

Editorialino

Cari amici, care amiche,
Voltate le doloranti spalle all'inverno, ci prepariamo al sole. Sudaticce lampo giocate su scacchiere insabbiate, ponderosi trattati di strategia usati a mò di parasole e tornei litoranei in pinne e costume... arriva l'estate degli scacchisti! Con la bella stagione ci avviciniamo alla meta del primo anno di vita di SQ, e già in Internet serpeggiano voci inquietanti: "ma che inclassificati! quelli di SQ sono tutti Maestri che si divertono a fare i novellini...tutta la faccenda del sito è messa su da un Candidato jugoslavo che vive in Italia...è un progetto-pilota della Federazione...dietro ci sono i Filippini...". Come si dice, il WEB è piccolo, la gente mormora. Quindi, onde evitare spiacevoli disguidi, eliminiamo i Maestri, gli Jugoslavi e i Filippini (per i quali nutriamo una cordiale simpatia) e mettiamo le cose in chiaro. Era tempo. Per farlo ci sono qui io.

E così mi tocca parlarvi di noi.

I miei buzzurri e poco alfabeti amici hanno designato me per questa presentazione perché "ho faciuto le scuole alte" e soprattutto perché, sebbene li sferzi sovente con ruvidezze, mai scriverei male di loro.

Che dire? il gruppo di SQ si è raggrumato attorno a quel catalizzatore di iniziative che è Roberto (Ferro per gli amici), il quale una sera in pizzeria, dopo l'ennesima gara di rutti, ha esordito con la delicatezza che lo contraddistingue: "Beh ragazzi, io mi sono sbrindellato i maroni a fare da solo tutto il lavoro. E' ora che vi prendiate le vostre responsabilità". Dopo aver svegliato Nanno abbiamo aderito all'unanimità. E così, accantonando i progetti di massima (l'enciclopedia del NC in 24 volumi) e quelli di minima (mandare tutto a ranocchie), il gruppo ha saggiamente optato per SQ, un prodotto editoriale agile e fresco, modulare e scalare... insomma una manciata di fogli densi di passione e contenuti. La faccenda è stata discussa, ha avuto il suo giusto travaglio, infine è partita: ha funzionato, ha divertito e ci ha divertito. Il tempo e l'approvazione dei lettori ci hanno dato ragione. E così continuiamo o, come si dice da noi "tirem'innanz".

Dietro ogni contenuto c'è un'anima. SQ ne somma poliedricamente cinque. Senza indugi passo a presentarle:

Roberto (Ferro): fanatico del gambetto di Re e di Blackburne, anima del gruppo e vera fucina umana. Di formazione scientifica, è lo specialista del WEB e nostra finestra su Internet. Ariete.

Sogno: scrivere un libro su Blackburne (o giocare i gambetti come li giocava lui).

Massimo (il Santo): appassionato di gialli, concepisce il gioco degli scacchi come manifestazione del divino insito nell'uomo. Quando si avvicina a due che giocano, invariabilmente esclama: "il bianco muove e vince", anche se il nero è ad un passo dal dare matto. Capricorno.

Sogno: la pace nel mondo.

Claudio (Nanno): Homo oniricus, ha fatto della lentezza il suo credo. Difensore granitico e rappresentante della difesa Caro-Kann in Italia (dopo essere stato dissuaso a chiamare il suo cane Caro, lo ha battezzato Panov). Acquario.

Sogno: abolizione legale dell'orologio.

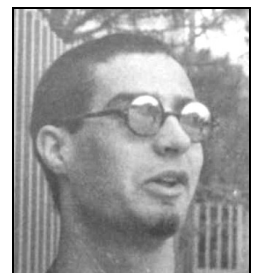
Tommaso (Tommy): il più giovane del gruppo. Divide il suo tempo tra videogames e fumetti. Dice che non gioca mai a scacchi, ma poi batte tutti quando vuole. Vergine.

Sogno: un PC nuovo (e videogames a prezzo politico).

Frank (Husby): il letterato del gruppo ed esteta. E' convinto, con Dostoevskij, che "la bellezza salverà il mondo". Collezionista di libri e interventi chirurgici causati dalla sua insana passione per le due ruote. Pesci.

Sogno: indire un referendum per l'abrogazione del cattivo gusto.

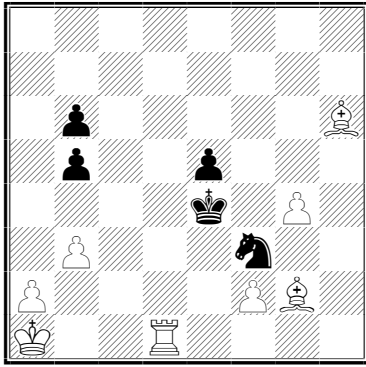
Avrei voluto inserire una foto di tutti, ma purtroppo devo lottare con ancestrali ritegni (il Santo ha paura che pubblicando la sua foto in Internet la sua anima venga dispersa tra i server mondiali). Per ora accontentate-



vi della mia. Siate comprensivi: sono i miei amici, darei via un carburatore per loro, eppure a volte non li capisco. *Quien sabe?* La mente umana è meravigliosamente contorta e blindata. Nessuno per fortuna può dire con certezza (per chi si interessasse di cittadinanza, chissà, islandese?) cosa c'è dietro un uomo, quali pensieri si nascondono dietro le sue azioni.

Husby

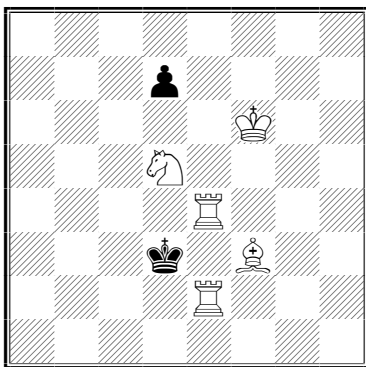
Non facciamo gli indiani



#4

Henry A. Loveday - *The Chess Player's Chronicle*, 1845

Attenzione, è un problema! In un problema, per quanto la posizione sia legale, la prima mossa in genere non è mai uno scacco o una cattura: questione di eleganza. Questo, del 1845, è stato ideato da Loveday, un pastore inglese residente in India. Per tale motivo è stato chiamato “problema indiano”. Prima di continuare a leggere provate a risolverlo (soluzione alla fine di SQ). E’ veramente interessante. E non storcete il naso: la risoluzione di problemi è un ottimo esercizio. Nel caso foste intimoriti dalle quattro mosse, eccovi un problema analogo in tre mosse:



#3

William Greenwood - *Illustrated London news*, 1859

Il primo problema è importante, perché segna un vero e proprio salto di qualità nello sviluppo storico della problemistica. Mentre nei problemi degli autori precedenti (classificati nell’ambito della “vecchia scuola”) si giunge alla soluzione in maniera sistematica, provando tutte le eventuali varianti (un po’ come lavora un programma), in questo tale procedimento non è applicabile. E’ necessario intuire l’idea dell’autore. L’elemento più importante è costituito dalla “mossa critica” 1.Ac1 che ha lo scopo di rendere utilizzabile la casa d2 per

togliere il Re nero dallo stallo, creando la batteria Torre+Alfiere. La mossa risolutiva scopre infine la batteria di matto.

Quello che vogliamo offrirvi non è tanto la conoscenza di questo specifico problema (la cui bellezza in ogni caso la giustificherebbe) quanto il “meccanismo strategico” della prima mossa, una “mossa tranquilla”.

Sì, una mossa tranquilla.

