

# Aperture per principianti

Carlo Kohmann

February 10, 2024

## Aperture per principianti

Le prime mosse di una partita di scacchi possono essere tra le più importanti che farai: ti serviranno a impostare i tuoi piani iniziali e a lottare per guadagnare spazio sulla scacchiera. Per la maggior parte dei principianti non è importante memorizzare le mosse esatte di un'apertura: piuttosto, è fondamentale assimilare i buoni principi dell'apertura, come per esempio il controllo del centro e lo sviluppo dei pezzi. In ogni caso, è sempre utile conoscere alcune aperture specifiche, magari quelle che incontrerai più spesso, che ti aiuteranno a consolidare i tuoi piani. Ma non affidarti mai troppo alla memoria, altrimenti presto ti sentirai perso!

## Terminologia

Le possibilità di apertura di partita, più le varianti che possono verificarsi, sono state studiate a fondo per decenni, e in alcuni casi per secoli.

Le aperture sono state catalogate assegnando a esse un nome, solitamente il nome del primo giocatore che ha giocato tale apertura in torneo (difesa Alekhine, difesa Nimzo-indiana, difesa Grünfeld, sistema Colle, difesa Pillsbury, ecc.), oppure il luogo dove tale apertura è stata studiata a fondo per la prima volta (gambetto lettone, partita italiana, partita spagnola) o ancora il luogo dove è stata giocata per la prima volta (difesa Cambridge Springs).

Solitamente la nomenclatura delle aperture segue questo schema:

- Partita: quando il sistema di gioco viene impostato dal bianco (es: partita spagnola)
- Difesa: quando il sistema di gioco viene impostato dal nero (es: difesa siciliana, difesa francese)

- Gambetto: quando uno dei giocatori permette la cattura di un proprio pedone senza che questo possa essere ripreso immediatamente (es: gambetto di donna, gambetto di re, gambetto di Budapest)
- Controgambetto: quando uno dei giocatori gioca un gambetto in risposta a un gambetto dell'avversario (es: controgambetto Falkbeer, controgambetto Albin).

### Notazione algebrica

Per poter indicare una sequenza di mosse utilizzeremo la **notazione algebrica**, che è il metodo usato dalla maggior parte dei giocatori, delle organizzazioni, delle riviste e dei libri di scacchi per registrare e descrivere le partite; è l'unico sistema ammesso dalla FIDE per la registrazione delle mosse da parte dei giocatori e ha ormai sostituito la notazione descrittiva. Viene usata anche per registrare le partite in formato elettronico, all'interno della notazione Portable Game.

Nella notazione algebrica, ogni casa è identificata univocamente da una **lettera** da a ad h e da un **numero** da 1 ad 8: la lettera indica la colonna (la colonna a è, dal punto di vista del Bianco, la più a sinistra, la h quella più a destra) e il numero la traversa (dal basso verso l'alto, dal punto di vista del Bianco). Di conseguenza, la prima casa in basso a sinistra è a1 mentre l'ultima casa in alto a destra è h8.

Ogni pezzo (tranne i pedoni) è identificato da una **lettera maiuscola**, solitamente la **prima lettera del nome del pezzo** nella lingua dei giocatori: in italiano, quindi, il re è indicato con la R, la donna con la D, la torre con la T, l'alfiere con la A e il cavallo con la C.



Figure 1: Scacchiera

## **Concetti base**

L'obiettivo dell'apertura è disporre i propri pezzi in modo che questi possano controllare il maggior numero di case possibili e nello stesso tempo contrastare la disposizione dei pezzi avversari che cercheranno di fare altrettanto. Nonostante la vasta gamma di aperture possibili, l'apertura viene effettuata cercando di perseguire i seguenti obiettivi:

### **Controllo e occupazione del centro**

Fondamentale è il settore centrale della scacchiera, individuato dalle case d4, e4, d5, e5. Per il bianco occupare con i pedoni le case d4 ed e4 fa sì che questi possano controllare le case c5-d5-e5-f5 impedendo che queste case possano essere occupate da pezzi avversari. Analogamente per il nero l'occupazione delle case d5 ed e5. Ad esempio un cavallo bianco posto nella casa d5 sostenuto da un pedone in e4, controlla quasi tutta la scacchiera, controllando le case b4, c3, e3, f4, f6, e7, c7 e b6. Da una posizione così centrale può in poco tempo essere trasferito in qualsiasi zona della scacchiera.

