

Editorialino



Viviamo in un'epoca di fermento tecnico. Gli scacchi, attività spiccatamente intellettuale, hanno magnificamente sposato tale progresso. Personal Computer, programmi di analisi, archivi di partite, server di gioco, ambienti di studio virtuali... come attività di scambio di informazioni tra due entità pensanti, gli scacchi si siedono quotidianamente alla tavola imbandita delle ultime novità tecniche, gustandole voracemente, sbattendo le posate sulla tavola ed esclamando: "ed ora che c'è di buono?"

L'uomo, da buon compagno di strada in questo cammino, cerca di accontentare i suoi amici in ogni modo. Li vezzeggia con scacchiere digitali, preserva le loro storiche partite, fa percorrere alle loro magiche configurazioni autostrade di rame e silicio.

Cento, duecento anni fa non era così: gli scacchi non erano nient'altro che una scacchiera, un artistico set di pezzi, un tavolino drappeggiato con un tappeto, qualche libro. Il resto, la maggior parte del lavoro, lo facevano i giocatori. Che giocavano, passavano ore ad analizzare, riflettere, discutere e fumare sigari puzzolenti.

I tornei erano occasioni di incontro, visite a località termali e conoscenze di gentili damigelle. Gli orologi non esistevano¹: una partita poteva andare avanti per ore e ci si poteva anche addormentare (ed in effetti qualcuno talvolta crollava). I campioni erano delle celebrità: eleganti signori con favoriti o barbe imponenti, con tuba e bastone. Ci si invitava all'opera e si tenevano pomposi discorsi.

Oggi... oggi è un po' diverso. Oggi un torneo internazionale è un caravanserraglio. GM ragazzini

che hanno appena tolto il pannolino, campionati blitz dove non si ha tempo nemmeno di ammazzare la mosca che ci si è infilata nella narice, accrocchi informatici che collegano Sidney a Praga in pochi millisecondi.

Eppure sono sempre loro, gli scacchi. Loro non sono mutati di una virgola. E' tutto il resto che è cambiato attorno a loro. E anche l'uomo, benchè gravato dal peso di cognizioni sempre più complicate, è rimasto tale e quale. I principianti cadono negli stessi trabocchetti in apertura dei galantuomini del seicento. In seguito anche i principianti apprendono, o almeno ne hanno la possibilità (non così purtroppo accade per la storia, dove sovente gli uomini sono condannati a ripetere i penosi errori dei loro padri).

In questa epoca così tecnologica, sempre più spesso tra gli appassionati affiora una domanda: gli scacchi sopravviveranno a questo crescente turbinio tecnico? O tra qualche decennio saranno relegati nel limbo degli intrattenimenti risolti, come la dama, la Tria o il Forza Quattro? Centinaia d'anni di studi e teorie, di meravigliose partite, se ne andranno a marcire in qualche ignoto scaffale di museo?

A parer nostro non è così necessario arrovellarsi in tali questioni. Come quando si discute sulla sopravvivenza del sole tra cinque miliardi di anni, quando non sappiamo nemmeno (ci si perdoni la iattura) se saremo vivi domani. Finchè gli scacchi saranno giocati da umani e tra umani, mai correremo il rischio di esaurire alcunchè.

Non solo: in questo mondo frenetico e sempre più rumoroso, in questo allucinante crescendo di potenze di calcolo, consolle virtuali e videogiochi dinamici, questo antico gioco inventato forse in qualche polverosa contrada dell'India, ci può far tornare al suo silenzio originario, alla sua capacità di tirar fuori da noi stessi quel potenziale meditativo che il caos odierno sembra averci negato.

E se così non fosse, se (perché oppressi da questa vita che non ci dà tregua) non volessimo dare ascolto nemmeno all'antica anima meditativa di queste immaginette di legno che si muovono su sessantaquattro caselle, forse l'unica (ma speriamo di no) frase che può essere presa con una non rassegnata, ma sorridente e a volte sognante disperazione, rimane questa: gli scacchi sono una delle poche risorse con cui talvolta possiamo dare una risciacquata a questo straccio di vita.

¹ Almeno fino al 1883.

Abbiamo suddiviso questo numero di SQ in tre parti, corrispondenti ad ogni fase di una partita.

Apertura

La tattica del Calabrese



Da Wikipedia: Gioachino Greco detto Il Calabrese è considerato uno dei migliori giocatori a cavallo tra il XVI e il XVII secolo.

Le notizie della sua vita sono ricavate da poche righe scritte dal Salvio nel 1634 in cui parla di Greco come già morto. Nacque a Celico alla fine del 1590 e fu avviato al gioco degli scacchi nel collegio dei Gesuiti di Cosenza. Fra il 1610 e il 1620 visse a Roma, come scacchista professionista grazie alla protezione di numerosi potenti.

A Roma pubblicò, nel 1619, in francese, il “Trattato del gioco degli scacchi”. Ci furono tre edizioni del Trattato mentre era in vita e oltre cinquanta dopo la sua morte.

Il Trattato fu dedicato ad Enrico II duca di Lorena; sappiamo infatti che il Greco andò a Parigi dove batté i tre campioni (i cui nomi rimangono ignoti) che in Francia si disputavano lo scettro scacchistico.

Altre notizie sulla vita del Greco si ricavano dai suoi manoscritti con dedica autografa. Alcuni di questi sono scritti in un italiano infarcito di errori di ortografia, il che fa pensare a umili condizioni familiari e probabilmente ad un inizio di carriera da servitore.

Secondo Salvio, il Greco seguì un grande signore spagnolo nelle Indie Occidentali (probabilmente le Antille) visitando il Messico, il Perù ed il Cile. Da quel viaggio non fece più ritorno. Pare che si sia spento verso il 1634, lasciando ogni suo avere ai Gesuiti.

Di Greco ci sono arrivate settantasette partite, ma in nessun caso è noto il nome dell'avversario, il che

porta a pensare che, almeno in alcuni casi, si tratti di analisi e non partite reali.

Di queste partite ne abbiamo scelte quindici. Quindici fulminanti “sveltine” di sette – otto mosse, che eccezionalmente giungono a quattordici¹. Non aspettatevi impianti ortodossi, sequenze manualistiche o ligie ai dettami della teoria delle aperture. Morphy, Steinitz, Tarrasch e compagni arriveranno fra un paio di secoli.

Tuttavia ve le proponiamo, sia perché tatticamente stimolanti, sia perché in forma più o meno modificata potrebbero capitare a tutti noi (a dire la verità, se diamo un’occhiata a qualsiasi torneo di NC, ne troviamo a bizzeffe).

Abbiamo aggiunto qualche punto interrogativo e scarni (e faceti) commenti.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 Ab6 6.dxe5 Cxe4? 7.Dd5 una trappolina ben conosciuta.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.h3 Cf6 4.c3 Cxe4? 5.Da4+ questo sa molto di analisi: la presa di Cavallo è a dir poco ingenua.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.h3 Axf3 5.Dxf3 Df6 6.Db3 b6 7.Cc3 c6? la differenza di sviluppo era già schiacciante. Adesso però il nero viene castigato. **8.Cd5 Dd8 9.Cxb6 Dxb6 10.Axf7+ Rd7 11.Axg8 d5 12.exd5 Dxb3 13.dxc6+ Cxc6 14.Axb3**

1.e4 e6 2.d4 Cf6 3.Ad3 Cc6 4.Cf3 Ae7 5.h4 0-0 6.e5 Cd5 7.Axh7+ Rxh7 8.Cg5+ Axf3 9.hxg5+ Rg6 10.Dh5+ Rf5 11.Dh7+ g6 12.Dh3+ Re4 13.Dd3# una cosina carina per chi gioca contro la Francese.