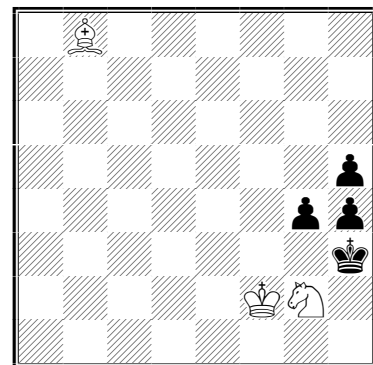
Come, noi di SQ, cultori della tattica pura, che introduciamo un concetto strategico? Vade retro, diranno molti di voi. Eppure è così. Molte partite si risolvono non con una fantasmagoria combinatoria, ma con simili mosse.

Meditate, gente, meditate. E non fate gli indiani.

Spigolature (con morali)

L’immagine residua (il pedone fantasma)

Prima di continuare a leggere provate a risolvere questa posizione (muove il bianco e matta in tre):



Una piccola combinazione basata sullo zugzwang e su un fenomeno che gli NC spesso fanno fatica ad affrontare: quello dell’*immagine residua*. Quante volte ci è capitato di sbagliare una manovra perché un pezzo (nostro o dell’avversario) non si trovava più in una determinata casa? A volte fissiamo la nostra attenzione su una posizione così intensamente da non modificare la nostra visione mentale dopo che sono state effettuate due o tre mosse. E’ come se il nostro cervello non “rinfrescasse” efficacemente lo schermo rappresentato dalla posizione corrente.

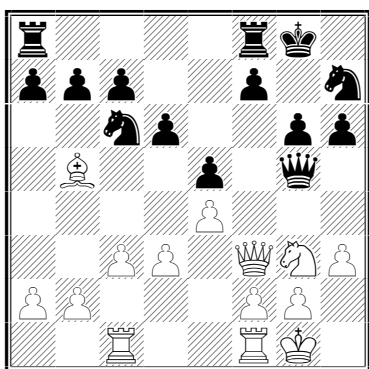
Torniamo alla nostra posizione, che ci auguriamo abbiate risolto senza problemi. In questo caso è chiaro che dobbiamo portare il Re bianco in g1 per poter bloccare il Re nero. L’immediata **1.Rg1** non funziona per **1...g3** e non riusciamo più a dare matto in tre. E’ necessario quindi usare il pezzo in

più: **1.Ag3 hxc3+** non c'è altro. Ora spostiamo il Re: **2.Rg1**. Ed ora ? no, non funziona di nuovo, il nero non può muovere ed è ugualmente patta... sicuro ? cosa c'è che non va?

C'è che abbiamo fissato quei tre Pedoni neri nelle loro posizioni, e la nostra memoria ha "bloccato" il Pedone h5 in quella casa. La difficoltà di questo esercizio era tutta qui: nella capacità di "sbloccare" il Pedone h5 nel momento in cui il Pedone h4 cattura l'Alfiere con scacco.

Quindi, dopo **2.Rg1** il nero (meraviglia!) può muovere: **2...h4**, a cui segue **3.Cf4#**.

A volte durante l'analisi, "fissiamo" alcuni pezzi (o Pedoni) creando delle vere e proprie "case allucinatorie". Un esempio da una partita di giocatori non proprio esordienti:



Ilyin Zhenevsky – Nenarokov Mosca 1923

1.De3 Ce7 2.f4 exf4 3.Dxf4 Dxb5 Le parole del primo giocatore dicono tutto: "L'idea che la Donna non potesse attaccare l'Alfiere a causa dell'ostacolo rappresentato dal Pedone nero era così radicata nella mia coscienza che quando la Donna catturò l'Alfiere pensai che l'avesse fatto saltando sopra il Pedone, eseguendo una mossa illegale". (Ilyin Zhenevsky).

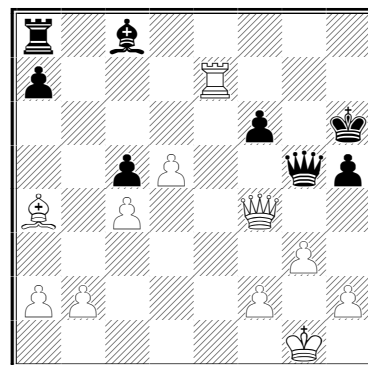
Naturalmente quello che abbiamo visto con i Pedoni può benissimo accadere con i pezzi.

Morale: "quando l'avversario muove, è necessario analizzare come se la posizione non ci fosse nota". (Kotov, Pensa come un Grande Maestro)

Il punto cieco (la posizione fantasma)

Il "punto cieco" è una zona dell'occhio che non riceve informazioni dal mondo esterno. Normalmente non ce ne accorgiamo, compensando efficacemente tale mancanza. In partita talvolta accade invece che la nostra retina divenga

insensibile ad una certa zona della scacchiera, e il nostro cervello, complice la stanchezza, la tensione nervosa o il timore, compensi con la creazione di posizioni inesistenti.



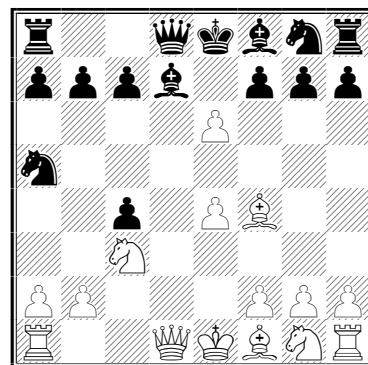
torneo esordienti Pesaro, 1999

Muove il bianco, e nel classico lampo "vede" un tatticismo di deviazione del difensore. **1.Th7+ Rxc7 2.Dxg5 fxc5** Amara sorpresa! Dopo la ripresa del Pedone in g5 il giocatore con i bianchi esclamò: "ero talmente preso dalla combinazione di allontanamento del Re che non mi ero accorto della presenza del Pedone g5!". Un caso di posizione fantasma, certamente creata dalla tensione.

Cambi di diagonale

A volte pensiamo che un pezzo sia difeso dall'Alfiere, mentre è solo situato nella diagonale adiacente a quella da esso controllata. Crediamo che un fatto simile sia occorso nella seguente partita:

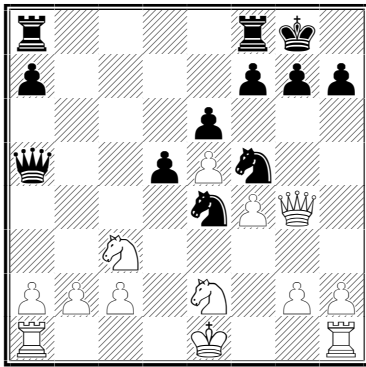
Marshall, F - Chigorin, M Monte Carlo (4), 1903
1.d4 d5 2.c4 Cc6 3.Cc3 dxc4 4.d5 Ca5 5.Af4 Ad7 6.e4 e6 7.dxe6 diagramma:



7...fxe6?? 8.Dh5+ g6 9.Dxa5 e il nero abbandonò dopo una decina di mosse.

Orrore del doppio

Una minaccia, e il suo conseguente timore, può indurci ad "inventare" posizioni inesistenti:



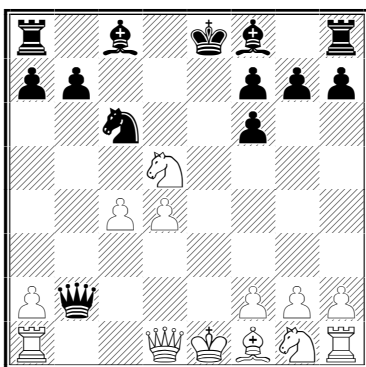
miroslovovic – garlic FICS 2005

1.a3 Ce3 2.b4 Dd8 3.Tc1 Non siamo sicuri cosa sia passato per la mente del giocatore dei bianchi quando il nero ha spostato la sua Donna in d8. Certo è che il suo ossessivo timore per il doppio di Cavallo in c2 deve aver corrotto la sua capacità di vedere che anche la Donna era in presa. Nella tensione il suo cervello ha “creato” una posizione senza la Donna in g4.