È buona norma, in apertura, procedere all'occupazione delle case centrali e/o al loro controllo (ovvero a muovere un pezzo o un pedone in modo tale che minacci una casa centrale). L'occupazione delle case centrali, infatti, permette anche di costruire una "barriera" dietro la quale sviluppare i propri pezzi o anche di creare un "avamposto" per le successive fasi della partita (ad esempio il sopra citato cavallo in d5).

Negli scacchi moderni oltre all'occupazione delle case centrali ha assunto molta importanza anche il puro controllo delle stesse, lasciando all'avversario la possibilità di occupare le case centrali per primo ponendo nel contempo sotto pressione lo schieramento nemico con i pezzi e riservandosi di attaccare il centro nemico in un secondo tempo.

### **Sviluppo dei pezzi**

Nelle fasi iniziali della gara è meglio sviluppare i propri pezzi in modo tale che attacchino i pezzi avversari e/o le case centrali e contemporaneamente difendano i propri. Il bianco tenderà a posizionare i pedoni in d4 e in e4, il nero, che muove per secondo e in qualche modo deve "rispondere" all'apertura avversaria, tenderà di contrastare questo sviluppo e di perseguire il proprio obiettivo di posizionare egli stesso i propri pedoni nelle case d5-e5. Il bianco cercherà di sviluppare i cavalli in c3 ed f3 dove controllano rispettivamente le case centrali d5-e4 e d4-e5 e il nero cercherà di fare

altrettanto con i suoi cavalli in c6 e f6 dove potranno controllare le case centrali d4-e5 e d5-e4.

Analogamente gli alfieri verranno sviluppati in modo da avere una influenza sul settore centrale. Gli ultimi pezzi a essere sviluppati saranno solitamente le torri e la donna, pezzi a lungo raggio che hanno bisogno di spazio per muoversi e che solitamente entrano in gioco quando sono stati cambiati gli altri pezzi e pedoni e sono state aperte colonne e traverse in modo che possano sviluppare la massima mobilità possibile.

## Esempi di aperture

Adesso che abbiamo un quadro generale sull'argomento e possiamo indicare sequenze di mosse, vediamo alcuni esempi pratici di aperture.

Alcune delle migliori sono:

1. La Partita Italiana
2. La Difesa Siciliana
3. La Difesa Francese
4. La Partita Spagnola
5. La Difesa Slava

### La Partita Italiana

La Partita Italiana comincia con 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4. L'obiettivo è controllare subito il centro con il pedone ed il cavallo, per poi piazzare l'alfiere dove è più pericoloso. Contemporaneamente, questa sequenza prepara anche ad arroccare e a mettere al sicuro il re.

#### PUNTI DI FORZA

- **Gioco Solido:** La Partita Italiana è un'apertura sicura e solida che permette al Bianco e al Nero di costruire una posizione forte prima di iniziare a fare mosse aggressive.
- **Controllo del Centro:** Le prime mosse della Partita Italiana garantiscono al Bianco e al Nero un'influenza uniforme sul centro, per cui non è necessario uno stile di gioco eccessivamente difensivo.
- **Ampia Gamma di Varianti:** La Partita Italiana può essere giocata in diverse varianti, per cui entrambi i giocatori hanno maggiore libertà decisionale.
- **Possibilità Tattiche:** Sebbene la Partita Italiana sia considerata un'apertura sicura, offre a entrambi i giocatori l'opportunità di tatticare con molti dei loro pezzi minori.
- **Utilizzo in Partite Famose:** Molte delle più famose partite di scacchi della storia sono state aperte con la Partita Italiana, motivo per cui esistono anche molti materiali didattici per prepararsi ad essa.

#### PUNTI DEBOLI

- **Prevedibilità:** Poiché la Partita Italiana è una delle aperture scacchistiche più giocate e sono disponibili ampi materiali didattici, molti giocatori sono in grado di prevedere l'andamento della partita e raramente sono sorpresi.