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 b5 4.a4 c6? 5.axb5 cxb5?? 6.Df3 quante volte ci siamo cascati, giocando le prime partite di Donna?

1.e4 e5 2.Cf3 Df6 3.Ac4 Dg6 4.0-0 Dxe4? 5.Axf7+ Rxf7 6.Cg5+ Re8 7.Cxe4 che il nero abbia contravvenuto a ogni regola di apertura, è dir poco.

questa è un poco artificiosa, ma carina. **1.e4 b6 2.d4 Ab7 3.Ad3 f5 4.exf5 Axf2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Cf6 7.gxh7+ Cxh5 8.Ag6#**

1.e4 e5 2.Cf3 Df6 3.Ac4 Dg6 4.0-0 Dxe4 5.Axf7+ Re7 6.Te1 Df4 7.Txe5+ Rd8 8.Te8# una variante della sesta partita.

¹ le partite di otto mosse sono utili da immaginarle alla cieca.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 g5 4.Ac4 f6? 5.Cxg5 fxe5
6.Dh5+ Re7 7.Dxg5+ Re8 8.Dh5+ Re7 9.De5# di
questi gambettini se ne vedono a decine.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.Cg5 0-0
6.d3 h6 7.h4 hxg5? 8.hxg5 Ch??? 9.Dh5 qui
certamente il nero ha pagato per perdere.

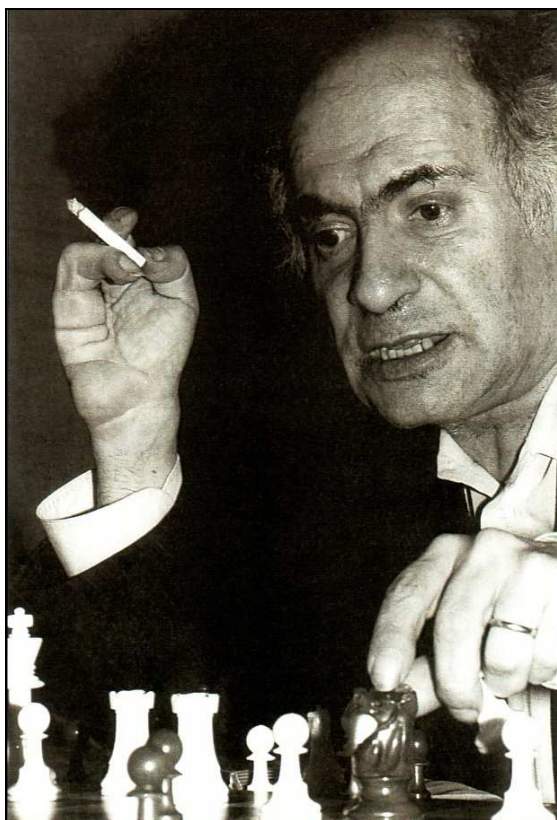
1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 Dxd5 4.Cc3 De6 5.Cf3
exf4+ 6.Rf2 Ac5+ 7.d4 Ad6? 8.Ab5+ Rf8 9.Te1
Df5 10.Te8# una variante più comune di quel che si
pensi, quando il nero non conosce il Falkbeer.

1.e4 e5 2.Cf3 f6? 3.Cxe5 fxe5 4.Dh5+ Re7
5.Dxe5+ Rf7 6.Ac4+ Rg6 7.Df5+ Rh6 8.d4+ g5
9.h4 Rg7 10.Df7+ Rh6 11.hxg5# questa è un must
tra gli under 12.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Ac4 Dh4+ 4.Rf1 Ac5 5.d4 Ab6
6.Cf3 Dg4 7.Axf7+ Rxf7 8.Ce5+ Rf8 9.Cxg4 ah,
queste Donne fuori troppo presto...

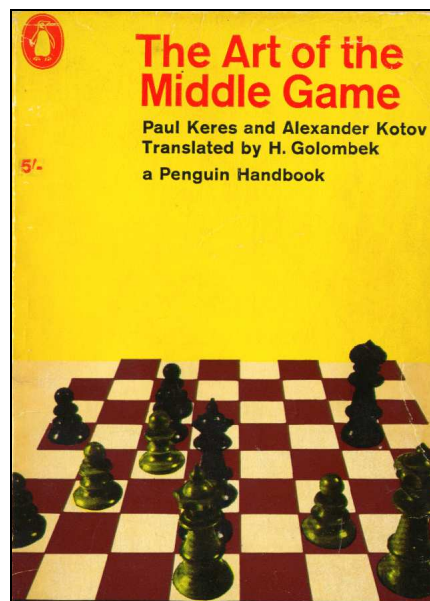
1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 h6 4.Ac4 g5 5.h4 f6?
6.Cxg5 fxe5 [6...hxg5 7.Axg8 Txg8 8.Dh5+ etc.]
7.Dh5+ Re7 8.Df7+ Rd6 9.Dd5+ Re7 10.De5#
variazioni sul "tema h5" .

1.e4 e5 2.Cf3 Df6 3.Ac4 Dg6 4.0-0 Dxe4 5.Axf7+
Re7 6.Te1 Df4 7.Txe5+ Rxf7 8.d4 Df6 9.Cg5+
Rg6 10.Dd3+ Rh6 11.Cf7# altra variazione sul
tema della sesta partita.

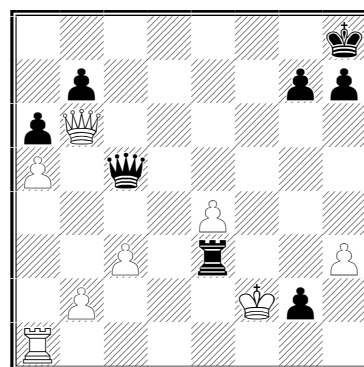


Mediogioco

appena una mossa



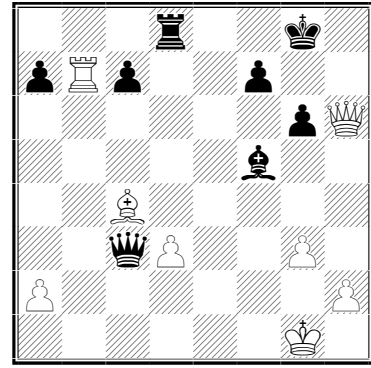
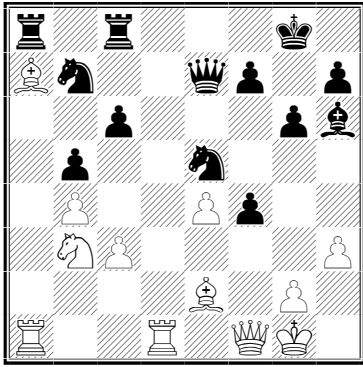
In queste dodici posizioni il giocatore che muove ha costretto l'avversario all'abbandono immediato. Il vostro compito è trovare la mossa. Non vi daremo alcun suggerimento di tipo tattico né indicazione sulla posizione. Questo non perché siamo cattivi, ma perché dopo trentaquattro numeri dovete muovervi con le vostre gambe (scacchistiche). Non sono posizioni tratte da partite di principianti, come quelli de "la sporca decina", e qualcuna potrebbe risultare più ostica del previsto. Non scoraggiatevi! La terzultima non è una sequenza breve, ma è istruttiva. La penultima è semplicemente geniale. L'ultima invece ci ha fatto sudare. A parer nostro è la più difficile del lotto, vuoi perché chi deve muovere è sull'orlo del baratro, vuoi perché, anche se l'idea si intuisce quasi subito, è difficile tradurla come... prima mossa¹. Soluzioni alla fine.



