

MANUALE DI SCACCHI

Di Veriano Veracini

(luglio 2008)

INDICE

Lezione 1: La scacchiera

1. Premessa
2. Scopo del gioco
3. Disposizione della scacchiera
4. Descrizione della scacchiera
5. Descrizione dei pezzi
6. Trascrizione delle partite

Esercizio 1

Lezione 2: Movimento dei pezzi

Soluzione esercizio 1 lezione 1

1. Segni convenzionali
2. Metodo di notazione
3. Regole generali sui pezzi
4. Torre

Esercizio 1

5. Alfiere

Esercizio 2

6. Donna

Esercizio 3

7. Cavallo

Esercizio 4

8. Re

Esercizio 5

9. Pedone

10. Arrocco

11. Posizione iniziale

12. Partite

Esercizio 6

Lezione 3: I finali

Soluzione degli esercizi della lezione 2

1. Premessa
2. Casi di patta o parità
3. Finale di Re e Donna contro Re
4. Finale di Re e 2 Torri contro Re
5. Finale di Re e Torre contro Re
6. Finale di Re e Alfiere contro Re
7. Finale di Re e 2 Alfieri contro Re
8. Finale di Re, Alfiere e Cavallo contro Re
9. Finale di Re e Cavallo contro Re
10. Finale di Re e 2 Cavalli contro Re
11. Finale di Re e Donna contro Re e Torre
12. Tabelle riassuntive
13. Finale di Re e Pedone contro Re

Esercizio 1

Esercizio 2

*Esercizio 3**Partita tra Capablanca contro Réti del 1914***Lezione 4: Le aperture***Soluzione degli esercizi della lezione 3*

1. Premessa
2. Conquista e/o controllo del centro
3. Sviluppo dei pezzi
4. Guadagno di tempo
5. Aperture
6. Apertura di Re 1) e4
7. Apertura di Donna 1) d4
8. Comportamento di 2 grandi campioni in apertura

Lezione 5: Centro della partita

1. Premessa
 2. Regole generali
 3. Inchiodata
 4. Forchetta
- Partita tra Tartakower contro Réti del 1922*

5. Torri raddoppiate

*Partita tra Adams contro Torre del 1920**Partita tra Alechin contro Capablanca del 1914*

6. Catena di Pedoni
- Partita tra Teichmann contro Spielmann del 1907*

7. Attacco contro arrocco

Partita tra Capablanca contro Alechin del 27/10/1927

8. Alfiere buono e Alfiere cattivo

Partita tra Enevoldsen contro Alechin del 1939

9. Consigli

Lezione 6: Partite commentate

1. Premessa
2. Partita tra Paulsen contro Morphy del 1857
3. Partita tra Marshall contro Capablanca del 1918
4. Partita tra Euwe contro Réti del 1920
5. Partita tra Torre contro Lasker del 1925
6. Partita tra Capablanca contro Alechin del 08/10/1927
7. Partita tra Byrne contro Fischer del 1956
8. Partita tra Botvinnik contro Tal del 1960
9. Partita tra Kasparov contro Topalov del 1999

LEZIONE 1

La scacchiera

1. Premessa

L'idea di base di questo semplice manuale è quella di diffondere la passione del gioco degli scacchi tra tutti quelli che lo leggono. Se anche solo una persona, si appassionerà a questo gioco, il mio sforzo per scrivere queste pagine sarà più che ripagato. Questo scritto non vuole essere un manuale completo di scacchi, ma solo degli appunti dove troverete le regole del gioco, le nozioni di base sulle aperture, sul centro di partita, sui finali e poco altro ancora. Ovviamente per chi conosce già il gioco questo manuale è del tutto superfluo, ma per gli altri potrebbe essere di un qualche aiuto.

Sono consapevole che per il principiante tutte le varie spiegazioni sono noiose, vorrebbe conoscere tutto e subito per giocare, ma la cosa non è fattibile, perciò consiglio di leggere questo piccolo scritto e di fare un sacrificio perché è indispensabile per poter capire tutte le fasi del gioco.

Avrò fatto sicuramente qualche errore, ci saranno sviste, inesattezze, sbagli e chissà cos'altro. Spero che mi possiate perdonare e, se mi scriverete al mio indirizzo di posta elettronica (Veriano.Veracini@inwind.it) per dirmi dove si annidano i vari problemi, vi prometto di effettuare le modifiche necessarie per un continuo miglioramento di queste pagine.

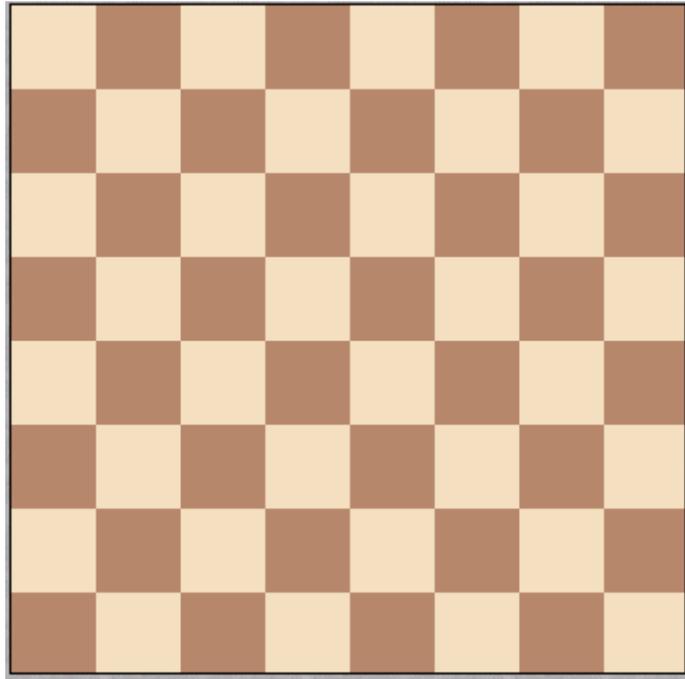
2. Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è dare lo "scacco matto", cioè catturare il RE avversario. Questo non è detto che si realizzi, e può dipendere da molteplici motivi, in questo caso si dice che la partita è patta o pari. Nella lezione 3 capitolo 2 vedremo tutti i casi di patta o parità.

3. Disposizione della scacchiera

La prima cosa da conoscere è come si posiziona la scacchiera rispetto ai giocatori.

Giocatore 1



Giocatore 2

Ogni giocatore avrà una casella bianca alla sua destra. Non è consentito, dal regolamento, ruotare di un quarto di giro la scacchiera. La scacchiera ruotata di un quarto di giro è utilizzata nel gioco della dama.

4. Descrizione della scacchiera

La scacchiera è un quadrato composto da 64 caselle, 32 di colore bianco e 32 di colore nero, alternate tra loro. Ci sono 8 **colonne** di 8 caselle ciascuna (sono quelle che vanno dal primo giocatore al secondo giocatore), ci sono altrettante **traverse** costituite come le colonne, (sono quelle sempre parallele ai giocatori), e ci sono 26 **diagonali**. La diagonale è una serie di caselle dello stesso colore unite tramite i propri angoli. Esiste una sola diagonale di 8 caselle di colore bianco e una sola diagonale, sempre di 8 caselle, di colore nero. Esistono poi molte altre diagonali più corte.

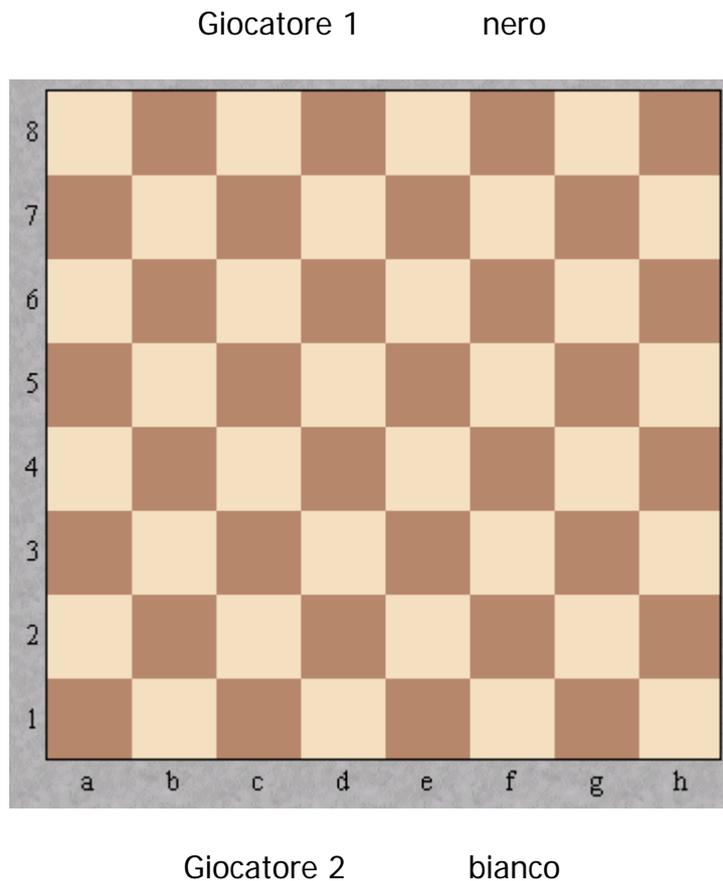
5. Descrizione dei pezzi

Ora impariamo a conoscere i pezzi che animano la nostra scacchiera. I pezzi sono 32, 16 di colore bianco ed altrettanti di colore nero. Ecco qui l'elenco dei pezzi di ciascun colore:

- 1 RE,
- 1 REGINA (o meglio DONNA, poi capirete il motivo di questo cambio di nome),
- 2 ALFIERI,
- 2 CAVALLI,
- 2 TORRI,
- 8 PEDONI (ma non PEDINE, le pedine sono i pezzi del gioco della dama).

6. Trascrizione delle partite

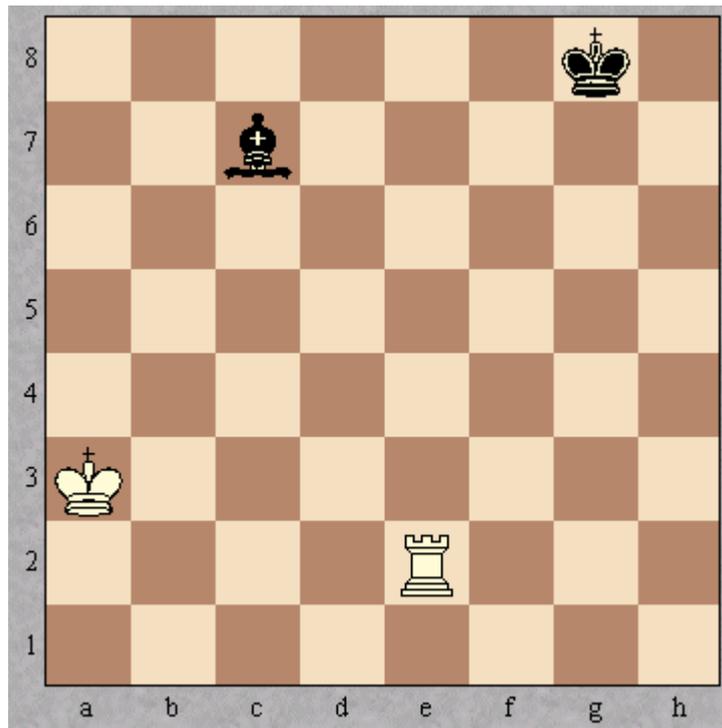
Per giocare, ora serve solo conoscere le regole di questo gioco (vedere la lezione 2), ma per imparare dai propri errori bisogna conoscere come trascrivere una partita. Per trascrivere una partita giocata, serve una "notazione" che possa togliere ogni dubbio su quale pezzo è stato mosso in ogni momento della partita medesima. Per questo esistono vari metodi, ma il più utilizzato, vista la sua estrema semplicità, è denominato "sistema algebrico".



Com'è facile notare ogni casella può essere nominata attraverso 2 simboli, una lettera, obbligatoriamente in carattere minuscolo, ed un numero. Convenzionalmente si scrive prima la lettera e poi il numero.

Riporto le varie sigle dei pezzi convenzionalmente usati. Tutte le sigle dei pezzi devono essere in carattere maiuscolo, per evitare fraintendimenti con la notazione algebrica delle caselle della scacchiera.

- R sta per RE
- D sta per DONNA (ora dovrebbe essere chiaro il motivo del cambio del nome)
- A sta per ALFIERE
- C sta per CAVALLO
- T sta per TORRE
- P sta per PEDONE (normalmente si omette la sigla P per il Pedone).



Per esempio, in questo caso abbiamo il RE bianco in "a3", la TORRE bianca in "e2", il RE nero in "g8" e l'ALFIERE nero in "c7".

Riepiloghiamo per maggior chiarezza.

Pezzi di color bianco:

Ra3

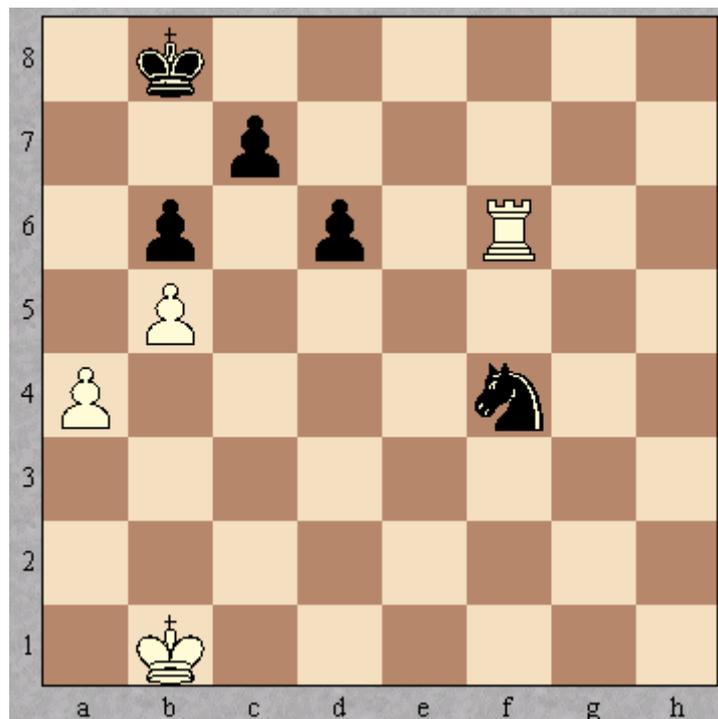
Te2

Pezzi di color nero

Rg8

Ac7

Esercizio N° 1



Individuate i vari pezzi sulla scacchiera attraverso la notazione algebrica appena spiegata. Il RE bianco è sulla casella ... quindi scriverete ...

Soluzione dell'esercizio della lezione 1

Individuazione dei vari pezzi sulla scacchiera attraverso la notazione algebrica spiegata nella lezione precedente.

Pezzi Bianchi

Rb1

Tf6

Pa4

Pb5

Pezzi Neri

Rb8

Cf4

Pd6

Pb6

Pc7

LEZIONE 2

Movimento dei pezzi

1. Segni convenzionali

Questo è l'elenco dei segni convenzionali utilizzati nel gioco degli scacchi.

x	=	Cattura
o-o	=	Arrocco corto o arrocco lato di Re
o-o-o	=	Arrocco lungo o arrocco lato di Donna
+	=	Scacco al Re
#	=	Scacco matto
= =	=	Scacco matto (alcuni testi riportano questo simbolo)
= =	=	Patta o Parità
...	=	Mossa al nero (dopo commento, figura esplicativa, ecc.)
e.p.	=	Presa del Pedone in "en passant"
!	=	Mossa forte
!!	=	Mossa fortissima
?	=	Mossa debole
??	=	Mossa debolissima
!?	=	Mossa dubbia, probabilmente buona
?!	=	Mossa dubbia, probabilmente cattiva
+ -	=	Vantaggio del Bianco
- +	=	Vantaggio del Nero
*	=	Mossa obbligata

Quest'ultimo segno convenzionale (* = Mossa obbligata) non lo troverete su nessun manuale di scacchi, io lo utilizzo in questo compendio, per poter meglio esemplificare alcune posizioni particolari.

2. Metodo di notazione

Il metodo di notazione deve essere, per sua natura, esente da possibili equivoci. Qualora un pezzo si sposti dalla sua casella (poi vedremo con quali regole) per andare in un'altra casella segneremo *la sigla del pezzo che si muove, la casella di partenza e quella d'arrivo*. Nel caso che il pezzo che si muove è un Pedone possiamo anche NON scrivere la sua sigla (P).

Esempio

Tc2 – c7 Qui la Torre che si trova nella casella c2 si sposta nella casella c7
 Pd2 – d4 oppure d2 – d4 Qui il Pedone in d2 si sposta in d4.

Questo metodo è esente da equivoci, ma un po' lungo, spesso e volentieri è utilizzato un altro metodo di notazione, anch'esso esente da equivoci, ma un po' più breve, per questo segneremo: *la sigla del pezzo che si muove, e la casella d'arrivo.*

Esempio

Tc7 Qui la Torre si posizionerà nella casella c7
d5 Qui il Pedone si posizionerà nella casella d5.

Quando più pezzi identici (due Torri, due Cavalli, ecc) possono arrivare alla solita casella d'arrivo esiste un "trucco" che toglie tutti i dubbi, perciò segneremo *la sigla del pezzo che si muove, la colonna (o la traversa) dove è il pezzo che si muove e la casella d'arrivo.*

Esempio

Tac5 In questo caso abbiamo due Torri, per esempio una posizionata in a5, l'altra posizionata in g5. Con la sigla Tac5 vogliamo dire che è la Torre in a5 a muoversi e ad andare in c5, la Torre in g5 rimane in g5.

T3c5 In questo caso abbiamo due Torri, per esempio una posizionata in c3, l'altra posizionata in c8. Con la sigla T3c5 vogliamo dire che è la Torre in c3 a muoversi e ad andare in c5, la Torre in c8 rimane in c8.

Con il solito criterio segneremo anche le catture.

Tc2xc7 Torre in c2 cattura il pezzo avversario in c7.

In notazione abbreviata sarà:

Txc7 o se ci sono equivoci T3xc7

Il metodo abbreviato appena descritto è il metodo che usualmente tutti gli scacchisti adottano, a prima vista può sembrare complicato, ma dopo poco che lo utilizzerete ne apprezzerete la sinteticità.

3. Regole generali sui pezzi

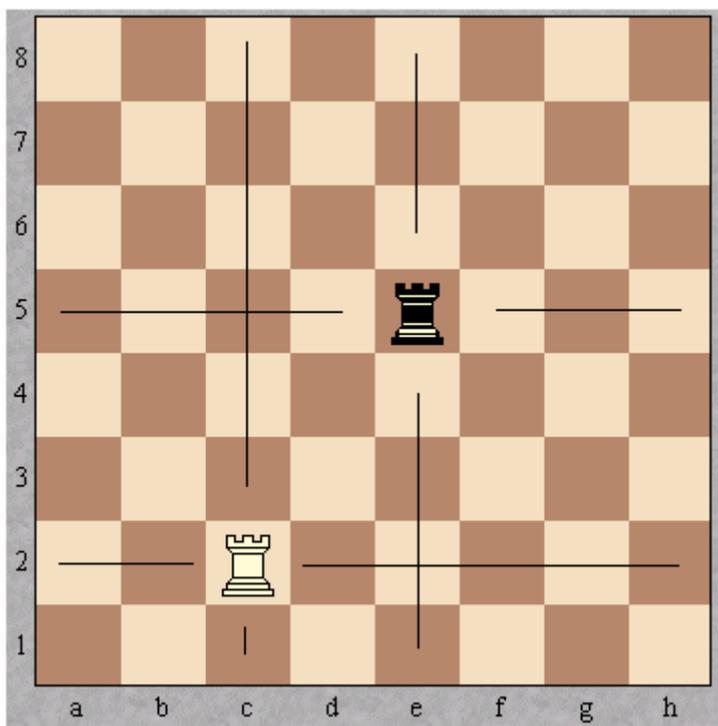
Partiremo ora a spiegare il movimento dei pezzi, ma prima di iniziare a parlarne, descrivendoli uno per uno, con tutte le loro caratteristiche diamo alcune regole generali.

- A) Nessun pezzo può "saltare" durante il movimento nessun altro pezzo, né proprio, né avversario. Esistono due eccezioni a questa regola.
- 1) *Il Cavallo*, imparerete che ha un movimento molto particolare e riesce a fare quello che fanno naturalmente i cavalli, possono saltare gli "ostacoli", sia che questi siano pezzi del proprio schieramento sia che siano dello schieramento avversario.
 - 2) *La Torre, nel caso dell'arrocco*, e solo in questo specifico caso, deve "saltare" il proprio Re, imparerete che anche questo movimento è molto particolare e va eseguito in un modo altrettanto particolare che spiegheremo, in tutti i suoi dettagli, al capitolo 10 di questa lezione.
- B) Nessun pezzo può catturare un pezzo del proprio schieramento.

- C) Si usa dire che un pezzo è *posizionato* nella casella e3 (per esempio) se è nella casella e3; si usa dire che un pezzo *controlla* la casella e3 se, con un solo tratto, può catturare un pezzo avversario nella casella e3.
- D) Con il termine tecnico di "*avere il tratto*", si usa dire chi ha l'obbligo di muovere uno dei propri pezzi, sulla scacchiera, in quel preciso momento.
- E) Ogni pezzo, nel suo movimento, si può posizionare su una casella già controllata da un pezzo avversario, l'unica eccezione riguarda il Re. Se il giocatore "A", muovendo il proprio Re lo posiziona su una casella controllata da un pezzo del giocatore "B", il giocatore "B" NON può catturare il Re, ma segnalerà al giocatore "A" che la mossa precedente non è consentita.
- F) Se un pezzo minaccia la cattura del Re avversario (e solo del Re avversario), dà "scacco al Re". Lo scacco al Re può essere annunciato dal giocatore che lo provoca con una delle seguenti frasi "scacco al Re" – "al Re" oppure "scacco". Questa dichiarazione un tempo era obbligatoria, ora non lo è più. Se il giocatore che subisce lo "scacco al Re" non para questo attacco il suo avversario gli farà notare che la mossa non è consentita.
- G) Il pezzo che cattura occuperà il posto sulla scacchiera del pezzo catturato. Esiste una sola eccezione a questa regola ed è riferita al Pedone quando cattura in "en passant". Spiegheremo meglio questo particolare metodo di cattura del Pedone al capitolo 9 di questa lezione.
- H) Ogni pezzo può catturare un qualunque pezzo avversario, NON esiste nessuna gerarchia, cosa che invece esiste nel gioco della dama.
- I) Il pezzo che è stato catturato, deve essere tolto dalla scacchiera e potrà, forse, rientrare in gioco solo attraverso la promozione di un proprio Pedone che avrà raggiunto la traversa della base avversaria. Ricordo che le traverse sono formate dalle caselle disposte orizzontalmente (parallele al giocatore). Spiegheremo meglio questa possibilità al capitolo 9 di questa lezione.
- J) La cattura dei pezzi avversari NON è obbligatoria, è obbligatoria invece nel gioco della dama.

4. Torre

La Torre è un pezzo molto importante, si muove per linee dritte, sia orizzontali (traverse) sia verticali (colonne), per un numero di caselle qualsiasi. Notate che la Torre può, nel suo movimento, cambiare il colore della casella dove si posiziona, e questa è una caratteristica molto importante. Per muoversi in tutta la sua potenza necessita di ampi spazi liberi, è questo il motivo per cui diventa essenziale dal centro di partita in poi, verso il finale.



Elenchiamo le varie caselle che le due Torri, qui rappresentate nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

La Torre bianca in c2 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

c1 – c3 – c4 – c5 – c6 – c7 – c8 – a2 – b2 – d2 – e2 – f2 – g2 – h2.

La Torre nera in e5 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

e1 – e2 – e3 – e4 – e6 – e7 – e8 – a5 – b5 – c5 – d5 – f5 – g5 – h5.

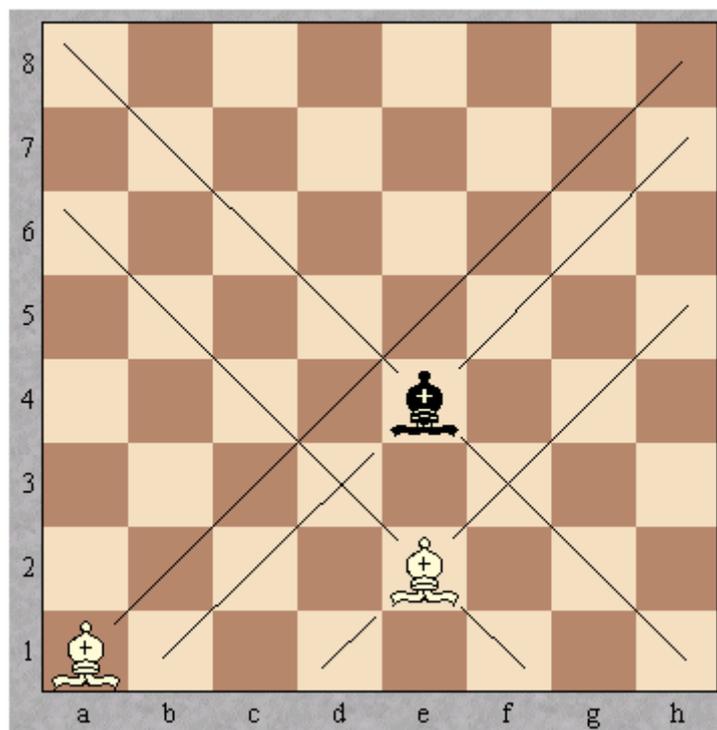
La Torre può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere. Potete vedere che, indipendentemente da dove è posizionata la Torre, le caselle che può raggiungere con un solo movimento, sono sempre 14.

Esercizio n° 1

La Torre bianca posizionata in c2 con un solo tratto va nella casella g2 senza effettuare catture. Scrivete la notazione di questo movimento, sia normale sia abbreviata.

5. Alfiere

L'Alfiere si muove sempre per linee diagonali e come è facile intuire un alfiere posizionato su una casella di un certo colore potrà andare solo in altre caselle del medesimo colore, è da far notare che metà delle caselle NON sono accessibili ad un Alfiere.



Elenchiamo le varie caselle che i tre Alfiere, qui rappresentati nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

L'Alfiere bianco in a1 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

b2 – c3 – d4 – e5 – f6 – g7 – h8

L'Alfiere bianco in e2 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

d1 – f3 – g4 – h5 – f1 – d3 – c4 – b5 – a6

L'Alfiere nero in e4 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

b1 – c2 – d3 – f5 – g6 – h7 – a8 – b7 – c6 – d5 – f3 – g2 – h1

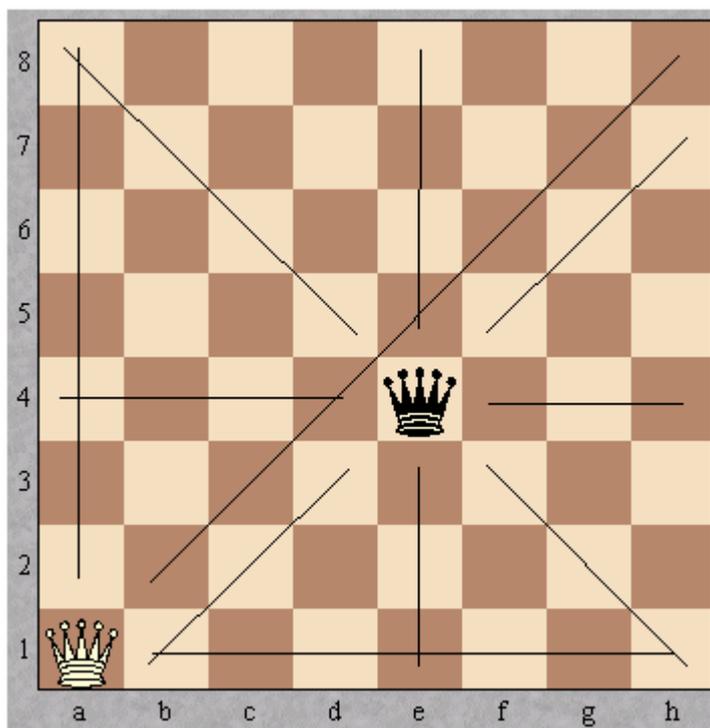
L'Alfiere può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

Esercizio n° 2

L'Alfiere nero catturerà un pezzo avversario presente nella cella f3 e l'Alfiere bianco risponderà catturando a sua volta dell'Alfiere nero. Scrivete queste due mosse in notazione normale ed abbreviata.

6. Donna

La Donna è il pezzo più importante, dopo il Re, esistente sulla scacchiera. Riunisce in un solo pezzo i movimenti della Torre e dell'Alfiere. *Per questo motivo perdere la Donna, se non è dovuto ad un calcolo ben preciso, porta spesso ad un'inevitabile sconfitta.* Utilizzarla dopo poche mosse dall'inizio della partita può essere deleterio, perché sottopone questo fondamentale pezzo a dei pericoli inutili e non permette lo sviluppo a tutti gli altri vostri pezzi.



Elenchiamo le varie caselle che le due Donne, qui rappresentate nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

La Donna bianca in a1 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:
 b2 – c3 – d4 – e5 – f6 – g7 – h8 – b1 – c1 – d1 – e1 – f1 – g1 – h1 – a2 – a3 – a4 – a5 – a6 – a7 – a8

La Donna nera in e4 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:
 b1 – c2 – d3 – f5 – g6 – h7 – a8 – b7 – c6 – d5 – f3 – g2 – h1 – a4 – b4 – c4 – d4 – f4 – g4 – h4 – e1 – e2 – e3 – e5 – e6 – e7 – e8.

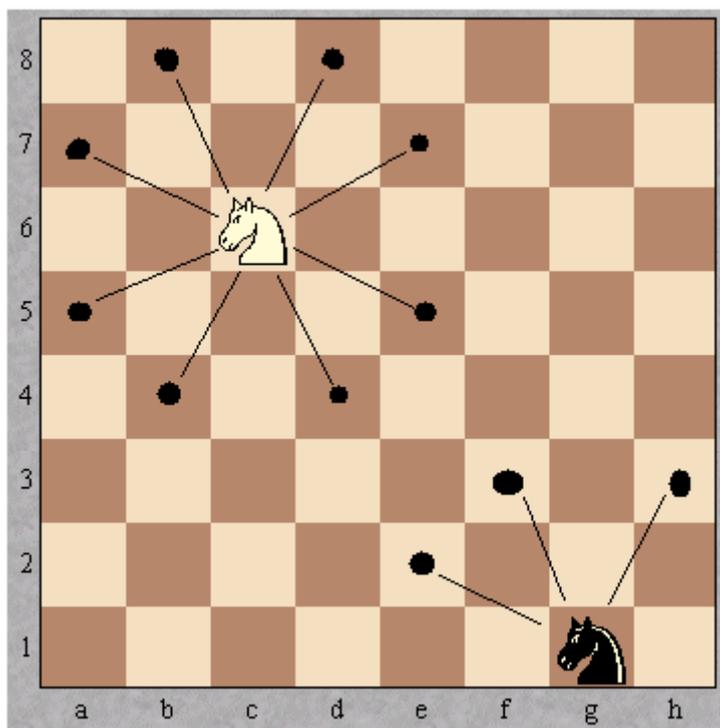
La Donna può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

Esercizio n° 3

Immaginate che la Donna in e4 non si muova, descrivete tutte le varie combinazioni con due soli tratti (soltanto in notazione abbreviata) con cui la Donna bianca in a1 può arrivare alla casella e4 e catturare la Donna nera.

7. Cavallo

Il Cavallo ha un movimento molto particolare, la forma del suo movimento richiama una L ed è composto da 3 + 1 caselle. Altra particolarità (che comunque ho già descritto) è che il Cavallo può saltare sia i pezzi del proprio schieramento che i pezzi dello schieramento avversario. Per il suo movimento è un pezzo molto sfuggente ed è molto pericoloso ed utile sia nelle prime fasi di gioco (apertura), sia nel centro del gioco (centro di partita).



Elenchiamo le varie caselle che i due Cavalli, qui rappresentati nel disegno, possono raggiungere con un solo movimento.

Il Cavallo bianco in c6 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

a5 – a7 – b4 – b8 – d4 – d8 – e5 – e7

Il Cavallo nero in g1 potrà andare in una qualunque delle seguenti caselle:

e2 – f3 – h3

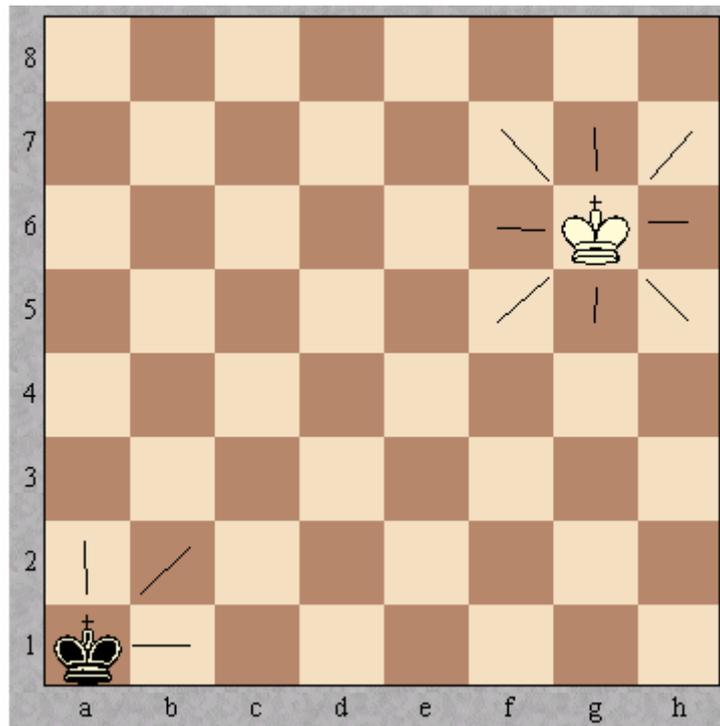
E' facile vedere che se il Cavallo è in una casella di colore bianco potrà andare solamente in una casella di colore nero e viceversa. Il Cavallo può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

Esercizio n° 4

Come per l'esercizio n° 3 immaginate che il Cavallo in c6 non si muova, descrivete (soltanto in notazione abbreviata) tutte le varie combinazioni con tre sole mosse con cui il Cavallo in g1 può arrivare alla casella c6 e catturare il Cavallo avversario.

8. Re

Il Re è l'unico pezzo che è veramente indispensabile per giocare, la perdita di questo pezzo è la sconfitta stessa, visto che lo scopo del gioco è proprio la sua cattura. Il Re è l'unico pezzo che, nel suo movimento, NON si può posizionare su una casella controllata da un pezzo avversario. Questa regola ovviamente non vale per tutti gli altri pezzi della scacchiera (vedi il capitolo 3.E di questa lezione). Il Re può fare un solo passo per volta, in qualsiasi direzione, unica eccezione a questa regola è quando si esegue l'arrocco, che vedremo in seguito (vedi il capitolo 10 di questa lezione).



Il Re può catturare un qualunque pezzo avversario che si trovi su una casella che può raggiungere.

Esercizio n° 5

Elencate e contate le varie caselle che i due Re, qui rappresentati nel disegno, possono raggiungere con una singola mossa.

9. Pedone

Il Pedone, o meglio i Pedoni, sono l'ossatura del gioco degli scacchi, e non è assolutamente vero che è un umile gregario. Sono il primo e il più importante "scudo" contro gli attacchi dei pezzi avversari e possono essere delle "spine nel fianco" nella difesa avversaria. Un singolo pedone, nonostante tutto, è di inestimabile valore, la perdita senza un'adeguata contropartita (a livello tattico posizionale) può rivelarsi, alla fine del gioco, quello che fa la differenza tra una vittoria ed una sconfitta. Facciamo un esempio chiarificatore, se perdete un pedone senza una "ricompensa" potrebbe succedere che il vostro avversario "cambia" i suoi pezzi, ad uno ad uno, con i vostri e alla fine della partita rimarrebbe il vostro Re ad affrontare il Re ed un pedone avversario. Ovviamente la vittoria, per il vostro avversario, potrebbe non farsi attendere molto.

Dopo aver dato il giusto peso sull'importanza del Pedone ora parliamo del suo movimento e di come esegue le catture. Il pedone procede sempre in avanti, non gli è consentito indietreggiare, procede sempre lungo le colonne, di una casella per volta. L'unica eccezione alla regola precedente avviene quando il Pedone si trovi ancora alla casella di partenza e, se si vuole, può essere spinto di due caselle (non è obbligatorio, è una scelta). Rispetto a tutti gli altri pezzi, se la casella di arrivo è occupata da un pezzo avversario, il Pedone NON la potrà occupare. A differenza degli altri pezzi, infatti, il Pedone NON cattura nel verso del movimento ma può effettuare la cattura di tutti i pezzi avversari che si trovino nella casella immediatamente avanti, ma spostata di una colonna a destra o a sinistra. Il movimento in diagonale del

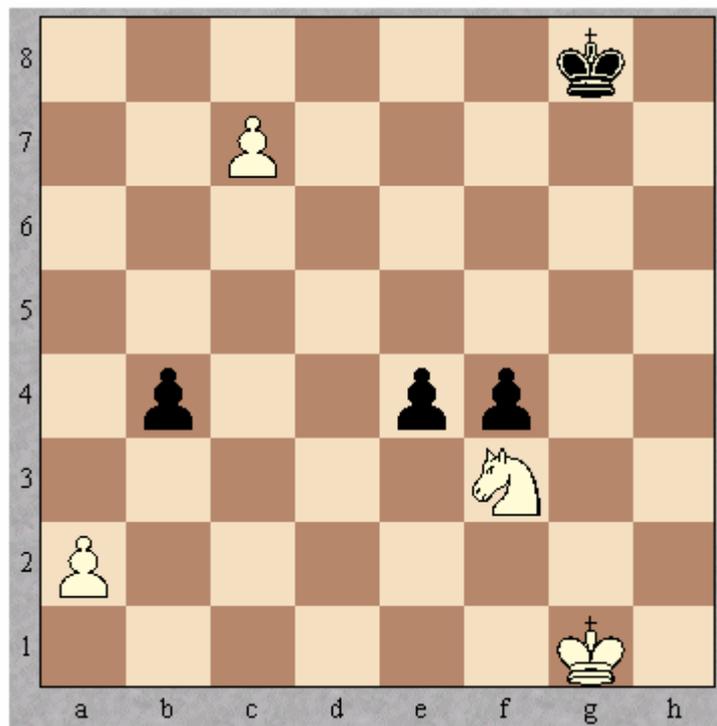
pedone appena descritto è consentito SOLAMENTE quando il Pedone deve catturare un pezzo avversario.

Movimento "en passant"

Questo movimento molto particolare si riferisce solamente alla possibilità di cattura tra Pedoni e non coinvolge minimamente i restanti pezzi della scacchiera. Se, per esempio, un Pedone nero si trova sulla quarta traversa nella colonna appena vicina ad un Pedone bianco che non sia stato mai mosso e quest'ultimo viene fatto avanzare di due caselle andrà ad affiancarsi al Pedone nero. Nonostante questo il Pedone nero, se vuole, *ma come risposta immediata*, può catturare il Pedone bianco posizionandosi nella casella posta diagonalmente a quella di partenza, nella direzione del Pedone bianco, ricordandosi di togliere il Pedone bianco. L'identica cosa vale anche per i Pedoni bianchi (ovviamente nella quinta traversa) nei confronti dei Pedoni neri.

Arrivo del Pedone in prima (se nero) o in ottava (se bianco) traversa.

Come abbiamo detto più volte, il Pedone può solo avanzare, se ci pensate bene vi sorgerà una domanda. Che succede se un Pedone raggiunge la prima o l'ottava traversa? (cioè la traversa dell'avversario?) Il Pedone in questione verrà tolto e al suo posto vi si porrà un qualunque altro pezzo desiderato (ma non un Re, i Re devono essere sempre e solamente uno per parte). In parole semplici, si "trasforma" in un altro pezzo. Per cui non sarà impossibile vedere sulla scacchiera due Donne (in genere è questo il Pezzo scelto ed il motivo vi dovrebbe essere oramai noto) del solito colore, casomai, in casi molto particolari conviene scegliere di trasformarlo in un Cavallo, però questa possibilità è veramente molto rara.



Qui ora, con questo schema, esemplificherò tutte le cose che il Pedone può fare, spero che questi esempi possano chiarire i vari concetti. Tra parentesi in grassetto segnerò la notazione.

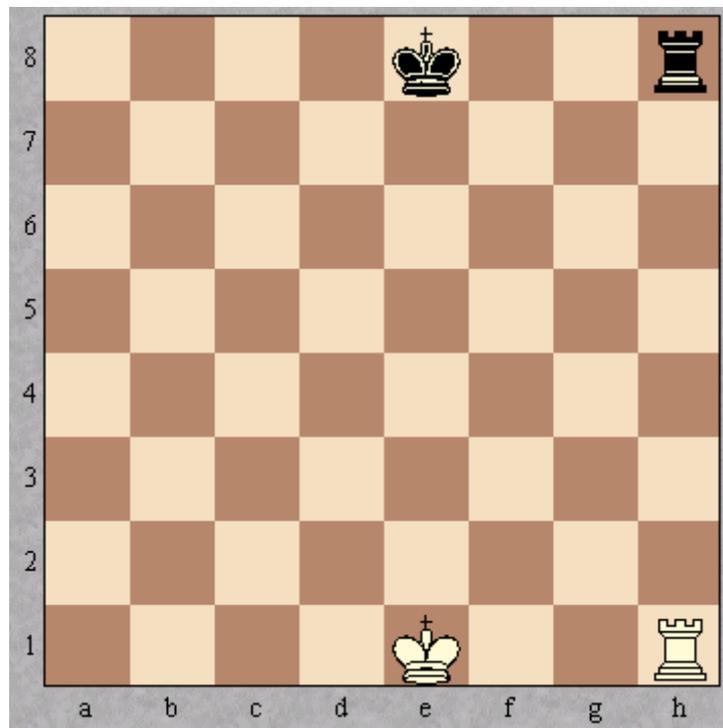
Se il tratto è al bianco il Pedone bianco in a2 può fare due cose, o avanzare in a3, oppure avanzare in a4. Se avanza in a3, il Pedone nero può (non è obbligato) effettuare la cattura sempre in a3 (a3, bxa3) e si toglie il Pedone bianco che era presente. Se avanza in a4 il Pedone nero può, (anche qui non è obbligato) *ma nella mossa immediatamente successiva* catturare il Pedone in a4 (a4, bxa3 e.p.). Se il tratto è al nero il Pedone in b4 può fare una sola cosa avanzare in b3 (... , b3).

