

## Editorialino



Questa sì, questa no: potremmo intitolare così questo terzo numero della rubrica che sta riscotendo un successo galattico tra i NC dell'intero pianeta. Vi siamo infatti grati della calorosa attenzione con cui avete accolto questa iniziativa, e ahimè rattristati per non poter rispondere a tutti coloro che ci scrivono. Tra gli innumerevoli messaggi ne selezioniamo uno, nel quale ci viene chiesto: "quali testi per la tattica?"

Caro amico, diamo per scontato che non possiedi un collegamento a Internet, poiché la rete è ricca di materiale al riguardo. Innumerevoli sono i siti che propongono esercizi, primo fra tutti quello di Dejascacchi (link nel sito Elo zero). Per ciò che riguarda il materiale cartaceo, ti possiamo consigliare "Manuale del gioco combinativo" di Nejdstat e "l'Arte della combinazione" di Paoli. Un testo che può essere utile, anche se fuori catalogo, è "Di più sugli scacchi" di C.H.O. D'Alexander. Tra i remainders si dovrebbero trovare anche tre libroni di Polgar padre, il primo dei quali, "Chess", contiene oltre 5000 esercizi.

### Questa sì, questa no

Torniamo alla frase d'inizio. Per capirla nella sua interezza, date un'occhiata alle seguenti tre partite, realmente giocate in campionati provinciali:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cc3 Ac5 5.0-0 d6  
6.d3 Ag4 7.h3 Ah5 8.Ag5 h6 9.Ae3 Cd4 10.Axd4  
Axd4 11.Ca4 a6 12.c3 Aa7 13.Db3 b5 0-1

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.c3 Cf6 4.Ae2 Cc6 5.d4 cxd4  
6.cxd4 a6 7.Cc3 e6 8.0-0 Ae7 9.h3 0-0 10.Ae3 Dc7  
11.Tc1 b6 12.d5 exd5 13.Cxd5 Db7 14.Txc6 1-0

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.e3 Ag7 5.Ad3 dxc4  
6.Axc4 0-0 7.Cf3 c5 8.0-0 cxd4 9.Cxd4 a6 10.De2  
e5 11.Cc2 Cc6 12.Td1 De7 13.e4 Td8 14.Cd5 Cxd5  
15.Axd5 Cd4 16.Cxd4 exd4 17.Ad2 Txd5 0-1

Ricapitoliamo gli errori. Nella prima il bianco non ha visto la forchetta; nella seconda il nero non s'è avveduto del doppio di Cavallo e nella terza assistiamo ad un esempio di difesa inefficace. Cosa possiamo immaginare rimuginassero le menti dei giocatori che hanno effettuato le faticose penultime mosse? Certamente non la mossa dell'avversario. Fermo restando che in un torneo l'emozione gioca spesso brutti scherzi (e non solo ai NC), vogliamo suggerire uno schema di come muovere che può essere di aiuto e che vi potrà evitare, ce lo auguriamo, spiacevoli sorprese:

1. ricerca motivazione mossa dell'avversario.
2. controllo minacce di matto e difesa dei pezzi.
3. elenco di mosse candidate (\*)
4. analisi varianti delle mosse candidate.

(\*) criteri di valutazione posizionale

- a) linee aperte e diagonali
- b) struttura pedoni e punti deboli
- c) posizione dei pezzi
- d) spazio e centro

Una breve illustrazione. Riteniamo di estrema importanza il primo punto. Spesso il principiante (e non è così facile accorgersene) gioca da solo: elabora piani, medita minacce, sogna combinazioni... come se davanti a lui nessuno muovesse i pezzi sulla scacchiera. Purtroppo davanti a noi qualcuno c'è, quel qualcuno che tanto spesso è pronto a fare l'ultima mossa.

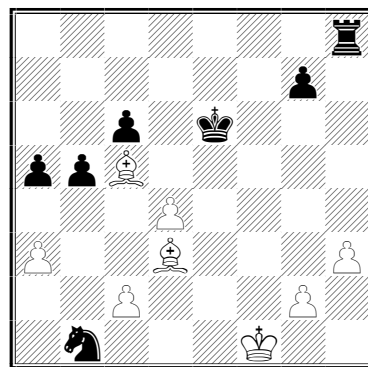
Sul secondo punto non dovrebbero esserci ulteriori spiegazioni. Se il nostro avversario minaccia matto in una o c'è un nostro pezzo in presa c'è solo una cosa da fare, sempre che possiamo farla. Il terzo punto è il più delicato, almeno per un NC. Spesso il principiante (quante volte l'abbiamo sentito ?) non sa cosa fare. Per ora ci limitiamo ad indicare i quattro punti che seguono l'asterisco, proponendoci di illustrarli meglio in un prossimo numero.