Forse, solo nel momento in cui il nero ha catturato con il Cavallo la Donna bianca in g4 si deve essere reso conto che c’era qualcosa di peggio che perdere una Torre. Ci siamo educati a considerare i doppi di Cavallo al Re e Torre come qualcosa di abominevole che il solo fatto di evitarli a volte ci compromette la capacità di pensare. Questo accade anche in attacco. Consideriamo la seguente miniatura, dallo stesso giocatore:

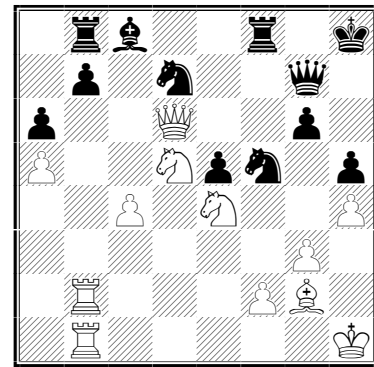
Tomarov – garlic FICS 2002

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 Db6 7.Axf6 Dxb2 8.Cxd5 exf6 diagramma:



A questo punto il bianco deve aver considerato che il nero non poteva impedire in alcun modo l’appetibile doppio in c7: **9.Cc7+ Rd8 10.Cxa8**. Con sommo orrore del primo giocatore, tuttavia, il nero fece scivolare l’Alfiere in uno scacco mortale: **10...Ab4+**. Non c’è dubbio che il bianco aveva attribuito al doppio in c7 così tanta importanza da “cancellare” l’Alfiere di Re del nero.

Pensate che queste siano dimenticanze da NC? Date un’occhiata a questa:



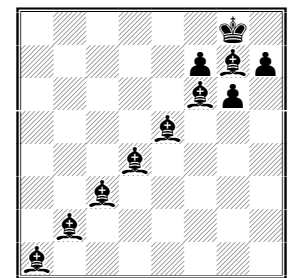
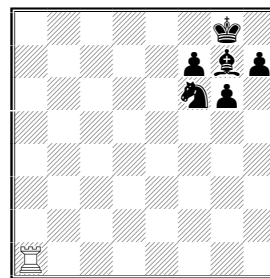
Petrosian - Bronstein Amsterdam, 1956

Muove il bianco, e non è difficile vedere che ha un’ottima posizione. Basta spostare la Donna, ad esempio in c7, e il resto dovrebbe essere questione di normale amministrazione. Petrosjan valutò che poteva migliorare la posizione smistando uno dei suoi Cavalli: **1.Cg5**.

C’è bisogno di dirvi la risposta di Bronstein? Petrosjan commentò che nella valutazione della posizione aveva “cancellato” l’attacco del solo pezzo attivo del nero.

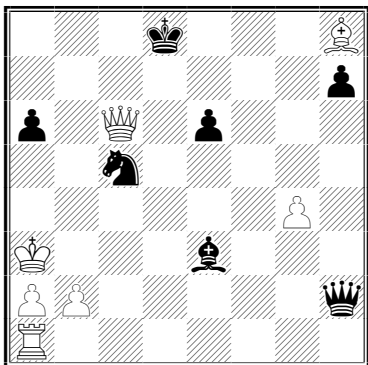
Alfieri invisibili

Spesso le configurazioni con i pezzi coperti, come la batteria Torre più Alfiere, Donna più Alfiere o un Alfiere in fianchetto sono quelle che più di altre “tendono tranelli” facendoci dimenticare l’esistenza del pezzo occultato. Quante volte, giocando contro



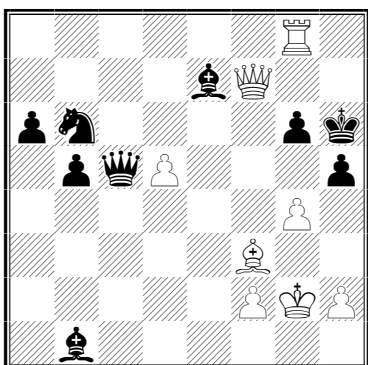
l’Est Indiana o qualche altra difesa con l’Alfiere in fianchetto, non abbiamo considerato l’esistenza dell’Alfiere (e abbiamo perso la Torre) perché coperto dal Cavallo di Re? Consideriamo una diagonale con l’Alfiere in fianchetto come nel diagramma di destra o come in quello di sinistra ?

Anche la lontananza di un pezzo a lunga gittata può generare delle sorprese. La possibilità degli Alfieri di rimanere in un angolino fuori dal centro dell’azione può creare brutti scherzi, sia in attacco che in difesa. Vediamo un paio di esempi:



S Gligoric - E Book Saltsjobaden, 1948

Muove il bianco. Naturalmente l'avrete visto tutti, ma Gligo, il matto non lo diede, preferendo giocare 1.Td1+: si vede che quell'Alfiere lassù nell'angolino si era come svaporato. Per la cronaca (e per fortuna per lui) il bianco vinse la partita alla cinquantunesima mossa.



Reshevsky - Savon Petropolis, 1973

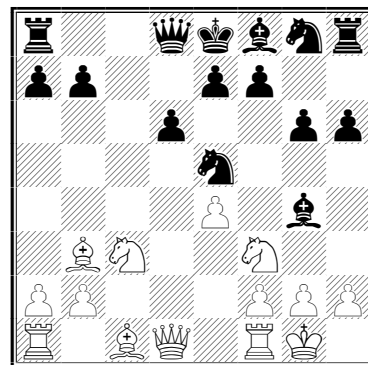
La mossa è al bianco, che ha già visto lo scacco matto ed infatti gioca 1.Dxg6+, ma dopo 1...Axf6 si accorge che da qualche parte ci doveva essere anche un Alfiere. L'ironia della sorte è che Sammy avrebbe vinto con 1.g5+ Rxf6 2.h4+ e matto a seguire.

Morale: scrivete la mossa prima di giocarla. “Quando guarderete la scacchiera di nuovo, con la vostra mossa scritta ma non ancora giocata, la vedrete non con gli occhi fissi al futuro, ma con quelli di qualcuno che è appena entrato (...) spendete un altro minuto nel guardare la posizione...” (Kotov, Pensa come un Grande Maestro)

Riflessi condizionati

Gli scacchi sono fatti di brillanzette e di routine, di mosse inaspettate (speriamo poche) o previste, di

manovre studiate o automatiche perché eseguite decine e decine di volte. Quante volte ci è capitato, in apertura, di “far eseguire” la mossa alla mano, senza la partecipazione della nostra massa cerebrale? E' sempre andato tutto bene ?

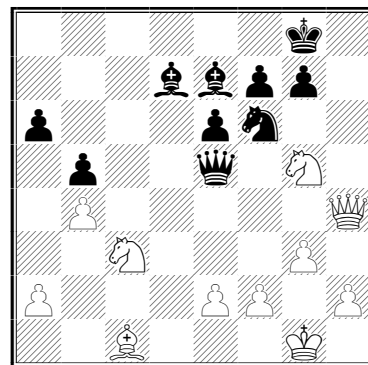


FICS, 2005

1.h3? Quante volte abbiamo eseguito questa mossa? Quante volte abbiamo scacciato un noioso Alfiere avanzando un Pedone, quasi senza pensare? In questo caso il bianco deve aver pensato (se effettivamente ha pensato qualcosa) che bisognava risolvere la situazione di quel Cavallo e Alfiere troppo vicini... o forse fantasticava sulle improbabili risposte 1...Axf3 2.Aa4+ oppure 1...Cxf3+ 2.gxf3 Axf3 3.Aa4+ (che il nero naturalmente non giocò, preferendo la più prosaica 1...Cxf3+ 2.gxf3 Ah3). Non passò per la mente del bianco la configurazione del matto di Legal¹? Qui la questione era ancora più diretta, essendo il Re nero già parzialmente bloccato (non c'è bisogno del Cavallo in d5).

