

# **Elementi di strategia negli scacchi**

di Mario Leoncini

# Indice

[Introduzione](#)

---

I - [Sviluppo dei Pezzi e perdita di tempi](#)

---

II - [Un metodo per avvantaggiarsi in apertura: il gambetto](#)

[1. Sacrifici operati dal Bianco](#)

[2. Sacrifici operati dal Nero](#)

---

III - La struttura dei pedoni

[1. L'indebolimento delle case e il "buco" \("foro", "hole"\)](#)

[2. I pedoni deboli](#)

[3. L'attacco di minoranza](#)

[4. I pedoni forti](#)

[5. L'attacco di maggioranza](#)

[Appendice al capitolo III](#)

---

IV - [Gli avamposti](#)

---

V - [Attacco e contrattacco](#)

[1. Gli arrocchi eterogenei](#)

[2. L'indebolimento dell'arrocco](#)

---

VI - [La colonna aperta](#)

---

VII - [Gli Alfieri](#)

---

VIII - [Il sacrificio posizionale](#)

---

IX - [Pezzi fuori gioco](#)

---

X - [Altri aspetti della battaglia scacchistica](#)

---

# 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. E' 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 immeritabilmente 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. E' ovvio che di norma per conferire ad un pezzo una funzione occorre muoverlo, ma non di necessità.

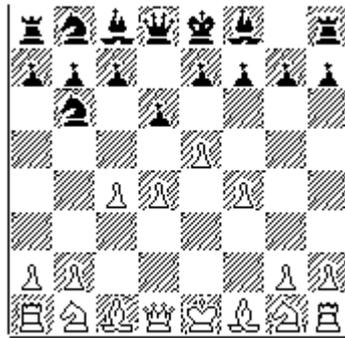
Ogni manuale illustra invece a dovere l'importanza del centro: per rendersi conto di quanto sia importante occupare con i pezzi le case centrali basta riflettere che, per esempio, un Cavallo posto in una delle quattro case centrali può andare in una casa d'angolo in due o tre mosse mentre un Cavallo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

E' 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:

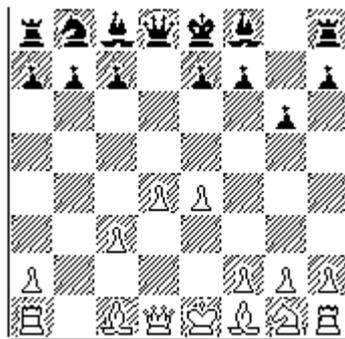
Alekhine: **1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4** (una variante meno pretenziosa è 3.d4) **3...Cb6 4.d4 d6 5.f4**

Diagramma 1



Grünfeld: **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 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").

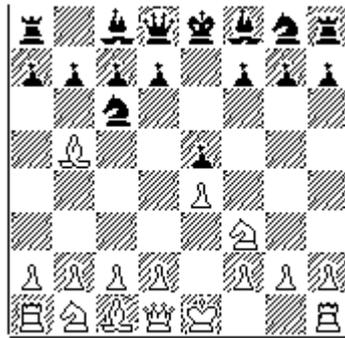
Per sapere nelle prime mosse d'apertura chi è in vantaggio di sviluppo c'è un metodo molto semplice: fare la conta dei pezzi sviluppati. Si sa che il Bianco, avendo la prima mossa, è in vantaggio. In linea generale dovrebbe riuscire a terminare la mobilitazione delle forze prima del Nero.

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 Cc6 3.Ab5** (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.Aa4** 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!).

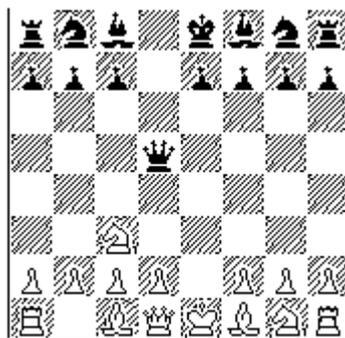
Quando il Nero gioca 3...a6 il Nero fa più o meno questo ragionamento: "Tu hai messo l'Alfiere in una posizione che comprime il mio lato di Donna. Non mi piace per niente e intendo scacciarti, ma non subito, solo quando lo decido io. Ora io gioco 3...a6 e ti costringo a scegliere tra una delle seguenti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

- a) a cambiare l'Ab5 con 4.Axc6 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. Aa4 di solito a questo punto il Nero gioca **4...Cf6**; 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 Dxd5 3.Cc3!**

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 "chiuse" 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.Cf3 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...Cc6 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 risponderrebbe a 4...Cc6 con 5. Ab5! e se 5...Ad7 6. Axc6 Axc6 7.Cc3 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.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4, l'uscita d'Alfiere in d7 alla mossa di Cavallo in c6.

#### **3... Ag4**

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.dxe5 Axf3**

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.Dxf3 dxe5 6.Ac4 Cf6 7.Db3**

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... De7**

Per poter rispondere a 8.Dxb7 con 8...Db4+, 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.Cc3!**

Ecco una mossa che all'epoca solo Morphy poteva giocare. Altri avrebbero preso in b7 e dopo 8...Db4+ 9.c3 Ac5 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



## II - Un metodo per avvantaggiarsi in apertura: il gambetto

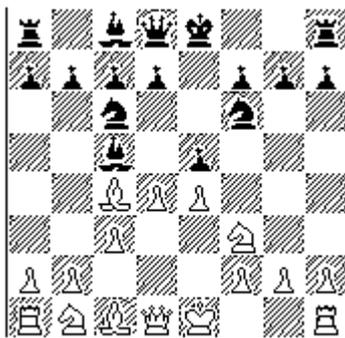
Nella prima lezione abbiamo parlato del rapido sviluppo e del guadagno di tempi in apertura. Un metodo comune per guadagnare tempi si ha sacrificando materiale, di norma un pedone. Il sacrificio di pedone per avvantaggiarsi nello sviluppo o guadagnare spazio sulla scacchiera si chiama gambetto. Il termine fu usato per la prima volta da Ruy Lopez nel trattato "Libro de la invencion liberal y arte del juego de Axedrez" 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.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3** Scopo di questo tratto è di spingere successivamente in d4 per piazzare al centro due pedoni. **4.... Cf6 5.d4**

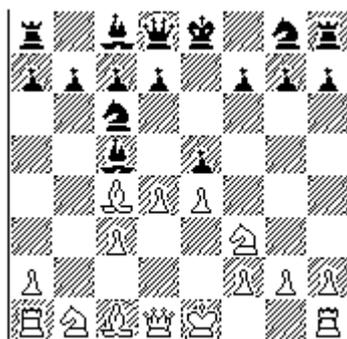
Diagramma 6



Il Bianco ha spinto un secondo pedone al centro. Sostenuto com'è dal Pc3 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. ...Cf6.

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. ...Cf6). 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.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4** Ecco la mossa di Evans **4... Axb4 5.c3 Ac5 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.

E' 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. E' 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 addirittura in finale.

E' 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.

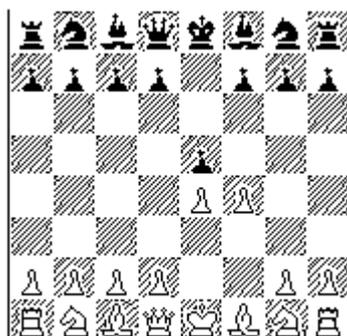
La rivista inglese "Gambit" ha classificato oltre trecento gambetti. Oltre all'Evans, eccone altri tra i più giocati.

---

## 1 - Sacrifici operati dal Bianco

Gambetto di Re: 1.e4 e5 2.f4

Diagramma 8



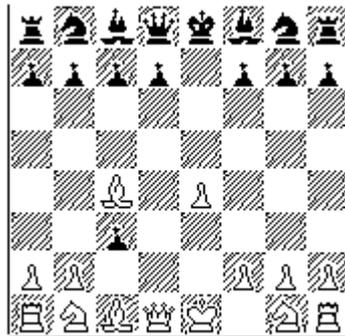
Il Gambetto di Re, considerato a buon diritto il Re dei gambetti perché in voga da oltre cinque secoli è ancora oggi perfettamente giocabile. In caso di accettazione del pedone (2...exf4), il Bianco ottiene di poter piazzare un secondo pedone al centro (d2-d4) e di aprire la colonna "f" alla Torre. Dopo l'arrocco corto e la rimozione del Pf4 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.Ac4 e 3.d4.

Gambetto Danese: **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Ac4**

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 energico.

Vediamo un possibile seguito:

**4... cxb2 5.Axb2 d5!**

L'idea del Nero, con questa forte reazione centrale, è quella di restituire entrambi i pedoni per superare le difficoltà d'apertura.

**6.Axd5 Cf6 7.Axf7+ Rxf7 8.Dxd8 Ab4+ 9.Dd2 Axd2+ 10.Cxd2 Te8**

E il Nero non ha più nulla da temere.

**Gambetto Scozzese: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Ac4**

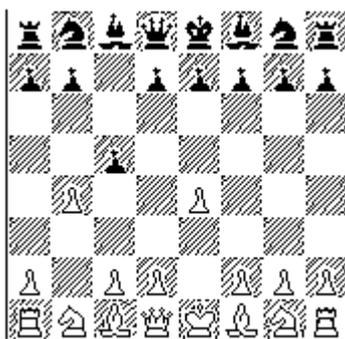
Diagramma 10



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.

**Il 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... cxb4 3.a3 bxa3?!**

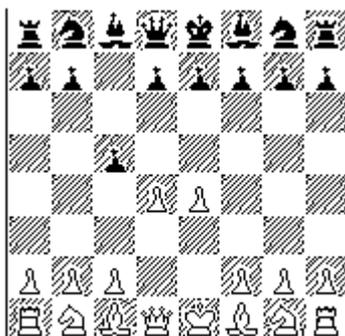
E' meglio 3...d5!, una mossa buona per controbattere molti gambetti.

**4.Cxa3 d6 5.Ab2 Cf6 6.Ac4 Cc6 7.De2 g6 8.f3 Ag7 9.d4 0-0 10.0-0**

E il Bianco ha compenso per il pedone sacrificato.

**Il 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... cxd4 3.c3 dxc3**

L'offerta può essere rifiutata senza svantaggi sia con 3...d5 che con 3...Cf6.

**4.Cxc3 Cc6 5.Cf3 e6 6.Ac4 d6 7.0-0 Cf6 8.De2 Ae7 9.Td1**

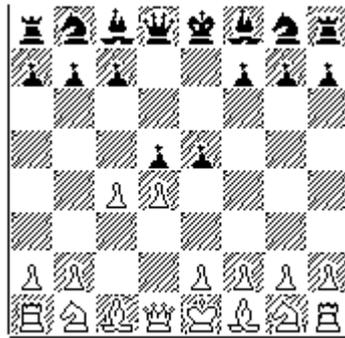
**con iniziativa.**

---

## 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.dxe5 d4 4.Cf3**

Sarebbe un grave errore 4.e3? Ab4+! 5.Ad2 dxe3 6.fxe3 (6.Axb4? exf2+ 7.Re2 fxg1-C+! 8.Re1 Dh4+ 9.Rd2 Cc6 10.Ac3 Ag4 e vince) 6...Dh4+ 7.g3 De4 8.Df3 Axd2+ 9.Cxd2 Dxe5 con vantaggio del Nero.

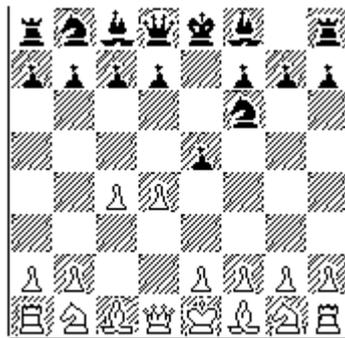
**4... Cc6 5.g3** Preparandosi a piazzare l'Alfiere sulla grande diagonale per fare pressione sul futuro arrocco lungo del Nero.

**5... Ag4 6.Ag2 Dd7 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 Cf6 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.dxe5 Cg4**

Un'altra possibilità è 3...Ce4 (Variante Fajarowicz) in cui il Nero rinuncia alla pressione su d5 per puntare di più sull'attacco.

**4.Af4 Cc6 5.Cf3 Ab4+ 6.Cbd2 De7 7.a3 Cgxe5 8.Cxe5**

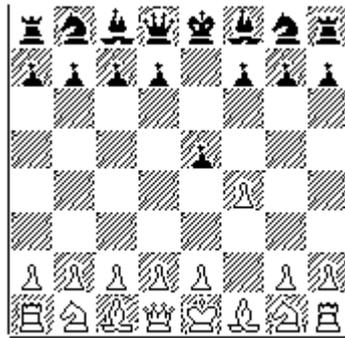
Non 8.axb4?? per 8...Cd3 matto!

**8... Cxe5 9.e3 Axd2+ 10.Dxd2 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.

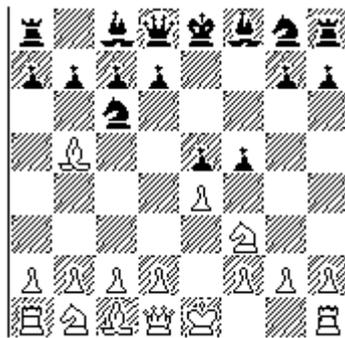
**2.fxe5 d6 3.exd6 Axd6**

Notare che dopo appena tre mosse il Nero minaccia già lo scacco matto (4...Dh4+ 5.g3 Axc3+ 6.hxg3 Dxc3 matto).

**4.Cf3 g5 5.d4 g4**

Gambetto Jaenisch: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 f5**

Diagramma 16



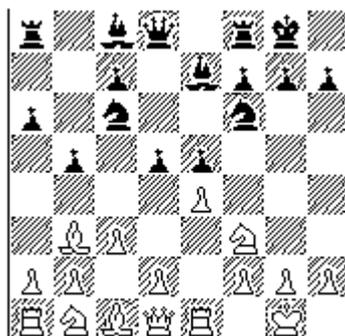
Questa variante della Partita Spagnola fu ideata dal maestro russo Karl Jaenisch (1813-1872). Il gambetto sembra giustificato in caso di accettazione del sacrificio.

**4.exf5 e4 5.De2 De7 6.Axc6 dxc6 7.Cd4 De5 8.Cf3 Dxf5**

Il Nero non esce male dalle schermaglie iniziali però il Bianco può rifiutare l'offerta con la forte replica 4.Cc3! che porta a situazioni molto complicate in cui è spesso il Nero a rimetterci le penne.

Attacco Marshall: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 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 Cxd5 10.Cxe5 Cxe5 11.Txe5 c6**

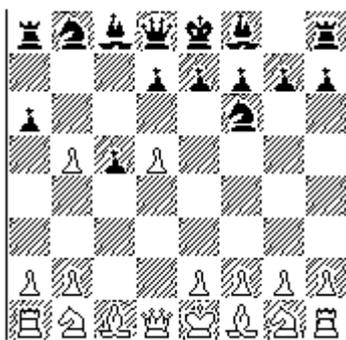
L'idea originaria di Marshall fu 11...Cf6 ma dopo 12.Te1 Ad6 13.h3 Cg4 14.Df3 Dh4 15.d4 Cxf2 16.Te2! (16.Dxf2? Ah2+! 17.Rf1 Ag3. Vale la pena notare la necessità dello scacco in h2 che obbliga il Re a spostarsi in f1. All'immediata 16...Ag3 seguirebbe 17.Dxf7+!! Txf7 18.Te8 matto) Capablanca respinse l'attacco e vinse la partita.

**12.d4 Ad6 13.Te1 Dh4 14.g3 Dh3**

con buon gioco sulle case bianche.

Gambetto Benkő: **1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6**

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 Axa6 6.Cc3 d6 7.g3 g6 8.Ag2 Ag7 9.Cf3 0-0 10.0-0 Cbd7 11.Dc2 Da5 12.Tb1 Tfb8 13.Ad2 Cb6**

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.Ac4**

In pieno periodo Romantico non si conoscevano le finezze 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. Cf3.

**3... Dh4+**

All'arrembaggio! Un giocatore moderno opterebbe per la più semplice (e sana!) 3...Cf6 oppure per 3...d5.

**4.Rf1 b5**

La mossa preferita da Kieseritzky con la quale si complica ancora di più il gioco.

**5.Axb5 Cf6 6.Cf3 Dh6 7.d3 Ch5**

Minacciando 7...Cg3+. 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 Dg5 9.Cf5 c6 10.g4 Cf6 11.Tg1!**

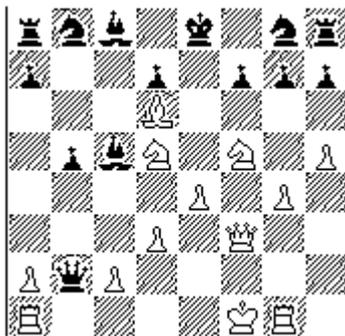
Una mossa molto difficile da trovare. Il Bianco sacrifica l'Alfiere in b5 per guadagnare spazio sul lato di Re.

**11... cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3 Cg8 15.Axf4 Df6 16.Cc3**

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... Ac5 17.Cd5 Dxb2 18.Ad6!**

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... Axf4 19. e5 Dxa1+ 20. Re2 Ca6 21. Cxg7+ Rd8 22. Df6+!!**

L'orgia di sacrifici culmina con quello di Donna.

**22... Cxf6 23.Ae7 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 Cf6 5.Cbd2 exd3 6.Axd3 Cxd5. Poiché il secondo tratto del Bianco non minaccia realmente il Pe5 (a 3.fxe5? seguirebbe 3...Dh4+!) il Nero può anche continuare con una semplice mossa di sviluppo: 2...Ac5 3.Cf3 d6 4.Cc3 Cf6 5.Ac4 Cc3 ecc.

**3.Cf3 g5 4.h4 g4 5.Ce5 Cf6 6.d4 d6 7.Cd3 Cxe4 8.Axf4 Ag7 9.Cc3?**

Le semplificazioni favoriscono il difendente.