Il quarto punto può essere così volgarizzato: se faccio questa mossa, l'altro che fa ? o meglio, come

controbatterei la mia mossa ? Se alla vostra mossa trovate una micidiale confutazione, è meglio che lasciate cadere la mano già pronta a muovere il pezzo e ricominciate a pensare. Sedetevi sulle mani. Se trovate una buona mossa fermatevi, e valutate se ne esiste una migliore (queste ultime due frasi sono di grandi campioni, ma la loro lapalissiana naturalezza ci permette di appropriarcene).

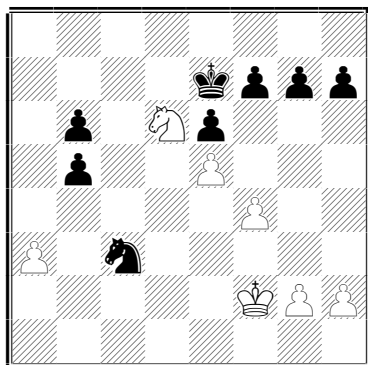
Ed ora al lavoro. Seguono dieci posizioni, tratte come sempre da partite tra principianti, per ognuna delle quali è indicata la mossa effettuata in partita. Vi chiediamo di rispondere alle domande relative a tali mosse, cercando ovviamente di motivare le vostre analisi. Trovate le soluzioni alla fine. I numeri sotto i diagrammi si riferiscono al colore che muove.

---



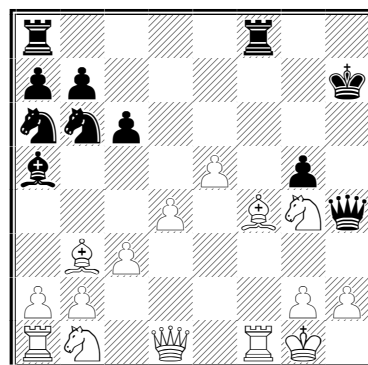
**3 N**

Fa bene il nero a spostare il Re in d5 ?



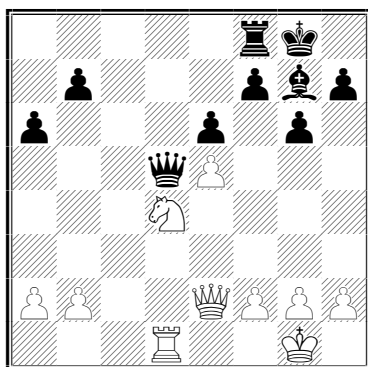
**1 B**

Può il bianco guadagnare il Pedone b6 ?



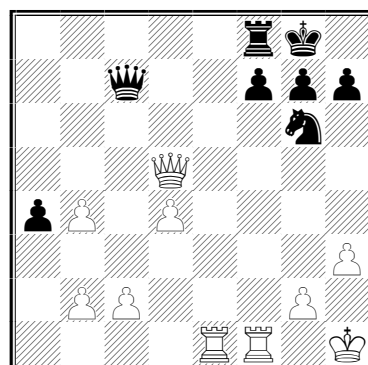
**4 B**

E' buona la mossa **1.Cf6+** ?



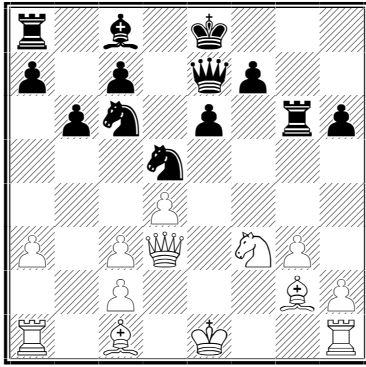
**2 B**

Dopo la mossa **1.Cf5** la Donna nera può mangiare il Pedone e5 ?



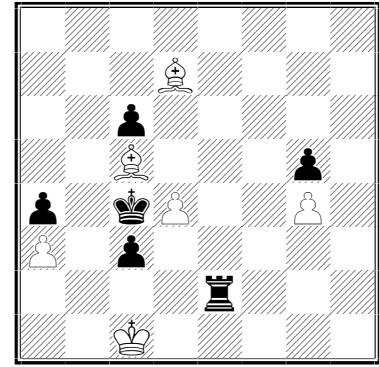
**5 N**

Il nero mangia il Pedone c2. Fa bene ?



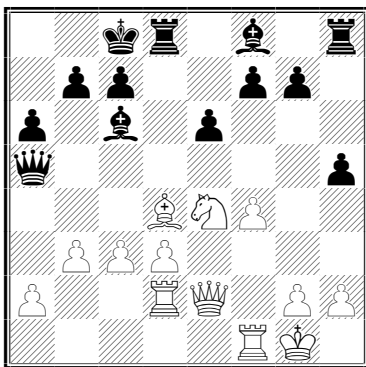
6 B

Cosa ne dite di arroccare ?



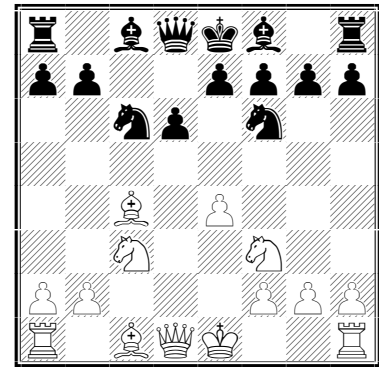
9 N

Il nero, a questo punto, pensò di avanzare il pedone c. Fu una buona mossa ?