¹ E non siamo sicuri che il nero abbia abbandonato dopo la prima mossa del bianco.

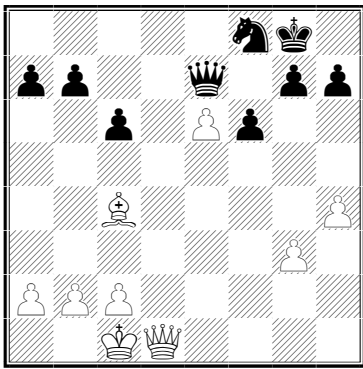
1 N

7k/1p4pp/pQ6/P1q5/4P3/2P1r2P/1P3Kp1/R7 b - - 0 1



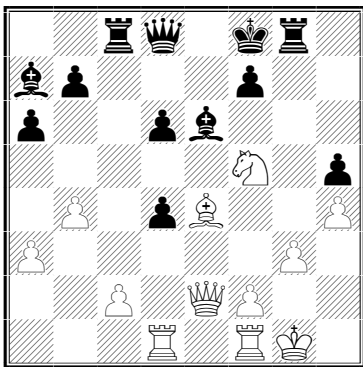
2 N

r1r3k1/Bn2qp1p/2p3pb/1p2n3/1P2Pp2/1NP4P/4B1P1/R2R1QK1 b - - 0 1



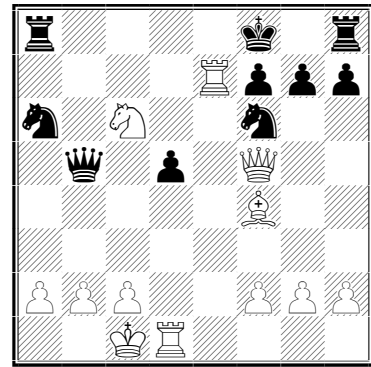
3 B

5nk1/pp2q1pp/2p1Pp2/8/2B4P/6P1/PPP5/2KQ4 w - - 0 1



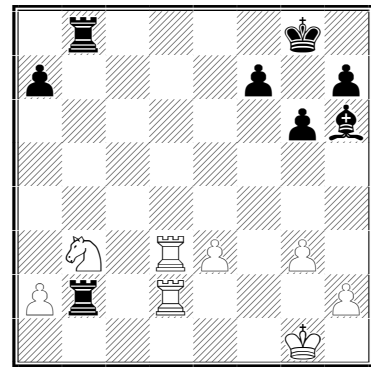
4 N

2rq1kr1/bp3p2/p2pb3/5N1p/1P1pB2P/P5P1/2P1QP2/3R1RK1 b - - 0 1



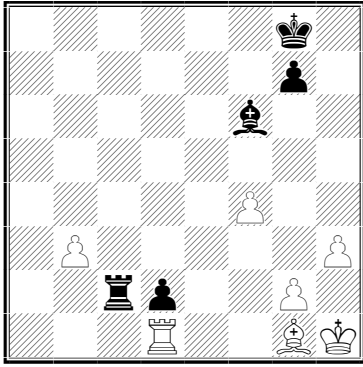
6 B

r4k1r/4Rpp/n1N2n2/1q1p1Q2/5B2/8/PPP2PPP/2KR4 w - - 0 1



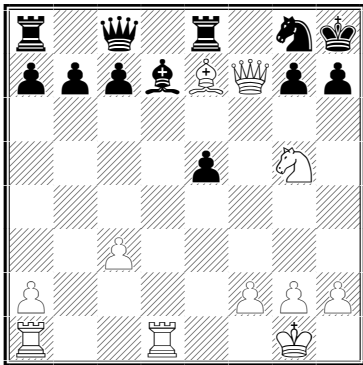
7 N

1r4k1/p4p1p/6pb/8/8/1N1RP1P1/Pr1R3P/6K1 b - - 0 1



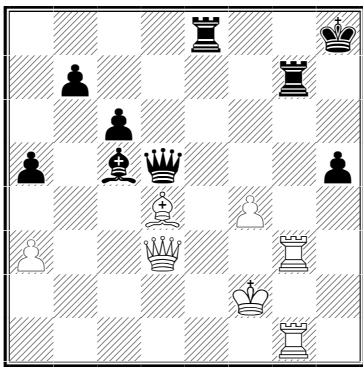
8 N

6k1/6p1/5b2/8/5P2/1P5P/2rp2P1/3R2BK b - - 0 1



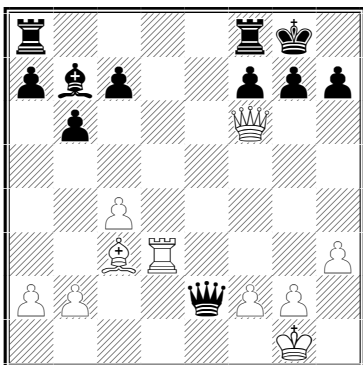
9 B

4r2k/1p4r1/2p5/p1bq3p/3B1P2/P2Q2R1/5K2/6R1 w - - 0 1



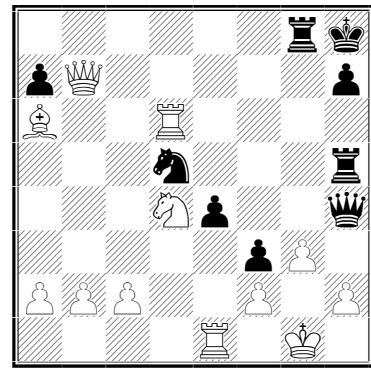
10 B

r1q1r1nk/pppbQpp/8/4p1N1/8/2P5/P4PPP/R2R2K1 w - - 0 1



11 N

r4rk1/pbp2ppp/1p3Q2/8/2P5/2BR3P/PP2qPP1/6K1 b - - 0 1

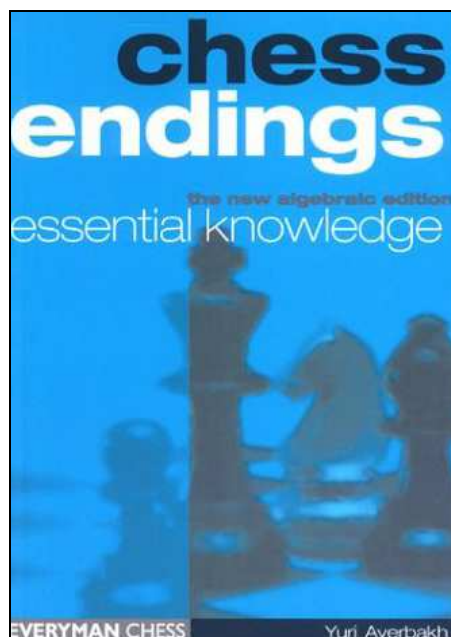


12 B

6rk/pQ5p/B2R4/3n3r/3Np2q/5p1/PPP2P1P/4R1K1 w - - 0 1

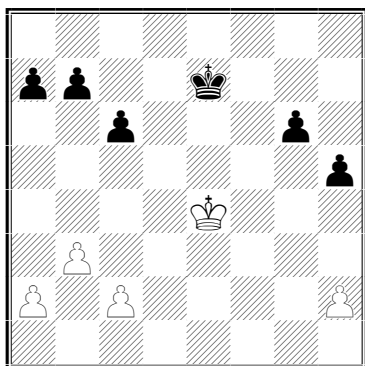


Finale



Il finale discusso

Una partita tra amici, qualche curioso che vuol dire la sua, un tavolino ingombro di birre. Il finale è stato fonte di discussioni ed analisi. Ve lo proponiamo perché è istruttivo:



Muove il nero

8/pp2k3/2p3p1/7p/4K3/1P6/P1P4P/8 b - - 0 43

Leggiamo la posizione. Lato di Donna: parità. Lato di Re: maggioranza di un Pedone nero. Il Re più centralizzato è il bianco.

Seguiamo la partita, come se il lettore avesse i neri:

44...Re6

bene. Bisogna centralizzare il Re, e limitare le case disponibili al Re bianco. Il Re nero è ora in opposizione.

45.h4 a6

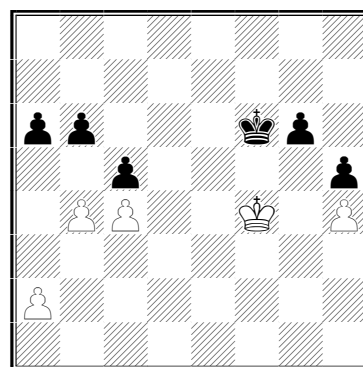
questa è una configurazione solida. In ogni caso i tre PP bianchi non devono passare.

[altra strada: 45...Rf6 46.Rf4 c5 47.a3 b5 48.c3 a5 ed ora il tatticismo della terziglia (SQ n.12) non funziona per la vicinanza del Re bianco. 49.Re4 b4 50.axb4 axb4 51.cxb4 cxb4 52.Rd4 Rf5 53.Rc4 Rg4 54.Rxb4 Rxh4 e adesso il bianco può giocare: a) 55.Ra5, b) 55. Rc5, c) 55.Rc4.

- a) 55.Ra5 vince il nero: 55...g5 56.b4 g4 57.b5 g3 58.b6 g2 59.b7 g1D 60.b8D etc;
- b) 55.Rc5 anche qui per il bianco non va bene perchè il nero promuove in g1 con scacco;
