 Tc8 31.Tg5 (da notare come il Bianco manovra sulle case scure da padrone, mentre il Nero non è in grado di fare altrettanto su quelle chiare) **Dc7 32.Cfxe6+ Cxe6 33.Txe6 Da5+ 34.b4 Dxa3 35.Cf5+ Rg8 36.Ce7+ Txe7 37.Txe7 Dc3+ 38.Re2 d4 39.Df4 1-0**

È chiaro che un giocatore esperto eviterà in tutti i modi di cadere nella monocromia, a meno di forti compensazioni derivanti da altri vantaggi, mentre difficilmente uno scacchista che ha iniziato a giocare solo da alcuni mesi sarà in grado di tenere sotto controllo tale fattore posizionale. Tuttavia la nozione è importante e la sua conoscenza permette di capire meglio che cosa significa quando nei commenti alle partite magistrali incontra l'espressione: "il Nero (Bianco) è debole sulle case chiare (scure)".

Da tutto questo discorso sulla monocromia possiamo riconoscere una qualità particolare che appartiene solo agli Alfieri, una distinzione fondamentale che spesso condiziona l'intera strategia di una partita dall'apertura al finale. Il concetto può essere espresso nel seguente modo:

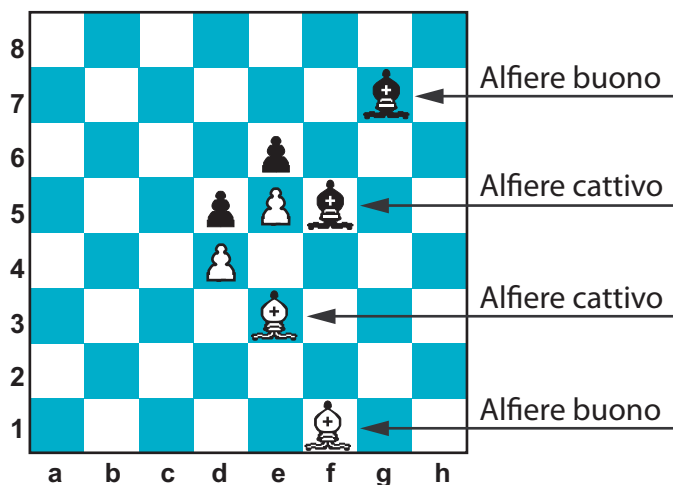
SE UN GIOCATORE
HA UNO O PIÙ PEDONI CENTRALI BLOCCATI,
IL PROPRIO ALFIERE CHE SI MUOVE SULLE CASE
DELLO STESSO COLORE DI QUELLE DEI PEDONI
SI DENOMINA "CATTIVO"

In presenza di pedoni centrali bloccati, uno dei due Alfieri dovrà essere considerato **cattivo** e l'altro, di converso, dovrà essere considerato **buono**.

Notiamo ancora che se i pedoni centrali di un giocatore sono bloccati su determinate case (ad esempio su quelle chiare), i pedoni avversari bloccatori si troveranno su case di colore opposto (nel nostro caso su quelle scure). Ne consegue che anche la coppia degli Alfieri avversari si dividerà in un Alfiere **buono** e in uno **cattivo**, e la corrispondenza con gli Alfieri avversari sarà diametralmente inversa (ad esempio: se l'Alfiere campochiaro di un colore è cattivo, l'Alfiere campochiaro dell'altro colore sarà buono, e l'opposto sarà per gli Alfieri camposcuri).

Il diagramma seguente mostra la distinzione nel modo più semplice.

diagramma 6.3



Notiamo alcune particolarità.

Consideriamo l'Af1, l'Alfiere campochiaro del Bianco. Esso è un Alfiere **buono** perché i pedoni bloccati d4 ed e5 si trovano su case scure. Tale Alfiere non è ostacolato dai propri pedoni e ha una grande mobilità.

Anche l'Ag7, l'Alfiere camposcuro del Nero; è buono, perché i pedoni e6 e d5 si trovano su case appartenenti a un campo diverso.

Al contrario l'Ae3, camposcuro del Bianco, è cattivo poiché i suoi movimenti sono intralciati dai pedoni d4 ed e5. Similmente l'Alfiere campochiaro del Nero, Af5, è cattivo perché intralciato dai pedoni e6 e d5. Tutto ciò è molto facile:

PER VEDERE SE UN ALFIERE È BUONO O CATTIVO
BASTA OSSERVARE COME SONO MESSI I PEDONI
CENTRALI DEL MEDESIMO SCHIERAMENTO.

Tuttavia viene spontanea un'obiezione.

Se paragoniamo l'Alfiere buono del Bianco con quello buono del Nero, vediamo che il primo è un bell'Alfiere e il secondo invece appare molto sacrificato. Certo preferiremmo avere l'Af1 piuttosto che l'Ag7. Questo diverso valore dell'Af1 rispetto all'Ag7 non dipende però dalla qualità "morale" degli Alfieri (la qualità buono/cattivo), bensì da altre qualità che ora vedremo. La qualità "morale", buono/cattivo dipende esclusivamente dalla collocazione dei pedoni e da null'altro.

Altre qualità che intervengono nel giudizio di un Alfiere (e che tuttavia non sono esclusive di questo) sono la *mobilità* e la *dinamicità*.

Di entrambi i fattori ho già accennato nei capitoli precedenti, ma qui riprendo l'argomento applicandolo agli Alfieri.

La mobilità dipende dal numero di case disponibili all'Alfiere, quelle case in cui potrebbe teoricamente muovere. Ad esempio la mobilità dell'Ag7 è molto ridotta: essa si esercita teoricamente solo sulle case f1, h1, f6, h6 ed e5 (f6 ed e5 sono case in cui l'Alfiere potrebbe *teoricamente* andare), ma in pratica esso dispone solo di f1, h1 e h6.

Vediamo che la sua mobilità è tanto ridotta che risulta addirittura inferiore a quella del suo compagno "cattivo" in f5. Ma, ripeto, la mobilità non influisce sulla bontà (in senso tecnico) o meno dell'Alfiere. Un Alfiere è cattivo non tanto perché ha poche case a disposizione, ma perché i propri pedoni lo intralciano nel passare da una zona all'altra della scacchiera.

Allo stesso modo sulla bontà dell'Alfiere non influisce l'altra qualità che si può chiamare "dinamicità" e che riguarda gli attributi *attivo - passivo*.

L'Af5 è un Alfiere cattivo, ma esso va giudicato *attivo*, in quanto posto davanti ai propri pedoni e può in questo modo agire *attivamente* contro lo schieramento nemico. Al contrario l'Ae3 è un Alfiere che oltre a essere cattivo è anche passivo (pur godendo di una buona mobilità), in quanto ha un ruolo esclusivamente difensivo.

A questo proposito notiamo come un Alfiere attivo, quale l'Af5, resti in ogni caso intralciato dallo stesso pedone e6 che lo difende. Infatti, se per una qualsiasi ragione, esso dovesse portarsi in b7 per difendere qualcosa, non impiegherebbe meno di quattro mosse, mentre se non esistesse il pedone e6 due mosse basterebbero.

Ciò spiega perché bisogna stare sempre molto attenti a difendere un Alfiere con uno o due pedoni, in quanto il rientro (o anche semplicemente l'azione) nelle retrovie sarebbe molto difficoltoso.

Questo intralcio all'indietro del pedone non di rado è sfruttato dall'avversario in finale: l'Alfiere, attaccato, viene difeso da un pedone, ma ora il pezzo non fa più in tempo a retrocedere per fermare un pedone avversario lanciato a promozione.

Nel corso dello studio riprenderemo molte volte queste nozioni e qui mi limito a riassumere quanto scritto sopra.

Un Alfiere si può caratterizzare per tre qualità:

- **la bontà:** *buono/cattivo*, dipende dalla presenza di pedoni centrali bloccati;
- **la mobilità:** *più o meno mobile*, dipende dal numero di case a disposizione;
- **la dinamicità:** *attivo/passivo*, dipende dal ruolo difensivo od offensivo che esercita.

Che deve fare un giocatore che ha un Alfiere sofferente di uno o più di questi difetti?

In modo particolare come si deve intervenire se ci si trova a essere rimasti con un Alfiere cattivo? (Il problema dell'Alfiere cattivo è particolarmente senti-

to quando è rimasto un Alfiere solo, poiché il rischio di monocromia è molto forte, mentre in genere non si presenta quando si dispone di una coppia di Alfieri).

Che fare, dunque?, se si ha un Alfiere cattivo?

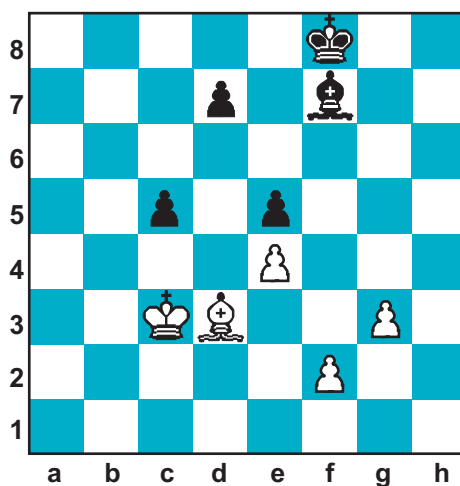
Il giocatore, a seconda delle possibilità concrete, dovrebbe giungere a

a) rimuovere il blocco dei propri pedoni e quindi avanzarli (in tal modo l'Alfiere diventa buono);

b) effettuare cambi incrociati che portino a eliminare il proprio Alfiere cattivo e, se possibile, a eliminare anche l'Alfiere buono dell'avversario;

c) se non sono possibili gli interventi a e b, allora deve cercare almeno di portare questo Alfiere davanti ai propri pedoni, così da renderlo attivo.

diagramma 6.4



Muove il Bianco

Il pedone e4 rende cattivo l'Alfiere del Bianco. Se il Re nero giunge in f6 prima che il Bianco abbia risolto lo stato del suo Alfiere, probabilmente la partita è persa per il Bianco.

Il Bianco qui risolve facilmente il problema del suo Alfiere cattivo.

Secondo il primo metodo può giocare **1.f4** e se il Nero cattura **1...exf4** il Bianco gioca **2.gxf4** e poi e4-e5 rendendo buono l'Alfiere e ottenendo la patta sicura.

Il Nero però può evitare di prendere in f4 e può giocare **1...d6**, in tal caso il Bianco può passare al secondo metodo e cercare il cambio degli Alfieri:

1.f4 d6 2.Ac4

E se il Nero rifiuta il cambio, ad esempio con **2...Ah5**, il Bianco può ricorrere al terzo metodo e rendere più attivo l'Alfiere portandolo in d5.

In ogni caso la patta è assicurata.

GLI ALFIERI IN APERTURA E NEL MEDIOGIOCO

Gli Alfieri sono pezzi che si muovono abbastanza presto in apertura (in genere però dopo i Cavalli), ma più di ogni altra figura vengono spesso sviluppati senza un preciso criterio dai principianti.

Mentre i Cavalli nella posizione di partenza dispongono normalmente di poche case nelle quali saltare, gli Alfieri possono essere sviluppati in molti modi: in fianchetto, nella seconda casa centrale, nella terza casa, nella quarta o nella quinta. Spesso c'è solo l'imbarazzo della scelta.

Davanti a questa pluralità di decisioni possibili, i principianti (ma non solo!) spesso piazzano i loro Alfieri in una casa qualunque, giusto per poterli "tira-

re fuori”. Oppure, se hanno letto qualche manuale che tratta di aperture, li sviluppano in modo meccanico secondo quanto consigliato dalla teoria, ma senza una precisa consapevolezza. In questa parte, che certamente non potrà trattare delle varie aperture singolarmente, vedrò di esemplificare alcuni errori e di fornire qualche consiglio generale, ma soprattutto di evidenziare come apertura e mediogioco vadano trattati congiuntamente.

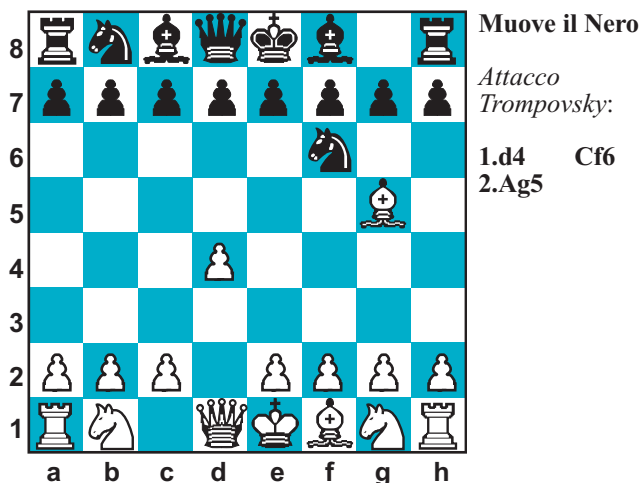
La prima cosa che mi sento di consigliare è quella di sforzarsi di capire, durante lo studio delle aperture, per quali ragioni la teoria consiglia certi sviluppi di Alfiere e non altri, oppure che cosa comporta una scelta tra pari possibilità nel mediogioco che poi va a seguire.

Comprendo bene che un principiante fatica a capire da solo tali ragioni, quasi sempre di ordine strategico-posizionale, e per questo sono importanti le spiegazioni di un insegnante o il ricorso a testi ben esplicativi, che non si limitino a elencare varianti. Il principiante, senza una guida, può interpretare le aperture in modo totalmente erroneo.

Vediamo qualche esempio di errori tipici.

L'attacco Trompovsky inizia così:

diagramma 6.5



Come si vede, nella Trompovsky l'Alfiere si sviluppa immediatamente. Ora, un paio di volte mi è capitato di assistere nelle partite tra giocatori poco esperti a questo seguito:

2... h6
3.Ah4

Il Bianco, con quest'ultima mossa ha manifestato di non aver compreso per nulla il significato della sua seconda mossa.

Qui occorre però che si capisca bene una cosa: il fatto che certe mosse siano impiegate da Maestri e da Grandi Maestri non significa nulla.

Nell'esempio proposto qualcuno può scartabellare un database e obiettare: “Ma nel 1983 il GM Vaganian giocò proprio così, 2.Ah4, contro il GM inglese Henley! Ciò significa che Vaganian non aveva compreso il significato della sua mossa?”.

Certo non è così.

Un Grande Maestro talvolta esegue mosse inferiori o contraddittorie rispetto l'impianto generale per

condurre l'avversario fuori di teoria e avviare un gioco in cui questi debba stare a riflettere su ogni mossa, anziché proseguire in modo meccanico.

Il principiante sprovveduto imita il Grande Maestro e ... finisce male! (Peggio ancora se finisce bene, però. Se vince una partita si convince che quel sistema è proprio ciò che ci vuole per vincere e lo adotterà anche in seguito).

Perché la mossa 3.Ah4, che non è sbagliata in sé, è però contraddittoria con il sistema Trompovsky?

Comincio a rispondere prendendo la questione un poco più alla larga.

L'Alfiere camposcuro del Bianco ha varie possibilità di sviluppo che vanno dal fianchetto in b2, alle case d2, e3, f4 e g5. Ora, in quasi nessuna apertura questo Alfiere viene sviluppato nelle primissime mosse, in quanto all'inizio non è chiaro dove sia meglio porlo. Così il giocatore di solito muove i Cavalli, assesta i pedoni, sviluppa l'Alfiere di Re per preparare l'arrocco... e intanto l'Ac1 attende pazientemente il suo turno. Solo dopo un certo numero di mosse, quando diverrà sufficientemente chiaro come l'avversario intende affrontare il mediogioco, in genere si riesce a capire meglio dove piazzare l'Alfiere.

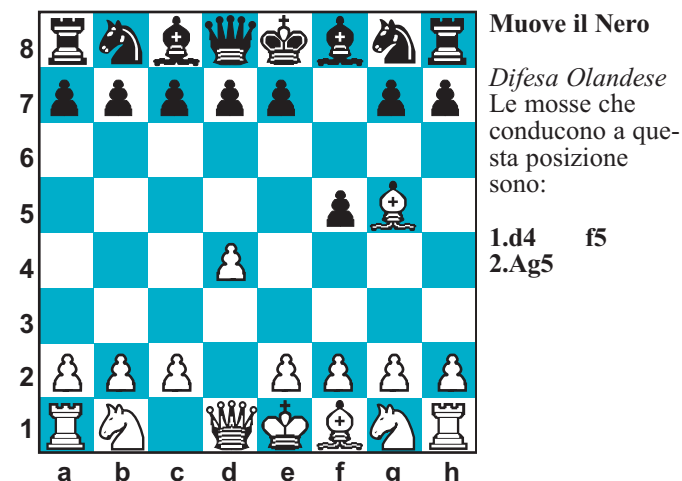
Da tutto ciò ne deriva che se l'attacco Trompovsky prevede lo sviluppo dell'Alfiere già alla seconda mossa, dev'esserci una ragione precisa. Tale ragione è una sola: il Bianco intende cambiare subito il suo Alfiere sul Cf6 ed è chiaro che se il Nero gioca 2...h6 (mostrando anche lui di non capire la ragione di 2.Ag5), la risposta 3.Ah4 è del tutto contraddittoria.

Il Bianco è dunque uscito con l'Alfiere per cambiarlo sul Cf6 ed è chiaro che se il Nero gioca 2...h6 (mostrando anche lui di non capire la ragione di 2.Ag5), la risposta 3.Ah4 è del tutto contraddittoria.

L'apertura prosegue solitamente con 2...Ce4, sottraendo il Cavallo al cambio, o 2...e6, evitando l'impedonatura. Oppure il Nero accetta la sfida e gioca 2...d5 o 2...c5, con conseguente cambio e impedonatura, ma mai perderà un tempo con la mossa, 2...h6, che cerca di indurre il Bianco a fare proprio quello che intendeva fare spontaneamente!

Altre aperture presentano sviluppi simili dell'Ac1, ma le intenzioni possono essere diverse.

diagramma 6.6



Nel diagramma 6.6 possiamo vedere una variante della Difesa Olandese che sviluppa l'Ac1 allo stesso modo della Trompovsky nella seconda mossa.

In questo caso l'intenzione è identica, ma usata in modo preventivo: se il Bianco esce con il Cavallo in f6, l'Alfiere è pronto a catturarlo, provocando al Nero un'impedonatura ancor peggiore (con i pedoni in f6 ed f5, anziché in f7 ed f6, come si ha nella Trompovsky).

Ora, è evidente che se il Nero gioca l'errata 2...Cf6, il Bianco commetterebbe un'incongruenza ancora più grave rispondendo con una mossa diversa se non effettuasse il cambio 3.Axf6.

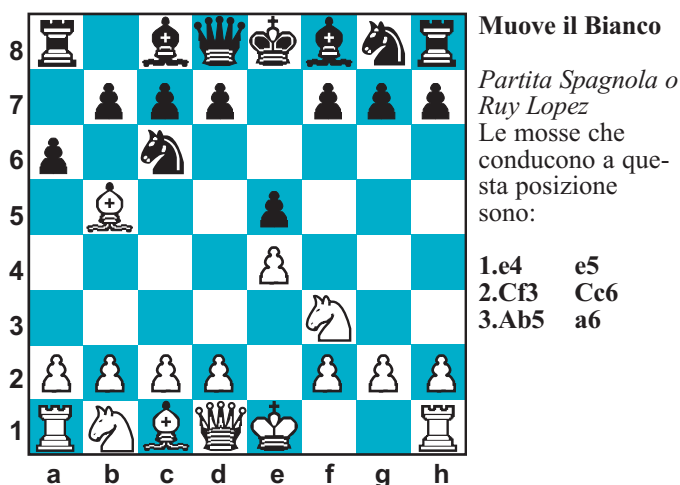
Non sempre però l'Alfiere che va in g5 intende cambiarsi sul Cavallo. In molte aperture, la maggior parte, lo scopo è quello di inchiodare il Cf6, così che la sua azione sul centro risulti puramente virtuale, e costringere l'avversario a neutralizzare l'inchiodatura con ...Ae7, uno sviluppo molto passivo dell'Alfiere.

In questi casi il cambio sul Cavallo è piuttosto un'eccezione che non una regola e, quando l'Alfiere viene attaccato con ...h6, spesso si ritira in h4 o abbandona l'inchiodatura, portandosi in f4 o in e3.

Altre volte cambiare o non cambiare l'Alfiere sul Cavallo inchiodato è un'alternativa reale, poiché entrambe le scelte possono essere buone, tuttavia poi muta molto la strategia che ne consegue.

Si veda questo esempio:

diagramma 6.7



Che cosa deve fare ora l'Alfiere attaccato? Ritirarsi in a4 oppure cambiarsi sul Cavallo?

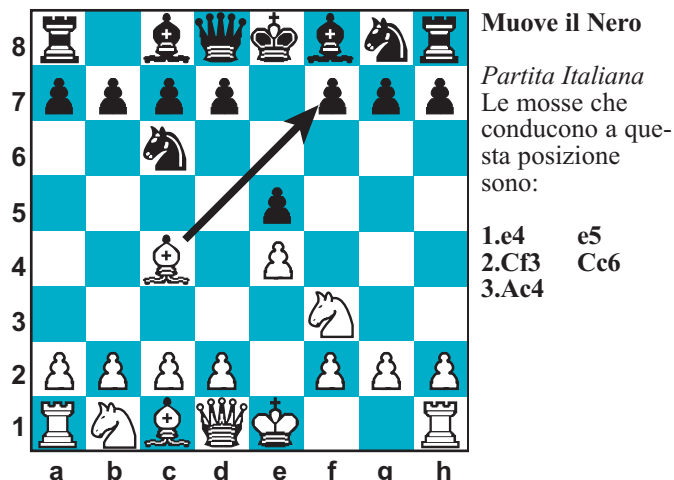
In realtà entrambe le soluzioni sono giocabili, ma conducono a strategie molto diverse. Se l'Alfiere si ritira, il gioco del Bianco tenderà a organizzare le spinte dei pedoni centrali e quindi un attacco sul lato di Re. Se invece l'Alfiere si cambia sul Cavallo, allora la strategia sarà quella di cambiare più pezzi possibili per giungere a un finale in cui il Nero avrà l'handicap costituito dall'impedonatura (in un finale di soli pedoni l'impedonatura è spesso perdente).

Questi esempi mostrano come fin dalle primissime mosse ciò che facciamo con gli Alfieri può condizionare l'intera partita.

Notiamo fra l'altro la grande differenza che sussiste

tra la Partita Spagnola, che abbiamo appena considerato e la Partita Italiana in cui l'Alfiere alla terza mossa viene sviluppato in c4. Mentre in b5 (Partita Spagnola) la sua funzione è quella di creare un'impedonatura in caso di cambio, oppure neutralizzare l'azione del Cavallo sul centro, nel caso in cui l'Alfiere sia mantenuto in b5, lo sviluppo in c4 mira invece all'attacco diretto del punto critico f7:

diagramma 6.8



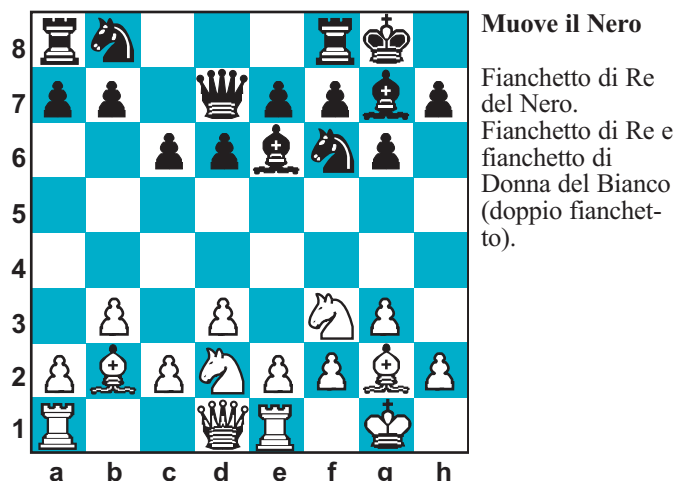
Stabilito che in un'apertura lo sviluppo degli Alfieri non è mai casuale, vado a esporre alcuni aspetti generali che riguardano gli Alfieri in fase di apertura. Per fare un poco di ordine in questa materia molto complessa, consideriamo cinque possibilità di sviluppo, che vedremo applicate a ciascuno dei quattro Alfieri:

- a) sviluppo in fianchetto;
- b) sviluppo alla seconda casa centrale;
- c) sviluppo alla terza casa;
- d) sviluppo alla quarta casa;
- e) sviluppo alla quinta casa.

LO SVILUPPO IN FIANCETTO

Il termine fianchetto è molto antico e la parola italiana "fianchetto" è utilizzata internazionalmente a indicare l'Alfiere sviluppato alla seconda casa di una delle grandi diagonali. Spesso poi si indica con l'espressione "pedoni in fianchetto" la struttura che si ottiene spingendo il pedone 'b' o 'g' di un passo.

diagramma 6.9



Un Alfiere sviluppato in fianchetto (in b2, in g2, o in b7 o g7 per il Nero) indica con grande chiarezza il lato verso cui intendere esercitare la propria azione. Questo Alfiere in genere ha limitate possibilità di mutare rapidamente fronte di attacco, però ha il vantaggio di esercitare un'azione lunga (che l'avversario cercherà di ridurre creando catene di pedoni). Un'altra virtù dell'Alfiere in fianchetto è quella di collaborare bene con i pedoni che lo attorniano, in quanto la loro azione combinata mantiene il controllo sia sulle case chiare sia su quelle scure.

Il fianchettamento dell'Alfiere di Re, sia esso bianco o nero, conduce a schemi di gioco che possono essere denominati *schemi est-indiani*.

Le aperture che utilizzano tali schemi sono numerose:

- per il Nero: Difesa Est-indiana, Difesa Benoni, Gambetto Benko, Difesa Moderna, Difesa Grunfeld, Difesa Siciliana chiusa, Difesa Siciliana Dragone, e molte altre che non hanno un nome specifico.
- per il Bianco: Attacco Est-indiano, Partita Reti, Partita Catalana e molte altre varianti di aperture che tollerano il fianchettamento dell'Alfiere in risposta all'avversario.

Negli schemi est-indiani la funzione dell'Alfiere in fianchetto e la strategia, almeno nell'apertura e nelle prime fasi del mediogioco, sono molto diverse a seconda di dove sono collocati i pedoni centrali.

diagramma 6.10

Muove il Bianco

Le mosse che conducono a questa posizione sono:

1. d4 Cf6
2. c4 g6
3. Cc3 Ag7
4. e4 d6
5. Cf3 O-O
6. Ae2 e5
7. O-O Cc6
8. d5 Ce7

In questa variante della Difesa Est-indiana il Nero ha spinto il suo pedone in e5, chiudendo la grande diagonale nera h8-a1. In queste condizioni l'Ag7 ha scarsa mobilità e appare alquanto passivo. Tuttavia la sua azione in apertura non è stata priva di conseguenze. Grazie alla sua azione, infatti, il Bianco non ha potuto mantenere i suoi pedoni allineati al centro ed è stato costretto a chiuderlo (il cambio in e5 non sarebbe stato di alcun vantaggio).

Chiuso il centro, l'Alfiere esercita inizialmente solo una funzione difensiva, tenendo sotto controllo le case scure vicino al Re, in seguito il Nero cercherà di cambiarlo. Come piano attivo avrà invece quello di avviare un attacco al Re bianco mediante la rimozione del Cf6 (in d7, in e8 o in h5) e la spinta del pedone 'f'. Un seguito potrebbe essere:

9.b4 Ch5
10.Te1 f5
11.Cg5 Cf6

La spinta del pedone 'f' serve a creare spazi di manovra per i pezzi neri e al contrario a rendere difficili le manovre dei pezzi bianchi. Ovviamente la spinta in f4 quasi sempre è accompagnata dalla spinta del pedone 'g' e spesso anche del pedone 'h'.

Al contrario il Bianco dovrà lottare sul lato di Donna, mirando ad avanzare i suoi pedoni 'b' e 'c', così da disgregare la catena dei pedoni neri.

Il Nero però può anche decidere di non chiudere la diagonale dell'Ag7 e di sfruttarlo invece per una strategia offensiva. Chiaramente in questo caso avremo la spinta del pedone 'c' (non però obbligatoriamente) e la strategia prevederà per il Nero un piano di gioco basato sull'attacco nel lato di Donna.

diagramma 6.11

Muove il Bianco

Le mosse che conducono a questa posizione sono:

1. d4 Cf6
2. c4 g6
3. Cc3 Ag7
4. e4 d6
5. Cf3 O-O
6. Ae2 c5
7. d5 e6
8. O-O exd5
9. cxd5 a6

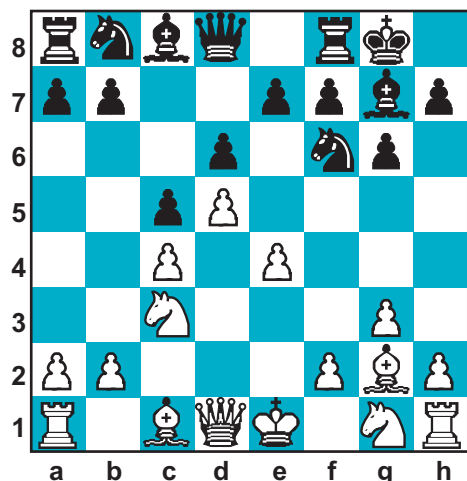
Questa Difesa Est-indiana si è trasformata in una Difesa Benoni moderna ed è molto chiaro ciò che il Nero intende fare. Egli metterà una Torre in e8 per tenere sotto pressione il pedone e4 e impedire che avanzi. Sul lato di Donna intende invece spingere in b5 e crearsi così lo spazio per l'attacco. È evidente che per un piano di questo genere, l'azione dell'Ag7 risulta molto potente per il dominio che esercita sulla grande diagonale scura.

Il Bianco, da parte sua, ha un chiaro obiettivo di attacco nel pedone d6, ma non si tratta di un obiettivo facile da colpire. Molto più realistico è lottare per la casa e5 e cercare di conquistarla. Se riesce a realizzare ciò, ottiene ottime prospettive di attacco sul lato di Re e nello stesso tempo neutralizza l'azione dell'Ag7. Questo obiettivo può essere perseguito conducendo il Cf3 prima in d2 e poi in c4, quindi mediante la spinta f2-f4 seguita da e4-e5.

Per attuare questo piano deve però prima rallentare l'attacco del Nero sul lato di Donna e per tale ragione gioca preventivamente a2-a4, una mossa che indebolisce la casa b4, ma contrasta la spinta b7-b5 e assicura il Cavallo giunto in c4.

Il Bianco però può anche decidere di comportarsi diversamente e di sostenere fortemente il centro, e soprattutto il pedone d5, senza per questo rinunciare all'abituale strategia di spinta dei pedoni centrali. Così anch'egli può decidersi per il fianchetto di Re

diagramma 6.12



Muove il Nero

Le mosse che conducono a questa posizione sono:

1. d4 Cf6
2. e4 g6
3. Cc3 Ag7
4. e4 d6
5. g3 c5
6. d5 O-O
7. Ag2

Osserviamo che l'Ag2, limitato com'è nei movimenti, esercita una funzione difensiva, analogamente a quanto visto prima per il Nero (diag. 6.10).

Tuttavia la sua funzione difensiva non si occupa tanto del lato di Re, quanto invece del centro. L'Ag2 intende sostenere il pedone d5, in vista della spinta di rottura e4-e5, ma questo accresciuto controllo del centro ha tuttavia indebolito la casa b5 e il Nero riuscirà a spingervi il suo pedone con minor fatica.

Come sempre sarà la conduzione concreta della partita a dire in che modo vantaggi e svantaggi si misureranno.

Il discorso effettuato finora dev'essere considerato anche con i colori invertiti. Infatti pure il Bianco può decidere di giocare qualcosa di simile a un'est-indiana e attuare l'attacco indiano in varie forme, la più comune è il KIA (King Indian Attack); un attacco che si ripropone in modo quasi identico qualunque sia la difesa del Nero. Ad esempio ecco contro una Difesa Francese: 1.e4 e6 2.d3 d5 3.Cd2 c5 4.Cgf3 Cc6 5.g3 g6 6.Ag2 Ag7 7.O-O Cge7 8.Te1.

Invece diversa è la situazione relativa al fianchettamento dell'Alfiere di Donna (Ab2 per il Bianco e Ab7 per il Nero). Mentre il Nero fianchetta abbastanza frequentemente il suo Alfiere di Donna, la medesima frequenza non la si riscontra nello schieramento del Bianco. Su un complesso di circa 3,5 milioni di partite, lo sviluppo dell'Alfiere in b7 nelle prime 10 mosse è più del 9% per il Nero, mentre il corrispondente Ab2 per il Bianco lo si riscontra solo il 6%. Insomma, il Nero fianchetta il suo Alfiere di Donna il 50% delle volte più del Bianco. Quando i dati statistici sono così netti, l'evento difficilmente è casuale e si può tentare di individuare una o più cause precise.

Io credo che le ragioni siano sostanzialmente due, una di carattere posizionale e l'altra di carattere strategico (abbiamo già osservato che *posizionale* e *strategico* non sono sinonimi, vedi Intermezzo 1).

La *ragione posizionale* è che molto spesso il Nero si trova a giocare e6 prima di aver liberato il suo Alfiere di Donna (Difesa Francese, Difesa Est o Ovest-indiana, Gambetto di Donna rifiutato o accettato, Difesa Siciliana Paulsen, ecc.). Poiché il Nero gioca per secondo, la necessità di difendere d5 dalle mire espansionistiche dell'avversario è molto più fre-

quente che non la situazione opposta. È infatti più raro che il Bianco abbia bisogno di ricorrere a e3 per sostenere d4 ancor prima di aver sviluppato il suo Ac1. Ciò di solito avviene quando il Bianco adotta sistemi attendistici o ristretti (Sistema Colle, Reti, ecc.), ma questi non costituiscono la maggioranza delle aperture.

Il discorso ci porta dunque a concludere in tal modo: poiché il Nero gioca più frequentemente e6 che non il Bianco e3, il Nero più spesso del Bianco è costretto a sviluppare l'Alfiere in fianchetto, essendo l'altra diagonale chiusa dal proprio pedone.

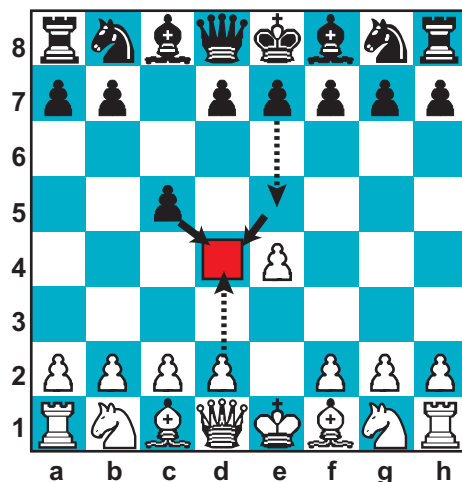
Questa è una ragione posizionale (collegata infatti al posizionamento dei pezzi), altra cosa è la *ragione strategica*. Per spiegarla occorre effettuare una digressione di grande importanza.

