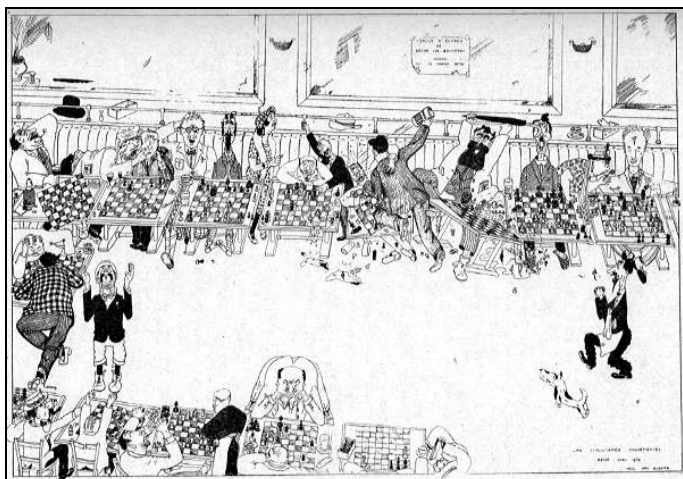


Editorialino



*"O frati", dissì, "che per cento milia
perigli siete giunti a l'occidente,
a questa tanto picciola vigilia*

*d'i nostri sensi ch'è del rimanente
non vogliate negar l'esperienza,
di retro al sol, del mondo senza gente.*

*Considerate la vostra semenza:
fatti non foste a viver come bruti,
ma per seguir virtute e canoscenza".*

Fatti non foste

Cosa vuol dirci Ulisse, attraverso la cronaca del Nostro (ma ci sarà stato veramente, laggiù)? Ci vuol comunicare, in poche parole, che nel poco di vita che ci rimane – vi prego, smettete di toccarvi – è necessario provare tutte le esperienze. Per il reduce dall'assedio di Troia era il "mondo senza gente", per il sedentario cronico un viaggio all'IKEA, per lo scacchista principiante un torneo.

"Ma non siamo pronti", direte voi. E' vero, non siete pronti. Non avete studiato l'enciclopedia delle aperture che riguarda il vostro repertorio, non avete letto la trilogia di Kotov (che in questo momento sta egregiamente reggendo la boccia con i pesci rossi), non avete... Fermi! Rileggiamo meglio la famigerata terzina:

*Considerate la vostra semenza... fatti non foste per
viver come GM, ma per seguir virtute (uno) e
canoscenza (due). E' necessario spendere qualche
parola su questi due termini.*

virtute. Se volete partecipare ad un torneo ne avete bisogno. La virtù è un'abilità. Intesa come un abito, una "buona abitudine". E buona abitudine per un NC è un giusto modo di pensare. Non ci stancheremo

mai di ripeterlo (ne abbiamo già parlato nel numero 3). Secondo Dan Heisman, istruttore statunitense, esistono tre livelli di "chess thinking":

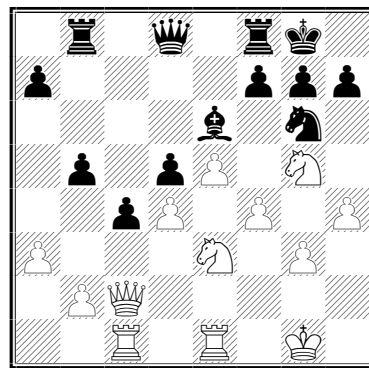
1. *Lancio-di-moneta:* ignorare ogni minaccia dell'avversario (in pratica giocare "da soli");

2. *Scacchi pensati:* porsi la domanda: "perché ha fatto quella mossa?", considerare cioè le minacce dell'avversario, tuttavia non farlo dopo ogni nostra mossa. Non domandarsi quindi: "se io muovo così, lui cosa fa?"

3. *Scacchi reali:* Porsi e rispondere a entrambe le domande del punto 2), anticipando le minacce sulle mosse candidate.

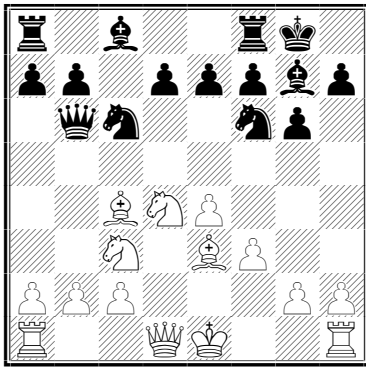
Canoscenza. Poche cose: le norme basilari di un corretto sviluppo (reperibili ovunque) e di una corretta linea di gioco (tipo collocare le torri sulle colonne aperte etc. trovate tutto nei *cento principi*), un briciolo di finali elementari, diciamo quelli Re più qualche pedoncino, un'idea sulle trappolette che si possono incontrare con le aperture che usate. Basta. Kotov lasciatelo con i pesci rossi, mentre l'enciclopedia, se è l'edizione con la copertina rigida, è ottima sotto la lavatrice che perde. E' chiaro che continuare a svolgere esercizi di tattica non può farvi che bene. E' chiaro che se studiate i vostri errori e "leggete" qualche partita ben commentata nessuno vi gambizzerà. Ma seguendo questi pochi consigli sarete senz'altro in grado di partecipare al vostro primo torneo.