Il Pedone in c7 avanza sino in c8 e si trasforma in Donna, dando immediatamente scacco al Re avversario (c8D+, dove la *D* significa che il pedone si è trasformato in Donna, *T* sta per Torre, ecc. ed il "+" significa che il "nuovo pezzo" sta minacciando di catturare il Re avversario, cioè da scacco al Re).

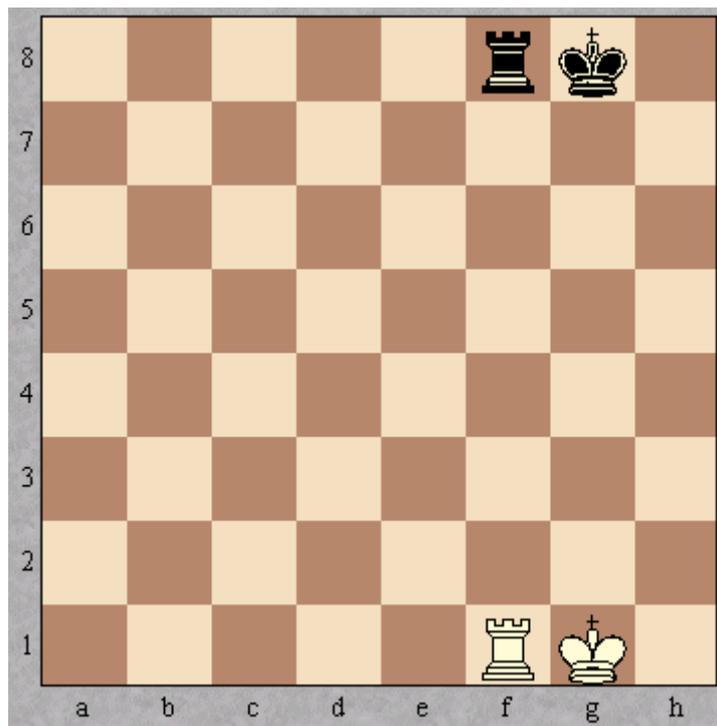
Il Pedone in e4 può fare due cose, o avanzare di una casella (... , e3) oppure catturare il Cavallo in f3 (... , exf3).

Il Pedone in f4 non si può muovere, il Cavallo in f3 gli impedisce di avanzare.

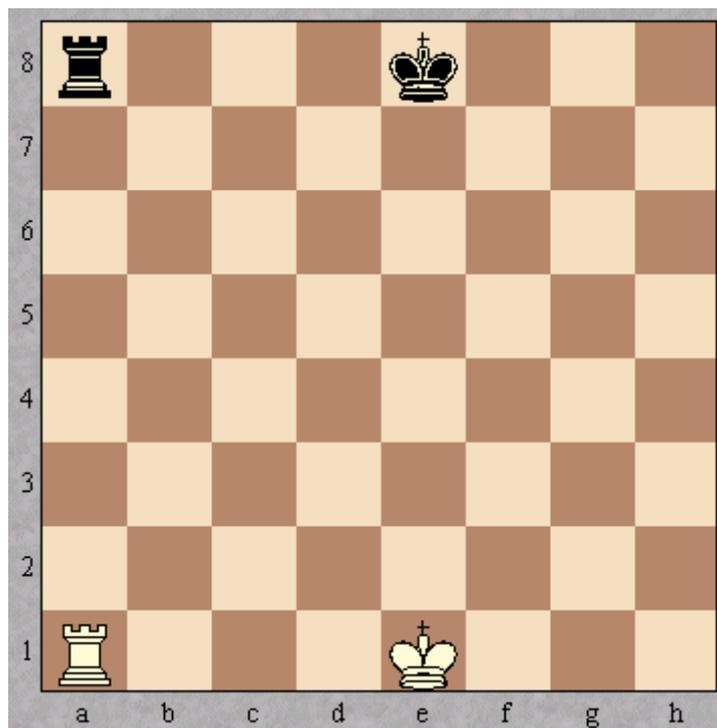
10. Arrocco



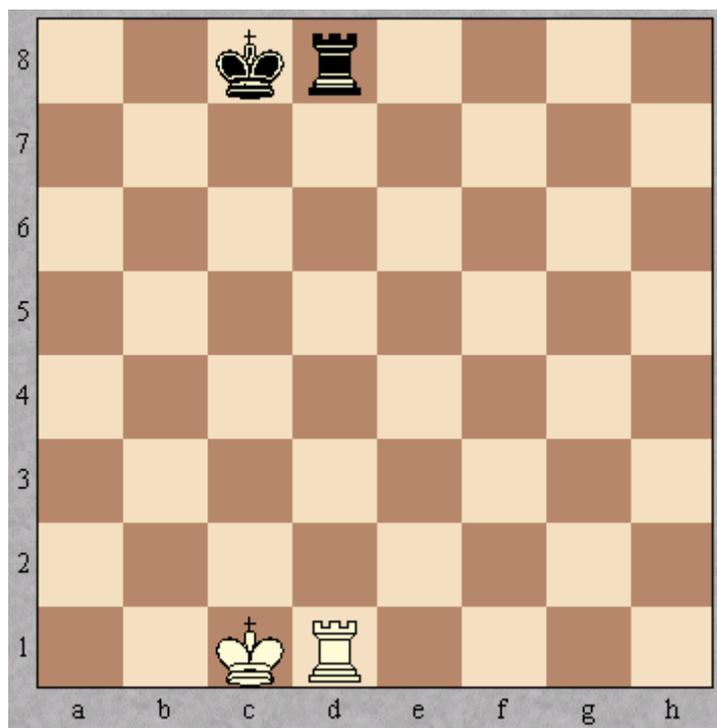
Schema prima dell'arrocco corto (o arrocco lato di Re) per il bianco e per il nero.



Schema dopo l'arrocco corto (o arrocco lato di Re) per il bianco e per il nero.



Schema prima dell'arrocco lungo (o arrocco lato di Donna), per il bianco e per il nero.



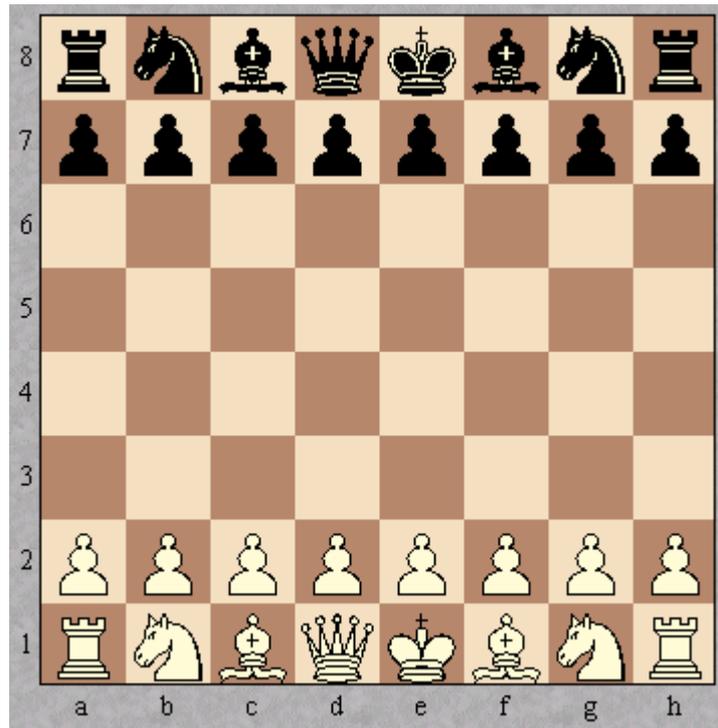
Schema dopo l'arrocco lungo (o arrocco lato di Donna), per il bianco e per il nero.

L'arrocco è una mossa speciale con delle caratteristiche molto speciali, può essere eseguito una sola volta ed è eseguito tra il Re e una delle due proprie Torri. E' una singola mossa, nonostante coinvolga due pezzi del medesimo colore. Abbiamo visto, nei quattro precedenti schemi, sia l'arrocco lato di Re per il bianco e per il nero, sia l'arrocco lato di Donna per il bianco e per il nero. Prima di effettuare questa particolarissima mossa bisogna che ci siano determinate condizioni indispensabili, che qui elenco:

- 1) Il Re non deve essere stato MAI mosso, per cui si troverà in e1, se bianco ed in e8, se nero.
- 2) La Torre con cui si vuole arroccare non deve essere stata MAI mossa, per cui si troverà
in a1, se bianca e se si vuole arroccare lato Donna,
in a8, se nera e se si vuole anche qui arroccare lato Donna,
in h1 se bianca e se si vuole arroccare lato Re,
in h8 se nera e se si vuole anche qui arroccare lato Re.
- 3) Tra il Re e la Torre non devono essere presenti pezzi, né propri, né avversari.
- 4) Il Re NON deve essere sotto scacco, cioè non deve essere minacciato da un pezzo nemico, (questo significa che l'arrocco è una mossa preventiva, non una scappatoia in caso di pericolo).
- 5) La casella di arrivo o quella di passaggio del Re non devono essere controllate da un pezzo nemico.

Se ci sono tutte queste condizioni allora possiamo effettuare l'arrocco, e lo si effettua in questo modo preciso. Si sposta il proprio Re di due caselle (nella direzione della Torre) e poi si sposta la Torre dall'altro lato del Re, oppure si possono muovere in contemporanea sia il Re sia la Torre. Non è permesso muovere prima la Torre e poi il Re.

11. Posizione iniziale



Questa è la posizione iniziale, è da notare che lo schieramento NON è speculare, perché la Donna bianca è nella quarta colonna a partire da sinistra (per il giocatore che ha il bianco) e la Donna nera è nella quinta colonna sempre a partire da sinistra (per il giocatore che ha il nero). Questo ragionamento si può fare anche per il Re, invece per tutti gli altri pezzi non cambia. Esistono vari metodi per ricordare come si posizionano correttamente il Re e la Donna, uno di questi è *“Donna bianca su casella bianca, Donna nera su casella nera”*.

Chi ha il bianco è colui che deve incominciare la partita, cioè ha il tratto, questo porta con sé un piccolo vantaggio chiamato proprio *“Vantaggio del Tratto”*.

12. Partite

Ora, dopo questa lunga, ma indispensabile serie di nozioni, vediamo qualche semplice partita, tanto per stuzzicare la vostra voglia di imparare. E' sempre il bianco ad incominciare la partita e ad eseguire la prima mossa, o meglio, in termine tecnico, è sempre il bianco ad avere il tratto. Puntualizziamo subito che queste tre partite non sono partite realmente giocate, sono solo piccole partite dimostrative, tanto per farvi vedere qualche mossa sulla scacchiera.

Partita N° 1

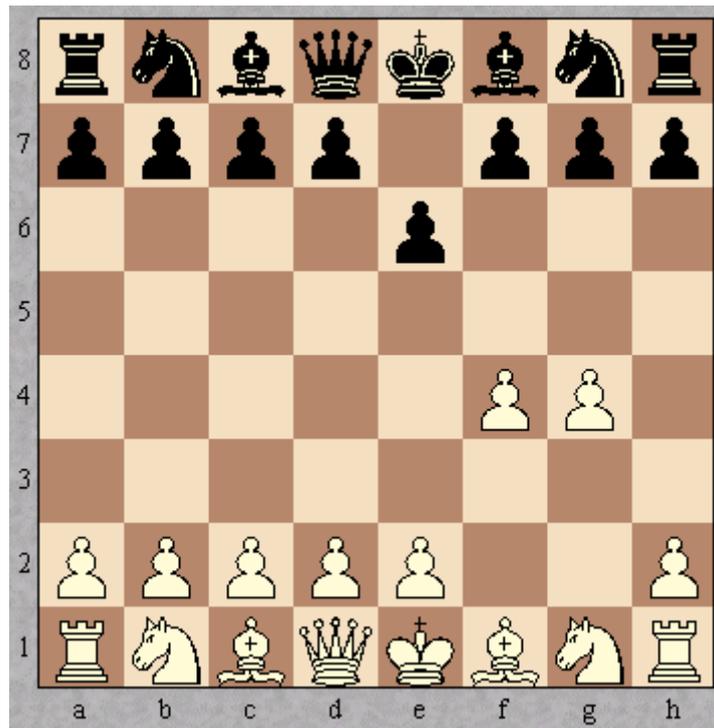
Bianco

Nero

1) f2-f4

e7-e6

2) g2-g4??



2)...

Dd8-h4#

Partita N° 2

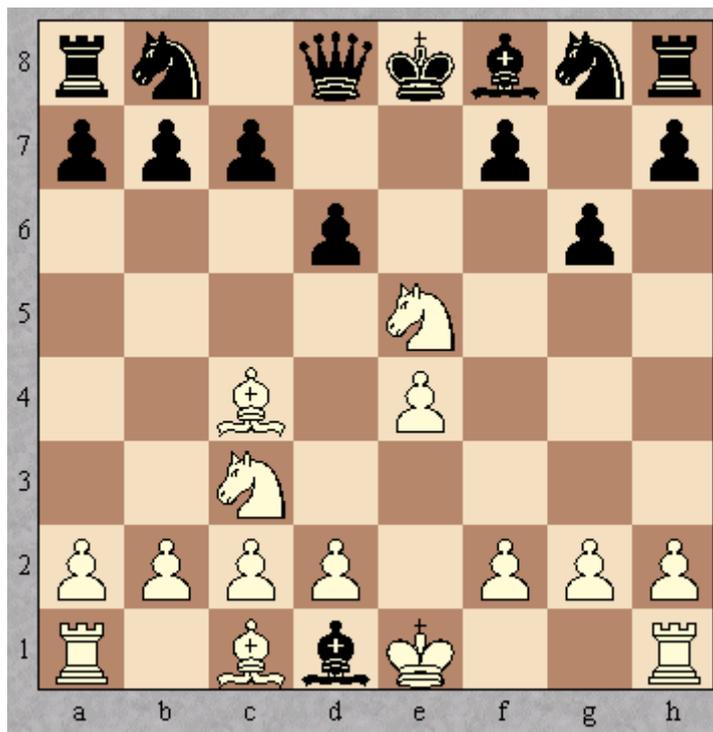
Bianco

- 1) e2-e4
- 2) Af1-c4
- 3) Cg1-f3
- 4) Cb1-c3
- 5) Cf3xe5

Nero

- e7-e5
- d7-d6
- g7-g6
- Ac8-g4
- Ag4xd1??

Nonostante il nero abbia appena catturato la Donna bianca (ricordo che è il pezzo più importante, dopo il Re) non si è, però, difeso a sufficienza, tanto che ora subirà una sconfitta inevitabile. Il bianco si è sviluppato, tanto che ha fatto avanzare, sia un Alfiere sia i due Cavalli.



6) Ac4xf7+

Qui il bianco da scacco al Re nero con l'Alfiere posizionato in f7, protetto dal Cavallo in e5.

6) ... Re8-e7*

Mossa obbligata per il Re nero.

7) Cc3-d5#

Partita N° 3

Bianco

Nero

1) e2-e4

e7-e5

2) f2-f4

e5xf4

3) b2-b3??

Una mossa inutile, per non dire dannosa, sarebbe stato sicuramente meglio la Cb1-c3, anche solo per provare a sviluppare i propri pezzi.

3) ...

Dd8-h4+

4) g2-g3?

Il bianco tenta di difendersi dall'attacco del nero, spostando di una casella il pedone in g2, portandolo a g3, visto che il Pedone medesimo è protetto da quello presente in h2, peccato che non sia buona come mossa difensiva in questo specifico contesto. Sarebbe sicuramente stato molto meglio fare 4) Re1-e2.

4) ...

f4xg3

Oramai il nero ha fatto una ferita nella difesa del bianco incredibilmente estesa e difficilmente rimediabile.

5) h2-h3?

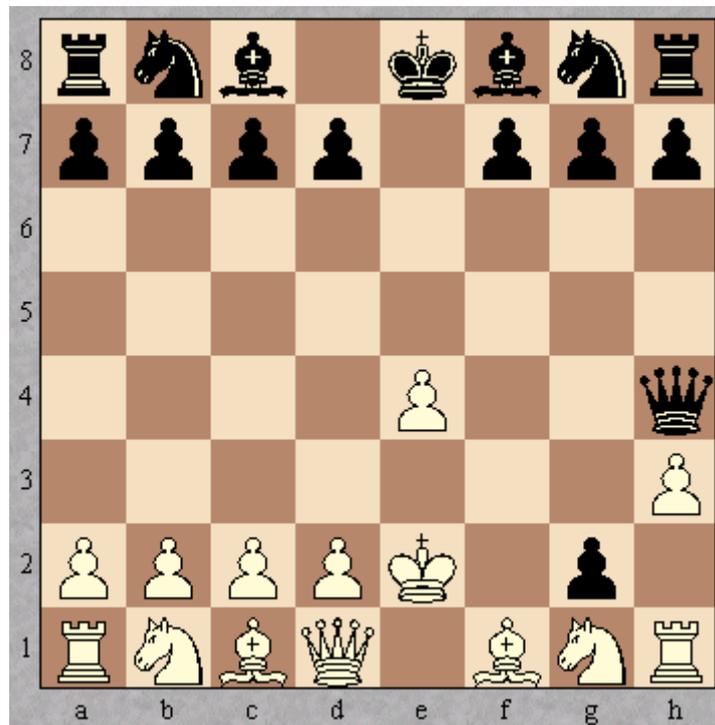
Altro errore del bianco, sarebbe stato meglio giocare 5) hxg3 e poi segue 5) ..., Dxc3+; 6) ecc. e lo scacco matto è evitato, almeno per ora.

5) ...

g3-g2+

Come potete vedere, è il Pedone che si è mosso, ma è la Donna che minaccia il Re, il Pedone minaccia di catturare, o la Torre in h1, o l'Alfiere in f1.

6) Re1-e2*



6) ... Dh4xe4+

Il nero, ha oramai vinto, il Re bianco può scappare solo andando nella casella f2, tutte le altre caselle o sono occupate dai suoi stessi pezzi (che in questo caso lo intralciano), o le sono precluse perché la Donna nera le controlla direttamente.

7) Re2-f2* g2xh1C#

Il nero ha vinto, spieghiamo però l'ultima scrittura. Il Pedone presente in g2 cattura il pezzo (la Torre) presente in h1, si trasforma in un Cavallo e da scacco matto al Re bianco. Ogni altra mossa diversa da questa non avrebbe portato alla vittoria immediata del nero. Vi faccio notare che il nero ha, in questo momento, tre Cavalli. Uno è posizionato nella casella b8, un altro è posizionato nella casella g8 ed il terzo è appena "arrivato" ed è nella casella h1.

Esercizio n° 6

Scrivete in notazione abbreviata le tre partite appena descritte in notazione normale. Eseguite sulla vostra scacchiera tutte e tre queste piccole partite.

Soluzione degli esercizi della lezione 2

Esercizio n° 1

Notazione normale
Tc2-g2
Notazione abbreviata
Tg2

Esercizio n° 2

Bianco	Nero
Notazione normale	
1) ...	Ae4xf3
2) Ae2xf3	
Notazione abbreviata	
1) ...	Axf3
2) Axf3	

Esercizio n° 3

Dovendo scrivere soltanto le mosse del bianco...

- | | |
|--------|------|
| 1) Da8 | Dxe4 |
| 2) Da4 | Dxe4 |
| 3) Dd4 | Dxe4 |
| 4) De5 | Dxe4 |
| 5) Db1 | Dxe4 |
| 6) De1 | Dxe4 |
| 7) Dh1 | Dxe4 |

Esercizio n° 4

Dovendo scrivere soltanto le mosse del nero...

- | | | |
|--------|-----|------|
| 1) Ce2 | Cd4 | Cxc6 |
| 2) Cf3 | Cd4 | Cxc6 |
| 3) Cf3 | Ce5 | Cxc6 |

Esercizio n° 5

Il Re nero	a2, b2, b1
Il Re bianco	f7, g7, h7, f6, h6, f5, g5, h5

Esercizio n° 6

Partita N° 1

Bianco	Nero
1) f4	e6
2) g4??	Dh4 = =

Partita N° 2

Bianco	Nero
1) e4	e5
2) Ac4	d6
3) Cf3	g6
4) Cc3	Ag4
5) Cxe5	Axd1??
6) Axf7+	Re7*
7) Cd5#	

Partita N° 3

Bianco	Nero
1) e4	e5
2) f4	exf4
3) b3??	Dh4+
4) g3	fxg3
5) h3??	g2+
6) Re2*	Dxe4+
7) Rf2*	gxh1C#

LEZIONE 3

I finali

1. Premessa

Vi chiederete come mai si parte dai finali e non dalle aperture. Io sono del parere che, se avete la necessità di leggere questo compendio, significa che non avete molta dimestichezza con la materia, perciò incominciare con i finali significa prendere intanto confidenza con le mosse dei vari pezzi, e poi si può pensare di complicare pian piano il gioco. Impariamo bene il movimento dei vari pezzi e la logica che li deve accompagnare, insomma impariamo a vincere le posizioni vinte per definizione, e poi impareremo ad arrivare a queste posizioni.

Questa parte del gioco può essere divisa in vari modi, uno di questi è: 1°) Finali dove le posizioni sono teoricamente vinte dal colore in superiorità di pezzi e 2°) Finali dove le posizioni sono teoricamente patte. Questo ovviamente se non avvengono degli errori nel giocare questi finali. Un altro metodo con cui vengono divisi i finali è: A) Finali di soli pezzi, B) Finali di pezzi e Pedoni e C) Finali di soli Pedoni. Com'è facile intuire da questi due modi di suddividere i finali, non esiste un metodo sicuro ed univoco per sapere se si sta giocando il finale di partita, non che questo sia fondamentale. Ci sono vari correnti di pensiero, ma io sono del parere che si sta giocando un finale *quando si cerca di dare scacco matto all'avversario*.

Ora vediamo una serie di schemi di finali molto semplici, con il solo scopo di imparare a manovrare i vari pezzi, ma prima bisogna che sappiate in quali situazioni avviene la patta o parità.

2. Casi di patta o parità

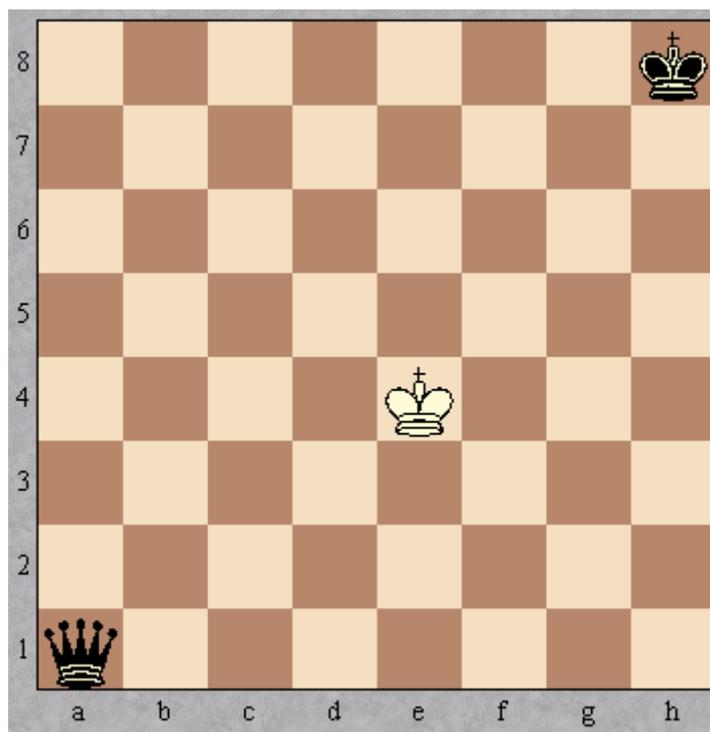
- 1) Per accordo reciproco. Può essere richiesta da uno dei due giocatori in qualunque momento della partita.
- 2) Quando i pezzi sulla scacchiera non permettono a nessuno dei due giocatori di dare scacco matto.
- 3) Per stallo, cioè se il giocatore che ha il tratto (a chi tocca muovere) non può muovere nessuno dei suoi pezzi. Vi ricordo che il Re NON può, per regolamento, andare su una casella controllata da un pezzo avversario (vedi lezione 2 capitolo 3 punto E).
- 4) Se dopo 50 mosse non si sia verificata nessuna cattura o non sia stato mosso alcun Pedone.
- 5) Ci sia uno scacco perpetuo, cioè che uno dei due giocatori dia continuamente, e senza sosta, scacco al Re avversario.

- 6) Se si ripete per 3 volte la solita posizione o se per 3 volte, consecutivamente, si effettuano la stessa coppia di mosse.

3. Finale di Re e Donna contro Re

Questo finale è sempre vinto dal Re e Donna, bisogna solo ricordarsi che:

- 1) E' inutile, se non dannoso, dare spesso scacco al Re.
- 2) Evitare di creare una posizione di stallo (vedi capitolo 2 punti 3, 4, 5 e 6 di questa lezione).
- 3) Il Re deve aiutare la propria Donna, senza non si può vincere.



Bianco
Re4

Nero
Rh8
Da1

Vediamo ora, una delle molteplici soluzioni, di come il nero vince questa posizione.

Bianco

Nero

1) ...

Da5

Questo permette di limitare il campo al Re bianco alla sola metà inferiore della scacchiera.

2) Rd4

Db5

3) Rc3

Rg7

Il Re nero sta avanzando per dare una mano alla propria Donna, senza il proprio Re, la Donna non potrà mai vincere.

4) Rd4

Il Re bianco cerca di resistere il più possibile.

4) ...

Rf6

5) Rc3 Re5

6) Rc2

Il Re bianco è ora costretto a retrocedere.

6) ... Db4

Il nero continua a restringere il campo al Re bianco.

7) Rd3 Dd4+

Qui dare scacco al Re serve a restringere ancora di più lo spazio al Re bianco.

8) Rc2 Re4

9) Rb3 Rd3

I due Re si fronteggiano, lo scacco matto non può più tardare.

10) Ra3 Rc3

Il Re bianco ha solamente tre caselle sulla medesima colonna (andrebbe bene anche se fosse una traversa) dove potersi rifugiare e sono la a3, la a2 e la a1.

11) Ra2 Db4

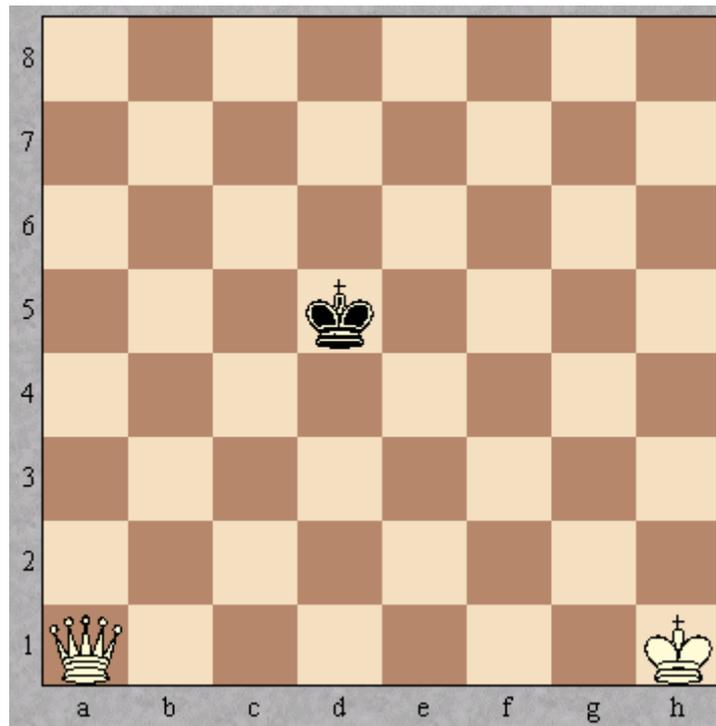
Il Re bianco ha solamente due caselle sulla medesima colonna dove potersi rifugiare e sono la a2 e la a1.

12) Ra1* Db2#

Dovete fare molta attenzione se 12) ..., Db3?? = = (patta) ed il Bianco riesce a strappare una parità insperata. Poteva andare bene anche 12) ..., Rc2; 13) Ra2*, Da4#.

Questo finale, com'è facile vedere è molto semplice, io vi consiglio di provare, più e più volte, finché non sia stato appreso il meccanismo in modo perfetto. Consiglio anche di provare a posizionare i vari pezzi (anche invertendo i colori) in altre caselle e poi di cercare di dare scacco matto. Se il Re da solo gioca al meglio, la coppia Re e Donna in 12 – 14 mosse, al massimo, riescono a dare scacco matto, se non ci riuscite, è da rivedere la vostra strategia d'attacco. Mi raccomando di non essere troppo arrendevoli con il solo Re.

Ora vedremo il solito finale, Re e Donna contro Re, posizionati in un modo diverso e che perciò avrà alcune particolarità che nel finale precedente non si erano potute vedere appieno.



Bianco
Rh1
Da1

Nero
Rd5

1) Dc3 Re4
2) Rg2 Rd5

Il nero cerca di resistere il più possibile.

3) Rf3
Si impedisce al nero di tornare nella casella d5 obbligandolo a retrocedere.

3) ... Rd6
4) Re4

Con questa mossa il campo del nero si restringe ancora di più rispetto alla 4) Dc4.

4) ... Rd7
5) Re5 Re7
6) Dc6 Rd8
7) Rf5

Qui fate molta attenzione, se 7) Rd6 = = (patta), se 7) Re6 = = (patta), se 7) Rf6 = = (patta). Come potete vedere la patta è sempre in agguato, e ci vuole poco a pattare una partita oramai, fino a questa mossa, vinta.

8) ... Re7*
9) Dc7+ Re8
10) Rf6

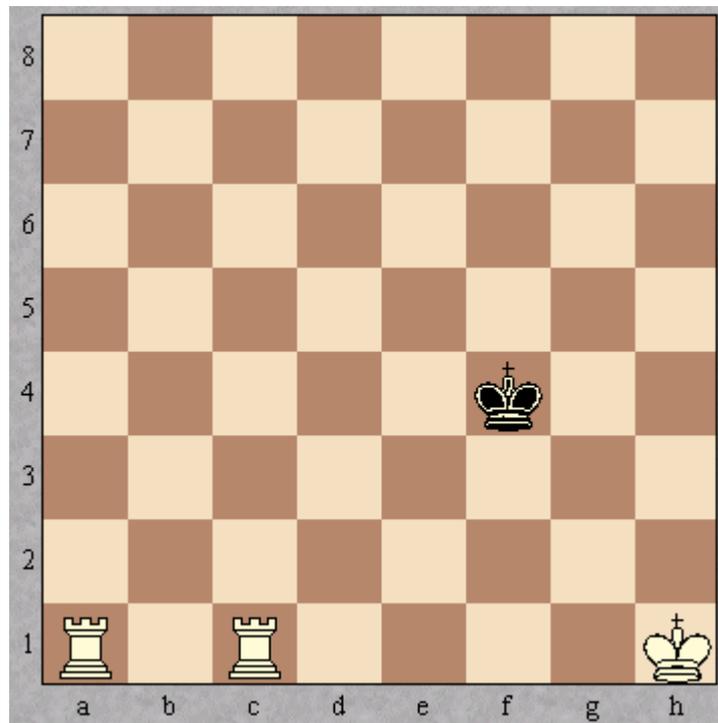
Si poteva giocare anche la 10) Re6 e poi 10) ..., Rf8*; 11) Df7#.

10) ... Rf8*
11) Df7 #

4. Finale di Re e 2 Torri contro Re

Questo finale è talmente tanto semplice, per il partito con le 2 Torri, che non merita nessun commento, la vittoria può avvenire anche senza che il proprio Re si

muova. Qui ne parlo solo per farvi vedere una combinazione particolare e per farvi prendere un po' di dimestichezza nel movimento dei pezzi. Qui dare scacco al Re, se con metodo, è sicuramente d'aiuto.



Bianco

Rh1

Ta1

Tc1

Nero

Rf4

1) Tg1

Con questa mossa il bianco limita il campo del Re nero, sarebbe più corretta la 1) Te1, ma voglio farvi vedere una piccola combinazione.

1) ... Rf3

2) Taf1+

Se non siete certi di quale Torre bianca va in f1, rivedete la lezione 2, capitolo 2. "Metodo di notazione".

2) ... Re2

3) Tf8 Re3

4) Tg7

Questa mossa è meglio della 4) Tg8 e ora vedrete il motivo.

4) ... Re4

5) Te7+ Rd5

6) Td8+ Rc6

7) Td1 Rc5

8) Te2

Si poteva giocare anche 8) Tc7+, Rb6; 9) ecc.

8) ... Rc4

9) Tc2+ Rb3

10) Tc8 Rb4

- 11) Tb1+ Ra3
- 12) Ta8#

Ora, partendo dalla posizione precedente, vi farò vedere un altro metodo, da parte del bianco, per poter vincere questa posizione. In questo caso dare scacco al Re è dannoso.

- 1) Ta3 Re4
- 2) Tf1

Sarebbe stata più corretta la 2) Td1, ma visto che ci siete ...

- 2) ... Re5
- 3) Ta4 Rd5
- 4) Te1 Rc5
- 5) Td1 Rb5
- 6) Te4 Rc5
- 7) Td2

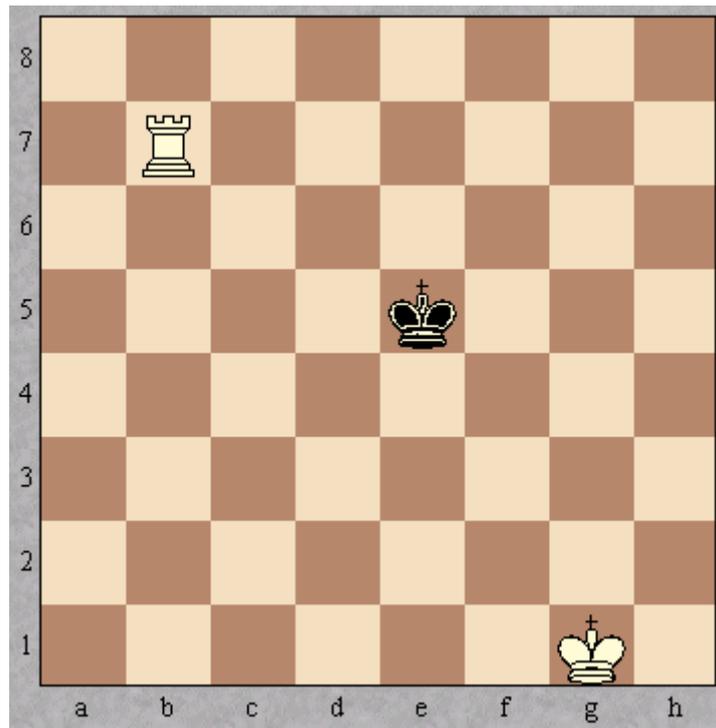
Questa mossa serve a far retrocedere il Re nero.

- 7) ... Rb5
- 8) Tc2 Rb6
- 9) Te5 Rb7
- 10) Te6 Rb8
- 11) Te7 Ra8*
- 12) Tc8#

Confrontando questi due metodi per vincere vi sarete accorti che esiste una differenza, nel primo metodo il bianco deve dare scacco al Re nero per farlo retrocedere, nel secondo metodo non è necessario dare scacco al Re per farlo retrocedere, anzi sarebbe dannoso farlo. In caso dobbiate giocare un finale del genere starà a voi scegliere la tecnica più consona al vostro modo di giocare e alla posizione del Re del vostro avversario, rispetto alle due vostre Torri.

5. Finale di Re e Torre contro Re

Questo finale, è semplice, ma non come i due precedenti, qui come per il finale Re e Donna contro Re, bisogna che il Re aiuti la propria Torre per poter vincere.



Bianco	Nero
Rg1	Re5
Tb7	

- | | |
|---------|-----|
| 1) Tb4 | Rd5 |
| 2) Rf2 | Rc5 |
| 3) Th4 | Rd5 |
| 4) Re3 | Re5 |
| 5) Te4+ | |

Con questa mossa il bianco costringe il Re nero a prendere una decisione su dove rifugiarsi. Sarebbe stata altrettanto buona la 5) Th5+, visto che il Re bianco impedisce al Re nero di passare nella traversa 4.

- | | |
|---------|-----|
| 5) ... | Rd5 |
| 6) Rd3 | Rc5 |
| 7) Td4 | Rc6 |
| 8) Rc4 | Rc7 |
| 9) Rc5 | Rb7 |
| 10) Rb5 | Rc7 |
| 11) Td5 | |

Questa è solo una mossa d'aspetto, serve a guadagnare un tempo.

- | | |
|----------|-----|
| 11) ... | Rb7 |
| 12) Td7+ | |

Con questa mossa il Re nero è costretto a retrocedere in ottava traversa.

- | | |
|---------|------|
| 12) ... | Rc8 |
| 13) Rc6 | Rb8* |
| 14) Rb6 | Rc8 |
| 15) Td1 | |

Questa mossa proietta il Bianco verso la vittoria finale.

- | | |
|---------|------|
| 15) ... | Rb8* |
|---------|------|

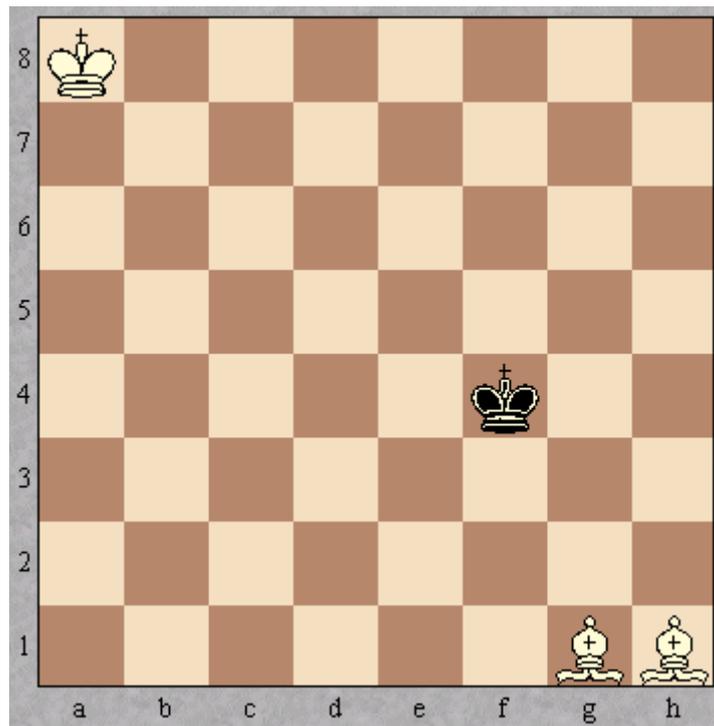
16) Td8#

6. Finale di Re e Alfiere contro Re

Questo finale è sempre pari, non è possibile vincere in nessun caso. Se ci provate, capirete da soli l'impossibilità di vincere.

7. Finale di Re e 2 Alfieri contro Re

Questo finale non è semplice, bisogna costringere il Re avversario in un angolo della scacchiera e per fare questo è necessario l'azione combinata di tutti e tre i pezzi.



Bianco
Ra8
Ag1
Ah1

Nero
Rf4

1) Ad4 Rf5
2) Rb7 Re6
3) Ae4

Il bianco ha ridotto lo spazio vitale al Re nero.

3) ... Rd6
4) Rc8 Re7
5) Rc7 Re6
6) Rc6 Re7
7) Af5 Rd8
8) Af6+

Il bianco è riuscito a impedire al Re nero di fuggire, ed ora lo spingerà, pian piano verso l'angolo h8.

- 8) ... Re8*
 9) Ag6+ Rf8*
 10) Rd6 Rg8*

Il nero ha ora solo 2 caselle dove può transitare, la f8 e la g8.

- 11) Ad4 Rf8*
 12) Re6

Il bianco muovendo il Re impedisce al Re nero di scappare, spingendolo verso la h8.

- 12) ... Rg8*
 13) Rf6 Rf8
 Se 13) ..., Rh8; 14) Rf7#

- 14) Ac5+

Con questa mossa il nero ha solo 2 caselle dove può transitare, la g8 e la h8.

- 14) ... Rg8*
 15) Af5 Rh8*
 16) Rg6 Rg8*
 17) Ae6+ Rh8*
 18) Ad4#

Avrete sicuramente visto che il metodo non è dei più semplici, vi consiglio di provare molte volte questo finale, sia per prendere pratica con il movimento dell'Alfiere, sia perché in caso di necessità non incappiate in una patta per mosse (vedere capitolo 2 punto 4 di questa lezione).

8. Finale di Re, Alfiere e Cavallo contro Re

Questo non è un manuale di scacchi, vi dirò comunque che questo finale, molto più difficile del precedente, se giocato correttamente dal partito prevalente, è sempre vinto. In un qualunque manuale potete trovare il metodo per giocare correttamente questo interessantissimo finale.

9. Finale di Re e Cavallo contro Re

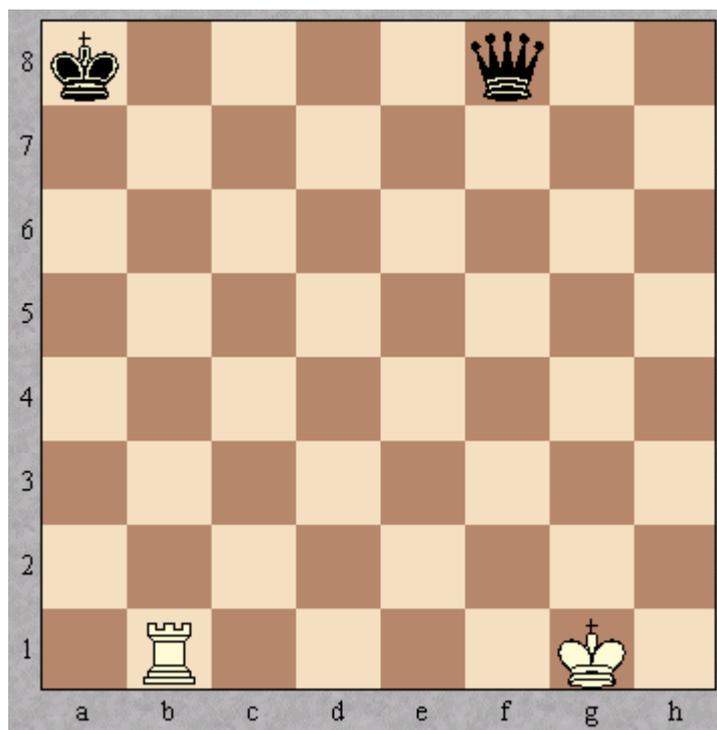
Questo finale è sempre pari, non è possibile vincere in nessun caso. Se ci provate, capirete da soli l'impossibilità di vincere.