Cominciamo col dire che quando il Bianco apre in modo attivo, occupando subito una casa centrale con 1.e4 o con 1.d4, la sua aspirazione è quella di poter costruire un centro forte, affiancandovi l'altro pedone centrale. Pertanto se ha giocato 1.e4, egli vorrà proseguire con 2.d4; al contrario, avendo iniziato con 1.d4 vorrà continuare con 2.e4.

Ma perché si abbia un centro forte l'affiancamento dei pedoni non è sufficiente. Occorre anche che i pezzi siano ben disposti per sostenerli e che siano mobili, abbiano cioè la possibilità di avanzare. Questa semplice idea implica che il Nero ha due sistemi generali per impedire che il Bianco raggiunga i suoi scopi:

1) Impedire l'affiancamento ponendo un forte controllo sulla casa in cui dovrebbe essere spinto il pedone (il controllo su e4, se il Bianco ha iniziato con 1.d4; oppure il controllo su d4 se il Bianco ha iniziato con 1.e4). Dopo 1.e4 i sistemi più comuni sono la Partita aperta (1...e5) e la Siciliana (1...c5). Invece dopo 1.d4 abbiamo la partita di Donna (1...d5), e anche alcuni sistemi indiani: Ovest-indiana, Grunfeld, Nimzoindiana con ...d5.

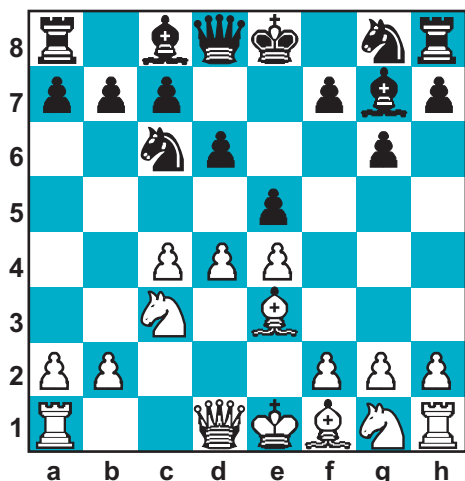
diagramma 6.13



Un esempio.
Il Bianco ha giocato:
1. e4
Ora vorrebbe continuare con 2. d4, ma il Nero vi si oppone con 1...c5 (Difesa Siciliana,) oppure con 1...e5 (partita aperta).

2) Concedere l'affiancamento, ma poi attaccare un pedone così da costringere l'avversario a spingerlo o a cambiarlo. In tal modo i pedoni perdono di mobilità e il centro è molto meno forte. Sistemi comuni sono la Difesa Francese, la Caro Kann e i vari sistemi indiani (Est-Indiana, Difesa Moderna, Nimzoindiana, Benoni, Benko).

diagramma 6.14



Una posizione che deriva dalla Difesa Moderna. La forte pressione sul punto d4 a opera del Cc6, dell'Ag7 e del pedone e5 costringono il Bianco a spingere in d5. In tal modo egli guadagna spazio, ma il centro s'irrigidisce ed è più facilmente attaccabile.

Ora siamo in possesso delle nozioni essenziali per capire la ragione per cui Ab7 è più frequente di Ab2.

Quando il Bianco ha giocato 1.d4 Il Nero può decidere di premere su tale punto per costringere il pedone ad avanzare in d5, e allora abbiamo impianti di tipo Est-indiano (con tutte le variazioni, Moderna, Benoni, ecc.).

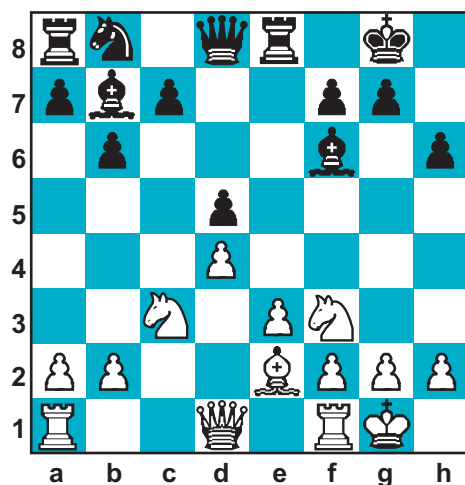
Ma se il Nero preferisce impedire con forza la spinta in e4, allora eserciterà un forte controllo su questa casa con Cf6 e con Ab7, e spesso anche con un pedone in d5.

Tutto ciò interessa però maggiormente il secondo giocatore, che deve rispondere ai piani del primo, ed ecco perché la necessità strategica di un Alfiere in b7 si verifica molto più frequentemente che non l'Alfiere bianco in b2.

Vediamo un'applicazione di quanto scritto prendendo come esempio due aperture: il Gambetto di Donna rifiutato e la Difesa Ovest-indiana.

Cominciamo con il Gambetto di Donna rifiutato nella variante di Tartakover.

diagramma 6.15



Una posizione classica della "Tartakover" in cui si nota bene lo stretto controllo che il Nero esercita sulla casa e4. La Tartakover è un impianto solido per il Nero, ma un po' povero di dinamismo.

Credo che sia utile esaminare rapidamente le mosse dell'apertura perché si potrà meglio capire la lotta che si svolge intorno alla casa critica e4.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Ae7 5.Ag5 0-0 6.e3 h6 7.Ah4 b6 8.Ae2 Ab7 9.Axf6 Axf6 10.cxd5 exd5 11.0-0 Te8.

Siamo giunti alla posizione del diagramma.

La cosa che dovrebbe subito balzare agli occhi è il supercontrollo che il Nero esercita sulla casa e4, al fine di non fare avanzare il pedone e3. Ma per quale ragione il Nero impedisce che esso avanzi?

Se il pedone bianco non incontrasse alcun ostacolo e potesse giungere ad affiancarsi con il collega in d4, si avrebbero con tre effetti negativi per il Nero: uno immediato, un altro a medio termine e uno a lungo termine.

Nell'immediato il Bianco otterrebbe un completo controllo delle case centrali tale che, alla limitazione della mobilità dei pezzi avversari, farebbe riscontro uno spazio di manovra utile per i propri pezzi.

A medio termine è minacciata la successiva spinta in e5 che costituirebbe un'ottima premessa per l'attacco al Re nero, dal momento che gli Alfieri, la Donna e successivamente la Torre con (l'aggiramento o con la spinta del pedone 'f') avrebbero pieno agio per minacciare l'arrocco.

A lungo termine la coppia di pedoni affiancati potrà generare in finale un pedone libero, sulla colonna 'd' o 'e' a seconda del gioco avversario.

Il Nero deve dunque sostenere in tutti i modi il pedone d5 per conservare il principale baluardo contro la spinta in e4. Ma il ruolo del pedone non è solo difensivo. Al momento giusto il Nero giocherà Cbd7 e spingerà quindi in c5. Se ciò gli riuscisse il Bianco avrebbe problemi dal momento che la presa in c5 (dxc5) darebbe al Nero due pedoni affiancati in zona centrale, se invece lasciasse che fosse il Nero a risolvere la tensione ecco che questi può decidere di continuare con c5-c4, ottenendo una maggioranza di pedoni sul lato di Donna che, come abbiamo visto in altra occasione, costituisce un bel vantaggio in finale. Per tutte queste ragioni il Bianco cercherà di premere su d5 (ad es. con Db3), in modo che il Nero debba limitarsi a giocare c7-c6, oppure spingerà in b4 per ritardare, la spinta c7-c5.

Tutto ciò appartiene al mediogioco e va oltre la nostra trattazione degli Alfieri. Credo tuttavia che sia risultato evidente il ruolo che l'Alfiere in fianchetto esercita sulla posizione.

.....
.....
.....(ecc.)

INTERMEZZO

PENSARE IN TORNEO

L'intermezzo offre allo scacchista alcune idee (che saranno maggiormente sviluppate nei capitoli 9 e 10) su come regolare il proprio modo di pensare nel corso di una partita di torneo.

È lontana da me l'idea che si debba forzare la propria mente lungo direttive rigide e buone per tutti, nel testo mi limito pertanto a dare qualche consiglio generale e a indicare come il lavoro mentale possa essere scandito in cinque grandi fasi:

- *Fase 1: l'individuazione di grosse minacce*
- *Fase 2: l'individuazione di motivi tattici*
- *Fase 3: l'analisi e la valutazione della posizione*
- *Fase 4: la ricerca delle mosse*
- *Fase 5: il ricontrollo*

Il consiglio principale che fornisco allo scacchista è quello di esercitarsi durante l'allenamento a pensare con ordine, e agire in modo più spontaneo quando si trova in situazione di torneo, lasciando che gli apprendimenti acquisiti in fase di studio possano fluire senza sforzo e in maniera quasi inconsapevole.

Le pagine esemplificative riportano un modo di pensare che a mio avviso va superato abbastanza presto: il pensiero - minaccia.

PENSARE IN TORNEO

il Bianco sarà il lato di Re e per il Nero sarà il lato di Donna.

Il Nero è riuscito a cambiare il suo Alfiere cattivo e ora sta premendo sul punto critico d4, tuttavia ha un problema: lo sviluppo del lato di Re. Il modo più lineare per sviluppare i pezzi sarebbe: Cg8-e7-f5 (o g6), poi Ae7, poi 0-0.

Il Bianco può intralciare questo piano costringendo il Nero a ingombrare la casa e7 con l'Alfiere e pertanto le mosse successive del Bianco sono corrette.

9.dxc5! Axc5 10.b4 Ae7

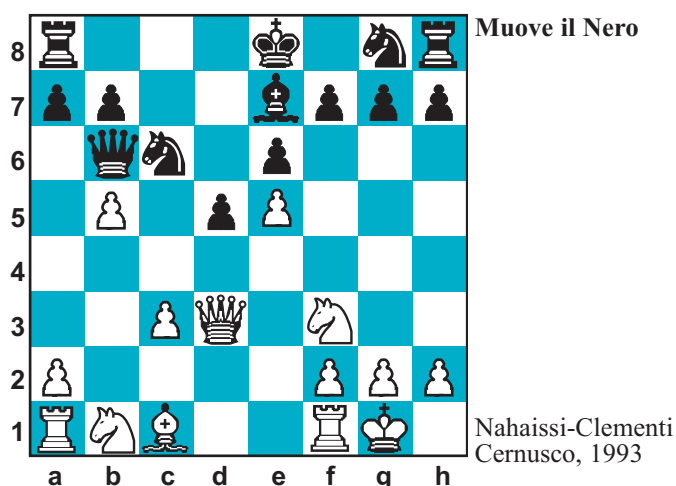
Ci si può chiedere se il mio avversario abbia giocato così per consapevolezza posizionale oppure semplicemente perché ha visto un modo per attaccare l'Alfiere. A proposito non si può essere certi, ma io sono propenso a credere a questa seconda ipotesi, visto come proseguì il gioco.

Con le sue ultime due mosse il Bianco ha ottenuto un risultato importante: ha creato difficoltà allo sviluppo del lato di Re del Nero e si è procurato spazio proprio là dove il Nero dovrebbe avere più agio. Se adesso il Bianco potesse soffocare i pezzi del lato di Donna, potrebbe poi dedicarsi all'attacco sul lato di Re evitando di subire il controgio.

Ma il mio avversario (un prima sociale e perciò del tutto giustificabile; la mia non vuole essere una critica allo scacchista, ma solo al *pensiero-minacce*) non comprende questo e parte con un'altra minaccia: **11.b5?**

Una mossa del tutto antiposizionale. La mossa giusta era l'affiancamento dei pedoni con 11.a4. La spinta effettuata è sicuramente una minaccia (se il Nero non vede... perde il Cavallo), ma procura all'avversario splendide case per le manovre dei pezzi neri.

diagramma III.2



Come si vede nel diagramma, il Nero dispone adesso delle case a5 e c4 per il Cavallo e c5 per l'Alfiere, vanificando la mossa precedente.

11...Ca5 12.Ae3

Qui le mosse sono tutte abbastanza equivalenti: Cbd2, a4, Cd4, Af4, ecc. ma il Bianco sceglie quella che per lui era più attraente perché creava una minaccia immediata?!ta.

12...Dc7 il Nero a questo punto avrebbe fatto bene a recuperare il problema dello sviluppo cambiando

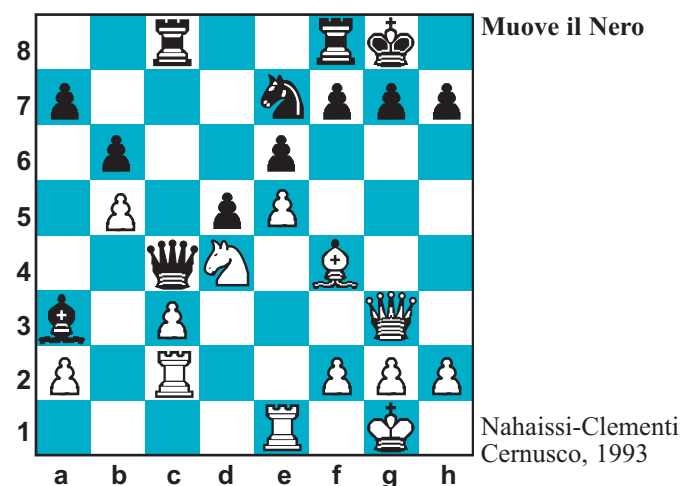
gli Alfieri camposcuro con 12...Ac5, ma io desideravo un gioco più attivo sulla colonna.

13.Cbd2 b6 14.Tac1 Tc8 15.Tfe1 Aa3 16.Tc2 Cc4 17.Af4 le mosse del Bianco hanno una costante: o sono di minaccia o sono di difesa. Ben poche sono mosse tese a realizzare un piano strategico, seppur minimo. La posizione è arrivata a un punto che non offre al Bianco molte prospettive, tuttavia si poteva almeno cercare un piccolo compenso posizionale nel cambio dell'Alfiere cattivo. Più indicata era pertanto 17.Cd4 cercando un compenso nel minacciare l'occupazione della casa c6. Un'alternativa era anche 17.Ag5 con l'idea di AxC non appena il Nero avesse giocato Ce7, oppure 17.Ad4. L'Alfiere si sarebbe ridotto alla passività, ma avrebbe tenuto insieme la struttura pedonale e avrebbe evitato l'occupazione della casa c5 a opera dell'Alfiere bianco.

17...Ce7 18.Cd4 18...0-0 19.Cxc4 questo cambio autoelimina un potenziale difensore del punto c3. Era meglio conservare il Cavallo, perché in posizioni così bloccate ha possibilità di azione superiore all'Alfiere. Inoltre restava consolidata la posizione del Cd4, attaccabile da Ac5.

19...Dxc4 20.Dg3

diagramma III.3



La mossa che al tratto precedente era una preparazione di contrattacco, adesso è solo una minaccia ingenua. Questa cosa è importante da capire.

Alla mossa 19^{ma} in c4 c'era un Cavallo nero, ora c'è la Donna e ciò cambia tutto. Prima, infatti, la mossa Cg6 non era opportuna in quanto il Bianco ne avrebbe approfittato per collocare un Cavallo in c6; pertanto la mossa 19.Dg3 non sarebbe stata una semplice minaccia, ma un modo per forzare il Nero a peggiorare un poco la disposizione dei suoi pezzi. Egli, non potendo giocare Cg6 avrebbe dovuto levare la Torre da f8, indebolendo f7, oppure giocare la pessima g6, che avrebbe creato problemi alle case scure intorno al Re. Adesso invece dopo 20...Cg6, la mossa Cc6 non è possibile a causa del doppio attacco all'Af4, e non solo.

20...Cg6!? 21.Ad2? ancora una mossa antiposizionale. Il Bianco gioca una mossa di pura difesa, anche se non ce n'è bisogno, ma il pensiero-minaccia funziona così: o si minaccia o si devono parare le minacce dell'avversario. La mossa giusta era 21.Ae3,

perché a essere debole in questo momento è soprattutto la diagonale che punta da c5 a f2. Chiaramente 21.Cc6 avrebbe causato la perdita del pedone b5, grazie alla presenza della Donna in c4.

21...Ac5 la minaccia ovviamente è **22...Axd4**, ma la collocazione dell'Alfiere in c5 sarebbe stata buona indipendentemente dall'esistenza di una minaccia, questa è la differenza dalla minaccia semplice.

22.Cf3 Dd3 era più lineare **22...Dxb5** ma all'epoca mi mancava molto il senso pratico e tendevo a cercare l'attacco risolutivo; il semplice guadagno di un pedone non era consono al mio carattere!

23.Tb2 Tfd8 24.h4 cercando attacchi che non ci sono, qui il Bianco doveva cercare il cambio delle Donne con **Cd4**.

24...Ce7 25.Tbb1 Cf5 una minaccia alla Donna, ma anche un miglioramento della collocazione del Cavallo.

26.Dh3 d4 Finalmente può cominciare l'assalto. Però era preferibile giocare prima la prudente **26...h6**, che toglie all'Alfiere bianco la casa g5 e dà un buchino al Re in vista delle colonne che andranno ad aprirsi.

27.c4 Non sarebbe stato migliore: **27.cxd4 Cxd4 28.Ag5** (se ci fosse stato un pedone in h6 al Bianco sarebbe mancato anche questo sviluppo e il Nero poteva giocare **Ce2+** seguito da **Axf2**) **Td5 29.Rh2 Cxf3+ 30.Dxf3 Dxf3 31.gxf3 h6 32.Af4 Axf2** con chiaro vantaggio.

27...Dxc4 28.g4 era migliore **28.h5** per cercare di forzare la spinta in h6 e creare i presupposti per un attacco con **g4-g5** ecc., oppure spingere fino in h6 e indurre **g7-g6** con indebolimento della casa f6. Ma, come si vede, il Bianco preferisce la minaccia immediata, anche se in tal modo il Nero si difenderà con maggiore facilità in quanto l'attacco ha assunto già una direzione unica.

28...Ce7 29.h5 d3 30.h6 g6 è facile vedere come l'attacco scelto dal Nero abbia reso del tutto superflua la spinta **g2-g4** che rappresenta un puro e semplice indebolimento.

31.Ag5 Dxa2 32.Dh4 Td7 33.Ae3 Axe3 34.fxe3 Cd5 35.e4? il Bianco ha in mente il matto in g7 e non vede altro. Egli parte a minacciare il Cavallo con l'idea di **Df6** e poi **Dg7**, ma la minaccia è talmente gustosa al suo palato che non si sofferma a considerare ciò che intende fare l'avversario, come se una minaccia possa essere forte per il solo fatto di essere una minaccia. Qui ci si doveva difendere con **35.Tbc1**, anche se la partita era ormai difficile da sostenere per il Bianco.

Ora la partita finì rapidamente:

35...Cf4 36.Dg3 [36.Dh2] 36...Ce2+ 37.Txe2 Dxe2 [37...Dxb1+ 38.Te1 Tc1] 38.Te1 Db2 39.Df4 Db4 [39...d2! 40.Td1 (40.Cxd2 Txd2) 40...Tc1] 40.Df6 Df8 41.g5 d2 42.Cxd2 Txd2 0-1

Abbiamo avuto un saggio (tutt'altro che infimo) di pensiero-minaccia in azione.

Il pensiero-minaccia, che spesso dà risultati quando gli avversari sono anch'essi principianti, fallisce quasi sempre in presenza di avversari più esperti.

Qual è la ragione di ciò? Ciò che difetta al pensiero-minaccia è un principio importante che, salvo il caso in cui la minaccia sia imparabile, ha una validità del tutto generale:

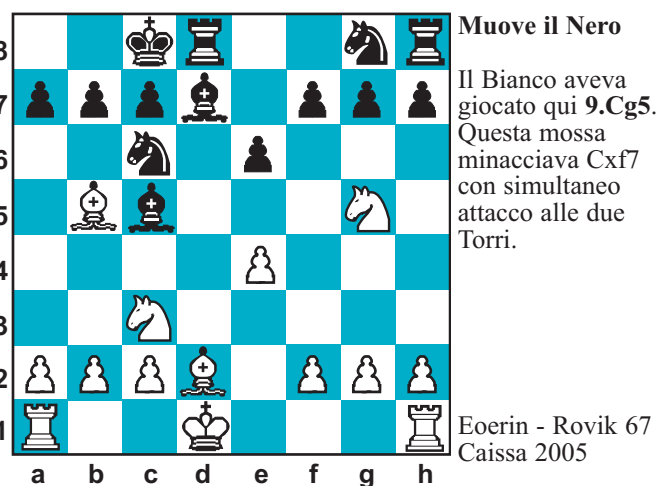
**OGNI MINACCIA DEVE SERVIRE
A MIGLIORARE LA POSIZIONE DI CHI L'ATTUA
E PEGGIORARE QUELLA DI CHI LA SUBISCE**

Una minaccia che non migliori la nostra posizione, o che addirittura la peggiori, è una minaccia sempre inutile e dannosa. Essa consuma una mossa che avremmo potuto impiegare molto meglio.

Questo è un punto molto importante e vale la pena di evidenziarlo con qualche esempio ricavato da nostre partite.

Nel nostro torneo Primavera del 2005 si raggiunse questa posizione con la mossa al Bianco:

diagramma III.4



La minaccia è forte, ma migliora la posizione del Bianco?

Certamente no. Appena il Nero avrà parato la minaccia, il Nero si troverà con un Cavallo sospeso e il pedone f2 sotto attacco, mentre l'avversario avrà sviluppato un pezzo.

Seguì infatti: **9...Ch6** (difende f7 e sviluppa un pezzo) **10.Tf1 f6** (ricaccia il Cavallo e rende solido il pedone 'f') **11.Axc6 bxc6 12.Cf3 Cg4**. Quest'ultima mossa è una minaccia decisamente più accettabile perché costringe il Bianco a mettere il Re in una posizione più esposta (il Bianco dovette difendere il pedone f2 con **13.Re2**, mentre idealmente la posizione migliore per il Re sarebbe stata c2).

A questo proposito si può discutere se la posizione del Bianco dopo **13.Re2** sia davvero peggiorata, ma così poteva apparire al conduttore dei pezzi neri. La sua minaccia era pertanto soggettivamente giustificata. Con questo intendo dire che un conto è effettuare una minaccia fine a se stessa e un conto è effettuarla in base a una valutazione posizionale, anche se non del tutto convincente.

Quest'ultimo è un gradino di pensiero decisamente più elevato.

CAPITOLO SETTIMO

LE DONNE

Il capitolo settimo tratta delle Donne e, poiché la discussione deve tener presenti anche i pezzi già considerati, il numero di pagine aumenta (52 pagine) e il discorso si fa più complesso.

La Donna è una figura potente che somma in sé le caratteristiche delle Torri e degli Alfieri e per tale ragione viene considerata ora, subito dopo tali pezzi e prima dei Cavalli.

Il capitolo segue lo schema abituale:

- La Donna e la strategia
- La Donna e la tattica
- I finali con le Donne

Come per il capitolo sugli Alfieri, anche qui il capitolo inizia con una parte generale (esemplificata nelle pagine seguenti) per poi affrontare la questione dello sviluppo in fase di apertura, esaminando le ragioni per cui la Donna viene collocata nelle diverse case. Questa seconda parte relativa alle aperture è ben sviluppata (18 pagine) in quanto la collocazione della Donna è un problema delicato che spesso influenza tutto il mediogioco.

Per ciò che concerne il mediogioco e l'attacco in generale, mi è sembrato molto importante la formazione di batterie, vale a dire l'allineamento della Donna con le Torri o con gli Alfieri.

Così ho distinto tra:

- batteria di attacco, quando la Donna si trova davanti al pezzo minore, questa è la tipica situazione in cui la Donna si porta all'assalto, protetta da un pezzo retrostante (ad esempio l'attacco lungo la colonna 'h').
- batteria di sfondamento, quando la Donna si trova dietro il pezzo minore, il quale viene così sostenuto e utilizzato come ariete per sfondare le difese nemiche (si pensi ad es. a Dc2, Ad3 contro il punto h7 o g6 dell'arrocco del Nero).

La parte relativa ai finali è di grande importanza. Ho trattato con una certa estensione (ma negli esercizi si trova molto di più) il finale di soli pezzi in cui la Donna lotta contro la Torre.

Spazio utile ho dedicato anche alla lotta della Donna sola contro i pedoni.

Per i finali di Donne e pedoni ho ritenuto utile riportare qualche pagina dell'interessante studio di J. Nunn, pubblicato nel libro Cosa deve sapere il giocatore da torneo - Prisma editore.

Come pagine esemplificative riporto quelle iniziali sui caratteri generali e la parte relativa allo sviluppo della Donna in e2 durante la fase di apertura.

Gli esercizi da svolgere a computer sono numerosi: circa 230, tra domande training e posizioni da giocare.

LA DONNA

LA DONNA E LA STRATEGIA

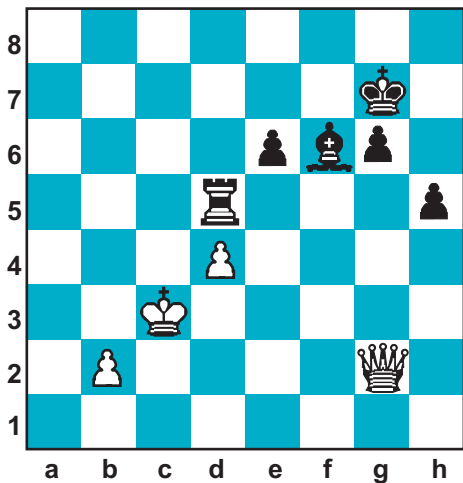
CARATTERISTICHE GENERALI DELLA DONNA

La Donna riassume in sé le caratteristiche della Torre e dell'Alfiere, per questo è il pezzo più potente sulla scacchiera. Ma il suo potere si accresce ancor di più se si considera che essa non è solo la somma di un Alfiere e una di Torre, ma qualcosa che va oltre.

Ciò può apparire strano, a prima vista. Ricordi quanto ho scritto nel primo capitolo? Lì sostenevo che un Cavallo e un Alfiere valgono un po' di più di una Torre e di un pedone; questo perché Cavallo e Alfiere sono due pezzi e la Torre è una sola.

Si può ritenere che qualcosa di analogo debba avvenire per la Torre e l'Alfiere nei confronti della Donna, e non mancano esempi che sembrano confermare questo giudizio. Osserva come la Donna sia impotente a salvare il suo pedone:

diagramma 7.1



Muove il Bianco

Il pedone d4 è irrimediabilmente perduto.

La Donna pare dunque essere più debole di una Torre e un Alfiere, ma ogni giocatore con un minimo di esperienza non darebbe mai volentieri la Donna per un Alfiere e una Torre. Cerchiamo dunque di indagare le ragioni di questa superiorità..

Io credo che un primo motivo si possa trovare nella sua grande mobilità (una Donna al centro della scacchiera arriva a controllare ben 27 case!). La Donna in una sola mossa può giungere nei posti più lontani. Andare all'attacco e tornare in un baleno in difesa, per portarsi all'attacco subito dopo.

Questa velocità di movimento però non spiega tutto. Se si trattasse solo di mobilità, dovremmo aspettarci che il valore della Donna (un po' come avviene per le Torri) debba crescere via via che si aprono gli spazi, fino a divenire uno strumento potentissimo nel finale, quando ci sono pochissimi pezzi. Tuttavia ciò non succede.

Anzi... Chi desidera giocare un finale preferisce restare con le due Torri invece che con la Donna. La Donna viene valutata 9 pedoni e le due Torri 10, pertanto le Torri in coppia sono un po' più forti, ma questa superiorità è evidente in finale, molto meno nel mediogioco.

Ma proprio dal confronto tra la Donna e la Torre ci viene l'idea della seconda ragione della superiorità... femminile!

Paragoniamo tra loro questi due diagrammi:

diagramma 7.2

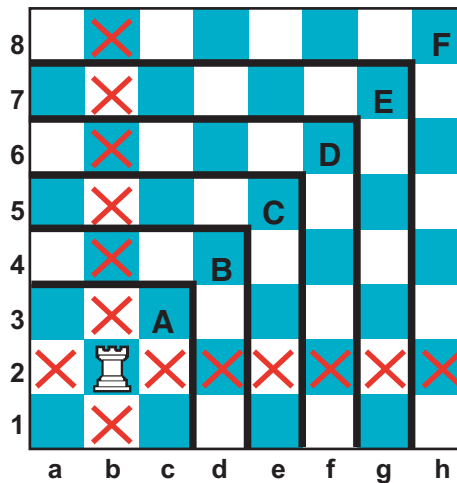
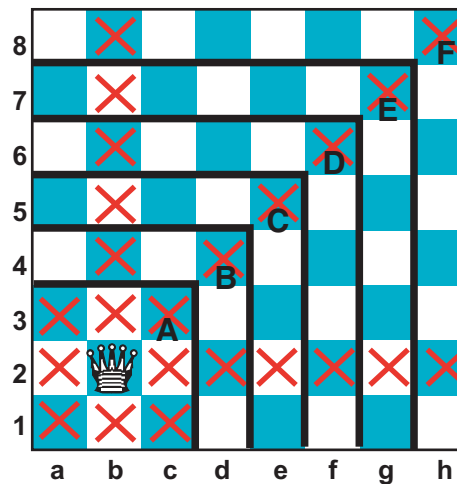


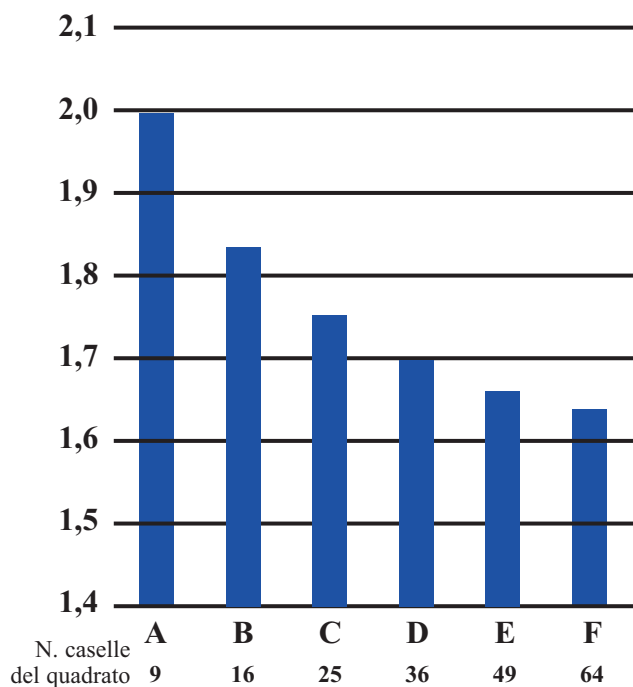
diagramma 7.3



Ora rapportiamo il numero di case controllate dalla Donna con quelle controllate dalla Torre nei vari riquadri:

- A)** 8 a 4 = rapporto 2
B) 11 a 6 = rapporto 1,83
C) 14 a 8 = rapporto 1,75
D) 17 a 10 = rapporto 1,7
E) 20 a 12 = rapporto 1,66
F) 23 a 14 = rapporto 1,64

Osserviamo questi dati in un grafico e ci risulterà chiaro l'andamento del rapporto.



Che cosa significa?
In parole molto semplici si può dire che nel diagramma 7.3 più grande è il riquadro e minore è il vantaggio di mobilità della Donna rispetto alla Torre.

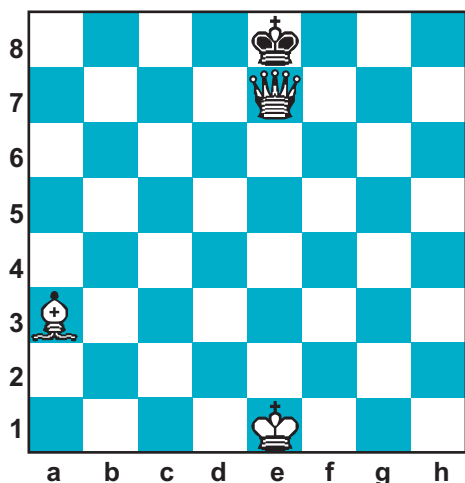
Ancor più chiaramente: più ci si allontana dalla casa in cui è collocata la Donna e minore diventa il vantaggio che questa ha su una Torre.

Di qui una considerazione: rispetto alla Torre la Donna ha un controllo maggiore soprattutto nelle case vicine. Comprendiamo ora perché con Alfieri e Torri (soprattutto con queste ultime) si consiglia di agire a distanza, mentre con la Donna si cerca di portarla il più vicino possibile al punto in cui si focalizza l'attacco.

Il vantaggio della Donna è dunque quello di poter agire a distanza, come la Torre o l'Alfiere, ma, rispetto a questi, di aver un'azione molto più potente nelle case vicine (nelle case adiacenti la Donna controlla un numero di case doppio rispetto alla Torre e rispetto all'Alfiere).

Gli effetti sono evidenti. Unico tra tutti i pezzi, la Donna riesce a dare lo scaccomatto a un Re al bordo della scacchiera (ovviamente la Donna dev'essere protetta dalla cattura).

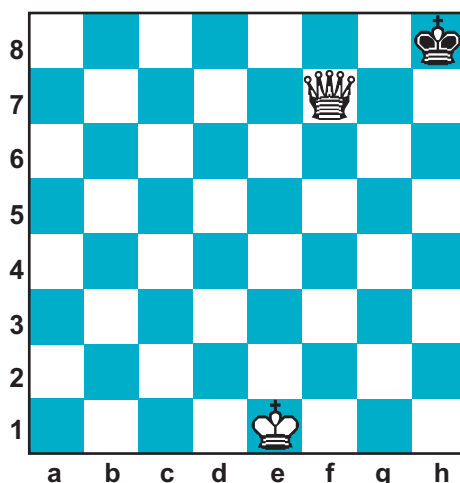
diagramma 7.4



Il Re è sotto scaccomatto benché non abbia alcun pezzo proprio o avversario (esclusa la Donna) che ne riducano la mobilità.

Un altro esempio è il seguente, in cui la Donna, unico tra tutti i pezzi, riesce da sola a mettere in stallo il Re avversario:

diagramma 7.5



La capacità di mettere in stallo il Re avversario è un tormento per i principianti, i quali spesso sprecano il loro vantaggio per non avere considerato questa possibilità.

V'è un'altra differenza importante che intercorre tra una Torre e una Donna: la loro centralizzazione.

Come sappiamo, i pezzi collocati nel centro della scacchiera hanno normalmente una maggiore mobilità, vale a dire hanno un numero più alto di case che virtualmente possono controllare.

Una Donna collocata in d4 potrebbe controllare fino a 27 case, mentre in un angolo, mettiamo a1, il numero di case si riduce a 21. Questo vale per la Donna, ma non vale per la Torre. La Torre, ovunque sia collocata, continuerà ad esercitare la sua azione su un massimo di 14 case. Questa è una prima ragione per la quale una Donna centralizzata è più forte e una Torre no. Anzi, una Torre esercita meglio la sua azione tenendosi lontana dal centro, al sicuro da attacchi e intrappolamenti.

La seconda ragione per cui una Donna centralizzata è più forte, mentre una Torre non lo è, dipende anche da quanto scritto sopra. La Donna controlla tutte le otto case adiacenti e quindi la sua azione, in quella zona particolarmente sensibile e importante che è il centro, risulta molto potente.