Quindi: 1.Cxe5 Axd1 (se 1...dxe5 2.Dxg4) 2.Axf7#. Tutto molto semplice.

Saliamo un poco di categoria:



Alekhine - Euwe World match (16), 1937

¹ Legal - Saint Brie, 1792: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 d6 4.Cc3 Ag4 5.Cxe5 Axd1 6.Axf7 Re7 7.Cd5#

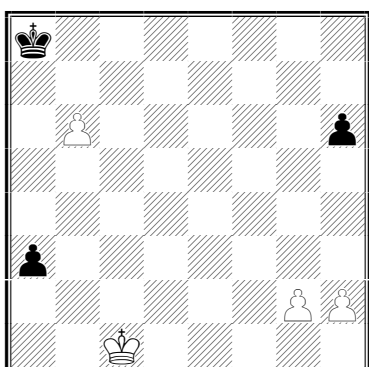
1.Ab2 Ac6 2.a3 Cosa deve aver pensato il sommo Alekhine prima di muovere l'Alfiere in b2, o il Pedone in a3? Forse era troppo preoccupato di perdere la Donna con **1.Dh8**, anche se poi sarebbe senz'altro seguito **1...Rxb8 2.Cf7+** guadagnando un Pedone.

Morale: non diamo per scontata una mossa automatica, anche se è la millesima volta che la giochiamo.

Che rottura !

Pensavate che avessimo dimenticato i nostri bravi Pedoncini? Niente affatto. Eccoci ancora qua, con un semplice concetto: la creazione di un Pedone Passato e la spinta di rottura. Se qualcuno facesse finta di rompersi qualcos'altro "*perché tanto 'ste robe le so già*" si dia una bella scossa, onde evitare futuri pianti e stridor di denti.

Seguiranno numerosi esempi, dove viene trattata la medesima situazione: una maggioranza di Pedoni su un lato e due Pedoni sull'altro.



Muove il bianco.

Entrambi i giocatori hanno un Pedone passato, ma il bianco ha una maggioranza di Pedoni sull'ala di Re. Come dice Nimzowitsch: "*una sana maggioranza, non compromessa, deve poter dare origine a un Pedone libero*" (il Mio sistema).

Qui ad esempio serve poco andare a caccia del Pedone a3; il Re nero catturerà il Pedone b6 e poi si dedicherà con calma alla cattura dei Pedoni bianchi sull'ala di Re, il Re bianco essendo più lontano potrà fare ben poco. Quindi in questo caso bisogna mettere in moto la maggioranza di Pedoni. Come? la regola è che si deve avanzare per primo il Pedone che non ha di fronte a se' un Pedone avversario (il "*candidato*" di Nimzowitsch).

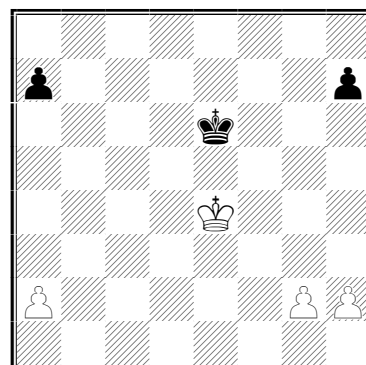
1.g4 un errore sarebbe **1.h4??** dato che il nero blocca il Pedone con **1...h5** e non servirebbe a nulla **2.g4** per **hxg4 3.h5 g3 4.h6 g2 5.h7 g1D+**

1...Rb7 2.h4 Rxb6 3.g5

qui vince anche **3.h5 Rc6 4.g5 Rd6 5.gxh6**

3...hxg5 4.hxg5 Rc6 5.g6 etc.

da Capablanca "I fondamenti degli scacchi":



Muove il bianco. "*in simili casi la regola generale consiste nell'agire subito sul lato dove si dispone di forze superiori.*" Come abbiamo visto, la mossa da fare è **1.g4 a5** "*solitamente questa avanzata dovrebbe essere ostacolata quando il Re è lontano*". Quindi **2.a4**.

Se per caso il nero avanzasse il suo Pedone h, il bianco avanza anch'egli il Pedone h, legando il Re nero alla difesa della sua minoranza sul lato di Re e andando a catturare l'altro Pedone sull'ala di donna.

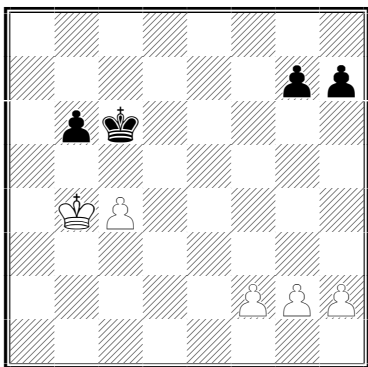
2...Rf6 3.h4 Re6 [se **3...Rg6** è facile vedere che il bianco può catturare il Pedone sull'ala di donna: **4.Rd5 Rf6 5.Rc5 Re5 6.Rb5 Rf4 7.Rxa5 Rxc4 8.Rb5 Rxc4 9.a5**] **4.g5 Rf7 5.Rf5 Rg7 6.h5 Rf7**.

Ora che la maggioranza di Pedoni è avanzata, è arrivato il momento di andare a catturare il Pedone Pa5 e di promuovere il Pedone sul lato di donna. Se il nero avanza il suo Pedone con **6...h6** il bianco replica con **7.g6** Ora i due Pedoni si difendono a vicenda, così che il Re bianco può andare sul lato di donna.]

7.Re5 ora se:

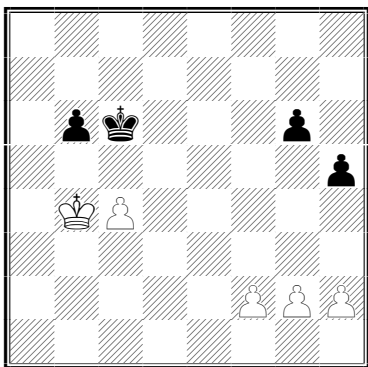
- 7...Rg7 8.Rd5 Rf7 9.Rc5 Re6 10.Rb5 Rf5 11.Rxa5 Rxc4 12.Rb5 Rxc4 13.a5 h6 14.a6 Rg5 15.a7.**
- 7...h6 8.g6+ Rg7 9.Rd5** come nella variante a;
- 7...Re7** il Re nero non vuole cedere il suo Pedone sul lato di donna. **8.Rd5 Rd7 9.Rc5 Rc7** ora il Re nero è abbastanza lontano, si procede con la rottura. **10.g6 hxg6 11.hxg6.**

Da Nimozowitsch "Il Mio sistema":

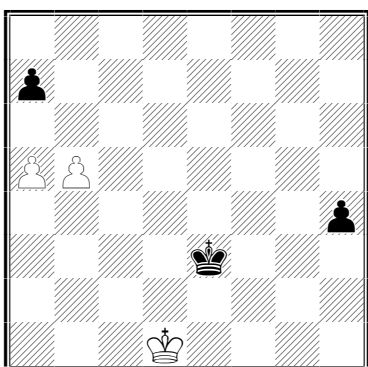


Muove il bianco. Qui il candidato è il Pedone f. Quindi **2.f4** (dopo **2.g4 g5** la maggioranza e' priva di valore.) **2...h5 3.f5 Rc7 4.g3 Rc6 5.h3 Rc7 6.g4 hxg4 7.hxg4**.

