

Mario Leoncini
ELEMENTI
DI STRATEGIA
NEGLI SCACCHI

1992. Prima edizione su carta 2004

INTRODUZIONE

Se la tattica è lo sfruttamento combinativo di una debolezza e la tecnica è la capacità di vincere una partita considerata vantaggiosa, la strategia è il piano di gioco.

Qualcuno, in modo divertente quanto efficace, ha sintetizzato la differenza tra strategia e tattica dicendo: *“La tattica è sapere che cosa fare quando c’è qualcosa da fare e la strategia è sapere che cosa fare quando non c’è niente da fare”*.

La buona accoglienza riservata a questo scritto, nato alla fine del 1992 in forma di lezioni per “Mc link”, il BBS della nota rivista di informatica “McMicrocomputer”, mi ha indotto a raccogliere il materiale e ampliarlo in un libro. Libro che si occupa di strategia e più in particolare degli elementi rilevanti per la formulazione del piano di gioco. La strategia ha per scopo la formazione di debolezze tali da poter essere sfruttate con colpi tattici o in sede tecnica.

La sua formulazione deve naturalmente tener conto di tutti gli elementi presenti sulla scacchiera che però, beninteso, varia al variare della posizione. Non è quindi possibile formulare un piano unico valido per tutte le stagioni ma è anche vero che, data una posizione, talvolta possono formularsi più piani. La scelta del piano dipende allora dall’indole del giocatore ma non si possono formulare piani che non tengano conto degli elementi strategici presenti nella posizione.

Un altro errore comune è credere che la differenza tra un maestro e un principiante risieda nella capacità di calcolo; certo, un bravo giocatore è capace di calcolare con precisione anche lunghe varianti; ma la superiorità è soprattutto di ordine strategico. Il maestro *sa* che cosa fare in qualsiasi posizione senza bisogno di calcoli approfonditi. La formulazione di un piano riduce drasticamente la necessità del calcolo delle varianti; in questo senso nel corso della partita il maestro può calcolare meno di un principiante ma vincere lo stesso. È per questo che i forti giocatori possono giocare contro molti avversari contemporaneamente in simultanea e batterli.

In verità, chiunque giochi a scacchi, fosse anche alle primissime armi, dà al proprio gioco almeno un simulacro di strategia. Nella versione più semplice essa consiste nel domandarsi, dopo ogni mossa dell’avversario:

1) se il proprio materiale è minacciato e si è sotto minaccia di scacco matto; se la risposta a questa domanda è sì, allora

1,1) porvi rimedio; altrimenti

2) vedere se si può, a nostra volta, minacciare materiale o il matto.

Per ragionare in questi termini occorre naturalmente conoscere il valore dei pezzi.

Se si prende come unità di misura il pedone, il loro valore è, grosso modo, questo: Donna = 9, Torre = 5, Alfiere = 3, Cavallo = 3.

Ecco dunque che lo studio degli elementi strategici è anche lo studio dei fattori che vanno considerati, oltre al materiale, per capire chi è in vantaggio data una qualsiasi posizione. Di più: non solo il materiale non è l'unico elemento, come può esserlo in giochi più semplici degli scacchi, ma il suo valore è "relativo", varia a seconda della disposizione degli altri pezzi.

Questo libro può essere letto da chi già conosce le regole e ha un minimo di esperienza ma si rivolge, in particolare, a quel vasto settore di giocatori che desiderano migliorare il proprio gioco e che sono collocati tra la terza categoria sociale e il titolo di candidato maestro. Costoro sono soliti commettere l'errore di tralasciare lo studio della strategia in favore di quello delle aperture. Non nego che lo studio delle aperture (e dei finali, anch'essi spesso immeritatamente trascurati) sia indispensabile, ma rischia di trasformarsi in inutile esercizio mnemonico se non si capiscono i motivi che si nascondono dietro le successioni di mosse, presentate, nei monumentali libri tipo "Enciclopedia" di Belgrado, in forma inevitabilmente asettica.

Ci sono giocatori che entrano in profonda crisi, e che commettono gli errori più incredibili, quando, nella variante d'apertura preferita, il loro avversario esegue una mossa non studiata o non contemplata dai "sacri" testi. Questi giocatori troveranno qui raccolti, e spiegati in modo sistematico, elementi che hanno cominciato a intravedere e intuire fin dalle prime partite.

La loro conoscenza e il loro studio sono gli indispensabili ingredienti per un gioco di livello magistrale.

Mario Leoncini 1992–1996

I – SVILUPPO DEI PEZZI E PERDITA DI TEMPI

Molti di voi sapranno già che la partita suole dividersi in tre fasi ben distinte: apertura, mediogioco e finale.

L'apertura è caratterizzata dallo "sviluppo" dei pezzi. Tengo qui a sottolineare un primo concetto non spiegato a sufficienza in molti manuali. Per *sviluppo* non si intende il semplice spostamento dei pezzi dalle loro case iniziali, piuttosto conferire ad essi *una funzione*. È ovvio che di norma per conferire ad un pezzo una funzione occorre muoverlo, ma non di necessità.

Ogni manuale illustra invece a dovere l'importanza del centro: per rendersi conto di quanto sia importante occupare con i pezzi le case centrali basta riflettere che, per esempio, un Cavallo posto in una delle quattro case centrali può andare in una casa d'angolo in due o tre mosse mentre un Cavallo posto in una casa

d'angolo impiega per andare in un'altra casa d'angolo cinque o sei mosse. Chi ha i pezzi raggruppati nella zona centrale può spostare in meno che non si dica forze ingenti in ogni parte della scacchiera.

È ovvio che non è facile occupare il centro con i pezzi; i pezzi sono facilmente scacciabili dai pedoni e finché ci sono pedoni arretrati questa operazione è impossibile.

Nella fase iniziale della partita si assiste allora ad una lotta per lo spazio centrale. Di solito i giocatori spingono al centro i pedoni in modo da sviluppare indisturbati i propri pezzi nelle retrovie oppure lasciano all'avversario la possibilità di occuparlo con i pedoni per poi minarlo con spinte oculate.

Tipiche difese che contemplano questa strategia sono la Alekhine e la Grünfeld.

Vediamo le prime mosse di entrambe:

Alekhine: 1.e4 ♞f6 2.e5 ♞d5 3.c4 (una variante meno pretenziosa è 3.d4) 3... ♞b6 4.d4 d6 5.f4

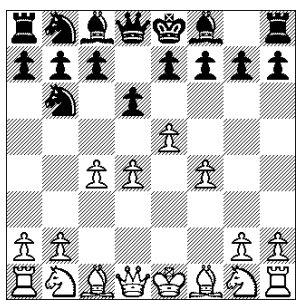


diagramma 1

Grünfeld: 1.d4 ♞f6 2.c4 g6 3.♞c3 d5 4.♞xd5 ♞xd5 5.e4 ♞xc3 6.bxc3

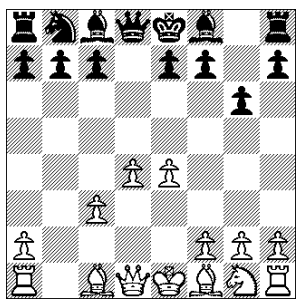


diagramma 2

In queste difese il Bianco è teso a comprimere l'avversario e a sfruttare il vantaggio di spazio; il Nero lavora ai fianchi per minare la struttura di pedoni nemica. Se ci riesce il crollo del centro ha di solito effetti dirompenti perché potrà essere occupato da pezzi che non potranno essere in alcun modo scacciati. *"Ogni spinta di pedone crea una debolezza"* ammoniva Steinitz.

Un altro elemento da tener presente è la velocità di mobilitazione delle forze. Negli scacchi non si esce con un pezzo per fare azioni dimostrative, saggiare

la reazione del nemico e agire di conseguenza, non se ne avrebbe il tempo! Si mobilitano invece le forze prima possibile. Per fare questo si deve evitare di muovere senza necessità lo stesso pezzo in apertura (andare in due mosse in una casa in cui si può andare in una si dice “perdere un tempo”).

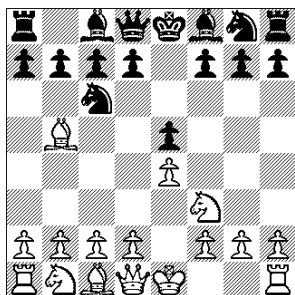
Per sapere nelle prime mosse d’apertura chi è in vantaggio di sviluppo c’è un metodo molto semplice: fare la conta dei pezzi sviluppati. Si sa che il Bianco, avendo la prima mossa, è in vantaggio. In linea generale dovrebbe riuscire a terminare la mobilitazione delle forze prima del Nero.

Ammettiamo che le prime mosse di una partita siano *1.e3 e5 2.e4* e si noti che la stessa posizione si ottiene dopo *1.e4 e5* ma con la mossa al Bianco. Nel caso in esame è invece il Nero che può completare lo sviluppo per primo e dopo *2... cf6* egli ha già un pezzo sviluppato contro nessuno del Bianco. In altre parole è bastato un solo tempo perso per far passare il vantaggio (lieve quanto si vuole ma innegabile) dal Bianco al Nero.

Per capire meglio questo concetto vediamo due esempi tratti dalla teoria delle aperture.

1.e4 e5 2.cf3 c6 3.¥b5 (Partita Spagnola)

diagramma 3



Questa è una buona mossa perché fa pressione sullo schieramento del Nero sul lato di Donna. L’Alfiere in b5 è sì attaccabile dal pedone avversario (per esempio con *3... a6*) ma senza guadagno di tempo: dopo **3... a6 4.¥a4** il Bianco ha ancora due pezzi sviluppati contro uno solo del Nero.

Questo ci dà modo di chiarire il concetto: si ha guadagno di tempo solo quando un pezzo è costretto a muoversi perché attaccato da un altro pezzo o da un pedone centrale (mossa che, di solito, è utile all’uscita dei pezzi. Di per sé i pedoni si muovono non si sviluppano!).

Quando il Nero gioca *3... a6* il Nero fa più o meno questo ragionamento: “Tu hai messo l’Alfiere in una posizione che comprime il mio lato di Donna. Non mi piace per niente e intendo scacciarti, ma non subito, solo quando lo decido io. Ora io gioco *3... a6* e ti costringo a scegliere tra una delle seguenti possibilità:

a) a cambiare l’¥b5 con *4.¥xc6* ma allora rimango con il vantaggio dei due

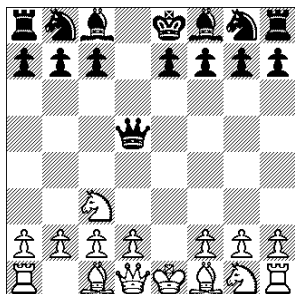
Alfieri.

b) a spostarlo in a4 per continuare a esercitare la stessa pressione. In tal caso però io sono pronto, quando lo riterrò opportuno, a scacciarti con una semplice spinta di pedone (b7-b5).”

Dopo 3... a6 4. ♞a4 di solito a questo punto il Nero gioca **4... ♜f6**; non c'è infatti necessità di spingere subito in b5. Se il Bianco avesse voluto prendere in c6 l'avrebbe fatto alla mossa precedente. Ora sì che questa mossa sarebbe una perdita di tempo. Il Nero infatti, rispetto a una mossa fa, ha mosso un Cavallo.

Difesa Scandinava: 1.e4 d5 2.exd5 ♜xd5 3.♞c3!

diagramma 4



Questa mossa invece guadagna un tempo sul serio: costringe la Donna a muoversi ancora e permette al Bianco di continuare lo sviluppo. Anche da questo esempio traiamo un importante insegnamento: occorre attenzione nel piazzare la Donna in apertura perché non potendo essere facilmente barattata è costretta a muoversi ogni volta che incroci pezzi nemici.

La gravità della perdita di tempi non è costante ma dipende dal carattere della posizione; se è chiusa, intendendo con questo termine posizioni dove catene di pedoni dividono i due schieramenti, tale perdita è meno grave. Nelle posizioni “chiusure” si assiste spesso a manovre interne tese a portare i pezzi a contatto con i punti deboli dell'avversario (gioco posizionale). Ne consegue che se un giocatore si trova in vantaggio di sviluppo (caso tipico è quello di averlo già completato mentre l'avversario ha ancora qualche mossa prima di poter arroccare) allora deve aprire il gioco cambiando pedoni a tutta forza, specie se centrali. Quanto più il vantaggio di sviluppo è marcato tanto più è opportuno aprire le linee anche a costo di sacrificare materiale. La forza d'urto della guerra lampo era già nota agli scacchisti prima che Hitler nascesse!

Per finire vediamo una partita giustamente celebre in cui Paul Morphy, mettendo in pratica questi semplici principi, acquisisce in poche mosse un vantaggio decisivo e chiude con una combinazione brillante.

Morphy–Duca Karl e Conte Isouard, Parigi 1858.

1.e4 e5 2.♞f3 d6 difende in e5. Questa mossa, che dà origine alla Difesa

Philidor è del tutto giocabile anche se non così buona come la naturale 2... ♝c6 che pareggia il numero dei pezzi sviluppati.

3. d4 il Bianco apre le linee per permettere uno sviluppo arioso. Se ora il Nero prende in d4 (3... exd4) si priva del suo unico baluardo centrale. In caso di presa ci si potrebbe chiedere come riprendere il Pedone. Vale la pena soffermarci a riflettere che in questa posizione esso potrà essere ripreso anche di Donna. Infatti la casa d4 è meno esposta agli attacchi di quel che sembra. Scartato subito l'attacco di pedone c7-c5 perché indebolisce in modo grave il Pd6 e crea un "buco" in d5, il Bianco risponderebbe a 4... ♝c6 con 5. ♜b5! e se 5... ♜d7 6. ♜xc6 ♜xc6 7. ♝c3 e i tre pezzi sviluppati (contro uno solo del Nero) e l'occupazione delle case centrali ben compensano la rinuncia alla coppia degli Alfieri. Non del tutto a torto molti preferiscono anteporre, dopo 1.e4 e5 2.♝f3 d6 3.d4 exd4 4.♟xd4, l'uscita d'Alfiere in d7 alla mossa di Cavallo in c6.

3... ♜g4 sembra una buona mossa ma non lo è. Il Nero difende il Pe5 inchiodando il Cavallo e sviluppando un pezzo. In apparenza ha ristabilito la parità nello sviluppo dei pezzi (uno per uno) ma ...

4.♟xe5 ♜xf3 forzata. Il Nero è costretto a privarsi dell'unico pezzo sviluppato. Si consideri che la posizione è "ariosa" e che in tali circostanze la coppia degli Alfieri è un bene cui non si rinuncia senza compensi di altro genere; e qui non si vede che cosa il Nero abbia ottenuto in cambio.

5.♟xf3 ♟xe5 6.♜c4 ♝f6 7.♟d3 il Bianco rimuove la Donna per piazzarla in una casa dove sviluppa la sua massima efficacia. Non si può parlare di perdita di tempo perché le minacce su f7 e b7 costringono il Nero a difendersi senza poter muovere un pezzo leggero.

7... ♟e7 per poter rispondere a 8.♟xb7 con 8... ♟d4+, cambiare le Donne e tirarla in lungo.

Esaminiamo la posizione: sia il Bianco che il Nero hanno mosso due pezzi ma che differenza! Quelli bianchi sono piazzati in case ideali mentre la Donna nera intralcia lo sviluppo sul lato di Re e il Nero dovrà necessariamente rimuoverla, con perdita di tempi.

8.♝c3! ecco una mossa che all'epoca solo Morphy poteva giocare. Altri avrebbero preso in b7 e dopo 8... ♟d4+ 9.c3 ♜c5 avrebbero forse anche vinto ma dopo un lungo finale. Morphy capisce che non è il momento di andare a caccia di pedoni ma di incrementare il vantaggio di sviluppo.

8... c6 non avendo più lo scacco in b4 il Nero difende il Pb7 ma questa è ancora una mossa di pedone.

9.♜g5 ormai il vantaggio di sviluppo è schiacciante. Quattro pezzi già piazzati nelle case migliori, le torri pronte ad entrare in gioco tramite la colonna d. Per contro il Nero ha solo due pezzi mossi e uno di essi dovrà essere rimosso perché impedisce lo sviluppo.

9... b5 10.♖xb5 in queste condizioni il sacrificio è così spontaneo che non abbisogna nemmeno di un calcolo preciso: non può essere sbagliato!

10... ♝xb5 11.♜xb5+ ♝bd7 12.0-0-0 l'attacco si sviluppa da sé.

12... ♜d8

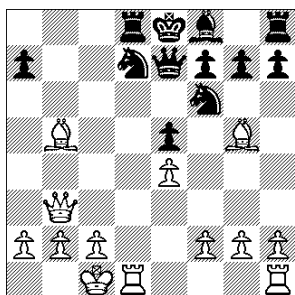


diagramma 5

La partita è strategicamente vinta. Ora non rimane che il colpo tattico.

13.♜xd7! ♜xd7 14.♜d1 ♜e6 se il nero invece di giocare 14... ♜e6 avesse mosso la Donna in d8 il Bianco avrebbe vinto con: 15.♜xd7+; infatti:

- a) 15. ... ♞e7 16.♜a3 (o ♜d4) matto;
- b) 15. ... ♝xd7 16.♜xd8 ♞xd8 17.♜d3 come se non bastasse, cade anche il Cavallo;
- c) 15. ... ♜xd7 16.♜xd7 anche non considerando che l'attacco non è ancora finito, il vantaggio di materiale del Bianco è più che sufficiente per vincere: due pedoni in più, un terzo (il ♜a7) indifendibile e la Donna vale di più di Alfiere e Torre.

15.♜xd7+ ♝xd7 16.♜d8+!! ♝xb8 17.♜d8 matto.

Come questa partita dimostra, la combinazione è la naturale conclusione di una partita vinta innanzitutto dal punto di vista strategico.

A Morphy bastava applicare semplici concetti quali lo sviluppo e il guadagno dei tempi, contro avversari che non li conoscevano ancora, per terminare la partita con combinazioni spettacolari. La superiorità di Morphy non risiedeva nella tattica, come si crede' a lungo, ma nella strategia; la tattica non fu che un inevitabile corollario di questa superiorità strategica.

II – UN METODO PER AVVANTAGGIARSI IN APERTURA: IL GAMBETTO

Nella prima lezione abbiamo parlato del rapido sviluppo e del guadagno di tempi in apertura. Un metodo comune per guadagnare tempi si ha sacrificando materiale, di norma un pedone. Il sacrificio di pedone per avvantaggiarsi nello sviluppo o guadagnare spazio sulla scacchiera si chiama gambetto. Il termine fu

usato per la prima volta da Ruy Lopez nel trattato “*Libro de la invencion liberal y arte del juego de Xedrez*” del 1561 e deriva dall’italiano (gamba, sgambetto).

Di solito è il Bianco a sacrificare un pedone per incrementare quel lieve vantaggio che gli deriva dal diritto alla prima mossa ma sono stati elaborati numerosi gambetti anche per il Nero.

Per capire la filosofia del gambetto si veda questo esempio:

Partita Italiana: 1.e4 e5 2.♘f3 ♝c6 3.♗c4 ♜c5 4.c3 scopo di questo tratto è di spingere successivamente in d4 per piazzare al centro due pedoni.

4... ♞f6 5.d4

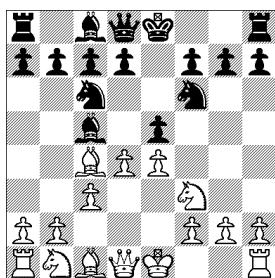


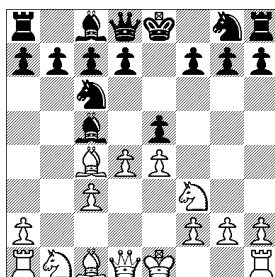
diagramma 6

Il Bianco ha spinto un secondo pedone al centro. Sostenuto com’è dal ♗c3 esso non potrà facilmente essere rimosso. Per ottenere questo indubbio vantaggio ha però dovuto giocare due mosse di pedone in apertura e il Nero ne ha approfittato per continuare lo sviluppo con 4... ♞f6.

Nel 1824, un lupo di mare, il capitano di marina William Davies Evans ideò una continuazione che raggiungeva la stessa configurazione (c3, d4, e4) senza che il Nero si fosse avvantaggiato nello sviluppo (4... ♞f6). Naturalmente non si poteva raggiungere l’obiettivo senza dare nulla in cambio; nacque così un interessante sacrificio di pedone:

Gambetto Evans: 1.e4 e5 2.♘f3 ♝c6 3.♗c4 ♜c5 4.b4 ecco la mossa di Evans; *4... ♜xb4 5.c3 ♜c5 6.d4*

diagramma 7



Si confronti questa posizione con quella derivante dalla Partita Italiana. Il Bianco non ha più il pedone b2 ma il Cavallo nero si trova ancora nella casa di partenza

(g8).

Naturalmente, se ora togliessimo tutti i pezzi dalla scacchiera il Nero vincerebbe il finale in virtù del pedone in più ma *“prima del finale gli dei hanno creato il centro partita”* recita un celebre aforisma di Tartakower.

È importante riflettere che negli scacchi il valore dei pezzi non è assoluto ma solo indicativo: esso varia a seconda della loro disposizione sulla scacchiera. Il controllo di una colonna o di una diagonale possono valere quanto un pedone o più. Per intenderci un Alfiere che controlla sette case vale di più di uno che ne controlla solo due e un sacrificio è giustificato se serve a dare maggiore forza ai pezzi rimanenti. È chiaro che alla fine quel che conta, a meno di non dare matto, è il materiale che, prima o poi, deve essere recuperato, se possibile con gli interessi, pena la perdita della partita.

Nel secolo scorso, quando le tecniche difensive non erano sofisticate come lo sono oggi, i gambetti erano di gran moda; oggi hanno perso molto del loro smalto ma non sono scomparsi dalla pratica dei tornei. Piuttosto è cambiata l'idea che ne è alla base. Un tempo essi venivano giocati per aggredire senza compromessi il Re avversario, oggi li si gioca per ottenere vantaggi di ordine posizionale da far fruttare a dirittura in finale.

È ovvio che l'offerta di pedone può essere rifiutata. Chi l'accetta se ne assume gli inevitabili rischi senza illudersi di arrivare facilmente ad un finale vinto.

Se in risposta ad un gambetto il Nero gioca a sua volta un gambetto, si parla di controgambetto. Alcuni manuali usano, a mio avviso meno correttamente, il termine controgambetto per gambetto giocato dal Nero.

La rivista inglese “Gambit” ha classificato oltre trecento gambetti. Oltre all'Evans, eccone altri tra i più giocati.

1. Sacrifici operati dal Bianco

Gambetto di Re: 1.e4 e5 2.f4

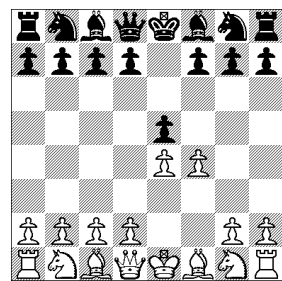


diagramma 8

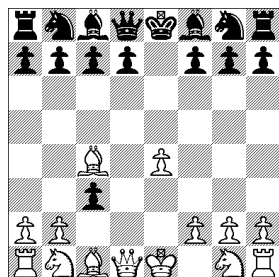
Il Gambetto di Re, considerato a buon diritto il Re dei gambetti perché in voga da oltre cinque secoli è ancora oggi perfettamente giocabile. In caso di accettazione del pedone (2... exf4), il Bianco ottiene di poter piazzare un secondo pedone al centro (d2-d4) e di aprire la colonna “f” alla Torre. Dopo l'arrocco

corto e la rimozione del ♗f4 il Bianco potrà fare pressione su f7 che, essendo difeso solo dal Re, è il punto più debole dello schieramento nero.

2... exf4 3.h4 il Bianco mina il pedone f4 per sfruttare la colonna f. Altre buone continuazioni sono: 3.♗c4 e 3.d4.

Gambetto Danese: 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 ♟xc3 4.♗c4

diagramma 9



Il Bianco sacrifica addirittura due pedoni pur di aprire il maggior numero di linee.

Difficile dimostrare la correttezza di questi sacrifici ma al Nero è richiesto un gioco attento ed enegico.

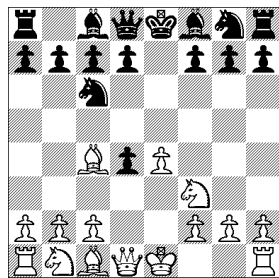
Vediamo un possibile seguito:

4... ♟xb2 5.♗xb2 d5! l'idea del Nero, con questa forte reazione centrale, è quella di restituire entrambi i pedoni per superare le difficoltà d'apertura.

6.♗xd5 ♟f6 7.♗xf7+ ♟xf7 8.♟xd8 ♗b4+ 9.♟d2 ♗xd2+ 10.♟xd2 ♟e8 e il Nero non ha più nulla da temere.

Gambetto Scozzese: 1.e4 e5 2.♟f3 ♟c6 3.d4 exd4 4.♗c4

diagramma 10



Questo gambetto, già citato nei manoscritti di Gioacchino Greco (XVII secolo) è stato in anni recenti arricchito di nuove idee e lo si può incontrare anche in tornei di alto livello.

Gambetto Siciliano: 1.e4 c5 2.b4

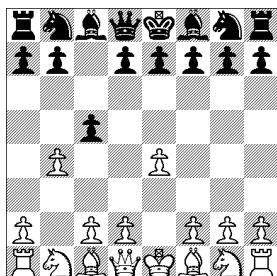


diagramma 11

Questa mossa, già citata in un manoscritto del 1623, è giocata solo sporadicamente a livello magistrale. Sergio Mariotti ne ha fatto ogni tanto uso per sorprendere gli avversari. Ecco un possibile seguito:

2... ♖xb4 3.a3 bxa3?! è meglio 3... d5!, una mossa buona per controbattere molti gambetti.

4.♖xa3 d6 5.♜b2 ♖f6 6.♜c4 ♖c6 7.♞e2 g6 8.f3 ♜g7 9.d4 0-0 10.0-0 e il Bianco ha compenso per il pedone sacrificato.

Gambetto Morra: 1.e4 c5 2.d4

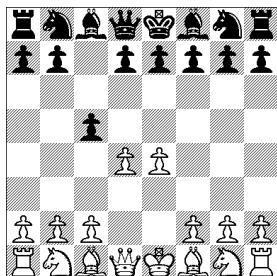


diagramma 12

Questo gambetto conduce a scontri violenti in cui non è agevole per il Nero tenere sotto controllo la situazione.

2... ♖xd4 3.c3 ♞xc3 l'offerta può essere rifiutata senza svantaggi sia con 3... d5 che con 3... ♖f6.

4.♖xc3 ♖c6 5.♖f3 e6 6.♜c4 d6 7.0-0 ♖f6 8.♞e2 ♜e7 9.♙d1 con iniziativa.

2. Sacrifici operati dal Nero

Gambetto Albin: 1.d4 d5 2.c4 e5

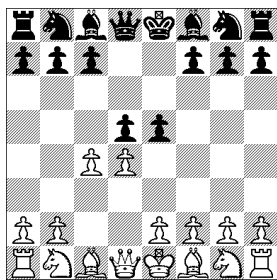


diagramma 13

Tentativo violento, ma non del tutto corretto, di conquistare l'iniziativa.

3. ♟e5 d4 4. ♟f3 sarebbe un grave errore **4.e3?** ♜b4+! **5. ♜d2 ♟xe3 6. fxe3** (6. ♜xb4? *exf2+ 7. ce2 fxg1=♟+!* **8. ce1 ♟h4+ 9. cd2 ♟c6 10. ♜c3 ♜g4** e vince) **6... ♟h4+ 7.g3 ♟e4 8. ♟f3 ♜xd2+ 9. ♟xd2 ♟xe5** con vantaggio del Nero.

4... ♟c6 5.g3 preparandosi a piazzare l'Alfiere sulla grande diagonale per fare pressione sul futuro arrocco lungo del Nero.

5... ♜g4 6. ♜g2 ♟d7 7.0-0 0-0-0 una mossa importante: prepara la futura apertura della colonna h con le spinte h5-h4.

Però nello scontro violento che questa posizione configura la pratica ha dimostrato che in genere l'attacco del Bianco arriva prima.

Gambetto di Budapest: **1.d4 ♟f6 2.c4 e5**

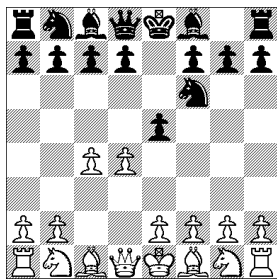


diagramma 14

Pur non essendo del tutto giustificata questa coraggiosa spinta di pedone, anche in tempi recenti, ha fatto registrare alcune belle vittorie.

3. ♟e5 ♟g4 un'altra possibilità è **3... ♟e4** (Variante Fajarowicz) in cui il Nero rinuncia alla pressione su d5 per puntare di più sull'attacco.

4. ♜f4 ♟c6 5. ♟f3 ♜b4+ 6. ♟bd2 ♟e7 7.a3 ♟gxe5 8. ♟xe5 non **8.axb4??** per **8... ♟d3** matto!

8... ♟xe5 9.e3 ♜xd2+ 10. ♟xd2 d6 e il Bianco può contare sulla coppia degli Alfieri.

Gambetto From: **1.f4 e5**

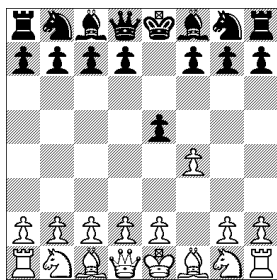


diagramma 15

Chi spinge in e5 deve esser pronto a rientrare nel Gambetto di Re nel caso venga giocata 2.e4.

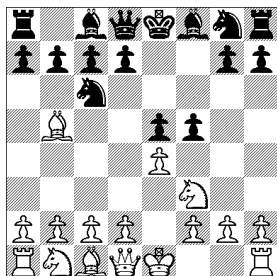
2.fxe5 d6 3.exd6 ♜xd6 notare che dopo appena tre mosse il Nero minaccia già lo scacco matto (4... ♟h4+ 5.g3 ♜xg3+ 6.hxg3 ♟xg3 matto).

4.♞f3 g5 5.d4 g4

Gambetto Jaenisch: **1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♟b5 f5**

Questa variante della Partita Spagnola fu ideata dal maestro russo Karl Jaenisch (1813-1872). Il gambetto sembra giustificato in caso di accettazione del sacrificio.

diagramma 16



4.exf5 e4 5.♟e2 ♟e7 6.♟xc6 ♟xc6 7.♞d4 ♟e5 8.♞f3 ♟xf5 il Nero non esce male dalle schermaglie iniziali però il Bianco può rifiutare l'offerta con la forte replica **4.♞c3!** che porta a situazioni molto complicate in cui è spesso il Nero a rimetterci le penne.

Attacco Marshall: **1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♟b5 a6 4.♟a4 ♞f6 5.0-0 ♟e7 6.♞e1 b5 7.♟b3 0-0 8.c3 d5**

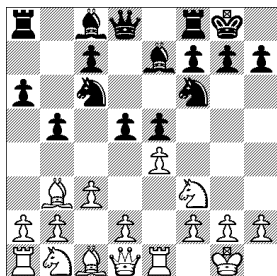


diagramma 17

Il campione americano Frank Marshall tenne per ben nove anni questa idea “nel cassetto”, in attesa di giocarla in un incontro importante. L’occasione gliela diede Capablanca a New York nel 1918. Come se nulla fosse il geniale cubano trovò lì per lì la continuazione ancora oggi ritenuta migliore e vinse la partita. Il gioco del Nero è stato successivamente migliorato e oggi questo gambetto è una delle armi più temibili contro la Partita Spagnola.

9.exd5 ♖xd5 10.♗xe5 ♖xe5 11.♗xe5 c6 l’idea originaria di Marshall fu 11... ♖f6 ma dopo 12.♗e1 ♕d6 13.h3 ♖g4 14.♙f3 ♙h4 15.d4 ♖xf2 16.♗e2! (16.♙xf2? ♕h2+! 17.♗f1 ♕g3. Vale la pena notare la necessità dello scacco in h2 che obbliga il Re a spostarsi in f1. All’immediata 16... ♕g3 seguirebbe 17.♙xf7+!! ♗xf7 18.♗e8 matto) Capablanca respinse l’attacco e vinse la partita.

12.d4 ♕d6 13.♗e1 ♙h4 14.g3 ♙h3 con buon gioco sulle case bianche.

Gambetto Benkö: **1.d4 ♖f6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.♖xb5 a6**ù

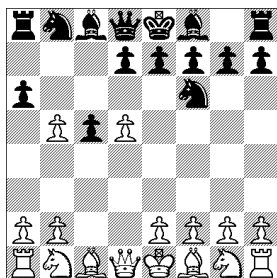


diagramma 18

Questa continuazione, nota anche come Gambetto Volga, è del tutto giocabile ed è l’arma preferita di molti giocatori d’attacco. Il gambetto ha un sapore del tutto moderno basandosi su un’idea squisitamente posizionale. Il Nero conquista l’iniziativa sul lato di Donna facendo pressione sui pedoni a2 e b2 anche grazie al controllo della diagonale nera a1-h8 e, come se non bastasse, fa pressione sulla diagonale a6-f1.

5.bxa6 ♕xa6 6.♖c3 d6 7.g3 g6 8.♕g2 ♕g7 9.♖f3 0-0 10.0-0 ♖bd7 11.♙c2 ♙a5 12.♗b1 ♗fb8 13.♕d2 ♖b6

Per finire mettiamo a confronto due modi di giocare lo stesso gambetto.