La centralizzazione della Donna dà un grande vantaggio, ma, come vedremo tra breve, non è facile da ottenere senza inconvenienti.

Prima di passare a esaminare le caratteristiche della Donna nell'apertura e nel mediogioco, sarà utile dire qualcosa sul cambio della Donna con altri pezzi.

Chiaramente ciascuno cerca di conservare la Donna e, se deve cambiarla, lo fa con la Donna avversaria. Un giocatore non troppo evoluto, però, evita come la peste di dare la Donna per altri pezzi. L'unica eccezione è quando può cederla in cambio delle due Torri. Egli "sa" che due Torri sono più forti di una Donna e il cambio lo accetta. Ma dare la Donna per tre pezzi minori o anche per una Torre e un Alfiere è un'idea che lo sconvolge.

Mi è capitato di vedere scacchisti, di livello non molto alto, abbandonare la partita nel vedere che la loro Donna sarebbe stata catturata, senza neppure darsi la briga di controllare quanti pezzi minori e

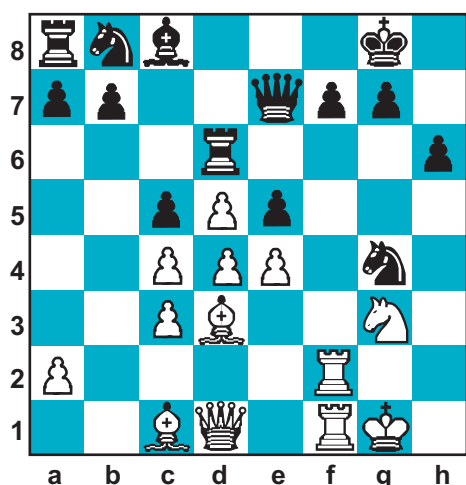
quanti pedoni questa cattura sarebbero costati all'avversario.

Cominciamo a considerare il cambio Donna/2 Torri. È sempre conveniente? Alla Donna si attribuiscono generalmente 9 punti e alle due Torri 10 punti. Il bilancio di materiale è a favore di chi cede la Donna. Questo in linea di massima, ma non è sempre così.

Il vantaggio del cambio aumenta via via che ci si avvicina al finale e la ragione è chiara: le Torri sono pezzi goffi, scarsamente mobili, e con molti pezzi in giro incontrano grosse difficoltà di spostamento. Al contrario la Donna, grazie alle proprietà congiunte di "Alfiere+Torre", presenta una agilità di gran lunga superiore. Combinando l'azione sulle colonne e trasverse con quella sulle diagonali, la Donna può trovare rapidamente le strade per portarsi da un punto all'altro della scacchiera, aggirando pedoni, sfruttando diagonali lunghe, ecc.

Osserva questa posizione tratta da una mia vecchia partita:

diagramma 7.6



Muove il Bianco

Il Nero ha appena giocato 16...Cg4. Che cosa deve fare il Bianco?

Clementi - Vallini
Robecchetto 1991

Le due Torri esercitano una fortissima pressione sulla colonna, ma io giudicai che ben presto quell'azione sarebbe stata neutralizzata. Ad esempio a 17.Tf3 sarebbe potuto seguire 17...Tf6 e le Torri sarebbero state cambiate senza alcun beneficio per me.

Così mi decisi per il cambio 2 Torri/Donna.

Non feci grandi calcoli, ma pensai semplicemente che avrei avuto ancora sufficienti pezzi per proseguire l'attacco al Re e che il Nero era in grande ritardo di sviluppo, così che difficilmente sarebbe riuscito ad attivare la seconda Torre in tempo. Pertanto proseguì con

17.Txf7 Dxf7

18.Txf7 Rxf7

qui giocai la debole 19.Ae2, vincendo poi ugualmente, ma con maggior fatica. Sarebbe stata decisiva:

19.Ch5! Rg8

20.Df3 Cf6

21.Axh6 Cxh6

22.Dxh5 gxh6

23.De8+ Rg7

24.De7+ e vince facilmente.

Quando si costringe l'avversario a dare la Donna

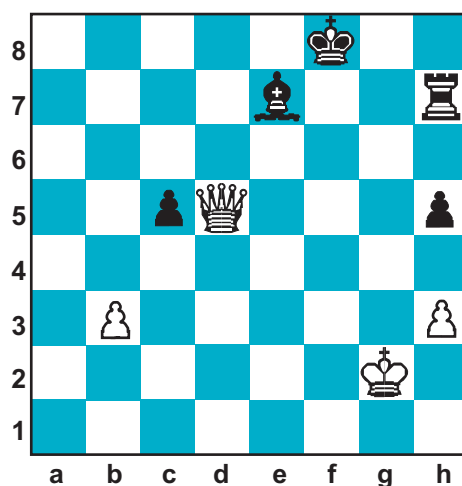
in cambio di una Torre e di un Cavallo si ottiene sicuramente un vantaggio in quanto la Torre collabora male con il Cavallo. Diverso è il discorso se noi restiamo con la sola Donna e l'avversario ha un Alfiere e una Torre. Le possibilità del nostro avversario di pattare il finale, soprattutto se siamo sotto di un pedone, oppure se i nostri pedoni non sono messi troppo bene, sono decisamente elevate.

In genere si può dire che meno pezzi ci sono sulla scacchiera e meno efficace risulta essere la Donna.

Questo pezzo, così potente, ha assoluto bisogno di altri pezzi con cui collaborare. Solo nella collaborazione esso esplica la sua massima potenza.

Osserviamo in questo esempio, tutt'altro che insolito, l'inefficacia della Donna sola.

diagramma 7.7



Muove il Bianco

Il Bianco non ha alcuna possibilità di prevalere, anche se in teoria dovrebbe avere un vantaggio equivalente a due pedoni.

Fontaine - Taddei
Gonfreville (FRA)
2006

Sebbene il Fritz assegni a questa posizione un vantaggio di +2 al Bianco, il Nero ha più di un modo per pattare. In partita seguì:

45.Rf3 h4 46.Re4 Tg7 47.Dh5 Tg5 48.Dh8+ Rf7 49.Dh7+ Rf8 50.Rf4 Td5 51.Dc2 Th5 52.De2 Td5 53.Dg2 Th5 54.Db7 Th7 55.Dc8+ Rf7 56.Df5+ Rg8 57.Re5 Tf7 58.Dc8+ Rh7 59.Dg4 ½-½

Il Nero continuerà a difendere i pedoni con l'Alfiere, mentre la Torre, difesa dal Re, provvederà a proteggere l'Alfiere e a non permettere l'avvicinamento del Re nemico. Non credere, tuttavia, che il compito del Nero sia per forza semplice. Soprattutto deve stare in guardia dalla possibilità che l'avversario a un certo punto restituisca la Donna per Torre e Alfiere e finisca a vincere il finale di pedoni.

Nel caso specifico il Nero si salva per il rotto della cuffia, osserva questa variante: 59.Dg4 Tg7 60.Df5+ Rg8 61.Re6 Rh8 62.De5 Rh7 63.Dxg7+ Rxg7 64.Rxe7 Rg6 65.Rd6 Rf5 66.Rxc5 Rf4 67.b4 Rg3 68.b5 Rxh3 69.b6 Rg2 70.b7 h3 71.b8D h2 ½-½

La partita è teoricamente pari, come potremo vedere meglio più avanti, trattando dei finali di Donna contro pedone in settima.

In definitiva, intendo sostenere questo:

NEL VALUTARE LA CONVENIENZA DELLA CATTURA DELLA DONNA AVVERSARIA, NON FERMARTI AL SEMPLICE CALCOLO DEL MATERIALE, MA GIUDICA IN BASE ALLE CONCRETE POSSIBILITÀ DI VITTORIA CHE TI RESTANO

Dopo aver considerato i problemi generali dello sviluppo della Donna in apertura a le ragioni per cui può essere collocata nelle case b3, a4, g4, h5 e le più comuni c2 e d2, il testo prosegue esaminando la casa e2, riportato qui sotto

LO SVILUPPO NELLA CASA e2

La collocazione della Donna in e2 è in genere più articolata e qualche volta più difficile da comprendere di primo acchito rispetto alle collocazioni già viste. Spesso in e2 la Donna attende semplicemente che la posizione evolva e la sua utilità la si scopre diverse mosse dopo.

Le funzioni che tale collocazione svolge sono molteplici, anche se alla fine riducibili quasi sempre e ovviamente all'azione sulla diagonale e2-a6 e sulla colonna e1-e8.

Segue ora un semplice elenco delle funzioni della Donna in e2 senza alcun ordine, ma già avvertendo che raramente tali funzioni s'incontrano isolate nelle singole aperture o, al contrario, tutte presenti.

La Donna in e2:

- prepara l'arrocco lungo;
- lascia spazio per una Torre in d1;
- difende un Alfiere in c4 o in b5;
- crea una batteria con l'Alfiere per il controllo di a6 e di b5;
- prepara un eventuale sfiancettamento dell'Ab7;
- continua a difendere un Cavallo in f3;
- sostiene la spinta del pedone 'e' e lo difende;
- inchioda il pedone 'e' nero sul Re (minacciando così la spinta in d5 o altri colpi tattici);
- para il proprio Re da uno scacco di De7, oppure dà scacco al Re avversario.

Queste sono le funzioni più generali, poi ve ne sono altre che sono specifiche a particolari posizioni (come la ricattura di un pezzo, oppure per parare o effettuare una minaccia...) che non stiamo a considerare.

Per la maggior parte delle funzioni è possibile trovare più di una casa in cui la Donna può essere utile collocata, ad esempio per preparare l'arrocco lungo la Donna può essere rimossa dalla prima traversa in una casa qualunque di un'altra traversa; tuttavia, anche se possono esserci molte case di destinazione, spesso c'è una sola casa in cui la Donna può svolgere più funzioni contemporaneamente. Così, ad esempio, se la Donna, oltre che a preparare l'arrocco lungo, deve anche difendere un Alfiere in c4 e nel contempo proteggere il Cf3, l'unica casa sarà la e2.

La decisione di collocare la Donna in un posto o in un altro deve quindi essere presa giudicando delle varie funzioni che essa è chiamata a svolgere, valutando l'importanza di ciascuna.

Seguono ora alcuni esempi di aperture in cui la Donna viene collocata in e2.

In tali esempi è importante non fermarsi soltanto alle informazioni che qui si possono ricevere, ma

bisogna cercare anche di comprendere il modo in cui tali informazioni sono dedotte a partire dalle posizioni, così da arrivare a ragionamenti e giudizi autonomi. Ricordo inoltre che gli esempi sono presentati con la Donna bianca nella casa e2, ma che i ragionamenti valgono anche per il Nero, seppure il posizionamento della Donna nella casa e7 sia un po' più raro del precedente.

L'azione sulla colonna 'e' è spesso la funzione prevalente quando il Bianco ha la necessità di sostenere con forza e rapidamente un proprio pedone avamposto in e5. Il pedone e5, infatti, può essere sostenuto in vari modi (f4, d4, Cf3, Af4, Ab2, Te1, ecc.), ma ragioni di rapidità, o ancora più spesso la presenza di funzioni secondarie da svolgere, consigliano la collocazione della Donna in e2.

Un esempio è il seguente:

diagramma 7.49

	KIA, King Indian Attack <table border="0"> <tr><td>1.e4</td><td>e6</td></tr> <tr><td>2.d3</td><td>d5</td></tr> <tr><td>3.Cd2</td><td>e5</td></tr> <tr><td>4.g3</td><td>Cf6</td></tr> <tr><td>5.Ag2</td><td>Ae7</td></tr> <tr><td>6.Cgf3</td><td>0-0</td></tr> <tr><td>7.0-0</td><td>Cc6</td></tr> <tr><td>8.Te1</td><td>Dc7</td></tr> <tr><td>9.e5</td><td>Cd7</td></tr> </table> Fischer - Geller Netanya 1968	1.e4	e6	2.d3	d5	3.Cd2	e5	4.g3	Cf6	5.Ag2	Ae7	6.Cgf3	0-0	7.0-0	Cc6	8.Te1	Dc7	9.e5	Cd7
1.e4	e6																		
2.d3	d5																		
3.Cd2	e5																		
4.g3	Cf6																		
5.Ag2	Ae7																		
6.Cgf3	0-0																		
7.0-0	Cc6																		
8.Te1	Dc7																		
9.e5	Cd7																		

La posizione è tratta dalla partita Fischer - Geller, ma presenta una posizione tipica di quella variante derivata dalla Partita Reti (1.Cf3) che prende il nome di Attacco indiano di Re, in pratica una Est-indiana in contromossa.

Come si vede il pedone e5 è minacciato di cattura e il Bianco non dispone di alcuna mossa se non De2 per difenderlo. Sarebbe però semplicistico liquidare così la faccenda: De2 è obbligata e non c'è altro da dire.

La questione è che se la mossa 10.De2 fosse semplicemente forzata e non servisse altro che a proteggere il punto e5, il Bianco avrebbe sbagliato qualcosa nell'apertura; dover mobilitare un pezzo forte come la Donna solo per difendere un pedone apparirebbe proprio uno spreco.

Però, a ben guardare modi alternativi per sostenere il pedone c'erano: il pedone poteva essere spinto in e5 qualche mossa prima e, invece di giocare Cd2, si poteva fiancheggiare l'Alfiere in b2, oppure si sosteneva con Af4, o ancora si poteva spingere in f4 prima di uscire con il Cavallo in f3...

Ma l'apertura del Bianco prepara un piano diverso. Egli non vuole perdere tempi cercando di proteggere e5 con pedoni, ma intende sostenere l'avamposto quel tanto che basta per effettuare una manovra

rapida di Cavallo per linee interne, così che i pezzi bianchi non siano soggetti ad attacchi derivanti dalle spinte dei pedoni avversari. Secondo questi intendimenti il sostegno del pedone e5 con Cc3 o con Af4 sarebbero stati fuori luogo.

Una mossa come b3 e Ab2 sarebbe stata accettabile, in quanto è una manovra interna, ma è troppo lenta e si perdono tempi sull'importante sviluppo del Cavallo di Donna.

Ancora: avendo cacciato il Cavallo nero che sostava in f6, la Donna sta bene lungo la diagonale d1-h5, perché lungo quella via può portarsi all'attacco in g4 o in h5. In definitiva, e2 è una casa utile alla Donna per difendere e5 senza spostarsi dalla sua linea di attacco.

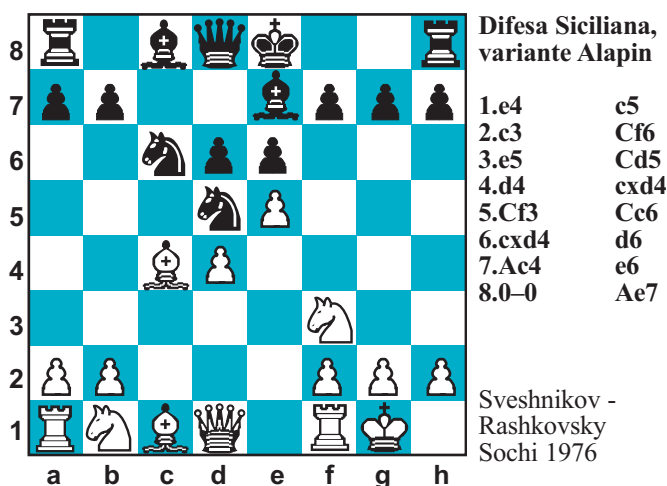
(Per rendere ancora più chiaro il discorso, quando il Cavallo nero sta in f6, le linee di attacco più utili per la Donna bianca sarebbero altre, ad es. la d1-h6 o la b1-h7; in questi casi dover giocare De2 sarebbe una rinuncia strategica).

Il resto della partita mostrò molto bene quale azione potente esercitavano i pezzi bianchi e, dopo le prime schermaglie, come sia stato decisivo l'intervento della Donna:

10.De2 b5 11.h4 a5 12.Cf1 Cd4 13.Cxd4 cxd4 14.Af4 Ta6 15.Ch2 Tc6 16.Tac1 Aa6 17.Axd5 exd5 18.e6 Dd8 19.exd7 Te6 20.Dg4 f5 21.Dh5 Dxd7 22.Cf3 g6 23.Dh6 Af6 24.Txe6 Dxe6 25.Ae5 con vantaggio vincente (la partita intera si trova nel database allegato).

Capita anche abbastanza spesso che la Donna agisca sulla colonna in modo più complesso di quanto visto nell'esempio precedente:

diagramma 7.50



In questo momento non pare proprio che la Donna abbia bisogno di muoversi, e soprattutto che debba andare in e2. Però, guardando meglio, scopriamo che sussistono alcune ragioni di carattere generale che ci fanno apparire la mossa interessante.

Anzitutto ci importa la permanenza sulla diagonale d1-h5, poiché, come nell'esempio precedente, il Cf6 è stato rimosso. Ciò però ancora non giustifica una mossa come 9.De2, dal momento che sulla diagonale interessante la Donna c'era anche restando in d1.

Il pedone e5 è sotto attacco e perciò un rinforzo di difesa non guasta, ma anche questo non giustifica la

mossa di Donna; in fondo il pedone non è minacciato di cattura, ma solo di cambio e poi a sostenerlo ci può andare la Torre (9.Te1).

C'è però un particolare che potrebbe dare qualche problema al Bianco: l'Ac4 indifeso. Per ora non lo attacca nessuno, ma sappiamo che un pezzo sospeso può permettere all'avversario tatticismi improvvisi. La Donna in e2 lo difenderebbe, ma anche questa ragione non giustifica la mossa.

Osserviamo inoltre che il Re nero è al centro. Esso potrebbe mettersi al sicuro arroccando, ma se non lo facesse subito? Avere la Donna in e2 forse potrebbe far scattare qualche sorpresa ai danni del Nero. Anche questa considerazione non è tuttavia decisiva.

Ancora un paio di osservazioni: vi sono molte probabilità che la colonna 'd' si apra e avere la casa d1 libera per una Torre non sarebbe davvero male; la seconda ragione è che se la colonna si aprisse, avendo la Donna bianca in d1 il Nero potrebbe cercare il cambio delle Donne. Anche queste però non sono ragioni decisive.

Tiriamo le conclusioni. Nessuna funzione è tale da fornire una ragione sufficiente per la mossa di Donna, e però *non c'è al momento alcuna mossa alternativa che abbia un tale numero di ragioni*. Non abbiamo una mossa utile con l'Alfiere camposcuro. Neppure **9.Cc3** è desiderabile perché dopo il cambio **9...Cxc3** il Bianco resta con un pedone arretrato su colonna aperta e il Nero ha pronta la spinta in d5.

Una mossa più plausibile è **9.Te1**, ma si tratta di una mossa pigra, che non tiene conto della necessità strategica, a un certo punto, di attaccare la catena pedonale nera con f2-f4. In tal caso sarebbe meglio avere la Torre in f1. Oppure, nell'eventualità che la colonna 'd' si aprisse, la si dovrebbe porre in d1.

Un'altra mossa plausibile è **9.Axd5** con il probabile seguito **9...exd5 10.Cc3 Ae6**, ma davvero vale la pena di rinunciare così alla coppia degli Alfieri e, soprattutto, all'Alfiere più forte?

Ecco che la mossa **9.De2** appare in definitiva la migliore disponibile. Si tratta di una mossa posizionale, che non intende minacciare nulla, ma è *quella che assolve a un maggior numero di funzioni utili*. Ancora non precisa un piano determinato di gioco, ma lascia aperte varie possibilità in rapporto a ciò che farà l'avversario.

Il seguito della partita fa comprendere l'utilità di questa pluralità di funzioni:

9.De2 0-0 10.Cc3 (ora il cambio va bene perché il Re nero è arroccato e la linea di attacco per il Bianco è chiara) **Cxc3 11.bxc3 d5 12.Ad3** (il piano si profila: si tratta dell'attacco standard quando manca il Cf6; la Donna si trova sulla diagonale giusta per intervenire) **Ca5 13.h4 Axf4 14.g3 Ae7 15.Rg2 f5 16.exf6 Axf6 17.Th1 g6 18.Ce5 Axe5 19.dxe5 Tf7 20.Dg4 Cc6 21.Axg6 hxg6 22.Dxg6+ Tg7 23.Dh5 Df8 24.Th4 Ce7 25.Aa3 1-0**

Credo che questo esempio sia molto significativo di come vadano cercate le mosse quando ci si trova in una situazione tranquilla, sapendo attendere il momento giusto per elaborare un piano, senza per questo giocare passivamente. Le mosse devono esse-

re il più possibile utili, anche se al momento lo sono solo in modo potenziale.

Sono molti gli esempi in cui la Donna si pone in e2 per lasciare incertezza sul lato in cui il Bianco arroccerà, ma non ci soffermiamo su ciò perché questa discussione rientra maggiormente in scelte personali, dettate più dalla particolarità della posizione che non da sistemi standard di aperture.

Il prossimo esempio riguarderà invece il Gambetto di Donna accettato, in cui De2 svolge un ruolo importante.

Va notato che la collocazione De2 in apertura è abbastanza insolita nei giochi chiusi. Nei sistemi indiani la Donna tende a portarsi in c2 per difendere il Cc3 (ad es. Nimzoindiana) o per sostenere e4 (ad es. Gambetto Benko), oppure in d2 (soprattutto Est-indiana) per l'eventuale sfiancettamento.

Nelle partite di Donna essa si colloca di preferenza in c2 per controllare la casa e4 e agire contro l'arrocco avversario.

Nel Gambetto di Donna accettato invece la collocazione preferita è in e2. Cerchiamo di scoprirne la ragione.

diagramma 7.51

Gambetto di Donna accettato, variante classica

1.d4	d5
2.c4	dxc4
3.Cf3	Cf6
4.e3	e6
5.Axc4	c5
6.0-0	a6
7.De2	

Yeremenko-Jansson corr 1990

La Donna in e2 svolge tre funzioni:

- 1) controlla la diagonale f1-a6;
- 2) agisce sulla colonna 'e';
- 3) lascia il posto per Td1.

Quale delle tre funzioni sarà la più importante dipende dal gioco che sceglierà il Nero, anche se le altre funzioni non cesseranno di avere il loro ruolo.

Se il Nero si deciderà per la spinta in b5, la prima funzione sarà la più importante. Se invece cambierà in d4 allora fondamentale sarà l'azione sulla colonna 'e' perché il Nero dovrà preoccuparsi del Re ancora in e8. Infine, se il Nero preferirà intensificare l'azione su d4, con 7...Cc6, allora l'aver liberato la casa d1 per la Torre sarà stato provvidenziale.

Anche qui ci troviamo dunque davanti a una pluralità di funzioni che rende la mossa 7.e2 la più flessibile e quella che potrà rivelare la sua utilità più di altre mosse.

Un paio di partite brevi potrà essere una esempli-

ficazione utile e sufficiente per illustrare quanto scritto. La prima è una partita che durò solo 15 mosse.

Ecco la posizione significativa:

diagramma 7.52

Gambetto di Donna accettato, variante classica

1.d4	d5
2.c4	dxc4
3.Cf3	Cf6
4.e3	e6
5.Axc4	c5
6.0-0	a6
7.De2	b5
8.Ab3	Ab7
9.a4	

Yeremenko-Jansson corr 1990

Dopo la spinta in b5 l'Alfiere si è dovuto ritirare, ma il Bianco, che ha la Donna che batte su b5, ha attaccato immediatamente la catena dei pedoni neri con la spinta in a4. (Da sottolineare come la Donna eserciti anche la funzione non trascurabile di difendere il Cf3).

Ora parrebbe spontaneo per il Nero giocare 9...c4, ma tale spinta renderebbe rigida la catena di pedoni e, dopo la ritirata dell'Alfiere in c2, il successivo attacco con b3 metterebbe in crisi l'intera struttura. Il Bianco ha vinto molte partite (51%) a partire da questa posizione.

Per tali ragioni il Nero, nella nostra partita, ha seguito una strada diversa, finendo però a perdere in poche mosse:

9...Cbd7 10.axb5 axb5 11.Txa8 Dxa8 12.Cc3 b4 13.Cb5 Da5 14.Ce5 Ae7 15.Cc4 1-0

Avrai sicuramente notato l'importanza della De2 nel sostenere la diagonale e2-a6.

La seconda partita:

diagramma 7.53

Gambetto di Donna accettato, variante classica

1.d4	d5
2.c4	dxc4
3.Cf3	Cf6
4.e3	e6
5.Axc4	c5
6.0-0	a6
7.De2	cxd4
8.exd4	Ae7
9.Cc3	b5
10.Ab3	0-0
11.Ag5	Ab7
12.Tad1	Cc6
13.Tfe1	

Andesson-Karpov Nykopping 1995

La partita proseguì ancora per poche mosse:

13...Cb4 14.d5 Cfxd5 15.Cxd5 Axc5 16.Cxb4 De7 17.Cd5 Axd5 18.Axd5 1-0

.....(ecc.)

CAPITOLO OTTAVO

I CAVALLI

Il capitolo ottavo è il più ampio tra quelli dedicati ai pezzi (74 pagine). La principale ragione di tale sviluppo è quella già esplicitata, vale a dire la necessità di argomentare in modo da integrare le nozioni relative ai Cavalli con quelle dei pezzi già esaminati.

V'è però anche un'altra ragione che comporta un aumento di numero di pagine: il Cavallo ha una geometria di azione non lineare e ciò, seppure fonte di grandi ed entusiasmanti fantasie di gioco, comporta anche una maggiore difficoltà di controllo del pezzo.

Il capitolo si snoda sulla solita struttura: generalità, strategia in apertura e nel mediogioco, tattica, finali., anche se poi la trattazione presenta alcune novità di rilievo.

Una di queste è la parte relativa allo sviluppo dei Cavalli in apertura. A differenza di quanto ho fatto con gli Alfieri, per cui la distinzione campochiaro e camposcuro mi ha permesso una trattazione abbastanza indipendente, con i Cavalli ho dovuto necessariamente considerarli in coppia, poiché lo sviluppo in un Cavallo in una certa casa condiziona quasi sempre lo sviluppo dell'altro.

Un'altra trattazione non proprio convenzionale è quella che riguarda l'azione dei Cavalli nel mediogioco. Qui ho individuato alcuni temi e case significative per l'esplicarsi dell'azione dei Cavalli (il discorso è sempre speculare, e riguarda sia il Nero sia il Bianco, salvo differenze ovvie).

Gli argomenti di questa parte strategica sono:

- L'attacco Pillsbury e la casa e5
- I buchi
- La casa e4
- La casa d5
- La casa d4
- La strategia di limitazione
- Il Cavallo come supporto alle spinte di pedoni

La parte relativa alla tattica è più tradizionale: tatticismi elementari, temi tattici di attacco (scacchi matti tipici, attacco di Donna e Cavallo a f7 o h7, apertura della colonna 'g', la casa f6...), le combinazioni e i temi più comuni.

La parte relativa ai finali è molto ampia e affronta vari temi:

- Il Cavallo solo in lotta contro i pedoni
- I finali di Cavalli e pedoni
- La strategia e la tattica di questi finali (*una parte molto ampia e originale, qui sotto gli argomenti*)
 - il vantaggio di materiale (un pedone);
 - la presenza di pedoni liberi;
 - le debolezze pedonali;
 - l'attività del Re;
 - il sacrificio del Cavallo;
 - il Cavallo contro l'Alfiere;
- Lo scaccomatto con il Cavallo e l'Alfiere (*tormento di tutti gli scacchisti*)

Data l'ampiezza e la varietà degli argomenti, le esercitazioni a computer sono più numerose che altrove:

- 45 esercizi sulle aperture
- 80 training e 20 sfide per il mediogioco e l'attacco/difesa
- 74 esercizi sui finali.

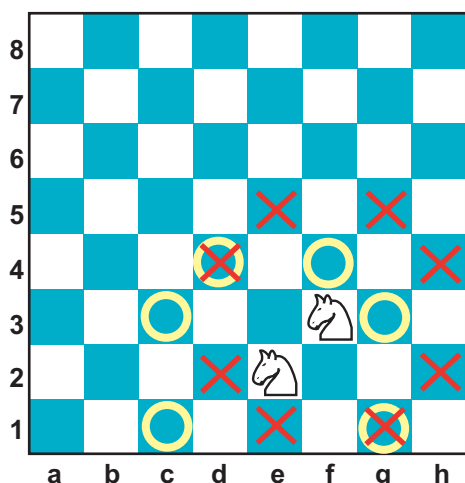
Come pagine esemplificative ho scelto alcune relative all'apertura (sviluppo dei Cavalli nei giochi aperti) e la parte in cui viene spiegata l'azione strategica di un Cavallo in d5.

I CAVALLI IN APERTURA E NEL MEDIOGIOCO

Ai Cavalli si attribuisce solitamente un valore pari a tre pedoni, proprio come gli Alfieri (in verità molti sono concordi nell'affermare che valgono qualche decimale meno degli Alfieri, soprattutto se questi sono in coppia, ma trascuriamo pure questo dettaglio). Ciò, a ben guardare, è stupefacente perché non c'è niente di più diverso nel movimento e nel numero di case controllate di quanto si può considerare tra Cavalli e Alfieri. I due tipi di pezzi sono profondamente diversi, eppure in definitiva hanno sulla scacchiera un valore quasi uguale.

La differenza tra Alfieri e Cavalli emerge in modo particolare già in apertura. Basti questa semplice verifica: quando ho presentato gli Alfieri nel capitolo sesto ho dovuto considerare per ciascun Alfiere ben cinque case di sviluppo, per i Cavalli le case si riducono a due, e solo in alcuni casi specifici esse salgono a tre. Non solo. Per fare un esempio, un Alfiere sviluppato in d2, in e3, in f4 o in g5 controlla le medesime case lungo la diagonale c1-h6; al contrario un Cavallo collocato in f3 non controlla le stesse case di quando si trova in e2:

diagramma 8.12



Come si può notare il Cavallo in f3 controlla le case con le croci, quello in e2 le case con i cerchi gialli. Solo due case sono controllate da entrambi i Cavalli e una è la casa di partenza.

Se si tiene conto di questa differenza di controlli, è chiaro che lo sviluppo alla terza casa (il massimo avanzamento possibile per un Cavallo dalla casa di partenza) assume un significato tutto diverso dallo sviluppo alla seconda casa e di ciascuna collocazione bisognerà conoscere bene particolarità, pregi e difetti.

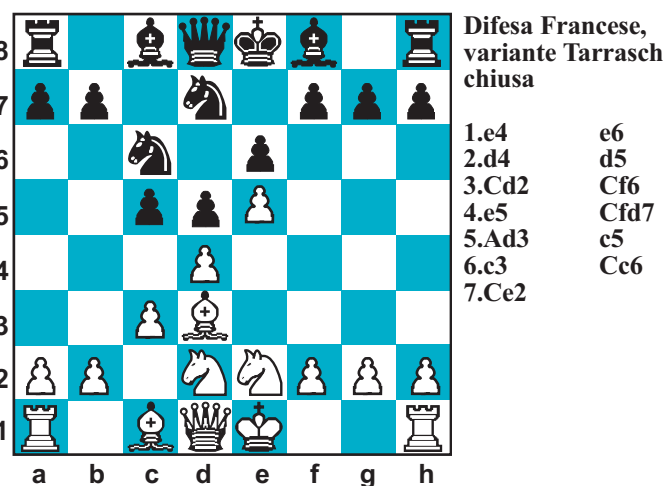
Oltre a ciò bisogna aggiungere che la differenza di funzioni tra Cavallo di Donna e Cavallo di Re è maggiore della differenza tra Alfieri di Donna e Alfieri di Re. Sia gli aspetti difensivi sia quelli offensivi cambiano molto considerando, ad esempio, il Cavallo in c3 piuttosto di quello in f3.

Era mia intenzione trattare i Cavalli in apertura come ho fatto per gli Alfieri: Cavallo bianco di Re alla seconda casa, alla terza casa, Cavallo di Donna, ecc. Poi nel corso della trattazione mi sono accorto che ciò non era possibile perché lo sviluppo dei Cavalli è in buona misura interdipendente, vale a dire che spesso la decisione di sviluppare il Cavallo in una certa casa dipende da dove si è messo il precedente. Ad esempio, è abbastanza raro che il Bianco sviluppi

entrambi i Cavalli nella seconda traversa, in quanto in tal modo verrebbe ad avere troppo pochi controlli sul centro.

Quando ciò avviene si tratta di uno sviluppo totalmente transitorio, come succede nella variante Tarrasch della Difesa Francese in cui i due Cavalli eseguono manovre standard e interdipendenti, ben codificate dalla teoria.:

diagramma 8.13



Il Cavallo di Donna è stato sviluppato in d2 e non in c3 con un'idea precisa, quella di rinforzare successivamente il pedone d4 mediante la spinta c2-c3. Di contro esso ostacola lo sviluppo dell'Ac1 e il Cavallo dovrà presto essere portato in f3.

La variante, infatti, attua nel seguito un tipico scambio dei Cavalli:

8...cxd4 8.cxd4 f6 9.exf6 Cxf6 10.Cf3.

Come si vede il Cavallo di Re è andato in e2 per lasciare libera la casa f3 all'altro Cavallo. Da e2 il Cavallo di Re potrà in seguito attaccare il lato di Re con Cg3 o Cf4.

L'esempio appena mostrato è inoltre una dimostrazione dell'interdipendenza dei due Cavalli. Non si potrebbe infatti rendere ragione di Cg1-e2 se non si comprende il perché della manovra Cb1-d2-f3. Per questo motivo preferisco trattare dei Cavalli in apertura non seguendo le case di sviluppo, ma la suddivisione delle aperture in aperte, chiuse, semiaperte e semichiusa.

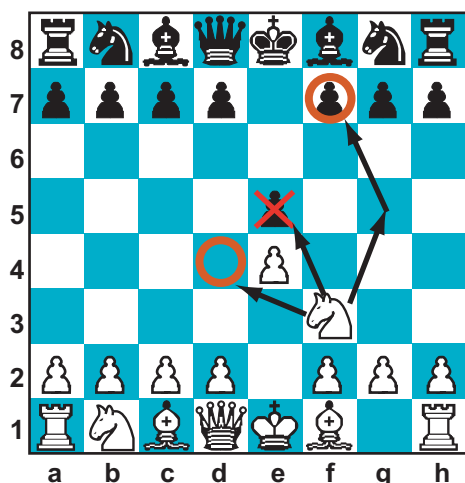
LO SVILUPPO DEI CAVALLI NEI GIOCHI APERTI

I giochi aperti sono quelli che cominciano con **1.e4 e5**. In questi giochi il Bianco sviluppa il Cavallo di Re in f3 nelle primissime mosse in quasi tutte le varianti di aperture. Le sole eccezioni importanti sono il vecchio Gambetto di Re, la Partita viennese e poche altre.

Lo sviluppo del Cavallo bianco in f3 è considerato "normale" da molti scacchisti in tutte le occasioni, invece dimostrerò che esso è tale solo nei giochi aperti, in quanto vi sono ragioni tattiche e strategiche per tale sviluppo che non hanno uguale riscontro nei giochi chiusi.

Osserviamo il diagramma che segue:

diagramma 8.14



Gioco aperto

Il Cf3 in apertura ha un ruolo soprattutto offensivo. Quello difensivo è destinato a farsi sentire più tardi.