**9... Cxc3 10.bxc3 c5 11.Ae2 cxd4 12.0-0 Cc6**

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.Ag5 f6 14.Ac1 seguita da 15.Cf4 il lato di Re del Nero è tutto buchi. Nel 1858 questa sensibilità posizionale era di là da venire.

**13.Axg4 0-0 14.Axc8 Txc8 15.Dg4 f5 16.Dg3 dxc3 17.Tae1 Rh8 18.Rh1 Tg8**

**19.Axd6 Af8 20.Ae5+ Cxe5 21.Dxe5+ Tg7 22.Txf5 Dxb4+ 23.Rg1 Dg4?**

Occorreva giocare 23...Dg3! e dopo 24.Dxg3 Txg3 il Nero rimane con un pedone in più.

**24.Tf2 Ae7 25.Te4 Dg5 26.Dd4 Tf8?**

"Non vedendo la vera minaccia del Bianco" scriverà poi Fischer. "Io ero preoccupato

per 27.Ce5, senza accorgermi che tale mossa era controbattuta tranquillamente da 27...Ac5".

**27.Te5!**

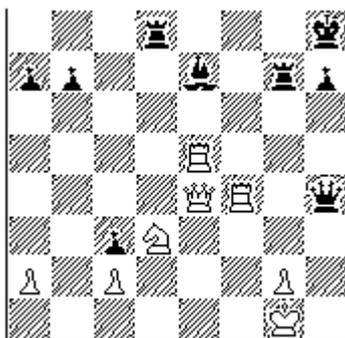
"Io invece contavo su 27.Ce5? Txf2 28.Dxf2 Ac5! 29.Dxc5 Dxc2 matto."

**27... Td8 28.De4 Dh4**

"Sapevo che stavo per perdere un pezzo, ma ancora non volevo crederci. Dovevo giocare ancora una mossa per vedere se era proprio vero!"

**29.Tf4 Il Nero abbandona**

Diagramma 20



L'Alfiere in e7 cade: 29...Dh6 30.Txe7 Txe7 (30...Txd3 31.Tf8+ Tg8 32.De5+ e poi matto) 31.Dxe7 Txd3 32.Tf8+ e matto alla successiva. Notare come il Bianco abbia conquistato per intero il centro.

---

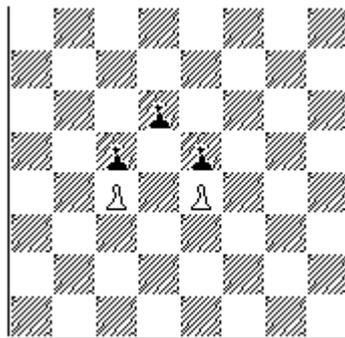
## III - La struttura dei pedoni

### 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? E' 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

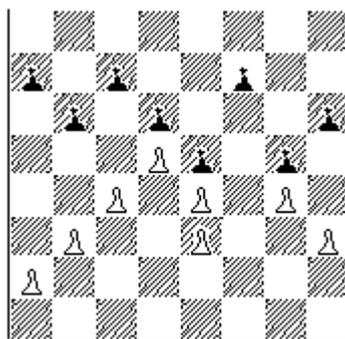
producono squarci le case interne possono indebolirsi a tal punto da diventare buchi. Ora dovrebbe essere chiaro che cosa si intende per buco: un buco nello schieramento, poniamo del Bianco, è una casa, nella sua zona di interesse, non controllabile dai pedoni bianchi; ciò significa che i pedoni delle 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. E' 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. E' 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.Cc3 Cf6**

Per evitare continuazioni legate allo sviluppo del Cavallo in e2 alcuni preferiscono far precedere questa mossa da 3..Ae7; impedito 3.Ag5, il Bianco non ha modo di ritardare lo sviluppo del Cavallo di Re.

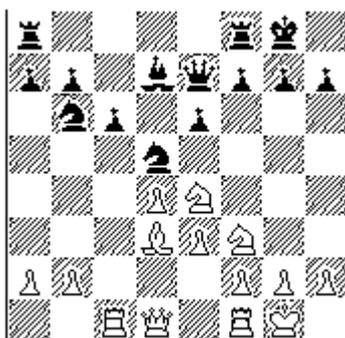
**4.Ag5 Ae7 5.e3 Cbd7 6.Ad3 dxc4**

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.Axc4 Cb6 8. Ad3 Cfd5 9.Axe7 Dxe7 10.Cf3 0-0 11.0-0 Ad7 12.Tc1 c6 13.Ce4**

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'Ad7 è accecato dai propri pedoni, il Cb6 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:

Diagramma 23



**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.Cc5 Ae8**

Per portarlo in h5 e dare respiro al povero Alfiere.

**15.Ce5 Tb8**

Così facendo il bianco evita 16...Ah5 e va nella casa debole. L'idea del Nero è di giocare Cd7 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.Te1 Tf6**

Il Nero cerca disperatamente un controgioco sul lato di Re con Th6 e Dh4.

**17.Df3 Th6 18.Dg3**

Minaccia 19.Cf7 che attacca contemporaneamente la Th6 con Cf7 e la Tb8 con la Donna.

**18... Tc8**

Ammettendo che la quindicesima mossa è stata una perdita di tempo.

**19.f3 Tc7**

Il Bianco prepara la spinta in e4.

**20.a3 Rh8 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.Df2 Ce3**

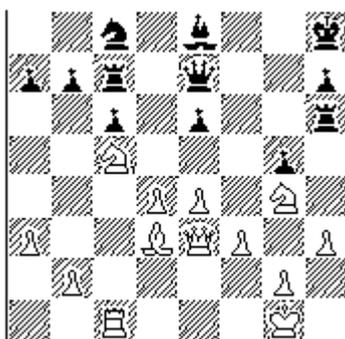
Il Cavallo si installa nel buco e3, in posizione piuttosto fastidiosa.

**24.Txe3!**

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... fxe3 25.Dxe3 Cc8 26.Cg4**

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... Tg6 27.e5 Tg7 28.Ac4 Af7 29.Cf6 Cb6**

Questo Cavallo ballonzola da una casa all'altra senza posa né costrutto.

**30.Cce4** Rafforza la presenza del Cavallo in f6.

**30... h6 31.h4 Cd5 32.Dd2 Tg6**

Il Nero è disposto a restituire la qualità pur di scacciare l'indesiderato intruso.

**33.hxg5! Df8** La presa 33...hxg5? è sbagliata per via di 34.Rf2 seguita da Th1, con facile vittoria.

**34.f4 Ce7 35.g4 hxg5 36.fxe3** Il Nero abbandona.

Il Bianco minaccia matto in due con 37.Dh2+ Rg7 38.Dh7 matto. A 36...Ag8, che difende in h7, segue 37.Dh2+ Rg7 38.Axe6 Si rifletta come le case e5 prima e f6 dopo siano state per il Nero delle vere spine nel fianco.

---

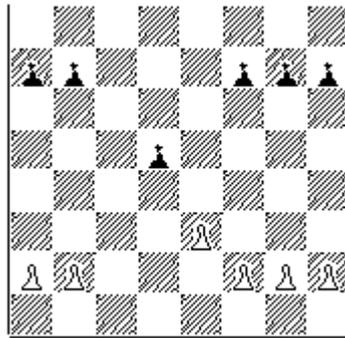
## 2 - I pedoni deboli

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.

E' 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.Cf3 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...Cf6, 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 Dxd5 4.d4 e6**

Il Nero può ritardare il cambio in d4 in quanto il Bianco non può giocare dxc5 per via di Dxd1+.

**5.Cf3 Cf6 6.Ad3 cxd4 7.cxd4**

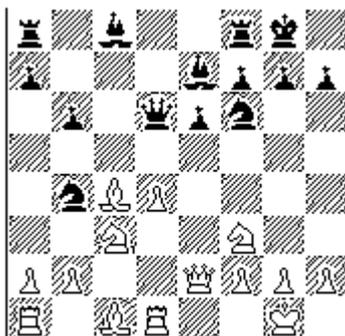
Il Bianco ha un pedone isolato in d4. Le prossime mosse del Nero sono finalizzate a consolidare il controllo della casa d5.

**7... Ae7 8.Cc3 Dd8 9.0-0 0-0 10.De2 Cc6 11.Td1 Cb4!**

Attacca l'Ad3 e guadagna il tempo necessario per occupare la casa d5.

**12.Ac4 b6**

Diagramma 26



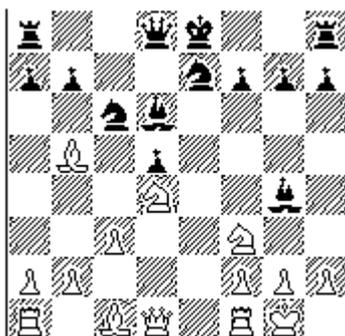
Con l'idea di piazzare l'Alfiere in fianchetto e consolidare ulteriormente la casa d5. Le mosse successive del Nero saranno dunque Ab7 e Cd5, per bloccare in modo definitivo il Pd4 e farne in seguito oggetto di attacco.

Difesa Francese: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 c5 4.exd5 exd5 5.Cf3 Cc6 6.Ab5 Ad6 7.0-0 Cge7 8.dxc5 Axc5**

In d5 si è creato un pedone isolato. Dopo quanto si è detto lo scopo delle successive mosse del Bianco dovrebbe risultare chiaro.

**9.Cb3 Ad6 10.c3 Ag4 11.Cbd4**

Diagramma 27

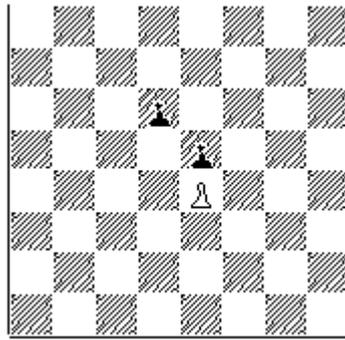


Si noti come in entrambi gli esempi chi blocca abbia superprotetto il pezzo bloccante in modo da evitare di riprendere con un pedone nel caso venga cambiato.

### **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.

Diagramma 28

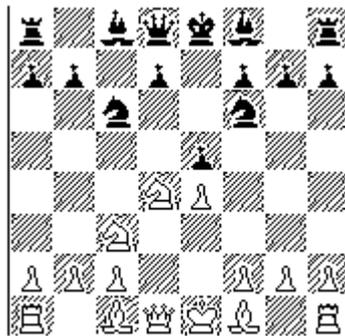


Il pedone d6 è debole perché arretrato.

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.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 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 in caso di 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.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5**

Oltre che col nome di Sveshnikov in certi manuali questa variante chiamata anche Lasker e, di rado, Pilnik o Ceblyjansky.



aveva preparato una sorprendente mossa di Donna, purtroppo per lui non sufficiente a contenere il controgio. Si doveva far precedere questa presa da 26.Db5! Ora il Nero prende in mano le redini della partita.

**26... Ae4!**

Minaccia matto in due (27...Dxf2+ 28.Rh1 Dxc2 matto); se 27.Dxe4 Txa5.

**27. Df7!**

Wagman aveva riposto le sue speranze in questa mossa spettacolare; in effetti Df7 salva il materiale ma espone la Donna a ripetuti attacchi. Con i tempi guadagnati il Nero imbastirà un attacco micidiale.

**27... Tac8 28.Tb5**

Intermedia necessaria per scacciare la Donna dalla diagonale a7-g1.

**28... Dc6**

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

**29.De7 Tce8**

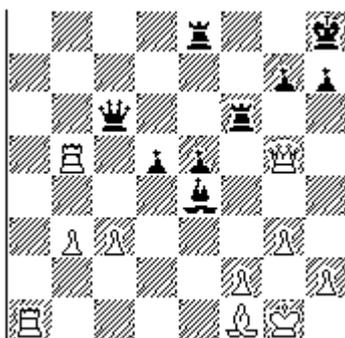
Se 29...Axc2? 30.Ta7! Tg8 31.Axc8 Txc8 32.Tb8! e matto alla successiva.

**30.Dg5 Tf6**

La minaccia 31...Tg6 costringe il Bianco a indebolire l'arrocco.

**31.g3 d5 32.Af1**

Diagramma 31



**32... Txf2!! 33.Rxf2 Tf8+ 34.Rg1**

A 34. Re3 (o 34.Re1) segue 34...Dxc3+.

**34... Dxc3 35.Il Bianco abbandona.**

Non c'è modo di parare tutte e due le minacce 34...Dd4+ e 34...Df3 con matto alla seguente.

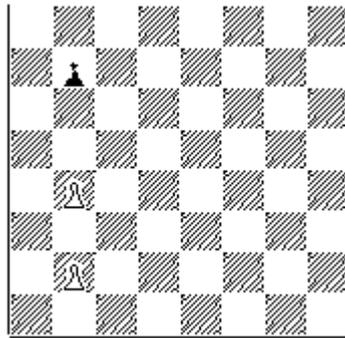
Da tutto ciò vediamo di trarne qualche insegnamento. Avere "buchi" e pedoni deboli nel proprio schieramento è uno svantaggio che, se non compensato da altri fattori, conduce alla sconfitta. Quindi occorre evitare di crearsi debolezze se non si è più che sicuri di ottenere vantaggi di altra natura.

### 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.

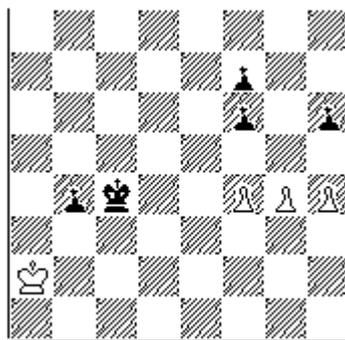
Gli svantaggi sono intuibili, basti per tutte questa semplice posizione:

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:

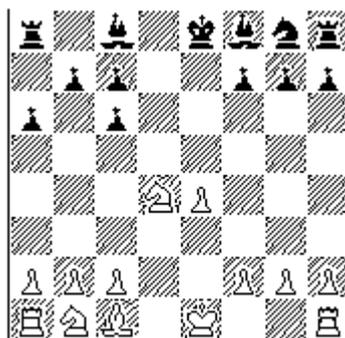
Diagramma 33



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'impedonatura, e di giungere rapidamente in finale per sfruttarla a pieno, si ha nella variante di Cambio della Partita Spagnola:

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Cxd4**

Diagramma 34

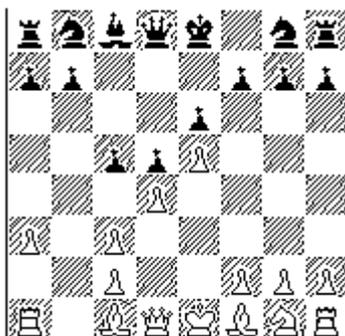


Se ora nella scacchiera lasciassimo solo i pedoni il Bianco vincerebbe facilmente grazie al quattro contro tre sul lato di Re mentre il pedone in più nero sul lato di Donna, a causa dell'impedonatura, equivale a un tre contro tre. Al finale di pedoni occorre naturalmente arrivarci; in questa particolare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

grazie alla coppia degli Alfieri.

Difesa Francese: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Ab4 4.e5 c5 5.a3 Axc3 6.bxc3**

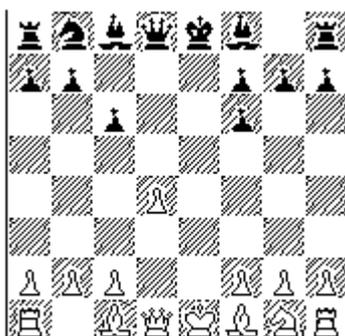
Diagramma 35



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.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6 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 Caro Nimzo Indiana è una sorta di lotta per il controllo delle case centrali.

#### **1.d4 Cf6**

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.Cc3**

Pareggia il conto su d5 e "minaccia" e2-e4.

#### **3... Ab4**

Inchiodando il Cc3 annulla gli effetti dell'ultima mossa bianca.

#### **4.a3**

La variante Sämisch.

#### **4... Axc3+ 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 Cc6-a5 e Ac8-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.Ce2 Cc6 8.Cg3 0-0 9.Ad3 Aa6 10.e4 Ce8 11.Ae3 Ca5 12.De2 Tc8 13.d5 Dh4 14.0-0 Cd6**

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 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3**  
Per evitare la Nimzo Indiana si può giocare 3.Cf3 b6 (3...Ab4+ 4.Ad2) 4.a3 Ab7 5.Cc3 d5 6.cxd5 Cxd5 7.e3 ecc.

**3... Ab4 4.a3**

Le alternative principali, e più comuni di questo tratto, sono 4.e3 (variante Rubinstein) e 4.Dc2 (variante Capablanca).

**4... Axc3+ 5.bxc3 c5 6.e3 Cc6 7.Ad3 b6**

L'occupazione del centro può essere contrastata con 7...e5 8,Ce2 b6 9.0-0 0-0 10.e4 h6 11.d5 Ce7 12.f3Cg6 13.Ae3 Ad7 14.Dd2 Tb8 15.a4 b6 16.Cg3 con gioco all'incirca equivalente, come nella partita Balashov-Lerner, campionato dell'URSS 1985.

**8.Ce2 0-0 9.e4 Ce8 10.0-0 d6**

E' migliore 10...Aa6 11.f4 f5 12.Cg3 Ce7 13.exf5 Cxf5 14.Cxf5 exf5 (Martin-Short, Londra 1985).

**11.e5!**

In considerazione che non è possibile 11.Cxe5?? per 12.Axh7+ Rxh7 13.Dxd8.

**11... dxe5 12.dxe5 Ab7**

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... f5**

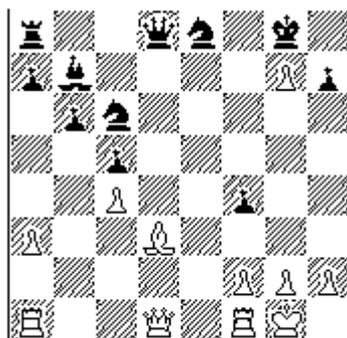
Un tentativo disperato, ma dopo 13...Dc7 il Nero non ha alcun controgio da contrapporre all'iniziativa dell'avversario ad est.

