

Le partite dei soci

A cura di Mario Andreoni

La breve partita con cui ho intenzione di ammorbarvi la giornata è paradigmatica del fatto che lo sviluppo dei pezzi è fondamentale per la sopravvivenza sulla scacchiera, e che se non ne teniamo conto il nostro avversario può permettersi di seminare i pedoni a piene mani, come mine in Medio Oriente. Per delicatezza, vi dirò solamente che il nostro socio manovra il Bianco, e che i due contendenti sono della medesima categoria.

Cambiano, giugno 2010.

1. d4 c5; 2. Cf3

Lo schema che il B vuole adottare è tipico di alcune aperture di Donna che favoriscono le spinte dei pedoni neri centrali per poi attaccarli in forze. Per ora siamo nel campo teorico della “Vecchia Benoni”.

2. ... cxd4; 3. Cxd4 a6

Il N comincia a preoccuparsi troppo presto dei salti dell’arzillo *Cd4* e mette sotto controllo la casa *b5*, spesso ottimo punto di smistamento per gli equini banchi. Troppo timido. Molto meglio sarebbe stato cominciare a sviluppare qualche pezzo con 3. Cf6 o cominciare a guadagnare spazio al centro con 3. d5, se proprio non si gradiva l’aggressiva 3. e5, che costituisce la tipica vecchia Benoni: 4. Cb5 d6; 5. e4 ecc. ecc.

4. e4

Et voilà che, come magia, l’apertura prende un aspetto siculo anzichénò! Nella fase di apertura uno dei pericoli che noi principianti (con conoscenze delle aperture che possono essere definite “un’infarinatura”) possiamo correre è essere convinti di giocare uno schema invece di un altro, e di conseguenza di non trovare le mosse più adatte alle mutate caratteristiche della posizione.

4. ... e6

...e dirò di più: Siciliana sì, ma variante Kan, caratterizzata appunto dall’apertura della diagonale *f8-a3* per attivare presto l’*Af8* e premere sul centro bianco.

5. Ae2!?

Il B ha ben compreso da subito le caratteristiche della posizione e sogna una dislocazione dei pezzi in cui l’*Af8* non possa essere sviluppato inchiodando l’usuale *Cc3* del B. Il lato oscuro della mossa del testo è che sulla risposta più intrigante del N (ma naturalmente 5. Cf6, no?), sorgeva il problema della difesa del *pe4*, che il B aveva in mente di risolvere con 6. Dd3 e via inventando.... Detto per inciso, mi risulta che le mosse più comuni del B a questo punto sono 5. *Cc3* e 5. *c4*.

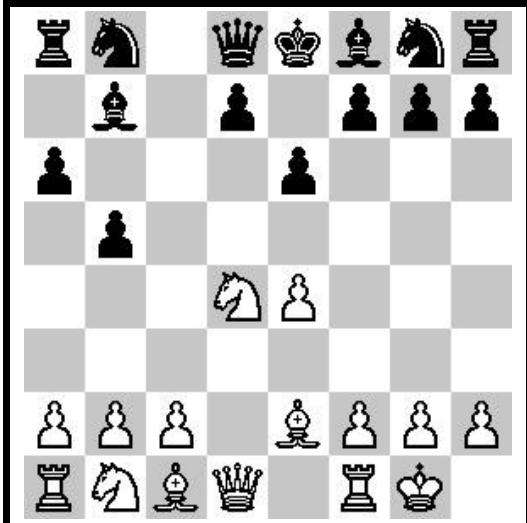
5. ... b5?

Il ? non foss’altro che per “5 mosse, 5 mosse di pedone”! Necessita severa punizione. Il N deve aver pensato di avere il tempo di sviluppare impunemente l’*Ac8* in *b7*, nel contempo togliendo il controllo della casa *c4* al B. Peccato però che 5. ... *b5* abbia molti più lati negativi che positivi. Primo, impedisce l’attacco a *b2* con la tipica uscita della D in *b6*. Secondo, il *pb5* diventa obiettivo di un attacco, alquanto usuale a dire il vero, da parte del B con l’ avanzata *pa2-a4*, attacco teso a mettere in crisi il *pa6*. Terzo, che il B, assumendo un’aria da bullo del Tufello (noto quartiere chic della Capitale), può insolentemente chiedere al N: “A *bbello*, e mo’ quanno te n’arrocchi?”