10. Finale di Re e 2 Cavalli contro Re

Anche in questo caso il finale è sempre pari se giocato correttamente dal partito in inferiorità. Per poter vincere il partito prevalente deve sperare in un grossolano errore del partito del solo Re.

11. Finale di Re e Donna contro Re e Torre

I vari finali di Re e Donna contro Re e un singolo pezzo (che non sia il Pedone) è quasi sempre vinto dal partito prevalente. Il più interessante di tutti questi finali è quello che qui vi propongo. Vediamo come il partito prevalente, se non commette errori, riesce a vincere. Il motivo della vittoria è semplice, la Donna può, dando scacco al Re, catturare la Torre avversaria. L'unica difesa del partito più debole è fare in modo che il Re non si allontani mai dalla propria Torre, ma anche in questo caso la sconfitta è inevitabile, vediamo come.



Bianco	Nero
Rg1	Ra8
Tb1	Df8

La Torre bianca deve dare continuamente scacco al Re nero, appena smette con quest'azione il nero passerà all'attacco, ora vediamo una delle tante strategie di come si può vincere questo tipo di finale.

1) Ta1+ Rb7

2) Tb1+

Il nero, per vincere, deve far avvicinare il proprio Re al Re avversario. Senza il Re, la Donna da sola, non può vincere. Per cui la risposta corretta del nero è:

2) ... Rc6

3) Tc1+ Rd5

4) Td1+ Re4

5) Te1+

Fate attenzione, il nero non può rispondere 5) ..., Rf3 perché la continuazione 6) Tf1+, Rg3 (o qualunque altra risposta) porterebbe alla 7) Txf8 riuscendo così a vincere la partita, visto che questo finale si è trasformato nel finale Re e Torre contro Re e, come abbiamo visto precedentemente, il partito prevalente è sempre vincente. Per cui la risposta corretta del nero è:

5) ... Rd3

Con questa mossa il Re nero si avvicina alla Torre bianca per poter fare in modo che perda l'iniziativa. Ora il bianco ha tre possibilità 6) Rg2, 6) Td1+ o 6) Tf1. Analizzeremo le prime due, la terza, potete verificare da soli, che è ugualmente perdente.

6) Rg2 Db4

7) Tf1 Dg4+

8) Rf2 De2+

9) Rg1

Il bianco, se muove 9) Rg3, perde la Torre e la partita per 9) ..., Dxf1; 10) ecc.

9) ... Re3

10) Tf6

Il bianco è obbligato a muovere la Torre, muovendo il Re, la Torre viene catturata. Per il bianco esistono solo 10) Tf6, 10) Tf7 e la 10) Tf8. La 10) Tf5 è errata per 10) ..., Dg4+ con cattura della Torre. Questo non significa che il bianco possa salvarsi, prolunga soltanto la sua agonia.

10) ... Dg4+

11) Rf1 Dh4

12) Te6+

Il bianco non ha soluzione, se muove il Re perde la Torre e la partita, se invece muove la Torre ecco cosa succede, la 12) Tf8, è perdente per 12) ..., Dh1#.

12) ... Rf3

13) Te2

Questa mossa serve per poter controllare la casella f2 ed impedire la seguente mossa

13) ..., Df2#.

13) ... Dh1#

Ora analizziamo la variante 6) Td1+

1) Ta1+ Rb7

2) Tb1+ Rc6

3) Tc1+ Rd5

4) Td1+ Re4

5) Te1+ Rd3

6) **Td1+** Re2

7) Td7

Unica mossa possibile, la 7) Td4 è inferiore per questa continuazione 7) ..., Dg7+ e la Torre è catturata, la 7) Td5 è inferiore per questa continuazione 7) ..., Dg8+ e la Torre è catturata. Voglio farvi notare una piccola trappola se 7) Tf1, Dxf1+; 8) Rh2*, Rf2?? (o Rf3??) = = (stallo).

7) ... Df2+

8) Rh1* Dh4+

Se il nero muove il proprio Re, dà la possibilità alla Torre di rientrare in gioco e di disturbare la combinazione spettacolare che ora vedrete.

9) Rg1 Dg4+

10) Rh1 Dxd7

Ora siamo al finale visto prima di Re e Donna contro Re. Esistono altre varianti per il partito in inferiorità, ma tutte portano al solito risultato che avete appena visto.

Ora qui vediamo una situazione un po' diversa, ma comunque interessante.

Bianco Nero

Re1 Rd4

Te2 Df4

1) Rd1 Rd3

Il Re del partito prevalente si deve avvicinare, senza timore, alla coppia composta dal Re e dalla Torre, solo così può vincere.

2) Re1 Dg3+

3) Rd1

Non che ci siano molte alternative.

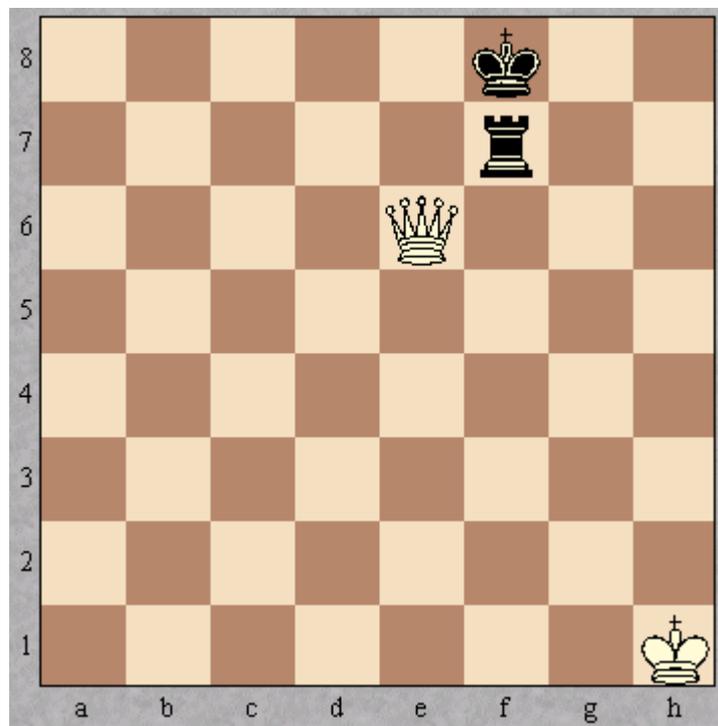
3) ... Df3

La Torre è inchiodata, vediamo le due possibili continuazioni 4) Re1, Dxe2# oppure

4) Rc1, Dxe2; 5) ecc. ed ora siamo al finale visto prima tra Re e Donna contro Re.

Anche in questo caso do il solito consiglio, provate, provate e poi provate ancora, anche spostando i pezzi e cercando di capire cosa può succedere. Ora vi farò vedere un caso molto particolare su questo finale tra Re e Donna contro Re e Torre.

Fate molta attenzione perché il partito prevalente non riuscirà a vincere, anzi, se non sta molto attento rischierà di perdere la partita, vediamo come e perché.



Bianco

Rh1

De6

Nero

Rf8

Tf7

Come spiegato prima, il partito in inferiorità deve dare scacco il più a lungo possibile, se non lo fa e lascia l'iniziativa al partito più forte la sconfitta è inevitabile, come abbiamo appena visto.

1) ... Th7+

2) Rg2

Il Re bianco se vuole sperare di vincere deve avvicinarsi al Re nero, se non lo fa impatterà per raggiungimento delle 50 mosse.

2) ... Tg7+

3) Rf3 Tf7+

4) Rg4

La mossa 4) Re4 è errata per 4) ..., Te7, 5) Dxe7, Rxe7 = = (vedi capitolo 2.2), se 5) De5, Txe5; 6) Rxe5 = = (vedi capitolo 2.2). Tenete presente che la Donna non può far altro.

4) ... Tg7+

5) Rh5 Th7+

6) Rg5

La mossa 6) Rg6 è errata per 6) ..., Th6+ ed ora la patta è inevitabile. 7) Rxh6 = =. Se 7) Rg5, Txe6 ed il bianco è riuscito a perdere una partita che sembrava vinta. Se 7) Rf5, Txe6; 8) Rxe6 = =.

6) ... Tg7+

Il bianco rischia grosso se entra nella traversa "6", vediamo cosa può succedere.

7) Rf6 Tg6+

Anche ora è di nuovo patta, anche se per stallo. Se invece esegue 7) ..., Tf7+??; 8) Dxf7#.

12. Tabelle riassuntive

Ora qui vi allego due tabelle riassuntive dei finali di soli pezzi, tanto per stuzzicarvi la curiosità. Dovete sapere che esistono manuali interi che parlano **soltanto** di finali considerando le innumerevoli possibilità.

FINALI DI SOLI PEZZI CHE TEORICAMENTE SONO PATTI

Re	contro	Re
Re e Alfiere	contro	Re
Re e Cavallo	contro	Re
Re e Torre	contro	Re e Alfiere
Re e Torre	contro	Re e Cavallo
Re e 2 Alfieri	contro	Re e Cavallo
Re e 2 Alfieri	contro	Re e Alfiere

Esistono molti altri finali che teoricamente rientrano in questa categoria. Salvo che per i primi tre casi, per tutti gli altri possono esistere posizioni molto particolari (rare eccezioni), dove il partito prevalente vince, nonostante il partito più debole non faccia errori di strategia, oppure, vince perché il partito in inferiorità commette un errore grossolano.

FINALI DI SOLI PEZZI CHE TEORICAMENTE SONO VINTI DAL PARTITO PREVALENTE

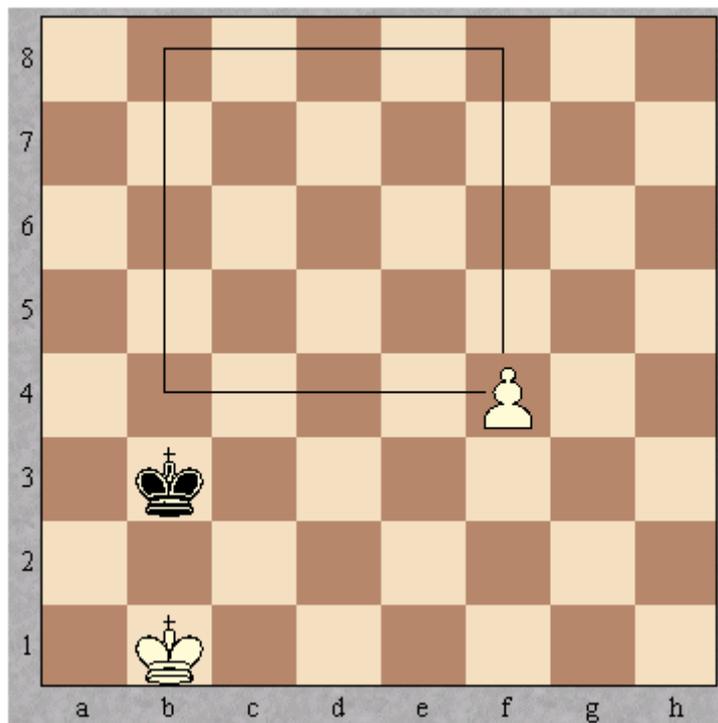
Re e Donna	contro	Re
Re e Torre	contro	Re
Re e 2 Alfieri	contro	Re
Re, Alfiere e Cavallo	contro	Re
Re, Torre e Alfiere	contro	Re e Alfiere
Re, Torre e Alfiere	contro	Re e Cavallo
Re, Torre e Cavallo	contro	Re e Alfiere

Esistono molti altri finali che teoricamente rientrano in quest'altra categoria. Anche qui possono verificarsi situazioni di patta, dovute **PERO'** ad errori del partito prevalente o a posizioni molto particolari (rare eccezioni).

Qui, ora, vi farò vedere un altro finale molto studiato, per farvi capire l'importanza di avere il tratto, cioè l'obbligo di muovere.

13. Finale di Re e Pedone contro Re

Il finale tra Re e Pedone contro Re è il più semplice di tutti i finali che comprendono come pezzi Re e Pedoni. Questa categoria di finali è molto complessa e comprende molte varianti. Nello schema successivo potete vedere un classico esempio del finale Re e Pedone contro Re. La domanda interessante è, **chi vince in questa situazione?** Questa domanda ha come risposta, dipende chi deve muovere per primo, o più tecnicamente, **dipende da chi ha il tratto.**



Bianco
Rb1

Nero
Rb3

Pf4

Come si può vedere il Re bianco non può aiutare il proprio Pedone o intralciare il cammino al Re nero verso la possibile cattura del Pedone bianco.

1° IPOTESI il tratto è al bianco.

Visto che il tratto è al bianco la partita potrebbe svolgersi in questo modo.

- 1) f5 Rc4
- 2) f6 Rd5
- 3) f7 Re6

Il Re nero ha raggiunto il Pedone bianco, ma è arrivato tardi.

4) f8D

Oramai il Nero ha perso la partita, se non siete convinti andate a vedere il finale *Re e Donna contro Re* al capitolo 3 di questa lezione e provate a giocare questo finale.

2° IPOTESI il tratto è al nero.

- 1) ... Rc4
- 2) f5 Rd5
- 3) f6 Re6

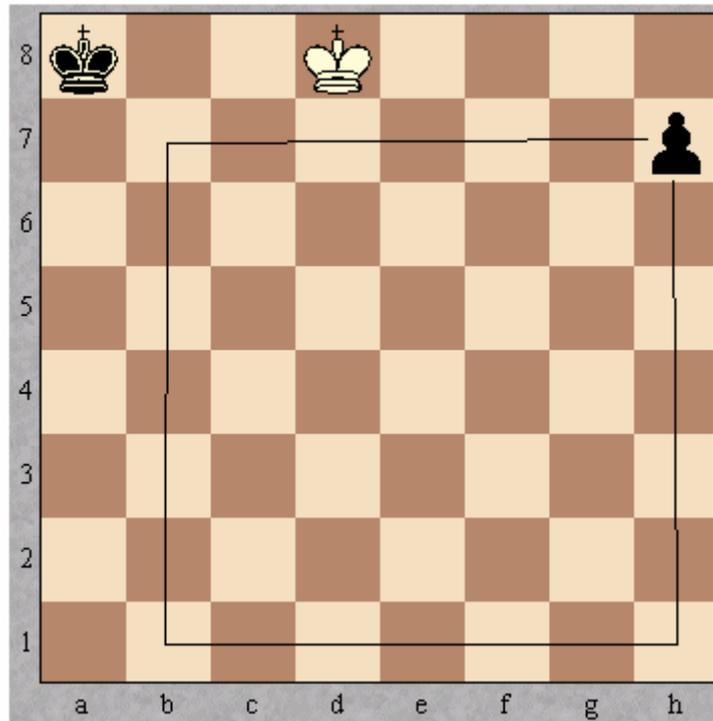
Il Re nero ha raggiunto il Pedone bianco, ed in questo caso il nero riuscirà ad impattare la partita.

4) f7 Rxf7 = =

Esiste una regola per poter sapere immediatamente se il partito prevalente riesce a vincere o ad impattare. Si chiama *regola del quadrato*, e dice che: **se il Re avversario è nel quadrato, allora riuscirà a catturare il Pedone e ad impattare, altrimenti il Pedone riuscirà ad arrivare alla traversa avversaria e la sconfitta sarà inevitabile.** Se il Pedone bianco fosse stato in f3 e non in f4 non ci sarebbe stato niente da fare, il bianco non avrebbe potuto vincere in nessun caso (ovviamente ipotizzando che il Re nero non faccia errori).

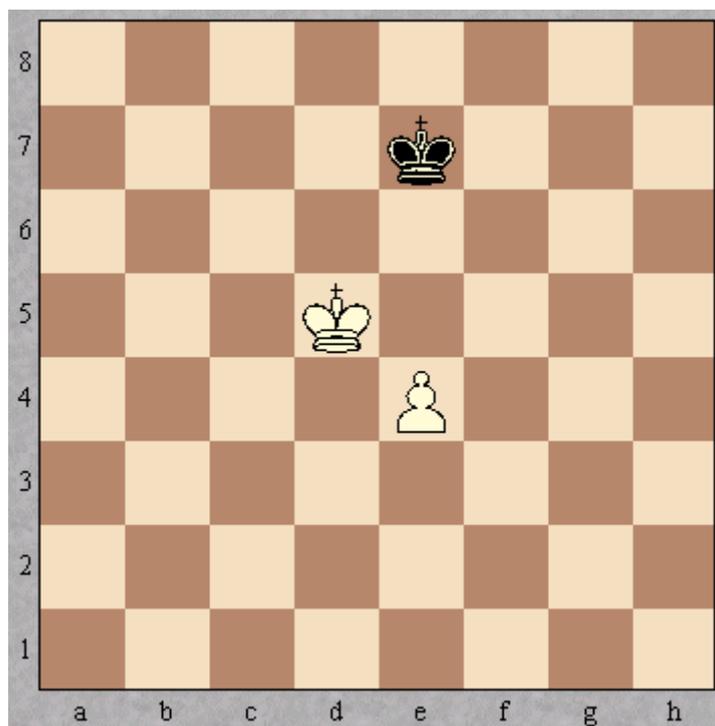
Esercizio n° 1

Nello schema che segue, se il tratto è al nero, la vittoria del nero è incontestabile, se il tratto è al bianco il nero riuscirà *comunque a vincere*. Provate a scrivere queste due partite (con il tratto al nero e con il tratto al bianco) e spiegate l'apparente contraddizione rispetto alla regola del quadrato sopra menzionata. Se non ci riuscite, suggerisco di andare a vedere il movimento del Pedone (lezione 2, capitolo 9.).



Vediamo un altro esempio su questo interessantissimo finale tra Re e Pedone contro Re.

In questa situazione il Re bianco è abbastanza vicino al proprio Pedone per interferire con la manovra del Re nero e questo fa in modo che la regola del quadrato non sia applicabile. Anche in questa ipotesi esistono due possibilità, ora le esamineremo entrambe attentamente.



Bianco

Nero

Rd5 Re7
Pe4

1° IPOTESI il tratto è al bianco.

Visto che il tratto è al bianco la partita potrebbe svolgersi in questo modo.

1) Re5 Rd7
2) Rf6 Rd6
3) e5+ Rd7
4) Rf7 Rd8
5) e6

Ora il nero deve per forza lasciare libero il campo al bianco che riuscirà a portare il Pedone in ottava traversa promovendosi a Donna ed ovviamente vincendo la partita.

Proviamo con un'altra strategia di difesa del nero.

1) Re5 Rd7
2) Rf6 Rd8
3) Rf7 Rd7
4) e5 e per il nero non c'è più nulla da fare, la sconfitta è arrivata.

Proviamo una terza strategia di difesa del nero.

1) Re5 Rd8
2) Rd6 Re8
3) Re6 Rd8
4) Rf7 Rd6
5) e5 e per il nero non c'è più nulla da fare, la sconfitta è inevitabile.

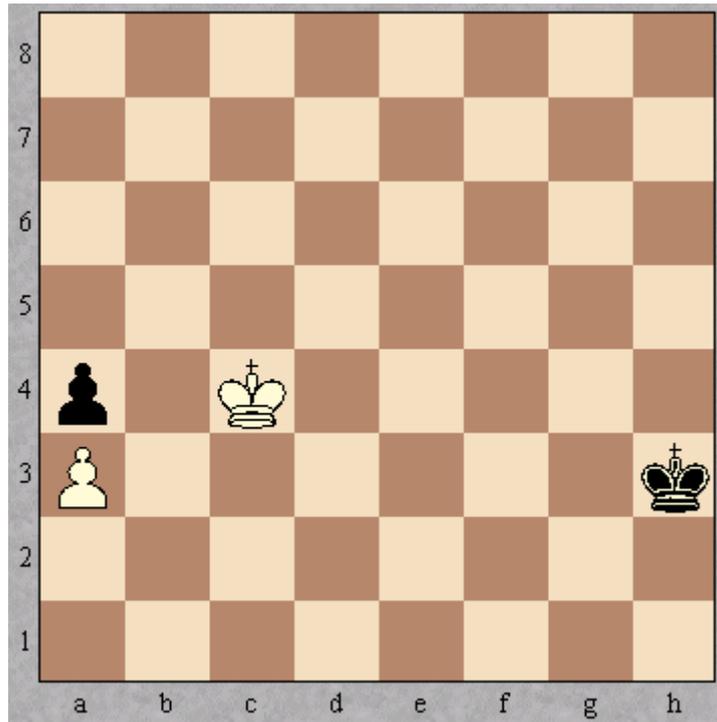
Proviamo una quarta strategia di difesa del nero.

1) Re5 Re8
2) Re6 Rd8
3) Rf7 Rd7
4) e5 e per il nero non c'è più nulla da fare, la sconfitta è giunta.

Potremmo provare anche altre strategie di difesa per il nero, ma se il bianco non commette grossolani errori, la vittoria non potrà sfuggirgli. Qualcuno potrebbe chiedere qual è la strategia fondamentale per poter vincere e la risposta è che il Re bianco deve affrontare il Re nero, stando separato attraverso una traversa o una colonna, in modo da poterlo controllare. Poi dovrà controllare la casella di arrivo del proprio Pedone (in questo esempio è la e8) , posizionandosi nella f7 o nella d7, (o comunque fare in modo che il Re nero non la possa occupare stabilmente) senza però lasciare isolato il proprio Pedone che è l'unica sua possibilità di vittoria. Sembra molto complesso, ma se ripetete più volte (anche variando le risposte del nero) questo tipo di finale, tenendo conto di quello che ho appena detto, la vittoria non può sfuggirvi. Proviamo ora a cambiare la prima mossa del bianco, non 1) Re5, ma 1) e5 e scopriamo così che questa mossa iniziale è errata.

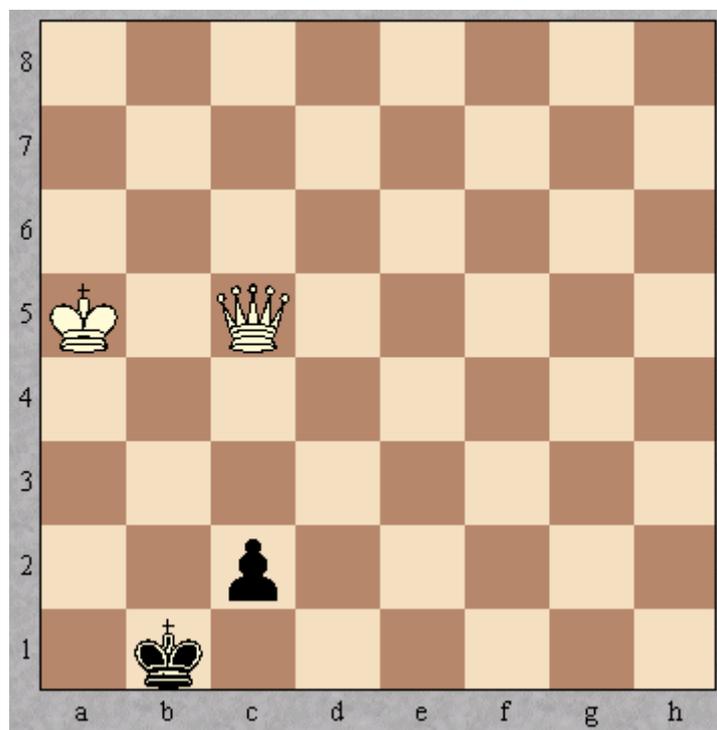
Proviamo una quinta strategia, però cambiando la prima mossa del bianco.

1) e5? Rd7



Esercizio n° 3

Nello schema che segue è riportato un finale tra Re e Donna contro Re e Pedone. Provate a scrivere la partita con il tratto al bianco [con il tratto al nero la risposta è immediata 1) ..., c1D e la patta è inevitabile] e se avrete trovato la strategia giusta il risultato sarà: *Il bianco muove e, nonostante tutti i suoi sforzi, il nero impatta.*



Vediamo ora una partita realmente svoltasi tra due campioni del passato.

Apertura Spagnola

Partita giocata a Vienna nel 1914

Capablanca Josè Raul contro Réti Richard.

Bianco	Nero
1) e4	e5
2) Cf3	Cc6
3) Ab5	Cf6
4) o-o	Cxe4
5) d4	Ae7
6) De2	Cd6
7) Axc6	bxc6
8) dxe5	Cb7
9) Te1	o-o
10) Cd4	Cc5
11) Cc3	Ce6
12) Ae3	Cxd4
13) Axd4	c5
14) Ae3	d5
15) exd6 e.p.	

Piccolo commento su questa mossa. Il Pedone bianco che si trova in e5 cattura il Pedone nero in d5, perché il nero, alla mossa precedente, ha effettuato Pd7-d5. Il bianco immediatamente dopo può effettuare (ma non è obbligatorio, però qui lo fa) la Pe5xd6 e.p., cioè cattura il Pedone nero in d5, lo toglie dalla scacchiera e va a posizionarsi in d6, non in d5.

15) ... Axd6

16) Tad1

Altro piccolo commento su questa mossa. Qui è la Torre che si trova in a1 ad andare in d1 e NON è la torre in e1 che si sposta in d1. Fate attenzione.

16) ... Df6

17) Dh5!

E' facile vedere che la Donna e l'Alfiere neri sono pronti a puntare sulla casella g2 e se ci riuscissero sarebbero grossi problemi per il bianco. Se invece di 17) Dh5 (con questa mossa si impedisce alla Donna nera di andare nella casella g6) il bianco faceva la 17) Db5 questa poteva essere una possibile continuazione dell'attacco del nero 17) ..., a7; 18) Db3, Tb8; 19) Dd5, Dg6; 20) ecc. ed ora non si può più sventare l'attacco in g2.

17) ... Tb8

18) Ac1 Df5

19) Dxf5 Axf5

20) Ce4 Tfe8

Se avete un dubbio su questa notazione leggete la nota dopo la mossa 16) del bianco.

21) Cxd6 cxd6

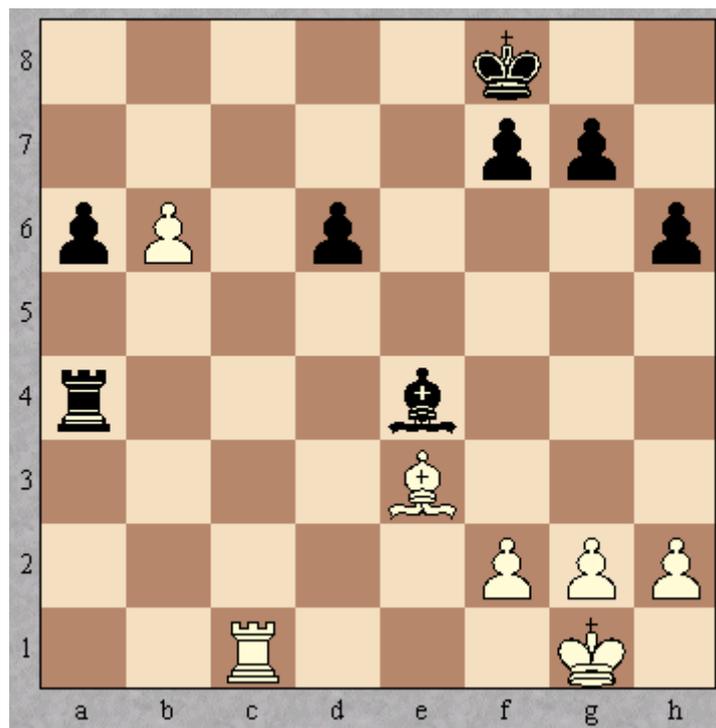
22) Txe8+ Txe8

23) Ae3 Te6

24) c3 a6

- 25) b4 cxb4
 26) cxb4 h6
 27) a4 Ac2
 28) Ta1 Te4
 29) b5 Txa4
 30) Tc1 Ae4
 31) b6 Rf8??

Qui Réti commise un errore imperdonabile che Capablanca non si lasciò sfuggire, vincendo una partita che oramai si trascinava inesorabilmente verso la patta. Vediamone la conclusione.



32) f3

E' da far notare che la 32) f3 permette di fare due cose. La più importante è quella di liberare una via di fuga al Re bianco e di conseguenza il bianco potrà disporre della Torre con tutta tranquillità, visto che la minaccia del nero Ta1# è oramai smontata. Il secondo scopo, non meno importante, è quello di obbligare il nero a muovere l'Alfiere, in modo da non perdere un tempo che invece si perderebbe se il bianco giocasse 32) h3. Non è possibile giocare la 32) g3, perché la casella che si libererebbe dalla mossa, cioè la g2, è controllata dall'alfiere nero in e4.

32) ... Ad5

Il nero NON può rispondere 32) ..., Ac6 per 33) Txc6. Non può rispondere nemmeno 32) ..., Ab7 per 33) Tc7, Aa8; 34) Tc8+, e l'Alfiere viene catturato. Non si può nemmeno fare la 32) Aa8 per l'identico motivo visto prima.

33) Tc8+ Re7*

34) b7 Axb7

Mossa forzata da parte del nero, altrimenti il nero perde la Torre, oppure il bianco trasformerà il Pedone in Donna. Vediamone la continuazione 34) ..., Tb4; 35) b8D, Txb8; 36) Txb8.

35) Tc7+

Il bianco riesce a catturare l'Alfiere nero sacrificando un Pedone, il maestro Réti continuò ancora a difendersi, ma oramai la sconfitta era arrivata.

Questa partita mi è servita solo per dimostrarvi che l'errore fatto dal nero alla mossa 31) ..., Rf8?? si è poi concretizzato per il bianco alla mossa 35) Tc7+, perciò state sempre all'erta, anche i grandi campioni possono distrarsi e commettere errori fatali, portandoli direttamente alla sconfitta.

Soluzione esercizio n° 1

Bianco	Nero
Rd8	Ra8
	Ph7

Tratto al Nero

1) ... h6

Non è la miglior mossa possibile, ma è adeguata per vincere.

2) Re7 h5

3) Rf6 h4

4) Rg5

Il Re bianco ha raggiunto il Pedone nero, ma non riuscirà a catturarlo, perché NON è entrato nel quadrato.

4) ... h3

5) Rh4 h2

6) Rh3 h1D+

Ora la vittoria del nero è incontestabile.

Tratto al Bianco

1) Re7

Qui il Re bianco entra nel quadrato del Pedone, ma non sarà sufficiente a catturarlo.

1) ... h5!

Con questa mossa il Pedone avanza di **due** caselle, perciò riuscirà ad impedire al Re bianco di rientrare, con le prossime mosse, nel quadrato del Pedone. Il Pedone riuscirà a trasformarsi nella Donna ed il nero riuscirà a vincere.

2) Rf6 h4

3) Rg5

Il Re bianco ha raggiunto il Pedone nero, ma non riuscirà a catturarlo, perché NON è entrato nel quadrato.

3) ... h3

4) Rg4 h2

5) Rg3 h1D

In questo caso, come nel precedente, la vittoria del nero è incontestabile.

Soluzione esercizio n° 2

Bianco	Nero
Rc4	Rh3
Pa3	Pa4

Tratto al bianco

1) Rb4

Il bianco, se vuole vincere, deve per forza, catturare il Pedone avversario.

1) ... Rg4

Il Re nero non può far nulla per evitare che il Re bianco catturi il proprio Pedone. L'unica sua salvezza è cercare di impedire che il Pedone bianco si trasformi in Donna, ed è per questo motivo che il suo obiettivo è quello di occupare la casella a8.

2) Rxa4 Rf5

Una cosa da far notare è che il Re nero è entrato nel quadrato del Pedone bianco, anche se il Re bianco interferirà pesantemente nel proseguo della partita.

3) Rb5

Dopo aver catturato il Pedone nero, il Re bianco deve impedire che il Re nero occupi la casella a8.

3) ... Re6

4) Rc6

Il bianco è riuscito a mettere il proprio Re davanti al Re nero per ostacolarli il cammino verso la casella a8 dove il Pedone si trasformerebbe in Donna.

4) ... Re7

Il nero potrebbe anche fare 4) ..., Re5, questa possibilità la analizzeremo dopo.

5) Rc7 Re6

6) a4 Rd5

7) a5 Rc5

8) a6

Il bianco è riuscito a far uscire il Re nero dal quadrato del proprio Pedone.

8) ... Rb5

Il Re nero ha raggiunto il Pedone bianco, ma oramai è tardi, visto che non è dentro al quadrato.

9) a7 Ra6

10) a8D+ Rb5* e la vittoria del bianco è lampante.

Qui analizzeremo la possibilità 4) ..., Re5.

1) Rb4 Rg4

2) Rxa4 Rf5

3) Rb5 Re6

4) Rc6 **Re5**

5) a4 Rd4

6) a5 Rc4

Il Re nero è uscito dal quadrato e non è più in grado di raggiungere il Pedone bianco.

7) a6 eccetera.

Direi che è inutile continuare.

Tratto al nero

Anche in questo caso il bianco, se vuol vincere, deve, per forza, catturare il Pedone avversario.

1) ... Rg4

10) Dc3+

La Donna sta minacciando di catturare il Pedone, vediamo come deve reagire il nero.

10) ... Rb1

11) Db3+ Ra1

12) Dc3+

Il bianco non può fare la 12) Dxc2 perché altrimenti il nero riesce a pattare per stallo. Per ogni attacco del bianco il nero risponde andando nelle caselle a1, b1 o b2, a seconda dei casi e in questo modo riesce ad pattare.

12) ... Rb1

13) Dd3

Ora alla Donna bianca non rimane altro che allontanarsi e riprovare, sperando in un errore del nero altrimenti si arriverà alla patta per raggiungimento delle 50 mosse.

13) ... Ra1

Il nero offre il Pedone alla Donna.

14) Df1+

Ovviamente non 14) Dxc2 perché poi è patta.

14) ... Rb2

ecc.

Analizziamo la risposta del nero 1) ..., Rc1

1) Db6+ **Rc1??**

Questa mossa è errata, vediamo il motivo.

2) Rb4 Rb2

3) Rc4+ Ra1

4) Rb3 c1D

5) Da6+ Rb1*

6) Da2#

Proviamo un'altra risposta del nero al posto della 3) ..., Ra1

1) Db6+ **Rc1??**

2) Rb4 Rb2

3) Rc4+ Rc1

4) Rd3 Rd1*

5) Dg1#

Proviamo un'altra strategia di difesa del nero al posto della 3) ..., Ra1 e 3) ..., Rc1

1) Db6+ **Rc1??**

2) Rb4 Rb2

3) Rc4+ Ra3

4) Db3#

Proviamo un'altra strategia di difesa del nero al posto della 3) ..., Ra1, 3) ..., Rc1 e 3) ..., Ra3

1) Db6+ **Rc1??**

2) Rb4 Rb2

3) Rc4+ Ra2

4) Db3+ Ra1*

5) Da3+

Ovviamente non deve fare 5) Dxc2 per stallo.

- 5) ... Rb1*
 6) Rb3 c1D*
 7) Da2#

Proviamo ad analizzare un'altra strategia di difesa del nero, dopo la mossa errata 1) ..., Rc1??

- 1) Db6+ **Rc1??**
 2) Rb4 Rb2
 3) Rc4+ Ra2
 4) Db3+ Ra1*
 5) Dc3+

Ovviamente non deve fare 5) Dxc2 perché il nero otterrebbe lo stallo.

5) ... Rb1
 Il nero non può fare la 5) ..., Ra2 per 6) Dxc2+ e il bianco vince.

- 6) Rb3 c1D*
 7) Dd3+ Ra1
 Se 7) ..., Dc2; 8) Dxc2+, Ra1; 9) Da2#.
 8) Da6+ Rb1
 9) Da2#

Proviamo un'altra strategia del bianco considerando sempre la risposta errata del nero 1) ..., Rc1.

- 1) Db4+ **Rc1??**
 2) Ra4 Rd1*
 3) Dd4+

Il bianco non deve permettere al Pedone nero di trasformarsi in Donna, visto che oramai il nero ha commesso un errore fatale, con la 1) ..., Rc1??, bisogna che il bianco ne approfitti senza paura.

- 3) ... Re2
 4) Dc3+ Rd1

Il nero va a difendere l'unica cosa che gli potrebbe impedire la sconfitta, anche se oramai il suo destino è segnato.

5) Dd3+ Rc1
 Se 5) ..., Re1; 6) Dxc2 e il nero ha perso la partita.

- 6) Rb3 Rb1*
 7) Dxc2+ Ra1*
 8) Db2#

Poteva andare bene anche la 8) Da2#.

Spero di essere stato abbastanza chiaro di come sono sottili i finali e di quante trappole possono esserci in una posizione apparentemente semplice. **Vediamo ora un'altra strategia di difesa del nero per mettere in evidenza un'altra trappola mortale insita in questo finale.**

- 1) Db6+ Ra1
 2) Dd4+ Rb1
 3) De4 Rb2

Il nero non può muovere il Pedone perché è inchiodato.

- 4) De2 Rb1??

Questa risposta del nero è errata, la risposta corretta è 4) ..., Ra1 ma vediamo il motivo per cui è errata e spieghiamo la combinazione che ci deve essere per far scattare la "trappola".

5) Rb4

Il nero qui può fare solo due mosse, 5) ..., c1D oppure 5) ..., Ra1. vediamo le entrambe.

5) ... c1D

6) Rb3

Ora il nero ha perso, ma vediamo cosa può ancora fare.

6) ... Ra1

7) Da2#

6) ... Dd1+

7) Dxd1#

6) ... Dc2+

7) Dxc2+ Ra1*

8) Db2#

6) ... Db2+

7) Dxb2#

Esistono altre risposte possibili del nero, ma sono tutte perdenti, ma ora torniamo alla mossa del nero 5) ..., Ra1 e vediamo quest'altra possibilità.

1) Db6+ Ra1

2) Dd4+ Rb1

3) De4 Rb2

4) De2 Rb1??

5) Rb4 **Ra1**

6) De5+ Rb1

7) Rb3 c1D*

8) De2

E torniamo nello schema precedente.

Perché il bianco possa vincere è indispensabile che il proprio Re partecipi allo scacco e come unica casella possibile ha la b3, poiché le caselle a3 e c3 sono sotto diretto controllo della "potenziale" Donna nera che si realizzerebbe in c1. In questo possibile caso l'unica difesa del nero è che la "potenziale" Donna possa controllare una delle due caselle seguenti, o la b1 o la d1, che darebbero lo scacco al Re bianco che è in b3. Ora vi spiego dove sta la trappola. La risposta errata è la 4) ..., Rb1?? in concomitanza alla Donna bianca in e2, per il motivo che vi ho appena descritto. Spero che l'esempio che vi ho fatto appena vedere sia chiarificatore.

Ora ad alcuni potrebbe sorgere una domanda: Perché se il tratto è al nero la risposta corretta è la 1) ..., c1D e non la 1) ..., Ra1 per poter pattare? Vediamo questa piccola variante.

1) ... Ra1?

2) Ra4

Il bianco se risponde con 2) Dxc2?? = =.

2) ... Rb1

Non si può fare la 2) ..., c1D per 3) Dxd1+, ed ora la vittoria al bianco non sfuggirà più.

3) Db4+ Ra1

4) Rb3 c1D

Se 4) ..., Rb1; 5) Ra3+, Ra1; Db2#. Se invece 5) Da4, c1D; 6) Da2#. Se invece 5) ..., Rc1; 6) Da1+, Rd2; 7) Dc3+, Rd1; 8) Dxc2+, Rc1*; 9) ecc. ed ora la vittoria è arrivata.

5) Da4+ Rb1*

6) Da2#

LEZIONE 4

Le aperture

1. Premessa

Studiare le aperture è molto importante per incominciare subito bene la partita. Sbagliare l'apertura significa essere costretti, per rimediare all'errore iniziale, a non sviluppare appieno i propri pezzi, dando un vantaggio all'avversario. Abbiamo visto quanto sono difficili i finali con pochi pezzi, questo per dirvi che l'apertura è, anche se non sembra, anch'essa molto complessa. Qui non posso certo farvi vedere che una piccola parte di tutta la sua complessità mostrando varie ipotesi di gioco. V'illustrerò una serie di principi generali che dovranno essere seguiti il più fedelmente possibile, anche se non sarà facile poterli applicare, il vostro avversario cercherà di impedire che voi vi sviluppate perché anche lui ha il vostro solito problema e il solito vostro scopo, VINCERE.

Come esistono decine e decine di testi sui finali, esistono anche per le aperture decine e decine di libri che trattano anche di una sola apertura se non addirittura su un'unica variante. *Per questo motivo il primo consiglio da dare, valevole per tutti, è quello di giocare possibilmente sempre le solite e ben collaudate aperture, che avete studiato.* Non vi demoralizzate se perderete le vostre prime partite, questo può significare tantissime cose, una serie di piccoli errori che il vostro avversario ha sfruttato, un grossolano errore da qualche parte, o più semplicemente il vostro avversario ha fatto meno errori di voi. Un errore fatto e non punito, non si può considerare tale, un errore è errore solo e soltanto se voi ve ne rendete conto e rispondete punendo il vostro avversario andando a catturare un pezzo sguarnito, o più semplicemente, andando a controllare una singola casella della scacchiera che poi risulterà importante per una vostra strategia di gioco in attacco o in difesa.

Se il vostro avversario esegue una mossa che voi non conoscete non pensiate che abbia giocato in modo errato e che la vittoria oramai non vi possa più sfuggire, anzi potrebbe essere proprio l'opposto, cioè che il vostro avversario conosce meglio di voi quel particolare schema di gioco. Per questo motivo cercate sempre di ragionare dando sempre la mossa che ritenete la più corretta e cercate di evitare di addentrarvi in situazioni che non conoscete. In poche parole state all'erta in ogni momento, cercate di vedere se ci sono dei pezzi minacciati di cattura e se sono da voi, sufficientemente difesi, in modo da evitare errori fatali. *Cercate di capire il motivo di determinate mosse più che di memorizzarle.* Oramai dovrete aver appreso il metodo per poter segnare le partite, per cui vi consiglio di giocare e in contemporanea di scrivere le mosse della partita poi, con la dovuta calma, di andare a rivedere quello che avete mosso facendo la dovuta autocritica. Come avete visto nella partita n° 2 della lezione 2 può capitare di catturare un pezzo molto importante,

solo per poi rendersi conto di aver fatto un errore fatale. Nelle prossime lezioni, vedrete alcune di queste combinazioni (sacrifici), veramente spettacolari.