**14.exf6 e5?**

Era meglio 14...Dxf6 ma al campione argentino era sfuggita la forza del sacrificio d'Alfiere.

**15.fxeg7 Txf4 16.Cxf4 exf4**

Diagramma 37



**17.Axh7+!**

Completa la demolizione dell'arrocco nero. Ora il Re cade in balia a dei pezzi bianchi.

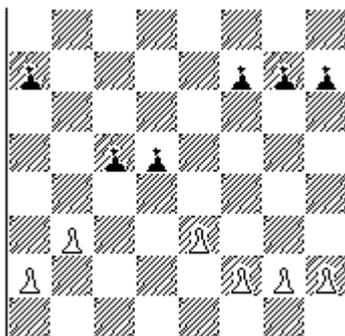
**17...Rxh7 18.Dh5+ Rxc7 19.Tad1 Df6**

Che altro? A una maggiore resistenza avrebbe portato 24...Ce5 25.Dxa8 Cxd7 26.Te1 Dg6 per poi spingere in f3 ma al Bianco è sufficiente collocare la Donna sulla grande diagonale bianca per evitare il matto.

**25.Te3 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 Cf6 2.Cc3 d5 3.d4 g6 4.Cf3 Ag7 5.e3 0-0 6.Ae2 e6 7.0-0 b6 8.cxd5**

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.Db3.

**8... exd5 9.b3 Ab7 10.Ab2 Cbd7**

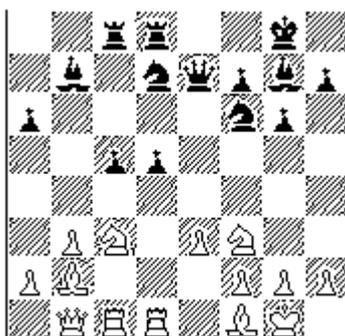
Per controllare le case e5 e c5.

**11.Dc2 a6 12.Tac1 Tc8 13.Tfd1 De7 14.Db1 Tfd8 15.Af1 c5 16.dxc5**

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 Pd4, cedendo l'ultimo caposaldo centrale; ciò ridà vita all'Ab7".

**16... bxc5**

Diagramma 39



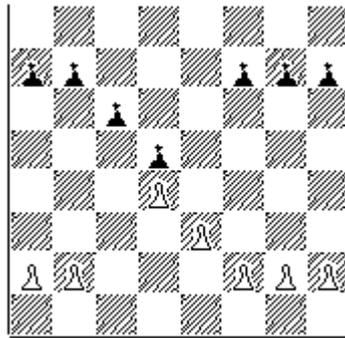
**17.Ce2 Ah6**

Minaccia la spinta in d4.

**18.Aa3**



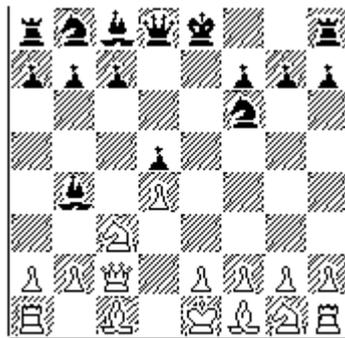
Diagramma 41



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.

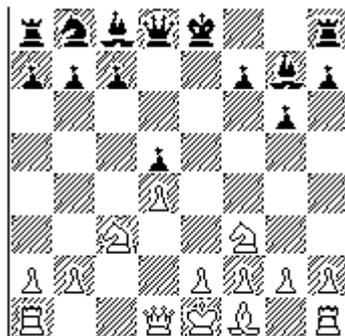
Difesa Nimzo Indiana: **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.Dc2 d5 5.cxd5 exd5**

Diagramma 42



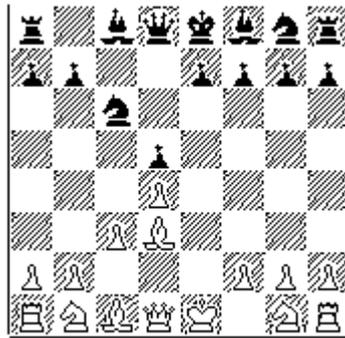
Difesa Gruenfeld: **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Ag7 5.Ag5 Ce4 6.cxd5 Cxg5 7.Cxg5 e6 8.Cf3 exd5**

Diagramma 43



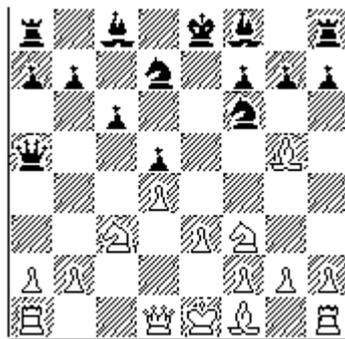
Difesa Caro Kann: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.cxd5 exd5 4.Ad3 Cc6 5.c3**

Diagramma 44



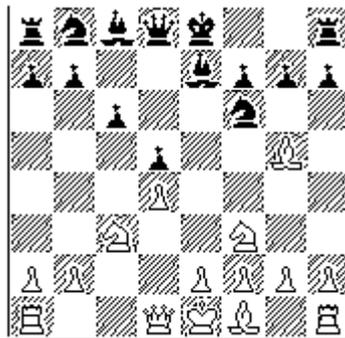
Difesa Cambridge Springs: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 c6 5.e3 Cbd7 6.Cf3 Da5 7.cxd5 exd5**

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.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.cxd5 exd5 6.Cf3 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.

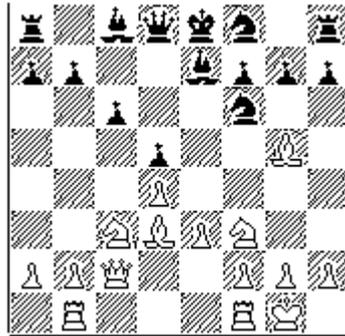
La partita che segue ne è un esempio e riassume bene quanto finora spiegato.

**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...dxc4 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 cxb5, 6.Df3 con attacco imparabile alla Torre in a8.

**2... c6 3.Cf3 e6 4.cxd5 exd5 5.Cc3 Cf6 6.Ag5 Ae7 7.Dc2 Cbd7 8.e3 0-0 9.Ad3 Te8 10.0-0 Cf8 11.Tab1**

Diagramma 47



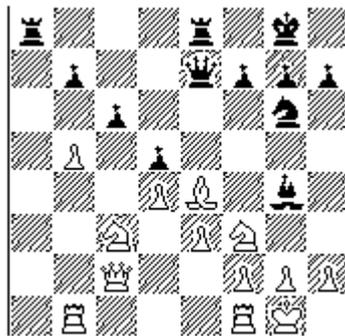
Finita la fase di sviluppo il Bianco prepara la spinta in b4. Ha inizio l'attacco di minoranza. A mio parere il Bianco poteva arrivare alla spinta in b4 un tempo prima giocando 11.Axf6! (distoglie l'Ae7 dal controllo di b4) con la seguente continuazione: 11...Axf6 12. b4

**11... Ce4 12.Axe7 Dxe7 13. b4 a6 14.a4 Cg6**

Alle spinte dei pedoni sul lato di Donna il Nero reagisce imbastendo un contrattacco sull'ala di Re.

**15.b5 axb5 16.axb5 Ag4 17.Axe4!**

Diagramma 48



In una partita giocata a Kiev nel 1954, in occasione del XXI Campionato sovietico, Taimanov, contro Nezmetsdinov, giocò meno correttamente 17. Cd2? ma dopo 17...Cxd2, 18.Dxd2 Ch4!, (minaccia 19...Cf3+ o anche 19...Ah3) l'attacco del Nero arriva prima. Per esempio: 19.Ae2 Ah3!, 20.gxh3 Dg5+, 21.Ag4 Cf3+. Taimanov fu allora costretto a ripiegare su 19.f3 Dxe3+ 20.Dxe3 Txe3, 21.fxg4 Txd3, 22.bxc6 bxc6 (non si può 22...Txc3? per 23.cxb7 Tb8, 24.Tbc1 Tc4, 25.Txc4 dxc4, 26.Ta1), 23.Ce2 Td2, 24.Tf2 h6, 25.Tbf1 Cg6, e riuscì a salvare questa partita solo grazie a successivi errori del Nero.

**17... dxe4 18.Cd2! Af5**

Una mossa dubbia. Forse è migliore 18...f5.

**19.bxc6 bxc6**

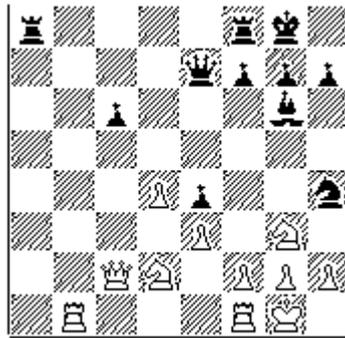
Lo scopo dell'attacco di minoranza è raggiunto: il c6 pedone è isolato.

**20.Ce2 Ch4**

Il Bianco rafforza il lato di Re e attacca il Pc6.

**21.Cg3 Ag6**

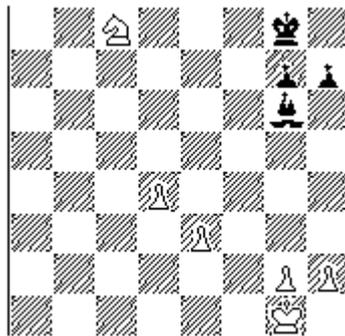
Diagramma 49



Si imponeva 21...Tac8. Konstantinopolsky temeva 22. f3 senza accorgersi della forte risposta 22...Dg5. Ora il Pc6 cade senza sufficiente compenso.

**22.Dxc6 Tac8 23.Db5 f5 24.Tfc1 Txc1+ 25.Txc1 f4 26.exf4 e3 27.Db3+ Af7 28.Dxe3 Db7 29.Cde4 Ag6 30.f5 Cxf5 31.Cxf5 Txe4 32.Cd6 Txe3 33.fxe3 Dd7 34.Tc8+ Dxc8 35.Cxc8** Il Nero abbandona.

Diagramma 50



La strategia del Bianco ha trionfato!

**a) 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 Cc4; 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 Cc4 e renderebbe debole il pedone in c6.

**Mambrini-Leoncini, Imperia 1992 (Gambetto di Donna Rifiutato) 1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Ag5 Ae7 5.cxd5**

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.Dc2 g6!**

Nella partita di Donna lo sviluppo dell'Alfiere campochiaro è un problema non irrilevante per il Nero. Con la minaccia Af5 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.Ad3, mossa che impedisce 7...Af5, cui seguirebbe 8.Axf5! gxf5 e il Nero dove arrocca?

**7.e3 Af5 8.Ad3 Axd3**

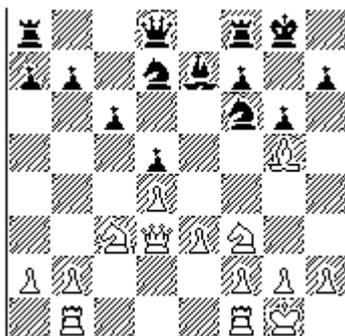
Se il Bianco vuole evitare il cambio degli Alfieri su casa chiara può giocare 8.Db3.

### **9.Dxd3 Cbd7**

Una mossa importante. In caso di cambio in f6 occorre riprendere di Cavallo per non distogliere l'Ae7 dal controllo di b4 (Cfr nota alla undicesima mossa bianca nella partita precedente).

### **10.Cf3 0-0 11.0-0 c6 12.Tab1**

**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.

### **14...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.Dc2 b5**

Solo ora che il Bianco non ha più modo di guardare con un pedone la casa c4 questa mossa può essere giocata.

### **15.Axf6 Axf6**

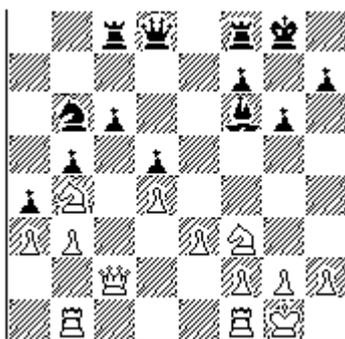
Il Nero può riprendere tranquillamente d'Alfiere non essendo più necessario controllare la casa b4. Inoltre il Cavallo in d7 è destinato ad andare in c4 (via b6).

### **16.Ca2 Tc8 17.Cb4**

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... Cb6 18. b3?**

**Diagramma 52**



La mossa perdente! Il Bianco si accorge di non poter prendere in c6: 18.Cxc6? Dd7!, 19. Tfc1 Cc4 e, dopo la ritirata del Cavallo bianco, 30...Cxe3. 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.Dxb3 Dd6 20.Tfc1 Tc7**

Il Nero intende raddoppiare le Torri sulla colonna "a" ma la Tc8 per il momento non può essere distolta dalla difesa del Pc6, quindi lascia libero il passaggio verso la colonna "a" alla Tf8 e prepara il raddoppio in a7.

**21.Ca6 Ta7 22.Db4 Td8 23.Cc5 Tda8 24.Ce4 De6 25.Cc5**

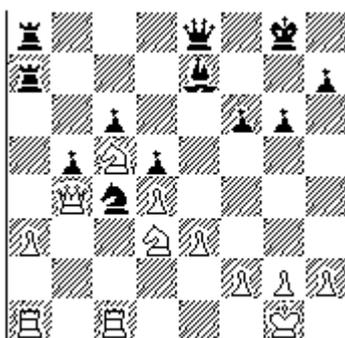
Il Cavallo si piazza nel buco in c5 ma, tutto sommato, a questo punto era meglio cambiare in f6. Il mio avversario sperava forse che acconsentissi alla patta per ripetizione di posizione.

**25... De8! 26.Ta1 Ae7 27.Ce5?**

Una mossa ottimista. Il Bianco non sembra essersi reso conto che è giunto il momento di difendersi con i denti. Sarebbe stato meglio 27. Cd2 per essere pronti a cambiare il Cavallo nero appena spicca il salto in c4.

**27... f6 28. Ced3 Cc4**

**Diagramma 53**



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

**29.Txc4?**

**Vistosi perduto il Bianco sacrifica la qualità sperando in una boccata d'ossigeno. In realtà questa mossa affretta la fine.**

**29... bxc4 30.Cf4 Tb8 31.Dc3 Axc5 32.dxc5 De5**

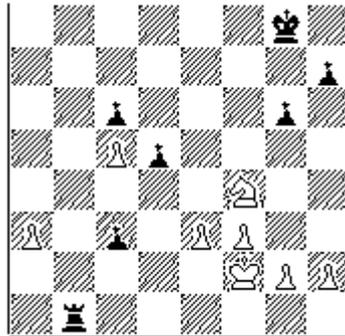
In vantaggio di materiale il Nero può cambiare tranquillamente i pezzi e, in caso di ritirata della Donna bianca, questa mossa guadagna comunque spazio.

**33.Dc1 Tab7**

Dopo questa mossa il Bianco non ha più difese. La conclusione è rapida.

**34.f3 Dxa1! 35.Dxa1 Tb1+ 36.Dxb1 Txb1+ 37.Rf2 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 sgombre di pedoni avversari la colonna in cui si trova e quelle adiacenti.

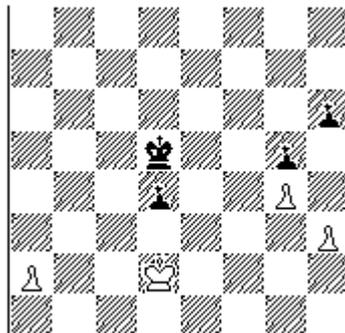
La forza di un pedone libero ma isolato dipende da alcuni fattori:

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. E' 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 Rc4** Distratto dall'azione diversiva il cane da guardia lascia sole le pecorelle che divengono facili prede del lupo bianco.

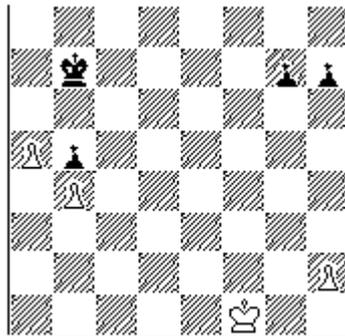
**2.a5 Rc5 3.Rd3 Rb5 4.Rxd4 Rxa5 5.Re5**

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

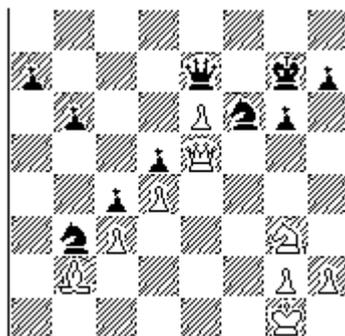


Il Bianco vince facilmente andando a prendere con il Re i pedoni avversari.

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 24a mossa del Nero e anche la Mambrini-Leoncini dopo la 29a mossa) vediamo ancora qualche esempio.

Diagramma 57

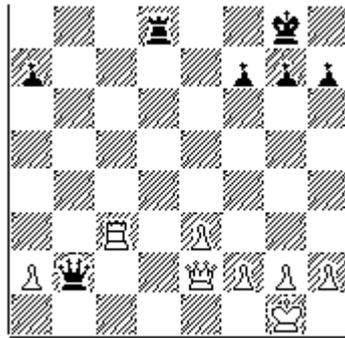


Questa posizione si verificò nella partita giocata nel torneo A.V.R.O. del 1938 tra Botvinnik e Capablanca.

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 Pe6 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.



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.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 exd4**

Forse è migliore non cedere il centro e giocare 4...Cbd7 5.Ac4 Ae7 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.Cxd4**

Una linea più aggressiva si ha con 5.Dxd4 e se 5...Cc6 allora 6.Ab5! Ad7 7.Axc6 e la coppia degli Alfiere trova compenso dal vantaggio del Bianco al centro.

