

MAX EUWE

TRATTATO DI SCACCHI

Gioco di posizione e gioco di combinazione
Valutazione della posizione e piano di gioco



Presentazione di Mario Monticelli
Mursia

Titoli originali delle opere:

Positionspel en Combinatiespel
Judgement and planning in Chess

Traduzione integrale, eseguita sulle edizioni francesi, di *Paolo Bagnoli*

© *Copyright 1948 Prof. Max Euwe - Amsterdam*

© *Copyright 1950 Prof. Max Euwe - Amsterdam*

© *Copyright 1976 U.Mursia*

editore per l'edizione italiana 1891/AC - U. Mursia editore - Via Tadino, 29 - Milano

PRESENTAZIONE.....	4
GIOCO DI POSIZIONE E GIOCO DI COMBINAZIONE	6
PARTE PRIMA: LA TEORIA	6
INTRODUZIONE.....	6
I. - LO SCHELETRO DI PEDONI.....	9
II. - DEBOLEZZE DEI PEDONI.....	12
III. - COME APPROFITTARE DELLE DEBOLEZZE DI PEDONI DELL'AVVERSARIO.....	16
IV. - LA LOTTA PER LE COLONNE APERTE.....	19
V. - IL SIGNIFICATO DI UNA COLONNA APERTA.....	22
VI. - ATTACCO DIRETTO CONTRO IL RE AVVERSARIO.....	25
VII. - OSSERVAZIONI SULL'ARTE DELLE COMBINAZIONI.....	28
IX. - SUPERIORITÀ NUMERICA DI PEDONI SULL'ALA DI DONNA.....	34
X. - L'ALFIERE DI DONNA NELL'OMONIMO GAMBETTO.....	37
PARTE SECONDA: RIEPILOGO.....	40
PARTE TERZA: DIECI PARTITE ANALIZZATE.....	46
Partita n.1: Smyslov,V – Reshevsky,S.....	46
Partita n.2: Pirc, V – Stolz,G.....	49
Partita n.3: Keres,P – Euwe,M.....	50
Partita n.4: O'Kelly,A – Szabo,L.....	53
Partita n.6: Euwe,M – Kitto,F.....	57
Partita n.7: Botvinnik,M – Smyslov,V.....	58
Partita n.8: Stolz,G – Ragozin,V.....	61
Partita n.9: Prins,L – Fuderer,A.....	63
Partita n.10: Rossolimo,N – Romanenko,A.....	65
VALUTAZIONE DELLA POSIZIONE E PIANO DI GIOCO.....	67
INTRODUZIONE.....	67
Valutazione e piano.....	67
I. - PRIMI PASSI NELLA VALUTAZIONE E NEL PIANO DI GIOCO.....	68
II.- LA MAGGIORANZA DI PEDONI SULL'ALA DI DONNA.....	73
VI. – L'ATTACCO CONTRO L'ARROCCO.....	105
VII. - PEDONI DEBOLI.....	115
VIII. - CASE FORTI.....	124
IX. - COLONNE APERTE.....	133
X. - CINQUE PARTITE COMMENTATE.....	143
Partita n.1: EUWE,M – RESHEVSKY,S.....	143
Partita n.2: KOPYLOV,N – TAJMANOV,M.....	146
Partita n.3: CAPABLANCA,R - LILIENTHAL ,A.....	148
Partita n.4: BRONSTEIN,D – BOTVINNİK,M.....	150
Partita n.5: TARTAROWER,X – EUWE,M.....	152

PRESENTAZIONE.

Nell'evoluzione del giocatore di scacchi che aspiri ad essere qualcosa di più di un modesto dilettante, la fase più difficile e faticosa è quella del perfezionamento, soprattutto per la condotta razionale del centro di partita.

Una buona memoria può essere sufficiente per ritenere quanto occorre conoscere in fatto di aperture: la tecnica dei finali va appresa con studio paziente.

Ma tutto questo complesso di cognizioni non basta. Occorre prevedere i possibili sviluppi delle situazioni, compiere scelte ragionate, che non dissipino piccoli vantaggi eventualmente acquisiti nell'inizio del giuoco, e che sfruttino quelli conservati verso il concludersi della lotta.

I libri che offrono a questo scopo una guida efficace sono rarissimi, e fra essi un posto eminente occupa la presente opera di Max Euwe, ex-campione del mondo dal 1935 al 1937.

Il volume riunisce due lavori del grande giocatore olandese (dal 1970 presidente della Federazione scacchistica internazionale): *Positionspel en Combinatiespel* (Gioco di posizione e gioco di combinazione), che è il riassunto in olandese, dopo opportuna revisione, di una serie di articoli pubblicati originariamente in inglese, nel 1937-1938, sulla rivista "Chess"; e *Judgment and planning in Chess* (Valutazione della posizione e piano di gioco) comparso, in inglese, nel 1953. Tale fusione è quanto mai opportuna. Nessuno, infatti, può aspirare a progredire nel gioco sino ad un livello elevato se non acquista la padronanza di entrambi i tipi principali, posizione e combinazione, in cui esso si estrinseca, anche se poi l'inclinazione o una dote particolare lo spingeranno a cercare l'una o l'altra forma; altrettanto necessario è coltivare la capacità di valutare prontamente la situazione cui hanno portato gli sviluppi della partita, e di immaginare il modo in cui successivamente potrebbe essere indirizzato il giuoco, scegliendo cioè il piano più aderente alla posizione raggiunta, per conseguire la vittoria o evitare la sconfitta.

Max Euwe, nato nel 1901, durante una carriera scacchistica attiva in più di un trentennio, dal 1919 al 1954, ha vinto una trentina di tornei e numerose sfide: il suo successo più memorabile è la vittoria conseguita nel 1935 sull'allora campione del mondo Alekhine, al quale strappò il titolo dopo trenta emozionanti partite. L'inizio era stato favorevole al campione in carica: le doti di tenacia e di lungimiranza di Euwe ebbero infine il sopravvento, sia pure per un solo punto. Il fatto che Euwe, il quale subito concesse la rivincita all'avversario, sia stato poi sconfitto nel 1937, non appanna i suoi meriti.

Oltre che giocatore, è stato ed è tuttora un grandissimo teorico, che ha profuso la sua scienza in numerose

opere, dedicate alle aperture, al centro di partita ed ai finali.

I due lavori presentati in questo volume (si tratta dei primi scritti di Euwe tradotti in italiano) offrono forse il saggio più espressivo delle capacità didattiche del grande maestro: istruttore lucido, fermo nei principi generali che espone, ma esente da dogmatismi.

Le differenze fra il giuoco di posizione e quello di combinazione sono chiaramente definite da Euwe sin dall'inizio.

La combinazione si fonda su un seguito limitato di mosse, ciascuna più o meno forzata, mentre il giuoco di posizione consiste nell'utilizzare una struttura permanente, o almeno durevole. Da ciò l'enorme importanza della buona collocazione dei Pedoni, che nell'altro tipo di giuoco invece vengono generalmente usati come forza dirompente.

Giocare di posizione significa cercare di individuare, ed eventualmente di provocare nello schieramento avversario una debolezza durevole, e tentare di trasformarla in un vantaggio permanente per se stessi. Una serie di esempi scelti da Euwe con molta oculatezza prepara il lettore ad acquisire questa *forma mentis* senza di cui non si potrà mai essere un giocatore completo, per quanto si possa avere una fantasia vivace in fatto di combinazioni, le quali (è bene ripeterlo instancabilmente) ben di rado si presentano in una posizione eguale o inferiore a quella dell'avversario.

Alla parte propriamente teorica, consistente nell'esposizione e illustrazione di posizioni tipiche, Euwe fa seguire un ponderato riassunto, e gli esempi di alcune partite dovute a giocatori di grande fama.

L'ultima parte del libro, dedicata alla valutazione di una posizione data, e alla scelta del piano da seguire, è un piccolo ma profondo trattato di strategia scacchistica. Euwe fa notare come molti giocatori, giunti ad un certo livello, non riescano più a progredire: constatano che ogni partita contro un avversario più forte prende improvvisamente un andamento inaspettato. È il momento della verità: lo scacchista deve rendersi conto perché gli sia venuto a mancare quello che si chiama il senso della posizione, e con esso il giudizio esatto sulle possibilità che essa conteneva.

Si impara assai di più dalle partite perdute che da quelle vinte, e lo sconfitto farà bene a meditare sulle proprie vicende e a cercare di individuare i propri errori, che generalmente vanno rintracciati molto più a monte, come si usa dire adesso, del punto in cui si è prodotto lo sbaglio fatale.

La gemma del libro è secondo noi la partita che suggella il volume, Tartakower-Euwe giocata a Venezia nel 1948: uno splendido seguito di combinazioni scaturite da una superiore condotta strategica nell'apertura e nel centro. Essa illustra degnamente i concetti sviluppati nei capitoli dedicati

all'indebolimento dell'ala di Re e all'attacco sull'arrocco.

Non diciamo che lo studio del libro di Euwe esenterà dal commettere errori nel giudizio di una posizione, ma il seme dei suoi insegnamenti sarà tale da fornire al giocatore una guida utilissima nella scelta degli obiettivi.

Mario Monticelli

GIOCO DI POSIZIONE E GIOCO DI COMBINAZIONE

PARTE PRIMA: LA TEORIA

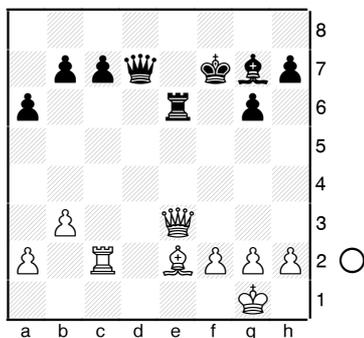
INTRODUZIONE

Nel nostro nobile gioco si parla spesso di gioco di combinazione e di gioco di posizione. Ma una domanda si pone innanzitutto: che significato dobbiamo attribuire a queste espressioni squisitamente tecniche? Voglio quindi considerare la risposta a questa domanda come punto di partenza della parte teorica della mia opera e, per fare ciò, esaminare in particolare i metodi per ottenere e per far valere ciò che abbiamo l'abitudine di definire «una buona posizione».

È inutile specificare che le due branche del gioco camminano di pari passo, il che significa che non possiamo veder chiaro in una senza continuamente riferirci all'altra.

In un gioco di combinazione, la lotta è concentrata entro limiti fissati e per un determinato numero di mosse. La medesima cosa si verifica quando uno dei giocatori costringe l'altro a giocare mosse forzate o quando ad un dato momento i due giocatori non hanno scelta e sono obbligati ambedue ad agire in modo tale da ridursi a un finale di partita come quello, ad esempio, riprodotto nel diagramma 1.

Diagramma n.1



Il tratto è al Bianco. La Donna è attaccata dalla Torre nera, che però è mal piazzata a causa della vicinanza del Re e della Donna; cosicché ciò porta automaticamente ad un'inchiodatura da parte del Bianco con Ac4 o g4. Come deve quest'ultimo trarre profitto dalla posizione?

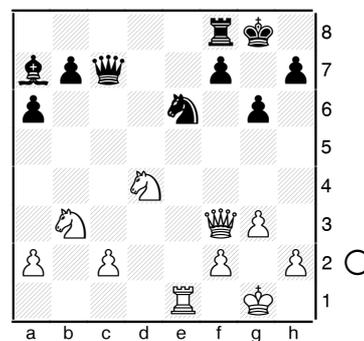
- Una immediata **1.Ag4** non da nulla; il seguito sarebbe: **1... Txe3 2.Axd7 Te1#**.
- 1.Ac4** non da altrettanto nulla, poiché: **1...Dd1+ 2.Af1 Txe3** ed il Nero vince.
- Una mossa d'attesa della Donna bianca per mettersi al di fuori della linea d'attacco permetterebbe al Nero di spostare la Torre dalla sua sfavorevole posizione. Ma ecco che una combinazione risolve il problema: **1.De3xe6+! Rf7xe6 2Ae2-g4+ Re6-c7 3.Ag4:d7** e vince. Se il Nero risponde (dopo **1.De3xe6+!**), **1...**

Dd7xe6, allora **2.Ae2-c4**, cosicché il Bianco prende la Donna e la Torre, contro la Donna e l'Alfiere, e termina quindi la sua combinazione con un guadagno di qualità. Di conseguenza, rileviamo che un vantaggio momentaneo (la cattiva posizione del Nero sulle diagonali bianche sulle quali un Alfiere può agire con successo) è stato messo a profitto dal Bianco mediante due mosse decisive.

La prima mossa del Bianco **1.Dxe6+** ha costretto il Nero a giocare o **1... Rxe6** oppure **1... Dxe6**, uniche mosse possibili per evitare la sconfitta immediata.

La posizione del diagramma n.2 ci mostra una combinazione con molte varianti.

Diagramma n.2



È facile immaginare che il Nero ha appena giocato Ce6, non temendo il cambio poiché dopo: **1.Cxe6 fxe6**, l'attacco simultaneo dell'Alfiere e della Torre neri su f2 si rivelerebbe decisivo. Ma ecco che il Bianco constata che due pezzi neri (la Donna e la Torre) sono posti su case che un Cavallo, in determinate condizioni, può attaccare contemporaneamente. Se, ad esempio, il Cavallo bianco si trovasse in e6, attaccherebbe la Donna e la Torre nera. In questo caso quindi il Bianco crea un gioco di combinazione di 4 mosse:

1.Te1xe6! f7xe6 2.Df3xf8+! Rg8xf8 3.Cd4xe6+ Rg8 4.Ce6xc7 ed il Bianco vince facilmente con un pezzo e un Pedone in più.

Tuttavia, prima di eseguire il suo piano, il Bianco deve rendersi conto di diverse cose importanti. Supponiamo di giocare questa partita e di aver trovato questa combinazione; faremmo un errore credendo che il nostro avversario dopo **1.Txe6** catturerà la Torre senza esitazione: dobbiamo esaminare anche altre possibilità. Qual è, ad esempio, la continuazione dopo **1... Axd4**? In questo caso possiamo rispondere con **2.Cxd4** e proseguire come nella variante principale, ottenendo un guadagno di pezzo. Che cosa succede se il Nero rifiuta ancora di prendere la Torre ed attacca il nostro Cavallo con la sua Donna? Esempio: **1.Txe6 Axd4 2.Cxd4 Dd8 3.Te4 f5 4.Txg5 f5** - ultimo tentativo di riguadagnare il pezzo -

5. Txf5 ed il Bianco vince; il Cavallo in d4 è tabù a causa del doppio attacco su f8.

Esiste ancora un'altra possibilità che dobbiamo esaminare: il Nero può dare uno scacco intermedio? Ciò è di grande importanza, perché la nostra combinazione si basa sull'ubicazione dei pezzi neri in determinate case, ed il cambiamento di casa di un solo pezzo del nostro avversario, mediante una mossa che da scacco, farebbe crollare la nostra combinazione come un castello di carte. Buon per noi, tale possibilità non è qui da esaminare.

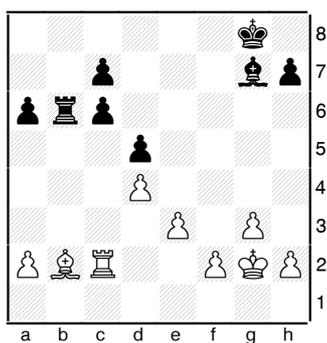
In definitiva, gli esempi 1 e 2 sono stati forniti al solo scopo di spiegare il senso dell'espressione tecnica «gioco di combinazione». Il gioco di combinazione è principalmente applicato nei casi in cui le posizioni presentano molte linee aperte e pochi o nessun Pedone bloccato (Pedoni davanti ai quali si trova un altro Pedone bianco o nero). Bisogna comprendere perfettamente che il gioco di combinazione si basa esclusivamente sul profitto che si può trarre da possibilità od occasioni momentanee.

Nel gioco di posizione, per contro, abbiamo a che fare con l'esistenza di debolezze nella posizione dell'avversario e con la loro valutazione; possiamo fare una distinzione tra «debolezze momentanee» e «debolezze posizionali» durevoli.

In generale, le debolezze momentanee sono dovute alla cattiva posizione di uno o più pezzi facili da attaccare. Maggiore che sia il valore di questi pezzi, più pericolosa sarà la debolezza; le debolezze durevoli sono invece dovute ad una cattiva posizione dei Pedoni.

Il diagramma 3 ci mostra la differenza tra i due tipi di debolezza.

Diagramma n.3



Tratto al Bianco: debolezza dei Pedoni neri.
Tratto al Nero: debolezza dei Pedoni bianchi.

Il Pedone nero doppiato c6 sulla colonna c è una debolezza durevole. Una simile debolezza è come un male inguaribile, che provoca infinite difficoltà.

Ora, per parlare in maniera figurata, non bisogna dimenticare che certe persone che soffrono di un male incurabile raggiungono un'età molto avanzata, mentre i loro amici che godono di buona salute possono essere stroncati da un'improvvisa disgrazia. È per questo motivo che, negli Scacchi, dobbiamo capire che il fatto di

aver creato un punto debole nel gioco del nostro avversario non può essere che un piccolo passo sul cammino della vittoria, e che dobbiamo lavorare duramente per poterne trarre profitto. Inoltre, dobbiamo stare sul «chi vive» per evitare combinazioni che possano sorprenderci e farci perdere la partita in poche mosse.

Se volete valutare il valore di una debolezza «durevole» nella posizione dei Pedoni del vostro avversario, bisogna che vi accertiate in precedenza che tale debolezza sia veramente di natura durevole. È per tale motivo che il Bianco, nel diagramma 3, deve impedire che il Nero, con **1... c5**, si sbarazzi di questa debolezza. Conseguentemente, il Bianco gioca immediatamente **1.Ab2-a3**. Poi, egli tenterà di disturbare l'avversario su di un altro fronte, ad esempio sull'ala di Re od al centro. Potrà, ad esempio, tentare di ottenere un Pedone passato o di aprire una colonna per la sua Torre. Sarà quindi rapidamente provato che lo svantaggio che deriva dal Pedone doppiato del Nero è di natura indiretta, poiché il Nero non può nidi spostare la sua Torre, a meno che il Bianco non abbandoni l'attacco sul Pedone debole.

Sussisterà sempre il pericolo che il Bianco, dopo una sufficiente preparazione, diriga la sua Torre contro un altro punto di attacco, mentre il Nero non sarà in grado di giungere in tempo al luogo attaccato dove la sua Torre potrebbe evitare danni irreparabili.

Più tardi esamineremo tale faccenda dettagliatamente.

La soluzione del problema cambia quindi a seconda della priorità del tratto. Però, se il tratto è al Nero egli può ottenere il vantaggio per mezzo di una semplice combinazione. Giocando **1... c6-c5**, egli esegue una mossa possibile grazie alla cattiva posizione dell'Alfiere avversario. Il Bianco non può prendere il Pedone né con la Torre né con il suo Pedone d, visto che in ambedue i casi la risposta **2... Tb6xb2** gli costa un pezzo.

Cosicché, qualunque sia la mossa del Bianco, ad esempio **2.Aa3**, il Nero, con **2... c5-c4** ottiene un rovesciamento della situazione e trasforma una debolezza durevole in un vantaggio durevole, con l'esistenza di un Pedone passato sulla colonna c. Conosciamo troppo bene la forza di un Pedone passato che ci obbliga ad immobilizzare dei pezzi per impedire la promozione a Donna, per parlarne ancora.

Ora che conosciamo la differenza tra «debolezze momentanee» e «debolezze durevoli», non c'è più ragione di non adoperare le espressioni «debolezze di Pedoni» e «debolezze di pezzi». Abbiamo visto che le prime sono durevoli e le seconde momentanee.

Dobbiamo tener conto del fatto che la conseguenza diretta di una debolezza di Pedoni è meno pericolosa di una debolezza di pezzi. Quest'ultima può condurre ad una combinazione che provoca direttamente la sconfitta (vedere diagrammi 1 e 2).

Le debolezze di Pedoni sono le chiavi di un gioco di posizione. Per vincere una partita mediante un gioco di posizione, è necessario poter riconoscere le debolezze e

saperne approfittare. Creare una debolezza di Pedoni all'avversario è una faccenda di strategia; approfittarne è una questione di tecnica. Per quanto riguarda la prima ci vuole dell'abilità, per la seconda ci vogliono energia e tenacia; in generale, si gioca una partita «posizionalmente».

Ciò non di meno, dovete continuamente esaminare se nel vostro gioco ed in quello del vostro avversario non vi siano sintomi di debolezze che possano svantaggiarvi o farvi ottenere un vantaggio decisivo.

Un buon giocatore di posizione deve essere al tempo stesso un buon tattico. La tattica consiste nella ricerca, scoperta ed esecuzione di una combinazione, il gioco di combinazione non è affatto l'opposto del gioco di posizione, ma è il suo complemento. In primo luogo viene il gioco di posizione, mentre in seguito viene il gioco di combinazione.

Al fine di mettere in risalto i principi del gioco di posizione, inizieremo con lo studio delle buone e delle cattive catene o posizioni dei Pedoni, e questo studio sarà il soggetto del primo capitolo.

Un riassunto delle principali regole riguardanti la marcia e la posizione dei Pedoni conclude questa introduzione.

1. - Il valore del Pedone è variabile.

Nelle aperture, i Pedoni più importanti sono quelli che esercitano maggiore influenza sul centro.

Il «centro» è formato dalle seguenti case: d4, e4, d5, c5.

Un Pedone domina il centro quando:

- a) occupa una di queste quattro case;
- b) può portarsi in una di queste case;
- c) protegge una di queste case;
- d) può indirettamente esercitare la sua influenza su una di queste case.

Non bisogna scordare che un Pedone non protegge la casa sulla quale si trova.

2. - Un Pedone domina, ad un determinato momento, delle case bianche o delle case nere, e quando due Pedoni si trovano fianco a fianco, essi chiaramente controllano le quattro case adiacenti, cioè due bianche e due nere. I due Pedoni hanno una posizione favorevole al massimo, ed è per tale motivo che un Pedone che ha perduto i suoi due vicini (un Pedone isolato) è generalmente un Pedone debole, cioè più debole di quando era circondato dai suoi fratelli. Per la stessa ragione, tutti i Pedoni che abbiano perduto la possibilità di assumere una posizione orizzontale del tipo d4-e4 (Pedoni affiancati) sono da considerare molto deboli.

3. - Siate economi e prudenti con i vostri Pedoni! Pensate che ogni spinta di Pedone comporta un totale cambiamento della posizione ed un impegno che può influenzare l'esito della partita.

I. - LO SCHELETRO DI PEDONI.

La formazione dei Pedoni è la spina dorsale della posizione; essa le conferisce la sua indipendenza ed il suo carattere. La debolezza e la forza dei pezzi dipendono dalla coordinazione dei Pedoni. Una buona formazione può aumentare l'attività dei pezzi, mentre una cattiva formazione può annullarne la potenza.

Come dobbiamo giudicare una formazione di Pedoni? Questa è una domanda che richiede una risposta ponderata.

Cominciamo con lo studiare la posizione di partenza.

I Pedoni si trovano su di una fila e proteggono ciascuno o due case bianche o due case nere (rispettivamente la 3^a e la 6^a traversa).

Un Pedone dell'ala (quindi un Pedone a od h) copre meno terreno degli altri Pedoni; esso non domina che una casa, mentre ognuno dei suoi colleghi ne domina due.

Di conseguenza, il valore di un Pedone dell'ala è minore di quello degli altri Pedoni, e questo stesso svantaggio si presenta in diversi tipi di finali, quando tutto l'interesse della partita si concentra sulla marcia in avanti dei Pedoni verso l'8^a traversa per ottenere la promozione. La promozione di un Pedone dell'ala è spesso più difficile di quella di un altro Pedone. Come unico compenso, un Pedone d'ala ha la qualità di poter pattare contro Re e Donna avversari, ma a condizione che esso si trovi sulla 7^a traversa ed in compagnia del suo Re (solo i Pedoni c ed f possono fare ~~Scrittore~~ ~~Scrittore~~ approfondire oltre questa questione, per il momento, possiamo notare che il valore dei Pedoni varia e che lo stesso Pedone durante l'arco della partita può continuamente cambiare di valore.

All'inizio della partita, un Pedone deve essere spinto con la maggiore rapidità, altrimenti si rischia di bloccare i propri pezzi. È logico spingere i Pedoni che danno spazio al maggior numero di pezzi, all'occorrenza i Pedoni d ed e.

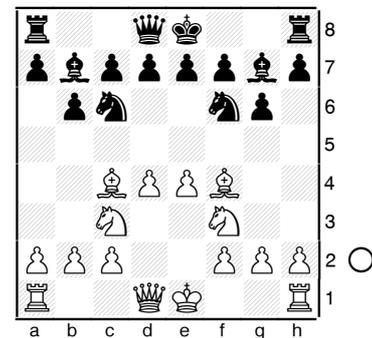
A proposito di tale caratteristica, i Pedoni in questione sono i più importanti e quando all'inizio li spingiamo rispettivamente in d4 ed e4, lo sviluppo dei nostri pezzi è assicurato. Se, al contrario, spingiamo un altro Pedone, avremo bisogno di almeno tre mosse di Pedone o anche più per mobilitare tutte le nostre truppe verso il campo di battaglia. I primi movimenti dei Pedoni hanno un significato che supera quello di far posto ai nostri pezzi; questi Pedoni devono anche essere in grado di difendere i pezzi sviluppati, dagli attacchi dell'avversario. In definitiva, ciò non sarebbe quasi mai possibile se i Pedoni del centro non fossero avanzati, ed in tale caso i più vulnerabili sarebbero i Cavalli. Questi ultimi si devono quindi sviluppare al più presto e devono occupare una casa non lontana dalle linee nemiche per essere in grado di attaccare, all'occorrenza. Nella posizione iniziale, ogni Cavallo può saltare in due case, e se i Pedoni del centro hanno avanzato, avrà tre case a sua disposizione.

Un breve esame ci insegna che le case f3 e c3 sono le migliori per un Cavallo. Da là, ogni Cavallo domina due case del centro, una delle quali in campo nemico, e, oltre a queste due case, anche altre due sull'ala. È il motivo per il quale dobbiamo sforzarci di sviluppare i nostri Cavalli verso le

case f3 e c3 (per il Nero le case f6 e c6), e proteggerli contro gli attacchi dei Pedoni nemici.

Il diagramma che segue ci illustrerà come ciò non sia possibile che dopo la formazione di un centro forte.

Diagramma n.4



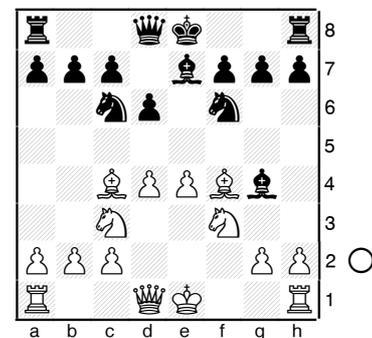
Cattiva strategia del Nero: centro trascurato.

Qui il Nero ha spinto i suoi Pedoni b e g invece dei suoi Pedoni centrali. Queste spinte di Pedone possono risultare buone per lo sviluppo degli Alfieri sulle ali (g6, seguita da Ag7, il «fianchetto»), ma devono essere accompagnate da un'adeguata preparazione centrale.

Lo sviluppo degli Alfieri alle ali è un'arma difficile da maneggiare, e non deve essere raccomandata che a giocatori molto esperti.

Il diagramma 4 ci mostra un fianchetto infelice. Il Nero ha completamente trascurato il suo centro, ed i suoi Cavalli possono venire attaccati in qualunque momento dai Pedoni nemici. Un esempio di cattiva strategia!

Diagramma n.5



Infelice strategia del Nero: debolezza del centro.

La formazione dei Pedoni nel diagramma 5 è egualmente sfavorevole per il Nero.

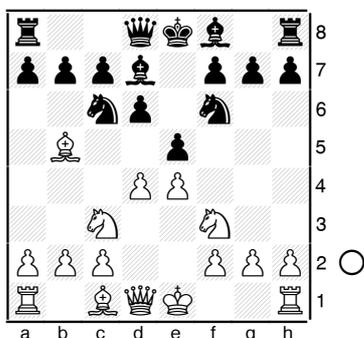
Il Bianco, non solo ha due Pedoni sulle case centrali, ma questi Pedoni si trovano in posizione ideale, cioè fianco a fianco.

Il Nero non ha che un Pedone al centro; inoltre, esso non è stato spinto che di una casa, cosicché non può esercitare alcuna influenza sulla marcia delle truppe nemiche. Di conseguenza, i Cavalli bianchi hanno gioco libero, senza minaccia da parte dei Pedoni nemici, mentre i Cavalli neri si trovano già in una spiacevole situazione a causa della minaccia e5 o d5.

Ciò non di meno, il Bianco non deve spingere, per il momento, tali Pedoni. Deve attendere fino a quando la situa-

zione non diventi tale da fare ottenere a questa spinta il massimo effetto per la minima perdita di tempo. È così che il Bianco mobilita innanzitutto i suoi pezzi pesanti (Donna e Torri). Il Nero, che dispone di poco spazio per manovrare, a causa della cattiva costruzione del suo centro, avrà delle difficoltà sempre maggiori, e ben presto la situazione sarà tale che la spinta dei Pedoni centrali del Bianco diverrà imminente.

Diagramma n.6



Buona strategia del Nero: il Bianco non ha che un piccolo vantaggio al centro.

Nel diagramma 6 mostriamo una situazione centrale che è molto frequente. Il Bianco ha due Pedoni al centro, mentre il Nero ha, per così dire, un Pedone e mezzo. Definiamo il Pedone nero in d6 un mezzo Pedone, perché non ha avanzato che di una casa verso il quadrato e4-d4-d5-e5, del quale abbiamo sottolineato l'importanza nell'introduzione. Questo Pedone tuttavia svolge una parte importante: difende il Pedone centrale e5. Cioè, se il Bianco giocasse **1.d4xe5**, il Nero replicherebbe con **1... d6xe5**, e la posizione al centro sarebbe eguale.

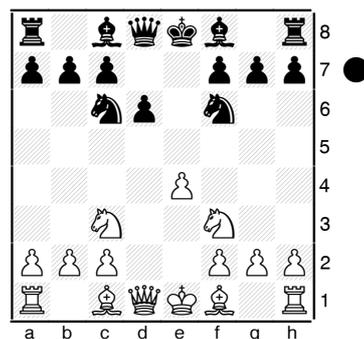
Se esaminiamo la sicurezza dei Cavalli, vedremo che nessun Cavallo bianco può essere attaccato. È lo stesso per quanto riguarda il Cavallo nero in f6.

Per contro, la spinta del Pedone bianco in d5 scaccerebbe il Cavallo nero: un lieve vantaggio che non deve essere sopravvalutato, ed al quale il Bianco non deve assolutamente ricorrere nella presente situazione. Infatti, il Pedone bianco in d4 svolge una funzione tanto importante quanto quella del Pedone nero in d6, attacca in particolare il Pedone e5 ed esercita quindi una pressione su questo. Nel caso in cui il Bianco giocasse troppo precipitosamente d4-d5, la pressione su e5 scomparirebbe, ed il Nero non avrebbe più alcuna preoccupazione riguardo la protezione del centro; non potrebbe più venire attaccato dai Pedoni avversari, ed avrebbe buone possibilità di ottenere un gioco equilibrato mediante: Ce7, Cg6, Ae7, 0-0 e subito f7-f5.

Quindi, non abbandonate mai la pressione sul centro nemico, a meno di ottenere un vantaggio netto e sicuro! È per questo motivo che, nella posizione del diagramma 6, il Bianco si sforzerà di far giocare e5xd4 al suo avversario.

Il diagramma 7 mostra l'essenza della situazione dopo il cambio. Il Pedone d del Bianco ed il Pedone e del Nero sono scomparsi, e, mentre il Bianco ha ancora un Pedone al centro, il Nero vi ha conservato un mezzo Pedone. Da ciò l'espressione tecnica con la quale definiremo la nuova formazione del Nero: il «semi-centro».

Diagramma n.7



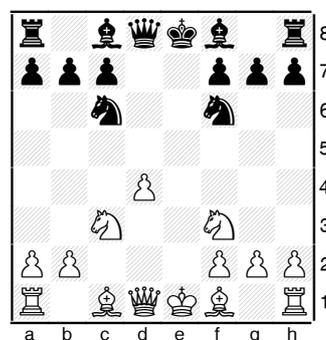
La posizione al centro è a vantaggio del Bianco: avamposti in d5 ed f5.

Esiste anche un'altra forma di «semi-centro»: quando il Bianco possiede un Pedone in d4 ed il Nero un Pedone in e6, e naturalmente le due medesime formazioni nelle quali il Nero possiede il Pedone al centro (ed il vantaggio che ne risulta) ed il Bianco soltanto il «mezzo», il vantaggio del possesso di un Pedone al centro risiede nella maggiore libertà di movimento. Così, nel diagramma 7, i quattro Cavalli sono al sicuro, ma il Pedone e del Bianco eserciterà una pressione su due case del terreno nemico, mentre il Pedone d del Nero controlla soltanto case del proprio territorio, con il risultato che il Bianco ha la possibilità di piazzare un pezzo (di preferenza un Cavallo) nelle case d5 o f5, dove esso può essere protetto e non può venire facilmente scacciato. Le case che si trovano in territorio nemico e protette dai nostri Pedoni si chiamano «avamposti».

Gli avamposti assicurano l'iniziativa, cosicché il Nero nel diagramma 7 sarà rapidamente costretto alla, difensiva. Il suo obiettivo deve essere lo sviluppo dei pezzi ed un tentativo di effettuare cambi mediante i quali la maggiore libertà di manovra del Bianco perda la sua importanza.

Quando la vostra posizione è ristretta, è meglio avere pochi pezzi. Infatti, chi dispone di un grande spazio vitale ha bisogno di una considerevole guarnigione. Perciò, il Bianco, che nel diagramma 7 ha maggior spazio del Nero, eviterà i cambi.

Diagramma 8.



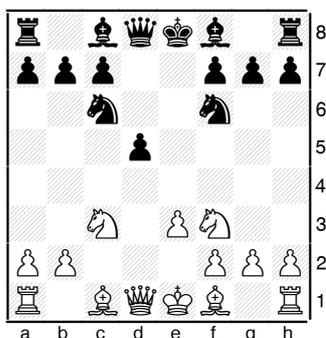
Centro di Pedone isolato ma non bloccato. Possibilità uguali.

Nei diagrammi 8 e 9, facciamo la conoscenza di due caratteristiche formazioni che comportano dei Pedoni centrali isolati. Il possesso di un Pedone isolato non è, in generale, piacevole, ma vi sono circostanze nelle quali il Pedone isolato può avere un notevole valore.

Il diagramma 8 ci mostra il Bianco con un Pedone centrale isolato, ed il Nero che non possiede affatto il centro. Il risultato è che le *chances* sono equilibrate, poiché il Pedone bianco potrebbe avanzare in d5, scacciando così il Cavallo dalla casa c6, e disturbando lo sviluppo dei pezzi nemici.

Tutt'altra è la situazione nel diagramma 9, nel quale il Pedone isolato non può spingersi oltre poiché cade sotto il controllo del Pedone «semi-centrale» e3.

Diagramma n.9



Centro di Pedone isolato e bloccato. Il Bianco ha una posizione migliore.

La casa protetta d4 è in possesso del Bianco; per il resto della partita essa è al sicuro dall'attacco di Pedoni neri; il Pedone isolato può essere trattenuto al suo posto, ed attaccato in seguito.

Sarebbe saggio da parte del Bianco occupare la forte casa d4 piazzandovi un Cavallo (anche l'Alfiere ci starebbe bene, ma sarebbero necessari troppi tempi per portarvelo), e conservare quest'occupazione stando attento a non fare mai occupare tale casa da un proprio Pedone in seguito ad un infelice cambio.

Tuttavia, il Nero non è affatto privo di possibilità in grado di rovesciare la situazione. Il suo Pedone centrale controlla due case del territorio nemico, e se egli riuscisse a piazzarvi due pezzi («avamposti»), avrebbe delle ottime possibilità d'attacco.

Sul significato del centro potremmo scrivere intere pagine, e, sebbene siamo ora obbligati a passare ad altri argomenti non meno importanti, torneremo per tutta la durata di quest'opera sulla questione primaria, quella della «teoria del centro», base di partenza delle partite dei Maestri.

I diagrammi 8 e 9 ci hanno familiarizzato con il valore dei Pedoni isolati, cosa che costituisce una perfetta introduzione al capitolo seguente.

II. - DEBOLEZZE DEI PEDONI.

La forza dei Pedoni e la loro debolezza sono due temi che non possono venire trattati separatamente.

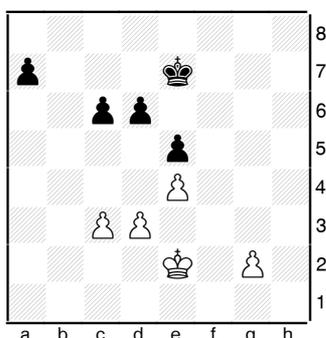
Dato che la posizione di partenza non rivela alcuna debolezza né nell'una né nell'altra formazione di Pedoni avversari, non è che durante le operazioni che queste debolezze compaiono ed imprimono il carattere alla partita. Da ciò il titolo di questo capitolo: «Debolezze dei Pedoni».

Come un bruco diviene successivamente crisalide e farfalla, un Pedone percorre tre fasi dell'esistenza:

- a) Pedone;
- b) Pedone passato;
- c) Donna.

Un Pedone non può divenire una Donna senza essere stato un Pedone passato.

Diagramma 10.



Il Pedone passato.

Il diagramma 10 spiega il principio del Pedone passato.

I Pedoni g2 ed a7 sono Pedoni passati, perché sul loro percorso verso l'8ª e la 1ª traversa non possono essere fermati da Pedoni nemici.

I Pedoni passati sono molto pericolosi, e procurano quasi sempre molte preoccupazioni. La loro marcia in avanti può essere fermata soltanto tramite dei pezzi, e dato che un pezzo leggero come il Cavallo o l'Alfiere vale tre Pedoni, è naturalmente spiacevole immobilizzare un pezzo per bloccare un piccolo Pedone.

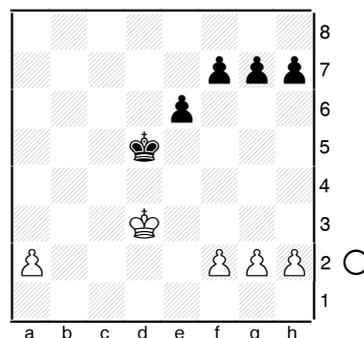
Il vantaggio di un Pedone passato si rivela soprattutto nel finale, quando tutti i pezzi sono stati cambiati.

Il diagramma 11 ci mostra il valore di un Pedone passato nella pratica.

Materialmente, gli avversari sono in parità; il Bianco, tuttavia, possiede un Pedone passato, mentre il Nero non ne ha. La posizione del Nero soffre di una debolezza dinamica. Presto o tardi, il Re nero sarà costretto a fare una spedizione attraverso la scacchiera per fermare la marcia in avanti del Pedone passato, ed il Re bianco ne approfitterà per fare una ecatombe dei Pedoni neri.

Ne deriva che le difficoltà cresceranno con la distanza che il Re nero deve percorrere; se, ad esempio, il Pedone si trovasse in c2 invece che in a2, sarebbe più facile per il Re nero il fermarlo, mentre se il Pedone fosse stato più lontano sarebbero state necessarie più mosse per raggiungerlo.

Diagramma 11.



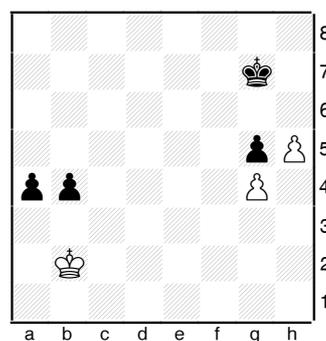
Il Pedone passato lontano.

La distanza si calcola per colonne e non in altro modo. Il Pedone a è quindi lontano dal Re tre colonne, un Pedone b due colonne. Per prendere il Pedone a, il Re nero deve fare tre passi a sinistra ed altrettante per tornare; per prendere un Pedone b, saranno necessarie quattro mosse per l'andata e il ritorno.

I Pedoni, secondo la loro posizione, hanno il nome di *Pedone passato*, *Pedone passato lontano* o *Pedone passato molto lontano*, e, naturalmente, più un Pedone si trova lontano dal Re nemico, più esso è forte.

Esaminiamo con un'analisi le possibilità nel diagramma 11; si potrebbe giocare: **1.h2-h4 h7-h5 2.f2-f3 e6-e5 3.g2-g3 f7-f5 4.a2-a4 e5-e4+ 5.f3xe4+ f5xe4+** (ora ciascuno dei due giocatori ha un Pedone passato, ma il Pedone bianco è il più lontano, cosa che decide il risultato della partita) **6.Rd3-e3 Rd5-e5 7.a4-a5 Rc5-d5 8.a5-a6 Rd5-c6** (il Nero non ha scelta: se non abbandona il suo Pedone, il Pedone a del Bianco va a Donna indisturbato) **9.Re3xe4 Rc6-b6 10.Re4-f5 Rb6xa6 11.Rf5-g5** ed i due Pedoni neri sono perduti.

Diagramma 12



Pedoni passati e protetti.

Nel diagramma 12, facciamo la conoscenza con i *Pedoni passati protetti* ed i *Pedoni passati legati*.

E' solo quando un Pedone passato è, oppure può essere, protetto da un altro Pedone che lo definiamo Pedone passato protetto. Non ci occupiamo quindi di una possibile protezione da parte di pezzi.

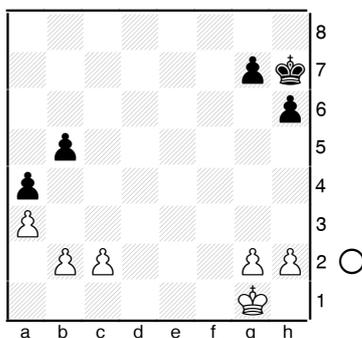
I Pedoni passati legati sono Pedoni che si trovano su case adiacenti. Tali Pedoni possono proteggersi a vicenda se necessario.

Il diagramma 12 ci mostra il Bianco con un Pedone passato protetto in h5 ed il Nero con due Pedoni passati legati, il Nero è in vantaggio materiale, poiché ha un Pedone in più;

ma il Pedone passato protetto del Bianco è il più forte, poiché ostacola la libertà di movimento del Re nero. Quest'ultimo è forzato a restare nel quadrato formato dalle case e5-h5-h8-e8. Non appena il Re nero abbandona questo quadrato, il Pedone bianco h5 va direttamente a Donna. Di conseguenza, il Re nero non potrà mai appoggiare la marcia in avanti dei suoi Pedoni e questi non potranno mai, da soli, oltrepassare il Re bianco.

Il risultato sarà quindi di «partita patta».

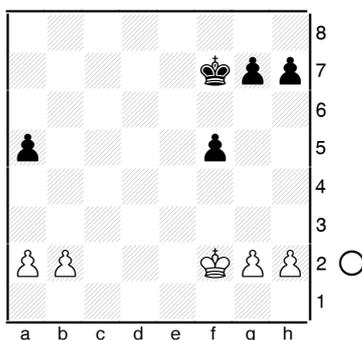
Diagramma 13.



Attenzione!!!

Il diagramma 13 ci ricorda che dobbiamo essere prudenti. Il Bianco ha un Pedone in più e deve vincere, giocando bene. Ciò non di meno, potrebbe iniziare malamente con **1.b2-b3**, il che porterebbe immediatamente alla sconfitta, poiché il Nero replicherebbe con **1... b5-b4!**, creandosi così un Pedone passato, che sarebbe più lontano di quello del Bianco. Dopo **2.a5xb4** segue ovviamente **2... a4-a3!**, e dopo **2.b3xa4**, la risposta è **2... b4xa3**. In ogni caso, vediamo che il Pedone nero giunge a Donna prima del Pedone bianco. È facile capire come il valore di un Pedone aumenti man mano che ci si avvicina all'ottava traversa.

Diagramma 14.



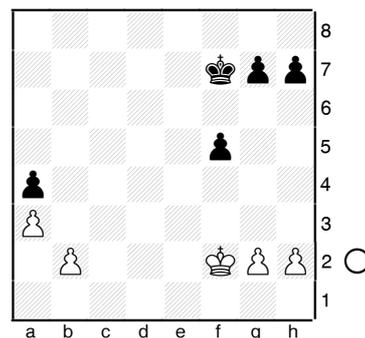
Il Bianco si crea il Pedone passato più lontano.

Il diagramma 14 ci mostra un netto vantaggio per il Bianco poiché egli si crea senza affanno il Pedone passato più lontano: **1.b2-b3 Rf7-e6 2.Rf2-e3 Re6-e5 3.h2-h4 g7-g6 4.a2-a3 h7-h6 5.b3-b4 a5xb4 6.a3xb4 g6-g5 7.h4xg5 h6xg5 8.b4-b5 Re5-d5 9.b5-b6 Rd5-c6 10.Re3-d4 Rc6xb6 11.Rd4-e5** ed il Bianco cattura i restanti Pedoni neri, vincendo facilmente.

Supponiamo che il Bianco non cominci con **1.b2-b3**, ma con **1.a2-a3**. Questa mossa è cattiva poiché il Nero replica

immediatamente con **1... a5-a4!**, ed i Pedoni bianchi sono paralizzati.

Diagramma 15.



Il Pedone arretrato

Esaminate la posizione del diagramma 15.

Il Bianco è in cattive acque, poiché il suo vantaggio materiale sull'ala di Donna non ha valore, ed il Nero si crea in poco tempo un Pedone passato.

1.Rf2-e3 g7-g5 2.Rc3-d4 Rf7-e6 3.Rd4-c4 f5-f4 ed il Nero vince, perché **4.Rc4-b4** perde per **4... g5-g4** seguita da **5... f4-f3**, mentre **4.h2-h3** non va per **4... h7-h5** seguita da **5... g5-g4**; lo stesso accade dopo **4.Rc4-d4 Re6-f5**.

La maggiore debolezza del Bianco nel diagramma 15 sta nel Pedone b2, che, con la mossa a5-a4 del Nero, è diventato un Pedone «in ritardo».

Un Pedone in sofferenza o in ritardo è un Pedone che si trova su colonna aperta, ma la cui marcia in avanti è impedita da un Pedone nemico su di una colonna adiacente.

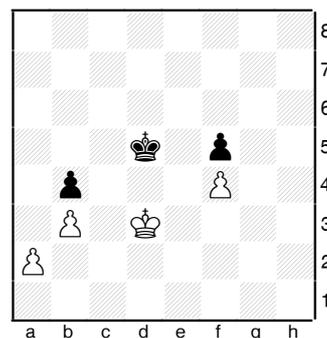
Maggiore sarà la distanza tra un simile Pedone e la sua linea di promozione, maggiore sarà la sua debolezza.

Particolarmente cattiva è la formazione dell'ala di Donna nel diagramma 15, poiché a causa del ritardo del Pedone b il Pedone a è condannato all'inattività. Infatti, il Bianco gioca con un Pedone in meno. Per evitare un errore come sarebbe la mossa **1.a2-a3** nel diagramma 14, si deve seguire la regola seguente:

Per ottenere un Pedone libero, spingete sempre in primo luogo il Pedone che si trova su di una colonna aperta (qui, dunque, il Pedone b2).

Il diagramma 16 mostra un altro esempio di un Pedone ritardato. Il Pedone a del Bianco è rimasto indietro; di conseguenza, il Bianco non può più utilizzarlo.

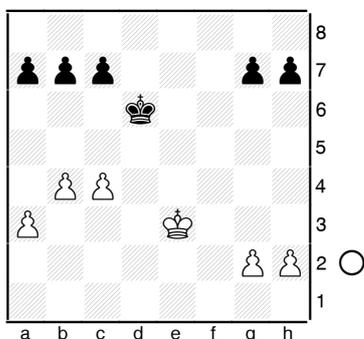
Diagramma 16



Pedone di un arretrato annulla il valore vantaggio numerico.

Il diagramma 17 ci mostra un'altra posizione che, sebbene debba concludersi con la patta, può finire con una sconfitta del Bianco, e ciò tramite un errore che giocatori principianti commettono spesso, cioè una spinta di Pedoni non preceduta da una sufficiente riflessione.

Diagramma 17.



Ancora: fate attenzione!

Nel diagramma 17, la mossa giusta è **1.Rd4** oppure **1.Re4**; ma se il Bianco gioca **1.a3-a4**, perde, poiché una catena di Pedoni sull'ala di Donna può essere spezzata da **1... a7-a5!** (un sacrificio che libera il cammino al Re nero. Se il Pedone a del Bianco fosse rimasto sulla casa a3, il Bianco avrebbe potuto trascurare la mossa del Nero: a7-a5). Ora la continuazione sarà: **2.b4xa5 Rd6-c5 3.Re3-d3 Re5-b4** ed i due Pedoni a del Bianco sono perduti. Dopo **2.b4-b5**, il Nero vince nello stesso modo: **1... Rd6-c5 3.Re3-d3 Rc5-b4**, ecc. Nei diagrammi 18 e 19 mettiamo in rilievo una delle debolezze di Pedone più note, cioè la debolezza dei Pedoni doppiati. Le due posizioni 18 e 19 s'incontrano frequentemente; sono il risultato della difesa Caro-Kann: **1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 d5xe4 4.Cc3xe4 Cg8-f6 5.Ce4xf6+**.

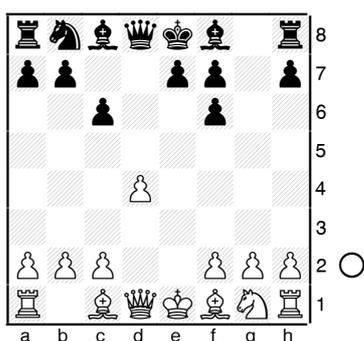
Se ora il Nero riprende con **5.g7xf6**, avremo la posizione 18; se il Nero riprende con **5.e7xf6**, avremo la posizione 19. In entrambi i casi, la catena di Pedoni neri è stata indebolita; quale di questi metodi è il meno cattivo? Sta tutto qui!

Nella posizione 18, il Nero avrà qualche difficoltà per arroccare.

Nella posizione 19, per contro, il Nero avrà infine difficoltà tanto nel medio gioco quanto nel finale.

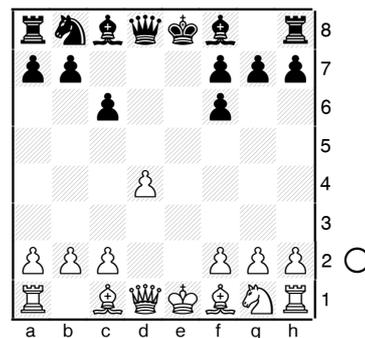
La posizione 18 è tollerabile e la partita può essere proseguita con eguali possibilità, mentre nella posizione 19 lo svantaggio del Nero si farà sentire sempre più.

Diagramma 18.



Pedoni doppiati a causa di un cambio con presa verso il centro.

Diagramma 19.

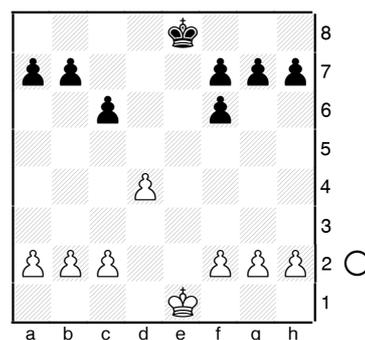


Pedoni doppiati a causa di un cambio con presa verso l'ala.

Supponiamo che vengano cambiati tutti i pezzi senza un essenziale cambiamento nella formazione delle catene di Pedoni; otterremo la posizione del diagramma 20 nella quale il Bianco vincerà perché potrà senza tanta fatica crearsi un Pedone passato, mentre il Nero non avrà alcuna possibilità di far pesare il suo vantaggio materiale sull'ala di Re.

La differenza tra le posizioni 18 e 19 è stata creata dalla presa **5... e7xf6** invece di **5... g7xf6**.

Diagramma 20.



Pedoni doppiati a causa di una ripresa verso l'ala, cosa che conduce alla perdita della partita.

Quindi, quando dovete riprendere con un vostro Pedone, riprendete sempre verso il centro (riprendendo con **5... g7xf6** la colonna e non sarà aperta).

La debolezza di un Pedone doppiato si mostra soprattutto quando si desidera farne un Pedone passato.

Tuttavia, possiamo in generale affermare che i Pedoni doppiati sono molto forti per annientare un tentativo nemico di creare un Pedone passato.

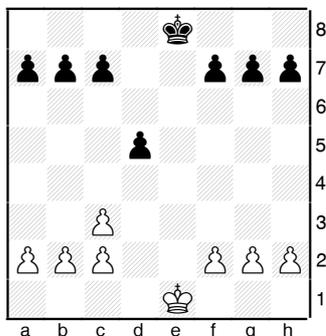
Beninteso, in tutto questo noi supponiamo che il giocatore che tenta di crearsi un Pedone passato possieda già un vantaggio numerico di Pedoni sul terreno d'azione.

Un Pedone passato non può essere ottenuto che raramente senza un vantaggio numerico, e per illustrare questa verità raccomandiamo ai nostri lettori di svolgere il seguente esercizio: giocate con quattro Pedoni, due dei quali doppiati, contro un avversario che possieda sulla stessa ala tre Pedoni (a parte i due Re, nessun altro pezzo si trova sulla scacchiera); pur giocando ponderatamente, vedrete che non vi otterrete Pedoni passati, a meno che il vostro avversario non commetta gravi errori. Nello stesso modo, provate a giocare con tre Pedoni normalmente legati contro tre Pedoni, uno

dei quali doppiato, e noterete che sarà impossibile ottenere un Pedone passato.

Nel diagramma 21, il Pedone doppiato non è veramente debole. Sebbene la ripresa sia stata fatta verso l'ala e non verso il centro, nessuno dei due avversari può ottenere un Pedone passato.

Diagramma 21



Pedoni doppiati - stessa causa, ma senza pericolo.

I diagrammi 19, 20 e 21 hanno tutti una caratteristica in comune: l'apertura della colonna e, che divide ogni formazione in due campi.

Nel diagramma 21, i gruppi avversari sono di forza eguale: quattro contro quattro, tre contro tre. Negli altri diagrammi, vediamo delle differenze numeriche. Il Bianco ha quattro Pedoni contro tre Pedoni neri sull'ala di Donna, ed il Nero quattro Pedoni contro tre Pedoni bianchi sull'ala di Re.

La posizione del diagramma 21 deve risolversi con la patta. Nei diagrammi 19 e 20, tuttavia, verrà il momento in cui ambedue gli avversari tenteranno di farsi un Pedone passato. Sarà in tal modo provato che la catena di Pedoni bianchi normalmente formata potrà ottenere tale risultato, mentre la catena dei Pedoni neri con il suo Pedone doppiato non ne sarà capace.

Proseguiamo il gioco dalla posizione 20.

1.Re1-e2 Re8-e7 2.Re2-e3 Re7-e6 3.c2-c4 f6-f5 4.f2-f4 f7-f6 5.g2-g3 g7-g5 6.h2-h4 (naturalmente il Bianco non prende in g5, poiché la questione del Pedone doppiato sarà ben presto risolta) **6... h7-h6 7.h4-h5** (il Bianco vuole prima di tutto mettere a posto le cose sull'ala di Re, in modo che il Nero non possa fare nulla)

7... g5-g4 (ora l'ala di Re è inchiodata) **8.d4-d5+** (ora che il vantaggio numerico dei Pedoni neri sull'ala di Re è divenuto privo di valore, il Bianco può permettersi di sacrificare momentaneamente un Pedone allo scopo di raggiungere il più lontano dei Pedoni nemici) **8... c6xd5 9.c4-c5** (la «pointe»! Minacciando: **10.Rd4** seguita da a4, b4, b5 ecc.) **9... Re6-d7 10.Re3-d4 Rd7-c6 11.a2-a4** (impedisce **11... Rb5**. Il Bianco vince facilmente perché ben presto il Nero non potrà muovere senza indebolire la sua posizione) **11... a7-a5** (oppure **11... a6 12.b4** ecc.) **12.b2-b3**, ed il Bianco vince.

Se il Re nero muovesse, il seguito sarebbe: **13.Rxd5** e dopo **12... b6** decisiva sarebbe **13.cxb6 Rxb6 14.Rxd5**.

III. - COME APPROFITTARE DELLE DEBOLEZZE DI PEDONI DELL'AVVERSAIO.

Esistono diversi procedimenti per valutare la o le debolezze dell'avversario, e particolarmente per quanto riguarda le debolezze nella formazione della catena di Pedoni.

L'esperienza ha provato che più grande sarà il numero di esempi analizzati dall'autore, maggiore sarà il profitto che il lettore trarrà da quanto esposto.

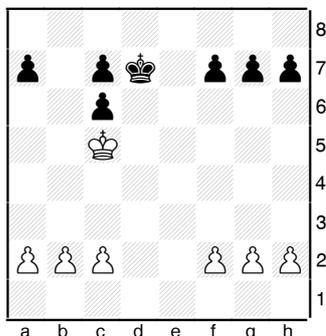
Torno quindi alla debolezza più frequente: quella dei Pedoni doppiati, abitualmente in c7 e c6. Per il fatto che il Bianco ha il tratto, egli ha spesso la priorità per imbarazzare l'avversario con questo tipo di inconveniente.

Il guaio di una debolezza di questo genere è molto più grave quando tali Pedoni doppiati non hanno vicini su di una colonna adiacente (niente Pedoni neri sulla colonna b o d, ad esempio), e la casa davanti ai Pedoni doppiati è occupata da un Pedone bianco, che conseguentemente diventa invulnerabile, il Bianco ha quindi ottenuto una posizione ideale e la vittoria sarà rapidamente forzata. Il Nero ben presto non avrà più la possibilità di muovere i Pedoni; sarà obbligato a muovere il Re e ad abbandonare la protezione di c6.

Ciò è d'altronde facile da provare: il Bianco ha a sua disposizione dodici mosse di Pedone, mentre il Nero non ha che otto mosse in quanto i due Pedoni doppiati fanno perdere quattro mosse!

Nella posizione del diagramma 22 il Bianco vince senza fatica, che abbia il tratto o meno.

Diagramma 22



Il Re bianco si trova sulla casa ideale c5 e vince rapidamente.

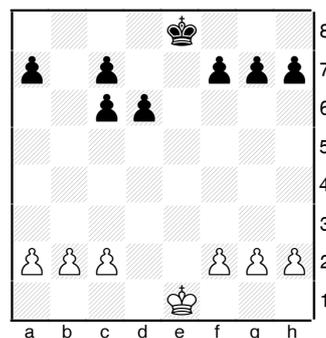
Ad esempio: **1.b2-b4 a7-a6 2.a2-a4 f7-f6 3.a4-a5 g7-g6 4.g2-g4** (solo per dimostrare che il Pedone nero in c6 è perduto).

Eguale forte sarebbe **4.c2-c4 h7-h6 5.b4-b5 a6xb5 6.c4xb5 c6xb5 7.Rc5xb5**, ecc.) **4... f6-f5 5.g4xf5 g6xf5 6.f2-f4 h7-h6 7.h2-h3 h6-h5 8.h3-h4** ed il Nero è obbligato a muovere il Re, cioè ad abbandonare.

La posizione del diagramma 23 non sembra portare alla vittoria tanto facilmente poiché il Re bianco non può raggiungere la casa c5, ideale avamposto.

Se il Bianco ha il tratto, troverà davanti a sé il Re nero, cioè quando il Re bianco si troverà in d4 il Re nero sarà in d6. Ciò non di meno, questa posizione deve dare la vittoria al Bianco, agevolmente.

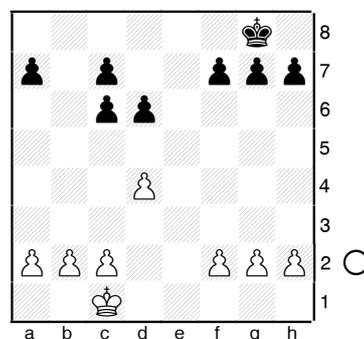
Diagramma 23



Il Bianco vince.

Perciò, al fine di meglio spiegarvi il perché degli spostamenti di Pedoni CHE DEVONO PORTARCI ALLA VITTORIA, vorremmo prima intrattenervi su di una posizione analoga, e lasciare momentaneamente da parte il diagramma 23 per occuparci innanzitutto del diagramma 24.

Diagramma 24



Il Bianco vince. Partita giocata da Rubinstein.

In questa posizione (tratta da una partita Cohn-Rubinstein, Torneo di Pietroburgo del 1909), quest'ultimo ottenne la vittoria con la seguente manovra: **1.Rc1-d2 Rg8-f8 2.Rd2-c3 Rf8-e7 3.Rc3-b4** (qui il Nero si avvede che il Re bianco minaccia il suo Pedone isolato a, che si scaglia direttamente su di esso e che lo prenderà se il Re nero non viene a soccorrerlo) **3... Rc7-d7 4.Rb4-a5 Rd7-c8 5.Ra5-a6 Rc8-b8** (il Nero è giunto in tempo per salvare il suo Pedone, ma quanto spazio importante ha già conquistato il Bianco! Si vede, da questo esempio, come un Pedone doppiato accentui la forza di penetrazione del nemico) **6.c2-c4** (il Bianco ha il seguente piano: prima di tutto cambiare qualche Pedone, cosa che darà un po' di libertà di movimento al suo Re lungo la sesta traversa; poi, far avanzare i Pedoni neri e subito dopo attaccarli da tergo. Un progetto astuto contro il quale il Nero non può fare nulla).

6... Rb8-a8 (per resistere il più a lungo possibile, il Nero rimane passivo; la spinta dei suoi Pedoni alleggerirebbe il compito del Bianco); **7.b2-b4 Ra8-b8 8.a2-a4 Rb8-a8 9.c4-c5 d6xc5 10.d4xc5 Ra8-b8 11.f2-f4 Rb8-a8 12.g2-g4 Ra8-b8 13.h2-h4 Rb8-a8 14.f4-f5 Ra8-b8 15.g4-g5 Rb8-a8 16.h4-h5** (ora il Bianco minaccia di vincere con **17.g6 hxg6 18.f6! gxf6 19.h6** e questo Pedone passato va a Donna) **16... g7-g6** (forzata, poiché dopo **16... f6** segue **17.h6!**, e dopo **16... h6** segue **17.f6!**) **17.h5xg6 h7xg6 18.f5xg6 f7xg6** (il Pedone nero in g6 è la vittima designata dal Bianco, ed è su

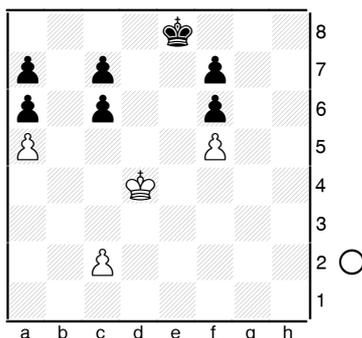
di lui che il Re bianco si avventerà dopo un cambio sull'ala di Donna) **19.b4-b5 c6xb5 20.Ra6xb5! Ra8-b8 21.c5-c6** (**21.Rc6** non darebbe nulla) **21... Rb8-c8** (dopo **21... Ra8 22.Rc5** il Bianco prenderebbe rapidamente il Pedone g e vincerebbe la partita) **22.Rb5-a6 Rc8-b8 23.a4-a5** (il Re nero ora è obbligato a restare bloccato, cosicché arriva troppo tardi per respingere l'attacco sul Pedone g) **23... Rb8-a8 24.Ra6-b5 Ra8-b8 25.Rb5-c5 Rb8-c8 26.Rc5-d5 Rc8-d8 27.Rd5-e6**, ed il Bianco vince facilmente.

Ora che abbiamo visto come il Bianco ha forzato la vittoria nella posizione del diagramma 24, diventa un gioco da bambini giungere al medesimo risultato nella posizione del diagramma 23. Il segreto sta tutto nella posizione del Re, che deve contemporaneamente minacciare di occupare la casa c5 e di catturare il Pedone a.

Quindi: **1.Rd2 Rd7 2.Rc3 Rd6 3.Rb4**. Ora il Bianco minaccia di prendere il Pedone a con **4.Ra5**, ecc. Il Re nero deve quindi arretrare e dopo **3... Rd7 4.Rc5** arriviamo alla posizione del diagramma 22. **4.Ra5** vincerebbe egualmente secondo il complicato metodo indicato a proposito della posizione del diagramma 24.

Il diagramma 25 ci mostra un esempio un po' peregrino di Pedoni doppiati del Nero, cosa che, beninteso, si presenta raramente in pratica.

Diagramma 25



Il Bianco vince. Una tragicommedia di Pedoni doppiati.

Il Bianco vince con: **1.Rc5**, non avendo il suo avversario a disposizione nessuna mossa di Pedone; è, per così dire, in svantaggio di tempo.

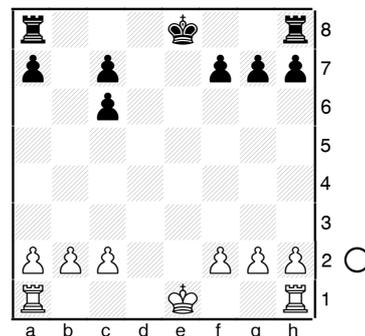
Quando un giocatore si trova in tale situazione, non può effettuare nessuna mossa senza indebolire la sua posizione. Dopo **1... Rd7 2.c4 Re6** il Nero può catturare il Pedone g del Bianco, ma quest'ultimo giunge a Donna più rapidamente. L'unica variante che consenta un po' di resistenza sarebbe **1.Rc5 Rd7 2.c4 Re6 3.Rxc6 Re5**.

Se ora il Bianco giocasse senza prudenza, potrebbe anche perdere la partita; ad esempio: **4.c5? Rd4!** oppure **4.Rxc7? Rd4 5.Rb7 Rxc4 6.Rxa7 Rb5** ecc Ma dopo **4.Rb7!** la partita è vinta per il Bianco, poiché il suo Pedone a giunge a Donna giusto in tempo.

Passiamo ora a posizioni nelle quali, oltre a formazioni di Pedoni identiche a quelle dei diagrammi 22 e 23, sono presenti anche pezzi che diminuiscono il beneficio delle circostanze favorevoli al Bianco, perché lasciano poche possibilità di costringere l'avversario a perdere un tempo.

Il giocatore che si trova in posizione sfavorevole deve difendersi con la massima prudenza, ma la possibilità di ottenere la patta non gli è affatto preclusa.

Diagramma 26.



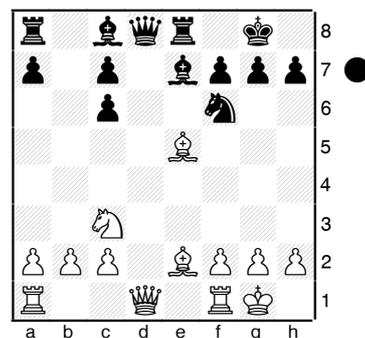
La debolezza dei Pedoni neri è lampante. Il Bianco sta molto meglio.

La posizione del diagramma 26 è favorevole al Bianco. Dopo **1.0-0-0** o anche **1.Rd2** seguita da **2.Rc3**, egli può vincere.

Tuttavia, sarebbe eccessivo dire che questa posizione porti automaticamente alla vittoria. Sebbene il Bianco, durante la partita, abbia l'occasione di attaccare i Pedoni deboli dell'avversario, quest'ultimo non è certamente obbligato ad attenersi ad una condotta difensiva; al contrario, otterrà di più da un gioco aggressivo, e se è vero che le sue possibilità non sono enormi, non si devono certamente sottovalutare.

Il diagramma 27 ci mostra una posizione tratta dalla pratica ed ottenuta dopo le seguenti mosse: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 d6 5.Cc3 Cf6 6.Ae2 Ae7 7.0-0 0-0 8.Af4 Te8 9.Cxc6 bxc6 10.e5 dxe5 11.Axe5**.

Diagramma 27.



Le debolezze dei Pedoni neri sono compensate dalla loro influenza su d5, un importante avamposto al centro. Tuttavia, il Bianco sta meglio.

Il Nero non ha dato sufficiente importanza al doppiamento ed all'isolamento del suo Pedone e. Tramite una condotta giudiziosa, il Bianco può incrementare il suo vantaggio. Questo compito è tuttavia molto difficile, poiché il Nero, sorvegliando la casa d5, ha un compenso per la debolezza di tali Pedoni. Il Nero, infatti, proseguirà con **11... Cd5** e, dopo la mossa del Bianco **12.Af3**, continuerà con **12... Ae6**. La sua posizione sarà solida ed i suoi pezzi spazieranno maggiormente di quelli del Bianco. Beninteso, il Cavallo nero in d5 può essere scacciato con la spinta del Pedone e del Bianco. Ciò tuttavia richiede un la-

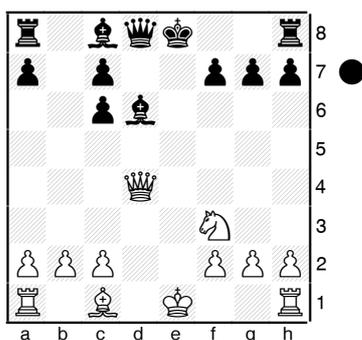
voro di preparazione attentamente eseguito e prima che giunga il momento propizio possono accadere tante cose.

Se nel diagramma 26 il vantaggio del Bianco è visibile, non così è nel diagramma 27 ed il compenso ottenuto dal Nero può rovesciare la situazione.

Ancora maggiore è il compenso acquisito dal Nero nel diagramma 28, che è il risultato di una ben nota variante della partita dei Quattro Cavalieri.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Cf6 4.Cc3 Cxe4 5.Cxe4 d5 6.Ad3 dxe4 7.Axe4 Ad6 8.d4 exd4 9.Axc6+ bxc6 10.Dxd4.

Diagramma 28.



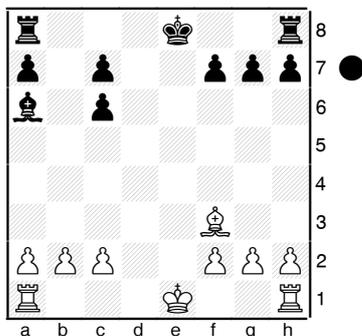
La debolezza dei Pedoni neri è completamente compensata dalla forza dei due Alfiери. Possibilità equivalenti.

Il Nero ha conservato i due Alfiери, cosa che compensa largamente la debolezza dei suoi Pedoni. Dopo **10... 0-0 11.0-0 c5**, seguita da **12... Ab7**, il Nero ha diverse possibilità di attaccare pericolosamente. L'analisi di una simile posizione richiede uno studio particolare; ma non è facile pronunciarsi sull'esito della partita.

Ancora qualche parola sulla coppia degli Alfiери. Il Nero ha due Alfiери contro Alfiere e Cavallo, cosa che rappresenta, per lui, un vantaggio. Per il momento non possiamo dare maggiori spiegazioni sulla natura di tale vantaggio, e ci limitiamo alla semplice osservazione che, in posizioni aperte, i due Alfiери dispongono di tutta la loro potenza e sono protagonisti nei finali e nell'attacco sull'ala di Re.

Questo compenso ha un valore ancora più grande nella posizione del diagramma 28, e trova il suo «clima» nella posizione del diagramma 29, nella quale il Nero ottiene le migliori possibilità di vittoria.

Diagramma 29.



Tratto al Nero che ha un vantaggio di sviluppo, e, conseguentemente, un ampio compenso per la debolezza del Pedone doppiato. Il Nero sta molto meglio

Questa posizione ha potuto essere il risultato delle seguenti mosse: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cxc6 bxc6 7.Ad3 d5 8.Ad2.**

Con una valutazione sbagliata, il Bianco punta tutto sulla debolezza della formazione dei Pedoni neri invece di terminare il suo sviluppo con **8.exd5** seguita da **9.0-0**. Se, nell'ultimo caso, il Nero avesse proseguito con **8... Axc3**, avremmo ritrovato la situazione del diagramma 28: debolezza di Pedoni compensata dal possesso dei due Alfiери.