Il Cavallo in f3 ha un compito tattico immediato (minaccia il pedone e5) e una funzione tattica non immediata (l'attacco al punto critico f7). Il Cavallo però ha anche una funzione strategica: esso controlla la casa d4 in vista della spinta di attacco d2-d4.

Grazie a queste funzioni, lo sviluppo del Cavallo in f3 nei giochi aperti avviene molto presto, spesso costituisce addirittura la seconda mossa.

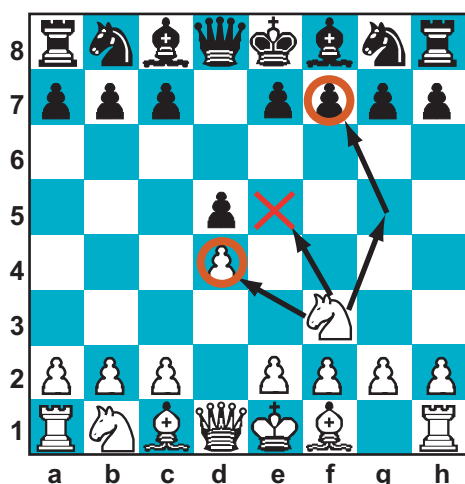
Diverso è il concetto nei giochi chiusi e in quelli indiani. La statistica stessa lo conferma: su circa 4 milioni di partite il Cavallo di Re viene sviluppato in f3 nelle prime 4 mosse con la seguente distribuzione:

- nei giochi aperti (1.e4 e5) nel 91% dei casi,
- in quelli chiusi (1.d4 d5) nel 65% dei casi,
- nei giochi indiani (1.d4 Cf6) solo nel 47%.

La statistica, con numeri così elevati, è indice di qualche cosa che vale la pena di approfondire.

Osserva il medesimo diagramma in cui sono stati spinti i pedoni di Donna e non quelli di Re:

diagramma 8.15



Gioco chiuso

Il Cavallo ha meno funzioni rispetto al diagramma precedente.

Notiamo che questo Cavallo, anziché attaccare un pedone indifeso nero, difende il pedone d4 che però al momento non è neppure minacciato. Una delle precedenti funzioni si è pertanto persa. Sussiste il controllo della casa e5, che impedisce la spinta del pedone nero in e5, ma soprattutto prepara il salto Cf3-e5 utile ad avviare l'attacco Pillsbury, di cui parlerò più avanti. Si tratta però di una funzione a lungo termine.

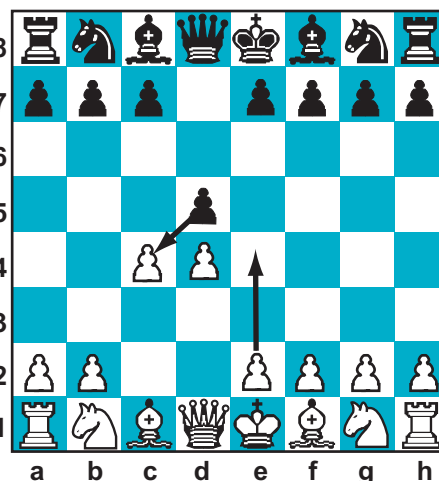
Per l'ultima funzione, l'attacco a f7, rileviamo che esso è ancora molto lontano, in quanto il punto non è facilmente raggiungibile dalla diagonale a2-g8 (come invece avveniva nel diagramma precedente). Si può anche vedere una funzione offensiva al punto h7, che tuttavia anch'essa al momento è ancora molto lontana. Dobbiamo pertanto rilevare che lo sviluppo in f3 del Cavallo avrebbe nei giochi chiusi funzioni meno immediate rispetto a quelli aperti.

A mio giudizio chi ha avuto la maggiore consapevolezza di ciò è stato Berliner, il quale nel suo libro *The System* chiarisce molto bene un fatto importante riguardante i giochi chiusi.

Cerco di chiarirlo brevemente con le mie parole.

È noto che un ideale strategico di primaria importanza è quello di avere due pedoni affiancati e ben sostenuti nelle case centrali. Chi ha spinto un pedone in d4, cerca poi di collocarne un altro in e4. Se però il Nero ha risposto a 1.d4 con 1...d5, a meno di voler giocare il gambetto Blackmar (1.d4 d5 2.e4), l'affiancamento con e2-e4 è problematico. Per questa ragione è stato elaborato il conosciutissimo Gambetto di Donna che, se accettato, permette al Bianco di raggiungere immediatamente l'obiettivo strategico.

diagramma 8.16



Nella maggior parte dei casi, però, il Nero preferisce conservare il suo pedone in d5 e invece di catturare il pedone avversario gioca la mossa difensiva 2...c6 (Difesa Slava) o 2...e6 (Difesa Ortodossa).

In questo modo se il Bianco continua con 3.cxd5 il Nero risponde con 2...cxd5 o 2...exd5 e può mantenere così un pedone centrale utile a contrastare la spinta in e4 e il conseguente affiancamento dei pedoni bianchi al centro.

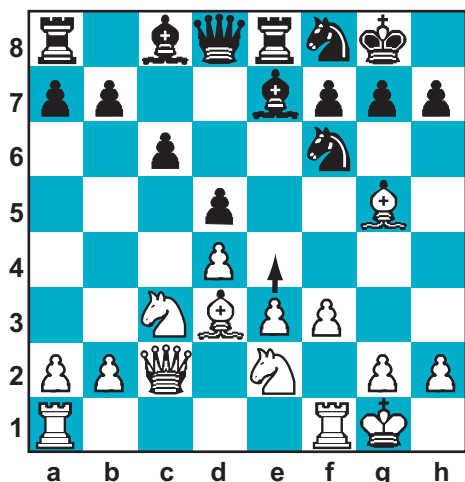
In queste condizioni è facile che il Bianco riproponga a un certo punto dell'apertura la spinta in e4 facendola precedere dal necessario sostegno del pedone 'f' (f2-f3). In tal modo, dopo e2-e4 e la normale risposta del Nero ...dxe4, il Bianco potrà replicare con fxe4 e avrà ottenuto il suo scopo.

Una volta compresa l'importanza strategico-posizionale dell'affiancamento dei pedoni, il ragionamento di Berliner (riassunto qui nel concetto) risulta del tutto motivato:

NEI GIOCHI CHIUSI NON SI DEVE SVILUPPARE TROPPO PRESTO IL CAVALLO IN f3, PERCHÉ ESSO OSTACOLA LA SPINTA f2-f3, SPESSO NECESSARIA A SOSTENERE LA SUCCESSIVA SPINTA e2-e4.

Nei giochi chiusi conviene aspettare a sviluppare il Cavallo in f3 fino a che si è ormai convinti che un piano con f3 ed e4 non sia più proponibile (ad esempio nella Difesa Slava il piano di affiancamento non è adeguato perché il pedone d4 ha bisogno del sostegno dato da un pedone in e3), oppure quando si ha la necessità di impedire la controspinta del Nero in e5.

diagramma 8.17



Gambetto di Donna rifiutato

Osserviamo qui una posizione molto comune, tratta dal Gambetto di Donna rifiutato, Ortodossa con cambio. Il Bianco ha giocato 11.f3 ed è pronto a spingere in e4.

Se dunque ci sono altri pezzi da sviluppare, è preferibile attendere a muovere il Cavallo fino a che non si è certi di ciò che si vorrà fare con il pedone 'f'.

Nei sistemi indiani il discorso è leggermente diverso e lo riprenderemo più avanti.

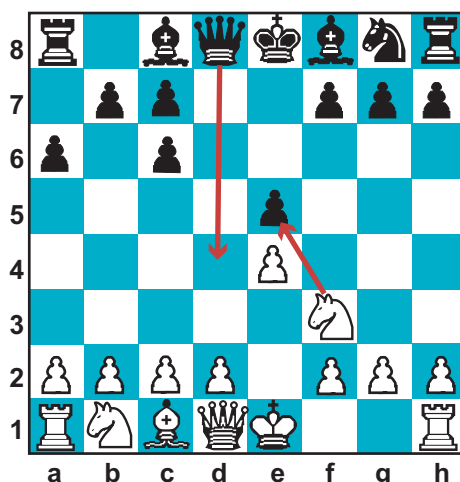
La ragione strategica e tattica del Bianco per cui si gioca abitualmente Cf3 nei giochi aperti già alla seconda mossa è stata spiegata. Resta da vedere ciò che fa il Nero e alcuni sviluppi tipici poche mosse dopo. Quando il Bianco attacca il pedone e4 con Cf3, la risposta migliore del Nero è Cc6. Il motivo è semplice: questa uscita di Cavallo è l'unico modo per equilibrare le funzioni del Cf3.

Se il Cf3 avesse l'unico compito di attaccare il pedone e4, allora ogni mossa che difenda il pedone potrebbe andare bene, così ad es. sarebbe del tutto indicata la mossa d7-d6 (difesa Philidor), oppure il Nero potrebbe ricorrere al contrattacco con Cf6. Ma il Cf3 ha anche l'importante compito strategico di tenere sotto controllo la casa d4 in vista dell'affiancamento dei pedoni; di qui l'opportunità del Nero di equilibrare tale controllo mediante il Cavallo in c6.

È stato scritto (e io concordo totalmente) che ora la mossa più coerente per il Bianco, dopo 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6, sia 3.Ab5, che dà il via alla Partita Spagnola o Ruy Lopez. Di certo rispetto alla Partita Italiana o al Gioco piano, che prevedono 3.Ac4, la Partita Spagnola sbilancia il controllo della casa d4 di nuovo a favore del Bianco.

Da notare che non è davvero minacciata la cattura in e4, dopo AxC, come si vede nel diagramma:

diagramma 8.18



Partita Spagnola

1.e4 e5
2.Cf3 Cc6
3.Ab5 a6
4.Axc6 dxc6

Se adesso il Bianco prendesse il pedone con 5.Cxe5 dovrebbe restituirlo in condizioni peggiori dopo 5...Dd4.

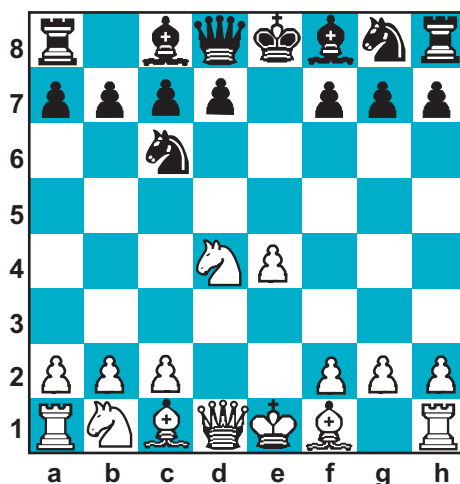
Il Bianco di solito, dopo la spinta del Nero in a6 non prende il Cavallo, ma ritira l'Alfiere in a5. Per la verità la variante di cambio (Axc6) è perfettamente giocabile e lo stesso Fischer la preferiva, ma il vantaggio che deriva dall'aver provocato all'avversario un'impedonatura è un vantaggio che si farebbe sentire solo nel finale, mentre nel mediogioco l'apertura delle linee facilita il Nero. Ma ai fini del nostro discorso sul controllo della casa d4, noteremo che la cattura del Cavallo non aiuta il Bianco a prevalere, perché uscito di scena il Cavallo subentra la Donna grazie alla colonna 'd' aperta.

Il controllo della casa d4 è molto importante e il Bianco ha sostanzialmente tre comportamenti che sono stati messi in atto:

- a) occupare d4 al più presto;
- b) preparare la spinta in d4;
- c) per il momento non fare nulla e aspettare il momento propizio per effettuarla.

Senza considerare la Partita del Centro, in cui il Bianco spinge il pedone in d4 senza alcuna preparazione (non mi sento di raccomandare questa linea perché le manca la flessibilità e la consistenza strategica delle linee con 2.Cf3), desidero prendere in esame la ben più solida Partita Scozzese:

diagramma 8.19



Partita Scozzese:

1.e4 e5
2.Cf3 Cc6
3.d4 exd4
4.Cxd4

Osservando il diagramma possiamo notare due cose:

1. Il Bianco non ha ottenuto alcun affiancamento di pedoni;
2. i due Cavalli sono in posizione di reciproca cattura.

Il primo punto va chiarito, altrimenti si può cadere in facili equivoci. L'affiancamento di pedoni è qualcosa di desiderabile per le case che vengono controllate in territorio nemico e per la possibilità di respingere i pezzi avversari, avanzando questo o quel pedone. È però possibile che al posto dell'affiancamento, che occupa il centro con i pedoni, si preferisca la centralizzazione dei pezzi. In questo caso la strategia si baserà soprattutto sul dinamismo dei pezzi e sulla loro capacità di attacchi rapidi.

Nella Partita Scozzese (ma anche nella Siciliana aperta) il Bianco mira ad aprire le linee e a collocare al centro un suo pezzo. In tal caso l'affiancamento dei pedoni, destinato a durare una mossa soltanto, serve a creare le condizioni per l'occupazione della casa centrale con un pezzo (in questo caso il Cavallo).

Si tratta pertanto di una strategia basata su un attacco che richiede necessariamente linee aperte a beneficio dell'azione dei pezzi. Pertanto le spinte dei pedoni, come nel caso della Partita Scozzese, servono ad avviare i cambi necessari ad aprire le linee e non tanto ad avere pedoni affiancati.

Il conservare i pedoni affiancati o centralizzare i pezzi sono strategie diverse che però non possono prescindere dal gioco dei controlli sul centro-scacchiera.

Il secondo punto riguarda la tensione che esiste tra Cavallo nero e Cavallo bianco.

La domanda viene spontanea: a chi può convenire il cambio dei Cavalli? Al Bianco o al Nero?

Adesso la mossa è al Nero, come giudicare della posizione dopo Cxd4? È una mossa conveniente?

Certamente: no, al Nero il cambio non conviene perché al posto del Cavallo arriverebbe la Donna, la quale occuperebbe una casa non immediatamente attaccabile. Anche la statistica conferma la cattiva impressione di **4...Cxd4 5.Dxd4**. Su circa 800 partite il Bianco ha vinto il 63% delle volte, contro il 40% del dato globale di tutte le aperture e del 43% della Partita scozzese nella somma di tutte le sue varianti.

Un esempio della superiorità del Bianco:

diagramma 8.20

Partita Scozzese

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.d4	exd4
4.Cxd4	Cxd4
5.Dxd4	d6
6.Cc3	Cf6
7.Ag5	Ae7
8.Ac4	0-0
9.0-0	Ae6
10.Tad1	Axc4
11.Dxc4	Dc8
12.f4 con grande iniziativa di attacco.	

Diverso è il discorso nel caso sia il Bianco a catturare in c6. Il cambio è vantaggioso al Bianco perché rovina la struttura pedonale del Nero, senza concedere alcuna linea aperta sfruttabile.

Per tale ragione il Nero gioca spesso mosse che direttamente o indirettamente tendono a impedire il cambio o, quantomeno, a poter ricattare con il pedone 'd'. Ecco alcune linee:

a) **4...Ac5** e se **5.Cxc6** segue **Df6 6.Dd2 dxc6**;

b) **4...Dh4 5.Cc3 Ab4 6.Cdb5 Aa5**;

c) **4...Cge7 5.Cc3 Cxd4 6.Dxd4 Cc6** e la Donna deve andarsene.

Se invece il Nero gioca la normale **4...Cf6**, allora il cambio in c6 rovina la struttura pedonale del lato di Donna, poiché se il Nero risponde con dxc6 si assoggetta al cambio delle Donne e alla perdita del diritto di arroccare. Ecco la posizione:

diagramma 8.21

Partita Scozzese

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.d4	exd4
4.Cxd4	Cf6
5.Cxc6	bxc6

Ovviamente la partita non è già decisa, ma certo l'ala di Donna del Nero è compromessa senza che si veda un qualche compenso.

.....

(ecc.)

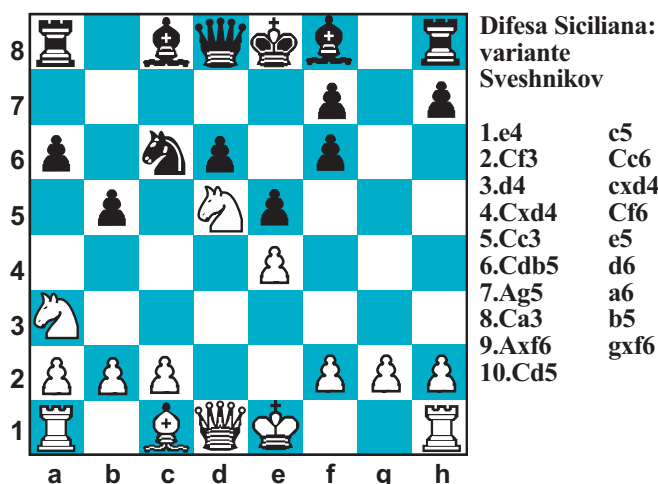
Seguono ora le pagine sul mediogioco relative alla casa d5 e (per il Nero) alla corrispondente d4.

La casa d5

La casa d5, ancor più della e5, si trasforma spesso in un "buco" pronto ad accogliere un Cavallo bianco. La ragione di ciò si ritrova nel fatto che il pedone 'c' nero viene spinto più frequentemente del pedone 'f' e si può verificare una posizione in cui il Cavallo non è più cacciabile dai pedoni (ad es., in presenza della spinta del pedone 'e' in e5).

A generare un simile buco è soprattutto (ma non solo) la Difesa Siciliana:

diagramma 8.60



Questa posizione ha fatto molto discutere i teorici perché secondo i canoni posizionali più consolidati il Bianco va giudicato superiore. Il Cavallo si è sistemato in d5 in modo stabile, la colonna semiaperta rende il pedone d6 estremamente debole; oltre a ciò il Nero ha entrambe le strutture dell'arrocco in pezzi e una doppiatura sulla colonna 'f' che non lascia ben sperare.

Eppure il Nero ha vinto molte partite con questa posizione, molte più di quanto statisticamente ci si sarebbe potuti aspettare. Se si pensa che su 15000 partite giocate con quella posizione, il numero di vittorie del Nero è stato il 32% e quelle del Bianco il 40%, si può ben capire lo stupore se si confronta con il dato generale di quasi 4 milioni di partite, complessive di tutte le aperture, che riporta esattamente le stesse percentuali: il 32% di vittorie del Nero contro il 40% del Bianco.

Per una difesa teoricamente "sballata" non è male.

Il fatto che i gravi e numerosi difetti posizionali del Nero non comportino una caduta di prestazioni deve far riflettere sul fatto che tali difetti debbano essere compensati da qualche altro fattore importante. Solo dopo un certo tempo in cui le vittorie del Nero cominciarono a essere significative (agli inizi degli anni 90' il numero di vittorie del Nero addirittura eguagliava quelle del Bianco), si cominciò a capire che le peculiarità posizionali andavano analizzate anche da una prospettiva dinamica e non solo statica.

Che cosa significa ciò?

In estrema sintesi significa che quando si osserva la collocazione di un pezzo o una certa struttura pedonale, non basta valutare la bontà della collocazione o della struttura, ma bisogna anche immaginare che cosa succederà nello svolgersi del tempo.

Torniamo alla posizione del diagramma. È chiaro che il Cavallo è messo bene, ma al momento non si vede come sfruttare la sua buona posizione. Un attacco al punto f6 finirebbe subito dopo ...Ag7, un attacco alla catena dei pedoni sul lato di Donna richiede qualche tempo per essere messo in atto e lo stesso vale per un attacco al Re con Dh5. Inoltre il Bianco ha ancora un Cavallo da riportare in gioco con c3 (o c4) e Cc2-e3, deve ancora arroccare... Insomma, il Bianco ha bisogno di tempo per dare dinamismo ai suoi pezzi.

Al contrario il Nero è già pronto ad attivarsi immediatamente con f6-f5, oppure farlo dopo una mossa soltanto (10...Ag7 e poi 11...f5)

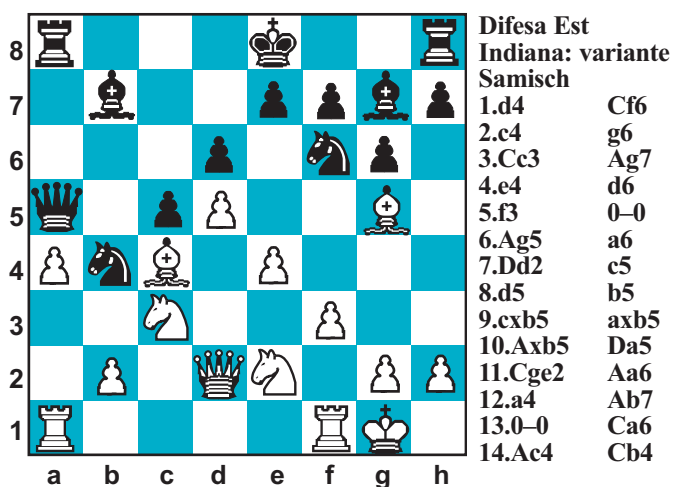
Anche la struttura con la colonna 'g' aperta può essere sfruttata dal Nero per un attacco all'arrocco dell'avversario prima che questi riesca a sfruttare le debolezze dell'arrocco nero.

Questa discussione dovrebbe far comprendere che la giusta preoccupazione di "occupare i buchi" con i propri Cavallo deve sempre accompagnarsi alla consapevolezza di come si svilupperà il gioco.

Il buon posizionamento di un Cavallo è un valore in sé, come ho scritto più sopra, ma un valore non basta a giudicare l'intera posizione.

Ecco un esempio di come un posizionamento "forte" del Cavallo non abbia realmente alcuna utilità. L'esempio non riguarda la casa d5, ma è collegato al discorso più generale:

diagramma 8.61



In questa partita (Giorgadze - Gleck, Tashkent 1984) il Nero ha giocato per portare stabilmente un Cavallo in territorio nemico, tuttavia è difficile dare una funzione a quel Cavallo. Esso controlla soprattutto le case c2 e d3, case che però non hanno grande importanza per il Bianco, che può manovrare benissimo senza utilizzarle. In definitiva quel Cavallo, anziché essere un occupante fastidioso appare più un pezzo decentrato.

Al contrario il Bianco non ha pezzi che occupano case forti, ma sono in grado di attivarsi molto più rapidamente. Il Bianco continuò con **15.Ta3 Tfe8 16.Ab5 Teb8 17.f4**, ottenendo una supremazia che lo portò a vincere una ventina di mosse dopo.

Per tornare al nostro tema, un Cavallo in d5 (o in d4 se è un Cavallo nero) ha una collocazione molto

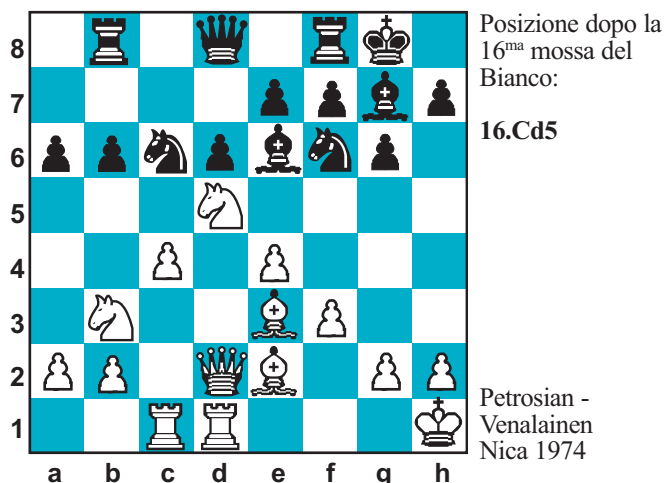
buona e si può senz'altro pianificare il gioco per raggiungerla, purché non sussistano valori dinamici dell'avversario che possano vanificare il nostro obiettivo. Come sempre, occorre avere una consapevolezza il più chiara possibile sia dello *status quo*, sia della sua possibile evoluzione.

Come giudicare del dinamismo di un Cavallo in d5 (o in un'altra casa avanzata)?

Chiaramente se il Cavallo, come avviene in molti casi, è attivo a supportare il nostro attacco al Re, il suo valore dinamico si spiega da sé. Talvolta, però, il valore, sempre secondo la prospettiva dinamica, può non essere ciò che il Cavallo andrà a fare, ma ciò che non permetterà di fare.

In altre parole, può essere che il Cavallo si limiti alla funzione di restringere gli spazi di manovra dell'avversario, così che questi non sia in grado di dinamizzare i propri pezzi. Si tratta di una funzione importante che il Cavallo, subito dopo i pedoni, esercita meglio di tutti.

diagramma 8.62



Il Nero è ostacolato in tutte le sue manovre. Il Cd5 non può essere cambiato né dal Cf6, perché seguirebbe una forchetta di pedone né dall'Alfiere perché cadrebbe poi il pedone a6 e, soprattutto, si creerebbe una casa forte per il Bianco in c6.

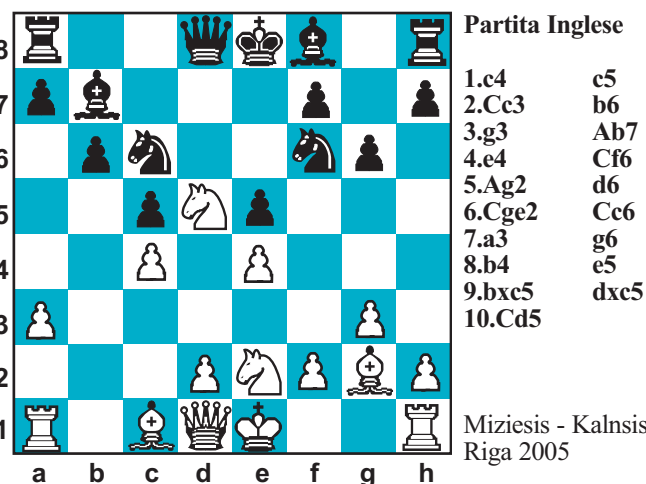
La partita proseguì con

16...Cd7 17.Cd4 Cxd4 18.Axd4 Axd4 19.Dxd4 anche dopo i cambi il Nero resta comunque compreso. La partita durò ancora poche mosse: **19...Te8 20.Tc3 Dc8 21.f4 Dc5 22.Dd2 Tbc8 23.Tdc1 Df2 24.Tf1 Dh4 25.f5 Axd5 26.exd5** (adesso dopo 26...Ce5 27.Th3 l'attacco del Bianco sarebbe imparabile) **1-0**

È abbastanza naturale che il posizionamento di un Cavallo in d5 sia ancora più forte quando non vi sono pedoni ai lati in grado di scalzarlo e neppure un pedone in d6. In tal caso anche il cambio del Cavallo non può piacere al Nero perché al suo posto si crea un pedone libero.

Ancor peggio avviene poi quando il Cavallo è sostenuto da due pedoni, perché allora il suo cambio genererebbe un pedone che oltre a essere libero è anche sostenuto. Si veda il diagramma seguente.

diagramma 8.63



Siamo ancora in una fase che appartiene più all'apertura che al mediogioco e tuttavia tutto il seguito della partita sarà condizionato dalla presenza di quel Cd5. Sebbene il Fritz giudichi questa posizione circa pari, in una prospettiva più lunga non c'è dubbio che il Bianco abbia un chiaro vantaggio posizionale.

La sua strategia è abbastanza semplice premere su uno dei lati (il Cavallo è tanto disponibile per sostenere un attacco a est quanto un attacco a ovest) così da indurre l'avversario a semplificare la posizione e soprattutto cambiare il Cavallo. Il finale che ne deriva condiziona pesantemente il gioco del Nero perché il Bianco potrà disporre di un pedone libero e sostenuto in quinta traversa.

La partita durò ancora altre 28 mosse, ma alla fine si concluse proprio con il pedone 'd' giunto in settima. Ecco le mosse seguenti:

10...Ag7 11.d3 0-0 12.0-0 Cd4 (da notare la diversa efficacia di collocazione del Cavallo bianco e di quello nero) **13.Cxd4 cxd4 14.a4 Axd5 15.exd5 Cd7 16.a5 Cc5 17.Aa3 Dd7 18.Tb1 Tab8 19.Tb5 Tfc8 20.Dc2 Ce4 21.axb6 axb6 22.Tb4 Cc3 23.Tb2 b5 24.Ab4 Ca4 25.c5 Af8 26.c6 Cxb2 27.Dxb2 Dc7 28.Axf8 Txf8 29.Db4 Tfd8 30.f4 f6 31.fxe5 fxe5 32.Tf6 Dg7 33.Te6 Df8 34.Dxf8+ Txf8 35.d6 Ta8 36.Ad5 Rg7 37.d7 Tfd8 38.Te7+ 1-0**

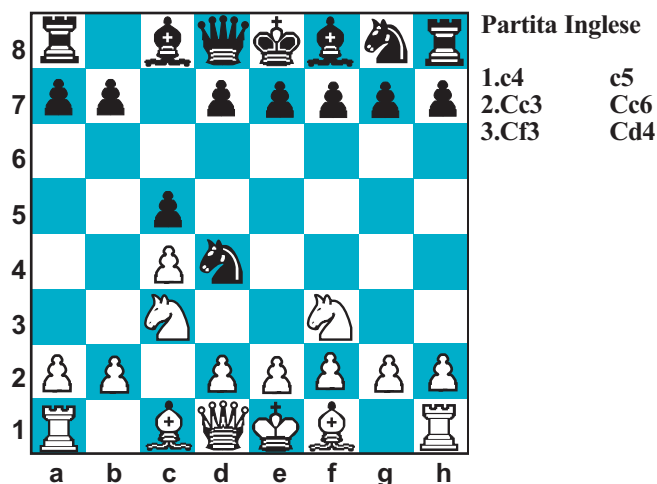
La casa d4

La casa d4 svolge per il Nero le medesime funzioni della casa d5 per il Bianco. Il Cavallo in d4 è un potente strumento di pressione, tuttavia tale scopo strategico (il supporto all'attacco) si ha solitamente in una fase molto avanzata della partita.

Più comunemente il Cavallo si porta in d4 affinché il suo cambio produca un fastidioso cuneo nello schieramento del Bianco, similmente a quanto avviene con l'occupazione della casa e4.

A saltare in d4 è normalmente il Cavallo di Donna e ciò fa sì che il Nero possa eseguire questo salto con maggiore tranquillità rispetto all'analogo Cf6-e4, dal momento che non viene a privare l'arrocco corto del suo principale difensore e inoltre favorisce la spinta del pedone 'c' in c5 (o del pedone 'e' in e5 in taluni casi). Possiamo vedere un paio di esempi.

diagramma 8.64



Siamo in una fase assolutamente iniziale dell'apertura e, trattando del mediogioco, l'esempio appare fuori luogo. Il fatto è che questo salto in d4 in realtà condiziona non solo l'apertura ma anche il mediogioco che segue.

Quel Cavallo è davvero fastidioso. Se lo si cambia, dopo la ricattura di pedone viene scalzato il Cc3 e il Bianco perde il principale controllo della casa d5, controllo necessario a impedire o rallentare la spinta liberatrice del Nero d7-d5.

Se lo si caccia con e2-e3, il Nero prosegue con Cxf3 e ottiene due scopi:

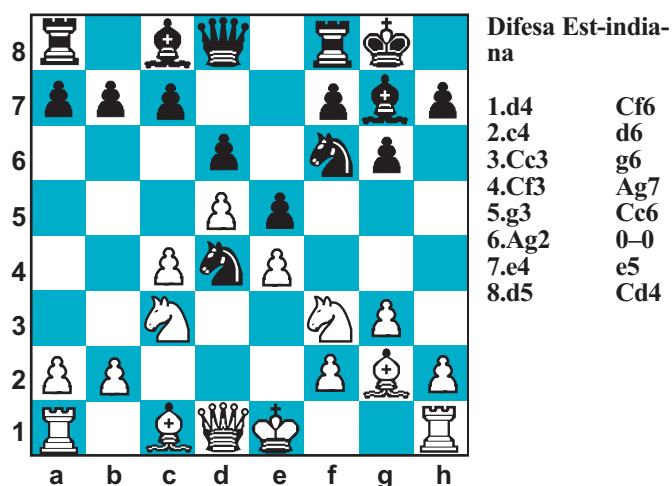
1) ha tolto al Bianco il Cavallo di Re, importante per la difesa del proprio arrocco e per l'attacco all'arrocco avversario;

2) il Bianco deve ricattare con la Donna ed essa finisce in una casa scomoda, di poca utilità e con una certa dose di pericolo (ad es. Cf6 e poi Ag4). Ma soprattutto la Donna non protegge più la casa d4 e il Nero metterà l'Alfiere di Re in fianchetto, premendo in tal modo con forza su tale casa e in genere lungo tutta la diagonale.

Detto ciò, non ci si sorprenderà poi molto se la migliore mossa del Bianco, in risposta a Cd4, è il ritorno Cf3-g1!

Il secondo esempio proviene dalla Difesa Est-indiana (qualcosa di molto simile si trova anche Difesa Moderna).

diagramma 8.65



È chiaro che il Cd4 dà molto fastidio, ma sarebbe sbagliato credere di poterlo eliminare e guadagnarci pure un pedone con Cxd4 e poi Dxd4, perché la Donna finirebbe a esporsi all'attacco di scoperta:

9.Cxd4 exd4 10.Dxd4?? Cxe4 11.Dxe4 Te8 -+

Neppure la spontanea **9.Ae3** è utile perché seguirebbe **9...Ag4**, con semplificazioni non certo desiderabili dal Bianco.

Può seguire:

10.h3 (quasi obbligata) **Axf3 11.Axf3 c5!** (Il Nero non ha motivo di cambiare il Cavallo sull'Alfiere cattivo del Bianco) **12.dxc6 bxc6** e ora ancora non va bene **13.Axd4 exd4 14.Dxd4 Cxe4**, ma deve giocare 0-0 o qualche altra mossa, rimandando il cambio del Cavallo a tempi migliori.

In definitiva la scelta meno dannosa per il Bianco è giocare Cxf3 e non riprendere subito il pedone che finisce in d4, tuttavia anche così il Bianco viene a trovarsi con un cuneo nel proprio territorio che non gli permette di sviluppare un mediogioco in maniera sciolta e ottimale.

Possiamo concludere questa parte affermando che la discesa del Cavallo nero in territorio del Bianco ha più ragioni di intralcio (inizialmente) che non di sviluppo di un vero e proprio piano di gioco, a breve o a medio termine, come invece accade al suo avversario Bianco, che normalmente colloca il suo Cavallo per ragioni strategiche maggiormente delineate.

.....

(ecc.)

CAPITOLO NONO

LA VALUTAZIONE DELLA POSIZIONE E IL PIANO DI GIOCO

L'esame analitico dei vari pezzi ha spesso evidenziato come certe collocazioni accrescessero o diminuissero le loro funzionalità, in questo capitolo l'orientamento è in qualche modo inverso; qui sono le configurazioni globali (la posizione) a determinare i punti di forza e quelli deboli, nonché fornire ai vari pezzi funzioni e dinamicità.

Il capitolo è abbastanza breve (30 pagine), ma molto intenso e impegnativo.