Le due partite che seguono sono state giocate a distanza di oltre un secolo, la prima in pieno periodo Romantico, la seconda quando era già operante la supremazia della scuola sovietica; lo studioso faccia molta attenzione al diverso spirito che le anima.

Anderssen–Kieseritzky, Londra 1851.

Questa partita, giocata a Londra il 21 giugno 1851, durante una pausa del primo torneo internazionale della storia degli scacchi, è nota col nome di “Immortale”.

Essa illustra perfettamente il modo di intendere gli scacchi all'epoca.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♟c4 in pieno periodo Romantico non si conoscevano le finenze del gioco posizionale. Ogni mossa o era d'attacco o era di difesa. In questo ordine di idee si era persa per strada la concezione di Philidor che i pedoni fossero "l'anima degli scacchi"; dal match Bourdonnais-Macdonnell (1834) in poi erano diventati piuttosto carne da macello. Come è facile immaginare ne scaturivano complicate baruffe che facevano la gioia degli amanti delle sensazioni forti. Oggi, si veda la partita successiva, si preferisce la più cauta 3. ♞f3.

3... ♞h4+ all'arrembaggio! Un giocatore moderno opterebbe per la più semplice (e sana!) 3... ♞f6 oppure per 3... d5.

4.♞f1 b5 la mossa preferita da Kieseritsky con la quale si complica ancora di più il gioco.

5.♟xb5 ♞f6 6.♞f3 ♞h6 7.d3 ch5 minacciando 7... ♞g3+. Si noti in quanto poco conto siano tenuti i canoni dello sviluppo e si tenda a creare invece continue minacce con i pochi pezzi già sviluppati.

8.ch4 ♞g5 9.♞f5 c6 10.g4 ♞f6 11.♞g1! una mossa molto difficile da trovare. Il Bianco sacrifica l'Alfiere in b5 per guadagnare spazio sul lato di Re.

11... ♞xb5 12.h4 ♞g6 13.h5 ♞g5 14.♞f3 ♞g8 15.♟xf4 ♞f6 16.♞c3 anche un moderno giocatore avrebbe giocato così ma Anderssen la effettuò perché è una mossa d'attacco (minaccia il salto in d5) non per sviluppare un pezzo.

16... ♟c5 17.♞d5 ♞xb2 18.♟d6!

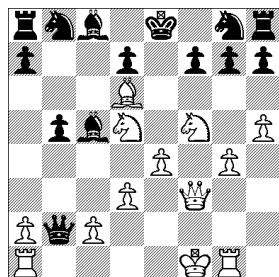


diagramma 19

Con la precisione di un ragno il Bianco costruisce la sua tela di matto. Questa mossa implica il sacrificio delle Torri. Adolf Anderssen fu un maestro insuperato nell'arte della combinazione.

18... ♟xg1 19. e5 ♞xa1+ 20. ♞e2 ♞a6 21. ♞xg7+ ♞d8 22. ♞f6+!! l'orgia di sacrifici culmina con quello di Donna.

22... ♞xf6 23.♟e7 matto.

Spassky-Fischer, Mar del Plata 1960.

Quella che segue è una celebre partita, persa dall'allora diciassettenne Bobby Fischer contro un Boris Spassky quasi all'apice della carriera. Di scena è ancora il gambetto di Re, giocato però in versione moderna. All'attacco frontale sul Re qui si lotta per vantaggi di ordine posizionale.

1.e4 e5 2.f4 exf4 invece di accettare il pedone il Nero può impiantare un controgambetto con 2... d5 (Controgambetto Falkbeer) 3.exd5 e4 4.d3 ♟f6 5.♟bd2 exd3 6.♟xd3 ♟xd5. Poiché il secondo tratto del Bianco non minaccia realmente il ♟e5 (a 3.fxe5? seguirebbe 3... ♟h4+!) il Nero può anche continuare con una semplice mossa di sviluppo: 2... ♟c5 3.♟f3 d6 4.♟c3 ♟f6 5.♟c4 ♟c3 ecc.

3.♟f3 g5 4.h4 g4 5.♟e5 ♟f6 6.d4 d6 7.♟d3 ♟xe4 8.♟xf4 ♟g7 9.♟c3? le semplificazioni favoriscono il difendente.

9... ♟xc3 10.bxc3 c5 11.♟e2 ♟xd4 12.0-0 ♟c6 quella di Fischer non è né una mossa di difesa né una di attacco ma una semplice mossa di sviluppo; ai tempi di Anderssen si sarebbe probabilmente preferito una mossa difensiva quale 12... h5 ma, come fa notare lo stesso Fischer nelle note alla partita, dopo 12... h5 13.♟g5 f6 14.♟c1 seguita da 15.♟f4 il lato di Re del Nero è tutto buchi. Nel 1858 questa sensibilità posizionale era di là da venire.

13.♟xg4 0-0 14.♟xc8 ♟xc8 15.♟g4 f5 16.♟g3 ♟xc3 17.Tae1 ♟h8 18.♟h1 ♟g8 19.♟xd6 ♟f8 20.♟e5+ ♟xe5 21.♟xe5+ ♟g7 22.♟xf5 ♟xh4+ 23.♟g1 ♟g4? occorre giocare 23... ♟g3! e dopo 24.♟xg3 ♟xg3 il Nero rimane con un pedone in più.

24.♟f2 ♟e7 25.♟e4 ♟g5 26.♟d4 ♟f8? “Non vedendo la vera minaccia del Bianco” scriverà poi Fischer. “Io ero preoccupato per 27.♟e5, senza accorgermi che tale mossa era controbattuta tranquillamente da 27... ♟c5”.

27.♟e5! “Io invece contavo su 27.♟e5? ♟xf2 28.♟xf2 ♟c5! 29.♟xc5 ♟xg2 matto.”

27... ♟d8 28.♟e4 ♟h4 “Sapevo che stavo per perdere un pezzo, ma ancora non volevo crederci. Dovevo giocare ancora una mossa per vedere se era proprio vero!”

29.♟f4 il Nero abbandona

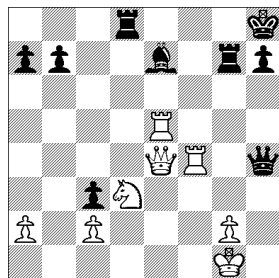


diagramma 20

L'Alfiere in e7 cade: 29... ♟h6 30.♟xe7 ♟xe7 (30... ♟xd3 31.♟f8+ ♟g8 32.♟e5+ e

poi matto) 31.£xe7 |xd3 32.†f8+ e matto alla successiva. Notare come il Bianco abbia conquistato per intero il centro.

III – LA STRUTTURA DEI PEDONI

1. L'indebolimento delle case e il “buco” (“foro”, “hole”)

Nel commento alla mossa 12 del Nero nella partita Spassky-Fischer, il campione americano diceva di avere scartato una certa mossa perché avrebbe condotto a una posizione piena di «buchi». Che cosa intendeva dire Fischer di preciso? È quel che cercheremo di chiarire in questa lezione.

Nella posizione iniziale i giocatori controllano ognuno metà scacchiera e nessun pezzo può installarsi in modo duraturo oltre la terza traversa perché basta una semplice mossa di pedone per scacciarlo. Se togliessimo tutti i pedoni dalla scacchiera i pezzi leggeri potrebbero occupare, senza temere perdite di tempo, anche posizioni avanzate; un eventuale attacco non li costringerebbe a retrocedere perché potrebbero essere difesi dagli altri pezzi. Si può dunque affermare che il controllo che un pedone esercita su una casa è più forte di quello esercitato da un pezzo. Ne consegue che la funzione delle catene di pedoni è quella di guadagnare spazio per i pezzi che così possono svilupparsi indisturbati dietro le linee.

Ovviamente non è tutto oro quel che riluce. Le spinte di pedoni guadagnano territorio ma a scapito della sicurezza delle retrovie; le case che si lasciano alle spalle si indeboliscono in quanto non più difendibili in modo forte (con un pedone). “Ogni spinta di pedone crea una debolezza” sentenziava Steinitz. Il vantaggio di spazio in genere compensa l'indebolimento delle retrovie ma occorre evitare certe configurazioni di pedoni che rendono questo indebolimento particolarmente grave, tanto da diventare, in certi casi, il motivo dominante della partita. La struttura dei pedoni fa da scudo non solo ai pezzi ma anche alle case arretrate, le ripara dalle intrusioni avversarie. Se però nella struttura si producono squarci le case interne possono indebolirsi a tal punto da diventare buchi.

Ora dovrebbe essere chiaro che cosa si intende per buco: un buco nello schieramento, poniamo del Bianco, è una casa, nella sua zona di interesse, non controllabile dai pedoni bianchi; ciò significa che i pedoni delle colonne adiacenti o sono assenti o sono troppo avanzati. Chiamiamo zona di interesse di un colore l'insieme delle case occupate, adiacenti o retrostanti, a pedoni di quel colore. È ovvio che la presenza del buco sarà ancora più grave se esso è controllato da pedoni avversari, ma non è detto che un buco renda una casa necessariamente debole. L'uso della parola è comunque oscillante nei vari autori; da un lato può estendersi alle case deboli in genere, dall'altro restringersi al caso sopra ricordato del controllo da parte di un pedone avversario.

Vediamo due esempi:

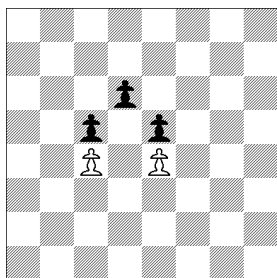


diagramma 21

Nello schieramento nero c'è un buco in d5.

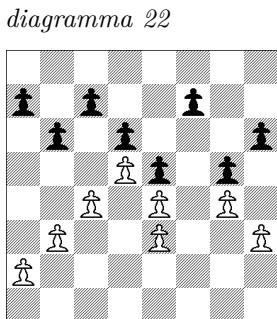


diagramma 22

Osserviamo la posizione e facciamo una piccola ricerca di “buchi”.

Nello schieramento nero se ne contano diversi; in particolare in a6, c6, f5, f6 e h5. È ovvio che non tutte le case elencate hanno la stessa importanza strategica. La casa a6 è trascurabile perché decentrata e lo stesso dicasi per la casa c6 se il Nero ha effettuato l'arrocco corto. In caso di arrocco lungo sarebbe appetibile perché a ridosso del Re, ma comunque di difficile sfruttamento se protetta dall'Alfiere in fianchetto (in b7).

Passiamo a f6: anche senza conoscere la disposizione dei pezzi il piano di piazzarcene uno in pianta stabile sembra pretenzioso: un Cavallo potrebbe arrivarci solo attraverso h5, casa che può essere facilmente guardata con un Cavallo nero posto in g7 o in f6; una Torre, invece, potrebbe essere scacciata con facilità, per esempio da un Cavallo in d7.

Il buco classico, quello che attira l'attenzione del giocatore esperto, si trova in f5. Qui si ha una situazione ideale. La casa f5 è per il Bianco una casa “forte”, controllata com'è da due pedoni e, per di più, è facilmente accessibile ai pezzi. Può esserci installato un Cavallo facendolo passare da g3, casa questa dalla quale i pezzi bianchi non possono essere in alcun modo intercettati. L'avamposto in f5 può essere facilmente rafforzato da un secondo Cavallo in g3 e dalle Torri, eventualmente raddoppiate sulla colonna f.

L'unico foro nello schieramento bianco si trova in h4 ma, poiché laterale, non è strategicamente di gran valore.

Le conseguenze derivanti anche da un solo buco possono portare alla sconfitta.

Vediamo che cosa successe nella seguente partita:

Janowsky–Kupchik, L'Avana 1913.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 ♜f6 per evitare continuazioni legate allo sviluppo del Cavallo in e2 alcuni preferiscono far precedere questa mossa da 3..♜e7; impedito 3.♜g5, il Bianco non ha modo di ritardare lo sviluppo del Cavallo di Re.

4.♜g5 ♜e7 5.e3 ♜bd7 6.♜d3 ♜xc4 nella partita di Donna spesso si assiste a una lotta per il tempo legata alla presa in c4. In molte varianti il Bianco aspetta che il Nero abbia preso in c4 per uscire d'Alfiere e il Nero aspetta che il Bianco abbia mosso l'Alfiere per prendere in c4.

7.♜xc4 ♜b6 8. ♜d3 ♜fd5 9.♜xe7 ♜xe7 10.♜f3 0-0 11.0-0 ♜d7 12.♜c1 c6 13.♜e4

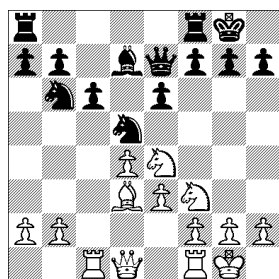


diagramma 23

Si è raggiunta una posizione in cui il Bianco è uscito decisamente meglio dall'apertura. Ha completato in modo sano lo sviluppo e ora può intraprendere le operazioni di attacco sull'arrocco nero, così decide di portare un altro pezzo nella zona delle operazioni. Il Nero ha ancora da completare lo sviluppo: l'♜d7 è accecato dai propri pedoni, il ♜b6 è per il momento fuori gioco. Intimorito dalle operazioni che il Bianco minaccia di intraprendere sul lato di Re, il Nero decide di chiudere la pericolosa diagonale b1-h7 nel modo più drastico:

13... f5? e commette una mossa suicida. In e5 si è infatti creato un buco che il Bianco non tarderà ad occupare per farne il perno del proprio attacco.

14.♜c5 ♜e8 per portarlo in h5 e dare respiro al povero Alfiere.

15.♜e5 ♜b8 così facendo il bianco evita 16... ♜h5 e va nella casa debole. L'idea del Nero è di giocare ♜d7 per barattare il Cavallo con quello in e5. Naturalmente il Bianco si guarderebbe bene dall'acconsentire il cambio; egli è pronto a eliminare un eventuale Cavallo in d7 col proprio c5. In tal caso otterrebbe anche di riportare l'Alfiere campo chiaro del Nero nella disgraziata casa d7.

16.♜e1 ♜f6 il Nero cerca disperatamente un controgio sul lato di Re con ♜h6 e ♜h4.

17.♟f3 ♘h6 18.♞g3 minaccia 19.♞f7 che attacca contemporaneamente la ♘h6 con ♞f7 e la ♘b8 con la Donna.

18... ♘c8 ammettendo che la quindicesima mossa è stata una perdita di tempo.

19.f3 ♘c7 il Bianco prepara la spinta in e4.

20.a3 ♘h8 21.h3 g5 22.e4 ora che tutti i pezzi sono ben piazzati il Bianco apre il gioco.

22... f4 le spinte di pedone hanno creato debolezze nello schieramento bianco e anche il Nero ha conquistato una casa in territorio nemico. Questa mossa prepara la discesa di un pezzo.

23.♟f2 ♞e3 il Cavallo si installa nel buco e3, in posizione piuttosto fastidiosa.

24.♞xe3! Janowsky non esita a sacrificare la qualità, in cambio di un solo pedone, pur di eliminare l'avamposto del Nero. Il sacrificio è più che giustificato perché elimina l'unico pezzo attivo del Nero. Ora il Bianco ha le mani libere per portare avanti l'attacco. Per qualità si intende la differenza che intercorre tra il valore della Torre e quella di un Alfiere o di un Cavallo.

24... ♟xe3 25.♞xe3 ♞c8 26.♞g4

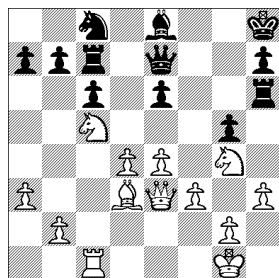


diagramma 24

L'idea di questa mossa è di portare il Cavallo in f6. Attaccando la Torre il Bianco guadagna il tempo necessario per spingere in e5 e controllare la casa f6. Janowsky rinuncia al buco in e5 per quello, più avanzato, in f6.

26... ♘g6 27.e5 ♘g7 28.♞c4 ♞f7 29.♞f6 ♞b6 questo Cavallo ballonzola da una casa all'altra senza posa né costruito.

30.cce4 rafforza la presenza del Cavallo in f6.

30... h6 31.h4 ♞d5 32.♞d2 ♘g6 il Nero è disposto a restituire la qualità pur di scacciare l'indesiderato intruso.

33.hxg5! ♞f8 la presa 33... hxg5? è sbagliata per via di 34.cf2 seguita da ♘h1, con facile vittoria.

34.f4 ♞e7 35.g4 hxg5 36.fxg5 il Nero abbandona.

Il Bianco minaccia matto in due con 37.♟h2+ ♞g7 38.♟h7 matto. A 36... ♜g8, che difende in h7, segue 37.♟h2+ ♞g7 38.♜xe6 .

Si rifletta come le case e5 prima e f6 dopo siano state per il Nero delle vere spine nel fianco.

2. I pedoni deboli

Un pedone si dice debole quando non può essere difeso da altri pedoni. Come è facile immaginare ci sono vari casi di pedoni deboli e vari gradi di debolezza.

a) Il pedone isolato

Se, nelle colonne adiacenti a quella in cui si trova un pedone, non ce ne sono altri dello stesso colore (perché catturati o cambiati), quel pedone si dice “isolato”.

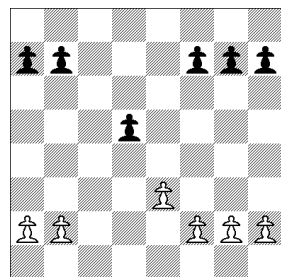


diagramma 25

Il Pedone in d5 è isolato.

È fuor di dubbio che il pedone isolato sia più debole degli altri ma, anche se bisogna averne una cura particolare, non sempre è svantaggioso averne uno.

Può infatti intervenire una compensazione di altra natura, in genere legata a una maggiore attività dei pezzi leggeri. Per esempio, nella posizione 25, gli Alfieri neri non trovano ostacoli nei propri pedoni mentre uno bianco piazzato, poniamo, in c1 avrebbe meno libertà di azione per via del Pe3. Non stupisca quindi che alcuni sistemi d'apertura prevedano la formazione di un pedone isolato. Però attenzione: quando ciò accade il pedone è anche mobile (cioè può essere spinto ancora). L'ulteriore spinta ne assicura il cambio prima che diventi debole davvero e può essere usata come ariete contro la catena di pedoni avversaria. Se, invece, un pedone isolato è bloccato allora la debolezza è maggiore e può farsi sentire anche in modo pesante durante la partita.

La debolezza è più grave ancora se, oltre ad essere bloccato, il pedone isolato si trova su colonna semiaperta (intendendo con questo termine una colonna sgombra di altri pedoni) perché può essere attaccato anche con le Torri, eventualmente raddoppiate proprio su quella colonna. Un simile pedone può facilmente diventare un obiettivo strategico di primaria importanza.

La formazione di un pedone isolato muta l'indirizzo strategico della partita: “*Il pedone isolato getta un'ombra sinistra su tutta la scacchiera*”, disse Tartakower.

Si capisce allora quale strategia adottare appena un pedone isolato si manifesta nella posizione avversaria. Per prima cosa lo si blocca, concentrando le forze nella casa successiva a quella in cui il pedone è posto. Consolidata la conquista della casa di blocco, la si occupa con un pezzo. Bisogna fare in modo di riprendere, in caso di cambio, con un altro pezzo e non di pedone. Un'eventuale ripresa col pedone chiuderebbe la colonna e renderebbe il pedone isolato meno debole. Infine si mobilitano le forze per farlo cadere.

Vediamo, in due esempi tratti dalla teoria delle aperture, come si opera per bloccare un pedone isolato.

Difesa Siciliana: 1.e4 c5 2.c3 questa mossa conosce da qualche anno una certa popolarità, soprattutto perché evita di studiare le numerose e complicate varianti della Siciliana aperta (2.♟f3 3.d4).

L'obiettivo è di guadagnare spazio al centro, utile per imbastire un eventuale attacco sull'ala di Re dove è presumibile il Nero arroccerà, ma ha lo svantaggio di creare un pedone isolato nel proprio schieramento.

2... d5 l'alternativa più comune, 2... ♟f6, evita di portare subito in gioco la Donna che potrà essere attaccata con perdita di tempo ma non provoca la formazione di un pedone isolato.

3.exd5 ♜xd5 4.d4 e6 il Nero può ritardare il cambio in d4 in quanto il Bianco non può giocare ♜xc5 per via di ♜xd1+.

5.♟f3 ♟f6 6.♞d3 ♟xd4 7.♟xd4 il Bianco ha un pedone isolato in d4. Le prossime mosse del Nero sono finalizzate a consolidare il controllo della casa d5.

7... ♞e7 8.♟c3 ♜d8 9.0-0 0-0 10.♞e2 ♟c6 11.♞d1 ♟b4! attacca l'♞d3 e guadagna il tempo necessario per occupare la casa d5.

12.♞c4 b6

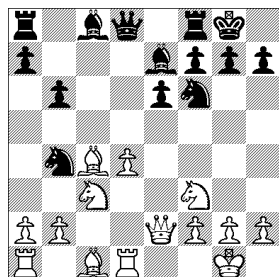


diagramma 26

Con l'idea di piazzare l'Alfiere in fianchetto e consolidare ulteriormente la casa d5. Le mosse successive del Nero saranno dunque ♞b7 e ♟d5, per bloccare in modo definitivo il Pd4 e farne in seguito oggetto di attacco.

Difesa Francese: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♟d2 c5 4.exd5 exd5 5.♟f3 ♟c6 6.♞b5 ♞d6 7.0-0 ♟ge7 8.♜xc5 ♞xc5 in d5 si è creato un pedone isolato. Dopo

quanto si è detto lo scopo delle successive mosse del Bianco dovrebbe risultare chiaro.

9. ♖b3 ♜d6 10. c3 ♜g4 11. ♖bd4

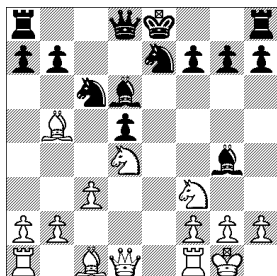


diagramma 27

Si noti come in entrambi gli esempi chi blocca abbia superprotetto il pezzo bloccante in modo da evitare di riprendere con un pedone nel caso venga cambiato.

b) Il pedone arretrato

Un caso molto simile al pedone isolato, e per il quale valgono molte delle considerazioni già fatte, è quello del pedone arretrato. Si dice arretrato un pedone che non può essere difeso da altri pedoni e che si trova bloccato; il blocco è anche qui più efficace se la casa davanti al pedone è guardata da almeno un pedone avversario. Anche in questo caso se il pedone si trova su colonna semiaperta è particolarmente debole.

Il pedone d6 è debole perché arretrato.

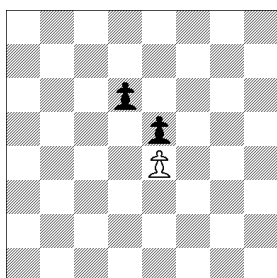


diagramma 28

Vediamo ora che cosa succede in una variante della difesa Siciliana venuta in una certa moda nell'ultimo ventennio per merito del GM russo Evgeni Sveshnikov, da cui prende il nome:

1. e4 c5 2. ♖f3 ♜c6 3. d4 ♜xd4 4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 e5

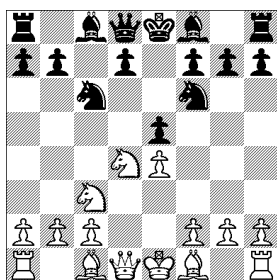


diagramma 29

Prima degli anni Settanta nessuno giocava così e in tutta la storia degli scacchi potevano contarsi pochissime partite con questo ordine di mosse. Il motivo risiede nelle debolezze che la mossa $e7-e5$ provoca nella struttura dei pedoni neri. Poiché il pedone sulla colonna c non c'è più, la spinta del pedone e dà origine inevitabilmente a debolezze. In caso di spinta di un passo si indebolisce il $Pd6$ e, se spinto di due passi, si forma anche un buco in $d5$. Queste considerazioni, peraltro giuste, portavano a scartare a priori una mossa che creava tanti problemi al Nero. Si pensi che nel *“Manuale teorico pratico delle aperture”* di Giorgio Porreca di 772 pagine (Milano, Mursia), edito per la prima volta nel 1971 ma ancora in commercio in una ennesima ristampa, a tale mossa, oggi entrata nel repertorio anche di grandi maestri di primo piano, è dedicata solo una piccola nota in cui, peraltro, si dà una continuazione sbagliata. Sveshnikov fu il primo a rendersi conto che il Nero otteneva vantaggi di altra natura (grande mobilità dei pezzi leggeri, possibilità di contrattacco, rimedio drastico contro la spinta di rottura $e4-e5$) ma la sua opera fu vista con sufficienza a lungo. Io sono stato uno dei primi ad adottarla in Italia.

Nel 1977 Sveshnikov venne a giocare un torneo in Italia (Marina Romea). Per caso alloggiavamo nello stesso albergo e la sera dava spettacolo vincendo una “lampo” dietro l'altra a un maestro russo. Io (allora semplice Terza Nazionale) rimasi colpito dalla sua variante e decisi di farne la mia difesa. Vantaggi e svantaggi di questa difficile apertura sono ben mostrati nella partita che giocai nel Magistrale di Bagni di Lucca del 1984, contro il maestro americano Stuart Wagman.

Wagman–Leoncini, Bagni di Lucca 1984.

1.e4 c5 2.♟f3 ♟c6 3.d4 ♟xd4 4.♟xd4 ♟f6 5.♟c3 e5 oltre che col nome di Sveshnikov in certi manuali questa variante chiamata anche Lasker e, di rado, Pilnik o Cebłjansky.

6. ♟d5 d6 la posizione è caratterizzata da un buco in $d5$ e un pedone debole in $d6$.

7.♟g5 a6 8.♟a3 b5 9.♟d5 il Bianco occupa la casa debole.

9... ♟e7 10.♟xf6 ♟xf6 11.c3 0-0 12.♟c2 un secondo Cavallo si prepara a dar man forte al primo via $c2$ ed $e3$.

12... ♟g5 a **12... ♞b8** il Bianco replica con **13.h4!** che prepara l'attacco

sull'arrocco e toglie la casa g5 all'Alfiere.

13.a4 l'idea di questa mossa è di distogliere il Pb5 dal controllo della casa c4 dove il Bianco intende piazzare un Alfiere. Un Alfiere in c4 fortifica ulteriormente la casa d5 e fa pressione minacciosamente sulla diagonale a2-g8.

13... bxa4 14. ♖xa4 a5 15. ♜c4 ♖b8 pone sotto pressione il pedone debole b2.

16. ♖a2 ♞h8 se il Nero vuole riconquistare la casa d5 deve minare innanzitutto il Pe4. Questa mossa, che toglie il Re dalla diagonale a2-g8, prepara la spinta in f7-f5.

17.cce3 ♜xe3?! una mossa di dubbio valore. Il Nero elimina un controllore di d5 ma il cambio dei pezzi leggeri diminuisce le possibilità di controgio.

18. ♝xe3 ♝e7 19.0-0 f5? il piano è giusto ma eseguito troppo in fretta. Il Nero punta a indebolire il Pe4 e ad attaccare sul lato di Re, ma occorre far precedere questa mossa da g7-g6 per rispondere a exf5 con gxf5 ed evitare un ulteriore cambio di pezzi leggeri.

20.exf5 ♝xf5 21. ♝xf5 ♜xf5 questi cambi hanno spuntato le possibilità di controgio del Nero e solo un errore del Bianco può salvarlo dalla sconfitta.

22.b3 consolidata la posizione il Bianco è pronto ad iniziare l'attacco diretto sui pedoni deboli in a5 e d6.

22... ♜d6 23. ♜d5! molto ben giocato. Questa mossa mette sotto osservazione entrambi i pedoni da attaccare e prepara il ♜d5 doppio sulla colonna con le Torri.

23... ♖a8 24. ♖d1 ♖fd8 il Nero è costretto a giocare in modo passivo.

25. ♖a1 ♖f8 con l'idea di rispondere con ♜e4 alla presa in a5. Ormai il Nero è costretto ad arrampicarsi sugli specchi per tenere in piedi la posizione.

26. ♖xa5?

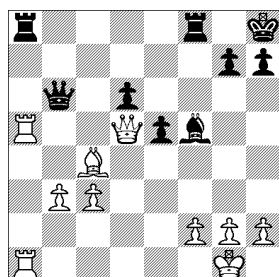


diagramma 30

Ecco l'errore! Il Bianco, che fino a questo punto aveva giocato in modo impeccabile, ora pecca di precipitazione. Wagman aveva visto la replica del Nero (28... ♜e4) ma aveva preparato una sorprendente mossa di Donna, purtroppo per lui non sufficiente a contenere il controgio. Si doveva far precedere questa presa da 26. ♜d5! Ora il Nero prende in mano le redini della partita.

26... ♜e4! minaccia matto in due (27... ♟xf2+ 28.♞h1 ♟xg2 matto); se 27.♟xe4 ♞xa5.

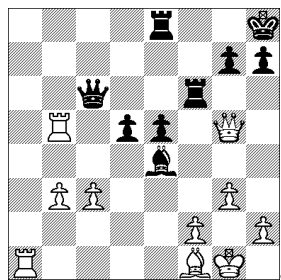
27. ♟f7! Wagman aveva riposto le sue speranze in questa mossa spettacolare; in effetti ♟f7 salva il materiale ma espone la Donna a ripetuti attacchi. Con i tempi guadagnati il Nero imbastirà un attacco micidiale.

27... Tac8 28. ♞b5 intermedia necessaria per scacciare la Donna dalla diagonale a7-g1.

28... ♟c6 al solo costo di un pedone il Nero ha conquistato l'iniziativa e ricolloca i pezzi sulla scacchiera imbastendo minacce su minacce.

29. ♟e7 ♞ce8 se 29... ♜xg2? 30.♞a7! ♞g8 31.♜xg8 ♞xg8 32.♞b8! e matto alla successiva.

30. ♟g5 ♞f6 la minaccia 31... ♞g6 costringe il Bianco a indebolire l'arrocco.



31.g3 d5 32.♜f1

diagramma 31

32... ♟xf2!! **33.♞xf2 ♞f8+** **34.♞g1** a 34. ♞e3 (o 34.♞e1) segue 34... ♟xc3+.

34... ♟xc3 35. il Bianco abbandona. Non c'è modo di parare tutte e due le minacce 34... ♟d4+ e 34... ♟f3 con matto alla seguente.

Da tutto ciò vediamo di trarne qualche insegnamento. Avere “buchi” e pedoni deboli nel proprio schieramento è uno svantaggio che, se non compensato da altri fattori, conduce alla sconfitta. Quindi occorre evitare di crearsi debolezze se non si è più che sicuri di ottenere vantaggi di altra natura.

c) Pedoni doppiati (o impediti)

Con questo termine si indicano i pedoni del solito colore posti sulla stessa colonna. La doppiatura dei pedoni è uno svantaggio minimo, di certo meno grave di un pedone arretrato, anche perché di solito compensato dall'apertura delle linee.

Gli svantaggi sono intuibili, basti per tutte questa semplice posizione:

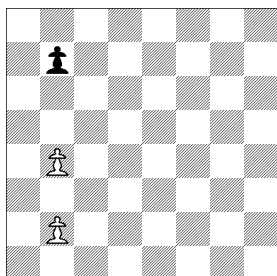


diagramma 32

Come si vede il Bianco non ha la possibilità di sfruttare il pedone in più.

La qualità dello svantaggio di una doppiatura è di diversa portata nelle diverse fasi della partita e tende ad aumentare a mano a mano che ci si avvicina al finale. In fase di sviluppo può trovare sufficiente compenso dall'apertura delle linee; nel centro partita può essere utile avere una colonna aperta in più ma occorre fare attenzione a che non si trasformi, con un semplice baratto, in pedone debole; in finale la doppiatura può equivalere, come nell'esempio, ad avere un pedone in meno.

I pedoni doppiati irrigidiscono le catene di pedoni e facilitano lo sfondamento avversario; ecco un esempio classico tratto dalla teoria dei finali:

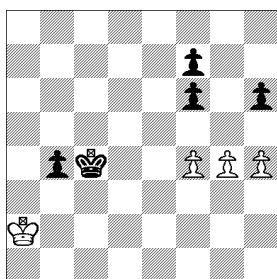


diagramma 33

Il Bianco vince giocando 1.h5 (1.g5?? fxg5 2.fxg5 h5 e vince il Nero). seguito da 2.g5.

L'idea di provocare un'imponatura, e di giungere rapidamente in finale per sfruttarla a pieno, si ha nella variante di Cambio della Partita Spagnola:

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.♞b5 a6 4.♞xc6 ♟xc6 5.d4 exd4 6.♟xd4 ♟xd4 7.♞xd4

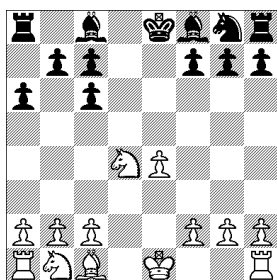


diagramma 34

Se ora nella scacchiera lasciassimo solo i pedoni il Bianco vincerebbe facilmente grazie al quattro contro tre sul lato di Re mentre il pedone in più nero sul lato di Donna, a causa dell'impedonatura, equivale a un tre contro tre. Al finale di pedoni occorre naturalmente arrivarci; in questa particolare variante il Nero ha compensato sufficiente grazie alla coppia degli Alfieri.