Non abbiate paura di perdere. A meno che non vi iscrivate a Linares, gli altri saranno principianti come voi. Se perdete la partita non c'è nessuno che vi attende con la motosega accesa dietro la porta. Non abbiate paura di sbagliare. Tutti sbagliano. Se pensate che i titolati non sbagliano mai, date un'occhiata alle seguenti sei posizioni, tratte dal Campionato Italiano under 20 appena concluso.



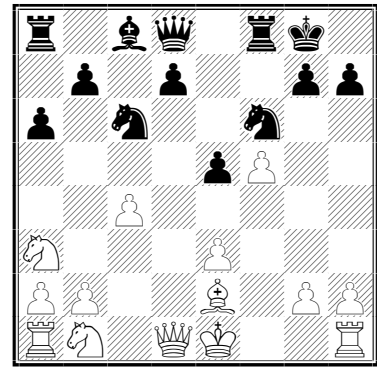
1 N

Reduzzi, M (2114) - Cantu, G (1700) C.I. under 20 Bratto 2004
25... h6 ? 26.Cxe6



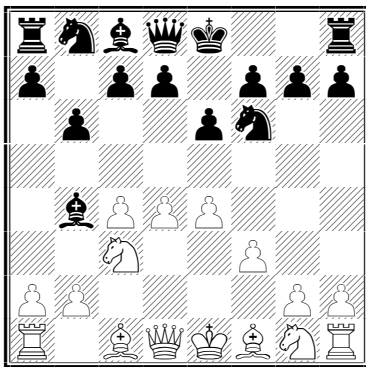
2 B

Angelini,M (1682) - Buchicchio,R (1832) C.I. under 20 Bratto 2004
9.Cce2 ? Db4+



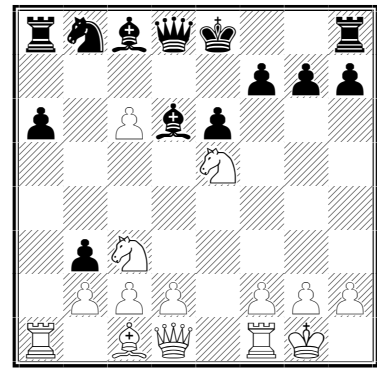
5 N

Damia,A (2129) - Seminara,A (1937) C.I. under 20 Bratto 2004
11...Ce4 ? 12.Dd5+



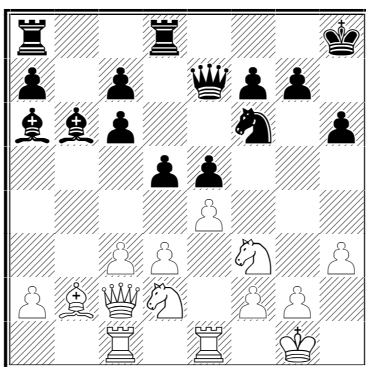
3 N

Bdair,B (2012) - Pagan,N (1709) C.I. under 20 Bratto 2004
5...d5? 6.cxd5? exd5? 7.e5?



6 B

Mandolini,R (1799) - Bdair,B (2012) C.I. under 20 Bratto 2004
14.Df3 ?! Axe5 15.c7 Dxc7 16.Dxa8 Ab7 17.Da7? Axh2+ 18.Rh1 Axc2+ 19.Rxc2 Dxa7 20.Rxc2 bxc2.

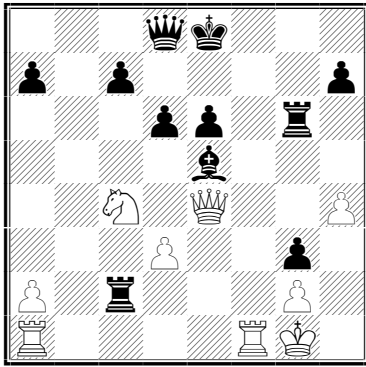


4 B

Polilli,A (1679) - Nizzardo,M (1772) C.I. under 20 Bratto 2004
17.Cxe5? De6? 18.exd5 cxd5? 19.Cg6+

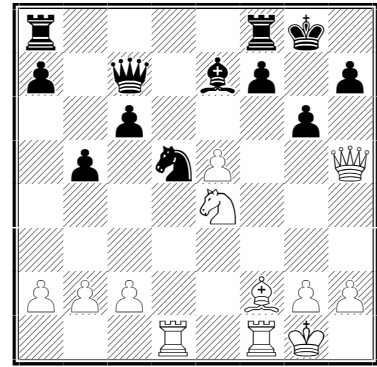


Ed ora, alla pagina seguente, trovate le nostre solite dieci posizioni, con le relative soluzioni alla fine.



