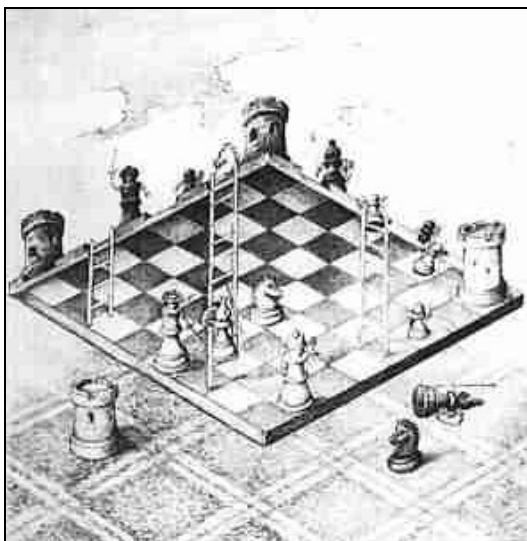


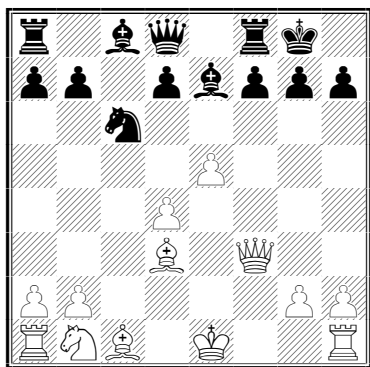
Editorialino



Arunte, “maestro nel decifrare il guizzo del fulmine, le vene calde dei visceri, i moniti di un’ala errante nel cielo”, è l’indovino etrusco chiamato a Roma alla vigilia della guerra civile tra Cesare e Pompeo. Nella sua Farsaglia, Lucano spiazza i posteri con il suo responso: “Abbiamo di che temere eventi impronunciabili. Ma la paura sarà sopraffatta dal futuro”. Arunte interpretò “orridi prodigi” e predisse la vittoria di Cesare.

Arunte, Nimzowitsch e...

In una partita a scacchi, dove spesso (siamo grati al film Solaris per l’apoteigma) non esistono risposte ma solo scelte, dobbiamo cercare, con l’occhio della mossa che va “al di là”, di essere come l’aruspice etrusco. Dobbiamo, anche nelle situazioni in apparenza più semplici. Eccone una:



1 B

Il nero ha appena eseguito la mossa 1...Cc6, minacciando il Pedone d4. Appare evidente come i pezzi bianchi puntano verso l’arrocco del nero. In

particolare la Donna in f3 e l’Alfiere in d3 sembrano volerci dire qualcosa. In questa posizione quale mossa si potrebbe effettuare, qual è la mossa che va “al di là” ?

Prima di arrivare alla soluzione pensateci, e riflettete sul fatto che una minaccia diretta di matto impedisce al giocatore che la sta subendo qualsiasi altra mossa: l’assoluta priorità della difesa può – e deve – essere sfruttata tatticamente. Fu Nimzowitsch a protestare con l’arbitro perché il suo avversario fumava: “ma non sta affatto fumando”, ribattì l’arbitro. “E’ vero, ma minaccia di farlo. E una minaccia è ancora più pericolosa della sua esecuzione”, rispose Nimzowitsch.

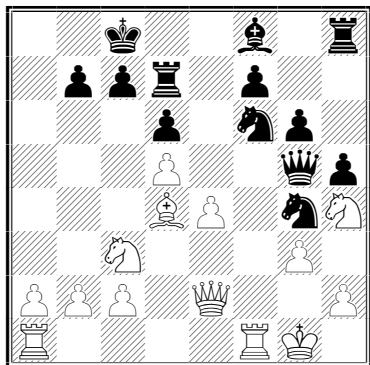
Ed ora a noi. Il bianco proseguì con **2.0-0**, lasciando indifeso il prezioso Pedone centrale. In partita seguì **2...Cxd4 3.Axh7+ Rxd7** (l’Alfiere deve essere catturato, dato che a 3...Rh8 segue 4.Dh5 con facile vittoria) **4.De4+ g6 5.Dxd4**. Il materiale è pari, e il bianco ha un lieve vantaggio posizionale.

Tuttavia, si poteva fare di meglio ? Sì. Dopo **2.0-0 Cxd4** il bianco deve proseguire con **3.De4**, ed ora la minaccia di matto impedisce al nero di difendere il Cavallo: **3...g6** (non c’è altro per impedire il matto) **4.Dxd4**. Il bianco ha guadagnato un pezzo netto.