2. Conquista e/o controllo del centro

Dopo questa lunga, ma necessaria premessa, incominciamo a dare alcuni concetti base strettamente legati a questa lezione. Il primo concetto da dare è la *conquista o il controllo del centro della scacchiera*. Nella lezione 2 vi ho fatto notare che i pezzi posizionati al centro della scacchiera controllano, spesso e volentieri, più caselle dei medesimi pezzi posizionati ai margini. Ma quali sono le caselle del centro? Le caselle del centro sono la d5 – d4 – e5 – e4. Negli ultimi anni per “caselle del centro” si intende, oltre le caselle appena menzionate, anche le caselle che sono intorno a queste e più precisamente la c6 – c5 – c4 – c3 – d6 – d3 – e6 – e3 – f6 – f5 – f4 – f3.

Con il termine “conquista del centro” si intende avere almeno un pezzo posizionato su una di queste caselle, per “controllo del centro” si intende avere un pezzo che con un solo tratto può catturare un pezzo avversario che vi si è posizionato. Tenete presente che il vostro avversario ha il vostro solito scopo, ritenetevi soddisfatti se riuscite a controllare-conquistare almeno le caselle a voi più vicine. Ora una domanda che alcuni di voi sicuramente si saranno posti è se conviene controllare o conquistare il centro. Cioè è meglio avere dei propri pezzi nelle caselle sopramenzionate, oppure è meglio avere dei pezzi che possano, con un solo tratto posizionarsi su quelle medesime caselle? La risposta non è semplice, ricordatevi, però, che è indispensabile controllarne almeno una parte. Tenete presente che il bianco ha il tratto, per cui tenderà a conquistarlo, il nero dovendo rispondere tenderà a controllarlo, questa però non è una regola sempre rispettata.

Non è facile, se non impossibile, imbastire una buona difesa, o un altrettanto buon attacco, se non si controlla il centro, o parte del centro, della scacchiera. Per questo motivo, se perdete il controllo di parte del centro, spesso e volentieri questo vi creerà enormi difficoltà, per cui vi do un consiglio, in questi casi, molto probabilmente non esiste migliore mossa di quella che vi permetterà di riconquistare una parte del centro stesso.

3. Sviluppo dei pezzi

Questo è un concetto più impalpabile del precedente. I pezzi, ovviamente, non devono rimanere nelle loro case iniziali, se questo succede si contraddice il terzo concetto che esporrò dopo. I Pedoni devono rapidamente conquistare il centro della scacchiera, come spiegato nel punto precedente, i cavalli e gli alfieri devono, sempre per il motivo sopraesposto, fare altrettanto, cioè andare a difendere i propri pezzi e in contemporanea, se possibile, andare a minacciare i pezzi avversari. Le Torri e la Donna, in genere, entrano nel gioco attivo dopo un po', visto che per dare il loro meglio hanno bisogno di colonne o traverse libere e, come è facile capire, dopo poche mosse, questo non è possibile. Via via che i pezzi vengono catturati, le Torri e la Donna entrano nel vivo della partita. Un errore comune è quello di portare troppo avanti i vari pezzi, soprattutto i Pedoni, (vi ricordo che non possono tornare indietro), senza supportarli di una buona copertura. Per questo motivo, per le prime fasi di gioco, vi do un consiglio, fermate l'avanzata dei vostri Pedoni verso la terza, quarta traversa (sesta, quinta traversa se state giocando con il nero), non andate oltre se non in casi eccezionali. Esiste una regola empirica, e come tale ci possono essere

avviene con la 1) e4, un altro 30% avviene con la 1) d4, un 15% avviene con la 1) Cf3 e un altro 15% con la 1) c4. Quello che manca ad arrivare al 100% sono altre aperture ancora meno utilizzate, ma non per questo prive di sorprese anche positive, visto che non essendo molto giocate non sono molto conosciute e, di conseguenza, analizzate dal punto di vista teorico.

Una cosa curiosa che voglio segnalarvi è che moltissime aperture hanno un nome proprio, mi spiego facendovi degli esempi pratici. "Apertura Grob" – "Apertura Rèti" – "Partita spagnola" – "Partita Italiana" – "Difesa Ungherese" "Apertura dei due Cavalli" – "Apertura dei quattro Cavalli" e tantissimi altri nomi. Tutti questi nomi possono essere dedicati, come nel caso delle prime due, a grandi campioni del passato che le hanno teorizzate/giocate/studiate, oppure possono essere dovuti alla "scuola" scacchistica che li codificata per prima o anche allo schema che sulla scacchiera viene a formarsi.

6. Apertura di Re 1) e4

Quest'apertura è, come detto precedentemente molto usata per due motivi. Il primo motivo è che permette di conquistare parte del centro della scacchiera, il secondo motivo è che permette a due pezzi, che altrimenti non potrebbero farlo, di poter entrare in gioco alla mossa successiva. Questi pezzi sono l'Alfiere in f1 sulla diagonale f1-a6 e la Donna in d1 sulla diagonale d1-h5. Una cosa da far notare è che il Pedone in e4 NON è difeso e perciò bisognerà stare attenti e provvedere alla sua difesa nelle mosse successive.

La risposta del nero a questa mossa è generalmente 1) ..., e5, ma si può rispondere altrettanto incisivamente con la 1) ..., c5 o con la 1) ..., e6 e con altre mosse tipo 1) ..., d6 o 1) ..., Cf6 o con altre ancora. Cerchiamo di analizzare molto superficialmente alcune di queste possibili risposte del nero.

A) e4, e5

La risposta 1) ..., e5 è buona perché permette al nero di sviluppare un Pedone e portarlo al centro, ed impedisce una possibile avanzata del Pedone bianco. Anche in questo caso libera la diagonale dell'Alfiere e quella di Donna. Come potete vedere la risposta del nero è simmetrica a quella del bianco, ora la domanda da porci è quale mossa può essere giusta per il bianco e la risposta è la 2) Cf3, la 2) Cc3, la 2) Ac4 ed almeno altre tre o quattro.

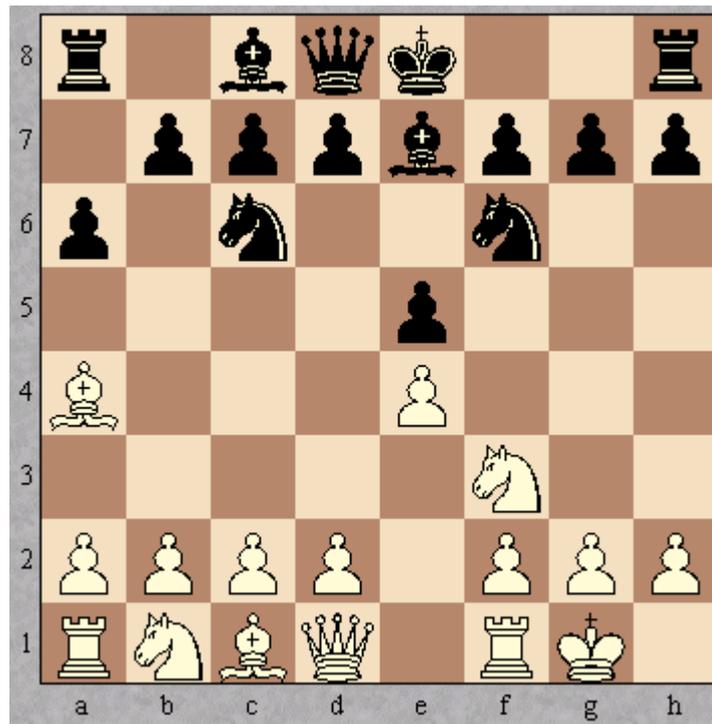
Qui non è possibile affrontare tutte le varie combinazioni esistenti, per cui vi farò vedere solamente due di queste eventuali continuazioni.

Partita Spagnola

1) e4, e5; 2) Cf3, Cc6; 3) Ab5, ecc.

Ora vediamo un' eventuale continuazione 3) ..., a6; 4) Aa4, Cf6; 5) 0-0, Ae7; 6) ecc., ecc.

Sotto riporto lo schema di questa partita, e come potete vedere già con pochissime mosse la partita è già molto complessa.

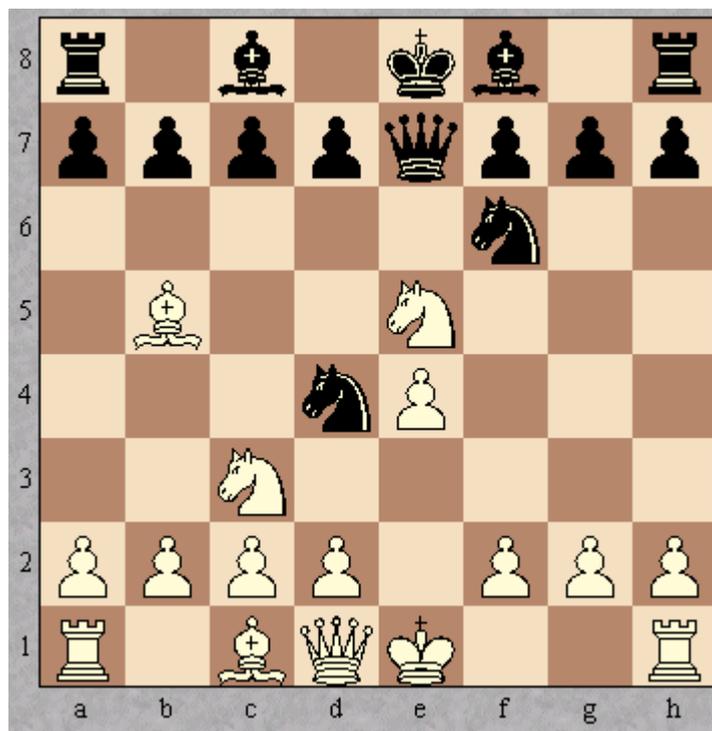


Partita dei quattro cavalli

1) e4, e5; 2) Cf3, Cc6; 3) Cc3, Cf6

Ora vediamo un'eventuale continuazione 4) Ab5, Cd4; 5) Cxe5, De7 6) ecc, ecc.

Sotto è riportato lo schema della continuazione, penso non ci sia bisogno di commenti.



B) e4, c5

La risposta 1) ..., c5 è buona perché permette al nero di sviluppare un Pedone e portarlo, si hai margini del centro, ma comunque controllando la casella d4, poi permette di liberare la diagonale della Donna. Una possibile risposta del bianco è la 2) Cf3, la 2) Cc3, e almeno altre tre o quattro.

Qui non è possibile affrontare tutte le varie combinazioni esistenti, per cui vi farò vedere solamente una di queste eventuali continuazioni.

Difesa Siciliana.

1) e4, c5; 2) Cf3, e6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, Cf6; 5) ecc, ecc.



7. Apertura di Donna 1) d4

Anche quest'apertura è, come detto precedentemente molto usata per due motivi. Il primo motivo è che permette di conquistare parte del centro della scacchiera, il secondo motivo è che permette a due pezzi di poter entrare in gioco alla mossa successiva. Questi pezzi sono l'Alfiere in c1 sulla diagonale c1-h6 e la Donna in d1 sulla colonna d1-d3. Una cosa da far notare è che il Pedone in d4 a differenza dell'apertura precedente [1) e4] è difeso dalla Donna, anche se, nelle mosse successive si cercherà di difendere il Pedone in d4 con il Cavallo in f3.

La risposta del nero a questa mossa è generalmente 1) ..., d5, ma si può rispondere altrettanto incisivamente con la 1) ..., Cf6 o con la 1) ..., f5 e con altre mosse tipo 1) ..., b5. Cerchiamo di analizzare molto superficialmente alcune di queste possibili risposte del nero.

A) d4, d5

La risposta 1) ..., d5 è buona perché permette al nero di sviluppare un Pedone e portarlo al centro, anche in questo caso libera la diagonale dell'Alfiere e parte della

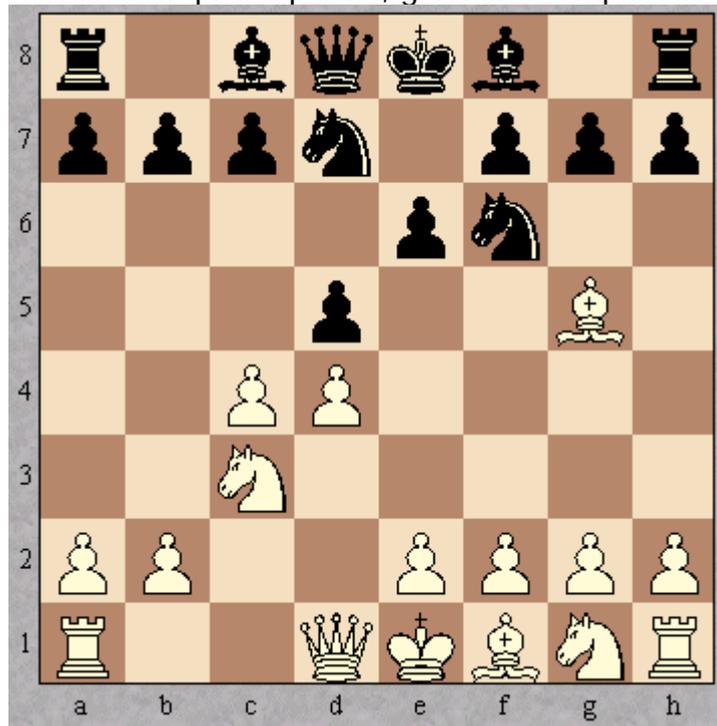
colonna di Donna. Come potete vedere la risposta del nero è simmetrica a quella del bianco.

Gambetto di Donna rifiutato.

1) d4, d5; 2) c4, e6

Ora vediamo una possibile continuazione 3) Cc3, Cf6; 4) Ag5, Cbd7 5) ecc., ecc.

Sotto riporto lo schema di questa partita, già molto complessa.

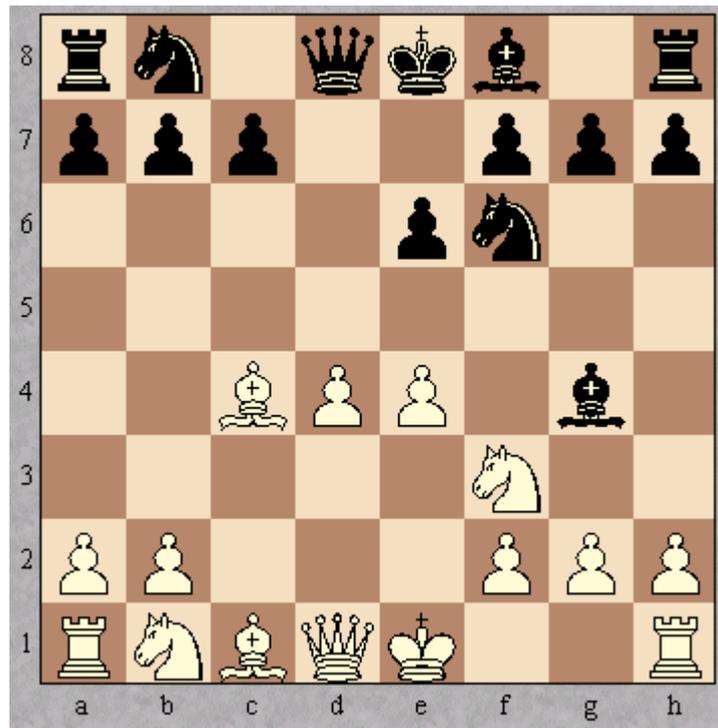


Gambetto di Donna accettato.

1) d4, d5; 2) c4, dxc4

Ora vediamo una possibile continuazione 3) Cf3, Cf6; 4) e3, Ag4; 5) Axc4, e6; 6) ecc., ecc.

Sotto riporto lo schema di questa partita, già molto complessa.



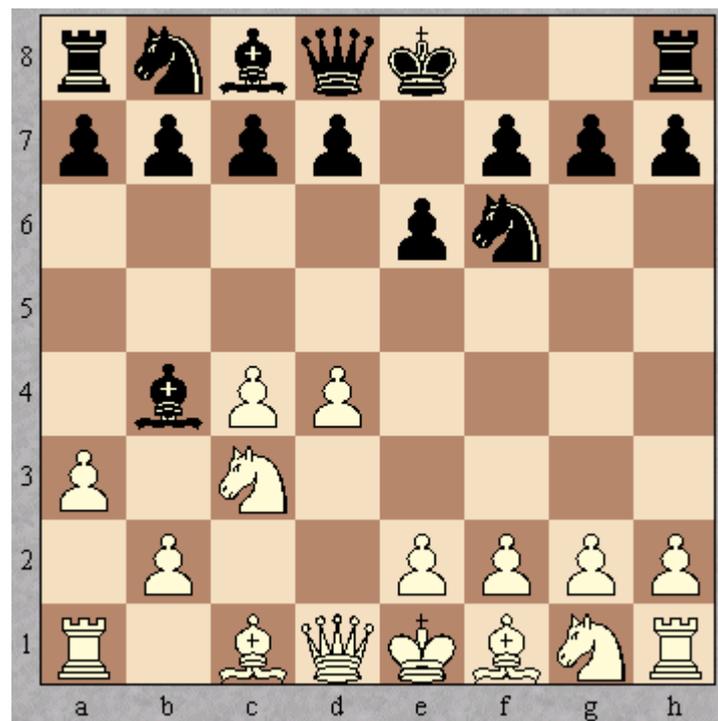
B) d4, Cf6

La risposta 1) ..., Cf6 è buona perché permette al nero di sviluppare il Cavallo che controlla la casella d5 e la e4.

Difesa Indiana.

1) d4, Cf6; 2) c4, e6

Ora vediamo una possibile continuazione 3) Cc3, Ab4; 4) a3, ecc. Sotto riporto lo schema di questa partita, già molto complessa.



Qui ho fatto una panoramica fin troppo semplice e veloce sulle aperture, ma dovete sapere che esistono circa 50-60 aperture codificate e studiate. *Per cui vi do un consiglio, studiate almeno un'apertura del bianco, che utilizzerete in caso voi dobbiate giocare con il bianco ed almeno una risposta del nero per le due aperture più usate in caso voi dobbiate giocare con il nero.*

8. Comportamento di 2 grandi campioni in apertura

All'inizio di questa lezione ho dato un consiglio *giocate possibilmente sempre le solite e ben collaudate aperture, che avrete studiato.* Ora vediamo come due grandi campioni del passato giocavano in apertura di partita.

Karpov Anatoly contro Kasparov Garry

Mosca – 31° Campionato Mondiale 10/09/1984

Partita n°1

Apertura Siciliana Scheveningen – Attacco Keres

1) e4, c5; 2) Cf3, e6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, Cf6; 5) Cc3, d6; 6) g4, h6; 7) h4, Cc6; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 17/09/1984

Partita n°3

Apertura Siciliana Taimanov

1) e4, c5; 2) Cf3, e6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, Cc6; 5) Cb5, d6; 6) c4, Cf6; 7) Cc3, a6; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 24/09/1984

Partita n°5

Apertura Siciliana Scheveningen

1) e4, c5; 2) Cf3, d6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, Cf6; 5) Cb3, a6; 6) Ae2, e6; 7) o-o, Ae7; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 28/09/1984

Partita n°7

Difesa Tarrasch

1) d4, d5; 2) c4, e6; 3) Cf3, c5; 4) cxd5, exd5; 5) g3, Cf6; 6) Ag2, Ae7; 7) o-o, o-o; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 05/10/1984

Partita n°9

Difesa Tarrasch

1) d4, d5; 2) c4, e6; 3) Cf3, c5; 4) cxd5, exd5; 5) g3, Cf6; 6) Ag2, Ae7; 7) o-o, o-o; 8) ecc.

Ora, dopo aver visto come Karpov ha iniziato queste cinque partite, vediamo come il suo avversario, Kasparov, rispondeva quando era il suo turno di apertura.

Kasparov Garry contro Karpov Anatoly

Mosca – 31° Campionato Mondiale 12/09/1984

Partita n°2

Difesa Ovestindiana

1) d4, Cf6; 2) c4, e6; 3) Cf3, b6; 4) g3, Ab7; 5) Ag2, Ae7; 6) o-o, o-o; 7) d5, exd5; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 21/09/1984

Partita n°4

Difesa Ovestindiana

1) d4, Cf6; 2) c4, e6; 3) Cf3, b6; 4) g3, Aa6; 5) b3, Ab4+; 6) Ad2, Ae7; 7) Ag2, Ab7; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 26/09/1984

Partita n°6

Difesa Ovestindiana

1) d4, Cf6; 2) c4, e6; 3) Cf3, b6; 4) g3, Aa6; 5) b3, Ab4+; 6) Ad2, Ae7; 7) Ag2, o-o; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 03/10/1984

Partita n°8

Difesa Ovestindiana variante Catalana aperta

1) d4, Cf6; 2) c4, e6; 3) g3, d5; 4) Ag2, Ae7; 5) Cf3, o-o; 6) o-o, dxc4; 7) Dc2, a6; 8) ecc.

Mosca – 31° Campionato Mondiale 08/10/1984

Partita n°10

Difesa Ovestindiana

1) d4, Cf6; 2) c4, e6; 3) Cf3, b6; 4) Cc3, Ab7; 5) a3, d5; 6) cxd5, Cxd5; 7) e3, Cd7; 8) ecc.

Vi ho fatto vedere come due grandi campioni del passato incominciavano a giocare, questo però non significa che aprivano sempre con queste aperture, significa solo che studiavano un tipo di apertura e poi verificavano quanto il loro avversario fosse in grado di rispondere al loro attacco. Constatato quanto l'avversario fosse preparato decidevano se cambiare tipo di apertura oppure insistere su quella appena utilizzata.

LEZIONE 5

Centro della partita

1. Premessa

Ora parleremo del *"Centro della Partita"*. Su alcuni testi questa parte della partita è chiamata *"Mediogioco"* e su altri *"Il Mezzo della Partita"*, ma tutti si riferiscono alla solita parte della partita.

Anche per il *"Centro della partita"*, come per l'*"Apertura"* e per il *"Finale"* non esiste un momento preciso dove si può, con certezza, dire quando abbia inizio o abbia fine. Incomincia sicuramente DOPO lo sviluppo dei primi pezzi effettuato in *"Apertura"* e finisce PRIMA che si provi a concretizzare tutto il vostro lavoro cercando lo Scacco Matto nel *"Finale"*.

Per questa fase della partita non ci sono studi teorici precisi, come se fossero delle formule matematiche, che invece esistono sia per le Aperture sia per i Finali. Esiste una serie grandissima di consigli, per l'attacco e per la difesa, che si possono dare e che il giocatore dovrà utilizzare tutte le volte che se ne presentano i presupposti. Starà alla vostra bravura, al vostro senso scacchistico, alla vostra esperienza, alla vostra fantasia, alla vostra sensibilità posizionale, insomma, siete completamente soli, a decidere quale mossa sia la più corretta tra le decine e decine di mosse possibili, e non errate, che il gioco vivo vi metterà davanti. E' da tenere presente che una mossa è buona in relazione all'avversario che avete di fronte, oppure in base al tempo che ha a disposizione per poterne capire tutti i limiti. Mi spiego meglio, se il vostro avversario è molto bravo nelle partite complesse cercate di effettuare delle catture, proprio con lo scopo di semplificare il gioco, e di renderlo più consono al vostro modo di giocare; il contrario in caso contrario. L'unico consiglio veramente generale che si può dare è quello che dovete avere un'idea, un piano d'azione, non dovete muovere i pezzi senza sapere cosa fare, altrimenti tutte le vostre mosse, anche se *"corrette"*, permetteranno al vostro avversario di vincervi.

2. Regole Generali

Ora vi elencherò una serie di regole generali da tenere ben presente, anche se alcune di esse, sono già state declamate.

A) Prima di fare qualunque mossa dovete avere un piano d'azione, che sicuramente verrà modificato nel corso della partita, per *"colpa"* delle risposte del vostro avversario. Il vostro avversario non è disposto, ovviamente, a farvi vincere.

B) Evitate di fare avanzare troppo i vostri Pedoni se non esiste uno scopo ben preciso e se non sono adeguatamente protetti, vi ricordo che i Pedoni NON possono tornare indietro.

C) Sviluppate i pezzi, soprattutto i Cavalli e gli Alfieri, posizionateli dove possano esercitare tutta la loro forza difensiva e offensiva.

D) Evitate di posizionare un vostro pezzo su una casella, se poi sapete benissimo che il vostro avversario, sviluppandosi, vi farà retrocedere. In questo modo eviterete di favorire il vostro avversario (lui si è sviluppato) e invece voi siete rimasti indietro nello sviluppo dei pezzi.

E) Se siete riusciti a posizionare un pezzo (spesso e volentieri un Cavallo, ma anche un Pedone) su una casella molto avanzata, (una spina nel fianco dell'avversario) cercate di supportare tale pezzo, per insistere con tale azione, questo porterà sicuramente i suoi buoni frutti.

F) Arroccate, per mettere al sicuro il vostro Re, in modo da allontanarlo dal centro della prima traversa dove sarebbe esposto agli attacchi nemici (come vi ho già illustrato nella lezione 4 capitolo 3, NON è la panacea di tutti i mali).

G) Cercate di non farvi catturare i pezzi a vostra disposizione, questo però non significa che dovete per forza retrocedere davanti ad una minaccia di cattura, anzi, dovrete difendere i vostri pezzi e lo spazio conquistato, senza però smettere lo sviluppo. Starà alla vostra bravura sapere, di volta in volta, se è meglio effettuare un cambio di pezzi piuttosto che retrocedere dando maggior spazio sulla scacchiera al vostro avversario per arginarlo da una posizione migliore.

H) Se il centro della scacchiera è affollato da pezzi vostri ed avversari, meglio cercare di attaccare attraverso le colonne esterne, che sprecare tempo e pezzi per cercare di passare dalle colonne centrali.

I) Fate in modo che le vostre due Torri si difendano vicendevolmente, scoprirete in questa lezione, e nella prossima, che così facendo, si possono portare degli attacchi veramente micidiali.

L) Utilizzate le vostre Torri quando il gioco sulla scacchiera è stato un po' semplificato, visto che le Torri per dare il meglio di se hanno bisogno di colonne e traverse libere.

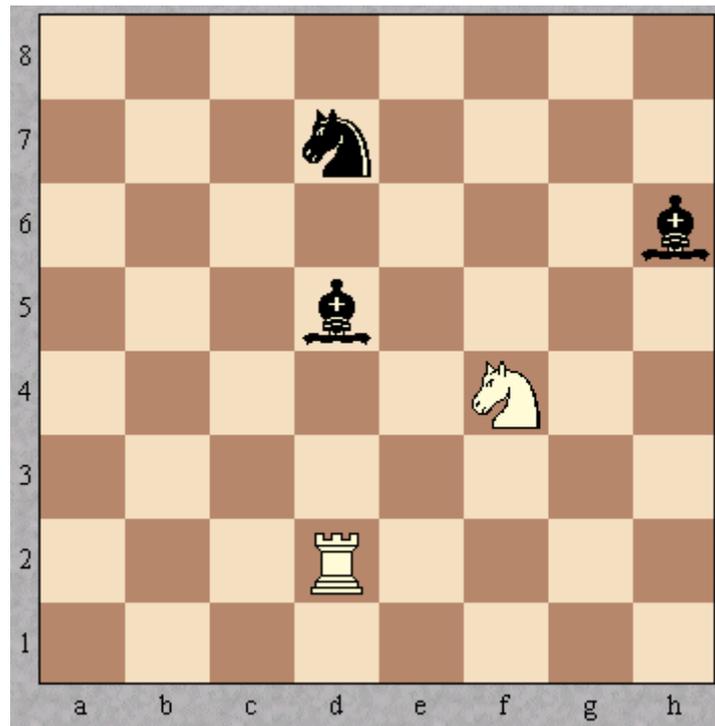
M) La Donna deve partecipare all'attacco e alla difesa, anche se non da subito. E' errato salvarla ad ogni costo, l'unico pezzo da salvaguardare ad ogni costo è il Re. Evitate comunque di utilizzare la Donna troppo presto altrimenti rischierete di doverla spostare continuamente, perdendo tempo prezioso.

N) Verso la fine del centro della partita, o l'inizio del finale, fate entrare nel vivo della battaglia il vostro Re, vi sarà sicuramente utile e in contemporanea eviterete possibili combinazioni di matto.

3. Inchiodata

L'inchiodata è simile l'infilata, ora spiegheremo, a grandi linee il concetto dell'infilata e poi lo trasleremo per il concetto di inchiodata.

L'infilata è un attacco tipico di tre pezzi della scacchiera, essi sono gli Alfieri, le Torri e, in minor misura, la Donna. Ho detto in minor misura, perché la Donna è un pezzo molto importante e generalmente non è utilizzata per questo tipo di attacco, anche se teoricamente, visto che racchiude in se entrambi i movimenti dell'Alfiere e della Torre, è fattibile. Questo tipo di attacco avviene quando uno di questi tre pezzi attacca due pezzi nemici che si trovano, se il pezzo attaccante è l'Alfiere, sulla solita diagonale, se il pezzo attaccante è la Torre, sulla solita traversa o colonna.



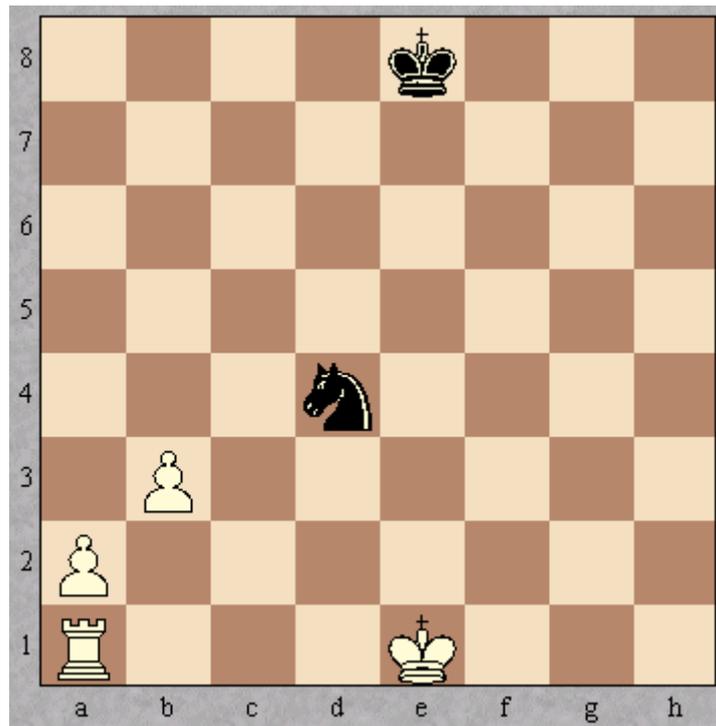
Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Possiamo vedere che l'Alfiere in h6 attacca il Cavallo in f4 e, indirettamente, la Torre in d2, questo è un tipico esempio di attacco d'infilata. Possiamo anche vedere che la Torre in d2 attacca l'Alfiere in d5 e, indirettamente, il Cavallo in d7, anche questo è un tipico esempio di attacco d'infilata. Vi faccio notare che il Cavallo in f4 è *inchiodato*, visto che protegge la Torre in d2 dall'attacco dell'Alfiere in h6. Anche l'Alfiere in d5 è *inchiodato*, visto che protegge il Cavallo in d7 dall'attacco della Torre in d2. Ecco il motivo per cui il concetto di infilata è molto simile al concetto di inchiodata. Se un pezzo attaccante fosse tra i due pezzi attaccati (facciamo un esempio concreto invertiamo i pezzi in h6 e f4) si potrebbe ancora parlare di attacco d'infilata, ma anche di forchetta o "attacco doppio" (vedi paragrafo successivo).

L'Inchiodata più pericolosa è quella dove il pezzo attaccato direttamente o indirettamente è il Re oppure la Donna.

4. Forchetta

Su alcuni testi fanno differenza tra "Forchetta" e "Attacco Multiplo", ma sostanzialmente questa differenza non esiste. La "Forchetta" è un attacco di un Pedone a due pezzi avversari ed invece l'"Attacco Multiplo" è un attacco di un pezzo a due pezzi avversari. Starà alla vostra bravura vedere la possibilità di un Attacco Doppio o se non c'è, cercare di provocarlo, o di forzarlo.



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Bianco Nero

1) ... Cc2+

Il Cavallo nero da scacco al Re bianco e in contemporanea attacca la Torre in a1. In questo modo il Cavallo nero riuscirà a catturare la Torre bianca. Se invece il nero muoveva 1) ..., Cf3+ si dà lo scacco al Re ma, una volta che il Re si è spostato, tutto è finito.

2) Rd1 Cxa1

Avete visto che il nero, nonostante non avesse nessuna possibilità di catturare il Re bianco, lo ha minacciato solo per catturare la Torre in a1. Questo è un esempio pratico di forchetta, sicuramente il Cavallo non riuscirà a uscire indenne da questa manovra, ma è stato sicuramente un ottimo sacrificio perdere un Cavallo per catturare una Torre e un Pedone.

Io, nel mio piccolo esempio, ho utilizzato il cavallo come pezzo che esegue la forchetta, ma ovviamente, ogni pezzo può, in teoria, eseguire una forchetta, anche un semplice Pedone.

Vediamo ora un esempio concreto in modo da chiarire questo concetto fondamentale.

Apertura Ponziani / Apertura Scozzese

Partita giocata a Teplitz-Schoenau giocata nel 1922

Tartakower Saviely contro Réti Richard

Bianco

Nero

- 1) e4 e5
 2) Cf3 Cc6
 3) Ae2

Il bianco è già pronto per effettuare l'arrocco corto.

- 3) ... Cf6
 4) d3 d5
 5) Cbd2 Ad6

Qui possiamo vedere che i due avversari si sono divisi, abbastanza equamente, il controllo del centro (il nero ha un leggero predominio rispetto al bianco) ed entrambi sono pronti ad arroccare lato di Re.

- 6) o-o o-o
 7) Te1 Ag4

Il nero ha già incominciato le ostilità.

- 8) c3 Dd7
 9) h3

Il bianco sta cercando di espandersi pian piano ed ovviamente tra poco ci saranno delle catture a vicenda.

- 9) ... Ah5
 10) Ch4 Axe2
 11) Dxe2 Ce7
 12) Cf1 dxe4
 13) dxe4 Tfd8
 14) Ag5 De6

La Donna va a difendere il proprio Cavallo nel caso che l'Alfiere lo catturi. Ovviamente non sarebbe una buona mossa distruggere il proprio arrocco per catturare l'Alfiere avversario e non sarebbe una buona mossa non riprendere un pezzo.

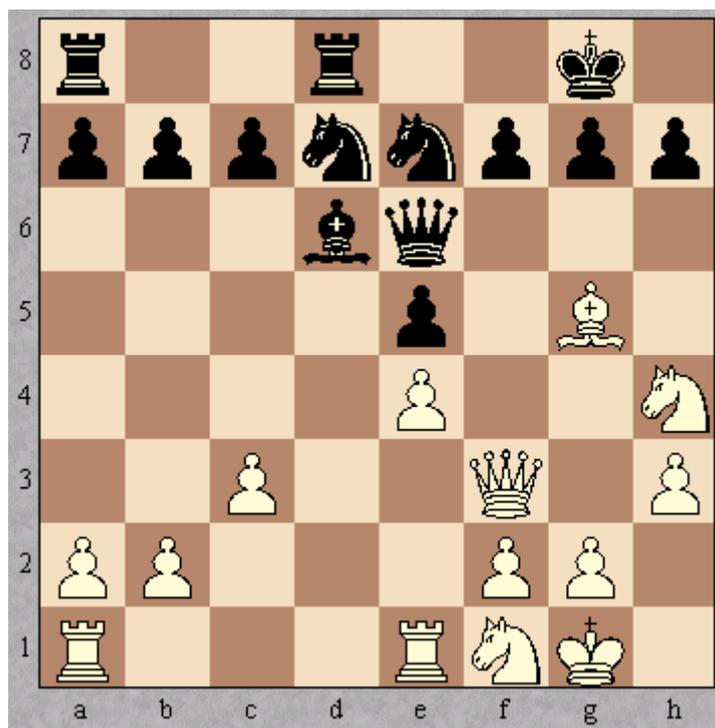
- 15) Df3

Il bianco aumenta la pressione sul Cavallo nero in f6.

- 15) ... Cd7

Il nero decide che è meglio indietreggiare per poter meglio fronteggiare l'attacco del bianco.

Il bianco ha un'idea, spieghiamola. Se riuscisse a piazzare il Cavallo in f5, in modo da poter controllare la casella g7, ed in contemporanea riuscisse a posizionare la Donna in g4, e presupponendo di eliminare il proprio alfiere in g5 si otterrebbe un perfetto attacco sfociante in un matto (Dxg7#). Cosa impedisce questo piano? Questo piano è impedito dal Cavallo nero in e7 e dal proprio Alfiere in g5. La Donna nera, ovviamente sarebbe sprecata se catturasse il Cavallo in f5, e comunque se lo facesse, la Donna bianca catturerebbe quella nera permettendo al bianco di vincere abbastanza facilmente. Ed ecco la realizzazione di questo piano strategico.



16) Axe7

Il bianco ha portato a compimento parte del proprio piano, con un solo colpo ha tolto il Cavallo avversario ed il proprio Alfiere.

16) ... Axe7

17) Cf5

Il bianco cerca fin da ora la mossa risolutiva.

17) ... Af8

Il nero con la mossa appena vista riesce a fare due cose in contemporanea, la prima sottrae l'alfiere alla minaccia dal Cavallo bianco. La seconda e più importante, anzi il vero motivo di questa mossa, va a proteggere il Pedone in g7 da un possibile arrivo della Donna bianca con conseguente scacco matto. Non tutti i piani sono ben congeniati e riescono, ecco come il nero riesce a difendersi dal piano d'attacco del bianco.

18) b3 Cc5

Il nero vuole andare a difendere il Pedone in g7 con il Cavallo, in modo da poter liberare l'Alfiere da tale compito, passando attraverso le caselle c5 ed e6. E' una coincidenza che il Cavallo in c5 faccia una forchetta sui Pedoni in b3 ed in e4.

19) Ted1 Da6

La Donna nera si è spostata per poter liberare la casella e6 e permettere al proprio Cavallo di occuparla.

20) C1g3

Spero sia chiaro quale Cavallo si sta spostando. Il bianco continua con il suo sviluppo e il Cavallo in g3 permette di andare a difendere il Pedone in e4.

20) ... Txd1+

21) Dxd1 Ce6

Il nero, con questa mossa, va a proteggere il Pedone in g7 e la casella d8. Non poteva andare a difendere la casella g7 muovendo l'Alfiere in e7, perché tale casella è controllata dal Cavallo in f5.

22) Dd5

Mossa forse non buona, forse era meglio 22) Dg4, si tornava al precedente piano di attacco, mai del tutto abbandonato e se si riesce a muovere il Cavallo in g3 e ha portarlo in h5 chissà cosa potrebbe succedere. Il Pedone in g7 è difeso dall'Alfiere in f8 e dal Cavallo in e6.

22) ... Td8

23) Dxe5

Il vecchio, e per ora unico piano di attacco del bianco, viene riproposto.

23) ... f6

Il nero cerca di dissuadere il bianco dal suo piano.

24) Ch6+ gxh6

Qui il nero cattura un pezzo che il bianco non riesce a compensare.

25) Dxf6 Ag7

26) Dh4 Dd6

Un'alternativa poteva essere 26) ...Axc3, minacciando di cattura la Torre in a1.

27) Cf5

Attacco doppio con il Cavallo in f5 alla Donna in d6 e all'Alfiere in g7.

27) ... De5

28) Cd4

Questa mossa si giustifica dal fatto che se il cavallo riesce a raggiungere la casella e6 esegue un attacco doppio alla Torre in d8 e all'Alfiere in g7.

28) ... Dg5

Ora il nero oltre a difendersi sta cercando di attaccare la posizione del bianco.

29) Dxg5 Cxg5

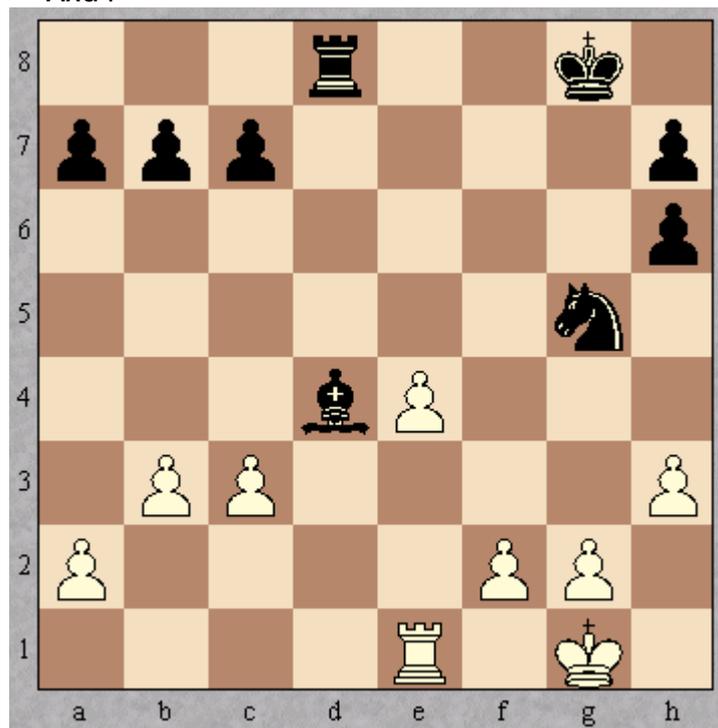
Il nero cattura la Donna bianca con il Cavallo per continuare a controllare la casella e6.

30) Te1

Il bianco corre a difendere il proprio Pedone in e4 da una possibile cattura da parte del Cavallo posizionato in g5 portando in gioco la Torre che per ora non è stata di nessuna utilità.

30) ...

Axd4



31) cxd4 Txd4

32) e5

Mossa obbligata, il Pedone era attaccato da ben due pezzi neri (Cavallo e Torre) e difeso solo una volta (Torre).

32) ... Rf7

Il nero rafforza la difesa sulla casella e6 che è di passaggio obbligato per il Pedone in e5.

33) Tf1

Il bianco pensa di difendere il proprio Pedone in e5 alzando il Pedone in f4 e va a difenderlo preventivamente dalla possibile cattura da parte della Torre.

33) ... Re6

34) f4

Il Pedone in f4, oltre che difendere il Pedone in e5 minaccia il Cavallo in g5.

34) ... Ce4

35) g4

Muovere 35) Tc1 per minacciare il Pedone in c7 non ha nessun scopo. Il nero oramai controlla attraverso il pezzo in più tutta la scacchiera.

35) ... Cg3

36) Tf3 Ce2+

37) Rf2 Cxf4

Il Cavallo in f4 non è catturabile dalla Torre, se ci prova ecco cosa succede 38) Txf4, Txf4+ e il nero ha vinto.

38) Rg3

Il bianco cerca disperatamente la patta, attacca il Cavallo in f4 e difende il Pedone in h3.