**5... Ae7 6.Ae2 0-0 7.0-0 Cc6 8.Cxc6 bxc6**

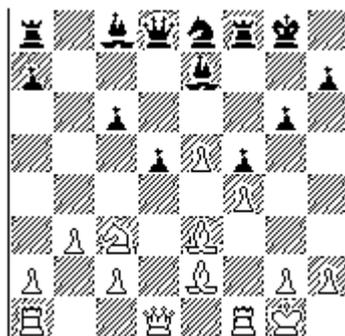
Nimzowitsch commenta: "Il cambio crea vantaggi per entrambi: il Nero ottiene una massa di pedoni centrali più compatta (che impedisce l'occupazione della casa d'avamposto d5 con l'eventuale Cd5), ma il Pa7 è isolato e anche c5 può diventare debole, come nel testo".

**9.b3 d5 10.e5 Ce8 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.Ae3 g6**

Diagramma 60



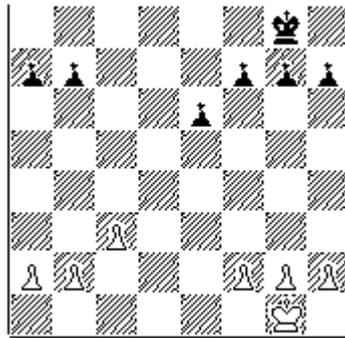
Come sappiamo il Nero deve bloccare il pedone passato nella casa e6 e il modo migliore per farlo è con un pezzo leggero. I pezzi leggeri che possono andare in e6 sono solo due l'Ac8 e il Ce8, ma è facile vedere che un Ae6 svolgerebbe un ruolo del tutto passivo quindi è ovvio che Nimzowitsch intenda portarci 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.Ca4 Cg7 14.Dd2 Dd7 15.Da5**



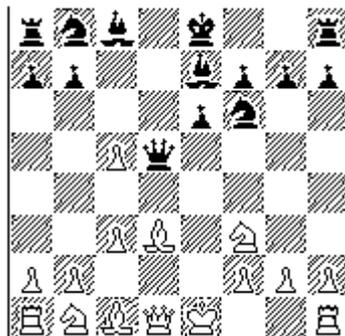
Diagramma 62



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 arrocchi 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.

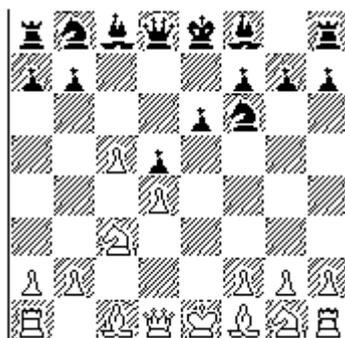
Siciliana: **1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 Cf6 5.Cf3 e6 6.Ad3 Ae7 7.dxc5**

Diagramma 63



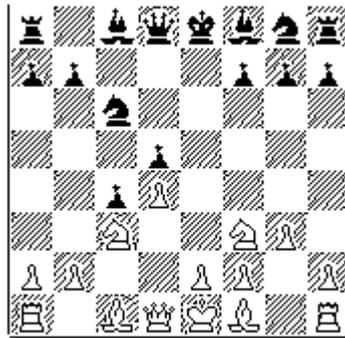
Caro Kann: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 4.c4 Cf6 5.Cc3 e6 6.c5**

Diagramma 64



Difesa Tarrasch: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 cxd5 5.Cf3 Cc6 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 exd5 4.c4** Con l'attacco Panov il Bianco evita continuazioni squisitamente posizionali tipiche della Caro Kann. L'alternativa è 4.Ad3 col possibile seguito 4...Cc6 5.c3 Cf6 6.Af4 Ag4 7.Db3 Dc8 8.Cd2 e6 9.Cgf3 Ae7 10.0-0 0-0 11.Ce5 Ah5 12.Tfe1 Cxe5 13.Axe5 Dc6 con gioco equilibrato (Szapik-Seirawan, Olimpiadi di Malta 1980).

**4... Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3 Ae7 7.Ag5**

Si può anche giocare subito 7.c5 0-0 9.Ad3 b6 9.b4 a5 10.Ca4 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...Cc6 come nella partita Liberzon-Zaitsev del campionato sovietico del 1969, cui seguì 9.Tc1 Ce4 10.Axe7 Dxe7 11.Ae2 Td8 12.0-0 e5 13.Cxe5 Cxe5 14.dxe5 Cxc3 15.Txc3 d4 con gioco equivalente.

**9.b4 a5**

E' ovvio che, avendo deciso di spingere il pedone "c" in c5 il Bianco si è anche impegnato a sostenerlo.

**10.a3 Ce4 11.Axe7 Dxe7 12.Cxe4!**

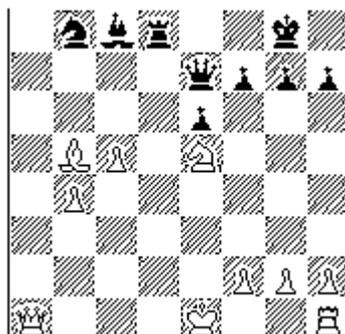
E' sbagliata 12.Dc1? per 12...axb4 13.Txa1 Dxa1 14.Dxa1 Cc6 15.Db2 bxc5 16.bxc5 Db7 con vantaggio del Nero.

**12... dxe4 13.Ce5 Td8?**

E' meglio 13...Ab7

**14.Ab5! axb4 15.axb4 Txa1 16.Dxa1 bxc5 17.dxc5**

Diagramma 66



Con la scomparsa 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... Db7 18.Da5**

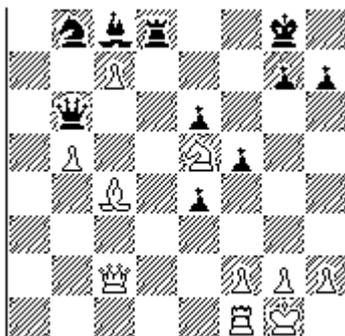
Una mossa precisa, l'attacco alla Td8 difende in modo indiretto il Ce5. Per esempio, se il Bianco avesse giocato 18.Da4? il Nero avrebbe reagito attaccando il Ce5 con 18...Dd5! e su 18.Cc4 avrebbe avuto il tempo di giocare 19...e3!

**18... Dd5 19.0-0 Tf8 20.Da1 Td8 21.Ac4 Dd4 22.c6 Db6 23.b5**

Il Bianco ha spostato in avanti la catena dei pedoni; la vittoria è vicina.

**23... Dc7 24.Db2 Db6 25.Dc2 f5 26.c7 Il Nero abbandona.**

Diagramma 67



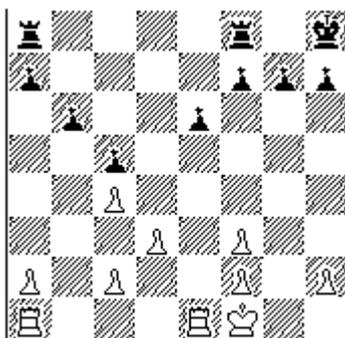
A 26...Dxc7 segue 27.Axe6+!

---

### 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 sono 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 Tfc8 2.Tfbl Tc7 3.Tb5 Rg8 4.a5 Tb8**

Il candidato maestro senese preferì 2... bxa5 ma la mossa del calcolatore è migliore.

**5.Tab1 Tcb7 6.d4 cxd4 7.c5 Tbc8 8.a6 Tbb8 9.cxb6 Txb6 10.Txb6 axb6 11.a7 Ta8 12.Txb6 e vince.**

Si rimettano i pezzi nella posizione del diagramma. Se, al posto di 3...Rg8, il Nero avesse giocato 3...g6 alla 12a mossa si sarebbe assistito a una corsa per il controllo di b7:

**12.Ta1 Rg7 13.Re2 Rf8 14.Rd3 Re7 15.Rc4 Rd6 16.Rb5 Rc7 17.Ra6!**

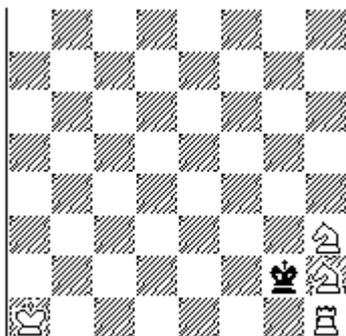
e vince perché la Torre è libera di muoversi e il Nero non ha modo di impedire uno scacco sulla colonna "c" (Ta4 Tc4+) e la successiva entrata in b7 del Re Bianco.

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, be' 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. E' evidente che basta prendere in h1 per pareggiare. Tutto il software che c'è in giro gioca invece l...Rxh3 (Nota 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) perché vede che dopo 2. Cfl Rg2 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 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

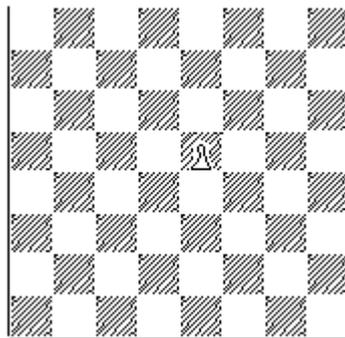
Per avamposto si intende il pezzo (pedone compreso) più avanzato dello schieramento. Per intenderci meglio, già la prima mossa, se si tratta di una spinta di pedone di due passi, secondo la concezione di Canal (1896 1981), cui qui ci rifacciamo, introduce sulla

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 contare 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



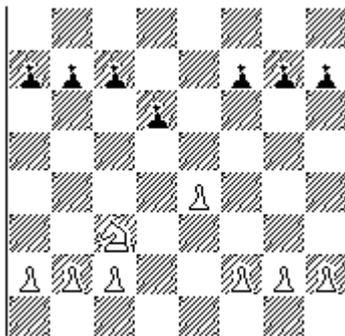
- la casa e6 è la casa di spinta. Chi si difende deve averne il controllo per evitare pericolose spinte di pedone. Nella casa di spinta un giocatore tenderà a piazzare un pezzo bloccatore mentre l'altro si adopererà a rimuoverlo.
- le case d6 e f6 sono case di controllo. Se ne ricorrono le condizioni, 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 Cc3 d5 senza temere di essere scacciato perché la spinta del pedone nero da c7 in c6 indebolirebbe il Pd6.

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

**Karpov Kasparov**, Mosca, 16a del match mondiale 1985 (Difesa Siciliana) **1.e4 c5 2. Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cb5 d6 6.c4** Negli anni Settanta Fischer preferiva giocare 6.Af4 e5 7.Ae3 Cf6 8.Ag5 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... Cf6 7.C1c3 a6 8.Ca3 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.cxd5 exd5 10.exd5**

Il Bianco ritiene che 10.Cxd5 Cxd5 11.Dxd5 Axe6 12.Dxd8+ Rxd8 conceda troppo gioco all'avversario.

**10... Cb4 11.Ae2**

Nell'occasione precedente Karpov aveva giocato 11.Ae4.

**11... Ac5**

Sembra che questa mossa sia sfuggita al team di Karpov che, forse, si aspettava 11...Cbxd5 12.Cxd5 Cxd5 13.0-0 Ae7 14.Af3 Ae6 con un leggero vantaggio del Bianco dopo la manovra Cc2-d4.

**12.0-0 0-0 13.Af3**

Si tiene stretto il pedone di vantaggio che invece era meglio restituire con 13.Ag5 Cbxd5 14.Cxd5 Dxd5 15.Axf6 Dxd1 16.Tfxd1 gxf6 con pari possibilità.

**13... Af5 14.Ag5 Te8**

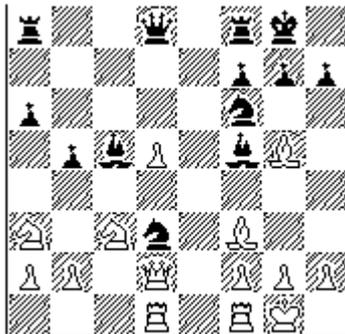
14...Ad3 è confutata da 15.Te1 Cg4 16.Axd8 Cxf2 17.Dd2!

**15.Dd2**

Non è possibile giocare 15.Te1 per 15...Txe1+ 16.Dxe1 Cd3

**15...b5 16.Tad1 Cd3!**

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.Cab1**

Era minacciata la forchetta in b4. A 17.Cc2 poteva seguire 17...Cxb2 18.Ce3 Axe3 19.fxe3 Cxd1 20.Axd1 Dd7.

**17... h6 18.Ah4 b4 19.Ca4 Ad6 20.Ag3 Tc8 21.b3**

Per far rientrare in gioco il Ca4 tramite la casa b2.

**21... g5!**

Schioda il Cf6 per portarlo a sostegno del Cd3.

**22.Axd6 Dxd6 23.g3**

Non va 23.Cb2 Cxb2 24.Dxb2 g4 25.Ae2 Tc2 e vince.

**23... Cd7!**

Libera la casa f6 alla Donna e prepara un altro Cavallo per la casa d3 nel caso il primo venisse cambiato.

**24.Ag2**

Il Ca4 non può ancora essere riportato in gioco tramite b2, seguirebbe: 24...C7e5 25.Ag2 Cxb2 26.Dxb2 Tc2 27.Dd4 Txa2 con vantaggio evidente.

**24... Df6 25.a3 a5 26.axb4 axb4 27.Da2 Ag6**

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...Cf4 28.gxf4 Tc2 29.Cb2 Txb2 30.fxc5 hxg5 31.Da4.

**28.d6 g4**

Il Bianco respira dopo 28...Dxd6 29.Cd2 Tc2 30.Cc4.

**29.Dd2 Rg7 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 Th8.

**30... Dxd6 31.fxc4 Dd4+ 32.Rh1 Cf6 34.Tf4 Ce4**

Tutti i pezzi del Nero partecipano all’attacco. Il resto è affidato alla tattica.

**34.Dxd3**

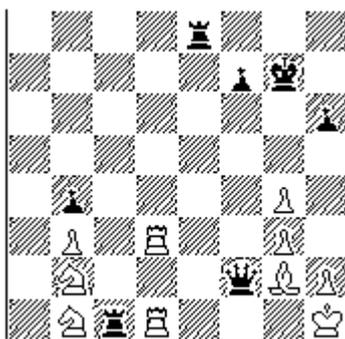
Dà la Donna per tre pezzi leggeri ma sono indigesti.

**34... Cf2+ 35.Txf2 Axd3 36.Tfd2 De3 37.Txd3 Tc1 38.Cb2**

Se 38.Txe3 Txd1+ e Txe3.

**38... Df2**

Diagramma 73



**39.Cd2 Txd1+ 40.Cxd1 Te1+ 41.Il Bianco abbandona.**

A 41.Cf1 Txf1+ 42.Axf1 Dxf1 matto. Forse la sconfitta più cocente di tutta la carriera scacchistica di Karpov.

---

## V - Attacco e contrattacco

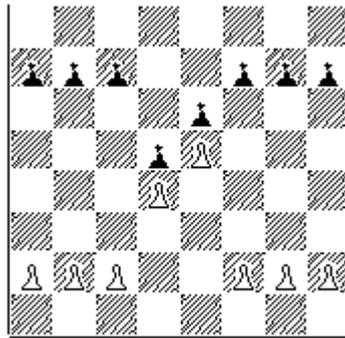
La distinzione tra *iniziativa* e *attacco* negli scacchi è di contenuto e di gradazione. Uno dei due colori ha l'iniziativa quando è in grado di portare minacce in posizioni prive di debolezze manifeste. Tali ripetute minacce servono a indebolire la posizione avversaria a tal punto da permettere un attacco vero e proprio; in tal senso l'iniziativa può essere vista come preludio all'attacco.

L'attacco è il tentativo di sfruttare tali debolezze e mira a un vantaggio decisivo.

In posizioni prive di debolezze le manovre dei giocatori tendono a conquistare l'iniziativa e, con piccole e grandi minacce, a creare le debolezze necessarie a passare alla fase di attacco vero e proprio. Quando il centro delle manovre è lo stesso settore della scacchiera per entrambi, allora uno solo dei due giocatori avrà l'iniziativa, altrimenti un giocatore può avere l'iniziativa in un settore (per esempio, l'ala di Re) mentre l'avversario l'avrà sull'altro lato della scacchiera. In questi casi lo spostamento dei pezzi da un settore all'altro può facilmente essere causa di indebolimenti e di scompensi; resta il fatto che in mancanza di debolezze un attacco è destinato all'insuccesso.

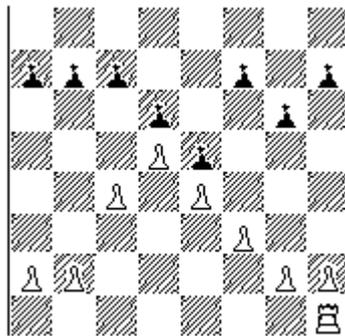
Questo è quasi sempre vero. Le eccezioni dipendono da particolari strutture di pedoni oppure dall'ubicazione dei Re.

Diagramma 74



La posizione del diagramma, in mancanza di una rimozione del Pe5, 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 effet-tuerà 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 Cf6 2.Cf3 g6 3.c4 Ag7 4.Cc3 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.Ae2 e5 7.0-0 Cc6 8.d5 Ce7 9.Ce1 Cd7 10.Ae3 f5 11.f3 f4 12.Af2 g5**

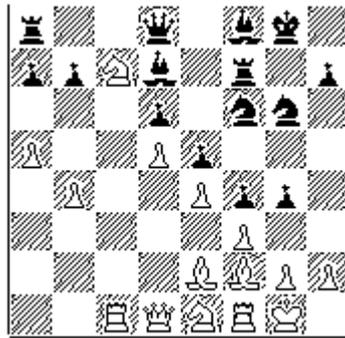
Come abbiamo detto, in presenza di un centro bloccato ci si può permettere di spingere i pedoni davanti all'arrocco.

