

Editorialino

Con il presente articolo si inaugura la rubrica aperiodica “Lo scacchista senza qualità”, una serie di articoli dedicati esclusivamente ai giocatori privi di punteggio Elo. Diciamo subito ciò che non siamo e ciò che non vogliamo. *Non siamo* santoni scacchistici, né possessori di categorie scacchistiche riconosciute. *Non siamo* esperti della continuazione relativa alla venticinquesima mossa della variante Makogonov dell’Est Indiana, né possessori dell’ultima verità sull’attacco di minoranza. *Non siamo* nulla, e ci sta bene. *Non vogliamo* possedere la pretesa di infondere alcuna scienza scacchistica, né di rivelare chissà quali segreti per diventare campioni di quartiere né, tanto meno, di condominio.

Tuttavia...

Tuttavia desideriamo offrire ai più umili adepti di Caissa qualche tentennante osservazione, barlumi incerti, piccoli chiaroscuri che – lo speriamo – aiutino i nostri simili a dissolvere il gravoso velo d’ombra che spesso di fronte alle sessantaquattro case ci opprime.

Amen. Ed ora vi lasciamo al primo numero, relativo a quella misteriosa capacità di vedere cose che apparentemente non ci sono, cioè’...

Il terzo occhio

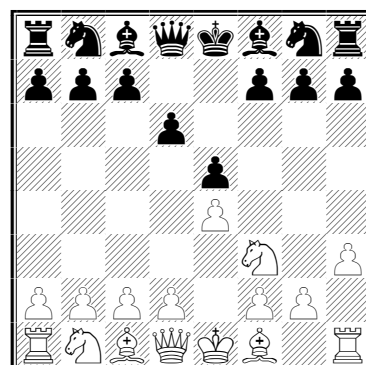
Nel gioco degli scacchi l’esercizio, la pratica di gioco e lo studio stimolano l’affinamento di una capacità nascosta, una sorta di seconda vista, un “terzo occhio” che permette di vedere mosse e varianti altrimenti invisibili. Non è una capacità innata, ma acquisita. Come in altri campi dell’attività intellettuale, il continuo esercizio e l’esperienza accumulata modificano qualcosa nel cervello. Cosa sia questo qualcosa non ci è dato saperlo né, ai fini di questo lavoro, ci interessa. Quello su cui vogliamo porre l’attenzione è il meccanismo sottinteso alla visione occulta, le radici motivazionali che nel principiante conducono e accompagnano l’analisi tattica di una posizione. L’aumento della capacità analitica non segue una progressione lineare; spesso ad apparenti periodi di stasi succede un’improvvisa evoluzione. Tuttavia il senso della posizione e la facoltà analitica affiorano lentamente. Citando Nejtadt¹: “Qualsiasi percezione scacchistica dipende dalla forza del

giocatore e dall’esperienza. Ciò che per uno è inaspettato, per un altro è scontato. I criteri estetici di un dilettante agli inizi e di un esperto scacchista sono molto diversi. Il primo sta attento alla quantità del materiale sacrificato, il secondo mette a profitto molto di più l’originalità e la profondità del concetto”.

Non è un mistero che se facciamo osservare una determinata posizione a due giocatori di diversa forza, il giocatore con maggior esperienza troverà mosse diverse dal principiante (a meno che non siamo ad un passo da matto). Entrambi i giocatori motivano le loro mosse. A questo punto si tratta di scoprire perché le motivazioni dell’esperto sono più valide del novizio.

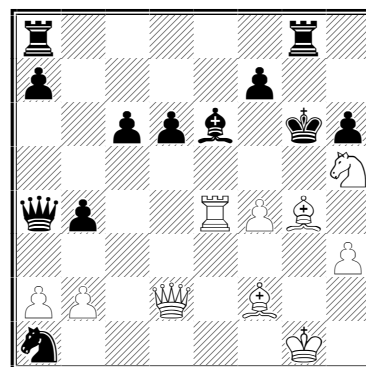
Il “terzo occhio” non è solo la “forza brutta” dell’elaboratore che esplora i rami di infinite sottovarianti dando loro un punteggio, ma comprende anche un ampliamento dei concetti, un’apertura mentale che influisce sulla scelta della mossa. Oltre ad otto Pedoni sulla scacchiera si hanno sette pezzi (e anche il Re nel finale), tuttavia il novizio tende a ragionare, sia in attacco che in difesa, solo per un pezzo alla volta. Spesso la mancanza di questa “visualizzazione multipla” fa sì che il principiante si ritrovi con due (o tre) pezzi attaccati contemporaneamente. In genere lo scacchista agli inizi si accorge di una minaccia, ad esempio un pezzo attaccato, e lo difende. A sua volta il suo avversario attacca direttamente un pezzo, e la partita continua con l’alternanza pezzo attaccato ⇒ pezzo difeso, fino al primo errore. Il principiante non è ancora capace di spaziare per nuove possibilità ed aggiungere ulteriori e più complessi modelli di attacco, ad esempio attacco al difensore, inchiodature dirette ed indirette e così via. Più che la minaccia tende a preferire l’attacco immediato, lo scacco al Re fine a sé stesso, le spinte di Pedoni senza un’adeguata preparazione nelle retrovie.

Si consideri ad esempio la seguente sequenza, tipica nei “giocatori da caffè”: **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.h3 ?**



Un esperimento

Esaminiamo il seguente diagramma:



Non faremo considerazioni sulla spinta in h3 alla terza mossa – in genere le spinte in h3 o a3 a sviluppo incompiuto sono un errore – ma come concetto difensivo fine a sé stesso. Un giocatore agli inizi, vedendo tale spinta, penserà che il bianco intende espandersi sull'ala di Re (o spingere in g4 per porre l'Alfiere di Re in g2). Il giocatore più smaliziato penserà invece che il bianco ha intenzione di premunirsi dalla venuta dell'Alfiere in g4 che inchioderebbe il Cavallo f3 difensore di d4, il tutto in previsione di Cc6 contrapposto alla futura spinta in d4 del bianco. In poche parole, la spinta in h3 “difende” il Pedone d4. Infine il giocatore ancora più esperto riterrebbe tale mossa una perdita di tempo, considerando che il bianco può spingere in d4 già alla terza mossa, dato che il nero deve utilizzare due tempi per sviluppare Cavallo e Alfiere di Donna. Ad esempio **3.d4** ed ora se **3...Ag4 4.dxe5 Axf3 5.Dxf3 dxe5 6.Ac4** con buona posizione per il primo giocatore.