38) ... Rxe5

Il nero non ha nessuna intenzione di farsi intimidire, anzi, oramai sente il profumo della vittoria.

39) Te3+ Te4

Il nero cerca il cambio delle Torri, visto che è in superiorità di pezzi e Pedoni.

40) Tc3?

Mossa completamente errata, anche se non c'erano più speranze per il bianco. Si giustifica dalla speranza, oramai ridotta al lumicino, di catturare tutti e tre i pedoni in a7 – b7 e c7.

40) ... Ce2+

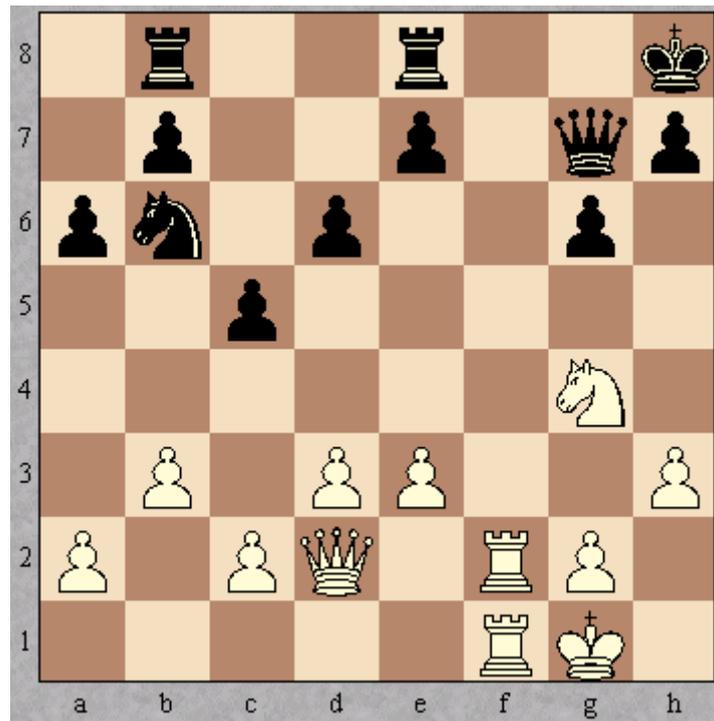
Ed ecco la giustificazione del commento precedente, il nero è riuscito a fare un attacco doppio risolutivo.

41) Rh4 Cxc3

Il bianco abbandona e non credo ci sia bisogno di spiegarne il motivo.

5. Torri raddoppiate

Come ho accennato in questa lezione al capitolo 2 punto I, il raddoppio delle Torri è un elemento di attacco fortissimo. Vediamo alcuni esempi chiarificatori.



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Come potete vedere entrambi gli schieramenti possiedono un identico quantitativo di materiale. Però il bianco, con le due Torri che controllano la colonna f, impedisce ai pezzi neri di poter avanzare attraverso di essa, separando il Re nero dal resto del suo materiale. In questo caso il nero per poter avanzare con le propri torri ha un'unica possibilità, cercare di sfondare lo schieramento nemico, questo però gli costerà sicuramente qualche sacrificio.

Vediamo ora un esempio concreto in modo da chiarire questo concetto fondamentale.

Difesa Philidor

Partita giocata a New Orleans nel 1920

Adams Edward Bradford contro Torre Repetto Carlos.

Bianco

Nero

1) e4

e5

2) Cf3

d6

3) d4

exd4

4) Dxd4

Cc6

5) Ab5

Il bianco, invece di indietreggiare con la Donna, decide di inchiodare il Cavallo nero con l'Alfiere.

5) ...

Ad7

Il nero risponde schiodando il proprio Cavallo, fraponendo tra il Cavallo ed il Re il suo Alfiere.

6) Axc6 Axc6

7) Cc3 Cf6

Come potete vedere, al centro si è già scatenato un bel confronto.

8) 0-0 Ae7

9) Cd5 Axd5

10) exd5 0-0

11) Ag5 c6

Il nero raddoppia la minaccia sul Pedone bianco in d5.

12) c4

Il bianco, ovviamente, raddoppia la difesa sul proprio Pedone in d5.

12) ... cxd5

13) cxd5 Te8

14) Tfe1 a5

15) Te2 Tc8

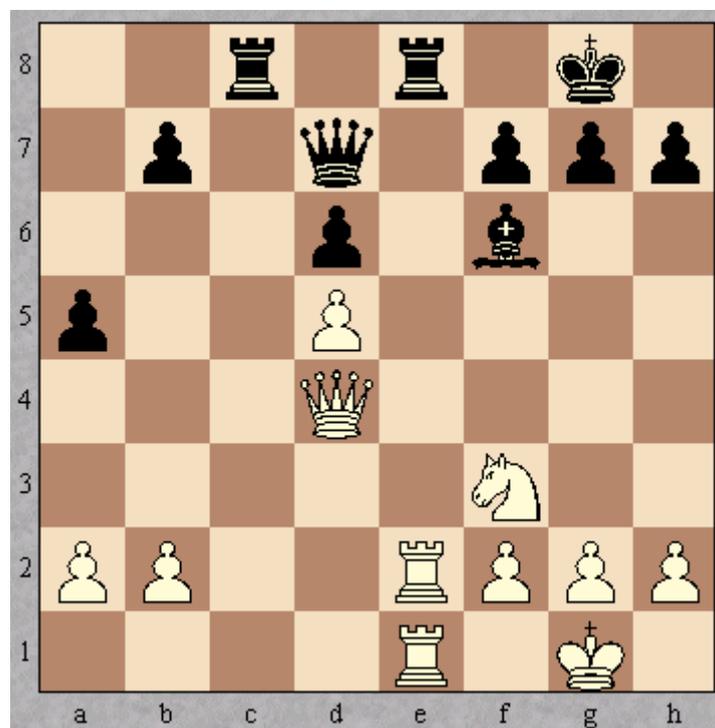
16) Tae1

Il filo conduttore di questa partita è il raddoppio delle Torri, Adams le ha raddoppiate, vediamo cosa sapeva fare.

16) ... Dd7

17) Axf6 Axf6??

E qui il nero commette un errore che gli costò la partita, vediamo il seguito. La mossa corretta era 17) ..., gxf6 e poi, successivamente, si doveva portare l'Alfiere nero nella casella f8 a difesa del proprio Re e della casella g7. Tenete presente che l'Alfiere in e7 poneva anche un ostacolo alla coppia di Torri bianche raddoppiate sulla colonna "e".



18) Dg4!!

Il bianco si è reso conto dell'enorme errore del nero ed ora ne approfitterà senza scrupoli, vediamo come.

18) ... Db5

Sarebbe stato un gravissimo errore, per il nero, muovere 18) ..., Dxc4?? perché, nonostante la cattura della Donna, il bianco avrebbe risposto con 19) Txe8+, Txe8*; 20) Txe8#. Sarebbe stato anche un errore giocare così 18) ..., Ted8; 19) Dxd7, Txd7; 20) Te8+, Txd8*; 21) Txd8#.

19) Dc4!

Il bianco insiste a cercare di convincere il nero a catturargli la Donna, sia con la Donna sia con la Torre. Finché la casella e8 è difesa dalla Torre in c8 e dalla Donna in b5 la combinazione del matto non potrà avvenire. Ovviamente 19) Da4?? è una pessima mossa, perché la Donna nera dopo aver catturato la Donna Bianca continuerebbe a controllare la casella, fondamentale per il matto, e8.

19) ... Dd7

Questa è l'unica mossa possibile, visto che la Donna nera non può uscire dalla diagonale a4 – d7.

20) Dc7!

Sarebbe un grave errore fare 20) Dxc8??, per 20) ..., Txc8 e ora la combinazione del matto non è più attuabile e il bianco ha scambiato la propria Donna per una Torre avversaria.

20) ... Db5

Sarebbe un errore fare 20) ..., Da4?, per questa continuazione 21) b3, Db4; 22) a4, Tf8; 23) Dxc8, Txc8; 24) axb5, Rf8; 25) ecc. ed ora il nero è in forte inferiorità. Non è buona nemmeno 20) ..., Da4?; 21) b3, Db4; 22) a4, Tf8; 23) Dxc8, Dxe2; 24) Dxf8+, Rxf8*; 25) Txe2, ecc. ed anche in questo caso il nero si trova in forte inferiorità. Non è neppure una buona mossa la 20) ..., Txe2?; 21) Dxd7, Txe1+; 22) Cxe1, Tb8 (a difesa del Pedone) 23) ecc. ed anche in questo caso il nero è in forte inferiorità.

21) a4!

Mossa indispensabile per costringere la Donna nera ad andare nella casella a4 dove il bianco ha preparato un'altra trappola mortale. Sarebbe stato un errore giocare 21) Dxb7? per 21) ..., Dxe2; 22) Txe2, Tc1+; 23) Te1, Txe1+; 24) Cxe1*, Txe1# ed ora è il nero ad aver vinto. Il nero avrebbe vinto anche con 21) Dxb7?, Dxe2; 22) Txe2, Tc1+; 23) Ce1, Txe1+; 24) Txe1*, Txe1#.

21) ... Dxa4

Mossa obbligata del nero, se si posiziona sulla casella c6 o d7 la Donna bianca la cattura e, per la combinazione vista nel commento alla mossa diciottesima, vince. Non si può giocare nemmeno 21) ..., Dxe2; 22) Txe2, ed ora non è giocabile da parte del nero la 22) ..., Txc7; per 23) Txe8#. Visto che non è giocabile la mossa 22) ..., Txc7 il nero ha scambiato la Donna con una Torre. E' anche semplice capire che la Donna nera non può rimanere nella casella b5.

22) Te4!

Il bianco se vuole vincere non deve dare respiro alla Donna nera.

22) ... Db5

La Donna nera non può catturare la Torre in e4 per questo proseguimento 22) ..., Dxe4; 23) Txe4, Txc7; 24) Txe8#. Oppure 22) ..., Dxe4; 23) Txe4, Txe4; 24) Dxc8#. Non è buona nemmeno la 22) ..., Tf8; per questa combinazione 23) Dxc8, Dxe4; 24) Dxf8+, Rxf8*; 25) Txe4 anche se poi, il nero, rimane sempre e comunque in inferiorità.

23) Dxb7 abbandona

Vediamo il motivo dell'abbandono.

Il nero ora ha poche possibilità, o cattura la Donna bianca, perdendo la partita, oppure perderà la Donna, visto che tutte le caselle indispensabili alla Donna nera per poter sperare di non subire una sconfitta, sono sotto il controllo del bianco. Tali caselle sono la a4 – b5 – c6 – d7.

E' da far notare la differenza tra l'Alfiere del nero ed il Cavallo del bianco. Alfiere del nero non ha alcun ruolo in questo scorcio di partita, a differenza del Cavallo del bianco che è piazzato in una casella strategica a difesa della casella e1.

Vediamo un altro esempio tratto da una partita realmente giocata.

Partita Spagnola Difesa Steinitz.

Partita giocata a San Pietroburgo nel 1914

Alechin Alexander contro Capablanca Jose Raul

Bianco	Nero
--------	------

1) e4	e5
-------	----

Entrambi i Pedoni non sono protetti.

2) Cf3	Cc6
--------	-----

Il bianco stava minacciando il Pedone nero ed il nero risponde andandolo a difendere.

3) Ab5	d6
--------	----

Con questa mossa il nero inchioda il proprio Cavallo.

4) d4	exd4
-------	------

5) Cxd4	
---------	--

Il Pedone nero in d4 era completamente indifeso, visto che il Cavallo in c6 è inchiodato. Vi voglio far notare anche una curiosità, la somiglianza, a questo punto della partita, con la partita vista precedentemente tra Adams Edward Bradford contro Torre Repetto Carlos del 1920.

5) ...	Ad7
--------	-----

Qui il nero schioda il suo Cavallo.

6) Cc3	Cf6
--------	-----

7) o-o	Ae7
--------	-----

8) Cf5	Axf5
--------	------

9) exf5	o-o
---------	-----

10) Te1	Cd7
---------	-----

11) Cd5	
---------	--

Vi faccio notare che il bianco ha fatto avanzare, forse in modo eccessivo, due pezzi e un Pedone, ma non sono sufficientemente protetti e supportati. Le posizioni raggiunte non sono stabili.

11) ...	Af6
---------	-----

12) c3	Cb6
--------	-----

13) Cxf6+	Dxf6
-----------	------

In genere si cattura un pezzo avversario con il pezzo di minor valore, in questo caso invece è stato il pezzo di maggior valore ad effettuare la cattura, ed il motivo è semplice. La casella f6 non è difesa dal bianco, ma soprattutto non voleva rovinare la barriera formata dai propri Pedoni che sono a difesa del proprio Re.

14) Axc6	bxc6
----------	------

E' appena avvenuta una bella semplificazione della partita sulla scacchiera.

15) Df3

Questa mossa serve a difendere il proprio Pedone avanzato.

15) ... Tfe8

16) Ae3

Qui l'Alfiere fa da scudo alla propria Torre.

16) ... c5

17) Te2 Te5

Il Pedone bianco in f5 è pesantemente minacciata.

18) Tae1 Tae8

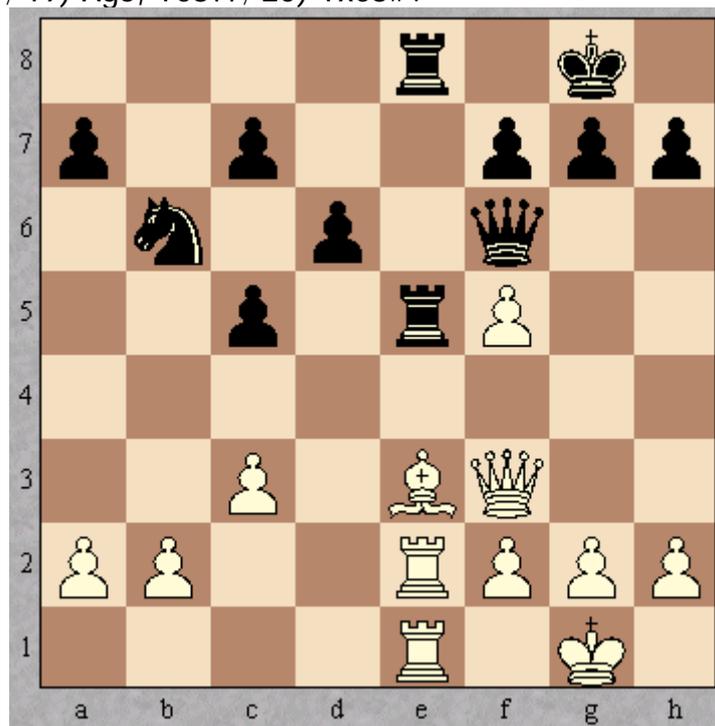
In questo momento entrambi i contendenti hanno le Torri raddoppiate, vediamo come va a finire.

Il nero non può fare 18) ..., Txf5?? per 19) Ag5 e la colonna "e" si è aperta al bianco per poter dare scacco matto al nero con questa combinazione 19) ..., Dxf5; 20) Te8+, Txe8*; 21) Txe8#. La Donna nera non può offrire nemmeno se stessa per proteggere il proprio Re perché se va in e7, in d8 o in e6 viene inesorabilmente catturata dall'Alfiere o dalla Torre, ed anche se la combinazione di matto è sfumata la partita è perduta. Lascio al lettore lo studio e la verifica di questa piccola e facile combinazione.

Se 18) ..., Txf5??; 19) Ag5, Tf8; 20) Axf6, Txf3; 21) Ae7 (questa mossa serve a non dare respiro al nero) 21) ..., Tc8; 22) gxf3, ecc. e la sconfitta per il nero è oramai imminente.

Se 18) ..., Dxf5?; 19) Dxf5, Txf5; 20) Axc5, ecc. ed anche in questo caso la colonna "e" si è spalancata all'attacco del bianco ed il nero deve portare il Re in f8 per arginare l'attacco del bianco.

Se 18) ..., Txf5??; 19) Ag5, Te8??; 20) Txe8#.



19) Db7?

Questo è un errore che il bianco pagherà caro. Vediamo come Capablanca approfitterà di questo errore fatto da Alechin. La battaglia è sulla colonna "e" e la Donna di Alechin va ad attaccare un Pedone? INCOMPRESIBILE.

19) ... Dxf5

Ma non 19) ..., Txf5; 20) Ag5, e siamo al punto appena visto con la colonna "e" aperta alle scorribande delle due Torri bianche.

20) Dxc7

Il bianco cattura il Pedone nero in c7 e non il Pedone nero in a7 perché quello in c7 è più facilmente difendibile da parte del nero.

20) ... De6

Il nero è riuscito a mettere tre pezzi pesanti in fila.

21) Dxa7 Cd5

22) Rf1?

Se il bianco sospettasse quello che tra poco gli succederà potrebbe difendersi abbastanza agevolmente con 22) g3 (si aprirebbe un via di fuga) invece di muovere 22) Rf1.

22) ... Cf4!

Mossa forte, visto che l'Alfiere non lo si può catturare. Vediamone il motivo 22) ..., Cxe3+; 23) Txe3 (non fxe3 perché la colonna sarebbe completamente sguarnita) 23) ...Dxc4+; 24) Rg1, ecc.

23) Td2?

Mossa debole, ma oramai non può più fare molto per raddrizzare la sua sorte, la 23) Axf4 è errata per 23) ..., Txe2; 24) Txe2, Dxe2+; 25) Rg1*, De1#.

23) ... Cxg2

24) Rxc2 Dg4+

25) Rf1

Qui sarebbe stato un grosso errore fare 25) Rh1?? per questa continuazione 25) ..., Tg5; (minaccia lo scacco matto se la Donna nera raggiunge la g2) 26) Db7 ([è giocabile anche la 26) Da8] mossa forzata per poter controllare la casella g2), d5 (si frappone un ostacolo, controllato dalla Torre, al cammino della Donna bianca); 27) ecc. e il bianco riesce a parare lo scacco matto sacrificando la Donna. **Non** si può giocare 25) Rh1?, Tg5; 26) **Axg5**, Txe1#.

25) ... Dh3+

26) Re2

Non 26) Rg1 per 26) ..., Tg5+; 27) Rh1*, Dg2#.

26) ... Txe3+

27) fxe3 Dxe3+

28) Rd1 Dxe1+

29) Rc2* De4+

30) Rb3?!

Mossa forse debole perché porta allo scoperto il Re bianco, la 30) Rc1 forse sarebbe stata migliore e questa poteva esserne la continuazione 30) ..., Dh1+; 31) Td1, Dxh2; 32) Da4 oppure 32) Da6 in modo da riportare in gioco la Donna bianca.

30) ... Dc6

Il nero poteva rispondere anche con la 30) ..., Ta8 (anche se è inferiore a quella scelta); 31) Txd6; (ora la Torre nera non può catturare la Donna, se lo fa subisce lo

scacco matto) 31) ..., g6 (si apre una via di fuga); 32) Dxa8+; Dxa8. Comunque il vantaggio è sempre al nero.

31) a4 d5

Sarebbe stato un grave errore fare 31) ..., Ta8? 32) Txd6 ed ora entrambe le Donne sono minacciate dalle Torri avversarie.

32) a5 Db5+

33) Ra3 Tb8

Qui si minaccia 34) ..., Db3#

34) Ra2 h6

Il nero apre, prudenzialmente, una via di fuga al proprio Re.

35) a6 Db3+

Ed ora il bianco si arrende alla superiorità del nero.

Vediamo il motivo per cui il bianco abbandona.

36) Rb1*, Te8 (si minaccia Te1#); 37) Tc2, Te1+; 38) Tc1*, Te2 (si minaccia Dxb2#); 39) Tc2, Dxc2+; 40) Ra2, Dxb2# [se 40) Ra1, Dxb2#].

Come avete potuto vedere in questa bella partita, entrambi i contendenti hanno avuto la possibilità di vincere, ma è stato solo il più regolare e il più meticoloso a farcela. Al bianco gli è bastato un grave errore per perdere una partita, tutto sommato pari.

6. Catena di Pedoni

Diamo intanto la definizione, chiamasi "Catena di Pedoni" una sequenza di Pedoni, anche se sono soltanto due, che si sostengono vicendevolmente. Ovviamente questa catena di Pedoni è posizionata su caselle del medesimo colore e colonne adiacenti. Questa configurazione di difesa ed in contemporanea di attacco ha alcuni pregi ed alcuni difetti. Vediamoli e vediamo come può essere distrutta e di conseguenza protetta.

Il pregio principale è quello che difendendosi vicendevolmente permettono di liberare alcuni pezzi dalla necessità della difesa di questi Pedoni. Questo non significa che questi Pedoni si possono lasciare in balia dei pezzi avversari, significa soltanto che necessitano di una minore quantità di pezzi per difenderla, ma di una qualità di attenzione superiore. Se profondamente innestata nello schieramento avversario determina un grosso disturbo al movimento dei vari pezzi dell'avversario. Esercita un buon disturbo al movimento dell'Alfiere avversario posizionato nella casella del medesimo colore della catena di Pedoni (vedi in questa lezione il paragrafo 8 "Alfiere buono, Alfiere cattivo"). Di contro determina un certo disturbo a manovrare anche al vostro alfiere con le medesime caratteristiche. Questo perché il vostro avversario potrà, se vorrà, sacrificare un suo pezzo (anche l'Alfiere) per poterla rompere cosa che voi non potrete fare se non compromettendo, facendo avanzare un Pedone, tutta la difesa di quel settore della scacchiera.

Questa, come vi state sicuramente rendendo conto, è una configurazione abbastanza rigida, nel senso che non è così facile, una volta formatasi, poterla fare avanzare. Si irrigidisce moltissimo se il vostro avversario vi contrappone una sua catena di Pedoni. Per la sua rigidità bisogna farne un uso oculato, se eccedete sarete, certamente dentro una cassaforte, ma permetterete al vostro avversario di potersi muovere con buona tranquillità nella sua parte della scacchiera. Il vostro

avversario, facendo un sacrificio, normalmente con un Pedone o con una Torre, potrà entrare prepotentemente nella vostra difesa. Tenete presente che i vostri pezzi si muoveranno con difficoltà all'interno della cassaforte che avrete da voi costruito, trasformando la cassaforte in una trappola per il vostre Re.

Una "catena di Pedoni" generalmente si distrugge attaccando la sua base, cioè attaccando l'ultimo Pedone, il più arretrato. A volte conviene rivolgere l'attacco al penultimo Pedone, questo dipende dalla posizione della "catena di Pedoni" sulla scacchiera. Una volta catturato questo Pedone tutti gli altri risulteranno indeboliti e sarà difficile poterli difendere lungamente in modo efficace. Questo non significa che l'attacco ad una "catena di Pedoni" avvenga *sempre* alla sua base, esistono belle partite dove alcuni campioni hanno attaccato tale configurazione alla punta della catena medesima, non starò qui a spiegarvene i vantaggi e gli svantaggi di tale manovra.

Un esempio di "catena di Pedoni" è la partita che ho allegato nel paragrafo 8 di questa lezione dove parlo dell'Alfiere buono e dell'Alfiere cattivo. A dire tutta la verità quello è un utilizzo errato di tale configurazione. Questa partita dovrebbe essere vista con attenzione dai principianti, perché sono proprio loro che, in genere, ne fanno uno cattivo uso.

Vediamo ora un altro esempio tratto da una partita realmente giocata.

Difesa Tarrasch

Partita giocata a Karlsbad nel 1907

Teichmann Richard contro Spielmann Rudolf

Bianco

Nero

1) d4

d5

2) c4

e6

Ecco qui la prima "catena di Pedoni". I Pedoni coinvolti sono quelli in d5 – e6 – f7.

3) Cc3

c5

4) cxd5

exd5

Avete appena visto come i Pedoni di una catena si difendono vicendevolmente, se attaccati in punta.

5) Cf3

Cc6

6) Ag5

Ae7

7) Axe7

Cgxe7

Qui voglio farvi notare una particolarità, che è però presente in tantissime altre partite. L'Alfiere è stato catturato dal Cavallo in g8 e non da quello in c6 perché in questo modo si sviluppa un pezzo (il Cavallo) che comunque andava sviluppato lo stesso. Se l'Alfiere veniva catturato con il Cavallo in c6 si contraddiceva i paragrafi 2, 3 e 4 della lezione 4.

8) e3

Qui il bianco costruisce la sua prima "catena di Pedoni".

8) ...

c4

Il nero risponde costruendo una nuova piccola "catena di Pedoni".

9) Ae2

Db6

La Donna ed il Cavallo neri stanno puntando alla cima della "catena di Pedoni" del bianco.

10) Dd2 o-o

11) o-o Ae6

Qui vediamo una "catena di Pedoni" anomala, dove un Pedone è stato sostituito con un Alfiere.

12) Ch4

Si poteva anche qui attaccare la "catena di Pedoni" c4 – d5 in punta facendo 12) b3, cxb3; 13) axb3, ecc. Ma il nero non potrebbe rispondere con 13) ..., Dxb3??; per questa mossa 14) Tfb1 e la Donna nera è spacciata.

12) ... Tad8

Vediamo di ragionare un po' su questa posizione. Il bianco se vuole distruggere la "catena di Pedoni" c4 – d5 la deve, come ho appena illustrato, attaccare alla base, ma il nero si è premunito molto bene per questa eventualità. Se il bianco esegue 13) e4, dxe4, l'Alfiere in e6 continuerebbe a sostenere il Pedone il c4. E' da tener presente che il nero ha tre sui pezzi pronti a catturare il Pedone, oramai non più sostenuto, in d4. I pezzi sono il Cavallo in c6, la Donna in b6 e, se "sparisse" in Pedone in d5, anche la Torre in d8. Il bianco trova una soluzione brillante.

13) f4!

Minaccia di andare in f5, difeso dal Cavallo in h4, e di far sloggiare l'Alfiere in e6 per indebolire la "catena di Pedoni" medesima. E' da tener presente che il bianco sta controllando la casella e5 con ben due Pedoni e minaccia di piazzarci un Cavallo attraverso la sequenza h4 – f3 – e5.

13) ... Cf5

Ecco come il nero impedisce l'attuazione del primo piccolo piano del bianco.

14) Cxf5

Il bianco è stato costretto a catturare il Cavallo nero in f5 se vuole distruggere la "catena di Pedoni".

14) ... Axf5

Il nero non può certo regalare un pezzo all'avversario.

15) g4 Ac8

L'Alfiere è stato costretto a sloggiare con la forza, se 15) ..., Ae6 16) f5. Questo è un caso eclatante di come si applica il concetto di "guadagno di tempo".

16) f5

Questa mossa non ha bisogno di nessun commento se non C.V.D. (Come Volevasi Dimostrare).

16) ... Ce7

17) Tf4 Df6

18) Taf1 g6

Come potete vedere il nero sta attaccando in punta la "catena di Pedoni" f5 – g4. L'Alfiere, il Cavallo, la Donna ed il Pedone neri stanno minacciando il Pedone in f5.

19) e4

Un'alternativa poteva essere 19) fxg6.

19) ... gxf5

Se avete più pezzi che minacciano la cattura di un pezzo avversario, in genere si cattura con il pezzo di minor valore. Un'alternativa poteva essere 19) ..., dxe4; 20) Cxe4! Minacciando la Donna avversaria 20) ..., Dxd4+; 21) Dxd4, Txd4; 22) Cf6+, ecc. ed il nero guadagna un Pedone.

20) exf5

Si è riformata la piccola "catena di Pedoni". E' facile capire che la 20) exd5 e la 20) gxf5 non sono delle buone alternative.

20) ... Rh8

21) Af3

Ecco una minaccia alla base di una "catena di Pedoni".

21) ... Tg8

Il nero sta minacciando la base della "catena di Pedoni".

22) Ag2 a6

Il nero cerca di costruire una nuova "catena di Pedoni" in a6 – b5 – c4. Non poteva fare subito la mossa 22) b5 perché la casella b5 è controllata dal Cavallo in c3.

23) a4

Il bianco cerca di impedire questa nuova catena impedendo che il Pedone in b7 possa fare 23) b5.

23) ... b6

Il motivo di questa mossa può essere dovuto a due alternative. La prima è che abbia cambiato piano e voglia alzare il Pedone in a5. La seconda, e più credibile, è che voglia prima controllare la casella b5 e poi voglia occuparla con il Pedone.

24) Te1

Il bianco vuole controllare tutta la colonna "e".

24) ... Ab7

Il nero ha deciso di continuare con il vecchio piano, ed ovviamente non può fare 24) ..., Ad7, perché altrimenti il nero perderebbe parte del proprio sostegno sul Pedone in d5.

25) Te5 Td7

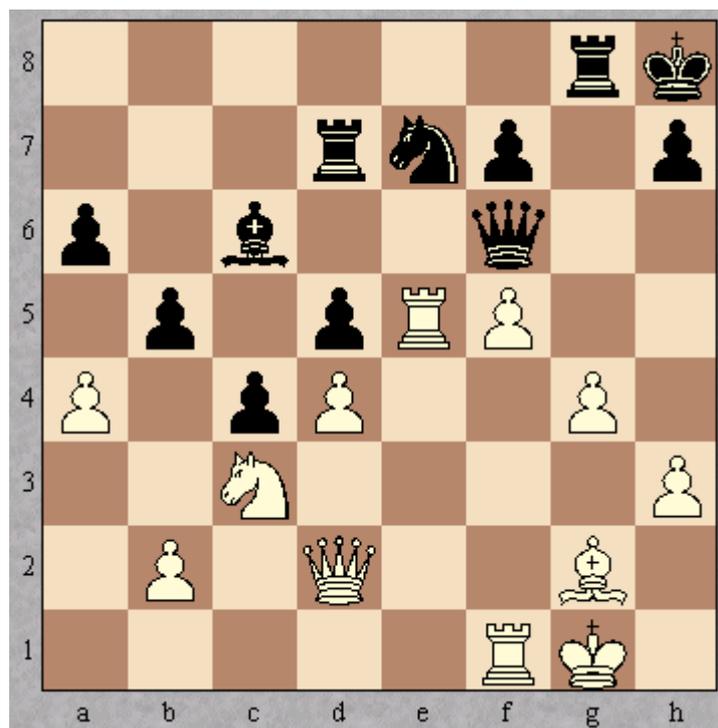
26) h3

Ecco anche qui una bella e robusta "catena di Pedoni".

26) ... Ac6

27) Tf1 b5

Una possibile continuazione poteva essere 27) ..., h5; 28) gxh5, Tg5; 29) ecc. Anche il nero è riuscito a costruire una bella e robusta "catena di Pedoni".



28) axb5 axb5

29) Ce2 Cc8

30) Cf4 Cd6

La 30) ..., Cb6 era forse migliore perché si rafforzava il Pedone in d5, la Cd6 invece impedisce che la Torre nera possa difenderlo. Comunque è da notare che la posizione del nero non è molto buona, questo non significa che Spielmann abbia commesso un grosso errore, ma ha commesso delle piccole imperfezioni che lo hanno portato in questa non buona situazione.

31) Ch5!

Mossa incisiva, il bianco pian piano sta occupando tutto lo spazio vitale a disposizione del nero.

31) ... Dg5

Il nero è costretto a proporre il cambio delle Donne oppure deve arretrare ancora.

32) Dxc5 Txc5

33) Cf6!

Lo scopo del bianco è stato raggiunto, il Cavallo è in una posizione molto forte.

Tenete presente che continua a minacciare il Pedone in g5.

33) ... Tc7

34) h4

Questa mossa è sicuramente superiore alla 34) Axd5, alla 34) Cxd5, o alla 34) Txd5.

34) ... Tg7

Questa è l'unica casella dove la Torre di Spielmann può rifugiarsi.

35) Axd5

Ecco, ora il bianco passa prepotentemente all'attacco, sacrifica il suo Alfiere per poter occupare la casella d5 e far sloggiare il cavallo nero posizionato in d6 che controlla la casella e8 indispensabile al bianco per dare scacco al Re. Teichmann non avrebbe potuto catturare il Pedone con il Cavallo o con la Torre, perché ha un piano dove questi due pezzi gli sono indispensabili.

35) ... b4

Questa mossa serve solo a mantenere per un altro istante il controllo della casella d5 che è fondamentale per tutta la difesa del nero.

36) Axc6 Txc6

37) Tfe1

Il bianco, dopo aver occupato tutte le caselle importanti della scacchiera ha deciso di vincere di forza. Notate il raddoppio delle Torri bianche (un elemento di attacco fortissimo).

37) ... Tc8

Il nero ha ancora una piccola possibilità per evitare che le due Torri raddoppiate del bianco diano scacco matto al proprio Re. Per vincere il bianco deve occupare la casella e8 ed il nero ha due pezzi (la Torre ed il Cavallo) per impedire che avvenga. Un'alternativa poteva essere 37) ..., Tg8; 38) Cxg8, Rxg8, ma serviva solo a prolungare l'agonia, visto che il nero ha scambiato una Torre per un Cavallo anche se era in posizione veramente forte ed altrettanto strategica.

38) Td5! Abbandona.

Vediamo il motivo per cui il nero abbandona. Se 38) ..., Ce8; 39) Txe8, Txe8; 40) Cxe8, Txc4+; 41) Rf2, c3; 42) bxc3, bxc3; 43) ecc. ed il Re bianco impedisce al Pedone nero di trasformarsi in Donna, anche se si poteva ancora combattere.

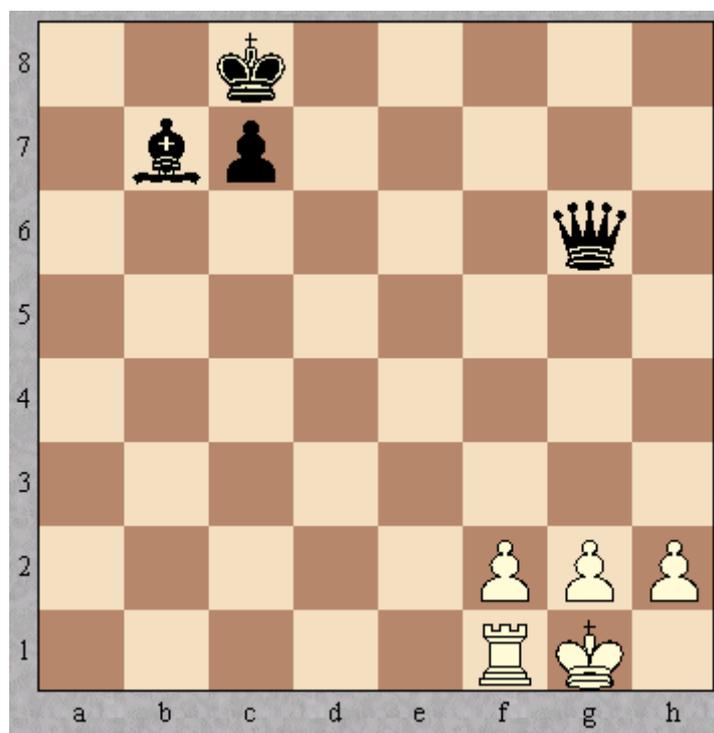
Se invece 38) ..., Ce8; 39) Cxe8, Tgx4+; 40) Rf2, Txb4; 41) Cd6, ecc. ed anche in questo caso si poteva ancora combattere.

Se invece 38) ..., Cb7?; 39) Td7, Ca5; 40) Tde7, c3 (non ha nessuna ragione di esistere la h6 o la h5, visto che il Cavallo controlla la h7); 41) bxc3, cxb3; 42) Te8+, Txe8; 43) Txe8+, Tg8*; 44) Txb8#.

Se invece 38) ..., Td8?; 39) Txd6, Txd6 (cattura obbligata, se non avviene risiamo al finale di prima); 40) Te8+, e siamo al finale precedente.

7. Attacco contro arrocco

Qui ci sono tante cose da dire, e la prima è che nessuna difesa può reggere un ottimo attacco. Al paragrafo 2 punto F di questa lezione vi consigliavo di arroccare come metodo di difesa e questo consiglio vale ancora, anche se ora vi farò vedere alcuni metodi per sferrare un attacco contro un arrocco. Un altro consiglio da dare è di non utilizzare troppi dei vostri pezzi per difendere l'arrocco, poi vi mancheranno per poter attaccare, tenete sempre presente che le forze in campo all'inizio sono identiche e si vince utilizzandole *tutte* al meglio.



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Come potete vedere il nero minaccia di muovere Dg2 e se ci riesce è scacco matto. Per evitare questa mossa di attacco del nero il bianco può fare tante cose, vediamo alcune.

A) Impedire che la Donna avversaria si possa posizionare su una casella da dove possa arrivare alla casella g2 (l'Alfiere nero la difenderebbe dalla cattura diretta da parte del Re). In questo specifico esempio è la colonna "g" ed il Pedone g2 è quello critico. Un attacco strutturalmente identico può essere fatto anche sul Pedone h2, per cui attenzione. Con identiche modalità se è stato effettuato un arrocco lungo (o arrocco lato Donna).

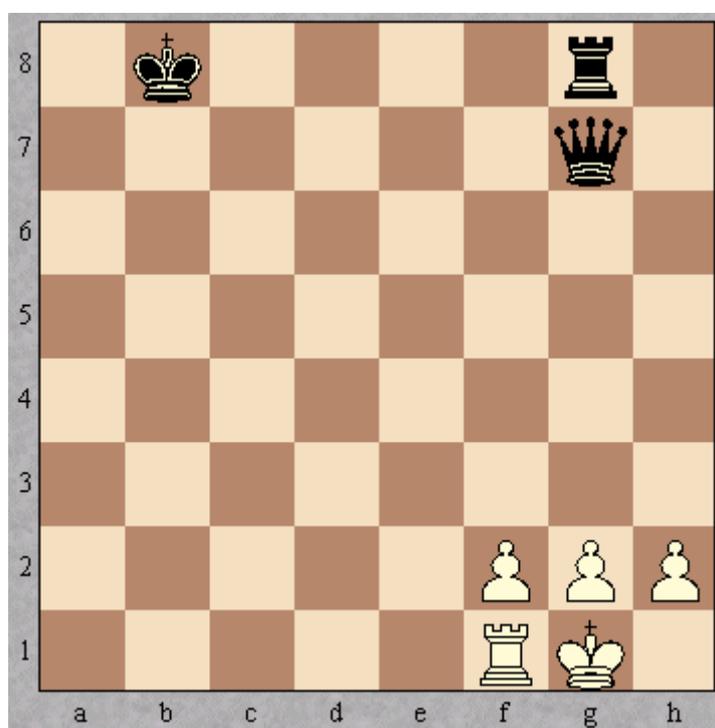
B) Impedire che l'alfiere possa posizionarsi su una delle caselle che guardano al Pedone in g2 (anche in h2 o agli omologhi in caso di un arrocco lungo) in modo da evitare la copertura alla Donna.

C) Frapporre un ostacolo all'attacco della Donna o alla copertura dell'Alfiere. Ecco un altro caso dove il controllo del centro, o meglio la sua conquista, serve anche per difendersi.

D) Alzare il Pedone in g3, in questo modo il Pedone si trova difeso da due Pedoni. Questo metodo di difesa ha però alcuni inconvenienti, che non è il caso di elencare per non dilungarci troppo.

Nella partita che ho inserito alla fine della terza lezione, Capablanca José Raul contro Réti Richard giocata a Vienna nel 1914, potete vedere come Réti ha cercato questo tipo di attacco e come Capablanca lo ha impedito. Vi consiglio di andarla a rivedere, ammetto che non è una bellissima partita ma ha tante cose da insegnare.

Vediamo ora un altro schema di attacco contro l'arrocco.



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Come potete vedere il nero minaccia di muovere Dg2 e se ci riesce è scacco matto. Per evitare questa mossa di attacco del nero, il bianco, può fare tante cose, Non starò qui ad elencarvele, se ci rifletterete da soli sono certo che troverete tutte le possibili contromosse.

Spero di non avervi dato l'impressione che per attaccare un arrocco sia indispensabile avere la Donna. Esistono altri metodi di attacco contro un arrocco, che tra poco vedremo, anche senza coinvolgerla, ovviamente poter avere la Donna per attaccare facilita molto il vostro attacco, lo rende sicuramente più flessibile e più semplice da attuare.

Vediamo ora un terzo schema di attacco contro l'arrocco.

Vedere lo schema successivo.

Bianco

Nero

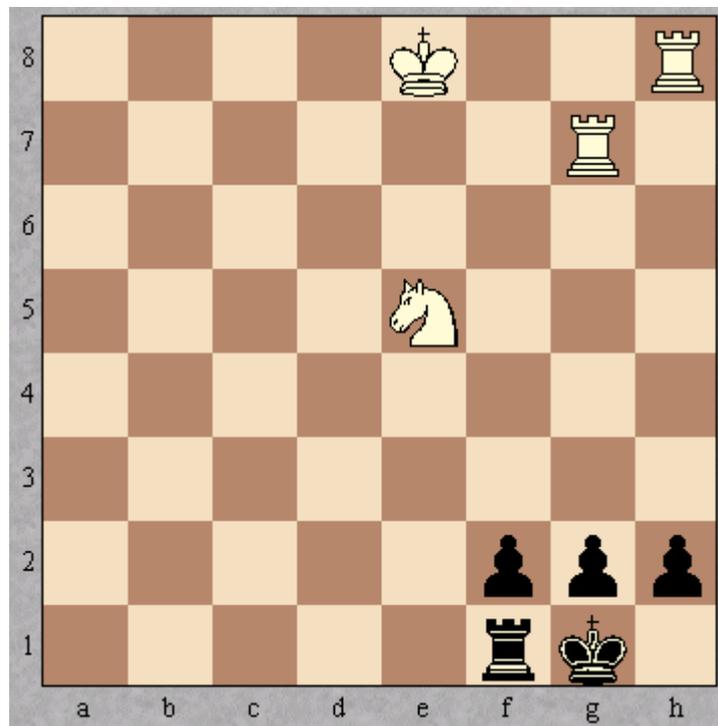
1) Cf3+

Il nero non può rispondere con gxf3 perché il Pedone in g2 è inchiodato dalla Torre in g7.

1) ...