6. 0-0 Ab7

Ci sono volute sei mosse per muovere il primo pezzo, mossa che tra l'altro non serve a facilitare l'arocco. Il N comincia ad attaccare il centro del B, ma è estremamente indietro di sviluppo. Gli ci vorranno almeno tre mosse per mettere al sicuro il proprio Re: e tre mosse, in posizioni che possono aprirsi da un momento all'altro, sono un'eternità che nemmeno Carlsen si può permettere.

Posizione dopo 6. ... Ab7



7. a4!

... E appunto con aria da bullo che il B gioca questa mossa, incurante di lasciare in presa un pedone centrale! Non c'è niente di previsto con precisione nel gioco del B, solo la convinzione di essere in grande vantaggio di sviluppo e che, di conseguenza, l'apertura delle linee non può essere sfavorevole.

7. ... bxa4?

Ancora una mossa debole. 7. ... Axe4 era già un mezzo suicidio per 8. Cc3 Ab7; 9. axb5 axb5 [9. ... Ab4 10. Dd3! con forte pressione su tutta la scacchiera] 10. Txa8 Axa8; 11. Cdxb5 con grande vantaggio del B (guardate l'ala di Re del N!), senza contare il pb2 libero e sostenibile (ebbene sì, bisogna dare il giusto peso anche a questi dettagli!). Senza dubbio 7. ... b4, lasciando chiusa la posizione, era più coriacea. Il B avrebbe allora dovuto cercare di conservare il vantaggio di sviluppo e difendere il pe4, probabilmente con 8. Cd2, con posizione sì migliore, ma tutta da giocare.

8. Txa4

Portando in gioco un altro pezzo (e sono tre pezzi sviluppati più l'arrocco già eseguito contro il solo, povero Ab7) e difendendo indirettamente il pe4.

8. ... Db6

Ancora una mossa pseudo-attiva, visto che mette sotto osservazione il *pb2* in caso di sviluppo dell'*Ac1*, ma il suo difetto è che l'ala di Re del *N* è sempre più immobile. Se proprio si voleva giocare sulla diagonale *a7 - g1*, allora era leggermente meglio 8. ... Ac5 che almeno dava inizio alla mobilitazione ad Est, ma forse già a questo punto il *N* si sarebbe dovuto preoccupare di tappare qualche buco e raccogliersi in una difesa" a riccio" con 8. ... d6, che oltretutto limita l'avanzata in *e5* del *pe4*.

9. Cc3

Sviluppo “tranquillo”, a cui vi sono più alternative (ad esempio 9. Cd2 con destinazione la casa c4). Un bell’aspetto delle posizioni superiori è che lasciano talvolta diverse possibilità di continuazione che si equivalgono, e nella scelta subentra l’inclinazione naturale del singolo giocatore.

9. ... Cc6

Il cavallo sbagliato! Il N vuole cambiare qualche pezzo per alleggerire la posizione, ma la più logica sarebbe stata 9. ... Cf6, sia perché finalmente si sarebbe dato inizio allo sviluppo dell’ala di Re e sia perché avrebbe quasi forzato il B a giocare 10. e5 Cd5; 11. Cxd5 Axd5; 12. Af3, dove un paio di pezzi se ne sono andati ed al B rimane un vantaggio di sviluppo ancora da mettere a frutto. Ora, paradossalmente ma come il seguito della partita dimostrerà, non è questione che il Cc6 attacca il Cd4, bensì che il Cc6 è *in presa del Cd4!*

10. Ae3!?

Con un po’ di calcolo e un po’ di azzardo, il B “semina” un altro pedone, fidandosi della golosità altrui. Infatti, a 10. ... Dxb2 sarebbe seguito un fuocherello d’artificio con 11. Dd2 Ab4 [11. ... Cxd4; 12. Axd4 con attacco sia a D che al Re al centro]; 12. Txb4. Cxb4; 13. Tb1 Da3; 14. Cdb5! axb5; 15. Cxb5 con posizione vincente ed emblematica di cosa si può combinare con il “solo” vantaggio di sviluppo. Il male minore sarebbe forse stato 10. ... Cxd4, dove però si può notare che i cambi di pezzi non favoriscono chi si difende (come di solito accade), a causa dell’estrema debolezza in finale del *pa6* isolato e già sotto attacco.