- **Possibilità di Sviluppo Limitate:** A causa della solidità dell'apertura, lo sviluppo di alcuni pezzi può essere limitato. In particolare, il momento dell'arrocco è più difficile da determinare, poiché le mosse di sviluppo dei pezzi sono trattate in modo molto rigoroso.
- **Meno Spazio:** In alcune varianti del Gioco Italiano può essere difficile per un giocatore guadagnare spazio sufficiente per costruire una posizione forte. Se i cavalli sono ancora abbastanza liberi, gli alfieri sono spesso spostati o bloccati dai pedoni.
- **Trappole Tattiche:** Poiché la Partita Italiana è un'apertura sicura e solida, può essere difficile tendere trappole tattiche per superare l'avversario. Il mediogioco è spesso incentrato sull'attenta considerazione della cattura dei pezzi minori.
- **Gioco Impegnativo:** Sebbene la Partita Italiana sia considerata un'apertura sicura, il passaggio al mediogioco è impegnativo, poiché il giocatore deve essere consapevole di un'ampia gamma di varianti di gioco per reagire all'avversario.



Figure 2: partita italiana



## **La Difesa Siciliana**

La Difesa Siciliana è la scelta più comune per i giocatori aggressivi quando giocano col Nero. Spesso il Bianco gioca 2.Cf3 e 3.d4 per guadagnare spazio al centro, consentendo però al Nero di fare un cambio vantaggioso tra un pedone centrale e un pedone d'alfiere.

### **PUNTI DI FORZA**

- **Attacco del Centro:** Il centro è difeso attivamente contro l'avanzata del Bianco su e4, mentre allo stesso tempo il lato di donna è preparato per un attacco - il Nero cerca attivamente di recuperare il suo deficit.
- **Flessibilità:** La Difesa Siciliana è molto flessibile e presenta innumerevoli varianti, per cui è possibile reagire a tutte le possibili mosse del Bianco e adattare le proprie mosse al proprio stile di gioco.
- **Gioco Dinamico:** Il gioco degli scacchi si sviluppa in modo molto dinamico, crea posizioni complesse e porta a duelli impegnativi: i giocatori con buone capacità tattiche hanno un chiaro vantaggio.
- **Ampio Materiale Didattico:** Poiché la Difesa Siciliana è stata analizzata nei minimi dettagli, è possibile trarre molto materiale didattico.

### **PUNTI DEBOLI**

- **Tatticamente Impegnativo:** Poiché questa difesa richiede molta abilità tattica, è più adatta a giocatori avanzati con un'ampia conoscenza dei possibili percorsi di gioco.
- **Posizioni di Gioco Complesse:** Le posizioni di gioco che possono presentarsi nella Difesa Siciliana sono difficili da prevedere e possono portare a sviluppi di gioco complicati.
- **Debolezza della Difesa:** Poiché il contrattacco del Nero deve trascurare la difesa del suo re, in questo punto si crea un punto debole che il Bianco può sfruttare con attacchi mirati.
- **Forza di Gioco dell'Avversario:** Ci sono molte strategie di apertura pensate per sfondare la Difesa Siciliana - il Nero deve quindi avere una conoscenza approfondita delle opzioni del giocatore bianco.



Figure 3: difesa siciliana

## **La Difesa Francese**

La Difesa Francese è una delle prime aperture di gioco strategico che ogni giocatore dovrebbe conoscere. Dopo e5 (immediata o rimandata), entrambi gli schieramenti si trovano con catene pedonali. Uno dei rischi della Difesa Francese è che l'alfiere c8 a volte è difficile da sviluppare.

### **PUNTI DI FORZA**

- Controgioco lato di donna: Il nero può effettuare molto rapidamente la spinta di rottura in c5, ottenendo un buon controgioco sul centro e sull'ala di donna, permettendogli di attivare tutti i pezzi.
- Indebolimento del pedone avversario: Questa spinta porta il bianco ad avere un pedone debole in d4 avvantaggiando il nero nel finale.

### **PUNTI DEBOLI**

- Perdita di spazio: Con la presente struttura pedonale il nero consente al bianco di guadagnare spazio al centro e sul lato di re spingendo il pedone in e5 (variante di spinta). Lo spazio è carente e spesso il nero deve smistare più pezzi tramite singole case, come ad esempio cavallo e alfiere di re che si svilupperebbero volentieri entrambi nella casa e7.
- Inefficienza dell'alfiere: L'alfiere in c8 piange fortemente l'assenza di una casa di sviluppo utile, bloccando anche i pezzi pesanti che vorrebbero prendere possesso della colonna "c".