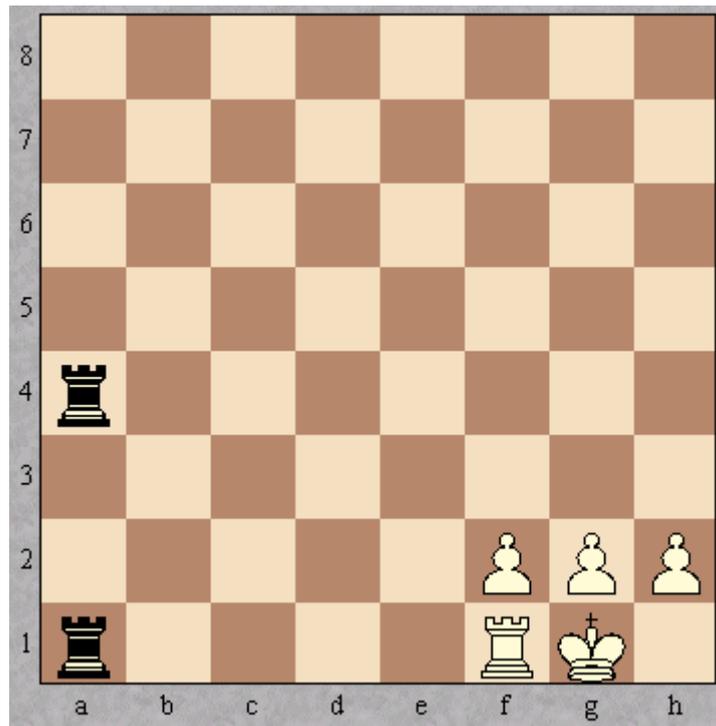
Rh1

2) Th2#



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

Vediamo ora un quarto schema di attacco contro l'arrocco.



Questa non è una posizione presa da una partita realmente giocata, serve solo per chiarire il concetto.

La Torre bianca in "f" è inchiodata, se si muove è immediato lo scacco. Anche in questo caso non starò a farvi l'elenco delle possibili contromosse del bianco, dovete incominciare ad abituarvi a ragionare e a trovare le soluzioni da soli.

Nella partita che ho inserito alla fine della terza lezione, Capablanca José Raul contro Réti Richard giocata a Vienna nel 1914 (sempre quella), potete vedere come Réti ha cercato anche questo tipo di attacco e come Capablanca lo ha impedito.

Comunque ora vi allego un'altra partita per esemplificare ulteriormente il concetto.

Gambetto di Donna rifiutato

Ventunesima partita del 13° campionato del Mondo giocata a Buenos Aires il 27/10/1927.

Capablanca Jose Raul contro Alechin Alexander

Bianco

Nero

1) d4

d5

2) c4

e6

3) Cc3

Cf6

I due giocatori si sono spartiti il centro della scacchiera.

4) Ag5

Il bianco, con il suo Alfiere, inchioda il Cavallo del nero.

4) ...

Cbd7

Il nero va a proteggere il Cavallo ma non lo schioda.

5) e3

Ae7

Il nero, con questa mossa, schioda il proprio Cavallo.

- 6) Cf3 o-o
- 7) Tc1 a6
- 8) a3 h6
- 9) Ah4 dxc4
- 10) Axc4 b5
- 11) Ae2

Forse il bianco qui doveva giocare Aa2, ma con il senno di poi.

- 11) ... Ab7
- 12) o-o c5
- 13) dxc5 Cxc5
- 14) Cd4 Tc8
- 15) b4 Ccd7
- 16) Ag3 Cb6
- 17) Db3

Una continuazione poteva essere 17) Cb3, Cc4; 18) Axc4, bxc4; 19) Ca5, Ad5; 20) De2, ecc.

- 17) ... Cfd5
- 18) Af3 Tc4

Una continuazione poteva essere 18) ..., Cc4; 19) Tfd1, Cc3; Txc3; ecc.

19) Ce4

Forse era meglio giocare 19) Ae2 per "puntare" su c4.

- 19) ... Dc8

Come potete vedere sulla colonna "c" si sta scatenando la guerra e il bianco non è sufficientemente preparato a quello che sta avvenendo.

20) Txc4

Mossa obbligata, per interrompere la dominazione della colonna "c" al nero, perché se non viene interrotta il nero giocherebbe 20) ..., Txc1; 21) Ad1, Txd1; 22) Dxd1, ecc. Ovviamente non 20) ..., Txc1; 21) **Txc1**, per questa continuazione 21) ..., Dxc1#. Forse poteva essere una buona mossa la 20) Cc5, anche se questa mossa ha alcuni limiti (il Cavallo verrebbe difeso da un Pedone e verrebbe minacciato dalla Donna, dalla Torre e dall'Alfiere).

- 20) ... Cxc4

21) Tc1

Il Cavallo del nero è inchiodato.

- 21) ... Da8

Il nero spostando la Donna toglie dall'inchiodatura il proprio Cavallo.

22) Cc3

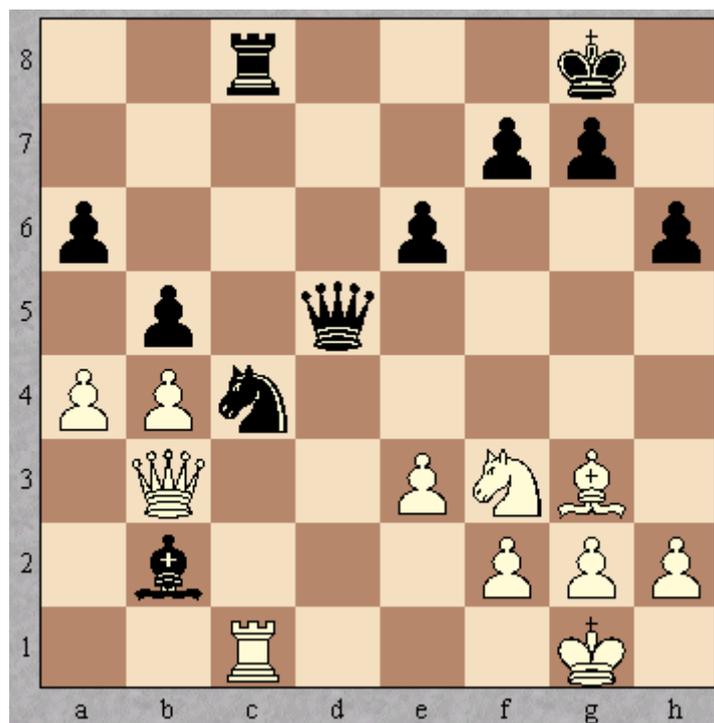
Forse la mossa 22) Cc5 era migliore.

- 22) ... Tc8
- 23) Cxd5 Axd5
- 24) Axd5 Dxd5

La mossa 24) ..., exd5 sarebbe stata sicuramente inferiore.

- 25) a4 Af6
- 26) Cf3 Ab2!

Una mossa molto forte lo scontro oramai è sulle colonne b, c, d. Il Cavallo e l'Alfiere bianco sono praticamente fuori dai giochi.



27) Te1

Se 27) Td1 con lo scopo di minacciare la Donna avversaria il nero forse avrebbe continuato con 27) ..., Cxe3 28) Txd5 (mossa forzata oppure si sposta la Donna), Tc1+; 29) Td1, Txd1+; 30) Dxd1, Cxd1; 31) axb5, axb5; 32) ecc. con un piccolo vantaggio del nero.

Se 27) Tb1, Td8; 28) h3, Af6; ecc.

27) ... Td8

Notate la forza della Torre e della Donna neri che sono sulla solita colonna.

28) axb5 axb5

29) h3 e5

30) Tb1

Una possibile continuazione poteva essere 30) e4, Dd3; 31) Da2, Ac3; 32) ecc.

30) ... e4

31) Cd4?

Questo è un errore incredibile, una possibile continuazione poteva essere 31) Ch2, Dd3; 32) Da2, Da3; 33) Dxa3, Axa3; 34) ecc. forse la partita non si salvava ugualmente, ma con questa mossa la fine è imminente.

31) ... Axd4

32) Td1?

Altro errore incredibile per un campione del livello di Capablanca. Poteva essere migliore questa continuazione 32) exd4, Dxd4; 33) Da2, ecc.

32) ... Cxe3

Il bianco abbandona.

Una possibile continuazione poteva essere 33) Dxe3, Axe3; 34) Txd5, Axf2+; 35) Axf2, Txd5 con un leggero vantaggio del nero. Non è una buona continuazione la 33) Dxd5, Txd5; 34) fxe3, Axe3+; 35) Rf1, Txd1+; 36) Re2*, Td3; ecc. con un sostanziale vantaggio del nero.

8. Alfiere buono e Alfiere cattivo

Voglio ricordarvi che l'Alfiere ha una particolarità e cioè, se è posizionato su una casella di un determinato colore, si potrà spostare solo su caselle di identico colore. Quando, verificando una posizione di una partita, notiamo che la stragrande maggioranza dei pedoni di un giocatore sono posizionati sulle caselle di colore identico a quello dove è posizionato il suo Alfiere, l'Alfiere si chiama *Alfiere cattivo*. Il motivo di questo nome è che l'Alfiere è impedito, nei suoi movimenti, proprio dai suoi Pedoni alleati. Sarebbe un errore perdere del tempo prezioso nel tentativo di catturarlo. Meglio concentrare il proprio tempo e i propri sforzi su altre attività (es. difendersi da un eventuale attacco avversario; attaccare i pezzi, ma non l'Alfiere, del proprio avversario; ecc.). Al contrario, si dice Alfiere buono, l'Alfiere che non è impedito nei propri movimenti dai Pedoni del proprio schieramento. Vediamo dopo, un esempio concreto.

Nel capitolo 2. punto H di questa lezione ho detto che se il centro della scacchiera è affollato di pezzi propri e avversari, meglio provare ad entrare nello schieramento avversario da una delle due colonne esterne, e questa partita sembra fatta apposta per chiarire questo concetto. Noterete come il centro è affollato e allora il nero prende una decisione saggia, prova a entrare nello schieramento avversario attraverso la colonna "a". Vediamo questa partita.

Partita Nimzoindiana (difesa indiana Nimzowitsch) variante Capablanca.

Partita giocata a Buenos Aires nel 1939

Enevoldsen Jens contro Alechin Alexander

Bianco	Nero
--------	------

1) d4	Cf6
2) c4	e6
3) Cc3	Ab4

Notate che il bianco ha occupato parte del centro della scacchiera ed il nero cerca, invece, il suo controllo. Questa è una caratteristica abbastanza comune che il bianco occupi ed il nero controlli. La mossa 3) ..., Ab4 si giustifica con il fatto che in questo modo il Cavallo in c3 è inchiodato (sta proteggendo il Re) e di conseguenza la casella e4 è ancora di dominio del nero. Anche per la casella d5 si potrebbe fare un ragionamento simile, anche se la casella d5 è sottocontrollo del Pedone in c4. Un altro motivo è che l'Alfiere nero su caselle nere si è sviluppato.

4) Dc2

Il bianco cerca, con questa mossa, di difendere il proprio Cavallo e di controllare la casella e4, ma di conseguenza lascia indifeso il proprio Pedone in d4.

4) ...	Cc6
--------	-----

Il nero si approfitta immediatamente di questo piccolo difetto nella difesa del bianco, andando, con il Cavallo a svilupparsi e ha minacciare il Pedone in d4.

5) Cf3

Il bianco effettua la solita mossa, sviluppa il proprio Cavallo e va a difendere il Pedone in d4.

5) ...	d6
--------	----

Per continuare a controllare la casella e4, il nero doveva fare 5) ..., d5, ma questa mossa ha molti difetti che ora vi dico. Il primo difetto è di limitare la possibilità di gioco al proprio alfiere posizionato sulle caselle bianche. Il secondo difetto è quello che permetteva al bianco di effettuare successivamente la mossa 6) cxd5, e così aprire la colonna c all'azione della Donna bianca per fare pressione sul Cavallo in c6 e aumentarlo con la mossa Ab5 e con Ce5.

6) Ad2

Il bianco, con questa mossa si sviluppa, però si poteva fare meglio con la 6) Ag5, inchiodando il Cavallo in f6 e si poteva concludere l'attacco con la e3, così si creava una catena di pedoni di buon livello, creando un Alfiere bianco su caselle nere, che essendo esterno alla catena, non è cattivo, come spiegato in questo capitolo. Forse si poteva fare anche meglio con la 6) a3, costringendo il nero a fare 6) ..., Axc3; [non 6) ..., Aa5 per 7) b4, il bianco si sviluppa ed il nero batte in ritirata] ed il bianco poteva continuare la sua azione con 7) Dxc3, andando a rafforzare il controllo sulla casella e5 con questa possibile continuazione per il bianco b4 e poi Ab2.

6) ... e5

Qui è da far notare due cose, la prima è che l'Alfiere nero su caselle nere è esterno alla propria catena di Pedoni per cui non è un "cattivo" Alfiere, visto che può essere utilizzato per effettuare una cattura. La seconda è che il nero ha fatto avanzare il Pedone sulla colonna "e" un passo per volta. Può sembrare un errore (si poteva farlo avanzare subito di due passi) ma non lo è, i piani del nero sono cambiati con la prosecuzione della partita. Con questa mossa il Pedone in d4 è attaccato dal nero con due pezzi e difeso con un singolo pezzo. Il bianco può rispondere in vari modi, vediamoli uno per volta: A) può fare 7) dxe5, mossa non buona per questa risposta 7) dxe5, ed ora il Pedone in e5 si è "trasformato" in un super-Pedone. B) e3, mossa non buona perché l'Alfiere bianco su caselle nere è diventato un "cattivo" Alfiere. C) Ae3, mossa non buona per vari motivi, vediamoli 1) La difesa del Cavallo in c3 si è indebolita. 2) se il nero risponde con 7) ..., Cg4 questa poteva essere una possibile continuazione 8) h3, Cxe3; 9) fxe3, Axb3; 10) Dxb3, o-o; con il completo sconquasso della difesa del bianco. D) d5, il bianco fa proprio questa, vediamola.

7) d5

Il bianco continua ad espandere il proprio dominio a scapito di far uscire i pezzi dallo scudo dei propri Pedoni. Sta trasformando il proprio Alfiere su caselle bianche in un "cattivo" Alfiere.

7) ... Axc3

Prima cattura della partita. Il nero, catturando il Cavallo, sacrifica il proprio Alfiere, come spiegato nella nota della mossa 6, non proprio "cattivo" per eliminare un Pezzo importante del bianco.

8) Axc3 Ce7

9) Ch4

Si giustifica questa mossa dal fatto che il nero potrebbe fare 9) ..., Af5.

9) ... Dd7

Io, forse, avrei fatto 9) o-o, ma ...

10) g3 Dg4

Lo scopo di questa mossa è quello di obbligare il bianco ad alzare il Pedone in h3 o il Pedone in f3 per rendere ancora più "cattivo" l'Alfiere bianco su caselle bianche.

11) Db3 Cg6

12) f3

C. V. D. - Come Volevasi Dimostrare.

12) ... Dd7

13) Cg2

Il bianco inspiegabilmente continua a tenere i propri pezzi dietro ai propri Pedoni, forse sarebbe stato meglio giocare 13) Cxg6, forse la partita avrebbe avuto un esito diverso.

13) ... o-o

14) e4?

Questa non è una buona mossa, perché il bianco si chiude troppo in se stesso. Notate che la stragrande maggioranza dei Pedoni del bianco sono su caselle di colore bianco, limitando moltissimo la possibilità di muovere all'Alfiere bianco su caselle bianche (Alfiere cattivo). Non che ci siano molte alternative valide, la casella e3 va lasciata libera per poterci far transitare il Cavallo. Il nero sembra che non si sia sviluppato e invece ha:

A) Arroccato, difendendo il proprio Re

B) Messo in moto i suoi due Cavalli

C) Può ancora far avanzare i Pedoni sul lato di Donna (a7 – b7 – c7) e così poter mettere in gioco l'Alfiere nero su caselle bianche.

D) Si è già liberato, effettuando un cambio, del proprio Alfiere nero su caselle nere.

Andate a contare quante mosse, di Pedone, ha fatto il nero e ha fatto il bianco, rimarrete stupiti.

14) ... Dd8

Il nero libera la casella d7, ovviamente per farci transitare il Cavallo che ora è in f6.

15) Ce3 Cd7

16) Dc2 a5

Mossa per poter collocare il Cavallo in c5, visto che per poterlo scacciare il bianco deve occupare la casella b4 che ora è controllata dal Pedone in a5.

17) Ag2 Cc5

18) o-o Ad7

19) b3

Qui ci possono essere due chiavi di lettura per questa mossa: A) Per paura che il nero faccia avanzare il Pedone in a4 (posizione difesa sia dall'Alfiere in d7 che dal Cavallo in c5 ed anche dalla Torre in a8) il bianco si finisce di chiudere in se stesso rispondendo a questa minaccia con 19) b3. B) Il bianco cerca di far sloggiare l'importuno Cavallo del nero in c5. Non è giocabile la 19) a3, per questa risposta 19) ..., a4; e poi come il Pedone bianco sulla colonna b viene alzato il nero lo cattura. Scegliete voi quella che pensate sia la vera motivazione di questa mossa.

19) ... b5

20) Tae1

Forse, ma ripeto che è troppo semplice commentare senza l'adrenalina del momento, sarebbe stato meglio, per il bianco, muovere 20) cxb5. Il buco che si sarebbe creato avrebbe permesso una possibile entrata in gioco dell'Alfiere bianco su caselle bianche (Alfiere cattivo) e dei propri pezzi che attualmente (siamo alla ventesima mossa) sono ancora tutti dietro i propri Pedoni.

20) ... b4

Il nero sta, piano piano, conquistando caselle. E' da notare che il nero NON ha più l'alfiere posizionato sulle caselle nere, cioè il suo, se ci fosse ancora Alfiere cattivo.

21) Ad2 Db8

Il nero ha oramai preso una decisione importante. Se vuole vincere deve sfondare la roccaforte del bianco e visto che sulle colonne "f", "g" e "h" c'è la propria difesa

(notate il Cavallo in g6) e che le colonne centrali sono affollatissime di pezzi e Pedoni, decide di sfondare sulle colonne "a" e "b". Notate la "potenza di fuoco" del nero su queste colonne. Una Torre, la Donna, l'Alfiere, un Cavallo in posizione avanzata, oltre ai due Pedoni pronti ha fare la vera e propria breccia. Il bianco se ne è accorto ed ecco la sua risposta.

22) Tb1 a4

Oramai la decisione è stata presa ed il nero cerca lo sfondamento di forza.

23) h4 Ce7

24) g4

Il bianco finisce di chiudere il proprio Alfiere. Il nero, però, sta sferrando un attacco mortale. Le due ultime mosse del bianco avevano lo scopo di far allontanare il Cavallo del nero dalla casella g6 e poi poter sferrare un attacco all'arrocco. Oramai, però, è tardi per tutto questo.

24) ... axb3

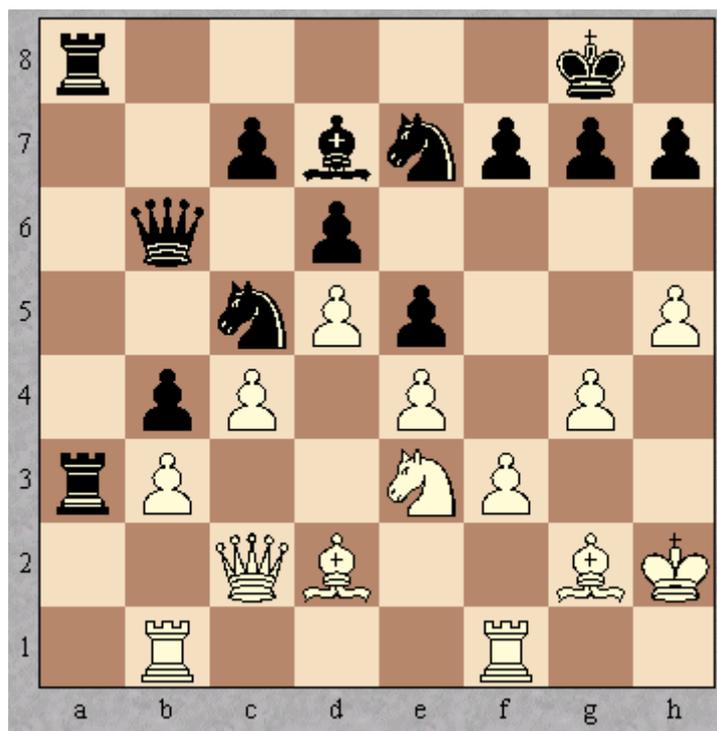
25) axb3

Ecco il momento cruciale, la colonna "a" si è appena aperta alle scorribande del nero.

25) ... Ta3

26) h5 Db6

27) Rh2 Tfa8



In questo punto potete notare:

A) Torri nere raddoppiate nella breccia che si è creata.

B) Donna a disposizione per rafforzare l'attacco.

C) Alfiere bianco su caselle bianche che non si è mai visto in azione.

D) Il Re bianco è in pericolo ed è già stato spostato sperando di difenderlo meglio.

E) Un uso scorretto della catena dei Pedoni da parte del bianco.

28) Tb2

Questa mossa si giustifica con questo piano del nero 28) ..., Ta2; 29) Tb2, Txb2; 30) Dxb2, Ta3; ed ora il Pedone in b3 non è più difendibile.

28) ... c6

Il nero non si accontenta, anzi, ora cerca anche lo sfondamento sulle colonne centrali per vedere se riesce a non sacrificare troppi dei propri pezzi nel tentativo di entrare nella difesa del bianco. Non bisogna dimenticare che questo secondo attacca creerà molto caos nella difesa del bianco.

29) f4

Il bianco insiste nel non prendere nessuna iniziativa, forse sarebbe stato meglio giocare 29) h6 e visto che aveva indebolito l'arrocco del nero chissà cosa sarebbe successo. Poi si poteva continuare, per il bianco, con 30) Cf5, cercando di rimettere in gioco il suo Alfiere cattivo e di spostare un po' della pressione verso il Re nero.

29) ... exf4

30) Txf4

Il bianco è costretto a catturare il pedone nero che ha osato avventurarsi nella propria difesa, ma con questo sacrificio del Pedone, il nero riesce a togliere la Torre dalla traversa 1 e lasciarla in mano al nero, che ovviamente si approfitterà dell'errore. Se il bianco non effettua 30) Txf4 il nero risponderebbe con 30) ..., fxe3.

30) ... Ta1

Un errore non punito non è un errore, anzi, forse è una buona mossa. Qui però è punito a dovere.

31) dxc6?

Mossa inutile, forse la 31) g5 è migliore, ma comunque per il bianco l'ora è oramai arrivata.

31) ... Cxc6

32) Cd5 Dd8

Ovviamente la Donna non si fa catturare, e si prepara ad un colpo mortale. Diagonale d8 – h4.

33) Ae3 Dh4+

34) Ah3 Ce5

Il Re bianco ha già una bella pressione in questo momento. Vi voglio far notare che se il Cavallo nero andasse in d3 (attacco doppio alle Torri con il Cavallo difeso dall'altro Cavallo) il nero catturerebbe una Torre.

35) Axc5

Vi faccio notare che il bianco non avrebbe potuto muovere 35) Tb1 per scacciare la Torre nera in a1, perché se 35) Tb1, T8a2; 36) Txa1, Txc2+; 37) Af2, Txf2+; 38) Txf2, o simili. Se invece 35) Tb1, T8a2; 36) Dxa2, Txa2+; 37) Af2, ecc. Insomma si perde la Donna per una Torre.

35) ... dxc5

36) Df2

Il bianco cerca lo scambio delle Donne, sperando in chissà quale prodigio.

36) ... Th1+

37) Rxh1

Non si può giocare 37) Rg2, per 37) ..., Dxh3 #, anche se non ci sono alternative.

37) ... Dh3+

Qui il bianco si arrende.

Cerchiamo di capire il motivo per cui il bianco abbandona.

Se 38) Dh2, Ta1# scacco matto (è del tutto ininfluenza che ci siano due Torri bianche che si possono frapporre tra la Torre in a1 ed il Re in h1 – provare per credere).

Se 38) Rg1, Ta1+; 39) Df1, Txf1+; 40) Txf1, Axc4; 41) ecc. La 40) ..., Cxc4 non sarebbe altrettanto incisiva. Ora il bianco ha due Torri e un Cavallo, il nero ha una Donna, un Cavallo e un Alfiere, senza contare che i Pedoni in b3 e poi quello in c4 sono in pericolo di essere catturati e se avvenisse i corrispondenti Pedoni del nero darebbero dei grossi pensieri al bianco.

Qui avete potuto vedere talmente tante cose che vi consiglio vivamente di rivedere questa partita.

9. Consigli

Ora vi voglio dare alcuni consigli per poter migliorare sempre il vostro modo di giocare, sono consigli pratici, niente di particolare.

- A) Giocate, giocate ed ancora giocate. Giocate molto e con vari avversari, questo migliora la vostra tecnica e vi stimolerà a migliorarvi. Cercate di non farvi prendere dallo sconforto se perderete le prime partite, questo è uno scotto da pagare e che tutti i giocatori hanno pagato.
- B) Cercate di giocare senza toccare i pezzi, se non per muoverli, questo migliorerà la vostra astrazione e la vostra analisi.
- C) Cercate di applicare i concetti qui esposti senza timore di sorta. Solo così potrete impraticarvi con i vari concetti e con la logica del gioco e sono certo che poi vedrete i vostri incredibili progressi.
- D) Trascrivete le vostre partite per poterle analizzare con tutta calma per capire dove si annidano i vari pregi e difetti.
- E) Fate sempre le mosse che ritenete le migliori cercando anche di esplorare delle posizioni non troppo "sicure". Solo così potrete migliorare la vostra tecnica e, nel caso siate sconfitti, avrete comunque imparato qualche cosa di nuovo che poi vi ritornerà sicuramente utile.

LEZIONE 6

Partite commentate

1. Premessa

Dopo aver detto tutto quello che credo sia indispensabile conoscere, ritengo interessante commentare alcune partite che, secondo il mio giudizio, sono dei piccoli capolavori della scacchiera, o comunque hanno cose da far apprendere. Spero che anche voi troviate queste partite interessanti, come interessanti sono apparse a me. In queste partite si può vedere applicati molti dei concetti esposti nelle lezioni precedenti, per cui vi consiglio, come al solito, di vederle e rivederle più e più volte, per poter apprendere e far propri questi concetti ed idee generali. Esistono moltissime altre partite interessanti, ma non è possibile inserirle tutte in questo compendio.

Devo ringraziare tutti quelli che mi hanno aiutato, anche solo moralmente, alla stesura di queste pagine, ed ora bando alle ciance ed incominciamo con le partite.

2. Partita n° 1

Apertura dei quattro Cavalli

Partita giocata a New York nel 1857

Paulsen Louis contro Morphy Paul

Bianco Nero

1) e4 e5

2) Cf3 Cc6

3) Cc3 Cf6

Credo che sia chiaro il motivo per cui quest'apertura è chiamata Apertura dei quattro Cavalli. Come potete vedere Paulsen e Morphy si sono divisi equamente il centro della scacchiera.

4) Ab5 Ac5

5) o-o o-o

Per ora la partita è praticamente speculare, ma già alla prossima mossa le cose cambieranno.

6) Cxe5 Te8

Se Morphy avesse risposto con 6) ..., Cxe5; Paulsen avrebbe risposto con 7) d4, effettuando una forchetta ai danni dell'Alfiere in c5 e del Cavallo in e5. Se 6) ..., Cxe4; (continuando la simmetria) una continuazione poteva essere 7) Cxe4, Cxe5; 8)

Cxc5, rompendo la simmetria, visto che Morphy non poteva fare altrettanto 8) ..., a6 (attaccando un Pezzo avversario); 9) ecc, ecc. Ovviamente si poteva anche 8) d4, visto che il Pedone è difeso dalla propria Donna.

7) Cxc6

Una variante poteva essere 7) Cf3, Cxe4; 8) Cxe4, Txe4; 9) d3, ecc. con un'evidente semplificazione della scacchiera.

7) ... dxc6

8) Ac4

Qui vi vorrei far notare che l'Alfiere di Paulsen minaccia la casella f7.

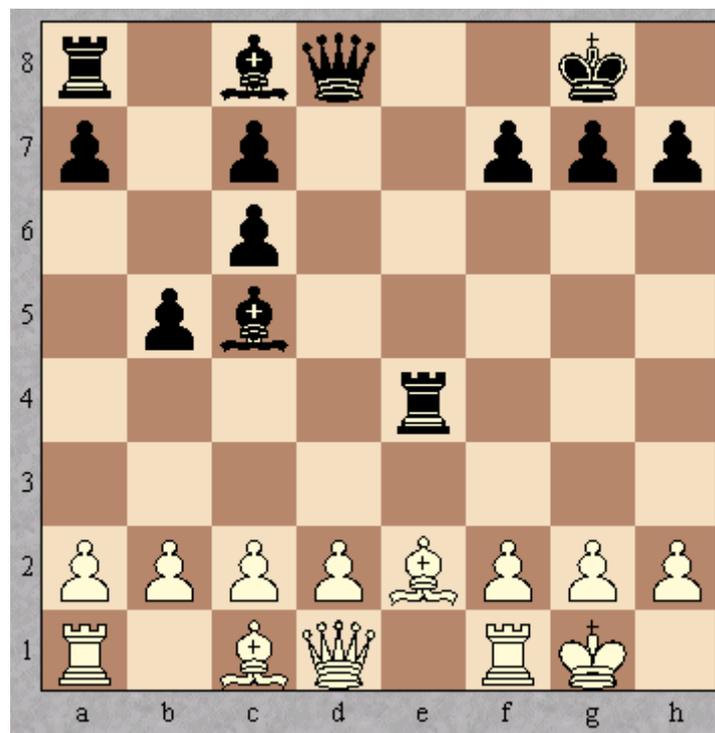
8) ... b5

Morphy insiste nel voler cacciare l'Alfiere di Paulsen. Un'alternativa poteva essere 8) ..., Cg4; 9) h3, Axf2+; 10) Rh1, Dd6 (minacciando alla prossima Dh2#) 11) hxg4 (sventando il matto e guadagnando un pezzo), ecc.

9) Ae2 Cxe4

10) Cxe4 Txe4

I pezzi catturati da entrambi sono i medesimi, ma Morphy ha preso decisamente il sopravvento su Paulsen.



11) Af3

A mio parere qui Paulsen commette un piccolo errore, forse sarebbe stata più incisiva la 11) d3, perché si minaccia la Torre di Morphy [come con la 11) Af3,], ma in più si libera la strada all'Alfiere in c1 e si va a controllare un pezzettino del centro, come spiegato nella lezione 4 capitoli 2 – 3 e 4.

11) ... Te6

La Torre va a difendere il proprio Pedone in c6 minacciato dall'Alfiere in f3.

12) c3

Paulsen insiste nel non voler far giocare il suo Alfiere posizionato in c1. Io sono del parere che la 12) d3, oppure la 12) b3, (io preferisco la prima, in quanto consente di

riprendere il controllo di parte del centro) sarebbero state più efficaci. La mossa fatta da Paulsen non riesco a giustificarla.

12) ... Dd3

Con questa mossa Morphy continua a schiacciare Paulsen nella propria parte della scacchiera.

13) b4

Il centro della scacchiera è saldamente in mano a Morphy tanto che Paulsen è costretto a giocare ai margini ed il suo Alfiere su caselle nere è praticamente inesistente. Forse era più incisiva la 13) Te1, per poi proseguire con 13) ..., Txe1; 14) Dxe1, Ad7 [mossa forzata, si minaccia 15) De8#] proprio con lo scopo di riappropriarsi di parte del centro.

13) ... Ab6

14) a4

Paulsen cerca di reagire al dominio di Morphy al centro della scacchiera cercando di sfondare di lato.

14) ... bxa4

15) Dxa4 Ad7

Questa mossa di Morphy è giustificata dal fatto che Paulsen ha puntato sul Pedone in c6 due pezzi e ovviamente per non farlo cadere Morphy deve fare altrettanto. Facciamo un'ipotesi strana 15) Dxa4, (il nero effettua una mossa insignificante); 16) Axc6 (con minaccia di catturare in a8); Txc6; 17) Dxc6 (si minaccia De8#), **Dd8**; 18) Dxa8, ecc. Se Morphy giocava 17) ..., **Ad7**; 18) Dxa8#. Se invece 17) ..., **Ab7**; 18) Dxb7, Td8 19) ecc. Come potete vedere la partita è sempre aperta.

16) Ta2?

Qui, forse era meglio giocare la 16) Da6, cercando il cambio delle Donne. Essendo Paulsen messo peggio strategicamente era lui che doveva cercare di cambiare per sperare in un capovolgimento della situazione.

16) ... Tae8

Nonostante che, sulla scacchiera, le forze siano identiche Morphy è posizionato sicuramente meglio ed è riuscito anche a raddoppiare le sue Torri sulla colonna centrale "spaccando" in due i pezzi di Paulsen. Da notare che l'Alfiere bianco su caselle nere praticamente non è di nessuna utilità. Vedi "Alfiere buono", "Alfiere cattivo" nella lezione 5 paragrafo 8.

17) Da6

Vistosi disperato Paulsen cerca il cambio delle Donne, ma oramai è tardi. Forse la 17) Dd1 poteva dare un certo respiro a Paulsen.

17) ... Dxf3

Morphy ha avuto un'idea per una combinazione. Per poterla realizzare è disposto anche a sacrificare la Donna, anche se il sacrificio non sarà vano.

18) gxf3 Tg6+

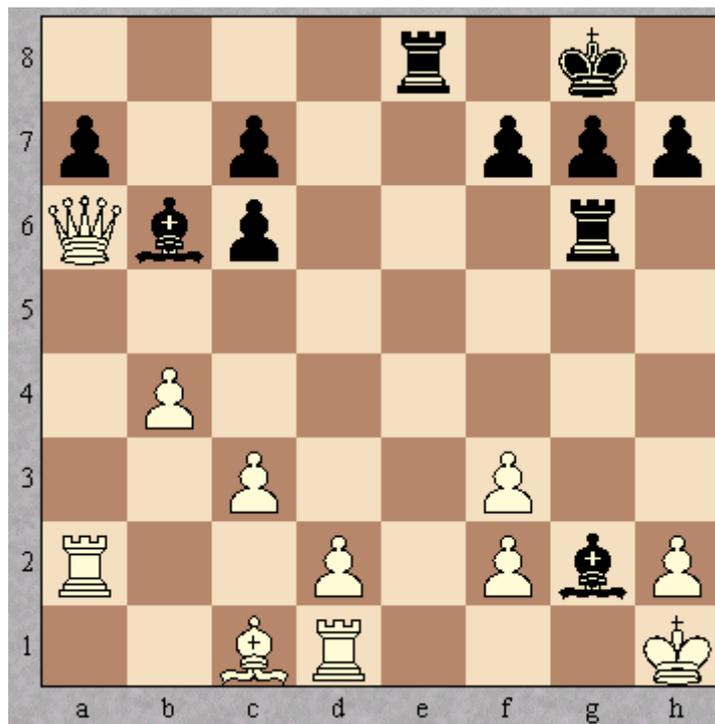
19) Rh1* Ah3

20) Td1

Sarebbe stato un errore giocare 20) Tg1??, per questa combinazione 20) ..., Tgx1+; 21) Rxg1*, Te1+; 22) Df1*, Txf1#. Come potete vedere le mosse di Paulsen sono tutte obbligate, per cui il matto risulta imparabile.

Una mossa, forse migliore, per Paulsen, poteva essere la 20) Dd3, almeno si riporta nel campo di battaglia la Donna che è ora ai margini, ed ora Paulsen è in difficoltà, ma forse ha una possibilità di cavarsela.

20) ... Ag2+



21) Rg1* Axf3+

22) Rf1* Ag2+

Ovviamente non è giocabile la 22) ..., Axd1?; 23) d4, Ag4 (con lo scopo di non far scappare il Re di Paulsen che risulta in trappola); 24) Ae3 [qui si minaccia 24) ..., Ah3#], e l'Alfiere in e3 non è catturabile, pena la perdita della possibilità del matto.

23) Rg1*

Qui si minaccia anche la 23) ..., Ah3#.

23) ..., Ah3+

Qui Morphy aveva anche una combinazione da scacco matto, vediamo la 23) ..., Ae4+; 24) Rf1*, Af5 (con minaccia di Ah3#); 25) De2, Ah3+; 26) Re1*, Tg1#. Questa sequenza di mosse è imparabile, visto che sono tutte mosse forzate.

24) Rh1* Axf2

Anche qui Morphy aveva un'alternativa, forse buona, vediamo insieme 24) ..., Ag4!?!; 25) Dd3, Axd1; 26) h4 [o forse 26) h3, con lo scopo di creare una via di fuga], Axf2; 27) Rh2, ecc.

Vi voglio far notare che Morphy, nonostante non abbia più la Donna sta dominando la scacchiera e Paulsen sta resistendo praticamente con il solo Re. La Donna e una Torre sono un po' ai margini della battaglia, gli altri suoi pezzi (l'altra Torre e l'Alfiere) non sono mai entrati in partita.

25) Df1

Paulsen è costretto a farsi catturare la Donna, Morphy sta minacciando la 25) ..., Ag2#. Comunque non risolve assolutamente la situazione.

25) ... Axf1

26) Txf1

Ora i pezzi sono tornati uguali (il nero ha due Pedoni in più), anche se i pezzi di Morphy sono meglio piazzati e pronti a sferrare l'attacco finale.

26) ... Te2

27) Ta1

Una possibile alternativa poteva essere 27) Tb2, e poi 28) d4, ecc.

27) ... Th6

Ora la minaccia di Morphy è questa 28) ..., Ab6; 29) ..., Th2#

28) d4

Paulsen avrebbe potuto giocare anche la 28) Rg2, Ab6+; 29) Rf3 (la Rg3 non ha scopo, visto che il Pedone è indifendibile), Texh2 (anche la Thxh2 è altrettanto buona); 30) Re4 [ed il Re fugge, se invece alla mossa 29)..., giocava Thxh2 si poteva rispondere con 30) d4, ecc.]

28) ... Ae3

Paulsen abbandona.

Vediamo il motivo dell'abbandono. Qui si minaccia 29) ..., Thh2#. Ora vediamo invece come Paulsen poteva giocarsela 29) Tf2, Txf2; 30) Axe3, Tfxh2+; 31) Rg1*, Th1+; 32) Rf2, Tf6+; 33) Af4, Txa1; 34) ecc. e la partita è vinta per Morphy.

Vediamo un'altra alternativa 29) Tf2, Txf2; 30) Axe3, Tfxh2+; 31) Rg1*, Th1+; 32) **Rg2**, Txa1; 33) Axb6, gxb6; 34) ecc. e la partita è vinta per Morphy.

3. Partita n° 2

Gambetto di Donna rifiutato

Partita giocata a New York nel 1918

Marshall Frank James contro Capablanca Jose Raul

Bianco

Nero

1) d4

d5

2) Cf3

Cf6

3) c4

e6

4) Cc3

Cbd7

Marshall e Capablanca si sono divisi il centro della scacchiera.

5) Ag5

Notate che il Cavallo del nero in f6 è inchiodato.

5) ...

Ae7

Con questa mossa Capablanca libera dall'inchiodatura il suo Cavallo.

6) e3

o-o

7) Tc1

c6

Notate la particolare struttura dei Pedoni del nero. Per la definizione della lezione 5 paragrafo 8 l'Alfiere nero su caselle bianche è un Alfiere cattivo.

8) Dc2

dxc4

9) Axc4

Cd5

A questo punto è da far notare una cosa, l'Alfiere bianco minaccia ed è minacciato dall'Alfiere nero, stessa cosa per i Cavalli, questo è il preludio di una serie di catture con il solo scopo di "semplificare" la partita.

10) Axe7

Dxe7

11) o-o

Cxc3

12) Dxc3

C. V. D. - Come Volevasi Dimostrare.

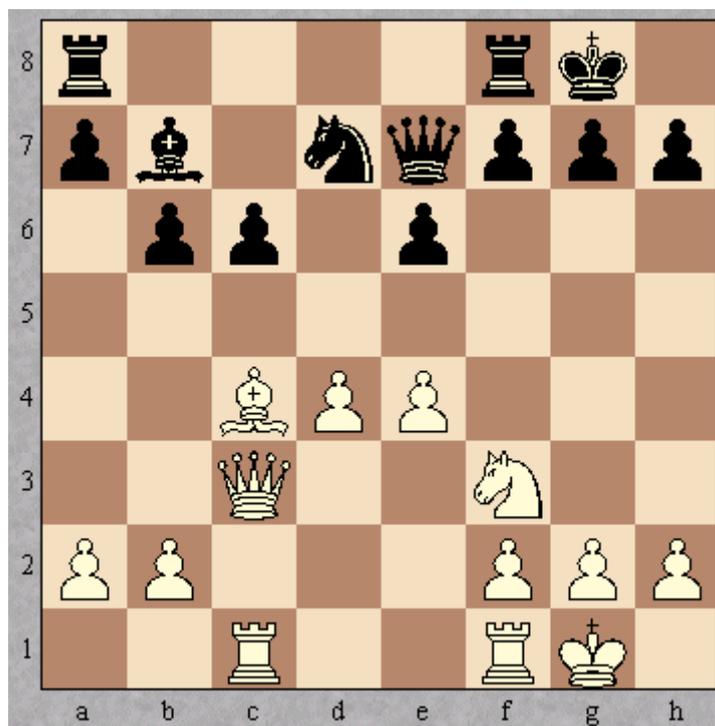
12) ...

b6

13) e4

Ab7

Un'alternativa poteva essere 13) ..., c5; con questa possibile continuazione 14) d5, Cf6; 15) dxe6, Axe6; 16) Axe6, Dxe6; con la "scrematura" dei pezzi sulla scacchiera.



- | | |
|----------|------|
| 14) Tfe1 | Tfd8 |
| 15) d5 | Cc5 |
| 16) dxe6 | Cxe6 |
| 17) Axe6 | Dxe6 |

Qui è accaduto quello che già alla mossa tredici era prevedibile.

18) Cd4

Il Cavallo di Marshall minaccia di catturare la Donna di Capablanca.

18) ... De5

Ovviamente non è da fare la 18) ..., Dxa2??; per questa risposta 19) Ta1, e poi la Donna di Capablanca viene catturata. La mossa 18) ..., De5 di Capablanca "semplifica" ulteriormente la partita.

- | | |
|----------|------|
| 19) Cxc6 | Dxc3 |
| 20) Txc3 | Td2 |
| 21) Tb1 | |

Un'alternativa poteva essere 21) b4, Txa2; 22) f3, Axc6; 23) Txc6, Tad8; 24) ecc.

21) ... Te8

Ovviamente la 21) ..., Axc6; 22) Txc6, Tad8 (con raddoppio delle Torri di Capablanca) non è una buona continuazione perché il bianco farebbe 23) f3, ed ora il matto è sfumato, anzi, vediamo cosa succede se il nero prova ugualmente dare il matto. 23) ..., Td1+; 24) Txd1, Txd1+; 25) Rf2, Td8; (oppure f6) per evitare che il bianco faccia 26) Tc8#.

Non è una buona mossa nemmeno la 21) ..., Tc8; 22) Ce7+, Rf8; 23) Cxc8, Axc8; 24) Txc8+, Re7; 25) ecc.