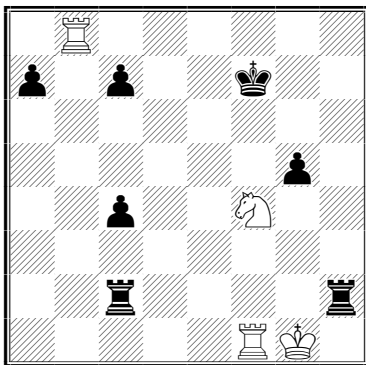
7 B

E' giusta la manovra **1.Cxe5 dxe5 2.Da4+ c6 3.Dxc2?**



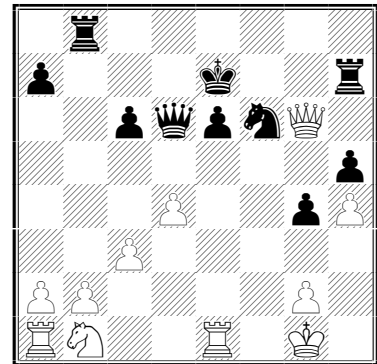
10 B

Dopo **1.Dh6** il Nero può catturare il Pedone e5 ?



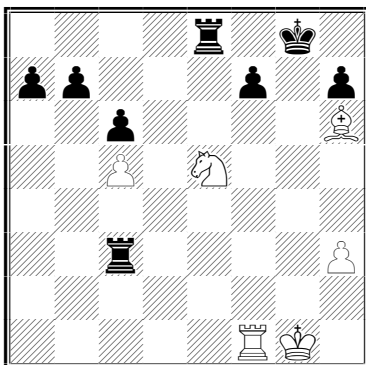
8 B

Il bianco è in vantaggio di un pezzo, ma il nero, oltre ai pedoni passati, minaccia matto. Quale mossa è più efficace ?



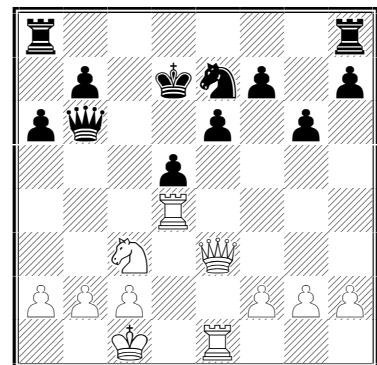
11 B

Il bianco dispone di una forte iniziativa, ma deve ancora sviluppare il Cavallo di Donna. Può muovere tale Cavallo, lasciando indifeso il Pedone b2 ?



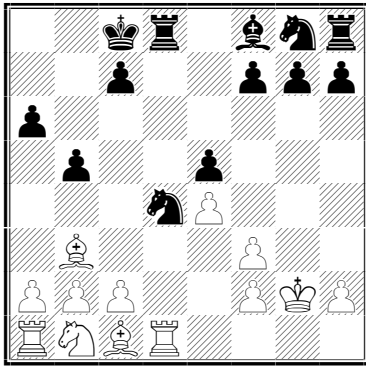
9 B

Il bianco muove il Re in f2, lasciando indifeso il Cavallo. Il nero fa bene a catturarlo ?



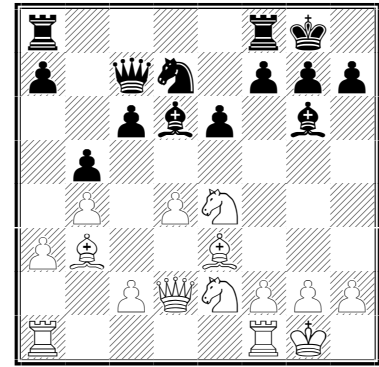
12 B

Il nero ha appena mosso il Cavallo in e7, cercando di terminare lo sviluppo. Cosa Fare?



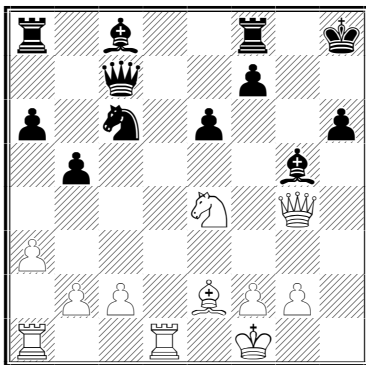
13 B

Il bianco può catturare il Pedone f7, considerando che il nero minaccia Cxc2 ?