Esso si divide in due parti principali:

- *la valutazione*

Essa rappresenta tutto sommato una forma statica del pensiero (fotografia dell'esistente) e a sua volta si suddivide in due attività complementari:

- *l'analisi della posizione (riconoscimento degli elementi e delle loro peculiarità)*
- *il giudizio sulla maggiore o minore importanza degli elementi e della posizione in generale*

- *il piano di gioco*

Esso scaturisce in modo continuo dall'attività precedente e si esprime mediante una modalità dinamica del pensiero (sviluppi futuri, più o meno immediati, della posizione).

Gli elementi posizionali che qui vengono considerati sono sei:

- 1) materiale - le forze presenti in campo*
- 2) sicurezza dei Re - il grado di protezione*
- 3) controllo del centro - superiorità o inferiorità dei controlli nel centro stretto e nel centro allargato*
- 4) collocazione dei pezzi - mobilità e funzioni dei vari pezzi*
- 5) collaborazione dei pezzi - complementarità e rinforzo delle attività dei pezzi*
- 6) struttura dei pedoni - linee aperte e chiuse, buchi, catene, debolezze, isole di pedoni.*

In un primo tempo questi elementi vengono semplicemente rilevati, in seguito sono valutati nella loro positività o negatività e nella loro importanza.

Il piano di gioco che segue sarà inteso semplicemente come un'ipotesi di potenziamento degli aspetti positivi e di diminuzione delle negatività, in rapporto sia all'importanza dei singoli elementi, sia alla maggiore o minore realizzazione delle varie ipotesi.

Più che altrove, qui gli esercizi a computer sono importanti per capire e per migliorare le proprie capacità di osservazione e di giudizio. La forma degli esercizi segue uno schema diverso dal solito: sono presentate delle partite e nei punti principali si chiede al giocatore di effettuare le attività di valutazione e (nella seconda parte) di formulare ipotesi sulla migliorabilità dei fattori più importanti della posizione.

Nel file di testo del database si trovano le risposte a tutte le domande.

Gli esercizi sono in tutto 50, ma lo scacchista avrà avuto sufficiente esemplificazione per ripetere esercizi simili utilizzando qualsiasi partita commentata. (Utili a questo proposito le partite dell'Informatore, commentate per mezzo dei tradizionali simbolini).

Nelle pagine che seguono ho scelto di riportarne alcune che esemplificano il procedimento applicato a una partita

Dopo aver spiegato la natura dei vari elementi posizionali, qui viene presentato un esempio concreto di analisi a partire da tali elementi.

L'ANALISI DELLA POSIZIONE

Analizzare la posizione significa osservarne gli elementi (il materiale, la sicurezza del Re, il centro, ecc.) e cercare di capire come questi sono in rapporto tra loro. Ad esempio, una superiorità al centro di un colore può accompagnarsi a una scarsa protezione del Re avversario, tuttavia i pezzi non sono abbastanza coordinati per avviare un attacco...

Ecco dunque che in questa fase non si tratta di esprimere un giudizio globale su chi sta meglio e perché (questo avverrà nella fase della valutazione) e neppure di stabilire un piano di gioco (materia che tratterò più avanti), per il momento cerchiamo solo di capire meglio le caratteristiche della posizione senza preoccuparci del futuro della partita o di cercare le mosse da giocare.

È chiaro che l'analisi della posizione richiede tempo e spesso in partita questo scarseggia. Kotov consiglia di sfruttare il tempo in cui attendiamo la mossa dell'avversario per effettuare le analisi strategico-posizionali. In realtà è un consiglio di difficile attuazione, perché in partita la maggior parte del tempo è impegnata ad analizzare varianti concrete, anche quando non tocca a noi muovere.

Io credo che il lavoro di analisi completa della posizione debba essere materia privilegiata dello studio casalingo, soprattutto quando dall'apertura si sta passando al mediogioco, mentre in partita sarà utile solo qualche richiamo.

Se avrai lavorato ad analizzare molte partite e diagrammi a casa, durante il gioco spesso ti imbattevi in schemi già noti o che comunque non sono nuovi per te. Ecco allora che ti basterà un'occhiata per cogliere gli elementi posizionali importanti, e nel tempo stesso in cui esami le varianti concrete, automaticamente i fattori posizionali guideranno il tuo giudizio. Allenati dunque molto ad analizzare le posizioni e vedrai che nel momento del gioco ti basterà davvero poco tempo per cogliere le caratteristiche posizionali della configurazione che ti trovi davanti. (Questo spiega perché i maestri sono bravi anche nel gioco lampo).

Molti scacchisti principianti lamentano questo fatto: «Dopo alcune mosse di apertura» dicono «non so più come andare avanti».

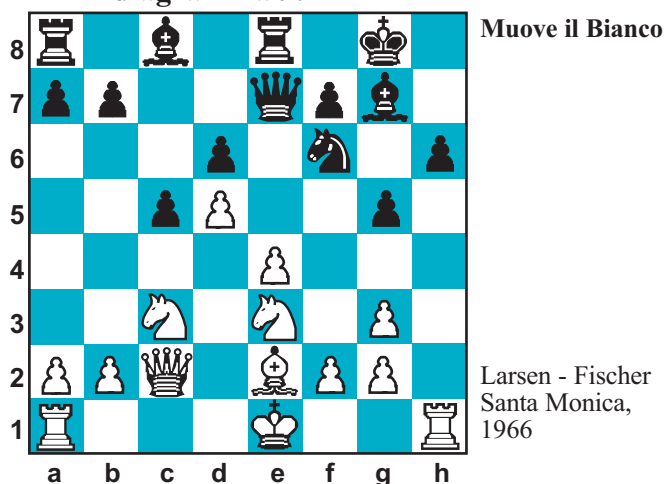
Questo è un tipico problema di chi non ha imparato ad analizzare le posizioni. Per uno scacchista esperto il problema è semmai un altro: individuare il migliore piano di gioco in mezzo a un buon numero di possibilità.

È naturale che sia così; più si amplia il tuo sguardo e più strade riuscirai a scorgere, ma anche più difficile diventerà scegliere quella giusta. Il principiante non vede che una possibilità (quando la vede) e non può far altro che seguirla, giusta o sbagliata che sia. Sicuramente perderà più spesso del giocatore esper-

to, ma altrettanto sicuramente soffrirà meno le tribolazioni della scelta. (Ora capiamo perché i maestri nelle loro partite hanno bisogno di molto più tempo di riflessione che i principianti).

Il modo migliore per avere un'idea di come analizzare una posizione è quella di riportare un esempio concreto. Per prima cosa consideriamo gli elementi posizionali presi singolarmente e vediamo quali osservazioni possiamo ricavarne.

diagramma 9.14



MATERIALE

Entrambi i colori hanno lo stesso numero di pezzi (compresi i pedoni), tuttavia il fatto che il Nero abbia la coppia degli Alfieri ci fa propendere per un leggerissimo vantaggio di quest'ultimo.

SICUREZZA DEL RE

Il Re nero è arroccato, ma il suo arrocco è gravemente indebolito e v'è la potente colonna 'h' aperta. Il Bianco invece ha il Re ancora nel centro e preoccupa la pressione che il Nero esercita sulla colonna 'e'. Entrambi i colori, dunque, soffrono di una certa insicurezza del Re. Si può comunque osservare che l'insicurezza del Re nero è di carattere permanente, mentre quella del Bianco è di carattere temporaneo (una volta eseguito l'arrocco, il Re bianco è relativamente al sicuro). Da questo punto di vista il Bianco è messo un po' meglio.

CONTROLLO DEL CENTRO

Anzitutto diciamo che la posizione presenta un centro mobile per il Bianco (avendo la possibilità teorica di spingere e4-e5). Il numero dei controlli neri è invece decisamente superiore a quelli bianchi. Il Nero infatti ha un totale di otto controlli (1 in d4, 1 in d5, 3 in e4 e 3 in e5), mentre il Bianco ne ha solo cinque (3 in d5 e 2 in e4). A questo v'è da aggiungere che i controlli del Nero sono distribuiti nelle case centrali più di quelli del Bianco, perciò possiamo concludere che il Nero ha una chiara prevalenza al centro.

COLLOCAZIONE DEI PEZZI

Confrontiamo i pezzi bianchi con quelli neri. La Donna bianca ha sicuramente più mobilità di quella

nera (più case a disposizione), tuttavia la sua attività è ridotta a una funzione unicamente difensiva. Quella Nera esercita invece una funzione di attacco al pedone e4 e di difesa della casa e5, pertanto possiamo dire che è preferibile. Al contrario la Ta1 è migliore della Ta8 grazie alla maggiore mobilità (funzioni e attività sono pressoché nulle); la Th1 è più mobile di quella in e8, anche se entrambe svolgono una funzione d'attacco, ma la Te8 ha maggiore attività, in quanto il suo contributo all'attacco del pedone e4 è decisamente più forte di quanto non stia facendo la Th1 sul pedone h6. Possiamo concludere che le Torri nere e bianche si equilibrano dinamicamente. Il Cf6 e il Cc3 praticamente si neutralizzano a vicenda, anche se riconosciamo a quello in f6 un'attività di attacco, mentre a quello in c3 una maggiore mobilità. Il Ce3 va confrontato con l'Ag7; qui possiamo dire che al momento il Ce3 è migliore dell'Alfiere, sia per mobilità che per funzioni. Leggermente migliore è invece l'Ae2 rispetto all'Ac8, e questo non tanto per il fatto che il primo è sviluppato e l'altro no, quanto alla maggiore mobilità dell'Alfiere bianco. Inoltre l'Alfiere nero esercita una funzione puramente difensiva (controlla la casa f5), mentre quello bianco può spostarsi senza problemi. Per quanto riguarda la collocazione dei pezzi possiamo dire che in definitiva i due colori si equilibrano abbastanza.

COLLABORAZIONE DEI PEZZI

Nella posizione del diagramma, è evidente che il punto verso cui convergono le azioni offensive e difensive dei pezzi è il pedone e4, ma vediamo che alcuni pezzi sia bianchi sia neri non collaborano a questa convergenza. Per il Nero individuamo subito che né la Ta8 né l'Ag7 hanno una qualche funzione collegata al punto e4, al contrario l'Ac8 vi collabora indirettamente impedendo che il Ce3 vada in f5. In questa casa il Cavallo bianco attaccherebbe la Donna nera e metterebbe sotto osservazione sia l'Ag7 sia, e soprattutto, il pedone d6. (In sostanza voglio dire che se il Cavallo saltasse in f5 l'attacco del Nero al pedone e4 verrebbe alquanto vanificato). Invece è chiarissimo come il Cf6, la De7 e la Te8 puntino tutti sul pedone e4 e sulla colonna 'e' in generale. Per il Bianco la collaborazione dei pezzi è meno efficace. In pratica solo la Donna e il Cc3 collaborano a difendere e4, il Ce3 lo fa minacciando di saltare in f5, ma al momento si tratta di una minaccia molto debole. Gli altri pezzi, le due Torri e l'Ae2, in questo momento non collaborano con nessun altro pezzo. Concludiamo affermando che la collaborazione tra i pezzi neri è migliore di quelli bianchi.

STRUTTURA DEI PEDONI:

Il Bianco ha un solo punto negativo nei pedoni doppiati sulla colonna 'g', una doppiatura che potrebbe farsi sentire in finale, ma che ora è più che compensata dalle prospettive d'attacco sulla colonna 'h'. Quanto alle case deboli, forse in futuro dovrà preoccuparsi solo che l'Ag7 non possa collocarsi stabilmente in d4, ma adesso questa debolezza non si fa sentire. Diverso è il problema del pedone e4. Esso è

facilmente difendibile con f2-f3 e non può essere considerato debole, tuttavia una tale spinta chiuderebbe la diagonale d1-h5 e ogni prospettiva di attacco al Re nero verrebbe rimandata a chissà quando. Logico che il Bianco non abbia troppo entusiasmo per questa spinta. Il Nero ha debole il pedone d6, arretrato, le case h5 e h6 rese critiche dalla Th1 e la casa f5. Al momento queste debolezze sono difese, deve però tenerle sempre d'occhio. Concludiamo che la struttura dei pedoni è migliore per il Bianco.

Con questo l'analisi è finita. Essa non ci ha detto ancora chi sta meglio e quale piano di gioco adottare, ma adesso abbiamo tutta una serie di osservazioni che ci permette di capire meglio la posizione.

Per concludere questo paragrafo mi sembra giusto riportare le mosse della partita Larsen - Fischer con qualche commento così che si possa vedere come i fattori posizionali abbiano operato in concreto e come le continue ristrutturazioni abbiano creato le condizioni per la supremazia di un colore sull'altro. Un esercizio utile che consiglio allo scacchista è quello di provare a effettuare l'analisi posizionale dopo ogni ristrutturazione.

Larsen - Fischer, Santa Monica, 1966

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Ag7 4.e4 d6 5.Ae2 0-0 6.Ag5 c5 7.d5 e6 8.Cf3 h6 9.Ah4 exd5 10.cxd5 g5 11.Ag3 Ch5 12.Cd2 Cxg3 13.hxg3 Cd7 14.Cc4 De7 15.Ce3 Cf6 16.Dc2 Te8 [diag.9.14] **17.Ab5** questa mossa ha una doppia funzione posizionale: distogliere la Torre dall'attacco su e4 (così anche l'Alfiere collabora indirettamente a difendere il pedone) oppure invitare il Nero a giocare Ad7 per ottenere il cambio degli Alfieri.

17...Td8 Il Nero si guarda bene dal giocare 17...Ad7; infatti dopo il cambio degli Alfieri il Bianco avrebbe ottenuto la superiorità su f5.

18.Ae2 che altro fare?

18...Te8 19.f3 il Bianco non vuole ripetere la posizione e deve decidersi a questa mossa.

19...Ch7 adesso che la pressione su e4 è meno utile, il Nero sfrutta la mobilità del suo Cavallo per dargli una nuova funzione e per aumentare la mobilità e l'attività dell'Ag7. Osserva come Fischer non si preoccupa affatto dello sviluppo dell'Ac8; questo Alfiere, infatti già esercita una funzione importante (il controllo di f5) e pertanto non è questo il pezzo che ha bisogno di essere attivato.

20.g4 Cf8 21.a4 Cg6 il Bianco ha finalmente ottenuto il controllo di f5, ma a quale prezzo! L'Ae2 completamente inattivo sul lato di Re, la casa f4 ceduta al Nero e i pezzi messi in modo tale che non se ne trova uno che eserciti una qualche funzione utile. (Nota come la spinta f2-f3, se ha reso inutile la pressione della Donna nera e degli altri pezzi su e4, ha nel contempo privato di funzione anche la Donna bianca e il Cc3; in questi casi prevarrà il giocatore che può assegnare nuove funzioni ai suoi pezzi prima dell'avversario. E l'arrivare prima dipenderà sia dalle debolezze presenti nella posizione avversaria, sia dalla maggiore mobilità dei pezzi).

22.Rf1 con la grande diagonale scura aperta il Re è più al sicuro in f1 che dopo l'arrocco lungo. L'arrocco corto avrebbe privato di qualunque valore la colonna 'h' aperta.

22...Tb8 incominciano le nuove collaborazioni di Torre e Ag7 per un'azione sul lato di Donna.

23.Ab5 Td8 ritorna il motivo precedente, ma adesso che non c'è più l'attacco a e4 lo spostamento della Torre in d8 non reca alcun disturbo.

24.Cf5 Axf5 e l'Ac8 ha svolto egregiamente il suo compito senza essere mai stato sviluppato (oppure si potrebbe dire che questo pezzo era sviluppato alla casa di partenza!).

25.exf5 il Nero cerca di dare una funzione più attiva al Cc3 portandolo in e4, ma i suoi pezzi sono troppo scoordinati per impensierire il Nero.

25...Ce5 26.Ce4 a6 27.Ae2 Cd7 un altro riposizionamento, che solo parzialmente ha lo scopo tattico di sventare la minaccia della forchetta f5-f6. In realtà il Cavallo in e5 faceva una bella figura, ma non era per nulla chiara la sua funzione, inoltre chiudeva la diagonale dell'Ag7. Se il Nero vuole sfruttare la maggiore mobilità e attività dei suoi pezzi, deve eliminare il Ce4, che premendo sul pedone d6 è un pezzo decisamente migliore del Ce5. Fischer aveva una straordinaria abilità in queste ristrutturazioni di posizioni.

28.Te1 Cf6 29.Cc3 il Cavallo non deve catturare in f6, che offrirebbe una bellissima diagonale al Nero, né può aspettare il cambio in e4, che lascerebbe deboli i pedoni e4 e g4, e neppure potrebbe difenderlo con Ad3 che sguarnirebbe la casa b5 e la cederebbe al Nero dopo Dd7.

29...Dd7 30.a5 cercando di bloccare la spinta del pedone b7.

30...Te8 in questo momento sarebbe interessante effettuare nuovamente l'analisi posizionale. Sei davvero invitato a farla.

31.Rf2 Dc7 32.Ta1 c4 33.Rg3 Te3 ormai il Bianco ha buchi dappertutto.

34.Dd2 Tbe8 avrai sicuramente notato come il Nero abbia nuovamente ristrutturato il suo gioco, abbandonando l'attacco sul lato di Donna e agendo adesso lungo la colonna centrale con le Torri.

35.The1 la colonna 'h' non ha più valore per il Bianco...

35...h5 ma ce l'ha per il Nero!

36.Af1 Cxg4! era ormai nell'aria. La partita è finita, è solo questione di trovare qualche mossa giusta.

37.Txe3 Txe3 38.Rh3 De7 39.g3 Axc3 40.bxc3 Txf3 41.Te1 Te3 42.Txe3 Dxe3 43.Dxe3 Cxe3 0-1

Oltre allo svantaggio materiale, il Bianco ha troppe debolezze per sostenere il finale.

.....
.....
.....(ecc.)

La parte che segue esemplifica non tanto la ricerca degli obiettivi strategici (già effettuata in pagine precedenti), quanto un rapido esame degli obiettivi che ci si pone più frequentemente durante una partita.

Nel riportare le pagine i limiti forzatamente solo ai primi tre elementi; ciò dovrebbe essere sufficiente a dare un'idea dell'argomento.

GLI OBIETTIVI STRATEGICI

Gli obiettivi strategici su cui si fonda un piano dovrebbero scaturire dall'analisi stessa della posizione. In pratica, però, conoscere quali sono gli obiettivi strategici più frequenti aiuta a individuarli più facilmente in una specifica posizione. Vediamo dunque un rapido elenco degli obiettivi più comuni.

INDEBOLIRE LA POSIZIONE DEL RE AVVERSAIO

Questo obiettivo si può raggiungere sostanzialmente in tre modi, che possono combinarsi tra loro in varie forme:

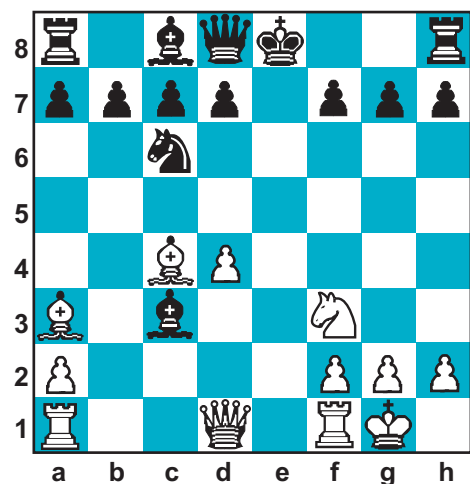
1. impedire l'arrocco. Il Re nel centro corre molti rischi, soprattutto se l'avversario ha la possibilità di aprire qualche linea; ecco allora che un obiettivo strategico può essere quello di impedire l'arrocco al Re avversario. Ciò può essere ottenuto in vari modi:

- costringere il Re a muovere, questo è un metodo definitivo;
- bloccare il Re al centro mediante pezzi che controllano le case di transito o d'arrivo;
- creare la pressione su un pezzo che necessita della difesa del proprio Re.

Ovviamente esistono altri sistemi dipendenti dalle posizioni specifiche, come quelli basati su minacce che non lasciano all'avversario il tempo di arroccare, oppure sull'apertura di spazi pericolosi proprio là dove il Re dovrebbe arroccare...

Un paio di esempi:

diagramma 9.26



Partita Italiana

1.e4	e5
2.Cf3	Cc6
3.Ac4	Ac5
4.c3	Cf6
5.d4	exd4
6.cxd4	Ab4+
7.Cc3	Cxe4
8.0-0	Cxc3
9.bxc3	Axc3
10.Aa3	

Il fatto di non poter arroccare mette il Nero in una posizione disperata. Potrebbe seguire:

10 ...d6

[10... Axa1?? 11.Te1+ Ce7 12.Axe7 Dxe7 13.Txe7+ Rxe7 14.De1+ Rd8 15.Dxa1 con vantaggio]

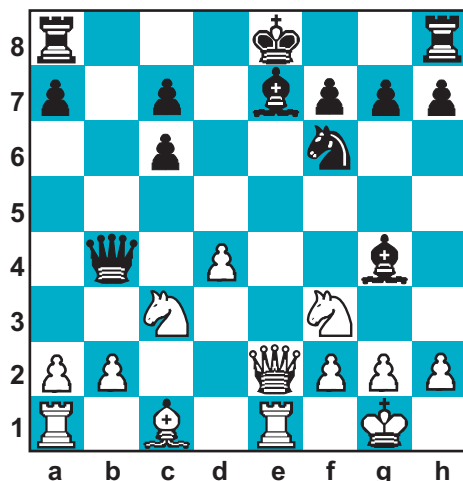
11.Tc1 Aa5 12.Da4 a6

[12... 0-0 13.d5 e guadagna un pezzo]

13.Ad5 Ab6 14.Txc6 Ad7 15.Te1+ Rf8 16.Txd6 cxd6 17.Axd6+ Rg8 18.Db3 e vince.

Il prossimo diagramma esemplifica una situazione in cui il Re è bloccato alla difesa di un pezzo.

diagramma 9.27



Gambetto Danese

1.e4	e5
2.d4	exd4
3.c3	d5
4.exd5	Dxd5
5.cxd4	Cc6
6.Cc3	Da5
7.Ab5	Cf6
8.Cf3	Ag4
9.0-0	Ae7
10.Axc6+	bx c6
11.Te1	Db4
12.De2	

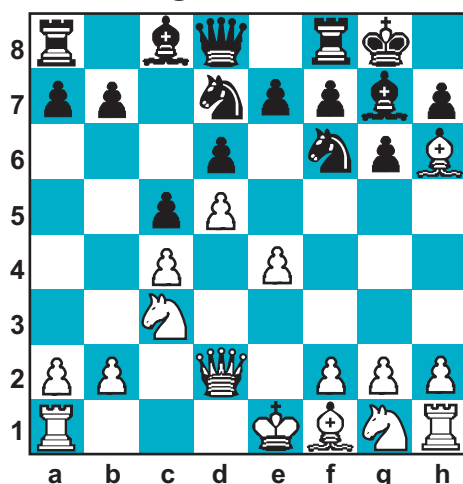
Il Re nero è impedito nell'arrocco a causa della pressione sull'Ae7 così che il Nero è costretto a perdere un tempo per portare l'Ag4 in e6, e comunque trovarsi in difficoltà dopo **12...Ae6 13.Cg5**.

2. cacciare i difensori del Re. Quando il Re è arroccato, l'esempio più comune di questa strategia è l'attacco al Cf6 (o Cf3), un egregio difensore dell'arrocco. Quest'attacco si realizza quasi sempre mediante l'affondo del pedone 'e', ma talvolta avviene per mezzo del pedone 'g'.

Altri sistemi sono lo sfiancettamento, che priva l'avversario dell'Alfiere preposto alla difesa delle case deboli intorno all'arrocco, oppure l'indebolimento dell'ultima traversa per l'attacco delle Torri. Esiste poi una miriade di procedimenti specifici di certe posizioni, che qui non è il caso di enumerare.

Vediamo un esempio di sfiancettamento.

diagramma 9.28



Difesa Est-Indiana

1.d4	Cf6
2.c4	g6
3.Cc3	Ag7
4.e4	d6
5.Ae3	0-0
6.Dd2	c5
7.d5	Cbd7
8.Ah6	

Questo è un esempio classico di sfiancettamento. Tuttavia in queste condizioni non mi sento di consigliarlo in quanto lo sfiancettamento, per essere efficace, deve avvenire in una posizione in cui l'attacco è già maturo. Il Bianco non è pronto ad attaccare, perciò lo sfiancettamento è inutile.

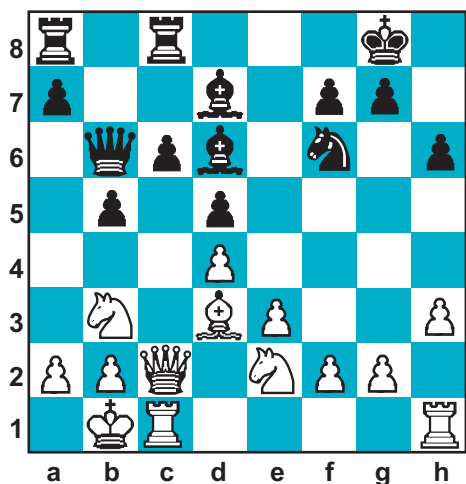
Da notare che se la Tf8 si trovasse in e8, il Nero potrebbe evitare il cambio degli Alfieri giocando Ah8. Questo è il metodo più comune per premunirsi dallo sfiancettamento.

3. indebolire i pedoni dell'arrocco. Ciò può avvenire in vari modi. Talvolta viene provocato semplicemente creando un'inchiodatura tale che l'avversario può rimuoverla solo avanzando i pedoni. Quando l'Alfiere in g5 inchioda il Cf6 (o con i colori opposti l'Alfiere in g4 che inchioda il Cf3), quasi sempre sono interessati i pedoni 'h' e 'g'.

Spesso poi l'attaccante indebolisce l'arrocco avversario spingendo i propri pedoni. Un tipico esempio è la spinta del pedone 'h' contro il fianchetto, o quello 'g' contro il pedone 'h' dell'avversario.

Vediamo un esempio (nel database i commenti).

diagramma 9.29



Posizione dopo
18...Tec8

Alatortsev -
Troitsky
Leningrado 1938

Il Bianco indebolisce ulteriormente i pedoni dell'arrocco avversario mediante la spinta del pedone 'g'.

19.g4 a5 20.Cc5 Ae8.21 Tcg1 Cd7 22.Af5 Tc7 23.Cxd7 Axd7 24.g5 hxg5 25.Axd7 Txd7 26.Txg5 f6 27.Th5 Db7 28.Tc1 Tc7 29.Tg1 Dc8 30.Dh7+ Rf8 31.Dh8+ Rf7 32.Dxg7+ 1-0

ASSUMERE LA SUPERIORITÀ AL CENTRO

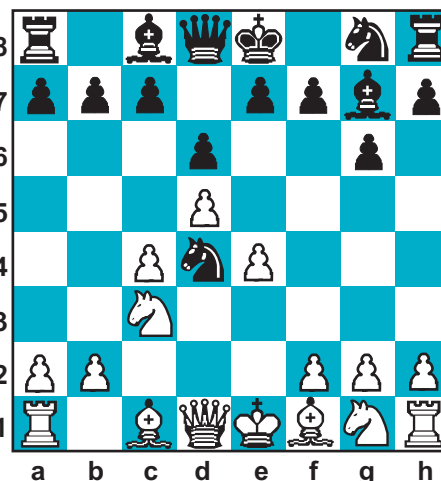
Per realizzare questo obiettivo è necessario che dal centro sospeso si eviti di finire in un centro chiuso o stabile. In questi due casi le tensioni si sono risolte in un piatto equilibrio che non permette a un colore di prevalere in questa zona della scacchiera.

Nel centro aperto o nel centro mobile la superiorità si ottiene con due procedimenti diversi:

1. centralizzare i pezzi. La centralizzazione dei pezzi è sempre importante, ma soprattutto quando il centro è sgombro di pedoni, o comunque vi sono case difficilmente attaccabili dai pedoni. Un pezzo sistemato nel centro svolge la massima attività e può esercitarla rapidamente in ogni direzione; ovvio dunque che i giocatori cerchino di ottenere la supremazia al centro per potervi sistemare i propri pezzi. La centralizzazione è perciò un obiettivo strategico intermedio che può costituire la parte essenziale di un piano di gioco.

In questa variante della Difesa Moderna, il Nero gioca per l'immediata centralizzazione del suo Cavallo. Da questo momento tutto il gioco ruota sul mantenimento di questo Cavallo nel centro, oppure, in caso di cambio, nel sostenere il forte pedone che ne prende il posto.

diagramma 9.30



Difesa Moderna

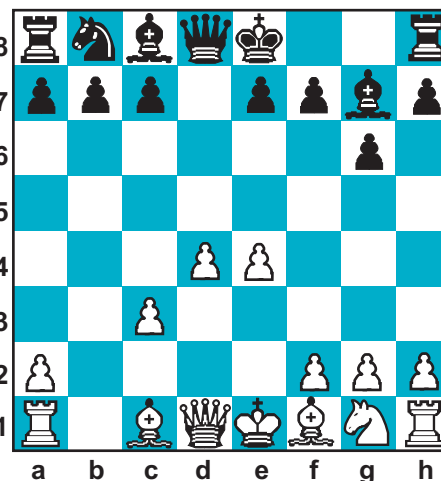
1.e4 g6
2.d4 Ag7
3.c4 d6
4.Cc3 Cc6
5.d5 Cd4

L'apertura potrebbe continuare con 6.Ae3 c5 7.Cge2 Db6 8.Cxd4 cxd4 9.Ca4 Da5+ 10.Ad2 Dc7 con gioco complesso.

2. centralizzare i pedoni. L'occupazione del centro mediante i pedoni offre un evidente vantaggio al giocatore purché questi pedoni siano mobili e ben sostenuti, altrimenti diventano ben presto obiettivo di attacco. Vi sono aperture come la Difesa Grünfeld o l'Alekhine che invitano il primo giocatore a impiantare un grande centro di pedoni per poi demolirlo.

L'esempio che segue, una difesa Grünfeld, è molto istruttivo, nonostante siano state giocate pochissime mosse.

diagramma 9.31



Difesa Grünfeld

1.d4 Cf6
2.c4 g6
3.Cc3 d5
4.cxd5 Cxd5
5.e4 Cxc3
6.bxc3 Ag7

In questa posizione la strategia del Nero si svilupperà con mosse che premeranno sul pedone d4, mentre quella del Bianco sarà quella di cercare di far avanzare i pedoni nel modo più compatto possibile.

Ecco un possibile seguito:

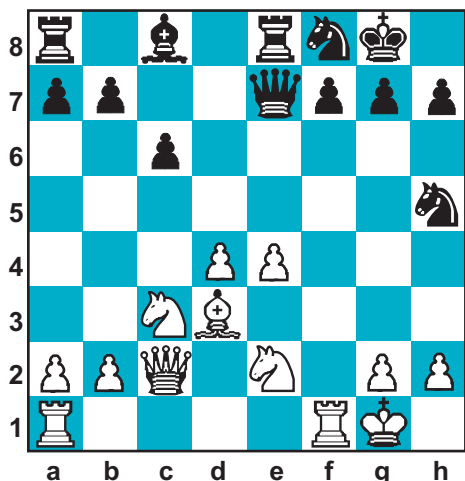
7.Ac4 c5 8.Ce2 Cc6 9.Ae3

[9.d5 Ce5 10.Ab5+ Ad7 11.Axd7+ Dxd7 e le case chiare del Bianco sono deboli]

9... 0-0 10.0-0 Ag4 con possibilità per entrambi i colori.

Più spesso, però, l'occupazione del centro con i pedoni è frutto di una strategia elaborata e accuratamente studiata, come avviene in alcune varianti del Gambetto di Donna rifiutato:

diagramma 9.32



Gambetto di
Donna rifiutato

1.d4 d5
2.c4 e6
3.Cc3 Cf6
4.cxd5 exd5
5.Ag5 Ae7
6.e3 c6
7.Ad3 Cbd7
8.Dc2 0-0
9.Cge2 Te8
10.0-0 Cf8
11.f3 Ch5
12.Axe7 Dxe7
13.e4 dxe4
14.fxe4

I due pedoni del Bianco hanno sicuramente bisogno di protezione e non possono essere spinti senza una grande ponderazione, tuttavia essi danno al Bianco il vantaggio di costituire una barriera contro i pezzi nemici, che devono mantenersi a distanza.

In finale, poi, i due pedoni centrali possono produrre in qualunque momento un pedone libero, e sappiamo quanto sia importante potersene creare rapidamente uno in quella fase della partita.

RENDERE I PROPRI PEZZI SUPERIORI

Sostanzialmente per rendere superiori i propri pezzi esistono tre modi:

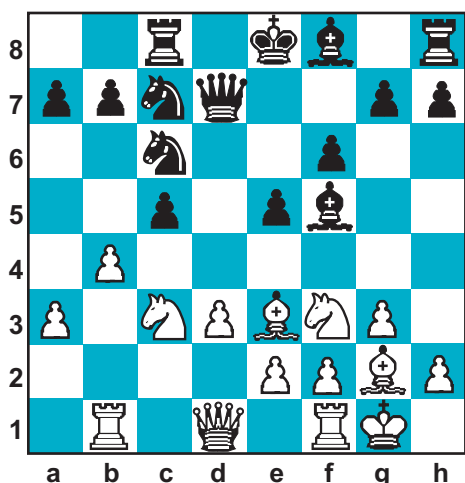
1. migliorare la collocazione dei propri pezzi,
2. peggiorare la collocazione dei pezzi avversari.

Quando né l'una né l'altra soluzione risulta applicabile, esiste una terza possibilità, la più radicale:

3. cambiare i nostri pezzi peggiori con quelli avversari migliori.

1. migliorare la collocazione dei propri pezzi. Si può affermare che in sostanza ogni partita di scacchi non è altro che una continua ricollocazione di pezzi, alla ricerca di collocazioni sempre migliori. Talvolta, però, il portare un proprio pezzo in una certa casa in territorio nemico, occupare una certa colonna o diagonale, mettere una Torre in settima traversa o sistemare la propria Donna nelle vicinanze dell'arrocco avversario, possono essere veri e propri obiettivi strategici.

diagramma 9.33



Partita Inglese

1.c4 c5
2.Cf3 Cf6
3.Cc3 d5
4.cxd5 Cxd5
5.g3 Cc6
6.Ag2 Cc7
7.a3 f6
8.Tb1 e5
9.O-O Af5
10.d3 Dd7
11.Ae3 Tc8
12.b4

Dorfman -
Anikaev
Volgodonsk 1981

È difficile immaginare che il Nero con la sua prossima mossa inizi un piano che ha come obiettivo portare un proprio Cavallo in c3! Vediamo come proseguì la partita:

12... cxb4 13.axb4 Axb4 14.Ca2 a5 15.Cxb4 axb4 16.Cd2 Cd5 17.Cc4 Cc3

Ecco raggiunto l'obiettivo. Ciò che conta non è l'attacco doppio Torre - Donna, attacco che può ripetere anche il Bianco con Cb6; ciò che importa è piuttosto il fatto che adesso il pedone b4 può essere sostenuto fino alla promozione. Il Bianco dovette sacrificare la qualità poche mosse dopo: **18.Dd2 De7 19.Cb6 Td8 20.Axc6+ bxc6 21.Tb3 0-0 22.Txc3**. Il Nero vinse quasi cinquanta mosse più tardi.