Avanziamo un poco i due Pedoni neri:

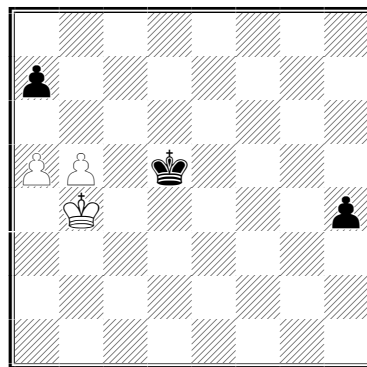


Muove il bianco. Qui, dopo **1.f4 Rc7 2.g3 Rc6 3.h3 Rc7 4.g4 Rc6 5.f5**. Alla seconda mossa sarebbe un errore **2.h3?** per la mossa di blocco **2...h4**.



Muove il bianco. Il "candidato" è Pb5: **1.b6 axb6 2.a6 h3 3.a7 h2 4.a8D** (attenzione alle case di promozione: alla seconda mossa sarebbe un errore **2.axb6?** per **h3 3.b7 h2 4.b8D h1D+**).

La regola del "candidato" funziona naturalmente quando non ci sono interferenze, come altri pezzi o il Re nelle vicinanze. Consideriamo il seguente:



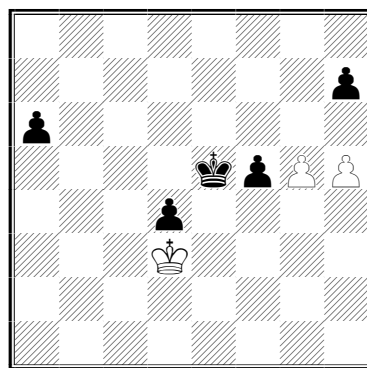
Muove il bianco. La stessa configurazione di Pedoni del diagramma precedente, soltanto che qui i due Re sono più vicini ai Pedoni. In questo caso sarebbe un errore spingere il "candidato" per la vicinanza del Re nero: **1.b6 ? axb6 2.axb6 Rc6 3.Ra5 Rb7 4.Rb5 h3**.

In simili situazioni, il procedimento per creare un Pedone passato segue due fasi:

- a) blocco del Pedone avversario;
- b) spinta di rottura.

1.a6 blocco del Pedone avversario **1...Rd6** [se **1...h3 2.b6 axb6 3.a7 h2 4.a8D+**] **2.b6** spinta di rottura. **2...Rc6 3.bxa7**.

Un esempio dalla pratica:



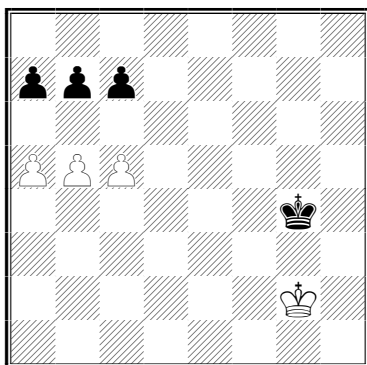
Capablanca – Lasker Londra, 1924

Muove il bianco: **1.h6** il nero abbandona.

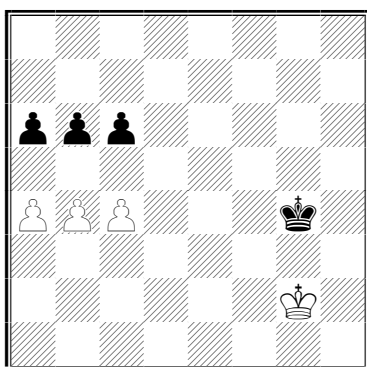
Ma la teoria...

Quale è la difficoltà maggiore del NC (e non solo, crediamo) ? E' il trasferimento delle nozioni dal libro alla partita. Nei libri accade sempre che il bianco muove e vince, che l'attacco di minoranza funziona alla perfezione e l'arrocco è più solido del Cremlino. Poi nella pratica, chissà perché, il bianco

(noi) muove e fa un macello, l'attacco di minoranza si risolve in un festival del Pedone passato per l'avversario, e l'arrocco... beh stendiamo un pietoso velo. Sui Pedoni, ad esempio:

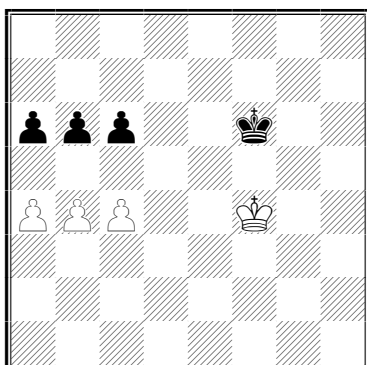


Muove il bianco. Questo è un notissimo tatticismo di rottura (tatticismo dei sei Pedoni, o terziglia): **1.b6 cxb6** [se **1...axb6 2.c6**] **2.a6 bxa6** [se **2...bxc5 3.axb7**] **3.c6** ed il bianco vince. Una manovra che troviamo in tutti i manuali. Ma non in tutti c'è spiegato che i Pedoni e i due Re devono stare lì. Proviamo ad arretrare le due schiere di Pedoni di una traversa e ad eseguire la terziglia:

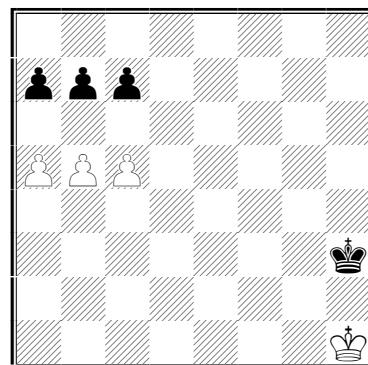


1.b5 cxb5 2.a5 2...bxa5 3.c5 Rf5 ed il nero vince, mentre patta il semplice cambio: **1.b5 cxb5 2.axb5 axb5 3.cxb5**.

Se, con i Pedoni nella stessa posizione, avanziamo i due Re ponendoli alla stessa distanza dai Pedoni, non è difficile vedere che il finale risulta patto.

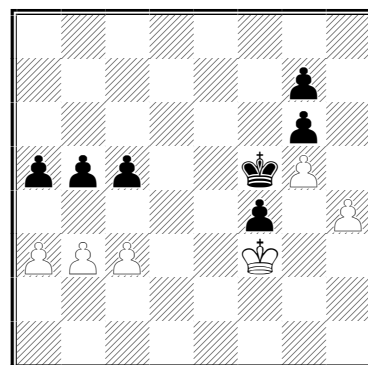


Poniamo il Re bianco nella peggiore situazione possibile e diamo la mossa al nero:



L'unica mossa che patta è **1...b6**. Se **1...a6 2.c6**; se **1...c6 2.a6**. Dopodichè **2.axb6 axb6 3.cxb6 cxb6 4.Rg1 Rg3 5.Rf1 Rf3 6.Re1 Re3 7.Rd1 Rd4 8.Rd2 Rc5 9.Rc3 Rxb5 10.Rb3**.

Questo è quello che dice la teoria o al limite il buon senso. Ma, come sappiamo, in partita le cose non accadono proprio come nei manuali. Diamo un'occhiata alla seguente posizione:



Muove il nero. Qui il bianco abbandonò senza attendere la risposta dell'avversario. Il bianco, a fine partita, confessò di conoscere la terziglia, ma di non essere sicuro se avrebbe funzionato. In questo caso, sarebbe stato necessario il tatticismo? In fondo, se togliamo i Pedoni nell'ala di Re la posizione, come abbiamo visto, sarebbe patta. Vediamo un po'.