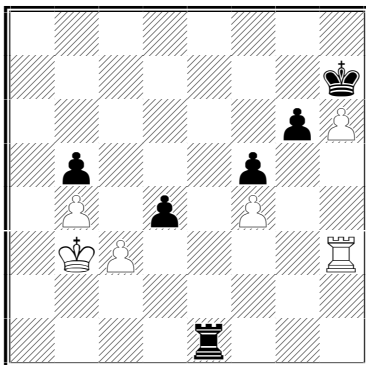
7 B

Può il bianco tentare il tatticismo **1.Cf6 gxf6 2.Axf6** per guadagnare la qualità ?



10 B

In questa posizione, derivante da una variante della difesa Siciliana, il bianco avanza il Pedone in e5. Il nero fa bene a catturare questo pedone ?



8 N

il Nero, con la mossa **1...Te3** cerca di cambiare le Torri per entrare in un finale che reputa vincente. Fa bene ?

## SOLUZIONI

1) No. A **1.Cc8+ Rd7 2.Cxb6+** segue **2...Rc7** e il bianco perde il Cavallo.

2) No. Dopo **1.Cf5 Dxe5** il nero perde la Donna per la combinazione: **2.Ch6+ Rh8** (il Cavallo è intoccabile) **3.Cxf7+ Txf7 4.Td8+ Tf8 5.Txf8+**.

3) No. Dopo **1...Rd5** il bianco guadagna il Cavallo con **2.c4+ bxc4 3.Axb1**.

4) Non e' male, ma senz'altro meno buona della mossa **1.Ag3 Txf1+** (a **1...Dh5** segue **2.Cf6+ Txf6 3.Dxh5+**) **2.Rxf1 Tf8+ 3.Rg1 Dh5 4.Cf6+ Txf6 5.Dxh5+**.

5) Dopo la mossa del testo **1...Dxc2** il nero puo' abbandonare per **2.Txf7** (**2.Te8** è meno efficace) **2...Txf7** (non cambia le cose **2...Rh8 3.Txf8+ Cxf8 4.Df7 Dc8 5.Te7**) **3.Te8+ Cf8 4.Txf8+ Rxf8 5.Dd8#**.

6) In questa posizione bisogna spingere in c4 ! dopo **1.c4 Cf6** (se **1...Aa6 2.Db3 Cf6 2.Da4**) **3.Ch4** il nero perde materiale.

7) Se il bianco ci prova perde la partita: **1.Cf6 gxf6 2.Axf6 Tg8 3.Axd8 Txd8+**.

8) Se il nero effettua la mossa **1...Te3** il bianco è felice di eliminare le Torri, perché il finale risultante è vincente per lui !

Infatti dopo **1...Te3** il bianco prende la torre, e con il pedone nero in e3, il re bianco con Rc2 entra nel quadrato del pedone. In partita è seguito infatti: **2.Txe3 dxe3 3.Rc2 Rxd6 4.Rd3** vincendo.

Era necessaria **1...dxc3 2.Rxc3** ( se **2.Txc3 Tb1+** etc.) **2...Te4 3.Th4 g5** e il nero avrebbe vinto.

9) Non fu una buona mossa. In questa partita, dopo **1...c2** seguì **52.Axc6 Rc3 53.Ab4+ Rb3 54.Ad5#**.

La mossa giusta era **1...Rb3**, a cui poteva seguire **2.Rd1 Tg2 3.Ae6+ Rb2 4.Af5 Td2+ 5.Re1 c2** e il nero vince.

10) La ripresa di pedone porta solo guai al nero. Dopo **1.e5**, se il nero cattura il Pedone con il Cavallo **1...Cxe5**, segue **2.Cxe5** e se il nero riprende il Cavallo, perde la Donna: **2...dxe5 3.Axf7+ Rxf7 4.Dxd8**.

Se il nero riprende di pedone **1...dxe5** segue **2.Dxd8+ Cxd8 3.Cb5 Tb8** (si minaccia doppio con Cc7+, e **3...Rd7** non salva per **4.Cxe5 e6** (si

minaccia matto con Cc7#) **5.Cc7+ Re7 6.Ae3 b6** (ora si minaccia matto con Ac5#) **7.Td1 Ab7 8.Ag5** ed il bianco ha un forte attacco.

D'altra parte il nero può semplicemente spostare il Cavallo: **1...Cg4 2.e6 Axe6 3.Axe6 fxe6 4.Cg5** (quel Cavallo in g4 non è bello) **Cf6 5.Cxe6** e il bianco sta bene;

L'ultima possibilità è che il nero avanzi il pedone: **1...d5 2.Cxd5 Cxd5 3.Dxd5 Dxd5 4.Axd5 Ad7 5.0-0 e6 6.Ae4** e anche in questo caso il bianco è preferibile.