8... Axc3 9.Axc3 dxe4 10.Axf6 Dxf6 11.Axe1 Aa6 12.Df3 Dxf3 13.Axf3, ed arriviamo così alla posizione del diagramma 29.

Il Nero difende il suo Pedone e attaccato, il Bianco gioca **14.0-0-0** e si procura un chiaro vantaggio.

Ma il Nero può giocare molto meglio! Invece di proteggere il suo Pedone, egli gioca **13... 0-0-0**, e l'imprudenza del piano ordito dal Bianco si rivela di colpo. Il Nero dispone di un grande vantaggio di sviluppo, e minaccia di vincere con **Th8+**. Il fatto che il Bianco non possa arroccare da nessun lato è ovviamente un fattore importante. Egli non ha che una risorsa: **13.Axc6**, e ciò non appare sufficiente: **14... Td6 15.Aa4** (forzata) **15... Thd8** con la minaccia **16... Te6** matto.

Quest'ultimo esempio è molto importante per la pratica, poiché l'importanza di un vantaggio di sviluppo è solitamente sottovalutata dai principianti. Una debolezza di Pedoni si vede immediatamente, ed anche il possesso di una coppia di Alfiери; ma un vantaggio di sviluppo non salta agli occhi, e molto spesso si nota soltanto quando è troppo tardi. Abbiamo quindi imparato a riconoscere i tre compensi che controbilanciano le debolezze dei Pedoni:

- un vantaggio al centro;
- il possesso dei due Alfiери;
- un vantaggio di sviluppo.

Conseguentemente, è indispensabile esaminare a fondo il vostro piano di gioco per vedere se vi è una possibilità di avere successo. Non scagliatevi sui Pedoni deboli del vostro avversario prima di essere voi stessi invulnerabili. Le regole ed i principi non sono sufficienti, lo studio degli esempi va bene ma la cosa di gran lunga migliore è la pratica del gioco; quindi giocate, giocate e tenete gli occhi aperti.

IV. - LA LOTTA PER LE COLONNE APERTE.

Nel piano di sviluppo dei pezzi, le Torri svolgono un ruolo speciale, perché esse non possono esercitare la loro influenza se non dopo prima preparazione più o meno difficile.

La Torre, non potendosi muovere in diagonale come la Donna o l'Alfiere, incontra parecchi ostacoli nei suoi sforzi per un passaggio attraverso la catena di Pedoni. Dato che essa è, dopo la Donna, il pezzo più importante, dobbiamo non solo stare attenti agli attacchi dei Pedoni nemici, ma anche preoccuparci di proteggerla dagli attacchi dei pezzi leggeri (Alfieri e Cavalli); malgrado tale costante pericolo, raccomandiamo di sviluppare le Torri con la maggior rapidità possibile.

Cosa sarebbe una guerra senza artiglieria? Senza dubbio un beneficio per l'umanità, ma poco apprezzato dai generali. Siccome nel gioco degli Scacchi ogni giocatore deve comportarsi come una specie di condottiero, deve accantonare i suoi scrupoli umanitari e dire non appena può: «Torri, avanti, *march*».

La Torre è tuttavia una sinistra collaboratrice.

Mentre gli altri pezzi possono sgambettare senza far male, essa può avanzare soltanto su dei cadaveri, quelli dei Pedoni.

La Torre si mostra soddisfatta soltanto quando parecchi Pedoni hanno ceduto.

Cambio, sacrifici, massacri di Pedoni: ecco il suo elemento. Senza colonne aperte sulle quali nessun Pedone sia ancora in piedi la Torre sarebbe meno di un pezzo di legno inanimato. Essa non entra in gioco prima che diversi Pedoni siano scomparsi, a prescindere da quando il Bianco ha iniziato con **1.e2-e4** ed entrambi gli avversari hanno arroccato. La manovra **Te1-e3-g3** diviene in questo caso giocabile. Talvolta, si riesce a far giocare la Torre a dopo **a2-a4** (**Ta1-a3**, eccetera), ma ciò non accade spesso.

Nella maggior parte delle aperture ed in particolare nelle partite «aperte», quelle che iniziano con **1.e4 e5**, l'avvenire delle Torri è al centro. L'idea è la seguente: spingete al più presto i vostri Pedoni d ed e alla quarta traversa, date spazio alle vostre Torri cambiando uno di questi due Pedoni.

Beninteso, questa idea non sempre è realizzabile, ma essa sta alla base dei nostri piani e ci porta a porci un'altra domanda: «Il mio centro è costruito in modo tale che in ogni momento io possa conquistare una colonna aperta per la mia Torre?».

Nella lotta per creare colonne aperte per le proprie Torri, gli avversari devono distinguere tra «colonne effettivamente aperte» e «colonne semi-aperte».

Perché una colonna sia aperta, non deve trovarvisi nessun Pedone; su di una colonna semi-aperta si può trovare un Pedone dell'avversario, non di più.

In certi casi, è possibile considerare come colonna aperta una colonna sulla quale si trovi uno dei nostri Pedoni.

Spesso la lotta per questa colonna aperta si svolge in due tempi.

Ecco un esempio:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5

Un'apertura secolare e pur sempre nuova, la Partita Spagnola. In questa partita, la lotta per le colonne aperte si presenta in modo particolare.

3... d7-d6

Questa mossa non è probabilmente la migliore, ma alla fin dei conti consente una difesa solida e logica. È un bene proteggere i Pedoni (qui e5) con altri Pedoni, a meno che non sussista una ragione speciale per comportarsi altrimenti.

Il tratto del testo porta un nome noto: la *Difesa Steinitz della Partita Spagnola*.

4.d2-d4

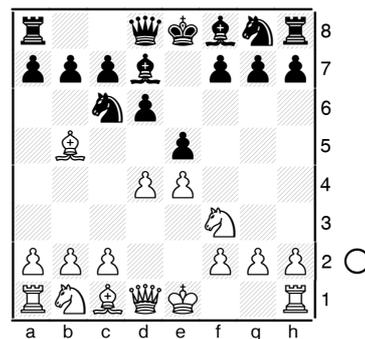
Qui inizia già la lotta per la colonna aperta, ed il Bianco minaccia di ottenere un vantaggio con **5.dxe5 dxe5 6.Axc6+ bxc6 7.Dxd8+ Rxd8 8.Cxe5. 5.d5** costituirebbe un'altra minaccia meno violenta, ma tale mossa avrebbe come conseguenza il blocco del centro e per parecchio tempo il Bianco non potrebbe considerare l'apertura di d o di e, ed il suo attacco si realizzerebbe al rallentatore.

Il Bianco avrebbe potuto giocare, ad esempio, d2-d3. Questa mossa non è cattiva, ma è tuttavia meno energica poiché l'apertura di una colonna per la Torre ne viene ritardata.

4... Ac8-d7

Para le due minacce (**5.dxe5** e **5.d5**).

Diagramma 30.



5.Cb1-c3

5.dxe5 non da nulla; ad esempio: **5... dxe5 6.Axc6 Axc6 7.Dxd8+ Txd8 8.Cxe5 Axe4** ed il Nero sta meglio poiché ha conservato i due Alfieri.

È inutile aprire una colonna se essa deve avere per l'avversario lo stesso valore che ha per voi.

* * *

La spinta in d5 non è grave errore, ma non quadra con il nostro piano iniziale.

Il Bianco deve attaccare; per far ciò, ha bisogno di colonne aperte, cosa che non può ottenere bloccandole. Un giocatore esperto può permettersi talvolta una deviazione dalla via giusta e crearsi una differente catena di Pedoni, supponendo tuttavia che conosca a fondo il seguito strategico delle operazioni; al contrario, il principiante deve astenersi dal bloccare la posizione.

Tale strategia può essere adottata da un giocatore costretto alla difensiva, ad esempio dal Nero, al quale il blocco della posizione sarebbe favorevole, visto che l'attacco dell'avversario ne verrebbe momentaneamente fermato.

Esistono diverse aperture nelle quali il Nero tenta di provocare il blocco con d4-d5 da parte del Bianco. Ciò non di

meno, non possiamo considerare il piano strategico del Nero come se fosse di natura prettamente difensiva; non appena avrà costretto l'avversario a giocare d4-d5, egli tenterà di aprire una colonna con f7-f5.

Perciò, ricordatevi bene che se volete combattere, attaccare e vincere, bisogna approfittare di tutte le occasioni per impadronirsi delle colonne aperte sulle quali potrete far manovrare vantaggiosamente le vostre Torri.

* * *

5... Cg8-f6

Questo tratto impedisce la decisiva apertura della colonna poiché il Bianco dopo **6.Axc6 Axc6 7.dxe5 dxe5 8.Dxd8+ Txd8 9.Cxe5 Axe4** non ottiene nulla.

6.Ab5xc6 Ad7xc6 7.Dd1-d3

Quest'ultima mossa protegge e4 e minaccia di guadagnare un Pedone con **8.d4xe5**. Lo scopo di tutti questi attacchi è di spingere il Nero a giocare e5xd4, visto che in questa posizione esiste un'importante differenza tra la mossa del Bianco d4xe5 e quella del Nero e5xd4. La prima mossa (dopo la risposta d6xe5) apre la colonna d ai due avversari; il Bianco non avrà vantaggio posizionale, e non effettuerà tale cambio che raramente e solamente se ne guadagnerà qualcosa, ad esempio un Pedone. Nel caso il Nero giochi egualmente e5xd4, i due avversari avranno ognuno una colonna semi-aperta; vedremo tuttavia che ciò va a vantaggio del Bianco.

7... e5xd4

Il cambio è praticamente forzato, poiché il Nero non può convenientemente assicurare una protezione al suo Pedone e.

Il Nero avrebbe potuto giocare **7... De7**, ma con questa mossa avrebbe ostruito il passaggio al proprio Alfiere. Quest'ultimo avrebbe potuto essere sviluppato con g7-g6 e Af8-g7, ma un simile piano di sviluppo è già pericoloso per un Maestro; figuriamoci per un principiante!

Un minimo di riflessione vi farà capire che la mossa De7 è cattiva, anche se si arrivasse a provare che ne esistono di peggiori!

In luogo di **7... e5xd4**, esaminiamo **7... Cd7**. Con tale mossa il Nero protegge il suo Pedone e, ed ancora meglio tende un tranello al suo avversario. Un tranello le cui conseguenze non saranno gravi per il Bianco. Effettivamente, quest'ultimo potrebbe essere tentato, dopo la mossa del Nero **7... Cd7**, di spingere il suo Pedone d4 in d5, chiedendosi: «Dove andrà questo Alfiere nero? È perduto!». E a questo punto che il Cavallo nero salta in c5, attaccando la Donna bianca che deve andarsene, permettendo al Nero di ritirare il suo Alfiere in d7; ecco in qual modo il Nero è riuscito ad impedire al suo avversario di ottenere con profitto una colonna aperta.

Però, non dobbiamo supporre che il Bianco cada nel tranello; al contrario, egli lo ha visto ed ha deciso di giocare molto efficacemente **8.Ae3!** minacciando di guadagnare un pezzo con la spinta d4-d5. Questa volta, il Nero è obbligato a prendere una decisione: o effettuare il cambio e5xd4 o giocare b7-b6 fornendo una casa di fuga in b7 per il suo Alfiere. In quest'ultimo caso, la Donna bianca si porta in c4 perseguitando l'Alfiere nero.

Questa variante, che non raccomandiamo al Nero, si sarebbe quindi svolta così: **7.Dd3 Cd7 8.Ae3 b6 9.Dc4 Ab7 10.0-0-0** (minaccia **11.d4xe5**), ed il Bianco ha una posizione nella quale il vantaggio di sviluppo è sufficiente ad ottenere la vittoria.

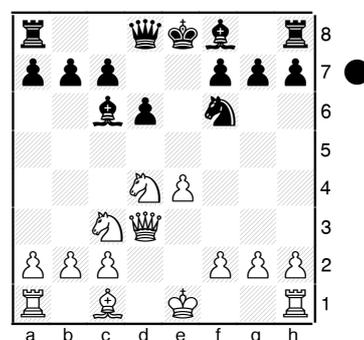
Analizziamo volutamente in modo dettagliato le varianti con voi perché possiate osservare come le fasi di apertura della partita non tendano ad altro che al possesso di una colonna aperta sulla quale la Torre possa esercitare la sua influenza.

Se il Nero avesse la possibilità di proteggere indefinitamente il suo Pedone e e di neutralizzare il possesso di una colonna semi-aperta da parte del Bianco, l'apertura della Partita Spagnola non avrebbe niente di temibile per il Nero. Questa è quindi la ragione per la quale abbiamo cercato di chiarire se il Nero avesse la possibilità di giocare diversamente da **7... e5xd4**; ma non vi è alternativa.

8.Cf3xd4

La lotta per la conquista di una linea aperta ha avuto per i due avversari un risultato del quale passiamo a valutare l'importanza. Il Bianco si è impadronito della colonna d aperta fino a d6, casa sulla quale un Pedone avversario blocca il passaggio. Possiamo definire la colonna d come semiaperta per il Bianco. Egualmente possiamo definire la colonna e, sebbene in questo caso (supponendo che giochiamo con il Bianco) uno dei nostri Pedoni sbarri il passaggio. Tale circostanza diminuisce, beninteso, di parecchio il valore di questa colonna semiaperta che non assumerà valore per noi se non quando ci saremo sbarazzati del bloccatore.

Diagramma 31.



Ora si pone una questione: può il Bianco, presto o tardi, aprire completamente la colonna? E la risposta è affermativa. Presto o tardi, il Bianco può spingere il suo Pedone e e cambiarlo con il Pedone d, aprendo così completamente la colonna e.

Anche per il Nero la colonna e è semiaperta; tuttavia la colonna d non lo è. A prima vista, si penserebbe che il Nero deve solo spingere il Pedone d6 in d5, per aprire completamente la colonna d; ma il Bianco può impedirgli di effettuare questa spinta, poiché possiede una maggiore libertà di movimento; inoltre, egli incontrerebbe poca resistenza contro la spinta del suo Pedone e4-e5, dopo la preparazione f2-f4, mentre per il Nero la preparazione della spinta d6-d5 mediante c7-c6 lascerebbe per un momento senza protezione il Pedone d.

Tutte queste considerazioni entrano in gioco durante la partita e vedremo che a poco a poco il vantaggio del Bianco aumenta.

Qui apprendiamo anche il profondo significato dell'espressione tecnica: «semi-centro».

La possibilità di forzare l'apertura delle colonne è strettamente legata alla situazione del centro: il giocatore che possiede le migliori postazioni centrali è il più forte. È lui che può prendere l'iniziativa di attaccare. Qualora egli unisca idee originali ad una profonda conoscenza dei sistemi, spesso risulterà vincitore.

Anche la vita ci mostra che molto spesso le migliori prospettive si offrono a colui che ha iniziativa e che attacca; per lui, il problema psicologico è più facile da risolvere.

Tuttavia, non si deve sopravvalutare il valore del vantaggio del Bianco, non si deve confondere l'iniziativa con un attacco senza possibilità di difesa: l'attacco non sempre equivale a vittoria!

Continuiamo l'esame della partita:

8... Af8-e7

Il tentativo di conservare i due Alfieri con **8... Ad7** non porterebbe che ad una perdita di tempo e sarebbe rischioso.

Quando si dispone di poco spazio per manovrare, si deve diffidare delle azioni che richiedono tempo. Inoltre, in questa posizione il Nero non ha alcuna possibilità di evitare il cambio di almeno uno dei suoi Alfieri; ad esempio: **8... Ad7 9.Ag5 Ae7 10.0-0 0-0 11.The1**, ed il Nero non ha niente di meglio che **11... h6**, seguita da **12.Ah4 Ch7** con l'intenzione di cambiare il suo Alfiere per avere un po' più di spazio.

9.Cd4xc6 b7xc6

Notate che il Nero controlla la colonna semiaperta b, cosa che rivestirebbe una grande importanza soltanto se avesse dei pezzi in grado di manovrare su questa colonna. Il Bianco avrebbe potuto continuare anche con **9.Ag5** o **9.Cf5**.

10.Ac1-g5 0-0 11.0-0-0 Cf6-d7 12.Ag5xe7 Dd8xe7 13.f2-f4 ed il Bianco ha una posizione favorevole con diverse possibilità di attacco.

È certo che un'apertura delle colonne con e4-e5 ed e5xd6 non sarà facile, ed il Nero farà di tutto per evitarla, ma, come abbiamo detto, presto o tardi il Bianco vi riuscirà.

Quest'ultimo minaccia anche **14.Da6** con un attacco sui Pedoni deboli e **14.g4** seguita da **15.h4** con un attacco sull'ala di Re.

È una di quelle posizioni delle quali la persona che ne farà l'analisi dirà: «Il Bianco sta meglio».

Volutamente abbiamo scelto un esempio nel quale la lotta per una colonna aperta non ha dato un risultato lampante, cioè una colonna veramente aperta, sulla quale la Torre possa esercitare un'influenza dominante.

Simili esempi che non danno che un semi-risultato sono caratteristici delle aperture. Un risultato al 100% non è possibile che quando il vostro avversario gioca male, e non vogliamo fornire esempi nei quali un avversario gioca mosse che la logica può confutare.

È anche in questo modo che comprenderete le difficoltà che s'incontrano in pratica, difficoltà che non possiamo evitare tramite una semplice enumerazione di assiomi e di principi.

Nel capitolo precedente abbiamo visto come inizia la lotta per una colonna aperta che serva alla Torre; come tale colonna eserciti già la sua influenza sulle manovre d'apertura della partita; come tale lotta possa essere collegata ad ogni tipo di minacce accessorie, e come questa stessa apertura della colonna possa condurre lentamente al successo finale quando l'avversario evita errori grossolani.

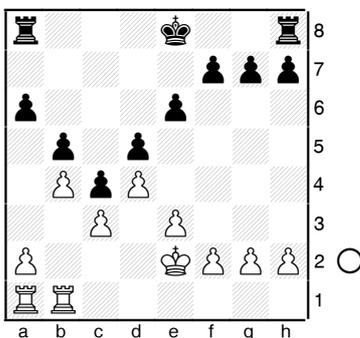
Ora, dobbiamo analizzare l'effettivo significato di una colonna aperta e l'uso che possiamo farne.

In altri termini, in qual modo dobbiamo proseguire la partita e concretizzare il nostro vantaggio quando abbiamo l'occasione di aprire una colonna e di sfruttarla con le nostre Torri.

In quest'ordine di idee, possiamo prendere come base la posizione del diagramma 32.

Questa posizione può verificarsi facilmente durante una partita. Materialmente, gli avversari sono in parità ed i Pedoni sono, in generale, bloccati. Le Torri sono gli unici pezzi rimasti in gioco; è difficile scoprire possibilità di attacco, e si sarebbe propensi a considerare questa posizione come disperatamente monotona, e a dichiarare senz'altro patta la partita. Tuttavia, il Bianco commetterebbe un grosso errore, poiché in questa posizione tutto è pronto per uno sfondamento decisivo.

Diagramma 32.



Tratto al Bianco. Lotta per il conseguimento di una colonna aperta.

1.a2-a4

Il Bianco minaccia di aprire la colonna a e di catturare due Pedoni con **2.axb5**.

Di colpo, il Nero è in difficoltà.

Come deve parare la minaccia? Può scegliere tra due soluzioni:

- a) proteggere la sua Torre a perché la minaccia **2.axb5** divenga meno pericolosa, oppure:
- b) cambiare in a4, e poi provvedere alla protezione del Pedone debole sulla colonna a.

Analizziamo innanzi tutto il metodo a): **1... Re8-d7**.

Il Nero dice: lasciamolo fare; io piazzò il mio Re in b7 e provi poi il mio avversario a dimostrare che questa colonna aperta ha una qualche importanza. Se il mio avversario prende in b5, la colonna sarà aperta per entrambi.

Vedremo ben presto che la faccenda non è così semplice.

2.Ta1-a2

Prendere subito in b5 non dà nulla. Di conseguenza, il Bianco raddoppia le sue Torri sulla colonna a, cosa che il Nero non può fare, poiché se egli mettesse, alla mossa seguente, la sua Torre in a7, essa resterebbe senza appoggio ed il Bianco vincerebbe immediatamente con la presa **3.axb5**. Constatiamo facilmente che il Nero ha una libertà di movimenti molto minore di quella del suo avversario.

2... Rd7-c7 3.Tb1-a1

Il Bianco ha ora condotto a buon fine la prima parte del suo piano. In questo genere di posizioni, bisogna sempre cominciare col raddoppiare le Torri e, quando ci sono ancora le Donne, col triplicare i pezzi pesanti, prima che la breccia sia aperta.

Ora il Bianco minaccia nuovamente di prendere con **4.axb5**.

3... Rc7-b7

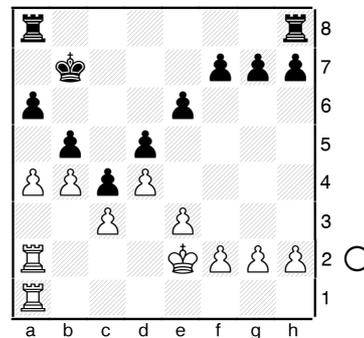
Nuova parata della minaccia.

Ora ci si può chiedere se il Bianco può intensificare ulteriormente il suo attacco. Egli deve eseguire un piano basato sulle seguenti considerazioni: la lotta per la colonna aperta mobilita un certo numero di pezzi da ambo i lati.

Da parte del Bianco, sono impegnate le due Torri, da parte del Nero le due Torri più il Re. Quest'ultimo può portarsi in b6, senza immediata perdita di tempo; ma dopo axb5 il Nero sarà obbligato a riprendere con il Re ed avremo evidentemente la stessa posizione che si sarebbe verificata se il Nero avesse giocato, dopo **1.a4**, subito **1... bxa4**.

Questa mossa porta ad un gioco completamente diverso e sarà analizzata a parte.

Diagramma 33.



Come il Bianco può rinforzare il suo attacco?

Il vantaggio del Bianco consiste nella disponibilità del suo Re per l'attacco.

È chiaro che sulla colonna a non può servire a nulla.

Quindi il piano è molto semplice. Il Bianco deve manovrare con il Re, ma in modo tale che dopo il cambio di Pedoni in b5, poi di tutte le Torri, rimanga con un finale di Pedoni vantaggioso per lui. Nel caso in cui il Re bianco si trovi, per esempio, in e5, il cambio sarebbe immediatamente decisivo poiché il Re, portandosi in d6 ed e7, potrebbe fare un'ecatombe di Pedoni avversari.

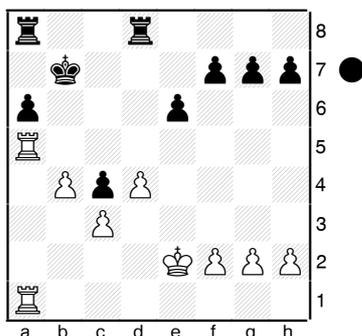
Quindi la mossa seguente del Bianco sarà:

4.Re2-f3

Un'altra mossa forte sarebbe (dopo **4.axb5 axb5**) **5.Ta5!**, perché se il Nero può salvare il suo Pedone con **5... Txa5** **6.Txa5 Rb6**, in seguito il Bianco può ancora giocare **7.Rf3**.

Il tratto del testo è, comunque, il migliore perché i pezzi neri rimangono paralizzati.

Diagramma 35.



Il Bianco ha aperto la quinta traversa ed inizia ad esercitarvi una certa pressione.

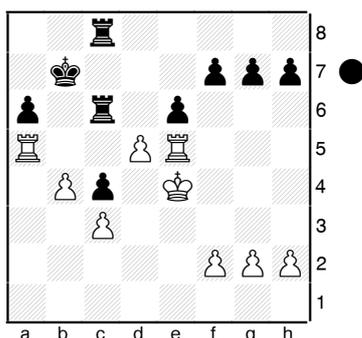
8... Td8-c8 9. Ta5-e5

Il tratto **9.Tc5** è egualmente buono, ma non offre le stesse garanzie a causa di **9... Txc5 10.dxc5 Td8** e la Torre nera è in azione su di una colonna aperta. Con **10.bxc5** il Bianco, malgrado il guadagno di un Pedone, lascia al Nero un Pedone passato sulla colonna a, cosa che potrebbe causargli delle difficoltà più avanti.

9... Tc8-c6 10.Tal-a5 Ta8-c8 11.d4-d5

Consente al Bianco di attaccare il Pedone e del Nero con Rd4, e poi di catturarlo.

Diagramma 36.



Lo sfondamento decisivo che fornisce alle Torri bianche la loro massima efficacia, sia orizzontalmente che verticalmente.

11... e6xd5 12.Ta5xd5

Gli sforzi del Bianco sono stati ricompensati in modo magnifico, poiché le Torri occupano entrambe una colonna aperta, mentre le Torri nere sono troppo esposte all'attacco. Inoltre, il Bianco minaccia di piazzare le sue Torri rispettivamente in e7 e d7, cosa che risulterebbe disastrosa per il suo avversario.

In effetti, su questa traversa (la 7^a), si trovano sempre alcuni Pedoni, che non hanno potuto avanzare e che sono per tale motivo molto vulnerabili. È per questa ragione che l'occupazione di questa traversa fornisce all'attaccante una forza considerevole e diviene rapidamente decisiva.

12... Tc6-c7

Poco importa: qualunque sia la mossa giocata dal Nero, quest'ultimo deve perdere.

13.Re4-d4

Minaccia di catturare il Pedone e con **14.Tc5**.

13... Rb7-b6

Per rispondere a **14.Tc5** con **14... Txc5 15.Txc5 Txc5 16.bxc5+ Rc6** ed i vantaggi materiali del Bianco sono annullati.

Il Nero non ha che una via di scampo: impedire al Bianco di riprendere di Re in c5.

Quindi, non indebolite la vostra catena di Pedoni senza motivo!

14.f2-f4

Il Bianco tenta di guadagnare un tempo per incrementare il suo vantaggio.

14... Tc7-c6 15.g2-g3 Tc8-c7 16.h2-h4 Tc7-c8

Dopo **16... Tg6** segue semplicemente **17.Tg5 Txc5 18.Txc5 g6** oppure **18... f6 19.Td5** ed al Nero manca un tempo. Egli non può né muovere il suo Re a causa di Tc5, né ritirare la Torre dalla colonna

e o dalla 7^a traversa a causa di **20.Td7**.

17.h4-h5 Tc8-c7 18.b4-b5

La posizione dei Pedoni bianchi sull'ala di Re è ora tale che il Re nero non ha nessuna possibilità di ritirarsi in c6 né di attaccare un Pedone bianco senza protezione (Tf6, Tg6 o Th6). Il Bianco scaccerà quindi il Re nero, ed avrà disponibili diversi procedimenti che portano alla vittoria.

18... a6xb5

Oppure **18... Te3 19.bxa6**, eccetera.

19.Td5xb5+ Rb6-a6 20.Te5-c5

La partita è praticamente finita, poiché il Bianco cattura il Pedone e.

In questa seconda variante principale, nella quale il Nero si affretta a giocare bxa4, facciamo la conoscenza con una manovra molto interessante che svolge un ruolo primario nella lotta per le colonne aperte. Innanzi tutto, le Torri agiscono verticalmente (lungo la colonna a).

Quando il Nero, con il cambio in a4, chiude la colonna per evitare la sconfitta secondo il primo metodo, permette alle Torri bianche di esercitare una pressione sulla 5^a traversa. Lo sfondamento su questa traversa, mediante d4-d5, ne consegue logicamente, e da alle Torri bianche la loro massima efficacia, tanto orizzontalmente che verticalmente.

È la tipica condotta da seguire in posizioni di questo genere, condotta che ogni giocatore deve conoscere.

VI. - ATTACCO DIRETTO CONTRO IL RE AVVERSARIO.

Alcuni consigli.

Gli attacchi diretti contro il Re dell'avversario sono i più appassionanti, e possono ben paragonarsi ad uno sprint finale.

Dato che i motivi dell'azione sono molto chiari e l'obiettivo preciso, i principianti sono in grado di capire senza difficoltà questa fase della partita, in cui ogni mossa può essere decisiva.

Spesso i giocatori si lanciano in un attacco repentino, senza avere in precedenza fatto un minimo di preparazione posizionale. Tale tattica è sbagliata e porta rapidamente alla sconfitta, supponendo beninteso che si abbia di fronte un avversario anche modestamente preparato.

Prima di iniziare un attacco sull'ala di Re, bisogna avere ottenuto, come giustamente ha detto Steinitz, un qualunque vantaggio. Un aggressore deve poter mobilitare forze considerevoli, superiori a quelle del suo antagonista, sia perché ha sviluppato più materiale, sia perché ha piazzato i suoi pezzi in modo migliore, cosa che gli fornisce un vantaggio dinamico.

Tali vantaggi si possono ottenere in diversi modi, come passiamo a dimostrare.

Vantaggio di sviluppo.

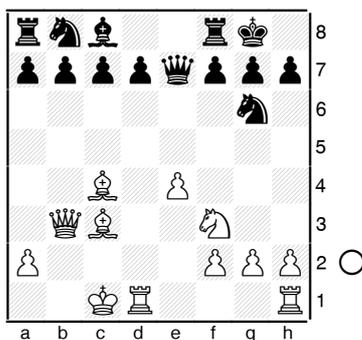
Un principiante va sovente contro le regole dello sviluppo, cioè ne trascura la necessità.

Egli tenta semplicemente di arraffare qualcosa il più in fretta possibile. Da' la caccia ad ogni Pedone e, prendendolo, perde tempi preziosi, che il suo avversario utilizza per dare ai suoi pezzi il massimo di efficacia, a meno che non lo lasci fare e preferisca soccombere per inazione.

Soprattutto il Nero è obbligato ad evitare le perdite di tempi, visto che, all'avvio, egli è in ritardo di un tratto, cosa che gli rende più difficile la protezione dei punti deboli della sua posizione.

Nelle aperture, è la casa f7 quella che da le maggiori preoccupazioni, vulnerabile com'è agli attacchi diretti degli Alfieri, Cavalli e Donna dell'avversario, mentre essa è protetta soltanto dal suo Re. Ma, anche quando la protezione viene raddoppiata da un rapido arrocco, i pericoli di un ritardo di sviluppo non sono da sottovalutare.

Diagramma 37.



Il tratto è al Bianco.

Osservate il diagramma 37.

Questa posizione si può verificare dopo l'apertura di gambetto Danese: **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Ac4 cxb2 5.Axb2**, ecc.

Questo gambetto procura al Bianco un forte attacco dopo il sacrificio di due Pedoni.

Nella posizione del diagramma il Nero non ha curato abbastanza la sua apertura. Non ha fatto nulla per lo sviluppo dell'ala di Donna, ha lasciato al Bianco il possesso della coppia degli Alfieri ed ha sviluppato il suo Cavallo di Re in modo artificioso (in g6 via e7).

Il Bianco, inoltre, ha un'ampia scelta nelle sue possibilità d'attacco. 1. The1 è molto forte, poiché dopo la replica **1... d6** continua con **2.e5**, cosicché ognuno dei suoi pezzi lavora efficacemente.

Il Nero, tuttavia, potrebbe non giocare **1... d6** e sviluppare l'Alfiere con **1... b6** e **2... Ab7**. In tal caso, il Bianco farà bene ad accentuare il suo attacco con **1.h4**, con la minaccia **2.h5 Ch8** (**2... Cf4** non è migliore) **3.h6 g6 4.Db2** che guadagna il Cavallo in h8. Quest'ultima mossa ci fa pensare che, dopotutto, l'immediata occupazione della casa b2 con la Donna toglie al Nero ogni possibilità di difendere il suo Pedone g.

Quindi **1.Db2!**

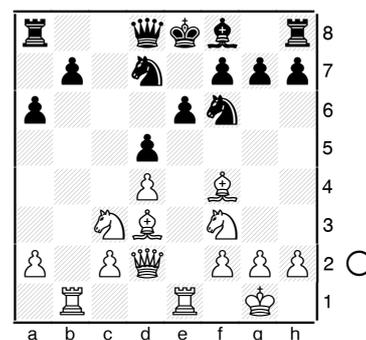
Naturalmente, in questo caso, il Nero può tentare **1... Dc5 2.Ab3 Rh8 3.Rb1 f6**, ma ciò aggrava la cattiva posizione del Nero poiché la sua ala di Re si indebolisce miseramente.

Il Bianco quindi ne approfitta e vince facilmente con **4.e5**.

In primo luogo, la forza della Donna in b2 non si manifesta con la cattura propriamente detta del Pedone g, ma perché la perdita di tale Pedone provoca al Nero l'indebolimento di tutte le case nere vicine al suo Re.

Un altro esempio è mostrato al diagramma 38.

Diagramma 38.



Tratto al Bianco.

Il Nero ha un Pedone in più.

Dalla posizione possiamo dedurre che il Nero ha giocato **Db6** e **Dxb2** e che poi la sua Donna attaccata è stata costretta a tornare al punto di partenza.

Un principiante è spesso tentato da mosse del genere, che hanno una certa apparenza di «tutto riposo».

Qui il Bianco proseguirà con **1.Ce5 Ae7 2.De2**, ed il Nero sarà già obbligato a parare un'eventuale minaccia (**3.Cxf7 Rxf7 4.Dxe6+ Rf8 5.Ac7 Dxc7 6.Dxe7+ Rg8 7.Af5** ecc.).

Il Nero è quindi obbligato ad arroccare immediatamente, dopodiché il Bianco apre la caccia al Cavallo di Re con **g4** e **g5**, od anche portando subito la sua Donna in **h3**.

Nel caso di un attacco, è molto importante togliere i Pedoni dalla 3^a traversa, affinché le Torri possano essere trasferite sull'ala di Re via b3 od e3, per rinforzare il materiale d'attacco.

Non vogliamo approfondire oltre i preparativi d'attacco, ma soltanto mostrare alcune posizioni che sono mature per essere attaccate.

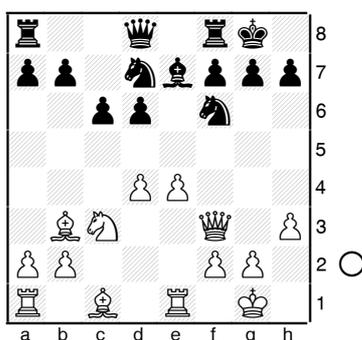
Vantaggio al centro.

Un vantaggio al centro costituisce generalmente la base di un vittorioso attacco sull'ala di Re.

Il diagramma 39 ci mostra una posizione di questo tipo.

Il fatto che il Bianco abbia conservato i due Alfieri aumenta le sue possibilità.

Diagramma 39.



Tratto al Bianco.

L'attacco inizierà con e4-e5, con lo scopo di scacciare il Cavallo dalla sua posizione ideale in f6, da dove protegge la sua ala di Re; inoltre, questa spinta libera la casa e4 nella quale il Bianco piazzerà un Cavallo che prenderà parte all'attacco.

Sebbene l'immediata e4-e5 sia efficace, ancora migliore è una preparazione con Af4 e Tad1, e provocherà un rapido crollo della posizione del Nero.

Il Bianco, ad esempio, può iniziare con un attacco su h7, dopo aver scacciato il Cavallo (Ac2 ed una mossa di Donna). Ciò obbligherà il Nero a spingere un Pedone, cosa che indebolisce la sua ala di Re; poi, poco a poco, il Bianco sarà in grado di allestire qualche combinazione, con un sacrificio a scelta.

Vi raccomandiamo di tentare voi stessi di analizzare le posizioni di questo capitolo; dovrete esaminare quali sono le migliori linee d'attacco per il Bianco opponendo a queste le migliori difese possibili per il Nero. Sarà un ottimo esercizio dal quale apprendere molto.

Rimane da notare che in tutte queste posizioni può essere provato che il vantaggio del Bianco è netto e che la posizione del Nero è in fin dei conti insostenibile.

Il diagramma 39 ci mostra in particolare come una posizione possa essere disperata quando il giocatore non dispone di sufficiente influenza sul centro.

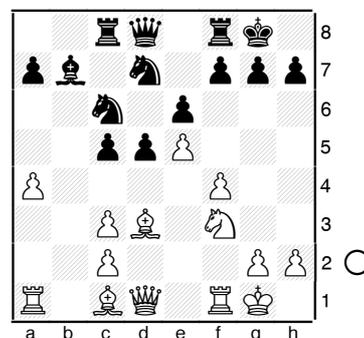
Vantaggio sull'ala di Re.

Questo vantaggio è spesso creato dall'imprudenza del giocatore al momento dell'arrocco. Notate bene che potete aver scelto di arroccare al momento sbagliato, o, dopo aver ar-

roccato, non aver più fatto attenzione alla protezione dei pezzi che difendono la posizione del vostro Re. La miglior posizione contempla un Cavallo posto in f6 o f8 (per il Bianco, ovviamente, in f3 o f1). Tale protezione è assolutamente indispensabile, quando i pezzi nemici sono piazzati in modo tale da essere immediatamente disponibili per un attacco contro l'ala di Re.

Osservate il diagramma 40.

Diagramma 40.



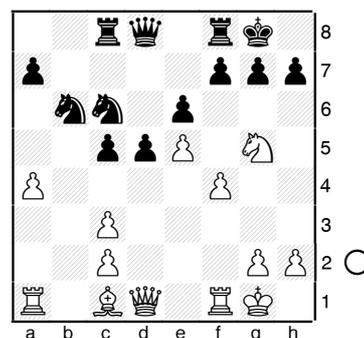
Tratto al Bianco.

Il Nero ha il centro ed ha un'ottima posizione sull'ala di Donna, ma sfortunatamente ha appena effettuato l'arrocco corto. Il Bianco ora forza la vittoria con una magnifica combinazione abbellita da un sacrificio:

1.Axh7+ Rxh7 (dopo **1... Rh8** segue **2.Cg5** e **3.Dh5** o **2.Df3** e **3.Dh3**) **2.Cg5+ Rg8 3.Dh5** e vince; oppure **2... Rg6 3.Dd3+** e vince.

Il sacrificio di Alfiere in h7 è talmente noto che è quasi inutile parlarne. Ma il fatto che spesso dei giocatori smalizati cadano nel tranello ci obbliga a farne menzione.

Diagramma 41.



Tratto al Bianco.

Nel diagramma 41 vediamo qualcosa di identico: nella posizione dell'ala di Re del Nero manca il Cavallo protettore. Il Bianco, in questo caso, può far valere il suo vantaggio senza ricorrere a sacrifici:

1.Cxh7 Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Tf3 non sarebbe male, ma il Nero dispone della spinta **3... f5** che lo salva di misura.

Allora il Bianco non ha che la Donna e la Torre disponibili per l'attacco, cosa che non sarà sufficiente nel presente caso. Tuttavia, il Bianco potrebbe giocare **1.Dd3 g6 2.Dh3 h5 3.g4** e l'attacco del Bianco risulta ben presto travolgente. Ad esempio: **3... Rg7 4.gxh5 Th8 5.h6+** ed il Nero non de-

ve giocare **5... T_xh6** a causa di **6.D_xh6+ R_xh6 7.C_xf7+** seguita da **8.C_xd8**, ed il Bianco guadagna la qualità.

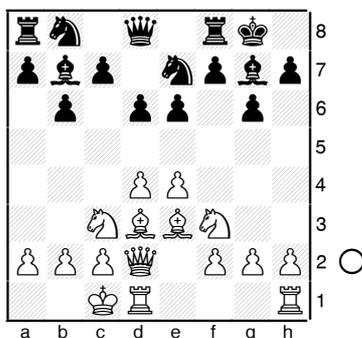
In questo caso, la decisione si ha perché il Bianco ha scardinato l'ala di Re nemica (**1... g6** ed **2.h5**). Per giungere a tale risultato bisogna eseguire le mosse nel loro corretto ordine, quindi Dd3 e non Dh5, poiché in tal caso il Nero può replicare con h6 ed il Bianco non ha ottenuto niente, cioè niente per il momento. È evidente che l'unica mossa forzata ... h6 non sconvolge la difesa del Nero quanto le due mosse ... g6 ed h5; inoltre, dopo la spinta nera ... h6, il Bianco perde un tempo a causa della ritirata del Cavallo attaccato.

Le posizioni dell'ala di Re organicamente indebolite.

Simili debolezze si verificano quando i Pedoni che proteggono il Re non si trovano più fianco a fianco sulla 2^a traversa. Come uno di essi avanza o viene catturato, l'ala di Re è indebolita. Una tale debolezza può essere molto pericolosa quando l'attaccante non ha ancora arroccato, poiché può facilmente aprire una colonna.

Ciò è valido anche nel caso in cui l'avversario abbia arroccato sull'altra ala, come ci dimostra il diagramma 42.

Diagramma 42.



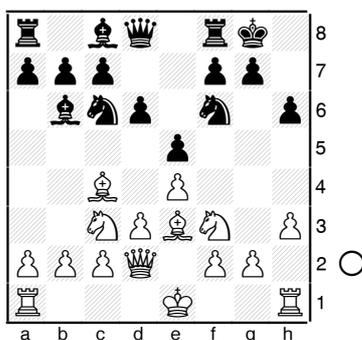
Tratto al Bianco.

Qui il Nero ha piazzato i suoi due Alfieri in fianchetto, ma ha fatto poco per il suo centro; il risultato è che ora sono visibili soltanto le debolezze degli Alfieri in fianchetto, mentre non vediamo i loro vantaggi.

Il Bianco inizia con **1.h4**. Con questa spinta, egli minaccia di aprire la colonna h, con **2.h5** e **3.h_xg6**. Contro ciò, il Nero non può fare nulla, poiché dopo **1... h5** il Bianco può ottenere rapidamente lo sfondamento con g2-g4.

Meno chiara è la situazione nel diagramma 43.

Diagramma 43.



Tratto al Bianco

Un sacrificio **1.A_xh6** sarebbe allettante, ed in posizioni simili fa talvolta vincere la partita.

Tuttavia, in questo caso il risultato è dubbio. Il Bianco ottiene ben tre Pedoni in cambio del suo Alfiere, ma dopo questo cambio il suo attacco è definitivamente bloccato.

1.A_xh6 g_xh6 2.D_xh6 Ch7 (per evitare **3.C_g5**) **3.D_g6+ Rh8 4.A_xf7 Df6** ed il Bianco è obbligato ad effettuare il cambio delle Donne.

La chiave di questa posizione si trova ancora in un attacco di Pedoni al fine di aprire un passaggio su di una colonna aperta per le Torri; il Bianco giocherà quindi g4 e g5 continuando a seguire la sua idea originaria A_xh6 poiché ora, dopo ... Ch7, può rispondere con g4-g5, minacciando g5-g6. Il Nero ha la possibilità di difendersi ostinatamente impedendo lo sfondamento g4-g5 il più a lungo possibile.

1... A_xe3 2.D_xe3 Ch7 3.0-0-0 Ae6 4.T_dg1 A_xc4 5.D_xc4 f6 6.h4 e l'attacco del Bianco prosegue.

Invece di **5... f6** si può giocare **5... C_g5**, ma dopo tale mossa il Bianco non prende il Cavallo, ma lo scaccia con **6.h4**, cosa che quadra con il suo piano di battaglia.

In conclusione, l'attacco porta in questo caso ancora una volta alla vittoria.

Chiudiamo questo capitolo mettendovi in guardia contro un errore diffuso, che consiste nel credere all'assoluta necessità di concludere una partita mediante un attacco travolgente sull'ala di Re dell'avversario. Approfittiamo dell'occasione per dire che non è affatto obbligatorio bruciare i vascelli dietro di sé; ciò non sarebbe che una tattica da disperati, mentre un attacco ben preparato contro il Re nemico non deve essere un atto disperato, ma deve essere un anello logico nella catena delle nostre idee strategiche. Molte volte abbiamo la possibilità di ottenere un durevole vantaggio con un attacco sull'ala di Re avversaria, e di svolgere questo attacco in modo lento e ponderato con un gioco tranquillo ed attento.

Queste lezioni, che abbiamo tratto dai precedenti capitoli, possono essere applicate agli attacchi più violenti e più diretti.

VII. - OSSERVAZIONI SULL'ARTE DELLE COMBINAZIONI.

Si ha l'abitudine di fare una netta distinzione tra il gioco di combinazione ed il gioco di posizione.

Si suppone che il gioco di combinazione non sia fatto che di attacchi folgoranti, e che il giocatore dotato di uno stile «astuto» non si interessi di altro che dei tranelli nei quali il suo avversario deve cadere.

Tuttavia, il giocatore che combina senza solida preparazione o senza attendere il momento propizio non può essere definito un giocatore di combinazione nel vero senso del termine. D'altra parte, le combinazioni sono necessarie ad un giocatore di posizione, poiché senza combinazioni un vantaggio posizionale non potrà mai trasformarsi in vittoria definitiva.

Riassumendo, dobbiamo dire che la combinazione crea le conclusioni naturali di ogni partita posizionale.

Morphy, il principe del gioco di combinazione, era anche un maestro della manovra posizionale e a questo proposito sopravanzava largamente i suoi contemporanei. Anderssen, ad esempio, era un forte giocatore forte quanto Morphy nell'arte di combinare, forse, ma nella scelta della struttura, nella preparazione che porta dalla posizione alla combinazione, Anderssen non reggeva il confronto, ed in occasione degli incontri dei due, il secondo aveva un numero molto minore di occasioni per applicare il suo talento di astuto giocatore.

Nei precedenti capitoli, abbiamo mostrato qualche semplice combinazione. Questa volta, esamineremo qualche esempio più difficile, insistendo particolarmente sulla questione della preparazione posizionale che consente il meccanismo combinativo.

Tentare di classificare le diverse combinazioni ci porterebbe troppo lontano. Al nostro scopo, è maggiormente indicato l'esame di qualche punto preciso, quale il vantaggio di sviluppo, la buona posizione dei nostri pezzi o la cattiva posizione dei pezzi del nostro avversario.

Nella partita vi è un elemento molto importante ed anche decisivo in gran parte dei casi: si tratta del «pezzo sovraccarico», un pezzo che ha un compito particolare (ad esempio, la protezione di un Pedone) e che di colpo si trova obbligato ad assumere un nuovo compito. Può darsi, d'altra parte, che questo pezzo venga attaccato e che si debba pensare innanzitutto alla sua salvezza; si deve fuggire e tutta la posizione crolla.

Per spiegarvi meglio queste situazioni, ecco alcuni esempi: prima di tutto, una partita che mostra come dobbiamo e come non dobbiamo combinare.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.Ac4xf7? 5.Re8xf7 6.Cf3xe5+ Cc6xe5 7.Dd1-h5+

I principianti eseguono spesso combinazioni di questo genere, tanto sono felici di poter annunciare «Scacco al Re» al loro avversario.

Un principiante che giocasse con il Nero sarebbe tentato di voler conservare il suo vantaggio materiale con **6... Rf6**, e non si renderebbe conto del fatto che, facendo ciò, indebolirebbe inutilmente la sua posizione.

Ad esempio: **6... Rf6? 7.d4**, ed il Bianco sta molto meglio per la buona ragione che esistono due minacce, la prima da

parte del Pedone d che potrebbe riguadagnare un pezzo, la seconda dalla mossa **8.Ag5+**, che guadagna la Donna.

6... g7-g6! 7.Dh5xe5 d7-d6!

È così che giocano i veri maestri!

Il Nero non fa alcun tentativo di conservare il suo vantaggio materiale e va ancora più in là: sacrifica altro materiale per procurarsi un vantaggio dinamico.

Il giocatore che conduceva il Nero in questa partita non era altri che il famoso giocatore J.H. Blackburne.

8.De5xh8 Dd8-h4 9.0-0

A questo punto un giocatore attento avrebbe spinto il Pedone d in d4, allo scopo di sviluppare, ad ogni costo, l'Alfiere di Donna.

9... Cg8-f6 10.c2-c3

Anche qui **10.d4** sarebbe risultata migliore, eventualmente seguita da **11.Cd2**.

La rapidità di sviluppo dei vostri pezzi è la condizione essenziale per uscire da una posizione critica! Dopo il tratto del testo, il Bianco è perduto, poiché un formidabile esercito parte all'assalto dell'ala di Re avversaria.

10... Cf6-g4 11.h2-h3 Ac5xf2+ 12.Rg1-h1 Ac8-f5! 13.Dh8xa8 Dh4xh3+! 14.g2xh3 Af5xe4 matto!

Una splendida vittoria!

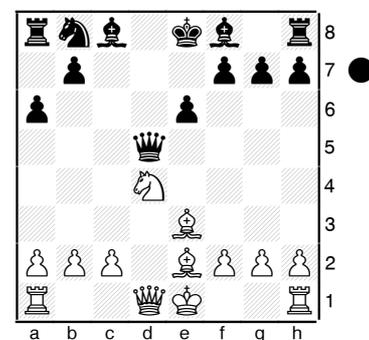
Gli errori commessi dal Bianco in apertura sarebbero forse rimasti impuniti da parte di un avversario meno esperto, ma la causa della catastrofe non può essere meglio messa in luce di quanto lo sia in questa partita.

È sempre così, nel gioco di combinazione. Il segreto di una vittoria sta semplicemente nella scoperta di una mossa *posizionalmente* debole da parte dell'avversario. Il Nero ha in questo caso constatato che dopo un sacrificio di qualità i suoi pezzi avrebbero potuto occupare dei posti-chiave, mentre la Donna bianca sarebbe rimasta temporaneamente rinchiusa.

Prevedere una posizione che deriva dalla futura situazione della partita dopo alcune mosse, riconoscere la possibilità di eseguire subito dopo un gioco di combinazione, ecco quello che dobbiamo imparare.

Ma si deve sempre iniziare con il mettere le basi preoccupandosi di sviluppare i propri pezzi il più rapidamente e nel miglior modo possibile.

Diagramma 44.



Posizione dopo 9.Af1-e2.

Ora, ecco qualche posizione tratta da partite di Maestri.

La posizione del diagramma 44 è tratta da una partita tra Nimzowitsch ed Alapin.

Il Nero sta il peggio possibile, poiché l'unico pezzo sviluppato è la sua Donna, mentre il Bianco ha tre pezzi che giocano.

Il seguito fu: **9... Dd5xg2?**

Un'imperdonabile temerarietà! Sebbene abbia un ritardo nello sviluppo, il Nero vuoi fare man bassa dei Pedoni, e non fa che perdere tempi!

Il vantaggio di sviluppo dei pezzi bianchi diviene tanto grande che ben presto essi giungono a combinare da soli!

10.Ae2-f3 Dg2-g6 11.Dd1-d2 e6-e5 12.0-0-0

Un sacrificio perfettamente corretto!

12... e5xd4 13.Ae3xd4

Ora osserviamo la posizione.

Il Bianco ha piazzato i suoi pezzi e domina le due diagonali centrali. Il Nero, al contrario, non ha sviluppato che la sua Donna, il suo pezzo di vantaggio è privo di valore ed il suo terribile ritardo di sviluppo avrà ben presto una fatale influenza.

13... Cb8-c6

Quest'ultima mossa fornisce al Bianco l'occasione di concludere la partita in modo magistrale.

14.Ad4-f6!!

Minaccia **15.Dd8+** seguita dal matto.

Dopo **14... Ae7** oppure **14... gxf6**, il Bianco gioca innanzitutto **15.Axc6+**, ecc.

14... Dg6xf6 15.Th1-e1+ Af8-e7

Il Nero non ha alcun mezzo per evitare il matto.

16.Af3xc6+ Re8-f8

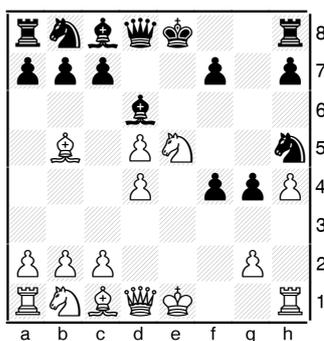
Oppure **16... Ad7 17.Dxd7+ Rf8 18.Dd8+** e matto in due mosse.

Un trionfo dello sviluppo!

17.Dd2-d8+ Ae7xd8 18. Te1-e8 matto.

L'esempio che segue è, se possibile, ancora più piacevole.

Diagramma 45.



Posizione dopo 9.Ac4-b5+.

Questa posizione n. 45 riproduce il medio gioco di una partita Rohannes-Anderssen.

Con la sua ultima mossa (**9.Ac4-b5+**) il Bianco ha deciso di dare scacco al Re, mentre sarebbe, stato preferibile per lui proseguire nello sviluppo dei pezzi. Ora il Nero ritiene sia il momento propizio per incrementare il suo vantaggio dinamico sull'ala di Re.

9... c7-c6 10.d5xc6 b7xc6 11.Ce5xc6 Cb8xc6 12.Ab5xc6+ Re8-f8! 13.Ac6xa8 Ch5-g3 14.Th1-h2 Ac8-f5

Il Nero ha una Torre in meno ma si può già apprezzare la sua valutazione.

Sull'ala di Re, tutto è «Nero»! La Torre bianca è sepolta viva ed il Bianco non ha che un pezzo che gioca d'Alfiere in a8, che è attaccato e che dovrà perdere un tempo per mettersi al sicuro.

Quindi, il Nero sarà in grado di occupare la colonna aperta e piazzandovi la sua Torre, e, minacciando il Re avversario, guadagnerà ancora un tempo.

Il sacrificio era perciò basato su considerazioni di carattere posizionale, cosa che ci consente di mettere da parte ogni analisi di varianti multiple e secondarie.

15.Aa8-d5 Rf8-g7 16.Cb1-c3 Th8-e8+ 17.Re1-f2

Il Nero è certo della vittoria. La questione principale è di trovare la mossa giusta, ed Anderssen risolve tale problema in modo ammirevole.

17... Dd8-b6!

Impedisce **18.Ad2** e minaccia **18... Ae5**.

18.Cc3-a4 Db6-a6!

Attacca il Cavallo e minaccia matto con **19... De2+**.

Se ora il Bianco gioca **19.c4**, il seguito sarà **19... Dxa4 20.Dxa4 Te2+** e matto in due mosse (**21.Rg1 Te1+** ecc.).

19.Ca4-c3 Ad6-e5!

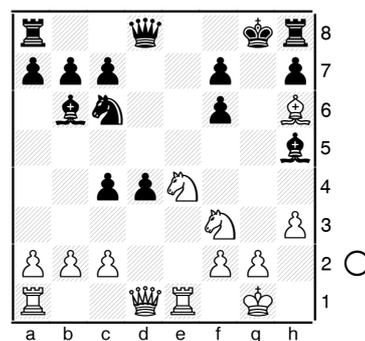
Un problema! L'Alfiere non può essere preso a causa di **20... Db6+**.

20.a2-a4 Da6-f1+!! 21. Dd1xf1 Ae5xd4+ 22.Ac1-e3 Te8xe3

E poi matto con **23... Te2 23... Te1** oppure **23... Tf3**, a seconda della 23^a mossa del Bianco.

In questa magnifica partita, il Nero ha vinto grazie all'intelligente maniera nella quale ha saputo procurarsi un vantaggio materiale sulla maggior parte della scacchiera. Per ottenere ciò, ha sacrificato una Torre, procurandosi così la possibilità di rinchiudere la Torre dell'avversario e di anientare ogni sua attività sull'ala di Donna.

Diagramma 46.



Posizione dopo 13... Ac5-b6.

La posizione del diagramma 46 si è ottenuta in una partita Kotrc-Weigl.

Il Re nero si trova in una rete di matto, cosicché ogni scacco può dargli un colpo mortale.

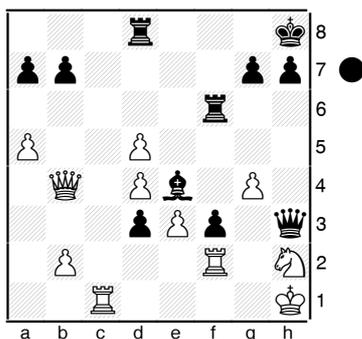
Il seguito è molto divertente.

14.Cf3xd4! Ah5xd1 15.Cd4xc6 b7xc6 16.Ta1xd1 Dd8-e7 17.Ce4-g3 De7-c5 18.Te1-e3 f6-f5 19.Cg3-e4!

ed il Nero abbandona poiché la mossa seguente darà «scacco matto» o gli farà perdere la Donna.

Questo è un esempio di pezzo «sovraccarico». Infatti, la Donna nera non poteva al tempo stesso proteggersi e proteggere il Re.

Diagramma 47.



Posizione dopo 32.Dd2-b4.

Esaminiamo il diagramma 47, posizione tratta da una partita Salwe-Rubinstein.

È chiaro che il Nero sta meglio, ma è meno facile trovare il modo in cui egli debba proseguire l'attacco ed evitare al contempo il blocco completo della posizione.

32... d3-d2! 33.Tc1-d1

33.Dxd2 perde a causa di: **33... Th6** (minaccia **34... Dxb2+!**)

34.Rg1 Dg3+ 35.Rf1 Txb2! 36.Txb2 Ad3+ 37.Dxd3 Dxb2 ed il Pedone passato del Nero è troppo forte.

33... Dh3-g3! 34.Db4-e7 Td8-c8 35.Tf2xd2 Dg3-e1+!

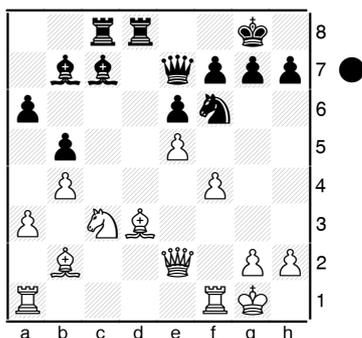
Molto importante: il Pedone deve contemporaneamente dare scacco di scoperta ed attaccare la Torre avversaria.

36.Td1xe1 f3-f2+ 37.De7xe4 f2xe1=D+

ed il Bianco abbandona.

Abbiamo dunque visto come si deve, per mezzo di una combinazione, trarre profitto da una posizione vantaggiosa. Se il Nero non fosse riuscito a forzare le operazioni, il Bianco, con la sua Donna, avrebbe potuto creare ogni tipo di contro-minacce.

Diagramma 48.



Posizione dopo 19. e4-e5.

Il diagramma 48, infine, ci mostra una fase dell'immortale partita di Rubinstein contro Rotlewi.

Il Nero ha un certo vantaggio di sviluppo, le sue Torri esercitano già una certa influenza sui movimenti avversari; il suo Alfiere di Donna è meglio piazzato, poiché quello del suo avversario è bloccato da un Cavallo e dal Pedone e. In queste condizioni, il Pedone e avanzato del Bianco non è un soldato valoroso, ma un debole ferito così come lo è il Pedone f. Ed il Nero sa approfittarne magnificamente.

19... Ac7-b6+ 20.Rg1-h1 Cf6-g4!

«Sovraccarico». La Donna bianca è condannata a proteggere prima di tutto il suo Alfiere. Dopo **21.Dxg4 Txd3** la posizione del Bianco crollerebbe rapidamente.

21.Ad3-e4 De7-h4 22.g2-g3

Dopo **22.h3, 22... Txc3** vince. Dopo il tratto del testo, osserviamo un magnifico esempio di sovraccarico: la Donna bianca ha mille e una responsabilità.

22... Tc8xc3!! 23.g3xh4

Il Bianco ha poca scelta. Dopo **23.Axc3**, il Nero vince con **23... Axe4+**, e **23.Axb7** non conta nulla per **23... Txb3**.

23... Td8-d2!! 24.De2xd2

La Donna non può assumersi l'incarico della protezione del Pedone h2, dell'Alfiere e4 e di se stessa.

24... Ab7xe4+ 25.Dd2-g2 Tc3-h3!

ed il Bianco abbandona.

A titolo di riassunto, diciamo qualche parola sul gioco di difesa.

Quando uno dei giocatori non ha sviluppato che un numero insufficiente di pezzi ed ha lasciato l'iniziativa al suo avversario, rischia parecchio di vedere i suoi pezzi «sovraccarichi». Infatti, i pochi pezzi sviluppati devono svolgere anche il lavoro di quelli che non lo sono. Provate quindi a distribuire al meglio il lavoro di ognuno e a sviluppare non appena possibile i ritardatari.

Combinare è più spettacolare che giocare di posizione, ma è un fatto che, senza una solida base, difficilmente si riesce a combinare. E non è per caso che abbiamo citato due delle più belle combinazioni di Rubinstein, il più celebre giocatore di posizione di tutti i tempi.

VIII. - LO SFONDAMENTO.

Questa fase della partita è stata oggetto di un breve esame al 5° e 6° capitolo.

La Torre si apre un passaggio come un pulcino che rompe il suo guscio e quando si rompe l'involucro, è giunto il momento dello sfondamento. Poiché, i Pedoni possono facilmente ostacolare la libertà di movimenti di una Torre, questo pezzo dipende più di tutti gli altri dalla libertà d'accesso alle colonne aperte.

Ma esistono numerose posizioni nelle quali gli altri pezzi non possono spiegare completamente la loro attività che mediante l'apertura di linee, ed è certamente della massima importanza il trovare l'esatto metodo per aprire colonne, diagonali e traverse, permettendo di entrare in territorio nemico.

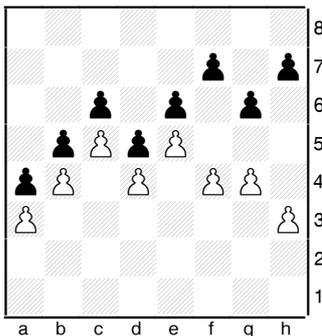
La preparazione di uno sfondamento richiede le maggiori attenzioni. Prima, tutti i pezzi devono essere piazzati in modo tale da poterne immediatamente approfittare.

Come regola generale, chi domina più case prima dello sfondamento può fare un miglior uso dei suoi pezzi dopo di essa. Nella maggioranza dei casi, lo sfondamento è provocato da un'avanzata di Pedoni che da come risultato il cambio di alcuni Pedoni seguito dall'apertura delle colonne. Spesso si sacrifica il Pedone che compie l'avanzata decisiva, spesso è il sacrificio di un pezzo che porta all'apertura delle linee.

Naturalmente, uno sfondamento non può essere progettato che in una posizione bloccata, o quasi. Se vi sono già colonne aperte, l'apertura di altre colonne sarebbe superflua e talvolta anche pericolosa, salvo alcune eccezioni.

Prima di esaminare degli esempi pratici, siamo obbligati ad occuparci ancora un po' dello scheletro o catena dei Pedoni. Sebbene nei diagrammi non compaiano i pezzi, dobbiamo immaginare la loro presenza nei due campi.

Diagramma 49



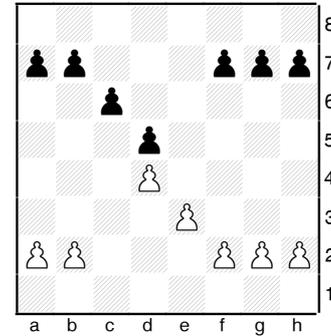
Il Bianco ha buone possibilità di aprirsi un passaggio, in particolare mediante la spinta f4-f5.

Qui il Bianco ha i Pedoni in buona posizione. Può spostare facilmente i suoi pezzi (come sempre in simili posizioni), cosicché dopo lo sfondamento essi saranno immediatamente nel vivo della battaglia.

In determinate condizioni, il Bianco può anche forzare uno sfondamento con h3-h4-h5, dopo una preparazione con g4-g5. Giocare immediatamente h7-h5 non darebbe nulla, poiché in tal caso il Bianco potrebbe bloccare la posizione con g4-g5.

Raramente accadrà che il Nero approfitti di uno sfondamento, visto che le case critiche (f6-f5) si trovano ambedue nel suo campo. Il punto di sfondamento del Bianco si trova nel territorio nemico, ed ha quindi per lui maggior valore. La maggiore libertà di movimenti del Bianco giocherà un ruolo decisivo.

Diagramma 50



Il Bianco tenta uno sfondamento con b4-b5, ed il Nero con f5-f4.

Il diagramma 50 è tratto dalla pratica; ad esempio dopo: **1.d4 d5 2.c4 e6 3.cxd5 exd5 4.e3 c6**. Spesso, tra queste mosse, avvengono movimenti di pezzi, ma ciò non ha, per il momento, importanza.

Definiamo il diagramma 50: «Posizione semi-aperta», poiché le colonne completamente aperte sono assenti.

I due giocatori hanno a loro disposizione una colonna semiaperta ciascuno. Il Bianco la colonna e ed il Nero la, colonna "e".

Notate l'importanza delle case b5 ed f4, punti nei quali si verificheranno gli sfondamenti. Il Bianco sta meglio per le seguenti ragioni:

I due Re si trovano probabilmente in g1 e g8.

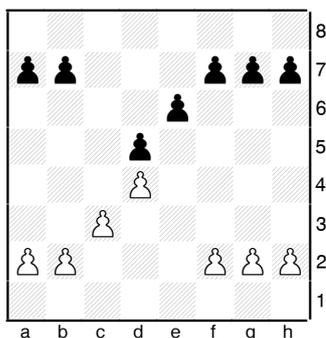
Il Nero impedirà lo sfondamento bianco (b5) con a7-a6, obbligando il Bianco a spingere innanzitutto a2-a4. Quando il Nero sarà costretto a giocare in ugual maniera sull'ala di Re e vorrà replicare con g7-g5 alla spinta del Bianco g2-g3, il suo Re sarà praticamente privato del suo protettore.

Simili considerazioni sono di grande importanza quando si vuole esaminare attentamente l'opportunità di uno sfondamento.

Notate che l'apertura della colonna c nella posizione del diagramma non è assolutamente forzata: tutto dipende dalla mossa del Nero. Egli può giocare ... c6xb5 quando il Pedone bianco giunge in b5. Se non lo fa, allora il Bianco gioca b5xc6 e, dopo ... b7xc6, il Bianco ha la colonna aperta b e possibilità di attacco contro un Pedone e debole del Nero. Nel caso contrario, se il Bianco non gioca e3xf4 dopo una penetrazione del Nero, il seguito sarà ... f4xe3 ed il Nero avrà la colonna f aperta e possibilità di attacco sul Pedone e debole del Bianco.

Se si paragona la posizione del diagramma 51 a quella del diagramma 50, le parti sono invertite: il Bianco tenterà di passare con f4-f5, il Nero con b5-b4. La posizione sopra riportata è ottenuta dopo **1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c3 e6**.

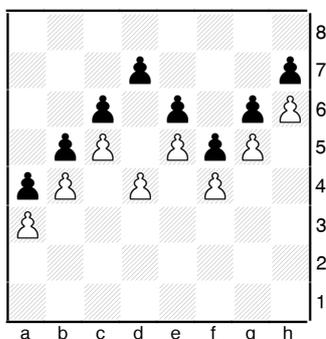
Diagramma 51



Variante di cambio in una partita Caro-Kann, il Bianco mira ad uno sfondamento con f4-f5, il Nero con b5-b4.

Tenendo conto di quanto abbiamo visto nel diagramma 50, possiamo supporre che il Nero stia un po' meglio. Tuttavia, questa buona impressione sarà notevolmente sminuita dal fatto che il Bianco ha il tratto e l'iniziativa.

Diagramma 52



Lo sfondamento non può essere ottenuto che mediante il sacrificio di un Pedone: d5 del Bianco, d6 del Nero. Il Bianco sta meglio.

Qui, abbiamo una posizione completamente bloccata, nella quale non possiamo produrre una breccia che tramite qualche sacrificio.

Il Bianco ha soltanto una mossa di Pedone a sua disposizione, cioè d5; il Nero ha la scelta tra due mosse: d6 e d5. Nei tre casi, bisogna sacrificare un Pedone.

Per quale motivo il sacrificio del Bianco rappresenterebbe un pericolo per il Nero, in tutti i casi, mentre il sacrificio del Nero non sarebbe pericoloso per il Bianco che in casi particolari? La spiegazione si trova in una regola importante e generale che dice:

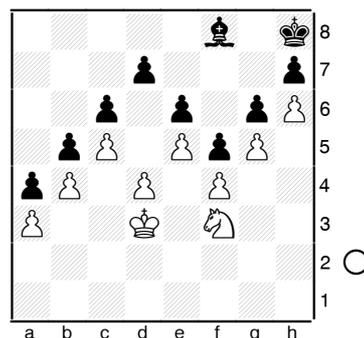
Tutte le volte che un giocatore vuole aprire il gioco mediante il sacrificio di un Pedone, bisogna che abbia l'iniziativa e maggiore spazio a disposizione.

Nel presente caso, vediamo la grande differenza tra lo sfondamento del Bianco e quello del Nero: quando il Nero accetta il sacrificio del Pedone dopo **1.d4-d5**, deve tener conto della spinta c5-c6 (oppure e5-e6, secondo che egli abbia preso con il Pedone e od e). Se, al contrario, è il Nero che sacrifica con **1... d7-d6**, il suo vantaggio non è notevole, poiché le seguenti spinte ... c6-c5 o ... e6-e5 significherebbero un suicidio, esclusi ovviamente certi casi a seconda della posizione dei pezzi bianchi e neri.

Per darvi subito un'idea della potenza di uno sfondamento d4-d5, aggiungiamo al diagramma 52 i seguenti pezzi:

Bianco: Rd3 e Cf3; Nero: Rh8 e Af8.

Diagramma 53 bis



Qualora il Bianco abbia il tratto, vince in questo modo:

1.d4-d5

Minaccia semplicemente **2.dxc6**, seguita da **3.Cd4**, ecc.

Di conseguenza, il Nero deve accettare il sacrificio. Non deve giocare **1... cxd5** per **2.Cd4** seguita da **3.Cxb5**, ecc. Quindi segue:

1... e6xd5

forzata.

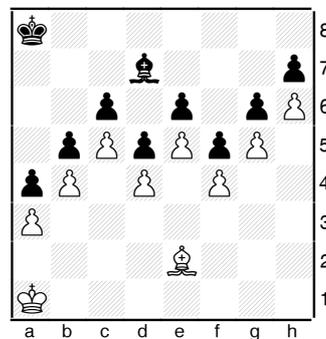
2.Cf3-d4

con una nuova minaccia di sfondamento, per la precisione **3.e6**. Contro tale minaccia, il Nero non ha difesa. Il seguito potrebbe essere:

2... Rh8-g8 3.e5-e6 d7xe6 4.Cd4xe6 Af8-e7 5.Ce6-d4

seguita da **6.Cd4xc6** con posizione nettamente favorevole al Bianco.

Diagramma 53



Posizione completamente bloccata. Lo sfondamento non è possibile che mediante il sacrificio di un pezzo.

Nel diagramma 53 non è possibile alcuna mossa di Pedone.

Il gioco non può essere aperto che mediante il sacrificio di un pezzo.

Nella maggioranza delle posizioni di questo genere, il Bianco sta meglio a causa del suo vantaggio territoriale. Essendo notevolmente avanzati i suoi Pedoni, il Bianco deciderà di sacrificare un pezzo per ottenere la promozione di uno dei suoi Pedoni.

Il nostro diagramma ve ne da un esempio.

Il tratto è al Nero.

Se il Nero gioca **1... Ae8** o muove il Re, la posizione porta alla patta. Tuttavia, se egli gioca **1... Ac8**, perde, poiché il Bianco replica con **2.Ah5**, minacciando **3.Axg6**, seguita da **4.h7**, ecc. mentre **2... gxh5** perde a causa di **3.g6**, ecc.

Supponiamo la presenza di diversi pezzi sulla scacchiera; in tal caso, il Bianco può sacrificare un pezzo per ottenere due o tre Pedoni passati.