**13.b4 Cf6 14.c5 Cg6 15.cxd6 cxd6 16.Tc1 Tf7 17.a4 Af8 18.a5 Ad7 19.Cb5 g4!**

Gli attacchi sulle ali sono in pieno svolgimento. Inferiore al tratta del testo era 19...Axb5 20.Axb5 g4 21.fxg4 Cxe4 22.Ad3.

**20.Cc7?!**

Diagramma 76



Una mossa di dubbio valore. Il Bianco avrebbe fatto bene a giocare 20.fxg4! Cxe4 21.Cc7 Aa4!? (21...Tc8 22.Ce6 Df6 23.Txc8 Axc8 24.Ac4). Anche la presa 20.Cxa7 sarebbe stata insufficiente 20...g3 21.Ab6 De7 (21...gxh2+? 22.Rxh2! De7 23.Th1! Ch5 24.Rg1 Cg3 25.Th2) 22.Cb5 (22.h3? Axh3! 23.gxh3 Dd7 24.Ad3 Dxh3 25.Tc2 Ch4 e l'attacco del Nero arriva prima) 22...Ch5 23.Rh1 gxh2 24.Af2 Axb5 25.Axb5 Cg3+ 26.Axg3 fxg3.

**20... g3!**

Se 20...Aa4? 21.Dxa4 Txc7 22.Txc7 Dxc7 23.Dc2! Dd7 24.fxg4 Cxg4 25.Axg4 Dxg4 26.Cf3

**21.Cxa8?**

Si imponeva 21.hxg3 fxg3! 22.Axg3 Ah6! 23.Cxa8! (23.Ce6 Axe6 24.dxe6 Tg7 e vince) 23...Ch5 24.Af2 (24.Ah2 Ae3+ 25.Tf2 Dh4 26.Cd3 Cgf4 27.De1 Cxg2! 28.Rxg2 Tg7+ e vince) 24...Cgf4 25.Cd3! Tg7 26.Cxf4 Axf4 27.g4! (27.Tc7? Cg3! 28.Txd7 Dh4 29.Txg7+ Rxg7 30.Axa7 Cxe2+! 31.Dxe2 Ah2+ e vince) 27...Axc1 28.Dxc1 Cf4 29.De3 h5!

**21... Ch5! 22. Rh1**

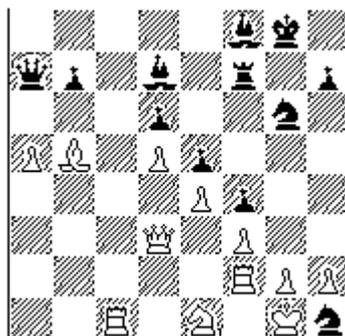
Se 22.Axa7 Dh4 23.h3 Axh3 24.gxh3 Dxh3 25.Tf2 gxf2+ 26.Rxf2 Ch4 27.Af1 Dh2+ 28.Cg2 Tg7 e il Nero vince.

**22... gxf2 23.Txf2 Cg3+! 24.Rg1 Dxa8 25.Ac4 a6!**

La Donna rientra in gioco sulla diagonale h7-g1!

**26.Dd3?! Da7 27.b5 axb5 28.Axb5 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 arrocchi eterogenei

Si dicono partite con arrocchi 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 pre-dominare gli elementi tattici. Il motivo dominante della partita diventa in questi casi l'attacco al re nemico. Per far ciò entrambi i giocatori pingeranno a fondo i propri pe-doni sull'arrocco cercando di cambiarli con quelli avversari per aprire le linee. Questa strategia, di norma non possibile, è qui in-dicata perché le spinte di pedoni non inde-boliscono il proprio arrocco, situato dall'altra parte della scacchiera.

**Ostapenko-Jarzew, URSS 1969 (Difesa Siciliana) 1.e4 c5**

Con questa mossa il Nero rompe drasti-camente la simmetria dei pedoni e conferi-sce alla partita, almeno a grandi linee, ca-ratteri riconoscibili: il Nero tenderà ad espandersi sul lato di Donna mentre il Bianco su quello di Re.

**2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.Ac4 e6 7.Ae3 Ae7 8.De2 0-0 9.Ab3 Dc7 10.0-0**

Il dado è tratto! Gli arrocchi eterogenei danno alla partita un motivo strategico dominante: l'attacco diretto al Re. La po-sizione richiede la massima energia e una veloce mobilitazione delle forze.

**10... a6**

Il Nero si accinge a spingere in b5

**11.Thg1**

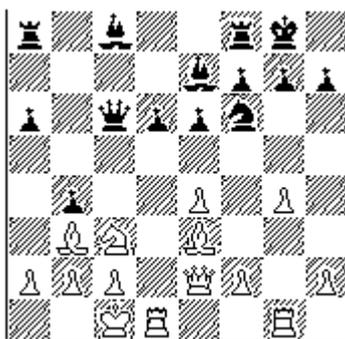
e il Bianco in g4. I due giocatori si preparano a lanciare sull'arrocco nemico i propri pedoni.

**11... b5 12.g4 b4 13.Cxc6**

Preludio a una combinazione tattica tesa a recuperare il leggero ritardo nell'attacco ad est rispetto a quello avversario ad ovest.

**13... Dxc6**

Diagramma 78



**14.Cd5! exd5 15.g5 dxe4**

Se 15...Cxe4 16.Axd5 16.gxf6 Axf6 17.Ad5

Dalla baruffa tattica il Bianco ha ottenuto l'allungamento della diagonale a2-g8 all'Alfiere campo chiaro e l'apertura della colonna g alla Tg1. Il Nero ha ottenuto il ripiazzamento dell'Alfiere delle case scure su una diagonale (a1-h8) che punta direttamente sull'arrocco avversario.

**17... Da4**

Speculando sull'intoccabilità della Ta8. 18.Axa8 Dxa2! e il Bianco, per salvarsi dal matto deve cedere materiale. Per esempio: 19.Rd2 Dxb2 20.Re1 Ac3+ 1.Rf1 Ah3+

22.Tg2 Axc2+ 23.Rxc2 Txa8 **18.Dh5**

Non c'è tempo per la difesa. Occorre contrattaccare a tutta forza.

**18... Ae6**

L'inchiodatura del Pf7 impedisce 18...g6 cui seguirebbe 19.Txc6+! hxc6 0.Dxc6+.  
Questa mossa contrasta al Bianco la diagonale a2-g8 e lascia libera la Torre  
l'importante casa c8.

**19. Txc6+!**

Il Bianco forza i tempi; Se 29...Rxc7 allora 20.Dh6+

**19... Axc7 20.Tg1!**

Il Bianco minaccia 21.Dh6 e poi matto (Dxc7).

**20... Tfc8**

La lotta si fa drammatica. La Ta8 è intoccabile per il matto in c2.

**21.Txc7+**

Un'altra mossa spettacolare. Il Bianco non bada al materiale pur di aprire l'arrocco  
avversario. Meno chiara sarebbe stata 21.Axe4 Rf8 22.Dxc7 Axb2+!

**21... Rxc7 22.Dh6+ Rg8 23.Axe4 b3**

Il Nero riprende il filo interrotto dell'attacco sull'arrocco, ma non c'è più tempo.

**24.Axc7+ Rh8 25.Af5+**

Una mossa precisa il cui scopo diviene chiaro tra qualche mossa.

**25... Rg8 26. Dh7+ Rf8 27.Ah6+ Re8 28.Dg8+ Re7 29.Ag5+ Rd7 30.Dxc7+**

Senza la previdente 25.Af5 questa mossa non sarebbe stata possibile. Ora il Re nero è  
veramente in balia delle onde.

**30... Rc6 31.Axe6 Rb6**

Alla ricerca di un rifugio per il Re.

**32.Ae3+ Ra5 33.Axc8 Txc8 34.Df5+ Tc5 35.Axc5 Db5 36.Ab4+ Rxb4 37.a3+ Rc4  
38.Dxb5+ axb5 39.cxb3+ Rd3 40.Rd1 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 arrocchi  
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 dxe4 3.Cc3 e5! e il Nero ha risolto i problemi d'apertura.

**2... e6 3.Cc3 Cf6 4.cxd5 exd5 5.Ag5 Ae7 6.e3 c6 7.Dc2 Cbd7 8.Ad3 0-0 9.Cge2**

Decidendo di arroccare lungo questa mossa è la più naturale. Perde di significato 9.Cf3,  
utile a rafforzare un arrocco corto ma di intralcio in caso i arrocchi eterogenei perché  
ostacola l'avanzata del pedone f.

**9... Te8 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... Cf8 11.0-0-0 a5**

Spassky non ci pensa due volte a lanciare la massa di pedoni sull'arrocco.

**12.Rb1**

Gergadze indica la seguente continuazione contro l'immediata 12.g4: 12...a4; e ora  
13.Cxa4?! Da5 14.Axf6 (14.Cc3 b6 e poi Ab7 e c5) 14...Axf6 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 Ca4 e l'attacco del Nero è frenato.

**14.Cg3 a3 15.b3 Da5 16.Thg1 Rh8**

Il Re si sposta dalla colonna ove è posta la Torre.

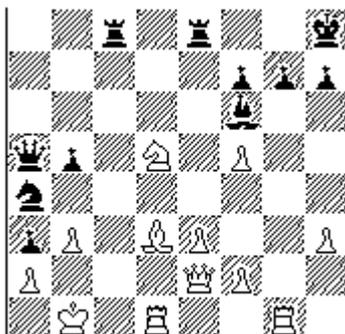
**17.Cce2 Ad7 18.Cf5 Axf5 19.gxf5**

Ovviamente non 19.Axf5 e la colonna g rimane chiusa. **19... Tac8 20.Cf4 C8d7 21.De2 c5 22.dxc5 Cxc5 23.Axf6?**

Il Bianco va a caccia di pedoni. Era migliore 23.De1

**23... Axf6 24.Cxd5 Ca4!**

Diagramma 79



Impedisce il cambio del Cavallo con l'Alfiere e si appresta a sfruttare la casa c3. Il Cavallo è naturalmente tabù (25.bxa4?? Db4+ e poi matto).

**25.Tc1 Cc3+ 26.Cxc3?**

Il Bianco dà troppo peso al materiale. Occorreva ridare fiato all'attacco giocando 26.Txc3 Axc3 27.f6, con qualche possibilità. Così si riduce a un gioco passivo.

**26... Txc3 27.Tgd1 Db4**

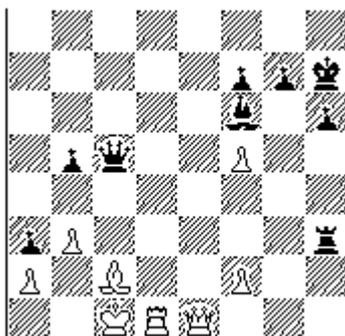
Il Nero minaccia 28...Txb3+ e matto in poche mosse.

**28.Ac2 Txe3 29.Dd2**

La Torre nera è intoccabile: 29.fxe3 Dc3!

**29... Tc3 30.Te1 Txe1 31.Dxe1 h6 32.Td1 Rh7 33.De2 Txe3 34.De1 Dc5 35.Rc1**

Diagramma 80



**35... Txb3 36.axb3 a2 37.Abbandona.**

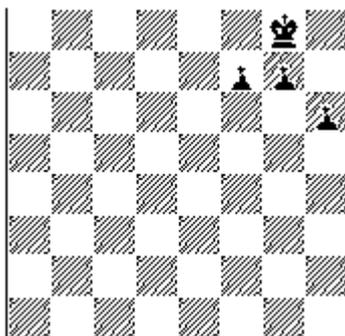
---

## 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.

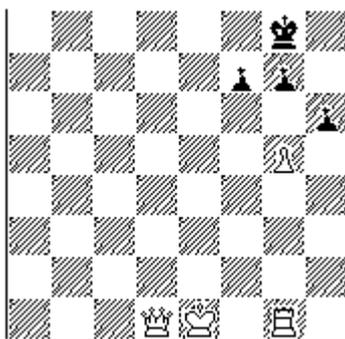
Diagramma 81



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.

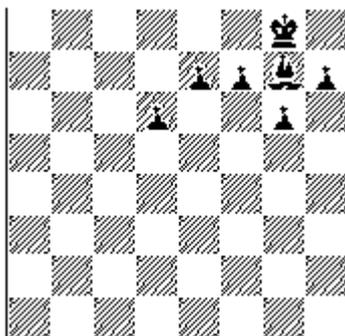
Occorre evitare di fare questa spinta prima che l'avversario abbia arroccato sullo stesso lato, altrimenti egli arroccerà sull'altra ala e spingerà i propri pedoni sull'arrocco nemico. Questa strategia è particolarmente efficace perché il pedone h6 fa da punto di rottura. In altre parole la strategia del Bianco sarà di spingere un pedone in g5 e aprire la colonna g.

Diagramma 82



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

Diagramma 83

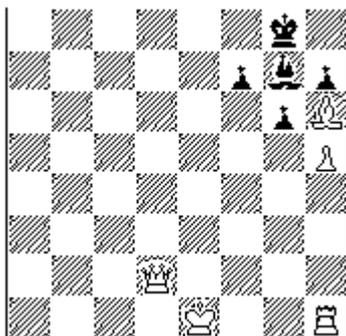


Un pedone davanti all'arrocco può essere spinto anche per porre l'Alfiere in fianchetto (diagramma 3). In questo caso l'arrocco, potendo contare anche su un pezzo, ne esce addirittura rafforzato a patto però che l'Alfiere in fianchetto non venga cambiato.

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 (Ae3, Dd2 e poi Ah6) 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.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6**

La variante del Dragone, una delle più complicate e taglienti varianti della Siciliana.

**6.Ae3 Ag7**

A 6...Cg4? seguirebbe 7.Ab5+.

**7.f3 0-0**

Il Bianco previene il salto di Cavallo in g4.

**8.Ac4 Cc6 9.Dd2 Da5 10.0-0-0**

Con gli arrocchi 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... Ad7 11.h4 Ce5**

Contro l'attacco ad est il Nero contrattacca sulla colonna c.

**12.Ab3 Tfc8 13.h5 Cxh5 14.Ah6 Axxh6 15.Dxxh6 Txc3**

Karpov scrive: "E' 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 Dxc3 17.Ce2 Dc5 18.g4 Cf6 19.g5 Ch5 20.Txh5**

Il Bianco ha fretta. Abbiamo visto anche in altre occasioni come in partite i attacco e contrattacco con arrocchi eterogenei i tempi possano contare più del materiale. A 20. Cg3 il Nero avrebbe risposto con 20...Ag4! e la Donna bianca rimane fuori gioco.

**20... gxh5 21.Th1 De3+ 22.Rb1**

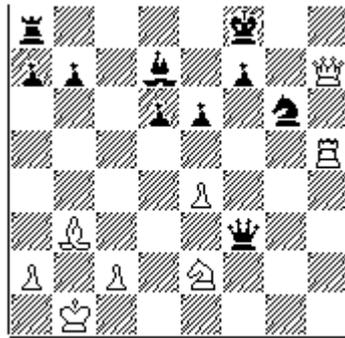
Una mossa precisa. Su 22. Rb2? il Nero ha almeno la patta: 22...Cd3+ 23.cxd3 (23.Rb1?? Dxf3! e vince il Nero!) 23...Dxe2+ 24.Ra1 Dxd3 e il Nero ha almeno lo scacco perpetuo.

**22... Dxf3**

22...Dxe2? 23.Dxh5 e6 24.Dxh7+ Rf8 25.Dh8+ Re7 26.Df6+ Re8 27.Th8 matto.

**23.Txh5 e6 24.g6 Cxg6 25.Dxh7+ Rf8**

Diagramma 85



**26.Tf5!!**

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 ciel 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 Dxf7 con scacco matto, nello stesso tempo la Torre bianca appoggia la Donna sulla colonna f, mentre l'Alfiere la appoggerebbe in caso di 26...exf5, sulla diagonale. Il Nero non ha altra via d'uscita che sacrificare la Donna".

**26... Dxb3+ 27.axb3 exf5 28.Cf4 Td8 29.Dh6+**

Karpov: "E' l'ultima piccola sottigliezza: il Bianco vuole prendere il pedone g6 con scacco".

**29... Re8 30.Cxg6 fxg6 31.Dxg6+ Re7 32.Dg5+**

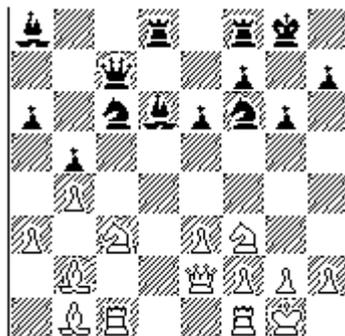
Karpov: "Bisogna essere precisi fino alla fine. Dopo 32.exf5 Tf8 il Nero avrebbe potuto ancora resistere. Invece adesso non c'è alcuna difesa all'irruente avanzata del pedone f".

**32...e8 33.exf5 Tc8 34.Dg8+ Re7 35.Dg7+ Rd8 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.Ce4!**

Il Nero non può giocare 16...Ae7 per il doppio attacco in f6 che gli rovinerebbe la

struttura dei pedoni, né può chiudere la diagonale a2-g8 con 16...Cxe4 17.Axe4 f5 perché dopo 18.Axc6 Axc6 19.Cd4 perderebbe un pezzo; devi quindi spostare il difensore.

**16... Cd5 17.Ceg5 g6**

Necessaria non potendosi giocare 17... h6 18.Dc2 g6 19.Cxe6!

**18.Cxh7! Rxh7 19.Cg5+ Rg8**

In caso di 19...Rh6 segue 20.Dg4.

**20.Dh5!!**

Una mossa ad effetto. La Donna è imprendibile per via del matto: 20...gxh5 21.Ah7 matto.

**20... f6 21.Axg6 Td7**

21...Da7 22.Tfd1.