Faccio notare che, il materiale sulla scacchiera è praticamente identico (Marshall ha un Pedone in più), l'unica differenza è che Capablanca ha un Alfiere, mentre Marshall ha un Cavallo. Nel finale, in genere, l'Alfiere è molto più utile del Cavallo. Ma la vera

differenza è che le Torri di Capablanca sono molto attive (notate che una minaccia il Re avversario, l'altra difende il proprio Re e minaccia di liberare la colonna e), invece le due Torri di Marshall sono abbastanza passive, (una è bloccata sulla traversa 1 per poter difendere il proprio Re, e l'altra è bloccata sulla colonna "c" per difendere il proprio Cavallo).

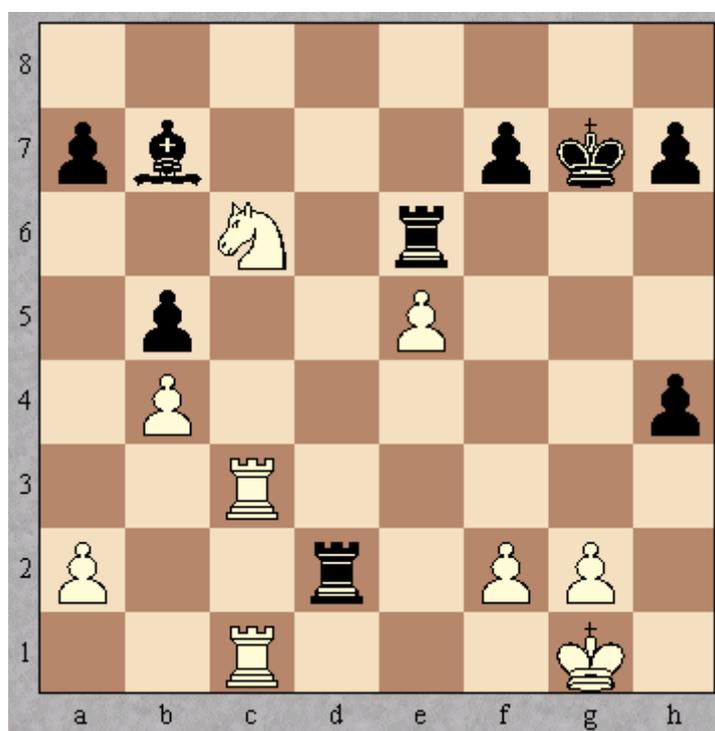
22) e5 g5
23) h4 gxh4
24) Te1 Te6

Una possibile alternativa poteva essere 24) ..., Txb2; 25) Cxa7, ecc.

25) Tec1

Due pezzi di Capablanca minacciano il Cavallo di Marshall, Ora due pezzi del bianco vanno in difesa del Cavallo.

25) ... Rg7
26) b4 b5



27) a3 Tg6
28) Rf1 Ta2
29) Rg1 h3!!

Ottima mossa, visto che il Pedone in g2 è inchiodato. Il Pedone in h3 è una spina nel fianco nella difesa del bianco.

30) g3

Non 30) Txh3, per 30) ..., Axc6 e ora Capablanca ha un Pezzo in più di Marshall, e non può rispondere con la 31) Txc6 per 31) ..., Txc6.

30) ... a6
31) e6 Txe6

32) g4

Bisogna notare che Marshall non può fare 32) Cd8 per effettuare un attacco doppio (alla Torre ed all'Alfiere) perché se ci provasse ecco cosa succederebbe. 32) Cd8, h2+; 33) Rxh2, Th6+; 34) Rg1*, Th1#. Oppure 32) Cd8, h2+; 33) Rf1, h1D#.

32) ... Th6

33) f3

Ecco una possibile alternativa. Se 33) g5, h2+; 34) Rh1, [non 34) Rf1 per 34) ..., h1D#.] 34) ..., Txc6; 35) Txc6, Txf2; 36) T1c5, [non 36) T6c5 perché la Torre in c6 è inchiodata, non si può spostare perché sarebbe scacco matto. Nemmeno 36) Te1 o simili, per 36) ..., Axc6#. Casomai 36) T1c3, ma sono tutte mosse perdenti.] 36) ..., Rf8; 37) ecc.

-) Un'alternativa inferiore per Marshall è 33) g5, h2+; 34) Rh1, Txc6; 35) **Rxh2**, Txf2+; 36) Rg1, Tg2+, 37) Rxg2?, Txc6+; 38) Rf2, Txc1 e la partita è persa per Marshall.

-) Un'altra alternativa inferiore per Marshall è 33) g5, h2+; 34) Rh1, Txc6; 35) **Rxh2**, Txf2+; 36) Rg1, Tg2+, 37) **Rf1**, Txc3; 38) Txc3, ecc. e la partita è persa ancora per Marshall.

-) Un'altra alternativa inferiore per Marshall è 33) g5, h2+; 34) Rh1, Txc6; 35) **Rxh2**, Txf2+; 36) Rg1, Tg2+, 37) **Rf1**, Tg6 38) Tc5 (a difesa del Pedone), ecc. e la partita è persa per Marshall.

Come potete vedere questa posizione è abbastanza complessa e da adito a molte altre varianti ma tutte a vantaggio di Capablanca. Questo dipende, come ho detto alla ventunesima mossa, dalla posizione molto favorevole a Capablanca.

Lo scopo di questa mossa [33) f3,] è quello di cercare di rimettere in gioco il Cavallo bianco.

33) ... Td6

34) Ce7

Non è una buona continuazione la 34) T3c2 [o anche la 34) T1c2,] cercando il cambio con la Torre in a2 per questa continuazione 34) ..., Txc2; 35) Txc2, Axc6; 36) ecc. perché il bianco perde un pezzo senza avere nulla in cambio. A maggior ragione non si può continuare con la 36) Txc6 per questa continuazione 36) ..., Txc6 e ora Capablanca vince (ha un pezzo, la Torre, mentre Marshall li ha persi tutti) anche se non agevolmente.

34) ... Tdd2

Ovviamente non 34) ..., Th6 per 35) Cf5+ con attacco multiplo al Re ed alla Torre con la perdita della Torre. Non si poteva lasciare la Torre in d6 per l'attacco doppio con la 35) Cf5.

35) Cf5+ Rf6

36) Ch4 Re5

Piccolo errore di Capablanca, anche se Marshall non può fare molto ugualmente.

Se 36) ..., Rg5; 37) Tc5+, Rxh4; 38) Tf5, Tg2+; 39) ecc e la vittoria non può sfuggirgli.

Questo Cavallo è fondamentale per difendere il proprio Re e per farlo al meglio NON deve mai perdere di vista la casella g2, qui viene catturato e Marshall subisce lo scacco matto.

Era forse meglio la 36) ..., Rg5; 37) Tc7, Ad5 [**Non 37) ...**, **Axf3??**; per questa combinazione 38) Cxf3+ (attacco doppio), Rf4; 39) Cxd2, ed ora Marshall è tornato in partita]; 38) Td7 ecc.

Se 36) ..., Rg5; 37) Cg2, Txg2+; 38) Rh1, [se 38) Rf1, h2; 39) T3c2, Taxc2; 40) Txc2, Txc2; 41) Re1, h1D#], Th2+; 39) Rg1, Tag2+; 40) Rf1, Th1#.

37) Cf5 Tg2+

38) Rf1 h2

39) f4+

La 39) Tc5+ non è di molto aiuto per 39) Rf4 ed ora Marshall non può dare ancora scacco al Re se non sacrifica una Torre.

39) ... Rxf4

Marshall abbandona.

Vediamo il motivo dell'abbandono. Qui si minaccia una di queste due mosse Tg1# o h1D#. Non si può in alcun modo parare entrambi gli attacchi, o si para un attacco oppure si para l'altro, ma la conseguenza è la medesima. A dire tutta la verità, una possibilità per pattare da parte di Marshall ci sarebbe. Bisognerebbe dare scacco al Re di Capablanca continuamente, e senza sosta, cosa che non è, però, materialmente fattibile.

4. Partita n° 3

Difesa dei due Cavalli

Partita giocata ad Amsterdam nel maggio del 1920

Euwe Max contro Réti Richard

Bianco

Nero

1) e4

e5

2) Cf3

Cc6

Sia Euwe sia Réti occupano parte del centro ed in parte lo controllano attraverso i loro Cavalli.

3) Ac4

Cf6

4) d4

Altre possibili mosse per Euwe potevano essere 4) Cc3, oppure 4) d3, oppure 4) o-o.

4) ...

exd4

5) o-o

Qui Euwe commette un errore, doveva riprendere subito il Pedone con il Cavallo cioè 5) Cxd4. E' da tener presente che il Pedone in e4 è completamente indifeso.

5) ...

Cxe4

Ora Réti è in vantaggio di ben due Pedoni, può sembrare un piccolo vantaggio, ma quando i giocatori sono di ottimo livello può fare la differenza tra una sconfitta e una vittoria.

6) Te1

La Torre di Euwe ha inchiodato il Cavallo di Réti, visto che il Cavallo fa scudo al proprio Re.

6) ...

d5

Siamo arrivati alla sesta mossa e il campione Réti ha già un leggero vantaggio, non solo materiale, ma anche posizionale su Euwe. Per rendersene conto basta vedere chi ha conquistato il centro, e come lo ha conquistato. per capire chi domina sulla scacchiera.

7) Axd5

Dxd5

8) Cc3

Da5

9) Cxd4?

Ecco il primo grossolano errore di Euwe, sarebbe sicuramente stato meglio fare 9) Cxe4 oppure 9) Txe4+ con questa possibile continuazione 9) ..., Ae6 (oppure Ae7) in modo da permettere di difendersi ed arroccare con una sola mossa. Euwe ha già un pezzo in meno e si preoccupa di un Pedone? Il Cavallo in e4 è completamente

indifeso ed Euwe cattura un Pedone difeso dal Cavallo in c6. Come potete vedere R ti ha aumentato il suo vantaggio materiale, ora   in vantaggio di un Alfiere.

9) ... Cxd4

10) Dxd4 f5!

Ottima mossa di R ti che avendo il Cavallo minacciato, piuttosto che indietreggiare, lo difende.

11) Ag5 Dc5

Il campione Euwe ha ancora un pezzo in meno ed ora questa differenza si incomincia a far sentire.

12) Dd8+??

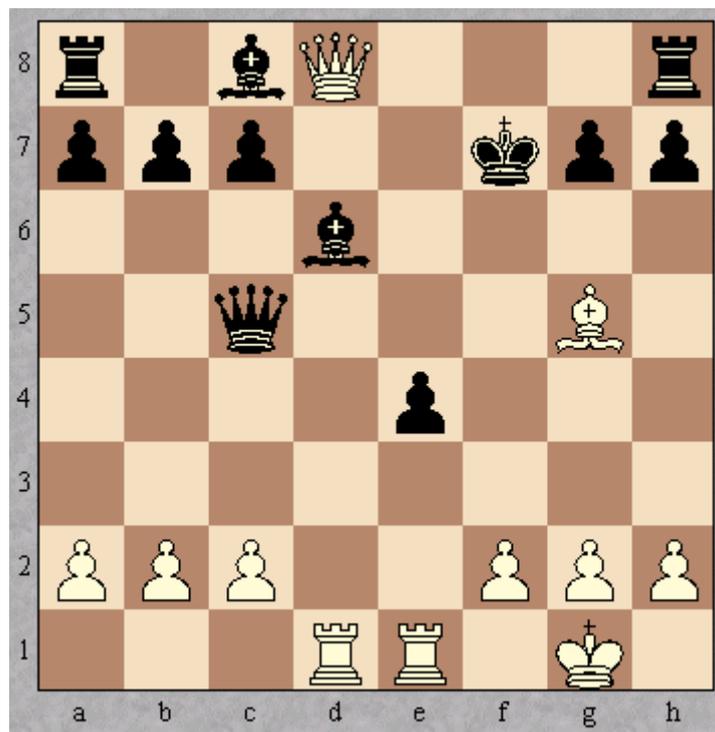
Secondo me avrebbe potuto giocare 12) Dd2. Vi voglio far notare una cosa molto interessante, prima che il bianco giochi 12) Dd8+? il bianco ha sottopreso soltanto tre pezzi avversari (la Donna, il Cavallo e un Pedone), ma tutti sono difesi. Il nero ha sottopreso ben quattro pezzi (la Donna, il Cavallo, l'Alfiere e un Pedone) di cui due sono indifesi (la Donna e l'Alfiere). Questo fa capire che R ti ha gi  messo in grande difficolt  il suo avversario.

12) ... Rf7

13) Cxe4 fxe4

14) Tad1 Ad6!

Ottima mossa di R ti che ora   riuscito ad intrappolare la Donna di Euwe anche se dovr  sacrificare la Torre in h8.



15) Dxd8 Dxd5

R ti ha un piano,   stato disposto a sacrificare una Torre per cercare di realizzarlo e poter dare scacco matto a Euwe.

16) f4

Il bianco oramai gioca in modo disperato, ha capito troppo tardi di essersi cacciato da solo in una trappola mortale. Ovviamente non pu  fare 16) Dxd7 per 16) ..., Af5;

17) h4, Dg4; e Euwe perde la Donna. La mossa del bianco ha comunque una

spiegazione razionale, è motivata dalla possibilità, per il nero di fare Ah3, visto che il Pedone in g2 è inchiodato e poi di effettuare, Dxc2#. Questo è un classico metodo di attacco all'arrocco.

16) ... Dh4

17) Txe4 Ah3!

Altra mossa molto forte del campione Réti, sacrifica l'altra sua Torre per il piano che ha in mente.

18) Dxa8

Euwe, non può fare niente, può solo subire passivamente.

18) ... Ac5+

19) Rh1

Mossa forzata, se 19) Rf1, Df2#.

19) ... Axc2

Réti sacrifica anche questo alfiere per togliere degli ostacoli al suo piano di attacco.

20) Rxc2* Dg4+

Il bianco abbandona.

Vediamo il motivo per cui Euwe abbandona.

Se 21) Rh1, Df3#.

Se 21) Rf1, Df3+; 22) Re1*, Df2#.

E' da far notare, anche se sicuramente lo avrete già capito, che la Donna di Euwe è entrata da sola in una trappola mortale e, da quando ha lasciato la propria metà della scacchiera, non ha mai partecipato al vivo della battaglia. Réti si è subito approfittato di questo enorme errore andando a vincere.

5. Partita n° 4

Difesa indiana

Partita giocata a Mosca nel 1925

Torre Repetto Carlos contro Lasker Emanuel

Bianco

Nero

1) d4

Cf6

2) Cf3

e6

3) Ag5

Come è possibile vedere il Cavallo nero in f6 è inchiodato.

3) ... c5

Il Pedone bianco in d4 è minacciato di esser catturato dal Pedone nero in c5.

4) e3

Il bianco alza il Pedone per difendere il suo Pedone posizionato in d4.

4) ... cxd4

Il nero concretizza la sua minaccia.

5) exd4

Il bianco si riprende il possesso della casella d4.

5) ... Ae7

Il nero libera dall'inchiodatura il proprio Cavallo.

6) Cbd2

d6

7) c3

Ecco qui una catena di Pedoni degna di questo nome.

7) ... Cbd7

8) Ad3 b6

9) Cc4 Ab7

Vedete che il bianco si è già molto sviluppato, sta occupando le sue prime quattro traverse, il nero al contrario si è sviluppato di meno, sembra che si stia chiudendo nelle sue prime tre traverse.

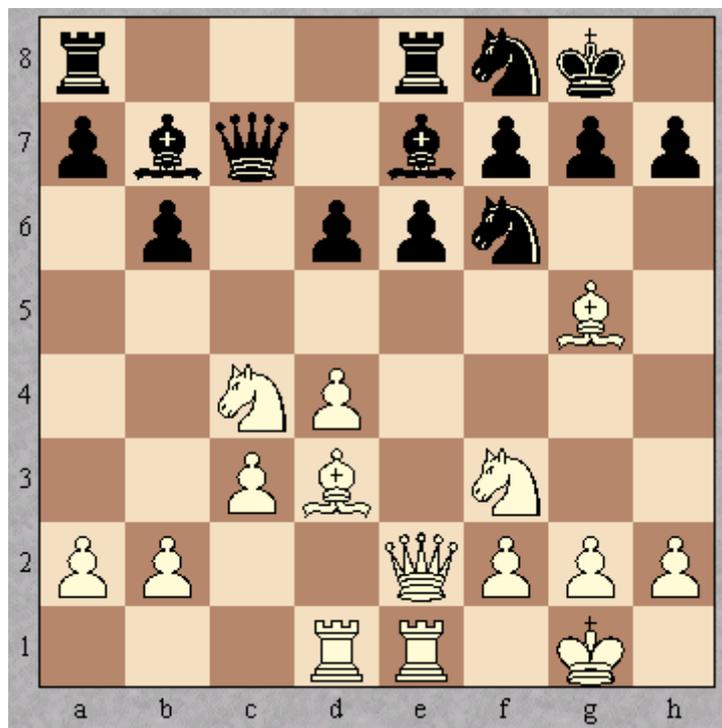
10) De2 Dc7

11) o-o o-o

Entrambi i Re sono stati portati fuori dalla possibile mischia per riuscire a difendere con più facilità.

12) Tfe1 Tfe8

13) Tad1 Cf8



14) Ac1 Cd5

15) Cg5 b5

16) Ca3 b4

Lasker si sta facendo più aggressivo.

17) cxb4 Cxb4

18) Dh5!

Torre ha visto una serie di possibilità che ora andrò ad elencare. Il Pedone in h7 è veramente sotto attacco. Il bianco ha il Cavallo, l'Alfiere e la Donna che creano una forte pressione su tale pedone. Lasker ha il Cavallo e il Re per difendere quel Pedone. Il Pedone in f7 è anch'esso sotto pressione. Vediamo questi piani. Se 19) Cxh7, Cxh7; 20) Dxh7+, Rf8*; 21) Dh8#. Questo piano ha un difetto, la risposta del nero alla diciannovesima mossa è obbligata. Vediamo un'altra alternativa a questo piano. Se 19) Cxh7, mossa ininfluyente sulla posizione; 20) Cxf8, Rxf7; 21) Dh8#. Vediamo anche quest'altra alternativa. Se 19) Cxh7, mossa ininfluyente sulla posizione; 20) Cxf8, la Torre o l'Alfiere catturano il Cavallo; 21) Dh7#.

Forse il vero piano di Torre è però quest'altro.

Se 19) Dxf7+, Rh8*; 20) Axb7 (si continua ad attaccare il Re - se Dg8#, ma lo scopo è di permettere al Cavallo di catturare il Pedone in e6), Cxb7 (mossa obbligata per impedire il matto); 21) Cxe6 (attacco alla Donna di Lasker - se Dxb7#), Af6 (a difesa del Pedone in g7); 22) Cxc7 (e la Donna di Lasker è stata catturata, si ha anche un attacco doppio alle due Torri), Tf8; 23) Dg6 (con il controllo della casella e8 e g7), Td8; 24) Ce6 (attacco doppio alle due Torri), Ac6 (per cercare il controllo della casella e8); 25) Cavallo cattura una delle due Torri, molto probabilmente la d8, in modo da cercare di aprire la difesa del nero, ecc. Ed ora Torre è in fortissimo vantaggio.

Vediamo un'alternativa a questo stupendo piano. 19) Dxf7+, Rh8*; 20) Axb7, Cxb7; 21) Cxe6, **Tg8** (a difesa del Pedone in g7); 22) Cxc7 (si minaccia di catturare la Torre in a8 o l'Alfiere in e7), Af8; 23) ecc. Se si rispondesse alla 23) ..., Ad8??; vediamo cosa succederebbe 24) Te8 (si minaccia Dxb7#), Txe8 (forzata ed unica - se si sposta il Cavallo da h7 il bianco risponderebbe con Dh5#); 25) Dxe8+, Cf8*; 26) Dxf8+, Rh7*; 27) Ce8 (si minaccia Dxb7#), Rg6 (mossa unica se non si vuole subire lo scacco matto); 28) Dxb7+, Rf5 (qui ci sono 2 possibilità); 29) Df7+, Re4 (qui ci sono 2 possibilità); 30) Df3#.

Se alla 28) ..., Rh5; 29) Dh7+, Rg4*; 30) h3#.

Se alla 29) ..., Rg4; 30) h3#.

Come avete sicuramente visto la posizione è molto complessa, ma nettamente in favore di Torre.

18) ... Axb5

Un'alternativa poteva essere 18) ..., g6; 19) Dg4, Cxd3; 20) Txd3, Tc8; 21) ecc. Lasker, con questa mossa, sacrifica il proprio Alfiere per eliminare uno dei pezzi di Torre che gli davano alcuni pensieri per i possibili attacchi visti prima.

19) Axb5

Poteva essere una buona risposta anche 19) Dxb5, ma la Axb5 ha lo scopo di continuare a fare pressione sulla difesa di del Re di Lasker.

19) ... Cxd3

Ora tutto il piano di Torre è stato demolito a suon di catture, bisogna ricercarne un altro.

20) Txd3 Da5

21) b4 Df5

Una possibile alternativa poteva essere 21) ..., Dxb4; 22) Ad2, Db6; 23) Tb3 (o anche Tb1), Dc6; Il nero punta direttamente allo scacco matto (se Dxb2#). 24) Dg4 (o simili, andando a difendere il Pedone in g2), ecc.

22) Tg3

Il Torre va a difendere la propria Donna rinforzando la difesa dell'Alfiere in g5.

22) ... h6

Vediamo ora una possibile alternativa. 22) ..., f6; 23) Cc4, (con la minaccia di andare in d6 e di effettuare un attacco multiplo all'Alfiere in b7, la Torre in e8 e la Donna in f5) 23) ..., Te7; 24) Cxd6, Dd5; 25) ecc. smontando completamente l'attacco multiplo.

Un'altra possibile alternativa poteva essere 22) ..., f6; 23) Cc4, fxe5? (ora Lasker subiva l'attacco multiplo di Torre); 24) Cxd6, Dg6; 25) Dxb6 (oppure doveva andarsene, visto che non è difesa da nessun suo pezzo), Cxb6; 26) Cxb7, Tab8; 27) ecc. [anche 26) Cxe8, Txe8; 27) ecc. con cambio di un Cavallo per una Torre].

23) Cc4

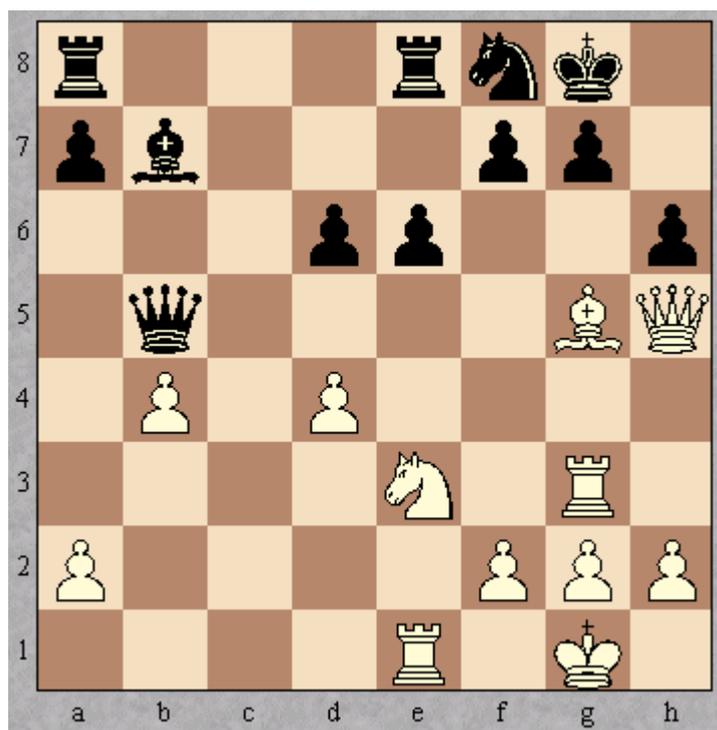
Torre ha visto la possibilità dell'attacco multiplo

23) ... Dd5

Lasker con questa mossa vuole evitare l'attacco multiplo che abbiamo ipotizzato un attimo fa. E' da far notare che se il bianco spostasse la Torre dalla difesa del Pedone g2 il nero (Lasker) riuscirebbe a dare scacco matto (Dxg2#).

24) Ce3 Db5??

Errore macroscopico di Lasker, la risposta corretta era 24) ..., Dxd4! (Lasker sarebbe riuscito con questa cattura a sventare il piano di Torre che andiamo a vedere) con questa possibile continuazione ; 25) Td1, De4; 26) Axx6, Cg6; 27) ecc. Nel commento della mossa 25) del nero vedremo il motivo dell'errore macroscopico.



25) Af6!!

Mossa veramente incisiva, Torre ha un nuovo piano, sacrifica la Donna per ... non vi voglio togliervi la sorpresa.

25) ... Dxh5

Ovviamente Lasker **non** può giocare 25) ..., gxf6 perché il Pedone è inchiodato. Questo è uno dei punti cruciali della partita, vediamo "tutte" le alternative che Lasker aveva:

25) ..., g6; 26) Dxh6, (qualunque); 27) Dg7#.

25) ..., Dd7; 26) Txx7+, Rh8*; 27) Dxh6#.

25) ..., Ch7; 26) Txx7+, Rh8*; 27) Txx7++, Rg8 [oppure 27) ..., Rxx7]; 28) Dxf7#.

25) ..., Df5; 26) Txx7+, Rh8*; 27) Th7++, Rg8 [oppure 27) ..., Rxx7]; 28) Dxf7#.

25) ..., Df5; 26) Txx7+, Rh8*; 27) Dxh6+, Dh7; 28) Txx7++, Rg8*; 29) Dg7#.

25) ..., Dg5; 26) Axx5, Ae4; 27) Axx6, Ag6; 28) Cg4, Axx5; 29) Cf6+; Rh8*; 30) Ag7#.

25) ..., Dg5; 26) Axx5, Ae4; 27) Axx6, Ag6; 28) Cg4, f6; 29) Cf6+; Rf7; ed il matto, per ora è scongiurato ma ha perso la Donna e ovviamente la partita.

25) ..., Cg6; 26) Dxb5, Tab8 (per difendere l'Alfiere) ed ora il nero ha sventato il matto, ma ha perso la Donna ed ovviamente la partita.

Per cui la mossa migliore, a questo punto della partita, è che Lasker catturi la donna che torre repetto Carlos gli ha lasciato in presa. Non ha alternative, se non cattura la Donna bianca, il nero perde inesorabilmente la partita, non ha scampo. Oramai il danno è stato fatto, vediamo la magnifica idea di Torre.

- 26) T_{xg7+} Rh8*
- 27) T_{xf7+} Rg8*
- 28) T_{g7+} Rh8*
- 29) T_{xb7+} Rg8*
- 30) T_{g7+} Rh8*
- 31) T_{g5+}

Torre poteva anche, con questo sistema, catturare il Pedone in a7, lo non sono riuscito a capire il motivo per cui non l'abbia fatto, forse non l'ha catturato per non mettere in pericolo il suo Pedone in a2.

- 31) ... Rh7*
- 32) T_{xh5}

Ora Torre si è ripreso la Donna, che aveva sacrificato per questa magnifica combinazione.

- 32) ... Rg6
- 33) T_{h3}

Non è possibile salvare entrambi i pezzi che sono serviti per la magnifica combinazione appena vista. Comunque Torre ha catturato la Donna un Alfiere e due Pedoni a Lasker e gli ha distrutto tutta la protezione sull'arrocco, ha dovuto sacrificare la Donna e un Alfiere. Non è possibile giocare 33) T_{f5} per ... lascio al lettore questo piccolissimo mistero.

- 33) ... R_{xf6}
- 34) T_{xh6+} Rg5
- 35) T_{h3} Teb8
- 36) T_{g3+} Rf6
- 37) T_{f3+}

Un'alternativa poteva essere 37) d5, e5; [non exd5 per 38) C_{xd5+}, R_{f7}; 39) a3, ecc. ed ora la colonna "e" è tutta di Torre] 38) a3, a5; 39) b_{xa5}, T_{xa5}; 40) ecc.

- 37) ... Rg6
- 38) a3 a5
- 39) b_{xa5} T_{xa5}
- 40) C_{c4}

Mossa che minaccia la Torre in a5, difende il Pedone in a3 e minaccia il Pedone in d6.

- 40) ... T_{d5}
- 41) T_{f4} C_{d7}

Mossa sicuramente non buona, ma Lasker non aveva alternative migliori. Sicuramente non 41) ..., T_{c8?} o 41) ..., T_{a8?} per 42) C_{b6} con cattura alla mossa successiva di una delle due Torri del nero. Forse il nero doveva muovere 41) ..., R_{g5} piuttosto che la 41) ..., C_{d7}.

- 42) T_{xe6+} Rg5

Come alternativa la 42) ..., R_{g7} secondo me non è molto buona per questa continuazione 43) T_{e7+}, R_{g8}; 44) T_{xd7}, ecc.

- 43) g3 abbandona

Una possibile continuazione poteva essere 43) ..., C_{f8}; 44) h4. R_{h5}; 45) T_{xd6}, T_{xd6}; 46) C_{xd6}, ecc

6. Partita n° 5

Gambetto di Donna rifiutato – Variante Cambridge Springs

Undicesima partita del 13° campionato del Mondo giocata a Buenos Aires il 08/10/1927.

Capablanca Jose Raul contro Alechin Alexander.

Bianco	Nero
--------	------

1) d4	d5
-------	----

2) c4	e6
-------	----

3) Cc3	Cf6
--------	-----

Capablanca e Alechin si sono spartiti il centro in modo abbastanza equo.

4) Ag5

Con questa mossa il Cavallo di Alechin viene inchiodato dall'Alfiere di Capablanca.

4) ...	Cbd7
--------	------

Alechin va a difendere, ma non a schiodare il suo Cavallo.

5) e3	c6
-------	----

6) Cf3	Da5
--------	-----

Il maestro Alechin, con questa mossa, inchioda il Cavallo di Capablanca.

7) Cd2	Ab4
--------	-----

Il nero raddoppia la pressione.

8) Dc2

Il maestro Capablanca raddoppia la difesa sul suo Cavallo in c3.

8) ...	dx4
--------	-----

Questa mossa poteva essere eseguita anche un po' prima.

9) Axf6	Cxf6
---------	------

10) Cxc4

I pezzi catturati si sono riequilibrati. Notate che il Cavallo dopo aver catturato il Pedone minaccia la Donna di Alechin. Ovviamente vuole soltanto scacciarla, oltre che conquistare spazio.

10) ...	Dc7
---------	-----

11) a3

Mossa con lo scopo di scacciare l'Alfiere di Alechin.

11) ...	Ae7
---------	-----

12) Ae2

L'Alfiere di Capablanca cerca di impedire che il Cavallo di Alechin si sviluppi e vada ad occupare le caselle h5 – g4. Tenete presente che le caselle e4 – d5 sono già sottocontrollo del cavallo in c3.

12) ...	o-o
---------	-----

13) o-o	Ad7
---------	-----

14) b4	b6
--------	----

Come potete vedere Capablanca ha occupato un maggiore spazio rispetto a Alechin.

15) Af3

Ora l'Alfiere controlla, oltre alle caselle h5 – g4 anche le caselle e4 – d5.

15) ...	Tac8
---------	------

16) Tfd1	Tfd8
----------	------

17) Tac1

Sulle colonne "c" e "d" esiste una densità di pezzi incredibile.

17) ... Ae8

Alechin ha fatto questa mossa con il solo scopo di permettere alla Torre in d8 di entrare in gioco.

18) g3 Cd5

19) Cb2 Db8

20) Cd3 Ag5

Se fossi il Pedone in e3 inizierei a preoccuparmi.

Ecco cosa potrebbe succedere 21) ..., Cxe3 (attacco doppio alla Donna e alla Torre); 22) fxe3, Axe3+; 23) Rh1, Axc1.

E' un po' meno incisiva la 21) ..., Axe3 (minaccia di catturare la Torre in c1); 22) fxe3, Cxe3; (facendo un attacco doppio) 23) ecc.

21) Tb1

Capablanca con questa mossa smonta tutte e due le combinazioni viste nel precedente commento.

21) ... Db7

Se 21) ..., Axe3; 22) Axd5, Axf2+; 23) Dxf2, cxd5 (con lo scopo di poter far giocare all'Alfiere in e8); 24) ecc.

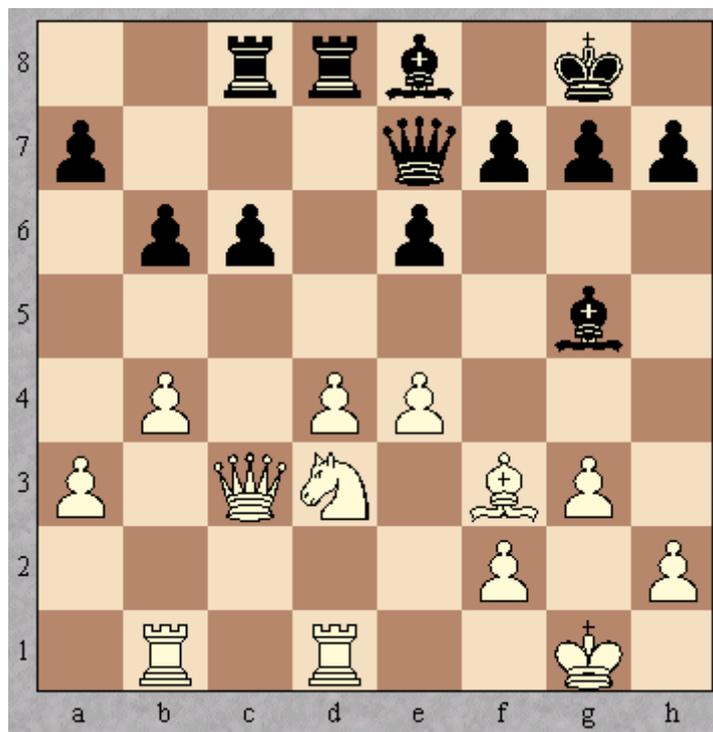
Se 21) ..., Cxe3; 22) fxe3, Axe3+; 23) Rh1, Axd4; 24) ecc.

Come potete vedere non sono più incisive come prima.

22) e4 Cxc3

Con questa mossa Alechin cerca di contrastare l'espansione di Capablanca.

23) Dxc3 De7



24) h4

Capablanca sta giocando in modo da togliere spazio a Alechin.

24) ... Ah6

25) Ce5

Capablanca continua a espandersi in modo uniforme, ha già tutta la sua parte e sta minacciando lo spazio avversario.

25) ... g6

Alechin fa spazio per poter far rientrare il proprio Alfiere, visto che Capablanca minaccia, con il proprio Cavallo di catturarglielo.

26) Cg4

Forse la 26) Cc4 sarebbe stata migliore. Con questa mossa si poteva, dopo aver effettuato la mossa e5, proiettare il Cavallo nella casella d6. Vediamo cosa sarebbe potuto succedere 26) Cc4, Ag7; 27) e5, h5; 28) Cd6, Txd6; 29) exd6, Dxd6; 30) De3 (il Pedone in d4 non è abbastanza difeso, basta vedere i Pedoni c6 ed e6 oltre alla Donna. La Torre in c8 si sposterà, appena possibile, in d8 infilandosi nell'unica colonna nera aperta). Voglio mettere in rilievo che, nonostante tutti i commenti presenti, fino ad ora, non c'è stata una sola imprecisione da entrambe le parti. Forse, e ripeto forse, la prima imprecisione l'abbiamo appena vista.

26) ... Ag7

27) e5

Capablanca continua, imperterrito, a guadagnare spazio.

27) ... h5

Alechin, ovviamente, cerca di arginare l'avanzata di Capablanca.

28) Ce3

Non è giocabile la 28) Cf6+?, per questa continuazione 28) ..., Axf6; 29) exf6, Dxf6; 30) ecc. ed ora la Donna di Alechin minaccia la base della difesa del Re di Capablanca, oltre alla Donna. Il piano precedente, invece, è ancora attuabile.

28) ... c5

Vi voglio far notare che ora l'Alfiere su caselle bianche di Alechin si è trasformato da un Alfiere cattivo in un Alfiere che ha un piccolo spiraglio per poter entrare in gioco.

29) bxc5

Non dxc5, la colonna la deve aprire, con un sacrificio, il nero. Non bisogna facilitargli, ovviamente, il gioco. Comunque vediamo cosa potrebbe succedere 29) dxc5, bxc5; 30) Txd8, Dxd8; 31) bxc5, ecc oppure anche 29) dxc5, Txd1+; 30) Txd1, bxc5; 31) ecc. E' da tenere presente che in questo caso l'Alfiere nero su caselle bianche ha la possibilità di andare in a4. Forse bisognerebbe che il bianco giocasse 30) Axd1, piuttosto che 30) Txd1, proprio con lo scopo di impedire che Alechin possa spostare il suo Alfiere su caselle bianche nella casella a4 minacciando la Torre bianca in d1.

29) ... bxc5

30) d5?!

Qui Capablanca commette, secondo me, un errore. Con questa mossa il Pedone di Alechin in c5 ha superato i Pedoni bianchi. Nel proseguo della partita, vedrete che per poterlo fermare, bisognerà sacrificare un Pezzo. Forse sarebbe stata più incisiva la 30) Tb7, minacciando la Donna di Alechin, e questa poteva essere la continuazione 30) ..., Td7; 31) Tb1, ecc. Non si poteva certamente giocare la 30) ..., cxd4 (il bianco minaccia la Donna nera, il nero minaccia la Donna bianca); per 31) Dxc8, Txc8; 32) Txe7, ecc. e Capablanca ha guadagnato un pezzo (una Torre).

30) ... exd5

31) Cxd5 De6

32) Cf6+

In questo caso, questa mossa, si giustifica dal fatto che il Pedone in e5 è in pericolo. Forse, nonostante tutto, questa è la mossa migliore a questo punto della partita.

32) ... Axf6

33) exf6

Questo Pedone sarà sicuramente una spina dolente nella difesa di Alechin.

33) ... Txd1+

34) Txd1 Ac6

Faccio notare che fino alla ventottesima mossa Capablanca ha il dominio completo della scacchiera, ora i giochi si sono sicuramente riaperti. Proviamo a spiegare cosa è successo. Manovrare in uno spazio maggiore è sicuramente più semplice che farlo in uno sensibilmente minore, ma se chi si difende si è ben posizionato non è facile sfruttare tale vantaggio. Anzi il giocatore che ha più spazio deve prestare la massima attenzione altrimenti, con dei cambi di pezzi, il gioco si può ribaltare.

35) Te1 Df5

36) Te3 c4

37) a4

Qui si poteva giocare anche 37) Axc6, Txc6; 38) Tf3, ecc. Non è giocabile la 37) Dxc4 per questa continuazione 37) ..., Axf3; 38) ecc. ed ora la Torre in c8 non è catturabile (è difesa dalla Donna in f5) per cui bisogna andare a difendere il proprio Re con la 38) Df1, considerando che la Donna in c4 è minacciata. E' stato scambiato un pezzo per un Pedone, non proprio un grande affare. Vi voglio far vedere uno schema di matto. 37) Dxc4, Axf3; 38) Dd3??, Tc1+; 39) Rh2* (oppure sacrifica la Donna e/o la Torre); 40) Th1#.

37) ... a5

Anche qui non è giocabile la 37) ..., Axa4, per questa continuazione; 38) Ae4, Dd7; 39) Tf3, e poi, appena se ne presenta l'occasione Axc6. Un'alternativa, dopo la 37) ..., Axa4; poteva essere anche questa continuazione 38) Te4, con lo scopo di catturare il Pedone e di fraporsi tra la Donna bianca e la Torre nera, una possibile risposta poteva essere 38) ..., Ad7; 39) ecc. Non 38) ..., Ab5; per 39) Te5 ed ora si minaccia la Donna con il solo scopo di catturare l'Alfiere 39) ..., Db1+ oppure 39) ..., Dd7. In questo secondo caso Capablanca giocherebbe 40) De3, con lo scopo di effettuare Dh6. *Faccio notare che se la Donna bianca riesce ad arrivare alla casella g7 è scacco matto.*

38) Ag2 Axc6

39) Rxc6 Dd5+

40) Rh2 Df5

41) Tf3 Dc5

42) Tf4 Rh7

Poteva essere una buona alternativa 42) ..., Db4 (cercando il cambio delle Donne);

43) De3, ecc.

43) Td4 Dc6

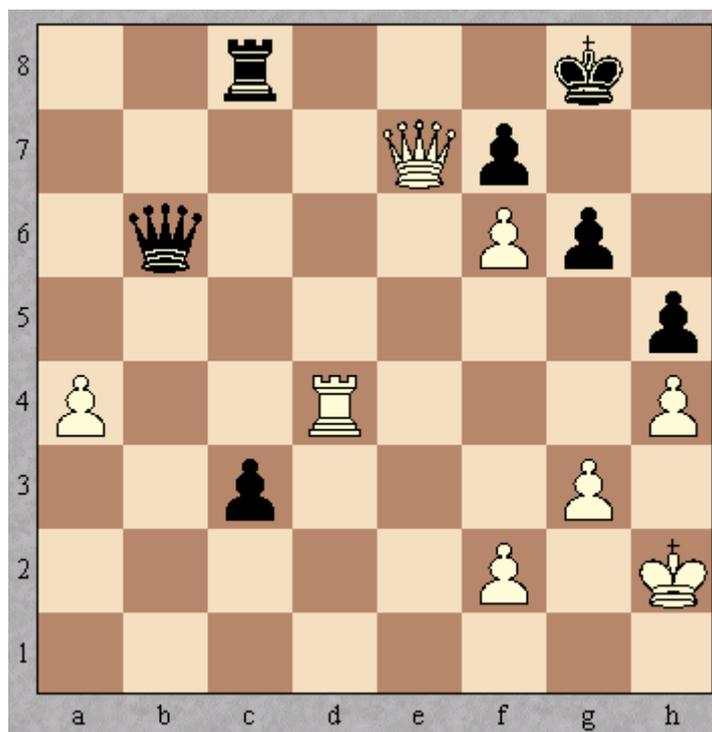
44) Dxa5 c3!

Mossa incisiva (vedi commento alla mossa trentesima del bianco). Forse una buona alternativa poteva essere 44) ..., Dxf6; 45) Tf4, De6; 46) Dc3, ecc. Se invece 44) ..., Dxf6; 45) Tf4, **Dg7**; 46) Dd5, Tc7 (va a difendere il Pedone in f7); 47) Txc4, il nero perde un Pedone importante.