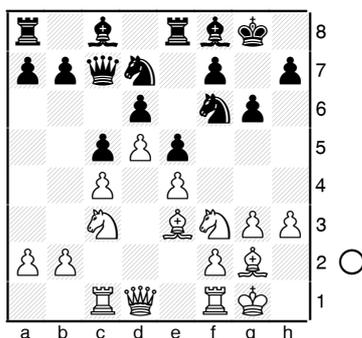
Un simile sacrificio è spesso corretto, anche se la promozione di uno di questi Pedoni non può essere ottenuta immediatamente; inoltre, quando questi Pedoni avanzati riescono ad immobilizzare due pezzi nemici destinati a bloccarli, il Bianco ha un buon compenso per la perdita del suo pezzo.

Il punto debole nella posizione nera è b5.

Se, ad esempio, il Bianco ha un Cavallo in c3 ed un Alfiere in d3, il Nero deve impedire con ogni mezzo la presa del suo Pedone b.

Per concludere, mostriamo ora un esempio di sfondamento in una partita di maestri (diagramma 54).

Diagramma 54.



La posizione che segue è tratta da una partita tra Grunfeld e Mattison, Debrecen 1925.

Il Nero ha giocato **12... c5**, che conferisce alla posizione il suo carattere «chiuso».

Il Bianco mira ad uno sfondamento mediante f4, e trae profitto dalla sua maggiore libertà di movimenti e dalla migliore posizione dei suoi pezzi.

La continuazione è stata:

13. Cf3-e1.

Questa mossa consente la spinta del Pedone f. Il Cavallo deve andare in d3, da dove controllerà l'importante casa e5.

13... Cd7-b6 14. b2-b3 Af8-g7 15. Ce1-d3 a7-a6 16. Rg1-h2 Cf6-d7 17. Dd1-d2 Cd7-f8 18. Tc1-e1 f7-f6 19. f2-f4

Lo sfondamento! L'armonica posizione dei pezzi bianchi contrasta nettamente con l'inefficace sviluppo del Nero.

L'insieme non è che la conseguenza della maggiore libertà di cui il Bianco dispone.

Se ora il Nero prende in f4, il seguito sarà gxf4, minacciando un nuovo sfondamento (con e4-e5!), eventualmente preceduto da Af2 e Ag3.

Per questo eventuale secondo sfondamento, il Bianco aveva già fatto i preparativi con la 18^a mossa, quindi prima di proseguire nella prima offensiva (f4).

19... Ac8-d7

Dopo **19... Cbd7** il Bianco non può proseguire con **20. fxe5**, poiché in questo caso il Nero riprende con il Cavallo e si procura un'ottima casa in e5 per i suoi pezzi. Per contro, il Bianco può giocare **20. f5** con il seguito **20... g5 21. h4** (anche **21. Axc5** è molto forte), e se il Nero risponde ora con **21... g4**, egli giocherà innanzitutto h5!, per impedire **22... h5**, e poi **23. De2**, provocando la perdita del Pedone g del Nero.

20. f4xe5 f6xe5

Lo sfondamento ha aperto una colonna. Non solo le Torri, ma anche tutti gli altri pezzi bianchi possono approfittarne.

21. Tf1-f3 Te8-b8 22. Te1-f1 Ad7-e8 23. h3-h4!

L'Alfiere bianco, che fino ad ora non aveva fatto grandi cose, occuperà ben presto un'importante casa in h3.

23... h7-h5 24. Ag2-h3 Cb6-d7 25. Ah3-e6+

Dopo **25... Cxe6 26. dxe6 Cf8 27. Cd5** vince subito.

25... Rg8-h7 26. Ae3-g5

Ora anche il secondo Alfiere penetra nella posizione nera grazie alla breccia.

26... b7-b5

Questo contrattacco giunge troppo tardi per poter cambiare il corso degli avvenimenti.

27. Ag5-e7! b5-b4 28. Cc3-d1 Cf8xe6

Il Cavallo attaccato non può più essere difeso. Il Nero, con la sua manovra b7-b5-b4, ha abilmente evitato che il Cavallo bianco, dopo il cambio in e6, possa andare in d5, ma ciò non procura che un momentaneo sollievo.

29. d5xe6 Cd7-b6 30. Ae7-f8

Sgombera le case f6 ed f8 per le Torri bianche.

30... Tb8-b7 31. e6-e7 Rh7-g8 32. Dd2-f2 Ag7-h8

La minaccia era **33. Axc7 Rxc7 34. Tf7**, ecc.

33. Tf3-f7 Dc7-d7 34. Tf7-f6 Cb6-c8 35. Cd1-e3! Cc8xe7

36. Af8xe7 Dd7xe7 37. Tf6-f8+ Rg8-h7 38. Ce3-d5

Finalmente il Cavallo si installa nella casa ideale d5, e questa mossa vai bene il sacrificio di un Pedone.

38... De7-e6 39. Df2-e3

Minaccia **40. Txb8+ Rxb8 41. Dh6+ Th7 42. Tf8+ Dg8 43. Cf6**, seguita dal matto.

39... Ah8-g7 40. Cd5-f6+

Forza il Nero al cambio del suo protettore, l'Alfiere.

40... Ag7xf6 41. Tf8xf6 De6-d7 42. Cd3-e1 Dd7-d8 43. De3-d2!

Se ora il Nero difende il suo Pedone d con **43... Td7**, il Bianco gioca **44. Dd5** e, dopo, **45. Tf8!**

Il seguito è facile da capire.

43... Ae8-c6 44. Tf6xd6 Dd8-c7 45. Ce1-f3 Ta8-e8 46. Cf3-g5+ Rh7-g7 47. Tf1-f7+

In questa posizione, il Bianco ha già partita vinta, grazie ad un ben preparato sfondamento che gli ha fornito l'occasione di approfittare della sua maggiore libertà d'azione.

Lo sfondamento significa spesso la fine del gioco di posizione e l'inizio del gioco di combinazione.

Uno sfondamento ben calcolato fa generalmente vincere velocemente, mentre uno sfondamento effettuato al momento sbagliato si ritorce contro l'aggressore. Di conseguenza, accertatevi che le circostanze siano favorevoli per voi nel momento in cui la battaglia infuria.

Prima, approfittate sempre della vostra maggiore libertà di movimenti per dare ai vostri pezzi la loro massima efficacia. Tuttavia, evitate troppe esitazioni che permettano al vostro avversario di svincolarsi dalla stretta e di dare ai suoi pezzi un migliore assetto difensivo.

IX. - SUPERIORITÀ NUMERICA DI PEDONI SULL'ALA DI DONNA.

Un fattore importante e talvolta decisivo per il risultato di una partita è la superiorità numerica di Pedoni situati sull'ala di Donna. Per quale ragione essa è così importante? Costituisce un vantaggio? Sempre, oppure solo in determinate condizioni? Ad ognuna di queste domande daremo una risposta in questo capitolo.

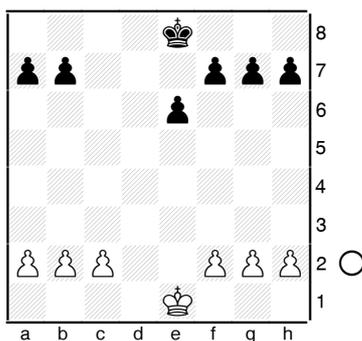
Per il Bianco, la metà sinistra della scacchiera è l'ala di Donna e la metà destra l'ala di Re.

Tuttavia, ciò cambia quando il Re, per sua sicurezza, o per andare all'attacco, decide di mettersi in viaggio. È così che quando il Re bianco si porta verso il lato sinistro della scacchiera, questo lato diviene l'ala di Re, e l'ala abbandonata dal Re diviene l'ala di Donna, anche se la Donna non è presente.

I diagrammi 55 e 56 ne sono la dimostrazione. In ciascuno dei due diagrammi, vediamo una catena di Pedoni che si presenta spesso in pratica.

Esaminate, ad esempio, una partita Spielmann-Petrov, che si svolse come segue: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cxf6+ Cxf6 7.Ad3 c5 8.dxc5 Axc5** e si giunge alla catena di Pedoni del diagramma 55.

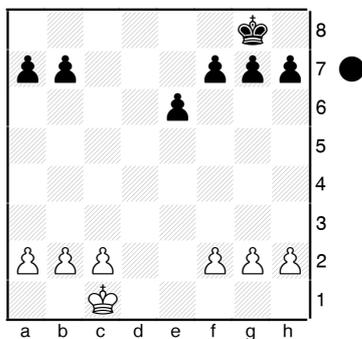
Diagramma 55.



Il Bianco ha la superiorità sull'ala di Donna. Tale vantaggio sarà ulteriormente accentuato se i due giocatori decidono di arroccare corto (Re in g1 e g8).

Alcune mosse più tardi, Spielmann annullò questo vantaggio arroccando sul lato di Donna: **9.Ag5 Ae7 10.De2 0-0 11.0-0**, con il risultato esposto nel diagramma 56.

DIAGRAMMA 56.



Il Bianco aveva, in origine, la superiorità sull'ala di Donna. Scegliendo l'arrocco lungo, egli ha trasformato la sua ala di Donna in ala di Re.

Si può criticare la decisione di Spielmann. Tuttavia, una posizione può offrire diverse possibilità di attacco, e la scel-

ta di una continuazione pacifica od aggressiva è spesso una questione di gusti.

Una superiorità sull'ala di Donna si manifesta soprattutto nel medio gioco, quando i cambi non hanno ancora prodotto il loro effetto ed i Re non sono ancora stati lanciati nella mischia.

Quando i due avversari si trovano con forze materialmente eguali, e le catene di Pedoni non mostrano alcuna apparscente debolezza (ad esempio, il Bianco con Pedoni in g2 ed h2 contro il Nero con Pedoni in f7 ed f6, in modo che il Bianco ha già un Pedone passato), una superiorità del Bianco su di un'ala ha necessariamente come contropartita una superiorità del Nero sull'altra ala.

Una superiorità sull'ala di Donna, comunque, è più facile da sfruttare di una superiorità sull'ala di Re.

La superiorità sull'ala di Re è un «capitale congelato». I Pedoni sull'ala di Donna possono invece avanzare e provocare un Pedone passato, mentre la marcia in avanti dei Pedoni sull'ala di Re è una faccenda pericolosa: privo della sua protezione di Pedoni, il Re, durante il medio gioco, è indifeso.

Da ciò le regole: «Non mettete in gioco i vostri Pedoni di Re che in caso di estrema necessità», e «spesso si vince la partita perdendo un pezzo, e soprattutto quando tale sacrificio viene ricompensato dal fatto che il Re avversario è costretto a sloggiare ed a mettersi davanti ai propri Pedoni».

È la ragione per la quale una superiorità sull'ala di Donna è generalmente un grande vantaggio che può alla fine portare alla promozione di un Pedone.

Se ne trova un esempio pratico nell'ottava partita del primo match Alekhine-Euwe, giocato nel 1927.

Bianco: EUWE

Nero: Alekhine

Apertura Reti.

1.Cg1-f3 d7-d5 2.c2-c4 d5-d4 3.b2-b4 g7-g6 4.e2-e3 a7-a5 5.b4-b5 c7-c5 6.e3xd4 Af8-g7 7.d2-d3 c5xd4

il Bianco ha ora la superiorità di Pedoni sull'ala di Donna con a2, b5 e c4; il Nero ha i suoi Pedoni in a5 e b7. Due dei Pedoni bianchi sono già abbastanza avanzati.

Il problema che ora si pone è il seguente: è in grado il Nero di impedire la spinta c4-c5? In caso affermativo, c'è poco pericolo; in caso negativo, l'avanzata dei Pedoni avversari gli sarà fatale.

In compenso, il Nero possiede una superiorità sull'ala di Re (ala che ingloba anche parte del lato di Donna) con i Pedoni d4, e7, f7, g6 e h7, mentre i Pedoni bianchi si trovano in d3, f2, g2, ed h2.

Naturalmente, maggiore è la libertà dei Pedoni sull'ala di Re, maggiore è il valore di quest'ala.

Occorrono almeno due Pedoni per ottenere un Pedone passato e due Pedoni di riserva per proteggere il Re. Di conseguenza, occorrono almeno quattro Pedoni per giustificare un'avanzata aggressiva sull'ala.

Nel nostro esempio, il Nero ha quindi eguali chances di contrattacco. Però, sfortunatamente non gli è più possibile fermare l'avanzata del Pedone c, cosicché il Bianco accumula le minacce.

8.g2-g3 Cb8-d7 9.Cb1-d2 Cd7-c5 10.Cd2-b3

E la battaglia per la casa c5 è scattata.

Se il Nero protegge il Cavallo con **10... b6**, il Bianco ottiene immediatamente il suo primo scopo con **11.Cxc5 bxc5**, creandosi un Pedone passato. Ciò non di meno, non sarà facile utilizzare questo Pedone b, poiché ci si può facilmente opporre alla sua immediata avanzata.

In una simile situazione è meglio che il Bianco cerchi dei punti di attacco nelle vicinanze del Pedone passato. Attaccando i Pedoni a o c, e facendo pressione sulla colonna e, il Bianco costringe il Nero a non perdere d'occhio il Pedone passato, cosicché i suoi pezzi perdono, naturalmente, un po' della loro libertà d'azione. Conseguentemente, l'avanzata dei Pedoni sarà senz'altro possibile, una volta impegnati altrove i pezzi neri.

10... Dd8-b6 11.Cb3xc5 Db6xc5

Il vantaggio del Bianco è aumentato per il fatto che il suo Pedone c è ora bloccato da un pezzo pesante invece che da un pezzo leggero. Tale pezzo pesante (la Donna) sarà obbligato ad andarsene dopo un attacco di un Cavallo o di un Alfiere, ed il cammino diventerà libero per l'avanzata del Pedone c.

12.Af1-g2 Cg8-h6 13.0-0 0-0 14.a2-a4

Il Bianco migliora innanzitutto il suo sviluppo prima di proseguire le sue operazioni sull'ala di Donna.

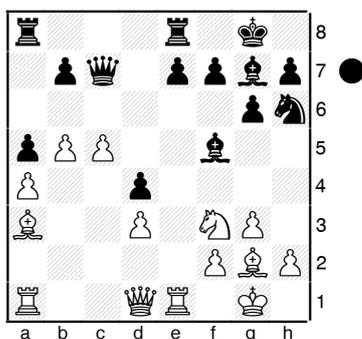
Ora c'è la minaccia di **15.Aa3**, seguita da **16.c5**, e ciò non può essere impedito con **14... b6**, perché oltre a diverse mosse di Cavallo ed all'attacco dell'Ag2 alla Torre a8, la semplice variante **15.Aa3 Dc7 16.Te1**, seguita da **17.c5**, dà al Bianco la vittoria.

14... Tf8-e8 15.Tf1-e1

L'avanzata sull'ala di Donna non è affatto urgente, poiché il Nero non può evitare l'attacco.

15... Ac8-f5 16.Ac1-a3 Dc5-c7 17.c4-c5

Diagramma 57.



Il Bianco ha un vantaggio decisivo: una superiorità di Pedoni avanzati sull'ala di Donna.

Il Bianco sta molto meglio.

I suoi Pedoni sull'ala di Donna sono superiori numericamente e maggiormente avanzati, mentre il Nero non può azzardare nulla con i suoi Pedoni dell'ala di Re.

I Pedoni b e c del Bianco, sul punto di creare un Pedone passato, occupano l'ideale posizione orizzontale, cioè fianco a fianco, cosicché il Bianco è in grado di spingere uno dei due mentre per tutto il tempo che essi avessero occupato le case b5 e c4 avrebbero potuto essere bloccati da parte di pezzi.

17... Ta8-d8 18.Cf3-g5 Ag7-f6 19.Cg5-e4 Af6-g7

Il Nero è già in difficoltà nel trovare una mossa effettivamente valida.

20.Dd1-d2

Sviluppo con la minaccia **21.b6** seguita da **22.Dxa5**.

20... Ch6-g4

Una mossa strettamente difensiva (ad esempio 20... Ta8) è inutile.

Il Nero ora offre il suo Pedone a nella speranza di ottenere qualche possibilità di contro-gioco sull'ala di Re.

21.b5-b6 Dc7-c8 22.c5-c6

Più forte dell'immediata Dxa5, dopo la quale il Nero riesce a ritardare per un po' la creazione di un Pedone passato.

22... b7xc6

Il Nero è obbligato a prendere.

Dopo **22... Dxc6** segue **23.Cd6 Dxb6 24.Cxe8 Txe8 25.Tab1** oppure **25.Txe7**, ed il Bianco vince senza fatica grazie alla sua superiorità materiale.

23.Dd2xa5

Ora si comprende la «pointe» **22.c6**. Il Bianco ha due Pedoni passati legati sull'ala di Donna, che vincono rapidamente.

23... Cg4-e5 24.Da5-d2 Dc8-a6 25.a4-a5 Ce5xd3 26.Ce4-c5 Cd3xc5 27.Aa3xc5 Da6-b5 28.Ac5xe7 Td8-c8 29.Ag2-f1

A **29... d3** il Bianco potrebbe rispondere con **30.Tab1** e **31.b7**.

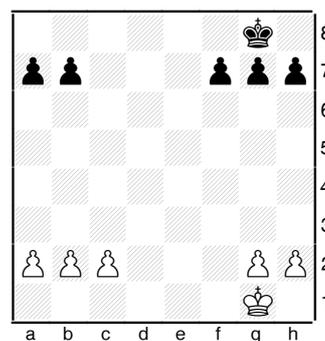
29... Db5-b3 30.Ta1-a3 Db3-d5 31.b6-b7 Tc8-b8 32.a5-a6

ed il Bianco vince, grazie alla minaccia decisiva a6-a7.

Tramite questo esempio, abbiamo potuto constatare che la superiorità sull'ala di Donna costituisce il peso che fa pendere la bilancia.

Concludiamo questo capitolo con qualche tipico esempio, che spesso incontriamo nella pratica.

Diagramma 58.



In simili posizioni, il Bianco sta meglio nel medio gioco poiché per il Nero è troppo rischioso spingere più di uno dei suoi Pedoni dell'ala di Re.

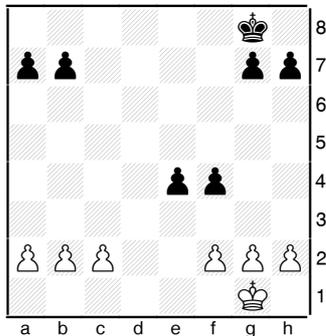
Come abbiamo detto, con tre Pedoni contro due il Nero ha poche possibilità di crearsi un Pedone passato durante il medio gioco. Egli necessita di due Pedoni per la protezione del Re; soltanto il Pedone f può essere spinto.

Ovviamente, il Nero ha qualche possibilità di contrattacco, ma essa è di genere diverso da quelle del Bianco. Dato che il Re bianco non ha che due guardiani, il Nero, avanzando il Pedone f e, dopo il cambio con il Pedone g del Bianco, dispone di qualche possibilità di contrattacco contro il Re bianco, ma non sarà facile raggiungere questo risultato.

Il diagramma 59 mostra chiaramente come si deve approfittare di una superiorità sull'ala di Re (del Nero).

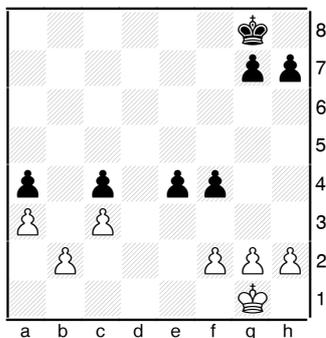
Questa posizione potrebbe derivare dalle posizioni dei diagrammi 55 e 56, ma unicamente se il Bianco ha giocato debolmente. Nel caso in cui il Nero possa raggiungere una simile posizione nel medio gioco, avrà eccellenti possibilità di provocare un attacco decisivo.

Diagramma 59.



Questo diagramma mostra la posizione che il Nero deve tentare di ottenere per sfruttare la sua superiorità sull'ala di Re.

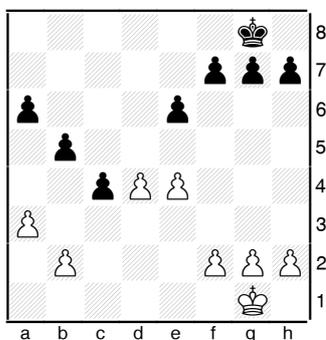
Diagramma 60.



Il Bianco ha giocato debolmente; la sua superiorità sull'ala di Donna è priva di valore, a causa del Pedone b arretrato, mentre i Pedoni neri hanno conservato la loro libertà di movimenti.

Il diagramma 61 ci mostra una posizione favorevole al Bianco, poiché questi può gettare il suo vantaggio nella mischia senza compromettere la propria forza sull'ala di Re. Il piano del Bianco deve essere: attacco diretto contro il Re avversario. Piano del Nero: ottenere un Pedone passato.

Diagramma 61



Una difficile posizione che si riscontra spesso nel Gambetto di Donna. Il Bianco gode di una superiorità sull'ala di Re (che sconfinava lievemente verso il centro); il Nero ha la superiorità sull'ala di Donna, ma la posizione del Bianco è migliore.

Abbiamo l'abitudine di distinguere fra partite aperte, semi-aperte o chiuse.

Le partite aperte iniziano con **1.e2-c4 e7-e5**. Le partite semiaperte si verificano quando il Nero risponde alla mossa **1.e2-e4** del Bianco con una mossa diversa da **1... e7-e5**. Una partita chiusa si ha quando il Bianco inizia diversamente da **1.e2-e4**.

La più importante tra le aperture chiuse è il Gambetto di Donna (*il lettore tenga presente l'epoca in cui Euwe scriveva queste cose. Oggigiorno, la risposta di gran lunga più impiegata a 1.d2-d4 è 1... Cg8-f6, con adozione di qualche «sistema Indiano» N.d.T.*), con le sue diverse ramificazioni: 1.d2-d4 d7-d5. Nelle partite dei Maestri, questa apertura è attualmente molto in auge e, nella pratica, distinguiamo due diversi sistemi, e cioè:

- 1) Il Gambetto di Donna, nel quale il Bianco gioca (sia immediatamente, sia più tardi) la spinta c2-c4.
- 2) La partita del Pedone di Donna, nella quale il Bianco rinuncia alla spinta c2-c4. (Questa partita del Pedone di Donna si verifica anche quando il Nero non risponde subito con d7-d5.)

Tuttavia, non perdiamo troppo tempo a cercare una buona nomenclatura delle aperture, ma tentiamo di spiegarvi nel modo migliore il significato di apertura chiusa.

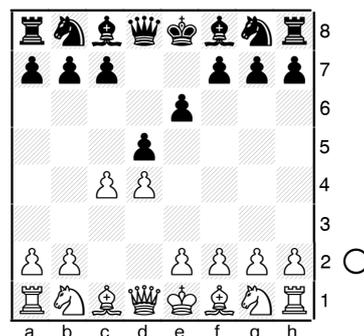
In un'apertura chiusa, non si possono sviluppare i pezzi facilmente come in un'apertura aperta. Ad esempio, dopo **1.e2-e4 e7-e5**, siamo in grado di aprire delle linee o diagonali per i nostri due Alfieri giocando semplicemente d2-d4; così nella partita Scozzese (**1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4**), i nostri Alfieri saranno mobilitati velocemente, e, per finire, conosciamo un certo numero di aperture nelle quali il Bianco sviluppa immediatamente il suo Alfiere di Re in c4 o b5 (dopo **1.e2-e4**), e quindi il suo Alfiere di Donna (dopo la tranquilla d2-d3).

Per contro, il Nero raramente ha l'occasione di giocare in completa sicurezza e7-e5 e poi d7-d5. Abituamente, bisogna che si accontenti di ... e7-e5 e ... d7-d6 poi, per poter sviluppare i suoi due Alfieri.

Una spiccata caratteristica di una partita aperta è la rapida apertura delle colonne, in particolare la colonna e, che verrà ben presto occupata da Torri dopo l'arrocco di uno dei giocatori (vedere capitolo IV). Questa mobilitazione accelerata delle opposte forze è impossibile nel Gambetto di Donna, a causa del fatto che, dopo **1.d2-d4 d7-d5**, nessuno degli avversari può giocare senza pericolo la spinta e2-e4 o e7-e5.

In generale, i due avversari giocheranno per il momento e2-e3 ed e7-e6, cosa che provoca per un po' il blocco delle linee centrali con i Pedoni.

Il migliore esempio è la forma classica od ortodossa del Gambetto di Donna (vedere diagramma 62).



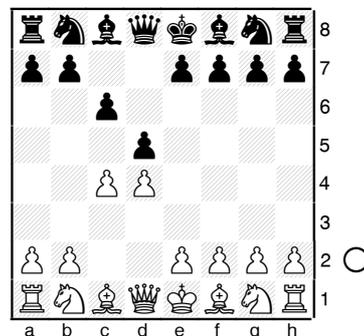
Il Bianco, dopo **1.d2-d4 d7-d5**, ha proseguito con **2.c2-c4**, con la speranza di togliere al Nero il suo Pedone centrale con **3.c4xd5**. Il Nero ha scelto la risposta più corretta, e cioè **2... e7-e6**, proteggendo così il suo Pedone attaccato con un altro Pedone. Un'altra risposta corretta sarebbe **2... c7-c6** seguita da ... Af5, ... e7-e6, e lo sviluppo dell'Alfiere di Re è egualmente assicurato.

Quest'ultima difesa (**2... c7-c6**) è denominata comunemente «difesa Slava»; come abbiamo detto essa è corretta, ma causa al Nero problemi altrettanto difficili di quelli provocati dalla difesa classica e7-e6.

Per il momento, non vogliamo che indicare i pericoli che il Nero deve affrontare; ad esempio:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6

Diagramma 63



3.Cb1-c3 Ac8-f5? 4.c4xd5 c6xd5 5.Dd1-b3

ed il Bianco cattura un importante Pedone. Notiamo quindi che il Nero non può muovere troppo velocemente il suo Alfiere di Donna, né giocare ... c7-c6, senza grande prudenza. Egualmente debole è **3... Cg8-f6 4.Cg1-f3 Ac8-f5?** È necessario giocare innanzi tutto **4... d5xc4**, consentendo lo sviluppo dell'Alfiere di Donna subito dopo, sebbene il Bianco, una volta ripreso il Pedone c4, abbia una superiorità di Pedoni al centro.

In questo momento dobbiamo consacrare la nostra attenzione al diagramma 62, dato che vogliamo esaminare il problema dell'Alfiere di Donna e del suo migliore sviluppo. Come svilupparlo su di una buona diagonale? E quale? Due sono le diagonali da prendere in considerazione: c8-h3 e a8-h1.

Da parte del Nero si devono eliminare due differenti ostacoli: innanzitutto i propri Pedoni, quindi i Pedoni del Bianco che, esattamente come i primi, possono bloccare la strada. È

della maggiore importanza non lasciare interrompere il suo raggio d'azione da dei Pedoni bloccati; ad esempio, un Alfiere nero in b7 ed un Pedone nero in d5 o un Pedone nemico in e4. Se l'Alfiere esercita una pressione diretta sulle linee avversarie attraverso la zona centrale, esso svolge il suo compito al 100%. Ancora migliore sarebbe una pressione completa che andasse da a8 ad h1, ma questo sarebbe troppo bello.

Per aprire la diagonale che va da c8 ad h3, è indispensabile giocare c7-c5, o costringere il Bianco a giocare c4xd5 (rispondendo con e6xd5). Per aprire la diagonale a8-h1, bisogna avanzare o cambiare b7 e d5. Per di più, nell'ultimo caso, sarebbe assolutamente necessario cambiare uno dei Pedoni centrali bianchi (ad esempio dopo ... d5xc4, ... b7-b6 e ... Ac8-b7), poiché diversamente il Bianco otterrebbe un'influenza troppo grande al centro.

In altre parole, in questo caso il Bianco potrebbe portare il suo Pedone in e4, dominando così tutte le case centrali e neutralizzando completamente l'azione dell'Alfiere nero. Di conseguenza, il compito del Nero non sarà facile, e lo sviluppo del suo Alfiere di Donna sarà ritardato fino al completo sviluppo degli altri pezzi.

Il Gambetto di Donna si gioca generalmente nel modo seguente:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5

Il vantaggio del Bianco è netto, poiché il suo Alfiere di Donna non resta rinchiuso e può giocare.

4... Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7

6... Cb8-c6 permetterebbe al Bianco di proseguire nell'esecuzione del suo piano. Abbiamo visto che lo sviluppo dell'Alfiere nero richiede diverse mosse di Pedoni e che il Pedone c7 deve svolgere un compito importante, che non deve essere ostacolato dall'infelice **6... Cb8-c6**.

7.Ta1-c1

Questa mossa è diretta contro c7-c5, poiché la spinta di questo Pedone costituirebbe una buona preparazione allo sviluppo dell'Alfiere nero, cosa che il Bianco vuole impedire. Il Nero è del resto obbligato a contrastare la formazione di una catena di Pedoni del suo avversario, catena che naturalmente tenderebbe ad assicurare la superiorità al centro. Mediante la spinta ... c7-c5, il Nero giungerebbe in una posizione simmetrica al centro, e potrebbe proseguire con b7-b6 e Ac8-b7 in tutta tranquillità. La sua unica preoccupazione sarebbe quella, di stare attento a poter riprendere (dopo la mossa c4xd5 del Bianco) con un Cavallo e non già con un Pedone che, installato nella casa d5, ostruirebbe semplicemente la diagonale a8-h1.

Dopo il tratto del testo, il Nero non può giocare c7-c5 perché il Bianco farebbe immediatamente un cambio in c5 e d5, dopodiché la sua Torre diverrebbe estremamente attiva. Inoltre, il Nero rischierebbe di essere ostacolato da un Pedone doppiato.

7... c7-c6

Questa spinta pare paradossale, ma è in realtà di grande efficacia. Il Nero fa tutto ciò che può per forzare la sua mossa e6-e5.

8.Af1-d3 d5xc4.

Qui inizia la liberazione dell'Alfiere nero. Ora, il Nero non deve più perdere un solo tempo. Egli ha abbandonato il suo

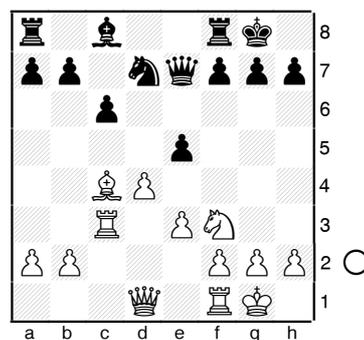
avamposto al centro (il Pedone d5), e si sforzerà di annullare il vantaggio del Bianco al centro cambiando Pedoni centrali del Bianco e sviluppando senza indugio il suo Alfiere di Donna. Diversamente, egli starebbe ancora peggio.

9.Ad3xc4 Cf6-d5 10.Ag5xe7 Dd8xe7

Qui vediamo la ragione per cui **7... c7-c6** era necessaria e permetteva di evitare la ripresa con **10... Cd5xe7**; quest'ultima mossa avrebbe fatto perdere al tempo stesso un'influenza territoriale.

11.0-0 Cd5xc3 12.Tc1xc3 e6-e5

Diagramma 64.



Questa spinta libera l'Alfiere rinchiuso; nessun Pedone è rimasto sulla diagonale c8-h3. Ovviamente, né l'Alfiere né il Cavallo possono entrare in azione immediatamente, ma ciò non ha importanza. Dopo la risposta dell'avversario, il Nero potrebbe giocare e5xd4 oppure e5-e4, dando così al Cavallo una casa libera in f6, ed un posto in f5 o g4 per l'Alfiere.

13.d4xe5 Cd7xe5 14.Cf3xe5 De7xe5 15.f2-f4 De5-f6

16.f4-f5

Il Bianco compie un ultimo violento tentativo di impedire la liberazione dell'Alfiere nero, ma il buon esito di ciò appartiene al campo delle combinazioni. L'abituale continuazione è ora:

16... b7-b5 17.Ac4-b3 b5-b4 18.Tc3-c2 Ac8-a6

ed il Bianco ha fallito lo scopo.

Esaminiamo un'altra variante nella quale il Nero sviluppa l'Alfiere in b7.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7 7.Ta1-c1 c7-c6 8.Af1-d3 d5xc4 9.Ad3xc4

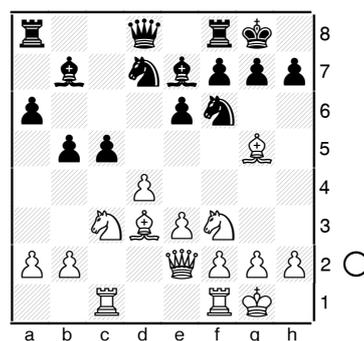
Fino a qui, le stesse mosse del precedente esempio.

9... b7-b5 10.Ac4-d3 a7-a6

Ora il Nero prosegue con ... c6-c5 e ... Ac8-b7; ad esempio

11.0-0 c6-c5 12.Dd1-e2 Ac8-b7

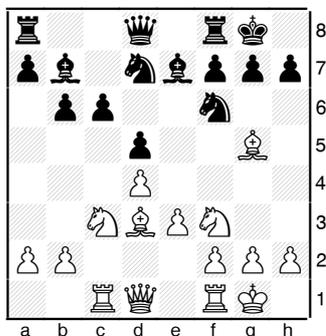
Diagramma 65



ed il problema dell'Alfiere nero è risolto.

Abbiamo constatato che la precedente manovra liberatrice era connessa alla cattura del Pedone e del Bianco. Ciò è molto importante. Se il Nero omettesse tale presa, il Bianco potrebbe scompaginare tutto il suo piano giocando c4xd5, da cui deriverebbero posizioni come quelle dei diagrammi 66 e 67.

Diagramma 66.



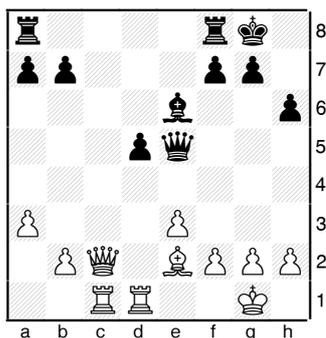
Il diagramma 66 mostra l'Alfiere di Donna in b7, ma senza che esso sia sviluppato, poiché il Nero ha ommesso di prendere il Pedone e al momento propizio. Facendo il cambio in d5, il Bianco è riuscito ad imprigionare senza speranza l'Alfiere nero. Naturalmente, esso potrebbe arretrare e riprendere il suo posto iniziale (con ... b7-b6, ... Ac8-b7 e ... Ab7-c8, perdendo così tre tempi), mentre la spinta del Pedone b ha tolto la protezione al Pedone e, rendendolo vulnerabile agli attacchi soprattutto quando l'Alfiere torna in c8. La situazione, pur senza essere disperata, è piena di difficoltà per il Nero.

Posizioni quali quella del diagramma 67 non sono maggiormente soddisfacenti per l'Alfiere di Donna. Queste posizioni si verificano quando il Nero omette di giocare d5xc4 oppure quando ha giocato troppo precocemente c7-c5 oppure e6-e5. Il Bianco è spesso in grado di provocare al Nero un Pedone isolato in d5 e c5 (o e5), cosicché quest'ultimo incontrerà molte difficoltà per ottenere la parità.

Il Nero è costretto a giocare lentamente e ponderatamente, ma, tra tutte le aperture chiuse, non è che nel Gambetto di Donna che il Nero incontra tante difficoltà per lo sviluppo dell'Alfiere (tutto ciò a causa di 2. c2-c4 del Bianco).

Ora che abbiamo tratto le nostre considerazioni da questa apertura, speriamo che i principianti saranno in grado di valutare i profondi motivi di una difesa classica, evitando gli elementari errori che tanto frequentemente rileviamo.

Diagramma 67.



PARTE SECONDA: RIEPILOGO

Nella parte teorica abbiamo parlato di parecchie caratteristiche della posizione, e di differenti tipi di combinazioni. Abbiamo parimenti visto, come abbiamo fatto notare nell'introduzione, che la formazione delle catene di Pedoni ha un ruolo essenziale in tutte le situazioni.

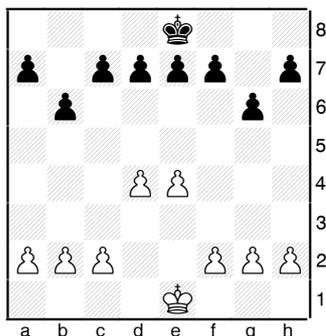
Questa è perciò la ragione per la quale faremo un riepilogo sotto forma di domande, su alcune formazioni di catene. Il gioco di posizione è e sempre sarà fondato sulla formazione delle catene di Pedoni, la forza o la debolezza del centro, la posizione più o meno vulnerabile del Re, l'apertura di colonne per le Torri, la buona o cattiva posizione di un Alfiere. Tutte queste cose dipendono dalla posizione dei Pedoni. Ecco venti esercizi la cui corretta soluzione dipende da una giusta valutazione della posizione dei Pedoni.

Diamo le risposte più avanti, per facilitare al lettore la loro ricerca in tutta tranquillità. Notate bene che questi esercizi non esauriscono gli argomenti dei quali si è parlato nella Parte prima. Il resto sarà riassunto al momento dell'analisi delle partite dei maestri, nella Parte terza.

DOMANDE

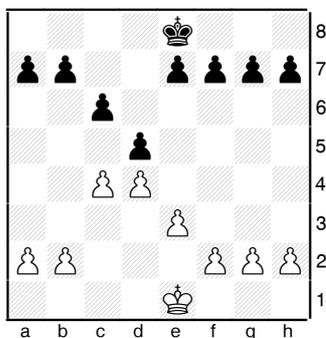
1. Il Bianco dispone di un centro ideale. Infatti, i suoi Pedoni si trovano fianco a fianco. I Pedoni centrali del Nero non sono ancora avanzati.

Diagramma 1



Domanda: In quale fase della partita (apertura, medio gioco o finale) questa posizione risulta vantaggiosa per il Bianco?

Diagramma 2



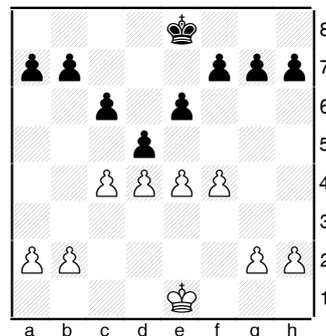
2. Il Bianco esercita sul centro una pressione leggermente superiore e sta un po' meglio (vedi diagramma 2).

Domanda: Che cos'è esattamente il centro? Perché il Bianco ha una maggiore influenza al centro? Che risultato può ave-

re tale influenza? In quali fasi della partita può essa dare un vantaggio?

3. Il Bianco domina il «doppio quadrato»; come sappiamo, ciò comporta dei rischi (vedi diagramma 3).

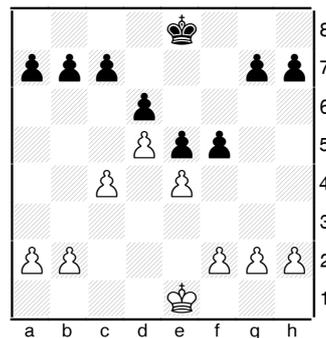
Diagramma 3



Domanda: Perché la posizione del Bianco è densa di rischi, ed in quale fase di gioco?

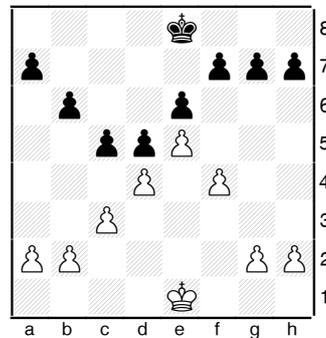
4. Un Pedone che ha superato il centro (Pedone d5) pone i due giocatori alle prese con imbarazzanti problemi.

Diagramma 4



Domanda: Quali sono i vantaggi e gli svantaggi di questa formazione, e quando queste qualità si rivelano in massimo grado?

Diagramma 5

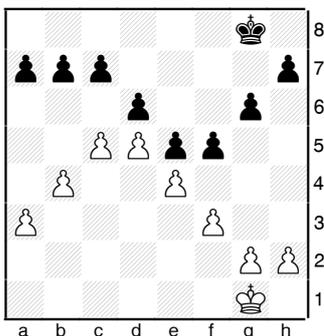


5. Un Pedone bianco in e5 costituisce un punto facilmente attaccabile dal Nero (vedi diagramma 5).

Domanda: Quali sono i punti forti e quali i punti deboli di una catena di Pedoni c3, d4, e5, f4? In quale momento ciò risalta al massimo?

6. Lo sfondamento in c5. L'obiettivo del Bianco nella posizione n. 4.

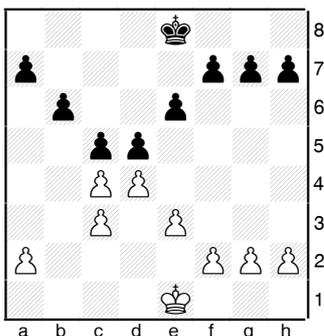
Diagramma 6



Domanda: Quando e perché questo sfondamento ha il massimo effetto possibile?

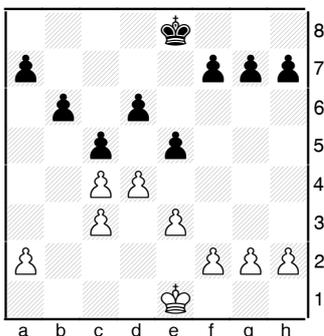
7. Il Pedone doppiato ma normale a causa della presa verso il centro.

Diagramma 7



Domanda: È debole questo Pedone doppiato? Se sì, quando e per quale motivo?

Diagramma 8

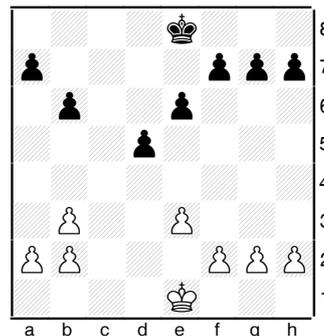


8. Un Pedone doppiato che non può essere sdoppiato; una posizione a doppio taglio (vedi diagramma 8).

Domanda: Qual'è il significato di «sdoppiato»? In quale momento questa posizione risulta decisamente cattiva?

9. Un Pedone doppiato «anormale» a causa della presa verso l'ala, quindi un punto generalmente debole.

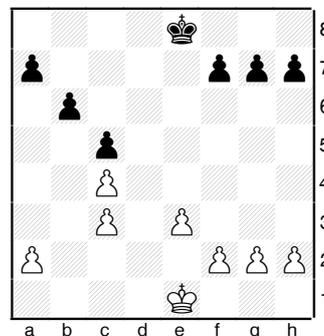
Diagramma 9



Domanda: Il Pedone doppiato è debole in questo caso? Se sì, in quale fase della partita?

10. Un Pedone doppiato ed isolato, che non può venire sdoppiato, è debole.

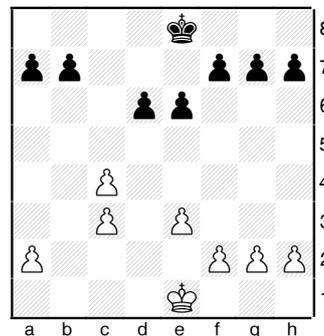
Diagramma 10



Domanda: Se avete il Nero, e se vi sono ancora alcuni pezzi sulla scacchiera, come farete per conservare il vostro vantaggio?

11. Un Pedone doppiato ed isolato che si trova su di una colonna aperta è molto debole.

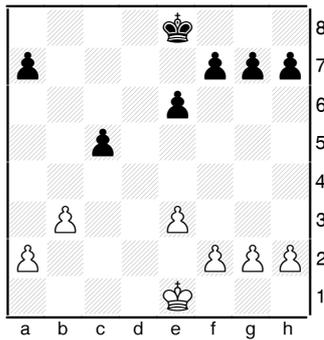
Diagramma 11



Domanda: Supponete che nessun pezzo sia stato cambiato e che il gioco abbia raggiunto la posizione qui sopra. Come deve giocare il Bianco per ridurre il suo svantaggio?

12. Un Pedone isolato è generalmente una debolezza.

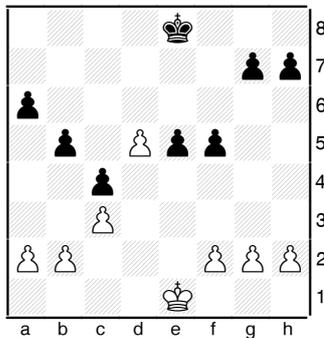
Diagramma 12



Domanda: In quale momento questa debolezza risalta maggiormente?

13. Un Pedone «pseudo-isolato» come il Pedone d bianco è una debolezza.

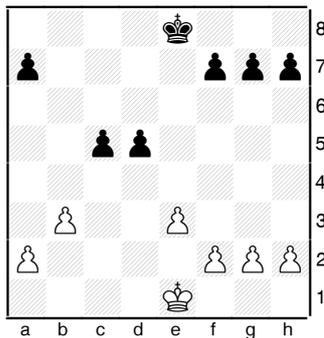
Diagramma 13



Domanda: Che cosa intendiamo per «pseudo-isolato»?

14. I Pedoni «sospesi» (c5 e d5) spesso sono deboli.

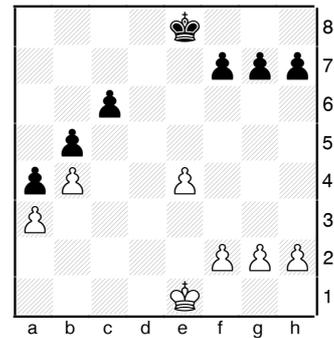
Diagramma 14



Domanda: Valutate la posizione qui sopra. Quando tutti i pezzi si trovano ancora sulla scacchiera, come devono dirigere i loro sforzi i due giocatori, e su quale particolare punto?

15. Un pedone arretrato (c6) costituisce una debolezza.

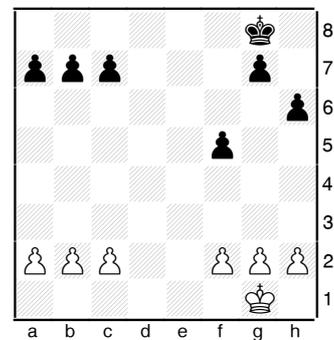
Diagramma 15



Domanda: Esaminate le rispettive possibilità nella posizione qui sopra. Come potrebbe cambiare tale posizione se vi fossero ancora alcuni pezzi sulla scacchiera?

16. In generale, non è bene indebolire la propria ala di Re.

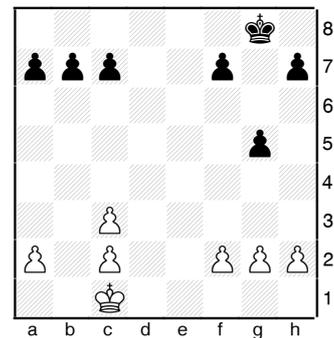
Diagramma 16



Domanda: Supponete ancora che molti pezzi siano rimasti in gioco. Che cosa pensate della posizione del Nero?

17. Debolezza asimmetrica sulle due ali di Re, cosa che può dar luogo ad un gioco violento e confuso.

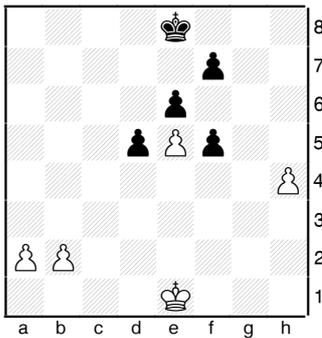
Diagramma 17



Domanda: Qual'è la peggiore tra le due posizioni per quanto riguarda la fase di medio gioco?

18. Nei due campi notiamo dei Pedoni passati: il più rapido vincerà.

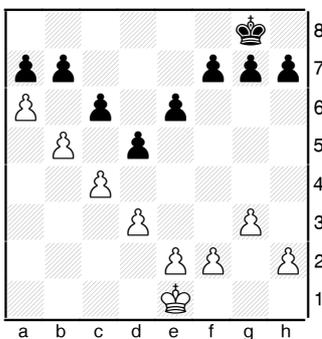
Diagramma 18



Domanda: Che tipi di Pedoni passati sono presenti in questo caso? Chi sta meglio?

19. Come incrinare una catena di Pedoni; il Bianco vince.

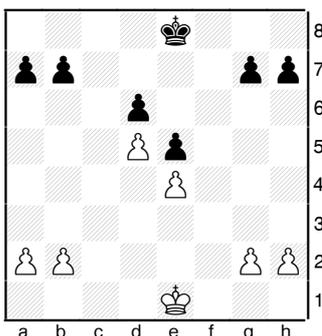
Diagramma 19



Domanda: Qual'è stata l'ultima mossa del Bianco? Qual'è stato l'errore decisivo del Nero?

20. Pedoni bloccati che ostacolano la libertà d'azione degli Alfieri.

Diagramma 20



Domanda: Mettete un Alfiere bianco in d2 oppure in e2, ed un Alfiere nero in d7 o e7, in modo che:

1. Il Bianco stia meglio.
2. Il Nero stia meglio.
3. Le forze siano equivalenti.

Notate che l'accento è posto sul concetto che una formazione di Pedoni costituisca una cornice al cui interno i pezzi devono poter manovrare.

Si deve quindi esaminare la posizione:

a) quando sono presenti dei pezzi;

b) quando sono presenti i soli Pedoni.

Le risposte alle domande poste in precedenza costituiranno una preziosa guida per problemi che dobbiamo frequentemente risolvere nella pratica, come: «Quando devo effettuare il cambio? Come devo farlo? Fino a quando devo proseguire i cambi?». Inoltre, queste risposte ci illuminano su numerosi altri problemi di natura strategica.

RISPOSTE

Diagramma 1 - In apertura e nel medio gioco il vantaggio del Bianco è molto netto. Nel finale, il vantaggio è scarsamente importante.

Diagramma 2 - Le quattro case e4, d4, e5 e d5 formano il centro. Il Bianco esercita una maggiore influenza sul centro poiché i Pedoni e dei due avversari controllano la casa d5 che si trova nel territorio del Nero. In altri termini: il Bianco fa pressione su 3 delle 4 case centrali (d4, d5 e e5); per contro, il Nero fa pressione su due sole case (d5 e e4). Ciò dà l'iniziativa al Bianco. Egli potrebbe, ad esempio, giocare ad un certo punto c4xd5 senza indebolire il proprio centro. Se invece il Nero giocasse d5xc4, scomparirebbe l'unico Pedone centrale del quale egli dispone. Il vantaggio del Bianco è importante in apertura e nel medio gioco; è poco rilevante nel finale.

Diagramma 3 - L'occupazione del centro con quattro Pedoni comporta dei rischi poiché sono necessari quattro tempi per riuscirci. Di questi quattro tempi, il Bianco ne avrebbe senza dubbio potuto utilizzare uno o due per sviluppare i suoi pezzi. Inoltre, i veri Pedoni centrali (d4 ed e4) non possono più essere difesi con f3 o c3. I rischi sono maggiori in apertura e nel medio gioco, poiché il Nero ha ottenuto senza dubbio un vantaggio di sviluppo. Se il Bianco può raddrizzare la situazione, avrà spesso le *chances* migliori.

Diagramma 4 - La spinta d4-d5 dà maggior spazio al Bianco. Il suo svantaggio è che gli sarà necessario più tempo per aprire una colonna per le sue Torri, poiché lo sfondamento naturale c4-c5 richiede una minuziosa preparazione. Il Nero invece è in grado di aprire una colonna con f7-f5. Ciò non di meno, questa spinta non può essere effettuata prima che il Nero abbia completamente terminato lo sviluppo. Nella pratica, si vede spesso il Nero giocare f7-f5 prima che i suoi pezzi dell'ala di Donna siano sviluppati. Ciò fornisce in tal caso al Bianco l'occasione di giocare f2-f4, che gli procura così un importante vantaggio, dato che un vantaggio di sviluppo rappresenta sempre un fattore favorevole. Nella fase del medio gioco, il Bianco ha migliori possibilità.

Diagramma 5 - Questa formazione è di dubbia efficacia. Il Bianco copre più spazio, ma i suoi Pedoni molto avanzati richiedono una continua sorveglianza poiché sono più vulnerabili dei Pedoni d ed e del Nero. Per il medesimo motivo, il Nero può aprire rapidamente delle colonne con il cambio c5xd4 e f6xe5, ottenendo così delle buone *chances* d'attacco. Gli svantaggi di questa formazione sono mag-

giormente sensibili in apertura e nel medio gioco. La posizione del Bianco comporta più rischi di quella del diagramma precedente.

Diagramma 6 - Nella fase di medio gioco. Lo sfondamento apre la colonna e. Per utilizzarla, bisogna che il Bianco vi porti i suoi pezzi pesanti, Torri e Donna.

Diagramma 7 - In generale, un simile Pedone doppiato non costituisce uno svantaggio. Può accadere che il Nero, dopo la presa c4xd5 del Bianco, si crei una superiorità di Pedoni sull'ala di Donna, cosa che può essere pericolosa nel medio gioco, ma molto meno in apertura.

In caso di dubbio, evitate la formazione nella vostra posizione di Pedoni doppiati.

Diagramma 8 - L'unico sistema per sdoppiare i Pedoni, come in questo caso i Pedoni c3 e c4, è il cambio di uno di questi Pedoni. Nel caso che ci interessa, il Bianco non potrà mai arrivare da solo al cambio desiderato se non possedendo una maggiore influenza al centro. Soltanto un gioco energico potrebbe compensare la debolezza della sua catena di Pedoni.

Diagramma 9 - Qui, lo svantaggio del Bianco è molto appariscente. La sua superiorità sull'ala di Donna non gli procurerà mai un Pedone passato, mentre il Nero non avrà difficoltà nell'ottenerne uno sull'ala di Re. A mano a mano che i pezzi vengono cambiati, il vantaggio del Nero diventa più sensibile. Quando tutti i pezzi saranno cambiati, e i soli Re resteranno con i Pedoni, il Nero avrà partita vinta.

Diagramma 10 - Il Nero deve sforzarsi di conservare i pezzi capaci di attaccare con il massimo successo i Pedoni doppiati del Bianco, in questo caso particolare i Cavalli e la Donna. Anche gli Alfieri, ma piuttosto l'Alfiere bianco, che controlla le case bianche e può attaccare il Pedone bianco c4, che è il più vulnerabile. Le Torri sono meno indicate per attaccare questi Pedoni, a tal punto che un finale di Torri e Pedoni da ambo i lati, risulterà difficile da vincere per il Nero, mentre un finale che opponga Re e Pedoni soltanto porterà senza dubbio ad una patta.

Diagramma 11 - Il Bianco è obbligato a spingere il suo Pedone a, fino alla casa a5, per provocare al Nero una debolezza identica sotto forma di un Pedone isolato in a7 o b6, a seconda che il Nero stesso effettui il cambio o che il Bianco cambi in b6.

Altri piani per il Bianco sarebbero:

a) Costante pressione sul Pedone d del Nero.

b) Attacco diretto sull'ala di Re.

c) Sforzarsi di giungere al finale con Alfieri di colore contrario o ad un finale di Cavalli.

Diagramma 12 - Nella fase di medio gioco ed in quei finali nei quali il Bianco può occupare con il Re la casa antistante il Pedone isolato (quindi la casa c4), soltanto il Pedone e del Nero costituisce una debolezza, essendo il suo Pedone a molto più difficile da attaccare.

Diagramma 13 - Sappiamo che un Pedone isolato è un Pedone che non ha al suo fianco dei colleghi su colonne adiacenti. Il diagramma ci mostra un Pedone che è isolato ma in altro modo. Sebbene possieda un «congiunto» sulla colonna e, quest'ultimo non lo potrà aiutare per la presenza di un Pedone nemico sulla casa c4. Di conseguenza, il Pedone d5 è ciò che noi possiamo definire «pseudo-isolato» e molto debole.

Diagramma 14 - Nella posizione del diagramma i due avversari si trovano a parità di forza. Quando tutti o quasi tutti i pezzi sono sulla scacchiera, bisogna che il Bianco piazzati le sue Torri in ci e di e che attacchi i Pedoni neri e e d con gli altri pezzi. Una buona casa per la Donna sarà a5 o f5. Il Nero tenterà di ostacolare una tale posizione del Bianco, e forse vi riuscirà.

Il Bianco avrà acquisito un vantaggio riuscendo a far avanzare di una casa un Pedone nero, liberando così la casa d4 o c4 per l'installazione di pezzi bianchi. In ogni caso, il Nero non deve rimanere inattivo. Egli si sforzerà di piazzare un Cavallo in e4, quindi instaurerà minacce dirette iniziando un attacco sull'ala di Re. Sfrutterà la sua maggiore libertà (solo alcune case sulla 4^a traversa del Bianco sono disponibili per installarvi dei pezzi bianchi) per mettere rapidamente in azione i suoi pezzi. Una parziale semplificazione (cambio di 2 o 3 pezzi) può aiutare il Bianco ad attenuare le possibilità d'attacco dell'avversario, ma un cambio totale porterebbe alla patta.

Diagramma 15 - Tutto dipende dalla questione: chi ha il tratto? Se il tratto è al Bianco, giocherà Rd2-d3-d4 per ottenere un Pedone passato che verrà sacrificato per portare rapidamente il Re verso c5, al fine di catturare i Pedoni neri dell'ala di Donna e vincere la partita. Se invece il Nero ha il tratto, vincerà con 1... c5 2.bxc5 b4 3.axb4 a3 ecc. Dopo 1... c5 il Bianco non ha più la possibilità di vincere. È un brutale esempio del pericolo che può derivare da un Pedone cosiddetto abbandonato. Non si deve mai perderlo di vista e si deve, se possibile, bloccarlo. La presenza di uno o due pezzi da al Bianco un grande vantaggio, a meno che non vi siano Alfieri di colore contrario, cosa che porterebbe alla patta. Nell'unico eccezionale caso in cui il Bianco abbia l'Alfiere nero ed anche il Nero abbia il suo Alfiere nero, quest'ultimo ha un lieve vantaggio.

Diagramma 16 - In questo caso, abbiamo a che fare con una debolezza «armonica» della quale il Bianco potrà difficilmente approfittare. Il Re nero è al sicuro tanto nella casa g8 quanto in h8 o h7.

Diagramma 17 - Tutto dipende dal piazzamento dei pezzi. Qui, i due avversari stanno male. Confrontate la posizione del Re nero con quella del diagramma precedente; vedrete che il Re non ha case sicure.

Diagramma 18 - Vi sono tre tipi di Pedoni passati: un Pedone passato isolato in h4; due Pedoni passati legati in a2 e b2, e dei Pedoni passati protetti in d5 ed f5 (per Pedone passato protetto, intendiamo un Pedone passato difeso dal suo colle-

ga bloccato, come nel nostro esempio). Il Bianco vince facilmente poiché può spingere i suoi Pedoni sulle ali ed il Re nero non può fermarne che uno solo. Con f7-f6 il Nero potrebbe crearsi tre Pedoni passati legati, ma ciò richiederebbe troppo tempo per ottenere la promozione. Nel caso in cui dei pezzi (ad esempio delle Torri) si trovassero ancora in gioco, il Nero avrebbe ancora qualche possibilità.

Diagramma 19 - L'ultima mossa del Bianco è stata, probabilmente, a5-a6. Il Nero avrebbe dovuto giocare a7-a6 oppure c6xb5 per impedire la completa distruzione della sua catena di Pedoni.

Diagramma 20 - Con Alfiere bianco in d2 ed Alfiere nero in e7, il Bianco sta meglio perché il suo Alfiere attacca i Pedoni avversari, mentre il Nero con il suo Alfiere in e7 non minaccia per così dire che i propri Pedoni. Il Nero sarebbe stato meglio se il suo Alfiere fosse stato in d7 e quello bianco in e2. Le altre due possibilità danno gioco pari, dato che gli Alfieri sarebbero di colore contrario, cosa che prevale su ogni altra considerazione.

PARTE TERZA: DIECI PARTITE ANALIZZATE

Partita n.1: Smyslov, V – Reshevsky, S

Torneo per il Campionato del Mondo - Mosca, 1948.

Partita Spagnola, variante: Difesa Steinitz ritardata.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 a7-a6 4.Ab5-a4 d7-d6 5.c2-c3 Cg8-e7 6.d2-d4 Ac8-d7

Dopo questa mossa, entriamo nella posizione del centro-tipo n° 3, data nel diagramma 6, pag. 11.

Il Bianco non ha che un lieve vantaggio al centro: due Pedoni contro «un Pedone e mezzo».

Il suo piano strategico è quello di forzare l'avversario a giocare e5xd4. La risposta del Bianco sarebbe, in questo caso, c3xd4, col risultato posizionale centrale del centro-tipo n° 2 del diagramma 5, pag. 10, oppure Cf3xd4 con posizione centrale del centro-tipo n° 4 del diagramma 7, pag. 11; in ciascuno dei due casi, la formazione del suo centro gli sarebbe favorevole.

7.Aa4-b3

Minaccia Cg5, attaccando così due volte il Pedone f7, punto debole del Nero, soprattutto nelle aperture aperte.

7... h7-h6

Parando la minaccia.

8.Cb1-d2

Siccome la via diretta per d5 via c3 non è più libera, il Cavallo bianco imbocca una deviazione con d2-c4-e3. Il Bianco perde così qualche tempo, ma non può agire altrimenti poiché il suo piano comporta la ripresa in d4 con il Pedone c5, dopo il cambio del Nero, e ciò per conservare la preponderanza al centro.

8... Ce7-g6

Per rinforzare e5.

9.Cd2-c4 Af8-e7 10.0-0 0-0 11.Cc4-e3

Il Bianco non può costringere l'avversario ad abbandonare il centro servendosi di sistemi diretti, essendo la casa e5 più facile da difendersi che da attaccare.

11... Ae7-f6 12.Ce3-d5 Tf8-e8?

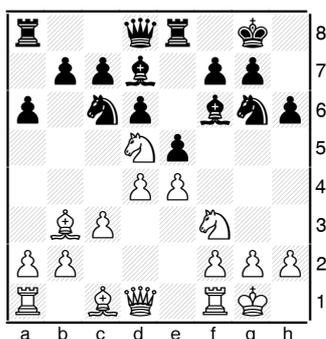
Un errore che consente al Bianco di provocare una liquidazione, per lui vantaggiosa, al centro.

13.d4xe5

Il Bianco avrebbe potuto liquidare in altro modo, ed esamineremo più avanti le conseguenze che ne sarebbero derivate.

13... Af6xe5

Diagramma 1



Posizione dopo 15.Axh6.

La forza del precedente tratto del Bianco risiede nel fatto che il Nero non può riprendere in modo naturale. **13... dxe5? 14.Cxf6+ Dxf6 15.Dxd7**, oppure **14... gxf6 15.Axh6**. In ogni caso, a prescindere da tutte le altre possibilità, il Bianco si è già accaparrato il vantaggio sulla metà del centro.

Esaminiamo ora gli altri modi per il Nero di riprendere in e5:

1) **13... Ccxe5 14.Cxe5**

1a) **14... dxe5? 15.Cxf6+**

1b) **14... Axe5 15.f4 Af6 16.Cxf6+ Dxf6 17.e5** con grande vantaggio al Bianco; ad esempio: **17... De7 18.exd6 Dxd6 19.Dxd6 Cxd6 20.f5 Ce5 21.f6** ed il Bianco conserva i due Alfieri.

1c) **14... Cxe5 15.f4**

1c1) **15... Cg6 16.Cxf6+ Dxf6 17.e5** (Cfr. 1b);

1c2) **15... Cc6 16.C:f6+ Dxf6 17. e5** ecc.

1c3) **15... Cg4 16.h3** con guadagno di pezzo.

1d) **14... Txe5 15.Df3 Ag5** (diversamente segue **16.Cxf6+**) **16.Cxc7 Dxc7 17.Axf7+ Rh7 18.Axg6+ Rxg6 19.Dg3** ed il Bianco ricupera il pezzo con profitto.

2) **13... Cgxe5 14.Cxe5**, con all'incirca le stesse possibilità della variante 1. Tuttavia, esiste una differenza nel fatto che il Cavallo si trovi in c6 o g6. Quindi, fermiamoci qui.

2a) **14... Txe5 15.Dd3 (15.Df3 Ag5 16.Cxc7 Dxc7 17.Dxf7+ Rh7 18.f4 Ae7;** queste mosse non danno luogo ad una situazione molto chiara) **15... Te8 16.f4** con vantaggio posizionale: centro migliore e vantaggio della coppia degli Alfieri che il Bianco può ottenere dopo il cambio Cxf6 effettuato al momento propizio.

Torniamo per un momento alla posizione data al precedente diagramma 1, e scegliamo questo seguito: **13.Cxf6+ Dxf6 14.dxe5 Ccxe5 15.Cxe5 Txe5**, e vediamo che il Bianco ottiene come minimo il miglior centro e la coppia degli Alfieri, cosicché l'unica differenza con le altre varianti si riduce al fatto che il Bianco, in ultima analisi, si riserva la scelta del momento propizio per il cambio, cosa che può rappresentare un vantaggio.

14.Cf3xe5

Questa mossa dà al Nero l'occasione di migliorare la sua posizione al centro, implicando comunque un altro svantaggio per lui.

14... d6xe5

Dopo **14... Ccxe5 15.Cgxe5** o **15.Txe5**, avremo ancora la valutazione già data: il Bianco ha un centro migliore (centro-tipo 4) ed i due Alfieri.

15.Dd1-f3

Sgombera la casa d1 per la Torre ed attacca f7, cosicché il Nero deve guardarsi da **16.Cxe7** e **16.Cb6**.

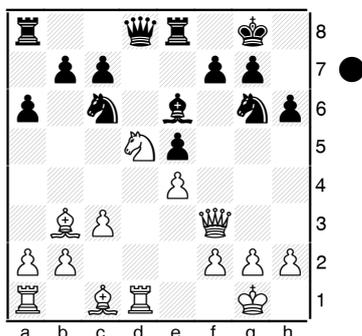
15... Ad7-e6 16.Tf1-d1

Rileggete la nostra teoria al riguardo della colonna aperta, capitoli IV e V della Parte Prima: «Aprite delle colonne nel

momento in cui potrete trarre maggior profitto del vostro avversario», e questo ne è veramente il caso.

Col tratto del testo il Bianco minaccia **17.Axh6 gxf6** **18.Cf6+** catturando la Donna.

Diagramma 2.



16... Ae6xd5

Da considerare anche **16... Dc8**, sebbene dopo questa mossa il Nero sia obbligato a tener conto di complicazioni come **17.Cf6+ gxf6** **18.Dxf6 Cf4** (**18... Axb3?** **19.Axh6**) **19.Td3**. Da dove nasce, improvvisamente, questa combinazione? Ebbene, il Bianco ha una superiorità in materiale d'attacco, e l'ala di Re del Nero è indebolita (h7, h6), due indicazioni per la possibilità di un attacco diretto contro il Re (capitolo VI). La superiorità non è enorme, né il risultato è conclusivo.

17.Td1xd5 Dd8-e7 18.Df3-f5

Minaccia **19.Td7**, con effetti immediati e decisivi. La casa f7 costituisce sempre un punto debole nella posizione del Nero.

18... Cg6-f8

La spontanea **18... Tad8?** sarebbe un grosso errore a causa di **19.Txd8 Axd8** ed ora non **20.Dxg6?** **Td1+** **21.Axd1 fxf6** ma **20.Axh6**:

- 1) **20... gxf6** **21.Dxg6+**, ecc.
- 2) **20... Ch4** **21.Dg5**, ecc.

Da considerare anche **18... De6**, fornendo tuttavia al Bianco l'occasione di proseguire con:

- 1) **19.Td7 Dxf5** **20.exf5 Te7** **21.Txe7 Cgxe7** **22.f6**, con netto vantaggio (coppia degli Alfieri e migliore catena di Pedoni); oppure:
- 2) **19.Ae3 Dxf5** **20.exf5 Cf4** **21.Td7 Te7** **22.Tad1**, che dà egualmente un considerevole vantaggio al Bianco.

19.Ac1-e3 Cf8-e6 20.Ta1-d1

Raddoppio delle Torri sulla colonna aperta: minaccia decisiva con **21.Td7**.

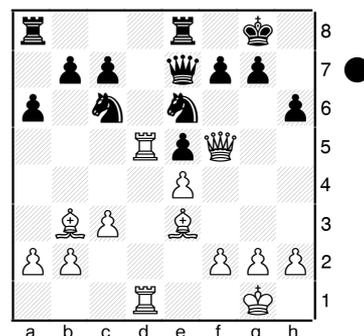
(vedi diagramma 3 nella colonna successiva)

20... Te8-d8?

Giusta era a questo punto **20... Tad8**.

Un esame superficiale mostra già che una Torre piazzata in c8 ha un'attività maggiore che in a8, ed il seguito della partita ci insegnerà che le conseguenze diverranno ancora più gravi. Il conduttore dei Neri aveva senza dubbio l'intenzione di liberare la casa e8 per la Donna, cosa che è di minore importanza.

Diagramma 3.



Posizione dopo 20.Ta1-d1

Ora osserviamo un po' più a fondo la situazione sulla colonna d. Il Bianco vi possiede due Torri, ed ha, conseguentemente, una superiorità sul Nero, che non ve ne possiede che una; egli, tuttavia, non ne può fare un uso immediato. La Torre d8 è sufficientemente protetta e la casa d7 inaccessibile. D'altra parte, il Nero non può annullare la pressione nemica sulla colonna d, poiché un cambio in d5 costerebbe un pezzo per la presa di Pedone del Bianco.

Siamo quindi giunti in una situazione nella quale le forze dei due avversari sono equilibrate, cosa che li obbliga a cercare un miglioramento delle loro posizioni su tutti i fronti.

21.g2-g3

Con questa piccola ed innocente spinta il Bianco ottiene numerosi risultati:

- *primo*: il Re bianco si riserva una casa di fuga;
- *secondo*: impedisce da ora in poi il salto in f4 del Cavallo nero;
- *terzo*: domina la casa h4, cosa che si rivelerà ben presto di grande importanza.

21... Td8-d6

Questa mossa non risolve il problema e trasferisce semplicemente le difficoltà.

Bisogna dire, tuttavia, che una buona continuazione era difficile da trovare. Era da considerare **21... De8**, ma questa mossa rappresenta appena un palliativo per il Nero, dato che la logica **22... Ce7**, seguita da due cambi in d8, costerebbe il Pedone e5.

Col tratto del testo il Nero si procura un Pedone arretrato (capitolo II) e quest'ultimo dovrà ben presto cadere.

22.Td5xd6 c7xd6 23.Df5-g4

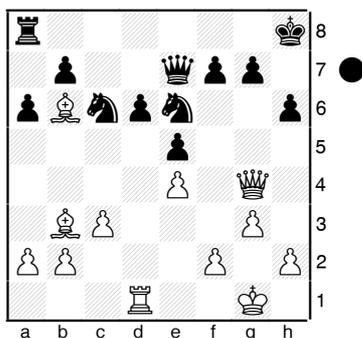
Minacciando Axh6.

23... Rg8-h8 24.Ae3-b6

(vedi diagramma 4 nella pagina successiva)

Ora viene alla luce un nuovo svantaggio risultante dalla 21^a mossa del Nero: la casa b6 è divenuta debole, e l'Alfiere bianco eserciterà la sua pressione sulla casa d8, casa indispensabile al Nero per difendere il Pedone d6. Vi è ora la minaccia di **25.Td2**, **26.Dd1**, seguita dalla conquista del Pedone d6.

Diagramma 4.



Posizione dopo 24.Ae3-b6.