**22.Cxe6 Th7 23.Axh7+ Dxh7 24. Dxh7+ Rxh7 25.Cxf8+ Axf8 26.Tfd1 Cce7 27.e4 Cb6 28.Tc7 Rg8 29.Axf6 Cg6 30.Td8 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.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.d3**

Più comune è 5. 0-0. Questo modo di giocare la Spagnola era tipico di Steinitz.

**5... d6 6.c3 Ae7 7.h3 0-0 8.De2 Ce8 9.g4 b5 10.Ac2 Ab7 11.Cbd2 Dd7 12.Cf1 Cd8 13.Ce3 Ce6 14.Cf5**

Il Bianco può intraprendere le operazioni sul lato di Re mentre il Nero non sa ancora dove dovrà contrattaccare.

**14... g6 15.Cxe7+ Dxe7 16.Ae3**

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.Cc3 Ab4 4.e5 c5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 Ce7 7.Dg4 cxd4 8.Dxg7 Tg8 9.Dxh7 Dc7 10.Ce2 Cbc6 11.f4 Ad7 12.Dd3 dxc3 13.Cxc3 a6 14.Ce2 Cf5 15.Tb1 Tc8**

E' 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 dxc4 3.Cf3 Cf6 4.e3 e6 5.Axc4 c5 6. 0-0 a6 7.dxc5 Axc5 8.Dxd8+ Rxd8**

Il Re Nero si porrà successivamente in e7, casa che, in questa variante, sembra sufficientemente sicura.

Vecchia Indiana **1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cc3 e5**

Anche qui la continuazione 4.dxe5 dxe5 5.Dxd8 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.Ac4**

Senza preoccuparsi dello scacco in h4.

**3... Dh4+ 4.Rf1**

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.Ac4 è 3...Cf6.

Con 3...Dh4+ 4.Rf1 Bobby Fischer sconfisse il connazionale Grande Maestro Larry Evans in 36 mosse nel Campionato americano del 1963

In linea di massima, però, il Re non 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 cxd4 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 invischiati in qualche novità teorica.

**4.exd5 Dxd5 5.Cf3 Cc6 6.cxd4 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.Cf3) 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.dxe5?!**

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.Cc3 Ab4 8.Ad2 Axc3 9.Axc3 e4 10.Ce5 Cxe5 11.dxe5 Ce7 12.Dc2 e il Bianco rimane col lieve, ma noioso, vantaggio della coppia degli Alfieri.

**7... Dxd1+ 8.Rxd1 Ag4**

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.Af4 Ac5**

Nella partita contro di me Beggi preferì continuare con 9...Cge7 e mi vengono ancora oggi i brividi a ripensarci. Ecco come riuscii a vincere quella partita partendo da una posizione così poco attraente: 10. Ab5 0-0-0+ 11.Cbd2 Cd5 (Probabilmente era migliore 11...Cg6) 12.Ag5 f6 13.exf6 gxf6 14.Ah4 Axf3+ 15.gxf3 Ah6 16.Axc6 Cb4 17.Ae4 Txd2+ 18.Re1 Te8 19.Tc1+ (Il Bianco conquista l'iniziativa e colpisce in contropiede!) 19...Rb8 20.Ag3+ Ra8 21.Rf1 Td7 22.Tc4 Cxa2 23.Rg2 Af8 24.Ta1 Cb4 25.Tac1 Cc6 26.Txc6!! Il Nero abbandona (Leoncini-Beggi, Gaeta 1987).

### 10.Ag3

La mossa migliore è 10.Cbd2!, come mi giocò il Candidato Maestro torinese Roberto Pietrocola quattro anni dopo a Imperia, mossa che difende indirettamente il Pf2. A 10...Axf2 seguirebbe infatti 11.Ce4! e il Bianco riconquista l'iniziativa con gli interessi.

### 10... Cge7 11.Cbd2 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 controgio nero, come mostra la mia partita con Beggi.

### 12.Ae2 Tfd8

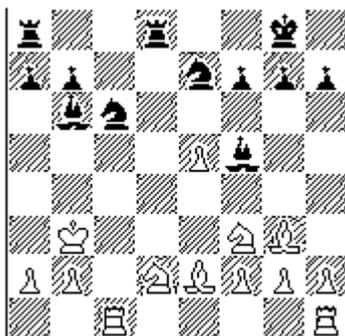
La Torre giusta, l'altra è destinata ad andare in c8.

### 13.Tc1 Ab6

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

### 14.Rc2? Af5+ 15.Rb3

Diagramma 87



### 15... Txd2 16.Cxd2 Cd4+ 17.Ra3 Cxe2

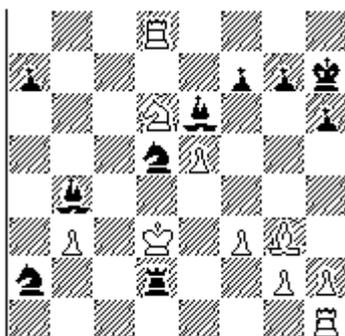
Il guadagno di materiale non diminuisce affatto l'attacco. Il Bianco potrebbe abbandonare.

### 18.Tcd1 Ac2 19.Tde1 Cd4 20.b3 Af5 21.Td1 Cc2+ 22.Rb2 Ad4+ 23.Rc1 Cb4 24.Cc4 Cxa2+ 25.Rd2 Tc8 26.Re1

"Non c'è pace tra gli ulivi".

### 26... Ac5 27.Cd6 Ab4+ 28.Re2 Ag4+ 29.Re3 Tc2 30.f3 Ae6 31.Cxb7 h6 32.Td8+ Rh7 33.Cd6 Cd5+ 34.Rd3 Td2+

Diagramma 88



e matto alla prossima. Graziosi i matti con mosse di Cavallo: 35.Rc4 Cc7 matto; 35.Re4 Cac3 matto.

### 35.Il Bianco abbandona.

## VI - La colonna aperta

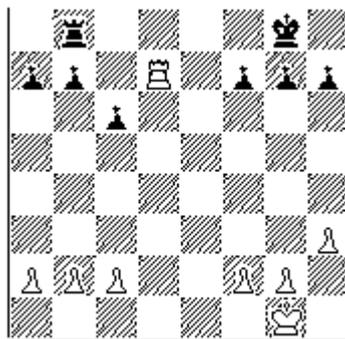
Ricostruendo le partite proposte il lettore si sarà già reso conto della importanza di occupare una colonna aperta. Essa è come un'autostrada che porta dritto in territorio nemico.

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<sub>b7</sub>.

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.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Cc3**

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...Cxe4 8.0-0 Cxc3 9.bxc3 Axc3 (9...d5!) 10.Aa3! (la mossa di Atkins) 10...d5 11.Ab5 Axa1 12.Te1+ Ae6 13.Ce5 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.Ad2 col possibile seguito 7...Axd2+ (7...Cxe4 8.Axb4 Cxb4 9.Axf7+! Rxf7 10.Db3+ d5 11.Dxb4) 8.Cbxd2 d5!

**7... d5**

Oggi si preferisca giocare 7...Cxe4 ma in mancanza di analisi approfondite la scelta del Nero è del tutto sana e giustificata.

**8. exd5 Cxd5**

Il Bianco puntava ad avere un forte centro e si ritrova con un pedone debole.

### 9.0-0 Ae6

Non si può accettare il pedone: 9...Cxc3? 10.bxc3 Axc3 11.Aa3! Ab4 12.Te1+ Rf8 13.Axb4+ Cxb4 14.Db3

### 10.Ag5 Ae7 11.Axd5 Axd5 12.Cxd5 Dxd5 13.Axe7 Cxe7 14.Te1

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* (Rf7, Te8, Rg8).

### 15.De2 Dd7 16. Tac1 c6?

Si doveva giocare 16...Rf7. Ora il Nero non riesce più a completare lo sviluppo.

### 17.d5!

Sgombera la casa d4 al Cavallo.

### 17... cxd5 18.Cd4

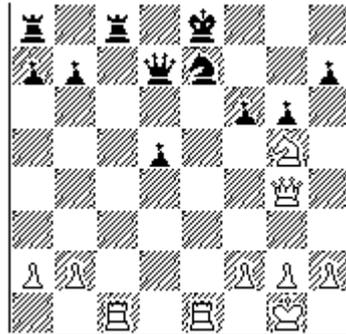
Minaccia il salto in f5.

### 18... Rf7 19. Ce6 Thc8 20. Dg4 g6

E' sbagliata 20...Txc1? 21.Dxg7+ Re8 22.Dxf8 matto.

### 21.Cg5+ Re8

Diagramma 90



### 22.Txe7+!!

Una mossa molto bella. Ora non va 22...Rxe7 per 23.Te1+ e ora: a) 23...Rd6 24.Db4+ Tc5 (24...Rc7 25.Ce6+ Rb8 26.Df4+) 25.Te6+; b) 23...Rd8 24.Ce6+ Re8 25.Cc5+ ma il Nero dispone di una replica ingegnosa.

### 22... Rf8

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.Tf7+! Rg8

Impossibile giocare 23...Dxf7 per 24. Tc8+ mentre a 23...Re8 segue 24.Te1+.

### 24.Tg7+!

Nella settima traversa questa Torre fa il bello e il cattivo tempo.

### 24... Rh8

Non salva 24...Rf8 per 25.Cxh7+ Rxc7 (25...Re8 26.Te1+) 26.Dxd7+.

### 25.Txh7+!

Una vera persecuzione!

### 25...Il Nero abbandona

Fu lo stesso Steinitz a fornire, al termine della partita, la precisa dimostrazione di vittoria. 25...Rg8 26.Tg7+ Rh8 27.Dh4+ Rxc7 28.Dh7+ Rf8 29.Dh8+ Re7 30.Dg7+ Re8 (30...Rd6 31.Df6+; 30...Rd8 31.Df8+) 31.Dg8+ Re7 32.Df7+ Rd8 33.Df8+ De8 34.Cf7+ Rd7 35.Dd6 matto.

Una partita memorabile!

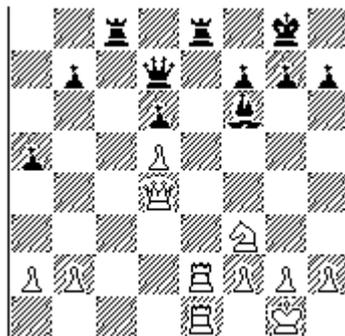
Dopo una partita così complicata eccone un'altra di una semplicità disarmante. La semplicità era la peculiarità di Capablanca che sembrava vincere le partite facendo uso di mosse lapalissiane. Nella partita che segue non sembra accadere nulla, i cambi si succedono ai cambi, eppure il Bianco è costretto 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.Tfb1) frustrato dalla semplice mossa di Capablanca 20...a6 (21.a5 b5!).

**Alatorzev-Capablanca, Mosca 1935 (Gambetto di Donna Rifiutato) 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Ag5 Ae7 5.e3 0-0 6.cxd5 Cxd5 7.Axe7 Dxe7 8.Cf3 Cxc3 9.bxc3 b6 10.Ae2 Ab7 11.0-0 c5 12.Ce5 Cc6 13.Cxc6 Axc6 14.Af3 Tac8 15.a4 cxd4 16.cxd4 g6 17.Axc6 Txc6 18.Dd3 Db7 19.Tfb1 Tfc8 20.h3 a6 21.Da3 Tc2 22.Dd6 Txf2 23.Dg3 Te2 0-1**

### 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.Dg4!**

Inizio di una caccia alla Donna. E' evidente che, per via della debolezza dell'ottava traversa, la Donna nera non può lasciare la diagonale a4-e8.

**18... Db5 19.Dc4!**

Una mossa molto bella. La Donna bianca continua a mettersi impunemente in presa.

**19... Dd7 20. Dc7!**

Entrando nel pollaio!

**20... Db5 21.a4**

Notare che in caso di 21.Dxb7 è il Nero a sfruttare la debolezza dell'ottava (prima) traversa! 21...Dxe2! 22.Txe2 Tc1+ e matto alla seguente.

**21... Dxa4 22.Te4**

La debolezza dell'ottava ha irrigidito i pezzi neri e il Bianco può fare i suoi comodi.

**22... Db5 23.Dxb7**

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.Cf3 d6 3.d4 Cf6**

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 Cf6).

**4.Cc3**

Oppure 5. dxe5 Cxe4

**4... Cbd7 5.Ac4 Ae7 6.0-0**

Interessante, ma probabilmente non del tutto corretto, è il sacrificio 6.Ax-f7+ Rxf7 7.Cg5+ Rg8 8.Ce6 De8 9.Cxc7 Dg6 10.Dxa8 Dxc7.

**6... 0-0 7.dxe5 dxe5 8.Ag5 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 Dc7 10.De2 Cc5 11.Ce1**

Una mossa involuta. Sembra migliore 11.h3 e se 11...Ce6 12.Ae3 Td8 13.Tfd1. Così il Nero conquista la casa d4.

**11... Ce6 12.Ae3 Cd4 13.Dd1 Td8**

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.Cd3 Ae6 15.Axe6 Cxe6 16.De1 Td7**

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...Cg4. In linea generale è sbagliato aprire le linee quando si è in arretrato di sviluppo o si hanno disposti in modo meno armonico.

**17... Tad8**

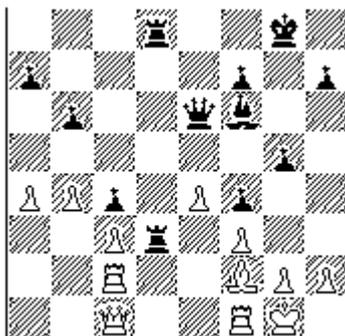
Il Nero ha raddoppiato le Torri sulla colonna "d" ma la presenza del Cd3 ne impedisce lo sfruttamento. Con la prossima manovra di Cavallo il Nero tenderà alla rimozione di questo ostacolo.

**18.Af2 Ch5 19.Ce2 c5 20.b3 Chf4 21.Cexf4 Cxf4 22.Cxf4 exf4 23.c3 De5 24.Ra2 Rd3 25.Rc2 b6 26.Dc1 De6 27.Db1 Af6 28.b4 c4 29.Dc1**

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 Ae5 31.Da h5 32.a5 g4 33.axb6 axb6 34.Ah4 f6 35.Ae1 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.Da6 Dc6 37.Da3 b5 38.Db2 Db6+ 39.Rh1 Td1**

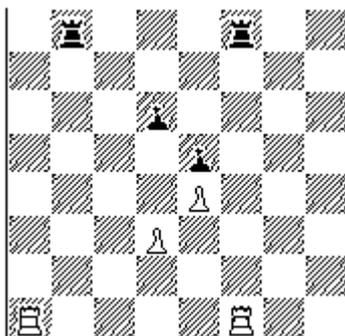
Lo scopo è semplice: 40...De3 41.Te2 Dxc3. La posizione del Bianco si fa sempre più difficile.

**40.Rc1 De3 1.Ra1 Ac7 42.Da2 Rxa1 43.Dxa1 De2 44.Rg1 Ab6**

Il matto (45...Axc1 46.Rxc1 Dxe1 47.Dxe1 Dxe1 matto) è imparabile. Il Bianco abbandona.

### 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.Tf5. 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.Taf1 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.

### 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 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Ab4 4.e3**

Molto giocata è anche la variante Capablanca (4.Dc2) con cui il Bianco evita la formazione di un pedone doppiato dopo il camioin c3.

**4... 0-0 5.Ad3 d5 6.Cf3 dxc4 7.Axc4 Cc6 8.0-0 Ad6** Le ultime due mosse manifestano la volontà del Nero di eseguire la spinta in e5, utile a dare spazio all'Ac8.

**9.Ab5**

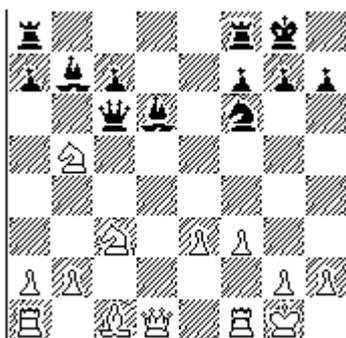
Giocata per impedire tale spina che ora costerebbe un pedone.

**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.Axc6 exd4 11.Axb7 Axb7 12.Cxd4 Dd7 13.Cdb5 Dc6 14.f3**

Diagramma 94



E' 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 D+A del Nero, limitandone l'azione sulla diagonale a8 hl, 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...Ae5 15.Dc2 Tfd8 16.a4**

Il Bianco poteva restituire il pedone e rimettere in gioco i pezzi con 16..Cd4 Cxd4 17.exd4 Txd4 18.Ae3.

**16... Dc4**

Minaccia Dh4.

**17.Df2 Td3 18.Rh1 Tad8 19.e4 a6 20.Ca3 Db3 21.Cab1**

Merita considerazione 21.Ae3 per recuperare lo svantaggio di sviluppo se il Nero si riprende il pedone dopo 21...Axc3.

**21... Ad4**

Il trasferimento di questo Alfiere sulla diagonale a7-g1 si rivelerà decisivo.

**22.De2 Ac5**

Impedisce Ta3.

**23.Te1 a5 24.Cd2 Dc2! 25.Cf1 Dxe2 26.Txe2 Td1**

Lipnizki commenta: "Lo sfondamento decisivo avviene sulle case bianche in precedenza indebolite dalle manovre Dd7-c6-c4-b3-c2, e Td8-d3-d1. Si guadagneranno ora due pezzi per la Torre".

**27.Cxd1 Txd1 28.h3 Txf1+ 29.Rh2 Ag1+ 30.Rg3 Ch5+ 31.Rg4 g6 32.b4 Ad4 33.Ab2 Axb2 34.Txf1 Ac8+**

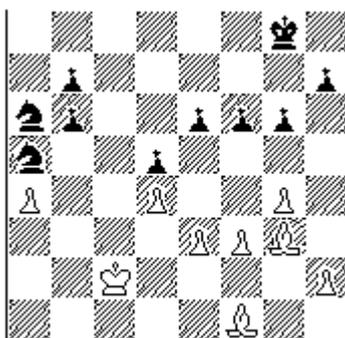
E il Re non sfugge alla rete di matto.