2. peggiorare la collocazione dei pezzi avversari. Il modo più efficace per peggiorare la collocazione di un pezzo avversario è quello di... non lasciarlo sviluppare! Spesso una pressione sul punto b7 o g7 del Nero non permette un agevole sviluppo dell'Ac8 o dell'Af8 (naturalmente ciò vale reciprocamente anche per il Bianco).

Comunque questo paragrafo contempla un numero davvero grande di procedimenti che qui possiamo solo elencare. Si peggiora la collocazione di un pezzo quando gli si riducono le case a disposizione (restrizione); lo si peggiora quando gli si toglie la funzionalità (ad es. mediante un'inchiodatura), lo si peggiora quando gli si sottraggono gli obiettivi (ad es. come avviene a certi Alfieri in fianchetto che mirano in una zona dove non c'è più alcun pezzo), lo si peggiora quando lo si costringe a una funzione di difesa totalmente passiva (pensiamo agli Alfieri ridotti a grossi pedoni, quando non possono far altro che rimanere dietro a un pedone per difenderlo).

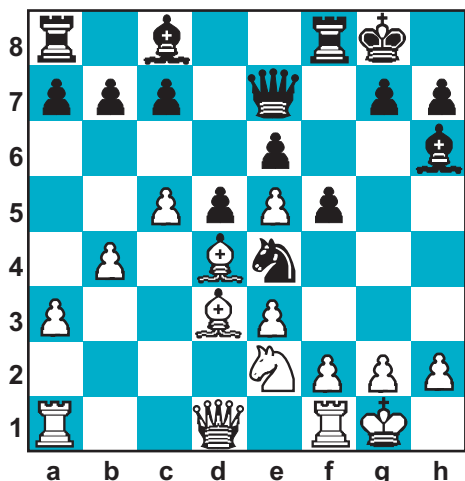
Ancora si può rendere peggiore un pezzo costringendolo a portarsi a lato della scacchiera, modificando la struttura pedonale avversaria (ad es. obbligando l'avversario a porre i pedoni sulle stesse case dell'Alfiere, così da renderlo cattivo)... I procedimenti sono molti, ma ciò che occorre tenere sempre ben presente è che ciascuno di questi può diventare a un certo punto della partita obiettivo strategico.

Il principiante, che dopo un po' di mosse d'apertura non sa più che fare, la maggior parte delle volte si trova in questa condizione proprio perché non riesce a vedere gli obiettivi strategici di una posizione. Ecco allora che gli sfugge la possibilità di impedire lo sviluppo di un pezzo attaccando un determinato pedone, non vede che costringendo l'avversario ad avanzare un pedone, magari per cacciare un nostro pezzo invadente, può rendere cattivo il suo Alfiere, oppure non considera che può giocare per chiudere una colonna dominata da una Torre avversaria, in modo che la Torre perda molta della sua forza... Sono tutte occasioni di gioco che si perdono.

Nell'esempio che segue il Bianco è arrivato a un punto in cui deve stabilire che cosa fare. L'apertura è finita, i pezzi sviluppati e il centro definito, ma adesso quale obiettivo strategico perseguire?

Sei invitato ad analizzare la posizione e poi cercare di determinare l'appropriato obiettivo strategico.

diagramma 9.34



Muove il Bianco

Petrosian -
Fischer
Bled 1959

Bene, hai individuato l'obiettivo di Petrosian in questa posizione? Se l'hai individuato correttamente sei grande come lui!. Egli ritenne che la chiave strategica fosse l'Ac8! Questo Alfiere ha già difficoltà di sviluppo, è possibile impedirglielo del tutto?

Ecco il piano che elaborò Petrosian:

16.f3! necessaria per togliere il controllo del Nero su c5. **16...Cg5 17.c6 b6** forzata, altrimenti dopo **17...bxc6** seguirebbe **18.Ac5. 18.b5 a6 19.a4 axb5 20.axb5 Txa1 21.Dxa1** ed ecco che l'Ac8 è chiuso e sigillato. Ora Petrosian, praticamente con un pezzo in più, vince senza difficoltà.

21...Cf7 22.Dc3 Dh4 23.Ta1 Cg5 24.De1 Dh5 25.Ta7 Dg6 26.Rh1 Dh5 27.f4 Ce4 28.Txc7 g5 29.Axb6 Rh8 30.Axe4 fxe4 31.Ac5 Tg8 l'avanzata del pedone 'b' decide. 1-0

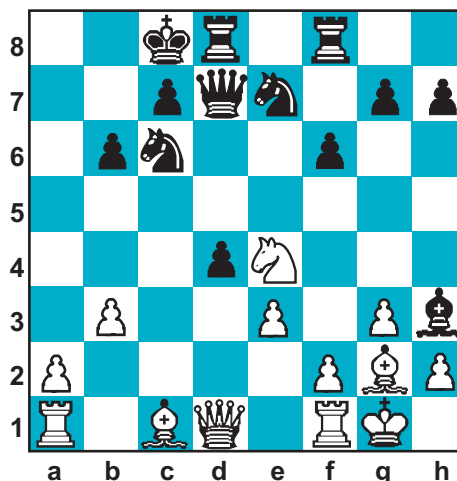
3. cambiare i nostri pezzi cattivi. Anche questa è una possibilità strategica che spesso sfugge ai principianti. Mentre sono quasi sempre attenti e veloci nel cambiare un pezzo nemico spintosi un po' troppo avanti nel loro territorio (anche se il pezzo magari non esercita alcuna funzione reale), non lo sono altrettanto nel cercare manovre che portino al cambio del loro pezzo meno utile.

Al contrario, occorre ragionare con concretezza ed eliminare i nostri pezzi meno efficaci, senza preclusioni o simpatie (c'è chi non cambia mai un Alfiere su un Cavallo, chi sfugge a ogni tentativo dell'avversario di cambiare le Donne, oppure chi le cambia sempre alla prima occasione..., e tutto ciò indipendentemente dalla convenienza). Ho visto giocatori molto soddisfatti nell'essere riusciti a catturare la Donna avversaria, pur avendo ceduto in cambio due Torri o, ancor peggio, tre pezzi minori. Questi scacchisti imparano presto che cosa significhi affrontare un finale con la sola Donna a combattere contro tre furie scatenate (tre pezzi minori), che saltellano di qua e di là, catturando pedoni su pedoni!

Una raccomandazione: cambia i tuoi pezzi inefficaci senza pregiudizi (spesso cambiare una Torre per un potente Alfiere avversario o, viceversa, dare una Torre pur di non perdere il tuo Alfiere più forte può rivelarsi la scelta migliore). Se poi riesci a cambiare il tuo pezzo peggiore contro il migliore avversario, hai il diritto di essere ancora più felice.

Vediamo un esempio di cambio molto efficace, che tiene conto del valore contingente del pezzo.

diagramma 9.35



Muove il Bianco

Clementi -
Barazzetta
Cernusco s/n -
1993

Il cambio dell'Ag2 sembra proprio inevitabile, tuttavia al Bianco parve che quest'Alfiere fosse tutto sommato il suo pezzo più forte, quello che meglio di tutti avrebbe permesso di realizzare il piano di attacco al Re nero.

Pertanto il Bianco giocò senza esitare

16.Ah1!

Perdere una qualità netta non è mai piacevole e quando lo si fa volontariamente devono esserci valide ragioni. In questo caso, riflettendo concretamente, quale aiuto poteva dare la Tf1 al progettato piano di attacco al Re? Quante mosse erano necessarie per farle svolgere tale funzione?

Ecco dunque che la Tf1 appare molto meno utile dell'Ag2 per la realizzazione del piano (diverso sarebbe il giudizio se il piano di gioco prevedesse l'attacco al pedone d4 e la pressione lungo l'intera colonna). La perdita della qualità era a mio giudizio motivata.

Ecco come si concluse la partita:

16 ... Axf1 17.Dxf1 d3 18.Ad2 h5 19.h4 Ce5 20.Dg2 Dd5 21.Tc1 f5 22.Dh3 Dd7 23.Cg5 Tdf8 24.a4 Th6 25.f4 Cg4 26.Dg2 Rd8 27.a5 Dd5? 28.Dxd5+ Cxd5 29.Axd5 Rc8 30.a6 Rb8 31.a7+ 1-0 (dopo **31...Rxa7** segue il matto in due mosse).

MIGLIORARE LA COLLABORAZIONE DEI PEZZI

Vi sono due modi principali per migliorare la collaborazione dei propri pezzi. Uno è il più diretto: i pezzi collaborano ad aggredire un punto nemico, un pedone, un pezzo, il Re... L'altro invece distribuisce gli incarichi tra i pezzi secondo funzioni più articolate: alcuni pezzi attaccano un punto, mentre altri ne attaccano un'altro, oppure impediscono il controgio avversario.

.....
.....
.....
.....
.....(ecc.)

INTERMEZZO

I CAMBI DEI PEZZI

Ho ritenuto di inserire questo intermezzo dopo il nono capitolo poiché la questione dei cambi dei pezzi è cosa molto delicata e riguarda principalmente il pensiero posizionale.

Le parti in cui si articola lo scritto sono:

- *Introduzione - spiego le ragioni per le quali si cambiano i pezzi*
- *In vista del finale - conviene sempre cambiare i pezzi e andare in finale se si ha un vantaggio materiale? Vengono discussi i pro e i contro.*
- *Le due idee - quando si muove un pezzo che potrebbe essere cambiato dall'avversario, occorre sempre formulare due piani, uno che preveda il cambio e uno in cui ciò non avviene.*
- *Giudicare le linee aperte - nel riflettere sui cambi possibili occorre esaminare quali sono le linee aperte, o che si apriranno, e quali pezzi potranno sfruttarle.*
- *Giudicare la qualità dei pezzi - chiaramente si preferisce cambiare un proprio pezzo di scarsa qualità (un pezzo passivo, poco mobile o senza una precisa funzione) con uno avversario di qualità superiore.*
- *Posizioni standard - taluni cambi fanno parte della teoria delle aperture e si giocano in modo quasi automatico, oppure appartengono a mediogiochi tipici (es. lo sfianchettamento).*

A differenza degli altri intermezzi, qui propongo specifici esercizi a computer (40), utilizzando partite degli allievi di Caissa Scacchi, dove gli errori dei cambi sono maggiormente evidenti che non in partite magistrali.

Le quattro pagine che seguono sono quelle iniziali dell'intermezzo.

INTERMEZZO

I CAMBI DEI PEZZI

INTRODUZIONE

Nel mediogioco due sono gli aspetti più problematici per il giocatore comune:

- le spinte dei pedoni
- i cambi.

Entrambe le azioni sono irreversibili e vanno a mutare il quadro statico e dinamico della scacchiera. Una volta attuata una spinta di pedone o effettuato un cambio, si entra in una nuova configurazione che spesso ci costringe a una nuova strategia.

Ma se una qualsiasi mossa (conquista di una colonna, posizionamento di un pezzo in una certa casa e persino l'arrocco) è un'azione che, avversario permettendo, può essere neutralizzata da un'azione contraria, così non è per le spinte dei pedoni e per i cambi. Mentre è sempre possibile dopo un arrocco riportare il Re e la Torre alle case originarie, anche se si devono consumare diverse mosse, una volta effettuato un cambio o spinto un pedone non si può più tornare indietro.

Per tale ragione lo scacchista deve stare molto attento alle ragioni che lo inducono a eseguire una di queste mosse. Egli deve cercare di analizzare la posizione nel modo più approfondito e realistico possibile e avere chiara nozione dei cambiamenti irreversibili che si vanno a produrre sulla scacchiera.

In questo intermezzo mi limiterò alla strategia dei cambi dei pezzi, cercando di mettere in evidenza aspetti e peculiarità.

Mi piace cominciare col dire che non si effettuano i cambi solo perché si possono fare e neppure si rifiutano solo perché è l'avversario a proporli!

Pare incredibile, ma ho sentito molti scacchisti ragionare proprio così: "Il mio avversario vuole cambiare il suo Alfiere con il mio Cavallo? Non ci penso affatto! Se il cambio va bene a lui significa che non va bene a me!"

Ci sono poi scacchisti che cambiano ogni pezzo avversario che osa portarsi oltre la sua quarta traversa. Costoro si sentono offesi dall'impudenza del pezzo che invade il loro territorio e si sentono in dovere di punire immediatamente l'aggressore eliminandolo dalla scacchiera.

C'è anche chi cambia i pezzi (o rifiuta di cambiarli) solo sulla base delle proprie simpatie e dei propri umori. Costoro ragionano così: "Mi piace manovrare gli Alfieri, soprattutto mi piace metterli in fianchetto; invece i Cavalli mi sono antipatici e li elimino appena posso."

Ricordo di un avversario che nelle primissime mosse mi inchiodò entrambi i Cavalli con gli Alfieri (e fin qui nulla di male), ma alle due mosse successive, senza alcuna ragione, cambiò sorprendentemente

i pezzi. Alla mia richiesta di spiegare perché rinunciassi in tal modo alla coppia degli Alfieri, mi rispose: "I Cavalli saltano di qua e di là e ho notato che tu li manovri bene, perciò ho pensato che fosse meglio toglierteli subito!".

Certamente quello scacchista aveva una sua strategia di gioco (e ciò è lodevole), purtroppo quella strategia non si fondava su alcuna esigenza posizionale o tattica, ma solo su un fattore puramente psicologico (qualche volta, però, anche questo serve, soprattutto in torneo, ma ciò non dovrà costituire l'unico stile di gioco!). Al contrario noi cercheremo di fondare i nostri cambi esclusivamente sulle caratteristiche posizionali e tattiche presenti sulla scacchiera.

Perché si cambia?

Vi sono diverse ragioni per cui si può decidere di cambiare i pezzi:

- per valorizzare un vantaggio di materiale,
- per eliminare un pezzo avversario troppo attivo, oppure per liberarsi di un proprio pezzo inattivo,
- in attacco, per eliminare un difensore, oppure in difesa per eliminare un attaccante,
- per far spazio ai propri pezzi eccessivamente compressi,
- per alterare la struttura dei pedoni,
- per aprire linee di attacco, oppure chiuderle a scopo difensivo,
- per ragioni tattiche (adescamento, deviazione, ecc.),
- per transitare dal mediogioco al finale,
- per costringere un pezzo avversario a occupare una casa scomoda.

Ci sono dunque molte ragioni e in questo intermezzo ti proporrò suggerimenti utili a migliorare il tuo "senso del cambio", così che in partita ti sia più facile giudicare se un certo cambio sia meglio cercarlo o sfuggirlo, se effettuarlo oppure evitarlo, o ancora se ti conviene lasciare il compito all'avversario.

La trattazione per lo più riguarderà alcune partite significative di Grandi Maestri in cui sono esemplificate le varie ragioni elencate qui sopra per cambiare un pezzo.

In allegato troverai esercizi da svolgere al computer. Al contrario di quanto avviene nel testo scritto, per gli esercizi ho scelto partite giocate da scacchisti da livello sociale o al massimo 2N nei tornei di Caissa Scacchi.

La scelta di non impiegare partite di alto livello è facilmente comprensibile: gli errori sono decisamente più evidenti e gli esercizi, pur essendo molto utili, non risulteranno troppo difficili.

IN VISTA DEL FINALE

Il vantaggio di materiale è probabilmente la ragione più semplice e diffusa, che induce anche il principiante a dar via ai cambi dei propri pezzi.

Ricordi quella volta ti capitò di guadagnare un pedone o un pezzo e che un compagno di circolo più esperto di te ti consigliò nel seguito della partita di cambiare subito tutto quello che potevi cambiare?

Quel compagno aveva ragione, ma solo per il 90% delle situazioni.

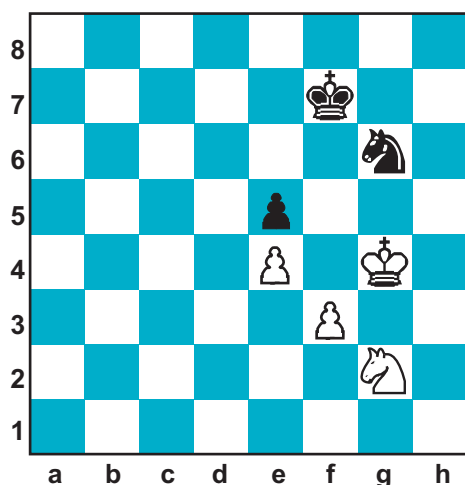
Non c'è dubbio che se hai anche solo un pedone in più, via via che i pezzi vengono tolti dalla scacchiera il vantaggio si fa più sensibile.

Finché i pezzi in gioco sono tanti, un pedone in più è un vantaggio che si sente poco, ma quando i pezzi rimasti sono solo due o tre, quel pedone spesso rappresenta la ragione della vittoria. È un po' come addobbare l'albero di natale con le lucine. Se ne metti un centinaio, chi se ne accorge se ne aggiungi ancora una? Ma se le luci dell'albero sono solo due o tre, allora una in più o in meno si percepisce chiaramente.

Come sempre negli scacchi qualsiasi affermazione non vale in ogni occasione. Vi sono molti casi in cui, nonostante il vantaggio di materiale, è sconsigliabile effettuare certi cambi.

Bisogna rendersi conto che ogni cambio avvicina il momento in cui il mediogioco transita nel finale e quando si effettuano i cambi occorre avere in mente il tipo di finale che ne potrebbe scaturire. Riprenderò in seguito questo argomento, qui mi basta sottolineare che in situazione di vantaggio materiale bisogna evitare quei cambi che ci conducono a un finale non favorevole o teoricamente patto. Ovviamente ciò vale quando si cambia solo per valorizzare il vantaggio e non per altro (eliminazione di un difensore, conquista di una certa casa, ecc.), perché allora il problema del finale potrebbe non sussistere. Un esempio:

diagramma IV-01



Muove il Bianco

Il Bianco ha un pedone in più e le prospettive di vittoria sono buone, considerando lo scarso materiale presente sulla scacchiera.

Egli valutò che l'eliminazione dei Cavalli avrebbe fatto risaltare ancora di più il suo vantaggio e, anziché risalire con il Re per sostenere l'avanzata dei suoi pedoni e sottrarre spazi all'avversario, giocò:

1.Ch4 La mossa non è la migliore, tuttavia non è ancora un errore. Il Nero proseguì con

1...Rf6

Giustamente il Nero non prese il Cavallo:

[1...Cxb4 2.Rxb4 Rg6 3.Rg4 e il Bianco vince.]

Fu però adesso che il Bianco commise l'errore per cui perse il punto intero:

2.Cxg6?? Rxb6 ora il Nero ha guadagnato l'opposizione e la partita è forzosamente patta, nonostante il pedone in più. Ad esempio:

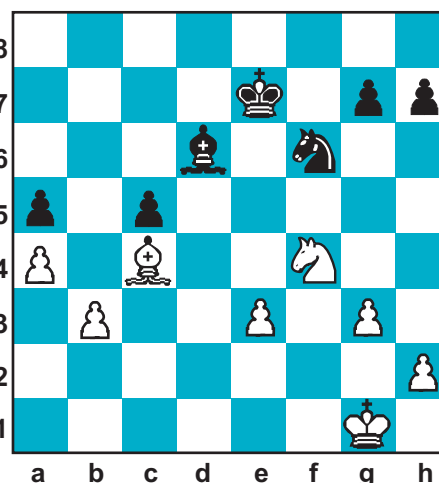
3.Rg3 Rg7 4.Rf2 Rf6 5.Re3 Re7 6.Rd3 Rd7 7.Rc4 Rc6 8.Rb4 Rb6 9.Rc4 Rc6 ½-½

Il Bianco avrebbe vinto nel modo standard in questi casi: mettere l'avversario in zugzwang.

1.Rf5 Rg7 2.Re6 Rh6 3.Rf6 Rh5 4.Ce1 Rh6 5.Cd3 e vince

L'esempio che segue è solo un poco più elaborato.

diagramma IV-02



Muove il Bianco

Sonthime - Kolb,
Baden 2001

Il Bianco ha un pedone in più e, secondo il principio che chi ha un vantaggio deve cambiare più pezzi che può, non si lasciò sfuggire l'occasione di giocare:

37.Cd5?? costringendo l'avversario a fare proprio quello che avrebbe desiderato fare.

37.... Cxd5 38.Axd5 Rf6

Giunti in questa posizione qualunque scacchista con un'esperienza di qualche anno giudicherebbe a buon ragione la partita patta.

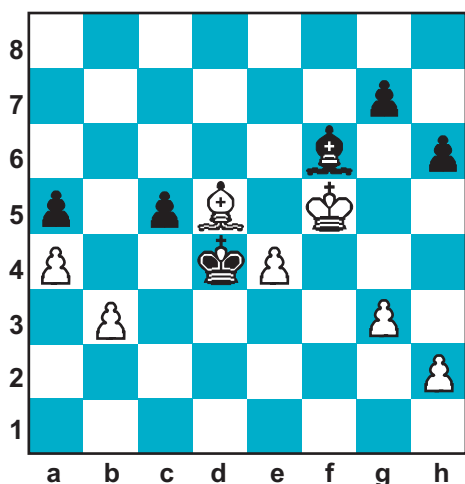
C'è da chiedersi come mai il Bianco non valutò che ben difficilmente sarebbe riuscito a vincere un finale di Alfieri di colore contrario, potendo contare solo su un pedone in più (spesso tali finali sono patti anche con due pedoni di vantaggio).

La partita si protrasse ancora per quasi una trentina di mosse, ma si trattò di pura ostinazione. In realtà già poche mosse dopo era chiaro che il Bianco non sarebbe più riuscito a vincere:

39.Rf2 Re5 40.Ac4 h6 41.Rf3 Ae7 42.e4 Rd4 43.Rf4 Af6 44.Ad5 Ae5+ 45.Rf5 Af6 ecc.

Un'occhiata ora alla posizione finale dovrebbe convincere facilmente anche i principianti che non vi sono più possibilità di vittoria:

diagramma IV-03



Muove il Bianco

Sontheime - Kolb,
Baden 2001

È chiaro che, dopo aver cambiato un paio di pedoni sul lato di Donna, nessun pedone nero potrà più cadere e nessun pedone bianco potrà più avanzare.

Anche se, per ipotesi, restasse un solo pedone bianco sulla scacchiera, non appena questi transitasse su una casa scura, il Nero lo prenderebbe con l'Alfiere e la partita finirebbe patta.

In sostanza, quando sei in vantaggio di materiale, è giusto che cerchi di eliminare più pezzi possibili, ma ricorda che stai anche dirigendoti verso il finale ed è questo che devi giudicare.

Capablanca diceva: "Quando state per entrare in finale chiedetevi quali pezzi vi servono ed eliminate gli altri".

Un ottimo consiglio, ma bisogna saper valutare che finale andrai a giocare e che cosa esso richiede.

Per questa ragione bisogna applicarsi allo studio dei finali: migliorerà anche il tuo mediogioco.

Gli esercizi che trovi in questa prima parte dell'allegato riguardano principalmente il cambio delle Donne (ma non solo). Dal momento che tale cambio solitamente segna il passaggio dal mediogioco al finale, prima di decidere se effettuarlo o meno ti è richiesto di valutare attentamente la posizione che scaturisce e il finale che ne può derivare.

Tieni conto, in ogni caso, che se sei in vantaggio di materiale e il cambio non peggiora la posizione dei pedoni e degli altri pezzi, esso risulterà utile, mentre in linea di massima dovrai evitarlo se ti trovi in minoranza di materiale.

In alcune posizioni, però, il cambio si giustifica anche se sei la parte debole, pertanto non agire meccanicamente.

Passiamo a esaminare ora alcune partite di grandi campioni per cercare di scoprire quando e perché si decidono ai cambi e quando invece li evitano. A noi non interesserà molto cercare situazioni eccezionali o mosse stupefacenti. Cercheremo al contrario di indagare posizioni tutto sommato normali, provando a entrare nella mente del Maestro per carpire i meccanismi segreti.

LE DUE IDEE

Un giocatore di scarso livello, quando vede la possibilità di portare un proprio pezzo in una buona casa, inizia la manovra senza curarsi troppo dell'eventualità che l'avversario cambi il pezzo. Egli si accontenterà del fatto che se ciò dovesse avvenire non perderà materiale e non rovinerà troppo la sua posizione.

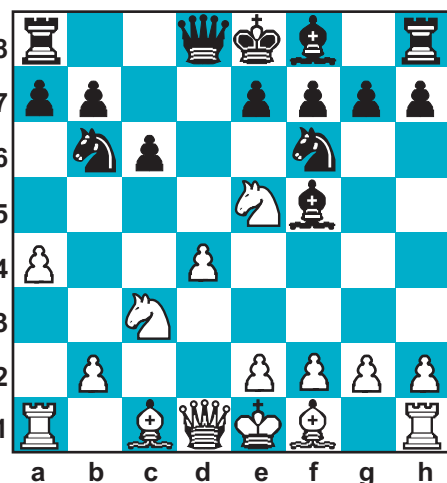
In sostanza spera che l'avversario non cambi il suo pezzo e se lo farà... pazienza. L'importante è non avere troppo danno.

Ho potuto invece notare che un maestro ragiona spesso secondo prospettive duplici: egli cerca (almeno) due strade buone ed esegue la mossa che, qualunque sia la scelta dell'avversario, la partita s'incanalerà secondo una di queste strade. Ovviamente tutto lo sforzo del suo pensiero s'indirizzerà a individuare le due strade.

Una partita ci esemplifica l'idea.

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 Af5 6.Ce5 Cbd7 7.Cxc4 Cb6 8.Ce5

diagramma IV-04



Posizione dopo

8.Ce5

Topalov - Wang
Yue
Sofia 2009

L'apertura non si è conclusa, ma già la posizione sta entrando nel mediogioco. Il Bianco ha portato un Cavallo nella casa avanzata e5, una casa tutt'altro che stabile. Sicuramente egli ha calcolato che il Nero avrebbe cercato di cambiare un pezzo così attivo, tanto più che soffre anche di una certa mancanza di spazio. Tuttavia ciò non è certo. Il Nero potrebbe non effettuare il cambio e limitarsi a cacciare il pezzo ingombrante con una spinta di pedone.

In buona sostanza, il Cavallo occupa una casa instabile in cui non potrà restare a lungo indisturbato. Ma allora, Perché Topalov mise lì il suo Cavallo, quando avrebbe potuto giocare per terminare lo sviluppo?

Il fatto è che probabilmente Topalov aveva in mente una manovra utile del Cavallo, e questa era la prima strada, ma aveva anche trovato un piano di gioco alternativo, nel caso la manovra non fosse riuscita. Vediamo un po' più in dettaglio le due idee:

PRIMA IDEA - IL CAVALLO SARÀ CACCIATO

In tal caso il Cavallo si ritirerà in d3 dove starà benissimo perché manterrà un forte controllo delle case scure (c5, e5, f4), pronto a occuparle alla prima

occasione favorevole. Inoltre un Cavallo in d3 bloccherebbe a lungo un controgio del Nero, che quasi obbligatoriamente dovrà basarsi sulle spinte di pedone in c5 o in e5.

Per arrivare in d3 ovviamente sarà necessario cacciare l' Af5 con f3 ed e4, altrimenti il Nero cambierebbe il Cavallo non appena giunto in d3. Questo cambio non danneggerebbe troppo il Bianco, ma non gli sarebbe per nulla utile.

SECONDA IDEA - IL CAVALLO SARÀ CAMBIATO

Molto probabilmente il cambio dei Cavalli porterà anche il cambio delle Donne (come vedremo) e si raggiungerà una posizione in cui il mediogoco s'indirizza verso il finale. In questo caso il Bianco avrà un vantaggio di sviluppo che si farà sentire più che nelle altre fasi della partita.

Seguiamo le mosse. La partita continuò con

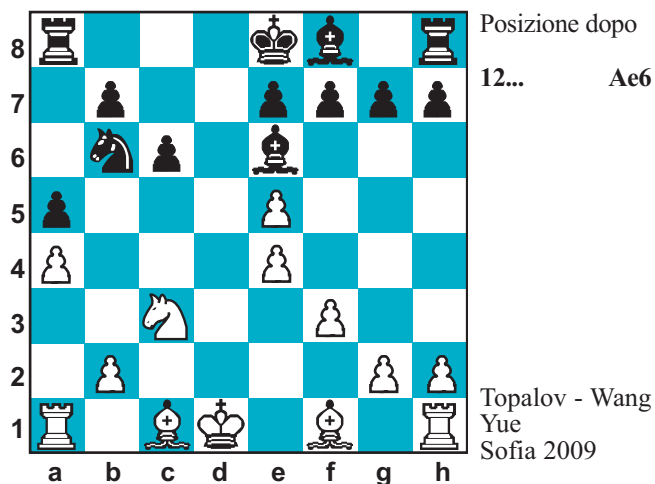
8... a5 9.f3 Cfd7 10.e4 finora il Bianco ha agito per la realizzazione della prima idea. Ora però sta al Nero scegliere se lasciare che il Bianco porti a compimento la prima idea, oppure impedirlo.

10...Cxe5 il Nero preferisce impedire la manovra Ce5-d3 e il Bianco metterà in atto la seconda idea.

Il cambio è abbastanza ragionevole per il Nero, in quanto cambia un suo pezzo passivo per quello attivo dell'avversario; tuttavia resta poi con un Cavallo in b6 senza protezione e dovrà impiegare tempi per riportarlo in gioco, oltre a ciò dovrà perdere tempi per mettere in salvo l' Af5 e far giocare l' Af8.

11.dxe5 Dxd1+ 12.Rxd1 Ae6

diagramma IV-05



A una prima occhiata superficiale non si vede dove stia il vantaggio del Bianco, anche perché il Nero ha due pezzi in gioco e il Bianco uno solo. Però basta un poco di analisi per comprendere che il primo giocatore sta molto meglio perché i suoi pezzi possono accedere per primi nelle case utili e il Re bianco giunge subito nel lato in cui l'avversario ha la maggioranza dei pedoni. Il seguito della partita mostra in modo evidente come Topalov sfruttò il suo vantaggio di collocazione e di collaborazione dei pezzi per raggiungere in breve la supremazia.

13.Rc2 f6 14.Tb1 il Bianco preferisce perdere un pedone piuttosto che aiutare l'avversario a liberare i

suoi pezzi. La mossa di Torre prelude all'avvio di un piano di attacco sul lato di Donna, dove i pezzi possono agire con grande rapidità.

14...Cd7 15.b4 Cxe5 16.bxa5 Ac8 la caduta di b7 sarebbe estremamente dannosa per il Nero.

17.a6 bxa6 18.a5 il Bianco ha ceduto un pedone per conquistare la casa forte b6.

18...Cd7 19.Ca4 la lotta si sviluppa sulle case scure e il Nero soffre a causa dell' Af8 ancora fuori gioco. Credo che ora sia evidente come già nel diagramma precedente si potesse intravedere la superiorità di collocazione e di collaborazione dei pezzi bianchi.

19...e5 20.Ac4 Ac5 finalmente l' Af8 comincia a giocare.

21.Td1

[Sarebbe stato buono anche il cambio 21.Cxc5 Cxc5 22.Td1 che avrebbe lasciato il Bianco con la coppia degli Alfieri e il Nero ancora in difficoltà per far uscire la sua Th8.]

21...Ad4 22.Aa3 c5 chiude all'Alfiere la strada del rientro, ma che altro fare? Se il Nero non spinge in c5 la casa d6 verrebbe subito occupata dall'Alfiere bianco, con tutti i problemi che ne deriverebbero.

23.Tb3 h5 24.Tdb1 Re7 25.Ad5 Ta7 26.Tb6! un sacrificio di qualità ben calcolato.

[26.Cb6 g6 27.Rd3 il Bianco è in vantaggio, ma il Nero può resistere meglio in questa variante]

26...Tc7 il Nero non accetta il sacrificio, ma anche così la sua partita diventa molto difficile.

[26...Cxb6 27.axb6 Td7 28.Axc5+

(non 28.b7 Axb7 29.Txb7 Txb7 30.Axb7 Rd6 31.Axa6 Ta8 32.Ab5=)

28...Axc5 29.Cxc5 Txd5 30.exd5 Af5+ 31.Ce4±]

27.Te6+ Rd8 28.Cb6 fai una rapida analisi che metta a confronto la collocazione e la collaborazione dei pezzi bianchi e dei pezzi neri. La superiorità del Bianco è oltremodo evidente (basterebbe considerare anche solo la presenza puramente simbolica della Th8).

28...Cxb6 29.axb6 Tb7 30.Td6+ Re7 31.Tc6 Td7 32.Te6+ Rf7 33.b7 1-0

Sarebbe seguito 33.b7 Axb7 34.Td6+ Re7 35.Txd7+ Rxd7 36.Txb7+ e vince.

.....
.....
.....(ecc.)

CAPITOLO DECIMO

L' ANALISI TATTICA E LE COMBINAZIONI

Il capitolo decimo è sicuramente il più complesso e articolato dell'intera opera (70 pagine). Esso tratta del pensiero tattico e si divide in due grandi parti: l'analisi tattica e le combinazioni.

Mentre la prima parte vuole essere una guida per condurre il giocatore a trovare le mosse migliori nelle posizioni sbilanciate, o comunque dove i pezzi hanno ampia libertà di azione, la seconda parte intende fornire alcuni strumenti che permettono di individuare la possibilità di una combinazione, prima ancora di delineare l'ipotesi della combinazione stessa.

In entrambe le parti non mancano elementi di novità.

L'analisi tattica parte dalla ricognizione, che consente di individuare gli elementi di una posizione utili alla formulazione di un obiettivo tattico. Dopo di ciò il libro tratta di due sistemi complementari e correlati per individuare e analizzare le mosse:

- il sistema dei luoghi - che in sostanza è un modo statico per rappresentarsi la scacchiera quale gioco dialettico delle forze agenti; tale sistema si basa sui controlli esercitati dai pezzi dei due colori e sugli equilibri - squilibri che si creano tra loro.*
- l'albero delle varianti - che consiste nelle ramificazioni di mosse quali si presentano nel tempo (un approccio dinamico, pertanto).*

Ognuno dei due sistemi è ampiamente spiegato ed esemplificato nelle proprie specifiche particolarità.

Nel sistema dei luoghi vengono enunciati principi importanti per la creazione di mappe mentali precise: principio dell'attaccante minore, principio della compensazione finale, degradazione e consolidamento, ecc.

Riguardo all'albero delle varianti l'attenzione è rivolta alle mosse candidate e al loro possibile sviluppo nel tempo (posizione stop, calcolo delle due mosse, perfezionamento...).

Un'attenzione particolare è stata data poi ai sistemi difensivi, con la presentazione di uno schema applicativo.

La parte relativa alle combinazioni si apre con un argomento abbastanza nuovo: i motivi tattici e le attività di investigazione o di immaginazione. Si tratta di una parte sovente trascurata, che dovrebbe interessare molto lo scacchista.

L'ultimo argomento di questa parte sono i temi tattici, un contenuto tutto sommato tradizionale, con qualche piccola novità.