Difesa Francese: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♞c3 ♜b4 4.e5 c5 5.a3 ♜xc3 6.bxc3

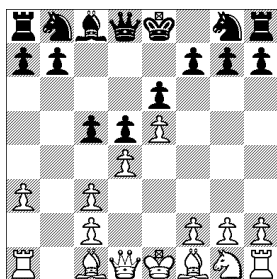


diagramma 35

Anche qui l'impedonatura ha, come corrispettivo, la coppia degli Alfieri. Notare che il pedone in c2 del Bianco può diventare debole e arretrato dopo il cambio in d4.

Difesa Caro Kann: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.♞c3 ♜xe4 4.♞xe4 ♞f6 5.♞xf6 exf6

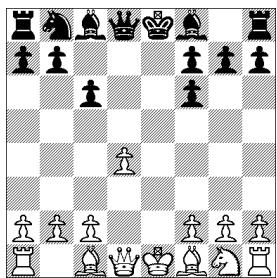


diagramma 36

Il Nero ha concesso al Bianco un finale superiore grazie al quattro contro tre sul lato di Donna. Per compenso ha ottenuto uno sviluppo scorrevole e un

rafforzamento del lato di Re dove intende arroccare. A differenza delle varianti precedenti il Bianco, però, non si è privato della coppia degli Alfieri.

I manuali sulle aperture mettono in evidenza che l'idea della difesa Nimzo Indiana è una sorta di lotta per il controllo delle case centrali.

1.d4 ♖f6 questo Cavallo impedisce di piazzare un secondo pedone al centro e guardare anche la casa d5.

2.c4 il Bianco attua un'espansione sul lato di Donna e guarda lo stesso la casa d5.

2... e6 stabilisce un secondo controllo su d5 contro uno solo del Bianco.

3.♖c3 pareggia il conto su d5 e minaccia e2-e4.

3... ♜b4 inchiodando il ♖c3 annulla gli effetti dell'ultima mossa bianca.

4.a3 la variante Sämisch.

4... ♜xc3+ 5.bxc3 nella struttura di pedoni del Bianco è comparsa una doppiatura di pedoni che può diventare obiettivo del Nero. Il Nero dovrà prima bloccarlo con la spinta c7-c5 e poi attaccarlo con ♖c6-a5 e ♜c8-a6 (dopo avere ovviamente spinto in b6). Un buon esempio di questa strategia si ebbe nella partita Geller-Smyslov, giocata all'Interzonale di Amsterdam nel 1956. Eccone il seguito:

5... c5 6.e3 b6 7.♖e2 ♖c6 8.♗g3 0-0 9.♜d3 ♜a6 10.e4 ♖e8 11.♜e3 ♖a5 12.♟e2 ♞c8 13.d5 ♟h4 14.0-0 ♖d6 e non ci sono più difese per il Pc4.

Da questo semplice esempio non si commetta l'errore di credere che la variante Sämisch sia demolita. Per il pedone doppiato il Nero ha ceduto la coppia degli Alfieri e si è indebolito il lato di Re. Tanto per dare un'idea delle possibilità bianche in questa variante si veda la partita che segue, in cui il lato di Re nero viene letteralmente distrutto.

Lilienthal–Najdorf, Stoccolma 1948, (**Difesa Nimzo Indiana**)

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3.♖c3 per evitare la Nimzo Indiana si può giocare 3.♖f3 b6 (3... ♜b4+ 4.♜d2) 4.a3 ♜b7 5.♖c3 d5 6.♖xd5 ♖xd5 7.e3 ecc.

3... ♜b4 4.a3 le alternative principali, e più comuni di questo tratto, sono 4.e3 (variante Rubinstein) e 4.♟c2 (variante Capablanca).

4... ♜xc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 ♖c6 7.♜d3 b6 l'occupazione del centro può essere contrastata con 7... e5 8.♖e2 b6 9.0-0 0-0 10.e4 h6 11.d5 ♖e7 12.f3 ♗g6 13.♜e3 ♜d7 14.♟d2 ♞b8 15.a4 b6 16.♗g3 con gioco all'incirca equivalente, come nella partita Balashov-Lerner, campionato dell'URSS 1985.

8.♖e2 0-0 9.e4 ♖e8 10.0-0 d6 è migliore 10... ♜a6 11.f4 f5 12.♗g3 ♖e7 13.exf5 ♖xf5 14.♖xf5 exf5 (Martin-Short, Londra 1985).

11.e5! in considerazione che non è possibile 11.♖xe5?? per 12.♜xh7+ ♖xh7 13.♟xd8.

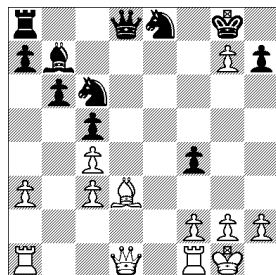
11... ♟e5 12.♟e5 ♜b7 il vantaggio di spazio del Bianco, che è ormai pronto a dar l'assalto all'arrocco, non permette al Nero di sfruttare le debolezze nella struttura di pedoni bianca; anzi, in questa fase l'impedonatura svolge un ruolo positivo perché permette il controllo delle case centrali d5 e e5.

13.♜f4 f5 un tentativo disperato, ma dopo 13... ♟c7 il Nero non ha alcun controgio da contrapporre all'iniziativa dell'avversario ad est.

14.♟xf6 e5? era meglio 14... ♟xf6 ma al campione argentino era sfuggita la forza del sacrificio d'Alfiere.

15.♟xg7 ♟xf4 16.♞xf4 ♟xf4

diagramma 37



17.♜xh7+! completa la demolizione dell'arrocco nero. Ora il Re cade in balia dei pezzi bianchi.

17... ♟xh7 18.♟h5+ ♟xg7 19.♞ad1 ♟f6 20.♞d7+ ♟f8 21.♞xb7 ♞d8 22.♞d7 ♞f7 23.♟d5 ♟b8 24.♞e1 f3 che altro? A una maggiore resistenza avrebbe portato 24... ♞e5 25.♟xa8 ♞xd7 26.♞e1 ♟g6 per poi spingere in f3 ma al Bianco è sufficiente collocare la Donna sulla grande diagonale bianca per evitare il matto.

25.♞e3 abbandona

d) **Pedoni sospesi**

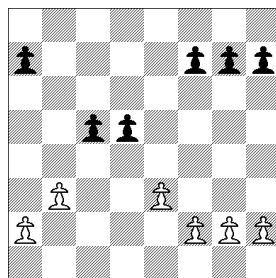


diagramma 38

I pedoni c5 ed d5 sono deboli perché su colonne aperte. La spinta di uno di essi provoca il cambio e la debolezza del pedone rimanente. Però, finché sulla scacchiera sono presenti molti pezzi, i pedoni sospesi centrali possono rappresentare un punto di forza; la maggiore libertà di azione di cui godono i

pezzi posti dietro ai pedoni passati possono creare le condizioni per una veloce avanzata verso la promozione di uno di essi, come accade in questa partita.

Sokolsky–Botvinnik, Leningrado 1938 (**Difesa Grunfeld**)

1.c4 ♞f6 2.♞c3 d5 3.d4 g6 4.♞f3 ♜g7 5.e3 0-0 6.♞e2 e6 7.0-0 b6 8.♞xd5 poiché il Nero si appresta a sviluppare l’Alfiere in fianchetto, Sokolsky si affretta a chiudere la diagonale a8-h1, ma secondo Botvinnik era meglio mantenere la tensione al centro con 8.♞d3.

8... exd5 9.b3 ♞b7 10.♞b2 ♞bd7 per controllare le case e5 e c5.

11.♞c2 a6 12.Tac1 ♞c8 13.♞fd1 ♞e7 14.♞d1 ♞fd8 15.♞f1 c5 16.♞xc5 commenta Botvinnik: *“Un altro strafalcione posizionale. La debolezza dei pedoni neri in d5 e c5 non può essere sfruttata, quando è presente un gran numero di pezzi leggeri e i pedoni sono attaccati dalla prima traversa. Il Bianco cambia invece il ♞d4, cedendo l’ultimo caposaldo centrale; ciò ridà vita all’♞b7”.*

16... bxc5

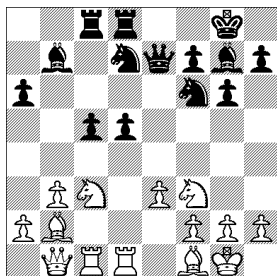


diagramma 39

17.♞e2 ♞h6 minaccia la spinta in d4.

18.♞a3 per rispondere a 18... d4 con 19.♞xd4.

18... ♞g4 19.♞d3 ♞e5 20.♞xe5 ♞xe5 21.♞g3 ♞f6 22.ch1 d4 23.♞e2 ♞e5 24.exd4 ♞xd4

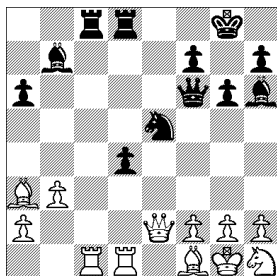


diagramma 40

Uno dei due pedoni si è trasformato in pedone passato (o libero), intendendo con questo termine un pedone la cui marcia non è ostacolata da pedoni avversari.

Se il Bianco avesse modo di bloccarlo, ridisposte le forze in campo, potrebbe in seguito attaccarlo.

Ma così non è. A causa della forte attività dei pezzi neri il Bianco non ha modo di bloccarlo ed esso in pochi tratti marcerà trionfalmente a Donna.

25. ♖xc8 ♜xc8 la ♔d8 non va distolta dal Pedone libero.

26. ♖e1 d3! 27. ♜d1 se 27. ♜xe5? ♜xe5 29. ♖xe5 d2 e vince.

27... ♜g4 28. ♜a1 d2 29. ♖xe5 d1=♜ 30. ♖e8+ ♖xe8 31. ♜xf6 finite le prese il Nero è rimasto con la qualità in più, di certo non compensata da un unico pedone. Il resto è questione di tecnica.

31... ♜e2 32. ♜g3 ♜g7 33. ♜c6 ♜b5 34. ♜c1 ♜xc1 35. ♜xc1 ♖e1 36. ♜e3 ♖a1 37. a4 ♜d3 38. f4 ♖b1 39. cf2 ♜xf1 40. ♜xf1 ♖xb3 41. abbandona

3. L'attacco di minoranza

I cambi possono con facilità creare una asimmetria nella configurazione pedonale dei giocatori; può crearsi una maggioranza di pedoni su un lato cui fa da contrappunto quella avversaria sul lato opposto.

La pratica ha dimostrato che se la maggioranza di pedoni è poco mobile può essere vantaggiosamente attaccata dalla minoranza di pedoni. Quello che a prima vista può sembrare un paradosso si capisce se si è familiarizzato con la teoria dei pedoni deboli.

In effetti lo scopo dell'attacco di minoranza è proprio di creare un pedone debole (sia esso isolato o arretrato) nello schieramento avversario. Il motivo per cui questo è possibile non è difficile da capire: cambiando i pedoni ne rimarrà uno, su colonna semiaperta, che inevitabilmente sarà debole.

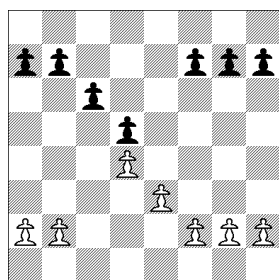


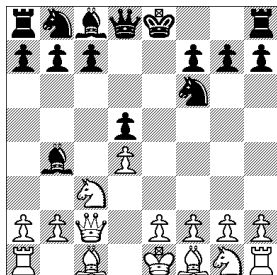
diagramma 41

Questa è la posizione classica in cui il Bianco può operare un attacco di minoranza. Sul lato di Donna il Nero ha una maggioranza di quattro pedoni contro solo tre bianchi, ma la loro mobilità è ridotta. Infatti, la spinta in c5 isolerebbe il Pd5 dopo d4xc5; la spinta in b6 renderebbe più debole quello in c6. In queste condizioni un eventuale assalto del Bianco è giustificato. L'attacco avviene spingendo a fondo i pedoni "a" e "b". Giunto in b5 il pedone minaccia la presa in c6 perché dopo b7xc6 nella struttura del Nero si forma un pedone arretrato (c6). D'altra parte, se il Nero gioca d'anticipo c6xb5, dopo a4xb5 il Bianco può

puntare i suoi cannoni sul pedone “a”. Infine, come abbiamo già detto, non serve nemmeno la spinta c6-c5 perché dopo d4xc5 il pedone d5 rimane isolato.

Prima di esaminare l’attacco di minoranza nella pratica, vediamo al solito, alcune aperture che creano le condizioni per tale strategia.

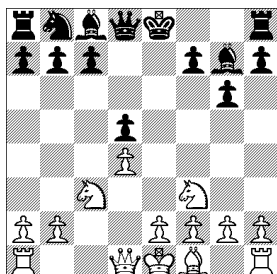
diagramma 42



Difesa Nimzo Indiana: 1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♚b4 4.♟c2 d5 5.♘xd5 exd5

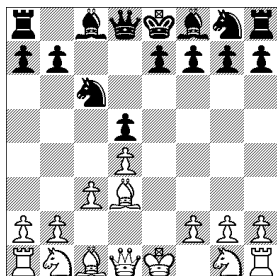
Difesa Gruenfeld: 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.♘f3 ♚g7 5.♚g5 ♘e4 6.♘xd5 ♘xg5 7.♘xg5 e6 8.♘f3 exd5

diagramma 43



Difesa Caro Kann: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 ♘xd5 4.♚d3 ♘c6 5.c3

diagramma 44



Difesa Cambridge Springs: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♚g5 c6 5.e3 ♘bd7 6.♘f3 ♟a5 7.♘xd5 exd5

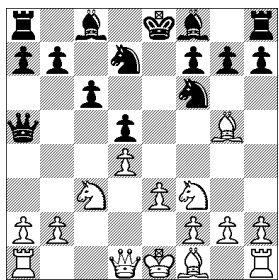
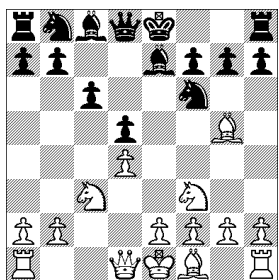


diagramma 45

Il caso tipico, quello in cui l'attacco di minoranza avviene quasi di norma, si ha nella Variante di Cambio del Gambetto di Donna:

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♞c3 ♞f6 4.♞g5 ♞e7 5.♞xd5 exd5 6.♞f3 c6

diagramma 46



Data la semplicità, e linearità di esecuzione, l'attacco di minoranza può essere molto pericoloso anche in mano a un giocatore non espertissimo.

Le reazioni possibili sono, in sostanza, due:

- a) contrattaccare sul lato opposto a quello in cui si sviluppa l'attacco di minoranza;
- b) contrastarlo in modo diretto sullo stesso lato.

a) Il contrattacco a un attacco di minoranza

Abbiamo visto che nell'attacco di minoranza si spingono a fondo i propri pedoni dopo avere ovviamente arroccato sull'altro lato della scacchiera. La reazione energica sull'ala opposta avrà quindi le caratteristiche di un assalto all'arrocco.

La partita che segue ne è un esempio e riassume bene quanto finora spiegato.

Averbach–Konstantinopolsky, Mosca 1966 (**Gambetto di Donna Rifiutato**)

1.d4 d5 2.c4 si potrebbe discutere se a rigor di termini questo debba essere considerato un gambetto. Dopo 2... ♟xc4 il vantaggio di materiale è solo temporaneo non avendo modo il Nero di difendere il Pc4 a oltranza. Per esempio: 3.e3 b5 4.a4 c6 5. axb5 ♞xb5 6.♟f3 con attacco imparabile alla Torre in a8.

2... c6 3.♘f3 e6 4.♙xd5 exd5 5.♙c3 ♘f6 6.♜g5 ♜e7 7.♞c2 ♚bd7 8.e3
0-0 9.♜d3 ♜e8 10.0-0 ♘f8 11.Tab1

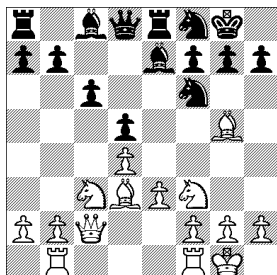


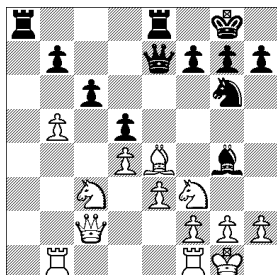
diagramma 47

Finita la fase di sviluppo il Bianco prepara la spinta in b4. Ha inizio l'attacco di minoranza. A mio parere il Bianco poteva arrivare alla spinta in b4 un tempo prima giocando 11.♜xf6! (distoglie l'♜e7 dal controllo di b4) con la seguente continuazione: 11... ♜xf6 12. b4

11... ♘e4 12.♜xe7 ♞xe7 13. b4 a6 14.a4 ♘g6 alle spinte dei pedoni sul lato di Donna il Nero reagisce imbastendo un contrattacco sull'ala di Re.

15.b5 axb5 16.axb5 ♜g4 17.♜xe4!

diagramma 48



In una partita giocata a Kiev nel 1954, in occasione del XXI Campionato sovietico, Taimanov, contro Nezmetdinov, giocò meno correttamente 17. ♘d2? ma dopo 17... ♘xd2, 18.♞xd2 ch4!, (minaccia 19... ♘f3+ o anche 19... ♜h3) l'attacco del Nero arriva prima. Per esempio: 19.♜e2 ♜h3!, 20.gxh3 ♞g5+, 21.♜g4 ♘f3+. Taimanov fu allora costretto a ripiegare su 19.f3 ♞xe3+ 20.♞xe3 ♜xe3, 21.fxg4 ♜xd3, 22.bxc6 bxc6 (non si può 22... ♜xc3? per 23.♙xb7 ♜b8, 24.♜bc1 ♜c4, 25.♜xc4 ♞xc4, 26.♜a1), 23.♙e2 ♜d2, 24.♜f2 h6, 25.♜bf1 ♘g6, e riuscì a salvare questa partita solo grazie a successivi errori del Nero.

17... ♞xe4 18.♙d2! ♜f5 una mossa dubbia. Forse è migliore 18... f5.

19.bxc6 bxc6 lo scopo dell'attacco di minoranza è raggiunto: il c6 pedone è isolato.

20. ♖e2 ch4 il Bianco rafforza il lato di Re e attacca il Pc6.

21. ♖g3 ♜g6

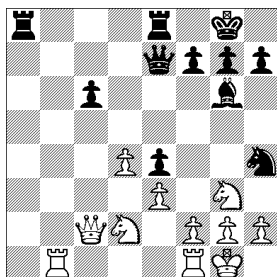


diagramma 49

Si imponeva 21... Tac8. Konstantinopolsky temeva 22. f3 senza accorgersi della forte risposta 22... ♗g5. Ora il Pc6 cade senza sufficiente compenso.

22. ♗xc6 Tac8 23. ♗d5 f5 24. ♖fc1 ♖xc1+ 25. ♖xc1 f4 26. exf4 e3 27. ♗d3+ ♜f7 28. ♗xe3 ♗d7 29. C♗e4 ♜g6 30. f5 ♖xf5 31. ♖xf5 ♖xe4 32. ♖d6 ♖xe3 33. fxex3 ♗d7 34. ♖c8+ ♗xc8 35. ♖xc8 il Nero abbandona.

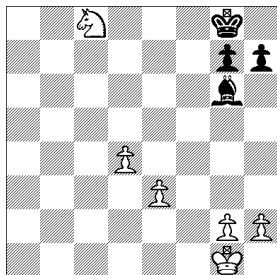


diagramma 50

La strategia del Bianco ha trionfato!

b) contrastare l'attacco sullo stesso lato.

Il modo più drastico di rispondere a un attacco di minoranza è, dopo b2-b4, di giocare b7-b5 e piazzare un Cavallo in c4. La casa debole in c5 trova il suo corrispettivo in quella c4 mentre il pedone c6 debole non è facilmente sfruttabile dal Bianco dopo che il Nero, piazzato un Cavallo in c4, ha chiuso la colonna a possibili attacchi di pezzi pesanti. Si capisce pertanto come la mossa b7-b5 sia strettamente connessa con ♖c4; se quest'ultima non fosse possibile la spinta del pedone in b5 si rivelerebbe un gravissimo indebolimento. Attenzione però: questa strategia può essere adottata solo se al Bianco è interdetta la mossa b2-b3 che scaccerebbe il ♖c4 e renderebbe debole il pedone in c6.

Mambrini-Leoncini, Imperia 1992 (**Gambetto di Donna Rifiutato**)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 ♖f6 4.♜g5 ♜e7 5.♖xd5 il Bianco svela i suoi piani. Per confermare la norma di Maestro era importante che vincessi questa partita.

Dover entrare in una variante in cui la strategia del Bianco è semplice e valida per molte mosse, non mi fece per niente piacere.

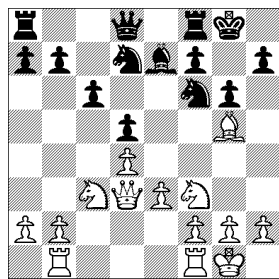
5... exd5 6.♟c2 g6! nella partita di Donna lo sviluppo dell'Alfiere campochiaro è un problema non irrilevante per il Nero. Con la minaccia ♜f5 il Nero pone le basi per cambiarlo con quello buono del Bianco. Il Bianco può evitare questa variante con l'adozione una diversa successione di mosse; per esempio giocando 6.e3, in modo da replicare alla spinta in g6 con 7.♞d3, mossa che impedisce 7... ♜f5, cui seguirebbe 8.♞xf5! gxf5 e il Nero dove arrocca?

7.e3 ♜f5 8.♞d3 ♞xd3 se il Bianco vuole evitare il cambio degli Alfieri su casa chiara può giocare 8.♟d3.

9.♟xd3 ♞bd7 una mossa importante. In caso di cambio in f6 occorre riprendere di Cavallo per non distogliere l'♞e7 dal controllo di b4 (cfr. nota alla undicesima mossa bianca nella partita precedente).

10.♞f3 0-0 11.0-0 c6 12. ♭ab1

diagramma 51



Eccoci giunti al bivio: attaccare sul lato di Re o contrastare palmo a palmo l'espansione del Bianco sull'ala di Donna? In questa partita optai per la seconda strategia per ragioni puramente psicologiche. Avendo più punti Elo del mio avversario volevo evitare che il suo compito fosse facilitato dal dover eseguire un piano semplice.

Opporsi all'espansione significava costringerlo a una battaglia dalla strategia non scontata dove speravo di far valere la mia presunta (quanto è attendibile il punteggio Elo?) maggiore forza.

12... a5 13.a3? il Bianco deve arrivare alla spinta in b4 ma dopo questa mossa tale spinta non è più possibile! Si dovevano muovere i pedoni in un ordine diverso: b3, a3 e b4. La spinta in a5 è utile a ritardare l'espansione bianca.

13... a4! ora a una eventuale spinta del pedone b, il Nero cambia il pedone e il Bianco rimane con un pedone arretrato in a3.

14.♟c2 b5 solo ora che il Bianco non ha più modo di guardare con un pedone la casa c4 questa mossa può essere giocata.

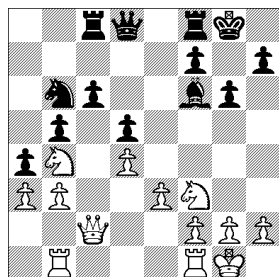
15.♞xf6 ♞xf6 il Nero può riprendere tranquillamente d'Alfiere non essendo più necessario controllare la casa b4. Inoltre il Cavallo in d7 è destinato ad andare

in c4 (via b6).

16. ♖a2 ♜c8 17. ♖b4 siccome in c6 c'è un pedone debole, il Bianco ripiazza i pezzi per attaccarlo. Ma, come si vedrà, l'idea è irrealizzabile. La casa ideale del Cavallo bianco è piuttosto in c5.

17... ♜b6 18. b3?

diagramma 52



La mossa perdente! Il Bianco si accorge di non poter prendere in c6: 18. ♖xc6? ♔d7!, 19. ♜fc1 ♜c4 e, dopo la ritirata del Cavallo bianco, 20... ♜xe3. Inoltre l'attacco di minoranza è stato frustrato sul nascere, di più, è stato il Nero a guadagnare terreno sul lato di Donna. In simili occasioni è facile sbagliare.

18... axb3 il Nero ha finalmente un obiettivo concreto: il Pa3!

19. ♔xb3 ♔d6 20. ♜fc1 ♜c7 il Nero intende raddoppiare le Torri sulla colonna "a" ma la ♜c8 per il momento non può essere distolta dalla difesa del ♔c6, quindi lascia libero il passaggio verso la colonna "a" alla ♜f8 e prepara il raddoppio in a7.

21. ♖a6 ♜a7 22. ♔d4 ♜d8 23. ♖c5 T♔a8 24. ♖e4 ♔e6 25. ♖c5 il Cavallo si piazza nel buco in c5 ma, tutto sommato, a questo punto era meglio cambiare in f6. Il mio avversario sperava forse che acconsentissi alla patta per ripetizione di posizione.

25... ♔e8! 26. ♜a1 ♜e7 27. ♖e5? una mossa ottimista. Il Bianco non sembra essersi reso conto che è giunto il momento di difendersi con i denti. Sarebbe stato meglio 27. ♜d2 per essere pronti a cambiare il Cavallo nero appena spicca il salto in c4.

27... f6 28. ♔e3 ♜c4

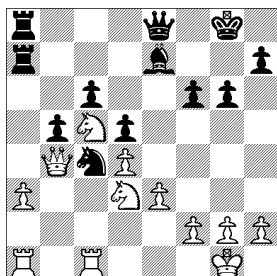


diagramma 53

Finalmente il Cavallo si installa nella casa c4 e con effetti dirompenti. Il terzo attacco al Pa3 è senza rimedio.

29. ♖xc4? vistosi perduto il Bianco sacrifica la qualità sperando in una boccata d'ossigeno. In realtà questa mossa affretta la fine.

29... bxc4 30. ♖f4 ♗b8 31. ♙c3 ♜xc5 32. ♙xc5 ♙e5 in vantaggio di materiale il Nero può cambiare tranquillamente i pezzi e, in caso di ritirata della Donna bianca, questa mossa guadagna comunque spazio.

33. ♙c1 Tab7 dopo questa mossa il Bianco non ha più difese. La conclusione è rapida.

34. f3 ♙xa1! 35. ♙xa1 ♗b1+ 36. ♙xb1 ♗xb1+ 37. ♙f2 c3

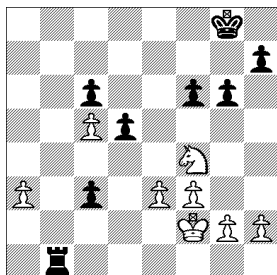


diagramma 54

Il Pedone “c” marcia trionfalmente a promozione perciò il Bianco abbandona.

4. I pedoni forti

a) Il pedone passato isolato

Per pedone passato (o libero) si intende un pedone che, davanti a sé, ha sgombrato di pedoni avversari la colonna in cui si trova e quelle adiacenti.

La forza di un pedone libero ma isolato dipende da alcuni fattori:

a) La sua forza aumenta più è avanzato. Se si trova nella seconda o terza traversa, tra l'importanza strategica di essere libero e la debolezza di essere isolato prevalgono in genere i fattori di debolezza. L'avversario infatti ha di

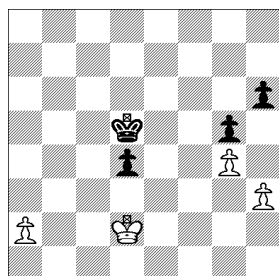
norma tutto il tempo e lo spazio per preparare una casa di blocco ed attaccarlo in forze.

Se invece si trova ben difeso oltre la quarta traversa allora prevalgono i motivi che ne fanno una forza. Oltre a rappresentare una minaccia costante di promozione, può essere spinto, ed eventualmente sacrificato, per sgomberare una casa o aprire una colonna. È vero che un pedone libero ma isolato lega anche i pezzi alla sua difesa ma il vantaggio di spazio e la maggiore libertà di manovra sono in genere un buon compenso.

b) Il valore della sua forza aumenta in rapporto alla sua mobilità. Per questa ragione il difendente deve bloccarne l'avanzata. Il bloccatore più adatto sono i pezzi minori, perché non scacciabili con un semplice attacco.

c) La sua forza aumenta a mano a mano che ci si avvicina al finale di partita. In finale la sua forza è massima quando è distante dal resto dei pedoni.

diagramma 55



Entrambi i giocatori hanno un pedone libero ma quello del Bianco vale di più perché è lontano.

La strategia per vincere è semplice. Il Bianco spingerà il pedone “a” ed il Re Nero sarà costretto ad andare a prenderlo; in questo modo però si allontanerà dai propri pedoni che saranno catturati facilmente dal Bianco.

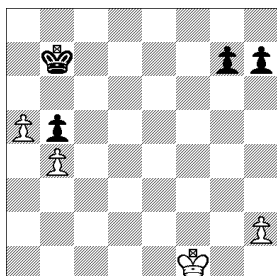
1.a4 ♟c4 distratto dall'azione diversiva il cane da guardia lascia sole le pecorelle che divengono facili prede del lupo bianco.

2.a5 ♟c5 3.♞d3 ♞b5 4.♞xd4 ♞xa5 5.♞e5 il Bianco vince.

b) Il pedone passato sostenuto

Un pedone libero, e sostenuto da altri pedoni, è un obiettivo importante. La sua forza d'attacco è ancora maggiore di quello isolato perché non abbisogna di pezzi alla sua difesa, pezzi che così possono essere usati in altri compiti, per essere sostenuto. Anche in questo caso la sua forza aumenta nel finale ed è massima in quello di soli pedoni perché limita drasticamente l'azione del Re avversario inchiodato al suo controllo.

diagramma 56



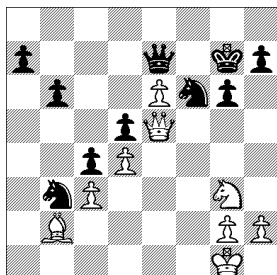
Il Bianco vince facilmente andando a prendere con il Re i pedoni avversari.

Il Re Nero, non potendo uscire dal quadrato a5-a8-d5-d8, non ha alcun modo di contrastare questa semplice manovra.

Abbiamo già avuto modo di vedere in azione la terribile forza di un pedone passato (cfr. partita Sokolsky–Botvinnik dopo la 24^a mossa del Nero e anche la Mambrini–Leoncini dopo la 29^a mossa).

Vediamo ancora qualche esempio.ù

diagramma 57



Questa posizione si verificò nella partita giocata nel torneo A.V.R.O. del 1938 tra Botvinnik e Capablanca.

Il Nero ha un pedone in più e la spinta del pedone libero “a” è un piano semplice e vincente; il compenso del Bianco si basa sul ♖e6 passato e avanzato. Il Nero lo ha bloccato con la Donna e si appresta a far valere il pedone in più; purtroppo per lui la Donna non è un bloccatore ideale perché al minimo attacco è costretta a spostarsi. In apparenza comunque non si vede quale pezzo possa darle fastidio.

30. ♗a3!! ♜xa3 la mossa del bianco è un fulmine a ciel sereno!

31. ch5+! scardina la posizione del Nero e confida nella forza congiunta di Donna e pedone passato.

31... gxh5 32. ♜g5+ ♜f8 33. ♜xf6+ ♜g8 34. e7 decisiva! Al Nero non rimane che un inutile caccia allo scacco perpetuo.

34... ♜c1+ 35. cf2 ♜c2+ 36. cg3 ♜d3+ 37. ch4 ♜e4+ 38. cxh5 ♜e2+ 39. ch4 ♜e4+ 40. g4 ♜e1+ 41. ch5 non ci sono più scacchi pertanto il Nero

abbandona.

Il diagramma 58 riproduce la posizione prodottasi dopo la ventiquattresima mossa del Nero della partita Bernstein–Capablanca del torneo di Hastings del 1922.

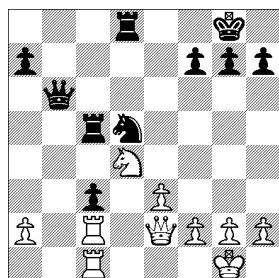


diagramma 58

Il pedone passato in c3 ha concentrato su di sé tutti i pezzi della scacchiera. La sua presenza limita alquanto le possibilità del Bianco, costretto a muoversi in spazi ristretti.

Il Bianco ha realizzato un blocco in c2 ma il bloccatore è un pezzo pesante e quindi sarà costretto a muoversi in caso di un attacco di Cavallo. In effetti, un eventuale raddoppio delle Torri nere sulla colonna “c” consentirebbe al Nero di spostare il Cavallo che potrebbe ripiazzarsi più convenientemente in b4 (o a3) per scacciare la Torre dalla casa c2.

Il Bianco ha in animo di impedire il raddoppio e gioca:

24. ♖b3 ♞c6 25. ♜d4 dove mettere la Torre? La casa c4 è controllata dalla Donna; se la Torre torna in c5 il Bianco gioca il Cavallo in b3 e ripete la posizione; a 25... ♞c7 segue invece 26. ♜b5 ed il pedone c3 cade. Il Nero deve quindi andare in c8 e ritardare di varie mosse l’attacco alla casa c2. Nel frattempo il Bianco può prendere provvedimenti. Questo almeno è quanto doveva pensare Bernstein ma lo attendeva una sorpresa:

25... ♞c7 Bernstein, non vedendo il sottile tranello basato sulla debolezza della prima traversa, deve aver pensato a un errore del Campione del Mondo e, come preventivato, decide di guadagnare il pedone.