Per quanto poco corretto, il modello di calcolo che impedisce l'inchiodatura del pezzo difensore del Pedone da spingere è il tipo di ragionamento indiretto che permette al novizio (che sta ancora meditando sulla sua espansione sull'ala di Re con g4 o Ag2) il primo salto di qualità. Il salto successivo è la lineare semplicità della spinta in d4 alla terza mossa, che presuppone una “visione” mentale della posizione che si viene a creare dopo la sesta mossa del bianco (considerando le eventuali varianti intermedie).

Non più l'attacco al pezzo o la spinta sconsiderata quindi, ma la previsione in vista di, l'attacco al difensore, l'attacco ad una casa e non ad un pezzo (concetto questo inconcepibile per chi ancora non ha una certa padronanza della scacchiera: come si fa ad attaccare una casa dove non c'è nulla ?)

Prima di continuare, vorremmo fosse chiaro che qui non si fornisce alcuna ricetta per potenziare la propria visione tattica. Per farlo è necessario seguire alcuni semplici consigli che verranno suggeriti in seguito. Quello che qui si propone è solo una piccola indagine sulla visione tattico-combinativa del principiante medio, che d'ora in poi, per brevità, chiameremo P. (con principiante medio intendiamo colui che ha superato il livello di gioco in cui si lasciano i pezzi in presa).

Proviamo una lettura sommaria della posizione. Il nero ha la qualità e due pedoni in più. Per contro, i suoi pezzi sono piazzati in maniera disarmonica. Il Cavallo in a1 (quello che si è preso la qualità) è isolato, la Donna in a4 è latitante e le torri non sono sviluppate in maniera ottimale. C'è sì la torre in g8 piazzata su una colonna aperta sul Re bianco e l'Alfiere in e6 attivo, ma il re è molto esposto e i suoi pezzi pesanti non lo stanno affatto difendendo.

Ora il bianco. I suoi pezzi puntano tutti sul Re nero, gli Alfieri respirano bene – l'Alfiere su case nere è molto forte, mancando l'analogo del nero - e anche la Donna centrale controlla parecchie linee e diagonali. Solo i Pedoni del bianco non ci piacciono tanto, ma per il momento lasciamoli perdere.

La mossa è al bianco. Avrete già notato i pedoni neri indifesi. Il Pedone b4, ad esempio, è attaccato due volte. Un altro Pedone attaccabile è in d6. Inoltre quel Cavallo in a1 non gode di così buona salute e infine un altro pezzo che potrebbe essere preso di mira è il pericoloso Alfiere in e6, sicuramente il pezzo più attivo del nero.

Qui ci fermiamo. Stiamo forse pensando di catturare quei Pedoni ? Se siamo il bianco, è valsa la pena di aver sacrificato la qualità per uno o due Pedoni ? Certamente no.

A questo punto vi starete domandando se non ci sia qualcosa di più nella posizione, che ci permetta di guadagnare non uno o due Pedoni, ma la partita. E fate bene. Il tatticismo c'è ma non si vede. O meglio non riuscite a vederlo bene. E allora raddoppiate i vostri sforzi e cominciate a notare che quell'Alfiere vi attira di più del mero guadagno di materiale. Cominciate ad intuire l'azione combinata di più pezzi. Se vi concentrate meglio su Re nero (ripetiamo: molto esposto e poco difeso) vedete che non ha poi così tante case a disposizione, e se la Donna avesse la diagonale b1-h7 libera...

Proviamo un po' ad analizzare. Se mangiamo l'Alfiere in e6 con la Torre, il nero riprende di Pedone ed ora scacco di Donna in d3, e il Re nero è fritto... no, aspetta, il Pedone che mangia lascia libera la casa f7, quindi il Re può scappare di lì. Ma noi abbiamo la Donna, un pezzo potente, e quindi diamo scacco in h7. Ricapitoliamo: **1.Txe6+ fxe6 2.Dd3+ Rf7 3.Dh7+ Rf8.**

Già, il Re si difende dagli scacchi di Donna ponendosi a mosca di Cavallo, non avevamo visto Rf8. Dunque Re in f8 dove vado... accidenti ci siamo persi. Rivediamo la variante: 1.Txe6+ no, aspetta, ferma tutto ! il nero non è mica obbligato a mangiare la torre, il Re può rifugiarsi in h7, e dopo se diamo lo scacco di Donna in d3 il nero copre di Torre, e addio.

No, non si può fare. Lasciamo perdere.

Veramente ?

Rivedete ancora la posizione e scervellatevi ancora un poco, perché più sotto c'è la soluzione. E sapremo stupirvi !

Si scopre l'arcano

1.Txe6+ Rh7

La migliore. Se il nero cattura la torre c'e' matto in poche mosse: 1...fxe6 2.Dd3+ Rf7 3.Dh7+ Rf8 4.Dxh6+ Re8 5.Dxe6+ Rf8 6.Dxd6+ Rf7 7.De6+ Rf8 8.Ac5 *matto*. (Sì, avevate visto giusto, anche se il nero, che è un difensore accorto, non avrebbe mai scelto questa variante).

2.Dd3+ Tg6

se 2...f5 segue il matto in tre: 3.Dxf5+ Tg6 4.Dxg6+ Rh8 5.Dg7 *matto*.

3.Dxg6+ fxg6

forzata, altrimenti c'e' matto di Donna in g7.