1...b4 2.cxb4 [oppure **2.axb4 c4 3.bxa5 3...cxb3 4.a6 b2 5.a7 b1D** ed ora se il bianco promuove c'è il matto in una: **6.a8D Df1#**]

Ora possiamo continuare come nella terziglia: **2...a4 3.bxc5 axb3 4.c6 Re6** in questo caso la posizione del Re nero ha permesso l'arresto del Pedone bianco.

Tuttavia alla seconda mossa del nero sarebbe stata più efficace la semplice ripresa **2...axb4 3.axb4** (se

3.a4 c4 4.a5 cxb3 5.a6 b2 6.a7 b1D con il matto già visto: 7.a8D Df1#) 3...cxb4 dato che il Re bianco è impegnato nel bloccare il Pedone f4.

In conclusione: è bene conoscere certi tatticismi ma teniamo conto che in partita ci sono altre variabili da considerare.

Morale: La teoria è fatta dai libri (che hanno sempre ragione), la pratica dai giocatori (che non sempre ne hanno).



“Il gioco degli scacchi è una battaglia contro l'errore” un aforisma di Johannes Zukertort. Nato nel 1842, si laurea in medicina ed è un ottimo pianista, oltre che poliglotta. E' del 1872 il primo match con Steinitz, nel quale viene sconfitto (9.0/3.0). Nel 1886 un altro match, considerato come il primo match ufficiale con in palio il titolo mondiale. Dopo una bella partenza, Zukertort cede alla distanza: (12.5/7.5).

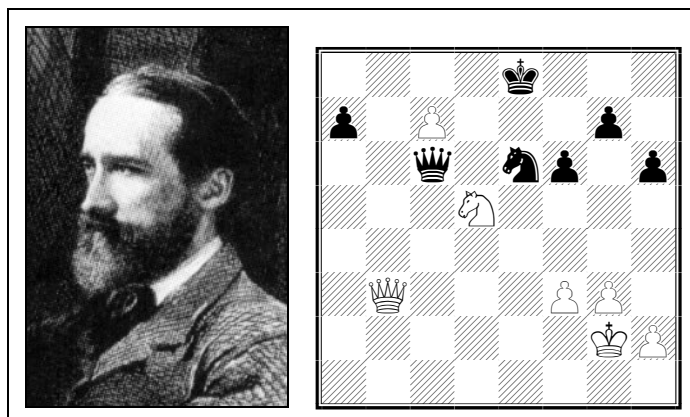
Johannes è distrutto. Irriconoscibile, muore due anni più tardi in un caffè di Londra, mentre sta giocando a scacchi. E' il 1888.

Stando a queste notizie, può sembrare si trattasse di un giocatore debole. Invece il nostro Zuk faceva i numeri sulla scacchiera. Guardate un po' qua:

Zukertort - Englisch Londra, 1883

1.Cf3 d5 2.d4 e6 3.e3 c5 4.Ae2 Cf6 5.0-0 Cc6 6.b3 Ae7 7.Ab2 0-0 8.c4 cxd4 9.exd4 b6 10.Cbd2 Ab7 11.Tc1 Tc8 12.Ad3 Aa6 13.Te1 Ca5 14.De2 Ab4 15.a3 Ad6 16.c5 Axd3 17.Dxd3 Af4 18.Tc2 Cc6 19.b4 Ab8 20.b5 Ce7 21.a4 Cg6 22.cxb6 Dxb6 23.Aa3 Ad6 24.a5 Db8 25.Ac5 Cd7 26.Tec1 Ce7 27.Cb3 Tfe8 28.g3 h6 29.Axd6 Dxd6 30.Cc5 Cf8

31.Ce5 f6 32.Cc6 Cxc6 33.Cb7 Db4 34.bxc6 e5 35.Tc5 exd4 36.Cd6 Te1+ 37.Txe1 Dxe1+ 38.Rg2 De7 39.Cxc8 Dxc5 40.Da6 d3 41.Dxd3 Dxa5 42.Ce7+ Rf7 43.Cxd5 Dc5 44.c7 Dc6 45.f3 Ce6 46.Db3 Re8 ed ora...



Il bianco muove e vince.



La variante Shining



Vi proponiamo un massacro firmato dall'“ultimo poeta dei gambetti”. Citiamo solo alcune sue vittorie: torneo dei gambetti ad Abbazia 1912: primo premio; torneo dei gambetti a Baden 1914: primo premio; Teplitz-Schonau 1922, Semmering 1926, Magdeburgo 1927, primo premio. Maestro indiscusso del gambetto di Re, questo giocatore “mira ad una riabilitazione del gioco con un ritmo allo stile dei maestri antichi, pur non trascurando

necessariamente quei principi di Steinitz, che sono diventati una parte indispensabile della tecnica”, (Reti, I maestri della scacchiera, 1929).

Signore e signori, siamo lieti di presentarvi Rudolf Spielmann.

Spielmann - Eljaschov Monaco, 1903

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 4.h4 g4 5.Cg5

Johann Allgaier fu il primo, nel 1795, ad analizzare dettagliatamente questo gambetto: da allora e' rimasta la denominazione di "gambetto Allgaier". Tuttavia, già Ponziani aveva già trattato questa variante nel 1782.

5...h6 il nero non va per il sottile, e reclama il Cavallo bianco.

6.Cxf7 Rxf7 il nero ha un Cavallo in piu', ma come accade in tante varianti violente del gambetto di Re, il Re nero e' esposto, il suo lato di Re "svuotato" e ha uno sviluppo arretrato. In genere in simili posizioni il bianco cerca di liberare la colonna f e di mettere in azione il suo Alfiere di Re.

7.Ac4+ con 7.Cc3 si entra nel gambetto Hamppe-Allgaier della partita viennese, spesso giocato da Blackburne.

7...d5 8.Axd5+ Rg7 il Re puo' anche andare in e8.

9.d4 illusoria e' **9.Axb7 Axb7!** **10.Dxg4+ Rf7** **11.Dh5+ Re7** **12.De5+ Rd7** **13.Dxh8 Cf6** e ora e' il bianco che si deve preoccupare della reazione del nero.

9...Df6 per difendere il Pedone f4. In effetti il nero deve tenersi ben stretti quei due Pedoni che sono forse l'unica barriera che puo' arginare l'attacco del bianco. La teoria consiglia a questo punto **9...f3** con la quale il nero blocca la colonna f, evidenzia la posizione esposta del Re bianco e cerca di smantellare il lato di Re avversario. Vediamone uno svolgimento: **10.gxf3 Ae7 11.0-0 g3 12.f4 h5 13.f5 Axf4 14.Cc3 c6 15.Ab3 Cf6 16.e5 Cg4 17.Dd3 Cd7 18.Ce4 Cdx5 19.dxe5 Dxd3 20.cxd3 Cxe5 21.Ad2 Af6 22.Ac3 Ad7 23.Tae1 Tae8 24.Cxf6 Rxf6 25.Ae6** 1-0 Marko-Jankovitsj SU 1887;

interessante e' anche il seguente svolgimento: **9...Cf6 10.Cc3 Ab4 11.Axf4 Cxd5 12.exd5 De7+ 13.Ae5+ Rg6 14.0-0 Axc3 15.Dd3+ Rh5 16.Tf5+ Axf5 17.Dxf5+ Rxh4 18.g3+ Rh3 19.Df1#** Matschego-Hamppe, Vienna 1853.