- c) 55.Rc4 l'unica casa nella quale il bianco può sperare di pareggiare: 55...g5 56.b4 g4 57.b5 g3 58.b6 g2 59.b7 g1D 60.b8D Da1+ 61.Rb6 Db2+ anche se quel Pedone in più farà sudare il primo giocatore].

Torniamo alla partita.

46.b4 Rf6 47.Rf4 b6 48.c4 c5 (diagramma):



Muove il bianco

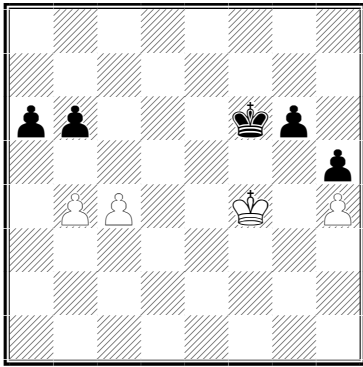
8/8/pp3kp1/2p4p/1PP2K1P/8/P7/8 w - - 0 47

per ora avete mosso bene i PP ad ovest.

49.a3 cxb4??

questo però è un errore. Il nero deve raggiungere una situazione di blocco dal lato di Donna, per costringere il Re bianco a muoversi. La mossa che dovevate giocare era 49...a5 50.b5 (se 50.bxa5 bxa5 51.a4 g5+ 52.hxg5+ Rg6 53.Re5 Rxc5 ed è chiaro che il Pedone nero promuove prima: 54.Rd6 h4 55.Rxc5 h3 56.Rd5 h2 etc.) 50...a4 bloccando tutto.

50.axb4 (diagramma):



Muove il nero

8/8/pp3kp1/7p/1PP2K1P/8/8/8 b - - 0 49

A questo punto è evidente che non potete muovere alcun Pedone. Dovete stare attenti, perché i vostri PP ad ovest sono arretrati.

50...Re6

a malincuore permettete la penetrazione dell'avversario nelle retrovie, ma...

51.Rg5 Rf7

fortunatamente riuscite ancora a tenere tutto sotto controllo.

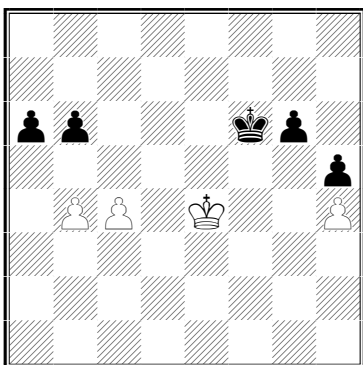
52.Rf4

se 52.Rh6 Rf6 53.Rh7 g5 54.Rh6 gxh4

52...Rf6

stessa posizione di 2 mosse fa, ma con una differenza fondamentale: tocca al bianco.

53.Re4 (diagramma):



Muove il nero

8/8/pp3kp1/7p/1PP1K2P/8/8/8 b - - 0 52

A questo punto vi si presenta la scelta: lasciare i PP ad est al loro destino e passare ad ovest, e fare in modo di creare un P passato, o avanzare il P 'g' e portare il P 'h' a promozione?

53...g5

avete scelto di avanzare il P 'g'.

[vediamo un momento l'altra strada, andare con il Re ad ovest:

53...Re6 54.Rf4

il R bianco va ad attaccare i PP neri ad est.

54...Rd6 55.Rg5

ed ora potete sfondare ad ovest. Essendoci parità numerica, si produrrà un P passato bianco e un P passato nero. Il R nero servirà a bloccare il P passato bianco. 55...a5 (naturalmente non va 55...b5 per 56.cxb5 etc.)

ed ora il bianco può giocare a) 56.c5+ oppure b) 56.bxa5:

a) **56.c5+ bxc5 57.bxa5 Rc6** (qui il nero non deve avere fretta di spingere: 57...c4 58.Rf4! porta alla patta) **58.a6 Rb6 59.Rxg6** (se 59.Rf4 c4 60.Re3 Rxa6 61.Rd4 Rb5) **59...c4;**

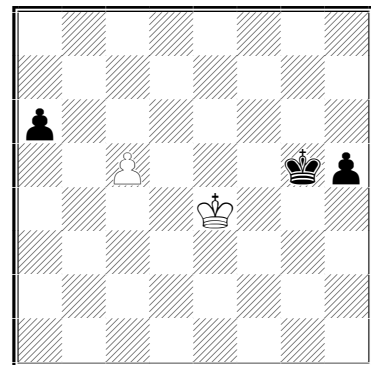
b) **56.bxa5 56...bxa5 57.Rxg6 a4 58.Rxh5 a3].**

Torniamo ora alla 53esima mossa giocata dal nero in partita: 53...g5.