4.Te7+ Rg8

il re nero si e' chiuso nella sua prigione. Ora se 4...Rh8 c'e' matto in cinque: 5.Ad4+ Rg8 6.Ae6+ Rf8 7.Tf7+ Re8 8.Cg7+ Rd8 9.Af6 *matto*.

5.Ae6+

qui per dare matto servono tre protagonisti. Ecco arrivare il secondo attore...

5...Rf8

se 5...Rh8 c'e' matto con 6.Ad4.

6.Tf7+ Re8

se 6...Rg8 c'e' matto in due: 7.Cf6+ Rh8 8.Th7 *matto*.

7.Cf6+

ed ecco il terzo attore. Comincia il ballo !

7...Rd8 8.Td7+ Rc8 9.Txa7+

se 9...Rd8 c'e' matto con 10.Ab6 *matto*. Questa torre potrebbe dare lo scacco di scoperta anche in g7 ad esempio, ma se 9.Tg7+ Rb8 ed ora il cavallo non

può dare scacco in d7 perché interferirebbe con la torre e il re scapperebbe attraverso la casa b7.

9...Rb8 10.Cd7+ Rc8

ed ora il cavallo si deve affiancare all'alfiere, sempre con scacco.

11.Cc5+

se 11...Rb8 c'e' matto con 12.Tb7.

11...Rd8 12.Td7+ Rc8

se 12...Re8 13.Af7+ Rf8 14.Ce6 *matto*.

13.Tf7+

facendo posto al cavallo. Ora se 13...Rb8 c'e' matto con 14.Tb7.

13...Rd8 14.Cb7+ Re8 15.Cxd6+

ed ecco raggiunta la configurazione finale delle tre figure. Il ballo è finito !

15...Rd8 16.Td7 matto

oppure 16.Ab6 *matto*.

Allora, come vi sentite ? Nel caso abbiate ancora qualche riserva, vi comunico che questo matto in sedici mosse (e un bel po' di varianti), è stato annunciato dal giocatore che aveva i bianchi *giocando alla cieca*. Il giocatore in questione era il campione inglese J.H.Blackburne. E' uno dei matti annunciati più lunghi nella storia del gioco alla cieca.

Aspettate, vi aiutiamo a rialzarvi...

Abbiamo "sparato" questa posizione al limite delle possibilità umane proprio per dimostrarvi che, per quanto ostica, nessuna posizione è impossibile da risolvere. Siete stati voi stessi ad ammettere che c'era qualcosa di attuabile riguardo ad un re così esposto. Tuttavia, da bravi principianti, dopo tre-quattro mosse della prima variante vi siete persi. Ed era la variante sbagliata. Sulla stessa posizione un giocatore più esperto avrebbe veduto subito che il nero non avrebbe catturato la Torre, mentre probabilmente non tutti i Maestri sarebbero giunti alla fine della variante principale.

Non scoraggiatevi e per ora accontentatevi di aver intuito che c'era qualcosa dietro quel sacrificio di Torre. Come esercizio è utile rigiocare mentalmente tutta la sequenza principale avendo sotto gli occhi la soluzione – ma su questo ci torneremo.

Analisi e combinazioni, dunque. Tuttavia, prima di continuare è necessario fornire qualche definizione.

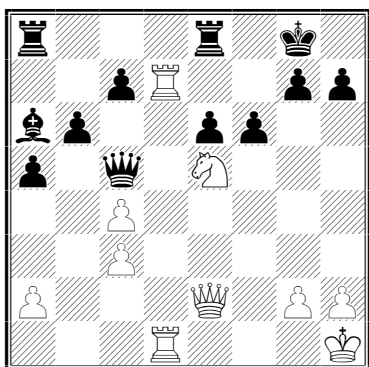
1 B

notiamo subito il cavallo indifeso del nero. Possiamo sfruttare la capacità della Donna di dare scacco al Re minacciando contemporaneamente un altro pezzo. Per poter dare scacco al Re, è necessario farlo uscire dal suo rifugio:

1.Cxf7 Txf7 2.Txf7 Rxf7 3.Dh5+ guadagnando un Pedone. La combinazione non è risolutiva, ma il concetto è importante e deve essere tenuto presente.

Motivo: pezzi non difesi

Tema: deviazione e doppio attacco, adescamento



2 B

La Torre in settima occupa una casa strategica. La possibilità di movimento della Donna sulla diagonale d1-h5 che la trasferisce sulla colonna "g" e la posizione del Cavallo fanno pensare ad un sacrificio per adescare il Re nero sotto scacco:

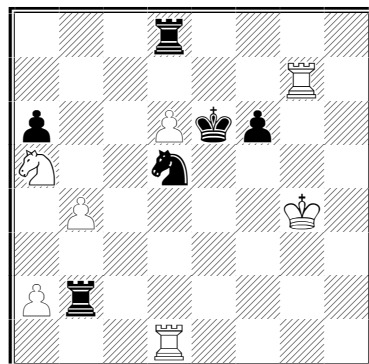
1.Txg7+! Rxc7 2.Dg4+ Rf8
(se 2...Rh8 o 2 Rh6 3.Cf7 matto)
3.Cd7+ Rf7 4.Cxc5

E a questo punto il bianco vince facilmente. E' facile vedere che se il Nero cattura il Cavallo, segue matto in poche mosse: **4...bxc5 5.Dh5+ Rf8 6.Dh6+ Rf7 7.Td7+ Te7 8.Dxh7+ Rf8** con matto a seguire.

In questa combinazione è necessario calcolare anche le varianti delle possibili case di fuga del Re alla seconda mossa. Se il Re nero potesse fuggire, tutta la combinazione cadrebbe.

Motivo: settima colonna priva di difensori, Re e Donna potenzialmente "a mossa di cavallo".

Tema: adescamento e doppio attacco.