Contro tutto ciò il Nero non ha grandi cose, come dimostrano le seguenti varianti:

- 1) **24... Ccd8 25.Td2**
 - 1a) **25... f6 26.Axe6 Cxe6 27.Dd1**, ecc;
 - 1b) **25... Tc8 26.Dd1 Tc6 27.Aa5**
 - 1b1) **27... f6 28.Axe6 Cxe6 29.Ab4 Cc5 30.Axc5 dxc5 31.Td7**, ecc.
 - 1b2) **27... b6 28.Ab4 Cb7 29.Ad5**, ecc.
 - 1b3) **27... Cc5 28.Ad5 Tc8 29.b4**
 - 1b3 primo) **29... Cd7 30.Axd8** con cattura del Pedone b.
 - 1b3 secondo) **29... Cce6 30.Axe6** con cattura del Pedone d.
- 2) **24... Tc8 25.Td2**
 - 2a) **25... Cb8 26.e6 Axe6 27.Dd1 Tc6 28.Aa5 Cd7** (forzata) **29.Ab4 Cc5 30.Axc5 dxc5 31.Td7**, ecc.
 - 2b) **25... Ccd8**, cfr. 1b.
- 3) **24... Te8 25.Td2** ed il Pedone d6 deve cadere.
- 4) **24... Cb8**, cfr. il seguito della partita.

24... Cc6-b8

Con questa manovra il Nero avrebbe potuto momentaneamente impedire la perdita del Pedone d6, nel caso, cioè, in cui la Torre fosse stata piazzata in e8 invece di a8 (cfr. la 20ª mossa del Nero).

25.Ab3xe6

25.Td2 non avrebbe raggiunto lo scopo: **25... Cd7 26.Aa5 b6 27.Ab4 Cdc5 28.Dd1 Td8**.

25... f7xe6

Forzata.

26.Dg4-h4

(vedi diagramma 5 nella colonna successiva)

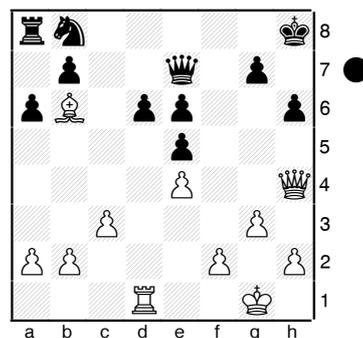
Magnifica: il Bianco mette la Donna avversaria nell'impossibilità di nuocere; ben presto il Pedone d6 perderà la sua protettrice.

26... De7-d7

Dopo **26... Dxxh4 27.gxxh4**, i Pedoni d6 ed e6 sarebbero perduti.

27.Dh4-d8+

Diagramma 5.



Posizione dopo 26.Dg4-h4.

Semplice e conseguente; la Donna nera, unico pezzo che protegge d6, deve scomparire.

27... Dd7xd8 28.Ab6xd8 Cb8-d7 29.Ad8-c7 Cd7-c5 30.Td1xd6

Con queste ultime mosse si conclude un'importante fase strategica. Ora, per concretizzare il suo vantaggio materiale, il Bianco tenterà di giungere ad un finale ben noto, quello del tipo «finale di Torri»: due Pedoni in più sull'ala di Re contro uno in meno sull'ala di Donna (Cfr. il diagramma). Tale finale è sempre vincente per il giocatore che ha la superiorità materiale.

30... Ta8-c8 31.Ac7-b6 Cc5-a4 32.Td6xe6 Ca4xb2

Da ambo le parti un autentico «*catch as catch can*» (in inglese nel testo - letteralmente: «Non appena puoi prendere, prendi» N.d.T.).

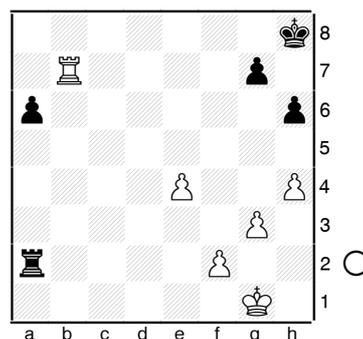
33.Te6xe5 Cb2-c4

Osservate questa piccola finezza:

33... Txc3 fallirebbe a causa di **34.Ad4 Tc1+ 35.Rg2 Cd3 36.Te7** e vince.

34.Te5-e6 Cc4xb6 35.Te6xb6 Tc8xc3 36.Tb6xb7 Tc3-c2 37.h2-h4 Tc2xa2

Diagramma 6.



Questo finale sarà facilmente vinto dal Bianco a condizione che prenda alcune precauzioni.

- I Pedoni avanzeranno con una sola eccezione: il Pedone f2.
- Il Re si porrà davanti ai Pedoni.

L'importanza di queste precauzioni si rivelerà nel seguito.

38.Rg1-g2 a6-a5 39.h4-h5 a5-a4 40.Tb7-a7

La casa a7 è il posto indicato per la Torre bianca, incaricata di impedire la promozione del Pedone nero e di sorvegliare la Torre avversaria.

40... Rh8-g8 41.g3-g4 a4-a3 42.Rg2-g3 Ta2-e2 43.Rg3-f3

Non **43.f3** a causa di **43... a2**, e la Torre nera avrebbe recuperato buona parte della sua libertà.

43... Te2-a2 44.Rf3-e3

Supponiamo ora che le operazioni siano proseguite con **44... Ta1 45.Rf4 a2?**. Questo punto interrogativo ha la sua ragione di essere. Infatti, la Torre nera non ha più alcuna libertà di movimento, dato che l'eventuale **Ta1-f1** avrebbe una risposta in **Ta7xa2** con la quale il Bianco, catturando per di più il Pedone a2, difenderebbe al tempo stesso il suo Pedone f2. Questa è la ragione della nostra nota secondo la quale un Pedone (f2) doveva per il momento rimanere al suo posto.

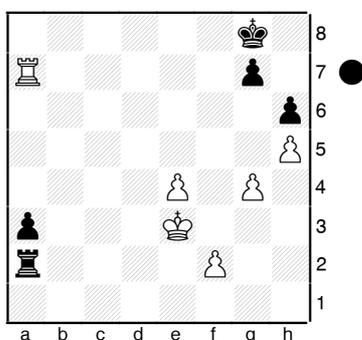
Ora potrebbe seguire: **46.Rf5 Rf8 47.e5** e poi:

1) **47... Rg8 48.Rg6 Rf8 49.Ta8+ Re7 50.Rxg7** ecc.

2) **47... Re8 48.Re6 Rd8 49.Rf7 Tg1 50.e6** ecc.

Tra parentesi, ci permettiamo di ripetere l'osservazione di tenere il Re bianco davanti ai propri Pedoni: **48.Re4** (in luogo di **Re6**) avrebbe provocato, in questa variante, la replica **48... Te1+**, e **49... a1=D** con vittoria del Nero.

Diagramma 7.



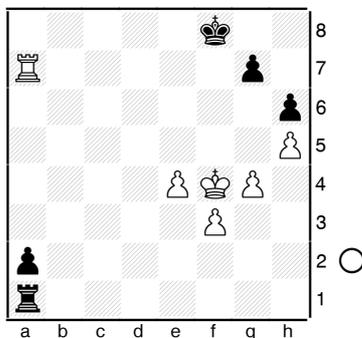
44... Rg8-f8 45.f2-f3

Senza quest'ultima spinta il Bianco non può andare oltre: il Pedone bianco in f2 ha fatto il suo dovere.

45... Ta2-a1 46.Re3-f4 a3-a2

Ora la posizione del Nero è al suo punto critico. Dopo una prossima marcia in avanti del Re bianco, il Nero potrebbe cambiare a2 per f3, ad esempio: **47.Re5 Tf1 48.Txa2 Txf3**, ed il Bianco avrebbe ancora delle difficoltà da superare.

Diagramma 8.



47.e4-e5 Rf8-g8 oppure **47... Re8 48.Rf5 Tf1 49.Txa2 Txf3+ 50.Re6**, ecc.

48.Rf4-f5

Questa marcia in avanti conferisce al Re bianco una posizione dominante.

48... Ta1-f1 49.Ta7xa2 Tf1xf3+ 50.Rf5-g6 Rg8-f8 51.Ta2-a8+ Rf8-e7 52.Ta8-a7+

Il Nero abbandona, poiché il Bianco catturerà tanto il Pedone g7 che il Pedone h6.

Partita n.2: Pirc, V – Stolz, G

Torneo di Saltsjoebaden, 1948.

Gambetto di Donna - Difesa Slava, variante Schlechter.

1.Cg1-f3 d7-d5 2.e2-e3 g7-g6 3.c2-c4 c7-c6 4.Cb1-c3 Cg8-f6 5.d2-d4 Af8-g7

Solitamente questa posizione si ottiene in un altro modo, sia tramite il Gambetto Slavo (**1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3 g6 5.Cc3 Ag7**), sia tramite l'Indiana Grunfeld (**1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.e3 c6 5.Cf3 Ag7**). Il Bianco sta lievemente meglio, la situazione al centro può essere paragonata con il diagramma 6, pag. 11, centro-tipo 3: due Pedoni contro «un Pedone e mezzo».

Il cambio in d5 effettuato dal Bianco provocherebbe un centro equilibrato. Per contro, il cambio del Nero in c4, senza azione immediata, lascerebbe mano libera al Bianco.

6.Af1-d3 0-0 7.h2-h3

Una precauzione del tutto tipica, strettamente connessa alla lotta al centro. Il Bianco impedisce un'eventuale **Ag4**, seguita dal cambio in f3.

Per quale motivo il Bianco teme questo cambio, visto che vedrebbe scomparire la coppia degli Alfieri del Nero? Essendo sempre la posta del gioco l'influenza al centro, la scomparsa del Cavallo in f3 toglierebbe al Bianco la possibilità di sorvegliare le case d4 ed e5.

Un inconveniente del tratto del testo è la perdita di un tempo, che procura al Nero un po' di libertà di manovra e l'occasione di crearsi qualche possibilità di migliorare la sua posizione al centro.

7... Cb8-d7

Preparando c5. Era tuttavia da prendere in considerazione anche l'immediata **7... c5**.

8.0-0 c6-c5

Ristabilisce l'equilibrio al centro, supponendo tuttavia che il calcolo del Nero sia corretto, cioè a condizione che il Bianco non possa approfittare della debole posizione del Pedone d5.

9.c4xd5 c5xd4 10.Cf3xd4

Non si può pensare a **10.exd4**. Il seguito sarebbe **10... Cb6**, seguita dalla presa in d5, creando la posizione centrale indicata al diagramma 9, pag. 12, centro-tipo 6: Pedone isolato bloccato.

10... Cd7-b6 11.e3-e4

Si sarà ingannato, il Nero? Ora il Pedone d5 è solidamente protetto.

11... Cf6xd5

Una semplice finezza. Il Nero recupera il Pedone.

12.e4xd5 Ag7xd4

L'equilibrio è ristabilito.

Osserviamo ora questa posizione un po' più da vicino, e guardiamo innanzitutto la situazione al centro.

Il Bianco ha un Pedone isolato, ed è necessario sapere se abbiamo a che fare con un centro-tipo 5, diagramma 8, pag. 12 o con il centro-tipo 6, diagramma 9, pag. 12, cioè un cen-

tro che abbia la possibilità di avanzare o un centro condannato a rimanere immobile.

Riassumiamo:

a) Il Bianco tenterà di forzare la marcia in avanti d5-d6 o di tenere di riserva questa spinta (centro mobile tipo 5, diagramma 8, pag. 12).

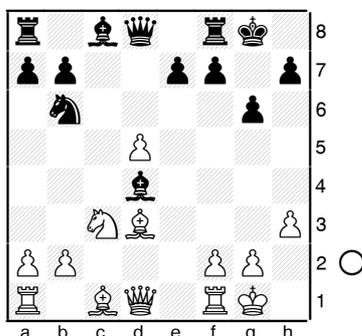
b) Il Nero ostacolerà questa spinta d5-d6, e in caso di riuscita il centro sarà bloccato (centro-tipo 6, diagramma 9 pag. 12).

Nel primo caso, il Bianco starà meglio.

Nel secondo caso, il Nero starà meglio ma... (per il povero Nero c'è sempre un «ma»). Ovvero: nel secondo caso il Nero starebbe meglio, se un punto debole, cioè il Pedone arretrato e7, non ristabilisse l'equilibrio; in un certo modo, la debolezza del Pedone bianco in d5 è compensata dalla debolezza del Pedone nero in e7.

Ora inizia la lotta attorno a d5-d6.

Diagramma 9.



13.Ac1-h6

Il Nero non può giocare **13... Te8** per **14.Ab5**, con la doppia minaccia sull'Ad4 e la Te8.

13... Ad4-g7

Forzata, ma non è piacevole per il Nero l'essere costretto a cambiare il suo Alfiere di fianchetto, poiché ora la sua ala di Re è indebolita e facilmente attaccabile.

14.Ah6xg7 Rg8xg7 15.Ad3-e4

Una mossa sottile, con la quale il Bianco impedisce lo sviluppo del Nero: dopo **15... Ad7 16.d6** il Bianco avrebbe la miglior posizione: ad esempio **16... exd6 17.Axb7 Tb8 18.Af3** ed il Nero ha un Pedone isolato (centro-tipo 6, diagramma 9, pag. 12).

15... Dd8-d6

Questa mossa non è stata giocata per impedire d5-d6, poiché tende piuttosto a facilitare questa spinta. Dopo un eventuale salto di Cavallo da c3 in e4, attaccando la Donna nera, questa è obbligata a fuggire, cosa che procurerebbe al Bianco una protezione supplementare della casa d6.

Sempre al fine di valutare questa variante, si può dire che il Nero non ha molta scelta, e che un raggruppamento delle sue forze richiederebbe un po' di tempo; ad esempio: Ad7, Tad8, Cc8, Db8 e Cd6.

Le cose, comunque, non vanno tanto in là.

Da notare tuttavia che la normale continuazione **15... Cc4**, seguita da **16... Cd6**, fallirebbe per **16.Dd4+**, guadagnando il pezzo.

16.Tf1-e1

Il Pedone e7 è già preso di mira.

16... Ac8-d7 17.Ae4-f3

Sgombera la casa e4 per il Cavallo.

17... Ta8-d8 18.Dd1-d4+

Era anche possibile un'immediata Ce4, ma il Bianco ha connesso la spinta d5-d6 ad un attacco sull'ala di Re.

18... Rg7-g8

Anche le varianti che seguono avrebbero presentato i loro inconvenienti:

1) 18... Df6 19.Dxf6+

1a) **19... Rxf6 20.Ce4+ Rg7 21.Cc5** con guadagno di Pedone per il Bianco (**21... Ac8 22.Txe7 Cxd5 23.Axd5 Axd5 24.Cxb7 Tb5 25. Cd6**).

1b) **19... exf6** ed il Bianco ha praticamente un Pedone in più, poiché la superiorità del Nero sull'ala di Re non conta più (cfr. capitoli II e IX).

2) **18... f6**, indebolendo considerevolmente il Pedone e7 e rendendo impossibile la spinta e6. Seguirebbe **19.Tac1** e **20.Ce4**, con guadagno di spazio. Dato il seguito della partita, la variante 1) deve venire considerata come la migliore.

19.Dd4-h4 Tf8-e8?

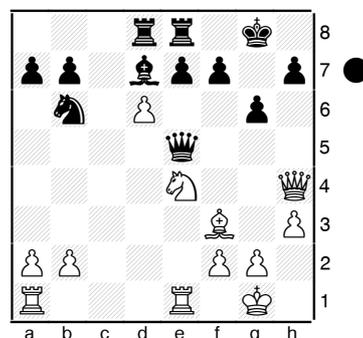
Questa mossa equivale all'abbandono.

Era corretto: **19... Cc8**, sebbene il Bianco dopo **20.Ce4 De5 (20... Db8 21.Cg5 h5 22.Axh5) 21.d6 Cxd6 (21... exd6?? 22.Cf6+)** ottenga con **22.Cxd6 Dxd6 23.Tad1** una posizione migliore.

1) **23... Df6 24.Dxf6 exf6 25.Axb7** ecc.

2) **23... Db6 24.Txe7 Axc6 25.Txd8 Txd8 26.Df6**, ecc. **20.Cc3-e4 Dd6-e5 21.d5-d6**

Diagramma 10



La trionfale avanzata.

Il Nero non può prendere e perde in ogni modo la qualità.

21... De5-g7 22.d6xe7 Td8-b8 23.Ce4-f6+ Rg8-h8 24.Cf6xe8

Il seguito è senza importanza.

Il Nero abbandonò alla 47ª mossa:

24... Txe8 25.Db4 Ae6 26.Tac1 Df6 27.Tc7 Cc8 28.Txb7 Cxe7 29.Dc3 Dxc3 30.bxc3 a5 31.Ag4 Cf5 32.Axf5 gxf5 33.Ta7 Tc8 34.Txa5 Txc3 35.Ta1 f4 36.f3 Rg7 37.a4 Tc2 38.Ta8 Rf6 39.a5 Rg5 40.Tg8+ Rh4 41.a6 f5 42.a7 Axc8 43.a8D Af7 44.Dd8+ Rh5 45.h4 h6 46.Df6 Ag6 47.Ta6 1-0

Partita n.3: Keres,P – Euwe,M

Sesta partita del match, 1939.

Difesa Nimzo-Indiana

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Af8-b4 4.Dd1-c2

È nota come la continuazione più solida; evita la creazione di un Pedone doppiato, controllando anche la casa e4.

4... Cb8-c6

La variante di Zurigo; il Nero abbozza la formazione di un centro d6-e5.

5.Cg1-f3 0-0

Con questa mossa il Nero permette l'inchiodatura del suo Cavallo f6. Questa inchiodatura non ha effetto se non quando è stato effettuato l'arrocco, come in questo caso.

Nella partita n° 6 si vedrà giocare, a questo punto, **5... d6**, mossa che mira direttamente alla realizzazione del piano concepito dal Nero.

6.Ac1-g5 h7-h6 7.Ag5-h4 d7-d6

7... g5 8.Ag5 indebolirebbe troppo l'ala di Re, svantaggio troppo grave, nonostante un guadagno di Pedone, dopo **8... g4 9.Ch4 Cxd4**, e successo di breve durata a causa di **10.Dd2!**, con doppio attacco sul Cd4 e su h6. Ad esempio: **10... c5 11.Dxh6! Cc2+? 12.Rd1 Cxa1 13.Ae5** e vince.

8.e2-e3 Dd8-e7

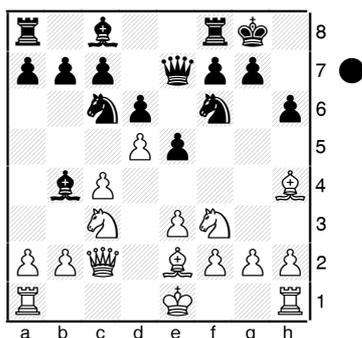
Era possibile un'immediata **8... e5**.

9.Af1-e2 e6-e5

Il Nero ha ristabilito l'equilibrio al centro. La formazione raggiunta fa pensare al diagramma 6, pag. 11, centro-tipo 3, con la differenza che il Bianco non possiede al centro che un Pedone e mezzo.

10.d4-d5

Diagramma 11.



Il Bianco non può ottenere di più, e con la sua ultima mossa cambia tattica e mette il catenaccio alla situazione al centro, consolidando così lo spazio conquistato da dove, più tardi, potrà essere organizzato uno sfondamento.

Al capitolo IV abbiamo sconsigliato la spinta d4-d5 (cfr. diagramma 30), poiché essa dava un considerevole sollievo al Nero, che, dopo il blocco dei Pedoni, non era più obbligato a proteggere la casa vulnerabile e5.

Ora le condizioni sono cambiate. Innanzitutto, perché la casa e5, in questa posizione, è sufficientemente protetta (attaccata due volte, difesa tre volte).

Nel diagramma 30 del capitolo IV la pressione su e5 era tale da costringere il Nero ad abbandonare il centro alcune mosse più tardi con e5xd4. Tale speranza non è in questo caso consentita al Bianco. Inoltre, esiste ancora un'altra differenza che ci consente di approvare la mossa d4-d5. Essa si ravvisa nella posizione del Pedone e bianco sulla casa e3 invece che in e4.

Nel capitolo IV abbiamo già osservato che la spinta d4-d5 del Bianco provocherebbe la risposta f7-f5 del Nero. Tale replica diviene ovviamente meno efficace quando in e4 non c'è nessun Pedone. Dopo il tratto del testo, entriamo nel

campo della teoria degli sfondamenti, trattata nel capitolo VIII. I due avversari mirano all'occupazione delle colonne aperte per le loro Torri, e, esaminando la posizione, notiamo due punti, in ogni schieramento, dove questo sfondamento potrebbe essere progettato (il Bianco in c5 ed f4, il Nero in c6 ed f5). D'altra parte, non avendo ancora i Pedoni dell'ala di Re perduto la loro mobilità, gli sfondamenti potrebbero sopravvenire in punti diversi su questo lato della scacchiera, cioè, se il Bianco gioca e3-e4, il punto di sfondamento del Nero si sposta da f4 ad f5, mentre un'eventuale spinta e5-e4 del Nero sposterebbe lo sfondamento bianco da f4 ad f3.

10... Cc6-b8 11.Cf3-d2

Innanzitutto per evitare un'inchiodatura del Cavallo, poi per preparare un salto in e4, o ancora per liberare la casa f per il Pedone bianco.

Inoltre, il tratto del testo ha una funzione preventiva. Dopo **11.0-0**, il Nero, ad esempio con **11... Axc3 12.Dxc3 g5 13.Ag3 Ce4 14.Dc2 f5!**, otterrebbe una forte posizione per attaccare; il salto di Cavallo in d2 controlla quindi al tempo stesso la casa e4.

11... Cb8-d7

La mossa **11... Te8** è confutata da **12.Axf6** e:

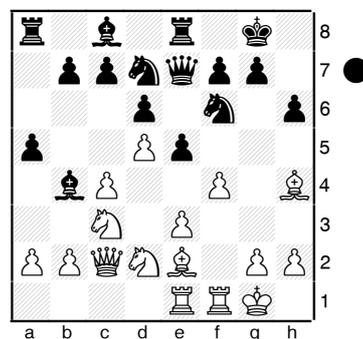
- 1) **12... gxf6** con grave indebolimento dell'ala di Re.
- 2) **12... Dxf6? 13.Da4** con guadagno di pezzo per il Bianco.

12.0-0 a7-a5 13.Ta1-e1

Preparazione complementare della spinta f2-f4.

13... Tf8-e8 14.f2-f4

Diagramma 12.



Prima di aprire una colonna, il giocatore deve innanzitutto convincersi del fatto che lo sfondamento sarà più favorevole a lui che al suo avversario, e le ultime mosse del Bianco sono da considerare sotto questo punto di vista; se il Nero ora cambia in f4, il Bianco sarà il più forte sulla colonna e, tanto più che il Nero non ha ancora terminato il suo sviluppo.

14... Ab4xc3

Il Nero si trovava alle prese con un difficile problema: era necessario che tenesse conto sia di f4xe5 (apertura della colonna f) che di f4-f5, seguita più tardi da g2-g4-g5 (apertura della colonna).

Con il tratto del testo il Nero inizia una serie di cambi, che gli procura un po' di «ossigeno».

15.Dc2xc3

L'accettazione di un Pedone doppiato con **15.bxc3** non può essere considerata se non nel caso in cui la presa di Donna sia un errore per una qualunque ragione, cosa che non si riscontra in questo caso.

Per contro, la ripresa di Pedone sarebbe assolutamente sfavorevole qui a causa della formazione c3-c4-d5, che sarebbe bloccata durante il resto delle operazioni, poiché il Nero domina completamente la casa c5 davanti ai Pedoni doppiati (la casa ideale, Cfr. capitolo III).

15... Cf6-e4

Il modo diretto per liquidare e per prevenire immediati pericoli.

16.Cd2xe4 De7xh4 17.g2-g3 Dh4-e7 18.Ae2-g4

Ben giocata!

Il Bianco si propone di giocare f4-f5, ma, siccome tale spinta renderebbe meno attivo il suo Alfiere (circondato dai propri Pedoni sulla medesima diagonale), vuole prima di tutto cambiarlo. Inoltre, il Bianco può permettersi di condurre queste operazioni, che richiedono del tempo, senza timore di vedere frustrato il suo piano da un'eventuale e5xf4 del Nero, che rende la colonna e, sulla quale il Bianco è il più forte.

18... Cd7-f6 19.Ce4xf6+ De7xf6 20.Ag4xc8 Ta8xc8 21.Tf1-f2

Il Bianco rimane in attesa, poiché non deve aver timore né di e5-e4 né di e5xf4.

1) **21... e4?** **22. Dxa5.**

2) **21... exf4 22.Dxf6 gxf6 23.Txf4** ed i Pedoni doppiati del Nero saranno ben presto indifendibili.

Da considerare anche che l'immediata **21.Dxa5** troverebbe una risposta in **21... exf4** e **22... Dxb2.**

21... b7-b6 22.Te1-f1

Minaccia fxe5 seguita dall'attacco su f7.

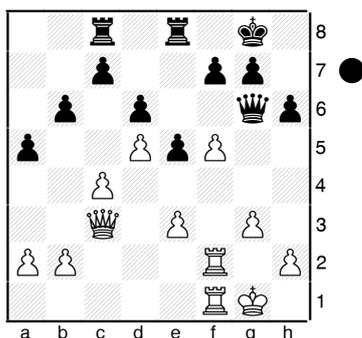
D'altra parte, le mosse e5-e4 o e5xf4 sono assolutamente sconsigliabili a causa del cambio delle Donne e dell'indebolimento dell'ala di Re del Nero.

22... Df6-g6

Senza timore di **23.fxe5 Txe5 24.Txf7.** Infatti, in questo caso il Nero cambierebbe la Donna per due Torri e la sua posizione risulterebbe soddisfacente.

23.f4-f5

Diagramma 13.



Ha inizio una nuova fase di gioco. Una delle note precedenti ci aveva indicato come lo sfondamento potesse spostarsi in g5. È evidente che in questo caso si tratta di una lunga preparazione, poiché: primo, la spinta g3-g4-g5 richiede essa stessa un certo numero di mosse, secondo, il Bianco avrà bisogno di parecchio tempo per mettere i suoi pezzi nelle posizioni maggiormente favorevoli.

23... Dg6-f6

Per impedire la spinta in f6.

24.e3-e4 c7-c6

Il Nero sfrutta la possibilità di sfondare sulla colonna e nonostante l'indebolimento dei Pedoni b6 e d6 che ne risulta.

25.d5xc6 Tc8xc6 26.a2-a4

Previene b6-b5.

26... Rg8-f8

Il Nero mette al sicuro il suo Re sull'altra ala, per potersi sottrarre alle conseguenze di un eventuale sfondamento g4-g5.

27.Tf1-d1 Te8-c8

Pressione sulla colonna d, contro-pressione sulla colonna e; lo sfondamento sull'ala di Re sembra essere stato messo nel dimenticatoio.

28.b2-b3 Rf8-e7 29.Dc3-f3 Re7-d7 30.h2-h4

Il Bianco torna al suo piano iniziale.

30... Rd7-c7 31.Rg1-f1

Per dare maggiore efficacia ai suoi pezzi, anche il Bianco sposta il suo Re sull'altra ala.

31... Rc7-b7 32.Rf1-e2 Tc8-c7 33.Tf2-h2 Df6-d8

Il Nero constata che il Bianco ha momentaneamente allentato la pressione sulla colonna f, ed approfitta dell'occasione per sostituire la sua Donna dalla funzione di blocco rimpiazzandola con un Pedone.

34.g3-g4 f7-f6 35.Th2-g2

Fervono i preparativi.

35... Tc7-c8 36.Tg2-g3 Dd8-d7 37.Df3-d3 Dd7-f7 38.Td1-h1 Tc8-h8

Contro un'eventuale g4-g5.

Ci si stupirà forse del fatto che il Bianco non abbia ancora giocato g4-g5. Questo sfondamento non è però il suo unico obiettivo. Prima di giocare questa mossa, il giocatore deve controllare e valutare le ripercussioni eventuali sul fronte di sfondamento e sugli altri fronti.

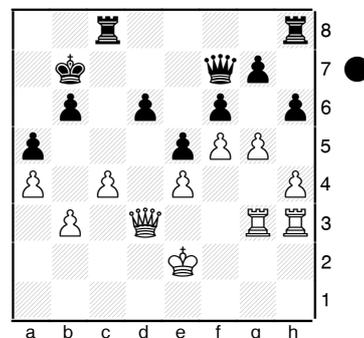
A ciò si aggiunge un fattore psicologico. Fino a quando il Bianco non gioca g4-g5, il Nero resta nell'incertezza e non sa come comportarsi. Con l'esecuzione dello sfondamento il Bianco perde i suoi *atouts* psicologici.

39.Th1-h3 Tc6-c8

Il Nero può lasciare il suo Pedone d, poiché **40.Dxd6?** verrebbe confutata da **40... Tcd8 41.Da3 Td4** con pericoloso contrattacco.

40.g4-g5!

Diagramma 14.



Finalmente. Notate l'opportuno triplicamento sulla 3ª traversa.

40... h6xg5 41.h4xg5 Df7-c7

Ora la minaccia a d6 è reale.

42.Dd3-d5+ Rb7-a7 43.Tg3-d3

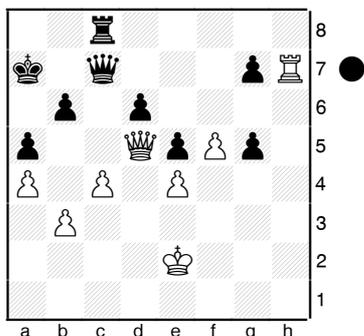
Il Bianco gioca molto astutamente. Egli preme su d6 nella speranza che il Nero si creda obbligato ad abbandonare la colonna h, e tale tattica ha successo.

43... Th8xh3?

L'errore decisivo: era corretta **43... fxg5** per poter giungere, dopo **44.Txh8 Txh8 45.Dxd6 Dxd6 46.Txd6**, ad un finale di Torri che offriva buone possibilità di patta (**46... Th4 47.Re3 Th3+**).

44.Td3xh3 f6xg5 45.Th3-h7

Diagramma 15.



Un completo successo della strategia del Bianco: la Torre bianca penetra in territorio nemico. Il Pedone nero in g5 non ha avvenire, ed ora il Bianco minaccia **46.f6**.

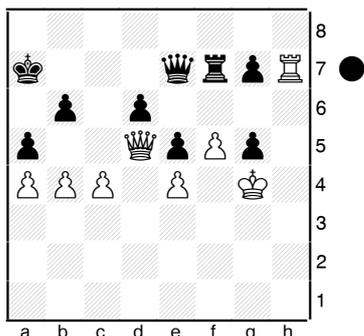
45... Dc7-e7 46.Re2-f3 Tc8-f8 47.Rf3-g4

Un vantaggio per la parte che ha maggiore libertà di movimenti sta nella possibilità di portare i propri pezzi nelle posizioni favorevoli. Il Re bianco in g4 è al sicuro, ed è pronto ad intervenire dopo il cambio delle Donne.

47... Tf8-f7

Per poter giocare, dopo **48.De6, 48... Dxe6 49.fxe6 Te7! 48.b3-b4!**

Diagramma 16.



Ora che l'azione sull'ala di Re è bloccata, il Bianco ne approfitta per forzare uno sfondamento decisivo sull'altra ala. Questo sfondamento ha un carattere diverso dal precedente, poiché il suo scopo è unicamente quello di privare il Re nero della sua protezione, al fine di sottoporlo ad un attacco combinato di Torre e Donna.

Ciò non di meno, la Donna e la Torre nere sono ancora in grado di proteggerlo; ma è un fatto certo che la lotta tra pezzi pesanti si risolve sempre in favore di quello il cui Re gode di maggior sicurezza. Il Re bianco è momentaneamente invulnerabile e non sarebbe in pericolo se non nel caso in cui il Bianco, preparato il suo sfondamento con Th7-h1-b1, si

vedesse contrattaccare dalla manovra del Nero Tf7-f8-h8 (Th4+).

48... a5xb4 49.a4-a5!

La conseguenza di quanto precede.

La variante principale è: **49... bxa5 50.Dxa5+ Rb7 51.Dxb4+ Rc7 52.Da5+** ed ora:

1) **52... Rb7 53.Th3**, ecc.

2) **52... Rd7 53.Da7+**

2a) **53... Rd8 54.Th8+ Tf8 55.Da8+** ecc.

2b) **53... Re8 54.Db8+ Rd7 55.Db7+ Re8 56.Dc8+ Dd8 57.Th8+** ecc.

2c) **53... Rc6 54.Da6+ Rc7 55.Th8! Tf8 56.Da7+**.

49... De7-b7

Consente al Bianco di catturare tutta una serie di Pedoni, ma offre comunque al Nero una piccola possibilità, fondata sulla conservazione del Pedone b.

50.a5xb6+ Ra7xb6 51.Dd5xd6+ Rb6-a7 52.Dd6xe5 b4-b3 53.Th7-h3!

La fine si avvicina. Ora **53... b2** fallisce a causa di **54.Ta3+**. Il Pedone b del Nero è veramente perduto.

53... Tf7-f6 54.De5-d4+ Tf6-b6

Altre possibilità:

1) **54... Ra6 55.Da1+ Rb6 56.Txb3+** ecc.

2) **54... Db6 55.Dd7+**

2a) **55... Ra8 56.Th8+** oppure

2b) **55... Ra6 56.Da4+** con cattura del Pedone b.

3) **54... Rb8 55.Th8+ Rc7 56.Td8**

3a) **56... Rc6 57.e5!** ecc.

3b) **56... Dc6 57.Td5**, ed il Nero non ha più difese.

Dopo il tratto del testo la partita è finita.

55.Th3xb3

Il Nero abbandona.

Partita n.4: O'Kelly,A – Szabo,L

Torneo zonale, Hilversum, 1947.

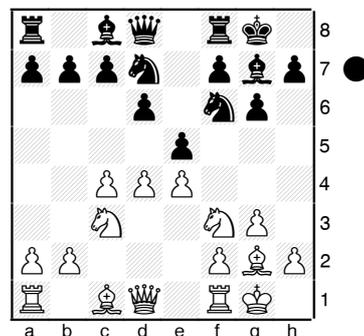
Gambetto di Donna, Est Indiana

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 d7-d6

Questa apertura mira alla formazione di un centro d6-e5, che differisce completamente dal sistema **3. ... d5** (Indiana Grunfeld), che ha altri scopi e che, in primo luogo, tende ad azioni violente al centro.

4.Cf3 Ag7 5.g3 0-0 6.Ag2 Cbd7 7.0-0 e5 8.e4

Diagramma 17.



Centro-tipo 3, diagramma 6, pag. 11, capitolo I, due Pedoni contro un Pedone e mezzo.

Esistono tre possibilità:

- 1) il Bianco gioca d4-d5: variante di spinta;
- 2) il Bianco cambiabili e5;
- 3) il Nero cambia in d4: variante russa.

Con la variante del cambio il Bianco rinuncia al suo lieve vantaggio, ed essa non merita quindi nessuna speciale raccomandazione.

La variante d4-d5 procura al Bianco una superiore libertà di movimenti, come abbiamo già visto nella partita n. 3. Per finire, la variante russa sembra poco raccomandabile, visto che, dopo il cambio, si assiste alla formazione del centro del diagramma 7, pag. 11, il semicentro. Per contro i pezzi neri, in particolare l'Ag7, guadagnerebbero in attività e ciò si è rivelato in diverse partite, ad esempio quelle di Bronstein e Boleslavskij, come un fattore importante.

8... c7-c6 9.h2-h3 e5xd4

La terza possibilità, il sistema russo.

10.Cf3xd4 Cd7-b6

Con l'intenzione di giocare d6-d5 e di ristabilire così l'equilibrio al centro con la maggior rapidità possibile. Con questa mossa, tuttavia, il Nero abbandona l'idea base di questa variante: attivare il rendimento dei pezzi. Boleslavskij e Bronstein hanno l'abitudine di giocare, a questo punto, **10. ... Cc5** o **10. ... a5**.

11.b2-b3 d6-d5 12.e4xd5 c6xd5 13.c4-c5

Un tentativo di confutazione del sistema. Da considerare anche **13.cxd5 Cbx5 14.Cxd5 Cxd5 15.Ab2**, ed il Bianco ottiene un piccolo vantaggio di sviluppo. Col tratto del testo il Bianco si procura una lieve superiorità materiale sull'ala di Donna (cfr. capitolo IX) e tale circostanza costituirà il motivo principale di lotta per ambo le parti.

13... Cf6-e4

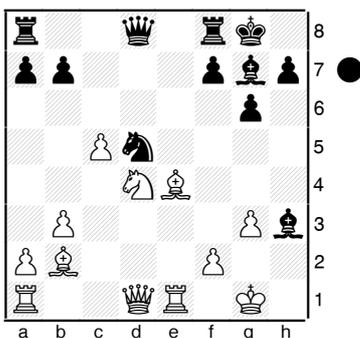
Una contromossa a sorpresa, basata su considerazioni combinate, ma che non soddisfa completamente. Migliore sarebbe stata **13... Cbd7**, ma il Bianco, anche in questo caso, avrebbe avuto le migliori possibilità.

14.Cc3xe4 d5xe4 15.Ac1-b2 Cb6-d5 16.Ag2xe4!

A ragione, il Bianco non teme il cambio del suo Pedone dell'ala con un Pedone centrale. Al contrario, tale cambio quadra con il suo piano, che tende alla realizzazione di una superiorità sull'ala di Donna, e l'apertura della diagonale g2-b7 è un elemento molto importante per l'attacco, tanto più che l'indebolimento dell'ala di Re che ne deriva non provoca preoccupazioni al Bianco.

16... Ac8xh3 17.Tf1-e1

Diagramma 18.



Si gioca a carte scoperte: il Bianco ha una netta superiorità sull'ala di Donna, il Nero ha una superiorità, meno netta, sull'ala di Re.

17... Dd8-d7 18.Dd1-d2 Cd5-e7?

Il compito del Nero non è facile, ma il tratto del testo è decisamente cattivo. Un atteggiamento passivo non è consentito quando l'avversario attacca violentemente.

Sarebbe stato indispensabile giocare **18. ... f5**, cioè contrattaccare e fare almeno un tentativo di approfittare della superiorità sull'ala di Re. Tale tentativo avrebbe potuto trasformarsi in seguito in un successo.

Ad esempio, dopo **19.Ag2 f4!**, il Nero sarebbe stato in ottima posizione, mentre dopo **19.Cxf5! Txf5 20.Axg7 Rxcg7 21.Tad1 Td8** la situazione per il Nero diviene dubbia.

Abbiamo tuttavia acquisito la certezza che la debole Cd5-e7 del Nero lo porta lentamente ma certamente alla sconfitta.

19.Ta1-d1 Tf8-d8 20. Dd2-b4

Con due minacce: cattura del Pedone b7 e guadagno di un pezzo dopo **21.Cf5!**

20... Ce7-d5

Il Nero non aveva scelta.

21.Db4-c4 Ta8-c8 22.b3-b4

Protegge c5 e prepara la mossa seguente.

Da notare che la contromossa f7-f5 non darebbe alcun risultato a causa di Cd4xf5 e Ac4xd5+. Il Nero, quindi, si limita ad un'attesa doppiamente funesta, date le molte debolezze della sua posizione e soprattutto dei pezzi Cd5 e Dd7. Cfr. l'Introduzione.

22... Cd5-f6 23.Ae4-f3

Il Nero non ha più difesa.

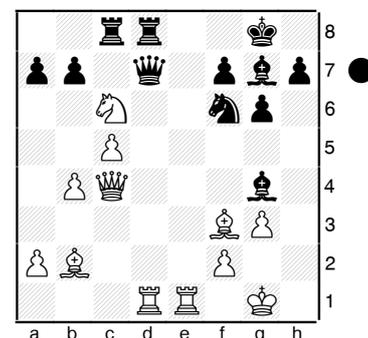
La minaccia è **24.Cc6!** con guadagno di qualità. Dopo **23... Dc7** segue **24.Cb5 Db8 25.Te7!**, ecc. e dopo **23... Cd5** segue **24.Cb5 Axb2 25.Txd5**, mossa decisiva, con la cattura della Donna nera.

23... Ah3-g4

Una contro-combinazione, unica cosa che il Nero possa tentare.

24.Cd4-c6

Diagramma 19.



Il Bianco esegue la sua minaccia.

24... Td8-e8

La «pointe». Se ora il Bianco prende in d7, il Nero recupera materiale sufficiente per coprire la perdita della Donna.

25.Cc6-e5!

La confutazione. Per evitare la perdita di un pezzo, il Nero deve ora cedere un Pedone. Sfortunatamente, non si tratta di un qualunque Pedone, ma del Pedone b7, e la sua scomparsa

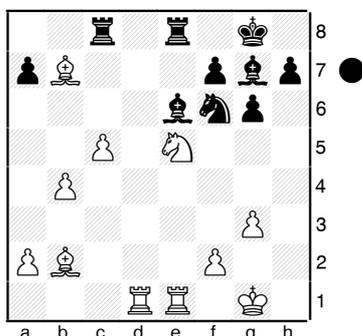
accentua decisamente la superiorità del Bianco sull'ala di Donna.

25... Dd7-e6

L'Ag4 deve essere protetto.

26.Dc4xe6 Ag4xe6 27.Af3xb7

Diagramma 20.



Il dado è tratto.

La superiorità del Bianco sull'ala di Donna equivale a due Pedoni passati legati.

27... Tc8-c7

Non era migliore **27... Tb8 28.c6.**

28.Ab7-c6 Te8-b8

Il Nero non approfitterà di queste piccole debolezze transitorie nella catena dei pezzi bianchi (il Ce5 protegge l'Ac6 e si trova sulla diagonale Ag7-Ab2). Dopo, ad esempio, **28... Cd7** segue **29.Cxd7 Axb2 30.Cf6+** con guadagno di qualità, e dopo **28... Tec8** il Bianco non ha affatto la necessità di ritirare l'Alfiere, come dimostra il seguito: **29.a3 Txc6? 30.Cxc6 Txc6 31.Td8+ Af8 32.Axf6**, ecc.

29.a2-a3 Cf6-g4 30.Ae6-f3 h7-h5 31.Ce5-c6

La liquidazione. La partita è perduta per il Nero.

Il seguito è stato:

31... Ag7xb2 32.Cc6xb8 Ab2xa3 33.Td1-d8+ Rg8-g7 34.Cb8-a6 Tc7-c8 35.Td8xc8 Ae6xc8 36.Tel-a1 Aa3-b2 37.Tal-a2 Ab2-c3 38.b4-b5 Ac3-d4 39.Af3xg4 h5xg4 40.Ta2-d2 Ad4-f6 41.Ca6-c7 Af6-e7 42.Cc7-e8+ Rg7-f8 43.Ce8-d6 Ac8-e6 44.b5-b6 a7xb6 45.c5xb6 Ae7-g5 46.b6-b7

Il Nero abbandona.

Partita n.5: Smyslov, V – Keres, P

Torneo per il Campionato del Mondo - Mosca 1948.

Gambetto di Donna, Difesa Ortodossa variante di Cambio

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 c7-c6 5.e2-e3 Cb8-d7

La posizione scelta dal Nero viene definita: *Difesa Ortodossa del Gambetto di Donna* (cfr. anche Capitolo X). Il Nero si procura una posizione solida, ma che non da molte possibilità di poter assumere il controllo delle operazioni. Per essere giusti, il giocatore che ha il Nero non ha il diritto di essere tanto esigente, e poiché l'apertura di Gambetto di Donna-Ortodossa riduce al minimo il vantaggio del primo tratto del Bianco, è comprensibile che tale apertura abbia sempre avuto dei seguaci anche tra i più forti giocatori.

6.c4xd5 e6xd5

A prima vista, un cambio che stupisce: il Bianco, che ha un lieve vantaggio al centro (all'incirca come quello del dia-

gramma 6, pag. 11, centro-tipo 3), l'abbandona volontariamente liberando in questo modo l'Alfiere di Donna nero (capitolo X).

Perché questa filantropia?

Esclusivamente per aprire la colonna e; sebbene il Nero ottenga in contropartita la colonna e, l'esperienza ha provato che si può manovrare con maggiore facilità su di una colonna dell'ala di Donna che su di una colonna centrale. Cosa che è comprensibile, poiché nel secondo caso si ha spesso bisogno dei Pedoni dell'ala di Re, mentre essi hanno un altro compito da svolgere.

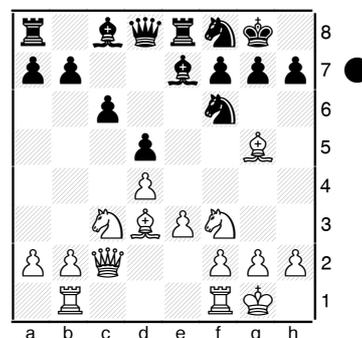
Notate che la colonna e non è completamente aperta, ma lo è soltanto a metà, così come la colonna e (cfr. capitolo IV).

7.Af1-d3 Af8-e7 8.Cg1-f3 0-0 9.Dd1-c2 Tf8-e8 10.0-0 Cd7-f8

Conclusione bilaterale dello sviluppo. Il bianco ha un po' più di libertà a causa della posizione dell'Ag5, ma il Nero arriverà egualmente a portare i suoi pezzi ai posti giusti.

11.Ta1-b1!

Diagramma 21.



Inizia qui la strategia delle colonne semi-aperte. Il Bianco spingerà il suo Pedone b (b2-b4-b5) al fine di attaccare il Pedone c avversario e di sfruttare così la sua colonna e semi-aperta. Con a7-a6, il Nero non può bloccare la marcia del Pedone b a causa della spinta a2-a4, seguita da b4-b5. L'analoga strategia dall'altra parte della scacchiera richiederebbe l'avanzata dei Pedoni f e g, e non solo il Nero non è pronto a ciò, ma tale avanzata comporterebbe un grave indebolimento della sua ala di Re.

11... Cf8-g6 12.b2-b4 Ae7-d6?

Il Nero si preoccupa poco del piano dell'avversario, troppo poco. Egli avrebbe dovuto giocare **12... a6** e tentare, dopo **13.a4**, la replica **13... Ce4**, per ottenere una posizione un po' aggressiva.

13.b4-b5! Ac8-d7 14.b5xc6

Ora il Nero ha la scelta tra due mali.

Dopo **14... bxc6**, il Pedone nero rimane arretrato (cfr. capitolo II), e tale debolezza pesa parecchio sulla bilancia, soprattutto per il fatto che il Bianco può eliminare in qualunque momento il pezzo protettore Ad7 con la mossa Af5. Dopo **14... Axc6**, il Pedone d5 diviene debole, cosa che può avere conseguenze egualmente spiacevoli, come ci insegnerà il seguito delle operazioni.

14... Ad7xc6

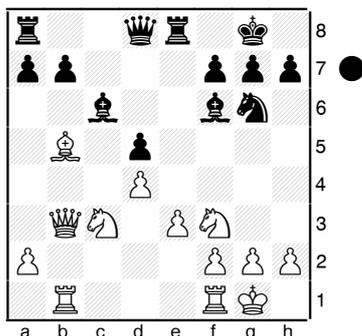
A prima vista la posizione del Nero da un'impressione accettabile, ma ciò è pura apparenza.

15. Dc2-b3!

Minaccia **16.Axf6**, ed il Nero sarebbe obbligato a riprendere con il Pedone g per evitare di perdere d5.

15... Ad6-e7 16.Ag5xf6 Ae7xf6 17.Ad3-b5!

Diagramma 22.



Il culmine della strategia del Bianco. Il Nero non può effettuare il cambio in b5 per **18.Dxb5**, con doppia minaccia su b7 e d5.

17... Dd8-d6 18.Tf1-c1

Il Bianco poteva già provocare un Pedone arretrato all'avversario, con **18.Axc6**, ma si riserva tale possibilità.

18... h7-h5 19.Cc3-e2

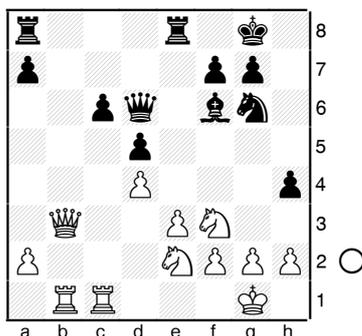
Questa mossa consente al Nero di evitare il disagio di un Pedone arretrato. Il Bianco avrebbe dovuto proseguire con **19.Axc6 bxc6 20.Ca4** o **20.Ce2**.

19... h5-h4?

Il Nero spera troppo nel suo attacco sull'ala di Re, che altro non è se non un tentativo disperato e trascura la possibilità di ottenere una posizione accettabile con **19... Axb5 20.Dxb5 b6**. Dopo **21.Tc6 Dd7**, la mossa **22.Tbc1** non è più raccomandabile per **22... Ce7**, e sebbene il Bianco disponga di notevoli possibilità, un approfondito esame della situazione ha provato che lo svantaggio del Pedone isolato d è tollerabile.

20.Ab5xc6 b7xc6

Diagramma 23.



Il Bianco ha raggiunto il punto ideale della sua strategia di colonna semi-aperta: un Pedone nero arretrato in c6 (capitolo II). La casa c5 è solidamente controllata dal Bianco, cosicché la spinta c6-c5 deve essere considerata come una faccenda a lungo respiro.

21.Db3-a4 Cg6-e7 22.Tb1-b7

È evidente che l'azione lungo la colonna semi-aperta e porta all'apertura della colonna b per il Bianco. Cosicché, se il Nero avesse incluso la spinta a7-a6 nelle sue operazioni (ed

il Bianco, quindi, a2-a4), avrebbe ottenuto l'apertura della colonna a per la sua Torre, cosa che avrebbe rappresentato un certo compenso per la perdita della colonna b.

Col tratto del testo, il Bianco si introduce sulla 7ª traversa, il modo usuale per trarre profitto da una colonna aperta: a parte le azioni verticali, sono necessarie anche le azioni orizzontali (capitolo V).

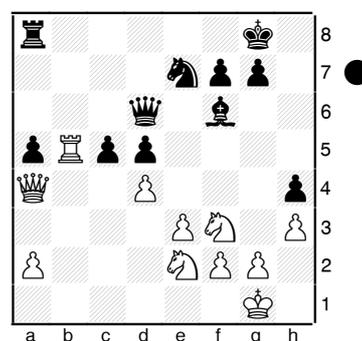
22... a7-a5 23.h2-h3 Te8-b8 24.Tc1-b1 Tb8xb7 25.Tb1xb7 c6-c5

Equivale all'abbandono di un Pedone; ma il Nero non ha più buone continuazioni. Praticamente tutti i suoi pezzi sono forzati all'inattività.

26.Tb7-b5!

Il Pedone a nero non si può salvare. Osserviamo ancora una volta l'azione orizzontale di una Torre su di una colonna aperta.

Diagramma 24.



26... c5xd4 27.Ce2xd4 Ta8-c8

Dopo **27... Dc7** seguirebbe **28.Cb3** con cattura di a5.

28.Cd4-b3

Il Nero minacciava scacco matto con Te1.

28... Af6-c3

La difesa del Pedone a porta alla perdita del Pedone h.

29.Da4xh4

E non **29.Cxa5? Da6** (minaccia **30... Aa8 30.Tb7 Axa5 31.Txc7**, a causa di **31... Tc1+ 32.Rh2 Ac7+ 33.Txc7 Dd6+** con guadagno di qualità per il Nero.

29... Tc8-c4 30.g2-g4

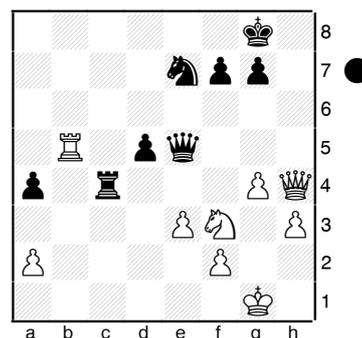
Con un Pedone in più il Bianco vince facilmente, essendo la sua posizione nettamente superiore.

30... a5-a4 31.Cb3-d4 Ac3xd4 32.Cf3xd4 Dd6-e5

Minaccia **33... Tc1+ 34.Rg2 De4+**, ma il Bianco può difendersi aggressivamente, poiché dispone anch'egli di alcune minacce.

33.Cd4-f3!

Diagramma 25.



Ora **33... Tc1+ 34.Rg2 De4** fallisce per **35.Tb8+ Cc8 36.Dd8+** guadagnando il pezzo.

33... De5-d6 34.Tb5-a5 Tc4-c8

Altre difese contro **35.Ta8+** erano egualmente insufficienti, tanto più che il Bianco ha ancora di riserva la mossa Cg5.

35.Ta5xa4

Quanto segue non ha più importanza.

35... Ce7-g6 36.Dh4-h5 Dd6-f6 37.Dh5-f5 Df6-c6 38.Ta4-a7 Tc8-f8 39.Ta7-d7 d5-d4 40.Td7xd4 Af8-a8 41.a2-a4

Il Nero abbandona, poiché dopo **41... Txa4 42.Td8+ Cf8 43.Dxf7+ Rxf7 44.Ce5+** il Bianco entra in finale con 3 Pedoni in più dell'avversario.

Partita n.6: Euwe,M – Kitto,F

Torneo di Plymouth, 1948.

Nimzo-Indiana, Sistema di Zurigo

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Af8-b4 4.Dd1-c2 Cb8-c6 5.Cg1-f3 d7-d6

Cfr. anche la partita n° 3, nella quale il Nero prosegue con la meno forte **5... 0-0**.

6.Ac1-d2

Con l'intenzione di costringere l'Alfiere nero a prendere una decisione, con a2-a3, sebbene anche l'immediata **6.a2-a3** sarebbe stata possibile; ma, dopo la risposta **6... Axc3+**, il Bianco sarebbe stato forzato a riprendere con la Donna perdendo il controllo della casa c4, cosa che avrebbe potuto fornire nuove possibilità al Nero con una imminente Ce4 seguita da f5.

6... 0-0 7.a2-a3 Ab4xc3 8.Ad2xc3

Ora che il Bianco ha saputo conservare la sua coppia di Alfiere (capitolo III), sarà necessario creare situazioni nelle quali gli Alfiere siano i protagonisti. In altri termini, il Bianco tenterà di aprirsi delle diagonali lungo le quali gli Alfiere possano esercitare una certa pressione; egli, dunque, sta cercando un gioco aperto.

8... Dd8-e7

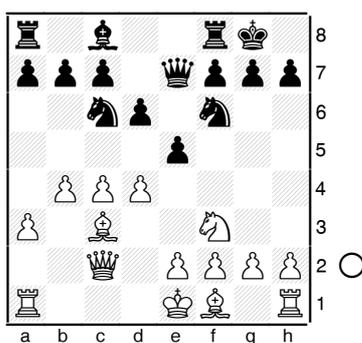
Preparando e6-e5, idea di questa variante. Ciò non di meno, la Donna nera in e7 non è in una casa favorevole, e sarebbe stato necessario giocare a questo punto **8... Tf8-e8**, come vedremo nel seguito.

9.b2-b4

Con questa mossa il Bianco comincia già a disturbare il Cc6; il tempo stringe!

9... e6-e5

Diagramma 26.



Giusto in tempo, poiché, una volta scacciato il Cc6, la spinta e6-e5 non sarebbe stata possibile. Esaminando la situazione

più a fondo, noteremo le caratteristiche della variante di Zurigo, e cioè:

1) per il Nero: Egli ha creato un centro regolandosi sul colore del suo Alfiere: l'Ac8 ha una diagonale libera, ed è quindi meglio piazzato che nel comune Gambetto di Donna (capitolo X). Gli altri pezzi occupano egualmente case soddisfacenti, e lo sviluppo è lievemente maggiore di quello del Bianco.

2) per il Bianco: Esaminiamo le possibili mosse che il Bianco può giocare in risposta all'ultima del Nero.

a) **10.d5** non è accettabile. La posizione sarebbe bloccata ed i due Alfiere resterebbero imprigionati.

b) **10.e3** non è maggiormente raccomandabile. Il Nero risponderebbe con e5-e4, imprimendo nuovamente alla partita un carattere chiuso.

c) **10.b5**, dopo **10... Cxd4 11.Cxd4 exd4 12.Axd4** conduce ad un gioco aperto nel quale gli Alfiere potranno agire; ma il Nero potrebbe infastidire il Bianco, a causa del suo vantaggio di sviluppo, con **12... Ce4** (per proseguire con Af5) **13.f3? Dh4+ 14.g3 Cxg3 15.Af2, Df6**, ecc.

d) **10.dxe5**, corretta, che da spazio agli Alfiere senza rischi, come si noterà dal seguito.

10.d4xe5!

La forza di questa presa sta nel fatto che il Nero non può rispondere con **10... dxe5** a causa di **11.b5!**, ed il Bianco guadagna almeno un Pedone o la qualità (ad esempio, dopo **10... dxe5? 11.b5 e4 12.bxc6 exf3 13.Ab4**).

10... Cc6xe5 11.e2-e3

Anche dopo **11.Cxe5 dxe5**, il Bianco avrebbe avuto una posizione soddisfacente, ma il tratto del testo è più forte, perché la diagonale dell'Ac8 rimane aperta, cioè non è bloccata da Pedoni. D'altronde, il Bianco non teme la presa in f3, poiché essa aumenterebbe il carattere aperto della partita e l'efficacia degli Alfiere bianchi.

11... Ac8-g4

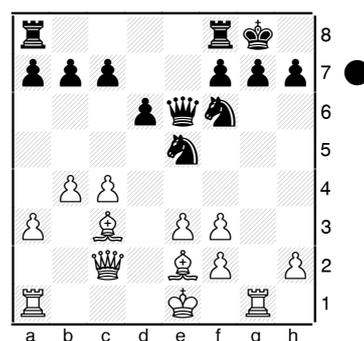
Da considerare anche **11... Ad7**, seguita da **12... Ac6** con lo scopo di occupare e4. Per bloccare gli Alfiere, è meglio occupare la maggior parte possibile di case centrali.

12.Af1-e2 Ag4xf3?

Questa presa va contro lo spirito difensivo dell'apertura. Innanzitutto il Nero apre il gioco, ed in secondo luogo abbandona il suo unico Alfiere, mentre in una lotta contro due Alfiere un Alfiere ed un Cavallo valgono più di due Cavalli. Corretta era **12... Ah5**, seguita eventualmente da Ag6 e dall'occupazione di e4.

13.g2xf3 De7-e6 14.Th1-g1!

Diagramma 27.



Soltanto ora diviene chiaro che il Nero si è causato un danno notevole giocando la sua 12^a mossa senza riflettere. Sebbene il Bianco non abbia ancora portato a termine il suo sviluppo, la sua forza d'attacco è già tanto poderosa che i suoi pezzi minacciano già da soli la fortezza del Re nemico. Ad esempio: **14... Cxc4? 15.Axc4, Dxc4 16.Axf6!! Dxc2 17.Txg7+ Rh8 18.Tg1** matto. Due Alfieri in finale danno già forza, ma quando sono appoggiati dalle Torri essi diventano invincibili.

14... Cf6-e8

Una buona mossa difensiva, con la quale il Nero difende innanzitutto g7, e rende quindi possibile la spinta f7-f6, che erige un muro di cemento contro il fuoco di mitraglia dell'Ac8.

15.f3-f4

Un importante elemento della strategia dei due Alfieri: mosse di Pedoni per scacciare i Cavalli, togliendo così il raggio d'azione a questi pezzi «miopi». Alfieri e Pedoni dominano ora un grande campo minato, sul quale nessun Cavallo nemico può avventurarsi.

15... Ce5-d7 16.0-0-0

La maniera più semplice per mobilitare anche la seconda Torre.

16... a7-a5

Il Nero tenta di lanciare una controffensiva, ma i suoi mezzi non sono più sufficienti. D'altra parte, non era possibile trovare un adeguato sistema di difesa. Dopo, ad esempio, **16... f6**, sarebbe seguita **17.Ad3**. D'altronde la forza dei due Alfieri è facile da sfruttare: l'ostruzione di uno da attività all'altro. Solo una doppia fila di Pedoni formerebbe una difesa assoluta contro due Alfieri.

17.Ad1-d5

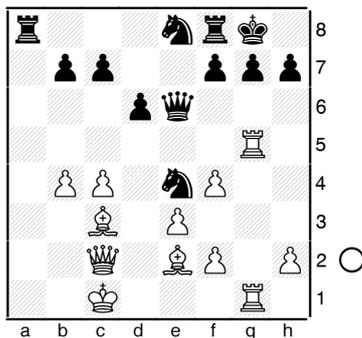
Per far partecipare all'azione la seconda Torre.

17... Cd7-f6 18.Td5-g5

Naturalmente **18.Axa5** non è da prendere in considerazione a causa di **18... Txa5 19.bxa5 Ce4** ed il Nero prende fiato.

18... a5xb4 19.a3xb4 Cf6-e4

Diagramma 28.



Suicida! Ma che altro si può fare?

Esaminiamo:

1) **19... Dc4? 20.Txg7+ Cxg7 21.Txg7+**

1a) **21... Rxg7 22.De4**, ecc.

1b) **21... Rh8 22.Axf6**, ecc.

2) **19... g6 20.f5 De7 (20... De4 21.Ad3** costa un tempo al Nero) **21.Ad3 Cg7 22.fxg6 fxc6 23.Axg6 hxg6 24.Dxg6 Tf7 25.Axf6** ed il Bianco ha due Pedoni in più ed una forte posizione.

3) **19... c6 20.Txg7+! Cxg7 21.Db2 Cfe8** (diversamente i Cavalli sono perduti) **22.Axg7 f6 23.Axf6+ Rf7 24.Ah5** matto.

Questa variante soprattutto mostra la forza di attacco di Alfieri e Torri combinati.

4) **19... Ta6 20.Txg7+ Cxg7 21.Db2 d5 22.cxd5** seguita da **23.Axa6**, ecc.

5) **19... h6 20.Txg7+** con analogha liquidazione.

20.Tg5xg7+

Senza commento.

20... Ce8xg7 21.Tg1xg7+ Rg8-h8 22.Tg7xf7+

Il Nero abbandona.

22... Cf6 diviene impossibile a causa di Dxc7 matto, mentre

22... Rg8 23.Tg7+ Rh8 24.Te7+ costerebbe la Donna.

Partita n.7: Botvinnik, M – Smyslov, V

Sverdlovsk 1943.

Partita dei Tre Cavalli

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Cb1-c3 Af8-b4

Un'altra variante della Partita dei Tre Cavalli, e precisamente la variante Russa che si ottiene dopo **1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cg8-f6 3.Cb1-c3 Af8-b4**, è più raccomandabile, poiché in tale variante il tratto seguente **4.Cd5** diviene inoffensivo.

4.Cc3-d5!

Confuta **3... Ab4**, a meno che il Nero non consenta il cambio di questo Alfiere. Tuttavia, non bisogna sopravvalutare il guadagno di un tempo in questa fase della partita, poiché la posizione avanzata del Cavallo porta facilmente a dei cambi, che fanno perdere questo vantaggio.

4... Ab4-e7

Non sembra la migliore: il Nero perde un tempo e non evita il cambio del Cavallo per il suo Alfiere. Bisogna tuttavia riconoscere che esiste una differenza tra la presa in b4, mediante la quale il Cavallo c6 verrebbe decentrato, ed una presa in e7, che migliora lo sviluppo del Nero.

5.d2-d4 d7-d6

Centro-tipo 3, diagramma 6.

6.Af1-b5

La posizione raggiunta in questo modo assomiglia molto alla variante Steinitz della Partita Spagnola (cfr. capitolo IV), con la differenza che il Cavallo bianco si trova in d5 in luogo di c3. Ciò procura sia vantaggi che inconvenienti.

6... Ac8-g4

Se il Cavallo fosse stato in c3, questa continuazione aggressiva non sarebbe stata possibile per **7.d5! a6 8.Aa4 b5 9.Cxb5 axb5 10.Axb5** ed il Bianco guadagna almeno un Pedone.

7.d4xe5

Un altro modo di diminuire la pressione su d4 sarebbe stato **7.c3**, dopodiché il Nero, con Cf6 o Af6, avrebbe potuto proseguire nella sua azione contro il centro del Bianco.

Botvinnik, il quale in generale non ama le situazioni confuse al centro, fa a questo punto una piccola concessione (parità al centro) per poter approfittare della posizione del Cd5.

7... d6xe5 8.h2-h3 Ag4-d7

8... Ah5 sarebbe costata un Pedone dopo **9.g4 Ag6 10.Cxe5 9.Dd1-e2 Cg8-f6 10.Ac1-g5**

Ora il Bianco ha ottenuto una palese superiorità di spazio, ed il Nero farebbe bene a tenerla in considerazione.

10... 0-0?

Il Nero ha lasciato perdere l'occasione di approfittare della posizione avanzata del Cavallo d5, e la sua ultima mossa ne fa subire unicamente gli inconvenienti. Sarebbe stato corretto ed indispensabile prenderlo; ad esempio: **10... Cxd5 11.exd5 Axc5 12.dxc6 bxc6 13.Dxe5+** (13.Cxe5 0-0 è pericolosa per il Bianco) **13... De7 14.Dxe7+ Axe7 15.Ad3** e sebbene il Bianco abbia una migliore posizione di Pedoni, il Nero ha un'altra possibilità, e cioè quella di possedere ancora la coppia degli Alfieri. Cfr. capitolo III, diagramma 28.

11.Ag5xf6

Per impedire la suddetta liquidazione.

11... Ae7xf6 12.0-0!

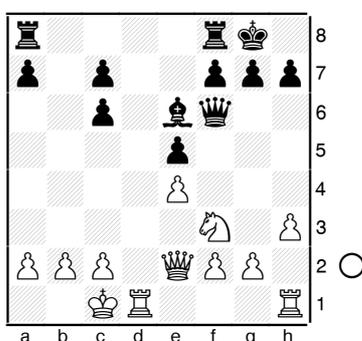
Con la minaccia **13.Cxf6+**, che obbliga il Nero a riprendere con il Pedone.

12... Ad7-e6

Mette al sicuro l'Alfiere.

13.Ab5xc6 b7xc6 14.Cd5xf6+ Dd8xf6

Diagramma 29.



La situazione si è finalmente chiarita; ci troviamo nel pieno di quanto esposto al capitolo III, ed ora il problema che si pone è questo: che compenso ha il Nero per il suo Pedone doppiato isolato (diagramma 27, 28 o 29)?

Una cosa è certa: senza le Donne, il giocatore che ha il Nero non avrebbe nessun compenso, e la sua unica possibilità risiede nelle prospettive d'attacco sulla colonna b. Tali prospettive non sono avvertibili con un semplice colpo d'occhio, ed è degno di nota che Botvinnik abbia saputo annullarle prima che il suo avversario abbia iniziato a sfruttare questa colonna.

15.De2-e3!!

Mossa incredibilmente efficace, e che prova come Botvinnik possieda una vista molto profonda in posizioni di questo tipo. Esaminiamo più a fondo la posizione:

15... Axa2 16.b3 (che altro?) 16... a5 17.Rb2 a4 18.Rxa2 axb3+

1) **19.Rxb3 Tfb8+ 20.Rc3 Ta3+**, ecc.

2) **19.Rb2 bxc2 20.Rxc2 Ta2+ 21.Rb1 Tfa8 22.Dc3 De6.**

Potremmo continuare così e constatare che il Bianco in queste condizioni non ha le migliori prospettive.

Ma, allora, che intenzioni ha il Bianco? Perché la mossa **15.De2-e3** è tanto forte?

Ve lo spieghiamo: **15... Axa2 16.b3 a5** ed ora **17.Dg5!** Se ora il Nero permette il cambio delle Donne con **17... a4**, segue **18.Dxf6 gxf6 19.Rb2 axb3 20.axb3** e l'Alfiere nero verrà lentamente catturato. Se il Nero evitasse il cambio con

17... De6, seguirebbe **18.Dxe5 Dc8 19.Db2**, e l'Alfiere nero viene immediatamente confiscato.

Queste ultime varianti sono facili da calcolare; era soltanto necessario pensarci.

15... Tf8-b8

Giocando **15... h6** il Nero avrebbe potuto impedire l'attacco di Donna bianca in g5, ma in questo caso il Bianco avrebbe guadagnato un Pedone con **16.Dc5.**

16.a2-a3

Ed ecco che il Bianco non gioca **16.Dg5!** Senza dubbio egli temeva complicazioni in finale del tipo: **16... Axa2 17.Dxf6 gxf6 18.b3 Axb3 19.cxb3 Txb3.** La presenza di tutte le Torri aumenta spesso le possibilità di patta.

16... Tb8-b5

Ora la mossa **16... h6** sarebbe stata confutata da **17.Dc3.** Dopo il tratto del testo il Nero minaccia di giocare h7-h6, ma il Bianco non gli permette più di effettuare questa spinta.

17.De3-g5!

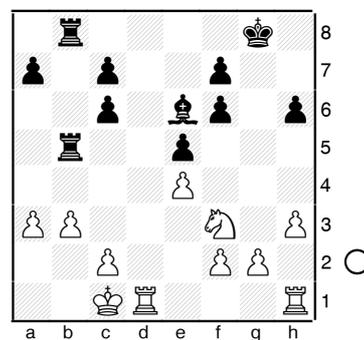
Come abbiamo osservato in precedenza, il cambio delle Donne toglierebbe al Nero le possibilità di contrattacco che egli ha in compenso della sua indebolita catena di Pedoni.

17... Ta8-b8 18.b2-b3 h7-h6

Effettuando il cambio lui stesso, il Nero si sarebbe procurato nuove difficoltà: **18... Dxc5 19.Cxc5**, e dopo la presa in e6 la Torre bianca può penetrare in territorio avversario attraverso d7.

19.Dg5xf6 g7xf6

Diagramma 30.



La prima fase della partita è conclusa. Per il Bianco ora si tratta di concretizzare il vantaggio posizionale, il che non appare, nel caso che ci interessa, difficile.

20.Td1-d3!

Sia per raddoppiare le Torri, che per attivare orizzontalmente l'azione delle stesse (capitolo V). Era da considerare anche Ch4, per impedire lo « scioglimento » del Pedone doppiato f. Il tratto del testo, tuttavia, conduce direttamente allo scopo: l'assedio di c6.

20... f6-f5

Una spinta corretta, che porta al cambio del Pedone doppiato f e procura all'Alfiere nero un nuovo campo d'azione.

21.e4xf5 Ae6xf5

La liquidazione **21... e4 22.Tc3 exf3 (22... Axf5 23.Cd4) 23.fxe6 fxc2 24.Tg1 Tg5 25.Tg3**, costa un Pedone.

1) **25... Txc3 26.exf7+ Rxf7 27.fxc3** ecc.

2) **25... fxe6 26.Txc3+ hxc3 27.Txc3 Tb5 28.f4**, ecc.

22.Td3-c3 Af5-d7

Dopo **22... Tb8-b6** segue **23.Td1**, e la penetrazione di questa Torre non può essere impedita; **23... Td5** costerebbe due Pedoni.

23.Th1-d1 Ad7-e8 24.a3-a4 Tb5-a5

L'unica casa che resta.

Si vede già come il Nero sia legato mani e piedi, a causa della sua cattiva catena di Pedoni.

25.Cf3-d2

Crea nuove possibilità, non solo per il Cavallo (c4 ed e4) ma anche per la Tc3 (f3 e g3).

25... Ta5-d5

Il Nero ne approfitta per portare la sua Torre sulla colonna d.

26.Cd2-e4

Minaccia innanzitutto **27.Cf6+**.

26... Td5xd1+

26... Rg7 27.Tg3+ Rf8 28.Cf6 Txd1+ 29.Rxd1 conduce al seguito della partita.

27.Rc1xd1 Tb8-d8+ 28.Rd1-e2

Ora si presenta una nuova minaccia di guadagno di Pedone:

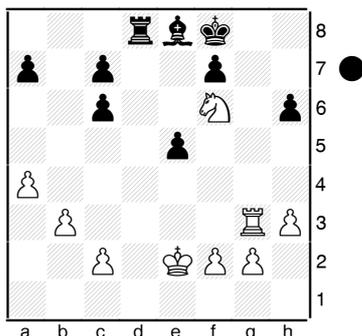
29.Cf6+ seguita da **30.Cxe8** e **31.Txc6**.