Riassumiamo: nel primo caso c’è stato un “contatto” con il pezzo indifeso (il Cavallo del nero) con scacco al Re (potremmo chiamarlo contatto di primo livello). E’ una situazione tattica molto comune - solitamente questi “spari” di Alfiere servono a guadagnare un Pedone - nel secondo caso abbiamo invece un contatto con minaccia di matto (secondo livello). La mossa che piazza la Donna nella casa e4 è la classica “mossa sileziosa” molto più efficace di quella che spara l’Alfiere in h7, più raffinata e certamente più difficile da trovare, dato che, all’apparenza, “non fa nulla”. In realtà fa molto di più. Una minaccia è ancora più pericolosa della sua esecuzione. E’ bene riflettere su questo. E’ bene cercarle, queste mosse “che non fanno nulla”.

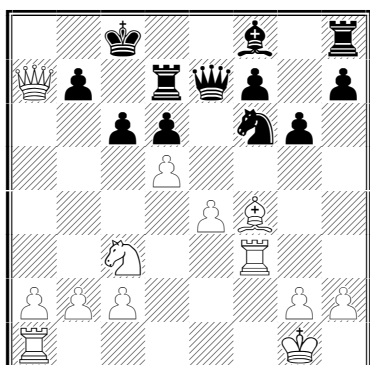
Siamo lieti di apprendere che è risultata gradita la formula delle soluzioni alla fine dell’articolo. Con esclusione di questo primo esempio, continueremo su questa forma espositiva.

Ed ora al lavoro. Seguono nove posizioni, tratte come sempre da partite tra principianti. Trovate le soluzioni alla fine. I numeri sotto i diagrammi si riferiscono al colore che muove.



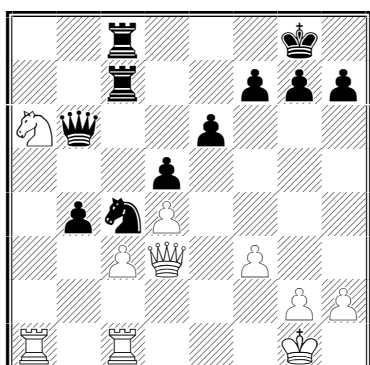
2 B

Posizione un po' complicata. La Donna nera ha poco spazio, e potrebbe incorrere nel sovraccarico. Qui il bianco proseguì con **1.h3** (che fra l'altro indebolisce pericolosamente il Pedone g3 a guardia del Re), ma...



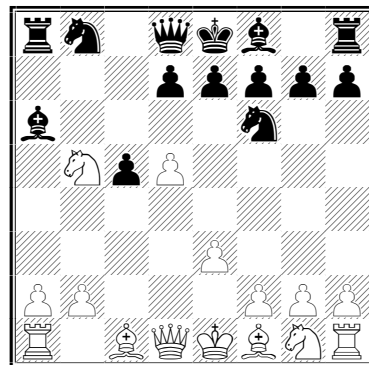
3 B

Il bianco ha una posizione di netto vantaggio, e manca solo il colpo di grazia. Qui il primo giocatore proseguì con **1.Ae3**. Siete d'accordo ?



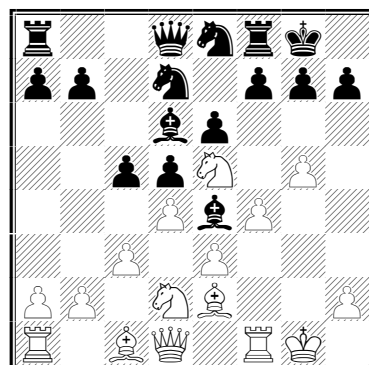
4 N

Il bianco con la sua ultima mossa minaccia di prenderersi la qualità. Se voi aveste il nero, lo lascereste fare ?



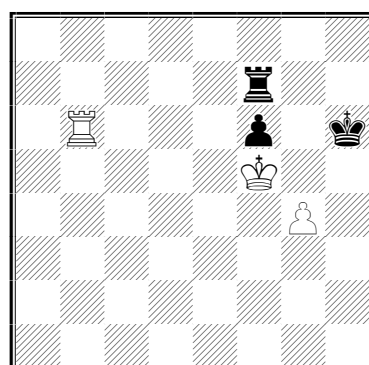
5 N

Il bianco ha appena mosso il Pedone in e3. Il nero qui rispose con **1...Da5**. Ma se ricordate la tecnica del "contatto", tutto diventa facile...



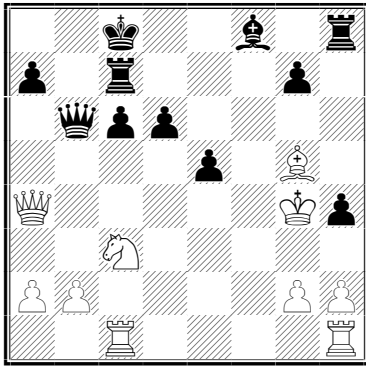
6 B

La posizione del nero appare poco naturale. In particolare, con la sua ultima mossa di "smistamento" Ce8, i suoi pezzi si ingombrano a vicenda. Riuscite a trovare una mossa migliore di quella che effettuò il bianco, **1.Cxe4**?