10.e5 non e' un caso che questa mossa potenzi l'azione dell'alfiere in d5.

10...Dg6 11.h5 il Pedone f4 e' intoccabile, essendoci il tatticismo: **11.Axf4 Ce7** e il bianco perde un pezzo.

11...Df5 12.Cc3 Ab4 13.0-0 f3 nel tentativo di chiudere la colonna f. [se **13...Axc3 14.Txf4**] **14.Ce4 Dxh5 15.Cg3 Dh4** ed ora il bianco scatena un forte attacco.

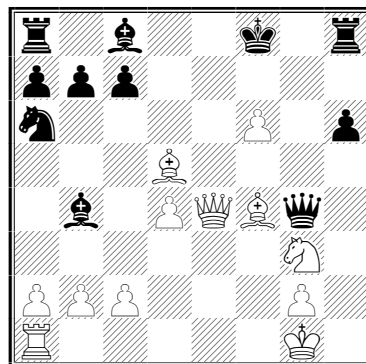
16.Txf3 e' di importanza vitale liberare la colonna f. Una Torre in meno puo' essere momentaneamente sopportata dato che il nero ha le Torri e tre pezzi minori ancora nelle case di partenza.

16...gxf3 17.Dxf3 ed ora si minaccia Df7#.

17...Cf6 18.exf6+ Rf8 non ci sono altre case: se **18...Rg6 19.Af4** e poi **De4.**; se **18...Rh7 19.Dd3+**. La posizione indifesa della Donna nera catalizza l'attenzione di Rudolf.

19.Af4 Ca6 per impedire, in caso di **Cc6, De4** e **Axc6**. [19...Cc6? 20.De4 minacciando matto.] Ma con questa mossa va a finire peggio. L'Alfiere di donna del nero controlla la casa g4, non e' vero? **20.De4** ora riuscite a vedere perche' il bianco e' interessato a distogliere quell'Alfiere di donna del nero? Fra l'altro il bianco minaccia anche matto in e7 (c3 e' in agguato).

20...Dg4 si minacciava **21.Dg6**. Osservate quanti pezzi bianchi transitano dalle parti del centro, e quanti neri. Confrontate la loro attivita'. Questo e' il risultato di un gambetto ben condotto. (diagramma):



21.Axb7 primo tempo: deviazione del difensore della casa g4.

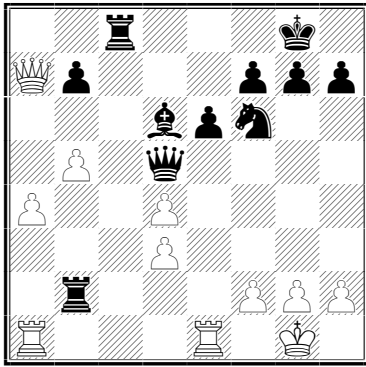
21...Axb7 22.Axh6+ secondo tempo: scacco al Re con scoperta sulla casa indifesa.

22...Txf6 23.Dxg4 il vantaggio per vincere c'e', ma la partita deve ancora finire.

23...Th7 24.Dg6 Tf7 25.c3 Ad6 26.Cf5 Ae4 27.Dh6+ Rg8 [se **27...Re8 28.Te1**] **28.Dg5+ Rf8** [28...Rh8 29.Dh4+] **29.Ch6** il nero abbandona.

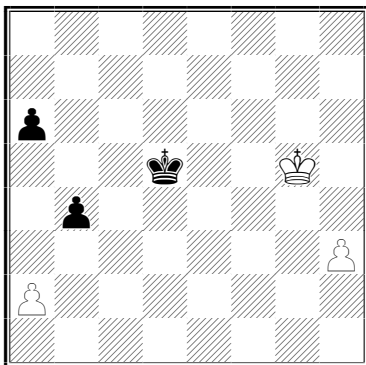


Quella sporca decina



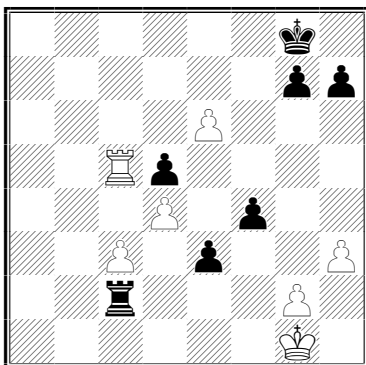
1 N

Questo è un esercizio di visualizzazione. E' chiaro che il nero sta per dare matto, ma non immediato. L'esercizio consiste nel trovare tutte le varianti (possibilmente scrivetele). Una volta trovata la variante, cercate di memorizzare la sequenza fino al matto (senza muovere i pezzi sulla scacchiera, se ne avete una) e di scriverla alla fine. Attenzione: ci sono anche due sottovarianti.



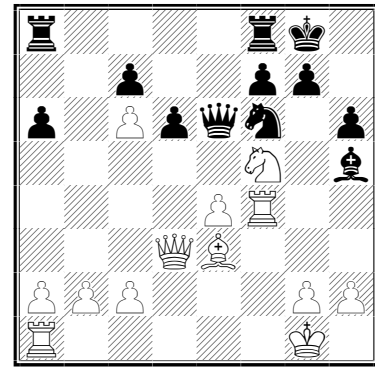
2 N

Qui il nero giocò **1...Rc4** e poi...



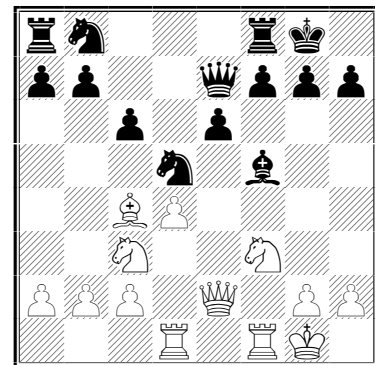
3 N

Il bianco minaccia matto in una, ma tocca al nero. Trovate la continuazione vincente.



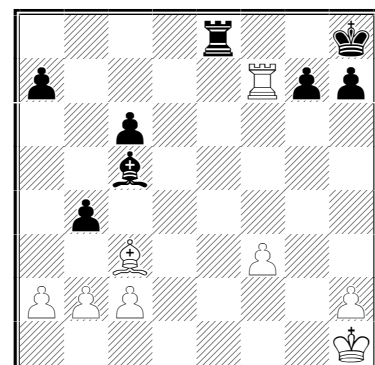
4 B

Il bianco ha a disposizione un tatticismo di attacco "differito". Trovatelo.



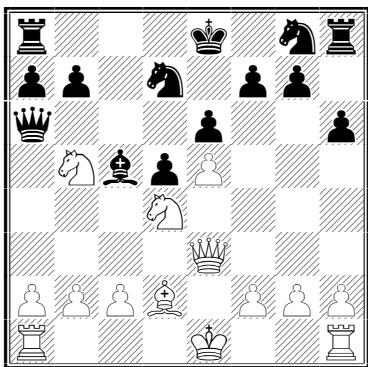
5 B

E' meglio **1.Cxd5** o **1.Axd5** ?



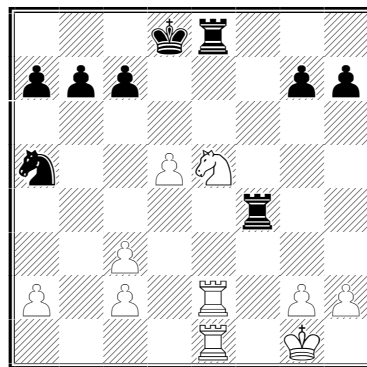
6 B

Il bianco può catturare il Pedone g7. Tuttavia, dopo **1.Axg7+ Rg8** dove è meglio spostare la Torre, in d7 o in f5 ?