28... Rg8-g7 29.Tc3-g3+ Rg7-f8

Un errore grossolano sarebbe stato **29... Rh8** per **30.Cf6** (minaccia il matto) **30... Ad7 31.Td3** con cattura di pezzo.

30.Ce4-f6

Diagramma 31



In questo esempio vediamo molto bene la forza orizzontale della Torre. Il punto culminante della lotta si è rapidamente spostato da una parte all'altra, ed il difensore non riesce più a tenere il passo.

Il Nero ha ora due possibilità:

1) **30... c5**, ed il Bianco replica con **31.Tg8+** e **32.Txe8+** con finale di Pedoni analogo a quello trattato nel capitolo III.

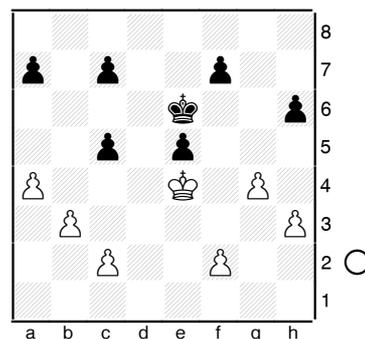
2) **30... Re7** ed il Bianco replica con **31.Cg8+** guadagnando un Pedone.

«Una scelta difficile!» pensa indubbiamente il lettore.

Niente affatto! Il maestro che ha esperienza sa che un finale con Pedoni doppiati isolati porta inevitabilmente alla sconfitta, e sceglie quindi senza esitazione la seconda soluzione.

A noi tuttavia interessa esaminare attentamente questo finale di Pedoni: **30... c6-c5 31.Tg3-g8+ Rf8-e7 32.Tg8xe8+ Td8xe8 33.Cf6xe8 Re7xe8 34.Re2-d3 Re8-d7 35.Rd3-e4!** (anche **35.Rc4** vince, ma meno sistematicamente) **35... Rd7-e6**.

Diagramma 32.



36.g2-g4

Per impedire che il Re bianco sia scacciato dalla sua posizione centrale. In primo luogo si deve valutare la libertà di movimenti del Re nero. Supponiamo: **36... Rd6 37.Rf5 Rd5 38.h4 Rd4 39.g5 hxg5 40.h5** e vince. Esaminiamo ora **36... Rf6 37.Rd5 Rg5** (il Nero non deve rinviare questa mossa, poiché dopo **38.h4** avrà ben presto dei tempi di ritardo) **38.Rxe5 Rh4 39.f4 Rxh3 40.g5 hxg5 41.fxg5 Rg4 42.Rf6 Rf4 43.c4 Rg4 44.Rxf7 Rxg5 45.Re6**, ecc. Il Re nero, quindi, non può muoversi per il momento, a meno che la casa d5 non venga inibita al Re bianco.

36... c7-c6 37.h3-h4

Ora **37... Rd6** è ancora un errore a causa di **38.Rf5**, mentre **37... Rf6** fallisce per **38.Rd3** seguita da **39.Rc4!** che dà luogo ad una rapida variante vincente (il Bianco tiene in riserva tre mosse: c3, f3 ed h5).

Il Re nero è sempre inattivo, e se non si decide ad intervenire la partita sarà ben presto terminata con **37... a5 38.f3! f6 39.c4 Re7 40.Rf5 Rf7 41.h5**, ecc.

Il Nero, tuttavia, dispone ancora di una risorsa caratteristica in questo genere di finali, cosicché può rendere più ardua la vittoria del suo avversario:

37... c5-c4 38.b3xc4

In questo modo il Nero ha tolto la casa c4 al Bianco, procurandogli anche un Pedone doppiato.

38... Re6-f6!

Ora il Re nero si mette velocemente in azione.

39.g4-g5+ h6xg5 40.h4xg5+ Rf6-e6

Niente darebbe al Nero **40... Rxg5 41.Rxe5**; il Re bianco si dirige verso il Pedone e nero ed il Bianco arriva per primo alla promozione.

41.a4-a5 a7-a6 42.f2-f3!

Il Bianco deve attentamente riservare il tempo c2-c3 per un suo impiego futuro.

42... f7-f6

Dopo **42... Rd6** la risposta **43.Rf5** dà facilmente la vittoria (cattura del Pedone f) e dopo **42... c5 43.c3 f6 44.gxf6 Rxf6 45.Rd5 Rf5 46.Rxc5 Rf4 47.Rd5** la partita è egualmente vinta.

43.g5xf6 Re6xf6 44.f3-f4 e5xf4 45.Re4-f4 Rf6-e6 46.Rf4-e4 Re6-d6 47.Re4-d4

Il Bianco ha l'opposizione, ma ciò non è sufficiente: gli è necessario ancora un tempo (c2-c3).

47... Rd6-d7

Oppure **47... c5+ 48.Re4 Re6 49.c3! Rd6 50.Rf5**, ecc.

48.Rd4-c5 Rd7-c7 49.c2-c3!

e vince.

Botvinnik e Smyslov hanno calcolato tutto ciò in anticipo? Niente affatto. Ambedue sapevano unicamente che la posizione, così com'era, racchiudeva una possibilità di vittoria. Questa scienza definiamola esperienza, intuizione o, se vi pare, «sensibilità posizionale».

Torniamo ora al diagramma 31 e proseguiamo la partita.

30... Rf8-e7

Meglio un Pedone in meno con qualche *chance* che la parità materiale senza speranze.

31.Cf6-g8+ Re7-e6 32.Cg8xh6 f7-f5 33.Tg3-g7

Il Bianco conserva tuttora l'iniziativa dell'attacco. Naturalmente, si tratta solo di cambiare le Torri al momento opportuno.

33... Ac8-d7 34.Tg7-g6+ Re6-d5

Anche dopo **34... Re7** la spinta **35.g4** era forte.

35.g2-g4 f5-f4 36.Tg6-g8!

Questo cambio è basato sul possesso di due Pedoni passati legati.

36... Td8xg8 37.Ch6xg8 Rd5-d4

Non **37... e4** a causa di **38.Cf6+**.

38.Cg8-f6 Ad7-c8 39.f2-f3

È molto importante impedire la spinta e5-e4 per togliere ogni possibilità di contrattacco.

39... Rd4-c3 40.h3-h4!

Il Nero abbandona, poiché non può bloccare in nessun modo il Pedone h passato (**40... Rxc2 41.h5 Aa6+ 42.Rf2 Ad3 43.Ce4!**, ecc).

Partita n.8: Stolz,G – Ragozin,V

Torneo di Saltsjoebaden, 1948

Apertura Nimzo-Indiana.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Af8-b4 4.e2-e3

Cfr. le partite 3 e 6, nelle quali il Bianco gioca **4.Dc2**.

Il tratto del testo ci mostra che il Bianco non si preoccupa di un Pedone doppiato che il Nero potrebbe creargli in c3, dato che conserverebbe la sua coppia degli Alfieri.

4... c7-c5

Un tempo si giocava quasi sempre **4... d7-d5**, spinta che comporta delle difficoltà, in quanto dopo **5.a3 Axc3+ 6.bxc3** il Bianco non ha un Pedone veramente doppiato, poiché può sbarazzarsi di questo Pedone con un cambio più tardi e comunque in ogni momento.

Con il tratto del testo il Nero si riserva ancora il cambio in c3.

5.Af1-d3 Cb8-c6 6.Cg1-e2

Una mossa molto spesso adottata in questa variante, e mediante la quale il Bianco evita il doppiamento del suo Pedone. Il Cavallo bianco, tuttavia, è lievemente peggio piazzato in e2 confronto ad f3, da dove controllerebbe la casa e5.

6... 0-0 7.0-0 d7-d6

Strategia identica a quella della variante di Zurigo (vedi partita n° 3), nella quale il Nero prepara la formazione di un centro d6-e5, ma nella quale, d'altra parte, l'Alfiere b4 svolgerà un ruolo insignificante, impedito com'è dai propri Pedoni centrali, pressappoco come l'Alfiere di Donna nero nel capitolo X.

La spinta **7... d5** era preferibile, ed avrebbe conferito al centro un perfetto equilibrio (qualcosa del tipo 2 1/2 a 2 1/2; Cfr. i centri-tipo del capitolo I).

Notate che **8.a3** troverebbe una risposta in **8... cxd4!** e poi sia

1) **9.exd4 dxc4 10.Axc4, Ae7** con gioco soddisfacente per il Nero (centro-tipo 6, diagramma 9, pag. 12); che

2) **9.axb4 dxc3 10.bxc3 dxc4 11.Axc4 Dc7** ed il Nero ha un compenso per i due Alfieri, nel senso che il Pedone c3 può divenire un Pedone arretrato su colonna aperta (capitolo II), mentre ostacola inoltre lo sviluppo dell'Ac1.

8.Cc3-e4

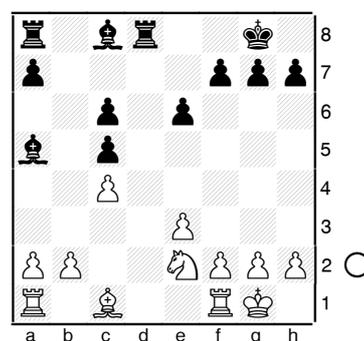
In questo momento l'Alfiere b4 è temporaneamente disoccupato.

8... Cf6xe4 9.Ad3:e4 Ab4-a5?

Permette la liquidazione che segue, e che si rivela vantaggiosa per il Bianco. Corretta era **9... Dc7 (10.Da4? Ad7).**

10.d4xc5 d6xc5 11.Ae4xc6 b7xc6 12.Dd1xd8 Tf8xd8

Diagramma 33.



Il tema «Pedone doppiato per la coppia degli Alfieri», che pareva giocare il ruolo principale, e che è tuttavia rimasto sullo sfondo a causa del 6° tratto del Bianco, riassume improvvisamente la sua attualità, ed in particolare con colori diversi: non è il Bianco, ma il Nero che ha il Pedone doppiato ed i due Alfieri.

Si può già constatare che le condizioni del Nero non sono le migliori. Innanzitutto gli Alfieri non hanno a disposizione diagonalmente molto lunghe (c6-c5 sbarrano abbastanza la strada), e inoltre uno dei Pedoni doppiati può facilmente essere attaccato da una eventuale Ae3.

13.e3-e4

La preparazione della minaccia contro c5.

13... e6-e5 14.Acl-e3 Ac8-g4

Con questa mossa il Nero costringe il Bianco a spingere f2-f3, cosa che può avere la sua importanza a causa dell'Ae3 che rimane indifeso per un po'.

15.f2-f3 Ag4-e6

L'attacco contro c5 trova una risposta in un contrattacco su c4.

16.b2-b3 Aa5-b4

A prima vista, questa mossa non è molto convincente a causa di a2-a3, ma poiché l'Alfiere bianco in e3 non è maggiormente sicuro (Cfr. la nota dopo il 14° tratto del Nero), per il momento niente di positivo può essere intrapreso da parte del Bianco. **17.a3 Td3! 18.Rf2** (dopo **18.axb4 Txe3** il Pedone b3 resta attaccato) **18... Ac3! 19.Tad1 (19.Cxc3 Txc3** non dà possibilità di vittoria al Bianco perché gli Alfieri superstiti sono di colore contrario e le Torri nere sono meglio piazzate delle Torri bianche) **19... Txd1 20.Txd1**

Ad4!, ed il Pedone debole del Nero è solidamente otturato (per esprimersi come i dentisti).

17. Tf1-d1 f7-f5

Allo scopo di ottenere per l'Alfiere e6 sia la diagonale f5-c2 (se il Bianco effettua il cambio), sia la diagonale g4-e2 (se il Nero effettua il cambio). Un'intelligente tattica del Nero: aprire la posizione.

18. Ae3-g5!

Così il Bianco si impadronisce della colonna d per le sue Torri, ma perde la possibilità di giocare a2-a3.

18... Td8xd1+ 19. Ta1xd1 f5xe4 20. f3xe4 Ae6-g4 21. Rg1-f2 Ta8-f8+ 22. Rf2-e3 h7-h6 23. Ag5-e7

Dopo **23. Ah4** il seguito sarebbe stato **23... Axe2 24. Rxe2 Tf4!**

23... Tf8-e8

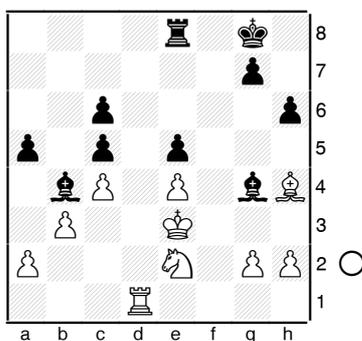
Oppure **23... Tf7 24. Td8+ Rh7 25. Ad6** con miglioramento della posizione del Bianco.

24. Ae7-h4

Ora **24. Ad6** sarebbe risultata meno buona a causa dell'inchiodatura **24... Td8**.

24... a7-a5

Diagramma 34.



Ben giocata! Nel frattempo è apparso chiaramente che i due Alfieri non sono in grado di svolgere normalmente il loro compito, ed il Nero, constatando che una perdita di Pedone è inevitabile presto o tardi, intraprende ora un'azione la cui idea-base è la seguente: indebolimento dei Pedoni avversari sacrificando i propri. Provocando al suo avversario dei Pedoni doppiati o isolati, essi avranno tanto bisogno di protezione che il Bianco non potrà concretizzare un qualunque vantaggio materiale. Il Nero intende quindi continuare con a5-a4.

25. h2-h3

Il Bianco avrebbe potuto giocare egli stesso a2-a4, ma ciò avrebbe seriamente indebolito il Pedone b3 ed avrebbe rappresentato la rinuncia a gran parte del suo vantaggio.

25... Ag4xe2 26. Re3xe2 a5-a4! 27. b3xa4 g7-g5

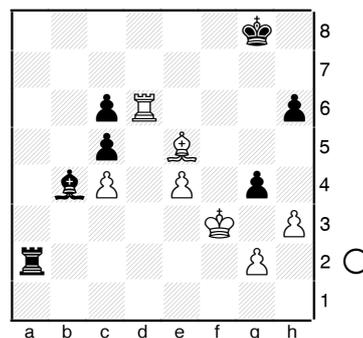
E non subito **27... Ta8?** per **28. Td8+ Txd8 29. Axd8** e la promozione del Pedone a del Bianco non può essere impedita che sacrificando l'Alfiere.

28. Ah4-g3 Te8-a8 29. Td1-d6

Il Bianco si lancia sui Pedoni deboli attaccandone tre contemporaneamente. Dall'altra parte, il Nero non rimane inattivo.

29... Ta8xa4 30. Ag3xe5 Ta4xa2+ 31. Re2-f3 g5-g4+

Diagramma 35.



Il punto culminante del piano organizzato dal Nero. Ora il Bianco ha la scelta tra il completo isolamento dei Pedoni doppiati e la perdita del Pedone g2,

32. h3xg4?

Molto debole! Era corretta **32. Rxxg4 Txxg2+ 33. Rf5**. In questi finali una posizione attiva ed anche aggressiva del Re vale più di un Pedone.

32... Ab4-d2 33. Td6xc6

Il Bianco ha già catturato due Pedoni ed un terzo sta per cadere, ma malgrado ciò la posizione del Bianco non è senza difetti: i Pedoni sono tutti isolati o doppiati ed il Re è rinchiuso.

33... Ta2xa3+ 34. Rf3-e2 Ad2-g5 35. Ae5-f6?

Un secondo errore di concetto.

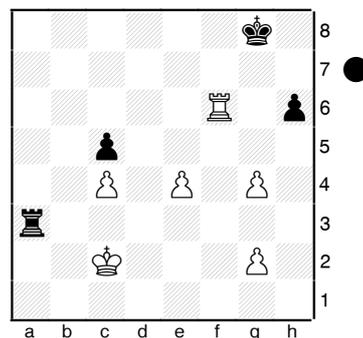
I finali di Torri con Pedoni isolati danno parecchie possibilità di patta alla parte più debole, anche se ha due Pedoni in meno. Per questo motivo il Bianco non doveva cercare il cambio degli Alfieri, ma mantenerli in gioco e tentare **35. Txc5 Te3+ 36. Rf2 Txe4 37. Ag3**.

35... Ta3-a2+

35... Te3+ 36. Rf2 Txe4 37. Axxg5 hxxg5 38. Txc5 Txxg4 forniva già buone chances di patta, ma il tratto del testo da maggiore sicurezza.

36. Re2-d3 Ta2-a3+ 37. Rd3-c2 Ag5xf6 38. Tc6xf6

Diagramma 36.



Ora inizia una difficile fase di gioco: un finale di Torri e, da ambo le parti, soltanto Pedoni deboli.

38... Rg8-g7 39. Tf6-f5 Ta3-e3 40. e4-e5 Rg7-g6 41. Rc2-d2 Te3-e4 42. Rd2-d3 Te4-d4+ 43. Rd3-e3 Td4xxg4!

Il Nero ha preso il Pedone giusto:

43... Txc4 è perdente a causa di **44. e6 Te1 45. Re2!**, ed ora:

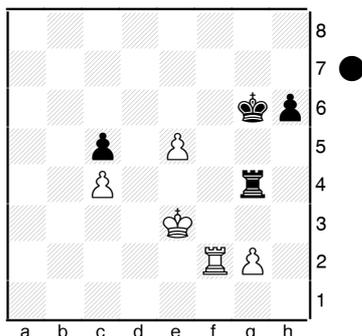
1) **45... Ta1? 46. e7 Ta8 47. Tf8**, ecc.

2) **45... Tc4 46. Te5! Rf6 47. e7**, ecc.

3) **45... Tc2+ 46.Rd3 Te1 47.Te5! Td1+ 48.Rc4 Td8 49.e7 Te8 50.Rxc5 Rf7 51.Rd6**, ecc.

44. Tf5-f2

Diagramma 37.



Il Bianco non ha di meglio.

Ora il Nero può forzare la patta con **44... Txc4! 45.e6 Te1!**

1) **46.e7? Te1+ 47.Te2 Txe2+ 48.Rxe2 Rf7** ecc.

2) **46.Rd2 Tc4 47.Rd3 Td4+ 48.Re3 Td6** ecc.

3) **46.Re4 c4 47.Rd5 c3.**

3a) **48.Te2 Td1+**

3a1) **49.Rc4 Td8 50.Rxc3 Rf6 51.Rc4 Re7 52.Rc5 Td6** patta.

3a2) **49.Rc6 c2 50.Txc2 Rf6 51.Te2 Re7** patta.

3a3) **49.Re5 Td2 50.Te3 c2 51.Tg3+ Rh5 52.Tc3 Txd2** ecc.

3b) **48.e7 Td1+ 49.Rc6 Te1 50.Rd7 Td1+ 51.Re8 Rg7!! (51... Td2 perde: 52.Tf3 c2 53.Rf8) 52.Tf3 c2 53.Tg3+ Rh7! 54.Tc3 Td2 55.Rf7 Tf2+** ecc.

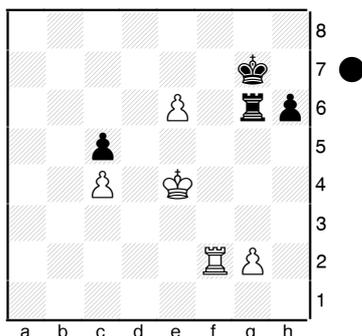
44... Rg6-g7?

Un errore che non comprendiamo. Ora il Bianco vince poiché libera il suo Pedone e e migliora l'attività del suo Re.

45. e5-e6 Tg4-g6 46. Re3-e4!

Attacco regale.

Diagramma 38.



46... Tg6xe6+ 47.Re4-d5 Te6-e1 48.Rd5xc5

Finalmente il Re bianco può svolgere il suo compito nel finale. Il Pedone e avanza irresistibilmente! Non vi sono più molte difficoltà da superare.

48... Rg7-g6 49.Rc5-c6 Rg6-g5 50.c4-c5 Rg5-g4 51.Rc6-c7 Rg4-g3 52.Tf2-c2 h6-h5 53.c5-c6 h5-h4 54.Rc7-b6 Te1-b1+ 55.Rb6-c5 Tb1-g1 56.c6-c7 Tg1xg2 57.Tc2-c3+ Il Nero abbandona.

Partita n.9: Prins,L – Fuderer,A

Torneo di Rogaska Slatina, 1948.

Gambetto Evans

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Afl-c4 Af8-c5 4.b2-b4

Un sacrificio di Pedone, operazione che contava parecchi sostenitori nel buon tempo antico. Lo scopo è semplice: il Bianco vuol guadagnare un tempo per la formazione di un centro c3-d4.

4... Ac5xb4 5.c2-c3 Ab4-a5 6.d2-d4 e5xd4

Era da considerare **6... d6**, dopo la quale avremmo visto la creazione di un centro-tipo 3, diagramma 6. Con **7.dxe5 dxe5 8.Dxd8+ Cxd8 9.Cxe5** il Bianco può riprendersi il Pedone, ma in questo caso la sua posizione non sarà tanto buona. La mossa abituale è **7.Db3** o **7.0-0**, dopodiché il Bianco è costretto a cercare nell'attacco un compenso per il Pedone sacrificato.

Il tratto del testo fa guadagnare un altro Pedone, ma presenta l'inconveniente di far perdere altri tempi al Nero, e ciò crea per il Bianco le condizioni favorevoli ad un attacco diretto sull'ala di Re (capitolo VI: vantaggio di sviluppo).

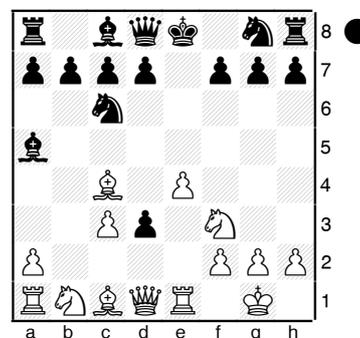
7.0-0 d4-d3

La presa in c3 era molto più consigliabile; il tratto del testo dà troppa libertà al Bianco per l'organizzazione del suo potenziale d'attacco.

Era da considerare anche **7... d6**, sebbene questa spinta dia al Bianco la possibilità di farsi un centro ideale (tipo 2, diagramma 5).

8.Tf1-e1!

Diagramma 39.



Questa mossa impedisce la spinta da d7 a d6; vedere il capitolo VI, primo esempio.

Dopo **8... d6** segue **9.Db3**, e non subito **9.e5** a causa di **9... d5**, ed ora:

1) **9... Dd7 10.e5!** con attacco vincente: **10... dxe5 11.Cxe5 Cxe5 12.Txe5+** costerebbe un pezzo.

2) **9... De7 10.e5! dxe5** (anche **10... Cxe5 11.Cxe5 dxe5 12.Db5+** costa un pezzo) **11.Aa3 Df6 12.Cxe5!** (egualmente molto forte è **12.Cd2**) **12... Cxe5 13.Db5+, Rd8** (oppure **13... Ad7 14.Dxe5+ Dxe5 15.Txe5+** seguita da **16.Txa5**) **14.Dxe5 (14.Txe5 c6 15.Dxa5+ b6** non è favorevole al Bianco) **14... Dxe5 15.Txe5 Ab6 16.Af8** ecc.

Tutte queste varianti mostrano chiaramente la grande importanza di un vantaggio di sviluppo.

8... Aa5-b6

8... Cf6 presenta degli inconvenienti a causa di **9.e5**, mentre

8... Cge7 è confutata da **9.Cg5! 0-0 (9... Ce5 10.Cxf7 Cxf7**

11.Axf7+ Rxf7 12.Dh5+ ed il Bianco riprende il pezzo) **10.Dh5** con doppia minaccia su f7 ed h7.

9.e4-e5! h7-h6

Il Nero si è notevolmente anchilosato. L'unico sistema per proseguire il suo sviluppo è il salto del Cg8 in e7, e bisogna perciò impedire innanzitutto l'avanzata del Cavallo avversario fino a g5. Da ciò il tratto del testo.

10.Cb1-d2 Cg8-e7 11.Cd2-e4 0-0 12.Dd1xd3

Il Nero è finalmente riuscito ad arroccare, ma nel frattempo il Bianco ha rafforzato la sua posizione in modo formidabile. Quasi tutte le condizioni indicate nel capitolo VI sono soddisfatte: vantaggio di sviluppo, vantaggio al centro, superiorità sull'ala di Re, indebolimento dell'arrocco del Nero. Ed esiste già una minaccia di conclusione con **13.Axh6! gxh6 14.Cf6+** e matto alla seguente.

12... Cc6xe5!

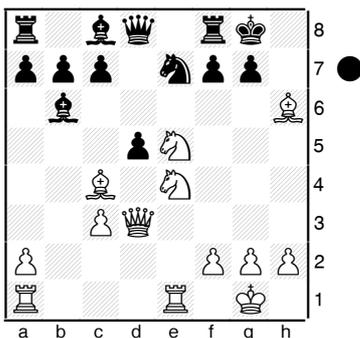
Il Nero deve adottare misure drastiche per evitare l'immediata catastrofe. Il tratto del testo è un pseudo-sacrificio, che porta a situazioni estremamente complicate.

13.Cf3xe5 d7-d5

Una forchetta mediante la quale il Nero recupera il pezzo perduto.

14.Ac1xh6!

Diagramma 40



Posizione dopo 14.Ac1xh6!

Notevole! Indubbiamente non c'erano abbastanza pezzi in presa. Ma la cosa più divertente, è il fatto che il Nero non ne può prendere nessuno, come spieghiamo:

- 1) **14... dxc4 15.Cf6+ gxf6 16.Dg3+ Cg6 17.Cxg6** ecc.
- 2) **14... dxe4 15.Dxd8** (più forte di **15.Axf7+ Rh8 15... Txd8 16.Cxf7 Tf8 (16... Td5 17.Ag5!) 17.Txe4** oppure **17.Ag5** con vantaggio al Bianco.
- 3) **14... gxh6! 15.Cf6+ Rg7 16.Dh7+ Rxf6 17.Ad3!!**

Soltanto quest'ultima mossa forza il risultato. Vi è la minaccia di **18.Dxh6+** e la Torre nera non può muoversi per la presa in f7. Due le possibilità:

- 3a) **17... Cf5 18.Cg4+ Rg5 19.Axf5 Axf5** (se il Pedone h6 fosse protetto, **20.Dg7+** sarebbe decisiva) **20.Dxh6+ Rxg4 21.h3** matto.
- 3b) **17... Af5 18.Axf5 Cxf5 19.Cg4+ Rg5 20.Te5 Dd7 21.Dxh6+** e matto alla successiva.

Un appassionante inseguimento al Re nero su di un terreno scoperto, calcolo che richiede un approfondito esame. Per questa variante e per le seguenti, consultate il capitolo VII; tema: combinazioni.

14... Ac8-f5

La miglior difesa, che consente di chiudere la pericolosa diagonale d3-h7.

15.Ce4-f6+ Rg8-h8

15... gxf6 16.Dg3+ Ag6 costerebbe la qualità dopo il cambio in g6 e la presa in f8. Di conseguenza, gran parte delle forze d'attacco del Bianco restano «sospese».

16.Dd3-g3 g7xh6

16... Cg6 non va per **17.Cxg6+ Axg6** (o **17... fxc6 18.Dh4!** guadagnando almeno la qualità. Tuttavia, il Nero doveva pur decidersi a prendere un pezzo!

17. Dg3-f4

Minaccia il matto in due mosse.

17... Rh8-g7 18.Ce5-g4

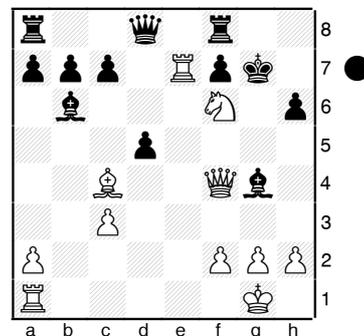
Con la stessa minaccia.

18... Af5xg4

Dopo **18... Th8** segue **19.Ch5+ Rf8 20.De5**, oppure **19... Rg6 20.Cgf6!**, in ambo i casi con rapida conclusione.

19.Te1xe7!!

Diagramma 41



Una continuazione magnifica. **19.Cxg4** non portava a nulla per **19... Cg8!**. Ora **19... Dxe7** non andrebbe bene a causa di **20.Dxg4+ Rh8 (20... Rxf6 21.Dh4+ Re6 22.Te1+** costa la Donna) **21.Dh4! Rg7 22.Ch5+**, ecc.

19... d5xe4 20.Cf6xg4?

Peccato: **20.Dxg4+** avrebbe coronato l'attacco del Bianco: **20... Rxf6 21.Tac1! Dc8** (c'era la minaccia di **22.Tel-e6+**, e **21... Dxe7 22.Dh4+** non andava) **22.Td7!** ed il Nero non ha più alcuna mossa a disposizione; ad esempio:

- 1) **22... Te8? 23.Df4+** e **24.Dxf7+**;
- 2) **22... Ac5 23.Te4! Ad6** (diversamente, **24.Tf4+**) **24.Df3+ Rg7 25.Tg4+**, ecc.

20... Dd8-d6

Ora il Nero può resistere ancora per un po'.

21.Df4-e4 Ta8-d8

Leggermente migliore era **21... Ac5 22.Te5 b6.**

22.h2-h4 Td8-d7

Si poteva anche considerare **22... Ac5**. Il cambio delle Torri rinvigorisce l'attacco bianco.

23.Te7xd7 Dd6xd7 24.De4-e5+

Uno scacco pieno di veleno, che taglia le comunicazioni tra d6 ed h6.

24... f7-f6 25.De5-f4

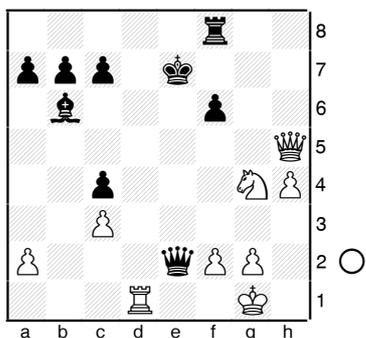
Ora h6 non è più protetto, ed il Re nero è bersaglio di minacce dirette.

25... Dd7-e6 26.Df4xh6+ Rg7-f7 27.Dh6-h5+ Rf7-e7 28.Ta1-d1!

Impedisce una fuga prolungata del Re nero.

28... De6-e2

Diagramma 42.



29.Dh5-h7+?

Il tempo stringe. L'orologio è spietato (dodici mosse in pochi minuti) ed il Bianco trascura la continuazione vincente **29.Td7+! Rxd7 30.Cxf6+ Txf6 31.Dxe2 Txf2 32.Dg4+**, ecc. **29... Tf8-f7 30.Td1-d7+ Re7xd7 31.Dh7xf7+ Rd7-c6 32.Df7xf6+ Rc6-b5**

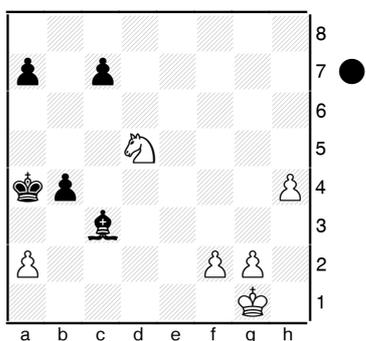
Il Re nero è praticamente al sicuro. I Pedoni bianchi sull'ala di Re sono ancora temibili, ma ben presto anche il Nero avrà dei Pedoni passati, che saranno anch'essi pericolosi.

33.Cg4-h2 Ab6-a5

Il Pedone c3 cadrà ben presto.

34.Ch2-f1 De2-e1 35.Df6-g5+ Rb5-a4 36.Dg5-d2 Del-d2 37.Cf1xd2 Aa5xc3 38.Cd2xc4 b7-b5 39.Cc4-e3 b5-b4 40.Ce3-d5?

Diagramma 43



L'ultima mossa prima della caduta della bandierina; ma essa toglie al Bianco la possibilità di ottenere la patta.

Corretta era l'immediata **40.h5**, seguita dall'avanzata del Pedone g.

Il tratto del testo costa un tempo importante. Gli sviluppi di **40.h5** avrebbero potuto essere **40... Ra3 41.g4 Rxa2 42.g5 b3 43.Cc4 b2 44.Cxb2 Rxb2 45.h6 a5 46.g6 a4 47.g7 a3 48.g8=D a2**, ed il Bianco non può impedire la promozione del Pedone a2: la partita è patta.

40... Ra4-a3 41.h4-h5 Ac3-d4 42.h5-h6 c7-c5 43.g2-g4 Ra3xa2 44.Cd5-e3

In posizioni di questo genere l'Alfiere è più forte del Cavallo; infatti, quest'ultimo è obbligato a saltare a destra e a manca, mentre l'Alfiere può fermare i Pedoni nemici da lontano.

44... b4-b3 45.Ce3-c4 b3-b2 46.Cc4xb2 Ra2xb2 47.g4-g5 c5-c4 48.g5-g6 c4-c3 49.g6-g7 c3-c2 50.g7-g8=D c2-c1=D+

ed il Nero vinse grazie alla sua superiorità materiale.

Partita n.10: Rossolimo,N – Romanenko,A

Torneo di Bad Gastein, 1948.

Difesa Siciliana

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5

Una continuazione insolita; il seguito naturale è **3.d4**.

Esaminando il tratto del testo, non si può affermare che esso sia debole. Supponiamo, ad esempio, che il Nero giochi ora **3... e6** seguita da **4... d5** (due spinte plausibili, che ci porterebbero nella difesa Nimzo-Indiana della partita n° 8, con colori invertiti).

In questa partita, il Bianco ha due tempi di vantaggio, innanzitutto perché ha il tratto e poi perché non ha perduto tempo giocando e2-e3-e4, ma immediatamente e2-e4. Ovviamente, il Nero non è obbligato a giocare e6 e d5, ma, in conclusione, l'Alfiere bianco non sta male in b5, poiché un eventuale cambio in c6 creerebbe problemi analoghi a quelli della partita n° 8: due Alfieri per il Pedone doppiato; c'è un altro problema: se il Cavallo salta in d4, il Bianco, dopo il cambio in d4, tenterà di formare un centro c3-d4, piano da considerarsi anche in assenza di Cc6-d4.

3... g7-g6

Prende di mira d4.

4.0-0

Il Bianco termina il suo sviluppo il più rapidamente possibile, nella speranza di utilizzare il suo vantaggio per un attacco sull'ala di Re, speranza che, d'altra parte, si realizzerà. Tuttavia, si poteva considerare **4.c3** (minaccia **5.d4**), e dopo **4... d5** (reazione naturale, visto che il Bianco dopo il cambio in d5 non può proseguire con Cc3) attaccare violentemente con **5.Da4!**, che conduce il Nero alla perdita di un Pedone.

4... Af8-g7 5.Tf1-e1

Prima di tutto per riservare la casa f1 all'Alfiere b5 in caso di necessità, poi per tener pronta la Torre in caso di apertura della colonna e (vedere capitolo IV).

5... Cg8-f6

Questa mossa presenta dei lievi inconvenienti. Infatti, la spinta e4-e5 era già contemplata nei piani del Bianco, e questa spinta ora acquisterà maggiore efficacia.

L'immediata **6.e5**, tuttavia, non sarà molto forte a causa di **6... Cd5** seguita da **7... Cc7**; ma il Bianco può preparare con successo questa spinta (confrontate ancora con il centro-tipo 2, diagramma 5).

6.Cb1-c3

Per togliere al Cavallo nero la casa d5 dopo una eventuale e4-e5.

6... Cc6-d4

La logica continuazione: avendo il Bianco reso impossibile la spinta c2-c3, il Cavallo nero salta in d4. Malgrado ciò, il tratto del testo presenta alcuni inconvenienti: il Bianco gode già di un vantaggio di sviluppo, e dopo questa mossa tale vantaggio risalta più nettamente.

Aumentano le possibilità di combinazione! (cfr. capitolo VII).

7.e4-e5

Ancora un miglioramento di sviluppo per il Bianco.

7... Cf6-g8

Era migliore **7... Cg4**.

8.d2-d3

Il Bianco non fa che svilupparsi sempre più.

8... Cd4xb5

Era preferibile **8... a6 9.Ac4 b5 10.Ab3 Cxb3 11.axb3 Ab7**, poiché il cambio in b5 mette il Cavallo in una posizione notevolmente aggressiva.

9.Cc3xb5 a7-a6

Permette al Bianco di effettuare una combinazione, sebbene anche le altre possibilità comportino inconvenienti.

10.Cb5-d6+

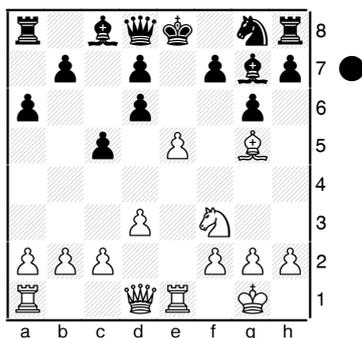
Questa mossa approfitta della posizione della Torre in e1.

10... e7xd6?

Corretta era **10... Rf8!** con posizione inferiore ma tollerabile; il giocatore che ha il Nero aveva probabilmente tenuto conto unicamente di **11.exd6+ Rf8**, che non dà niente al Bianco.

11.Ac1-g5!!

Diagramma 44



La «*pointe*». Il Bianco mette in azione il suo Alfiere con guadagno di tempo, e scaccia la Donna. Quest'ultima deve andarsene. Infatti, un'interferenza è impossibile: **11... f6 12.exf6+**, ecc. oppure **11... Ce7 12.exd6**, con rapida conclusione in ambedue i casi.

11... Dd8-a5

11... Db6 è una variante a parte che tratteremo alla fine della partita.

12.e5xd6+ Re8-f8 13.Te1-e8+

Splendida.

Il Bianco sacrifica una Torre per portare la Donna sulla colonna e con guadagno di tempo. Una ben nota combinazione.

13... Rf8xe8 14.Dd1-e2+ Re8-f8

Il Nero non ha scelta.

15.Ag5-e7+ Rf8-e8 16.Ae7-d8+

Ancora magnificamente giocata!

16... Re8xd8 17.Cf3-g5!

Il Nero abbandona, poiché il matto è inevitabile. **17... Ch6** (per proteggere f7) **18.De7** matto.

Nel caso in cui (11^a mossa) la Donna nera si fosse portata in b6, il seguito avrebbe potuto essere **17... Dxd6** ed il Bianco avrebbe dovuto giocare diversamente: infatti, dopo **18.Cxf7+ Rc7 19.Cxd6 Rxd6** il Nero ha materiale più che sufficiente per compensare la perdita della Donna.

Torniamo quindi al diagramma 44.

11... Dd8-b6 12.e5xd6+Re8-f8 13.Te1-e8+ Rf8xe8 14.Dd1-e2+ Re8-f8 15.Ag5-e7+ Rf8-e8

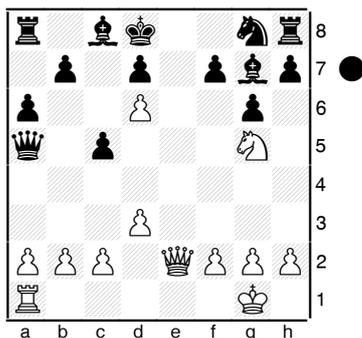
Fino a questo punto è la stessa cosa.

16.Ta1-e1!

Questa mossa non avrebbe avuto (dopo **11... Da5**) lo stesso effetto a causa di **16... Dxe1+!**

Ora il matto in poche mosse è inevitabile. Vi è la minaccia di uno scacco a piacere, d'Alfiere oppure con De8, cosicché il Nero non può ritardare il matto, e l'esecuzione finale si avrà al massimo dopo 4 mosse: **16... Ae5 17.Dxe5 f6 18.Axf6+ Rf7 19.De8+ Rxf6 20.Df8** matto.

Diagramma 45.



VALUTAZIONE DELLA POSIZIONE E PIANO DI GIOCO

INTRODUZIONE.

Capita spesso che un giocatore, già dotato di una buona comprensione dei principi degli Scacchi, e che può operare combinazioni molto piacevoli di due o tre mosse o addirittura, in certe occasioni e in posizioni semplici, di quattro mosse, si accorga improvvisamente, incontrando avversari più forti, che i suoi progressi sembrano giunti a un punto morto.

Perde delle partite senza capire perché; prepara una serie di mosse con tutta l'anticipazione di cui è capace e poi constata che l'altro giocatore ha riflettuto e imbastito il suo piano verso una direzione completamente differente; in breve, ha perduto il controllo delle sue partite, che prima possedeva.

Impara a memoria delle varianti d'apertura senza sapere con precisione perché si debbano giocare quelle mosse e non altre, e finisce per trovarsi in posizioni che non aveva affatto previsto; oppure queste posizioni gli sono forse favorevoli, ma egli non sa assolutamente in che cosa esse lo siano, né come trasformarle in posizioni vincenti.

A questo stadio, nella battaglia degli Scacchi si è introdotto un nuovo fattore: il senso della posizione. Esso non sboccia spontaneamente, ma lo si deve sviluppare traendo delle conclusioni da ogni partita che si gioca.

Esso rappresenta una crescente capacità di dare un giudizio su di una qualunque posizione senza doverla analizzare nei dettagli.

Esattamente come il medico, che deve innanzitutto farsi una precisa immagine della malattia per potere poi stabilire i sistemi di guarigione (diagnosi, quindi terapia), il giocatore di scacchi deve formulare un piano sulla base dei tratti caratteristici che egli ha notato nell'esame di una data posizione.

L'assioma di Steinitz, che il piano si debba formulare in funzione delle caratteristiche della posizione, ora ci sembra una verità lapalissiana, poiché costituisce il logico risultato dei moderni metodi di azione; ma sessant'anni fa questa affermazione ha provocato una piccola rivoluzione nel pensiero scacchistico.

Valutazione e piano.

Per tornare alle nostre osservazioni sulle varianti di apertura, vediamo che la teoria valuta per noi, generalmente con dei simboli come \pm , \mp oppure $=$.

Ma tale valutazione da sola non è sufficiente; bisogna sapere non solo quale dei giocatori sta meglio, ma perché sta meglio.

Così si compie il primo passo, sulla base dell'assioma di Steinitz, verso l'elaborazione di un piano. La formulazione di un giudizio, l'elaborazione di un piano, questi sono gli argomenti che vogliamo trattare in questa parte. Sarà, per l'esordiente, il filo conduttore che lo porterà verso le regioni superiori dove il ragionamento e non l'impulso determina la scelta di una mossa (senza

tuttavia minimizzare l'importanza di quella che definiamo «intuizione»).

I. - PRIMI PASSI NELLA VALUTAZIONE E NEL PIANO DI GIOCO.

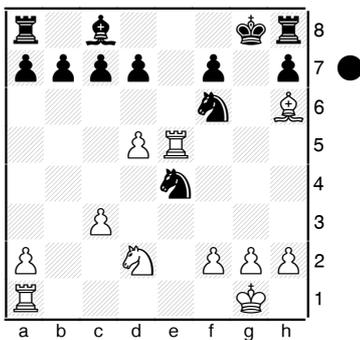
Il compito che ci siamo prefissi è così vasto e vario che dobbiamo affrontarlo a poco a poco iniziando con gli esempi più elementari prima di affrontare problemi più difficili.

Studieremo ora posizioni che richiedono unicamente la conoscenza del valore relativo dei pezzi e la capacità di verificare l'esattezza di una serie di mosse forzate.

Le posizioni che ora forniremo come esempio sono il risultato di varianti d'apertura perfettamente conosciute, e nelle quali uno dei giocatori può forzare il matto od acquisire un vantaggio materiale.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.c2-c3 Cg8-f6 5.d2-d4 e5xd4 6.c3xd4 Ac5-b4+ 7.Cb1-c3 Cf6xe4 8.0-0 Ab4xc3 9.d4-d5! Cc6-e5 10.b2xc3 Ce5xc4 11.Dd1-d4 Cc4-d6 12.Dd4xg7 Dd8-f6 13.Dg7xf6 Ce4xf6 14.Tf1-e1+ Re8-f8 15.Ac1-h6+ Rf8-g8 16.Te1-e5 Cd6-e4 17.Cf3-d2!

Diagramma 1.



Il Bianco ha una posizione vincente poiché nessuno dei Cavalli può muoversi a causa del matto di Torre, sia in e8 che in g5.

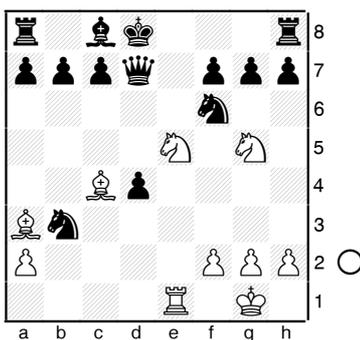
Rimane **17... d7-d6 18.Cd2xCe4! d6xTe5 19.Ce4xCf6** matto.

Né varianti, né problemi.

Ancora più semplice è la situazione dopo:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.b2-b4 Ac5xb4 5.c2-c3 Ab4-a5 6.d2-d4 e5xd4 7.0-0 Cg8-f6 8.Ac1-a3 d7-d6 9.e4-e5 d6xe5 10.Dd1-b3 Dd8-d7 11.Tf1-e1 e5-e4 12.Cb1-d2 Aa5xc3 13.Cd2xe4 Ac3xe1 14.Ta1xe1 Re8-d8 15.Ce4-g5 Cc6-a5 16.Cf3-e5 Ca5xb3

Diagramma 2.



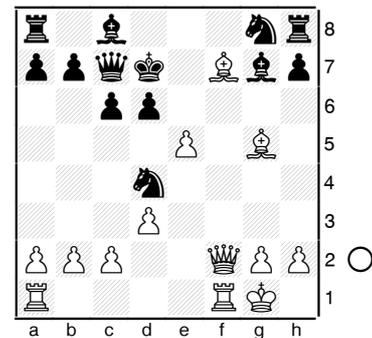
Il Bianco da matto in quattro mosse:

17.Ce5xf7+ Dd7xf7 18.Cg5xf7+ Rd8-d7 19.Ac4-b5+! c7-c6 20.Te1-e7 matto.

Non darà problemi al lettore l'esempio seguente:

1.e2-e4 e7-e5 2.f2-f4 e5xf4 3.Cg1-f3 g7-g5 4.Af1-c4 g5-g4 5.0-0 g4xf3 6.Dd1xf3 Dd8-f6 7.d2-d3 Cb8-c6 8.Ac1xf4 Af8-g7 9.Cb1-c3 Cc6-d4 10.Df3-f2 d7-d6 11.Cc3-d5 Df6-d8 12.e4-e5 c7-c6 13.Af4-g5 Dd8-d7 14.Cd5xc7+ Dd7xc7 15.Ac4xf7+ Rc8-d7

Diagramma 3.



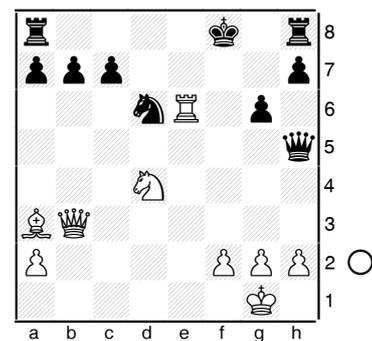
Il Bianco da matto in due mosse:

16.Df2-f5+! Cd4xf5 17.e5-e6 matto.

L'esempio che segue è più complicato:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.b2-b4 Ac5xb4 5.c2-c3 Ab4-a5 6.d2-d4 e5xd4 7.0-0 Cg8-f6 8.Ac1-a3 Cf6xe4 9.Dd1-b3 d7-d5 10.Ac4xd5 Ce4-d6 11.Ad5xf7+ Re8-f8 12.Tf1-e1 Ac8-d7 13.Cb1-d2 Aa5xc3 14.Cd2-c4 Cc6-a5 15.Cc4xa5 Ac3xa5 16.Cf3-e5 Aa5xe1 17.Ta1xe1 Ad7-c6 18.Af7-h5 Dd8-f6 19.Ce5xc6 g7-g6 20.Tel-e6 Df6-f5 21.Cc6xd4 Df5xh5

Diagramma 4



Ora il Bianco da matto in 14 mosse!

22.Aa3xd6+ c7xd6

È istruttivo notare come il matto possa essere accelerato allontanandosi dalla variante principale, ad es.: **22... Rf8-g7 23.Te6-e7+ Rg7-h6 24.Ad6-f4+ g6-g5 25.Cd4-f5+ Rh6-g6 26.Db3-f7** matto.

In realtà, poco importa che il perdente prenda matto o subisca una decisiva perdita di materiale; ma avendo determinato come nostro proposito quello di sviluppare le nostre capacità combinate, è molto importante operare una netta distinzione tra queste due forme di vantaggio decisivo: l'occasione di dare matto, e una grande superiorità materiale.

23. Te6-f6+ Rf8-g7

Dare un'analisi completa della posizione ci porterebbe troppo lontano e ci atterremo perciò alla variante principale, ma invitiamo vivamente il lettore ad esaminare tutte le ramificazioni possibili.

24. Tf6-f7+ Rg7-h6 25. Db3-e3+ Dh5-g5 26. Cd4-f5+ g6xf5 27. Tf7-f6+ Rh6-h5 28. De3-h3+ Dg5-h4 29. Dh3xf5+ Dh4-g5 30. Df5-h3+ Dg5-h4 31. g2-g4+ Rh5-g5 32. Tf6-f5+ Rg5-g6 33. Dh3xh4 h7-h6 34. Dh4-h5+ Rg6-h7 35. Dh5-f7 #

Gli esempi forniti fino ad ora hanno in comune il fatto che in ogni caso la posizione conduce a un matto forzato, ed il nostro tema nei precedenti esempi si può sintetizzare in questo assioma:

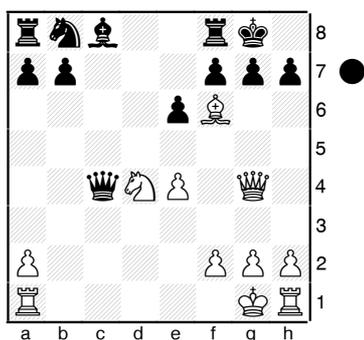
VALUTAZIONE: il Bianco vince.

PIANO: la continuazione appropriata.

Forniremo ora alcuni esempi dove la variante principale conduce ancora al matto, ma nei quali il perdente ha una o due occasioni di evitarlo con una perdita sostanziale di materiale che dimostra il suo carattere forzato. Ecco una importante continuazione della variante Viennese:

1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. Cg1-f3 Cg8-f6 4. Ac1-g5 Af8-b4+ 5. Cb1-c3 d5xc4 6. e2-e4 c7-c5 7. Af1xc4 c5xd4 8. Cf3xd4 Dd8-a5 9. Ag5xf6 Ab4xc3+ 10. b2xc3 Da5xc3+ 11. Re1-f1 Dc3xc4+ 12. Rf1-g1 0-0 13. Dd1-g4

Diagramma 5.



E' ora della maggiore importanza, per stabilire il valore d'insieme della variante Viennese, assicurarsi se questa variante porta veramente ad un vantaggio decisivo. Non sarà sufficiente concludere, in questa posizione, dicendo che il Bianco ha delle possibilità di attacco, poiché egli può forzare il matto o la perdita della Donna.

13... g7-g6

Forzata

14. Dg4-f4 Cb8-d7 15. e4-e5 Cd7xf6 16. e5xf6

Minaccia nuovamente matto con **17. Dh6** ecc.

16... Rg8-h8 17. Ta1-c1!

Importante manovra intermedia che serve principalmente a mettere al sicuro la Torre da un attacco della Donna.

17... Dc4-d5

Là mossa migliore.

18. Df4-h6 Tf8-g8 19. Cd4-f3!

Minaccia **20. Cg5** seguita dal matto.

Il Nero potrebbe, non importa a quale punto, dare la sua Donna per il Cavallo, ma in tal caso il Bianco otterrebbe un decisivo vantaggio materiale; ad es.:

1) **19... g6-g5 20. h2-h4!**

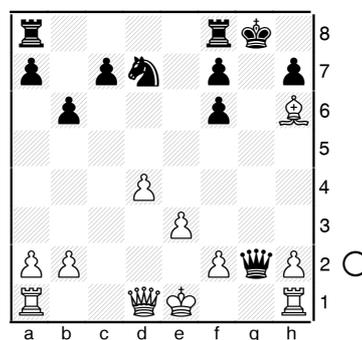
a) **20... Tg8-g6**. Non c'è di meglio. **21. Dh6-f8+ Tg6-g8 22. Df8xf7** (minacciando **23. Cf3xg5** o **23. h4xg5**) **22... Dd5-d7 23. Cf3-e5!** (il Nero non può cambiare le Donne per **24. Ce5xf7** matto, e le altre mosse di Donna porterebbero al medesimo risultato) **23... Dd7-d2 24. Df7xh7+ Rh8xh7 25. h4xg5** matto.

b) **20... e6-e5** (preparando Ac8-f5 per proteggere h7) **21. Tc1xc8! Ta8xc8 22. Cf3xg5 Tc8-c1+** (il Nero non può proteggere la casa h7 se non abbandonando f7) **23. Rg1-h2 Tc1xh1+ 24. Rh2xh1 Tg8xg5** (non c'è di meglio) **25. h4xg5** con matto imparabile in g7.

2) **19... Dd5-h5 20. Cf3-g5!** Nuovamente un sacrificio a sorpresa; il Nero non può evitare il matto se non dando la Donna per il Cavallo.

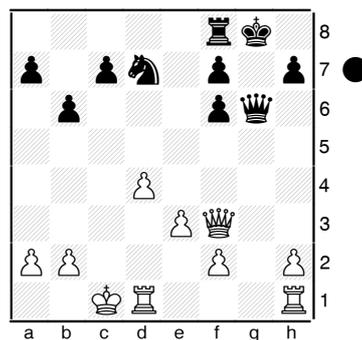
1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 e7-e6 3. Cb1-c3 Cg8-f6 4. Ac1-g5 Cb8-d7 5. e2-e3 Af8-e7 6. Cg1-f3 b7-b6? 7. c4xd5 e6xd5 8. Af1-b5 Ac8-b7 9. Cf3-e5 0-0 10. Ab5-c6 Ab7xc6 11. Ce5xc6 Dd8-e8 12. Cc6xe7+ De8xe7 13. Cc3xd5 De7-e4 14. Cd5xf6+ g7xf6 15. Ag5-h6 De4xg2 (Variante di Pittsburgh)

Diagramma 6.



Il Bianco gioca ora la sorprendente **16. Dd1-f3!**, con vantaggio decisivo, poiché se **16... Dg2xf3** c'è un matto forzato dopo **17. Th1-g1 Rg8-h8 18. Ah6-g7+ Rh8-g8 19. Ag7xf6+** ecc., e dopo **16... Dg2-g6 17. Ah6-f8 Ta8xf8 18. 0-0-0** (diagramma 7) il Bianco ha la qualità ed un forte attacco.

Diagramma 7.



Esaminando questa posizione, ci si porrà forse la domanda: quale deve essere il mio piano, come trasformare il mio vantaggio materiale in vittoria?

Sarebbe un compito colossale e, inoltre, ingrato, quello di scrivere un libro sui differenti metodi per trarre profitto dai vantaggi materiali.

Esistono quasi sempre tanti modi di vincere che in generale il problema non si pone affatto. Immagino perciò che ben pochi principianti avrebbero il coraggio di studiare un'opera così enorme; durante lo studio essi farebbero tali progressi da cessare di interessarsi a problemi che, frattanto, avrebbero perduto il loro significato.

Ciò non di meno, non sarà inutile aggiungere qualche osservazione a questo proposito:

1. Quando si possiede un vantaggio materiale, il principio deve essere di semplificare la posizione mediante degli scambi; bisogna tuttavia fare alcune riserve:

a) Non cambiare automaticamente, poiché esistono posizioni nelle quali i cambi possono annullare l'effetto della superiorità materiale.

b) I finali di Torre ed Alfiere contro Torre, Torre e Cavallo contro Torre, Torre contro Alfiere, o Torre contro Cavallo sono generalmente patti a parte alcune eccezioni. Perciò la semplificazione in casi simili non deve essere portata all'eccesso; ma è sufficiente che sia rimasto anche un solo Pedone sulla scacchiera per assicurare quasi sempre la vittoria.

2. Non si deve credere che la vittoria venga da sola, in questo caso meno che mai. Se si vuole avere il massimo beneficio da un vantaggio materiale, lo si deve far pesare in proprio favore. Una Torre è più potente di un Alfiere, ma solo nella misura in cui si sa utilizzare tutta la sua forza. Non si devono sfuggire le complicazioni, a meno che esse non siano pericolose. Accade troppo spesso che un giocatore che possiede un vantaggio materiale abbia la tendenza a giocare passivamente, ad attendere gli avvenimenti. È il peggior atteggiamento possibile, ed è già stato fatale a parecchi.

3. Il vantaggio materiale non è sfruttabile che attaccando. Si deve quindi giocare aggressivamente, il che non significa temerariamente. Una volta che si possiede l'iniziativa, si potranno più facilmente forzare dei cambi vantaggiosi.

Alla luce di queste osservazioni, passiamo ora a rivedere più dettagliatamente la variante che abbiamo analizzato (vedere diagramma 7).

Dopo **18. 0-0-0** il Nero gioca **18... Re8-h8**, praticamente forzata a causa della minaccia **19.Tg1**.

Ora il Bianco deve portare una Torre in g1, ma quale? Sarà la Torre di Re, perché dopo **19.Td1-g1** la Donna nera potrà entrare in d3? Motivo errato, poiché dopo l'uscita della Donna nera, la mossa Dg4 guadagna il Cavallo a causa della minaccia di matto. Dunque, poiché la scelta della Torre importa poco, il Bianco gioca:

19.Td1-g1 Dg6-h6

Ed ora cosa farà il Bianco? C'è da scegliere tra parecchie possibilità:

1) **20.Df3-c6** che guadagna un Pedone.

2) **20.Tg1-g3** seguita da **21.Th1-g1**, continuando l'attacco all'arrocco; è la migliore.

Ma NON:

3) **20.Df3-f4** cambiando le Donne. La struttura dei Pedoni bianchi sull'ala di Re sarà notevolmente indebolita e la vittoria molto più difficile (buon esempio di «cambio a tutti i costi»).

4) **20.Tg1-g4**, seguita da **21.Df3-f4** poiché in tal modo il cambio delle Donne non peggiora la dislocazione dei Pedoni bianchi.

Ciò detto, la migliore continuazione per il Bianco è:

20.Tg1-g3 con il verosimile seguito **20... c7-c5 21.Th1-g1** con la minaccia **22.Th3** e la Donna nera è spacciata.

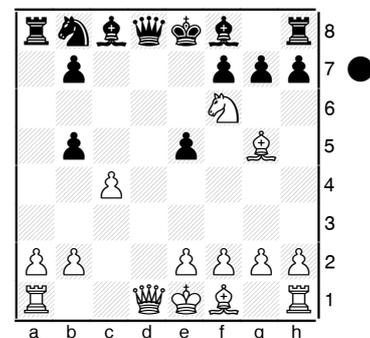
Ma ancora adesso il Nero ha una risorsa: **21... c5xd4 22.Tg3-h3 Tf8-c8+ 23.Rc1-b1 Dh6-f8**; ma il Bianco forza la vittoria con **24.Df3-f5**. Dopo **21.Th1-g1**, il Nero può giocare **21... Tf8-c8**, ma il Bianco vince con **22.Df3-c6!**.

Anche le posizioni nelle quali un giocatore ha acquisito un vantaggio materiale permettono le combinazioni; soprattutto quelle posizioni, si potrebbe dire.

Ecco ora diverse posizioni nelle quali non esiste la questione del matto, ma soltanto quella di una superiorità materiale, e cioè: due Pedoni in più, la qualità, oppure un pezzo contro uno o due Pedoni. Quando la superiorità materiale è rappresentata da una Torre o dalla Donna, la posizione può essere definita anormale.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Cg1-f3 c7-c5 5.Ac1-g5 c5xd4 6.Cf3xd4 e6-e5 7.Cd4-b5 a7-a6 8.Cc3xd5 a6xb5 9.Cd5xf6+

Diagramma 8.

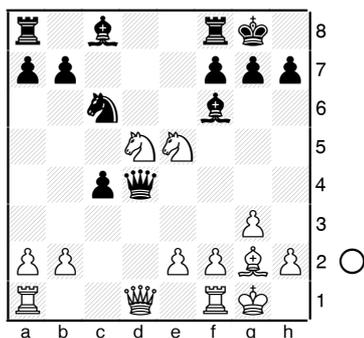


Tranello ben noto nel quale il Bianco sembra guadagnare la qualità dopo **9... g7xf6? 10.Dd1xd8+ Re8xd8 11.Ag5xf6+**; ma il Nero dispone di una difesa più forte: **9... Dd8xf6! 10.Ag5xf6 Af8-b4+ 11.Dd1-d2 Ab4xd2+ 12.Re1xd2 g7xf6** ed il Nero rimane con un pezzo in più.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 c7-c5 4.c4xd5 e6xd5 5.Cg1-f3 Cb8-c6 6.g2-g3 Cg8-f6 7.Af1-g2 Af8-e7 8.0-0 0-0 9.Ac1-g5 c5-c4 10.Cf3-e5 Dd8-b6 11.Ag5xf6 Ae7xf6 12.Cc3xd5 Db6xd4?

(vedi diagramma 9 nella pagina successiva)

Diagramma 9



Il Bianco guadagna un pezzo:

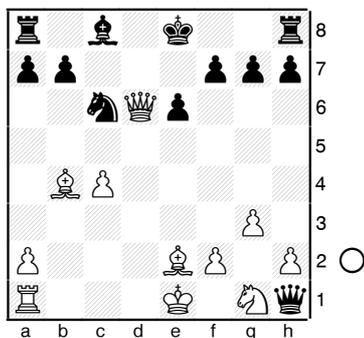
13.Cd5xf6+ g7xf6 14.Ce5xc6 Dd4xd1 15.Cc6-e7+ Rg8-h8 16.Ta1xd1

Questa ben nota manovra si ritrova in molte altre posizioni. Ecco un esempio:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 c7-c5 4.c4xd5 e6xd5 5.Cg1-f3 Cb8-c6 6.g2-g3 c5-c4 7.Af1-g2 Af8-b4 8.0-0 Cg8-e7 9.e2-e4 0-0 10.Cc3xd5 Ce7xd5 11.e4xd5 Dd8xd5 12.a2-a3!, per obbligare l'Alfiere ad abbandonare il controllo della casa e7, **12... Ab4-a5 13.Cf3-e5 Dd5xd4? 14.Ce5xc6 Dd4xd1 15.Cc6-e7+ Rg8-h8 16.Tf1xd1** ed anche in questo caso il Bianco guadagna un pezzo.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cb1-c3 e7-e6 3.e2-e4 c7-c5 4.g2-g3 d7-d5 5.e4-e5 d5-d4 6.e5xf6 d4xc3 7.b2xc3 Dd8xf6 8.d2-d4 c5xd4 9.c3xd4 Af8-b4+ 10.Ac1-d2 Df6xd4 11.Ad2xb4 Dd4-e4+ 12.Af1-e2 De4xh1 13.Dd1-d6 Cb8-c6

Diagramma 10



Il Bianco vince tramite una combinazione che esige un calcolo preciso.

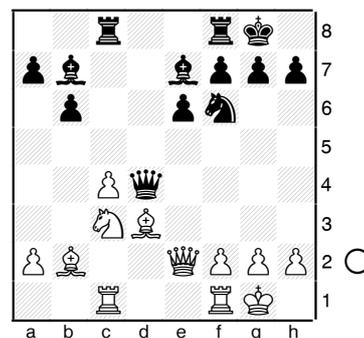
14.Ae2-f3 Dh1xg1+ 15.Re1-e2

Il Bianco vince poiché **15... Dg1xa1** è confutata da **16.Af3xc6+** e matto alla successiva.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.b2-b3 c7-c5 7.Af1-d3 b7-b6 8.0-0 Ac8-b7 9.Ac1-b2 Cb8-c6 10.Ta1-c1 Ta8-c8 11.Dd1-e2 c5xd4 12.e3xd4 d5xc4 13.b3xc4 Cc6xd4? 14.Cf3xd4 Dd8xd4

Il Nero è stato troppo ingordo, ed ha commesso l'imprudenza di esporre la Donna ad un attacco indiretto; è un errore frequente in questo tipo di apertura, e riceve una punizione immediata.

Diagramma 11



15.Cc3-d5 Dd4-c5 16.Ab2xf6

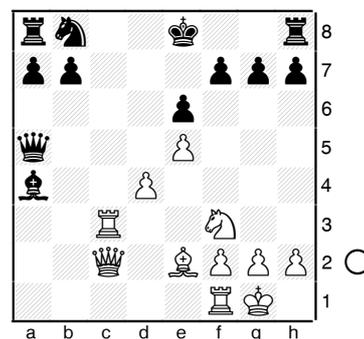
Ed ora:

1) **16... Ae7xf6 17.De2-e4** e vince.

2) **16... g7xf6 17.De2-g4+! Rg8-h8 18.Dg4-h4 f6-f5 19.Cd5xe7** ecc.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5xc4 5.a2-a4 e7-e6 6.e2-e4 Af8-b4 7.e4-e5 Cf6-e4 8.Dd1-c2 Dd8-d5 9.Af1-e2 c6-c5 10.0-0 Ce4xc3 11.b2xc3 c5xd4 12.c3xd4 c4-c3 13.Ac1-d2 Dd5-a5 14.Ad2xc3 Ab4xc3 15.Ta1-a3 Ac8-d7 16.Ta3xc3 Ad7xa4

Diagramma 12



Altro esempio di ingordigia punita. Il Bianco vince con la sorprendente:

17.Ae2-b5+! E poi:

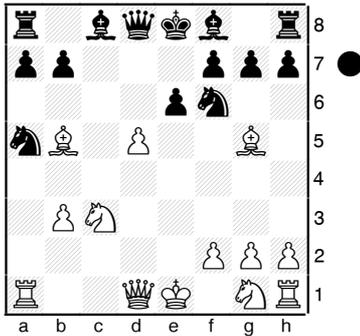
1) **17... Da5xb5 18.Tc3-c8+ Re8-e7 19.Dc2-c7+ Cb8-d7 20.Dc7-d6** matto (su **19... Db5-d7** segue **20.Dc7-c5+** e matto alla seguente).

2) **17... Aa4xb5 18.Tc3-c8+ Re8-d7 19.Tc8xh8** e vince, poiché su **19... Ab5xf1** segue **20.Dc2-c8+** seguita dal matto (*l'Autore omette di indicare le conseguenze, nella variante 2), della difesa 18... Re8-e7. Dopo 19.Dc2-c5+ Re7-d7 20.Tc8xh8, Da5-b6 (unica per difendere sia il matto di Donna in d6 che l'Ab5) 21.Dc5-c8+ e il Nero è senza difesa contro la minaccia di matto in 3 mosse. (N.d.T.)*).

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5 c6xd5 4.c2-c4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 Cb8-c6 6.Ac1-g5 d5xc4 7.d4-d5, Cc6-a5 8.b2-b4 c4xb3 e.p. 9.a2xb3 e7-e6 10.Af1-b5+

(vedi diagramma 13 nella pagina successiva)

Diagramma 13

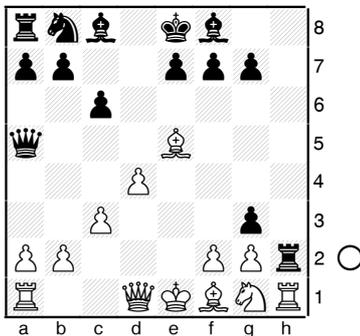


Il Bianco va in vantaggio dopo: **10... Re8-e7 11.d5-d6+ Dd8xd6 12.Dd1xd6+ Re7xd6 13.Ta1xa5**. Se il Nero gioca **10... Ac8-d7** (invece di **10... Re8-e7**) il seguito è **11.Ag5xf6** con due possibili continuazioni:

- a) **11... Dd8xf6 12.Ab5xd7+ Re8xd7 13.d5xe6++** ecc.
- b) **11... g7xf6 12.Ab5xd7+ Dd8xd7 13.Cg1-e2** con una buona posizione per il Bianco, che minaccia Ta1xa5, ma non **13.Ta1xa5** invece di **13.Cg1-e2**, a causa di Af8-b4, mentre il Re nero si trova in una posizione precaria.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 d5xe4 4.Cc3xe4 Cg8-f6 5.Ce4-g3 h7-h5 6.Ac1-g5 h5-h4 7.Ag5xf6 h4xg3 8.Af6-e5 Dd8-a5+ 9.c2-c3 Th8xh2

Diagramma 14



Il Bianco ha permesso la presa in h2 poiché l'Alfiere controlla tale casa critica. Egli, quindi, gioca **10.Th1xh2** in tutta tranquillità, ma la sua sicurezza riceve una brusca scossa dall'inattesa manovra **10... Da5xe5+ 11.d4xe5 g3xh2** e, dopo la promozione del suo Pedone, il Nero rimane con un pezzo in più.

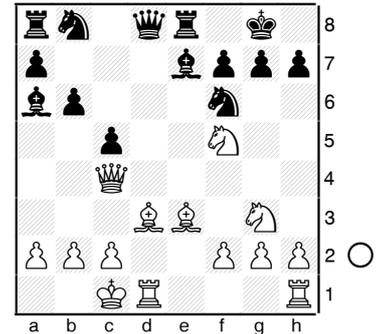
Concludiamo questo capitolo con un esempio più complesso: **1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 d5xe4 4.Cc3xe4 Cg8-f6 5.Ce4-g3 e7-e5 6.Cg1-f3 e5xd4 7.Cf3xd4 Af8-c5 8.Dd1-e2+ Ac5-e7 9.Ac1-e3 c6-c5 10.Cd4-f5 0-0 11.De2-c4 Tf8-e8 12.Af1-d3 b7-b6 13.0-0-0 Ac8-a6**

(Vedi diagramma 15 nella colonna successiva)

Il Nero ha lasciato la sua Donna esposta all'attacco della Torre sulla colonna d aperta, fidandosi del fatto che la Donna bianca è in presa. Tuttavia, egli non ha studia-

to la faccenda in modo approfondito, come dimostrano le successive varianti:

Diagramma 15



14.Cf5-h6+! g7xh6 15.Ad3xh7+!

ed ora:

- 1) **15... Rg8xh7 16.Dc4xf7+ Rh7-h8 17.Td1xd8 Ae7xd8 18.Cg3-h5.**
- 2) **15... Cf6xh7 16.Dc4-g4+ Rg8-h8 17.Td1xd8**
 - a) **17... Te8xd8 18.Dg4-e4.**
 - b) **17... Ae7xd8 18.Dg4-f3.**
- 3) **15... Rg8-h8** (il male minore) **16.Td1xd8 Aa6xc4 17.Td8xe8+ Cf6xe8 18.Ah7-e4 Cb8-c6 19.Ae4xc6** ed il Bianco ha due importanti Pedoni in più poiché il Pedone h del Nero deve scomparire.

In tutti gli esempi di questo capitolo, ci siamo accontentati di sfiorare il nostro argomento principale, la Valutazione ed il Piano di gioco negli scacchi.

Ma dobbiamo prestare l'attenzione che meritano alle posizioni che presentano possibilità di matto o di importante guadagno di materiale. In tutti i casi, la soluzione del problema era legata più all'arte della tattica che alla valutazione posizionale, e perciò tali possibilità rischiano di sfuggire al giocatore la cui attenzione è monopolizzata da considerazioni posizionali. Ma dobbiamo ancora affrontare i grandi problemi.