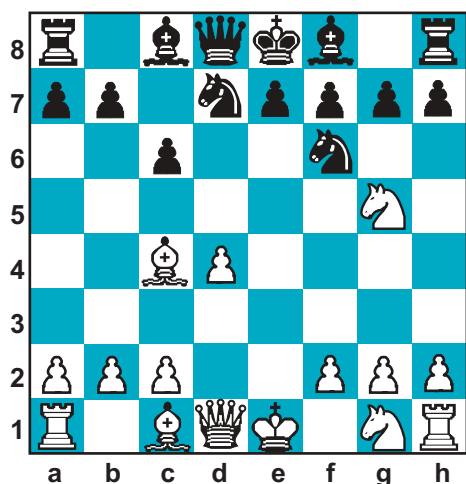
Il libro termina con un articolo semiserio che scrissi alcuni anni fa e che piacque molto ai lettori per l'argomento trattato, assolutamente universale: le cappelle.

Come sempre gli esercizi a computer, accompagnano la discussione e nel contempo esemplificano, approfondiscono e ampliano l'intera materia. Si tratta di 70 esercizi relativi all'analisi (suddivisi per argomento: ricognizione, case obiettivo, elementi critici, ecc.) e circa 150 esercizi sulle combinazioni.

Riporto nelle prossime pagine alcune parti relative alle case e ai punti critici.

Qui termina il discorso sulle case obiettivo e comincia quello delle case e dei punti critici.

diagramma 10.14



La posizione dopo
6.Cg5

Koscielski -
Schleicher
Germania 1998

La mossa di Cavallo attacca il punto f7, ma sarebbe errato ritenere che questo sia il reale punto-obiettivo del Bianco. Il Nero commise proprio questo errore: ritenendo che il Bianco volesse semplicemente dare lo scaccomatto con 7.Axf7# si limitò a difendere quel punto e ciò lo portò alla sconfitta. Se si fosse accorto che il punto-obiettivo in realtà era e6 si sarebbe potuto difendere agevolmente ed efficacemente. Ecco come proseguì la partita: 6...e6 7.De2 h6?? il Nero riteneva f7 sicuro e non badò a e6, altrimenti avrebbe giocato 7...Cdb6, liberando l'azione difensiva dell'Alfiere campochiaro.

8.Cxf7! il Nero abbandona.

Il seguito è facilmente prevedibile: 8.Cxf7 Rxf7 9.Dxe6+ Rg6 10.Ad3+ Rh5 11.Dh3#

Possiamo chiudere qui il discorso sulle case/punti obiettivo, rimandando agli esercizi a computer l'approfondimento dei vari casi. Passiamo ora a un'altra parte a mio parere di grande importanza teorica prima ancora che pratica.

3 - CASE CRITICHE

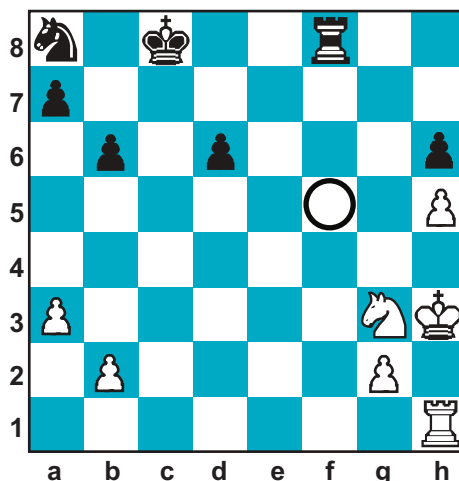
Se finora ho spesso usato il termine "casa" in modo generico, indicando con esso anche i "punti", qui la distinzione sarà più precisa perché il comportamento delle criticità presenta alcune differenze se la casella in oggetto è vuota oppure occupata da un pezzo (la parola comprende anche i pedoni).

Stabilito questo, definisco una casa **critica** quando in una situazione di parità di controlli l'avversario alla mossa successiva può averne la superiorità.

La casa invece è **debole** (o **forte**, nella prospettiva dell'attaccante) quando l'avversario ha già la superiorità di controlli e può occuparla alla mossa successiva.

Per capire il rapporto tra *case critiche* e *case deboli* (che sono in sostanza delle case critiche degradate) conviene seguire l'evoluzione della casa f5 nel diagramma che segue, attribuendo per semplicità la mossa al Bianco.

diagramma 10.15



La casa f5 è critica perché il Bianco dispone di una mossa (Tf1 o Rg4) che sbilancia a suo favore i controlli dei due colori sulla casa e alla mossa successiva egli potrebbe occuparla con un pezzo.

Il Bianco muove: 1.Tf1, la casa da critica è diventata debole, perché se il Nero non provvede l'avversario può occuparla con un pezzo alla prossima mossa. Questo passaggio della casa da critica a debole lo chiamiamo *degradazione*. Viceversa se una casa critica viene difesa da un nuovo pezzo, la casa diventa *sicura* e il passaggio lo denominiamo *consolidamento*.

La *degradazione* sussiste anche quando una casa passa da sicura a critica, mentre il *consolidamento* avviene anche nel passaggio da debole a critica.

Il Nero risponde con 1...Txf1, unica mossa per ritardare l'occupazione della casa. Eliminando la Torre e costringendo il Cavallo a muovere, la casa f5 non sarà più debole: *consolidamento*.

2.Cxf1, *degradazione*. La casa f5 è tornata a essere critica perché il Bianco dispone almeno di una mossa che ne fa assumere il controllo (Cg3, Ce3, Rg4) e che la rende occupabile alla mossa successiva (sempre se il Nero non provvede).

2...Rd7 3.Cg3, nuova *degradazione*. Ora la casa è occupabile e perciò è debole. (S'intende: *debole* per il Nero e *forte* per il Bianco)

3...Re6, *consolidamento*. La casa è tornata critica perché il Bianco non la può occupare subito, tuttavia dispone di una mossa che ne accresce il controllo.

4.Rg4, *degradazione*. La casa f5 adesso è *irrimediabilmente debole* (*forte* per il Bianco) e il Cavallo potrà occuparla con vantaggio.

4...Cc7 5.Cf5, la casa è occupata (ora si denomina *punto*) ed è anche sicura (non critica) perché il Nero non dispone di alcuna mossa immediata per accrescerne il controllo (il Cavallo nero avrebbe bisogno di due mosse).

Notiamo per inciso che il punto h6, dopo l'occupazione di f5 da parte del Cavallo è diventato *irrimediabilmente debole* perché il Nero non può impedirne l'occupazione (con relativa perdita del pedone).

Come si è visto, ho fondato la criticità e debolezza di una casa sulla sua *occupabilità* da parte di pezzi o pedoni. Bisogna però aggiungere che tale occupabilità non dipende solo dai controlli che i due colori

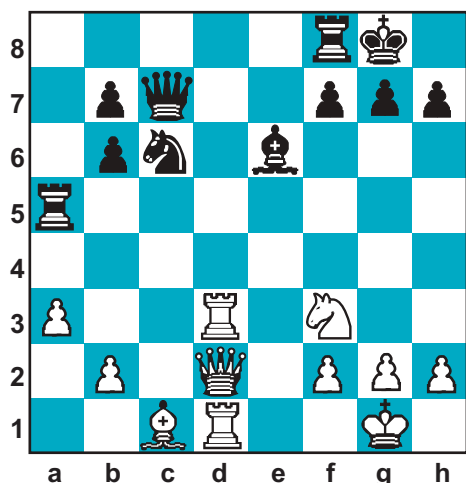
hanno sulla casa, ma anche da quali pezzi esercitano tali controlli.

Senza considerare questioni riguardanti l'utilità dell'occupazione di una casa, ma limitandoci al puro calcolo dei guadagni o perdite del materiale, possiamo enunciare il seguente principio:

**UNA CASA DEBOLE È OCCUPABILE SOLO SE I PEZZI
OCCUPANTI SONO DI VALORE INFERIORE
O AL MASSIMO UGUALE A CIASCUNO DEI DIFENSORI**

Osserviamo il diagramma qui sotto

diagramma 10.16



**L'occupazione
della casa**

Chi ha il controllo
della casa d5?

Il Bianco ha il dominio della casa d5, avendo tre pezzi che controllano contro i due del Nero, eppure non può occupare la casa perché non dispone di un pezzo di valore inferiore o uguale all'Alfiere. Se al posto dell'Ae6 ci fosse stata la Donna, allora la casa sarebbe stata occupabile con la Torre bianca, poiché tutti i difensori neri sono di valore superiore (la Donna) o uguale (la Torre).

Questo principio, che denomino **principio dell'occupante minore**, comporta alcuni semplici corollari:

- il pedone, che è per sua natura il minimo occupante, può sempre occupare una casa, se i controlli su di essa sono almeno in equilibrio;

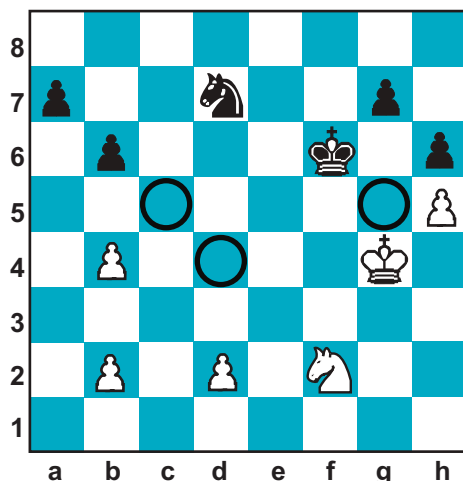
- il Re, come occupante massimo, non può occupare alcuna casa in cui l'avversario abbia anche un solo controllo (le regole del gioco non permettono l'occupazione neppure se a controllare la casa fosse un pezzo di egual valore, come il Re avversario);

- la Donna può occupare una casa solo se l'unico difensore è la Donna avversaria e l'attaccante ha una superiorità di controlli;

- una casa controllata da un pedone non può essere occupata da alcuna figura. (C, A, T, D)

Nota: una casa non controllata da alcun pezzo è una casa occupabile da chiunque e perciò è resa critica da chi dispone di una mossa per cui può dapprima controllarla e successivamente occuparla. Ovviamente non essendoci contendenti il principio dell'occupante minore non si applica. Vediamo qualche altra denominazione che deriva da tale principio:

diagramma 10.17



Muove il Bianco

- La casa c5 è una casa "vietata", vale a dire una casa in cui nessun pezzo, pedone o figura, bianco o nero, può accedere. Una figura non potrebbe perché violerebbe il principio dell'occupante minore, invece un pedone non può semplicemente... perché non c'è! Se fosse stato presente un pedone in c7 o c6, oppure uno bianco c2, c3 o c4, la casa non sarebbe più stata una casa vietata. Da notare che se il Bianco giocasse d2-d4, aumenterebbe il controllo su c5, ma ciò non servirebbe a rendere occupabile la casa. Le case "vietate", proprio perché non occupabili, non sono critiche e neppure possono diventarlo.

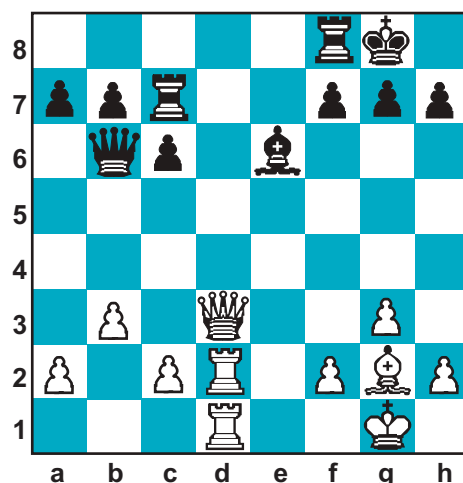
- La casa d4 è una casa che può essere occupata dal primo pezzo disponibile, perché non è controllata da nessuno. Queste case "a disposizione del primo che capita" le denominiamo "libere".

- La casa g5 è una casa "sicura" perché nessuna figura o pedone avversario può accedervi. (Le figure per il principio dell'occupante minore e il pedone perché manca). Da notare che sicure sono anche le case c3, e3, h3, mentre non lo è la g6, che anzi è debole in quanto il Nero potrebbe già occuparla con un pedone.

Spesso il principio dell'occupante minore è più forte di quello relativo ai controlli. Una casa, infatti, può essere occupabile anche in condizioni di inferiorità di controlli, purché il principio dell'occupante minore sia a favore.

Osserviamo il diagramma seguente.

diagramma 10.18



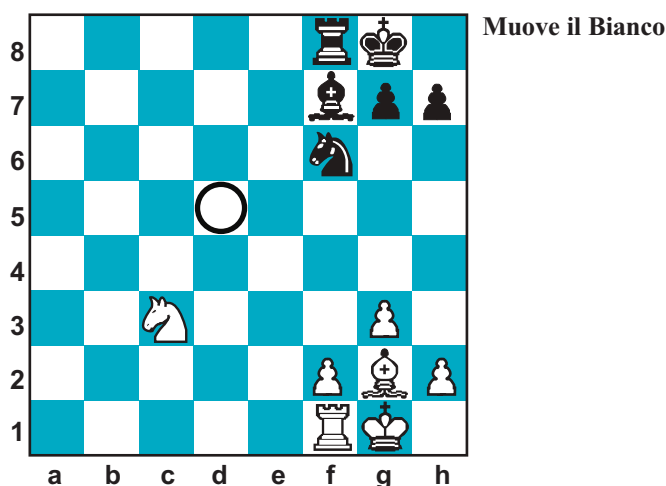
Muove il Nero

Il Bianco ha tre controlli sulla casa d7 e il Nero solo due, tuttavia questi può giocare Td7 in tutta tranquillità perché se la Donna catturasse la Torre verrebbe meno al principio dell'occupante minore. Notiamo però che quando il Nero gioca Td7, la casa d7 si trasforma in un punto e la regola dell'occupante minore dovrà essere meglio specificata.

Noi sappiamo che un pezzo non controlla la casa che occupa. Pertanto, quando un pezzo va a occupare una casa, quel pezzo diventa occupante, ma non è più un controllore, così che il numero totale dei controllori della casa diminuisce di un'unità. Ciò ha effetti importanti.

L'esempio del diagramma è elementare.

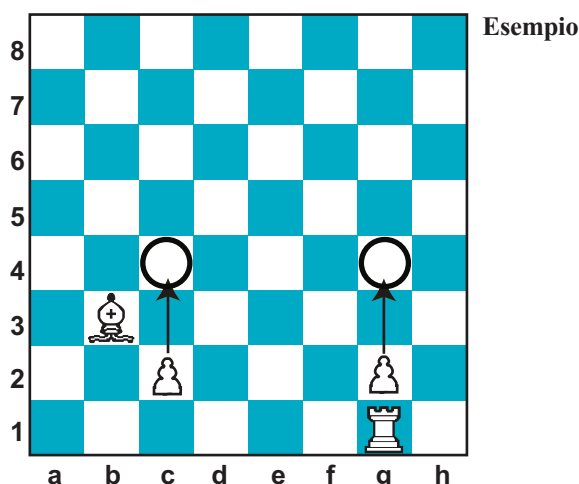
diagramma 10.19



I controllori bianchi di d5 sono due e due sono quelli neri, se tuttavia uno dei pezzi va a occupare d5 quel colore perde uno dei controllori e l'altro va in maggioranza. Così colui che ha occupato la casa si troverà a perdere materiale.

Con i pedoni la cosa è diversa perché questi quando avanzano vanno a occupare case che non controllavano, così che non si ha alcuna perdita di controllori. (Ovviamente ciò non vale quando sono implicate le catture, perché in questo caso il pedone va nella casa da lui controllata).

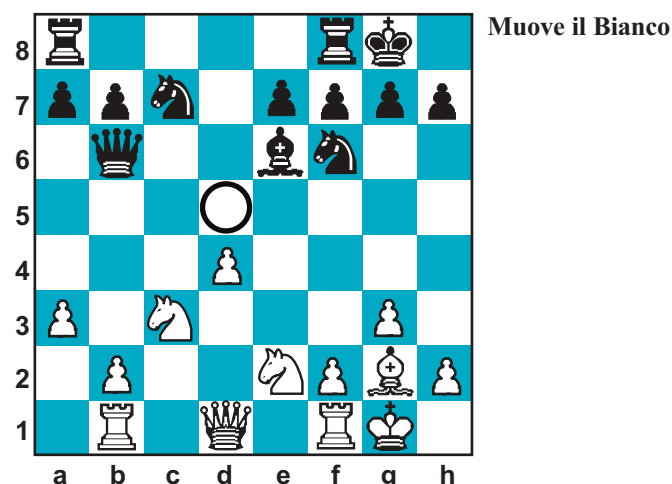
diagramma 10.20



Nel diagramma 10.20 la casa c4 è controllata una sola volta dall'Alfiere, se questi muove in c4 la casa non è più controllata (diventa libera). Al contrario se essa è occupata dal pedone con la mossa c2-c4 il controllo è sempre uno. A destra, la casa g4 è libera perché nessuno la controlla, ma dopo la spinta g2-g4 viene a essere controllata dal Bianco in quanto diventa operativa la Torre.

Un esempio analogo più complesso è il seguente:

diagramma 10.21



La casa d5 è controllata dal Nero con tre forze e il Bianco la controlla con due soltanto. È chiaro che né il Cavallo né l'Alfiere bianchi possono occupare la casa senza perdita di materiale. Però il Bianco può occuparla spingendo il pedone in d5 e, così facendo fa intervenire in un controllo diretto anche la Donna. Ora i controlli sulla casa (punto) sono tre a tre e il Bianco può conservarvi l'occupazione.

Un'ultima nota: nel giudicare delle case critiche, deboli o altro, così come faremo tra breve nei confronti dei punti, non ho volutamente considerato le situazioni di sacrificio, dove si hanno situazioni del tutto particolari. Allo stesso modo non ho considerato i casi in cui si mette volontariamente un pezzo in presa perché si recupera catturando da un'altra parte, ecc... Queste sono situazioni che riguardano più la tattica nel suo svolgersi che non l'analisi degli elementi critici la quale è per sua natura piuttosto statica. Alla dinamica delle mosse dedicherò tutta una parte in seguito.

4 - PUNTI CRITICI

Come già scritto più volte, un punto non è altro che una casa occupata da un pezzo. La criticità e la debolezza di un punto sono molto simili a quella della casa, ma invece del termine *occupazione* preferiamo quello di *cattura* (anche se concettualmente la cattura non è altro che un'occupazione accompagnata dall'eliminazione del pezzo avversario).

Definiamo un punto come *critico* quando l'avversario può ottenere la superiorità di controlli alla mossa successiva. In sostanza il punto è critico quando il pezzo che vi risiede può essere minacciato di cattura (ma non ancora catturato) al tratto seguente.

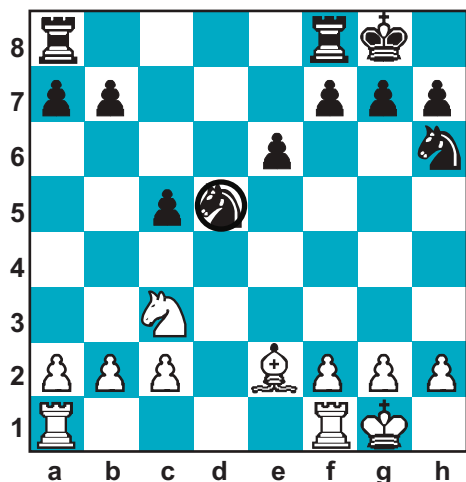
Il punto sarà invece *debole* (*forte* per l'avversario)

quando, in assenza di provvedimenti da parte del difensore, il pezzo potrà essere catturato con vantaggio posizionale (occupazione finale della casa) o materiale (guadagno del pezzo o della qualità).

Da notare che quando l'avversario minaccia un pezzo (il punto è in questo momento debole), il proprietario del pezzo spesso lo rimuove. Dopo la rimozione il punto si è trasformato in una casa e varranno le regole di criticità e di debolezza già considerate.

Un esempio chiarirà bene questi concetti.

diagramma 10.22



Muove il Bianco

Cominciamo con l'osservare la differenza tra i punti d5 e c3. Entrambi i punti mostrano una parità di controlli, ma d5 può essere messo sotto attacco ulteriormente dal Bianco alla mossa successiva con l'Alfiere o con la Torre, mentre il Nero non ha mosse immediate che incrementino l'attacco al Cc3.

Pertanto d5 è critico, mentre c3 non lo è.

Il Bianco ora muove l'Alfiere...

1.Af3 il punto d5 ora è debole; se il Nero non provvede perderà materiale e alla fine dei cambi, sarà il Bianco a occupare il punto. Egli ha due opzioni:

- difendere il Cavallo
- muovere il Cavallo (ritirandolo in una casa come e7, c7..., oppure scambiandolo con il Cc3).

Seguiamo la prima opzione perché vedremo in seguito che la seconda sarà obbligata.

Il Nero difende il Cavallo...

1...Td8 Il punto è critico (e non sicuro) perché può essere ancora minacciato. Da notare che se in questo momento il Bianco cambiasse i pezzi in d5, non finirebbe a occupare la casa.

Il Bianco incrementa l'attacco...

2.Tfd1 il punto adesso è debole; basta immaginare di eseguire i cambi per accorgersi che alla fine il punto sarà occupato da un pezzo bianco. il punto è ora irrimediabilmente debole perché il Nero non dispone di ulteriori difese: se non vuole perdere materiale deve per forza muovere il suo Cavallo...

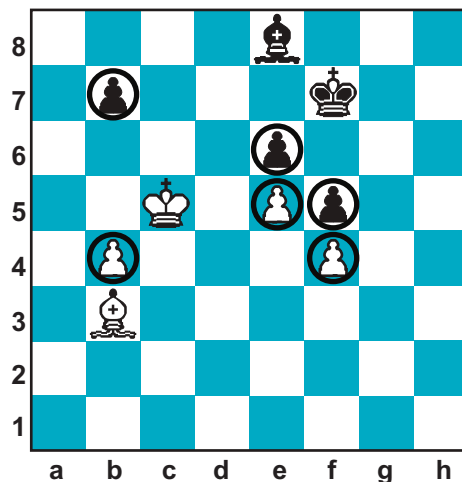
2...Cxc3

Se il Nero avesse ritirato il Cavallo in e7, il punto d5 sarebbe diventato una casa, che tuttavia non sarebbe stata critica perché il Bianco non avrebbe avuto altre forze in grado di attaccarla. Essa, inoltre, non essendo più occupabile da alcuno dei pezzi bianchi, sarebbe stata sicura per il Nero.

3.bxc3 Dopo questo cambio il punto d5 si è trasformato in una casa. Osserviamo però che Il Bianco, seppure può incrementarne il controllo con la spinta in c4, non può renderla debole, poiché la casa d5 non sarà occupabile da nessuno dei due colori (casa vietata). Vediamo dunque che la *debolezza* di una casa è in rapporto anche con la sua *occupabilità*.

L'uso dei termini *sicuro* e *vietato* per i punti è analogo a quanto visto per le case; il diagramma che segue riassume i concetti esposti:

diagramma 10.23



Esempio

Esaminiamo i vari punti tenendo conto di ciò che può avvenire in un paio di mosse:

- il punto **b7** è critico perché può essere subito minacciato di cattura mediante Rc5-b6;
- il punto **b4** è sicuro per il Bianco perché il Nero non dispone di pezzi che possano attaccarlo in tempi brevi;
- il punto **e6** è critico perché può essere aumentato l'attacco mediante Rc5-d6 che crea la minaccia di cattura;
- il punto **e5** è vietato, perché nessuno dei due colori può occupare la casa in tempi brevi;
- il punto **f5** è vietato, perché nessuno dei due colori può occupare la casa in tempi brevi;
- il punto **f4** resta vietato per molto tempo, finché il Re nero non potrà giungere a minacciarlo.

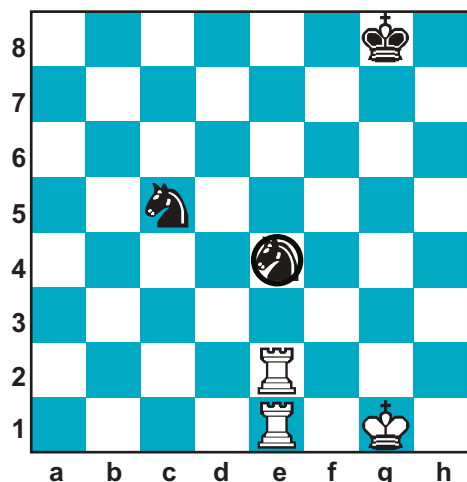
Ovviamente, nessun punto può essere sicuro o vietato in eterno (salvo casi molto particolari, come nelle fortezze), ma le denominazioni si riferiscono al fatto che smantellare un punto vietato, se pure possibile, richiederebbe molte mosse e molta fatica.

Nel caso dei punti, il principio dell'**occupante minore** si trasforma nel principio dell'**attaccante minore**. In sostanza si può dire che, per non avere una perdita, la cattura va bene se il pezzo che attacca è di rango inferiore o almeno di rango uguale a tutti i difensori. Se però oltre al cambio si vuole terminare con l'occupazione del punto con un proprio pezzo, allora è necessario avere anche una maggioranza di controlli. Da notare che in caso di cambi multipli, il principio dell'attaccante minore si ripropone a ogni cambio.

Se le forze che attaccano un punto sono in numero pari, allora il principio dell'attaccante minore va sen-

z'altro rispettato; se invece le forze attaccanti sono in numero superiore, può avvenire che sia possibile occupare la casa anche se il pezzo occupante è di rango inferiore. Vediamo un semplice esempio.

diagramma 10.24



Muove il Bianco

Il Bianco muove e gioca **1.Txe4**, questa mossa contraddice il principio dell'attaccante minore, perché il Ce4 è un occupante di rango inferiore. Ciononostante il Bianco guadagna materiale dopo **1...Cxe4 2.Txe4**.

Ciò è avvenuto per due circostanze:

1. i controlli del Bianco su e4 erano in maggioranza (2 a 1), così che l'ultima cattura era sua;

2. la cattura del secondo Cavallo ha compensato la perdita di materiale che il Bianco ha avuto alla prima mossa.

La prima condizione è evidente: se il Bianco non ha la superiorità di controlli non sarà lui a catturare per ultimo e a occupare la casa.

La seconda è anch'essa intuitiva: se a difendere il Cavallo non ci fosse stato il Ce5, ma un pedone in d5, il Bianco avrebbe perso materiale perché il pedone catturato alla fine non avrebbe compensato la perdita di materiale della prima mossa.

Ecco allora che possiamo enunciare il principio della **compensazione finale**: *qualora l'attaccante abbia una superiorità di controlli su un punto, può anche catturare pezzi di rango inferiore, ma solo se alla fine dei cambi la somma del materiale catturato è superiore o uguale a quella del materiale ceduto.*

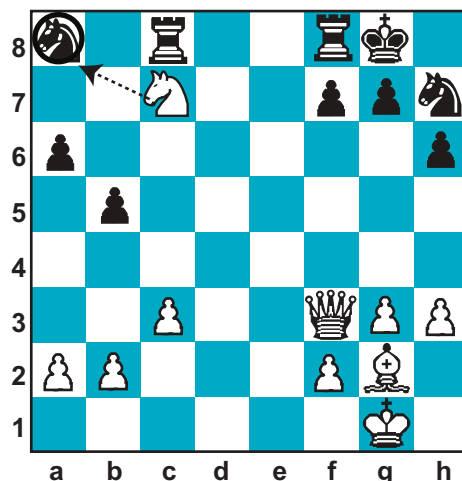
La definizione appare astrusa, ma in definitiva è di facile applicazione.

Finché rispetti la regola dell'attaccante minore va tutto bene, nel momento in cui intendi trasgredirla, effettua il calcolo dei punti di guadagno e di perdita in questo modo: somma il valore di tutti i pezzi del difensore (occupanti e difensori) e sottrai la somma di tutti i tuoi attaccanti meno quello che catturerà per ultimo. Se il risultato è positivo guadagni, se è negativo perdi.

Applichiamo il sistema dapprima in una situazione semplice osservando il diagramma seguente.

Il Bianco attacca il punto a8 con tre pezzi e il Nero lo difende con due. La prima mossa non dà problemi perché rispetta il principio dell'attaccante minore (infatti il Ca8 non è inferiore al Cc7):

diagramma 10.25



Muove il Bianco

1.Cxa8 Txa8

Adesso però, se si vuole catturare ancora, si trasgredisce il principio suddetto: infatti la Donna è di rango superiore alla Torre che occupa il punto. Bisogna dunque effettuare il calcolo della compensazione finale.

Molto facile: dopo il cambio dei Cavalli i pezzi neri coinvolti sono le due Torri per un valore totale di 10 punti.

Il punti dell'attaccante sono 9 (infatti non va calcolato l'ultimo che catturerà, l'Alfiere).

Ora 10-9 dà il risultato positivo di 1, perciò il Bianco può arrivare a occupare il punto a8.

Notiamo che se invece del Cavallo bianco in c7 ci fosse stata una Torre in a7, allora già il primo cambio avrebbe trasgredito la regola dell'attaccante minore e il conteggio avrebbe dato:

Nero: due Torri e un Cavallo = tot. 13 punti;

Bianco: Donna e Torre = tot. 14 punti.

Ora, poiché 13-14 dà un risultato negativo al Bianco non conviene cercare l'occupazione del punto (almeno nella sola prospettiva del materiale).

Fino a che le situazioni sono molto semplici non c'è alcun bisogno di effettuare calcoli per stabilire se sussiste la compensazione finale. Quando però sulla scacchiera è presente una situazione di cambi multipli ed eseguibili in vari ordini di mosse, magari con la necessità che alla fine la casa obiettivo sia occupata da un certo pezzo piuttosto che da un altro, allora il semplice seguire mentalmente il succedersi dei cambi non è il mezzo più sicuro ed efficace.

In linea di massima, anche se si ha una superiorità di controlli, conviene seguire il principio dell'attaccante minore e catturare ogni volta con il proprio pezzo di rango più basso. Talvolta però ciò non è possibile, oppure ci interessa terminare avendo un Cavallo piuttosto che una Torre nel punto attaccato. In questi casi è bene fermarsi e sommare i punti dei pezzi avversari che sono stati o che saranno eliminati e da tale somma sottrarre quella dei pezzi nostri.

Il capitolo prosegue con pagine relative ai luoghi e agli alberi delle varianti. Qui di seguito riporto solo un'applicazione di esempio.

Quando si presentano sistemi di analisi e di ricerca delle mosse occorre sempre effettuare un aggiornamento in modo tale che quei sistemi non restino puramente teorici, oppure applicabili solo in situazioni di analisi casalinga. Noi dobbiamo fare i conti con le situazioni di torneo in cui non disponiamo di un tempo infinito e in cui ogni mossa è una decisione definitiva, che non possiamo cambiare a nostro piacimento solo per vedere “se funziona”.

In questa parte del capitolo proviamo a far agire insieme il sistema dei luoghi critici e quello dell'albero delle varianti, immaginando la situazione del gioco a tavolino.

Per rendere il più possibile concreta questa parte io stesso mi sono sottoposto a una situazione di partita simulata, esaminando le posizioni e cercando di trovare le mosse, quindi ho annotato il modo in cui si svolgevano i miei stessi ragionamenti.

Alcune precisazioni sono però necessarie.

Un luogo critico si stabilisce in rapporto a una casa o a un punto obiettivo, senza di ciò non si può definire alcun luogo (ad es. una mossa fatta genericamente per portare un pezzo nella zona di attacco non costruisce alcun luogo, a meno che una delle case stesse di manovra diventi oggetto di contesa).

L'elaborazione di un luogo critico non è tanto la costruzione di un diagramma, quanto un'operazione mentale che tende a mettere a fuoco il numero e la tipologia dei pezzi, delle case e dei punti coinvolti nonché le loro reciproche relazioni, così da aumentare le possibilità di individuare, attraverso l'albero delle varianti, le mosse offensive e difensive più adeguate. Pertanto dovremo effettuare abitualmente queste operazioni:

- la ricognizione
- l'individuazione della casa o delle case obiettivo
- la delineazione del luogo critico
- la ricerca delle mosse candidate
- l'individuazione della mossa
- l'esame delle difese

Salvo che per i primi due punti, non è indispensabile che gli altri siano svolti nell'ordine in cui sono esposti, anche se talune fasi sono di logica antecedenti ad altre. Ad esempio è logico che prima ci sia la declinazione delle mosse candidate e poi l'individuazione della mossa che si presume dover giocare, tuttavia nella pratica è possibile che avvenga anche il contrario, ciò avviene ad esempio quando la mossa ci pare quasi ovvia e tuttavia vogliamo dare un'occhiata se per caso non ci sia qualcosa di meglio. In questo caso la declinazione delle mosse candidate avviene dopo che già esiste un forte un orientamento su che cosa giocare.

Prima di iniziare a fornire esemplificazioni di come potrebbe svolgersi un'attività di analisi e di ricerca nel gioco a tavolino, desidero fornire qualche specificazione in merito all'ultimo punto: l'esame delle difese, un punto spesso trascurato o sottovalutato.

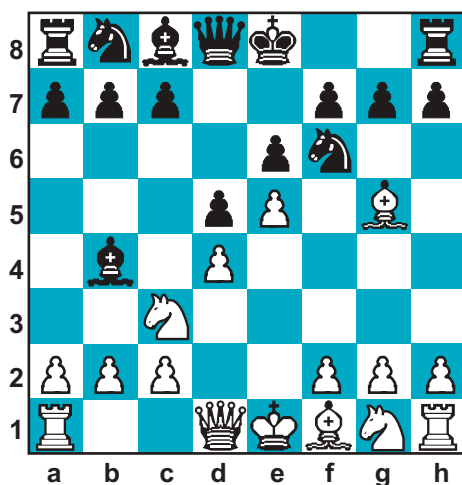
1 - LA RICERCA DELLE DIFESE

Una volta immaginata una sequenza di mosse che, a nostro avviso, dovrebbe condurci all'obiettivo pre-stabilito, occorre guardare bene dove la sequenza presenta gli anelli meno affidabili, vale a dire dove le risposte dell'avversario non sono chiaramente forzate. (Nello stabilire che le risposte sono forzate attenti però a non cadere in certe trappole come le mosse intermedie o i sacrifici inaspettati).

Ovviamente, quando le risposte non sono forzate, dobbiamo osservare ciò che l'avversario potrebbe giocare, e dobbiamo ripeterlo per tutte le mosse della sequenza. Non è un lavoro semplice, seppure necessario, ma per fortuna nei diversi rami delle varianti spesso certe difese sono identiche, per cui ci sarà sufficiente analizzarle una volta sola. In ogni caso una certa sistematicità nella ricerca delle difese non guasta, perché questo aumenta molto la probabilità di individuare tutte le risorse disponibili dell'avversario. Ecco che cosa guardare:

1. *attacco agli attaccanti*: (eliminazione, rimozione, inchiodature, sovraccarichi, ecc...). In sostanza si tratta di vedere in quali modi possono essere contrattaccati i nostri pezzi attaccanti. Ad esempio:

diagramma 10.75



Muove il Nero

L'unico modo per non perdere il pezzo è il contrattacco all'Alfiere con h6 ed eventualmente seguito da g5.