3 B

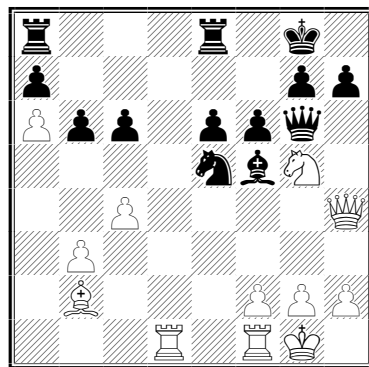
Una posizione quasi da finale. Il Bianco ha un Cavallo decentrato ma un pericoloso Pedone passato. Il Nero ha il Re centralizzato ma bloccato dai pezzi bianchi.

Se il Re nero si trovasse nella casa d6 il bianco potrebbe effettuare un doppio di Cavallo. Quindi: **1.Te1+ Rxd6 2.Cc4+ .**

Una semplice combinazione in due mosse, che tuttavia non fu vista dal bianco, il quale continuò con **1.Cb7**. La partita terminò patta.

Motivo: movimenti limitati del Re

Tema: adescamento e attacco doppio



4 B

Entrambi i giocatori hanno terminato la fase dello sviluppo e il Bianco ha creato le premesse per un attacco sull'ala di Re. A sua volta il Nero ha ammassato le sue figure di fronte all'arrocco nemico e con la sua ultima mossa minaccia il cavallo bianco in g5.

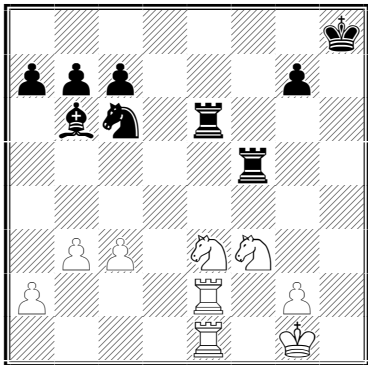
Il bianco pensa di ritirare il Cavallo in h3. e' giusta questa mossa del nero ?

Certamente no ! **1.Ch3 ?? Cf3+ 2.Rh1 Cxh4**

Quello che non ha veduto il bianco era che il cavallo nero in f3 non può essere catturato per l'inchiodatura del pedone g2.

Motivo: Re e Donna “a mossa di Cavallo”

Tema: inchiodatura e doppio attacco.



5 N

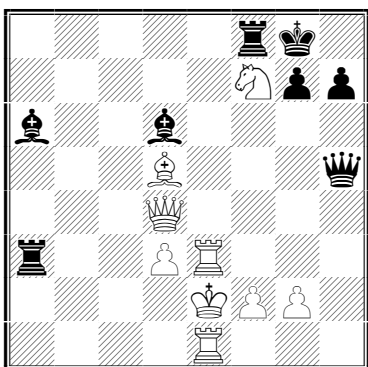
Il Bianco ha raddoppiato le sue Torri sulla colonna “e” aperta, ma soffre per l’inchiodatura del Cavallo in e3 operata dal fastidioso Alfiere nero. Mentre le Torri del Bianco si difendono a vicenda, quelle del Nero risultano “disassate” e non hanno difesa alcuna.

Qui il nero proseguì con **1...Ce5** a cui il bianco rispose con **2.Cxe5 Texe5**. C’era un modo più efficace di sfruttare la posizione delle Torri nere?

Sì. A **1...Ce5** ? il bianco doveva rispondere con **2.Cd4 Axd4** (se **2...Cf3+ 3.Cxf3**) **3.cxd4** e il nero ha due pezzi in presa.

Motivo: Pezzi non difesi

Tema: doppio attacco.

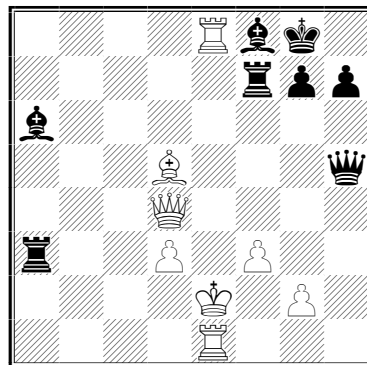


6 B

La posizione è piena di tensione. Il bianco ha il Re esposto agli attacchi della Donna e Torre neri e due

pericolosi Alfieri spazzano importanti diagonali. Il Re bianco è sotto scacco e bisogna provvedere. Ma al contempo il Cavallo, Alfiere e Donna bianchi sono in posizione per un attacco sul Re nero.

Qui il Bianco parò lo scacco con **1.f3**, a cui seguì **1...Txf7** (altrimenti segue **2.Cxd6+**) **2.Te8+?! Af8**. Ma con **2.Axf7+ Dxf7** (se **2...Rxf7 3.Dxd6 Ta2+ 4.Rd1 Ta1+ 5.Rc2** e il bianco vince) **3.Dxd6** il primo giocatore poneva fine alla disputa.



7 B

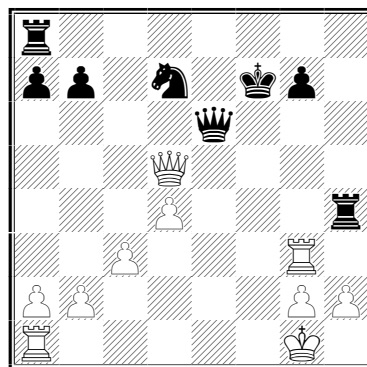
nella stessa partita, il bianco giocò **3.Dc5** a cui seguì **3...Axd3+ 4.Rf2?? Ta2+** e il bianco non poté salvare la Donna. Ma il bianco poteva vincere con: **3.Txf8+ Rxf8 4.Db4+ Te7+ 5.Rf2** e il nero non può impedire la perdita di materiale.

Motivo: Re esposto, pezzi non difesi

Tema: scacco di scoperta, attacco doppio

Deviazione o eliminazione difensore

Assieme a quello relativo al doppio attacco, è il gruppo di tatticismi più nutrito.