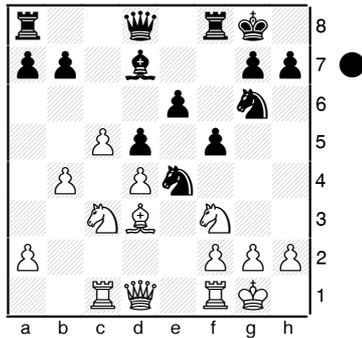
II.- LA MAGGIORANZA DI PEDONI SULL'ALA DI DONNA.

BOTVINNIK – KMOCH

Leningrado 1934.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5 c6xd5 4.c2-c4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 Cb8-c6 6.Ac1-g5 e7-e6 7.c4-c5 Af8-e7 8.Af1-b5 0-0 9.Cg1-f3 Cf6-e4 10.Ag5xe7 Cc6xe7 11.Ta1-c1 Ce7-g6 12.0-0 Ac8-d7 13.Ab5-d3 f7-f5 14.b2-b4

Diagramma 16



Davanti a questo tipico esempio, la teoria dirà: «Il Bianco sta meglio».

Il giocatore medio si chiederà in che cosa stia meglio. C'è parità di materiale: una Donna, due Torri, due Cavallo, un Alfiere e sette Pedoni per parte. Non si può dire che il Bianco abbia conquistato più spazio del Nero; al contrario, il Cavallo nero, solidamente installato al di qua della frontiera bianca, appare particolarmente minaccioso. I pezzi hanno pressappoco la stessa mobilità da una parte e dall'altra; in ogni caso non si notano ineguaglianze importanti. Nessuno dei due Re è minacciato da un attacco diretto, ed il lettore continua a chiedersi in che cosa il Bianco stia meglio, e perché il suo vantaggio possa essere definito decisivo.

Parecchi giocatori potranno certamente dare la risposta giusta, ma per un certo numero di loro questa risposta non sarà che una frase meccanica, priva di senso reale: il Bianco sta meglio perché ha una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna.

Esaminiamo questa affermazione dettagliatamente.

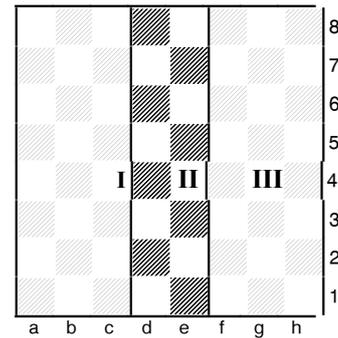
Il Bianco ed il Nero hanno sette Pedoni ciascuno, ma, e questo è il punto fondamentale, essi non sono egualmente ripartiti su ogni fronte. Se dividiamo la scacchiera in tre parti tramite due linee verticali, la prima tra le colonne d ed e e la seconda tra le colonne e ed f (diagramma 17), la prima sezione rappresenta l'ala di Donna, la seconda il centro e la terza l'ala di Re.

Vedi diagramma 17 nella colonna successiva

In posizioni come quella del diagramma 16, che stiamo esaminando in questo momento, i due giocatori hanno effettuato l'arrocco corto, e notiamo che il Bianco ha più Pedoni sull'ala di Donna di quanti ne abbia il Nero (tre contro due). In compenso al centro il Nero ha due

Pedoni contro uno. Sull'ala di Re, Nero e Bianco hanno il medesimo numero di Pedoni.

Diagramma 17



Certamente questo esempio è particolarmente chiaro.

Il Pedone bianco c5 non ha più niente a che fare con i Pedoni bianchi alla sua destra, cosa che non sarebbe se esso si trovasse ancora in c3.

Si può parlare di una maggioranza positiva del Bianco sull'ala di Donna, e calcolare tutti gli altri Pedoni come appartenenti all'ala di Re.

Per dirla altrimenti, nel diagramma 16 il Bianco ha una maggioranza di tre a due sull'ala di Donna e il Nero una maggioranza di cinque a quattro sull'ala di Re.

Il Pedone di testa della maggioranza bianca ha superato il Pedone nero corrispondente sull'ala di Re, cosicché le catene di Pedoni sulle due ali sono indipendenti l'una dall'altra. Ma il fatto fondamentale è che il Bianco ha la possibilità di procurarsi un Pedone passato sulla sua ala, mentre il Nero, con la sua maggioranza di cinque a quattro sull'ala di Re, non può normalmente fare niente di simile.

Certo non è soltanto una questione di aritmetica.

Bisogna considerare che esistono posizioni facili o complesse, con o senza Pedoni doppiati, nelle quali non è sempre una faccenda da poco il procurarsi un Pedone passato, e nelle quali può divenire indispensabile sacrificare per venirne a capo. Ad esempio, i Pedoni bianchi possono trovarsi in a2, b3 e c4 ed i Pedoni neri in b4 e c5, oppure i bianchi in a2, b2 e b3 contro i neri in a7 e b7.

Non è il caso della posizione della quale si parla.

Salvo complicazioni, il Bianco potrà sempre giocare b5 - che egli abbia o no anticipato a4 - può sempre essere sicuro di avere un Pedone passato.

Supponiamo ancora che Bianco e Nero abbiano eguali possibilità di crearsi un Pedone passato; anche in questo caso la maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna deve essere considerata come una superiorità.

Ecco, rapidamente, qualche ragione che lo prova:

1. Il Pedone passato sull'ala di Donna è lontano dal Re avversario, che non può dunque arrestare la sua marcia. È un po' quello che accade nei finali di Pedoni per i Pedoni passati lontani.

2. Forzare la penetrazione di un Pedone passato sull'ala di Re è più difficile e ciò spesso richiede l'avanzata dei Pedoni la cui normale funzione è la protezione del Re.

Ma, una volta assimilato questo principio, si dovrà avere il buon senso di non farne un feticcio, poiché si rischia di applicarlo a sproposito. Una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna, sia anche essa di uno a zero, non vale che per ciò che il giocatore saprà farne.

Ed ora approfondiamo un po' il soggetto che ci siamo scelti: la Valutazione ed il Piano di gioco.

Il primo punto non presenta difficoltà: il Bianco, od il Nero, sta meglio a causa di una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna.

Ma non possiamo accontentarci di stare sulle generali. Formulando il nostro piano, dobbiamo scoprire molto attentamente se l'avversario non abbia delle *contro-chances*, se, nella formazione avversaria, non vi siano elementi che compensino il nostro vantaggio posizionale sull'ala di Donna.

Siamo giunti ora alla questione principale: come concretizzare il vantaggio di una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna.

Per risolvere questo problema, torniamo alla posizione del diagramma 16.

14... Ad7-e8 15.g2-g3!

Impedisce **15... Cg6-f4** o **15... Cg6-h4**.

Il tratto del testo frena un eventuale attacco del Nero sull'ala di Re.

15... Ta8-c8 16.Tf1-e1 Dd8-f6 17.a2-a3

Il Bianco non si lascia impressionare.

17... Cg6-e7

Non è la migliore, poiché la casa e5 diviene ora disponibile per il Cavallo di Re del Bianco.

La continuazione migliore era **17... Ce4xc3 18.Te1xc3 f5-f4**, con contro-gioco sulla colonna f.

18.Cf3-e5 Df6-h6 19.f2-f3 Ce4-f2

Una mossa interessante; se il Bianco prende il Cavallo c'è lo scacco perpetuo: **20.Rg1xf2 Dh6xh2+ 21.Rf2-e3 f5-f4+ 22.g3xf4 Dh2xf4+ 23.Re3-e2 Df4-h2+**, ecc.

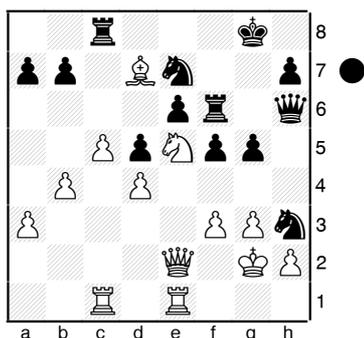
20.Dd1-e2! Cf2-h3+ 21.Rg1-g2 g7-g5 22.Cc3-b5! A-e8xb5

Il Nero non può permettere al Cavallo di occupare la casa d6 dove avrebbe una posizione dominante.

23.Ad3xb5 Tf8-f6 24.Ab5-d7!

L'ultimo preparativo per l'avanzata sull'ala di Donna

Diagramma 18



24... Tc8-d8 25.b4-b5! Dh6-h5

Non avendo alcun mezzo per impedire l'esecuzione del piano avversario, il Nero fa un ultimo tentativo di ottenere un risultato positivo sull'ala di Re.

26.c5-c6! Tf6-h6

Con la minaccia **27... Ch3-f4+** seguita da **28... Dxb2+**; ma al Bianco è sufficiente, per parare questa minaccia, proteggere il suo Pedone h.

27. Rg2-h1!

Ed il Nero abbandona, essendo impotente contro l'avanzata del Pedone passato bianco: **27... b7xc6 28.b5xc6 Ce7-c8 29.c6-c7 Td8-f8 30.Ce5-c6!**, con la doppia minaccia **31.Ad7xe6+** o **31.Ad7xc8** seguita da **32.Ce7+**.

È perfettamente chiaro che il Bianco deve la sua vittoria alla sua maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna, ma, riconosciamolo, egli ha dovuto darsi da fare per concretizzarla.

Ha avuto diverse occasioni di sbagliare e, più volte, ha dovuto trovare l'unica mossa valida per impedire un attacco nero sull'ala di Re (**15.g2-g3, 20.Dd1-e2** e **27.Rg2-h1**). Gli è stato indispensabile calcolare con precisione le mosse preparatorie della sua avanzata sull'ala di Donna (**17.a2-a3, 18.Cf3-e5, 22.Cc3-b5** e **24.Ab5-d7**), senza le quali la spinta dei suoi Pedoni sarebbe risultata prematura.

È il normale andamento delle operazioni, che può essere così riassunto:

1. Riconoscere ed analizzare il contro-gioco dell'avversario.

2. Preparare metodicamente il proprio piano d'azione. Quest'ultima precauzione è assolutamente necessaria nella posizione data; infatti i Pedoni non operano da soli. Ma anche senza avanzare essi minacciano l'avversario e fissano diversi pezzi avversari al loro posto, impedendo loro in tal modo di agire altrove.

Se, malgrado tutto, l'avversario decide di spostarli, i Pedoni si mettono in marcia; l'abbiamo visto nell'esempio citato.

Tuttavia, essi non l'hanno fatto prima poiché ogni spinta avrebbe comportato un indebolimento della posizione, accettabile unicamente nel caso in cui l'avversario non ne possa approfittare.

Nella casa c5, il Pedone bianco è protetto dagli altri Pedoni. Nella casa c6, il Pedone non è difendibile che tramite dei pezzi, e vediamo perciò il Bianco preparare anticipatamente il controllo della casa c6 (tramite l'Alfiere e il Cavallo), prima di spingere il suo Pedone da c5 a c6.

Potremmo dilungarci su questo argomento riparlando dei diversi tipi di complicazioni suscettibili di influenzare il corso degli avvenimenti. Ma tutto diverrà chiaro quando esamineremo gli esempi che seguono.

C'è un punto, tuttavia, che desideriamo sottolineare, riguardante il successo che corona gli sforzi fatti dal Bianco per trasformare la sua maggioranza di Pedoni in un vantaggio decisivo.

Nella posizione del diagramma 16, l'ora H suonerà quando il Bianco, dopo numerose manovre che comportano misure difensive e offensive, giudicherà il momento propizio per giocare la mossa decisiva c5-c6. In quel preciso momento, troverà il Pedone nel proprio campo l'appoggio necessario per vincere tutti gli accorgimenti difensivi diretti o indiretti che l'avversario sarà in grado di adottare?

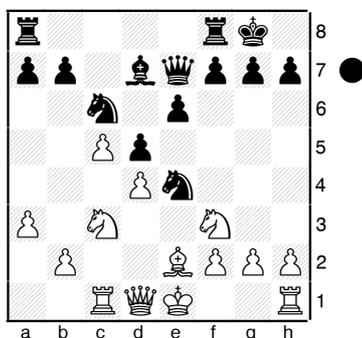
Ma fino ad oggi, fortunatamente, nessun metodo è stato ideato negli scacchi per risolvere tutti i problemi ed eliminare ogni complicazione. Dobbiamo quindi accontentarci di indicare principi informativi, idee e suggerimenti, per facilitare la valutazione e suscitare l'immaginazione personale del lettore.

Passiamo ora a studiare esempi che illustrano diversi tipi di maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna. Non li analizzeremo dettagliatamente, ma cercheremo ogni volta di approfondire ulteriormente le idee già esposte e di illustrare altri casi possibili con le loro caratteristiche.

BOTVINNIK - KONSTANTINOPOLSKIJ
Sverdlovsk 1943.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5 c6xd5 4.c2-c4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 Cb8-c6 6.Ac1-g5 e7-e6 7.Cg1-f3 Af8-e7 8.Ta1-c1 0-0 9.c4-c5 Cf6-e4 10.Ag5xe7 Dd8xe7 11.Af1-e2 Ac8-d7 12.a2-a3

Diagramma 19



La posizione assomiglia molto alla precedente. Anche qui il Bianco dispone di una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna e il Cavallo nero piazzato in e4 non costituisce un compenso sufficiente.

Il piano del Bianco contempla sempre: il rafforzamento della formazione dei Pedoni sull'ala di Donna, la dominazione della casa c6 e nei limiti del possibile anche della casa c7, e la spinta c5-c6 dopo b4-b5.

Durante queste operazioni, la casa e5 acquista un'importanza particolare, poiché se il Bianco vi installa un Cavallo, il suo controllo della casa c6 ne diviene accresciuto.

Dopo queste osservazioni, diventa facile capire lo svolgimento ulteriore della partita.

12... f7-f5

Fine, a ragione, critica questa mossa, poiché indebolisce per il Nero la casa c5, facendo così il gioco dell'avversario. Corretto era **12... f7-f6 13.b2-b4**

Ce4xc3 14.Tc1xc3 a7-a6 15.0-0 Ta8-d8, con lo scopo di crearsi eventualmente un Pedone passato sull'ala di Re come compenso alla maggioranza di Pedoni bianchi sull'ala di Donna.

13.Ae2-b5!

Spesso è essenziale agire rapidamente.

Il tratto del testo minaccia **14.Ab5xc6** seguita da **15.Cf3-e5** con progressivo sfruttamento della maggioranza, poiché il Nero è praticamente paralizzato dalla solida posizione del Cavallo bianco in e5.

13... Ce4-g5

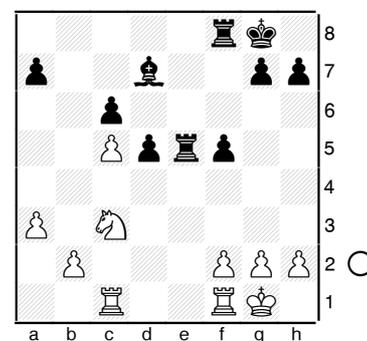
Questo blocca il progetto del Bianco (occupazione della casa e5 con un Cavallo), ma a spese di un altro fattore.

14.Ab5xc6 Cg5xf3+ 15.Dd1xf3 b7xc6 16.Df3-f4 Ta8-e8 17.0-0 e6-e5

Il solo modo a disposizione del Nero per sbarazzarsi del Pedone arretrato.

18.Df4xe5 De7xe5 19.d4xe5 Te8xe5

Diagramma 20.



L'andamento della lotta è completamente cambiato.

Certamente la maggioranza di Pedoni del Bianco c'è sempre, ma il Pedone passato protetto del Nero non è un atout di minor valore. Per contro il Bianco ha ottenuto un nuovo vantaggio: un Cavallo attivo contro un Alfiere nero che non gioca, bloccato com'è dai propri Pedoni. Il Cavallo è potente, poiché potrà presto o tardi piazzarsi in d4, dove non dovrà temere né i Pedoni né l'Alfiere avversari.

Studieremo nel capitolo IV il trattamento di posizioni di questo tipo, e torneremo allora al diagramma 20.

LASKER - TARRASCH

Pietroburgo 1914.

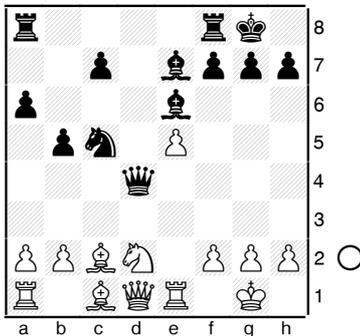
1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 a7-a6 4.Ab5-a4 Cg8-f6 5.0-0 Cf6xe4 6.d2-d4 b7-b5 7.Aa4-b3 d7-d5 8.d4xe5 Ac8-e6 9.c2-c3 Af8-e7 10.Tf1-e1 0-0 11.Cb1-d2 Ce4-c5 12.Ab3-c2 d5-d4 13.c3xd4 Cc6xd4 14.Cf3xd4 Dd8xd4

Un tempo la teoria giudicava inferiore la situazione del Nero per diversi motivi.

Si credeva a torto che, fintanto che le Donne erano in gioco, la posizione del Bianco fosse particolarmente soddisfacente, con buone possibilità di attacco sull'ala di Re. Più avanti, dopo il cambio delle Donne, si riteneva ancora che il Bianco avesse una buona partita poiché disponeva di maggior spazio e per una buona disposizione delle sue forze. Ma su quest'ultimo punto

non si teneva alcun conto del reale significato della maggioranza nera di Pedoni sull'ala di Donna. Per provare doppiamente questa affermazione, passiamo a dare due esempi di moderno trattamento di questa partita, partendo dal diagramma 21.

Diagramma 21.



15. Cd2-b3

La migliore in queste circostanze.

Il Bianco non ha timore del Pedone doppiato che attiverà la rapidità di sviluppo dei suoi pezzi. Inoltre, quando si deve fermare l'avanzata di una maggioranza di Pedoni, un Pedone doppiato è piuttosto un vantaggio che altro.

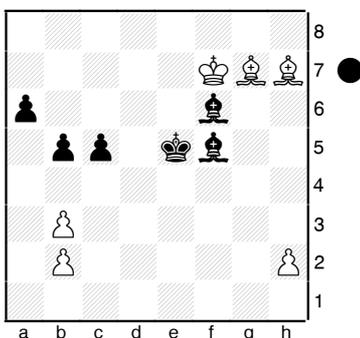
15... Cc5xb3 16.a2xb3 Dd4xd1 17.Te1xd1 c7-c5 18.Ac1-d2 Tf8-d8 19.Ad2-a5 Td8xd1+ 20.Ta1xd1 f7-f6! 21.Aa5-c3 f6xe5 22.Ac3xe5 Ta8-d8

Il Nero gioca le mosse migliori.

Egli forza il cambio delle Torri poiché i Pedoni doppiati diverranno una debolezza quando sulla scacchiera saranno rimasti soltanto gli Alfieri.

23.Td1xd8+ Ae7xd8 24.f2-f4 Rg8-f7 25.Rg1-f2 Ad8-f6 26.Ae5-d6 Af6-d4+ 27.Rf2-f3 Ae6-d5+ 28.Rf3-g4 Rf7-e6 29.Ad6-f8 Re6-f7 30.Af8-d6 Ad5xg2 31.Ac2xh7 Rf7-e6 32.Ad6-f8 Re6-d5 33.Rg4-g5 Ad4-f6+ 34.Rg5-g6 Ag2-e4+ 35.f4-f5 Rd5-e5 36.Af8xg7 Ae4xf5+ 37.Rg6-f7

Diagramma 22.



Il Nero avrebbe potuto a questo punto ottenere un vantaggio decisivo: **37... Af5-e6+ 38.Rf7-f8 Af6xg7 39.Rf8xg7 Ae6xb3.**

Egli ha scelto la continuazione inferiore.

37... Af6xg7 38.Ah7xf5 Re5xf5 39.Rf7xg7 a6-a5 40.h2-h4 Rf5-g4

Dopodiché il Bianco si assicurò la patta mediante la mossa da problema **41.Rg7-g6!**, nel modo seguente:

41.Rg7-g6! Rg4xh4 42.Rg6-f5 Rh4-g3 43.Rf5-e4 Rg3-f2 44.Re4-d5 Rf2-e3 45.Rd5xc5 Re3-d3 46.Rc5xb5 Rd3-c2 47.Rb5xa5 Rc2xb3

Una cosa emerge chiaramente da questo esempio: la maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna può, nelle ultime fasi del finale di partita, presentare le medesime caratteristiche che si ottengono nel caso del «Pedone passato lontano».

H. JOHNER - M. EUWE. Zurigo 1934.

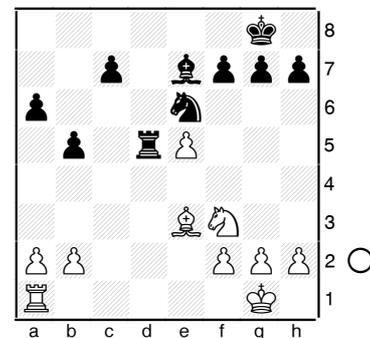
Partendo dalla posizione del diagramma 21.

15.Dd1-e2 Tf8-d8 16.Cd2-f3 Dd4-c4 17.De2xc4 Ae6xc4 18.Ac1-e3

In una partita JOSS-EUWE dello stesso Torneo, il seguito fu: **18.Ac1-g5 Ae7xg5 19.Cf3xe5 Ac4-d3 20.Ac2xd3 Td8xd3 21.Te1-e2 Td3-d5** egualmente con il Nero in posizione migliore.

18... Cc5-e6 19.Ac2-c4 Ac4-d5 20.Ae4xd5 Td8xd5 21.Te1-d1 Ta8-d8 22.Td1xd5 Td8xd5

Diagramma 23.



È chiaro fin d'ora che la superiorità dei Pedoni del Nero sull'ala di Donna rappresenta un vantaggio concreto, visto che non esiste continuazione tale da permettere al Bianco di trarre profitto dalla sua maggioranza di Pedoni sull'ala di Re.

Si può anche considerare il Pedone bianco e5 come un'autentica debolezza, poiché la necessità di difenderlo è una preoccupazione supplementare per il Bianco.

23.Rg1-f1 Rg8-f8 24.Ta1-c1?

Perdita di tempo che lascia il Bianco senza risorse.

24... c7-c5 25.Rf1-e2 Rf8-e8 26.Tc1-d1 Td5xd1 27.Re2xd1 Re8-d7 28.Cf3-d2 g7-g5!

Impedendo **29.f4** che proteggerebbe il Pedone di Re.

Il resto non presenta altre difficoltà:

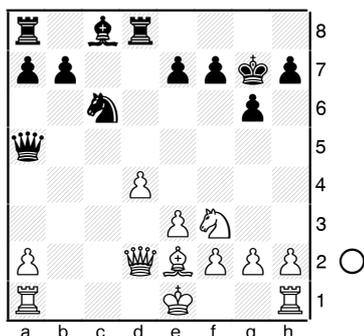
29.f2-f3 Rd7-c6 30.g2-g3 Rc6-d5 31.f3-f4 g5xf4 32.g3xf4 Ce6-d4 33.Cd2-f1 Rd5-e4 34.Rd1-d2 Cd4-f5 35.Cf1-g3+ Cf5xg3 36.h2xg3 Re4-f3 37.Rd2-d3 Rf3xg3 38.f4-f5 h7-h5 39.Ae3-h6 h5-h4 40.f5-f6 Ae7-d8 41.e5-e6 f7 xe6 42.f6-f7 Ad8-e7 43.f7-f8=D Ae7xf8 44.Ah6xf8 h4-h3 45.Af8xc5 e6-e5!

Il Bianco abbandona.

ELISKASES - FLOHR. Semmering 1937.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.Ac1-f4 Af8-g7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 c7-c5 7.c4xd5 Cf6xd5 8.Af4-e5 Cd5xc3 9.b2xc3 c5xd4 10.Ae5xg7 Rg8xg7 11.c3xd4 Dd8-a5+ 12.Dd1-d2 Cb8-c6 13.Af1-e2 Tf8-d8

Diagramma 24.



La conclusione della teoria su questa posizione è: il Nero sta meglio.

Il lettore ha fatto ora sufficienti progressi per comprendere che la superiorità del Nero è dovuta alla sua maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna: 2 a 1.

Ma è necessario parecchio discernimento per riconoscere che tale vantaggio, nonostante la netta maggioranza del Bianco al centro, ha veramente una grande importanza. Bisogna al contempo possedere notevoli capacità tecniche, non tanto per forzare la vittoria, ma semplicemente per trarre qualche tangibile vantaggio dalla situazione.

Un giocatore inesperto si scaglierà alla cieca, come il proverbiale elefante in un negozio di porcellane, spingerà, otterrà un Pedone passato, che si perderà però per via. Vediamo il seguito della partita:

14.Dd2xa5

Più o meno forzata, poiché **14.0-0 Da5xd2 15.Cf3xd2 e7-e5!** perde un Pedone.

14... Cc6xa5 15.0-0?

In genere, si fa poca attenzione ad effettuare un arrocco che vi allontana dalla maggioranza dei Pedoni nemici. Il Re dovrebbe essere in zona quando è necessario fermare un potenziale Pedone passato.

In luogo del tratto del testo, il Bianco avrebbe dovuto giocare: **15.Re1-d2** e **16.Th1-c1**.

15... Ac8-e6 16.e3-e4

È comprensibile che il Bianco tenti di sfruttare la sua maggioranza di Pedoni centrali, ma, come vedremo, senza grandi risultati.

16... Ae6-g4

Attacco indiretto del Pedone d4.

17.Tf1-d1 e7-e6

Allo scopo di isolare un possibile Pedone passato bianco.

18.Rg1-f1

Il Re, rimpiangendo evidentemente di avere arroccato, si mette in viaggio nella direzione giusta.

18... Ag4xf3 19.Ae2xf3 Ta8-c8!

Elemento secondario ma importante della strategia del Nero in casi del genere: l'occupazione della colonna c.

Minaccia innanzitutto **20... Tc8-c2**.

20.Td1-d2

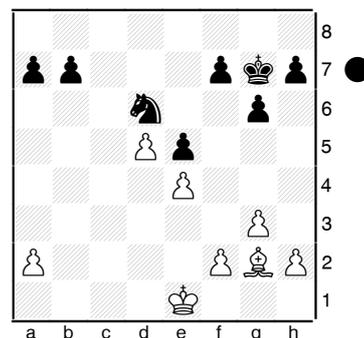
E non **20.Td1-c1? Tc8xc1 21.Ta1xc1 Td8xd4**.

20... e6-e5! 21.d4-d5

E non **21.Ta1-d1 Ca5-c4 22.Td2-d3? Cc4-b2**.

21... Ca5-c4 22.Td2-c2 Cc4-d6 23.Ta1-b1 Tc8-c4 24.g2-g3 Td8-c8 25.Af3-g2 Tc4-c1+ 26.Tb1xc1 Tc8xc1+ 27.Te2-e1 Tc1xe1+ 28.Rf1xe1

Diagramma 25.



Il Nero si è servito della colonna e per forzare il cambio delle Torri ed assicurarsi un finale favorevole di Alfiere contro Cavallo (cfr. diagramma 20, Botvinnik-Konstantinopolskij). Il trattamento di questo finale sarà analizzato più avanti.

Il ruolo svolto in questo caso da parte della maggioranza nera di Pedoni sull'ala di Donna è stato in complesso un ruolo passivo.

Infatti, il Nero tentava piuttosto di neutralizzare la maggioranza di Pedoni bianchi al centro. Ma si deve riconoscere che se il Nero vi è riuscito, è stato grazie alla sua maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna.

In questo genere di posizioni, la colonna c cadrà sempre sotto il controllo del Nero, per lo meno quando, come qui, il Re bianco non riesce a raggiungere d2 in tempo.

Notiamo una volta di più l'effetto spiacevole dell'arrocco del Bianco alla 15^a mossa.

Bisogna aggiungere che anche prima della liquidazione generale che si trova in questo esempio, il Nero può utilizzare la colonna e per un attacco contro il Pedone a isolato del Bianco.

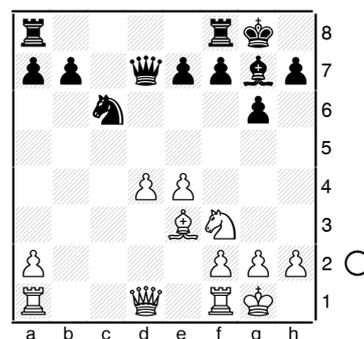
È quello che passiamo a vedere nell'esempio seguente:

KOSTIC - GRUNFELD

Teplitz-Schönau 1922.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 g7-g6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.c4xd5 Cf6xd5 5.e2-e4 Cd5xc3 6.b2xc3 c7-c5 7.Cg1-f3 Af8-g7 8.Af1-b5+ Ac8-d7 9.Ab5xd7+ Dd8xd7 10.0-0 c5xd4 11.c3xd4 Cb8-c6 12.Ac1-e3 0-0

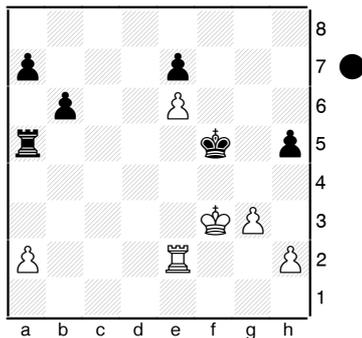
Diagramma 26



La teoria dice a questo punto che il Nero sta meglio. Ci accontenteremo di dare senza commento la continuazione della partita, che illustrerà meglio il nostro argomento.

13.Ta1-b1 Cc6-a5 14.d4-d5 Tf8-c8! 15.Ae3-d4 Ag7xd4 16.Dd1xd4 b7-b6 17.Cf3-e5 Dd7-d6 18.Ce5-g4 Dd6-f4 19.Cg4-e3 Tc8-c5 20.Tb1-c1 Ta8-c8 21.Tc1xc5 Tc8xc5! 22.f2-f3 h7-h5 23.g2-g3 Df4-c7 24.e4-e5 Ca5-c4! 25.Ce3xc4 Tc5xc4 26.Dd4-e3 Tc4-c3 27.De3-d4 Tc3-c4 28.Dd4-e3 Tc4-c2 29.e5-e6 Dc7-c5! 30.De3xc5 Tc2xc5 31.Tf1-d1 f7xe6 32.d5xe6 Tc5-a5 33.Td1-d2 Rg8-g7 34.f3-f4 Rg7-f6 35.Td2-e2 g6-g5 36.f4xg5+ Rf6xg5 37.Rg1-g2 Rg5-f5 38.Rg2-f3

Diagramma 27.



Anche qui il Nero si è impadronito della colonna e con il suo Cavallo in a5, piazzamento efficace poiché permette il salto in c4.

Anche ora il Nero ha giocato per la semplificazione in modo da trarre partito dalle debolezze che lo stesso Bianco si è creato al centro.

Nella posizione del diagramma 27, il Bianco ha due Pedoni da difendere e presto o tardi si troverà in *zugzwang*, perdendo uno dei suoi Pedoni e la partita.

38... Ta5-a3+ 39.Rf3-g2 Ta3-a5 40.Rg2-h3 Ta5-a4! 41.Te2-b2 Rf5xe6 42.Tb2-b5 Ta4xa2 43.Tb5xh5 Ta2-b2 44.Th5-h8 a7-a5 45.Rh3-g4 a5-a4 46.Th8-a8 Tb2-b4+ 47.Rg4-f3 b6-b5 48.h2-h4 Re6-f6 49.g3-g4 Tb4-b3+ 50.Rf3-e4 a4-a3 51.Ta8-a6+ Rf6-g7 52.Re4-f5 b5-b4 53.Ta6-a7 Tb3-f3+ 54.Rf5-e4 Tf3-f2 55.Re4-e3 Tf2-b2!

Il Bianco abbandona.

Abbiamo mostrato che, quando si tenta di trarre profitto da una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna, il calcolo della spinta di questi Pedoni richiede una grande prudenza.

La vera e propria avanzata deve spesso essere ritardata fino a quando non siano stati completati i preparativi necessari; sono essi, così come lo sfruttamento di vantaggi occasionali (ad esempio, le colonne aperte), che hanno la precedenza.

III. – L'ATTACCO SULL'ALA DI DONNA

Esiste uno stretto rapporto tra l'argomento dell'ultimo capitolo e quello del presente, sebbene lo sfruttamento di una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna non costituisca un vero e proprio attacco.

Ciò perché il tipo di attacco che stiamo per studiare contempla degli obiettivi ben precisi, pezzi o Pedoni, mentre nel caso precedente lo scopo scelto era come minimo la penetrazione di un Pedone, quando spesso la vera lotta infuriava su altri fronti.

L'attacco sull'ala di Donna è localizzato e per natura molto più violento.

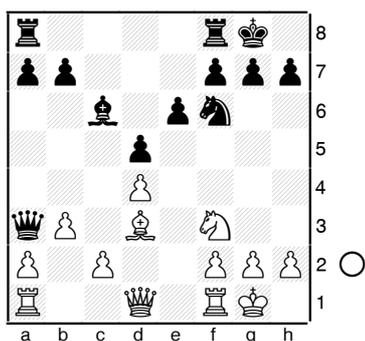
Un esempio pratico illustrerà il concetto molto meglio di ogni spiegazione.

BOGOLJUBOV – CAPABLANCA

New York 1924.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.Cg1-f3 d7-d5 3.e2-e3 e7-e6 4.Af1-d3 c7-c5 5.b2-b3 Cb8-c6 6.0-0 Af8-d6 7.Ac1-b2 0-0 8.Cb1-d2 Dd8-e7 9.Cf3-e5 c5xd4 10.e3xd4 Ad6-a3 11.Ab2xa3 De7xa3 12.Cd2-f3 Ac8-d7 13.Ce5xc6 Ad7xc6

Diagramma 28.



Qui la teoria dichiara: il Nero sta meglio.

Equilibrio di Pedoni, di pezzi, e, approssimativamente, medesima mobilità.

È vero che la Donna nera è installata in pieno territorio nemico, ma all'occorrenza è facile sloggiarla o cambiarla con Dd1-c1.

In che cosa la partita del Nero è preferibile?

Risposta: *nel fatto che egli dispone di possibilità di attacco sull'ala di Donna.*

Tuttavia, i Pedoni bianchi a2, b3 e c2 sono solidi e ben protetti; dove sono allora le possibilità di attacco?

Bisogna anche aggiungere che un attacco del Nero non deve essere fatto di mosse isolate e senza nesso tra loro, ma deve consistere in un vasto piano, ponderatamente preparato ed accuratamente realizzato.

Il Pedone e del Bianco è debole, o, per essere più esatti, lo può divenire.

Esso è attualmente sufficientemente protetto dall'Alfiere, ma questo pezzo può essere cambiato; infatti, l'Alfiere nero è in grado di forzare questo cambio, e più avanti questo Pedone dovrà venire protetto con altri mezzi, che rischiano di essere meno sicuri. Esso

sarà allora attaccato da una Torre, due Torri, la Donna, e più tardi anche dal Cavallo nero.

Si porrà allora la questione di sapere se il Bianco sarà in grado, nel momento cruciale, di attuare misure difensive appropriate.

Sembra «a priori» che, disponendo di forze eguali, egli sia in grado di farlo, ma il problema non è così semplice: mentre i pezzi bianchi saranno bloccati in difesa del Pedone e il Nero, con tutta probabilità, e senza diminuire la sua pressione, inizierà a minacciare altri punti del fronte ed a creare altri problemi per il Bianco, il quale potrà essere del tutto incapace a risolverli.

Esaminiamo la vera ragione delle difficoltà del Bianco, e l'origine delle possibilità d'attacco del Nero.

La colonna e aperta per quest'ultimo non è il fattore principale, ma lo è il fatto che il Bianco ha giocato b2-b3. Se questo Pedone fosse ancora alla casa di partenza, il Bianco potrebbe giocare c3, e non rischierebbe granché.

Si può allora affermare che la 5^a mossa del Bianco, b2-b3, fosse già debole? No, poiché se dobbiamo giungere ad una conclusione così perentoria, non ci si azzarderebbe a giocare quasi nessuna mossa.

Il vero errore è stato quando, più avanti, il Bianco ha cambiato il suo Alfiere di Donna alla 11^a mossa, poiché questo cambio ha creato due «buchi» nell'ala di Donna del Bianco (b2 e soprattutto c3), dando così al Nero la possibilità di sfruttare la colonna e aperta.

Questo è il motivo per il quale si gioca generalmente, all'8^a mossa, a2-a3 (invece di Cb1-d2 come qui), per impedire definitivamente al Nero di giocare Aa3. Notiamo inoltre che il Bianco non può rinviare a2-a3 nemmeno di un solo tempo senza rischiare di avere noie più tardi: ad esempio, se avesse giocato **9.a2-a3** (invece di **9.Ce5**), il Nero, giocando **9... e6-e5**, avrebbe ottenuto una maggioranza di Pedoni al centro contemporaneamente ad un gioco meno anchilosato.

VALUTAZIONE della posizione 28: il Nero sta un po' meglio, poiché può intraprendere un attacco sull'ala di Donna tramite la colonna e aperta, e tale attacco sarà favorito dalla presenza dei «buchi» bianchi in b2 e c3.

PIANO di gioco: prima di svilupparlo, studiamo innanzitutto lo svolgimento della partita.

14.Dd1-d2

Ecco qualche altra possibilità:

1) **14.c4**, per disfarsi del Pedone debole. Questa mossa minaccia **15.c5**, creando una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna, cosicché il Nero è costretto a cambiare: **14... dxc4 15.bxc4**. Ed ora che ne è della catena di Pedoni bianchi? Si è rinforzata o indebolita? Senza alcun dubbio si è indebolita, poiché dopo **15... Tfd8!** il Pedone d4 è chiaramente divenuto debole. Ad esempio, dopo **16.Ce5 Aa4** (non **16... Txd4 17.Axh7+**) **17.Dd2 Dd6 18.Cf3 Ac6**, è chiaro che il Bianco non se ne tirerà fuori senza rimetterci qualche penna. Conclusione: giocando c2-c4, immediatamente o più tardi, il Bianco non fa che spostare la sua debolezza dalla colonna e alla colonna d, senza tuttavia rafforzare la sua posizione.

2) **14.Ce5 Tac8 15.Cxc6 Txc6**. Il Bianco ha eliminato l'Alfiere nero ed ora può sperare che l'Alfiere bianco fornisca un'efficace protezione al Pedone e. Ma non tutti i problemi sono risolti: non solo c'è un Pedone debole in c2, ma vi è anche una casa debole in c3. Presto o tardi una Torre nera vi si installerà, tenendo in soggezione tutta l'ala di Donna del Bianco; ciò darà al Cavallo nero piena libertà d'azione e, una volta cambiato l'Alfiere, il Nero si impadronirà della casa c2 che diverrà a sua volta il trampolino per futuri successi. Entrare nei dettagli ci porterebbe troppo lontano, ma un fatto è certo: il Nero può vincere le difficoltà, il Nero ha l'iniziativa.

3) **14.De1**. Questa mossa sembra la continuazione migliore, perché se l'attaccante decide di accettare l'offerta e di cambiare le Donne, si priva del suo miglior pezzo d'attacco, il che significa che il suo attacco diviene molto meno violento. Per di più, il Re bianco, una volta scomparse le Donne, può svolgere una parte importante nella difesa della sua ala di Donna. Pur tuttavia, una mossa come De1 significa che il Bianco abbandona ogni idea di iniziativa, riconoscendo di non essere riuscito a conservare il suo diritto di «primogenitura» (il vantaggio del tratto); è una confessione che non si è mai contenti di fare.

14... Ta8-c8 15.c2-c3 a7-a6!

Prepara la mossa seguente.

16.Cf3-e5 Ac6-b5!!

Mossa intermedia importante per la strategia del Nero. Per aumentare la pressione sul Pedone c3, il Nero è disposto a farsi doppiare il Pedone b. Egli lo fa tanto più volentieri in quanto da b5 il Pedone contribuirà all'attacco impedendo c3-c4.

17.f2-f3

Esaminiamo la variante **17.Axb5 axb5** (se **17... Ce4 18.Dc1! Dxc1 19.Tfxc1 axb5 20.c4!**, che porta alle medesime conclusioni); ed ora:

1) **18.Tfc1 Ce4 19.De3** (non **19.Dd3? Db2!** o anche **19... Cxc3**) **19... Tc7** con le continuazioni seguenti:

- 20.c4 bxc4 21.bxc4 Dxe3 22.fxe3 f6** guadagnando un Pedone.
- 20.f3 Cd6 21.Tc2 Tfc8 22.Tac1 b4!** che guadagna anch'essa un Pedone poiché **23.c4** è confutata da **23... dxc4**, ed il Pedone b3 non può riprendere a causa della Donna bianca indifesa.

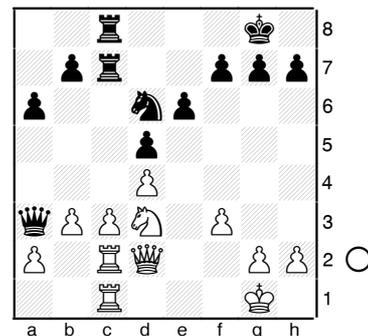
2) **18.f3 Tc7 19.Tfc1 Tfc8 20.Tc2 Ce8 21.Tac1 Cd6** ed il Nero ha impedito l'avanzata del Pedone e bianco, conservando una forte pressione sulla posizione nemica.

17... Ab5xd3 18.Ce5xd3 Tc8-c7 19.Ta1-c1 Tf8-c8 20.Tcl-c2 Cf6-e8 21.Tf1-c1 Ce8-d6

Gli avversari hanno occupato le case appropriate per entrambi; le Torri minacciano il Pedone e, il Cavallo nero controlla la casa c4; le Torri bianche proteggono l'ala di Donna e il Cavallo bianco prende di mira le case e5 e c5.

(Vedi diagramma 29 nella colonna successiva)

Diagramma 29.



22.Cd3-e5?

Una mossa infelice.

Il bianco avrebbe dovuto giocare **22.Cc5** per poter portare il Cavallo in a4, rinforzare la difesa del Pedone debole e.

Dopo **22.Cc5**, il Nero può giocare **22... e5**, ma in tal caso il Bianco proseguirebbe con **23.Ca4**, cosicché la spinta del Nero sarebbe servita soltanto a indebolire la sua posizione e a dare possibilità di attacco alla Donna bianca.

Lo sviluppo corretto dell'attacco nero dopo Cc5 è **22... b6 23.Ca4 Tc6** (assolutamente non **23... b5? 24.Cc5! Cb7 25.b4** ed il Nero non ottiene nulla; situazione tipica: la debolezza del Bianco in c3 è stata «tamponata») **24.Dd3 Ta8**, proteggendo il Pedone a6 e minacciando **25... Cb7** (controllando c5) con la futura minaccia **26... b5** e **27... Tac8**, ed il Nero riprende il suo attacco. Nel frattempo il Bianco avrà giocato Ta1 per proteggere il Pedone a2; è una mossa forzata poiché il Cavallo sta per essere respinto in b2.

Tutto questo non lascia al Bianco alcuna possibilità di concludere qualcosa.

Si comprende che, urta volta scattato, questo genere di attacco è difficile da respingere, e che il difensore si trova alle prese con un compito ingrato, addirittura disperato.

Evitate quindi di lasciarvi ridurre in una simile situazione.

Bisogna essere prudenti quando si gioca **8.Cb1-d2**, per non consentire al Nero di giocare **10... Aa3**.

22... Da3-a5!

È giunta l'ora per la Donna di partecipare direttamente all'attacco.

Il Nero minaccia ora **23... Cb5**, che porterebbe a quattro il numero dei pezzi neri attaccanti il Pedone vulnerabile c3.

23.a2-a4?

Con il doppio scopo di impedire **23... Cb5** e di permettere al Cavallo bianco di piazzarsi in c5 via d3; in tal caso b3-b4 seguita da a4-a5 rimedierebbe la debolezza dei Pedoni bianchi come abbiamo visto in precedenza.

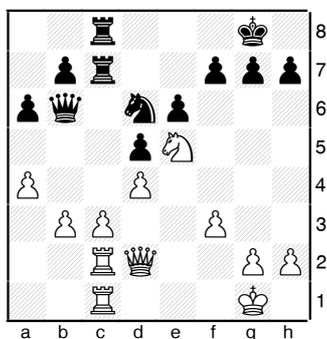
Ma niente obbliga il Nero a lasciarlo fare; al contrario, egli può annientare i progetti del Bianco con qualche colpo ben piazzato.

Invece del tratto del testo, occorre giocare **23.Cd3**; ad esempio: **23... Cb5**, alla quale il Bianco avrebbe replicato non:

- 1) **24.Cb4?** a causa di **24... Ca3 25.Tb2 Dxb4! 26.cxb4 Txc1+ 27.Rf2 Tc1-c2** ecc. ma:
- 2) **24.Cc5 b6 25.Ca4**, potendo tentare **26.c4**, anche in caso di **25.Cd6**.

23... Da5-b6!

Diagramma 30.



Ora il Bianco non può evitare di perdere un pedone, come dimostrano le seguenti varianti:

- 1) **24.b4 a5!**
 - a) **25.bxa5 Dxa5** ed il Bianco non può difendere il Pedone a senza abbandonare il Pedone e.
 - b) **25.Tb2 f6 26.bxa5 Dxa5 27.Cd3 Cc4.**
 - c) **25.Tb1 axb4 26.Txb4 Dxb4 27.cxb4 Txc2 28.Df4** (il Bianco era sotto la minaccia di perdere la Donna) **28... Tc1+ 29.Rf2 Cf5!** ecc.
 - d) **25.b5 Cc4 26.Cxc4 (26.De2** porta pressappoco alle stesse conseguenze) **26... Txc4 27.Ta2 e5!** ecc.
- 2) **24.Tb2 Cf5!** (minacciando Cxd4!) **25.Tbb1 f6**
 - a) **26.Cd3 Txc3! 27.Txc3 Dxd4+** ecc.
 - b) **26.Cg4 e5** ed il Pedone d4 deve saltare.
- 3) **24.Tb1 Cf5!** con la stessa continuazione.

Da rilevare in particolare il modo con il quale il Nero ha potuto sfruttare circostanze collaterali (ad esempio, inchiodare il Pedone d4 con la Donna) per raggiungere il suo scopo.

Ma questo tipo di dettagli si verifica sempre sulla scacchiera in un modo o nell'altro quando un giocatore è costretto a difendere un Pedone debole, in questo caso c3 per il Bianco, e non può liberamente sviluppare il suo gioco.

24.Ce5-d3

Il Bianco abbandona il Pedone per tentare un contrattacco; ma tutto quello che ottiene è di ritardare l'esecuzione.

Ecco il resto della partita senza commento:

24... Db6xb3 25.Cd3-c5 Db3-b6 26.Tc2-b2 Db6-a7 27.Dd2-e1 b7-b6 28.Cc5-d3 Tc7-c4 29.a4-a5 b6xa5 30.Cd3-c5 Cd6-b5 31.Tb2-e2 Cb5xd4! 32.c3xd4 Tc8xc5!

Il Bianco abbandona.

Riassumendo, qual'era il PIANO del Nero a partire dal diagramma 28?

Risposta: *un attacco sull'ala di Donna, in particolare un attacco contro il Pedone e.*

La sua esecuzione ha richiesto:

- 1) Il raddoppio delle Torri sulla colonna e.
 - 2) L'eliminazione del principale difensore, l'Alfiere d3, mediante il cambio (a6 e Ab5).
 - 3) Manovre che impedissero al Bianco di sbarazzarsi della sua debolezza, impadronendosi del controllo della casa c4 (con la manovra Cf6-e8-d6).
 - 4) Un'appropriata disposizione delle forze residue (in questo caso la Donna, il Cavallo ed i Pedoni vicini) che devono occupare i punti-chiave prima del momento della combinazione finale (Da3-a5-b6, Cd6-b5, e6-e5).
- In questo esempio, abbiamo visto che la creazione di una seconda debolezza (b3 dopo a2-a4) è stata il preludio di una rapida sconfitta, cosa che accade quasi sempre in casi simili.

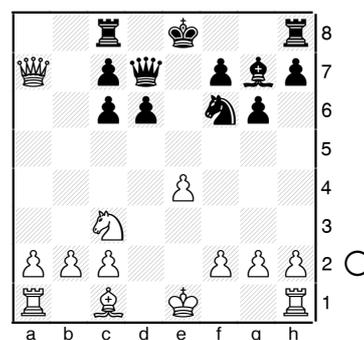
Si può anche dire in linea generale che se difendere un punto debole è difficile, diviene impossibile difenderne molti. Da questo punto di vista, la seguente partita (ancora di Capablanca) è particolarmente caratteristica: il Nero da (o perde) un Pedone sull'ala di Donna, guadagnandovi delle linee d'attacco tali da far subire ai Pedoni bianchi dell'ala di Donna tante minacce da non poter più essere difesi.

NIMZOWITSCH - CAPABLANCA.

Pietroburgo 1914.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Af1-b5 d7-d6 5.d2-d4 Ac8-d7 6.Ab5xc6 Ad7xc6 7.Dd1-d3 e5xd4 8.Cf3xd4 g7-g6 9.Cd4xc6 b7xc6 10.Dd3-a6 Dd8-d7 11.Da6-b7 Ta8-c8 12.Db7xa7 Af8-g7

Diagramma 31.



La teoria dice, a questo punto: in cambio del Pedone, il Nero dispone di un forte attacco (si tratta evidentemente del nostro attacco sull'ala di Donna).

Nel presente caso non esistono debolezze nella posizione del Bianco, ma il Nero ha possibilità di attacco sulle colonne aperte a e b, e soprattutto sulla grande diagonale nera, che gli permetterà di esercitare una forte pressione sull'ala di Donna del Bianco.

Però io sono certo che nessun commentatore si azzarderebbe a presentare una posizione di questo genere come favorevole al Nero, se non si fosse verificato un convincente ed eclatante seguito di partita. Ci si sarebbe

accontentati probabilmente di decretare: il Nero non ha abbastanza compenso per la perdita del suo Pedone. Vediamo un po' come egli ha utilizzato le sue possibilità:

13.0-0 0-0 14.Da7-a6

Il Bianco decide di prendere misure difensive e pensa di riportare la Donna in d3. È straordinario come il guadagno di un Pedone sappia rendere eccessivamente prudente un giocatore: è quanto accade sovente nella vita per la ricchezza acquisita.

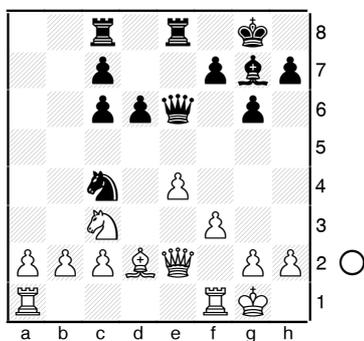
Non dobbiamo stabilire se, giocando in modo più intraprendente, il Bianco potesse ottenere un risultato migliore; è molto probabile. Infatti, difficilmente avrebbe potuto procurarsi maggiori fastidi di quanto abbia fatto.

14... Tf8-e8 15.Da6-d3 Dd7-e6

Attacca ancora una volta e4 e prepara la importante manovra Cd7-c5-c4.

16.f2-f3 Cf6-d7 17.Acl-d2 Cd7-e5 18.Dd3-e2 Ce5-c4

Diagramma 32.

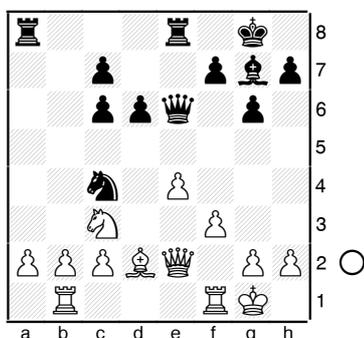


Improvvisamente l'attacco del Nero si manifesta in tutta la sua violenza. Il suo primo obiettivo è il Pedone b2 e la particolare importanza dell'Alfiere in g7 diviene solare nella piccola combinazione che segue: **19.b3? Ad4+ 20.Rh1 Cxd2 21.Dxd2 De5** ed il Nero vince (**22.f4 Axc3**).

Si capisce per quale motivo il Nero, qualche mossa prima, ha provocato **16.f2-f3**. Un piccolo scacco in d4 può a volte essere utile.

19.Ta1-b1 Tc8-a8!

Diagramma 33.



Ora è attaccata la seconda debolezza del Bianco, e quest'ultimo non può evitare ulteriormente la perdita di un Pedone.

Certamente ciò non è poi tanto grave, visto che dopotutto ha un Pedone in più e non soffrirà troppo per questa perdita. Infatti, egli può sperare, restituendo il Pedone, di migliorare la sua posizione; ad esempio: **20.b3 Ca3 21.Te1 Axc3 22.Axc3 Cb5 23.Ab2 Txa2 24.Tb1** ed il Bianco ha una partita con un Alfiere molto attivo.

Effettivamente, **20.b3!** era la migliore per il Bianco. Tuttavia il Nero non era obbligato ad adottare la suddetta variante: disponeva di una linea di gioco più energica con: **20... Cxd2! 21.Dxd2** ed ora non:

1) **21... Axc3? 22.Dxc3** ed il Nero non può riprendere il Pedone perché c6 è in presa, ed ancor meno:

2) **21... De5? 22.Ca4!** ed il Bianco è al sicuro, ma:

3) **21... Ta3!** ed ora il Nero può prendere in a2 quando vuole, spostando il Cavallo (**22.Tfe1 De5 23.Te3 Ah6**).

Il Nero dovrà ancora trovare le mosse migliori sebbene il suo Alfiere sia più forte del Cavallo bianco.

20.a2-a4?

Questa mossa può essere buona soltanto se la si può far seguire immediatamente da b2-b3, come non è il caso di questa posizione.

20... Cc4xd2 21.De2xd2 De6-c4!

Mettendo il dito sulla piaga!

Il Bianco ha le mani legate; non può più giocare b3, il suo Pedone a4 è condannato ed anche il Pedone b2 è in cattive acque.

22.Tf1-d1

Non migliorava la posizione **22.Dd3 Dc5+**.

22... Te8-b8!

Notate con quale prudenza proceda il Nero per riprendere il Pedone, ed in particolare per evitare un cambio prematuro in c3.

23.Dd2-e3

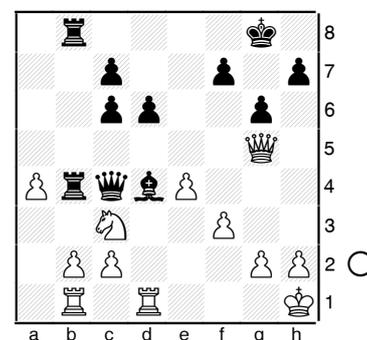
Il Nero minacciava **23... Txb2 24.Txb2 Axc3** guadagnando un Pedone supplementare.

23... Tb8-b4!

Minacciando **24... Ad4**.

24.De3-g5 Ag7-d4+ 25. Rg1-h1 Ta8-b8

Diagramma 34.



La posizione del Bianco crolla ora come un castello di carte.

È sotto la minaccia di perdere un pezzo (**26... Axc3**); se sposta la Torre b il Pedone b2 è perduto così come quello c2, senza che l'attacco del Nero ne venga fiaccato; quanto al Cavallo, non ha case!

26.Td1xd4

È proprio tramite questa mossa che il Bianco può reggere più a lungo. A causa di questa possibilità sarebbe stato meglio non giocare **24... Ad4+** ma anzitutto **24... Ta8-b8**. Ciò non significa che la partita non fosse in ogni modo vinta per il Nero.

Il seguito fu:

26... Dc4xd4 27.Tb1-d1 Dd4-c4 28.h2-h4 Tb4xb2 29.Dg5-d2 Dc4-c5 30.Td1-e1 Dc5-h5 31.Te1-a1 Dh5xh4 32.Rh1-g1 Dh4-h5 33.a4-a5 Tb8-a8 34.a5-a6 Dh5-c5+ 35.Rg1-h1 Dc5-c4 36.a6-a7 Dc4-c5 37.e4-e5 Dc5xe5 38.Ta1-a4 De5-h5 39.Rh1-g1 Dh5-c5+ 40.Rg1-h2 d6-d5 41.Ta4-h4 Ta8xa7.

Il Bianco abbandona.

Un'elegante azione combinata dei pezzi neri, in particolare del Cc4 e dell'Ag7, della quale la difesa non ha potuto trovare la confutazione.

Si deve sottolineare il fatto che il Bianco non aveva per così dire debolezze visibili, che i suoi Pedoni non erano ancora stati spinti, ma che il Nero disponeva di colonne aperte ed era in grado di attaccare i Pedoni bianchi alla loro casa di partenza.

L'apertura delle colonne e delle diagonali è in genere il vantaggio decisivo sul quale baseremo la nostra valutazione quando ci chiederemo se è venuto il momento di attaccare l'ala di Donna.

Per quanto possa essere stato convincente il nostro ultimo esempio, in effetti l'attacco sull'ala di Donna non deve essere affatto obbligatoriamente diretto contro Pedoni nemici. L'obiettivo può anche essere (e lo è spesso) quello di assumere il controllo di case vitali all'interno della posizione avversaria, e al tempo stesso paralizzare il normale sviluppo del nemico, ecc.

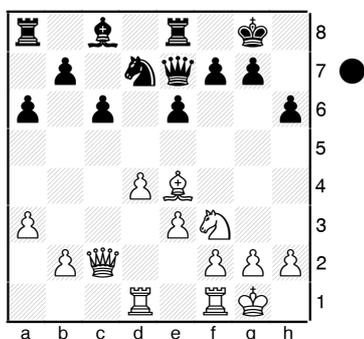
Il seguente esempio illustra bene quanto abbiamo appena detto.

ELISKASES - S. LANDAU.

Noordwijk 1938.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7 7.Dd1-c2 c7-c6 8.Ta1-d1 a7-a6 9.a2-a3 Tf8-e8 10.Afl-d3 d5xc4 11.Ad3xc4 Cf6-d5 12.Ag5xe7 Dd8xe7 13.Cc3-e4 Cd5-f6 14.Ac4-d3! Cf6xe4 15.Ad3xe4 h7-h6 16.0-0

Diagramma 35.



Il Bianco sta meglio.

A prima vista non c'è gran differenza tra le posizioni dei due avversari. Il Nero non ha ancora portato a ter-

mine il suo sviluppo, ma la sua posizione ha un aspetto solido.

Tuttavia, osservando più a fondo, scorgiamo che la sua situazione non è tanto favorevole, soprattutto per quanto concerne lo sviluppo dell'Alfiere di Donna.

Non possiamo accontentarci della semplicistica valutazione: «Il Nero può terminare il suo sviluppo con Cf6 seguita da Ad7, e tutto sarà sistemato»! In effetti, l'Alfiere sarebbe spostato ma non mobilitato.

La continuazione della partita lo dimostrerà.

16... c6-c5

L'idea di questa spinta è di aprire all'Alfiere la diagonale e8-a4 quando esso sarà in d7.

17.Td1-c1! c5xd4 18.e3xd4 Cd7-f6 19.Cf3-e5

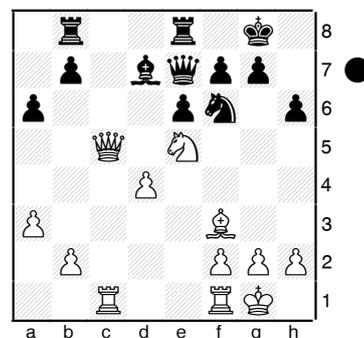
Il Bianco non deve temere il cambio in e4, che non risolverebbe affatto il problema dell'Ac8.

19... Ta8-b8

Con l'evidente intenzione di mettere in gioco ad ogni costo l'Alfiere di Donna.

20.Ae4-f3 Ac8-d7 21.Dc2-c5!

Diagramma 36.



Una mossa eccellente, che impedisce al Nero di occupare con la Torre la colonna e, equilibrando, così, facilmente il gioco. Se ora **21... Tb8-c8 22.Dxe7 Txe7 23.Cxd7** ed il Bianco guadagna un pezzo. Inoltre, il cambio delle Donne sarebbe vantaggioso per il Bianco poiché dopo: **21... Dxc5 22.dxc5!** il Bianco ha la famosa maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna che costituisce l'argomento del capitolo precedente, e che sarebbe qui particolarmente efficace a causa della posizione dominante del Cavallo in e5.

21... Ad7-b5 22.Tf1-d1 Rg8-f8

In previsione dell'imminente finale, il Nero avvicina il Re al centro. Tuttavia sarebbe stata migliore: **22... Dd8** seguita da **23... Te7**, che assicurava una posizione chiusa ma solida.

23.b2-b3!

L'Alfiere non ha ancora avuto il tempo per gustare le gioie della libertà che è già minacciato di accerchiamento. Dopo **24.a4**, non resta altro che **24... Ad7**. Non sarebbe un gran guaio se il Nero potesse sgomberare la casa e8, ma questo non è fattibile senza danni: **23... Ted8 24.Dxe7+ Rxe7 25.Tc7+** costa almeno un Pedone. Ciò considerato, ricordiamo la nostra osservazione (a proposito di Dd8 e Te7). In questa variante, e8 sarebbe sgombera per l'Alfiere, ed il Nero avrebbe minori difficoltà.

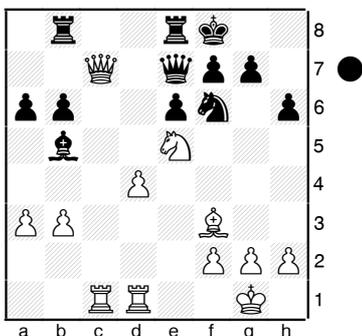
23... b7-b6

Crea una debolezza, ma non c'è di meglio.

24.Dc5-c7

Il Nero è in una posizione difficile. Se, per esempio, continua, come preparava la sua ultima mossa, con **24... a5**, per, dopo **25.a4**, ritirare l'Alfiere in a6, il Bianco cambierà le Donne e giocherà Cc6, guadagnando la qualità; la variante **24... Dxc7 25.Txc7 Te7 26.Tdc1** non migliorerebbe la sua posizione.

Diagramma 37.



Il seguito che egli ha scelto in realtà (Tec8) porta ad un genere di partita completamente diverso, nel quale il Bianco è pure in vantaggio. L'attacco sull'ala di Donna è quindi riuscito.

Esso è consistito

- 1) La conquista della colonna e.
- 2) La pressione su b7, impedendo lo sviluppo dell'alfiere di Donna del Nero.
- 3) La dominazione e, nel caso, l'occupazione di importanti case nel campo avverso (d7, c5 e c7).
- 4) La persecuzione dell'Alfiere nero (b3 e a4).

Il seguito fu:

24... Te8-c8 25.Dc7xc8+ Tb8xc8 26.Tc1xc8+ Ab5-e8

Due torri sono in linea di massima più potenti di una Donna, soprattutto (come in questo caso) quando è possibile inchiodare un pezzo avversario.

La difesa comporta dei vincoli che impastoiano seriamente l'attività della Donna; è questa attività che rappresenta un compenso alla potenza delle due Torri.

27.b3-b4 a6-a5 28.b4xa5 b6xa5 29.a3-a4 De7-d6?

La Donna parte in missione, cosa che si rivelerà rapidamente fatale. Era essenziale giocare **29... g5** per dare al Re una casa di fuga in g7.

30.Af3-c6 Rf8-e7 31.Td1-b1! Dd6xd4 32.Ac6xe8 Dd4-e4

32... Cxe8? perde la Donna per **33.Cc6**, così come **32... Dxe5 33.Tb7+ Rd6 34.Td8+ Rc5 35.Tb5+**, ecc.

Ecco, senza commenti, quale fu il seguito della partita:

33.Ce5-c6+ Re7-d6 34.Tb1-d1+ Cf6-d5 35.Tc8-d8+ Rd6-c5 36.Td1-c1+ Rc5-b6 37.Cc6-b8 Cd5-c3 38.Td8-d6+ Rb6-a7 39.Cb8-c6+ Ra7-b6 40.Cc6-e7+ Rb6-a7 41.Td6-d7+ Ra7-a6 42.Ce7-c8!

Ed il Nero abbandona.

Concluderemo questo capitolo con due esempi di tipo completamente diverso, nei quali l'attaccante disdegna

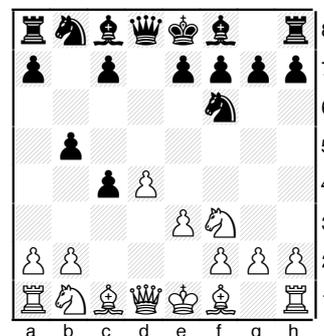
i Pedoni e le case e prende di mira una selvaggina più grossa.

Ma prima, ecco un breve compendio di ciò che capita spesso quando il Nero accetta il Gambetto di Donna e tenta di conservarsi il Pedone del Gambetto.

Nella variante più semplice, la partita si svolge così:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 d5xc4 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.e2-e3 b7-b5

Diagramma 38.



Si è già stabilito che questa continuazione è debole per il Nero, poiché il Bianco riprende sempre il suo Pedone con la caratteristica manovra:

5.a2-a4!

Il Bianco tende ad isolare l'avamposto nero al fine di catturare i due Pedoni: **5... bxa4 6.Axc4** oppure, metodo ancora più diretto, **5... bxa4 6.Dxa4+ Ad7 7.Dxc4**.

5... c7-c6

È chiaro che **5... a6** non protegge (**6.axb5** ecc.) e che **5... Ad7** è egualmente inutile (**6.axb5 Axb5 7.Ca3** oppure **7.Axc4 Axc4 8.Da4+**).

6.a4xb5 c6xb5 7.b2-b3!

La «pointe»! Il Nero non può impedire al Bianco di riprendersi il Pedone:

1) 7... cxb3 8.Axb5+ Ad7 9.D:b3;

2) **7... Aa6? 8.bxc4 bxc4 9.Txa6! Cxa6 10.Da4+** guadagnando materiale;

3) 7... Ae6 8.bxc4 bxc4 ed ora non:

a) **9.Axc4? Axc4 10.Da1+ Cd7 11.Dxc4 Tc8!** ed il Nero vince; ma:

b) **9.Ce5 Dc7 10.Da4+** (o **10.Ca3** o **10.Axc4**) **10... Cbd7 11.Axc4 Axc4 12.Cxc4 Tc8 13.Cbd2**.

In linea di massima il Bianco sta meglio dopo aver ripreso il Pedone, poiché il Nero rimane con il Pedone a isolato, mentre la formazione dei Pedoni bianchi è eccellente.

Esistono tuttavia varianti nelle quali è possibile al Nero sia di conservare il Pedone del Gambetto sia renderlo in cambio di una posizione soddisfacente.

Eccone due esempi:

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 c7-c6 4.Cg1-f3 d5xc4 5.e2-e3 (è migliore **5.a4**) **5... b7-b5 6.a2-a4 Af8-b4 7.Ac1-d2 Dd8-b6!** (e non **7... a6 8.axb5 cxb5 9.Cxb5!** oppure **8... Axc3 9.Ax3 c6xb5 10.b3! cxb3 11.Axb5+** ecc.).

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5xc4 5.e2-e3 (è migliore **5.a4**) **5... b7-b5 6.a2-a4 b5-b4 7.Cc3-a2 e7-e6 8.Af1xc4 Ac8-b7** ed il Nero ha

una buona partita, visto che il Cavallo bianco è fuori gioco.

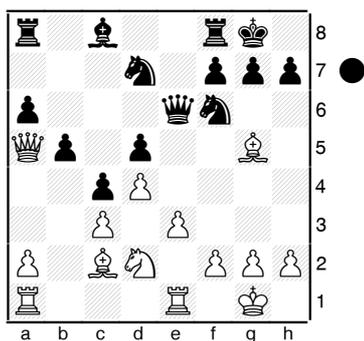
Abbiamo visto di quale genere di attacco disponga il Bianco contro una catena di Pedoni neri b5-c4 oppure a6-b5-c4. Vediamo ora il primo degli esempi annunciati in precedenza.

CAPABLANCA - SPIELMANN

New York 1927.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Cb8-d7 5.e2-e3 Af8-b4 6.c4xd5 e6xd5 7.Dd1-a4 Ab4xc3+ 8.b2xc3 0-0 9.Cg1-f3 c7-c5 10.Af1-d3 c5-c4 11.Ad3-c2 Dd8-e7 12.0-0 a7-a6 13.Tf1-e1 De7-e6 14.Cf3-d2 b7-b5 15.Da4-a5

Diagramma 39.



La teoria conclude: il Bianco sta meglio.

In effetti, egli ha possibilità di attacco sull'ala di Donna, prima di tutto perché può giocare a4, con indebolimento della catena di Pedoni nera, poi per la posizione avanzata ed inattaccabile della sua Donna.

Questi argomenti meritano qualche osservazione:

1) Paragonata con il precedente esempio, qui l'azione contro a6-b5-c4 è molto meno forte per due ragioni:

- Il Bianco non può giocare b3.
- c4 è protetto da altri due Pedoni. Dopo **14.bxa4**, rimane ancora protetto. Ma in compenso:
- Il Bianco ha un numero di Pedoni eguale a quello del Nero, ed il suo piano d'azione non deve quindi necessariamente avere come obiettivo quello di guadagnarne un altro.

2) La Donna, il pezzo più potente, può sviluppare un'enorme attività da un avamposto ben scelto. È anche il pezzo più prezioso, ma in questa posizione è sicura. In assenza di un Alfiere di Re nero, essa è al riparo da attacchi di pezzi minori. Può quindi svolgere un ruolo preponderante nell'attacco sull'ala di Donna avversaria.

Il seguito fu :

15... Cf6-e4?

Il cambio che seguirà indebolisce la casa c4 per il Nero, perciò il tratto del lesto è cattivo. Quest'ultimo aveva creduto di consolidare la sua posizione, ma il Bianco riesce in poco tempo a confutare questo piano con una splendida combinazione.

Era migliore **15... Ab7** e su **16.Dc7**, **16. ... Dc6**. Tuttavia il Bianco mantiene un lieve vantaggio per il finale.

16.Cd2xe4 d5xe4 17.a2-a4!

C'era da aspettarselo.

17... De6-d5

Con questa mossa intermedia, il Nero pare aver rinforzato la sua difesa, visto che l'Ag5 è in presa. Se ora il Bianco gioca **18. Af4 Ab7** il Nero ha una partita soddisfacente.

18.a4xb5!!

Una sorpresa fatale.

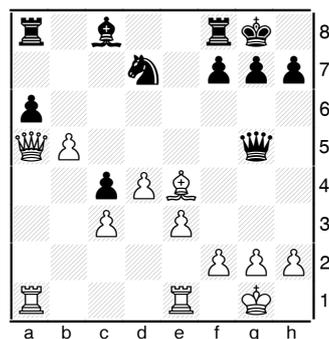
Il Bianco offre un pezzo ed a ragione, come mostrerà il seguito.

18... Dd5xg5

E non, naturalmente, **18... Dxb5?? 19.Dxb5**, ed il Bianco guadagna una Torre.

19.Ac2xe4

Diagramma 40.



La reale «pointe» della combinazione diviene chiara. Se il Nero gioca **19. ... Ta7**, il Bianco potrà per esempio proseguire con **20.b6! Dxa5 21.bxa7!!** ed ora:

- 21... Ab7 22.Txa5 Axe4 23.Txa6** ed il Bianco, con una Torre e tre Pedoni (tra i quali il forte Pedone a7) contro due pezzi minori, vince facilmente.
- 21... Dxa1 22.Txa1 Cb6 23.a8=D Cxa8 24.Axa8** e il Bianco ha un Pedone in più, e per giunta catturerà i Pedoni dell'ala di Donna.

19... Ta8-b8

Egualmente insufficiente.

20.b5xa6 Tb8-b5 21.Da5-c7 Cd7-b6 22.a6-a7 Ac8-h3

Un ultimo tentativo!