26. ♜b5 ♞c5 27. ♜xc3 ♜xc3 28. ♞xc3 ♞xc3 29. ♞xc3 ♞d2!! ecco la bellissima mossa che Capablanca aveva preparato. Dopo questa mossa non ci sono più difese. A 30. ♞xb2 segue 30... ♞d1 matto; se invece 30. ♞c2 ♞d1+ 31. ♞f1 ♞xc2; se, infine, 30. ♞e1 ♞xc3! 31. ♞xc3 ♞d1 e matto alla seguente.

30. il Bianco abbandona.

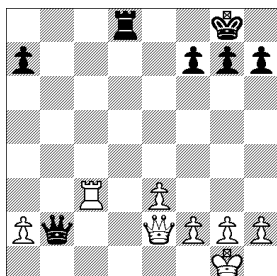


diagramma 59

Per finire seguiamo le evoluzioni dei pezzi in una partita in cui prevale la tecnica difensiva. Lo studio attento di questa istruttiva partita dice molto su come contrastare la forza di un pedone passato.

Leonhardt–Nimzowitsch, San Sebastian 1912 (**Difesa Philidor**)

1.e4 e5 2.♞f3 d6 3.d4 ♞f6 4.♞c3 exd4 forse è migliore non cedere il centro e giocare 4... ♞bd7 5.♞c4 ♞e7 6.0-0 0-0 7.a4 c6. Nimzowitsch fu un grande sperimentatore di linee difensive portando molte innovazioni nel campo della teoria delle aperture e rivisitando in chiave moderna, come fa in questa partita, difese considerate inferiori.

5.♞xd4 una linea più aggressiva si ha con 5.♞xd4 e se 5... ♞c6 allora 6.♞b5! ♞d7 7.♞xc6 e la coppia degli Alfieri trova compenso dal vantaggio del Bianco al centro.

5... ♞e7 6.♞e2 0-0 7.0-0 ♞c6 8.♞xc6 bxc6 Nimzowitsch commenta: “Il cambio crea vantaggi per entrambi: il Nero ottiene una massa di pedoni centrali più compatta (che impedisce l’occupazione della casa d’avamposto d5 con l’eventuale ♞d5), ma il ♞a7 è isolato e anche c5 può diventare debole, come nel testo.”

9.b3 d5 10.e5 ♞e8 11.f4 f5 la minaccia f4-f5 costringe il Nero a questa spinta di pedone che dona al Bianco un pedone passato e sostenuto in e5.

12.♞e3 g6

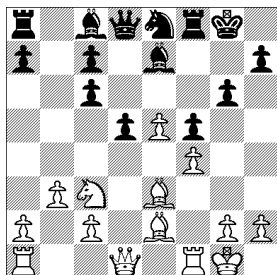


diagramma 60

Come sappiamo il Nero deve bloccare il pedone passato nella casa e6 e il modo migliore per farlo è con un pezzo leggero. I pezzi leggeri che possono andare in e6

sono solo due l'♞c8 e il ♜e8, ma è facile vedere che un ♞e6 svolgerebbe un ruolo del tutto passivo quindi è ovvio che Nimzowitsch intenda portarci il Cavallo. Oltre a bloccare il pedone passato, un Cavallo in e6 prepara le importanti spinte di rottura in d4 e g5.

Questa mossa si rende dunque necessaria per preparare la strada al Cavallo che giungerà in e6 via g7.

13.♞a4 ♞g7 14.♠d2 ♠d7 15.♠a5 oltre a fare pressione sul lato di Donna questa mossa vuole impedire la manovra nera a5-♞a6 col conseguente cambio degli Alfieri su casa chiara.

15... ♞e6 16.Tad1 ♠d8 17.♞c5? una mossa “naturale” ma in realtà un errore strategico. L'idea di occupare la casa c5 è giusta ma il Bianco doveva portarci l'Alfiere, e solo dopo aver cambiato l'Alfiere camposcuro, piazzarci il Cavallo. È importante rimuovere il bloccatore in e6 e solo un Cavallo poteva riuscirci.

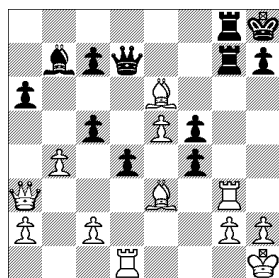
17... ♞xc5 eliminato il Cavallo c5 il Bianco non ha più modo di scacciare il bloccatore e di far valere, nel mediogioco, il pedone passato. Ora l'iniziativa passa nelle mani del Nero.

18.♞xc5 ♞b7 19.♠f3 ♠f7 20.♠h3 ♠g7 21.♠f1 ♠e8 22.♠hf3 Tad8 23.♠d1 a6 23... ♠xa7? perde la Donna dopo 23... ♠a8 24.♠xb7 Teb8.

24.b4 ♠h8 25.♠a3 ♠g8 26.♠c3 ♠g7 27.♠h1 T♠g8 28.♞e3 c5 29.♠g3 secondo Schlechter era migliore 29.bxc5, col probabile seguito 29... d4 30.♠xd4! ♞xd4 31.♞xd4 ♞xf3 32.♞xf3 con due Alfieri e due pedoni per le Torri.

29... d4 30.♠a3 g5 31.♞c4 gxf4 32.♞xe6

diagramma 61



Il Bianco elimina finalmente il bloccatore ma ormai è tardi per capovolgere le sorti della partita. Oltretutto il Nero ha in serbo una piccola sorpresa tattica.

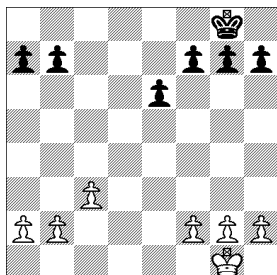
32... ♞xg2+! 33.♠g1 l'Alfiere è intoccabile. Se 33.♠xg2 ♠c6! e se 33.♠xg2 ♠c6+ 34.♠f1 ♠xg3 35.♞xg8 ♠xh2 e vince. Ma anche così le case bianche divengono molto deboli e la sorte del Bianco è segnata.

33... ♠xe6 34.♞xf4 ♞b7 35.bxc5 ♠d5 36.c6 ♞xc6 37.♠f2 ♠xg3 38.hxg3 ♠g2+ 39.♠e1 ♞f3 40.♠xa6 ♠g1+ 41. il Bianco abbandona.

5. L'attacco di maggioranza

I cambi possono, con facilità, condurre ad asimmetrie nella distribuzione dei pedoni sui due lati della scacchiera, e in modo tale da creare una maggioranza di pedoni di un colore su di un lato e una maggioranza di pedoni del colore opposto sull'altro lato.

diagramma 62



Il diagramma mostra un caso tipico. Il Bianco dispone di tre pedoni contro due sul lato di Donna e il Nero di quattro contro tre su quello di Re. Nelle posizioni con arroccchi omogenei la teoria considera vantaggioso avere la maggioranza sul lato opposto a quello in cui sono posti i Re: in una posizione come quella del diagramma entrambi i giocatori possono crearsi un pedone libero (il Bianco sulla colonna “c” e il Nero su quella “e”) e, in tali casi, ha maggior valore quello più distante dai Re. La sua cattura costringe, infatti, il Re ad allontanarsi dai pedoni restanti che divengono così preda dell'avversario.

Vediamo qualche esempio di apertura che, in pochi tratti, produce maggioranze su lati opposti.

Siciliana: 1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 ♟xd5 4.d4 ♟f6 5.♟f3 e6 6.♜d3 ♜e7 7.♞xc5

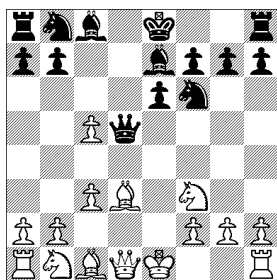


diagramma 63

Caro Kann: 1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 ♟xd5 4.c4 ♟f6 5.♟c3 e6 6.c5

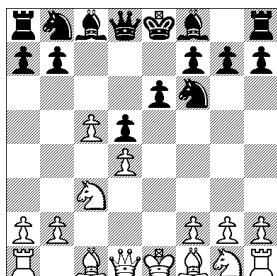


diagramma 64

Difesa Tarrasch: 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♖c3 c5 4.♙xd5 exd5 5.♙f3 ♘c6 6.g3 c4

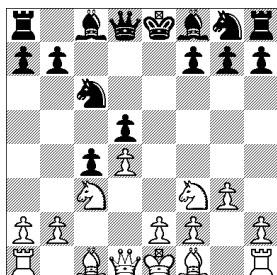


diagramma 65

Non si creda che, raggiunta una maggioranza sul lato opposto a quello dei Re, si sia già vinto da partita. Certo, il finale di soli pedoni è favorevole ma al finale bisogna arrivarci! La maggioranza può anche essere usata in centro partita per imbastire un attacco finalizzato alla formazione di un pedone libero come succede in questa breve partita in cui la strategia del Bianco trionfa.

Hort–Ciric, Amsterdam 1970 (**Difesa Caro Kann**)

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 ♙xd5 4.c4 con l'attacco Panov il Bianco evita continuazioni squisitamente posizionali tipiche della Caro Kann. L'alternativa è 4.♞d3 col possibile seguito 4... ♙c6 5.c3 ♙f6 6.♞f4 ♞g4 7.♟d3 ♟c8 8.♙d2 e6 9.♙gf3 ♞e7 10.0-0 0-0 11.♙e5 ♞h5 12.♟fe1 ♙xe5 13.♞xe5 ♟c6 con gioco equilibrato (Szapik-Seirawan, Olimpiadi di Malta 1980).

4... ♙f6 5.♙c3 e6 6.♙f3 ♞e7 7.♞g5 si può anche giocare subito 7.c5 0-0 8.♞d3 b6 9.b4 a5 10.♙a4 con complicazioni.

7... 0-0 8.c5 il Bianco si crea una maggioranza sul lato di Donna e minaccia di spingere a fondo i propri pedoni. Al Nero è richiesta una difesa precisa.

8... b6 penso sia meglio giocare 8... ♙c6 come nella partita Liberzon-Zaitsev del campionato sovietico del 1969, cui seguì 9.♟c1 ♙e4 10.♞xe7 ♟xe7 11.♞e2 ♟d8 12.0-0 e5 13.♙xe5 ♙xe5 14.♟xe5 ♙xc3 15.♟xc3 d4 con gioco equivalente.

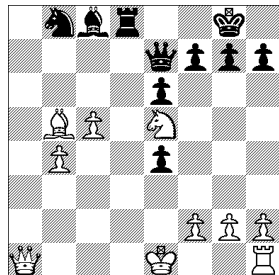
9.b4 a5 è ovvio che, avendo deciso di spingere il pedone “c” in c5 il Bianco si è anche impegnato a sostenerlo.

10.a3 ♖e4 11.♟xe7 ♠xe7 12.♙xe4! è sbagliata **12.♠c1?** per **12... axb4 13.♙xa1 ♠xa1 14.♠xa1 ♖c6 15.♠d2 bxc5 16.bxc5 ♠d7** con vantaggio del Nero.

12... ♠xe4 13.♙e5 ♙d8? è meglio **13... ♟b7**

14.♟b5! axb4 15.axb4 ♙xa1 16.♠xa1 bxc5 17.♠xc5

diagramma 66



Con la comparsa di due pedoni liberi sul lato di Donna, il Bianco ha raggiunto l'obiettivo strategico che si era proposto. Ora si tratta di mobilitarli.

17... ♠d7 18.♠a5 una mossa precisa, l'attacco alla ♙d8 difende in modo indiretto il ♙e5. Per esempio, se il Bianco avesse giocato **18.♠a4?** il Nero avrebbe reagito attaccando il ♙e5 con **18... ♠d5!** e su **18.♙c4** avrebbe avuto il tempo di giocare **19... e3!**

18... ♠d5 19.0-0 ♙f8 20.♠a1 ♙d8 21.♟c4 ♠d4 22.c6 ♠d6 23.b5 il Bianco ha spostato in avanti la catena dei pedoni; la vittoria è vicina.

23... ♠c7 24.♠d2 ♠d6 25.♠c2 f5 26.c7 il Nero abbandona.

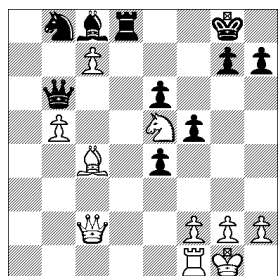


diagramma 67

A **26... ♠xc7** segue **27.♟xe6+!**

Appendice al capitolo III

Si consideri questa posizione:

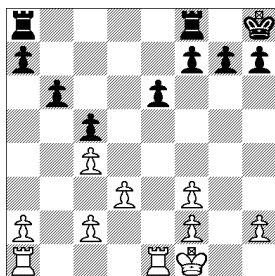


diagramma 68
muove il Bianco

Basandosi solo su considerazione generali, senza cioè eseguire calcoli approfonditi, si domanda chi è preferibile.

Proposi questo esercizio in area *Scacchi-ARS* di Mc link. il BBS della rivista McMicrocomputer. Ecco che cosa risposero due utenti:

Paolo Maria Giardini (Petrignano Lago) : “A lume di naso direi che il Nero è messo meglio. A parità di pezzi ha l’arrocco intatto mentre il Bianco ha due pedoni impediti ed un buco in g2. Inoltre ha dei pedoni isolati che lasciano spazio alle manovre dell’avversario. Il Nero ha invece uno schieramento di pedoni più omogeneo”.

Gabriele Morra (Roma, all’epoca moderatore dell’area) : “... io preferisco, come Paolo, il Nero. Il motivo risiede soprattutto nella grande debolezza e isolamento in cui si trovano i pedoni sull’ala di Re del Bianco. Per quanto riguarda l’ala di Donna, infatti, penso che il relativo svantaggio dei pedoni doppiati sia ben compensato dalla colonna *b* libera e dalla posizione relativamente infelice del pedone nero sempre sulla colonna *b*. Infatti, anche se questo può essere difeso dal pedone a7, il Nero può sempre portare una specie di attacco di minoranza (riferito alle colonne *a* e *b*) con il pedone a2. Come forse sta un pochino meglio il Bianco, ma dall’altra parte i pedoni bianchi davanti al Re mi paiono così isolati ed indifesi da essere determinanti a favore del Nero dicevo, quindi, sull’ala di Donna e al centro la situazione mi pare pari, anzi in un eventuale ma molto probabile finale”.

La posizione del diagramma mi è capitata giocando, col Bianco, in una partita lampo contro un CM senese. Arrivati a questo punto il mio avversario esclamò: “Finalmente una posizione dove sto meglio!” e io dissi: “Ma veramente pensavo di stare meglio io!”.

Entrambi avevamo *visto* con qualche mossa d’anticipo questa posizione ma l’avevamo valutata in modo opposto! Sia Paolo che Gabriele fanno delle considerazioni valide. Il Bianco ha ben due pedoni doppiati, un lato di Re sfasciato ecc. ma la domanda che bisogna porsi è: il Nero può sfruttare queste debolezze?

Un giocatore può avere un buco nella sua posizione, macroscopico quanto si vuole, ma se l’avversario non ha modo di sfruttarlo quella debolezza non ha

conseguenze. Nella posizione del diagramma, per esempio, i pedoni bianchi sulla colonna *f* ed *h* sono deboli ma come può il Nero attaccarli? Certo, se il Pf7 (o h) si trovasse in d7 allora sarebbe tutto un altro discorso; il Nero potrebbe raddoppiare le Torri sulla colonna *f* (h) e giocare per vincere ma così non è. Certo, se in gioco ci fossero ancora dei pezzi minori, e soprattutto la Donna, il discorso cambierebbe; la debolezza dei pedoni e dell'arrocco si farebbe sentire parecchio e forse il Nero finirebbe col vincere, ma non è neanche così.

Passiamo al Nero che, in apparenza, ha una struttura di pedoni perfetta. Qui Gabriele merita un plauso perché ha capito che sull'ala di Donna, con le Torri ancora sulla scacchiera, sta meglio il Bianco e soprattutto ha indicato il piano giusto: l'attacco di minoranza. Infatti, spingendo il pedone *a* fino in a5 il Nero verrà ad avere inevitabilmente un pedone debole sul lato di Donna. Avrà deboli i pedoni c5 e il Pa7 in caso di cambio (b6xa5) oppure quello in b6 se permette al Bianco di cambiare lui. E, attenzione, questo pedone debole sarà sottoposto a una forte pressione da parte del Bianco grazie alle colonne semiaperte. Quindi, il Bianco sta meglio! Se poi riuscirà a vincere o dovrà accontentarsi della patta questo è solo questione di calcolo. La cosa sorprendente è che tutto il software scacchistico cui ho sottoposto la posizione è concorde nel preferire il Nero, e sono addirittura i programmi di maggior prestigio quelli che valutano peggio questa posizione! Si pensi, per esempio, che lo Psion chess valuta in leggero il vantaggio del Nero mentre l'Mchess 1.71 (uno dei migliori sul mercato, valuta il Nero in vantaggio di oltre 1 punto e mezzo (cioè un pedone e mezzo!). Naturalmente non ho avuto difficoltà a battere e il mio avversario e gli altri programmi cui ho sottoposto la posizione.

Ecco come è continuata la partita con l'Mchess:

1.a4 |fc8 2.|fbl |c7 3.|b5 |cg8 4.a5 |b8 il candidato maestro senese preferì 2... bxa5 ma la mossa del calcolatore è migliore.

5.Tab1 Txb7 6.d4 |xd4 7.c5 |bc8 8.a6 |bb8 9.|xb6 |xb6 10.|xb6 axb6 11.a7 |a8 12.|xb6 e vince.

Si rimettano i pezzi nella posizione del diagramma. Se, al posto di 3... |cg8, il Nero avesse giocato 3... g6 alla 12^a mossa si sarebbe assistito a una corsa per il controllo di b7:

12.|a1 |cg7 13.|ce2 |cf8 14.|cd3 |ce7 15.|cc4 |cd6 16.|cb5 |cc7 17.|ca6! e vince perché la Torre è libera di muoversi e il Nero non ha modo di impedire uno scacco sulla colonna "c" (|a4 |c4+) e la successiva entrata in b7 del Re Bianco.

Forse i programmatori si sono dimenticati di insegnare al software che l'attacco di minoranza equivale a un pedone isolato virtuale ... o forse no. Forse l'Mchess ha valutato il suo futuro pedone isolato ma continuava a darsi in vantaggio perché il Bianco ne ha più di uno. Forse invece non considera abbastanza il vantaggio della colonna semiaperta o non tiene conto del fatto che sulla scacchiera ci sono solo le Torri.

Insomma, appare ovvio, come i programmi siano ancora carenti dal punto di vista strategico.

Quando i programmatori saranno riusciti a formalizzare in modo fine la strategia del gioco degli scacchi, bè a quel punto, data la loro enorme capacità di calcolo, ci batteranno senza problemi (non sarà comunque la fine degli scacchi che sono, innanzitutto, competizione intellettuale, di volontà, psicologica ecc., tra due esseri umani). Ma non è compito facile.

Si consideri questa semplice posizione:

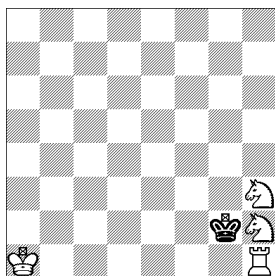


diagramma 69

Tratto al Nero.

È evidente che basta prendere in h1 per pareggiare. Tutto il software che c'è in giro gioca invece $1... \text{c}x\text{h}3$ ¹ perché *vede* che dopo $2. \text{a}f1 \text{c}g2$ cattura un secondo pezzo (e due Cavalli, gli è stato giustamente insegnato, valgono più di una Torre); purtroppo non gli è stato detto che la Torre da sola riesce a dare matto e i due Cavalli no, e così il poveretto perde la partita. Naturalmente è facile dargli questa informazione ma non è banale arrivare a formalizzare tutto il gioco degli scacchi.

Gli uomini agiscono in modo diverso. Leggono, per esempio, di vari elementi strategici e basta loro usarli anche poche volte per riuscire a valutare in modo sorprendentemente preciso l'importanza di uno di essi in relazione agli altri, data una qualsiasi posizione. Come il cervello umano possa essere tanto preciso affidandosi a valutazioni generiche, Dio solo lo sa. Al calcolatore va spiegato tutto in modo certosino ed è ovvio che, innanzitutto, gli uomini debbano spiegare i meccanismi di valutazione a se stessi. L'altro metodo per batterci, data la difficoltà a formalizzare in modo fine gli scacchi, è aumentare a dismisura le capacità di calcolo (forza bruta). Se ci fosse un calcolatore così potente da riuscire a calcolare tutto il finale del diagramma scoprirebbe da solo che la Torre vince e i due Cavalli no, e agirebbe di conseguenza. Purtroppo sembra questa scorciatoia la strada scelta dai programmatori; e dico purtroppo perché costruire

¹Nota del 30.1.1996: rispetto a quando scrissi queste note il problema è stato risolto e oggi tutto il software prende la Torre. La validità dell'esempio comunque rimane a testimonianza delle difficoltà cui vanno incontro i programmatori di scacchi.

un supercalcolatore che spara mosse su mosse come un pazzo da manicomio servirà poco e agli scacchisti e agli studiosi di Intelligenza Artificiale.

IV – GLI AVAMPOSTI

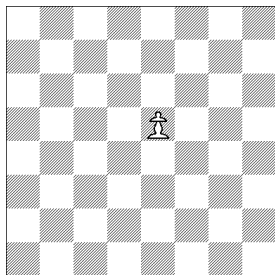
Per avamposto si intende il pezzo (pedone compreso) più avanzato dello schieramento.

Per intenderci meglio, già la prima mossa, se si tratta di una spinta di pedone di due passi, secondo la concezione di Canal (1896–1981), cui qui ci rifacciamo, introduce sulla scacchiera un avamposto. Quando è un pezzo non facilmente scacciabile o è un pedone, l'avamposto diviene il leitmotiv della partita e su di esso si concentrano i pezzi dell'uno e dell'altro schieramento.

a) Il caso del pedone

Nel capitolo precedente abbiamo già avuto modo di constatare l'efficacia del pedone come avamposto; la sua importanza dipende dalla mobilità e dal controllo esercitato sulle case limitrofe. Per quanto riguarda quest'ultimo aspetto vale la pena soffermarsi un momento sul diagramma che segue:

diagramma 70



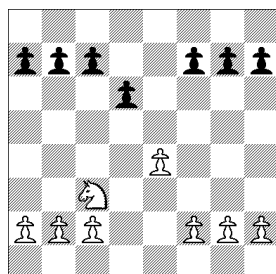
- la casa e6 è la casa di spinta. Chi si difende deve averne il controllo per evitare pericolose spinte di pedone. Nella casa di spinta un giocatore tenderà a piazzare un pezzo bloccatore mentre l'altro si adopererà a rimuoverlo.
- le case d6 e f6 sono case di controllo. Se ne ricorrono le condizioni, possono esservi installati pezzi, in particolare Cavalli.
- le case d5 e f5 sono case di affiancamento. Affiancare un pedone con un secondo pedone ne aumenta la mobilità. Queste case sono spesso sfruttate dagli Alfieri amici, che non trovano intralcio alla loro azione dal pedone e contribuiscono al controllo della casa di spinta.
- infine d4, e4 e f4 sono case di sostegno. Quelle laterali, se occupate da pedoni, sostengono l'avamposto e minacciano di affiancare un secondo pedone al primo, se occupate da Cavalli controllano l'importante casa di spinta; quella centrale (ma più che di casa andrebbe parlato di colonna) è occupata di preferenza dalla Torre che sostiene, specie nel finale, l'avanzata del pedone.

b) Il caso del pezzo.

Un pezzo può essere l'avamposto dell'armata solo se piazzato su casa debole o non controllabile senza causare danni di altro tipo alla propria posizione.

Si consideri questo schema:

diagramma 71



La struttura di pedoni del Nero non presenta debolezze. In queste condizioni non dovrebbe essere possibile al Bianco creare un pezzo come avamposto oltre la quarta traversa. Invece egli può giocare c3-d5 senza temere di essere scacciato perché la spinta del pedone nero da c7 in c6 indebolirebbe il d6 .

Una bella partita dove un avamposto nero sfrutta una casa debole nel cuore dello schieramento avversario è la seguente:

Karpov–Kasparov, Mosca, 16^a del match mondiale 1985 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 2.♖f3 e6 3.d4 ♟xd4 4.♟xd4 ♟c6 5.♟b5 d6 6.c4 negli anni Settanta Fischer preferiva giocare $6.\text{♟f4 e5 } 7.\text{♟e3 ♟f6 } 8.\text{♟g5}$ con rientro nella variante Svesnhikov della Siciliana, ma con un tempo in meno per il Bianco. Egli considerava tanto gravi le debolezze del Nero (buco in d5 e pedone debole in d6) da non preoccuparsi troppo della perdita di tempo. Il sistema scelto da Karpov, noto col nome di Maroczy, è molto solido e tende al controllo della casa d5.

6... ♟f6 7.C1c3 a6 8.♟a3 d5!? Kasparov aveva già tentato questa sorprendente spinta nella dodicesima partita del match; questo sacrificio di pedone era stato considerato dubbio dai teorici e pochi pensavano a una replica.

9.♟xd5 exd5 10.exd5 il Bianco ritiene che $10.\text{♟xd5 ♟xd5 } 11.\text{♟xd5 ♟xe6 } 12.\text{♟xd8+ ♟xd8}$ concede troppo gioco all'avversario.

10... ♟b4 11.♟e2 nell'occasione precedente Karpov aveva giocato $11.\text{♟e4}$.

11... ♟c5 sembra che questa mossa sia sfuggita al team di Karpov che, forse, si aspettava $11... ♟bxd5 } 12.\text{♟xd5 ♟xd5 } 13.0-0 ♟e7 } 14.\text{♟f3 ♟e6}$ con un leggero vantaggio del Bianco dopo la manovra ♟c2-d4 .

12.0-0 0-0 13.♟f3 si tiene stretto il pedone di vantaggio che invece era meglio restituire con $13.\text{♟g5 ♟bxd5 } 14.\text{♟xd5 ♟xd5 } 15.\text{♟xf6 ♟xd1 } 16.\text{♟fxd1 gxf6}$ con pari possibilità.

13... ♜f5 14. ♜g5 ♜e8 14... ♜d3 è confutata da 15. ♜e1 ♜g4 16. ♜xd8 ♜xf2 17. ♜d2!

15. ♜d2 non è possibile giocare 15. ♜e1 per 15... ♜xe1+ 16. ♜xe1 ♜d3

15... b5 16. ♜ad1 ♜d3!

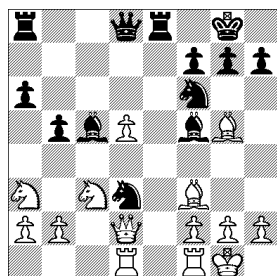


diagramma 72

Il commento più colorito a questa mossa lo hanno scritto Keene e Goodman in “Karpov–Kasparov: atto secondo”, edito in Italia dalla Mursia nel 1985: “*Questo pezzo comincia come Cavallo ma si trasforma ben presto in una piovra, posta al centro della scacchiera, i cui tentacoli si estendono in ogni direzione e si protendono sulle caselle chiave della posizione del Bianco*”. Nella casa d3 il Nero ha piazzato un avamposto che condiziona in modo pesante l’intera posizione.

17. ♜ab1 era minacciata la forchetta in b4. A 17. ♜c2 poteva seguire 17... ♜xb2 18. ♜e3 ♜xe3 19. ♜xe3 ♜xd1 20. ♜xd1 ♜d7.

17... h6 18. ♜h4 b4 19. ♜a4 ♜d6 20. ♜g3 ♜c8 21. b3 per far rientrare in gioco il ♜a4 tramite la casa b2.

21... g5! schioda il ♜f6 per portarlo a sostegno del ♜d3.

22. ♜xd6 ♜xd6 23. g3 non va 23. ♜b2 ♜xb2 24. ♜xb2 g4 25. ♜e2 ♜c2 e vince.

23... ♜d7! libera la casa f6 alla Donna e prepara un altro Cavallo per la casa d3 nel caso il primo venisse cambiato.

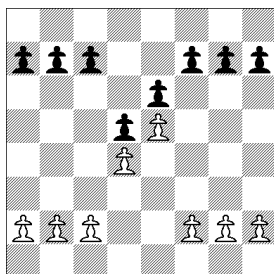
24. ♜g2 il ♜a4 non può ancora essere riportato in gioco tramite b2, seguirebbe: 24... ♜7e5 25. ♜g2 ♜xb2 26. ♜xb2 ♜c2 27. ♜d4 ♜xa2 con vantaggio evidente.

24... ♜f6 25. a3 a5 26. ♜xb4 ♜xb4 27. ♜a2 ♜g6 vale la pena notare come l’avamposto in d3 riduca al minimo le possibilità del Bianco.

Secondo le analisi di Suetin, pubblicate dalla “Pravda”, era sbagliata 27... ♜f4 28. ♜xf4 ♜c2 29. ♜b2 ♜xb2 30. ♜xg5 ♜xg5 31. ♜a4.

28. d6 g4 il Bianco respira dopo 28... ♜xd6 29. ♜d2 ♜c2 30. ♜c4.

29. ♜d2 ♜g7 30. f3 aprire le linee affretta la fine ma non si vede come il Bianco possa resistere a manovre stritolanti del tipo di h5-h4 e ♜h8.



La posizione del diagramma, in mancanza di una rimozione del ♗e5, suggerisce un'iniziativa bianca sul lato di Re, cui farà da contrapposto quella nera ad ovest. Il Bianco opererà la spinta f2-f4-f5 mentre il Nero quella c7-c5.

In caso di arroccchi ad est, e se il centro rimane chiuso, il Bianco potrà anche permettersi di spingere i pedoni *g* e *h* imbastendo un attacco in piena regola.

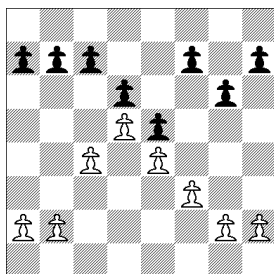


diagramma 75

In quest'altro schema, invece, le parti sono invertite. Il Nero ha l'iniziativa ad est e il Bianco sull'ala di Donna. Il Nero effettuerà la spinta f7-f5, in caso di cambio può in seguito contrapporre all'iniziativa Bianca ad ovest (b2-b4 e c4-c5) l'apertura del centro con e5-e4, altrimenti, a centro chiuso, può giocare f5-f4 e attaccare sul lato di Re, eventualmente anche avvalendosi delle spinte dei pedoni *g* e *h*.

La partita che segue, vinta dal Campione del Mondo Garry Kasparov con il consueto slancio ricco di complicazioni, illustra bene le potenzialità illustrate dalla struttura diagrammata.

Piket–Kasparov, Tilburg 1989 (**Difesa Est Indiana**)

1.d4 ♖f6 2.♗f3 g6 3.c4 ♜g7 4.♖c3 0-0 5.e4 d6 nella scelta delle difese a 1.d4 Kasparov ripercorre le vie di Fischer. Entrambi prediligono l'Est Indiana e la Gruenfeld.

6.♜e2 e5 7.0-0 ♖c6 8.d5 ♖e7 9.♖e1 ♖d7 10.♜e3 f5 11.f3 f4 12.♜f2 g5 come abbiamo detto, in presenza di un centro bloccato ci si può permettere di spingere i pedoni davanti all'arrocco.

13.b4 ♖f6 14.c5 ♖g6 15.♖xd6 ♖xd6 16.♞c1 ♞f7 17.a4 ♜f8 18.a5 ♜d7

19. ♖b5 g4! gli attacchi sulle ali sono in pieno svolgimento. Inferiore al tratta del testo era 19... ♜xb5 20. ♜xb5 g4 21. fxg4 ♖xe4 22. ♜d3.

20. ♖c7?!

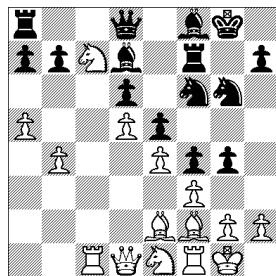


diagramma 76

Una mossa di dubbio valore. Il Bianco avrebbe fatto bene a giocare 20. fxg4! ♖xe4 21. ♖c7 ♜a4!? (21... ♗c8 22. ♖e6 ♔f6 23. ♗xc8 ♜xc8 24. ♜c4).

Anche la presa 20. ♖xa7 sarebbe stata insufficiente: 20... g3 21. ♜b6 ♔e7 (21... gxf2+? 22. exf2! ♔e7 23. ♗h1! ch5 24. eg1 ♖g3 25. ♗h2) 22. ♖b5 (22. h3? ♜xh3! 23. gxh3 ♔d7 24. ♜d3 ♔xh3 25. ♗c2 ch4 e l'attacco del Nero arriva prima) 22... ch5 23. ch1 gxh2 24. ♜f2 ♜xb5 25. ♜xb5 ♖g3+ 26. ♜xg3 fxg3.