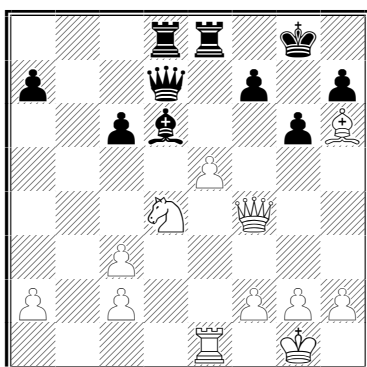


8 B

Con **1.Txg7+** il bianco allontana il Re nero dalla difesa della Donna, guadagnando quest’ultima.

Motivo: Donna attaccabile, Re non sufficientemente difeso

Tema: deviazione difensore



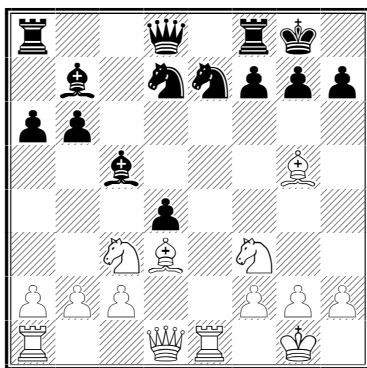
9 B

Qui il bianco proseguì con **1.Df6**, a cui il nero rispose con **1...Af8**. C'era una mossa di attacco più efficace ?

Sì. Con **1.Cxc6!** il nero perde la qualità perché se il nero risponde con **1...Dxc6?** Il bianco minaccia matto con **2.Df6**. Il nero a questa mossa non può rispondere **2...Af8** perché rimarrebbe la donna in presa.

Motivo: Re non sufficientemente difeso, arrocco indebolito

Tema: deviazione difensore



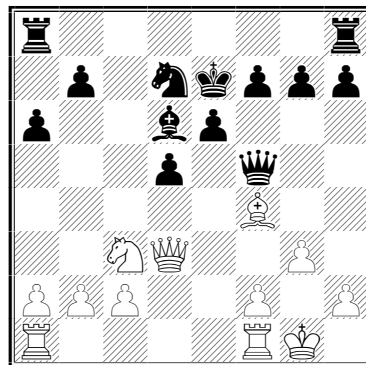
10 B

Qui il bianco eseguì la mossa **1.Ce4**. Con quale altra mossa sfruttava il tema in esame ?

Con **1.Cxd4** (con deviazione dell'alfiere sulla colonna di donna, dove e' indifeso) **1...Axd4** **2.Axh7+ Rxh7** **3.Axe7 Dc7** **4.Dxd4 Tfe8** **5.Tad1** e il bianco rimane con posizione superiore.

Motivo: pezzi disarmonici

Tema: deviazione ed adescamento

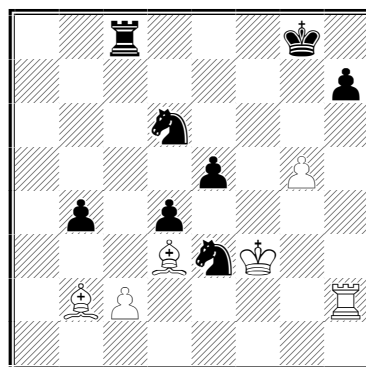


11 B

Con la mossa **1.Axd6+** il bianco cambiò il suo Alfiere cattivo con quello buono del nero. Tuttavia con **1.Dxf5 exf5** **2.Tfe1+ Rd8** (se **2...Ce5** **3.Axe5** **Axe5** **4.Txe5+**) **3.Axd6** il primo giocatore vinceva il pezzo.

Motivo: Re esposto

Tema: deviazione difensore



12 N

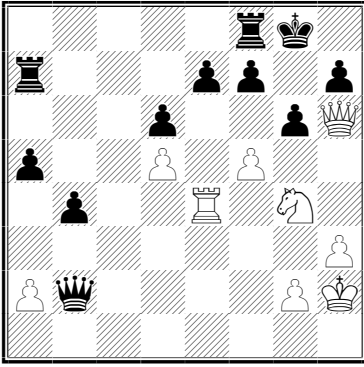
il nero a questo punto giocò **1...e4+**. Il bianco rispose **2.Axe4**. Quale mossa permise al nero di guadagnare materiale ?

Con **2...Tf8+** il nero allontanò il Re dalla difesa dell'Alfiere in e4. Seguì **3.Re2 Cxe4** e vinse dopo poche mosse.

Motivo: Re esposto (indifeso su colonna aperta)

Tema: forchetta, deviazione difensore, doppio attacco

Debolezza dell'ottava traversa

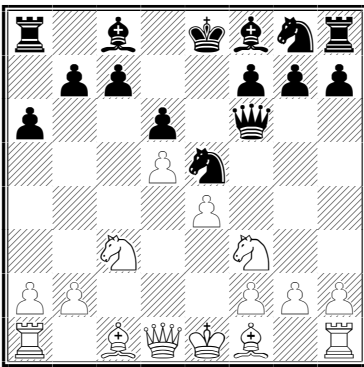


13 B

il bianco e' visibilmente in svantaggio. Ha perso la qualità e ha due pedoni in meno. Tuttavia un sacrificio pone fine alla disputa: **1.Txe7!** (elimina il difensore della casa f6) **1...Txe7** (l'alternativa non e' migliore: 1...gxf5 2.Cf6+ Dxf6 3.Dxf6 Txe7 4.Dxe7) **2.f6** e il nero prende matto o perde materiale.