2. *consolidamento* dell'obiettivo con il ricorso di nuove forze difensive;
3. *interferenza* nelle linee di attacco: viene collocato un pezzo (o forzato un pezzo avversario) tra l'attaccante e l'obiettivo;
4. *fuga*: il pezzo attaccato viene allontanato;
5. *contrattacco* a un obiettivo maggiormente significativo.

Se si prende l'abitudine a esaminare le difese dell'avversario seguendo sempre lo stesso ordine, a poco a poco ci si abitua e diviene una cosa spontanea. L'ordine che ho adottato io non è certo vincolante.

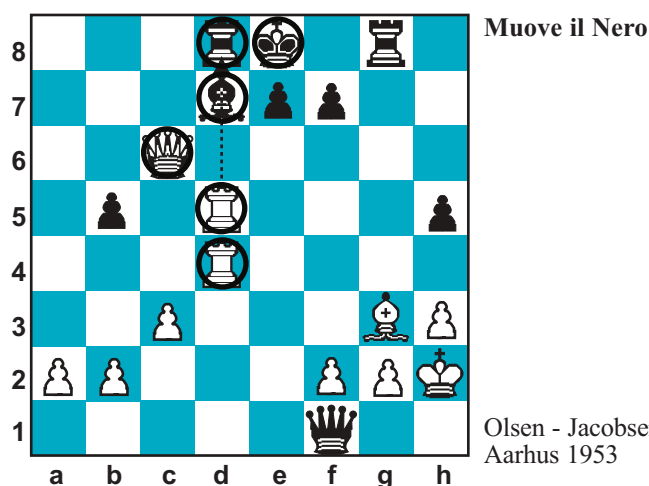
Tutto sommato l'esame delle difese è una cosa con-

cettualmente abbastanza semplice, sebbene possa diventare difficile in fase di applicazione. Vale dunque la pena di esaminare qualche esempio di tale analisi.

Osservo infine che i cinque punti possono essere utilizzati da noi stessi per difenderci da un attacco avversario.

L'esempio che segue espone proprio questo. Per semplicità immaginiamo che nel diagramma qui sotto il Bianco, dopo aver effettuato tutte le analisi, abbia eseguito la sua mossa (in questo caso 1.Dc6) e che adesso il Nero debba trovare una difesa.

diagramma 10.76



Immaginiamo di aver già effettuato la ricognizione e individuate le case obiettivo d8 e d7, che sono strettamente correlate in quanto se l'Alfiere muove c'è il matto in d8. Abbiamo anche visto che i pezzi coinvolti nell'attacco e nella difesa si trovano nei punti: c6, d4 e d5 (attacco bianco), d7, d8, e8 (difesa nera). Da notare che d7 e d8, oltre che a essere case obiettivo, sono anche punti attivi per la difesa.

Immaginiamo anche di aver analizzato lo stato dei pezzi: il punto d7 è debole, mentre il punto d8 è critico. Il punto c6 (la Donna bianca) può essere considerato critico virtualmente perché è virtuale l'attacco dell'Ae7 (il pezzo è inchiodato sul matto in d8). Chiaramente il problema che il Nero deve assumere come prioritario è la debolezza del punto d7.

Il diagramma mostra le case e i punti individuati finora. Con tutto ciò in mente, come si difende adesso il Nero? Esaminiamo con ordine.

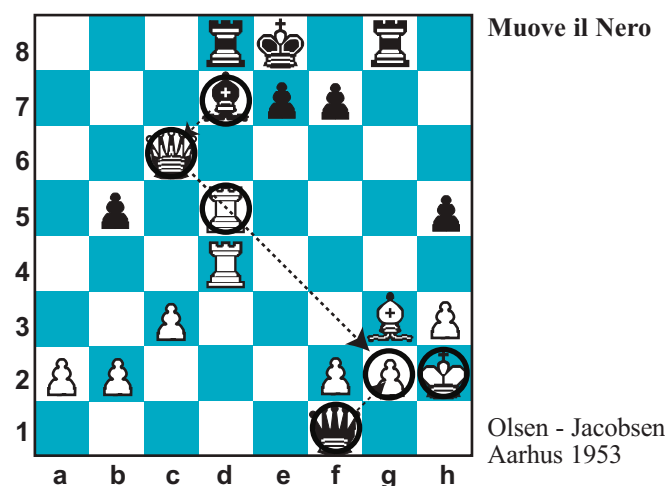
1. *attacco agli attaccanti*: Si può attaccare la Donna o le Torri, ma ciò non salva il pezzo;
2. *consolidamento*: nessun nuovo difensore è disponibile per l'Ad7;
3. *interferenza*: l'unica casa di interferenza sarebbe la d6, ma nessun pezzo nero la può occupare e nessun pezzo bianco può essere costretto a occuparla;
4. *fuga*: l'Alfiere non può andare in c6 a causa del matto in d8, né ritirarsi altrove;
5. *contrattacco*: il contrattacco all'Ag3 e quindi al Re, mediante la spinta del pedone in h4 appare a prima vista interessante perché il pedone non può essere catturato (se lo cattura la Torre, l'Alfiere non è più inchiodato e la Donna bianca cade; se il pedone viene preso dall'Ag3 allora c'è il matto in

g2). Poiché l'albero delle varianti si è già sfrondata dei due rami più spontanei, vale la pena di seguire il ramo in cui il Bianco non cattura il pedone ma prende in d7 con la Torre. Possiamo immaginare: 1...h4 2.Txd7 2...hxg3+ 3.fxg3 Txd7 4.Dc8+ Td8 5.Dxd8#. Tutte mosse forzate e non c'è null'altro da analizzare. È chiaro che la difesa con 1...h4 non funziona.

Poiché l'idea non ha funzionato, dobbiamo rivolgerci ad altre mosse candidate. La situazione è drammatica e occorrono mezzi radicali per non perdere. Se la ricognizione è stata condotta correttamente, come indicato, allora certamente saranno emerse mosse come ...Dxg2+, ...Dg1+, ...Dh1+. In sostanza sono i vari modi con cui si può dare scacco. Non è detto, ma se si sono contemplate queste possibilità, allora potrebbe accadere che l'intuizione si faccia strada e improvvisamente si noti che i punti c6, d4 e g2 sono allineati sulla stessa diagonale e che Dxg2+ obbligherebbe il Re a porsi su questa linea.

Ecco più o meno il luogo critico che il conduttore dei pezzi neri deve aver avuto in mente:

diagramma 10.77



Una volta avuta l'idea (una difesa basata ancora sul contrattacco) la variante si dirama in modo semplicissimo: 1...Dxg2+ 2.Rxg2 Axc6 e vince!

.....

(ecc.)

Riporto ora la pagina introduttiva ai motivi tattici, nella sezione relativa alle combinazioni.

I MOTIVI TATTICI

Il problema dei motivi tattici è stato, a mio parere, alquanto sottovalutato e per questa ragione intendo parlarne un po' diffusamente.

Che cosa sono, secondo il mio intendimento, i motivi tattici? Ecco la mia definizione:

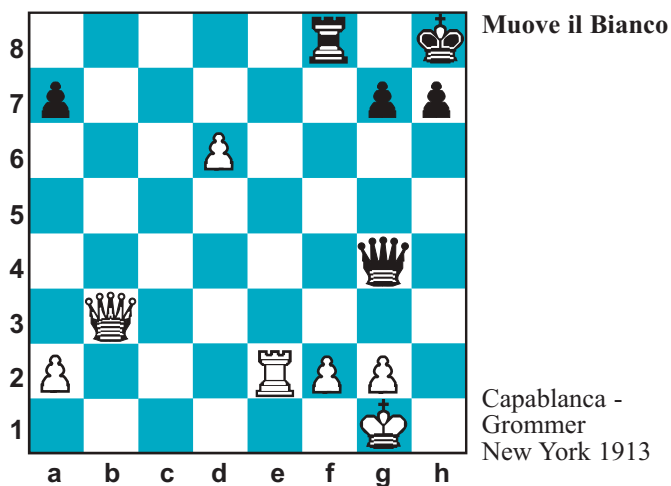
I MOTIVI TATTICI SONO LE *RAGIONI* PER LE QUALI UN GIOCATORE È INDOTTO A RITENERE CHE LA POSIZIONE GIUSTIFICHI LA PERDITA DI TEMPO PER CERCARE UNA COMBINAZIONE

Poiché le combinazioni richiedono calcoli accurati delle mosse e consumano molto tempo di riflessione, un giocatore non può mettersi a cercare combinazioni a ogni mossa, ma deve avere una ragione per farlo. Salvo che la combinazione non salti all'occhio con tutta evidenza, nella maggior parte dei casi c'è qualcosa che ci induce a pensare più o meno in questo modo: "il Re e la Donna sono sulla stessa diagonale: forse potrei cedere il Cavallo e sfruttare l'infilata di Alfiere. Esaminiamo un po' meglio l'idea..."

In questo esempio il giocatore ha trovato un *motivo* per mettersi a calcolare un albero delle varianti partendo da una mossa (il sacrificio) che in altre situazioni sarebbe stata subito scartata in quanto cattiva, se non addirittura perdente.

Si dice che taluni giocatori abbiano un particolare fiuto per trovare le combinazioni, spesso questo fiuto non è altro che la capacità di individuare velocemente i motivi combinativi presenti (e quasi sempre nascosti) sulla scacchiera, selezionandone quelli più utili. Un esempio semplice:

diagramma 10.98



Dopo **1.Df7** non ci si salva più:

1...Dc8

[1...Txf7 2.Te8#]

[1...Tg8 2.Te1

(2.Te8?! Dd1+ 3.Rh2 Dxd6+ 4.g3 Dh6+)

2...Dd4 3.d7 g6 ora il modo più semplice per vincere è 4.Dxg8+ Rxg8 5.Te8+ Rf7 6.d8D Da1+ 7.Rh2]

2.Dxf8+ 1-0

Il Nero abbandonò in vista di 2...Dxf8 3.d7 e il Bianco promuove e resta con una Torre in più.

Un occhio esercitato qui non impiega più di cinque secondi a risolvere la combinazione. Un principiante forse non vi riesce neppure se ci pensa per cinque ore. A noi però interessa ciò che avviene nella primissima fase dell'osservazione.

Guardando il diagramma è probabile che tu abbia notato tutte o qualcuna delle seguenti "cose":

- a) la Torre bianca è sotto attacco
- b) la Donna nera è indifesa
- c) il pedone d6 sta per andare a promozione
- d) il Re nero è chiuso dai suoi stessi pedoni.

Il punto **a** è un elemento che richiede la nostra attenzione, ma esso è un nostro problema, non una ragione oggettiva per mettersi a cercare una combinazione.

Il punto **b** invece è più interessante. Posso approfittare del fatto che la Donna nera è indifesa per cercare di catturarla? Purtroppo non ho neppure un Cavallo che magari potrebbe dare un doppio a Donna e Re, di infilata non ne vedo... Ci si accorge subito che questa strada non porta a nulla. Tuttavia teniamo a mente questo: il punto **b** poteva essere un motivo per cercare una combinazione.

Anche il punto **c** è un motivo. Il pedone è vicino alla casa di promozione e potrebbe esserci qualcosa che mi permette di promuoverlo in modo forzato, magari sacrificando la Torre (che fra l'altro è già in presa). Mi accorgo presto che non trovo nulla e devo lasciar stare la combinazione. Nota comunque una sottile differenza.

- la promozione del pedone è un obiettivo della possibile combinazione

- il fatto che a promuovere manchino solo due mosse è il motivo che ci può indurre a cercare una combinazione.

È importante non confondere l'obiettivo con il motivo. Nel punto **b**, ad esempio, il motivo era la Donna indifesa, l'obiettivo la sua cattura.

Il punto **d** è anch'esso un motivo. Se fosse possibile rimuovere il controllo che la Torre nera esercita sull'ottava traversa ci sarebbe il matto con la Donna o con la Torre bianca. Chiaramente il motivo è il Re chiuso nel corridoio di pedoni, mentre l'obiettivo qui è addirittura il matto.

È in questo momento che scattano la creatività e la tecnica del giocatore; alcuni scacchisti qui, pur vedendo il motivo e l'obiettivo, non hanno magari alcuna idea sul tema tattico che si può applicare e rinunciano alla combinazione. Altri, più esperti, capiscono subito che il problema consiste nel far scendere la Torre dall'ottava traversa e che per ottenere questo si deve ricorrere a un sacrificio di deviazione (la deviazione è un tema tattico).

Concludo questo fascicolo riportando per intero l'articolo conclusivo del libro.

CONCLUSIONE: CAPPELLANDO

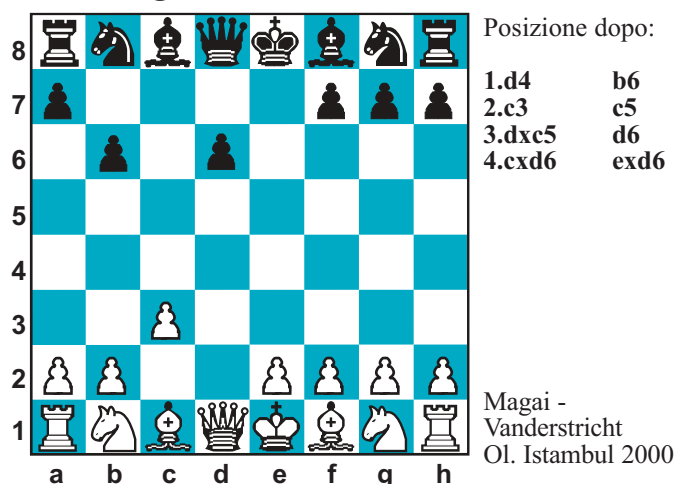
Il giocatore che non ha mai commesso cappelle scagli la prima scacchiera!

Non si diventa Grande Maestro senza aver commesso un numero sostanzioso di cappelle. Perciò quando ne produci una rallegrati, sei sulla strada giusta per diventare Grande Maestro...

Ma anche dopo che lo sarai diventato, devi stare all'erta e produrre doverosamente qualche cappella ogni tanto.

E se non aspiri a diventare GM, almeno prendi esempio dal MI Magai (uno dei tanti con Elo 2545) che alle Olimpiadi di Istanbul del 2000 giocò in modo esemplare:

diagramma 10.147



Magai adesso trova uno splendido modo per guadagnare un pedone e...

5. Dxd6?? una bellissima cappella!

Ma non temere, il suo avversario, il Maestro Internazionale belga Vanderstricht (elo 2365), rispose assolutamente a tono:

5 ... Cc6???

6. Dxc6+ e il Nero abbandona.

Che cosa sono le tue cappelle rispetto a queste opere d'arte?

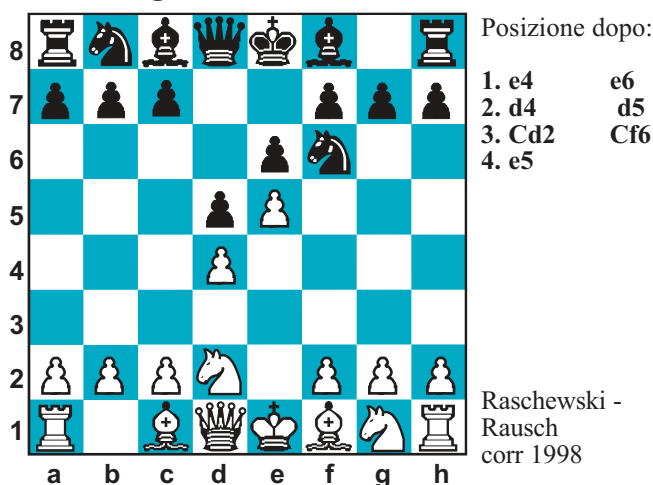
Se poi non ti soddisfa il gioco a tavolino, perché ti distrae e ti piace di più il gioco paziente e preciso, se ti piace pensare a lungo ed essere sicuro di te prima di muovere, dedicati a quello per corrispondenza e prendi esempio dal GM tedesco Rausch (Nero), che nella finale per il campionato del mondo, contro Raschewski, giocò la perla illustrata nel diagramma della colonna a lato.

Si tratta di una banale Difesa Francese, variante Tarrasch chiusa. Il GM Rausch v'introdusse però una novità teorica.

Per la verità la "novità teorica" era stata giocata già cinque anni prima dalla signora Elisabeth Kimming (63 anni) in un torneo tedesco, ma passò inosservata a tutti, salvo al nostro Rausch, che subito la fece sua (avrebbe però dovuto almeno citare la fonte). In ogni caso vedi bene l'importanza di tenersi aggiornati!

Questa la posizione:

diagramma 10.148



E questa la novità teorica Kimming/Rausch:

4 ... c5??

Il suo avversario, non dotato della medesima fantasia, non si scompose e giocò l'ovvia:

5.exf6 il Nero abbandonò.

Una partita per corrispondenza!

La cappella regna sovrana ovunque.

Ma che cos'è esattamente una cappella?

La cappella è un errore improvviso e immediatamente riconosciuto da chi lo commette ancor prima di vederne gli effetti.

La cappella può indurre all'abbandono della partita senza neppure attendere che l'avversario compia la sua mossa.

Essa, esattamente come le intuizioni geniali, è repentina, non si sa da dove venga né si può prevedere quando. Proprio come le intuizioni geniali, che di colpo riescono a risolvere problemi intricati e senza alcuna speranza di riuscita, le cappelle di colpo distruggono la posizione più forte, creano un mare di problemi là dove tutto era liscio come un laghetto alpino e gettano nella disperazione il più flemmatico degli scacchisti.

La cappella in definitiva nasce dai meandri oscuri del nostro cervello, oppure, parafrasando Tartakover: le cappelle sono là dietro l'angolo, tutte in fila, aspettando che qualcuno le commetta.

Ma sarebbe un errore credere che tutte le cappelle siano della stessa natura. In queste righe cercherò di creare delle distinzioni e fornire qualche aiuto per ridurle. Ti avverto, però. Se giochi partite a tre minuti, sei nella patria delle cappelle e cercare di evitarle è esattamente come pretendere di non incontrare francesi in Francia o italiani in Italia. In quel caso devi rassegnarti.

Ma se giochi partite con un tempo ragionevole, è anche ipotizzabile che di cappelle ne commetti meno. Vediamo una possibile classificazione.

LA CAPPELLA FISICA

Denomino cappella fisica quella che ha a che vedere esclusivamente con lo stato fisico del nostro corpo in generale e del cervello in particolare. Se stai giocando alle quattro del mattino, ininterrottamente dalla sera prima e magari senza mangiare e bere da due giorni, che puoi pretendere?

Di questo tipo di cappelle, derivanti sostanzialmente dalla stanchezza o dallo stato di salute, è inutile parlare. Probabilmente nessuno ti obbliga a giocare quando soffri di mal di denti, e se proprio sei di quegli sfortunati cui il mal di denti capita nel bel mezzo del torneo più importante e che ti sta vedendo vincitore, beh... in tal caso la cappella è una iella, proprio come un piccione che lancia i suoi bisognini sul tuo cucuzzolo.

Li si prende e basta.

Botvinnik consigliava ai suoi allievi di praticare esercizio fisico per tenere la *mens sana* nel *corpore sano*. È un ottimo consiglio. Fra l'altro, un po' di sforzo fisico (moderato) prima della partita di un torneo ha l'effetto di sciogliere la tensione e aumentare la circolazione sanguigna a beneficio del cervello.

(Cerca di non ridurti a uno straccio, però!)

Detto questo non c'è molto altro da aggiungere.

LA CAPPELLA MOSCIA

Nella cappella moscia lo stato fisico può c'entrare oppure no, essa però deriva da uno stato depresso della nostra voglia di giocare.

Siamo seduti al tavolino con la scacchiera davanti. La guardiamo stancamente. La nostra testa è costretta a stare dove sta il resto del corpo, ma la mente naviga tra le nuvole.

L'ultima cosa che vorremmo fare in quel momento è giocare a scacchi, eppure le questioni di torneo, un impegno preso, la pigrizia di trovarsi qualcosa di diverso da fare, la stessa noia per cui giocare a scacchi equivale a fare zapping con il telecomando... Sono tutti elementi che ci tengono inchiodati alla sedia nonostante la nostra svogliatezza.

Come la cappella fisica, anche la cappella moscia nasce dall'incapacità di concentrazione; entrambe si accompagnano al senso di non riuscire a calcolare neppure due mosse senza perdersi, il cervello divaga continuamente e ci si accorge che una linea appena analizzata la si scorda un attimo dopo. Alla fine, la mossa che si va a giocare è proprio quella che si era esclusa solo un minuto prima.

In genere le condizioni che creano la cappella fisica e quelle che originano la cappella moscia si distinguono per una diversa consapevolezza. Il giocatore che produce cappelle fisiche si sente stanco e comprende benissimo perché ne produce a ripetizione.

Al contrario il giocatore delle cappelle mosce non sempre è consapevole del suo stato. Talvolta pensa di desiderare di giocare a scacchi, ma si tratta più che altro di una fantasia che si ha prima del gioco. Balena per un attimo e scompare dopo che si sono giocate solo due o tre mosse.

Quando ti accorgi di essere in questo stato, l'unica soluzione è fare uno sforzo e smettere di giocare.

Scusati con il tuo avversario, fermati e magari vai a guardare gli altri che giocano o unisciti a un tavolo di analisi... ma, per piacere, smetti di giocare! Le continue cappelle che combini potrebbero essere anche contagiose!

LA CAPPELLA ORBA

La cappella orba è quella che proviene dal semplice fatto che non vediamo tutto.

Si tratta di cappelle del tutto giustificabili e dobbiamo preoccuparcene solo se esse si producono in una quantità eccessiva. Per cercare di ridurle dobbiamo anzitutto comprendere una cosa: più la posizione della scacchiera è lontana dagli schemi che siamo abituati a giocare e più la probabilità di commettere cappelle orbe aumentano. In questo caso l'esperienza riduce di molto tale probabilità.

Il principiante deve continuamente guardare tutto.

Anche mosse di apertura, in genere completamente innocue come ...Ae7 o Cf3, devono essere da lui controllate attentamente per la paura che l'Alfiere o il Cavallo possano essere catturati. Mentre l'esperto sa quando queste mosse possono essere giocate senza alcun timore e la sua attenzione si dirigerà altrove, il principiante si perde dietro a queste cose e trascura pericoli ben più gravi e immediati.

Facile poi è commettere la cappella orba dopo che si è stati sotto pressione per molte mosse.

Dopo che l'avversario ha attaccato come una furia e tu hai dovuto parare decine di insidie, alla fine la cappella scappa, come un puledro a lungo tormentato dai tafani.

Più schemi conosci e più eviterai di giocare quelli sconosciuti o squilibrati e meno cappelle orbe commetterai.

Ma oltre a questo consiglio, secondo cui dovresti evitare di giocare mosse più promettenti di altre, ma che conducono il gioco in posizioni per te inusitate, esistono anche espedienti più spiccioli.

Ad esempio si consiglia, prima di eseguire una mossa, di scriverla sul formulario, poi dare un'occhiata se per caso quella mossa è una cappella (oggi non è più concesso dai regolamenti e allora usa un espediente: quando hai scelto la mossa incrocia le dita e non scioglierle finché non hai effettuato l'ultimo controllo). Una breve occhiata che escluda tiri mancini e poi, una volta assicurati, eseguila effettivamente.

Se giochi in internet, puoi comportarti così:

- studia e quindi scegli la tua mossa, supponiamo Ac1-g5;
- clicca con il mouse sull'Ac1;
- osserva se per caso la mossa non sia una cappella;
- se tutto è a posto clicca con il mouse sulla casa g5.

Ciò che non devi fare è trascinare il pezzo su g5, metterti a guardare se è una cappella, quindi rilasciare il mouse. In questo modo facilmente la cappella orba diventa una cappella-mouse (m'è scappato il mouse!).

Il pericolo che la cappella orba si trasformi in una cappella-mouse avviene soprattutto quando, visto che

Ag5 non va bene, ritiri il pezzo. Se non lo collochi esattamente nella casa di partenza, oppure il dito si solleva per un attimo mentre il pezzo è in viaggio, è facile che il tuo Alfiere finisca nella casa dell'orco.

Tempo fa avevo sviluppato un piccolo acronimo per aiutare lo scacchista a esaminare la cappella orba nel tempo che intercorre tra la scrittura della mossa (o il primo click del mouse) e la sua effettuazione (o il secondo click). Poiché mi sembra di qualche utilità lo riporto.

L'acronimo è PESA (quasi a dire "pesa quello che stai per fare prima di farlo).

Quando stai per concludere la mossa di a te stesso (mentalmente, altrimenti ti prendono per matto): "Pesa!", quindi metti a snocciolare l'acronimo:

- **Pezzi** in presa (guarda se hai lasciato qualche tuo pezzo in presa)
- **Eliminazione** del difensore (un tuo pezzo è difeso da un altro, osserva se per caso il difensore sta per essere eliminato)
- **Scacchi** (scacchi di scoperta in tutte le sue forme, comprendendo in questa denominazione non solo gli attacchi al Re ma anche gli attacchi alla Donna)
- **Attacchi doppi** (doppi di Cavallo, forchette di pedone, infilate, inchiodature, ecc.).

Per applicare questo schema (che ricorda una velocissima ricognizione) bastano dai dieci secondi ai venti, in rapporto a quanto materiale è presente sulla scacchiera. Pertanto: rapida occhiata per cercare eventuali pezzi in presa, poi guarda i difensori, passa alle possibilità di scacco alla Donna e al Re, quindi cerca gli attacchi doppi. Tutto ciò non ti libera dalle cappelle orbe, ma certo le ridurrà di molto. Ricordati poi che ogni volta che metti un tuo pezzo su una casa indifesa, quella è una fonte privilegiata di cappelle orbe.

LA CAPPELLA DELL'EREMITA

L'eremita, poveretto, se vuol giocare a scacchi deve per forza farlo da solo (altrimenti che eremita sarebbe?). Il suo giocare è formidabile: tutte le mosse, bianche o nere, sono sue mosse!

Questo è l'eremita.

Molti scacchisti, pur non essendo eremiti, si comportano allo stesso modo. Essi giocano da soli anche se hanno di fronte un avversario, e tutte le mosse, bianche o nere, sono solo e soltanto mosse loro.

Vediamoli all'opera: invece di esaminare le scelte che l'avversario potrebbe fare, non le considerano, oppure considerano solo le mosse che vanno a loro vantaggio; si lanciano in lunghe analisi, guardando e valutando solo quello che garba.

Così, ad esempio, scoprono una sequenza brillante di mosse: "Metto il Cavallo in g4, lui me lo prende con il pedone, io riprendo di pedone e apro la colonna con scacco di Torre, lui sposta il Re, Alfiere in d5 scacco, Rf8, Df7 matto!".

Tutto il castello si regge sul fatto che, a loro parere, se mettono il Cavallo in presa l'avversario lo prenderà senz'altro. Ma l'avversario non la pensa così: dopo Cg4, non prende il Cavallo ma gioca Ac2, scacco con scoperta e cade la Donna.

Nelle partite dei principianti le cappelle dell'eremita come diffusione sono seconde solo alle cappelle orbe, ma diventano la maggioranza assoluta via via che si sale di livello.

Il non considerare le mosse a disposizione dell'avversario è una grave mancanza e se si crea questa abitudine diventa difficile progredire. La cappella dell'eremita si verifica poi con più grande probabilità quando il giocatore ha conseguito un vantaggio che ritiene vincente (un pezzo in più, una posizione disastrosa del Re avversario, oppure la semplice conquista di una casa o di una linea strategicamente importante...).

Considera che se riuscissi a giocare analizzando a fondo pochissime mosse: la tua, quella dell'avversario, quindi la tua successiva e poi ancora quella dell'avversario (due mosse complete, dunque), tu vincesti quasi tutte le partite del tuo livello.

Dovresti però avere un controllo completo delle possibilità che si verificano a ogni semimossa, le tue e quelle dell'avversario. In altre parole analizza anche solo due mosse, ma analizza le mosse dell'avversario come se dovessi giocare tu al suo posto. Se hai trovato una bella mossa, adesso trova anche la mossa più bella a disposizione dell'avversario.

L'unico modo per ridurre le cappelle dell'eremita è quello di crearsi buone abitudini. Ma per ottenere questo ci vuole esercizio.

Se onestamente riconosci che produci un gran numero di cappelle dell'eremita e che sono il principale motivo delle tue sconfitte, lavora seriamente su questo. Lascia un po' in disparte gli altri studi e concentrati su ciò. Ti suggerisco come eseguire l'esercizio utilizzando un programma scacchistico, che come fustigatore di cappelle non ha pari al mondo.

1. Inizia con una partita nuova o con qualunque posizione tratta da una qualsiasi partita;
2. nascondi il pannello motore in modo da non poter vedere le mosse;
3. imposta l'*analisi infinita* (è la funzione per cui il programma pensa alla mossa ma non l'esegue finché non gli viene dato il comando; tutti i programmi seri dispongono di questa funzione);
4. esegui una mossa, poi osserva bene la posizione. Su un foglietto scrivi una, due o tre mosse (in ordine di probabilità) che secondo te potrebbe eseguire ora il programma;
5. obbliga il programma a muovere (solitamente si usa la barra spaziatrice);
6. osserva ora se la mossa giocata dal programma rientra tra quelle che hai scritto sul foglietto e attribuisциti un punteggio in questo modo:
 - 3 punti se è la prima mossa che hai scritto,
 - 2 punti se è la seconda,
 - 1 punto se è la terza;
 - 3 punti in meno se la tua mossa è una cappella orba;
7. ritorna al punto 4 e continua così per un certo numero di mosse (da 10 a 20);
8. somma i punti ottenuti e calcolane una percentuale di riuscita.

Prosegui questo esercizio per un paio di settimane (una o al massimo due partite al giorno) e guarda se cambia qualcosa nelle tue capacità di previsione delle mosse avversarie.

In ogni caso dovresti notare almeno una crescita nell'attitudine ad analizzare le mosse dell'avversario, e ciò sarebbe già un bel risultato, viste le condizioni di partenza. Questo esercizio è più divertente se lo esegui in gruppo. Ognuno ha il suo foglio e scrive la sua mossa, alla fine vince chi ha totalizzato più punti.

Concludo qui questa breve panoramica della cappella, pur sapendo che la classificazione proposta è semplicistica e non tiene conto né delle sfumature né delle combinazioni tra cappelle. V'è però da aggiungere ancora qualcosa su quegli errori che derivano dalla superficialità, dall'approssimazione del giudizio o dalla fretta senza ragione.

Si tratta di errori ma non di cappelle. Ad esempio, quando un giocatore pur conoscendo benissimo la differenza tra un pezzo passivo e uno attivo, ugualmente e senza una ragione cambia il suo pezzo attivo con quello passivo dell'avversario, sta commettendo un errore, ma non è una cappella, in quanto manca il suo immediato riconoscimento. Se l'avversario non evidenzia subito l'errore, il giocatore potrebbe anche proseguire l'intera partita senza accorgersi di averlo commesso.

Chiaramente errori come non calcolare la matematica dei controlli e perdere un pedone per averlo spinto in una casa in cui potrà essere in seguito catturato, oppure spingere un pedone e creare un brutto buco in cui si insedia un pezzo avversario, o ancora perdere tempi con mosse inutili, sono cose fastidiose e possono condurre anche alla disfatta, ma mancano dell'immediatezza tipica delle cappelle. Sono errori che derivano dalla mancata applicazione delle conoscenze e l'unico rimedio è l'allenamento.

L'allenamento costante rende sempre più automatica l'applicazione dei principi, tanto che a un certo punto molte decisioni si prendono anche senza riflettere troppo. Detto questo, vorrei però chiarire un equivoco. Non sto sostenendo che l'ideale sarebbe il gioco totalmente automatico. La riflessione ci vuole sempre, poiché esistono anche errori dipendenti dal gioco automatico. Desidero invece riferirmi a quello che avviene in ogni partita umana (con i computer è diverso).

Durante una partita la concentrazione e l'attività di riflessione non sono mai costanti dall'inizio alla fine, ma esistono momenti di alta attività mentale e momenti di necessario riposo in cui l'attività si affievolisce. È proprio in questi momenti che si insinuano errori di applicazione dei principi.

Porto un esempio: uno scacchista conosce la differenza tra Alfiere buono e Alfiere cattivo ma questa conoscenza non è giunta a un livello di applicazione automatica; nel momento in cui l'avversario gli propone un cambio per cui egli si libererebbe dell'Alfiere cattivo, ha bisogno di richiamare alla mente il principio da applicare: "Alfiere buono – Alfiere cattivo", e solo dopo che è riuscito a ricordarlo accetta il cambio.

Se non riporta alla memoria questo principio, è possibile che, nel migliore dei casi, guardi un po' di mosse avanti per vedere che succede, ma ciò non gli garantisce nulla perché sul piano tattico potrebbe non esserci niente di significativo. Nel peggiore dei casi egli sarà indotto a giudicare in base a un principio (erroneo) più elementare: "se il mio avversario mi propone un cambio allora vuol dire che è utile a lui e dannoso per me", e su questa base lo rifiuterà.

Insomma, per decidere correttamente questo scacchista deve compiere un certo sforzo mentale o di memoria per pescare il principio giusto nel pozzo delle sue conoscenze.

Un altro scacchista invece ha completamente interiorizzato il principio "Alfiere buono – Alfiere cattivo", che per lui è cosa del tutto spontanea. Se l'avversario propone un cambio per cui egli può liberarsi di questo Alfiere cattivo, la sua reazione più immediata sarà quella di cambiarlo al volo (mentre sarebbe quella di metterlo in salvo se fosse l'Alfiere buono).

Questo scacchista non ha bisogno di pescare nel pozzo delle conoscenze, perché il pesce salta nella padella da solo. Egli applica un automatismo che gli fa risparmiare tempo ed energia. Attenzione, però! Se la mossa è eseguita senza un minimo di riflessione, potrebbe anche portarlo a un errore (così nella padella invece del pesce salta uno scarpone ed egli, che non vuol perdere tempo a controllare, se lo mangia!).

Sembra dunque che non ci siano differenze: senza riflessione entrambi i giocatori dei due esempi possono sbagliare.

Ma la somiglianza è solo apparente. È ben diverso prendere in modo automatico una decisione che l'80% delle volte si rivela giusta, come fa il secondo giocatore, piuttosto che decidere senza alcuna cognizione di causa, come potrebbe fare il primo.

Ma non è solo la probabilità di esprimere la decisione corretta a fare la differenza, è anche l'attività mentale che cambia.

Un conto è richiamare alla memoria un determinato principio (come quello dell'"Alfiere buono – Alfiere cattivo"), un conto è invece dovere soltanto esaminare se ci sono le condizioni giuste per applicarlo. (Potremmo dire: un conto è pescare nel pozzo sperando di prendere il pesce giusto, un conto è limitarsi a controllare se quello che salta nella padella è un pesce o uno scarpone!)

Mentre al primo giocatore, pur avendone conoscenza, potrebbe capitare che in quel momento la nozione sfugga alla sua memoria, al secondo questo non potrebbe succedere.

L'allenamento ripetuto è dunque il migliore antidoto contro questo genere di errori, anche se nessuna mossa deve poi essere eseguita di puro impulso.

Un augurio: che i pesci, da te pescati o saltati da soli nella padella, siano sempre molto buoni!

FINE DEL LIBRO

Renato Flaminio