20... g3! se 20... ♜a4? 21. ♔xa4 ♗xc7 22. ♗xc7 ♔xc7 23. ♔c2! ♔d7 24. fxg4 ♖xg4 25. ♜xg4 ♔xg4 26. ♖f3

21. ♖xa8? si imponeva 21. hxg3 fxg3! 22. ♜xg3 ♜h6! 23. ♖xa8! (23. ♖e6 ♜xe6 24. ♔xe6 ♗g7 e vince) 23... ch5 24. ♜f2 (24. ♜h2 ♜e3+ 25. ♗f2 ♔h4 26. ♖d3 ♖gf4 27. ♔e1 ♖xg2! 28. exg2 ♗g7+ e vince) 24... ♖gf4 25. ♖d3! ♗g7 26. ♖xf4 ♜xf4 27. g4! (27. ♗c7? ♖g3! 28. ♗d7 ♔h4 29. ♗xg7+ exg7 30. ♜xa7 ♖xe2+! 31. ♔xe2 ♜h2+ e vince) 27... ♜xc1 28. ♔xc1 ♖f4 29. ♔e3 h5!

21... ch5! 22. ch1 se 22. ♜xa7 ♔h4 23. h3 ♜xh3 24. gxh3 ♔xh3 25. ♗f2 gxf2+ 26. exf2 ch4 27. ♜f1 ♔h2+ 28. ♖g2 ♗g7 e il Nero vince.

22... gxf2 23. ♗xf2 ♖g3+! 24. eg1 ♔xa8 25. ♜c4 a6! la Donna rientra in gioco sulla diagonale h7-g1!

26. ♔d3?! ♔a7 27. b5 axb5 28. ♜xb5 ch1! 29. abbandona.

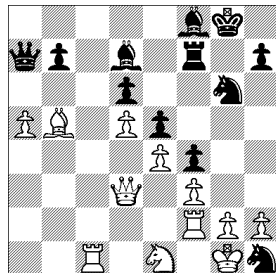


diagramma 77

Una chiusura veramente notevole!

Le altre posizioni che permettono attacchi molto violenti, anche in mancanza di debolezze posizionali, si hanno con gli arroccchi eterogenei. In tali casi l'attacco non solo è lecito ma necessario.

1. Gli arroccchi eterogenei

Si dicono *partite con arroccchi eterogenei* quelle in cui un giocatore arrocca sul lato di Re mentre l'altro su quello di Donna.

Quando ciò si verifica la partita si trasforma in una lotta in cui tendono a predominare gli elementi tattici. Il motivo dominante della partita diventa in questi casi l'attacco al re nemico. Per far ciò entrambi i giocatori spingeranno a fondo i propri pedoni sull'arrocco cercando di cambiarli con quelli avversari per aprire le linee.

Questa strategia, di norma non possibile, è qui indicata perché le spinte di pedoni non indeboliscono il proprio arrocco, situato dall'altra parte della scacchiera.

Ostapenko-Jarzew, URSS 1969 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 con questa mossa il Nero rompe drasticamente la simmetria dei pedoni e conferisce alla partita, almeno a grandi linee, caratteri riconoscibili: il Nero tenderà ad espandersi sul lato di Donna mentre il Bianco su quello di Re.

2.♟f3 ♟c6 3.d4 ♟xd4 4.♟xd4 ♟f6 5.♟c3 d6 6.♟c4 e6 7.♟e3 ♟e7 8.♟e2 0-0 9.♟b3 ♟c7 10.0-0-0 il dado è tratto! Gli arroccchi eterogenei danno alla partita un motivo strategico dominante: l'attacco diretto al Re. La posizione richiede la massima energia e una veloce mobilitazione delle forze.

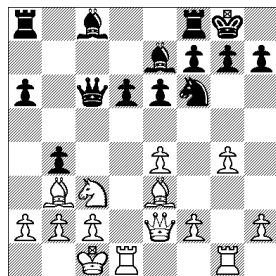
10... a6 il Nero si accinge a spingere in b5

11.♟hg1 e il Bianco in g4. I due giocatori si preparano a lanciare sull'arrocco nemico i propri pedoni.

11... b5 12.g4 b4 13.♟xc6 preludio a una combinazione tattica tesa a recuperare il leggero ritardo nell'attacco ad est rispetto a quello avversario ad ovest.

13... ♟xc6

diagramma 78



14.♟d5! exd5 15.g5 ♠xe4 se 15... ♟xe4 **16.♟xd5**.

16.gxf6 ♟xf6 17.♟d5 dalla baruffa tattica il Bianco ha ottenuto l'allungamento della diagonale a2-g8 all'Alfiere campo chiaro e l'apertura della colonna *g* alla ♖g1. Il Nero ha ottenuto di rimpiazzare l'Alfiere delle case scure su una diagonale (a1-h8) che punta direttamente sull'arrocco avversario.

17... ♠a4 speculando sull'intoccabilità della ♖a8. **18.♟xa8 ♠xa2!** e il Bianco, per salvarsi dal matto deve cedere materiale. Per esempio: **19.♞d2 ♠xb2 20.♞e1 ♟c3+ 21.♞f1 ♟h3+ 22.♖g2 ♟xg2+ 23.♞xg2 ♖xa8**

18.♠h5 non c'è tempo per la difesa. Occorre contrattaccare a tutta forza.

18... ♟e6 l'inchiodatura del ♞f7 impedisce **18... g6** cui seguirebbe **19.♖xg6+!** hxg6 **20.♠xg6+**. Questa mossa contrasta al Bianco la diagonale a2-g8 e lascia libera la Torre l'importante casa c8.

19.♖xg7+! il Bianco forza i tempi; se **29... ♞xg7** allora **20.♠h6+**.

19... ♟xg7 20.♖g1! il Bianco minaccia **21.♠h6** e poi matto (**♠xg7**).

20... ♖fc8 la lotta si fa drammatica. La ♖a8 è intoccabile per il matto in c2.

21.♖xg7+ un'altra mossa spettacolare. Il Bianco non bada al materiale pur di aprire l'arrocco avversario. Meno chiara sarebbe stata **21.♟xe4 ♞f8 22.♠xh7 ♟xb2+!**

21... ♞xg7 22.♠h6+ ♞g8 23.♟xe4 b3 il Nero riprende il filo interrotto dell'attacco sull'arrocco, ma non c'è più tempo.

24.♟xh7+ ♞h8 25.♟f5+ una mossa precisa il cui scopo diviene chiaro tra qualche mossa.

25... ♞g8 26. ♠h7+ ♞f8 27.♟h6+ ♞e8 28.♠g8+ ♞e7 29.♟g5+ ♞d7 30.♠xf7+ senza la previdente **25.♟f5** questa mossa non sarebbe stata possibile. Ora il Re nero è veramente in balia delle onde.

30... ♞c6 31.♟xe6 ♞b6 alla ricerca di un rifugio per il Re.

32.♟e3+ ♞a5 33.♟xc8 ♖xc8 34.♠f5+ ♖c5 35.♟xc5 ♠d5 36.♟b4+ ♞xb4 37.a3+ ♞c4 38.♠xb5+ axb5 39.♟xb3+ ♞d3 40.♞d1 abbandona.

In precedenza abbiamo già visto in azione la Variante di cambio del Gambetto di Donna rifiutato e abbiamo osservato che essa può essere il preludio a un attacco di minoranza ad ovest.

Nella partita che segue, giocata all'internazionale di Toluca del 1982, il Bianco rinuncia all'attacco di minoranza per una partita di attacco e contrattacco con arroccchi eterogenei.

Hulak-Spassky, Toluca 1982 (**Gambetto di Donna Rifiutato**)

1.d4 d5 2.c4 il tentativo di incrementare l'iniziativa con la prematura spinta in e4 è destinato all'insuccesso: 2.e4 fxe4 3. xc3 e5! e il Nero ha risolto i problemi d'apertura.

2... e6 3. xc3 xf6 4. xd5 exd5 5. f5 f7 6.e3 c6 7. fc2 bd7 8. fd3 0-0 9. ge2 decidendo di arroccare lungo questa mossa è la più naturale. Perde di significato 9. xf3 , utile a rafforzare un arrocco corto ma di intralcio in caso i arrocchi eterogenei perché ostacola l'avanzata del pedone "f".

9... fe8 10.h3 taglia definitivamente i ponti con l'arrocco corto. Il senso dello sviluppo del cavallo in e2 e dell'arrocco corto poteva essere una strategia di espansione centrale: f2-f3, e3-e4 e, eventualmente, e4-e5.

10... xf8 11.0-0-0 a5 Spassky non ci pensa due volte a lanciare la massa di pedoni sull'arrocco.

12.cb1 Gergadze indica la seguente continuazione contro l'immediata 12.g4: 12... a4; e ora 13. xa4 ?! fa5 14. xf6 (14. xc3 b6 e poi fb7 e c5) 14... xf6 15.b3 b5.

12... b5 13.g4 a4 occorre conquistare la casa a4 prima di spingere in b4, altrimenti, all'immediata b4, il Bianco gioca xa4 e l'attacco del Nero è frenato.

14. g3 a3 15.b3 fa5 16.hg1 ch8 il Re si sposta dalla colonna ove è posta la Torre.

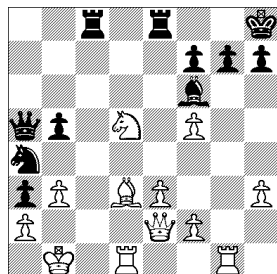


diagramma 79

17. ce2 fd7 18. xf5 xf5 19.gxf5 ovviamente non 19. xf5 e la colonna g rimane chiusa.

19... Tac8 20. xf4 d7 21. fe2 c5 22. fxc5 xc5 23. xf6 ? il Bianco va a caccia di pedoni. Era migliore 23. fe1 .

23... xf6 24. xd5 a4 !

Impedisce il cambio del Cavallo con l'Alfiere e si appresta a sfruttare la casa c3. Il Cavallo è naturalmente tabù.

25.c1 xc3 + **26. xc3 ?** il Bianco dà troppo peso al materiale. Occorreva ridare fiato all'attacco giocando 26. xc3 fxc3 27.f6, con qualche possibilità. Così si riduce a un gioco passivo.

26... xc3 27.gd1 fd4 il Nero minaccia 28... xb3 + e matto in poche mosse.

28. fc2 T xe3 29. fd2 la Torre nera è intoccabile: 29.fxe3 fc3 !

29... ♖c3 30. ♖e1 ♗xe1 31. ♔xe1 h6 32. ♖d1 ♔h7 33. ♔e2 ♗xh3 34. ♔e1 ♔c5
35. ♔c1

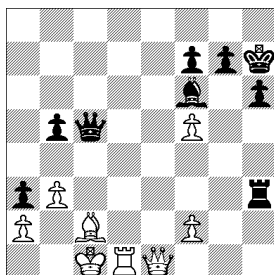


diagramma 80

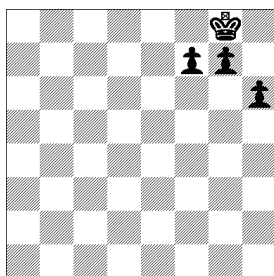
35... ♗xb3 36. ♗xb3 a2 37. abbandona.

2. L'indebolimento dell'arrocco

a) Indebolimento per spinta di pedoni

Un motivo che giustifica un attacco, eventualmente appoggiato da pedoni, si ha quando l'arrocco avversario si indebolisce a causa di una spinta di pedone.

diagramma 81



Questo è il più comune indebolimento dell'arrocco. La spinta in h6 può essere necessaria per scacciare un Alfiere da g5 o per concedere una casa di fuga al Re nero ma è pur sempre un indebolimento.

Occorre evitare di fare questa spinta prima che l'avversario abbia arroccato sullo stesso lato, altrimenti egli arroccerà sull'altra ala e spingerà i propri pedoni sull'arrocco nemico. Questa strategia è particolarmente efficace perché il pedone h6 fa da punto di rottura.

In altre parole la strategia del Bianco sarà di spingere un pedone in g5 e aprire la colonna g.

Schema di attacco contro l'indebolimento causato dalla spinta di un passo del pedone di Torre.

diagramma 82

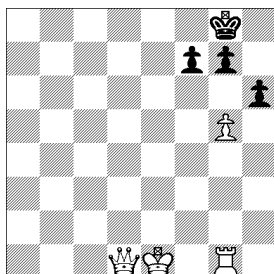
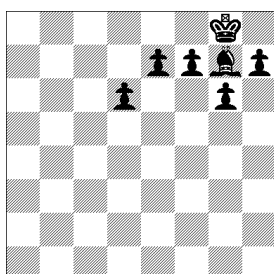


diagramma 83



Un pedone davanti all'arrocco può essere spinto anche per porre l'Alfiere in fianchetto (diagramma 83). In questo caso l'arrocco, potendo contare anche su un pezzo, ne esce addirittura rafforzato a patto però che l'Alfiere in fianchetto non venga cambiato.

La struttura dei pedoni corretta, in caso di sviluppo dell'Alfiere in fianchetto, è quella mostrata in diagramma; occorre evitare di spingere il pedone "e" per non bucare ulteriormente la posizione sulle case nere (al buco in h6 si aggiungerebbe quello in f6 e si indebolirebbe la diagonale nera a3-f8).

Un piano di attacco del Bianco contro tale struttura è, arrocco lungo, indebolire l'arrocco avversario mediante il cambio degli Alfieri su casa scura (♜e3 , ♞d2 e poi ♜h6) e di aprire la colonna "h" mediante la spinta h2-h4-h5-hxg6. Anche in questo caso si vede bene come la spinta del pedone davanti all'arrocco rende più facile l'apertura delle colonne.

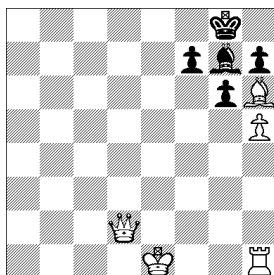


diagramma 84

Il diagramma mostra lo schema di attacco contro un arrocco con fianchetto.

La partita che segue è una dimostrazione pratica di come condurre l'attacco.

Karpov–Gik, Mosca, Campionato studentesco 1968 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 2.♟f3 d6 3.d4 ♟xd4 4.♟xd4 ♟f6 5.♟c3 g6 la variante del Dragone, una delle più complicate e taglienti varianti della Siciliana.

6.♞e3 ♞g7 a 6... ♟g4? seguirebbe 7.♞b5+.

7.f3 0-0 il Bianco previene il salto di Cavallo in g4.

8.♞c4 ♟c6 9.♟d2 ♟a5 10.0-0-0 con gli arroccchi eterogenei si delinea lo sviluppo della partita. Il bianco pingerà in h5 per aprire la colonna h, il Nero attaccherà sul lato di Donna cercando di valorizzare l'Alfiere in fianchetto.

10... ♞d7 11.h4 ♟e5 contro l'attacco ad est il Nero contrattacca sulla colonna "c".

12.♞b3 ♟fc8 13.h5 ♟xh5 14.♞h6 ♞xh6 15.♟xh6 ♟xc3 Karpov scrive: *“È un tipico sacrificio di qualità in situazioni simili. Da una parte il Nero sfugge per sempre dalla minaccia dell'assalto del Cavallo bianco nella casa d5, e dall'altra parte spera di arrivare più presto al Re bianco”.*

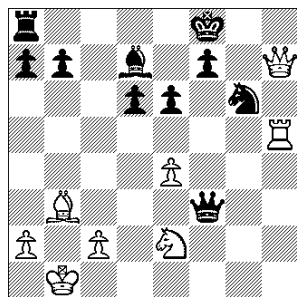
16.bxc3 ♟xc3 17.♟e2 ♟c5 18.g4 ♟f6 19.g5 ch5 20.♟xh5 il Bianco ha fretta. Abbiamo visto anche in altre occasioni come in partite i attacco e contrattacco con arroccchi eterogenei i tempi possano contare più del materiale. A 20. ♟g3 il Nero avrebbe risposto con 20... ♞g4! e la Donna bianca rimane fuori gioco.

20... g5 21.♟h1 ♟e3+ 22.♟b1 una mossa precisa. Su 22. ♟b2? il Nero ha almeno la patta: 22... ♟d3+ 23.♟xd3 (23.♟b1?? ♟xf3! e vince il Nero!) 23... ♟xe2+ 24.♟a1 ♟xd3 e il Nero ha almeno lo scacco perpetuo.

22... ♟xf3 22... ♟xe2? 23.♟xh5 e6 24.♟xh7+ ♟f8 25.♟h8+ ♟e7 26.♟f6+ ♟e8 27.♟h8 matto.

23.♟xh5 e6 24.g6 ♟xg6 25.♟xh7+ ♟f8

diagramma 85



26.♟f5!! una mossa molto bella. Ecco il commento di Evgeny Gik a questa mossa: *“Questa mossa di Torre è stata per me come un fulmine a cielo sereno! Questa elegante idea geometrica ha deciso subito il risultato della partita. Le due linee–la diagonale a2-g8 e la colonna “f” si sono incrociate nel punto critico f7. Minaccia ♟xf7 con scacco matto, nello stesso tempo la Torre bianca appoggia*

la Donna sulla colonna f, mentre l'Alfiere la appoggierebbe in caso di 26... exf5, sulla diagonale. Il Nero non ha altra via d'uscita che sacrificare la Donna."

26... ♟xb3+ 27.axb3 exf5 28.♟f4 ♞d8 29.♟h6+ Karpov: "È l'ultima piccola sottigliezza: il Bianco vuole prendere il pedone g6 con scacco".

29... ♞e8 30.♟xg6 fxg6 31.♟xg6+ ♞e7 32.♟g5+ Karpov: "Bisogna essere precisi fino alla fine. Dopo 32.exf5 ♞f8 il Nero avrebbe potuto ancora resistere. Invece adesso non c'è alcuna difesa all'irruente avanzata del pedone f".

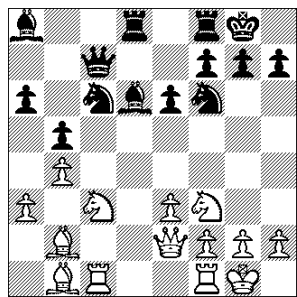
32... ♞e8 33.exf5 ♞c8 34.♟g8+ ♞e7 35.♟g7+ ♞d8 36.f6 il Nero abbandona.

b) Indebolimento per rimozione di pezzi.

La spinta di un pedone davanti all'arrocco produce una debolezza duratura ma l'arrocco può essere debole anche perché non protetto a sufficienza dai pezzi.

La partita tra Marshall e Wolf è un bell'esempio di sfruttamento di un arrocco debole. Il campione americano Frank J. Marshall (1877-1944) costringe l'avversario a rimuovere l'ultimo importante difensore e poi scatena la furia devastatrice dei pezzi bianchi sul Re nemico.

diagramma 86



Di solito la struttura dei pedoni suggerisce la disposizione dei pezzi e la direzione di attacco. In questa posizione sono invece indicativi gli Alfieri di entrambi i colori che puntano direttamente sull'arrocco. I Cavalli fungono da cani da guardia ma il Bianco, che ha il tratto, riesce ad allontanare il buon custode con la mossa:

16.♟e4! il Nero non può giocare 16... ♜e7 per il doppio attacco in f6 che gli rovinerebbe la struttura dei pedoni, né può chiudere la diagonale a2-g8 con 16... ♟xe4 17.♜xe4 f5 perché dopo 18.♜xc6 ♜xc6 19.♟d4 perderebbe un pezzo; deve quindi spostare il difensore.

16... ♟d5 17.Ceg5 g6 necessaria non potendosi giocare 17... h6 18.♟c2 g6 19.♟xe6!

18.♟xh7! ♟xh7 19.♟g5+ ♟g8 in caso di 19... ♟h6 segue 20.♟g4.

20.♟h5!! una mossa ad effetto. La Donna è imprendibile per via del matto: 20... g6 21.♜h7 matto.

20... f6 21. ♜xg6 |d7 21... ♟a7 22. |fd1.

**22. ♝xe6 |h7 23. ♜xh7+ ♟xh7 24. ♟xh7+ ♝xh7 25. ♝xf8+ ♜xf8 26. |fd1
cce7 27.e4 ♝b6 28. |c7 ♝g8 29. ♜xf6 ♝g6 30. |d8** il Nero abbandona.

c) Il Re al centro

Abbiamo avuto modo di vedere come la strategia cambia in modo radicale al variare della posizione del Re. In caso di sbilanciamento di un colore su di un'ala, l'altro potrà sempre arroccare sull'ala opposta. Per questa ragione a volte può risultare vantaggioso ritardare l'arrocco per effettuarlo quando la partita ha assunto caratteristiche più accentuate.

Naturalmente questa strategia comporta un certo rischio, dovuto in parte al ritardo nel completamento dello sviluppo e, in parte, alla possibilità di un'improvvisa apertura del centro con la conseguente impossibilità di arroccare. Il Re verrebbe così a trovarsi al centro della tempesta!

Partita Spagnola **1.e4 e5 2. ♝f3 ♝c6 3. ♜b5 a6 4. ♜a4 ♝f6 5.d3** più comune è 5.00. Questo modo di giocare la Spagnola era tipico di Steinitz.

**5... d6 6.c3 ♜e7 7.h3 0-0 8. ♟e2 ♝e8 9.g4 b5 10. ♜c2 ♜b7 11. ♝bd2 ♟d7
12. ♝f1 ♝d8 13. ♝e3 ♝e6 14. ♝f5** il Bianco può intraprendere le operazioni sul lato di Re mentre il Nero non sa ancora dove dovrà contrattaccare.

14... g6 15. ♝xe7+ ♟xe7 16. ♜e3 da quale parte arroccerò? Dalla parte opposta a quella che pensi, qualsiasi cosa pensi, sembra dire il Bianco all'avversario.

16... C8g7 17.0-0-0 dà infine l'indirizzo di casa.

Questo inizio di partita fu giocato da Steinitz contro Blackburne a Londra nel 1876.

C'è poi il caso in cui la rinuncia all'arrocco non è un tatticismo provvisorio ma una necessità strategica; per esempio, quando un lato si è indebolito e nell'altro è in corso una schermaglia, il centro può essere il rifugio più sicuro per il Re.

Difesa Francese: **1.e4 e6** la Francese è una difesa in cui il Re al centro (anche Bianco) non è affatto un'eccezione. Questa è una delle tante varianti.

**2.d4 d5 3. ♝c3 ♜b4 4.e5 c5 5.a3 ♜xc3+ 6.bxc3 ♝e7 7. ♟g4 ♝xd4 8. ♟xg7 |g8 9. ♟xh7
♟c7 10. ♝e2 ♝bc6 11.f4 ♜d7 12. ♟d3 ♟xc3 13. ♝xc3 a6 14. ♝e2 ♝f5 15. |b1 |c8**

È palese che in questa posizione la decisione di non arroccare è la migliore soluzione ma ci sono anche aperture in cui uno dei due colori si priva in modo volontario dell'arrocco fin dalle prime mosse, senza che la teoria sentenzi essere svantaggioso.

Vediamo:

Gambetto di Donna accettato: **1.d4 d5 2.c4 ♟xc4 3. ♝f3 ♝f6 4.e3 e6 5. ♜xc4
c5 6.0-0 a6 7. ♟xc5 ♜xc5 8. ♟xd8+ ♝xd8** il Re Nero si porrà successivamente in e7, casa che, in questa variante, sembra sufficientemente sicura.

Vecchia Indiana: **1.d4 ♠f6 2.c4 d6 3.♠c3 e5** anche qui la continuazione **4.♠xe5 ♠xe5 5.♠xd8** non sembra dare al Bianco particolari vantaggi. Tant'è che molti preferiscono non cambiare le Donne e giocare: **4.d5**.

Gambetto di Re: **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♠c4** senza preoccuparsi dello scacco in h4.

3... ♠h4+ 4.♠f1 la pratica ha dimostrato che, dopo questa mossa, i maggiori problemi deve affrontarli il Nero, tant'è che la continuazione consigliata dalla teoria in risposta a **3.♠c4** è **3... ♠f6**. Con **3... ♠h4+ 4.♠f1** Bobby Fischer sconfisse il connazionale Grande Maestro Larry Evans in 36 mosse nel Campionato americano del 1963

In linea di massima, però, il Re arroccato costituisce un grave svantaggio.

Vediamo che cosa capita di solito a chi ha commesso l'imprevidenza di lasciare il Re al centro.

Corvi-Leoncini, S. Benedetto del Tronto 1988 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 2.d4 ♠xd4 3.c3 d5 rientrando nella variante Alapin (**1.e4 c5 2.c3**) che di norma gioco col Bianco. Per accettare il gambetto occorre una approfondita conoscenza teorica e anche in questo caso si rischia di rimanere invischianti in qualche novità teorica.

4.exd5 ♠xd5 5.♠f3 ♠c6 6.♠xd4 e5 una continuazione molto tattica sulla cui correttezza è lecito nutrire qualche dubbio.

Nel primo torneo in cui, contro la Siciliana, decisi di passare a **2.c3** (prima giocavo **2.♠f3**) il maestro pisano Pierluigi Beggi mi sorprese con questa mossa (questo la dice lunga su come mi fossi preparato!). Ne rimasi così colpito da aggiungerla al mio repertorio.

7.♠xe5?! la stessa mossa che giocai con Beggi! *“Possibile che il Nero possa compiere la spinta liberatoria in e5 dopo appena sei mosse?”* mi domandai, e decisi che tale sfrontatezza andava punita subito! Visto come sono andate le cose, immagino che Marco Corvi sia stato vittima di un ragionamento simile. Ora il Nero conquista l'iniziativa e si appresta ad attaccare il Re al centro. La continuazione canonica è invece **7.♠c3 ♠b4 8.♠d2 ♠xc3 9.♠xc3 e4 10.♠e5 ♠xe5 11.♠xe5 ♠e7 12.♠c2** e il Bianco rimane col lieve, ma noioso, vantaggio della coppia degli Alfieri.

7... ♠xd1+ 8.♠xd1 ♠g4 ricordo ancora l'espressione disgustata del mio avversario. Aver deciso di giocare all'attacco e trovarsi in difesa dopo poche mosse, per giunta col Bianco, lo mise di sicuro in grave svantaggio psicologico.

9.♠f4 ♠c5 nella partita contro di me Beggi preferì continuare con **9... ♠ge7** e mi vengono ancora oggi i brividi a ripensarci. Ecco come riuscii a vincere quella partita partendo da una posizione così poco attraente: **10. ♠b5 0-0-0+ 11.♠bd2 ♠d5** (Probabilmente era migliore **11... ♠g6**) **12.♠g5 f6 13.exf6 gxf6 14.♠h4 ♠xf3+ 15.gxf3 ♠h6 16.♠xc6 ♠b4 17.♠e4 ♠xd2+ 18.♠e1 ♠e8 19.♠c1+ (Il Bianco conquista l'iniziativa e colpisce in contropiede!) 19... ♠b8 20.♠g3+ ♠a8**

21.cfl d7 22.c4 xa2 23.cg2 f8 24.a1 b4 25.Tac1 c6 26.xc6!! il Nero abbandona (Leoncini-Beggi, Gaeta 1987).

10.fg3 la mossa migliore è 10.bd2!, come mi giocò il Candidato Maestro torinese Roberto Pietrocola quattro anni dopo a Imperia, mossa che difende indirettamente il Pf2. A 10... xf2 seguirebbe infatti 11.e4! e il Bianco riconquista l'iniziativa con gli interessi.

10... ge7 11.bd2 0-0 una valida alternativa a 0-0-0. L'arrocco lungo, se è vero che mette in gioco prima la Torre di Donna, può risultare fatale al Re in caso di controgioco nero, come mostra la mia partita con Beggi.

12.f2 fd8 la Torre giusta, l'altra è destinata ad andare in c8.

13.c1 f6 sono state effettuate solo tredici mosse dall'inizio della partita e la posizione del Bianco è già disperata. In queste condizioni lo scontro è così grande da indurre, esso stesso, all'errore.

14.c2? f5+ 15.cb3

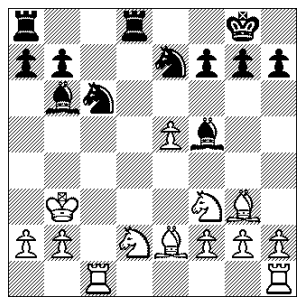


diagramma 87

15... xd2 16.xd2 d4+ 17.ca3 xe2 il guadagno di materiale non diminuisce affatto l'attacco. Il Bianco potrebbe abbandonare.

18.Td1 f2 19.Tfe1 d4 20.b3 f5 21.d1 c2+ 22.cb2 fd4+ 23.c1 b4 24.c4 xa2+ 25.cd2 c8 26.e1 "Non c'è pace tra gli ulivi".

26... f5 27.d6 b4+ 28.e2 g4+ 29.e3 c2 30.f3 e6 31.xb7 h6 32.d8+ ch7 33.d6 d5+ 34.cd3 d2+

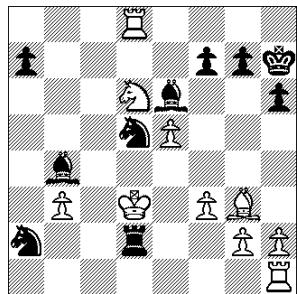


diagramma 88

e matto alla prossima. Graziosi i matti con mosse di Cavallo: 35.♞c4 ♝c7 matto; 35.♞e4 ♞c3 matto.

35. il Bianco abbandona.

VI – LA COLONNA APERTA

Ricostruendo le partite proposte il lettore si sarà già reso conto della importanza di occupare una colonna aperta. Essa è come un'autostrada che porta dritto in territorio nemico.

In concreto il vantaggio del controllo di una colonna aperta (per semiaperta, abbiamo già avuto occasione di dire che si intende una colonna dove è posto un pedone di colore contrario) risiede in più fattori. Innanzitutto c'è il vantaggio generico di avere a disposizione più spazio, dove più spazio si traduce in più mosse possibili ed è noto che più mosse si hanno a disposizione più se ne hanno di buone. Ma il vero vantaggio risiede nella possibilità di trasformare il controllo verticale in orizzontale con l'occupazione della settima traversa, dove in genere è allineato il maggior numero di pedoni, o dell'ottava, la traversa del Re.

a) La settima traversa

Si consideri questa posizione:

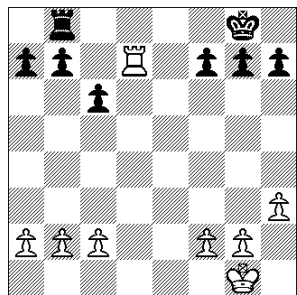


diagramma 89

Il vantaggio del Bianco è chiaro. La Torre in settima esercita una pressione su tutto lo schieramento nero: non può essere scacciata dal Re e inchioda la Torre avversaria alla difesa del P_{b7}.

La partita che segue è un classico esempio dei danni che una Torre in settima può provocare in centro partita.

Steinitz–Von Bardeleben, Hastings 1895 (**Partita Italiana**)

1.e4 e5 2.♞f3 ♝c6 3.♞c4 ♞c5 4.c3 ♝f6 5.d4 exd4 6.♞xd4 ♞b4+ 7.♞c3 l'idea di questa mossa è di guadagnare tempi col sacrificio due pedoni. I pericoli cui il Nero va incontro in caso di accettazione erano già stati indicati da Gioacchino Greco nel XVII secolo. Per esempio: 7... ♝xe4 8.0-0 ♝xc3 9.bxc3 ♞xc3 (9... d5!) 10.♞a3! (la mossa di Atkins) 10... d5 11.♞b5 ♞xa1 12.♞e1+ ♞e6 13.♞e5 e il Nero non ha difesa. Nel nostro secolo schiere di analisti hanno

analizzato a fondo questa continuazione giungendo alla conclusione che le sue estreme conseguenze non sono sfavorevoli al Nero; per questa ragione oggi si preferisce giocare 7. ♖d2 col possibile seguito 7... ♜xd2+ (7... ♜xe4 8. ♜xb4 ♜xb4 9. ♜xf7+! ♞xf7 10. ♜d3+ d5 11. ♜xb4) 8. ♜bxd2 d5!

7... d5 oggi si preferisca giocare 7... ♜xe4 ma in mancanza di analisi approfondite la scelta del Nero è del tutto sana e giustificata.

8.exd5 ♜xd5 il Bianco puntava ad avere un forte centro e si ritrova con un pedone debole.

9.0-0 ♜e6 non si può accettare il pedone: 9... ♜xc3? 10.bxc3 ♜xc3 11. ♜a3! ♜b4 12. ♞e1+ ♞f8 13. ♜xb4+ ♜xb4 14. ♜d3

10. ♜g5 ♜e7 11. ♜xd5 ♜xd5 12. ♜xd5 ♜xd5 13. ♜xe7 ♜xe7 14. ♞e1 vantaggi e svantaggi si equivalgono. Il Bianco ha un pedone debole in d4, il Nero ha il problema di trovare un rifugio al Re.

14... f6 preparando *l'arrocco artificiale* (♞f7, ♞e8, ♞g8).

15. ♜e2 ♜d7 16. Tac1 c6? si doveva giocare 16... ♞f7. Ora il Nero non riesce più a completare lo sviluppo.

17.d5! sgombera la casa d4 al Cavallo.

17... ♜xd5 18. ♜d4 minaccia il salto in f5.

18... ♞f7 19. ♜e6 ♞hc8 20. ♜g4 g6 è sbagliata 20... ♞xc1? 21. ♜xg7+ ♞e8 22. ♜xf8 matto.

21. ♜g5+ ♞e8

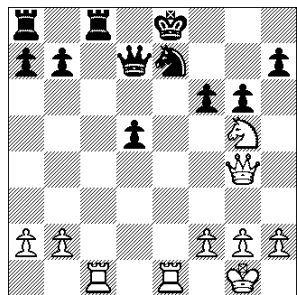


diagramma 90

22. ♞xe7+!! una mossa molto bella. Ora non va 22... ♞xe7 per 23. ♞e1+ e ora:

a) 23... ♞d6 24. ♜d4+ ♞c5 (24... ♞c7 25. ♜e6+ ♞b8 26. ♜f4+) 25. ♞e6+;

b) 23... ♞d8 24. ♜e6+ ♞e8 25. ♜c5+ ma il Nero dispone di una replica ingegnosa.