Motivo: casa non difesa, Re poco difeso, arrocco indebolito

Tema: eliminazione difensore



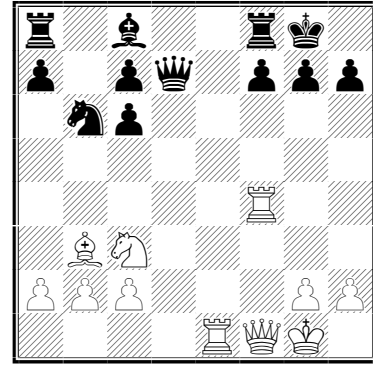
14 B

Un caso frequente nelle partite tra P. Il bianco ritiene di poter minacciare la donna bianca e gioca: **1.Ag5?** ma con **1...Cxf3+** il nero semplicemente elimina il cavallo che difendeva l'alfiere. **2.Dxf3** (2.gxf3 non cambia il risultato) e l'alfiere e' perduto: **2...Dxg5**.

Motivo: pezzo non difendibile

Tema: eliminazione difensore

La debolezza dell'ottava traversa è spesso legata ad una erronea condotta strategica. E' un carattere proprio dei finali in cui le torri, spesso in collaborazione con le Donne, giocano un ruolo fondamentale. Quindi posizioni con colonne aperte e Re chiusi nei loro arrocchi.

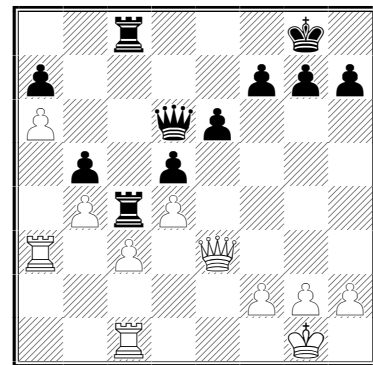


15 B

Qui il bianco giocò la debole **1.Ce4**, lasciandosi sfuggire la continuazione vincente con **1.Txf7! Dd4+** (se...Txf7?? 2.Dxf7+! Dxf7 3.Te8 matto) **2.Rh1 h6 3.Txf8+**.

Motivo: insufficiente difesa ottava traversa

Tema: deviazione difensore



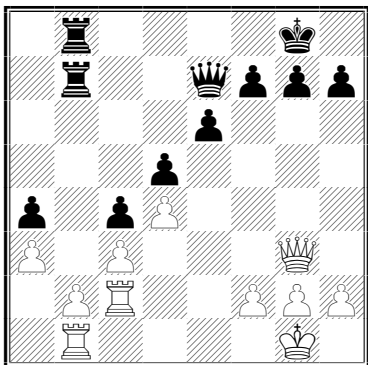
16 N

il Pedone c3 è ben difeso e il nero non può sperare di attaccarlo frontalmente. Dopo **1...Dc6** pensava di continuare con **2...Txb4**, minacciando matto. Ma il bianco rispose con **2.Rf1**, vanificando tale minaccia.

Tuttavia bastava l'immediata **2...Dxb4!** **3.Taa1** (3.cxb4? Txc1+ 4.Dxc1 Txc1 matto) **3...Txc3 4.Txc3 Dxc3** guadagnando una posizione superiore.

Motivo: insufficiente difesa ottava traversa

Tema: sgombero colonna

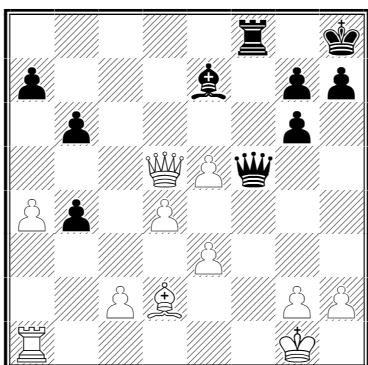


17 N

invece dell'insipida **1...Tb6** il nero doveva giocare **1...Dxa3 2.h3** (e ora se **2.bxa3? Txb1+ 3.Tc1 Txc1** matto) **2...Da2 3.Tbc1 Tb3** (ma non **3...Txb2? 4.Dxb8+ Txb8 5.Txa2**), con posizione vantaggiosa.

Motivo: insufficiente difesa ottava traversa

Tema: sgombero colonna

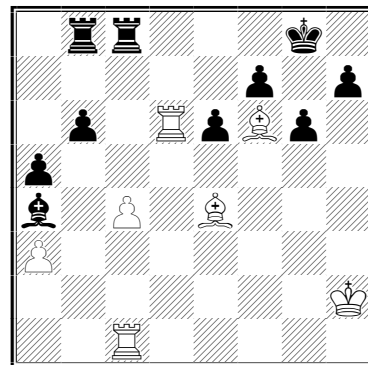


18 N

la casa f1 e' difesa dalla Torre e dal Re e non vi sembra modo di attaccare alcunché. Tuttavia il nero matta in tre mosse: **1...Df2+ 2.Rh1 Df1+ 3.Txf1 Txf1** matto. Una manovra standard che è necessario conoscere.

Motivo: insufficiente difesa ottava traversa

Tema: sgombero casa



19 B

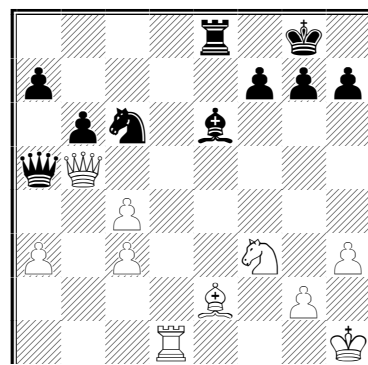
il bianco con **1.Tb1** minaccia di catturare il Pedone b6. Tuttavia così facendo lascia indifesi il Pedone c4 e l'Alfiere e4. Il nero infatti giocò **1...Txc4** a cui seguì **2.Tbxb6**. a questo punto appare evidente che il nero non può catturare l'Alfiere, perché prenderebbe matto. Sceglie quindi di catturare la Torre. E' giusto ?

No ! la partita continuò così: **2...Txb6 3.Td8+ Ae8 4.Txe8** matto.