**35.Rg5 Af6 36.Rh6 Cf4**

Con L'idea Ce6 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 37a 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.Rc3 Rf7 39.e4 f5**

Un errore. Aprire le linee favorisce chi possiede i due Alfieri.

**40.Gxf5 gxf5 41.Ad3 Rg6**

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...Dxe4 42.fxe4 fxe4 43.Axe4 Rg7 44.Axb7!! Cxb7 45.Rc4 e il Ca6 non ha case di fuga.

**42.Ad6**

Botvinnik perde l'occasione di assestare il colpo di grazia con 42.Ab1. Dopo tale mossa con 42...fxe4 si rientra nella variante esaminata nella nota precedente mentre dopo 42...Cc4 43.exd5 exd5 44.Af3e poi 45.Aa2 il Pd5 cade.

**42... Cc6 43.Ab1 Rf6?**

Lo sbaglio decisivo. Si doveva giocare 43...Ca7! per spingere in b5; per esempio 44.exd5 exd5 45.Aa2 b5!

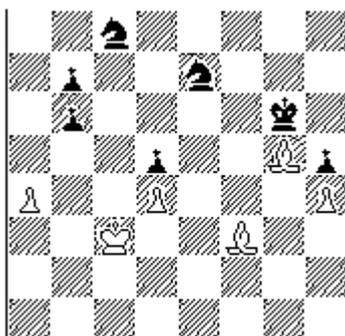
**44.Ag3! fxe4 45.fxe4 h6 46.Af4 h5 47.exd5 exd5 48.h4 Cab8 49.Ag5+ Rf7 50.Af5 Ca7**

Impedisce 50...Ac8 ma si poteva tentare 50...Ce7 e sperare nell'ingordigia del Bianco:

51.Axe7? (51.Ah3!) 51...Rxe7 52.Ag6 Cc6 53.Axh5 Ca7 54.Af3 Re6 55.h5 b5 56.h6 Rf6 57.Axd5 bxa4 58.Rb4 a3! Patta.

**51.Af4 Cbc6 52.Ad3 Cc8 53.Ae2 Dg6 54.Af3 C6e7 55.Ag5**

Diagramma 96



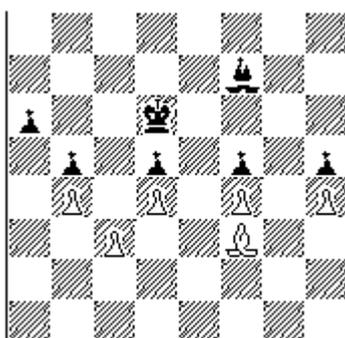
Provocando una posizine di zugzwang comunque il Nero muova perde un pedone.

### 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 permettere 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.Ae2 Ag6**

Il tratto 1...Ae8 perde in modo rapido: 2.Ad3 Ag6 (2...Ad7 3.Ac2 Ae6 4.Ad1 Af7 5.Af3) 3.Ac2 Ah7 4.Ab3 Ag8 5.Ad1 Af7 6.Af3 riproducendo la posizione del diagramma ma con tratto al Nero.

#### **2.Ad3 Ah7**

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*).



2...Af4?? 3.h4! e vince.

**3.Af3 Ra7 4. Re6 Rb6 5. Rd7 Ag3 6. Rc8 Af2**

6...Af4?? 7.h4

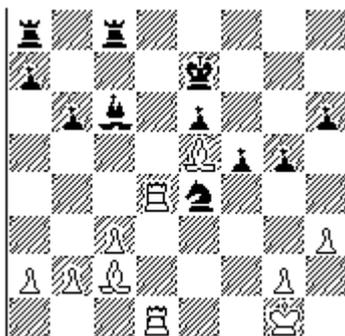
**7.Ac6 Ag3 8.Ad7 Af2 9.Rb8 Ag3+ 10.Ra8 Af2 11.a7 Ag3 12.Ac6 Af2**

Il nero deve sorvegliare la casa h4.

**13.Rb8 Ag3+ patta.**

Rifugiarsi negli Alfieri di colore contrario è, dunque, l'ultima possibilità per salvare una posizione altrimenti persa. E' 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 32a 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.Axe4 fxe4**

Decisione dettata dal desiderio di crearsi un pedone libero avanzato.

**33.Tf1**

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... Ad5 34.Te1 b5**

Viene da sé che il Nero non si è creato un pedone libero per cambiarlo col Pa2.

**35.a3 Tf8 36.Td2**

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 Tf2.

**36... Tf5 37.Ad4**

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. Tf2 Tg8 39.Tef1 Txf2 40.Txf2**

E una!

**40... h5**

Minacciando la noiosa spinta in g4.

**41.Ac5+**

Per guadagnare un po' di tempo sull'orologio.

**41... Rd7 42.g3!**

Per chiudere la porta in caso di 42...g4 con 43.h4; e tutti i pedoni bianchi finiscono su





**34.h6 e5 35.Axe5 Tb7 36.Df4 a5 37.Tf3 Ab3 38.d5 cxd5 39.c6 Ta7 40.c7 De7 41.Ad6**  
**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 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.Cf3 g5 4.Ac4 g4 5.0-0 (Muzio) 5...gxf3 6.Dxf3.**

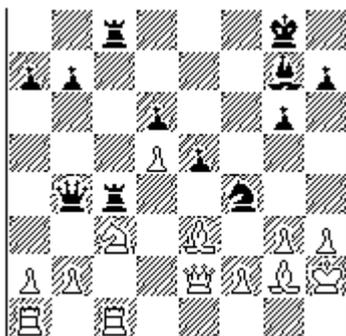
- Difesa dei due Cavalli: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cg5 d5 (4...Ac5!? Traxler 5.Cxf7 Axf2+) 5.exd5 Cxd5 6.Cxf7 (Fegatello) 6...Rxf7 7.Df3+ Re6 8.Cc3 Cb4.**

- Difesa Russa: **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cxf7 (Cochrane) 4...Rxf7 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 Cf6 2.Cf3 g6 3.g3 Ag7 4. Ag2 0-0 5.d4 d6 6.Cc3 Cbd7 7.0-0 e5 8.e4 c6 9.h3 Db6** Costringe il Pd4 a pronunciarsi e minaccia il guadagno di un pedone con **10...exd4 11.Cxd4 Cxe4! 12.Cxe4 Axd4. 10.d5 cxd5 11.cxd5 Cc5 12.Ce1 Ad7 13.Cd3 Cxd3 14. Dxd3 Tfc8 15.Tb1 Ch5 16.Ae3 Db4 17.De2 Tc4 18.Tfc1 Tac8 19.Rh2 f5 20.exf5 Axf5 21.Ta1 Cf4!?**

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...Tc4). Comunque sia, dopo il sacrificio suddetto i pezzi neri svilupperanno un grande dinamismo su tutta la scacchiera (nella fattispecie l'Ag7 finora inattivo), ed il Bianco dovrà assumersi l'onere di calcolare con la massima esattezza una miriade di varianti taglientissime".

**22.gxf4 exf4 23.Ad2 Dxb2?** Un errore che poteva risultare fatale. La mossa giusta era 23...Ae5 e ora se 24.Rg1 Dxb2 25.Tab1 (25.Cd1 Txc1) 25...Axb1 26.Txb1 Dc2 27.Tc1 (27.Ae4 Txe4) 27...Df5 28.Df3 Dh5 29.Ce2 Tc2 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 ricercarsi 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.Txb2?**

Perdendo l'occasione di punire l'errore commesso dal Nero al 23. tratto. Si doveva giocare 25.Axf3! Axb1 26.Txb1 Dc2 27.Ae4! Txe4 28.Cxe4 (28.Dxe4 Ae5+).

**25. .. fxe2 26. Tb3 Td4 27.Ae1 Ae5+ 28.Rg1 Af4**

Vinceva subito 24...Txc3! 29.Tbxc3 Td1 30.Tc4 Ab2.

**29.Cxe2**

Se 29...Ta1 Txc3 30.Txc3 Td1.

**29... Txc1 30.Cxd4 Txe1+ 31.Af1 Ae4 32.Ce2 Ae5 33.f4 Af6 34.Txb7 Axd5 35.Tc7**  
35.Txa7?? Txe2 e poi Ad4+.

**35... Axa2 36.Txa7 Ac4 37.Ta8+ Rf7**

E' meglio 37...Rg7 38.Ta7+ Rh6 e il Nero guadagna materiale.

**38. Ta7+ Re6?**

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.Ta3!**

Per rispondere a 39...Axe2 con 40.Te3+.

**39... d5 40.Rf2 Ah4+ 41.Rg2 Rd6 42.Cg3 Axc4 43.Axc4 dxc4 44.Rxc3 Rd5 45.Ta7**  
**c3 46.Tc7 Rd4**

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.Cf3**

La teoria valuta equivalente il gioco dopo 3.dxe5 dxe5 4.Dxd8+ Rxd8 5.Cc3 c6 6.Cf3 f6 7.g3 Ae6 8.b3 Cd7. 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...Cc6 che 3...Cd7.

**4.Cxd4 g6**

L'intento del Nero di giocare sulla grande diagonale è palese.

**5.g3 Ag7 6.Ag2 Ce7 7.0-0 0-0 8.Cc3 Cd7 9.e3**

Decidendo di risolvere con un fianchetto di Donna lo sviluppo dell'Ac1. L'idea di contrapporre l'Alfiere camposcuro all'Ag7 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 Cc5 11.Ab2 a5**

Per completare lo sviluppo il Nero è stato costretto a indebolire il Pd6. E' evidente la necessità di trovare compensi prima che il Bianco consolidi la posizione e possa giocare sulla debolezza nera.

**12.Dc2 a4 13.Tad1 axb3**

Il Nero ha raggiunto l'obiettivo che si era proposto. In caso di 14.axb3 può infatti giocare 14...Db6 mentre su 14.Cxb3 la debolezza del Pa2 compensa quella del Pd6.

**14.Cxb3**

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 Cc5 e grazie alla manovra Ce4. 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'Ab2 costretto a tornare in c1 in caso di 14...a3) e per finire si consideri che dopo 14.axb3 Db6 il Nero sarebbe uscito ottimamente dall'apertura."

**14... Dc7 15.Cxc5 dxc5 16.Db3**

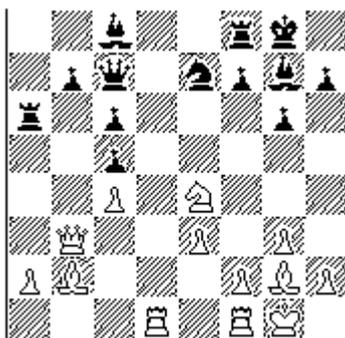
L'idea del Bianco di indebolire l'arrocco nero mediante il cambio degli Alfieri su casa scura sta per realizzarsi con la mossa 17.Ce4.

**16...Ta6**

Pensando di impedire 17.Ce4 per 17...Tb6 e, allo spostamento della Donna, cade l'Alfiere. Il Nero cade dritto nella trappola bianca. Sarebbe stato meglio giocare 16...Af5.

**17.Ce4!**

Diagramma 103



"Audace" commenta Marinelli su *Torre & Cavallo* "ma non potevo più tirarmi indietro... già da 16. Db3 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... Tb6 18.Axg7 Txb3 19.Axf8 Ta3**

Marinelli commenta: "Il Nero poteva puntare al pedone c4 con 19...Tb4 ma, in tal caso, il Bianco avrebbe sfruttato l'impossibilità della ritirata in ottava giocando Ah6 e se 20...f5 21.cg5 (con la minaccia di raddoppiare sulla colonna aperta e dare uno scacco mortale a d8) 21...f4 22.Ae4 Af5 23.Td3 Axe4 24.Cxe4 con attacco vincente".

**20. Ah6**

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.Cf6+ Rf7 22.Cxh7 Txa2 23.Cg5+ Re8 24.Ag7 Da5**

24...Tc2 segue 25.e4.

**25.Af3!**

Con l'idea di mobilitare il pedone *h*.

**25... Db4**

Il guaio del Nero è di non riuscire a far entrare in gioco la Donna.

**26. h4 Dxc4 27. h5 Ae6**

27...gxh5 28.Axh5+ 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.Td6 Ag8 29.h6 Tc2 30.Tfd1 Cd5 31.Axd5 cxd5 32.Af6**

Il matto (Td8#) è imparabile. Il Nero abbandona

### **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 Cavalieri sugli Alfieri.

**Hartston-Mariotti**, Olimpiade di Skopje 1972 (Partita Viennese) **1.e4 Cc6** 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.Cc3**

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... Ac5 4.Ag2 h5**

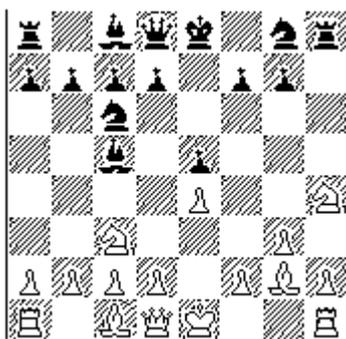
Una novità teorica tipica dello stile del Grande Maestro italiano. Con questa spinta ardita il Nero infrange le aspirazioni del Bianco a giocare in modo posizionale e punta ad aprire la colonna "h". In altra parte abbiamo visto che la spinta di rottura del pedone "h", in caso di fianchetto è buona strategia 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.Cf3**

Sviluppa un pezzo e controlla in h4 ma Mariotti va dritto per la sua strada.

**5... h4 6.Cxh4**

Diagramma 104



**6... Txb4**

Pare incredibile che il Nero possa sacrificare la qualità dopo appena sei mosse di gioco!

**7.gxh4 Dxh4**

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.De2 (o 8.Df3) per 8...Cd4, questa mossa è praticamente forzata.

**8... Axd4**

A 8...Cxd4 il Bianco poteva replicare con la semplice 9.Ca4 seguita da 10.Ae3 e l'iniziativa del Nero svanisce come nebbia al vento.

**9. De2 Axc3+!**

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 Cavallo 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.De3 f6 13.Dg3 Dh7 14.Af3 Cge7 15.Te1**

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... Cg6 16.Ae3 Re7**

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 bxc5 19. c3 Cf4 20.Ag4 Axc4 21.Dxc4 Th8 22.h4 Dg8 23. Axf4**

Perde di schianto 23.hxc5 Dh7 24.gxf6+ Rd8 e non c'è modo di evitare il matto però questa mossa costa un pedone.

**23... Txb4 24.Dg2 exf4 25.e5 Cxe5 26.Db7 Tg4+ 27.Rf1 Dc4+ 28.Te2 Rd7 29.De4 f3 30.Dxc4 Cxc4 31.Tc2 Tg2 32.Te1 f5 33.T2e2 Rc6 34. Il Bianco abbandona.**

In questa partita, decima della finale del campionato del mondo, l'indiscusso maestro della partita posizionale Tigran Petrosian, campione del mondo dal 1963 al 1966, sacrifica entrambe le qualità per l'iniziativa. Petrosian tendeva a tenere la partita sempre sotto controllo cercando di non lasciare nulla al caso (per questo fu irriverentemente

definito “il coniglio più forte del mondo”) e i sacrifici cui a volte ricorre, come nel caso che segue, sono sempre squisitamente posizionali. Il colpo tattico finale, inevitabile conclusione di una partita vinta strategicamente, è molto bello anche se non ha nulla di aleatorio.

**Petrosian-Spassky, Mosca 1966 (Est Indiana) 1.Cf3 Cf6 2.g3 g6 3.c4 Ag7 4.Ag2 0-0 5.0-0 Cc6 6.Cc3 d6 7.d4 a6**

Evita le complicazioni che derivano da 7...e5 8.d5 Ce7 9.c5!, favorevoli al Bianco.

**8.d5 Ca5 9.Cd2 c5 10.Dc2 e5 11.b3**

L’alternativa 11.dxe6 Axe6 conduce all’uguaglianza perché i bianchi non possono impedire d5.

**11... Cg4 12.e4**

Era più forte 12.Ab2 f5 13.Tae1 seguita da Cd1 e f4.

**12... f5 13.exf5 gxf5 14.Cd1 b5**

Per rendere possibile l’eventuale passaggio sull’ala di Re della Torre via a7.

**15.f3 e4 16.Ab2**

Non va 16.Tb1 per 16...Ad4+ 17.Rh1 Cxh2! ed è difficile parare l’attacco nero.

**16... exf3 17.Axf3 Axb2 18.Dxb2 Ce5 19.Ae2 f4**

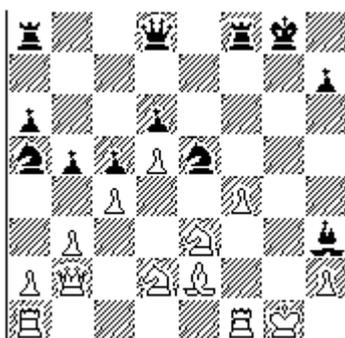
Necessaria per evitare che il Bianco controlli la casa f4 con la manovra Ce3-g2, con un chiaro vantaggio posizionale.

**20.gxf4 Ah3**

Il Nero si lascia sfuggire la mossa migliore: 20...Txf4!

**21.Ce3!**

Diagramma 105



Il Bianco sacrifica la qualità per ottenere il controllo delle case bianche. Ora la presa di Torre lascia il Bianco in vantaggio, vediamo: 21...Txf4 22.Txf4 Dg5+ 23.Tg4 (23.Rh1 Dxf4 24.Tg1+) 24...Cxc4 Cxc4 25.Axc4 Dxc4+ 26.Rh1 con la terribile minaccia Tg1.

**21... Axf1**

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.Txf1 Cg6 23.Ag4 Cxf4**

Maggiore resistenza offriva 23...Df6 24.Ae6+ Rg7 25.Dxf6+ Txf6 26.f5 e la minaccia Ce4 è molto forte.