54.hxg5+ Rxg5 55.c5

ovviamente il bianco non sta fermo. Ora l'unico problema resta quello di fermare il P passato bianco che verrà a crearsi ad ovest sulla colonna 'c'.

55...bxc5 56.bxc5 (diagramma):



Muove il nero

8/8/p7/2P3kp/4K3/8/8/8 b - - 0 55

Una breve analisi della posizione: ora avete due Pedoni liberi, il bianco uno. I vostri due PP non hanno bisogno di assistenza, dato che sono assai distanziati: il Re bianco non li potrà mai fermare contemporaneamente. Il Pedone bianco, invece, deve essere tenuto a bada. E' necessario che il

vostro Re entri nel suo quadrato. dopodichè, le cose andranno avanti da sole.

56...h4

una mossa istintiva, che però capovolge le sorti della battaglia. Evidentemente non conoscete una delle regole fondamentali dei finali di Pedoni (o vi è sfuggita perché siete a corto di tempo, ma non fa differenza, perché avete perso). Il Re bianco ora può tranquillamente fermare il vostro Pedone 'h' (quello 'a' e fuori gioco), mentre il vostro Re non può fare più nulla contro l'avanzata del Pedone bianco. La partita è finita e perciò abbandonate (ad esempio **57.c6 h3 58.Rf3** etc.).

Ecco come doveva continuare il nero, dopo la 56esima mossa del bianco:

56...Rf6

entrando nel quadrato.

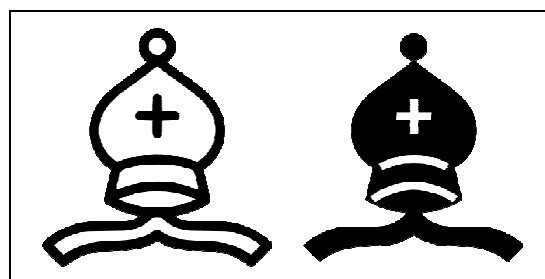
57.c6

(oppure **57.Rd5 Re7 58.c6 Rd8**)

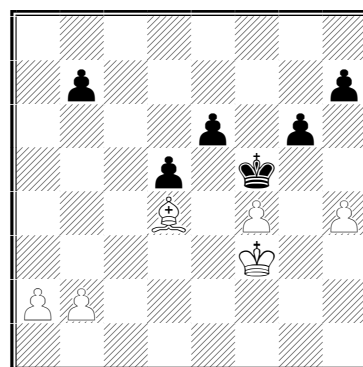
57...Re7 58.c7 Rd7 e il nero vince.



Alfiere vs Pedoni



Ed ora un finale dove l'Alfiere deve combattere contro i PP. All'apparenza un finale semplice, vinto con facilità, direte voi. Tuttavia abbiamo visto molti finali di A contro PP andati male perché la parte in vantaggio non riesce a convertire il vantaggio in vittoria. In genere la tecnica più sbrigativa è quella di cambiare al momento opportuno l'Alfiere con uno o più Pedoni per entrare in un finale vinto di soli PP. Supporremo che il lettore abbia i bianchi.



Muove il nero

8/1p5p/4p1p1/3p1k2/3B1P1P/5K2/PP6/8 b - - 0 35

Avete un Alfiere in più, mentre il nero ha cinque Pedoni. Ecco il vostro piano: i PP 'g' ed 'h' saranno eliminati dai vostri PP 'f' ed 'h'. I PP 'd' ed 'e' saranno eliminati dall'Alfiere e dal vostro Re uniti. Resteranno i due vostri PP 'a' e 'b' contro il P 'b' del nero. A quel punto il vostro Re bianco dovrà dirigersi nei pressi della casa b7.

36...h6 37.a4 g5 38.hxg5

si ottiene la stessa posizione dopo **38.fxg5 hxg5 39.hxg5 Rxcg5**.

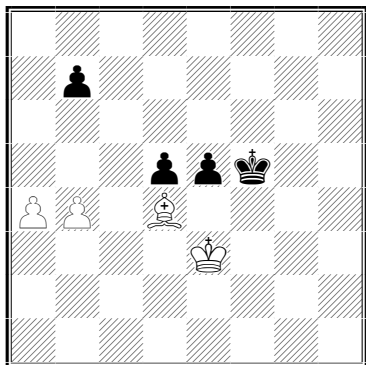
38...hxg5 39.fxg5 Rxcg5

i due PP dell'ala di Re se ne sono andati. Ad est non dovete più preoccuparvi di nulla.

40.Re3

Il vostro Re dovrà ora coadiuvare l'Alfiere nell'eliminazione dei PP centrali neri.

40...Rf5 41.b4 e5 (diagramma):



Muove il bianco

8/1p6/8/3ppk2/PP1B4/4K3/8/8 w - - 0 40

42.Ac5

ovviamente non ora 42.Axe5? Rxe5 e non vincete più.

42...d4+

42...e4 non va bene: 43.a5 Re5 44.b5 d4+ 45.Axd4+.

E' ora di passare ad un finale vinto di soli PP. L'Alfiere per un Pedone, al Re l'altro.

43.Axd4 exd4+ 44.Rxd4

E anche i due PP centrali se ne sono andati. Ora l'importante è assicurare l'avanzata di uno dei vostri PP ad ovest.

44...Re6 45.Rc5 Rd7 46.Rb6 Rc8 47.Ra7

E anche il vostro Re ha raggiunto la giusta casa. Ora le spinte di Pedone devono essere finalizzate alla rottura del fronte nero. Attenzione a non stallare i propri pedoni!

47...Rc7 48.a5

Oppure 48.b5 b6 49.Ra6 etc.

48...Rc8 49.b5 Rc7 50.b6+

50.a6?? b6.

50...Rc8

finalmente il bianco può operare la spinta di rottura.

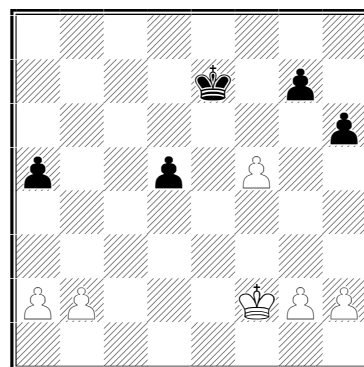
51.a6

anche 51.Ra8 Rd7 52.Rxb7

51...bxa6 52.b7+ il nero abbandona.

Ed ora a voi. Vi proponiamo tre test sui finali, dei quali trovate le soluzioni alla fine.

Continuiamo ad insistere sui finali di soli Pedoni perché dalle ricerche che abbiamo effettuato nei vari databases (e dalle nostre partite), risulta che si buttano via più punti qui che in tutte le altre fasi della partita. Inoltre perdere una partita alla fine, dopo che si è battagliato per ore, è veramente seccante. Quindi...