23.Te1-b1! Tb5xb1+ 24.Ta1xb1 f7-f5 25.Ae4-f3 f5-f4 26.e3xf4

Il Nero abbandona.

Ecco infine il secondo esempio, nel quale la Donna svolge ancora una parte essenziale, e dove il Bianco, sacrificando due Pedoni, riesce a bloccare tutta una massa di pezzi nemici.

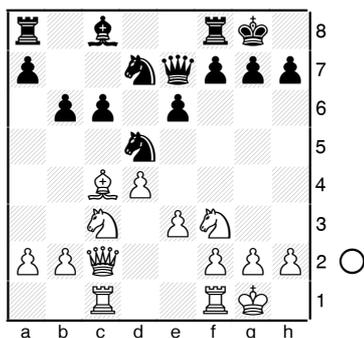
L'autore di questo capolavoro è ancora Capablanca.

CAPABLANCA - VIDMAR

Londra 1922.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Cg1-f3 Af8-e7 5.Ac1-g5 Cb8-d7 6.e2-e3 0-0 7.Ta1-c1 c7-c6 8.Dd1-c2 d5xc4 9.Af1xc4 Cf6-d5 10.Ag5xe7 Dd8xe7 11.0-0 b7-b6?

Diagramma 41.



Bilguer fa notare giustamente che lo sviluppo in fianchetto dell'Alfiere di Donna mira al cambio del Cavallo in c3. Ma dopo il tratto del testo e la risposta del Bianco, quest'ultimo ottiene una posizione schiacciante.

12. Cc3xd5!

Ora è il bianco che cambia i Cavalli, e questo cambio è particolarmente forte poiché:

I) La grande diagonale bianca (a8-h1) verrà sbarrata, facendo mancare al suo scopo l'ultima mossa del Nero, e creando anche un serio indebolimento delle sue Case bianche dell'ala di Donna. La colonna e è aperta, ed il Bianco l'occuperà subito con Donna e Torri, facendo in questo modo una rapida irruzione sul terreno del Nero. Potremo osservare e considerare l'effetto capitale di questi due fattori sulla continuazione della partita.

12... c6xd5

Il Nero deve riprendere con il Pedone e, pena la perdita di un Pedone con: **12... exd5 13. Ad3.**

13. Ac4-d3 h7-h6

Il Nero evita di giocare **13... Cf6** poiché desidera, per il momento, impiegare il Cavallo nella difesa dell'ala di Donna. Dopo **13... Cf6** avrebbe potuto seguire **14. Dc7!** con le possibili continuazioni:

1) **14... Dxc7 15. Txc7 a5 (15... Ad7 16. Ce5) 16. Tfc1 Aa6 17. Axa6 Txa6 18. Tc1-c6**, seguita da **19. Tb7** che guadagna un Pedone.

2) **14... Ad7 15. Aa6! Db4 16. Ce5 Ab5 17. a3 Da4 18. Axb5 Dxb5 19. Tc2**, con triplicamento dei pezzi pesanti sulla colonna e.

3) **14... Db4 15. a3!** con una continuazione molto simile a quella del testo.

14. Dc2-c7

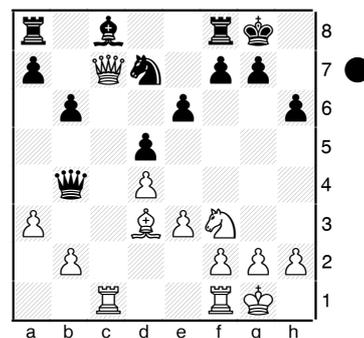
La Donna bianca invade il territorio nemico ed occupa un posto avanzato ma perfettamente sicuro. Essa blocca così totalmente ogni tentativo di sviluppo del Nero.

14... De7-b4

Siccome il Nero non ha alcun sistema per svilupparsi normalmente, tenta di ottenere qualche contro-gioco con questa uscita di Donna, tentativo che l'avversario respingerà in modo ingegnoso.

15. a2-a3!!

Diagramma 42.



Una mossa molto sottile: il Bianco offre uno o due Pedoni per catturare la Donna o, in mancanza di ciò, un pezzo dell'ala di Donna.

Analizziamo qualche possibilità:

1) **15... Dxb2 16. Tb1 Dxa3 17. Ab5!** ed ora:

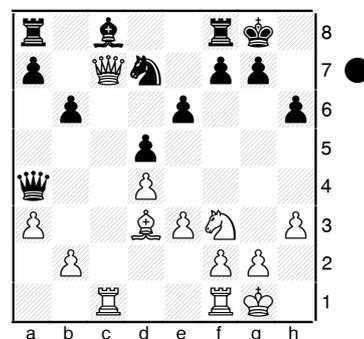
a) **17... Cf6 18. Ta1 Db4 19. Tfb1** catturando la Donna.

b) **17... De7 18. Ac6 Tb8 19. Ce5 Td8** (su **19... Dd8 20. Dxa7 Cxe5 21. dxe5** ecc.) **20. Axd7 Axd7 21. Cc6** e vince.

2) **15... Db3 16. Tc3! Dxb2 17. Tb1 Da2 18. Tcc1! Cf6** (su **18... Dxa3 19. Ab5** ecc.) **19. Ab5**, minacciando ancora **20. Ta1** e **21. Tcb1** prendendo la Donna oppure **20. Ac6** catturando un pezzo.

15... Db4-a4 16. h2-h3

Diagramma 43.



Ancora una mossa ottima, che non ha l'unico scopo di proteggere il Re; se, infatti, esaminiamo più a fondo la posizione, constatiamo che il Nero non può ormai tentare di svilupparsi; ad esempio: **16... Tb8 17. Ce5 Tb7** (su **17... Cxe5 18. Ac2** seguita da **19. Dxb8) 18. Dc6 Dxc6** (altrimenti segue **19. Cxd7 Txd7 20. Dxc8!) 19. Cxc6 Rh8 20. Ce7 Tb8 21. Cxc8 Txc8 22. Aa6!** ed il Bianco deve vincere il finale, grazie al possesso dell'unica colonna aperta che il Nero non può più contendergli.

Questa variante ci illustra chiaramente le conseguenze a lunga scadenza dell'indebolimento **11... b6**. Da questo momento questa mossa ha reso possibile al Bianco scacciare le Torri nere dalla colonna e mediante **Aa6**. L'ultima mossa del Bianco prova che il Nero non potrà sostenere a lungo la forte pressione posizionale dell'avversario.

16... Cd7-f6

Il Nero compie un eroico sforzo per completare, costi quel che costi, il suo sviluppo. Dopo per esempio: **16... g6 17.Tc3** il Nero avrebbe dovuto ancora impegnarsi nella variante indicata in precedenza.

17.Cf3-e5 Ac8-d7

17... Aa6 18.b3 Da5 19.Cc6 costerebbe ancora un pezzo. Il Nero non ha letteralmente più mosse.

18.Ad3-c2! Da4-b5 19.a3-a4

Decisiva! Il Nero deve abbandonare l'Alfiere al suo destino.

19... Db5xb2 20.Ce5xd7

Sarebbe stato ancora più forte giocare subito **20.Tb1 Da2 21.Cxd7 Tac8 22.Cxf6+ gxf6 23.Dg3+**, e siccome l'Ac2 ha libertà di movimento, il Bianco conserva un pezzo in più. Mediante il tratto del testo, egli guadagna soltanto la qualità, ma Capablanca sa trasformare rapidamente tale vantaggio in vittoria.

Il seguito fu:

20... Ta8-c8 21.Dc7-b7 Cf6xd7 22.Ac2-h7+ Rg8xh7 23.Tc1xc8 Tf8xc8 24.Db7xc8 Cd7-f6 25.Tf1-c1 Db2-b4 26.Dc8-c2+ Rh7-g8 27.Dc2-c6 Db4-a3 28.Dc6-a8+ Rg8-h7 29.Tc1-c7

Abbiamo visto nel I capitolo come si possa trarre partito da un vantaggio materiale, risultato di un attacco fruttuoso. Qui il vantaggio non è che quello della qualità, ma con la Torre in 7^a traversa per prendere parte in modo potente all'attacco dei Pedoni neri, la superiorità della Torre sul Cavallo nel finale è ben illustrata.

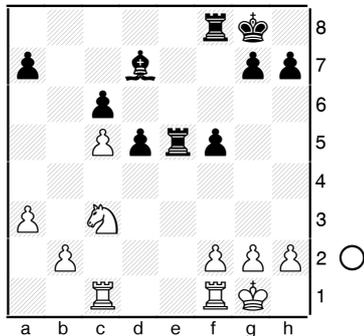
29... Da3xa4 30.Tc7xf7 Da4-d1+ 31.Rg1-h2 Dd1-h5 32.Da8xa7 Dh5-g6 33.Tf7-f8 Dg6-f5 34.Tf8-f7 Df5-g6 35.Tf7-b7 Cf6-e4 36.Da7-a2 e6-e5 37.Da2xd5 e5xd4 38.Tb7-b8 Ce4-f6 39.Dd5xd4 Dg6-f5 40.Tb8xb6 Df5xf2 41.Dd4-d3+ Rh7-g8 42.Tb6-b8+.

Il Nero abbandona.

IV. - CAVALLO CONTRO ALFIERE «CATTIVO».

Discutendo la partita Botvinnik - Koustantinopolskij (Capitolo II) siamo giunti alla posizione del diagramma 44, e ne abbiamo rinviato l'analisi a più tardi.

Diagramma 44



Abbiamo già affermato che il Bianco era in vantaggio, senza tuttavia considerare a fondo le ragioni sulle quali era fondata la nostra opinione. Come abbiamo sottolineato, la maggioranza di Pedoni bianchi sull'ala di Donna ha perduto il suo significato; il Bianco può crearsi un Pedone passato dopo a4, b4 e b5, ma il Pedone passato che il Nero già possiede in d5 è pure importante.

Per qual motivo il Bianco sta meglio egualmente? Perché il Nero ha un Alfiere «cattivo».

Esaminiamo più dettagliatamente tale affermazione. L'Ad7 del Nero è «cattivo» perché è paralizzato dai propri Pedoni in c6, d5 ed f5. Gli altri Pedoni non c'entrano, e ci si può chiedere: dove inizia l'inferiorità di un Alfiere, quando la sua marcia è ostruita da uno, due o tre Pedoni?

Non esiste una risposta globale a questa domanda, ma si può dire che il fastidio maggiore alla mobilità di un Alfiere è dato dai Pedoni centrali (sulle colonne e, d, e ed f).

Quindi il termine «Alfiere cattivo» non corrisponde ad un concetto perfettamente definito.

È questione di gradi. Se, ad esempio, in questa posizione non vi fosse un Pedone nero in f5, il valore dell'Alfiere ne risulterebbe sensibilmente aumentato, e se non esistesse più il Pedone di Donna il termine «cattivo» non avrebbe più ragione d'essere.

Quanto detto farà capire a quale posizione il Bianco deve tendere innanzitutto in questo caso: *“Perché l'Alfiere resti «cattivo» il più possibile, non si deve permettere ai Pedoni che lo paralizzano di abbandonare le rispettive case”*.

Dunque qui si tratta di impedire f5-f4 e d5-d4.

Ecco ora la continuazione della partita; potremo trarne indicazioni supplementari.

20.f2-f4!

Alla luce di quanto abbiamo appena detto, lo scopo di questa spinta è evidente. Il Pedone f del Nero è ora bloccato e l'Alfiere immobilizzato in questa direzione.

20... Te5-e7

Il Nero non può giocare **20... Te3** poiché dopo **21.Rf2! d4** segue la perdita di un Pedone dopo **22.Tfd1!**

21.Tf1-e1

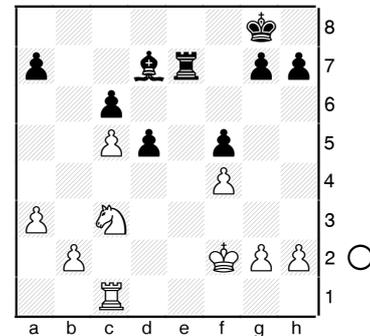
Come regola generale, il cambio delle Torri aumenta la superiorità del Cavallo sull'Alfiere cattivo.

21... Tf8-e8

Il Nero non può cedere senza lotta la colonna aperta, poiché l'avversario penetrerebbe tra le sue linee.

22.Te1xe7 Te8xe7 23.Rg1-f2

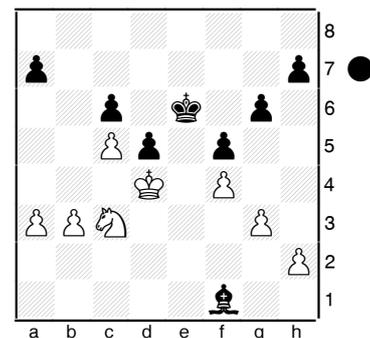
Diagramma 45.



Allo scopo di cambiare anche la seconda Torre, dopodiché il finale di Cavallo contro Alfiere sarebbe vinto per il Bianco.

È importante, prima di tutto, provare questa affermazione. Supponiamo che il Nero, in questa posizione, porti il suo Alfiere in c8, a6 e c4, dove l'impedimento causato dai suoi Pedoni sarebbe minore. Sarebbe un buon piano; la partita proseguirebbe così: **23... Ac8 24.Te1 Txe1** (praticamente forzata) **25.Rxe1 Aa6 26.b3** (impedendo **26... Ac4**) **26...Rf7 27.Rd2 Rc6 28.Re3 Af1 29.g3, g6 30.Rd4**

Diagramma 46.



Fino ad ora le mosse dell'uno e dell'altro non erano assolutamente forzate, e l'intraprendere una dettagliata analisi delle possibili complicazioni ci porterebbe troppo lontano. Il nostro scopo essenziale è innanzitutto quello di dare un'idea delle possibilità di vittoria esistenti, senza appesantirci con dettagli e finezze possibili.

La posizione dei Pedoni neri è chiaramente bloccata, a causa della forte opposizione del Re bianco, ma l'Alfiere si è svincolato dalla propria catena di Pedoni, che non lo paralizza come prima. L'inferiorità dell'Alfiere cattivo è ora indiretta, è basata sul fatto che Alfiere e Pedoni neri occupano case bianche, il che

rende le case nere vulnerabili e facili da controllare per il Bianco. Quest'ultimo occupa già l'importante casa d4 ed il Re nero deve sorvegliare da vicino e5. Il Nero non può avere iniziative, ed è costretto sulla difensiva.

D'altra parte, che può fare il Bianco?

Più di quanto non sembri a prima vista. Da b4 il Cavallo può attaccare il Pedone e, che il Nero non può difendere mediante Ab5 a causa di a3-a4. D'altra parte, il Re nero non può portarsi in d7 poiché aprirebbe la strada ad un attacco sui Pedoni neri dell'ala di Re (Re5-f6-g7). Quindi il Nero, logicamente, tenta di impedire l'intrusione del Cavallo in b4 mediante a7-a5; tuttavia da al Bianco l'occasione di farsi un Pedone passato con b4, ecc.

Ora comprendiamo quanto sia delicato il trattamento di un simile finale. Se la mossa b4 è di per se stessa assolutamente normale, non si deve tuttavia giocarla prematuramente, pena una seria diminuzione delle possibilità del Bianco.

Ecco due varianti che approfondiscono le idee suggerite:

a) **30... Aa6 31.Ca2 Ae2 32.Cb4 Rd7 33.Re5 Ad1 34.Rf6 Axb3 35.Rg7 a5 36.Cd3 Re6 37.Ce5 d4 38.Cxc6 Rd5 39.Cxd4 Rxd4 40.c6 a4 41.c7 Ae6 42.Rxh7 Rc3 43.Rxg6 Rb3 44.h4 Rxa3 45.h5 Rb3 46.h6 a3 47.h7 a2 48.h8=D** e vince.

b) **30... a5 31.Cd2 Ae2 32.b4 axb4** (dopo **32... Ac4 33.bxa5** vince, mentre su **32... a4** semplicemente **33.Cc3**) **33.Cxb4 Ab5 34.Ca2 Ac4 35.Cc3 Aa6 36.a4 Af1 37.Ca2 Ac4 38.Cb4 Rd7 39.Re5 Rc7 40.Rf6 d4 41.Rg7 d3 42.Cxd3 Axd3 43.h4!** (e non **43.Rxh7 g5!**), **43... Ac4 44.Rxh7 Af7 45.Rg7 Ae8 46.Rf8 Rd8 47.a5** ecc.

A dire il vero, è mediante autentiche acrobazie che la vittoria può essere finalmente raggiunta, e possiamo capire che il lettore non sia convinto del carattere forzato di queste varianti. Ciò non è tuttavia necessario; l'essenziale è che:

- 1) si sia dimostrato che il Nero, nel complesso, non poteva avere nessuna iniziativa; è dunque un fatto dimostrato che il Cavallo è superiore ad un Alfiere cattivo;
- 2) si sia data un'idea d'insieme sui modi di vincere la partita: secondo i rasi, mediante le manovre di Cavallo (Cc3-a2-b4 attaccando il Pedone c6), o Ca2 e b3-b4 (permettendo la creazione di un Pedone passato), o Rd4-c5 (penetrazione del Re).

Torniamo ora al diagramma 45 per continuare l'esame della partita. È divenuto chiaro che il Nero deve evitare il cambio delle Torri, per lo meno in questa posizione.

Il seguito fu:

23... Rg8-f7

Una mossa molto abile.

Qualora il Bianco giochi per il cambio delle Torri, dopo **24.Te1 Txe1 25.Rxe1 d4! 26.Ce2 Re6 27.Cxd4+ Rd5** rimane deluso, poiché il Nero riprende il Pedone con posizione soddisfacente.

Il blocco è tolto, ogni pericolo evitato.

In linea generale, si può considerare scontato che il Nero salverà la sua partita se riuscirà a giocare d5-d4 senza conseguente immediatamente fatali.

24.Tc1-d1!

Obbligando i Pedoni neri a testare su case bianche.

24... Te7-e8

È impossibile rimettere in gioco l'Alfiere senza fare una concessione equivalente in cambio; ad esempio: **24... Ac8 25.Ce2! g6 26.Cd4 Tc7** ed ora la Torre è immobilizzata.

25.Td1-d2

Proteggendo il Pedone b2 e preparando il cambio delle Torri.

25... h7-h6 26.Td2-e2 Tc8-b8

Dopo **26... Txe2+ 27.Cxe2** il Bianco ha il controllo della casa d4 che è la chiave della vittoria.

27.Rf2-e3

La mossa che verrebbe spontanea sarebbe **27.b4**, ma esistono due obiezioni:

1) Dopo un eventuale cambio delle Torri, il Bianco non potrà più portare il Cavallo in a2 e b4 e, cosa ancor più importante, non avrà ormai più l'occasione di crearsi un Pedone passato,

2) Il Nero potrà passare al contrattacco mediante a7-a5.

27... Tb8-b3

Immobilizza l'ala di Donna ma solo per un po'.

28.Rc3-d4

Il Re ha raggiunto la casa forte cui mirava, e minaccia già di andare in e5, d6, ecc.

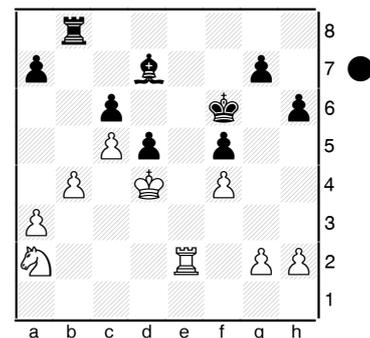
28... Rf7-f6 29.Cc3-a2 Tb3-b8

Dopo **29... a5** seguirebbe **30.Cc1 Tb8 31.b3** e, presto o tardi, avrebbe seguito b4.

Il tratto del testo è preferibile anche se permette al Bianco di crearsi un Pedone a passato,

30.b2-b4

Diagramma 47.



È il momento cruciale, poiché con questa spinta il Bianco abbandona la possibilità della manovra suggerita (Ca2-b4), ed il finale di Cavallo contro Alfiere assume un differente aspetto.

Esaminiamo le possibilità: **30... Te8 31.Txe8** (si poteva anche considerare **31.Te5**) **31... Axe8 32.a4!** (**32.b5** è confutata da **32... cxb5 33.Rxd5? Af7+**) **32... a6 33.b5!** ed ora:

1) **33... axb5 34.a5 Ad7 35.a6 Ac8 36.Cb4.Re6 37.a7 Ab7 38.Ca6 Rd7 39.Re5, g6 40.Rf6** ed il Bianco ha una partita praticamente vinta.

2) **33... cxb5 34.a5 Re6 35.Cb4** e vince.

Se il Nero omette **32... a6** e gioca invece **32... Re6** (dopo **30... Te8 31.Txe8 Axe8 32.a4!**) il Bianco ha egualmente eccellenti possibilità dopo **33.a5! Ad7 34.b5 cxb5 35.Cb4**.

A questo punto vediamo che le *chances* migliori sono ancora per il Bianco, sebbene le manovre abbiano preso una piega lievemente diversa.

30... g7-g5

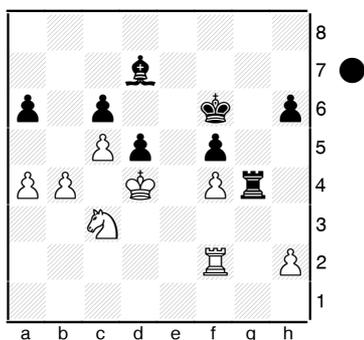
Per il Nero, giocare **30... a5** corrisponderebbe a fare il gioco del Bianco: **31.bxa5 Tb3 32.Cc3 Txa3 33.Ta2** oppure **31... Ta8 32.Cc3 Txa5 33.a4**, ed in entrambi i casi il Bianco ha un forte Pedone passato.

31.g2-g3 g5xf4 32.g3xf4 a7-a6 33.Ca2-c3 Tb8-g8

Il Nero decide di non cambiare le Torri. Infatti è la sua migliore possibilità.

34.a3-a4 Tg8-g4 35.Te2-f2

Diagramma 48.



Ora la Torre bianca basta per sorvegliare l'ala di Re. Frattanto, gli altri pezzi bianchi portano a buon fine il piano vincente sull'ala opposta.

Qui ci sarebbe una continuazione vincente molto interessante se il Nero prova a giocare **35... Ae8**, ad esempio: **36.b5 axb5 37.axb5 cxb5 38.Cxd5+ Re6** (su **38... Rf7 39.Ce3** guadagnando un Pedone) **39.Te2+ Rf7 40.Txe8! Rxe8 41.Cf6+ Re7 42.Cxg4 fxc4 43.f5 h5 44.c6 h4 45.c7!** ed il Bianco promuove a Donna per primo.

35... Ad7-e6 36.b4-b5!

Lo sfondamento, che era da prevedere.

36... a6xb5 37.a4xb5 c6xb5 38.Cc3xb5 Tg4-g1 39.Cb5-c3!

La prudenza innanzitutto, prima di raccogliere i benefici dello sfondamento.

39... Rf6-f7

Difendendo indirettamente d5 (**40.Cxd5 Td1+**).

40.Tf2-b2 Tg1-f1 41.Cc3-e2

O anche **41.Re5 Te1+ 42.Ce2!** (come in partita), ma non **42.Rd6** a causa di **42... d4**. Il Bianco deve ancora usare prudenza prima di sbloccare il Pedone d5.

41... Tf1-e1 42.Rd4-e5 d5-d4

Le migliori possibilità del Nero stanno in questo sacrificio di Pedone. In caso di **42... Re7** la continuazione è decisiva: **43.c6! d4 44.Tb7+ Rd8 45.Rd6 Txe2 46.Tb8+ Ac8 47.c7+**, ecc.

43.Re5xd4

La strategia del Bianco l'ha portato al guadagno di un Pedone, ed il seguito non ha più interesse per quanto riguarda il nostro argomento.

La continuazione fu:

43... Rg6 44.Cc3 Rh5 45.Te2 Txe2 46.Cxe2 Rg4 47.Re5 Ac8 48.Cd4 h5 49.Cxf5! Ad7

E non **49...Axf5 50.h3+! 50.Cg7 Aa4 51.f5 Rg5 52.Ce6+** ed il Nero abbandona.

Riassumiamo brevemente le conclusioni da trarre da questa partita:

VALUTAZIONE: il Bianco ha una partita migliore perché il Nero ha un Alfiere cattivo e perché il Bianco è in grado di bloccare i Pedoni che lo impastoiano.

PIANO:

1) *Bloccare questi Pedoni (20.f4 e 24.Td1)*

2) *Occupare la casa «bloccante», di preferenza con il Re (28.Rd4).*

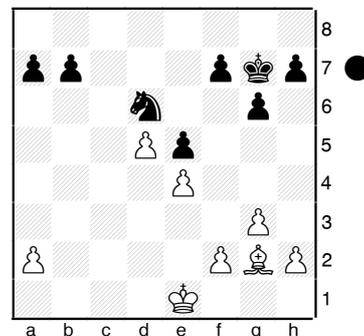
3) *Calcolare le possibilità di sfondamento e tentare di realizzarle (analisi della posizione 46).*

4) *Rendersi conto del fatto che certe spinte di Pedone apparentemente inoffensive possono avere importanti conseguenze, ad esempio b2-b4, che annulla un certo numero di possibilità per un po' di tempo.*

5) *Calcolare con precisione quando si dovrà togliere il blocco e lasciare avanzare il Pedone passato nemico. In posizioni di questo tipo, la più piccola variazione può decidere della vittoria o della sconfitta.*

Il nostro esempio seguente mostra un finale di Cavallo contro Alfiere nel quale le Torri sono già state cambiate.

Diagramma 49



È un'altra posizione tratta dal capitolo II (ELISKASES - FLOHR, diagramma 25), nella quale il soggetto principale, la maggioranza dei Pedoni sull'ala di Donna, non gioca che un ruolo secondario.

Questo esempio è istruttivo, anche se (potremmo anche dire perché) i giocatori si sono resi ambedue colpevoli di alcune inesattezze.

Anche qui abbiamo un Cavallo contro un Alfiere cattivo. Le Torri sono già scomparse. I Pedoni bianchi e4 e d5 bloccano il loro Alfiere, ed il Pedone e non protetto lo obbliga a rimanere in f3, g2 o h1.

VALUTAZIONE di questa posizione: il Nero sta meglio, ma come il seguito dimostrerà la vittoria non può essere forzata contro la miglior difesa.

PIANO: anche qui, è una combinazione di seguiti possibili.

- 1) Spinta dei Pedoni sull'ala di Donna, a5, b5, ecc.
- 2) Avanzata del Re nero verso c5, d4, ecc.
- 3) Conservazione e rafforzamento della pressione su e4.

Vediamo la continuazione della partita:

28... f7-f5!

Il Nero non perde tempo per rinforzare la pressione su e4. Inoltre, non deve più temere una spinta f2-f4 del Bianco, che potrebbe costituire la confutazione della sua mossa se fosse stata giocata più tardi.

Ora, **29.f4** sarebbe confutata da **29... Rf6!**; in questo modo il Nero eviterebbe la creazione di due Pedoni bianchi passati e legati (**29... fxe4** oppure **29... Cxe4 30.fxe5**).

29.f2-f3

Decisione difficile per il Bianco.

Egli avrebbe potuto adottare un altro sistema: **29.exf5 gxf5 30.f4 e4**, dopodiché avrebbe controllato d4 senza avere una cattiva posizione.

È vero che il Nero può rispondere a **29.exf5** con una mossa migliore, vale a dire **29... Cxf5! 30.Rd2, Rf6 31.Rd3 Re7** ed ora:

1) **32.Rc4 Rd6.**

a) **33.Af1 Ce7 34.Ac4 Cg8** seguita da **35... Cf6+** guadagnando un Pedone.

b) **33.f4 exf4 34.gxf4** (su **34.Rxf4 Ce7** ecc.) **34... b5 35.Af1 b4 36.Ac4 Ce7 37.Ad4 Cc8 38.Ab3 Cb6** seguita da a7-a5-a4.

2) **32.Rc4 Rd6.**

a) **33.Af1 Ce7 34.Ag2 Cc8** seguita da **35... Cb6+** guadagnando un Pedone.

b) **33.a4 a6** con varie possibilità per il Nero; per esempio **34.a5 Ce7 35.f4 exf4 36.gxf4 Cc8 37.Ae4 b5+ 38.axb6** e.p. **Cxb6+ 39.Rd4 a5**.

Queste varianti sono lungi dallo sviscerare le possibilità, ma serviranno a dimostrare che la continuazione **29.exf5** porta ad un diverso tipo di partita, pur tuttavia senza risolvere in maniera soddisfacente le difficoltà del Bianco.

29... f5xe4 30.f3xe4

Il Nero ha raggiunto uno dei suoi scopi: pressione costante su e4 provocante l'immobilizzazione di uno dei pezzi bianchi (Re od Alfiere) a difesa del Pedone.

30... b7-b5

Mobilizzazione dell'ala di Donna (cfr. PIANO: 1).

31.Re1-d2 a7-a5 32.Rd2-d3

Il Re rileva l'Alfiere dalla sorveglianza del Pedone e4 per restituirgli libertà di movimenti.

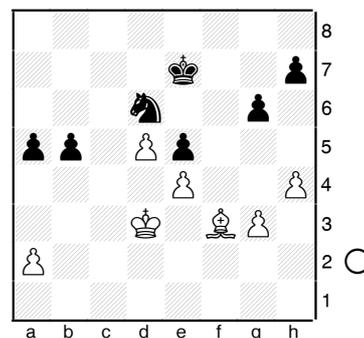
32... Rg7-f6 33.Ag2-f3 Rf6-e7

Mettendo in azione il Re nero (cfr. PIANO: 2).

34.h2-h4?

L'ultima mossa del Bianco provoca un indebolimento decisivo dei Pedoni della sua ala di Re, poiché deve rinunciare alla possibilità di difendere il Pedone g con il Pedone h. L'importanza di questo fattore diverrà chiara quando commenteremo la 36^a mossa del Nero.

Diagramma 50.

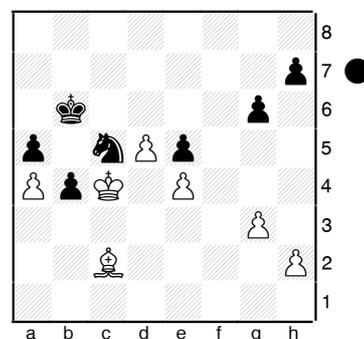


Il tratto giusto sarebbe stato subito **34.Ad1 Rd8 35.a4!** ed ora:

1) **35... bxa4 36.Axa4 Rc7 37.Ac2 Rb6 38.Rc3** ecc.

2) **35... b4 36.Ab3 Rc7 37.Ac2 Rb6 38.Ab3 Cb7 39.Rc4 Cc5 40.Ac2**, che ci porta alla posizione del diagramma seguente.

Diagramma 51.



È ora essenziale per il Bianco giungere in questa posizione col tratto al Nero, onde evitare lo «zugzwang». Ma potendo il Bianco muovere l'Alfiere quanto vuole, può giungervi non importa quando.

Esaminiamo la posizione del diagramma 51.

a) **40... g5 41.g4 h6 42.h3 b3** (altrimenti è il Nero a non avere più mosse) **43.Ab1!** (dopo **43.Axb3 Cxe4** il finale è vinto per il Nero), **43... b2 44.Rc3 Cxa4+ 45.Rb3 Cc5+ 46.Rxb2 Rb5 47.Rc3**, ecc.

b) **40... h5 41.h4 b3 42.Ab1 b2 43.Rc3 Cxa4 44.Rb3 Cc5+ 45.Rxb2 Cd7 46.Ad3 Cf6 47.Rb3 Cg4 48.Ae2!** (in caso contrario la manovra Cf2-h1 guadagna il Pedone g3) **48... Cf2 49.Af3** ecc.

Tutte queste varianti portano a posizioni paragonabili a quella che si troverà nella partita dopo **36... b5xa4?**. Effettuando le mosse corrette, il Bianco può ottenere la patta, ma la più piccola inesattezza significa un disastro.

Abbiamo approfondito la posizione del diagramma 51 per poter chiaramente prevedere le possibilità di vittoria per il Nero, qualunque sia la continuazione da lui scelta alla 36^a mossa. Con il tratto del testo, **34.h2-h4?** (cfr. diagramma 50), il Bianco pensava di continuare con h4-h5 in risposta a g7-g5 da parte del Nero, di spingere in h6 bloccando il Pedone h7, in modo che il Re Nero non potesse portarsi sull'ala di Donna senza pericolo.

Ma è facile, per il Nero, opporsi a tale progetto. Partendo dalla posizione del diagramma 50, il seguito fu:

34... h7-h6

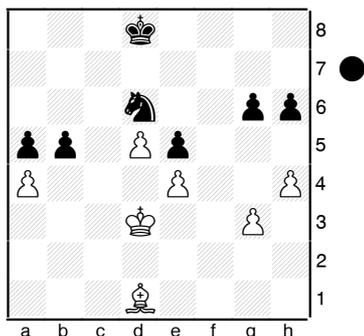
Semplice, poiché se ora il Bianco gioca **35.h5**, il Nero risponde con **35... g5**.

35.Af3-d1 Re7-d8

Da notare che se il Nero spinge **35... a4** per impedire **36.a4**, tale mossa risulta inefficace a causa di **36.Ac2** (per disimpegnare il Re) **36... Rd7 37.Rc3 Rc7 38.Rb4 Rb6 39.Ad3!** ecc. ed il Bianco è praticamente fuori pericolo.

36.a2-a4

Diagramma 52



Il Bianco ha ora adottato il piano realmente giusto: egli non può assolutamente limitarsi ad una politica di attesa, perché se il Re nero dovesse raggiungere il centro della lotta, l'avanzata dei suoi Pedoni sull'ala di Donna sarebbe decisiva.

Come si vedrà, questa manovra non sarà comunque sufficiente a salvare la partita del Bianco.

36... b5xa4?

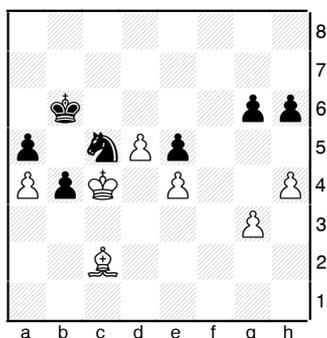
Qui il Nero lascia perdere un'occasione.

Giocando **36... b4!** e portando il Re in b6 ed il Cavallo in c5, poteva vincere in un modo interessante, ad esempio:

1) **37.Ab3 Rc7 38.Ad1 Rb6 39.Ac2 Cb7 40.Rc4 Cc5.**

2) **37.Ab3 Rc7 38.Ad1 Rb6 39.Ab3 Cb7 40.Rc4 Cc5 41.Ac2**

Diagramma 53.



Non importa chi ha il tratto: il Bianco perde.

Anche qui il Bianco può scegliere di raggiungere questa posizione con o senza il tratto, poiché il suo Alfiere può guadagnare o perdere un tempo a piacere.

Passiamo a dimostrare che questa posizione è vincente per il Nero in ambedue i casi.

1) Tratto al Bianco: **41.g4 g5** ed ora:

a) **42.hxg5 hxg5 43.d6** (pena la perdita del Pedone a4 o del Pedone e4) **43... Rc6** e vince.

b) **42.h5 b3!** (a questo punto questa mossa vince elegantemente) **43.Ab1 (43.Axb3 Cxe4** è egualmente vincente per il Nero) **43... b2 44.Rc3** (oppure **44.Ac2 Cxa4 45.Rb3 b1=D+!** **46.Axb1 Cc5+** seguita da Cd7-f6-Cxg4) **44... Cxa4+ 45.Rb3 Cc5+ 46.Rxb2 Cd7!** ed anche qui **47... Cf6** guadagna un Pedone.

2) Tratto al Nero: **40... h5** e vince, poiché sia il Pedone a4 che quello e4 sono perduti (**41.d6 Rc6** ecc.).

È sempre la stessa storia: al Bianco manca un tempo, ed egli deve pagar caro il fatto di aver permesso l'indebolimento del suo Pedone g, perché ha perduto la protezione del Pedone h contro un attacco del Cavallo nero.

Avvertiamo inoltre la differenza tra le posizioni dei diagrammi 51 e 53: nella posizione 51, il Bianco può ancora giocare h2-h3.

Un buon esempio, che illustra bene con quale prudenza vadano condotti finali come questo!

Torniamo alla partita riprendendo la posizione del diagramma 52; dopo **36... b5xa4?**

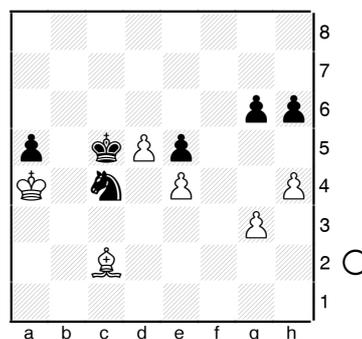
37.Ad1xa4 Rd8-c7 38.Aa4-c2 Rc7-b6 39.Rd3-c3 Rb6-b5

L'attacco del Pedone g3 non è più vincente: **39... Ce8 40.Rc4 Cf6 41.Ad3 Ch5 42.g4 Cf6 43.g5 hxg5 44.hxg5 Ch7**, ed il Bianco ottiene la patta dopo **45.d6! Rc6 46.d7 Rxd7 47.Rd5!**, ecc.

40.Rc3-b3 Rb5-c5 41.Rb3-a4! Cd6-c4!

Ultimo tentativo del Nero, che ha ancora qualche possibilità di successo.

Diagramma 54.



42.Ac2-b3?

Ed il Bianco perde ugualmente!

La continuazione corretta era: **42.Ab1! Cd2 43.Ad3** (impedendo al Cavallo di raggiungere la casa f1), ed ora **43... Rd4** è confutata da **44.d5-d6!**

Il Nero deve accontentarsi della patta.

42... Cc4-d2 43.Ab3-c2 Cd2-f1!

Catturando il Pedone g3 (**44.g4 Ce3**).

Ora il Nero si crea sull'ala di Re un Pedone passato che vincerà in poco tempo.

È rimarchevole che il Pedone debole g del Bianco rivolge la situazione contro lui stesso a causa del suo errore (**42.Ab3?**).

44.Ra4xa5 Cf1xg3 45.Ra5-a4

Poco importa che il Re bianco si diriga verso l'alto od il basso della scacchiera; ad esempio: **45.Ra6 Ch5 46.Rb7 Cf6 47.Rc7 g5** ecc.

45... Cg3-h5 46.Ra4-b3 Rc5-d4 47.Rb3-b4 Ch5-f6 48.d5-d6 g6-g5 49.h4xg5 h6xg5 50.Rb4-b5 g5-g4 51.Ac2-d1 g4-g3 52.Ad1-f3 Rd4-e3

A questo punto tutto si chiarisce rapidamente.

53.Af3-h1 Re3-f2 54.Rb5-c6 g3-g2 55.Ah1xg2 Rf2xg2

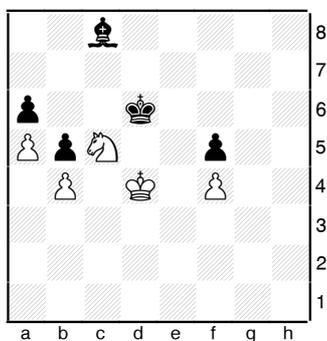
56.d6-d7 Cf6xd7 57.Rc6xd7 Rg2-f3

Il Bianco abbandona.

Un finale difficile, che dimostra il fatto che è indispensabile fare un calcolo esatto prima di iniziare qualcosa di definito.

In questo finale è entrato in gioco un nuovo elemento: è l'imbarazzo causato dall'obbligo di muovere (vedere l'analisi del diagramma 53). Quest'arma supplementare in un Finale di Cavallo contro Alfiere cattivo è più dettagliatamente illustrata nel semplice esempio che segue.

Diagramma 55.



Tratto al Bianco: partita patta. Tratto al Nero: il Bianco vince.

L'Alfiere nero è evidentemente cattivo: tutti i Pedoni si trovano su case del suo colore, eppure il Nero non ha obbligatoriamente una partita perdente.

Se il tratto è al Bianco, questi non può forzare la vittoria. Ma se il tratto è al Nero, perde per «zugzwang». L'Alfiere non può muovere pena la perdita di un Pedone, e dopo **1. ... Rc6 2. Re5**, seguita da **3.Cb3, 4.Cd4** e **5.Cxf5** sarebbe decisiva.

Ecco alcune varianti di questa posizione che mostrano possibilità supplementari.

1) Aggiungiamo un Pedone nero in d5. La situazione è modificata e la partita è patta, con il tratto sia al Bianco sia al Nero. Ad esempio: **1.Cd3 Ae6 2.Cc5 Ac8**, oppure **1... Rc6 2.Re5 d4! 3.Rxd4 Rd6** ecc.

2) Nella posizione 55, mettiamo il Re bianco in d3 ed il Re nero in c7; ancora patta indipendentemente dal tratto. Esempio: **1.Rd4 Rd6** o **1... Rc6! 2.Rd4 Rd6**.

3) Con il Re bianco in e3 ed il Re nero in e7, il Bianco vince, che abbia il tratto o no: **1... Rd6 2.Rd4!** oppure **1.Rd3! Rd6 2.Rd4**.

Le caratteristiche dell'Alfiere cattivo giocano un ruolo importante ed indicano facilmente la linea di gioco corretta, non solo quando il pezzo avversario è un Cavallo, ma anche in caso di lotta tra un Alfiere buono ed uno cattivo. In questo caso, il vantaggio è molto meno net-

to; cosicché in questo capitolo ci atterremo al duello di Alfiere contro Cavallo.

Concluderemo con due esempi, ambedue importanti per la teoria delle aperture.

Alekhine - EUWE

Londra 1922.

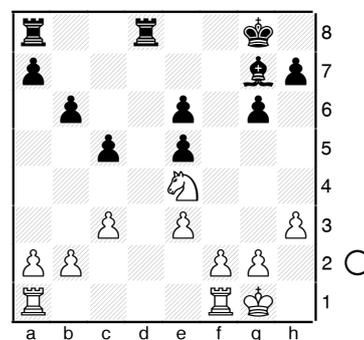
1.d2-d4 Cg8-f6 2.Cg1-f3 g7-g6 3.Ac1-f4 Af8-g7 4.Cb1-d2 c7-c5 5.e2-e3 d7-d6 6.c2-c3 Cb8-c6 7.h2-h3 0-0 8.Af1-c4 Tf8-e8 9.0-0 e7-e5 10.d4xe5 Cc6xe5 11.Af4xe5 d6xe5 12.Cf3-g5 Ac8-e6? 13.Ac4xe6.

Il Bianco ha un vantaggio decisivo.

Esso è ben visibile, poiché il Nero rimane con un Pedone doppiato, e l'importanza di tale vantaggio nasce dal fatto che con molto anticipo il Bianco arriverà al finale con un Cavallo contro un Alfiere cattivo.

13... f7xe6 14.Cd2-e4 Cf6xe4 15.Dd1xd8 Te8xd8 16.Cg5xe4 b7-b6

Diagramma 56.



17. Tf1-d1 Rg8-f8 18.Rg1-f1 Rf8-e7 19.c3-c4 h7-h6 20.Rf1-e2 Td8xd1 21.Ta1xd1 Ta8-b8.

Il finale è raggiunto, ed il Bianco vince mediante un gioco esattissimo.

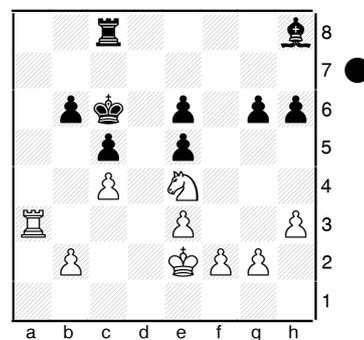
Ecco il finale senza troppi commenti:

22.Td1-d3 Ag7-h8 23.a2-a4 Tb8-c8 24.Td3-b3

Ultimo preparativo prima dell'importante sfondamento a4-a5.

24... Re7-d7 25.a4-a5 Rd7-c6 26.a5xb6 a7xb6 27.Tb3-a3

Diagramma 57.



Il Bianco è riuscito ad aprirsi la strada verso il campo nemico sulla colonna a.

27. ... Ah8-g7 28. Ta3-a7 Tc8-c7 29. Ta7-a8.

La Torre bianca è molto più attiva della nera, e non sarebbe conveniente cambiarla.

29. ...Tc7-e7 30.Ta8-c8+, Rc6-d7 31. Tc8-g8, Rd7-c6 32. h3-h4

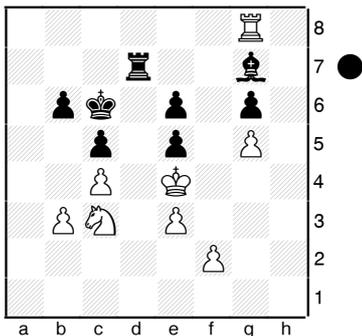
Rinforzando la posizione sull'ala di Re; il Nero non ha alcun contro-gioco.

32... Rc6-c7 33.g2-g4 Rc7-c6 34.Re2-d3 Te7-d7+ 35.Rd3-c3 Td7-f7 36.b2-b3 Rc6-c7 37.Rc3-d3 Tf7-d7+ 38. Rd3-e2 Td7-f7 39.Ce4-c3!

Dopo avere un po' «cincischiato», il Bianco trova ora la strada giusta; il Cavallo fa posto al Re: è il cambio della guardia.

39... Tf7-e7 40.g4-g5 h6xg5 41.h6xg5 Rc7-c6 42.Re2-d3! Te7-d7+ 43.Rd3-e4

Diagramma 58.



La posizione ideale: ecco il Re nella casa che blocca tutto.

43... Td7-b7 44.Cc3-b5!

L'inizio della fine.

44... Tb7-e7 45.f2-f3

Prudenza fino in fondo.

45... Rc6-d7

Dopo 45... Rb7 46.Cd6+ seguita da 47.Ce8 era decisiva.

46.Tg8-b8 Rd7-c6 47.Tb8-c8+ Rc6-d7 48.Tc8-c7+ Rd7-d8 49.Tc7-c6

Guadagnando un Pedone.

49... Te7-b7 50.Tc6xe6.

Il Nero abbandona.

E' da rilevare che in questa partita l'Alfiere nero era talmente cattivo che il Nero ha dovuto praticamente giocare con un pezzo in meno da un capo all'altro del finale.

BLUMIN – FINE

New York 1939.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1c3 Af8-b4 4.Dd1c2 Cb8-c6 5.Cg1f3 d7-d5 6.e2-e3 0-0 7.a2-a3 Ab4x3+ 8.Dc2x3 Ac8-d7!

Il seguito della partita chiarisce questa mossa a prima vista misteriosa.

Il Nero tenta di cambiare il suo Ad7 contro l'Alfiere di Re bianco per rimanere col vantaggio del Cavallo contro l'Alfiere cattivo.

9.Af1-d3 a7-a5 10.b2-b3 a5-a4!

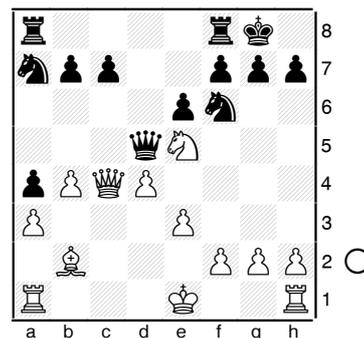
Il seguito logico di quanto precede, come si vedrà ben presto.

11.b3-b4 d5x4 12.Ad3x4 Cc6-a7!

La «pointe»! Il Bianco non può impedire più... Ab5 (13.Dd3 De8), che forza in pratica il cambio desiderato.

13.Cf3-e5 Ad7-b5 14.Ac1b2 Ab5x4 15.Dc3x4 Dd8-d5

Diagramma 59.



Inutile spiegare ora la conclusione della teoria: il Nero è in vantaggio. Questa valutazione è basata sulla preponderanza del Cavallo sull'Alfiere cattivo.

Il seguito fu:

16.Dc4x5

(16.Dx7 Dx2)

16... e6x5 17.Ta1c1 Ca7-b5

Blocco dei Pedoni sulle case nere.

18.0-0 Cf6-e4 19.Tc1-c2 Ce4-d6 20.Ab2-c1 Tf8-e8

21.Tf1-d1 f7-f6 22.Ce5-d7?

Un'aberrazione che costa un pezzo.

Si doveva giocare 22. Cd3. È vero che il Nero avrebbe replicato con 22. ... Cc4 con chiaro vantaggio.

22. ... b7-b6

Tagliando la ritirata al Cavallo.

23. Tc2-c6, Te8-e7

Ed il Nero vinse facilmente.

Quest'ultimo esempio spiega particolarmente bene il senso delle peculiarità dell'Alfiere cattivo: non ha alcuna possibilità contro il Cavallo: resta congelato senza scampo di fronte a mosse bizzarre come 8... Ad7, 10... a4 e 12... Ca7.

La superiorità del Cavallo è stata sufficientemente chiarita nei diversi esempi mostrati. Anche qui, come nei capitoli precedenti, si deve riconoscere che è più facile, anche se altrettanto importante, formulare una valutazione che fissare un piano.

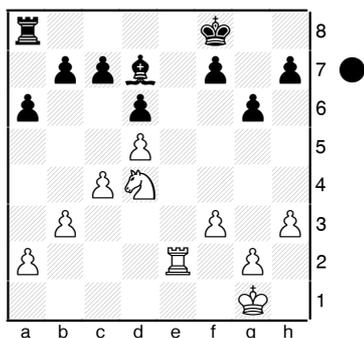
Ecco infine un esempio recente (*Euwe scriveva queste cose all'inizio degli anni '50. N.d.T.*) ed istruttivo tratto dalla pratica dei Grandi Maestri. Qui il giocatore che aveva conservato l'Alfiere è stato messo a mal partito poiché, con una mossa debole, ha permesso al suo avversario di costringerlo al triste obbligo di mettere il suo Alfiere buono nella condizione di uno cattivo.

AVERBACH - LILIENTHAL.

Mosca 1949

1.d4 Cf6 2.c4 d6 3.Cf3 g6 4.Cc3 Ag7 5.e4 0-0 6.h3 Cc6 7.d5 Cb8 8.Ae2 e6 9.0-0 exd5 10.exd5 Te8 11.Ae3 Cbd7 12.Tc1 Cc5 13.Cd4 Cfe4 14.Cxe4 Cxe4 15.b3 Cg3 16.Te1 Cxe2+ 17.Txe2 Ad7 18.Dd2 a6 19.Tce1 Dh4 20.Cf3 Dh5 21.Ad4 Txe2 22.Dxe2 Axd4 23.Cxd4 Dxe2 24.Txe2 Rf8 25.f3

Diagramma 60.



I Pedoni bianchi sono su case dello stesso colore dell'Alfiere avversario; in altre parole: quest'Alfiere è «buono». Ne consegue che, esclusi gravi errori, il Nero non può praticamente perdere la partita.

Tuttavia, egli non ha *chances* di vittoria, poiché il Bianco ha un perfetto compenso nella forte posizione del Cavallo e nel vantaggio di spazio.

Il Nero avrebbe potuto semplicemente continuare con: **25. ... Te8 26.Rf2 Txe2+ 27.Rxe2 Re7 28.Re3 Rf6 29.Re4**, ed i due avversari sarebbero stati costretti ad un gioco d'attesa.

È sorprendente constatare come il Nero non abbia tenuto conto di questo metodo semplice che porta alla patta. Al contrario, contro ogni regola, egli si lancia in avventure che non offrono alcuna prospettiva di vittoria, e che permettono nel contempo al Bianco di mettere i suoi Pedoni dell'ala di Donna su case nere, cosa che ottiene il risultato di distruggere totalmente il vantaggio dell'Alfiere sul Cavallo.

25... c7-c5? 26.d5xc6 e.p. b7xc6

Ora il Pedone d6 è seriamente indebolito, e di conseguenza il Nero sarà tentato presto o tardi di spingerlo in d5, e tutta la sua strategia lo avrà condotto, alla fin dei conti, a risultati per lui spiacevoli.

27.Te2-d2

Prendendo già di mira il Pedone d debole.

27... Rf8-e7 28.Cd4-e2

Con lo scopo di preparare manovre come Ce2-c3-a4 o Ce2-c3-e4, con la doppia minaccia di giocare c4-c5 o di attaccare una seconda volta il Pedone d6.

28... Ad7-e6 29.Rg1-f2

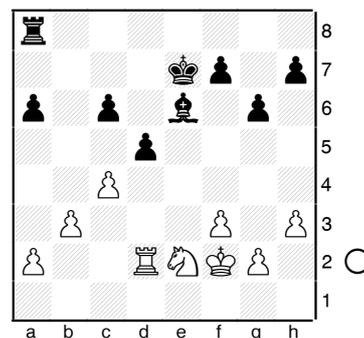
Il Bianco avrebbe potuto anche giocare **29.Cc3**, ma è chiaro che non intendeva impedire la mossa seguente del Nero.

È importante rimarcare che dopo **29... a5**, il Bianco può ancora giocare **30.Cc3** perché **30... a4?** è confutata dopo **31.Cxa4 Axc4?** da **32.Cb6!**

29... d6-d5?

Il compito del Nero non era facile, ma il tratto del testo equivale ad una resa. Egli avrebbe dovuto attendere il momento opportuno per giocare c6-c5. In ambedue i casi il Bianco avrebbe conservato un vantaggio, ma non decisivo.

Diagramma 61



30.c4-c5!

Dopo **30.cxd5 Axd5** la posizione del Bianco è sempre un po' migliore, ma il tratto del testo, che da inizio ad una formazione di Pedoni dell'ala di Donna su case nere, è molto più forte, perché fa dell'Alfiere un Alfiere «cattivo».

30... Re7-d7 31.Ce2-d4!

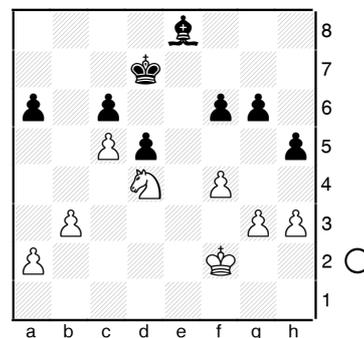
Il Cavallo occupa una casa eccellente, e siccome blocca il Pedone d5, è praticamente inattaccabile.

31... f7-f6 32.Td2-e2 Ae6-f7 33.f3-f4 Ta8-g8 34.g2-g3 h7-h5 35.Te2-e3 Tg8-e8

Mentre il Bianco prosegue tranquillamente nei suoi preparativi, il Nero perde la pazienza; cambia le Torri, facilitando così la vittoria nemica.

36.Te3xe8 Ad7xe8

Diagramma 62.



Confrontate questo diagramma e la posizione data al diagramma 60, e noterete che l'Alfiere nero si sta trasformando in Alfiere cattivo.

Vedremo più avanti anche come esso sia particolarmente cattivo in questa casa, visto che non ha alcuna possibilità di rientrare in gioco; il viaggio fino ad a6 è troppo lungo e complicato, e nel frattempo i Pedoni dell'ala di Re diverrebbero una facile preda per il Re ed il Cavallo bianchi.

Il seguito non presenta difficoltà:

37.g3-g4

In vista di installare un Pedone bianco in g5, e di immobilizzare così i Pedoni neri su case bianche.

Il Nero non può farci nulla, poiché **37... g5 38.fxg5 fxg5 39.Cf3** perde un Pedone.

37... h5xg4 38.h3xg4 Rd7-c7

Preparando Ae8-d7-c8-a6, ma ciò si verificherà con molto ritardo.

39.Rf2-g3 Ae8-d7 40.g4-g5

A questo punto, il Nero trascurò di adottare la miglior difesa, probabilmente convinto che l'impresa fosse disperata, ed abbandonò dopo

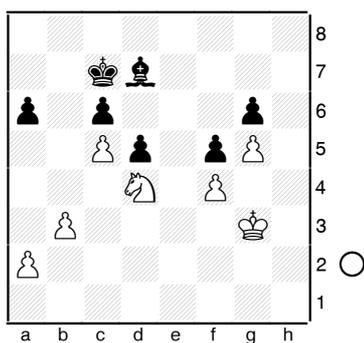
40... fxg5 41.fxg5 Ad7-c8? 42.Rg3-f4

poiché non poteva evitare una perdita di materiale (**42... Rd7 43.Re5**, ecc.).

In effetti, egli aveva due possibili continuazioni, ciascuna delle quali avrebbe posto al Bianco un problema di soluzione relativamente difficile: **40... f6-f5** (diagramma 63) oppure **40... f6xg5 41.f4xg5 Rc7-d8 42.Rg3-f4 Rd8-e7** (diagramma 64).

Studiamo più a fondo la posizione in questi due diagrammi:

Diagramma 63.



Posizione dopo 40... f6-f5.

41. Cd4-f3

Con l'intenzione di installare il Cavallo in e5, e di bloccare in permanenza l'Alfiere in e8.

41... Ad7-e8 42.Cf3-e5 Rc7-d8

Un tentativo di azione sull'altra ala sarebbe destinato alla sconfitta, perché il Bianco, dopo a6-a5, può sempre rispondere a2-a4.

43.Rg3-f3 Rd8-e7 44.Rf3-e3 Re7-e6

Il Nero è condannato all'inattività totale, visto che il suo Re deve accuratamente impedire l'intrusione del Re bianco via d4 ed e5.

45.Re3-d4 Re6-e7 46.a2-a4!

Giocando metodicamente per vincere.

Il Bianco tenta di fissare il Pedone nero in a6, come ora vedremo.

46... Re7-e6

Se il Nero gioca **46... a5** per controbattere il piano dell'avversario, il Bianco vince con **47.Cd3** e **48.b4** senza alcun problema, grazie al suo Pedone a passato ed alla possibilità di penetrazione via e5.

47.a4-a5 Re6-e7 48. Ce5-d3

Ed il Nero non può evitare la perdita di un Pedone, a6, oppure c6, dopo **49.Cb4**.

Ecco il seguito che si può avere partendo dal diagramma 64.

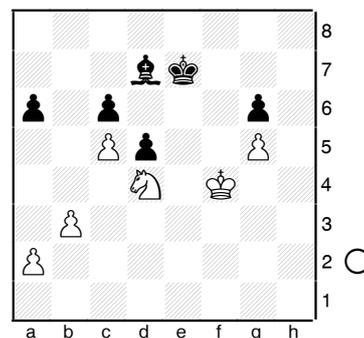
43. Rf4-e5 Ad7-e8

Anche qui il Nero non ha di meglio.

Come in precedenza, egli non può impedire al Re bianco di penetrare in d6 o f6, ad esempio:

43... Rd8 44.Rd6 Ae8 (se **44... Rc8 45.Re7** e **46.Rf7** oppure **44... Re8 45.Rc7** e **46.Rb6**) **45.Ce6+ Rc8 46.Re7 Ad7 47.Cd4!** seguita da **48. Rf7**.

Diagramma 64



Posizione dopo 40... f6xg5 41.f4xg5 Rc7-d8 42.Rg3-f4 Rd8-e7

44.a2-a4

Stesso metodo di vittoria che nella posizione 63.

44... Ae8-d7

A **44... a5** la replica sarebbe ancora **45.Cc2** e **46.b4**.

45.a4-a5 Ad7-e8 46.Cd4-c2

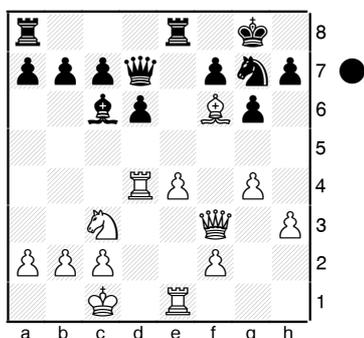
Ed il Bianco vince poiché dopo **47.Cb4** cattura il Pedone a6 o il Pedone c6.

V. - INDEBOLIMENTO DELL'ALA DI RE

Alekhine – BRINCKMANN
Kecskemet 1927.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 d7-d6 4.d2-d4 Ac8-d7 5.Cb1-c3 Cg8-f6 6.Ab5xc6 Ad7xc6 7.Dd1-d3 e5xd4 8.Cf3xd4 g7-g6 9.Ac1-g5! Af8-g7 10.0-0-0 Dd8-d7 11.h2-h3 0-0 12.Th1-e1 Tf8-e8 13.Dd3-f3 Cf6-h5 14.g2-g4 Ag7xd4 15.Td1xd4 Ch5-g7 16.Ag5-f6

Diagramma 65.



Stando alla teoria, il Bianco ha una superiorità netta ed importante.

In che consiste tale superiorità? Dispone il Bianco di un attacco da matto? Risposta: no! Tuttavia egli ha minacce latenti che costringono il Nero alla stretta difensiva, obbligandolo eventualmente a fornire l'appiglio per qualche altra importante azione.

Supponiamo ad esempio che il tratto sia al Bianco e che egli possa giocare **1.Dh6**, minacciando matto; le cose volgeranno rapidamente al peggio con **1... Ce6 2.f4** ed il Nero non può impedire **3.f5** che guadagna un pezzo, non potendo il Cavallo abbandonare la protezione della casa g7.

Come ha potuto nascere una tale possibilità?

È conseguenza dell'indebolimento della catena di Pedoni che difende l'arrocco. Se essi fossero tutti alla loro casa di partenza, il Nero non dovrebbe temere granché. La grave debolezza è il suo Pedone g6, o più esattamente il fatto che il Bianco abbia potuto occupare f6 con l'Alfiere, visto che il Nero non aveva più l'Alfiere difensore in g7.

La VALUTAZIONE è dunque: il Bianco è in vantaggio poiché l'ala di Re del suo avversario è vulnerabile. Prima di pronunziarci sul PIANO, studiarne innanzitutto il seguito della partita.

16... Te8-e6

Minacciando di scacciare l'Alfiere con Ce8.

17.Td4-d1

Procurando una casa di ritirata per l'Alfiere perché possa continuare a controllare le importanti case f6 e g7.

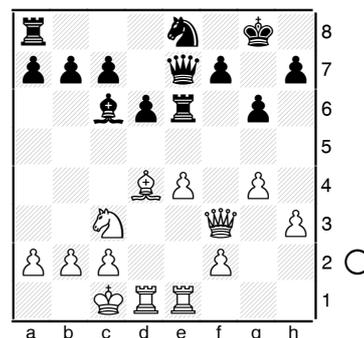
17... Cg7-e8 18.Af6-d4 Dd7-e7

(Vedi diagramma 66 nella colonna successiva.)

Qui il Nero avrebbe potuto scegliere un'altra strada: **18... f6**, per chiudere la diagonale dell'Alfiere, dopodiché il Bianco avrebbe giocato **19.Cd5**, visto che il Nero

non può cambiare il Cavallo senza perdere un Pedone (**19... Axd5 20.exd5 Txe1 21.Txe1 Df7 22.Te6 Rg7? 23.g5**).

Diagramma 66



Egli è dunque forzato a giocare **19... Df7**.

Ora il Nero è legato alla difesa del suo Pedone f6. Il suo Cavallo non serve che ad ostacolare il gioco, l'Alfiere ha perduto la sua efficacia. Il risultato è stato una debolezza supplementare in f6, che assorbe tutte le sue forze.

Così, **18... f6** non costituisce la risposta alle sue difficoltà. Il Bianco ha un gioco sciolto e può migliorare la sua posizione in diversi modi, ad esempio: h3-h4-h5, o Dg3 seguita da f2-f4-f5.

Torniamo alla partita come è stata giocata in realtà (cfr. diagramma 66).

19.Te1-e3 Ce8-g7

Ancora un momento importante.

Il Nero coglie la prima occasione per togliere il Cavallo da e8 al fine di far prendere parte alla lotta la seconda Torre.

Il Nero deve scegliere la sua linea di gioco con grande attenzione, visto che il Cg7 non ha altre case di ripiegamento che e8 e che deve sempre tenere conto di una possibilità di attacco diretto sull'arrocco.

20.Df3-f4!

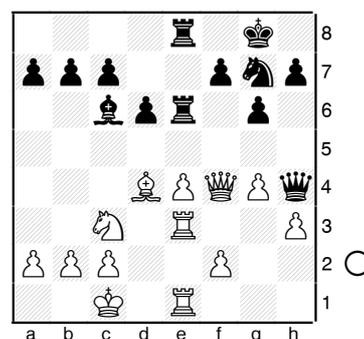
Minacciando **21.Dh6**.

20... De7-h4

La risposta esatta **20... g5** avrebbe creato un irreparabile indebolimento, che avrebbe permesso al Bianco di aprire nuove linee d'attacco con **21. Dg3** e **22.f2-f4**.

21.Td1-e1 Ta8-e8

Diagramma 67



È la posizione che il Nero mirava ad ottenere mediante la sua mossa **18... De7**. Ogni pericolo immediato è evi-

tato; egli non deve più temere **22.Cd5** perché dopo **22... Axd5 23.exd5 Txe3 24.Txe3 Txe3 25.Dxe3** questi cambi alleggerirebbero la posizione ad un punto tale da non potersi produrre niente di decisivo per molto tempo (**25... Rf8! 26.Axa7 b6 27.a4 h5** oppure **26.Dc3 Ce8** o ancora **26.Axg7 Rxg7 27.Dc3+ Df6**).

Rimane da sottolineare che un attacco diretto mediante **22.Tf3** (minacciando sia **23.Dxf7+** che **23.Af6**) non porterebbe a nulla. Dopo **22... f5! 23.Axg7 Rxg7 24.gxf5 Dxf4+ 25.Txf4 gxf5 26.Tg1+ Tg6 27.Txg6+ hxg6 28.exf5 g5** il Nero ha un contro-gioco sufficiente.

Vediamo dunque che nella posizione del diagramma non solo le principali minacce del Bianco sono state parate, ma il Nero ha anche qualche compenso con la pressione che esercita su e4. Pur tuttavia, il Nero non ha ancora superato le sue difficoltà, poiché il suo arrocco è sempre indebolito, e l'Alfiere d4 conserva ancora una spiacevole ipoteca su g7, costringendo un pezzo nero importante come la Donna a giocare un ruolo passivo.

Per di più, sebbene tutti i pezzi neri giochino, essi sono frenati nei loro movimenti. Per esempio, la mossa **Te8-f8** porterebbe al disastro immediato a causa di **Cd5!**.

Per riassumere, se la difesa del Nero è per il momento abbastanza forte, essa non lo è in elasticità.

22. b2-b3!

Linea di gioco tipica di questo genere di posizioni: poiché il Nero è ridotto all'inattività, il Bianco ne approfitta per migliorare la posizione dei suoi Pedoni e del Re.

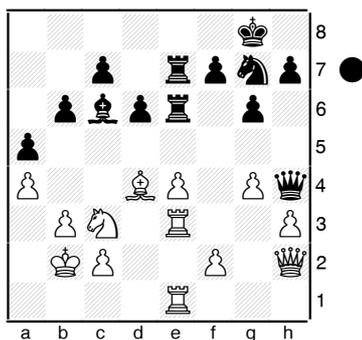
22... a7-a5 23.a2-a4 b7-b6 24.Rc1-b2 Te8-e7

Non solo per utilizzare un tempo, ma anche per lasciare la casa e8 al Cavallo.

25.Df4-h2

Nuova manovra che prepara **f2-f4**.

Diagramma 68.



25... Cg7-e8?

Un grave errore; questo nuovo ostacolo alla mobilità delle Torri fornisce al Bianco la possibilità per un attacco decisivo.

La spinta **25... f5** (per approfittare della momentanea assenza della Donna bianca) era pure insufficiente, a causa di **26.exf5** seguita da:

1) **26... Txe3 27.Txe3**

a) **27... Txe3 28.fxe3 gxf5 29.Axg7 Rxg7 30.gxf5** ed il Bianco ha un solido Pedone in più.

b) **27... gxf5 28.Axg7**

I) **28... Txg7 29.Df4!** ed il Bianco vince grazie alla minaccia **30.Dc4+**.

II) **28... Rxg7 29.Df4 fxc4 30.Tg3**, ecc.

2) **26... gxf5 27.Axg7 Txe3 28.Txe3**, che riconduce alla variante b).

La migliore difesa per il Nero nella posizione del diagramma 68 era **25... Ab7!**, poiché in questo caso **26.f4** non da niente per **26... c5! 27.Axg7 Rxg7 28.f5 Te5**.

Il Bianco, perciò, deve affrontare la cosa in maniera più sottile, iniziando a giocare **26.Cb5!**, per dare al suo Alfiere una casa di ritirata, dopodiché **26... Txe4 27.Txe4 Txe4 28.Txe4 Axe4 29.Cxc7** gli fornisce un vantaggio decisivo. Per contro, la situazione è meno chiara se, in risposta a **26.Cb5!**, il Nero gioca **26... Ce8**, visto che ora egli minaccia seriamente e4, e che il Bianco, prima di lanciarsi in nuove manovre, deve giocare la mossa difensiva **27.f3**.

Una completa analisi della posizione che si otterrebbe in tal caso ci porterebbe troppo lontano, ma non è inutile stabilire i seguenti punti:

1) L'arrocco nero è sempre debole (g6) e questa debolezza è messa in risalto dal totale controllo che l'Alfiere di Re bianco esercita sulle case nere.

2) Ogni tentativo di attacco alla posizione nera è destinato al fallimento, poiché la difesa nera funziona a pieno regime.

26. f2-f4!

Con l'evidente minaccia **27.f5**.

26... Ce8-f6

A **26... Td7** (facendo posto all'altra Torre) segue **27.f5 Tee7 28.De2!** con la minaccia **29.Cd5** (ad es.: **28... Ab7 29.Cd5 Axd5 30.exd5 Rf8 31.f6 Txe3 32.Dxe3 Cxf6 33.g5** e vince). Il Nero potrebbe parare questa minaccia mediante **28... Rf8** (ma non **28... f6? 29.Dc4+**), ma in tale posizione dovrebbe affrontare un'impresa disperata. I suoi pezzi sono mal piazzati, ed il Bianco può sfondare in mille modi.

27.f4-f5 Te6xe4

Una mossa disperata!

La mossa **27... Cxg4**, prevedibile dalla precedente mossa del Nero, sarebbe stata confutata da **28.Df4**.

28.Cc3xe4 Cf6xe4 29.Dh2-f4 g6-g5 30.Df4-f1 d6-d5 31.c2-c4

Il Bianco finisce il suo avversario con qualche colpo ben assestato.

31... Dh4-h6 32.f5-f6 Te7-e8 33.c4xd5 Ac6xd5 34.f1-f5

Il Nero abbandona.

Ora possiamo elencare i punti salienti del PIANO seguito dal Bianco in questa partita:

1) Mantenere l'Alfiere sulla sua diagonale vitale a1-h8 mediante le mosse **17.Td4-d1** e **26.Cc3-b5** (analisi).

2) Sostenere la sua azione, o direttamente in appoggio alla Donna (analisi della posizione di partenza nella nota alla mossa **20.Df3-f4**), o indirettamente con una penetrazione sulla colonna e o g (cfr. **Cc3-d5**, la confutazione di **f7-f5**, l'analisi della mossa **25... Cg7-e8** e lo sfondamento definitivo **f2-f4-f5**). Consolidare la posi-

zione durante la tregua che precede la battaglia (**22.b2-b3 23.a2-a4 e 24.Rc1-b2**).

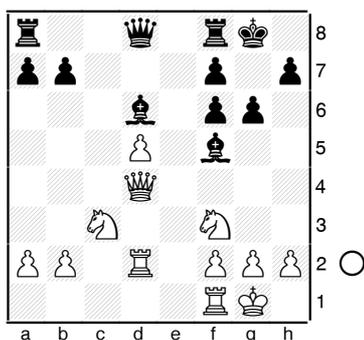
Pere contro, la difesa del Nero era imperniata anzitutto sulla sparizione della debolezza sulle case nere, ottenuta dando la caccia all'Alfiere avversario o mediante la spinta del Pedone f (f6). Nel caso che il Nero non potesse realizzare tale piano, gli sarebbe necessario giungere in una posizione che gli consenta di fronteggiare i pericoli immediati senza limitare troppo la libertà di movimento dei propri pezzi.