Figure 4: difesa francese

## La Partita Spagnola

La Partita Spagnola è una delle aperture più antiche e più classiche. Deve il suo nome ad un vescovo spagnolo che scrisse uno dei primi libri sugli scacchi. Il tema della Ruy Lopez è attaccare il cavallo che difende il pedone e5. Il Bianco spera di poter sfruttare questo attacco per aumentare la pressione sul centro del Nero.

### PUNTI DI FORZA

- **Controllo del Centro:** Uno dei maggiori vantaggi dell'apertura spagnola è che consente al Bianco di controllare rapidamente il centro della scacchiera. Con le mosse 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 il Bianco esercita pressione sul cavallo nero e sul pedone del lato di re e cerca di catturare il centro.
- **Gioco Aggressivo:** L'apertura di Ruy Lopez è aggressiva e permette di sferrare rapidamente un attacco. Il Bianco ha molte possibilità di premere sul Re nero e di prendere l'iniziativa.
- **Buona Posizione di Partenza per la Struttura dei Pedoni:** La Partita Spagnola porta spesso a una struttura di pedoni favorevole al Bianco, soprattutto nel controllo del centro.
- **Scelte per il Bianco:** Il Bianco ha molte opzioni in questa apertura e può adattare la sua strategia a seconda delle reazioni del Nero. Ciò consente al Bianco di giocare in modo flessibile e di plasmare attivamente la partita.
- **Popolarità:** La Partita Spagnola è una delle aperture scacchistiche più antiche e conosciute, utilizzata da molti giocatori. Esistono molti studi e analisi del gioco, che aiutano i giocatori a comprenderla meglio e a migliorare le proprie abilità.

### PUNTI DEBOLI

- **Vulnerabilità del Re:** Poiché la Partita Spagnola è un'apertura aggressiva, può essere più difficile per il Bianco proteggere il proprio re. Se non è ben posizionato, questo può indebolire il gioco posizionale del giocatore bianco.
- **Posizioni Complicate nel Mediogioco:** Le progressioni dell'Apertura spagnola possono portare a posizioni di mediogioco complicate e difficili da gestire. Senza un'adeguata abilità tattica, questo può portare a errori che cambiano la partita.
- **Controstrategia dell'Avversario:** Poiché la Partita Spagnola è un'apertura ben nota, molti avversari sapranno come reagire ad essa. Il giocatore deve quindi saper adattare la propria strategia per essere preparato alle controstrategie.

- Difesa Avversaria: Poiché l'apertura di Ruy Lopez è aggressiva, l'avversario può tendere a giocare sulla difensiva. Questo può rendere difficile la pressione sul re nero, anche se l'apertura è offensiva.
- Sono Necessari Pratica e Studio: Poiché la Partita Spagnola è un'apertura complessa, richiede molto allenamento per poterla padroneggiare bene. Si raccomandano quindi sia le conoscenze teoriche di base che il gioco frequente.



Figure 5: partita spagnola

## La Difesa Slava

La Difesa Slava è un'apertura molto solida che difende il pedone d5 in modo sicuro. Tutti i pezzi del Nero possono svilupparsi nelle loro case naturali, anche se in genere il Nero avrà un po' meno spazio.

### PUNTI DI FORZA

- Alfiere attivo: Il Nero non chiude immediatamente l'alfiere campochiaro dietro al pedone e6, cosa che spesso costituisce il maggior problema del nero in questa apertura

### PUNTI DEBOLI

- Perdita di un tempo: Il nero ha più difficoltà a reagire al centro con la spinta in c5, cosa che costerebbe un tempo.



Figure 6: difesa slava

## **Considerazioni finali**

Anche se praticato soltanto come passatempo, il gioco degli scacchi può arricchire le nostre abilità cognitive, favorire lo sviluppo del carattere, stimolare la creatività e potenziare le nostre capacità decisionali. Non è necessario intraprendere un percorso di studio impegnativo o spendere soldi, né diventare allievi di rinomati maestri. Come sottolineava John Peters, Maestro Internazionale di Scacchi e professore presso l'Università della California del Sud:

“Ho sempre studiato gli scacchi da solo, non ho mai avuto un insegnante di scacchi o un allenatore. Ho imparato quasi interamente dai libri, studiando le partite dei maestri.”