45) Da7 Rg8

Se 45) ..., Dxf6??; 46) Tf4 (si sposta sia per difendere il Pedone in f2, sia per minacciare la Donna in f6 ed il Pedone in f7), De6 [o anche la 46) ..., Dxf4; 47) gxf4, ecc.]; 47) Txf7+, Rg8; 48) ecc, ed ora il nero è fortemente sottoppressione.

46) De7 Db6



47) Dd7?!

Se si fosse giocato 47) Td7, Dxf2+; 48) Rh1, ed ora è Capablanca a minacciare di dare il matto a Alechin cercando il cambio delle Torri [49) Td8+, Txd8*; 50) Dxd8+, Rh7*; 51) Df8, ecc] ed Alechin deve dare lo scacco perpetuo per non perdere (il Re bianco deve rifugiarsi, di volta in volta in caselle in modo che la Donna nera NON possa dare scacco al Re e minacciare il Pedone in f6).

47) Dc5
 48) Te4 Dxf2+
 49) Rh3 Df1+
 50) Rh2 Df2+

Forse anche la 50) ..., Tf8; 51) ecc. poteva essere una buona mossa perché va a difendere il proprio Re che è sicuramente troppo esposto agli attacchi di Capablanca.

51) Rh3 Tf8

Vedi commento precedente.

52) Dc6

Il bianco va a difendere il Pedone in f6 e la Torre in e4 e minaccia di portare la Torre in e8.

52) ... Df1+
 53) Rh2 Df2+
 54) Rh3 Df1+
 55) Rh2 Rh7!

Mossa molto incisiva con lo scopo di liberare la Torre per provare a vincere (vedi varianti alla mossa successiva).

56) Dc4!

Capablanca cerca il cambio delle Donne, ed in contemporanea esegue una mossa altrettanto incisiva per non essere cascato nella trappola preparatagli da Alechin. Vediamo questa trappola.

-) Se 56) Dxc3?, Df2+; 57) Rh1, Tb8 (oppure Td8, si minaccia Tb1# o Td1#); 58) Te1, Tb2 (si minaccia Dh2#); 59) Dxb2, Dxb2; 60) ecc. ed ora Capablanca ha perso.

-) Se 56) Dxc3?, Df2+; 57) **Rh3**, Df5+; 58) Rh2 (Tg4 non ha ragione di esistere vediamo dopo il motivo), Dxe4; 59) ecc. ed anche questa volta il bianco ha perso.

-) Se 56) Dxc3?, Df2+; 57) Rh3, Df5+; 58) **Tg4**, hxg4+; 59) Rh2*, Df2+; 60) Rh1*, Te8 (si minaccia Te1#); 61) Dc1, Te2 (si minaccia Dh2#); 62) Dg1, Df3+; 63) Dg2*, Dxc2#.

-) Anche la 56) Dxc3?, Df2+; 57) Rh3, Df5+; 58) **Tg4**, hxg4+; 59) Rh2*, Df2+; 60) Rh1*, Te8 (si minaccia Te1#); 61) Dc1, Te1+; 62) Dxe1*, Dxe1+; 63) ecc. e la vittoria è arrivata.

-) Anche la 56) Dxc3?, Df2+; 57) Rh3, Df5+; 58) **Tg4**, Dxc4+; 59) Rh2*, De2+; 60) Rh3, Df1; 61) Rh2*, Df2+; 62) Rh3, Dg1 (con la minaccia di Dh1#); 63) ecc. e la vittoria è arrivata.

Come avete potuto vedere se la Donna bianca di Capablanca cattura il Pedone nero di Alechin in c3, Capablanca ha inesorabilmente perso.

Tenete presente che la Donna di Capablanca in c4, minaccia di catturare il Pedone in f7 se la Torre di Alechin si spostasse in b8, come da piano precedente, ed in contemporanea protegge la propria Torre in e4. Vediamo cosa sarebbe potuto succedere se la Torre di Alechin provasse a giocare il piano precedente.

-) Se 56) Dc4!, Tb8??; 57) Dxf7+, Rh8 (anche Rh6); 58) Dg7#.

Ecco il motivo per cui io attribuisco due mosse molto forti in questo momento della partita.

56) ... Df2+

Se 56) ..., Dxf6?; 57) Tf4, De6; 58) Dxe6, fxe6; 59) Txf8, ecc. ed ora è Capablanca ad aver vinto.

Se 56) ..., Dxf6?; 57) Tf4, De5; 58) Txf7+, Txf7; 59) Dxf7+, ecc. ed ora siamo in parità.

57) Rh3 Dg1

Questa mossa di Alechin si giustifica dal fatto che alla prossima muoverà Dh1#. Ed ecco il motivo della prossima risposta di Capablanca.

Se 57) ..., c2; 58) Te7, Dxf6 (a difesa del Pedone f7 per non subire lo stallo); 59) ecc.

58) Te2 Df1+

Se 58) ..., Dh1+; 59) Th2, ecc.

59) Rh2 Dxf6

60) a5

Una alternativa poteva essere 60) Tc2, Ta8; 61) ecc. Un Pedone per uno non fa male a nessuno. Non si può giocare a questo punto 61) Db3, per 61) ..., Te8; 62) Txc3, Te2+; 63) Rg1 o Rh1 o anche Rh3, e Capablanca subisce lo scacco matto.

60)... Td8

Vediamo un'alternativa 60) ..., Df1; 61) Te4, Df2+; 62) Rh3, Df5+; 63) Rh2, Dxa5; 64) ecc.

61) a6

Una possibile alternativa per Capablanca era 61) Rg2, Td2; 62) Txd2, cxd2; 63) Dd5, Dc3; 64) ecc.

61) ... Df1

62) De4 Td2

63) Txd2 cxd2

64)a7 d1D

65) a8D Dg1+

66) Rh3* Df1+

Capablanca abbandona.

Vediamone il motivo, anche se in questo caso è semplicissimo. 67) Dg2*, Dh1#. Se 67) Dg2*, **Dxg2+??**; 68) Dxg2, patta.

7. Partita n° 6

Difesa Grunfeld

Partita giocata a New York nel 1956

Byrne Donald contro Fischer Robert James

Premessa, il giocatore Robert James Fischer, più conosciuto con il nome di Bobby Fischer era nato il 09 marzo del 1943 ed è morto il 17 gennaio 2008, qui aveva solamente 13 anni. Donald Byrne era, all'epoca, maestro internazionale.

Bianco	Nero
1) Cf3	Cf6
2) c4	g6
3) Cc3	Ag7
4) d4	o-o

Fischer ha già messo al sicuro il proprio Re e lo ha difeso pesantemente con il Cavallo e con l'Alfiere. Byrne ha occupato parte del centro e in parte lo controlla a distanza.

5) Af4	d5
6) Db3	dxg4
7) Dxc4	c6
8) e4	Cbd7

Fischer non è per nulla intimorito dall'espansione di Byrne.

9) Td1	Cb6
10) Dc5	Ag4
11) Ag5?	

Questo è un errore, forse sarebbe stato meglio la 11) Ae2.

11) ...	Ca4
---------	-----

Qui potete vedere che il Cavallo di Fischer minaccia di catturare il Cavallo in c3 o la Donna in c5.

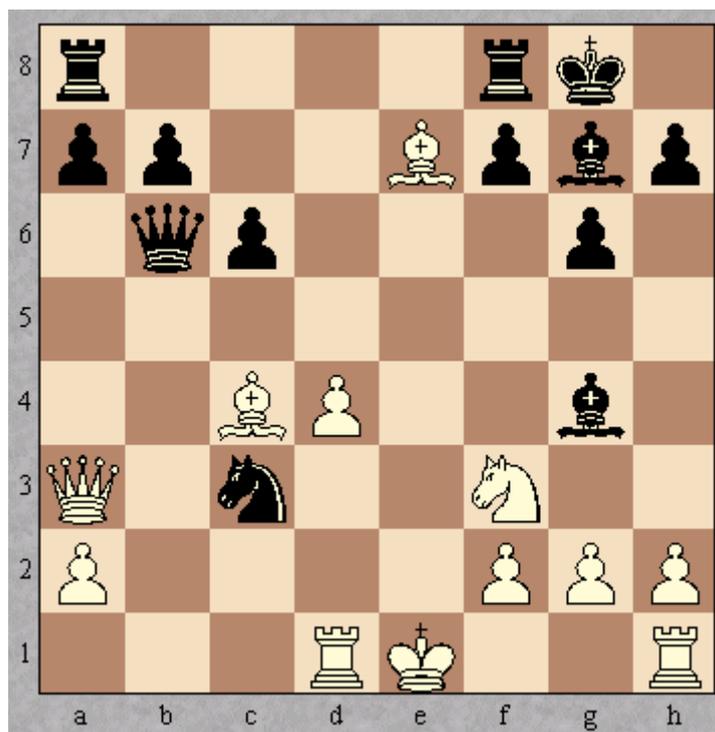
12) Da3

Se 12) Cxa4 il Pedone in e4 risulta indifeso per cui 12) ..., Cxe4; con attacco alla Donna in c5 e all'Alfiere in g5, e poi rischia di essere catturato l'Alfiere in g5.

12) ...	Cxc3
13) bxc3	Cxe4
14) Axe7	Db6
15) Ac4	

Un'alternativa poteva essere 15) Axf8, Axf8; 16) Db3, ecc.

15) ...	Cxc3
---------	------



16) Ac5

Se 16) Dxc3, Tfe8 e visto che l'Alfiere è inchiodato, verrà catturato poiché si frappone tra la Torre nera in e8 e il proprio Re in e1. Se 16) Axf8, Cxd1 oppure 16) ..., Te8+, con diverse continuazioni.

16) ... Tfe8+

Questa Torre divide in due la difesa del bianco, con ripercussioni incredibili.

17) Rf1 Ae6

Una mossa non buona era 17) ..., Cxd1; 18) Axb6, axb6 19) ecc.

Come potete vedere diversi pezzi sono concentrati in uno spazio molto ridotto, tra poco si scatenerà una battaglia micidiale. Vediamo attentamente questa posizione.

18) Axb6?

Mossa errata, ne vedremo dopo il motivo. Vediamo ora le possibili alternative.

Se 18) Dxc3, Dxc5; e se Byrne proseguiva con 19) dxc5, Fischer avrebbe risposto a sua volta con 19) ..., Axc3; 20) ecc.

Se 18) Axe6, Db5+; 19) Rg1, Ce2+; 20) Rf1, Cg3++ (attacco doppio al Re in f1, sia il Cavallo in g3, sia la Donna in b5 minacciano il Re); 21) Rg1, Df1+; 22) Txf1*, Ce2#. Questo tipo di schema di matto è chiamato "matto affogato", non credo ci sia bisogno di spiegarne il motivo.

Se 18) Ad3, Cb5; 19) Db4, ecc.

18) ... Axc4+

19) Rg1

Mossa praticamente forzata. Si poteva parare l'attacco con la 19) Td3, Axd3+; 20) ecc. senza risolvere il problema.

20) ... Ce2+

Se 19) ..., Cxd1; 20) Dc1, Ae2; 21) ecc.

20) Rf1* Cd4+

Se 20) ..., Cg3++; 21) Rg1*, Ce2+; 22) Rf1* ecc e se questa serie di mosse viene ripetuta 3 volte è patta.

21) Rg1

Mossa praticamente forzata. Forse si poteva giocare la 21) Td3 e Fischer avrebbe risposto con la mossa 21) ..., axb2 (si minaccia di cattura la Donna di Byrne); 22) Dc3, ecc.

21) ... Ce2+

22) Rf1* Cc3+

23) Rg1

Identico commento dopo la diciannovesima mossa di Byrne.

23) ... axb6

24) Db4 Ta4

Come potete vedere la Donna di Byrne è praticamente circondata dai Pezzi di Fischer.

25) Dxb6

Non ci sono molte altre alternative valide. Vediamole le alternative

Una era 25) Db2, Ce2+; ed ora o 26) Dxe2, Axe2; 27) ecc. oppure 26) Rf1, Txb2 (anche Axb2); 27) ecc.

L'altra alternativa poteva essere 25) Dd6, Cxd1; 26) Dxd1, Txa2; 27) ecc.

25) ... Cxd1

26) h3

Byrne si sente in trappola e si crea una via di fuga.

26) ... Txa2

La posizione di Byrne è "pietosa". Il bianco ha catturato la Donna ed un Pedone, ma ha perso due Alfieri, una Torre e due Pedoni. Non serve molto per capire che, nonostante la Donna sia il pezzo più forte, i pezzi in più di Fischer dominano completamente la scacchiera.

27) Rh2 Cxf2

28) Te1

Mossa inconcludente, anche se bisogna essere sinceri, mi stupisco del fatto che Byrne continui a giocare. Nessuna mossa, ha una minima possibilità di essere incisiva. Fischer ha talmente tanti pezzi che la Donna di Byrne non può far nulla. Qui cerca un cambio di Torri, che ovviamente, visto che Fischer ha una Torre e due Alfieri in più, non può che accettare.

Un'alternativa poteva essere 28) Dxb7, Ad5; 29) Te1, Txe1; 30) Dc8+, Af8; 31)

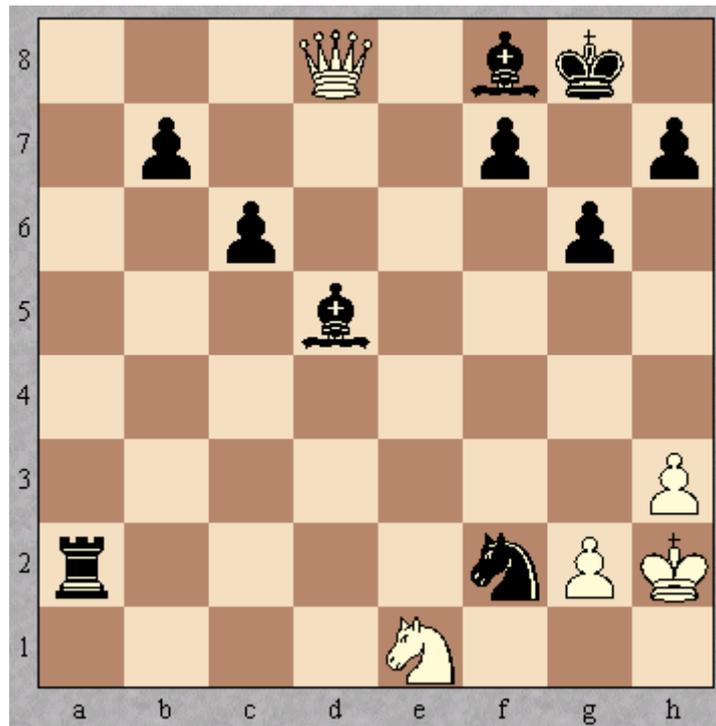
Cxe1, ecc.

28) ... Txe1

29) Dd8+ Af8

30) Cxe1 Ad5

Mossa per poter tenere fuori dalla battaglia la Donna di Byrne e dare scacco matto.



- | | |
|---------|------|
| 31) Cf3 | Ce4 |
| 32) Db8 | b5 |
| 33) h4 | h5 |
| 34) Ce5 | Rg7 |
| 35) Rg1 | Ac5+ |

Una mossa alternativa poteva essere 35) Ad6 e ora il Cavallo verrà catturato visto l'attacco doppio dell'Alfiere al Cavallo in e5 e alla Donna in b8.

36) Rf1

Vediamo un'alternativa a questa mossa. 36) Rh2, Cd2 (con minaccia di Cf1+); 37) Rh3, Cf1; 38) Dd8 (con lo scopo di cercare di rimetterla in partita), Axc2#.

Vediamo un'altra alternativa 36) Rh2, Cd2; 37) Rh3, Cf1; 38) **g4**, Th2#.

Vediamo una terza alternativa 36) Rh2, Cd2; 37) **Rh1**, Ta1+; 38) Rh2*, Cf1+; 39) Rh1, Cg3++; 40) Rh2*, Af2; 41) Rh3*, Th1#.

Come potete vedere non esiste nessuna via di scampo.

- | | |
|----------|------|
| 36) ... | Cg3+ |
| 37) Re1* | Ab4+ |
| 38) Rd1* | Ab3+ |
| 39) Rc1* | Ce2+ |
| 40) Rb1* | Cc3+ |
| 41) Rc1* | Tc2# |

Un'alternativa poteva essere, 41) ..., Aa3#.

8. Partita n° 7

Difesa Estindiana

Partita n° 6 del campionato mondiale giocata a Mosca il 26 marzo 1960

Botvinnik Mikhail contro Tal Mihail

Bianco

Nero

- | | |
|--------|-----|
| 1) c4 | Cf6 |
| 2) Cf3 | g6 |
| 3) g3 | Ag7 |
| 4) Ag2 | o-o |

Come potete vedere nessuno dei due contendenti sta occupando il centro della scacchiera, entrambi si sono limitati, per ora, a controllarne una parte.

- | | |
|--------|-----|
| 5) d4 | d6 |
| 6) Cc3 | Cd7 |
| 7) o-o | e5 |

Qui è da notare che entrambi i Re sono difesi da un arrocco identico, praticamente inespugnabile, ma per renderlo tale entrambi hanno utilizzato parte dei loro pezzi.

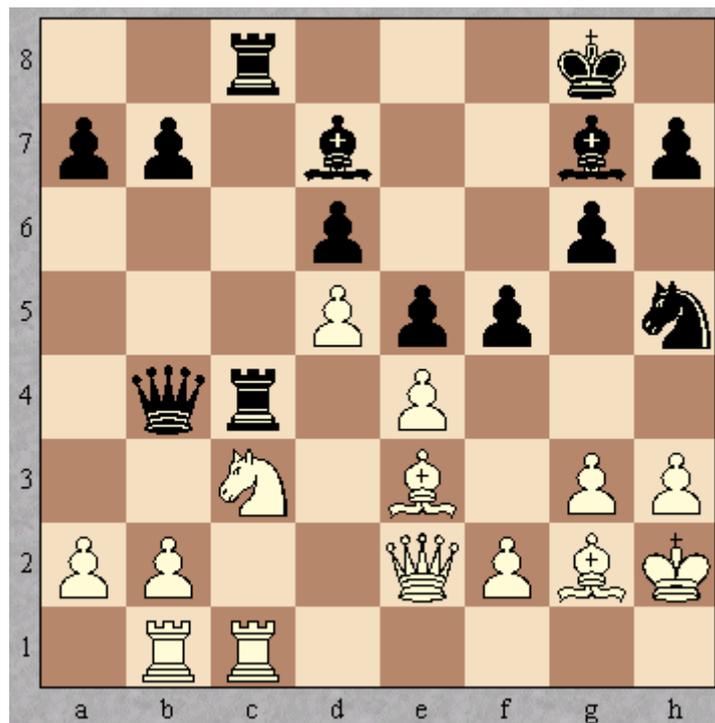
- | | |
|----------|------|
| 8) e4 | c6 |
| 9) h3 | Db6 |
| 10) d5 | cxd5 |
| 11) cxd5 | Cc5 |
| 12) Ce1 | Ad7 |
| 13) Cd3 | Cxd3 |
| 14) Dxd3 | Tfc8 |
| 15) Tb1 | Ch5 |
| 16) Ae3 | Db4 |
| 17) De2 | Tc4 |
| 18) Tfc1 | Tac8 |

Nella casella c3 si sta scatenando l'inferno e il bianco non è abbastanza preparato per poterlo arginare.

- 19) Rh2

Il campione Botvinnik si è reso conto che non è abbastanza preparato per difendersi adeguatamente dal possibile attacco di Tal, per cui sposta prudentemente il proprio Re.

- 19) ... f5



20) exf5 Axf5

21) Ta1

Il campione Botvinnik sta minacciando una forchetta con il Pedone g3 che potrebbe avanzare in g4, minacciando il Cavallo in h5 e l'Alfiere in f5. Allora Tal giocò 21) ..., Cf4, non che abbia molte alternative se non quella di spostare il Cavallo in f6 che è remissiva, oppure spostare l'Alfiere in d7 che è anche questa remissiva. Il Cavallo viene sacrificato ma con questo sacrificio ottiene ..., vediamo cosa ottiene. Non voglio, per ora, svelarvi nulla.

21) ... Cf4

22) gxf4 exf4

La pressione sul Cavallo in c3 è aumentata, vediamo come Tal ne approfitta.

23) Ad2

Mossa obbligata, sia per non farsi catturare l'Alfiere, sia per cercare di arginare la pressione sul Cavallo. Un'alternativa poteva essere 23) a3, Dxb2; 24) ecc. oppure 23) a3, Db3; 24) ecc. non è da prendere in considerazione la 23) Axa7, b6; e l'Alfiere si trova in trappola.

23) ... Dxb2

24) Tab1 f3

Un'alternativa poteva essere 24) ..., Axb1; 25) Txb1, Dc2; 26) Ae4, ecc.

25) Txb2

Questa mossa è ritenuta debole, una risposta migliore poteva essere 25) Axf3, Axb1; 26) Txb1, ecc.

25) ... fxe2

26) Tb3

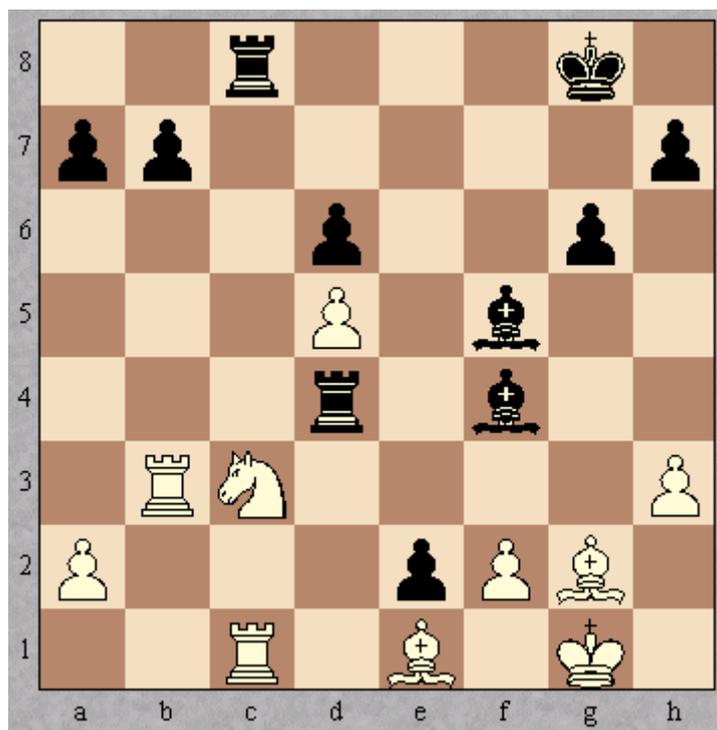
Il campione Botvinnik cerca di riequilibrare la pressione sul suo Cavallo. Vediamo una possibile alternativa per "pulire" la scacchiere 26) f4 oppure 26) f3, 26) ..., Axc3; 27) Txc3, Txc3; 28) Axc3, Txc3; 29) Txe2 (tolta una piccola spina nel fianco), b5; 30) ecc.

26) ... Td4

27) Ae1 Ae5+

28) Rg1 Af4

Qui esiste una combinazione che Tal molto probabilmente non ha visto, vediamola insieme 28) ..., Txc3; 29) Tbx3, Td1, se 30) Txd1, exd1D ed il nero vince, se 30) Td3, Axd3 ed il nero si riprende la Torre, se 30) Te3, Af4; 31) Txe2, Axc1 ed il nero si riprende la Torre. Come potete vedere ci sono molte combinazioni che, secondo me, sono tutte favorevoli a Tal. Botvinnik non può giocare 29) Tcxc3 per 29) ..., Td1; e se Botvinnik provasse a dare scacco matto, il Re nero si rifugerebbe in h6, poi con la Torre catturerebbe l'Alfiere in e1, e poi trasformerebbe il Pedone in Donna, se invece spostasse la Torre in d3 o e3 abbiamo appena visto cosa succederebbe.



Qui è da far notare che, nonostante Tal abbia un pezzo in meno, per la precisione non ha un Cavallo, sta dominando completamente la scacchiera.

29) Cxe2

Botvinnik cattura il Pedone, che è una "spina" pericolosa, che Tal è riuscito ad inserire nella sua difesa ed in contemporanea effettua una forchetta alla Torre in d4 e all'Alfiere in f4, senza considerare che continua a difendere, la Torre in c1, ma non più ponendosi davanti alla Torre in c8.

29) ... Txc1

30) Cxd4?

Una possibile alternativa era 30) Cxc1, Axc1; 31) Af3 ed ora Botvinnik controlla la casella d1 che serve alla Torre in d4 per poter continuare a far pressione sul Re bianco.

30) ... Txe1+

Ora il nero, oltre ad avere una posizione migliore riesce a riprendersi un pezzo rendendo la situazione del bianco ancora, se è possibile, più precaria.

31) Af1 Ae4

32) Ce2 Ae5

33) f4 Af6

Una possibile alternativa poteva essere 33) ..., axd5?; 34) fxe5, Axb3; 35) axb3, dxe5; 36) ecc. Ovviamente questa possibilità è inferiore per il nero, visto che ha scambiato due Alfiere in posizione molto forte con una Torre che per ora sta "giocando" in difesa.

34) Txb7 Axd5

35) Tc7

Non ha scopo 35) Tb8+, Rf7; 36) a4, a5; 37) ecc. Se 35) Txa7 non è possibile muovere 35) ..., Ad4+ perché il bianco risponderebbe con 36) Cxd4 e il nero perderebbe un pezzo.

35) ... Axa2

36) Ta7 Ac4

Il piano di Tal è di catturare il Cavallo con L'Alfiere, tanto Botvinnik non può catturare l'Alfiere con il suo Alfiere visto che è inchiodato. Per evitare questo piccolo piano non può fare 37) Te7 perché verrebbe subito catturata e non può fare nemmeno 37) Ta2 per il solito identico motivo.

37) Ta8+ Rf7

Ovviamente non 37) ..., Rg7; per 38) Te8, ecc, per non perdere il vantaggio posizionale che ha.

38) Ta7+ Re6

39) Ta3 d5

40) Rf2 Ah4+

41) Rg2 Rd6

Se 41) ..., Txe2+; 42) Axe2, Axe2; 43) Te3+, Rf5; 44) Txe2, Rxf4; 45) Td2, ecc. e Tal perde il vantaggio che ha.

42) Cg3 Axc3

43) Axc4 dxc4

44) Rxg3 Rd5

45) Ta7

Il bianco cerca di catturare i due Pedoni del nero. Se 45) h4, Te7; per difendere la base dei due Pedoni.

45) ... c3

46) Tc7 Rd4

Botvinnik abbandona e Tal si aggiudica la partita. Vediamo il motivo dell'abbandono. Il bianco deve riuscire ad impedire che il Pedone del nero riesca a trasformarsi in Donna, 47) Td7+, Rc4; 48) Tc7+, Rb3; 49) Tb7+, Rc2; 50) Txb7, Td1; 51) Tc7, Rd2; 52) Td7+, Rc1; 53) Tc7, c2; 54) Tc6, Rd2; 55) Td6+, Re1; ed ora credo non ci sia bisogno di ulteriori commenti.

9. Partita n° 8

Difesa Pirc

Partita giocata a Hoogovens Wijk aan Zee il 20/01/1999

Kasparov Garry contro Topalov Veselin

Bianco Nero

1) e4 d6

2) d4 Cf6

Possiamo notare che Kasparov ha già occupato il centro della scacchiera mentre Topalov si sta limitando a controllarlo.

3) Cc3

Kasparov, con questa mossa, ottiene due cose, vediamole. La prima sviluppa un Cavallo e la seconda va a difendere il proprio Pedone in e4.

3) ... g6

4) Ae3 Ag7

5) Dd2 c6

6) f3 b5

7) Cge2 Cbd7

Da notare che i Cavalli di entrambi i contendenti si stanno difendendo vicendevolmente.

8) Ah6

Questa è la prima mossa di attacco, fino a questo momento Kasparov e Topalov si erano limitati a svilupparsi e ha imbastire una difesa. E' da notare anche che entrambi potrebbero arroccare (Kasparov lato Donna, Topalov lato Re) ma hanno deciso di non farlo.

8) ... A_{xh6}

Mossa praticamente forzata, se Topalov non vuole perdere un pezzo (Alfiere) senza avere nulla in cambio.

9) D_{xh6}

Vorrei farvi notare che finché la Donna di Kasparov controlla la casella f8, Topalov non può arroccare lato Re, anche se questa casella è solo di passaggio del Re.

9) A_{b7}

10) a₃ e₅

11) o-o-o D_{e7}

Lo scopo di questa mossa di Topalov è semplice, visto che non può arroccare lato Re per la presenza ingombrante della Donna di Kasparov prova ad arroccare lato Donna.

12) R_{b1}

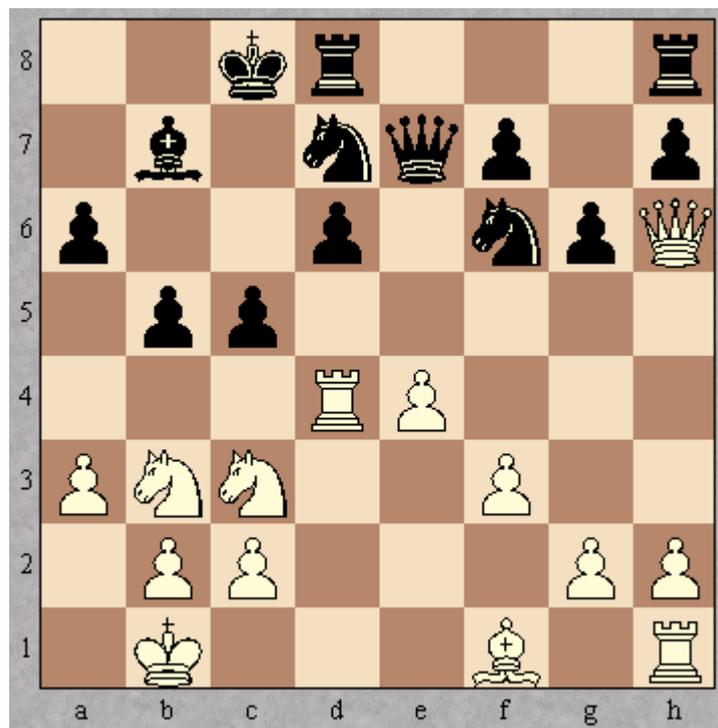
Il grande maestro Kasparov porta al sicuro il proprio Re.

12) ... a₆

13) C_{c1} o-o-o

14) C_{b3} e_{xd4}

15) T_{xd4} c₅



16) T_{d1} C_{b6}

17) g₃ R_{b8}

Anche il grande maestro Topalov porta al sicuro il proprio Re. Bisogna notare che la difesa del Re da parte di Kasparov è molto solida, al contrario della difesa del Re da parte di Topalov.

18) C_{a5} A_{a8}

Kasparov pian piano sta schiacciando, il grande maestro Topalov.

19) Ah3 d5

20) Df4+ Ra7

Al centro della scacchiera si sta scatenando una guerra, controlliamo cosa sta succedendo. Il Pedone di Topalov in d5 è protetto dai due Cavalli, da una Torre e da un Alfiere, è minacciato da un Cavallo, un Pedone e da una Torre. Il Pedone di Kasparov in e4 è protetto da un Cavallo, un Pedone e dalla Donna, è minacciato da un Pedone, la Donna e un Cavallo.

21) The1

Le due Torri di Kasparov sono al centro della prima traversa per poter difendere/attaccare il centro della scacchiera.

21) ... d4

22) Cd5 Cbxd5

Mossa praticamente obbligata per Topalov, non è possibile catturare il Cavallo con l'Alfiere. Vi faccio notare che se il Cavallo di Kasparov potesse raggiungere la casella c6 senza nessun pericolo farebbe un attacco multiplo, attaccherebbe il Re, la Torre ed anche la Donna, con ovvie conseguenze.

Vediamo in dettaglio questa possibilità.

-) 22) ..., Axd5??; 23) exd5, (ecco che l'Alfiere viene catturato togliendo l'unica difesa della casella c6) 23) ..., Dd6 (mossa praticamente obbligata, visto che la deve spostare se non la vuole perdere – vedi la Torre in e1), 24) Cc6+, Ra8; 25) Te7, (si minaccia Ta7#) 25) ..., Dxe7 (vediamo dopo un'alternativa); 26) Cxe7, ecc. e Topalov ha perso la Donna.

-) 22) ..., Axd5??; 23) exd5, Dd6, 24) Cc6+, Ra8; 25) Te7, **Td7**; 26) Dxd6, Txd6; 27) Ta7#.

-) 22) ..., Axd5??; 23) exd5, Dd6, 24) Cc6+, Ra8; 25) Te7, **Td7**; 26) Dxd6, **Txe7**; 27) Dxe7 ed alla prossima mossa 28) Da7#.

Come potete vedere questa posizione è molto favorevole a Kasparov, vediamo il seguito che è molto interessante e stupefacente.

23) exd5 Dd6

Topalov deve spostare la Donna perché è minacciata dalla Torre in e1, cerca il cambio delle Donne ed in più raddoppia la difesa sulla casella c6 (la casella c6 era già difesa dall'Alfiere in a8).

24) Txd4

Kasparov ha un piano di attacco, anzi ha due piani di attacco. Sacrifica questa Torre per poterne realizzare almeno.

24) ... cxd4?

Questa mossa è errata per il proseguimento che vedrete tra poco.

25) Te7+

Kasparov continua con i due suoi piani, uno di questi è molto evidente, l'altro un po' meno.

25) ... Rb6

Vediamo qui cosa sarebbe successo se Topalov avesse accettato di catturare anche questa seconda Torre offerta da Kasparov. Questa Torre è un "regalo" avvelenato vediamo il motivo.

-) 25) ..., Dxe7; 26) Dxd4+, Rb8*; 27) Db6+, Db7; 28) Cc6#.

-) 25) ..., Dxe7; 26) Dxd4+, Rb8*; 27) Db6+, **Ab7**; 28) Cc6+ (con attacco multiplo al Re, alla Torre e alla Donna, anche se il vero scopo è di rimandare il Re nella casella a8), Ra8*; 29) Da7#.

Vediamo cosa sarebbe successo se avesse mosso 25) ..., Rb8.

-) 25) ..., Rb8; 26) Dxd4, Dxe7; e risiamo al caso appena visto.

-) 25) ..., Rb8; 26) Dxd4, **Td7**; 27) Axd7, posizione insostenibile (con prospettiva di Cc6+).

-) 25) ..., Rb8; 26) Dxd4, **Cd7**; 27) Axd7, posizione insostenibile (con prospettiva di Cc6+).

Topalov è sempre sotto fortissima pressione.

26) Dxd4+ Rxa5*

27) b4+ Ra4*

28) Dc3

Qui si minaccia al prossima mossa di Kasparov 29) Db3#.

28) ... Dxd5

Questa mossa è per poter difendere la casella b3. Anche 28) Axd5, si piazza un pezzo a difesa della casella d5, vediamo i lati negativi.

-) 28) ..., Axd5??; 29) Rb2 [con minaccia di 30) Db3+, Axb3*; 31) cxb3#], De6; 30) Txe6, Axe6 (o una qualunque); 31) Db3+, Axb3*; 32) cxb3#.

-) 28) ..., Axd5??; 29) Rb2, **De5** (si inchioda la Donna visto che protegge il Re); 30) Txe5,(una qualunque); 31) Db3+, Axb3*; 32) cxb3#.

Come è facile vedere anche le altre combinazioni portano allo scacco matto.

29) Ta7

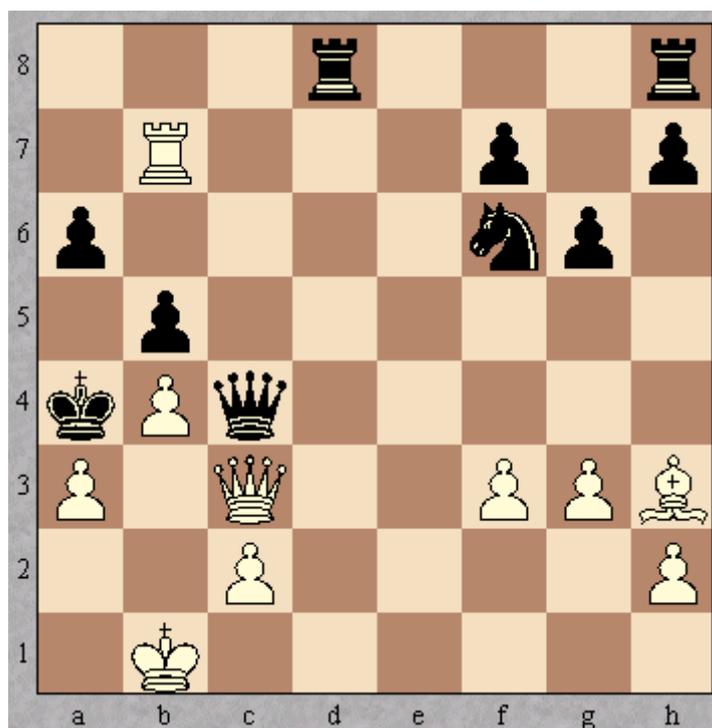
Qui si minaccia, alla prossima mossa di Kasparov, 30) Txa6#. Non si può giocare 29) Rb2 per questa combinazione 29) ..., Dd4; così non è più possibile fare 30) Db3+ per dare lo scacco matto, e non si può fare nemmeno 30) Dxd4, per 30) ..., Txd4; 31) ecc.

29) ... Ab7

Mossa a protezione del Pedone a6.

30) Txb7 Dc4

Mi sembra abbastanza ovvio che qui non si può giocare 30) ..., Dxb7.



31) Dxf6

Questa mossa è obbligata, non si può giocare 31) Rb2, per 31) Dxc3, Rxc3; 32) ecc. ed ora lo schema di matto è sfumato.

31) ... Rxa3??

Il maestro Topalov si crea un'uscita da questa trappola che per poco non gli è costata la sconfitta, ma nonostante tutto commette un errore. Forse sarebbe stato meglio giocare 31) ..., Td1+; 32) Rb2*, Ta8 (per difendere il Pedone in a6 dalla mossa Dxa6#); 33) Db6, (per poter cercare lo scacco matto alla prossima mossa con Da5) 33) ..., Dd4*+ (si ripropone lo scambio delle Donne); 34) Dxd4 [non si può giocare 34) Ra2, per 34) ..., Da1# e questa volta è Topalov a dare scacco matto], Txd4; 35) ecc.

Il motivo di questo errore, che poi vedremo meglio in dettaglio, è dovuto sicuramente alla grande pressione che Kasparov è riuscito ad esercitare dalla mossa ventiquattro fino ad ora. E' veramente impressionante la capacità di astrazione di questo grande campione.

32) Dxa6+ Rxb4*

33) c3+ Rxc3

Non è giocabile la 33) ..., Dxc3, per 34) Db5+, Ra3*; 35) Ta7+, Da5*; 35) Txa5#.

34) Da1+ Rd2

La 34) ..., Rb4 è errata per 35) Db2+, Ra5; 36) Da3+, Da4*; 37) Ta7+, Rb6*; 38) Txa4, bxa4; 39) Dxa4, ecc. Sarà difficile che Topalov possa cavarsela.

Vediamo un'altra variante 34) ..., Rb4; 35) Db2+, **Rc5**; 36) Tc7+, Rd6 (con lo scopo di trincerarsi dietro i propri Pedoni); 37) Txc4, bxc4 38) ecc. Ed anche ora la posizione è non buona per Topalov.

Ovviamente non 34) ..., Rb4; 35) Db2+, **Ra4**; 36) Ta7#.

35) Db2+ Rd1

36) Af1!! Td2

Questa mossa è giustificata da questo ragionamento, Topalov riesce a far giocare una Torre e se Kasparov cattura la Donna, anche Topalov farebbe altrettanto. Non si può giocare la 36) ..., Dxf1 per 37) Dc2+, Re1*; 38) Te7+, De2*; 39) Dxe2#.

37) Td7

Kasparov inchioda la Torre di Topalov, o meglio sacrifica la sua Torre per poter catturare la Donna di Topalov. Se avesse giocato 37) Axc4, Txb2+; 38) Rxb2, bxc4; 39) Txf7, Re2; 40) ecc Kasparov perdeva tutto il vantaggio che aveva.

37) ... Txd7

38) Axc4 bxc4

39) Dxb8

Altra bellissima combinazione di Kasparov ed il suo vantaggio è cresciuto a dismisura. Kasparov ha perso una Torre ed un Alfiere, ma ha catturato la Donna e una Torre di Topalov.

39) ... Td3

Vediamo quest'alternativa 39) ..., Tb7+; 40) Ra2, Rc2; 41) Dd4 (protegge la casella a7, se la Torre riesce ad andarci, rovescia le sorti ed il nero da scacco matto minacciando il Pedone in c4), Tb4; 42) Ra3, ecc.

Se invece 39) ..., Tb7+, 40) Ra2, Rc2; 41) Dd4, Tb5; 42) Dxc4+, Rd1; 43) ecc.

40) Da8

Se 40) Dxb7???, c3; 41) Ra2, c2 e Topalov riesce a rientrare in gioco.

40) ... c3

41) Da4+ Re1

42) f4

Se 42) Dc2+??, Td1+; 43) Ra2, Td2; 44) Rb3, Txc2; 45) Rxc2, Rf2; 46) Rxc3, f5; 47) ecc. facendo tornare Topalov in gioco.

42) ... f5

Non 42) ..., Td1+?, per 43) Rc2 ed ora Kasparov cattura il Pedone.

43) Rc1

E' circa venti mosse che Kasparov dà la caccia a Re di Topalov ed ovviamente non può smettere proprio ora. E' comunque da ricordare che la sola Donna non può vincere contro il Re, deve comunque farsi aiutare dal proprio Re.

Se 43) Rc2, Td2+; 44) Rxc3, Txc2; 45) ecc.

43) ... Td2

44) Da7 abbandona.

Vediamo il motivo di questo abbandono. Il Re di Kasparov impedirà, senza nessun problema, al Pedone di Topalov di trasformarsi in Donna. Nel frattempo la Donna di Kasparov catturerà tutti i Pedoni di Topalov senza che Topalov possa fare altrettanto. Vediamo una simulazione 44) ..., h5; 45) Db6, e Kasparov riesce a catturare tutti e tre i Pedoni di Topalov, ma Topalov non riesce a fare altrettanto e la vittoria non può più sfuggire a Kasparov. Vediamo due possibili continuazioni 45) ..., Dxc6; 46) Txc2, Dxf5; 47) Tg2, Dxc5; 48) Txc3, ecc. oppure 45) ..., h4; 46) Dxc6 (non gxc3 per non mettere in fila due pedoni), h3; 47) Dxf5, Txc2; 48) Dh5, ecc.

FINE