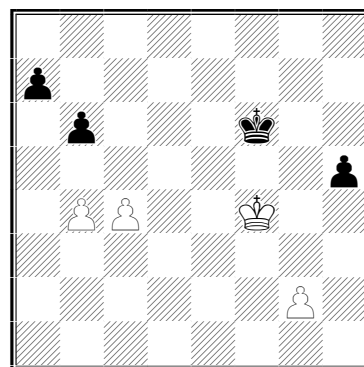


1 B

8/4k1p1/7p/p2p1P2/8/8/PP3KPP/8 w - - 0 38

Scegliere tra questi tre piani quello giusto:

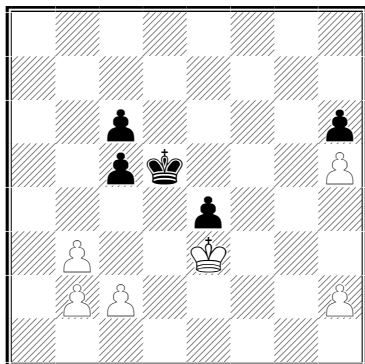
- disinteressarsi del P centrale e dirigersi con il R verso il P a5;
- eliminare il P centrale 'd' del nero e far valere la maggioranza di PP ad ovest;
- avanzare i PP ad ovest, attirare il R nero ad ovest ed eliminare i PP ad est.



2 B

8/p7/1p3k2/7p/1PP2K2/8/6P1/8 b - - 0 39

Il nero qui giocò **40...a5**. Come rispose il bianco per vincere?



3 B

8/8/2p4p/2pk3P/4p3/1P2K3/1PP4P/8 w - - 0 44

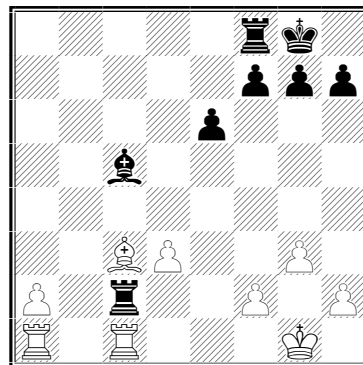
dopo un combattuto mediogioco, il bianco è giunto a questo finale con un P in più. Quale mossa è giusta?

- a) 46.c3;
- b) 46.c4;
- c) 46.Rf4.



Quella sporca decina (+4)

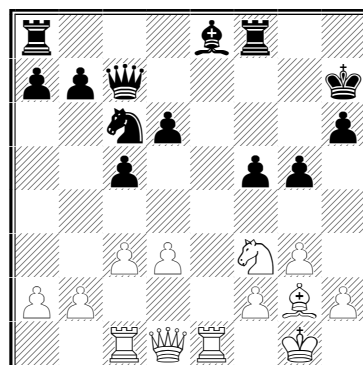
Più quattro, perché non sia mai che vi manchi l'allenamento tattico!



1 N

5rk1/5ppp/4p3/2b5/8/2BP2P1/P1r2P1P/R1R3K1 b - - 0 21

il nero, che ha la mossa, ha un Pedone in meno. Riuscite a suggerirgli una continuazione che migliori la sua posizione?

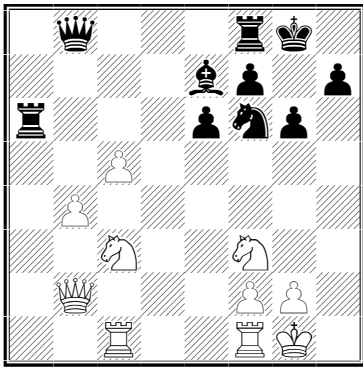


2 N

r3br2/ppq4k/2np3p/2p2pp1/8/2PP1NP1/PP3PBP/2RQR1K1 b - - 0 22

qui il nero pensò di inchiodare il Cavallo con **23...Ah5**. Fece bene?

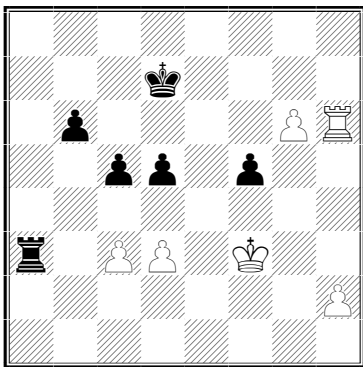




3 N

1q3rk1/4bp1p/r3pnp1/2P5/1P6/2N2N2/1Q3PP1/2R2RK1 b - - 0 1

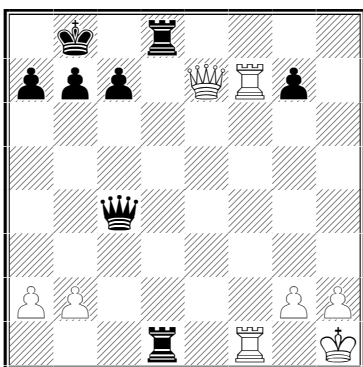
il nero, contando sull'inchiodatura sulla Donna bianca indifesa, pensò di catturare un Pedone giocando **20...Axc5**. E' una buona mossa?



4 N

8/3k4/1p4PR/2pp1p2/8/r1PP1K2/7P/8 b - - 0 1

qui il nero eliminò il Pedone c3 con **48...Txc3**. Secondo voi il bianco cosa rispose?

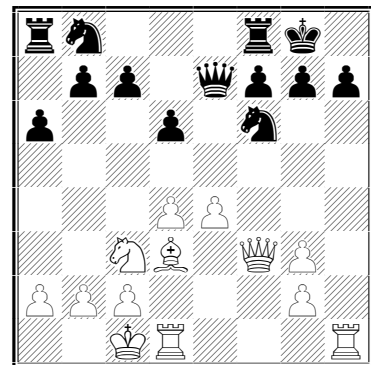


5 B

1k1r4/ppp1QRp1/8/8/2q5/8/PP4PP/3r1R1K w - - 0 1

che mossa suggerite al bianco, il quale si trova in una brutta situazione?

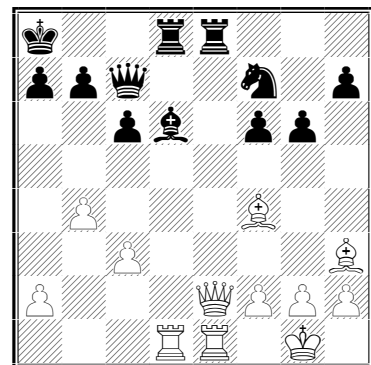
a) **23.Rg1**; b) **23.h3**; c) **23.Df8**?



6 B

rn3rk1/1pp1qppp/p2p1n2/8/3PP3/2NB1QP1/PPP3P1/2KR3R w - - 0 11

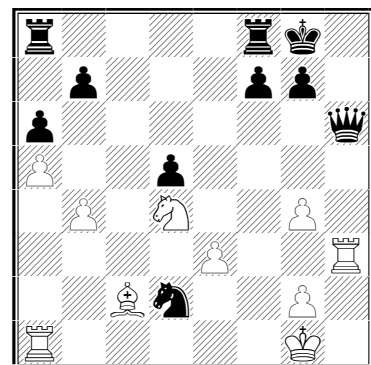
il nero ha appena mosso la Donna in e7. Il bianco inaugura un attacco irresistibile con...