22... ♞f8 il Nero contrappone alla Torre in settima del Bianco la debolezza della prima traversa bianca! La Donna è difesa grazie alla minaccia di matto in c1 e

inoltre tutti i pezzi dell'avversario si trovano sotto minaccia di presa, ma Steinitz ha visto più lontano!

23. ♖f7+! ♚g8 impossibile giocare 23... ♜xf7 per 24. ♖c8+ mentre a 23... ♜e8 segue 24. ♖e1+.

24. ♖g7+! nella settima traversa questa Torre fa il bello e il cattivo tempo.

24... ♜h8 non salva 24... ♜f8 per 25. ♖xh7+ ♜xg7 (25... ♜e8 26. ♖e1+) 26. ♜xd7+.

25. ♖xh7+! una vera persecuzione!

25... il Nero abbandona

Fu lo stesso Steinitz a fornire, al termine della partita, la precisa dimostrazione di vittoria. 25... ♜g8 26. ♖g7+ ♜h8 27. ♜h4+ ♜xg7 28. ♜h7+ ♜f8 29. ♜h8+ ♜e7 30. ♜g7+ ♜e8 (30... ♜d6 31. ♜f6+; 30... ♜d8 31. ♜f8+) 31. ♜g8+ ♜e7 32. ♜f7+ ♜d8 33. ♜f8+ ♜e8 34. ♖f7+ ♜d7 35. ♜d6 matto.

Una partita memorabile!

Dopo una partita così complicata eccone un'altra di una semplicità disarmante.

La semplicità era la peculiarità di Capablanca che sembrava vincere le partite facendo uso di mosse lapalissiane. Nella partita che segue non sembra accadere nulla, i cambi si succedono ai cambi, eppure il Bianco è costretto alla resa dopo appena 23 mosse.

Presento la partita senza commenti; il lettore vi riconoscerà, oltre al tema in esame (colonna aperta e sfruttamento della settima traversa), anche un tentativo di attacco di minoranza del Bianco (15.a4 e 19. ♖fb1) frustrato dalla semplice mossa di Capablanca 20... a6 (21.a5 b5!).

Alatorzev–Capablanca, Mosca 1935 (**Gambetto di Donna Rifiutato**)

1.d4 ♖f6 2.c4 e6 3. ♖c3 d5 4. ♜g5 ♜e7 5.e3 0-0 6. ♖xd5 ♖xd5 7. ♜xe7 ♜xe7 8. ♖f3 ♖xc3 9.bxc3 b6 10. ♜e2 ♜b7 11.0-0 c5 12. ♖e5 ♖c6 13. ♖xc6 ♜xc6 14. ♜f3 Tac8 15.a4 ♖xd4 16. ♖xd4 g6 17. ♜xc6 ♖xc6 18. ♜d3 ♜d7 19. ♖fb1 ♖fc8 20.h3 a6 21. ♜a3 ♖c2 22. ♜d6 ♖xf2 23. ♜g3 ♖e2 0-1

b) Debolezza dell'ottava traversa

Nella fase finale della partita Bernstein–Capablanca abbiamo già avuto modo di renderci conto a quali tatticismi può portare un'ottava traversa non sufficientemente protetta quando il Re sia privo di case di fuga in settima.

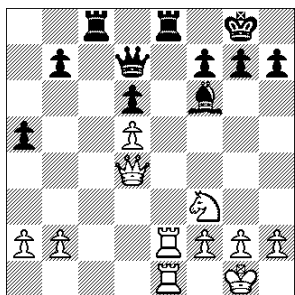


diagramma 91

La posizione del diagramma illustra a dovere lo sfruttamento dell'ottava traversa. Essa è tratta da una partita attribuita a Adams e Torre (New Orleans 1920) ma, in realtà si tratta di una costruzione a tavolino ideata da Torre come regalo al suo amico Adams.

Ciò non toglie che rimanga un esempio di spettacolare efficacia.

18. ♗g4! inizio di una caccia alla Donna. È evidente che, per via della debolezza dell'ottava traversa, la Donna nera non può lasciare la diagonale a4-e8.

18... ♜d5 19. ♜c4! una mossa molto bella. La Donna bianca continua a mettersi impunemente in presa.

19... ♜d7 20. ♜c7! entrando nel pollaio!

20... ♜d5 21. a4 notare che in caso di 21. ♜xb7 è il Nero a sfruttare la debolezza dell'ottava (prima) traversa! 21... ♜xe2! 22. ♜xc2 ♜c1+ e matto alla seguente.

21... ♜xa4 22. ♜e4 la debolezza dell'ottava ha irrigidito i pezzi neri e il Bianco può fare i suoi comodi.

22... ♜d5 23. ♜xb7 tutte le case della diagonale sono ora guardate dal Bianco. Il Nero abbandona.

Per finire una partita del grande Alekhine che, consolidata la conquista di una colonna spinge addosso all'arrocco avversario i pedoni per indebolire l'ottava traversa.

Evenson–Alekhine, Kiev 1916 (**Difesa Philidor**)

1.e4 e5 2. ♘f3 d6 3.d4 ♘f6 una mossa introdotta da Nimzowitsch. In un periodo in cui i sostenitori della Scuola Classica si accapigliavano con gli Ipermoderni, Alekhine si tenne fuori dalle dispute teoriche ma, con vero spirito pragmatico, senza alcun pregiudizio prendeva quel che c'era di buono in entrambe le scuole. Non solo, quindi, adottò varianti indicate da Nimzowitsch ma in seguito sarà lui stesso, fatto tesoro di quanto di buono era ravvisabile nelle nuove idee, a introdurre nella pratica una nuova apertura di stampo ipermoderno (1.e4 ♘f6).

4. ♘c3 oppure 5. ♜xe5 ♘xe4

4... ♖bd7 5. ♜c4 ♜e7 6. 0-0 interessante, ma probabilmente non del tutto corretto, è il sacrificio **6. ♜xf7+ ♞xf7 7. ♞g5+ ♞g8 8. ♞e6 ♜e8 9. ♞xc7 ♜g6 10. ♜xa8 ♜xg2**.

6... 0-0 7. ♜xe5 ♜xe5 8. ♜g5 c6 evita eventuali salti in d5 (e b5) e prepara la casa c7 alla Donna. Incidentalmente minaccia anche l'espansione sul lato di Donna con b7-b5, perciò la prossima mossa del Bianco è quasi forzata.

9. a4 ♜c7 10. ♜e2 ♞c5 11. ♞e1 una mossa involuta. Sembra migliore **11. h3** e se **11... ♞e6 12. ♜e3 ♞d8 13. ♞fd1**. Così il Nero conquista la casa d4.

11... ♞e6 12. ♜e3 ♞d4 13. ♜d1 ♞d8 Alekhine si sviluppa a suon di minacce. Evenson ha problemi a coordinare i pezzi e già ora si può considerare il Nero in vantaggio.

14. ♞d3 ♜e6 15. ♜xe6 ♞xe6 16. ♜e1 ♞d7 in una situazione in cui il Bianco ha problemi nel coordinare l'azione dei pezzi, il Nero ha tutto il tempo per raddoppiare le Torri sulla colonna d.

17. f3 non va **17. f4** per **17... ♞g4**. In linea generale è sbagliato aprire le linee quando si è in arretrato di sviluppo o si hanno disposti in modo meno armonico.

17... ♞ad8 il Nero ha raddoppiato le Torri sulla colonna "d" ma la presenza del ♞d3 ne impedisce lo sfruttamento. Con la prossima manovra di Cavallo il Nero tenderà alla rimozione di questo ostacolo.

18. ♜f2 ch5 19. ♞e2 c5 20. b3 chf4 21. ♞exf4 ♞xf4 22. ♞xf4 exf4 23. c3 ♜e5 24. ♞a2 ♞d3 25. ♞c2 b6 26. ♜c1 ♜e6 27. ♜d1 ♜f6 28. b4 c4 29. ♜c1 il problema del Bianco è di non poter contrastare in alcun modo, al Nero, il controllo della colonna d.

29... g5

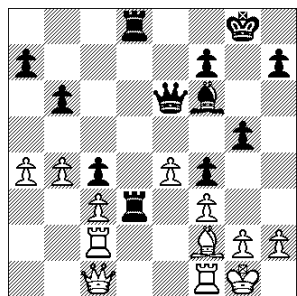


diagramma 92

Le spinte a fondo dei pedoni sul lato di Re stringeranno il Bianco in una morsa e preludono allo sfruttamento della colonna d.

30. h3 ♜e5 31. ♜a1 h5 32. a5 g4 33. axb6 axb6 34. ♜h4 f6 35. ♜e1 g3 Alekhine sta letteralmente preparando la bara a Bianco. La spinta in profondità di questo pedone prepara la penetrazione delle Torri nella prima traversa, divenuta

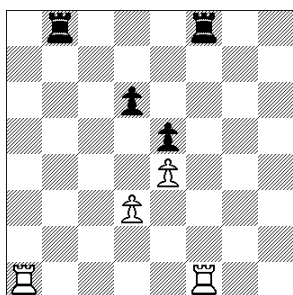
terribilmente debole. Come se non bastasse, l'attività dei pezzi bianchi è ridotta al lumicino e non consente alcuna controffensiva.

36.♟a6 ♜c6 37.♟a3 b5 38.♟d2 ♟d6+ 39.♞h1 ♞d1 lo scopo è semplice: 40... ♟e3 41.♞e2 ♟xc3. La posizione del Bianco si fa sempre più difficile.

40.♞c1 ♟e3 41.♞a1 ♞c7 42.♟a2 ♞xa1 43.♟xa1 ♟e2 44.♞g1 ♞b6 il matto (45... ♞xg1 46.♞xg1 ♟xe1 47.♟xe1 ♟xe1 matto) è imparabile. Il Bianco abbandona.

c) Il punto d'appoggio

diagramma 93



chi ha il tratto, supponiamo il Bianco, può, sfruttando il “punto d'appoggio” in f5, forzare la conquista della colonna o, a scelta dell'avversario, la formazione di un pedone passato. La semplice manovra è 1.♞f5. Se il Nero cambia le Torri il Bianco si trova con un pedone passato in f5 (è ovvio che il Bianco deve stabilire prima se il pedone passato sia forte o debole), se il Nero non cambia il Bianco alla mossa successiva gioca 2.♞a1 e conquista una colonna aperta.

In altri termini il punto d'appoggio è un caso particolare di casa, debole nello schieramento nemico, che viene sfruttata per raddoppiare le Torri su una colonna aperta.

VII – GLI ALFIERI

Un ruolo particolare ricoprono gli Alfieri. Siccome un Alfiere gioca solo su metà scacchiera il cambio di uno di essi significa un controllo minore sulle case del colore che l'Alfiere occupa. Da qui la necessità di valutare correttamente un eventuale cambio.

a) La coppia degli Alfieri

Possedere entrambi gli Alfieri mentre l'avversario ne ha uno solo o nessuno (cambiati con i Cavalli) può costituire un vantaggio. Dico *può* perché abbiamo imparato quanto il valore del materiale sia relativo alla sua disposizione sulla scacchiera e dipenda molto da fattori quali la coordinazione dei pezzi, la struttura dei pedoni, l'occupazione di case o colonne, ecc. La coppia degli Alfieri si valorizza nelle posizioni aperte, posizioni in cui i pedoni non siano di intralcio alla loro azione. Ne consegue che chi si trova ad avere il vantaggio della coppia degli Alfieri deve aprire il gioco cambiando i pedoni, specie quelli centrali. In caso di

lunghe catene di pedoni non mobili, invece, i Cavalli in genere valgono più dei due Alfieri.

Furman–Lipnizky, Kiev 1951 (**Difesa Nimzo Indiana**)

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♝b4 4.e3 molto giocata è anche la variante Capablanca (4.♟c2) con cui il Bianco evita la formazione di un pedone doppiato dopo il cambio in c3.

4... 0-0 5.♝d3 d5 6.♘f3 ♟xc4 7.♝xc4 ♘c6 8.0-0 ♝d6 le ultime due mosse manifestano la volontà del Nero di eseguire la spinta in e5, utile a dare spazio all'♝c8.

9.♝b5 giocata per impedire tale spina che ora costerebbe un pedone.

9... e5! Lipnizky non si tira indietro in considerazione che l'apertura delle linee, in presenza della coppia degli Alfieri, è un compenso sufficiente.

10.♝xc6 exd4 11.♝xb7 ♝xb7 12.♘xd4 ♟d7 13.Cdb5 ♟c6 14.f3

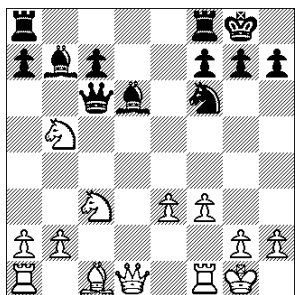


diagramma 94

È sempre interessante vedere come hanno ragionato i giocatori nei momenti critici della partita. Ecco il pensiero di Lipnizky su questa posizione:

“Furman si sentiva a suo agio. Cerchiamo di capire cosa può aver pensato. Le conseguenze più immediate del suo guadagno di pedone sono state:

- 1) *Nel territorio del Bianco sono comparse molte case deboli;*
- 2) *I pezzi bianchi dell'ala di Donna non sono sviluppati.*

Valutando la situazione da questo punto di vista, 14.f3 assume un significato specifico: infatti, non solo provvede ad eliminare l'attacco in g2 da parte della batteria ♟+♝ del Nero, limitandone l'azione sulla diagonale a8 h1, ma prepara anche la spinta in e4 per cercare di ultimare lo sviluppo ad ovest. Inoltre, ponendo i propri pedoni su case bianche, si cerca di ovviare alla mancanza dell'Alfiere campochiaro. D'altro canto, il Nero ha già completato la collocazione ottimale dei suoi pezzi, ed ha l'iniziativa. Se il Bianco riuscisse però a portare a compimento il suo piano, è indubbio che ci sarebbe un ben scarso compenso per il pedone.

Qual è allora il modo migliore di aumentare e consolidare il vantaggio, partendo dal presupposto che non dispongo di un attacco contro il Re? La risposta a questo quesito chiama in causa il concetto secondo il quale bisogna, in primo luogo, impedire che il piano nemico si realizzi. Ecco lo scopo delle mie prossime mosse”.

14... ♜e5 15. ♟c2 ♜fd8 16.a4 il Bianco poteva restituire il pedone e rimettere in gioco i pezzi con **16.. ♞d4 ♞xd4 17.exd4 ♜xd4 18. ♜e3**.

16... ♟c4 minaccia ♟h4.

17. ♟f2 ♜d3 18. ♟h1 ♜ad8 19.e4 a6 20. ♞a3 ♟d3 21. ♞ab1 merita considerazione **21. ♜e3** per recuperare lo svantaggio di sviluppo se il Nero si riprende il pedone dopo **21... ♜xc3**.

21... ♜d4 il trasferimento di questo Alfiere sulla diagonale a7-g1 si rivelerà decisivo.

22. ♟e2 ♜c5 impedisce ♜a3.

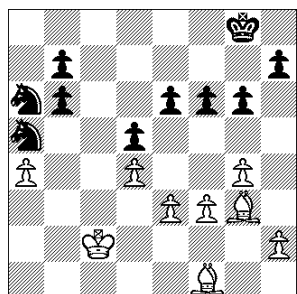
23. ♜e1 a5 24. ♞d2 ♟c2! 25. ♞f1 ♟xe2 26. ♜xe2 ♜d1 Lipnizki commenta: “*Lo sfondamento decisivo avviene sulle case bianche in precedenza indebolite dalle manovre ♟d7-c6-c4-b3-c2, e ♜d8-d3-d1. Si guadagneranno ora due pezzi per la Torre*”.

27. ♞xd1 ♜xd1 28.h3 ♜xf1+ 29. ♟h2 ♜g1+ 30. ♟g3 ♟h5+ 31. ♟g4 g6 32.b4 ♜d4 33. ♜b2 ♜xb2 34. ♜xf1 ♜c8+ e il Re non sfugge alla rete di matto.

35. ♟g5 ♜f6 36. ♟h6 ♞f4 con l’idea ♞e6 e matto d’Alfiere in g7 o g5.

36. il Bianco abbandona.

diagramma 95



Il vantaggio della coppia degli Alfieri non si limita al centro partita ma è valido anche in finale. Nella decima partita del campionato del mondo del 1955 tra Botvinnik e Bronstein, dopo la 37^a mossa si raggiunse la posizione del diagramma.

Il pedone in più del Nero non è significativo a causa della doppiatura. Potrebbe essere valorizzato in un finale di Cavallo contro Alfiere ma il Bianco si guarda bene da cambiare uno dei suoi gioielli; anche con un pedone in meno il Bianco gioca per vincere.

38.c3 c7 39.e4 f5 un errore. Aprire le linee favorisce chi possiede i due Alfieri.

40.gxf5 gxf5 41.♟d3 c6 la doppia presa in e4 costa la partita a causa di un bel sacrificio d'Alfiere che permette la penetrazione del Re sul lato di Donna. 41... ♜xe4 42.fxe4 fxe4 43.♟xe4 c7 44.♟xb7!! ♜xb7 45.c4 e il ♜a6 non ha case di fuga.

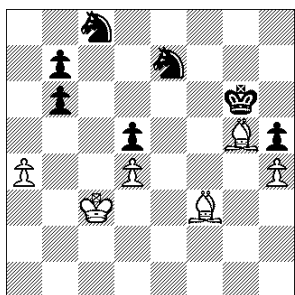
42.♟d6 Botvinnik perde l'occasione di assestare il colpo di grazia con 42.♟b1. Dopo tale mossa con 42... ♜xe4 si rientra nella variante esaminata nella nota precedente mentre dopo 42... ♜c4 43.exd5 exd5 44.♟f3 e poi 45.♟a2 il Pd5 cade.

42... ♜c6 43.♟b1 c6? lo sbaglio decisivo. Si doveva giocare 43... ♜a7! per spingere in b5; per esempio 44.exd5 exd5 45.♟a2 b5!

44.♟g3! ♜xe4 45.fxe4 h6 46.♟f4 h5 47.exd5 exd5 48.h4 Cab8 49.♟g5+ c7 50.♟f5 ♜a7 impedisce 50... ♟c8 ma si poteva tentare 50... ♜e7 e sperare nell'ingordigia del Bianco: 51.♟xe7? (51.♟h3!) 51... cxe7 52.♟g6 ♜c6 53.♟xh5 ♜a7 54.♟f3 c6 55.h5 b5 56.h6 c6 57.♟xd5 bxa4 58.cb4 a3! Patta.

51.♟f4 ♜bc6 52.♟d3 ♜c8 53.♟e2 c6 54.♟f3 C6e7 55.♟g5

diagramma 96



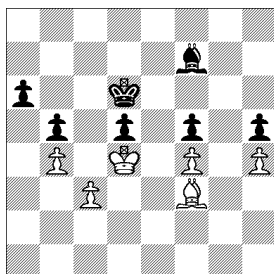
Provocando una posizione di zugzwang: comunque il Nero muova pedone un pedone.

b) Alfieri buoni e Alfieri cattivi

Per capire se un Alfiere è buono o cattivo occorre esaminare la disposizione dei pedoni bloccati.

Se i propri pedoni non mobili sono su casa dello stesso colore dell'Alfiere allora l'Alfiere si dice cattivo.

diagramma 97



Mossa al Bianco

In questa posizione, tratta da un manuale di Averbach, l'Alfiere buono permette al Bianco di vincere nonostante il pedone in meno.

Si consideri che se la mossa fosse al Nero perderebbe subito. Una mossa di Re permetterebbe al Bianco di penetrare (in c5 o in e5); una mossa d'Alfiere costerebbe un pedone (il Pd5 o il Ph5). In entrambi i casi il Nero non avrebbe più modo di difendere i rimanenti pedoni.

La mossa è però al Bianco che deve cercare di perdere un tempo, ritornare cioè nella medesima posizione con mossa al Nero.

1. ♖e2 ♜g6 il tratto 1... ♜e8 pece in modo rapido: 2. ♜d3 ♜g6 (2... ♜d7 3. ♜c2 ♜e6 4. ♜d1 ♜f7 5. ♜f3) 3. ♜c2 ♜h7 4. ♜b3 ♜g8 5. ♜d1 ♜f7 6. ♜f3 riproducendo la posizione del diagramma ma con tratto al Nero.

2. ♜d3 ♜h7 analizzando la posizione risulta chiaro che quando l'Alfiere bianco è collocato su certe case del proprio schieramento, per tenere la posizione il Nero deve collocare il proprio Alfiere in case ben precise (dette case si chiamano *corrispondenti*). Per esempio, quando l'Alfiere bianco occupa la casa d3 l'Alfiere nero deve occupare la casa f7 e, nello stesso senso, la casa d1 *corrisponde* alla casa e8.

Si osservi che nella posizione data, nella diagonale b1-h7 il Bianco dispone di tre case mentre il Nero solo di due. Ecco allora come si può vincere la partita:

3. ♜c2 ♜g6 4. ♜b1! ♜h7 5. ♜d3 ♜g6 6. ♜c2 ♜h7 7. ♜b3 forza il Nero a giocare l'Alfiere in una casa non corrispondente. A b3 corrisponde, infatti, f7.

7... ♜g8 8. ♜d1 ♜f7 9. ♜f3! e si ritorna alla posizione del diagramma con tratto al Nero. Il lettore studi bene questo istruttivo finale.

Per far capire a un amico scacchista come gli Alfieri buoni o cattivi possono condizionare l'intera partita un giorno, in occasione di alcune partite lampo, gli giocai più volte questa apertura:

1.e4 d6 2.d4 e5?! inutile cercare questa mossa nei libri di teoria, non c'è. Ma io inseguivo una certa idea ...

3. ♟xe5 ♟xe5 4. ♟xd8+ ♟xd8 5. ♟f3 f6 6. ♜e3 ♜e6 7. ♟c3 c6 8.0-0-0+ ♟c7 poi giocavo ♜b4-a5-b6 e cambiavo gli Alfieri su casa nera. Infine, cambiate

le Torri entravo ineluttabilmente in un finale superiore. Insomma, nonostante l'apertura debole e lo svantaggio di tempi finivo sempre per avere l'iniziativa.

Il trucco stava tutto in quel cambio di Alfiere. Dopo le prime mosse sulla scacchiera si producono due pedoni bloccati: il Pe4 e il Pe5, dunque l'Alfiere delle case nere è buono per il Bianco e cattivo per il Nero. L'Alfiere che il Bianco deve cambiare è piuttosto quello delle case bianche; ma il mio amico, più attento al materiale che all'applicazione di principi di strategia, considerava quel cambio come neutro anziché come il motivo dominante dell'intera partita.

c) Alfieri di colore contrario

Occorre valutare sempre con la massima attenzione un cambio che conduca a possedere un Alfiere per parte posti su casa di colore diverso. In tali casi le probabilità di patta aumentano e svantaggi di materiale, anche consistenti, possono non essere decisivi.

Di norma chi è in svantaggio di materiale deve evitare di cambiare i pezzi perché a mano a mano che ci si avvicina al finale il suo svantaggio cresce. Quello degli Alfieri di colore contrario, è un caso atipico: chi è in svantaggio ha convenienza ad entrare in finale, in genere patto perché la parte più debole può bloccare il pedone su case di colore del proprio Alfiere. L'Alfiere avversario non è infatti in grado di sostenerne l'avanzata né di scacciare l'eventuale Re bloccatore.

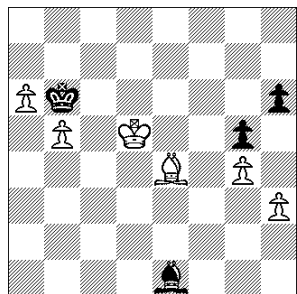


diagramma 98

In questa posizione (di Pachman) i tre pedoni in più del Bianco non sono sufficienti a vincere! Vediamo:

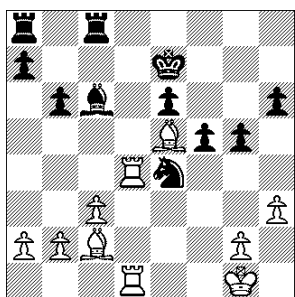
1.♞e6 ♝g3 2.♞f6 ♜h4! 2... ♜f4?? 3.h4! e vince.

3.♜f3 ♞a7 4.♞e6 ♞b6 5.♞d7 ♝g3 6.♞c8 ♜f2 6... ♜f4?? 7.h4

7.♜c6 ♝g3 8.♜d7 ♜f2 9.♞b8 ♝g3+ 10.♞a8 ♜f2 11.a7 ♝g3 12.♜c6 ♜f2 il nero deve sorvegliare la casa h4.

13.♞b8 ♝g3+ patta.

Rifugiarsi negli Alfieri di colore contrario è, dunque, l'ultima possibilità per salvare una posizione altrimenti persa. È quel che riuscii a fare contro il Maestro Fide Mario Coccozza di Napoli, nel torneo di Alba Adriatica del giugno 1992.



In questa partita, che illustra molto bene il comportamento da tenere in caso di Alfieri di colore contrario, avevo perso un pedone in apertura ma il Nero aveva dovuto rinunciare al suo Alfiere migliore e aveva qualche difficoltà a completare lo sviluppo. Per quanto cercassi di incrementare l'iniziativa mi rendevo ben conto che se non avessi ottenuto un qualche compenso prima che Coccozza si fosse liberato dalla stretta avrei perso la partita.

diagramma 99

Alla 32^a mossa, proprio quando il Nero era ormai prossimo a liberarsi dalla stretta, colsi al volo l'occasione di entrare in una partita con gli Alfieri di colore contrario.

32. ♗xe4 fxe4 decisione dettata dal desiderio di crearsi un pedone libero avanzato.

33. ♖f1 prima di procedere occorre formulare un piano. I pedoni vanno messi su case di colore diverso dall'Alfiere avversario così che non possano subire attacchi e per pattare occorre cambiare le Torri. Mettere le Torri su le colonne aperte è il miglior modo per cambiarle. In realtà ogni cambio favorisce la difesa.

33... ♜d5 34. ♖e1 b5 viene da sé che il Nero non si è creato un pedone libero per cambiarlo col Pa2.

35.a3 ♜f8 36. ♖d2 cambiare i pezzi sì, ma non al costo della colonna. Dopo questa mossa il Bianco minaccia il cambio perché è pronto a contrastare la colonna con ♖f2.

36... ♜f5 37. ♜d4 il cambio è ancora sconsigliato. Il Nero, infatti, si sdoppierebbe i pedoni e il Pe6 andrebbe a fare massa con gli altri sul lato di Re.

37... a6 38. ♜f2 ♜g8 39. Te f1 ♜xf2 40. ♜xf2 e una!

40... h5 minacciando la noiosa spinta in g4.

41. ♜c5+ per guadagnare un po' di tempo sull'orologio.

41... ♞d7 42.g3! per chiudere la porta in caso di 42... g4 con 43.h4; e tutti i pedoni bianchi finiscono su casa di colore diverso da quella dell'Alfiere nero. Inoltre anche la spinta in h4 non è buona per il Nero. Dopo 42... h4 43.g4 la debolezza del Pg5 gli paralizzerebbe la Torre.

42... ♞c6 43. ♜d4 ♜c4 44. ♜e3 a5 45.g4 la spinta in b5-b4 richiede la

mobilitazione di tutte le forze nere ma la debolezza del Pg5 non permette alla Torre di entrare in gioco ma il Nero ha anche un altro piano di gioco.

45... hxg4 46.hxg4 a4 questa mossa rivela il piano del Nero: entrare con il Re nello schieramento bianco ad ovest tramite le case bianche (d5-c4-b3).

47.h2 il Bianco si appresta ad attaccare il Pg5 con la Torre, variante che forzerà il cambio delle Torri. Si rifletta su come ogni mossa sia coerente col piano formulato all'inizio del finale. Avendo a mente gli obiettivi strategici da conseguire ogni mossa appare naturale e conseguente.

47... ♣d3 48.♣g2 cd5 49.h5 ♣e2 50.hxg5+ |xg5 51.♣xg5 e due! Gli obiettivi strategici proposti sono stati infine conseguiti. Per questa ragione, dopo quasi sei ore di gioco ininterrotto, commisi l'errore di rilassarmi, considerando la partita ormai patta e finii sull'orlo del precipizio.

51... cc4 52.♣e3 ♣xg4 53.♣f2 e5 54.♣a7 felice di aver raggiunto gli obiettivi proposti mi dimenticai dell'adagio che una patta non è tale finché la partita non è terminata. Qui occorre chiedersi quale disposizione dei pezzi garantiva la patta. Non sarebbe stato difficile scoprire che con mettendo il Re in e1 (o e3) e facendo oscillare l'Alfiere tra b4 e f8, anche non curandosi dei pedoni b2 e c3, il Nero non sarebbe passato.

54... cd3 55.♣c5 cd2 56.♣b6 ♣e6 57.♣c5 ♣c4 58.♣e3+ cc2 59.♣c5 cd3 60.♣b6 cd2 61.♣a7 b4

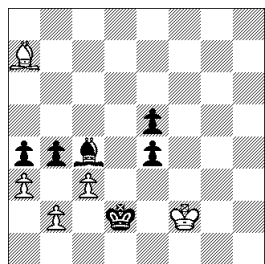


diagramma 100

Solo ora mi resi conto di che cosa stava tramando il Nero! Questa mossa mira a interferire l'azione dell'Alfiere sulle diagonali a3-f8 e a1-h8. Il Nero intende farsi scudo dei pedoni bianchi c3 e b4!

62.♠xb4 in caso di 62.axb4? il Nero vince davvero: **62... cc2 63.b5 cxb2 64.b6 ♣d5 65.c4 ♣b7 66.♣b8 a3 67.♣xc5+ cb1 68.♣e3 a2 69.c5 a1=♠ 70.♣xa1 cxa1 71.cd4 cb2 72.♣e5 d3 73.cd6 d2 74.c6 ♣xc6 75.cxc6 d1=♠** e vince.

62... ♣b5 evita 63.b5.

63.♣b6 cc2 64.♣e3 patta. Infatti a 64... ♣c6 segue 65.b5 e 66.♣c5 mentre a 64... cxb2 65.cxe4 cxa3 66.♣c7, seguita da ♣xe5 e dal sacrificio dell'Alfiere sull'ultimo pedone nero in a1.

Invece, finché si rimane nel centro partita, specie in caso di attacchi diretti sul Re, un Alfiere di colore contrario rafforza in modo considerevole l'attacco perché la

sua azione non può essere contrastata dall'Alfiere avversario che opera sull'altra metà della scacchiera.

Vediamo come esempio questa partita:

Botvinnik–Pomar, Amsterdam 1966 (**Difesa Slava**)

1. c4 c6 poiché Botvinnik è un grande esperto della partita Inglese con questa spinta e la successiva Pomar pone le basi per un rientro nella partita di Donna. È ovvio che il Nero deve essere pronto a giocare una Caro Kann. Spesso in apertura si svolge una lotta sorda per cercare di indirizzare la partita sui binari più graditi.

2. d5 3. d5 d5 4. d4 rompe gli indugi e rientra nella partita di Donna.

4... f6 5. f3 c6 6. f4 f5 7. e3 e6 8. b5 b4 la scelta di mantenere a lungo la simmetria non è mai favorevole al Nero; il Bianco trascina il tempo di vantaggio e può rompere la simmetria a piacimento. In questi schemi le possibilità di controgio del Nero sono minori che in altre varianti.

9. e5 f5 10. fxc6+ bxc6 11. 0-0 fxc3 con questa mossa si vengono ad avere gli Alfieri di colore contrario. Un eventuale finale di soli Alfieri e pedoni sarebbe patto ma il Nero deve riuscire ad arrivare al finale.

12. bxc3 Botvinnik aveva già giocato questa variante contro Tal, nella finale di campionato del mondo del 1961. Tal aveva continuato con **12... fxc3 13. fxc1 fxc1 14. fxc1** con posizione favorevole al Bianco. Pomar tenta un miglioramento.

12... c8 13. c4 0-0 14. g4 Botvinnik: *“Il piano è semplice: si spinge in c5, poi in f3, si cambia eventualmente il proprio e5 con l'Alfiere nemico portandosi in g6, e si ottiene il controllo della colonna b. Può il Nero impedire tutto ciò?”*

14... g6 15. c5 e4 16. f3 d2 17. f2 c4 18. dxc4 fxc4 19. d6 l'attività dei pezzi bianchi è maggiore ma soprattutto il Bianco può sfruttare la massa dei pedoni per guadagnare spazio sulla scacchiera. La debolezza del **f4**, dati gli Alfieri di colore contrario, non sarebbe grave di per sé, se disgiunta dagli altri fattori posizionali.

19... fe8 20. e4 f5 21. fxc2 fxe4 22. fxe4 f5 23. e1 il vantaggio del Bianco è netto.

23... f3 24. g2 Td8 25. g3 f6 26. fxc4 f5 27. f3! restituisce il materiale ma ottiene un forte attacco.

27... fxa2 l'entrata in finale con **27... fxc3 28. xc3 d7 29. b3** avrebbe permesso al Bianco di vincere senza difficoltà.