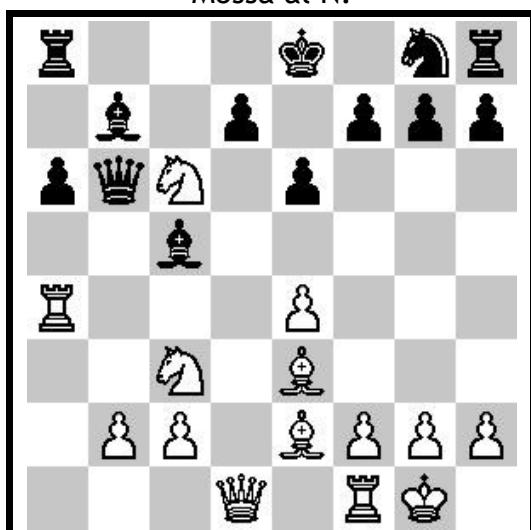
10. ... Ac5

Sviluppando finalmente qualcosa che era a sinistra del proprio monarca ma, come a Waterloo, le truppe sono in ritardo! Ora il B emerge - o meglio, emergerebbe, perché lo *Zwischenzug* ci metterà lo zampino - da una serie di scambi con un pedone in più e posizione preferibile.

11. Cxc6

Fidandosi ragionevolmente del probabile seguito 11. ... Axc6; 12. Axc5 Dxc5; 13. Txa6. Txa6 [13. ... Tb8; 14. Da1!]; 14. Axa6 e ora non va 14. ... Db6 (per riprendersi il pedone), a causa della brillante 15. Ae2 Dxb2?; 16. Dd6!! e il N si ritrova con il matto in casa. La più resistente sarebbe 14. ... Cf6, ma il B, con gioco accorto, dovrebbe portare casa il punto intero.

Mossa al N.



11. ... Axe3?

Il N è probabilmente giunto alle medesime conclusioni esposte nella nota alla mossa precedente, e non vuole saperne di cedere il pedone *a*, quindi cede ... la partita.

12. Ce5

La cavalleria bianca si ritira dopo aver annullato quella nera e, fatto non trascurabile, minaccia il matto in due!

12. ... d6?

Forse non ce ne sono di ... peggiori, ma anche l'unica giocabile (12. ... Dc7) lascia il N sotto di materiale e posizione dopo 13. Cxf7 Rxf7; 14. fxe3+ Re7 [non 14. ... Cf6 per 15. e5! Dxe5; 16. Dxd7+]; 15. Dd4 con posizione dominante.

13. Cc4 Axf2+

Desperación

14. Txf2 abbandona.

Il perché il N è stato costretto alla resa in così poche mosse rimane ancor più evidente facendo le seguenti considerazioni: a) prime cinque mosse senza sviluppare un solo pezzo; b) in seguito, alcuni pezzi sono stati mossi ma subito cambiati (mi riferisco al *Cb8* ed all'*Af8*), e quindi non si può parlare di sviluppo; c) se esaminiamo la posizione finale, notiamo che il R nero non è ancora arroccato e, soprattutto, che il *Cg8* ed entrambe le Torri nere sono sconsolatamente rimasti nelle loro case di partenza: in termini puramente aritmetici, ciò vuol dire che il N ha giocato senza 13 punti¹, quasi peggio che le sentenze di Calciopoli!

Beh, adesso lo sapete cosa vi succede, se non tirate fuori i pezzi!

¹ I punti sono un metodo empirico per valutare le opposte forze sulla scacchiera: preso come unità di misura il pedone (1 punto), i pezzi hanno i seguenti valori: Cavallo ed Alfiere 3 punti, Torre 5 punti, Donna 10 (o 9, secondo alcuni). Ovviamente, si tratta di una valutazione meccanica che non tiene conto delle caratteristiche della singola posizione.