7 B

k2rr3/ppq2n1p/2pb1pp1/8/1P3B2/2P4B/P3QPPP/3RR1K1 w - - 0 19

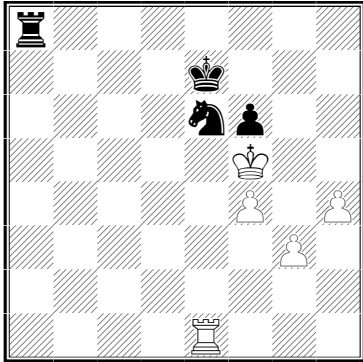
quale serie di mosse fa vincere il bianco?



8 N

r4rk1/1p3pp1/p6q/P2p4/1P1N2P1/4P2R/2Bn2P1/R5K1 b - - 0 26

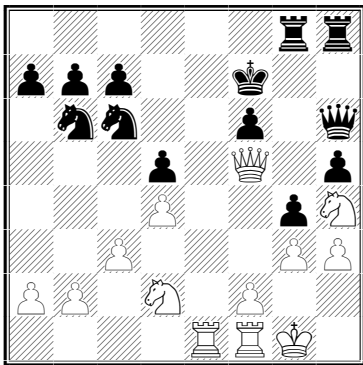
il nero non può spostare la Donna per la mossa **28.Ah7+** che condurrebbe alla patta per perpetuo. Che mossa suggerite?



9 N

r7/4k3/4np2/5K2/5P1P/6P1/8/4R3 b - - 0 44

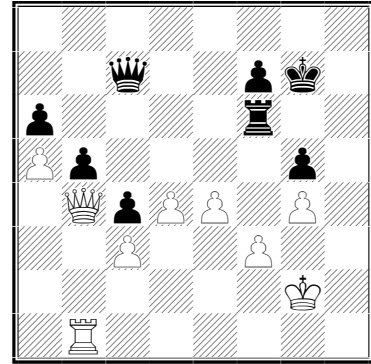
il bianco ha appena inchiodato il Cavallo sul Re nero. Ovviamente se **45...Ta6** il bianco pareggia con **46.Rg6**. Come muovere?



10 N

6rr/ppp2k2/1nn2p1q/3p1Q1p/3P2pN/2P3PP/PP1N1P2/4RRK1 b - - 0 22

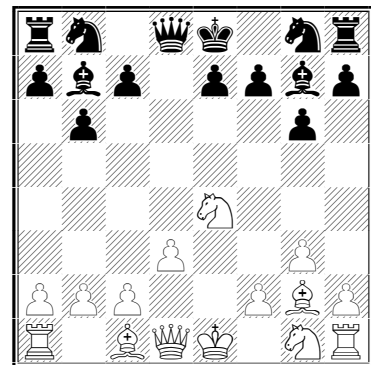
In questa posizione il nero scelse di catturare il Pedone in h3. Come proseguì la partita?



11 B

8/2q2pk1/p4r2/Pp4p1/1QpPP1P1/2P2P2/6K1/1R6 w - - 0 40

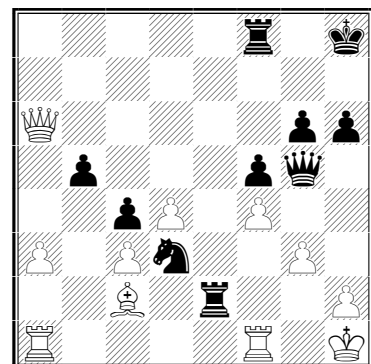
Qui il bianco giocò **42.Ta1**. Come rispose il nero per vincere?



12 B

m1qk1nr/pbp1ppbp/1p4p1/8/4N3/3P2P1/PPP2PBP/R1BQK1NR w KQkq - 0 5

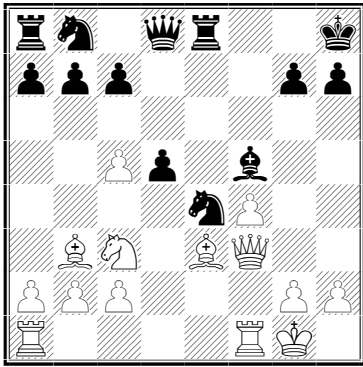
il bianco può andare in vantaggio. Come?



13 N

5r1k/8/Q5pp/1p3pq1/2pP1P2/P1Pn2P1/2B1r2P/R4R1K b - - 0 31

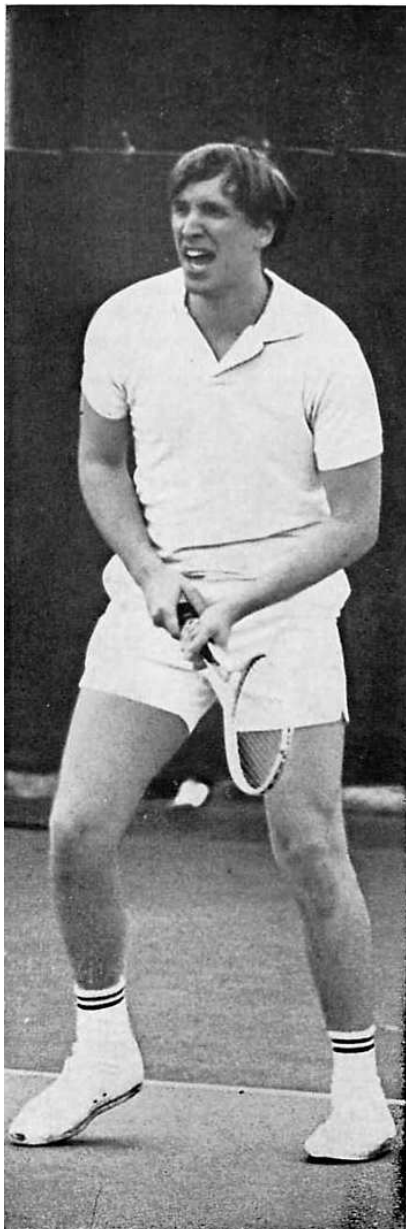
il nero ha un attacco da matto. Dove posizionare la Donna?



14 B

m1qr2k/ppp3pp/8/2Pp1b2/4nP2/1BN1BQ2/PPP3PP/R4RK1 w - - 0 12

Il bianco deve catturare il Pedone 'd' con l'Alfiere o con il Cavallo?



SOLUZIONI

Mediogioco

1) Eliskases - Castaldi, Milano 1938

1...Te1+ bloccando la linea di azione alla T in a1.

2.Rxg2 (se 2.Dxc5 ed ora promozione con infilata: 2...g1D+ 3.Rf3 Dxc5; se 2.Rxe1 g1D+) **2...Dxb6**

3.axb6 Txa1.

2) **1...f3** apertura di una diagonale vitale **2.Axf3** (2.gxf3 è lo stesso) **2...Txa7** adescamento **3.Txa7 Ae3+.**

3) Spassky - Donner, Leyden 1970

1.Dd8 Dxd8 2.e7+.

4) Donner - Keres, Zurigo 1959

1...Axf5 2.Axf5 Tgx3+ 3.fgx3 d3+.