28. g2 f5 29. h4 d7 30. h5 f7 31. a1 f8 32. f3 f5 33. g5 g6

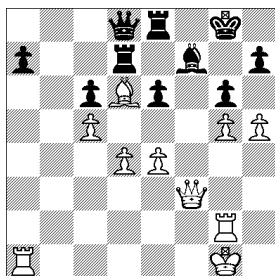


diagramma 101

Si noti la diversa attività dei due Alfieri. Quello bianco ha l'assoluto dominio delle case nere, particolarmente delicate quelle intorno al Re (f8-g7-h8) mentre quello nero è accecato. Per dargli un po' di luce il Nero non esita a sacrificare un pedone.

34.h6 e5 35.¥xe5 |b7 36.£f4 a5 37.|f3 ¥b3 38.d5 ¤xd5 39.c6 |a7 40.c7 £e7 41.¥d6 il Nero abbandona la minaccia di matto in f8 (una casa nera!) costringe il Nero alla resa.

VIII – IL SACRIFICIO POSIZIONALE

(o strategico)

Il sacrificio è, di solito, una potente arma tattica per scardinare la difesa.

In questo capitolo esamineremo un tipo di sacrificio meno comune, quello che non si basa sul calcolo delle varianti ma su principi generali di strategia. I risultati non sono quindi immediati come nel sacrificio tattico, dove in poche mosse si assiste a un ritorno del materiale o al matto, ma sono di ordine posizionale come la conquista di una colonna, il dominio di una diagonale ecc.

A ben riflettere abbiamo già fatto conoscenza con sacrifici strategici: i gambetti!

Il sacrificio di pedone in apertura, infatti, è davvero reale, non ci sono continuazioni forzate che lo recuperino: il materiale viene sacrificato per ottenere una maggiore spinta iniziale. Più rari sono i sacrifici posizionali di pezzi che denotano sempre la mano del giocatore esperto.

Sono noti alcuni sacrifici di pezzo effettuati nelle prime mosse e considerati corretti dalla teorie delle aperture, vediamo alcuni:

– *Gambetto di Re*: **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.¤f3 g5 4.¥c4 g4 5.0-0 (Muzio) 5... gxf3 6.£xf3.**

– *Difesa dei due Cavalli*: **1.e4 e5 2.¤f3 ¤c6 3.¥c4 ¤f6 4.¤g5 d5 (4... ¥c5!? Traxler 5.¤xf7 ¥xf2+) 5.exd5 ¤xd5 6.¤xf7 (Fegatello) 6... ¤xf7 7.£f3+ ¤e6 8.¤c3 ¤b4.**

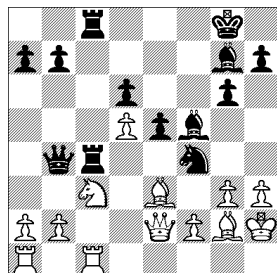
– *Difesa Russa*: **1.e4 e5 2.¤f3 ¤f6 3.¤xe5 d6 4.¤xf7 (Cochrane) 4... ¤xf7 5.d4.**

Nella partita che segue, sesta del match per il titolo mondiale, l'insuperato

maestro della combinazione Michael Tal ne effettua uno che ha fatto versare fiumi d'inchiostro.

Botvinnik–Tal, Mosca 1960 (**Difesa Est Indiana**)

1.c4 ♘f6 2.♙f3 g6 3.g3 ♚g7 4. ♚g2 0-0 5.d4 d6 6.♙c3 ♘bd7 7.0-0 e5 8.e4 c6 9.h3 ♜d6 costringe il Pd4 a pronunciarsi e minaccia il guadagno di un pedone con 10... exd4 11.♙xd4 ♙xe4! 12.♙xe4 ♚xd4.



10.d5 ♙xd5 11.♙xd5 ♙c5 12.♙e1 ♚d7 13.♙d3 ♙xd3 14. ♜xd3 ♜c8 15.♙b1 ch5 16.♚e3 ♜d4 17.♜e2 ♜c4 18.♜f1 Tac8 19.ch2 f5 20.exf5 ♚xf5 21.♙a1 ♙f4!?

diagramma 102

Una delle mosse più famose di tutta la letteratura scacchistica.

Ecco che cosa scrisse lo stesso Tal di questo sacrificio intuitivo: *“La controversia e la discussione avviate con questo sacrificio di Cavallo sono a mio avviso del tutto inutili: questa mossa è buona perché tutte le altre sono cattive, e se dovesse risultare scorretta, allora il punto interrogativo non dovrà contrassegnare questo 21° tratto bensì il 17° tratto del Nero (17... ♜c4). Comunque sia, dopo il sacrificio suddetto i pezzi neri svilupperanno un grande dinamismo su tutta la scacchiera (nella fattispecie l'♚g7 finora inattivo), ed il Bianco dovrà assumersi l'onere di calcolare con la massima esattezza una miriade di varianti taglientissime”.*

22.gxf4 exf4 23.♚d2 ♜xb2? un errore che poteva risultare fatale. La mossa giusta era 23... ♚e5 e ora se 24.eg1 ♜xb2 25.Tab1 (25.♙d1 ♜xc1) 25... ♚xb1 26.♙xb1 ♜c2 27.♙c1 (27.♚e4 ♜xe4) 27... ♜f5 28.♜f3 ♜h5 29.♙e2 ♜c2 con compenso sufficiente grazie al dominio dell'ala di Donna.

Abbiamo affermato in altra parte che la conoscenza strategica riduce in modo drastico il calcolo delle varianti, Tal ce lo conferma con queste illuminanti parole: *“Riflettei circa un quarto d'ora, già una mossa dopo il sacrificio del pezzo, prima di eseguire questa mossa. Il motivo è da cercarsi forse in un errore di calcolo? Oppure il Nero vuole riesaminare la variante? né l'una né l'altra cosa.*

Ciò è solo una conferma che il sacrificio in f4 era puramente intuitivo, e una conferma che non analizzai a tale proposito alcuna variante “forzata”, che tendesse cioè al matto o ad altri obiettivi specifici.”

24.Tab1 f3 25.♙xb2? perdendo l'occasione di punire l'errore commesso dal Nero al 23° tratto. Si doveva giocare 25.♚xf3! ♚xb1 26.♙xb1 ♜c2 27.♚e4! ♜xe4

28.♟xe4 (28.♟xe4 ♞e5+).

25... ♟e2 26. ♖b3 ♜d4 27.♞e1 ♞e5+ 28.♙g1 ♞f4 vinceva subito 28... ♜c3!
29.♖bxc3 ♜d1 30.♜c4 ♞b2.

29.♟xe2 se 29.♖a1 ♜c3 30.♜c3 ♜d1.

29... ♜c1 30.♟xd4 ♜e1+ 31.♞f1 ♞e4 32.♟e2 ♞e5 33.f4 ♞f6 34.♜b7 ♞xd5 35.♜c7 35.♜a7?? ♜e2 e poi ♞d4+.

35... ♞xa2 36.♜a7 ♞c4 37.♖a8+ ♙f7 è meglio 37... ♙g7 38.♖a7+ ♙h6 e il Nero guadagna materiale.

38.♖a7+ ♙e6? in zeitnot (Zeit = tempo, Not = mancanza; termine tedesco che indica la ristrettezza di tempo) il Nero non si accorge della difesa escogitata dal Bianco.

39.♖a3! per rispondere a 39... ♞xe2 con 40.♜e3+.

39... d5 40.♙f2 ♞h4+ 41.♙g2 ♙d6 42.♟g3 ♞xg3 43.♞xc4 ♙xc4 44.♙xg3 ♙d5 45.♖a7 c3 46.♜c7 ♙d4 il pedone libero decide perciò il Bianco abbandona.

Un bell'esempio di sacrificio posizionale di Donna si ebbe in una partita giocata dal Maestro Fide Tullio Marinelli ad Alba Adriatica nel 1992.

Ricordo che nel dopo partita un nugolo di giocatori si accalcò davanti alla scacchiera ad esaminare la correttezza del sacrificio. Il maestro romano Marco Lantini mi fece posto dicendomi: “Vieni a vedere che roba, incredibile! ”

Marinelli–Hausner, Alba Adriatica 1992 (**Difesa Est Indiana**)

1.d4 d6 2.c4 e5 3.♟f3 la teoria valuta equivalente il gioco dopo 3.♟xe5 ♟xe5 4.♟xd8+ ♙xd8 5.♟c3 c6 6.♟f3 f6 7.g3 ♞e6 8.b3 ♟d7. In caso di 3.d5, invece, il Nero può operare un'espansione sul lato di Re con 3... f5.

3... exd4 una mossa che non convince del tutto. Il Nero forse farebbe meglio a mantenere la tensione al centro giocando sia 3... ♟c6 che 3... ♟d7.

4.♟xd4 g6 l'intento del Nero di giocare sulla grande diagonale è palese.

5.g3 ♞g7 6.♞g2 ♟e7 7.0-0 0-0 8.♟c3 ♟d7 9.e3 decidendo di risolvere con un fianchetto di Donna lo sviluppo dell'♞c1. L'idea di contrapporre l'Alfiere camposcuro all'♞g7 è giustificata. La mancanza di un Pe7 rende ancora più debole l'arrocco nero in caso di cambio degli Alfieri su casa nera.

9... c6 10.b3 ♟c5 11.♞b2 a5 per completare lo sviluppo il Nero è stato costretto a indebolire il Pd6. È evidente la necessità di trovare compensi prima che il Bianco consolidi la posizione e possa giocare sulla debolezza nera.

12.♟c2 a4 13.Tad1 axb3 il Nero ha raggiunto l'obiettivo che si era proposto. In caso di 14.axb3 può infatti giocare 14... ♟d6 mentre su 14.♟xb3 la debolezza del Pa2 compensa quella del Pd6.

14.♟xb3 di certo meno *naturale* di 14.axb3. Vediamo come lo stesso Marinelli, sulla rivista *Torre & Cavallo* giustifica questo interessante tratto.

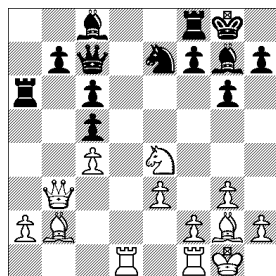
“Un tentativo rischioso di conquistare l’iniziativa attraverso le molteplici possibilità di attacco sul pedone d6, sul ♝c5 e grazie alla manovra ♝e4. C’è però la minaccia avversaria che incombe sul pedone a2 ... d’altronde il Bianco aveva progettato questo seguito, altrimenti non avrebbe giocato Tad1 (utile al fine di non ritrovarsi con l’¥b2 costretto a tornare in c1 in caso di 14... a3) e per finire si consideri che dopo 14.axb3 ♠d6 il Nero sarebbe uscito ottimamente dall’apertura.”

14... ♠c7 15.♟xc5 ♠xc5 16.♠d3 l’idea del Bianco di indebolire l’arrocco nero mediante il cambio degli Alfieri su casa scura sta per realizzarsi con la mossa 17.♝e4.

16... ♖a6 pensando di impedire 17.♝e4 per 17... ♖b6 e, allo spostamento della Donna, cade l’Alfiere. Il Nero cade dritto nella trappola bianca. Sarebbe stato meglio giocare 16... ¥f5.

17.♝e4!

diagramma 103



“Audace” — commenta Marinelli su *Torre & Cavallo* — “ma non potevo più tirarmi indietro ... già da 16. ♠d3 avevo deciso di giocare in questo modo.”

A questo punto Hausner deve aver capito che le cose non sarebbero andate come pianificate. Non rimane che verificare la validità del sacrificio.

17... ♖b6 18.¥xg7 ♖xb3 19.¥xf8 ♖a3 Marinelli commenta: “Il Nero poteva puntare al pedone c4 con 19... ♖b4 ma, in tal caso, il Bianco avrebbe sfruttato l’impossibilità della ritirata in ottava giocando ¥h6 e se 20... f5 21.♟g5 (con la minaccia di ra♠ doppiare sulla colonna aperta e dare uno scacco mortale in d8) 21... f4 22.¥e4 ¥f5 23.♟d3 ¥xe4 24.♟xe4 con attacco vincente”.

20.¥h6 la Torre e un Alfiere non valgono una Donna e da un punto di vista strettamente materiale il Nero è in vantaggio ma la debolezza delle case nere e il controllo della colonna d permettono al Bianco di giocare per vincere. Lo sfruttamento del vantaggio posizionale da parte di Marinelli è esemplare per gioco e correttezza.

20... f5 21.♟f6+ ♚f7 22.♞xh7 ♔xa2 23.♞g5+ ♚e8 24.♟g7 ♔a5 24... ♔c2 segue 25.e4.

25.♟f3! con l'idea di mobilitare il pedone "h".

25... ♔d4 il guaio del Nero è di non riuscire a far entrare in gioco la Donna.

26.h4 ♔xc4 27.h5 ♟e6 27... gxf5 28.♟xf5+ e cala il sipario. Questa manovra evita che il pedone "h" giunga a promozione senza ostacoli ma non ci sono difese contro la debolezza dell'ottava traversa.

28.♔d6 ♟g8 29.h6 ♔c2 30.♔fd1 ♞d5 31.♟xd5 ♞xd5 32.♟f6 il matto (♔d8#) è imparabile. Il Nero abbandona.

a) Il sacrificio di qualità

La qualità è la differenza che intercorre tra una Torre e un pezzo minore.

Questo è anche un ottimo esempio di superiorità dei Cavalli sugli Alfieri.

Hartston–Mariotti, Olimpiade di Skopje 1972 (**Partita Viennese**)

1.e4 ♞c6 una difesa poco comune che porta il nome di Nimzowitsch. Mariotti è solito giocare varianti minori e in disuso dove più che le capacità mnemoniche contano fin dalle prime mosse le capacità scacchistiche.

2.♞c3 il Bianco non accetta la sfida. La continuazione canonica era 2.d4 ma c'era il rischio di una variante preparata.

2... e5 rientrando in una variante minore della partita Viennese.

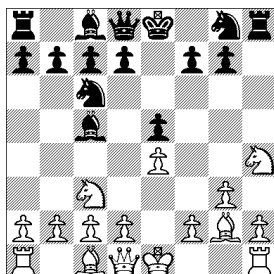
3.g3 di solito si preferisce spingere in f4, rientrando in varianti che si confondevano con quelle del Gambetto di Re. Ma, nella sottile lotta per decidere chi deve indirizzare la partita e in quale direzione, il Bianco vuol dire la sua.

3... ♟c5 4.♟g2 h5 una novità teorica tipica dello stile del Grande Maestro italiano. Con questa spinta accade il Nero infrange le aspirazioni del Bianco a giocare in modo posizionale e punta ad aprire la colonna "h". In altra parte abbiamo visto che la spinta di rottura del pedone "h", in caso di fianchetto è buona strategia ma i canoni vogliono che si debba intraprendere un attacco solo dopo aver completato lo sviluppo. Questa spinta va contro le regole comunemente accettate e perciò l'intuizione di Sergio Mariotti è maggiormente rimarchevole.

5.♞f3 sviluppa un pezzo e controlla in h4 ma Mariotti va dritto per la sua strada.

5... h4 6.♞xh4

diagramma 104



6... **|xh4** pare incredibile che il Nero possa sacrificare la qualità dopo appena sei mosse di gioco!

7.gxh4 **£xh4** l'iniziativa nera compensa ad usura la qualità sacrificata. Questa partita è un ottimo esempio di tecnica scacchistica e perciò merita di essere studiata con particolare attenzione.

8.d4 non essendo il caso di arroccare corto né di giocare **8.£e2** (o **8.£f3**) per **8... ¤d4**, questa mossa è praticamente forzata.

8... **¥xd4** a **8... ¤xd4** il Bianco poteva replicare con la semplice **9.¤a4** seguita da **10.¥e3** e l'iniziativa del Nero svanisce come nebbia al vento.

9.£e2 **¥xc3+!** una mossa che denota la mano del maestro e per almeno due ragioni: la prima è che pochi si sarebbero privati di questo splendido Alfiere e la seconda è la capacità di cambiare piano di gioco. Le prime mosse del Nero potevano far credere a una partita di attacco e invece il Nero cambia le carte in tavola, chiude la posizione, e si appresta a far valere la superiorità posizionale che i numerosi buchi dello schieramento bianco gli conferiscono; buchi che valorizzano i due Cavalli in possesso del Nero.

10.bxc3 **d6** **11.0-0** **g5** naturalmente non si può permettere **f4**. L'apertura delle linee favorisce sempre chi ha la coppia degli Alfieri.

12.£e3 **f6** **13.£g3** **£h7** **14.¥f3** **¤ge7** **15.|e1** protegge il **Pe4** e prepara il cambio degli Alfieri campo chiaro; desiderio del tutto legittimo perché quello del Bianco, a causa del **Pe4**, è cattivo, mentre quello del Nero è buono.

15... **¤g6** **16.¥e3** **¢e7** si prepara a portare in gioco anche la Torre, destinata alla colonna **h**.

17.c4 tentando di reagire ad ovest ma Mariotti non molla la presa.

17... **b6** **18.c5** **bx c5** **19. c3** **¤f4** **20.¥g4** **¥xg4** **21.£xg4** **|h8** **22.h4** **£g8** **23. ¥xf4** peccato di schianto **23.hxg5** **£h7** **24.gxf6+** **¢d8** e non c'è modo di evitare il matto, però questa mossa costa un pedone.

23... **|xh4** **24.£g2** **exf4** **25.e5** **¤xe5** **26.£d7** **|g4+** **27.¢f1** **£c4+** **28.|e2** **¢d7** **29.£e4** **f3** **30.£xc4** **¤xc4** **31.|c2** **|g2** **32.|e1** **f5** **33.Te2** **¢c6** **34.** il Bianco abbandona.

Petrosian–Spassky, Mosca 1966 (Est Indiana)

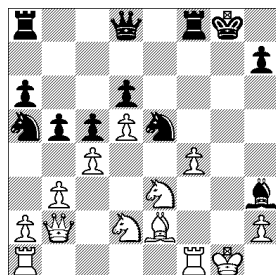
8.d5 ♠**a5** **9.♠d2 c5** **10.♠c2 e5** **11.b3** l'alternativa **11.♠e6 ♜e6** conduce all'uguaglianza perché i bianchi non possono impedire **d5**.

12... f5 13.exf5 gxf5 14.♟d1 b5 per rendere possibile l'eventuale passaggio sull'ala di Re della Torre via a7.

16... exf3 17. ♗xf3 ♗xb2 18. ♙xb2 ♖e5 19. ♗e2 f4 necessaria per evitare che il Bianco controlli la casa f4 con la manovra ♖e3-g2, con un chiaro vantaggio posizionale.

21. 8e3!

diagramma 105



21... **¥xf1** forse Spassky avrebbe fatto bene a seguire i consigli di Botvinnik che una volta disse: *“Se Petrosian sacrifica un pezzo non lo prendere, se lo sacrifica*

io prima verifica le varianti e poi prendilo, se lo sacrifica Tal prima prendilo e poi verifica le varianti”.

22. ♖xf1 ♘g6 23. ♗g4 ♘xf4 maggiore resistenza offriva 23... ♔f6 24. ♗e6+ ♚g7 25. ♔xf6+ ♖xf6 26. f5 e la minaccia ♘e4 è molto forte.

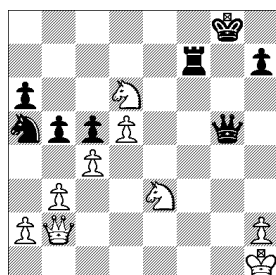
24. ♖xf4 ♖xf4 25. ♗e6+ ♖f7 se 25... ♚f8 26. ♔h8+ ♚e7 27. ♔xh7+ con attacco imparabile.

26. ♘e4 il Nero si difende dopo 26. ♘f5 ♔g5+ 27. ♚h1 ♔xf5!

26... ♔h4 27. ♘xd6 ♔g5+ dopo 27... ♔e1+ 28. ♚g2 non ci sono più scacchi.

28. ♚h1 ♔a7 29. ♗xf7+ ♖xf7

diagramma 106



30. ♔h8+!! una degna conclusione. Dopo 30... ♚xh8 31. ♘xf7+ e 32. ♘xg5 il Bianco rimane con un pezzo in più, pertanto il Nero abbandona.

IX – PEZZI FUORI GIOCO

Talvolta è dato di vedere posizioni in cui un pezzo viene confinato senza rimedio in una zona delimitata della scacchiera, il possessore di detto pezzo è in genere destinato alla sconfitta perché gioca le rimanenti mosse della partita con un pezzo in meno.

In certe occasioni la messa fuori gioco di pezzi avversari può diventare un obiettivo strategico. Non succede mai che qualcuno si ponga a priori come piano di ingabbiare un pezzo nemico ma quando un pezzo avversario ha scarsa mobilità o ne ricorrono comunque gli elementi, tra più mosse che contribuiscono a mettere in atto il proprio piano, qualsiasi esso sia, si sceglieranno quelle utili a imbottigliare del tutto il pezzo avversario.

Winter–Capablanca, Hastings 1919 (**Partita dei Quattro Cavalli**)

1.e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 apertura molto popolare all’inizio del secolo, la Quattro Cavalli è oggi poco giocata. Le si preferisce la Partita Spagnola, vera regina dei giochi aperti.

4. ♗b5 il Bianco non ottiene vantaggi a giocare 4.d4 cui può seguire 4... exd4 5. ♘xd4 ♗b4 6. ♘xc6 bxc6 7. ♗d3 d5 8. exd5 ♘xd5 9. 0-0 10. ♗g5 ♗e6 11. ♘b5

c5 12.a3 ♜a5 13.b4 ♜b6 14.bxc5 ♜xc5 con gioco equivalente (Gheorghiu Suba, Praga 1985).

4... ♜b4 l'alternativa è 4... ♝d4 5.♜a4 ♜c5 6.♝xe5 0-0 7.♝d3 ♜b6 8.e5 ♝e8 9.0 0 d6 10.exd6 ♝f6 11.d7 ♜xd7 12.♜xd7 ♞xd7 13.Cel Tae8 14.d3 ♝g4 con parità secondo Estrin.

5.0-0 0-0 6.♜xc6 ♞xc6 7.d3 ♜d6 8.♜g5 il modo corretto di procedere è ben indicato da Capablanca. Vale la pena di riportare le sue parole: *“Questa mossa non è affatto in armonia con la natura di questa variante. Il piano strategico generale del Bianco è di giuocare h3 e farla seguire, a suo tempo, dalla spinta del pedone g2 in g4 e dal salto del Cavallo c3 in f5 via e2 e g3, oppure via d1 ed e3. Poi, possibilmente, il Cavallo f3 sarebbe collegato con l'altro Cavallo portandolo in h4, h3 o e3, a seconda dell'opportunità. Il Re Bianco rimane, talvolta, in e1, altra volta vien portato in g2, ma il più delle volte in h1. Finalmente, il più delle volte, si gioca f4, e quindi comincia il vero attacco. Talvolta si tratta di un attacco diretto contro il Re, altra volta si gioca per ottenere un vantaggio di posizione nel finale, dopo cambiati la maggior parte dei pezzi”*.

8... h6 9.♜h4 c5 impedisce 10.d4.

10.♝d5? g5 11.♝xf6+ ♞xf6 12.♜g3 se 12.♝g5 ♝xd5!

12... ♜g4 13.h3 ♜xf3 14.♞xf3 ♞xf3 15.gxf3 f6

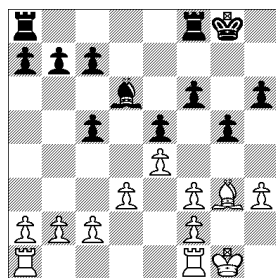


diagramma 107

L'♜g3 è imprigionato; la sua liberazione costerebbe almeno un pedone e molti tempi. In queste condizioni il resto della partita è giocato da Nero con un pezzo in più.

16.cg2 a5 17.a4 cf7 18.♞h1 ce6 19.h4 ♞fb8 bloccato il lato di Re Capablanca comincia le operazioni a ovest.

20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.♞a2 b5 23.♞ha1 c4 tutte le spinte di rottura sono effettuate. L'apertura del gioco costringerà il Bianco a una rapida capitolazione.

24.axb5 ♝xb3 25.♝xb3 ♞xb5 26.♞a4 il Bianco potrebbe abbandonare senza rimpianti.

26... ♞xb3 27.d4 ♞b5 28.♞c4 ♞b4 29.♞xc6 ♞xd4 30. il Bianco abbandona.

Andreoli-Leoncini, Alba Adriatica 1992 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 2.d4 ♟xd4 3.c3 nel dicembre del 1989, in un articolo apparso su *Shakhmatny Bulletin*, due candidati maestri sovietici, Malishev e Zipkov, resero nota una variante molto aggressiva contro il Gambetto Morra: 3... ♟xc3 4.♟xc3 ♟c6 5.♟f3 e6 6.♟c4 ♟f6 7.0-0 ♟c7 8.♟e2 ♟g4! con la minaccia 9... ♟d4! che vince di colpo. In simili occasioni si è tentati di provare la preparazione dell'avversario col rischio di ritrovarsi in terreni sconosciuti.

3... d5 4.exd5 ♟xd5 5.♟xd4 ♟c6 6.♟f3 e5 7.♟c3 ♟b4 8.♟d2 una continuazione molto interessante è 8.♟e2 con l'intenzione di sacrificare un pezzo dopo 8... e4 (8... exd4!) 9.0-0 ♟xc3 10.bxc3 exf3 11.♟xf3 con forte iniziativa, per esempio: 11... ♟a5 12.♟e1+ ♟e6 13.d5 0-0-0 14.♟xc6 con vantaggio decisivo.

8... ♟xc3 9.♟xc3 e4 10.♟e5 ♟xe5 11.♟xe5 ♟e7 12.♟c2 una valida alternativa è 12.♟a4+, con l'idea di ostacolare l'arrocco nero. 12... ♟d7 13.♟a3 ♟e6 14.♟d4.

12... 0-0 13.♟d1 ♟xa2 14.♟xe4 ♟f5 15.♟c4 dopo 15.♟xb7 il Bianco rimane in vantaggio in caso di 15... ♟g6 16.♟a6 ♟xa6 17.♟xa6 ♟xe5 18.♟d5 f6 19.0-0 ♟e6 20.♟a5 ♟c4 21.♟c5, ma il Nero può giocare 15... ♟ad8! 16.♟xe7 (16.♟xd8 ♟xd8 17.♟xe7 ♟d1+ 18.♟e2 ♟d3+ 19.♟e1 ♟d1 matto) 16... ♟xd1+ 17.♟xd1 ♟d1+ 18.♟e2 ♟d3+.

15... ♟xe4 16.♟xa2 ♟fd8 preferibile alla presa in g2 che conduce a un gioco piuttosto confuso e di difficile valutazione: 17.♟g1 ♟c6 18.e6 f6 (Nun–Witkowski, Hradec Kralove 1975).

17.0-0 con questa mossa entrambi i giocatori hanno completato lo sviluppo. In questi casi, prima di muovere, è sempre bene fermarsi un attimo e fare qualche considerazione di ordine generale. Le schermaglie d'apertura non sono state del tutto soddisfacenti per il Nero perché hanno lasciato all'avversario la coppia degli Alfieri; poiché la posizione è piuttosto aperta, in caso di gioco superficiale questo elemento può diventare decisivo. Tutti e due i giocatori hanno, inoltre, una Torre sulla colonna "d", questo significa che chi per primo cambia la Torre, perde la colonna. Per queste ragioni il Nero gioca:

17... ♟d5 se il Bianco cambia il pezzo perde il vantaggio della coppia degli Alfieri; se sposta l'Alfiere per evitare il baratto si può giocare l'Alfiere in b3 e conquistare la colonna.

18.♟b1 decidendo di tenersi gli Alfieri ...

18... ♟b3 19.♟xd8+ ♟xd8... ma cedendo la colonna.

20.♟b4 il Bianco contava su questa mossa per chiudere la colonna ma non è così facile.

20... ♟c6 21.♟d6 con la sicurezza con cui eseguì questa mossa Mark Andreoli sembrava molto contento di sé.

21... ♟d4

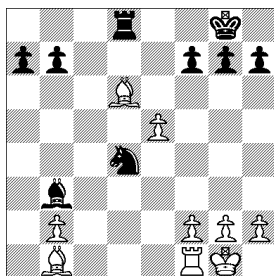


diagramma 108

Non tanto per centralizzare il Cavallo quanto per andare in b5 e attaccare l'¥d6. Il Nero migliora l'assetto dei propri pezzi senza dimenticarsi che non sarebbe male togliere all'avversario uno dei due Alfieri.

22. ¥e4 b6 23. ¡a1 meccanica, non ostacola il piano del Nero che è di andare di Cavallo in b5. In partita ebbi l'impressione che il mio avversario non si aspettasse che rimuovessi il Cavallo, così ben centralizzato.

23... ¤b5 24.f3 stiamo per entrare in un finale dove le Torri avranno un ruolo preminente; il Bianco apre una finestrella per il Re.

24... ¤xd6 25.exd6 ¡xd6 26.¡xa7 raggiunti gli obiettivi occorre riesaminare la posizione e formulare un piano. Il Bianco non vanta più alcun vantaggio, anzi, il Pb2 sembra più debole del Pb6. Prossimo obiettivo sarà farlo cadere. Se prima si giocava per annullare il vantaggio del Bianco ora si comincia a giocare per vincere!

26... g6 27.¡b7 f5 utile a scoordinare un po' i pezzi bianchi.

28.¡b8+ ¤g7 29.¥a8 ¥c4 preparandosi a sostenere il pedone b con l'Alfiere, manovra necessaria per liberare la Torre che deve andare a catturare il Pb2.

30.¡b7+ ¤f6 non curandosi del Ph7. La difesa del Ph7 non vale la messa fuori gioco del Re (30... ¤h6 31.f4).

31.¡c7 ¡d1+ 32.¸f2 b5 ora si può finalmente procedere alla cattura del Pb2.

33.f4 impedisce di giocare f4 al Nero.

33... ¡d2+ 34.¸e3 ¡d3+ 35.¸f2 ¡b3 36.¡xh7 ¡xb2+ un altro importante obiettivo è raggiunto. Ora comincia l'ultimo atto: promuovere il Pb5.

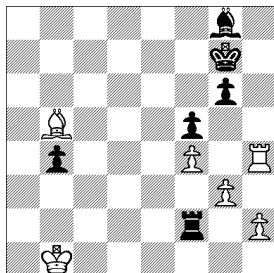
37.¸e3 ¡e2+ 38.¸d4 ¡f2 39.g3 ¥f7 40.¸c3 ¡e2 41.¸b4 ¡b2+ 42.¸c3 ¡b3+ 43.¸c2 ¡a3 c'è sempre modo di peccare: 43... b4?? 44.¡xf7+!

44.¥c6 b4 45.¥b5 ¡a2+ 46.¸b1 ¡a8 prima di eseguire ulteriori spinte il Nero prova a tagliare definitivamente fuori gioco la Torre bianca.

47.¸b2 ¥g8 48.¡h8 ¤g7 49.¡h4? pur di non far cadere un pedone il Bianco perde l'ultima occasione di far rientrare in gioco la Torre: 49.¡b8 ¡a2+ e il Ph2 sarebbe caduto. L'avarizia sarà presto punita.

49... ¡a2+ 50.¸b1 ¡f2!

diagramma 109



Frustrando le speranze del Bianco di rimettere in gioco la Torre tramite la spinta in g4, cui ora seguirebbe xf4 . Ora il Bianco gioca con una Torre in meno e non può evitare la sconfitta.

51. ♖a4 ♜c4 52. ♜c6 ♜d3+ 53. ♖a1 b3 il Bianco abbandona; non c'è modo di evitare b2 matto.

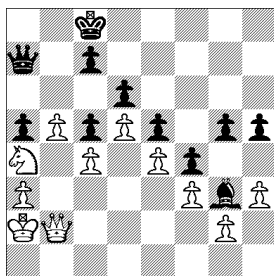


diagramma 110 - A. Petrosian-Hazai Ungheria 1971

La manovra per vincere non è difficile da trovare: $\text{f}d2$, $\text{c}b3$, $\text{a}b2$, $\text{c}a4$ e il $\text{Pa}5$ cade.

Il Nero giocò:

37... ♜d6! mettendo in presa addirittura il pezzo più grosso.

38. ♝xb6? ♝xb6 39. h4 il Bianco si rende conto del rischio di una chiusura della posizione con $38... h4$ e conta su questa mossa per entrare con la Donna nello schieramento avversario via h3, ma il Nero aveva visto più lontano.

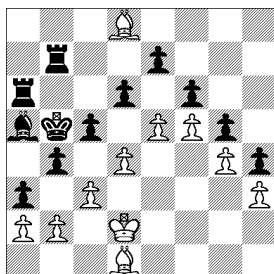
39... gxf4 40. ♜d2 con l'idea $\text{f}g2-h3$.

40... h3! completamente inaspettata! La minaccia $41... h2$ impone la presa.

41. gxf3 h4! e il Nero ha confinato la Donna avversaria in metà scacchiera: patta!

Per finire vale la pena di dare un'occhiata a questo studio, paradossale ma divertente.

diagramma 111 - Berger 1912.



Il Bianco muove e patta

1. ♖a4+! ♟xa4 c'è lo scacco perpetuo in caso di 1... ♞c4 2. ♖b3+ ♜b5 3. ♖a4+ ♞c4 4. ♖b3+.

2. b3+ ♜b5 3. c4+ ♞c6 4. d5+ ♞d7 5. e6+! si priva dell'ultimo pezzo.

5... ♞xd8 6. f5 chiude in modo definitivo la porta e rende inutili i tre pezzi del Nero.