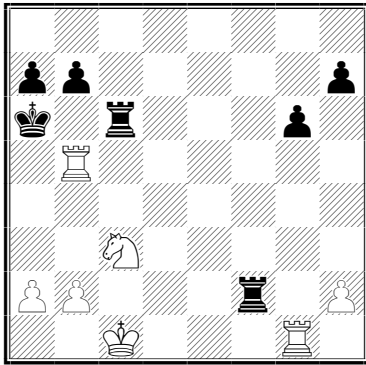
7 B

In un finale così semplice il bianco, forse nella foga di vincere, sparò la sua Torre: **1.Txf6+**. Cosa ne pensate ?



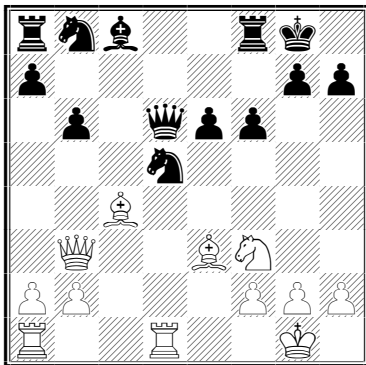
8 B

Quale è la mossa più cattiva a disposizione del bianco ?



9 B

Una situazione molto comune. Il bianco ha naturalmente vinto, e nella “scioltezza mentale” che prende in simili casi, spostò la Torre in d1 per cominciare a far man bassa dei Pedoni in settima. Però...



10 B

Siete d'accordo con il bianco, che a questo punto giocò **1.Axd5**?

SOLUZIONI

2) ...ma **1.Txf6 Cxf6 2.Cf3 Dh6** (2...Dg4 non cambia le cose) **3.Axf6** guadagna un pezzo.

3) assolutamente no ! **1.Da8+ Rc7 2.Cb5+** (in posizioni simili è indispensabile liberare le linee, e quella Torre in f3 non chiede altro) **2...cxb5** (2...Rb6 3.Da7+ Rxb5 4.a4+ Rb4 5.Db6+ Rc4 6.b3#; altre varianti conducono ugualmente al matto) **3.Tc3+ Rb6 4.Ae3#**.

4) Certamente. Qui il Pedone b4 diventa un elemento pericoloso. Il Nero deve proseguire con: **1...b3 2.Cxc7** (se 2.Tcb1 Ta7 3.Cb4 Txa1 4.Txa1 b2 5.Tb1 Dd8 con la minaccia di 6...Dg5 e il nero ha una posizione minacciosa) **2...b2 3.Tab1 bxc1D+ 4.Txc1 Txc7** il nero si ritrova con un pezzo in più.

5) Ed è effettivamente facile vedere **1...Axb5 2.Axb5 Da5+**.

6) **1.Cxd7 Dxd7** (attenzione, la Donna ora è indifesa!) **2.Cxe4 dxe4 3.dxc5**. Una sequenza forse poco “visibile” per l’ingombro della scacchiera, ma molto efficace.

7) che il bianco non voleva vincere, dato che a **1.Txf6+** il nero risponde al meglio **1...Rg7 2.Txf7+ Rxf7** e il finale che ne risulta è patto. Ovviamente la mossa da fare era **1.g5+ Rh5 2.Txf6**.

E’ curioso notare che in partita il nero non si avvide della mossa che porta alla patta, e proseguì con **1...Txf6+ 2.Rxf6 Rh7 3.g5** permettendo al bianco di portare a casa il punto.

8) **1.Cd5**. a **1...cxd5** seguì in partita **2.Txc7+**. La mossa che a questo punto giocò il nero fu **2... Dxc7**, dopodichè fermò subito l’orologio mormorando che l’Alfiere in g5 era proprio fuori della sua portata visiva. L’altra mossa **2...Rxc7** avrebbe portato al bianco un fortissimo attacco: **3.Tc1+ Rb7 4.Dd7+** etc.

9) ...Però a **1.Td1** seguì **2...Txc3+ 3.bxc3 Rxb5**. Non diamo indicazione di una mossa alternativa, qualsiasi altra sarebbe stata migliore. Non ci stancheremo mai di dire che la partita più difficile è una partita vinta, perché spesso la rilassatezza permette simili errori. Quando si ha un vantaggio materiale la prima regola è: mai rilassarsi !

10) No. **1.Txd5 exd5 2.Axd5+** parla da sola.