**24.Txf4 Txf4 25.Ae6+ Tf7**

Se 25...Rf8 26.Dh8+ Re7 27.Dxh7+ con attacco imparabile.

**26.Ce4**

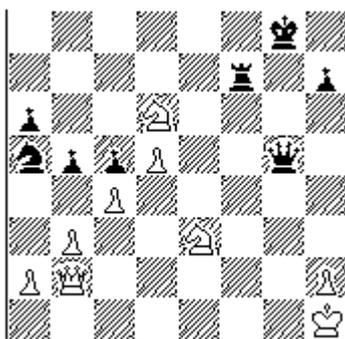
Il Nero si difende dopo 26.Cf5 Dg5+ 27.Rh1 Dxf5!

**26... Dh4 27.Cxd6 Dg5+**

Dopo 27...De1+ 28.Rg2 non ci sono più scacchi.

**28.Rh1 Taa7 29.Axf7+ Txf7**

Diagramma 106



### 30.Dh8+!!

Una degna conclusione. Dopo 30...Rxf7 31.Cxf7+ e 32.Cxg5 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.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6

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.Ab5

Il Bianco non ottiene vantaggi a giocare 4.d4 cui può seguire 4...exd4 5.Cxd4 Ab4 6.Cxc6 bxc6 7.Ad3 d5 8.exd5 cxd5 9.0 0 0-0 10.Ag5 Ae6 11.Cb5 c5 12.a3 Aa5 13.b4 Ab6 14.bxc5 Axc5 con gioco equivalente (Gheorghiu Suba, Praga 1985).

#### 4... Ab4

L'alternativa è 4...Cd4 5.Aa4 Ac5 6.Cxe5 0-0 7.Cd3 Ab6 8.e5 Ce8 9.0 0 d6 10.exd6 Cf6 11.d7 Axd7 12.Axd7 Dxd7 13.Ce1 Tae8 14.d3 Cg4 con parità secondo Estrin.

#### 5.0 0 0-0 6.Axc6 dxc6 7.d3 Ad6 8.Ag5

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 giocare 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 dl ed e3. Poi, possibilmente, il Cavallo f3 sarebbe collegato con 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,



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... Ad5**

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.Ab1**

Decidendo di tenersi gli Alfieri...

**18...Ab3 19.Txd8+ Txd8**

...ma cedendo la colonna.

**20.Ab4**

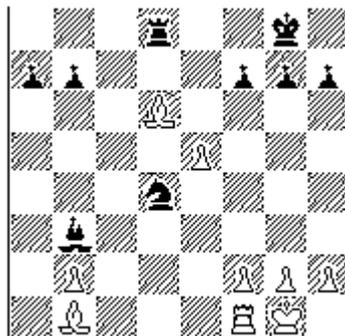
Il Bianco contava su questa mossa per chiudere la colonna ma non è così facile.

**20...Cc6 21.Ad6**

Con la sicurezza con cui eseguì questa mossa Mark Andreoli sembrava molto contento di sé.

**21... Cd4**

Diagramma 108



Non tanto per centralizzare il Cavallo quanto per andare in b5 e attaccare l'Ad6. Il Nero migliora l'assetto dei propri pezzi senza dimenticarsi che non sarebbe male togliere all'avversario uno dei due Alfieri.

**22.Ae4 b6 23.Ta1**

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... Cb5 24.f3**

Stiamo per entrare in un finale dove le Torri avranno un ruolo preminente; il Bianco apre una finestrella per il Re.

**24... Cxd6 25.exd6 Txd6 26.Txa7**

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.Tb7 f5**

Utile a scoordinare un po' i pezzi bianchi.

**28.Tb8+ Rg7 29.Aa8 Ac4**

Preparandosi a sostenere il pedone b con l'Alfiere, manovra necessaria per liberare la Torre che deve andare a catturare il Pb2.

**30.Tb7+ Rf6**

Non curandosi del Ph7. La difesa del Ph7 non vale la messa fuori gioco del Re (30...Rh6 31.f4).

**31.Tc7 Td1+ 32.Rf2 b5**

Ora si può finalmente procedere alla cattura del Pb2.

**33.f4**

Impedisce di giocare f4r al Nero.

**33... Td2+ 34.Re3 Td3+ 35.Rf2 Tb3 36.Txh7 Txb2+**

Un altro importante obiettivo è raggiunto. Ora comincia l'ultimo atto: promuovere il Pb5.

**37.Re3 Te2+ 38.Rd4 Tf2 39.g3 Af7 40.Rc3 Te2 41.Rb4 Tb2+ 42.Rc3 Tb3+ 43.Rc2 Ta3**

C'è sempre modo di perdere: 43...b4?? 44.Txf7+!

**44.Ac6 b4 45.Ab5 Ta2+ 46.Rb1 Ta8**

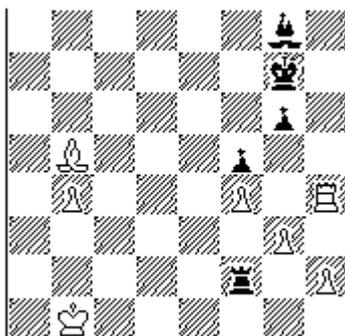
Prima di eseguire ulteriori spinte il Nero prova a tagliare definitivamente fuori gioco la Torre bianca.

**47.Rb2 Ag8 48.Th8 Rg7 49.Th4?**

Pur di non far cadere un pedone il Bianco perde l'ultima occasione di far rientrare in gioco la Torre: 49.Tb8 Ta2+ e il Ph2 sarebbe caduto. L'avarizia sarà presto punita.

**49...Ta2+ 50.Rb1 Tf2!**

Diagramma 109

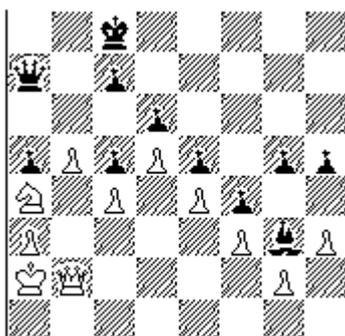


Frustrando le sperande del Bianco di rimettere in gioco la Torre tramite la spinta in g4, cui ora seguirebbe Txf4. Ora il Bianco gioca con una Torre in meno e non può evitare la sconfitta.

**51.Aa4 Ac4 52.Ac6 Ad3+ 53.Ra1 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: Dd2, Rb3, Cb2, Ra4 e il Pa5 cade.

Il Nero giocò:



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, verso 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 rinunciarie 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 impreveduta per non mostrare di essere stato colto di sorpresa, e così, spesso e volentieri, perdevi non tanto per la forza della mossa impreveduta 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 impreveduta, 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 impreveduta 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 perdeva 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.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.**

**Cxd4 Cf6 5. Cc3 e5 6.Cdb5**

La migliore continuazione. Altre mosse di Cavallo sono meno incisive: 6.Cf5 d5!; 6.Cf3 Ab4; 6. Cde2 Ab4.

**6.... d6 7.Ag5**

Con 7.Cd5 Cxd5 8.exd5 Cb8 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.Ca3 b5 9.Axf6**

Il Bianco può mantenere la partita su binari posizionali giocando 9.Cd5 Ae7 10..Axf6. La scelta di una variante dipende in larga misura dall'indole del giocatore.

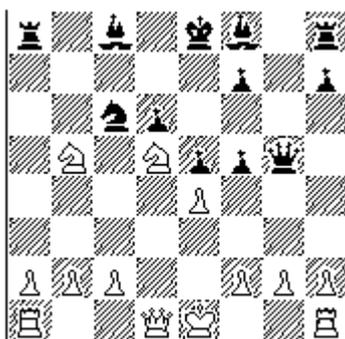
**9... gxf6 10.Cd5 f5 11.Axb5**

E' interessante anche l'altro sacrificio di pezzo in b5: 11.Cxb5 axb5 12.Axb5 Ab7 13.exf5 ma l'esperienza mi ha portato a temere di più continuazioni solide come 11.Ad3 o 11.exf5. Gongalov eseguì il sacrificio con l'aria come per dire "Ora ti sistemo io!".

**11... axb5 12.Cxb5 Dg5**

La teoria considera migliore 12...Ta4 ma anche la continuazione del testo conduce a posizioni taglienti e ha il vantaggio di essere meno studiata.

Diagramma 112

**13.Cbc7+**

Il Cavallo sbagliato. Questa mossa è buona su 12...Ta4 mentre qui non è granché. Sempre su 12...Ta4 è invece sbagliata 13.Cdc7+ che qui è buona. Insomma, la scelta di una variante minore (12...Dg5) ha dato i suoi frutti. Per 12.Cdc7 si veda la partita successiva.

**13... Rd8 14.Cxa8 Dxc2 15.Tf1 Dxe4+ 16.Ce3 Cd4**

All'immediata 16...f4? sarebbe seguito 17.Dd5.

**17.Cb6 f4 18.c3 Cf3+ 19.Re2 fxe3 20.fxe3 Cd4+**

Minaccia 21...Ag4+.

**21.Rd2 Ag4**

La posizione del Bianco è insostenibile.

**22.Dxc4**

Non c'è altro. 22.Da4 Dg2+ 23.Rd3 Ae2+ 24.Rd2 Ab5+.

**23.cxd4 exd4 24.Tac1 dxe3+ 25.d3 Dg6+**

Non c'è più storia.

**26.Rd4 Ag7+ 27.Rd5 De6+ 28.Rc6 Te8 9.Cd5 Dd7+ 30.Rb6 Ad4+ 31.Ra5 Te5 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.Cdc7+

Stavolta il Bianco si preparò a dovere e dà lo scacco in c7 col Cavallo giusto.

### 13... Rd8

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.Dd5 Ab7 15.Dxf7

E' migliore 15.Cxa8 Axxa8 16.Dxf7 Ae7 17.Dxf3 Dxf5 18.exf5. In una mia partita precedente seguì 18...Tg8 19.0-0-0 Cd4 20.Cxd4 exd4 21.Txd4 Txc2 22.Thd1 Txf2 23.Txd6+ Axd6 24.Txd6+ Re8 25.Th6 Ae4 26.Txh7 Txc2+ 27.Rd1 Axf5 patta (Lucaroni - Loncini, Gaeta 1986).

### 15... De7 16.Dd5

Con 16.Cxa8 Axa8 17.Dxf7 si rientrava nella variante di cui alla nota precedente. Dopo la mossa del teso il Nero salva la Torre.

### 16... Tc8 17.Ce6+ Re8 18.0-0-0 Cd4 19.Cxd6+ Dxd6 20.Cg7+ Rd8 21.Da5+?

E' meglio 21.Ce6+ sperando nella divisione del punto anche se il Nero potrebbe tentare 22...Re8 23.Cg7+ Re7 24.Dxb7+ Tc7 25.Cxf5 Cxf5 26.Txd6 Txc7.

### 21... Tc7

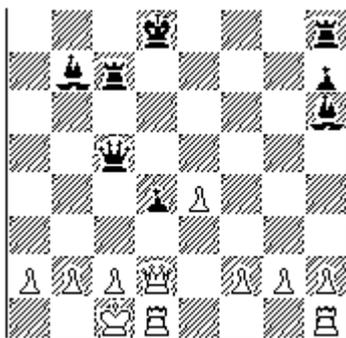
Non 21...Dc7?? per 22.Ce6+ e cala il sipario.

### 22.Cxf5 Dc5 23.Cxd4 exd4

Se 23...Dxa5 24.Cc6+ e poi 25.Cxa5.

### 24.Dd2 Ah6!

Diagramma 113



La mazzata finale: se 25.Dxh6 Dxc2 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. Krogius, 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)

### 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 sconcolato: "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 Cf6 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 Ag7 4.Ag2 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.Cc3 0-0 7.Cf3 e6 8.0-0 exd5 9.cxd5 a6 10.a4 Te8 11.Cd2 Cbd7 12.h3 Tb8 13.Cc4 Ce5**

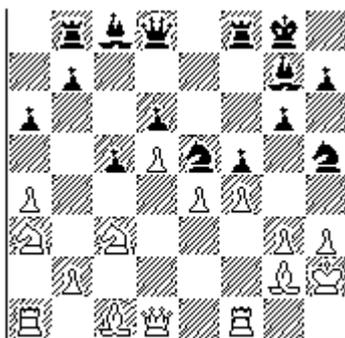
Meno ambiziosa, ma forse più in linea con lo spirito della variante, è 13...Cb6 ma Kasparov intende giocare a tutto campo.

**14.Ca3 Ch5 15.e4**

In caso di 15.f4 il Nero avrebbe sacrificato il Cavallo in g3 16.fxe5 Axe5. Dopo 15.g4 avrebbe invece lasciato al suo destino il Ch5 e giocato 15...Dh4 16.hxg5 Axh3.

**15...Tf8 16.Rh2 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 Cxg3! (meglio di 18...Axe5 19.Ce2!) 19.Rxg3 Axe5+ 20.Rf3 (20.Rf2 Dh4+ 21.Rg1 Axb3 22.De1 Ag3 23.Tf4 Ag4) 20...b4.

### **18... axb5 19.Caxb5 fxe4 20.Axe4**

Il Cavallo è ancora intoccabile: 20.fxe5 Axe5 21.Af4 Cxf4 22.gxf4 Axf4+ 23.Rg1 Ad7. **20... Ad7!**

Splendido! Oltre al Cavallo Kasparov lascia in presa anche il Pd6!

### **21.De2**

Su 21.Cxd6 il Nero aveva preparato 21...Tb6! 22.fxe5 Axe5 23.Cc4 Axb3+ 24.Rg1 Tb6 25.Ag2 Tf2 con attacco fortissimo.

### **21... Db6 22.Ca3 Tbe8 23.Ad2 Dxb2 24.fex5?**

Non reggendo la tensione. Si doveva giocare 24.Ta2, ora il Nero dilaga.

### **24... Axe5 25.Cc4 Cxg3! 26.Txf8+ Txf8 27.De1 Cxe4+ 28.Rg2 Dc2**

Kasparov poteva chiudere subito con 28...Tf2+! 29.Dxf2 (29.Th1 Txd2!) 29...Axb3+ 30.Rf3 Cxd2 31.Dxd2 Dxa1 32.Cxe5 dxe5.

### **29.Cxe5 Tf2?**

Le terribili complicazioni fanno perdere la bussola anche al futuro campione del mondo. Si vinceva con 29...Cxd2! 30.Cxd7 Cf3 31.De2 Ch4+ 32.Rg1 Dxc3 33.De6+ Rh8 34.Cxf8 Dg3+ 35.Rf1 Dg2+ 36.Re1 Cf3+ 37.Rd1 Dd2 matto. Incalzato dal tempo al Nero sfugge la forza del prossimo sacrificio di Donna di Kortschnoi.

### **30.Dxf2! Cxf2 31.Ta2 Df5 32.Cxd7 Cd3 33.Ah6?**

Una maggiore resistenza avrebbe offerto 33.Ta8+ Rg7 34.Ta7 con complicazioni.

### **33... Dxd7 34.Ta8+ Rf7 35.Th8 Rf6 36.Rf3??**

Un erroraccio in zeitnot in posizione perduta.

### **36... Dxb3+ 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 Kortschnoi 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. E' il caso di Dg4 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.Cc3**

Un'alternativa, di certo più posizionale, è 3.Cd2.

### **3... Ab4**

Una mossa introdotta da Nimzowitsch. L'alternativa più comune è 3...Cf6.

### **4.e5 c5 5.a3 Axc3+ 6.bxc3 Ce7**

La variante Winawer, una delle più movimentate della Francese.

### **7.Dg4**

Il Bianco sarebbe stato ancora in tempo a giocare in stile più posizionale con 7.Cf3. E' 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



**38... Ta4 39.Tf3 Te4+ 40.Rd2 Rc6 41.f5**

La mossa in busta e l'inizio del piano giusto.

**41... Te8 42.f6 Tf8 43.f7**

Con la Torre nera praticamente fuori gioco, vincere diventa facile.

**43... Rd5 44.Rc3**

Il Bianco si appresta a catturare l'ultimo pedone nero.

**44... a5 45.Rb3 Re4 46.Tf6 Rd4 47.Ra4 Rc5 48.Tf5+**

48.Rxa5 Ta8 matto e quella notte non avrei dormito!

**48... Rb6 49.c3**

Zugzwang. I pezzi neri sono già piazzati nelle loro case migliori ma qualcosa deve pur essere mosso.

**49... Rc6 50.Rxa5 Ta8+ 51.Rb4 Tb8+ 52.Rc4 Tf8 53.Rd4 Rd6 54.Tf6+ Re7 55.Re5 Rd7 56.Tf4 Re7 57.c4**

Di nuovo una posizione di zugzwang. L'entrata del Re bianco in f6 decide la partita.

**57... Rd7 58.Rf6 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 Cf6 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 Stnewall (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.Ag2 Ab4+**

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.Ag2 Cf6 4.Cf3 Ae7 5.0-0 0-0 6.c4).

**5.Ad2 Axd2+ 6.Cxd2 Cc6 7.Cgf3 0-0 8.0-0 d6 9.Db3 Rh8 10.Dc3**

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 Cd2, dopo le ripetute prese in e5 rimane indifeso.

**11.e3 a5**

Per ritardare l'espansione bianca sul lato di Donna.

**12.b3 De8**

L'Ag2 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 Dh5!**

Il Pe5 è ancora intoccabile. Dopo 14.dxe5 dxe5 15.Cxe5 Cxe5 16.Dxe5?? il Nero vince di colpo con 16...Cg4, con il doppio attacco alla Donna e al matto in h2.

**14.h4 Cg4 15.Cg5 Ad7 16.f3**

Il Pe5 è ancora imprevedibile. Dopo 16.Axc6 Axc6 17.f3 exd4 18.fxg4 dxc3 19.gxh5 cxd2 il Nero è in vantaggio.

**16... Cf6 17.f4**



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 a un torneo di forza magistrale è utile disporre di un computer portatile con un data base 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 principale 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.
-