Motivo: insufficiente difesa ottava traversa

Tema: deviazione difensore

La difesa inefficace



20 N

Un breve esame della posizione evidenzia il Re nero chiuso dai suoi Pedoni, con la sola Torre a difendere l'ottava traversa. La Donna nera minaccia i Pedoni a3 e c3 ed è tagliata fuori dalla difesa del Re. E' chiaro che in questo caso il motivo è la posizione chiusa e l'ottava traversa del nero poco difesa. Il bianco deve cercare di sfruttare tale motivo.

in questa posizione il nero giocò **1...Tc8**, non avvedendosi che la Torre in c8 in realtà non difende il Cavallo in c6. Il motivo è che la Torre nera non

può abbandonare l'ottava traversa per la minaccia di matto in d8 della Torre bianca.

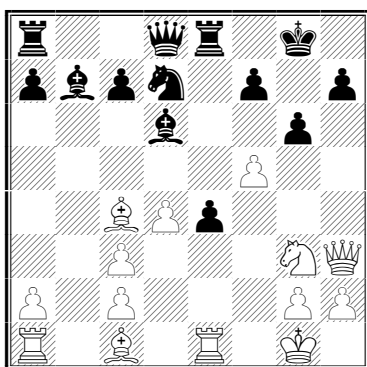
Questo tipo di "difesa inefficace" deve essere tenuto presente dal P., perché ricorre spesso in situazioni in cui la perdita di un pezzo pesante (o della Donna come in questo caso) conduce ad un vantaggio di maggiore entità (guadagno di materiale o matto). Era senz'altro migliore il cambio delle Donne con 1...Dxb5 2.cxb5 Ce7 con una posizione accettabile. Invece dopo la mossa del testo in partita seguì: **2.Dxc6 Dxa3**

(Oppure 2...h6 3.Db7 Dxa3 4.Cd4 con posizione vinta)

3.Dxc8+ Axc8 4.Td8+ Df8 5.Txf8+ e il bianco resta con un pezzo in più.

Sacrifici di Alfiere (e non solo)

Sembrerebbe insolito considerare manovre tattiche implicanti sacrifici nelle partite tra principianti. Tuttavia più spesso di quanto si pensi una carente difesa del Re arroccato permette questo tipo di tatticismi.



21 B

la posizione del nero è critica. L'arrocco è indebolito e l'Alfiere e la Donna bianchi puntano minacciosamente su Re poco difeso. C'è un modo di concludere velocemente la partita? Sì: con **1.Axf7+!** Il bianco porta il Re nero allo scoperto, da dove può essere attaccato dalla Donna.

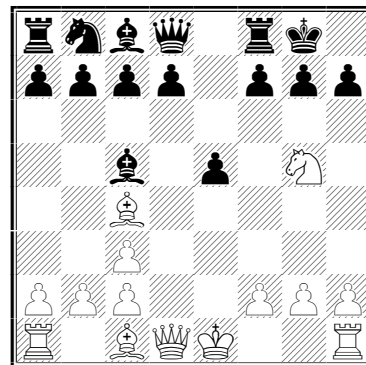
In partita, dop la mossa del testo, continuò: **1...Rxf7 2.Dxh7+** e il nero fermò l'orologio, perché seguirebbe matto in due: **2...Rf6** (2...Rf8 3.Ah6 matto) **3.Dxg6+ Re7 4.Dg7 matto**

In questo caso, sempre quando si sacrifica del materiale, le varianti devono essere calcolate attentamente. Nel sacrificare l'Alfiere il bianco doveva tenere conto delle eventuali continuazioni:

- a) se **1...Rh8 2.fxg6** minacciando matto in h7. **2...Cf8** per difendere h7. **3.Cf5** minaccia matto con g7. **3...Cxg6 4.Axg6** e il bianco vince;
- b) se **1...Rg7 2.Dh6+ Rxf7 3.Dxh7+ Rf6 4.Dxg6+ Re7 5.Dg7 matto** come nella variante principale;
- c) se **1...Rf8 2.Dh6+ Re7 3.Ag5+ Cf6 4.Ch5** vincendo.

Motivo: Re poco difeso, arrocco indebolito

Tema: adescamento



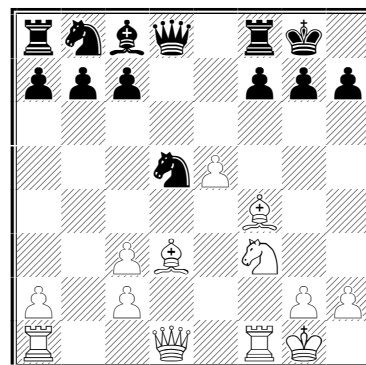
22 B

Qui il bianco, invece di proseguire con **7.0-0**, Avrebbe dovuto muovere così: **1.Dh5 h6 2.Axf7+ Txf7 3.Dxf7+ Rh8 4.Dh5 De7 5.0-0** con vantaggio.

Interessante è la variante che scaturisce se il nero invece di rispondere **1...h6** attacca: **1...Axf2+ 2.Rxf2 Df6+ 3.Re1 h6 4.Tf1 Dc6 5.Axf7+ Txf7 6.Dxf7+ Rh8 7.Df8 matto.**

Motivo: Re non arroccato

Tema: adescamento



22 B

Una posizione tipica di gambetto. Il nero è in grosso svantaggio di sviluppo, mentre quasi tutti i pezzi bianchi puntano verso il castello del Re nero. In

particolare l'Alfiere su case bianche, il Cavallo in f3 e la Donna permettono un tatticismo tipico in queste posizioni:

1.Axh7+ Rxh7

se 1...Rh8 2.Cg5

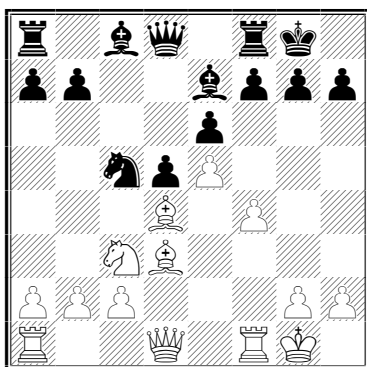
2.Cg5+ Rg6

se 2...Rg8 3.Dd3 g6 4.Tad1 c6 5.e6 con un temibile attacco, mentre se 2...Rh8 3.Dh5+ Rg8 4.Dh7 matto;

3.Dd3+ Af5 4.Dg3 Cxf4 5.Ce6+ Rh7

non ci sono altre mosse:5...Ag4 oppure 5...Rh5 ritarda solo di poco la fine.