X – ALTRI ASPETTI

DELLA BATTAGLIA SCACCHISTICA

a) L'aspetto psicologico

“Io gioco contro la posizione, non contro l'avversario” si sente dire sovente in quella che è più una dichiarazione d'intenti che una realtà. Se questo atteggiamento di fronte alla scacchiera è una ricerca di obiettività allora siamo d'accordo ma se invece si intende che non si rimane influenzati da chi si ha di fronte e da tutto il contorno, ho l'impressione che sia una pia illusione e, in una certa misura, anche una falsità.

Chi infatti si asterrrebbe da giocare una novità teorica, a lungo preparata in analisi casalinghe, per giocare la variante considerata migliore dalla teoria e che sappiamo essere ben conosciuta dall'avversario?

Nella dodicesima partita del campionato del mondo del 1985, Garry Kasparov non esitò a giocare l'interessante ma dubbio gambetto che avrebbe poi preso il suo nome. Fu una mossa calibrata su misura per Karpov, dove più che la “verità” scacchistica contava il vantaggio di giocare una variante ben studiata e soprattutto inedita. Karpov riuscì a pattare quella partita e forse non si aspettava che lo sfidante riproponesse il sacrificio, come invece accadde, nella sedicesima. Il colpo riuscì e Kasparov vinse una importante partita, vera svolta psicologica della sfida.

Il primo a teorizzare l'arma psicologica negli scacchi fu Emanuel Lasker, campione del mondo dal 1894 al 1921. Egli giocò esplicitamente tenendo conto delle caratteristiche psicologiche dell'avversario e grazie ad esse colse innumerevoli successi. Buona parte delle sue partite erano perse poco dopo l'apertura ma, tra la sorpresa generale, riusciva a vincerle.

Gli errori psicologici che si possono commettere sono molti. Quello di partire sconfitti è un atteggiamento più comune di quel che si immagini e porta a fare mosse rinunciatricie o giocare mosse rischiose senza un calcolo adeguato: “Tanto perdo lo stesso”, si pensa in questi casi. Bisogna imparare a affrontare i giocatori più forti col massimo impegno; le partite con essi devono essere di stimolo, non di sconforto.

Un altro atteggiamento sbagliato, di cui sono stato vittima anch’io, è farsi cogliere dal panico in caso di una mossa inaspettata. Ho imparato tardi come fare; un tempo ero solito rispondere subito a una mossa imprevista per non mostrare di essere stato colto di sorpresa, e così, spesso e volentieri, peccavo non tanto per la forza della mossa imprevista quanto piuttosto dell’errore nella risposta non ponderata.

Questo modo di fare era così spontaneo che non mi rendevo nemmeno conto di averlo. Scoperto il difetto mi imposi, dopo una mossa imprevista, di guardare il soffitto e contare fino a dieci prima di immergermi nelle analisi. Questo inusuale atteggiamento doveva apparire buffo ai miei avversari ma la cosa funzionò e imparai ben presto a correggere il difetto.

Le mosse inaspettate, quando buone, non sono incidenti di percorso come credono molti scacchisti ma devono suonare come un campanello di allarme. Possono semplicemente essere sintomo di stanchezza ed allora, mentre l’avversario pensa, è bene alzarsi e fare un giro nella sala di gioco per distrarsi un po’, ma possono anche essere rivelatrici di lacune tattiche o strategiche.

Per questo la posizione precedente alla mossa che ci ha sorpreso va sempre riesaminata con cura cercando di capire i motivi che hanno reso ciechi.

Talvolta si diventa “ciechi” in seguito a una costante iniziativa. Si desidera così tanto trovare la continuazione vincente che si finisce col pensare solo a mosse d’attacco e si trascurano le minacce avversarie. In questi casi, se i danni non sono irreparabili, la mossa imprevista può avere l’effetto salutare di un ritorno alla realtà.

Ma, in generale, non è bene scherzare col fuoco, occorre imparare a mantenersi sempre distaccati e obiettivi di fronte a qualsiasi posizione. Ecco, se una cosa insegnano gli scacchi questa è l’obiettività: gli scacchi sono una delle poche attività umane dove non si fanno progressi se non si impara ad essere obiettivi e moderati nei giudizi. Da questo punto di vista sono veramente una palestra in cui si verificano continuamente le idee proprie e altrui. Chi fa affermazioni a priori, chi si incaponisce nel dimostrare l’indimostrabile va incontro a cocenti sconfitte.

Il grande maestro tedesco Uhlmann continuò per un pezzo a giocare una certa variante della Francese incurante che fossero state trovate linee molto buone per il Bianco e naturalmente peccava una partita dietro l’altra. A chi gli chiedeva come mai continuasse a giocare una linea palesemente sbagliata rispondeva: “Perché non ho fatto altro per tutta la vita!”

Anch'io una volta, per una semplice questione di ripicca, mi esposi al rischio di una variante preparata. Il mio avversario sapeva che cosa avrei giocato e, solo per un malinteso senso dell'orgoglio, per dimostrare che una vittoria conseguita in precedenza proprio contro di lui non era stata frutto del caso, decisi che non mi sarei tirato indietro.

Quella volta andò bene ma non è consigliabile riprovarci.

Vediamo quel che successe in quelle due partite.

Gongalov–Leoncini, Imperia 1987 (**Difesa Siciliana**)

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 ♘xd4 4.♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 e5 6.C♙d5 la migliore continuazione. Altre mosse di Cavallo sono meno incisive: 6.♘f5 d5!; 6.♘f3 ♜b4; 6. ♘de2 ♜b4.

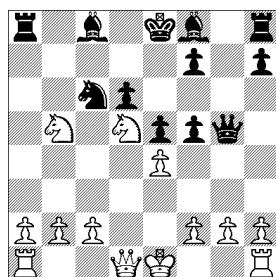
6... .d6 7.♜g5 con 7.♘d5 ♘xd5 8.exd5 ♘b8 9.c4 il Bianco rinuncia allo sfruttamento del buco in d5 e del pedone debole in d6 per valorizzare la maggioranza di pedoni ad ovest.

7... .a6 8.♘a3 b5 9.♜xf6 il Bianco può mantenere la partita su binari posizionali giocando 9.♘d5 ♜e7 10..♜xf6. La scelta di una variante dipende in larga misura dall'indole del giocatore.

9... gxf6 10.♘d5 f5 11.♜xb5 è interessante anche l'altro sacrificio di pezzo in b5: 11.♘xb5 axb5 12.♜xb5 ♜b7 13.exf5 ma l'esperienza mi ha portato a temere di più continuazioni solide come 11.♜d3 o 11.exf5. Gongalov eseguì il sacrificio con l'aria come per dire "Ora ti sistemo io!".

11... axb5 12.♘xb5 ♙g5 la teoria considera migliore 12... ♔a4 ma anche la continuazione del testo conduce a posizioni taglienti e ha il vantaggio di essere meno studiata.

diagramma 112



13.♘bc7+ il Cavallo sbagliato. Questa mossa è buona su 12... ♔a4 mentre qui non è granché. Sempre su 12... ♔a4 è invece sbagliata 13. ♘dc7+ che qui è buona. Insomma, la scelta di una variante minore (12... ♙g5) ha dato i suoi frutti. Per 12. ♘dc7 si veda la partita successiva.

13... cd8 14.♘xa8 ♙xg2 15.♔f1 ♙xe4+ 16.♘e3 ♘d4 all'immediata 16... f4? sarebbe seguito 17.♙d5.

17.♟b6 f4 18.c3 ♞f3+ 19.♞e2 fxe3 20.fxe3 ♞d4+ minaccia 21... ♞g4+.

21.♞d2 ♞g4 la posizione del Bianco è insostenibile.

22.♟xg4 non c'è altro. 22.♟a4 ♟g2+ 23.♞d3 ♞e2+ 24.♞d2 ♞b5+.

22... ♟xg4 23.♞xd4 exd4 24.Tac1 ♟xe3+ 25.♞d3 ♟g6+ non c'è più storia.

26.♞d4 ♞g7+ 27.♞d5 ♟e6+ 28.♞c6 ♞e8 29.♞d5 ♟d7+ 30.♞b6 ♞d4+ 31.♞a5 ♞e5 32. il Bianco abbandona.

Alla fine della partita Gongalov era irritato per aver perso contro una variante a suo avviso insostenibile. Il caso volle che due anni dopo ci si trovasse di fronte con gli stessi colori.

Gongalov–Leoncini, Imperia 1989 (**Difesa Siciliana**)

Le prime dodici mosse come nella partita precedente.

13. ♞dc7+ stavolta il Bianco si preparò a dovere e dà lo scacco in c7 col Cavallo giusto.

13... ♞d8 questa partita venne giocata all'ultimo turno ed era di rilievo per la classifica. Seppi poi che a questo punto molti mi davano per spacciato. Io, invece, anche se feci una lunga riflessione per richiamare le cognizioni teoriche sapevo bene che la partita era ancora tutta da giocare.

14.♟d5 ♞b7 15.♟xf7 è migliore 15.♞xa8 ♞xa8 16.♟xf7 ♞e7 17.♟xf3 ♟xf5 18.exf5. In una mia partita precedente seguì 18... ♟g8 19.0-0-0 ♞d4 20.♞xd4 exd4 21.♞xd4 ♟xg2 22.♞hd1 ♟xf2 23.♞xd6+ ♞xd6 24.♞xd6+ ♞e8 25.♞h6 ♞e4 26.♞xh7 ♞xc2+ 27.♞d1 ♞xf5 patta (Lucaroni–Loncini, Gaeta 1986).

15... ♟e7 16.♟d5 con 16.♞xa8 ♞xa8 17.♟xf7 si rientrava nella variante di cui alla nota precedente. Dopo la mossa del teso il Nero salva la Torre.

16... ♞c8 17.♞e6+ ♞e8 18.0-0-0 ♞d4 19.♞xd6+ ♟xd6 20.♞g7+ ♞d8 21.♟a5+? è meglio 21.♞e6+ sperando nella divisione del punto anche se il Nero potrebbe tentare 22... ♞e8 23.♞g7+ ♞e7 24.♟xb7+ ♞c7 25.♞xf5 ♞xf5 26.♞xd6 ♞xc7.

21... ♞c7 non 21... ♟c7?? per 22.♞e6+ e cala il sipario.

22.♞xf5 ♟c5 23.♞xd4 exd4 se 23... ♟xa5 24.♞c6+ e poi 25.♞xa5.

24.♟d2 ♞h6!

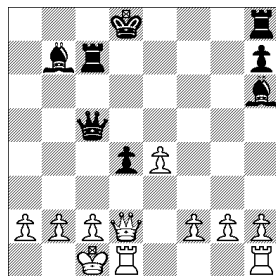


diagramma 113

La mazzata finale: se 25.♟xh6 ♜xc2 matto.

25. il Bianco abbandona.

Chiudo qui queste brevi note ma chi fosse interessato ad avere un atteggiamento *sano* durante un torneo, può leggere la tesi di laurea in psicologia del grande maestro N. V. Krogus, tradotta in italiano da Roberto Paniagua, e pubblicata con il titolo “Scacchi e creatività” (Abano Terme, Francisci editore, pp. 109, 1984) oppure il lavoro di Hartston e Wason “The Psychology of chess” (London, Batsford, pp. 138, 1983).

b) Gli scacchi come lotta

Gli scacchi competitivi non sono un balocco, un gioco con cui ci si trastulla e si passano ore piacevoli e spensierate. Sono una competizione intellettuale dura anche se costellata di bellezza. Questo potrà scandalizzare molti puristi del gioco e certi moralisti.

Komeini li proibì e anche il famoso educatore don Lorenzo Milani redarguì con severità due allievi trovati intenti a giocare a scacchi e così si espresse sull'argomento in una famosa lettera: *“E non si gioca a scacchi mai, perché non esiste gioco più profondamente immorale laddoveché richiede concentrazione intellettuale, mentre un gioco, anche a volerlo concedere, ma non lo concederei neanche così, deve essere almeno distensivo”* (Lettera a V. Lampronti).

A queste opinioni ne fanno da contrappunto altre più rassicuranti: “Come l'amore e come la musica, gli scacchi hanno il potere di far felici gli uomini” ebbe a dire Siegbert Tarrasch; oppure: *“Andando sulla Luna l'uomo si è avvicinato agli dei, giocando a scacchi egli è da tanto tempo con loro”*.

La bellezza negli scacchi, per quanto scaturisca da aspetti razionali e misurabili, li accomuna all'arte ma la competizione spinta li fa assomigliare a uno sport.

Nei tornei di un certo livello questi due aspetti sono entrambi presenti. Quello che tanto attrae in questo gioco a informazione completa, e dove la fortuna ha un ruolo marginale, è mettere le proprie capacità a confronto con quelle di altri. In questo senso la vittoria equivale a un'iniezione di fiducia in se stessi purché non costellata da errori propri o grossolanità dell'avversario. Altrimenti rimane sempre un quid di insoddisfazione.

Alekhine si lamentava degli errori degli avversari che non gli consentivano di creare quei capolavori della scacchiera che desiderava e intravedeva; e chi, partecipando a un torneo, non ha mai visto un giocatore scuotere il capo e dire sconsolato: “Ho vinto ma ho giocato male”.

Il maestro genovese Federico Cirabisi è noto per giocare con spirito Romantico. Alla fine di un torneo disastroso egli può essere il giocatore più felice del torneo purché sia riuscito a giocare una partita da “premio di bellezza”.

Nella partita che segue i giocatori si affrontano a viso aperto in una lotta avvincente.

Kortchnoi–Kasparov, Olimpiadi di Lucerna 1982 (**Difesa Benoni**)

1.d4 ♖f6 2.c4 g6 Kasparov scrive: *“Conscio del fatto che l’esperienza di Kortchnoi in molti sistemi di apertura è incomparabilmente più vasta della mia, scelsi l’Est Indiana, una difesa che ho sempre studiato a fondo”*.

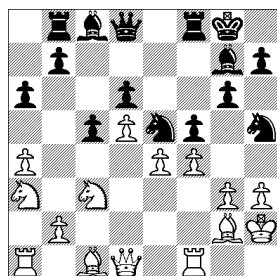
3.g3 ♜g7 4.♜g2 c5 Kasparov: *“Il fianchetto dell’Alfiere campochiaro da parte del Bianco è molto spiacevole per il Nero nelle linee classiche dell’Est Indiana, ma meno incisivo contro alcune varianti della Benoni. Ciò spiega la scelta del Nero”*.

5.d5 d6 6.♘c3 0-0 7.♘f3 e6 8.0-0 exd5 9.♘xd5 a6 10.a4 ♖e8 11.♘d2 ♘bd7 12.h3 ♖b8 13.♘c4 ♗e5 meno ambiziosa, ma forse più in linea con lo spirito della variante, è 13... ♘b6 ma Kasparov intende giocare a tutto campo.

14.♘a3 ch5 15.e4 in caso di 15.f4 il Nero avrebbe sacrificato il Cavallo in g3 16.fxe5 ♜xe5. Dopo 15.g4 avrebbe invece lasciato al suo destino il ch5 e giocato 15... ♗h4 16.hxg5 ♜xh3.

15... ♖f8 16.ch2 f5 17.f4

diagramma 114



17... b5 bellissima: tutta la scacchiera entra in fibrillazione.

18.axb5 la cattura del Cavallo avrebbe condotto a complicazioni tremende ma probabilmente favorevoli al Nero dopo 18.fxe5 ♘xg3! (meglio di 18... ♜xe5 19.♘e2!) 19.cxd3 ♜xe5+ 20.cf3 (20.cf2 ♗h4+ 21.cg1 ♜xh3 22.♗e1 ♜g3 23.♖f4 ♜g4) 20... b4.

18... axb5 19.Caxb5 fxe4 20.♜xe4 il Cavallo è ancora intoccabile: 20.fxe5 ♜xe5 21.♜f4 ♘xf4 22.gxf4 ♜xf4+ 23.eg1 ♜d7.

20... ♜d7! Splendido! Oltre al Cavallo Kasparov lascia in presa anche il Pd6!

21.♗e2 su 21.♘xd6 il Nero aveva preparato 21... ♖b6! 22.fxe5 ♜xe5 23.♘c4 ♜xg3+ 24.eg1 ♖bf6 25.♜g2 ♖f2 con attacco fortissimo.

21... ♗d6 22.♘a3 ♖be8 23.♜d2 ♗xb2 24.fex5? non reggendo la tensione. Si doveva giocare 24.♖a2, ora il Nero dilaga.

24... ♚xe5 25.♟c4 ♟xg3! 26.♞xf8+ ♞xf8 27.♞e1 ♟xe4+ 28.♞g2 ♞c2 Kasparov poteva chiudere subito con 28... ♞f2+! 29.♞xf2 (29.♞h1 ♞xd2!) 29... ♚xh3+ 30.♞f3 ♟xd2 31.♞xd2 ♞xa1 32.♟xe5 ♞xe5.

29.♟xe5 ♞f2? le terribili complicazioni fanno perdere la bussola anche al futuro campione del mondo. Si vinceva con 29... ♟xd2! 30.♟xd7 ♟f3 31.♞e2 ch4+ 32.♞g1 ♞xc3 33.♞e6+ ch8 34.♟xf8 ♞g3+ 35.♞f1 ♞g2+ 36.♞e1 ♟f3+ 37.♞d1 ♞d2 matto. Incalzato dal tempo al Nero sfugge la forza del prossimo sacrificio di Donna di Kortchnoi.

30.♞xf2! ♟xf2 31.♞a2 ♞f5 32.♟xd7 ♟d3 33.♚h6? una maggiore resistenza avrebbe offerto 33.♞a8+ ♞g7 34.♞a7 con complicazioni.

33... ♞xd7 34.♞a8+ ♞f7 35.♞h8 ♞f6 36.♞f3?? un erroraccio in zeitnot in posizione perduta.

36... ♞xh3+ 37. il Bianco abbandona.

“Gli scacchi sono uno sport” ebbe a dire una volta il noto pittore francese Marcel Duchamp *“uno sport violento”*. E pur nel paradosso forse colse un’importante verità.

Ci sono giocatori che fanno di ogni partita un’avventura epica, Kasparov e Kortchnoi rientrano in questa categoria e non a caso i loro incontri sono particolarmente combattuti; altri, come lo fu in sommo grado Capablanca, che invece sembrano ridurre tutto a una questione di migliore strategia.

Indipendentemente dall’indole del giocatore (semmai egli si costruirà un repertorio che rispecchi il suo modo di vedere gli scacchi) talune aperture conducono a partite di grande complessità. È il caso di ♞g4 nella Variante Vinawer della difesa Francese, e la partita che segue ne è un esempio.

Entrambi i giocatori sono alla ricerca costante dell’iniziativa ed è difficile dire, in qualsiasi momento, chi tenga le redini della partita. Solo all’entrata in finale le cose si chiariscono e il Bianco in pochi tratti efficaci evita al Nero una lunga agonia.

Leoncini–Mazzotti, Imperia 1989 (**Difesa Francese**)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♟c3 un’alternativa, di certo più posizionale, è 3.♟d2.

3... ♚b4 una mossa introdotta da Nimzowitsch. L’alternativa più comune è 3... ♟f6.

4.e5 c5 5.a3 ♚xc3+ 6.bxc3 ♟e7 la variante Winawer, una delle più movimentate della Francese.

7.♞g4 il Bianco sarebbe stato ancora in tempo a giocare in stile più posizionale con 7.♟f3. È degna di interesse la mossa riesumata da Short 7.h4, con l’idea di spingere il pedone fino a h6 e indebolire ulteriormente le case nere, visto che il Nero si è privato dell’Alfiere campo scuro.

7... ♟c7 la teoria considera 7... 0-0 8.♞f3 ♞c6 9.♞d3 f5 10.exf6 ♟xf6 11.♞g5 ♟f7 leggermente favorevole al Bianco. In caso di 11... e5 la seconda edizione del Batsford chess Openings consiglia 12.♞xh7+ ♞xh7 13.♟h5+ ♞g8 14.♞xf6 gxf6 15.♟xe5 con vantaggio del Bianco ma dopo 15... ♟f8 16.0-0 ♟f7 17.♟xf7+ ♞xf7 18.♟fel ♞f5 il vantaggio, sia pure lieve, sembra piuttosto dalla parte del Nero. Probabilmente, dopo 11... e5, il Bianco deve giocare 12.♟h4 e4 13.♞xf6 gxf6 14.♟xf6 exd3 15.♞xd3 ♞f5 16.0-0! ♞xd3 17.♟e6+ ♞g7 18.♞e5 con una certa iniziativa (18... ♞xf1?? 19.♟f7+ ♞h8 [19...♞h6 20.♟f6+!] 20.♟f6+ ♞g8 21.♞f7 ♟f8 22. ♞h6+).

8.♟xg7 ♟g8 9.♟xh7 ♞xd4 10.♞e2 ♞bc6 11.f4 ♞d7 12.♟d3 ♟xc3 13.♞xc3 il Bianco ha un pedone in più ma il suo Re è rimasto al centro.

13... a6 14.♞e2 ♞a5 15.♞d4 0-0-0 16.♟b1 ♞ec6 17.♞xc6 ♞xc6 18.♟d4 occorre evitare la spinta in d4 che aprirebbe la grande diagonale all'♞c6.

18... ♞c4 19.♟f2 ♟e7 il Nero si prepara ad aprire il centro. L'apertura del centro è la corretta strategia quando l'avversario si è privato dell'arrocco.

20.♟b3 il teatro delle operazioni si sta spostando sul lato di Re e questa Torre accorre a dar man forte alla fortificazione bianca.

20... ♟g6 21.♟f3 Tdg8 22.g3 f6 piazzati i pezzi in posizione di attacco il Nero rompe gli indugi ma la cittadella bianca sembra ben difesa.

23.h3 ♟g7 24.exf6 ♟xf6 25.♟g1 e5 ancora una spinta di rottura.

26.♟a7 il Bianco mantiene il controllo dell'importante diagonale a7-g1 e inoltre, in caso di 26... exf4 27.♞xf4, è pronto a penetrare nelle retrovie nemiche con ♟d8+.

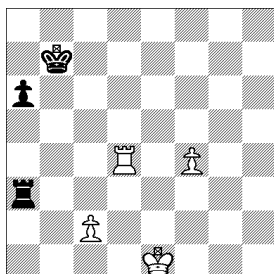
26... e4 27.♟c3! inchioda in modo preventivo l'♞c6.

27... e3+ 28.♞xe3 ♞xe3 29.♟xe3 ♟xf4+ 30.gxf4 più semplice di 30.♟xf4 ♟f8.

30... ♟xg1 31.♞e1 d4 32.♟xg1 ♟xg1 33.♟c5 ♟g3 34.♞xa6 l'importanza della Torre sulla colonna c!

34... bxa6 35.♟xc6+ ♞b7 36.♟d6 ♟xh3 37.♟xd4 ♟xa3 la situazione si è chiarita: il Bianco è rimasto col pedone in più e nutre grosse speranze di vittoria grazie ai due pedoni liberi e distanti dall'unico pedone nero.

diagramma 115



38. d3! com'è noto, in questo tipo di finali, la posizione corretta della Torre è dietro al pedone che deve essere spinto.

38... a4 39. f3 e4+ 40. cd2 cc6 41. f5 la mossa in busta e l'inizio del piano giusto.

41... e8 42. f6 f8 43. f7 con la Torre nera praticamente fuori gioco, vincere diventa facile.

43... cd5 44. cc3 il Bianco si appresta a catturare l'ultimo pedone nero.

44... a5 45. cb3 ce4 46. f6 cd4 47. ca4 cc5 48. f5+ 48. cxa5 a8 matto e quella notte non avrei dormito!

48... cb6 49. c3 Zugzwang. I pezzi neri sono già piazzati nelle loro case migliori ma qualcosa deve pur essere mosso.

49... cc6 50. cxa5 a8+ 51. cb4 b8+ 52. cc4 f8 53. cd4 cd6 54. f6+ ce7 55. ce5 cd7 56. f4 ce7 57. c4 di nuovo una posizione di zugzwang. L'entrata del Re bianco in f6 decide la partita.

57... cd7 58. cf6 il Nero abbandona.

Abbiamo accennato alla bellezza degli scacchi. I criteri per definirla non sono facili ma come non considerare bella la partita giocata dal grande Alekhine, col suo stile volitivo, contro il connazionale Efim Bogoljubov?

Bogoljubov–Alekhine, Hastings 1922 (**Difesa Olandese**)

1. d4 f5 per evitare il fastidioso Gambetto Staunton (2. e4) alcuni preferiscono far precedere questa mossa da 1... e6 ma devono essere pronti a giocare la Francese in caso di 2. e4.

2. c4 a6 3. g3 l'Alfiere di Re nell'Olandese trova adeguata sistemazione in fianchetto; quello nero, invece ha problemi di sviluppo. Se il Nero adotta lo Stonewall (c6-d5-e6-f5) può trovare sfogo nella diagonale d1-h5 con la manovra d7-e8-h5. In questa partita Alekhine decide, invece, di arrivare al più presto alla spinta in e5.

3... e6 4. f3 e7 5. 0-0 0-0 6. c4 se il Bianco desidera evitare le varianti che si dipanano da questo scacco può ritardare la spinta in c4 a dopo l'arrocco (2. g3 e6 3. f3 e7 4. f3 e7 5. 0-0 0-0 6. c4).

5. ♖d2 ♗xd2+ 6. ♘xd2 ♝c6 7. ♘gf3 0-0 8. 0-0 d6 9. ♗d3 ♖h8 10. ♗c3 spostandosi sulla diagonale del Re, la Donna sembra fare la corte al Re nemico. Il Nero minaccia l'espansione ad ovest con b4 e forse, guardando col terzo pezzo in e5, si intendeva evitare tale spinta.

10... e5! Alekhine effettua lo stesso la spinta in considerazione che il ♘d2, dopo le ripetute prese in e5 rimane indifeso.

11. e3 a5 per ritardare l'espansione bianca sul lato di Donna.

12. b3 ♗e8 l'♗g2 e la struttura dei pedoni bianca impongono un'iniziativa del Bianco sul lato di Donna mentre la catena di pedoni (c7-d6-e5-f5) indicano al Nero di attaccare sul lato di Re.

13. a3 ♗h5! il Pe5 è ancora intoccabile. Dopo 14. ♗xe5 ♗xe5 15. ♘xe5 ♘xe5 16. ♗xe5?? il Nero vince di colpo con 16... ♘g4, con il doppio attacco alla Donna e al matto in h2.

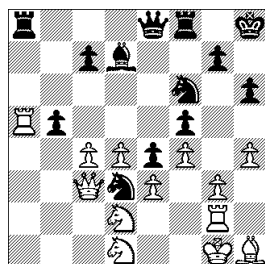
14. h4 ♘g4 15. ♘g5 ♗d7 16. f3 il Pe5 è ancora imprevedibile. Dopo 16. ♗xc6 ♗xc6 17. f3 exd4 18. fxc4 ♗xc3 19. gxf5 ♘xd2 il Nero è in vantaggio.

16... ♘f6 17. f4 la minaccia di spingere in f4 costringe il Bianco a un ulteriore indebolimento.

17... e4 18. ♗fd1 h6 19. ♖ch3 d5 20. ♘f1 ♘e7 21. a4 ♘c6 22. ♗d2 ♘b4 23. ♗h1 ♗e8! all'iniziativa nera sul lato di Re il Bianco non è riuscito a contrapporre una altrettanto efficace sul lato opposto. Alekhine, maestro nel giocare a tutto campo, cambia all'improvviso fronte e va a sfruttare le debolezze bianche sul lato di Donna.

24. ♗g2 ♗xc4 25. bxc4 ♗xa4 26. ♘f2 ♗d7 27. ♘d2 b5! 28. ♘d1 ♘d3 29. ♗xa5

diagramma 116



29... b4! 30. ♗xa8 Pachman propone 30. ♗a1 ma Kotov fa notare che dopo 30... ♗xa5 31. ♗xa5 ♗a8! 32. ♗xa8 ♗xa8 l'irruzione della Torre nera decide rapidamente.

30... bxc3 31. ♗xe8 c2! una mossa che è un monumento al pedone libero. Non c'è modo di impedire la promozione. In genere le due Torri valgono più della Donna ma in questo caso la mancanza di coordinazione fa pendere la bilancia dalla parte del Nero.

32. |xf8+ ¢h7 33. ¢f2 ¢1=£+ 34. ¢f1 ¢e1 35. |h2 £xc4 36. |b8 ¥b5 37. |xb5 non c'è altro. Ora il Nero è anche in vantaggio di materiale.

37... £xb5 38.g4 ¢f3+ 39. ¥xf3 exf3 40.gxf5 £e2! una bellissima posizione di zugzwang! Il Bianco non può muovere alcun pezzo senza perdere materiale, rimangono le mosse di pedone e Alekhine aspetterà semplicemente che si esauriscano!

41.d5 41.ch3 non va per 41... ¢g4.

41... ¢g8 42.hS ¢h7 43.e4 ¢xe4 44. ¢xe4 £xe4 45.d6 ¢xd6 46.f6 gxf6 47. |d2 £e2 questo nuovo sacrificio di Donna serve a forzare l'entrata in un finale di pedoni facilmente vinto.

48. |xe2 fxe2 49. ¢f2 exf1=£+ 50. ¢xf1 ¢g7 51. ¢e2 ¢f7 52. ¢e3 ¢e6 53. ¢e4 d5+ 54. il Bianco abbandona.

c) Come prepararsi a un torneo di scacchi

Ci sono giocatori che disputano un torneo dietro l'altro senza alcuna preparazione, come andassero in villeggiatura. Eppure, più che giocare tantissimo è importante giocare con la massima serietà i tornei cui si decide di partecipare.

Se si desiderano ottenere risultati occorre un minimo di preparazione, dove per minimo si deve intendere:

- 1) controllare le linee di apertura che si è soliti giocare, sia per rinfrescare la memoria che per valutare eventuali novità teoriche introdotte nella pratica dei tornei;
- 2) analizzare le proprie partite dei tornei precedenti, in modo speciale quelle perdute. Trovare gli errori e formulare il piano corretto;
- 3) se possibile, ma non strettamente necessario, giocare una o due partite di allenamento con un giocatore di forza pari o maggiore, col tempo previsto dal bando di gara del torneo cui si intende partecipare.

Nella trasferta non occorre portarsi dietro l'intera Enciclopedia degli Scacchi, basta un buon libro di teoria delle aperture; inoltre è bene avere un con sé un libro sui finali, nel caso che la partita venga sospesa.

Quando si partecipa ad un torneo di forza magistrale è utile disporre di un computer portatile con un *database* elettronico per conoscere in anticipo le aperture degli avversari. In mancanza di un computer si può facilmente creare un proprio schedario annotando le aperture che giocano gli altri partecipanti ai tornei ai quali si partecipa; il data base può servire anche come ausilio per lo studio.

A costi non eccessivi il mercato ne offre diversi, tutti ormai piuttosto sofisticati e con centinaia di migliaia di partite già disponibili.

Le funzioni principali di un data base di scacchi sono:

a) ricerca delle partite per giocatore, per torneo, per anno, per vittoria del Bianco o del Nero, per numero di mosse, per punteggio Elo ecc., anche mischiando i vari criteri;

b) per variante d'apertura;

c) per "motivo" (per es.: sacrificio di Cavallo in b5);

d) per tipo di finale (per es.: Torre e pedone contro Torre e due pedoni).

Durante il torneo:

a) imparare a non muovere mai senza aver riflettuto, anche se la mossa è evidente o addirittura forzata;

b) amministrare il proprio tempo per evitare di rimanerne a corto;

c) non prendersela in caso di sconfitta; ricordarsi che ogni partita fa storia a sé.

INDICE

Introduzione	3
I – Sviluppo dei pezzi e perdita di tempi	6
II – Un metodo per avvantaggiarsi in apertura: il gambetto	15
1. Sacrifici operati dal Bianco	17
2. Sacrifici operati dal Nero	21
III – La struttura dei pedoni	30
1. l'indebolimento delle case e il "buco" ("foro", "hole")	30
2. I pedoni deboli	36
a. Il pedone isolato	39
b. Il pedone arretrato	44
c. Pedoni doppiati (o impediti)	50
d. Pedoni sospesi	53
3. L'attacco di minoranza	56
a. Contrattacco a un attacco di minoranza	59
b. Contrastare l'attacco sullo stesso lato	64
4. I pedoni forti	65
a. Il pedone passato isolato	72
b. Il pedone passato sostenuto	77
5. L'attacco di maggioranza	
Appendice al capitolo III	
IV – Gli avamposti	82
a) Il caso del pedone	82
b) Il caso del pezzo	83

V – Attacco e contrattacco	88
1. Gli attacchi eterogenei	92
2. L'indebolimento dell'arrocco	97
a. indebolimento per spinta di pedoni	97
b. Indebolimento per rimozione di pezzi	101
c. Il Re al centro	103
VI – La colonna aperta	108
a. La settima traversa	108
b. Debolezza dell'ottava traversa	112
c. Il punto d'appoggio	115
VII – Gli Alfieri	117
a) La coppia degli Alfieri	117
b) Alfieri buono e Alfieri cattivo	121
c) Alfieri di colore contrario	123
VIII – Il sacrificio posizionale (o strategico)	131
IX – Pezzi fuori gioco	142
X – Altri aspetti della battaglia scacchistica	150
a) L'aspetto psicologico	156
b) Gli scacchi come lotta	165
c) Come prepararsi a un torneo di scacchi	