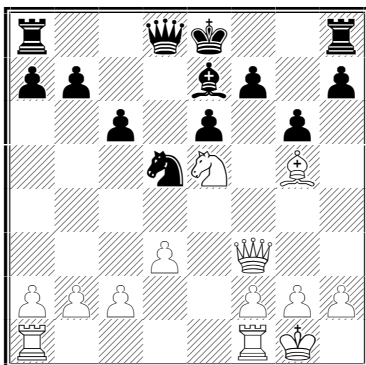
16 N

Il Bianco ha appena catturato in e4. Il nero può guadagnare il Pedone h2 con scacco e riprendersi il pezzo dopo ?



14 B

Il Bianco ha sacrificato un Cavallo per giungere a questa posizione. Come continuare l'attacco ?



15 N

Il nero è sotto attacco, e non può arroccare per via di 2.Ah6. Che mossa svreste fatto ?

SOLUZIONI

7) No. Dopo **1.Cxe5 dxe5 2.Da4+ c6 3.Dxc2** il nero prosegue con **3...Dd4+** e il bianco non ha speranze.

8) Naturalmente il Re nero sulla colonna della Torre deve far pensare ad un tatticismo di scoperta. La mossa che vince è **1.Cg2+ R~ 2.Rxh2**. Interessante esempio di scacco di scoperta combinato all'ostruzione della difesa della torre h1.

In partita il bianco proseguì con 1.Cd5+, giungendo alla patta dopo molte mosse.

9) Se dopo **1.Rf2** il nero cattura il cavallo con **1...Txe5**, segue **2.Tg1+ Rh8 3.Ag7+ Rg8 4.Axe5+ Rf8 5.Axc3**.

10). No, perché a **1...Dxe5** seguirebbe **2.Ad4**.

11) Lo sviluppo del Cavallo vale senz'altro il Pedone. Dopo **1.Cd2 Txb2 2.Ce4 Df4 3.Dg5** al nero resta ben poco da fare. E' interessante notare come in questa partita il bianco proseguì con la meno efficace ma più appariscente **2.Cc4**, forchettando Donna e Torre, e vincendo dopo **2...Df4 ?**. La mossa giusta per il nero era **2...Txx2+ 3.Rxx2 Dd5+ 4.Rg1 Dxc4**, con vantaggio sempre del bianco ma giocabile.

12) Ecco uno di quei casi in cui continuare con lo sviluppo e' sbagliato. Il nero ha la Donna indifesa (motivo tattico), il Re sulla colonna di Torre (altro motivo tattico), la Donna e la seconda Torre bianchi piazzati in batteria. Il Bianco proseguì con **1.Cxd5 Cxd5** (1...exd5 2.Dxe7+ etc.) **2.Txd5+** e la Donna nera è perduta. Da notare che il nero non poteva sviluppare il Cavallo nemmeno in f6, per 1.De5.

13) la mossa **1.Axf7** è buona, perché se **1...Cxc2** segue **2.Ae6+** (allontanamento del difensore) **2...Rb7 3.Txd8 Cxa1 4.Txf8**. Tuttavia è forse migliore la più semplice **1.c3 Cc2 2.Txd8+ Rxd8 3.Axc2**.

14) **1.Cxg5 hxg5 2.Dh5+ Rg8 3.Dxg5+ Rh7 4.Td3**. Per il nero è finita. La partita tuttavia continuò così: **2.Dxg5 Dh2 3.Df6+ Rh7 4.Ad3+ Rg8 5.Dg5+ Rh8 6.Df6+ Rg8 7.Dg5+ Rh8 8.Re2 Cd4+?** (8...De5+ avrebbe ribaltato il risultato) **9.Rd2 Tg8 10.Df6+** e il bianco, con qualche errore in più, vinse ugualmente.

15) lasciamo la parola al diretto interessato, il giocatore, che ci ha lasciato la seguente memoria:
Ora considerai le tre risposte: 1) **1...Cf6**, ma non volevo spostare quel cavallo così ben piazzato; 2)

1...f6 con la forchetta ai due pezzi, ma non riuscii a calcolare le conseguenze con la donna bianca a tiro del mio re; 3) **1...Af6** che continuava ad attaccare l'alfiere in g5. Naturalmente mi decisi per la peggiore delle tre... **1...Af6**. Subito dopo averla fatta, mi accorsi cosa avevo combinato: con **2.c4** il bianco poteva togliere il secondo difensore dell'alfiere e vincere ! Ma per fortuna... **2.d4?** il bianco non vide tale possibilità e mi regalò la salvezza. Ora so che **1...f6 2.c4 fxe5 3.cxd5 Axx5** mi avrebbe dato la vittoria., mentre **1...Cf6** perdeva.

16) Il nero fa bene a riprendere subito in e4. Dopo **1...Axx2+ 2.Rh1 Axx4 3.f4** il nero perde un pezzo.