5) Mecking - Tan, Petropolis 1973

1.Axf7+ adescamento **1...Rxf7 2.Txc7+ Dxc7 3.Dh7+.**

6) Deschauer - Menke, corrispondenza

1.Dxf6 gxf6 2.Ah6+ Rg8 3.Te3 (anche 3.Td3 Dxd3 4.cxd3 dà un enorme vantaggio al bianco, ma il matto è meglio).

7) Porath - Barcza, Mosca 1956

1...T8xb3 rimuovendo il difensore di d2. **2.axb3 Txd2** deviando la Torre in una casa compromessa **3.Txd2 Axe3+.**

8) **1...Ad4** proprio così! la Torre in d1 deve essere inchiodata. **2.Axd4 Tc1 3.Rh2 Txd1 4.Ae3** ed ora una manovra standard: **4...Th1+! 5.Rxh1 d1D+.**

9) Keffler - Kocem 1971

1.Af8 minacciando matto in g7 e mettendo in comunicazione le case f7 e d7: apertura della traversa con guadagno di tempo. (anche 1.Txd7 ma la mossa del testo è più forte.) **1...Txf8 2.Txd7 Txf7** (se 2...Dxd7 3.Dxd7) **3.Cxf7#.**

10) Miszto - NN, Polonia 1955

Matto in sette: **1.Dh7+ Rxh7 2.Txg7+ Rh8** (se 2...Rh6 3.T1g6#) **3.Tg8+ Rh7 4.T1g7+ Rh6 5.Tg6+ Rh7 6.T8g7+ Rh8 7.Th6#** che lavoro dell'immobile e inchiodato Alfiere in d4!

11) **1...Dg4!** E il nero vince. Il bianco ha una Torre in meno e minaccia matto (1...gxf6? 2.Tg3+). Dopo

2.hxg4 è possibile 2...gxf6. Al bianco non va meglio con 2.Tg3 Dxc3. Purtroppo non abbiamo notizia da quale partita è stata tratta tale istruttiva posizione.

12) Honeskis - Hama, 1956

La posizione è senza speranza per il bianco... o quasi. C'è solo una mossa da fare, ed è quella che vince! **1.Cxf3** difendendo dallo scacco in h2. **1...exf3** liberando la colonna 'e' **2.Dg7+ Txc7** (2...Rxc7? 3.gxh4) **3.Te8+** ora si capisce perchè la colonna 'e' andava liberata. Questo scacco non poteva essere dato dalla Torre 'd', perchè la casa d8 è controllata dalla Donna nera. **3...Tg8 4.Txc8+** schiodando il Pedone g3. **4...Rxc8 5.gxh4.**

Finale

1

giusto è il piano b: eliminare il Pedone centrale 'd' del nero e far valere la maggioranza di PP ad ovest. Vediamo come si è svolta la partita (Bonarrigo (1699) - Castellano (1600) XXV C.to Italiano U20 Bratto 2002):

40.Re3 Rf6

al nero non conviene andare a supportare il suo P 'a', perchè il Re bianco centralizzato è più attivo: **40...Rd6 41.Rd4 Rc6 42.g4 Rb5 43.Rxd5 a4 44.h4 Rb4 45.g5** etc.

41.Rd4 Rxf5 42.Rxd5 Rf4 43.Rd4

Oppure facendo semplicemente valere la maggioranza di PP: **43.b3 Re3 44.Rc4 Rf2 45.a3 Rxc2 46.b4 axb4 47.axb4** etc.

43...h5 44.b3 h4 45.a3 g5 46.b4 g4 47.b5

Mettendo in evidenza che un P passato vale molto di più di due PP non passati, anche se avanzati.

47...h3 48.gxh3

Se **48.g3+ Rf3 49.b6**

48...gxh3 49.b6 il nero abbandona.



2

noi ci sentiamo di consigliare al nero **40...a6**. **40...a5** è una mossa dettata da un calcolo che prevede **41.bxa5** e **41.b5**. Ma negli scacchi bisogna considerare tutte le eventuali risposte dell'avversario! E qui (Lucchi (1886) - Panciera

(1802) I Festival Int. Ravenna 2005) era necessario calcolare anche la variante **41.c5!**

41.c5 il nero abbandona.

Perché? Vediamo un po':

se **41...bxc5 42.bxa5 c4 43.a6 c3 44.Re3;**

41...axb4 sembra migliore. Purtroppo per il nero, il P bianco promuoverà nella stessa colonna, una semimossa prima: **42.cxb6 b3 43.b7 b2 44.b8D** etc.



3

La risposta giusta è **46.Rf4**.

Il R bianco è occupato a tenere sotto controllo il P 'e4' del nero. il bianco deve preoccuparsi di non far penetrare il R nero nelle retrovie. In questo caso gioca un ruolo fondamentale lo zugzwang. **46.c3**, (come pure **46.c4**) è una mossa istintiva e apparentemente innocua. Invece è un errore, come dimostrerà il proseguo del gioco. Seguiamo ora la partita (FICS, 2009), poi vedremo come si doveva giocare.

46.c3

In seguito torneremo a questa mossa.

Re5

il nero conquista l'opposizione e dopo alcune mosse di P, costringerà il R bianco ad indietreggiare, prendendo spazio.

47.c4 Rf5 48.Re2 Rf4 49.Rf2 e3+ 50.Re2 Re4 51.Re1 Rd3 52.Rd1 e2+ 53.Re1

a questo punto è già chiaro che il R nero non avrà problemi ad eliminare i PP ad ovest. Il bianco potrebbe già abbandonare.

53...Rc2 54.Rxe2 Rxb2 55.Rd2 Rxb3 56.Rd3 Rb4

Il bianco abbandona.

E allora, come si doveva giocare?

Torniamo alla 46esima mossa del bianco.

Il primo giocatore, come si è detto, doveva giocare **46.Rf4**.

questa è una casa critica. Impedisce al Re nero di posizionarsi in e5. Ora il bianco deve impedire la casa d4 al R nero.

46...Rd4 47.h3

non bisogna avere fretta. D'altronde il nero ha solo tre mosse disponibili. Il bianco deve ridurre queste

10) Dopo **23...gxh3** il nero si prese matto: **24.De6+ Rf8 25.De8+ Rg7 26.Te7+ Cxe7 27.Dxe7#**.

Alle volte le mosse più scontate sono anche quelle corrette. Il nero doveva catturare il Cavallo, accontentandosi della patta: **23...Dxd2 24.De6+ Rg7 25.Cf5+ Rg6 26.Ch4+ Rg7 27.Cf5+** etc.



11) il nero fece una sola mossa: **42...Df4** e la partita terminò. Il bianco non avrebbe mai potuto difendere contemporaneamente le case f3 e h2 (ad es: **43.Db2 Dxf3+ 44.Rg1 De3+ 45.Rh1 Th6+**).

12) **7.Cf6+ Cxf6** (7...Axf6 oppure 7...exf6 sortiscono lo stesso effetto) **8.Axb7 Cbd7 9.Axa8**.



13) la mossa che fu giocata in partita, **32...Dg4**, non va bene per la risposta **33.Ad1**. Il nero doveva giocare **32...Dh5**: dopo questa mossa il bianco non ha più difese.



14) con il cavallo. La cattura con l'Alfiere è peggiore: **14.Axd5 Cxc3 15.bxc3 Txe3** deviazione del difensore **16.Dxe3 Dxd5**.