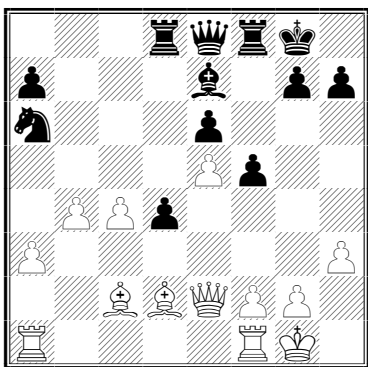
7 N

Qui il nero, per evitare complicazioni, giocò la tranquilla 1...Tc8. Tuttavia...



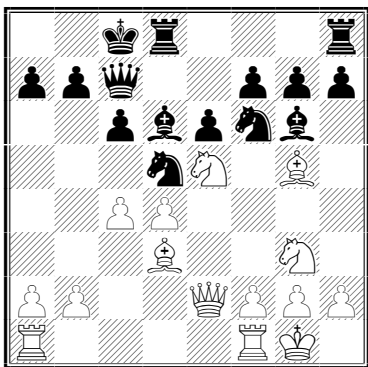
10 B

Qui il bianco giocò 1.Cd3, ma a noi piace di più...



8 N

Un altro caso di attacco "differito".



9 N

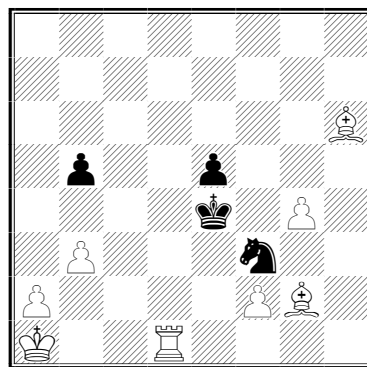
Il Cavallo è attaccato. Che fare ?



Soluzione del Problema indiano

1.Ac1 b4 2.Rb2 b5 3.Td2 Rf4 4.Td4#.

E' interessante notare che possiamo "ridurre" il problema a un tre mosse eliminando un Pedone nero, mantenendo inalterata l'idea sottesa:



Il bianco muove e matta in tre mosse: 1.Ac1 b4 2.Td2 Rf4 3.Td4#.

Problema di Greenwood: 1.Ah1 d6 2.Tg2 Rxe4 3.Td2#.



Soluzione di "bellissima"

attenzione alla casa c7...

47.Db5 deviazione della Donna nera che attacca il Pedone passato. **47...Dxb5** [naturalmente se **47...Cf4+** **48.Cxf4** **Dxb5** **49.c8D+**] **48.c8D+** **Rf7** forzata, altrimenti **Cc7+**. **49.Dxe6+** e due! Eliminazione della difesa della casa c7, dove c'e' sempre il doppio... **49...Rxe6** **50.Cc7+** **Re5** **51.Cxb5**.

e' interessante vedere questa partita fino alla fine: **51...a6** **52.f4+** **Re4** **53.Cd6+** **Rd3** **54.Cb7** **Re3** **55.f5** **Re2** **56.g4** **Re3** **57.Rg3** **Re2** **58.Ca5** **Re3** **59.Cb3** **Re2** **60.h3** **Re3** **61.h4** **Re2** **62.Rf4** **Rf2** **63.g5** **h5** **64.gxf6** **gxf6** **65.Cc5** **Rg2** **66.Cxa6** **Rh3** **67.Cc5** **Rxh4** **68.Ce4** il nero abbandona.



Soluzioni di quella sporca decina

1) **1...Axb2+** Bene. Ed ora...

A) **2.Rf1** **Txf2+** **3.Rxf2** **Cg4+** **4.Rf1** (**4.Re2** **Dxg2+** **5.Rd1** **Dc2#**) **4...Df5+** **5.Re2** **Df2+** **6.Rd1** **Dc2#**;

B) **2.Rh1** **Dh5** **3.g4** **Dh4** **4.Teb1** **Ab8+** **5.Rg2** **Dxf2+** **6.Rh1** **Dh2#**;

C) **2.Rxh2** **Dh5+** **3.Rg1** (**3.Rg3** **Dg4+** **4.Rh2** **Dh4+** **5.Rg1** **Dxf2+** **6.Rh2** **Dxg2#**) **3...Cg4** **4.Dxb7** **Dh2+** **5.Rf1** **Txf2#**.

2) E poi perse: **1...Rc4** **2.h4** **Rd5** **3.h5** **Re6** **4.Rg6** **a5** **5.h6** **Re7** **6.h7**. La mossa di Re non serve a niente, il nero deve operare una rottura (guarda che caso!) con la sua maggioranza di Pedoni e quindi deve giocare **1...a5**. Per valutare se ce la farà o meno, deve affidarsi al conteggio. Al nero servono sei mosse per promuovere (a5-a4-b3-a3-a2-a1D), cinque se il bianco non cattura in b3 e spinge in a3: (a5-a4-b3-b2-b1D). Il nero arriverà a promuovere in sei mosse. Quindi il nero, con il tratto, promuove una semimossa prima. Tenzione alle case di promozione: nel caso che mangiasse in b3, il Pedone nero promosso si troverà in a1 una semimossa prima che il bianco promuova in h8; mentre nel caso non ci fosse alcuna cattura (variante b), il Pedone nero promuoverà in b1 una semimossa prima che il Pedone bianco transiti in h7. La conclusione è che il nero può benissimo operare la spinta di rottura. Quindi:

a) **1...a5** **2.h4** **a4** **3.h5** **b3** **4.axb3** **a3** (attenzione non, cambiando diagonale, **4..axb3** **5.h6** **b2** **6.h7** **b1D** **7.h8D** e vince il bianco);

b) **5.h6** **a2** **6.h7** **a1D** **1...a5** **2.h4** **a4** **3.h5** **b3** **4.a3** **b2** **5.h6** **b1D**.

3) vince **1...Tc1+** **2.Rh2** **Rf8** e quindi e2. In partita si ebbe **1...Rf8** e dopo **2.Txd5?** **Tc1+** **3.Rh2** e2.

4) **1.Cxg7** **Rxg7** **2.Ad4** e il bianco non può difendere il Cf6. In realtà si tratta di un caso di eliminazione del difensore, o meglio di cambio del difensore efficace (il Pedone) con uno meno efficace (il Re).

5) Se **1.Cxd5** **cxd5** **2.Axd5** **Axc2**; è senz'altro migliore **1.Axd5** **cxd5** **2.Cxd5**.

In partita il bianco scelse la prima variante ma il nero, non vedendo la deviazione di Alfiere al secondo tratto, giocò **2...Cd7**.

6) In f5, da cui attacca l'Alfiere nero. Dopo **1.Axg7+** **Rg8** se **2.Td7** segue **2...Te1+** **3.Rg2** **Tg1+** **4.Rh3** **Txg7**.

7) Tuttavia poteva benissimo giocare la più attiva **1...Axd4** **2.Cc7+** (**2.Cxd4** **Ce7**; **2.Dxd4??** **Dxb5**) **2...Rd8** **3.Cxa6** **Axe3** **4.Axe3** **bxax6**.

8) **1...d3** **2.Axd3** **Dd7** e l'Alfiere cade. Qui potremmo parlare di adescamento in una casa non sufficientemente difesa.

9) **1...Axe5** **2.dxe5** (**2.cxd5** **Axd3** **3.Dxd3** **Txd5**) **2...Axd3** **3.Dxd3** **Dxe5** **4.cxd5** **Dxg5**.

10) a noi piace di più **1.Cc6+** **bxex6** **2.Txe8+**.