7.Dxg7 matto



23 B

Altra manovra standard:

1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Tf3 Te8

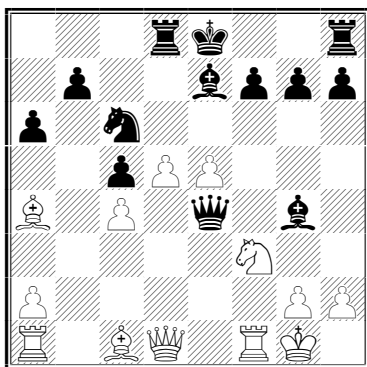
se 3...g6 4.Dh6;

4.Th3 f5 5.exf6 Axf6 6.Axf6 Dxf6 7.Dxe8+

e vince.

Motivo: mancanza difensore casa h7

Tema: adescamento



24 B

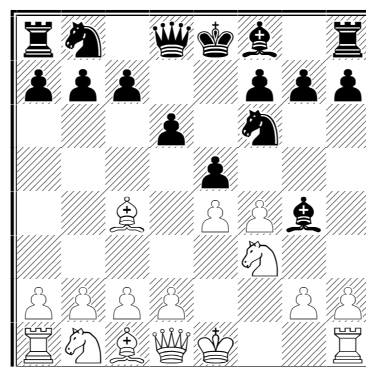
L'ultima mossa del nero è stata **Td8** con intenzione di impedire la cattura del Cavallo e di contrastare al

bianco la colonna "d". Ma il bianco proseguì con **1.dxc6 !**

La Donna bianca è imprendibile: 1...Txd1 2.cxb7+ e il nero non può impedire al Pedone di promuovere. Ovviamente il nero non accettò l'offerta della Donna. La continuazione della partita è istruttiva:

1...b5 2.Ac2 Dxc4 3.Ad2 [3.Ab3 era ugualmente buona.] **3...Axf3 4.Txf3 Dd4+ 5.Tf2** mantenendo la doppia difesa sull'Alfiere d2. **5...Dxe5 6.De1** con un pezzo in piu' il cambio favorirebbe il bianco. **6...Dd4 7.c7** piu' forzante di 7.Td1. Obbliga il nero a liberare la colonna "d". **7...Tc8 8.Aa5 c4?** il nero non si avvede che la colonna "d" aperta con il Re non arroccato e' una ferita mortale. **9.Td1 Dc5??** [non salvava nemmeno 9...Dxd1] **10.Td8+ Txd8 11.cxd8D matto .**

Altri tatticismi



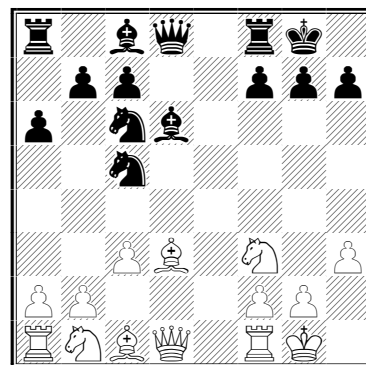
25 B

A chi non è mai capitato ?

1.fxe5 dxe5 2.Axf7+ Rxf7 3.Cxe5+ Re8 4.Cxg4 Cxg4 5.Dxg4.

Motivo: Re non arroccato

Tema: adescamento

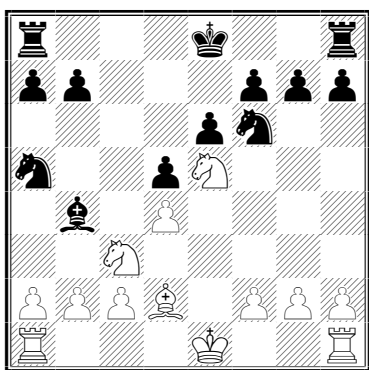


26 B

con **1.b4** il bianco sperava di infastidire il Cavallo nero in c5, il quale e' ben contento di mangiarsi l'Alfiere **1...Cxd3 2.Dxd3??** ...e di attirare la Donna in una casa non difesa ! **2...Ah2+**. Una trappola molto comune.

Motivo: case non difese

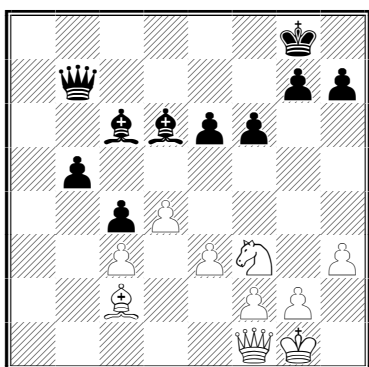
Tema: adescamento, scacco di scoperta



27 N

in questa posizione il nero giocò **1...Ce4** pensando di togliere l'arrocco al re bianco. Seguì **2.Cxe4 Axd2+** e...sorpresa, il cavallo rimangia anche all'indietro !: **3.Cxd2** e il nero perde un pezzo.

Matto di Donna e Alfiere



28 N

E per finire, una manovra standard, che sembra si trovi solo nei manuali, invece:

1...Axf3 2.gxf3 Dxf3 3.Db1? Dxb5?? Ah2+ 5.Rh1 Ag3+ 6.Rg1 Dh2+ 7.Rf1 Dxf2 matto

¹ Nejstadt, *Catastrofi in apertura*, Raduga Mosca

² Romanovskij, *Il Centro di partita*, Mursia

³ Nejstadt, *Manuale del gioco combinatorio*, Prisma

⁴ Pachman, *Apertura mediogioco e finale nella moderna partita a scacchi*, Mursia