Abbiamo visto che il Nero vi era riuscito abbastanza bene all'inizio, ma che infine aveva dovuto soccombere per un errore tattico: la mossa Cg7-e8 ha tolto una casa vitale ad una Torre.

Ecco ora un esempio di carattere più forzato per mostrare che la debolezza in g6 (o g3) può assumere rapidamente un aspetto funesto.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5 c6xd5 4.c2-c4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 Cb8-c6 6.Ac1-g5 d5xc4 7.d4-d5 Cc6-e5 8.Dd1-d4 Ce5-d3+ 9.Af1xd3 c4xd3 10.Cg1-f3 g7-g6 11.Ag5xf6 e7xf6 12.0-0 Af8-e7 13.Ta1-d1 0-0 14.Td1xd3 Ac8-f5 15.Td3-d2 Ae7-d6

Diagramma 69.



Una variante raccomandata per il Bianco da Botvinnik.

La posizione presenta diverse caratteristiche:

Il Bianco ha un Pedone passato; il Nero ha un Pedone doppiato, ma ha la coppia degli Alfieri. Tuttavia la cosa essenziale è l'indebolimento dell'arrocco nero, che ben presto renderà f6 indifendibile.

La partita continua con:

16.g2-g4

Lo scopo di questa mossa è di liberare la casa e4 affinché il Cavallo bianco possa prendere parte attiva all'assalto.

16... Af5-e8?

Tale è, per lo meno, l'analisi di Botvinnik; ma egli trascura la seguente variante, che impedisce la sconfitta immediata: **16... Ae5!** ed ora dopo **17.Cxe5 fxe5 18.Dxe5 Axc4 19.Ce4 f6 20.Df4** il Bianco è certamente in vantaggio, ma la partita è ancora da vincere.

17.Cc3-e4!

E improvvisamente il Pedone debole f6 è perduto, sia che il Nero giochi **17... Rg7 18.g5!**, sia **17... Ae7 18.d6**. Beninteso, **17... f5** non da niente per **18.Cf6+** ecc. In questo caso non è più il Pedone, ma la casa f6 che è caduta nelle mani del Bianco.

17... Ad6-e5

La mossa relativamente migliore.

18.Cf3xe5 f6xe5 19.Dd4xe5 f7-f6 20.De5-f4

Ed il Bianco ha un prezioso Pedone in più.

Abbiamo visto nei precedenti esempi che la spinta g7-g6 causa un indebolimento nella misura in cui le case f6 e g7 cadono facilmente - si potrebbe quasi dire che accettano di cadere in mano al nemico. Questa possibilità è ridotta e addirittura resa praticamente nulla dalla presenza dell'Alfiere di Re in g7. Ma anche in questo caso il pericolo non è del tutto evitato, poiché vi è un altro rischio: l'apertura della colonna h da parte dell'avversario.

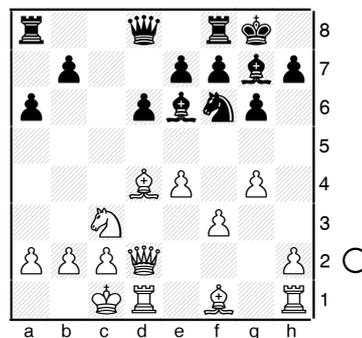
Lo si può vedere nell'esempio che segue.

KATETOV – GOLOMBEK

Praga 1946.

1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 d7-d6 3.d2-d4 c5xd4 4.Cf3xd4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 g7-g6 6.f2-f3 Af8-g7 7.Ac1-e3 0-0 8.Dd1-d2 Cb8-c6 9.0-0-0 Cc6xd4 10.Ae3xd4 Ac8-e6 11.g2-g4 a7-a6?

Diagramma 70.



Migliore sarebbe **11... Da5**

Il Bianco ha a breve scadenza un attacco irresistibile.

Egli dispone di quattro linee d'attacco contro tre sole del Nero, che ha come compenso una maggiore mobilità sull'ala di Donna, dove può giocare mosse del tipo di Dd8-a5 e b7-b5. Per di più, la colonna e è aperta a favore del Nero ed il suo Alfiere è ben piazzato in e6.

Ciò non di meno è chiaro che la sua debolezza in g6 fa pendere pesantemente la bilancia in favore del Bianco, che potrà forzare l'apertura della colonna h con la spinta del suo Pedone.

Vediamo la continuazione della partita:

12.h2-h4!

In generale il Nero ha la scelta tra due metodi per fermare l'avanzata del Pedone h. Ma qui il rimedio rischia di essere peggiore del male, poiché in questa posizione ognuno di questi metodi è totalmente inadeguato.

1) **12... h6?** (per replicare a **13.h5** con **13... g5**). A questo punto tale mossa causerebbe la perdita di un Pedone dopo **13.Axf6 Axf6 14.Dxh6** o **13... exf6 14.Dxd6**.

2) **12... h5?** è confutata da **13.Axf6 Axf6 14.gxh5 gxh5 15.Dh6**, ecc.

12... b7-b5 13.Cc3-d5!

Cosa inattesa, il Bianco sospende l'avanzata. Avrebbe potuto giocare: **13.h5** seguita da **14.hxg6**, ma innanzi-

tutto egli inizia delle manovre preparatorie per aprire la colonna h nelle condizioni più favorevoli.

Vedremo ben presto come vi riesce.

13... Ae6xd5

Praticamente forzata. Il Bianco minacciava di indebolire il Pedone de mediante un cambio in f6, ed il Nero non poteva evidentemente ritirare il Cavallo poiché il cambio del suo Alfiere di Re avrebbe provocato serie difficoltà nella difesa dell'arrocco.

14.e4xd5 Dd8-c7

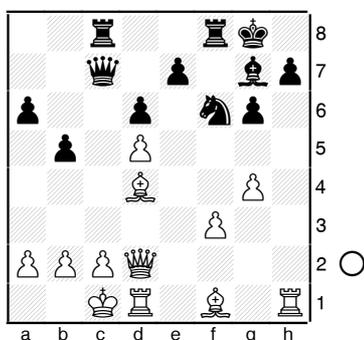
Chiaramente non **14... Cxd5** per **15.Axg7** che guadagna un pezzo.

15.h4-h5 Ta8-c8

La presa **15... gxh5** non sarebbe di nessun conforto per il Nero. Dopo **16.gxh5**, minacciando h6, ed anche dopo **16.Axf6 Axf6 17.Txh5**, il Bianco otterrebbe una vittoria rapida e facile.

16.h5xg6 f7xg6

Diagramma 71.



In linea generale è migliore riprendere con il Pedone h ma, in questo caso particolare, le magre possibilità che ancora ha il Nero di riuscire a difendersi, si sarebbero ulteriormente ridotte. Per esempio: **16... hxg6 17.Ad3** (per rendere alla Donna bianca la sua libertà di movimento) **17... Tfd8 18.Th3 Rf8 19.Thd1 Re8** (il solo modo per il Nero di parare la minaccia di matto con **20.Th8+** ecc.) **20.g5 Ch5 21.Axg7 Cxg7 22.Th7**, ed ora:

1) **22... Cf5 23.Axf5 gxf5 24.Dd3** oppure

2) **22... Ch5 23.Th1xh5 gxh5 24.Af5** ecc.

Il Bianco dispone di un vantaggio molto chiaro, poiché controlla la colonna h, sulla quale le sue Torri minacceranno i punti vitali della posizione nera, ed anche gli altri suoi pezzi sono molto attivi.

17.Af1-d3

Attaccando e difendendo contemporaneamente.

17... Tf8-f7

A questo punto la presa **17... Cxd5** sarebbe stata egualmente insufficiente, visto che il miglior pezzo difensivo del Nero, l'Alfiere g7, sarebbe stato eliminato.

Dopo **17... Cxd5 18.Axg7 Rxg7 19.Dh6+** il Bianco vince agevolmente, come mostrano le continuazioni:

1) **19... Rf7 20.Dxh7+ Re8 21.Axg6+** seguita da **22.Txd5** (oppure **20... Re6 21.Dxg6+**).

2) **19... Rf6 20.g5+ Re6 21.Dh3+ Rf7 22.Dxh7+** e vince.

18.Dd2-g5! Cf6-e8?

Accelera la disfatta.

Sarebbe stata un po' migliore **18... Db7**. Come replica, il Bianco poteva giocare **19.Axg6**; dopo **19... hxg6 20.Dxg6** avrebbe avuto a disposizione diverse minacce, prima di tutto **21.Th8+ Rxh8 22.Dxf7** ecc.

Altre mosse preparatorie come **21.Th2** o **21.g5** portano anch'esse al matto dopo **21.g5 Ce8 22.Dh7+ Rf8 23.Dh8+**, ecc. Contro tali gravi minacce il Nero non ha difesa adeguata (ad es.: **20... Dxd5** è confutata da **21.Axf6**), e possiamo concludere che la colonna h che il Bianco ha potuto conquistare grazie alla debolezza nera in g6, è stata l'elemento decisivo della vittoria.

19.Th1xh7!

Mossa spontanea e forte al tempo stesso.

19... Rg8xh7

Le altre risposte non hanno maggior valore.

20.Dg5xg6+ Rh7-g8 21.Td1-h1!

Minacciando matto in due con **22.Th8+! Rxh8 23.Dh7** matto.

21... Ce8-f6 22.Ad4xf6

Il Nero abbandona poiché dopo **22... Txf6** o **22... exf6**, c'è ancora il matto con **23.Th8+**, ecc.

Questo per quanto riguarda la debolezza in g6, particolarmente grave in assenza dell'Alfiere di Re se l'Alfiere di Donna avversario è ancora in gioco; ci si può anche aspettare un'avanzata h2-h4-h5 che forzerà l'apertura della colonna h.

Per curioso che possa sembrare, in questo genere di casi il piano è facile, mentre è la valutazione ad essere complicata.

Quasi sempre, quando si può concludere che esiste una debolezza in g6, ci sia o no un Alfiere in g7, il piano indicato, h2-h4-h5 e cambio di Pedoni in g6, è quello che conviene adottare. È tuttavia indispensabile, prima di lanciarsi in questa manovra, prendere in considerazione i punti seguenti:

1) È spesso necessario giocare g2-g4 a titolo preventivo contro h5.

2) La parata h6 seguita da g5, che non era giocabile nell'esempio precedente per ragioni tattiche, non è, in generale, tanto cattiva per il Nero, poiché in origine la formazione f7-g6-h7 presta già il fianco ad un attacco mediante f2-f4 o per qualche azione su g5.

3) Il cambio g6xh5 (vedere più sopra la nota riguardante la 15ª mossa) aggrava generalmente la situazione della difesa.

4) È molto importante per il Bianco forzare il cambio dell'Alfiere di Re del Nero, visto che questo pezzo svolge una parte importante nella difesa.

Nel caso che ci interessa, l'apertura della colonna h è decisiva, perché il Bianco ha arroccato dal lato di Donna ed il Nero dalla parte di Re. Quando i due giocatori hanno effettuato l'arrocco corto, l'avanzata del Pedone h può valere molto come attacco su g6. Ne consegue che i casi nei quali g6 rappresenta una debolezza sono una minoranza, ed è per questo che simili posizioni sono difficilmente riscontrabili. Più difficile ancora è il caso nel quale è stato giocato h7-h6, poiché questa

mossa non rappresenta una debolezza che in determinate circostanze chiaramente definite.

Passiamo a darne tre esempi; nei primi due che comportano questa debolezza in h6, l'attacco è condotto con dei pezzi, e nel terzo sono i Pedoni che giocano il ruolo principale.

BOTVINNIK – SZABO

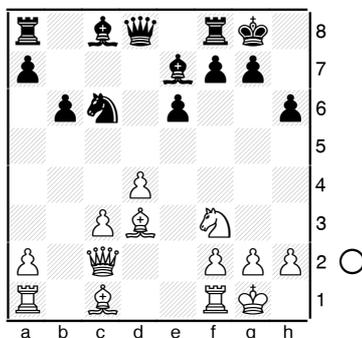
Groningen 1946.

1.d2-d4 d7-d5 2.Cg1-f3 Cg8-f6 3.c2-c4 e7-e6 4.Cb1-c3 c7-c5 5.c4xd5 Cf6xd5 6.e2-e3 Cb8-c6 7.Af1-c4 Cd5xc3 8.b2xc3 c5xd4 9.e3xd4 Af8-e7 10.0-0 0-0 11.Ac4-d3 b7-b6 12. Dd1-c2!

Questa mossa forza il Nero ad indebolire il suo arrocco, ma come? Con g6 o h6? In generale, g6 è la mossa più spiacevole ma non, come vedremo, in questo caso particolare.

Dopo **12... h7-h6**, otteniamo la posizione del diagramma 72 (in realtà Szabo giocò 12... g6).

Diagramma 72



Il Bianco avrebbe giocato: **13. Dc2-e2!** minacciando di guadagnare un pezzo con **14.De4**. La normale risposta: **13... Ac8-b7?** perde un Pedone: **14. De2-e4!**

Minacciando matto.

Il Nero ha ora la scelta tra **14... g6 15.Axh6** e **14... f5 15.Dxe6+**.

Si può capire perché h6 costituisca in questo caso una debolezza. Per parare un attacco su h7 mediante g7-g6, il Nero è obbligato a lasciare in presa il Pedone h6.

La mossa h7-h6 crea una debolezza anche quando permette di ampliare le possibilità di un sacrificio, come nel caso di questa ben nota variante della apertura Scozzese:

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 e5xd4 4.Cf3xd4 Cg8-f6 5.Cb1-c3 Af8-b4 6.Cd4xc6 b7xc6 7.Af1-d3 d7-d5 8.e4xd5 c6xd5 9.0-0 0-0 10.Ac1-g5 c7-c6 11.Dd1-f3 Ab4-e7 12.Ta1-e1 h7-h6?

(vedi diagramma 73 nella colonna successiva)

Ecco la confutazione dell'ultima mossa del Nero:

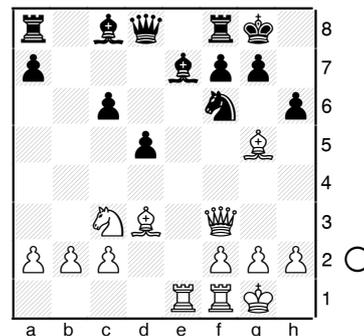
13.Ag5xh6 g7xh6 14.Df3-e3

Attaccando ad un tempo l'Alfiere e7 ed il Pedone h6.

14... Ae7-d6

E non **14... Ae6 15.Dxh6** ed il Nero non ha più difesa contro la doppia minaccia **15.Te3** seguita da **16.Tg3** matto oppure **15.Te5** seguita da **16.Tg5** matto.

Diagramma 73



15.De3xh6 Ta8-b8

Sperando di confutare **16.Te3** con **16... Tb4 17.Tg3+ Tg4**. Se **15... d4** (per impedire Te3) la replica è **16.Ce4 Cxe4 17.Txe4** (minacciando **18.Tg4+** e **19.Dh7** matto) **17... f5 18.Th4** ed il Bianco vince.

16.f2-f4!

Il Nero è impotente a parare la doppia minaccia **17.Tf3** e **17.Te5!**, ad es.: **16... Ag4 17.Te5 Axe5 18.fxe5** seguita da **19.exf6** e poi matto.

In questo genere di combinazioni, la posizione delle Torri bianche copre spessissimo un ruolo molto importante. Come lo schermo di Pedoni che proteggono il Re viene danneggiato, le Torri iniziano a mettersi in attività sulla 3^a, la 4^a o anche la 5^a traversa.

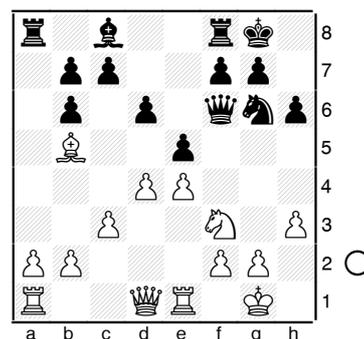
La debolezza in h6 può essere ancora più grave su di un altro terreno.

BLAU - VAN SCHELTINGA

Hilversum 1947.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 Cg8-f6 4.0-0 Af8-c5 5.c2-c3 0-0 6.d2-d4 Ac5-b6 7.Tf1-e1 d7-d6 8.h2-h3 Dd8-e7 9.Ac1-g5 h7-h6 10.Ag5xf6 De7xf6 11.Cb1-a3 Cc6-e7 12.Ca3-c4 Ce7-g6 13.Cc4xb6 a7xb6

Diagramma 74.



Il Nero sta meglio, poiché l'arrocco bianco è indebolito da h3. Si può obiettare che anche il Nero ha giocato h6! Ma l'importante è che il Nero può sfruttare la debolezza del suo avversario, mentre il Bianco non può.

Vedremo come:

14.Ab5-f1

Per preparare **15.g3**.

14... Cg6-f4!

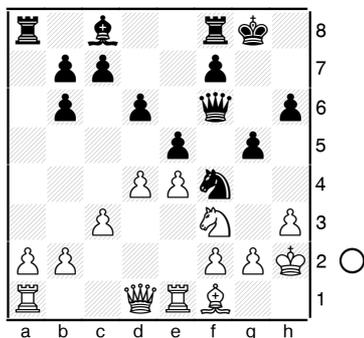
In questo modo h2-h3 rappresenta anche un indebolimento della casa f4: il Bianco non può più giocare g3 senza perdere il Pedone h.

15.Rg1-h2

Per forzare g2-g3.

15... g7-g5!

Diagramma 75.



Un ulteriore sistema per sfruttare la debolezza in h3, mediante l'avanzata g7-g5-g4 e l'apertura della colonna g.

Notate l'analogia con l'avanzata h2-h4-h5 e l'apertura della colonna h.

16.Cf3-g1

Con la palese intenzione di impedire g5-g4.

È importante notare come **16.g3** non avrebbe l'effetto desiderato, ad es.: **16... g4!** ed ora:

1) **17.Cg1** come nel seguito della partita.

2) **17.gxf4 Dxf4+ 18.Rg2**, dopodiché il Nero ha la scelta tra un piccolo vantaggio nel finale dopo:

a) **18... gxf3+ 19.Dxf3 Dxf3+ 20.Rxf3 f5** o una prosecuzione del suo attacco con:

b) **18... Rh7 19.Ch2 Tg8 20.Rh1 g3!**

I) **21.fxc3 Dxc3** ecc.

II) **21.Cg4 gxf2 22.Te2 Axc4 23.hxc4 Dxc4** ecc.

3) **17.hxc4 Axc4 18.gxf4 Dxf4+ 19.Rg2 Rh7 20.Ae2 Tg8** ecc.

16... g5-g4! 17.g2-g3

Dopo **17.hxc4** segue **17... Dh4+ 18.Ch3 Axc4 19.Dd2** (dopo **19.g3?** segue **19... Dh5**) **19... Axc3 20.gxc3 Rh7** con forte attacco.

Il Nero ha realizzato in pieno il piano basato sulla debolezza del Bianco, ed ha ottenuto due vantaggi:

a) Un Cavallo inattaccabile in f4.

b) L'apertura della colonna g per le sue Torri.

Il tratto del testo implica il sacrificio di un Pedone, ed ha lo scopo di frenare l'attacco del Nero.

17... Cf4xh3 18.Cg1xh3 g4xh3 19.Dd1-d2

Il Pedone f2 era in presa.

19... Df6-g6

Anche qui **20.Axc3** è impossibile a causa di **20... Dh5**.

20.f2-f4 Ac8-g4 21.f4-f5 Dg6-h5

Il Nero ha conservato il suo Pedone in più, e l'avanzata g7-g5-g4 gli ha valso l'apertura di una colonna.

Egli vinse senza troppe difficoltà.

Ci asterremo dal riportare il finale, che non ha attinenza con il nostro argomento.

Il PIANO che permetterà all'attaccante di tentare di sfruttare la debolezza in h6 (h.3) comprenderà, come abbiamo visto, i seguenti elementi :

1) Attacco sulla grande diagonale b1-h7.

2) Installazione di un Cavallo in f5.

3) Attacco g2-g4-g5.

4) Sacrificio in h6.

Ma il successo di tale PIANO dipende essenzialmente da un fattore: la spinta h7-h6 ha realmente creato una debolezza? Solo la VALUTAZIONE della posizione può in questo caso permettere una conclusione.

La spinta h6 può avere anche i suoi motivi, ed i più comuni sono:

1) impedire l'inchiodatura del Cf6 mediante Ag5.

2) dare al Re una casa di fuga in h7.

Fino ad ora ci siamo occupati unicamente di posizioni nelle quali l'arrocco è indebolito da una semplice spinta g7-g6 o h7-h6.

Va da sé che le spinte di due passi causano debolezze ancora maggiori, e che una combinazione basata su parecchie debolezze mina completamente la difesa avversaria. In questo tipo di posizioni, la posizione (o l'assenza) del Pedone f ha molta importanza. La sua scomparsa unita alla debolezza h6 aumenta considerevolmente le possibilità di successo di un eventuale sacrificio, e in certe condizioni tutta la formazione di Pedoni può essere spazzata via d'un colpo.

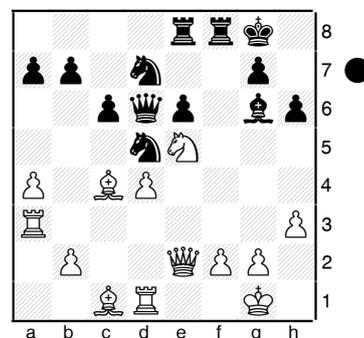
Un esempio ce lo dimostrerà.

RESHEVSKY – SANTASIERE

New York 1939.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5xc4 5.a2-a4 Ac8-f5 6.c2-e3 e7-e6 7.Af1xc4 Af8-b4 8.0-0, 0-0 9.Dd1-e2 Af5-g4 10.h2-h3 Ag4-h5 11.Tf1-d1 Cb8-d7 12.e3-e4 Dd8-e7 13.e4-e5 Cf6-d5 14.Cc3-e4 h7-h6 15.Ce4-g3 Ah5-g6 16.Cf3-e1 f7-f6 17.e5xf6 De7xf6 18.Ce1-d3 Ab4-d6 19.Cg3-e4 Df6-e7 20.Ce4xd6 De7xd6 21.Tal-a3 Ta8-e8 22.Cd3-e5!

Diagramma 76.



Secondo la teoria, «il Bianco sta meglio».

La posizione del Nero è indebolita da parecchi punti di vista, ed i pezzi bianchi hanno un tale campo d'azione che i pericoli derivanti da tali debolezze vengono messi in risalto.

Il Cavallo bianco controlla le importanti case g6 e f7. La presenza della Torre bianca sulla 3ª traversa aumen-

ta le possibilità di successo di un sacrificio in h6; d'altra parte la diagonale b1-h7, attualmente sotto il controllo dell'Alfiere nero, è in effetti vulnerabile.

Il Bianco dispone, quindi, di numerose possibilità d'attacco, ed il compito del Nero sarà difficile, senza tuttavia essere disperato.

22... Ag6-h7?

Il Nero non si dimostra capace di fronteggiare le difficoltà che lo opprimono, e commette subito l'errore fatale.

A qual punto possa essere difficile trovare di primo acchito la mossa giusta in simili posizioni, è dimostrato dal fatto che la mossa più appariscente, 22... Cd7xe5, che elimina il terribile Cavallo bianco, è egualmente insufficiente.

Ecco qualche variante: 22... Cxe5 23.dxc5 ed ora:

1) 23... Dc5 24.Tg3 Rh7 25. b4!

a) 25... Db4 26.Dg4 Ce7 27.Aa3 ed il Bianco vince

b) 25... Cxb4 26.Txg6! Rxc6 27. De4+

I) 27... Tf5 28.Af4! ed il Nero non ha più difesa contro 29.g4, poiché 28... Rf7 è confutata da 29.Dxf5+.

II) 27... Rf7 28.Td7+ Re7 29.Ae3! Da5 30.Df5+ Re8 31.Txe7+ Rxe7 32.Dxe6+ Rd8 33.Dd6+ Re8 34.Ac5 ed il Bianco vince.

c) 25... De7 26.Txg6! Rxc6 27.Ad3+ Rf7 28.Dh5+ Rg8 29. Dg6 ed il Bianco vince.

2) 23... Dc5 24.Tg3 Cf4 25.Axf4 Txf4 26.Txg6 Txc4 27.Td7 Tc1+ 28.Rh2 Te7 29.Td8+

a) 29... Rf7 30.Tf6! gxf6 31.Dh5+ Rg7 32.Dg4+ ecc.

b) 29... Rh7 30.Txh6+! gxh6 (30... Rxh6 31.h8+ ecc.) 31.De4+ Rg7 32.Dg4+ ed il Nero prende nuovamente matto con 33.Dg8.

3) 23... Dc7! 24.Tg3

a) 24... Rh7 25.Txg6! che ci riporta a 1), e

b) 24... Df7 25.Td4! Ah5 (impedendo 26.Tdg4) 26.Dc2 con forte attacco.

Da questa analisi emerge chiaramente che, su 22.Ce5, il Nero deve spostare il suo Alfiere; in realtà, egli può opporre una maggiore resistenza con 22... Af5!. La miglior replica del Bianco è allora: 22... Af5 23.Tg3 Rh7 24.Tb3! ed ora:

1) 24... Cd7-b6 25.Ad3! con le forti minacce 26.g4 e 26.a5

2) 24...b6 25.g4! Ag6 26.Cxg6 Rxc6 27.Dc2+ Rf7 28.Axh6! ed il Bianco vince.

3) 24... Cxe5 (la migliore) 25.dxe5 ed il Bianco è in vantaggio, perché ha la coppia degli Alfieri e dispone di colonne aperte per le Torri.

Torniamo alla partita come è stata giocata in realtà dopo 22... Ah7:

23.Ta3-g3

Minacciando di guadagnare un Pedone con 24.Axh6 ed il Nero non può parare questa minaccia né con 23... Tf6 a causa di 24.Cg4, né con 23... Cf4 a causa di 24.Dg4. 23... Rg8-h8 24.Ac4xd5!

Un cambio sorprendente il cui scopo si rivela ben presto.

24... c6xd5

Il Nero è forzato a riprendere con il Pedone e poiché 24... exd5 è confutata da 25.Cf7+!, e 24... Dxd5 da 25.Axh6! gxh6 26.Cxd7, ecc.

25.Ac1xh6! Te8-e7

A 25... gxh6 seguirebbe 26.Cxd7 Dxd7? 27.De5+ seguita dal matto. Il cambio in d5 ha quindi lo scopo di impedire l'installazione del Cavallo nero in f6.

26.Ah6-d2 Cd7xe5

Altrimenti il Nero perde ancora per lo meno un Pedone con 27.Tb3!.

27.d4xe5 Dd6-b6 28.Ad2-e3 Db6-a5 29.Td1-d4

Il Bianco deve vincere, poiché ha un Pedone in più e può proseguire il suo attacco con vigore inalterato.

29... Tf8-f5

Se 29... Af5 30.Dh5 Rg8 31.Th4 il Bianco vince.

30.Td4-h4 Da5-c7 31.De2-g4

Minacciando 32.Dg6.

31... Rh8-g8 32.Ae3-g5! Te7-f7 33.Ag5-f6

L'intervento dell'Alfiere determina una decisiva intensificazione dell'attacco. Dopo 33... g6? segue 34.Dxg6+!, e se 33... Tf5xf6 allora 34.exf6 Txf6 35.Dh5 con attacco vincente.

33... a7-a6 34.a4-a5 Dc7-d7

Il Nero non ha più mosse plausibili a disposizione. Ad esempio: 34... Td7 35.Rh2! d4 36.Th6 d3 37.Dh4 e vince.

35.Th4-h6 Rg8-f8 36.Dg4-g6!

Il Nero abbandona.

Fino a questo momento abbiamo esaminato posizioni nelle quali l'ala di Re è indebolita, ma soltanto nel caso dell'arrocco corto.

Se allarghiamo il nostro campo di studio, possiamo farvi entrare i casi nei quali il Re è ancora al centro, ed esposto all'attacco.

È ciò che accade principalmente quando l'attaccante riesce mediante un qualunque mezzo a trattenerlo sulla casa di partenza.

Normalmente non ci si può arrivare che per mezzo di sacrifici. Diviene quindi necessario calcolare se il materiale sacrificato è compensato da sufficienti possibilità nell'attacco progettato, e subito la VALUTAZIONE della posizione diviene complicata. Il PIANO dipende dal grado di vulnerabilità del nemico.

Tutto ciò sarà illustrato da due esempi caratteristici.

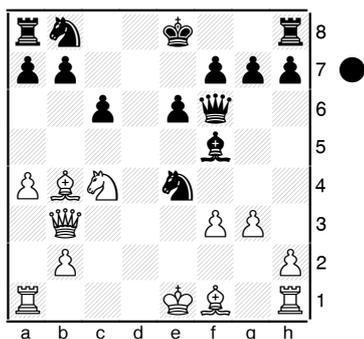
Nel primo, l'attaccante impedisce l'arrocco corto dell'avversario occupando la diagonale a3-f8; nel secondo, vi riesce con l'apertura della colonna e, al prezzo di molto materiale.

MIKENAS – FEIGIN

Kerner-Riga 1939.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5xc4 5.a2-a4 Ac8-f5 6.Cf3-e5 e7-e6 7.f2-f3 Af8-b4 8.Ce5xc4 Cf6-d5!? 9.Ac1-d2 Dd8-h4+ 10.g2-g3 Dh4xd4 11.e2-e3 Dd4-f6 12.e3-e4 Cd5xc3 13.Dd1-b3! Cc3xe4 14.Ad2xb4

Diagramma 77.



Stando alla teoria «il Bianco ha un attacco vincente». Se ci chiediamo perché è vincente, non è facile spiegarlo, poiché ci troviamo nel mezzo di una combinazione iniziata dal Bianco alla 13^a mossa.

Vediamo il seguito:

14... Df6-d4

Il Nero non ha scelta, e deve seguire la strada imposta dal Bianco. Su **14... Cg5**, **15. h4** guadagna un pezzo.

15.f3xe4 Dd4xe4+ 16.Re1-f2 De4xh1

La combinazione ha seguito il suo corso, e vediamo che, al prezzo della qualità e di tre Pedoni, il Bianco è riuscito a trattenere al centro il Re avversario. E, ciò che è ancora più importante, tutti i suoi pezzi senza eccezione sono piazzati per l'assalto finale. Per contro, il Nero non ha pezzi disponibili per la difesa; il più importante, la Donna, è fuori e rischia inoltre di farsi prendere in trappola.

Nella valutazione di simili posizioni, è essenziale tener conto della differenza tra il materiale in gioco per l'attacco e per la difesa.

17.Cc4-d6+

L'inizio dell'hallali. (*L'hallali è il grido o suono che apre la caccia, generalmente quella alla volpe. (N.d.T.)*)

17... Re8-d7

Il Nero non ha molta scelta; su **17... Re7** o **17... Rf8** segue naturalmente **18.Cxf5+** e **17... Rd8** è confutabile in diversi modi.

17... Rd8 18.Cxf5 exf5 19.Td1+ Rc8 (19... Re8 20.Ag2 seguita da **21.De3** matto) **20.Ag2 Dxb2 21.Dxf7** ed ora:

1) **21... b6 22.Ad6 Cd7 23.Af4 Td8 24.De6** e vince.

2) **21... Td8 22.Txd8+ Rxd8 23.De7+ Rc8 24.Ad6** e matto alla successiva.

18.Cd6xf5 Th8-d8

Se **18... exf5** ricadiamo nelle varianti già menzionate.

19.Ab4-e7

Attaccando contemporaneamente la Torre ed il Pedone b7.

19... Cb8-a6 20.Db3xb7+ Ca6-c7 21.Ta1-d1+

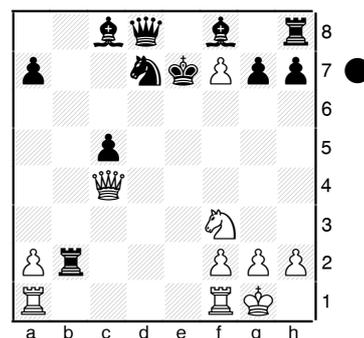
Il Nero abbandona.

Dopo **21... Rc8 22.Dxc7** porta al matto.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 d5xc4 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Dd1-a4+ Cb8-d7 5.Cb1-c3 e7-e6 6.e2-e4 c7-c5 7.d4-d5 e6xd5 8.e4-e5 b7-b5! 9.Da4xb5 Ta8-b8 10.Db5-a4 d,5-d4 11.e5xf6 d4xc3 12.Af1-c4 c3xb2? (12... Tb4!)

13.Ac4xf7+! Rc8xf7 14.Da4-c4+ Rf7-e8 15.f6-f7+ Re8-e7 16.Ac1xb2 Tb8xb2 17.0-0

Diagramma 78.



Analisi di Keres

Il Bianco ha un forte attacco, stando alla teoria.

Ma in questo caso, diversamente dal precedente esempio, non è così evidente che tale attacco sia vincente.

In realtà, se esso è molto pericoloso e pieno di possibilità (soprattutto se si tratta di una partita veramente giocata), il Nero può uscirne con una difesa metodica.

Ecco qualche variante che chiarisce le *chances* di attacco del Bianco e le possibilità di difesa del Nero.

1) **17... Rd6! 18.Tfd1+ Rc7 19. Df4+**

a) **19... Rb6? 20.Tab1! Tb4 21.a3 Txb1 22.Txb1+ Rc6 23.Da4+ Rd6 (23... Rc7 24.Da5+ seguita da 25.Dxa7+)** **24.Td1+** e il Bianco vince.

b) **19... Rb7! 20.De4+ (20.Ce5 Df6!) 20... Rb8! 21.Ce5 Dc7** e il Nero può resistere.

2) **17... Db6! 18.Tae1+ Rd8 19. Df4**

a) **19... Ad6? 20.Dg5+ Rc7 21.Te8!** minacciando **22.Dd8+** ed il Bianco vince.

b) **19... Ae7!** e l'attacco del Bianco sfuma.

Queste poche varianti, scelte tra molte altre, dimostrano bene a che punto sia difficile valutare una posizione quando si deve stimare il valore dei pezzi da sacrificare in rapporto alle possibilità di un attacco.

VI. – L'ATTACCO CONTRO L'ARROCCO

Questo capitolo è in stretto rapporto con il precedente, nel quale abbiamo mostrato come trarre partito dalle debolezze nell'arrocco avverso.

Per poter sfruttare tali debolezze, diviene necessario lanciare un attacco sull'ala di Re, ed abbiamo già sfiorato l'argomento di questo capitolo con quello che si è detto in precedenza.

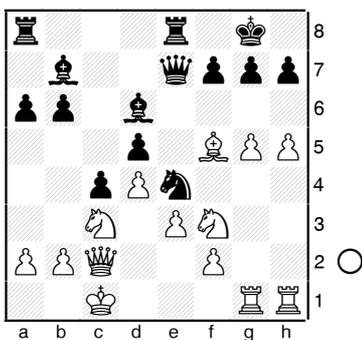
Perciò passiamo ora a studiare nell'insieme dei casi di attacco su posizioni ancora intatte e, per definire chiaramente il campo delle nostre ricerche, iniziamo con un esempio caratteristico.

RUBINSTEIN - TEICHMANN

Match 1908.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3, Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 Cb8-d7 6.Cg1-f3, 0-0 7.Dd1-c2 b7-b6 8.c4xd5 e6xd5 9.Af1-d3 Ac8-b7 10.0-0-0 c7-c5 11.h2-h4 c5-c4 12.Ad3-f5 Tf8-e8 (era migliore 12... g6) 13.Ag5xf6 Cd7xf6 14.g2-g4! Ae7-d6 15.g4-g5 Cf6-e4 16.h4-h5 Dd8-e7 17.Td1-g1 a7-a6

Diagramma 79.



Teoricamente, il Bianco sta meglio: ha un grande vantaggio di spazio sull'ala di Re, e la maggior parte dei suoi pezzi sono puntati direttamente o indirettamente su di essa con i Pedoni g ed h all'avanguardia.

Tuttavia, - e questa è la differenza dagli esempi del precedente capitolo - la formazione di Pedoni neri che difendono l'arrocco è intatta. Essi sono sempre alla loro casa di partenza, cosa che rende molto maggiori le possibilità difensive. Ad esempio: su **18.h6**, il Nero risponde semplicemente con **18... g6** e su **18.g6** prosegue con **18... fxg6 19.hxg6 h6**. In entrambi i casi, le vie d'attacco sull'arrocco sono chiuse e diviene estremamente difficile continuare.

Il principio invocato in analoghe condizioni sull'indebolimento dell'arrocco (avanzata di Pedoni per aprire linee d'attacco) non funziona automaticamente in questo caso, e dobbiamo cercare altri metodi più violenti. Ma ciò implicherà maggiori responsabilità, e calcoli più complessi e precisi: si può accettare come principio che un arrocco intatto non può essere intaccato che mediante sacrifici.

Da ciò una maggiore difficoltà per fissare VALUTAZIONE e PIANO. Il Bianco sta meglio perché domina l'ala di Re; ma questo vantaggio è sufficientemente grande da potergli far forzare la decisione senza ricor-

tere a sacrifici? La risposta a tale domanda è particolarmente importante quando l'assalito dispone di compensi su di un altro terreno.

Così nella posizione del diagramma 79 il Nero ha una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna che potrebbe assumere una parte importante, forse decisiva, se il Bianco non fosse in grado di forzare rapidamente la vittoria.

Nella maggior parte di casi simili, si tratta di soppesare il pro ed il contro, ma per l'esperto in combinazioni è una questione di intuizione. Egli sa o piuttosto sente il momento preciso nel quale egli deve lanciarsi in avanti o rinunciare all'attacco.

Tuttavia, per il caso che ci interessa, questa cognizione non ha una grande importanza. Il destino è stato deciso fin dalla 10^a mossa, quando il Bianco, arroccando sul lato di Donna, ha sfidato l'avversario ad una corsa su ali opposte. Da quel momento, il piano è divenuto la questione principale. Il Bianco ha lanciato i suoi Pedoni g ed h all'assalto (si deve notare specialmente il cambio in f6, che ha fatto posto al Pedone g). Tutto è pronto per il momento critico, le Torri i dietro ai Pedoni, l' Af5 attivo al 100%, la Dc2 in agguato dietro le quinte ed i Cavallo pronti ad intervenire.

Rubinstein ha fatto tutti i preparativi per la combinazione decisiva che segue.

18.Af5xh7+!

La medesima idea generale è stata esaminata nel capitolo precedente, ma qui costa del materiale e le conseguenze devono essere calcolate fin nel minimo particolare.

18... Rg8xh7 19.g5-g6+!

La logica continuazione.

Ci si può chiedere se, dopo **19... fxg6 20.hxg6 Rg8** l'apertura della colonna h valga veramente un pezzo; ma un momento! È Rubinstein che ha giocato la combinazione, e lui aveva un'altra idea in testa: dopo **19... fxg6** egli contava di ottenere una rapida vittoria con **20.Cxe4 dxe4 21.Cg5+** ed ora:

1) **21... Rg8 22.Dxc4+** ecc.

2) **21... Rh8 22.hxg6+** ecc.

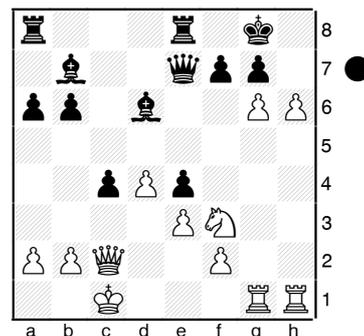
3) **21... Rh6 22.Cf7+** ecc.

19... Rh7-g8 20.Cc3xe4 d5xe4

E non **20... Dxe4 21.gxf7+ Rxf7 22.Cg5+** ecc.

21.h5-h6!

Diagramma 80.



Ed ecco la posizione critica dalla quale dipende il successo del Bianco.

E' una delle situazioni cui egli aveva mirato alcune mosse prima e che aveva giudicato, metà per calcolo, metà per intuizione. La maggior parte dei grandi giocatori si fida del proprio istinto, sebbene analizzi una o due varianti a titolo di controllo.

Passiamo ora a tentare di determinare la base di tale intuizione, in altre parole, di stabilire se vi erano motivi solidi per la decisione - forse subconscia - del grande maestro, che in questa posizione la partita potesse essere vinta per il Bianco.

Ora passiamo ad esaminarne gli aspetti minori, dei quali si deve tuttavia tener conto, e che si trovano sempre quando è in gioco il successo di una combinazione di sacrificio:

- 1) L'azione verticale della Tg1 sulla colonna g.
- 2) L'azione verticale della Th1 sulla colonna h.
- 3) L'azione orizzontale di una Torre piazzata in g7.
- 4) L'azione orizzontale di una Torre piazzata in h7.
- 5) La potenza di un Pedone protetto in g7 quando vi è una Torre sulla colonna h.
- 6) La possibilità di intervento della Donna in c4.
- 7) La possibilità d'azione della Donna sulla diagonale c2-h7 se il Nero prende in f3.

Se cerchiamo di studiare la posizione metodicamente, il primo lavoro è il censimento delle forze da una parte e dall'altra. La base di tale calcolo è la distribuzione delle forze al momento opportuno.

In questa posizione, a parità di materiale, non esistono due possibili opinioni; il Bianco non deve entrare in calcoli minuziosi per sapere se può vincere in 10 o 20 mosse. Ma il Bianco ha un pezzo in meno; deve quindi afferrare al volo ogni occasione che gli permetta di ristabilire l'equilibrio materiale.

Nel caso della posizione 80, la questione che si pone è questa: la mossa **22.g6xf7+** costituisce una minaccia di guadagno di un pezzo?

Vediamo un po':

- 1) **22... Rxf7 23.Txg7+ Rf8 24.Txe7 Txe7 25.Cg5** ed il Bianco ha guadagnato Donna e Pedone per una Torre ed un pezzo minore.
- 2) **22... Dxf7 23.Txg7+ Dxc7 24.hxg7 exf3? 25.Dh7+** ecc.

La risposta è quindi perfettamente chiara: **22.g6xf7+** costituisce senza dubbio una minaccia, cosa che rende superfluo l'esame di mosse nere come Tac8 o b6-b5.

Si possono trascurare anche misure inefficaci come exf3 o Df6. Non vi sono praticamente che 4 mosse di Pedone che meritano attenzione: fxg6, gxh6, f5 ed f6.

Pertanto, per poter dire che le cose sono state fatte a fondo, passiamo in rivista tutte le mosse ragionevoli:

- 1) **21... exf3 22.gxf7+**
 - a) **22... Dxf7 23.hxg7! Dxc7 24.Dh7+** ecc.
 - b) **22... Rxf7 23.Dg6+ Rg8 24.hxg7** ecc.
- 2) **21... Ad5 22.gxf7+ Axf7 23.hxg7 Ad5 24.Th8+ Rf7 25.g8=D+ Txg8 26.Th7+** ecc.
- 3) **21... Tf8 22.hxg7 Rxg7 23.gxf7+ Rf6 24.Th6+** ecc.
- 4) **21... Df6 22.gxf7+ Rxf7 23.Txg7+**
 - a) **23... Dxc7 24.hxg7 exf3 25.Df5+ Re7 26.g8=D** ecc.

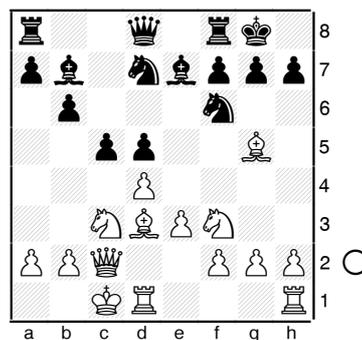
- b) **23... Rf8 24.Cg5** ecc.
- c) **23... Re6 24.Txb7 Dxf3 25.Dxc4+** ecc.
- 5) **21... gxh6 22.gxf7++ Rxf7 23.Txh6 Th8 24.Dxc4+** ecc.
- 6) **21... fxg6 22.Ch4! g5 (22... Ad5 23.Txg6 oppure 22... Rh7 23.hxg7 Rxg7 24.Cf5+)** **23.Cg6 De6 24.h7+ Rf7 25.h8=D Txh8 26.Cxh8+** ecc.
- 7) **21... f5 22.hxg7**
 - a) **22... exf3 23.Dxf5 Ae4 24.Th8+ Rxg7 25.Th7+ Rg8 26.Dh5** ecc.
 - b) **22... Dxc7 23.Th7**
 - I) **23... exf3 24.Dxf5** ecc.
 - II) **23... Df6 24.Tf7 De6 25.Cg5 Dd5 26.Dd1! Te7 27.Dh5** ecc.
- 8) **21... f6** (la variante realmente giocata) **22.hxg7**
 - a) **22... exf3 23.Th8+ Rxg7 24.Th7+ Rg8 25.Df5!** e vince.
 - b) **22... De6 23.Th8+ Rxg7 24.Th7+**
 - I) **24... Rg8 25.Tg1-h1** e vince.
 - II) **24... Rf8 25.Txb7 exf3 26.g7+ Rg8 27.Dh7+!** ecc.

A conti fatti, è una massa complessa di varianti che sarebbe praticamente impossibile calcolare dettagliatamente durante una partita, cosicché l'istinto deve giocare un ruolo importante. D'altra parte, non si deve mai dimenticare che né l'istinto né l'intuizione si appoggiano su basi esatte, e che bisogna supplirvi con il calcolo nei limiti del possibile.

Passando in rassegna tutto quello che abbiamo visto in questa posizione, arriviamo alla seguente VALUTAZIONE: *il Bianco ha un vantaggio (vincente) grazie alla posizione avanzata dei suoi Pedoni sull'ala di Re ed alla mobilità dei suoi pezzi, soprattutto le Torri.* IL PIANO è quello di trovare la combinazione vincente che, mediante un sacrificio d'Alfiere, aprirà le colonne alle Torri.

Ma se ci dedichiamo allo stesso esame un po' prima durante il corso della partita, diciamo dopo la 10^a mossa del Nero, arriviamo alla seguente conclusione: VALUTAZIONE: le possibilità del Bianco sull'ala di Re e quelle del Nero sull'ala di Donna sono approssimativamente eguali. PIANO (per il Bianco): avanzata dei Pedoni sull'ala di Re, installazione dei pezzi dove essi siano attivi.

Diagramma 81.



Il principio secondo il quale non si deve esitare a lanciare all'assalto i Pedoni per rinforzare un attacco con-

tro l'arrocco nemico è, beninteso, sempre valido quando i giocatori hanno arroccato su lati opposti.

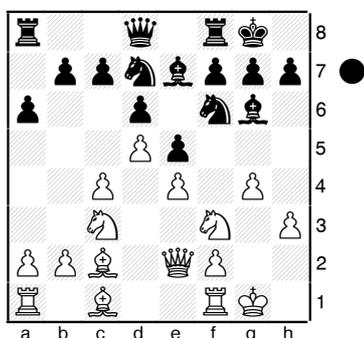
Ad esempio, nella posizione del diagramma 81, il Bianco può spingere i suoi Pedoni senza particolari rischi, ma quando i due giocatori hanno arroccato dalla stessa parte, l'avanzata dei Pedoni in un attacco contro il Re avversario implica un indebolimento dell'arrocco per l'assaltatore, ed esige conseguentemente un preciso calcolo.

Esaminiamo ora la posizione del diagramma 82, ottenuta dopo le seguenti mosse:

Alekhine - JOHNER. Zurigo 1934.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 a7-a6 4.Ab5-a4 d7-d6 5.0-0 Cg8-f6 6.c2-c3 Ac8-d7 7.d2-d4 Af8-e7 8.d4-d5 Cc6-b8 9.Aa4-c2 Ad7-g4 10.c3-c4 Cb8-d7 11.h2-h3 Ag4-h5 12.Cb1-c3 0-0 13.g2-g4 Ah5-g6 14.Dd1-e2

Diagramma 82.



Il Bianco ha lanciato in avanti i Pedoni dell'arrocco, procurandosi case efficaci per piazzare i suoi pezzi d'attacco (così, dopo Ad2 e Rg2, le Torri andranno in h1 e g1). Il Nero non ha queste facilitazioni, in particolare perché il suo Alfiere in g6 è ingombrante. Ne consegue che la partita del Bianco è preferibile, a meno che il Nero non trovi qualche mezzo, nella posizione del diagramma 82, per sviluppare una difesa più attiva.

La sola possibilità del Nero è **14... h7-h5**; questa spinta, tuttavia, pare confutabile. Effettivamente, con **15.Ch4** il Bianco, cambiando il Cavallo con l'Alfiere, sconnette la formazione dei Pedoni del Nero.

15... Ah7 perde un Pedone dopo **16.g5** e la classica combinazione **15... Axe4** è confutata da **16.Cxe4 Cxe4 17.Dxe4**, a causa della minaccia di matto.

Ma se si esamina la posizione da più vicino, diviene chiaro che il Nero non deve temere questo cambio, e può proseguire con **15... h5xg4 16.h3xg4 Cf6-h7!** ed ora, dopo:

1) **17.Cxg6 fxg6** il Nero minaccia di bloccare il gioco del Bianco con **18... Ag5**, con cui assume il controllo della casa f4. Il Bianco è obbligato a giocare **18.f4** e dopo **18... exf4 19.Axf4 Af6** il Nero controlla la casa e5.

2) Non è maggiormente raccomandabile per il Bianco **17.Cf5 Ag5!** come si può vedere da una partita Bosch-Kmoch, Baarn 1941 (**18.Rg2 Axc1 19.Txc1 Dg5 20.Th1 Axf5 21.exf5 g6!** ecc.).

Nei due casi, il risultato è che il Nero ottiene il controllo di un certo numero di case nere, mentre il complesso dei Pedoni bianchi perde la sua elasticità e l'Alfiere c2 è fuori gioco. Il Bianco avrebbe dovuto accuratamente preparare questa spinta (g2-g4), ad esempio con Ad2, Rh2 e Tg1. Non è ancora ben certo che tale attacco riesca, in ogni caso non lo metterebbe in stato di inferiorità.

Sarà estremamente interessante seguire questa partita Alekhine-Johner dopo la posizione 82, poiché essa illustra le catastrofiche conseguenze di una difesa troppo passiva, ed anche perché la maniera in cui il Bianco ha trattato la situazione può giustamente essere considerata esemplare.

14... Cf6-e8? 15.Ac1-d2 h7-h6

Un indebolimento che, data la politica di passività adottata dal Nero, provocherà forzatamente più avanti noie per il suo Alfiere, e faciliterà l'attacco del Bianco. È per questo motivo che la continuazione attiva **15... h7-h5** era ancora preferibile (**16.Cd1 Cf6**). In questo caso, il Nero, sebbene abbia perduto dei tempi, mantiene ancora delle *contro-chances*.

16.Rf1-g2 Ag6-h7 17.Tf1-h1 g7-g5

Questa mossa permette al Bianco di aprire in ogni momento la colonna h, ma in effetti le conseguenze di Ii3-h4 ed eventualmente g4-g5 (dopo una seria preparazione) non sarebbero state meno gravi.

18.h3-h4 f7-f6 19.Cc3-d1! Tf8-f7 20.Cd1-e3 Cd7-f8

Per piazzare questo Cavallo in f4 via g6.

21.Ce3-f5 Ah7xf5

Forzata, ma che inibisce la casa g6 al Cavallo.

22.g4xf5 Tf7-h7 23.Ta1-g1! Ce8-g7 24.Rg2-f1

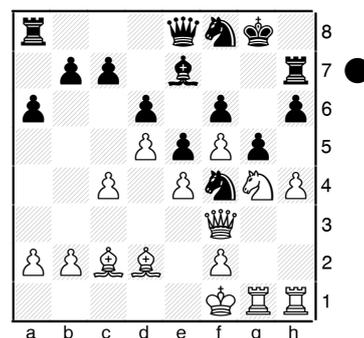
Il Bianco ha messo a posto tutto metodicamente.

24... Dd8-e8

Aprè per lo meno la via verso f4 per un Cavallo nero.

25.Cf3-h2 Cg7-h5 26.Ch2-g4 Ch5-f4 27.De2-f3

Diagramma 83



Con la splendida minaccia **28.Axf4 exf4 29.Dxf4! gxf4 30.Cxh6++** seguita dal matto.

27... Rg8-g7 28.h4xg5 h6xg5 29.Th1xh7+ Cf8xh7 30.Tg1-h1

Con mezzi semplici, il Bianco si è impadronito della colonna h, e minaccia ora di vincere rapidamente con **31.Axf4**, seguita da **32.Dh3**.

30... Rg7-h8 31.Th1-h6 De8-f7 32.Ac2-d1 Ta8-g8

Il Nero è alle prese con un compito difficile: non ha contro-gioco e deve difendersi contro molteplici mi-

nacce. Eccone alcune: **33.Dh1**, **34.Axf4** e **35.Ce5!** seguita da **36.Ah5** e **37.Ag6**. Il tratto del testo para questa minaccia, poiché consente **33... Tg7**; tuttavia spoglia l'ala di Donna nera, ed il Bianco sfrutta tale circostanza senza perdere tempo.

33.Df3-b3!

Una mossa molto forte ed istruttiva.

L'aggressore non deve mai perdere di vista la possibilità di queste manovre intermedie. Qui, ad esempio, a meno che la Torre nera non abbia il tempo di rientrare, la Donna bianca sta per invadere le linee del Nero il quale sta per perdere al minimo qualche Pedone.

33... b7-b6

Dopo **33... Tb8** **34.Axf4 gxf4** (oppure **34... exf4**) potrebbe seguire sia **35.Dh3!** (**35... Tg8** **36.Cxe5 fxe5** **37.Ah5** oppure **35... Dg7** **36.Tg6** **Df8** **37.Ch6!**) che **35.Tg6!**.

34.Db3-a4!

Con doppia minaccia **35.Dxa6** e **35.Dd7**.

34... Ae7-f8 **35.Da4xa6** **Af8xh6** **36.Cg4xh6** **Df7-g7**

Si nota quanto sia importante per il Bianco che il suo Ad1 possa impedire l'uscita della Donna nera in h5.

37.Ch6xg8 **Rh8xg8** **38.Da6-c8+** **Ch7-f8** **39.Ad2xf4**

Finalmente quest'ultimo avamposto nemico viene eliminato, ed in un momento in cui il Nero non può approfittare delle colonne aperte da questo cambio.

39... e5xf4

Dopo **39... gxf4** il Bianco vince nella maniera più semplice possibile con **40.Af3** e l'avanzata dei Pedoni a e b.

40.Dc8-e8 **g5-g4**

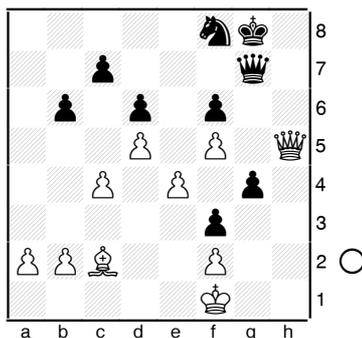
L'ultima possibilità del Nero, da non sottovalutare.

41.De8-h5 **f4-f3** **42.Ad1-a4** **Cf8-h7** **43.Aa4-c2**

Dopo **43.Ae8** il Nero avrebbe avuto del contro-gioco giocando **43... Cg5!**.

43... Ch7-f8

Diagramma 84.



Nel suo libro dedicato al torneo, Alekhine spiega perché **43... Cg5** non da più nulla: **44.Dxg4** **Dh6** **45.Rg1!** ed ora:

1) **45... Rf8** **46.Ad1** **Ch3+** **47.Rf1** **De1** (**47... Dd2**) **48.Df3** ecc.

2) **45... Dg7** **46.Dg3!** ecc.

44.e4-e5!

Il Bianco doveva fronteggiare complessi problemi, poiché il suo Alfiere era poco attivo, ma il tratto del testo risolve ogni difficoltà. L'offerta del Pedone da parte del Bianco ha due aspetti, l'uno posizionale (**44... fxe5**

45.f6! **Dxf6** **46.Dxg4+** **Rf7** **47.Ae4**) e l'altro combinativo, come mostra il seguito della partita.

44... d6xe5 **45.d5-d6!**

Ora **45... cxd6** non è più possibile a causa di **46.c5!!**; per esempio:

1) **46... bxc5?** (**46... dxc5?**) **47.Ab3+** e vince.

2) **46... Dc7** **47.Ab3+** **Rg7** **48.Dxg4+** **Rh6** **49.Dg8** **De7** **50.c6** ecc.

3) **46... Dd7** **47.cxd6** **Ch7** **48.Ab3+** **Rh8** **49.Dg6** e vince.

45... c7-c5

E non evidentemente **45... c6** **46.c5!** ecc.

46.Ac2-e4 **Dg7-d7** **47.Dh5-h6!**

Ed il Nero abbandona, poiché **47... Ch7** è confutata da **48.Ad5+** **Rh8** **49.Dg6** **Dd8** **50.d7**.

VALUTAZIONE della posizione dopo la 16^a mossa: favorevole al Bianco, visto che ha un controllo più esteso sull'ala di Re. PIANO: Disporre efficacemente le forze (Torri in g1 ed h1, un Cavallo in f5, e soprattutto uno in g4, più avanti un Alfiere in d1). Preparare meticolosamente l'apertura delle linee di attacco (**28.hxg5**), il tutto senza perdere mai di vista l'ala di Donna (**33.Db3!**).

L'attacco del Bianco è stato possibile per la passività del Nero, e l'infelice posizione dell'Alfiere in g6. Senza la posizione di questo Alfiere, sarebbe stato infinitamente più difficile per il Bianco aprirsi una colonna per l'attacco. Questo problema si pone molto chiaramente in alcune importanti varianti della partita Spagnola.

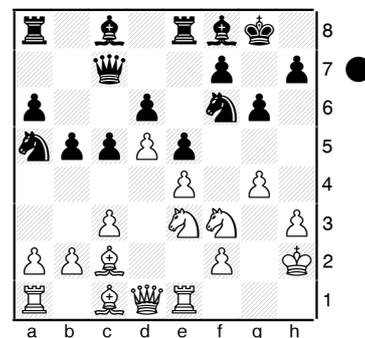
Eccone un caratteristico esempio:

ALEXANDER - PACHMAN

Hilversum 1947.

1.e2-e4 **e7-e5** **2.Cg1-f3** **Cb8-c6** **3.Af1-b5** **a7-a6** **4.Ab5-a4** **Cg8-f6** **5.0-0** **Af8-e7** **6.Tf1-e1** **b7-b5** **7.Aa4-b3** **d7-d6** **8.c2-c3** **0-0** **9.h2-h3** **Cc6-a5** **10.Ab3-c2** **c7-c5** **11.d2-d4** **Dd8-c7** **12.Cb1-d2** **Ac8-b7** **13.d4-d5** **Ab7-c8** **14.Cd2-f1** **Tf8-e8** **15.Rg1-h2** **g7-g6** **16.Cg1-e3** **Ae7-f8** **17.g2-g4**

Diagramma 85.



Il Bianco è in vantaggio.

La sua situazione è migliore qui che nella posizione 82, visto che il Nero non ha alcuna possibilità di mostrarsi attivo sull'ala di Re (nella posizione 82 aveva la mossa **14... h7-h5!**). Non può più costruirsi una soddisfacente difesa con i Pedoni in f6 e g6 ed i Cavalli in f7 e g7,

poiché la sua 9^a mossa Ca5 ha troppo allontanato il Cavallo di Donna.

17... Af8-g7 18.Te1-g1 Rg8-h8 19.Cf3-g5!

Per provocare **19... h6**. Se il Nero non vi si presta, i suoi importanti Pedoni f7 e h7 rimarranno minacciati.

19... Te8-f8 20.h3-h4

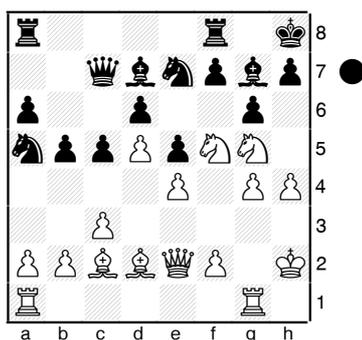
Lo scopo di questa mossa è di permettere al Cavallo, in caso di attacco, di ritirarsi in h3, da dove potrebbe sostenere la spinta f2-f4.

20... Cf6-g8 21.Dd1-e2 Ac8-d7 22.Ac1-d2 Cg8-e7?

Questa mossa dà al Bianco l'occasione per una combinazione sorprendente. Era corretto **22... f6 23.Ch3** e soltanto allora **23... Ce7**.

23.Ce3-f5!!

Diagramma 86.



Il Bianco sacrifica un Cavallo per aprire la colonna g e liberare la casa h5 per la Donna.

Come nel nostro primo esempio, qui l'intuizione gioca un ruolo importante, poiché era impossibile calcolare con precisione le conseguenze.

23... g6xf5

Ecco ciò che prova chiaramente a qual punto possa essere difficile, anche per un maestro, stimare il giusto valore dell'offerta di un sacrificio.

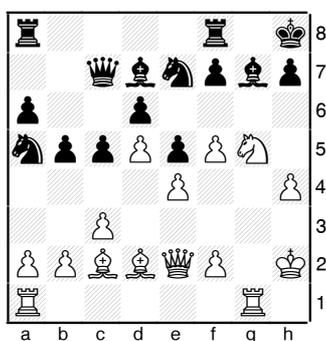
Dopo l'accettazione di questo sacrificio, l'attacco del Bianco acquista una forza decisiva. La sola chance del Nero era **23... Af6**, che obbligava il Bianco a scegliere tra:

1) La solida continuazione **24.Cxe7 Axe7 25.f4!** ecc.

2) Il promettente sacrificio **24.Cxh7 Rxh7 25.g5** ecc.

24.g4xf5

Diagramma 87



24... f7-f6

Le altre possibilità non erano più promettenti, ad esempio:

1) **24... h6 25.Dh5 Ae8** (o **25... f6 26.Cf7+** oppure **25... Rg8 26.f6) 26.f6!** ed il Bianco vince.

2) **24... Cg8 25.Cxh7! Rxh7 26.Dh5+ Ah6** (oppure **26... Ch6 27.Txg7+!** ecc.) **27.Txg8!** ed il Bianco vince.

25.Cg5xh7!

Un secondo sacrificio, che è il logico complemento del primo.

Se ora **25... Rxh7 26.Dh5+ Rg8 27.Txg7+ Rxg7 28.Tg1+** seguita dal matto.

25... Ad7-e8

Ancora la migliore.

Il Nero deve controllare la casa h5. Dopo **25... Tg8** il Bianco non deve giocare altro che **26.Cxf6!**, e dopo **25... Tf7** il Bianco vince con **26.Dh5 Rg8 27.Ah6 Ae8 28.Txg7+ Txg7 29.Cxf6+ Rf8** (**29... Rh8**) **30.Axg7+ Rxg7 31.Cxe8+** ecc.

26.Tg1xg7!

Un'ultima sorpresa.

Su **26.Cxf8** il Nero aveva ancora qualche possibilità di difesa.

26... Rh8xg7 27.Ch7xf8 Rg7xf8

Il Nero è obbligato a riprendere; in caso contrario il Cavallo può rifugiarsi in e6.

Da notare la variante **27... Af7 28.Ce6+ Axe6 29.Tg1+** ecc.

28.Ad2-h6+ Rf8-f7

E non **28... Rg8 29.Dg4+** ecc.

29.De2-h5+ Ce7-g6 30.f5xg6+ Rf7-g8 31.Dh5-f5 Dc7-e7

Con due Pedoni in più, per non parlare del suo potenziale d'attacco, il Bianco ha già vinto.

Diamo senza commenti le ultime mosse:

32.Ta1-g1 Ca5-c4 33.Ah6-c1 Ae8-d7 34.Df5-f3 Ta8-f8 35.b2-b3 Cc4-b6 36.h4-h5 f6-f5 37.Ac1-g5 f5xe4 38.Df3-e2 De7-e8 39.Ac2xe4 Ad7-f5 40.Ag5-h6, Tf8-f6 41.De2-f3.

Il Nero abbandona.

Per concludere, riesaminiamo la questione della valutazione e del piano nella posizione 85:

VALUTAZIONE: *il Bianco ha una partita migliore: il suo vantaggio di spazio gli fornisce delle possibilità di attacco sull'ala di Re.*

PIANO: *mettere in batteria i pezzi d'attacco, creare debolezze in casa del nemico (19.Cg5!) ed eliminare la formazione di Pedoni che proteggono il Re (23.Cf5!! e 25.Cxh7!).*

Talvolta un'avanzata di Pedoni sull'ala di Re non ha altro scopo che quello di stabilire degli avamposti o di scacciare dei pezzi nemici troppo ben piazzati, mentre l'avanzata dei Pedoni non riveste che un'importanza secondaria. In tal caso, bisogna che l'attaccante abbia la massima cura della sicurezza del proprio Re.

Eccone un esempio probante:

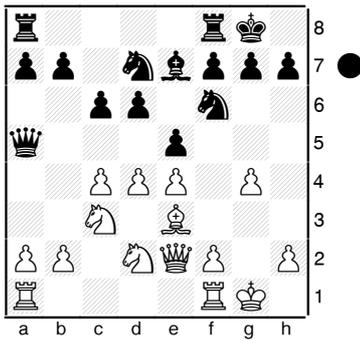
MIKENAS - FLOHR.

Hastings 1937 -38.

1.e2-e4 c7-c6 2.c2-c4 e7-e5 3.Cg1-f3 d7-d6 4.d2-d4 Ac8-g4 5.Cb1-c3 Cb8-d7 6.Af1-e2 Cg8-f6 7.0-0 Af8-

e7 8.Ac1-e3 0-0 9.Cf3-d2 Ag4xe2 10.Dd1xe2 Dd8-a5 11.g2-g4

Diagramma 88.



Perché quest'ultima mossa? Vuole il Bianco lanciare una massa di Pedoni all'assalto dell'arrocco nemico? Certamente no, poiché i pezzi bianchi sono lungi dall'essere disposti per un tale attacco. Ma potrebbe darsi che dopo tale avanzata preliminare il Bianco sia in grado di piazzare i suoi pezzi nell'ordine di battaglia desiderabile.

In generale, tuttavia, è molto pericoloso lanciare un attacco con i Pedoni dell'arrocco mentre il centro è ancora mobile; ciò per una ragione facile da comprendere: un centro aperto da troppe possibilità di contrattacco. Questo ne è il caso, ma il Bianco può sempre giocare d4-d5 in qualunque momento, e creare così condizioni maggiormente favorevoli ad una avanzata generale dei Pedoni.

La spinta g2-g4 deve quindi essere studiata alla luce delle seguenti considerazioni:

- Il Bianco si riserva la spinta d5, seguita eventualmente da f3, Rf2, Th1 e Tag1.
- Il Pedone in g4 controlla le case f5 ed h5, impedendo un eventuale trasferimento della Donna nera sull'ala di Re.
- Il Bianco minaccia di giocare eventualmente g4-g5, cosa che respingerebbe il Cavallo nero verso una casa sfavorevole.

VALUTAZIONE: è il Bianco ad avere la maggiore libertà di movimenti, quindi il vantaggio.

PIANO: conservare questo vantaggio mediante una saggia distribuzione dei pezzi, senza perdere di vista la possibilità di un assalto generale (vedere a)).

11... e5xd4

Il Nero allenta la pressione, per eliminare il pericolo di un attacco generale. Pur tuttavia, **11... h6** seguita da **12... Ch7** era preferibile.

12.Cd2-b3!

Più forte dell'immediata ripresa **12.Axd4** alla quale il Nero avrebbe replicato con **12... Dg5**.

12... Da5-a6 13.Cb3xd4 Cd7-e5

Attaccando contemporaneamente c4 e g4. La successiva mossa del Bianco è forzata.

14.g4-g5 Cf6-e8 15.b2-b3 Ae7-d8 16.f2-f4 Ce5-g6 17.h2-h4

Un po' alla volta, tutta la faccenda comincia ad assomigliare molto ad un assalto generale. Ma la differenza risiede nello scopo perseguito: in questo genere di at-

tacco, il primo obiettivo è l'occupazione della 6^a traversa, per inaugurare una minaccia diretta contro il Re avversario. Qui, questa tattica avrebbe scarse probabilità di successo, visto che i pezzi bianchi non occupano case efficaci.

L'avanzata dei Pedoni mira ad altro, innanzitutto a occupare spazio e a conquistare il controllo di case importanti.

17... Ad8-b6

Naturalmente non **17... Cxh4** perché **18.f5!** imprigionerebbe il Cavallo.

18.Cd4-f3!

Il Bianco minaccia ora di guadagnare un pezzo con **19.h5**, visto che **19... Ch8** è impossibile a causa del matto con **20.Ce7**.

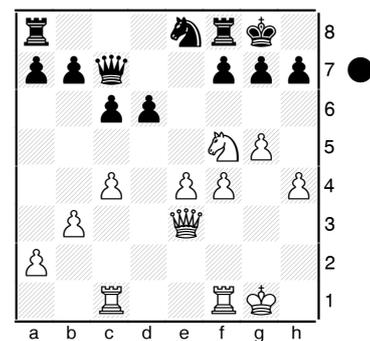
Si noterà che la difficile situazione del Nero è conseguenza dell'avanzata dei Pedoni bianchi, che ha ricacciato i Cavalli verso case sfavorevoli.

18... Da6-a5 19.Ta1-c1 Ab6xe3+ 20.De2xe3 Da5-c7

Proteggendo la casa e7, e parando così la minaccia di matto segnalata in precedenza.

21.Cc3-e2 Cg6-e7 22.Ce2-d4 Ce7xf5 23.Cd4xf5

Diagramma 89.



Esaminando più a fondo la posizione, vediamo che il Bianco è riuscito ad avanzare tutta la sua linea di fronte, tuttavia non senza creare debolezze nel proprio campo; ma il Nero non è in grado di approfittarne. I suoi pezzi sono inattivi e mal piazzati.

È quindi chiaro che il Bianco non ha subito alcun danno per causa della sua avanzata. Ma quale vantaggio ne ha tratto? Ecco le risposte che si possono dare a questa domanda:

- Le case davanti all'arrocco del Nero sono inaccessibili ai suoi pezzi difensivi (i due Cavalli hanno dovuto ritirarsi).
- I Pedoni avanzati potranno servire da punti d'appoggio a pezzi di attacco (Cf5).
- La catena avanzata di Pedoni è potenzialmente un arma offensiva che entrerà in azione non appena il Nero tenterà di utilizzare i suoi Pedoni dell'arrocco (per esempio **23... g6 24.Ch6+, Rg7 25Dc3+ f6 26.Cg4** ed il Nero è posizione scomoda).

Ne consegue che il Nero è ridotto alla passività, cosa che spiega il perché egli giochi per il cambio delle Donne con **23... Dc7-b6** senza tuttavia trovare il sollievo sperato. Dopo **24.h4-h5 Ce8-c7 25.De3xb6 a7xb6**

26.Tc1-c2 Tf8-d8 27.Tf1-d1, il Nero accusa lo svantaggio causato dalla debolezza del Pedone d6, che finisce quindi per perdere; uno dei fattori della sua disfatta sarà stata la potenza del Bianco sull'ala di Re, che impediva ogni contro-gioco del Nero su questo lato.

Un esempio istruttivo, ma pericoloso: istruttivo perché mostra che il potenziale aggressivo di una formazione di Pedoni aumenta man mano che essa avanza, e pericoloso perché si ha sempre la tendenza a sottovalutare il rischio di questa avanzata quando essa sguarnisce il vostro arrocco. Non si deve mai dimenticare che i Pedoni hanno un ruolo soprattutto difensivo, e che lo svolgono male quando hanno lasciato la loro di partenza.

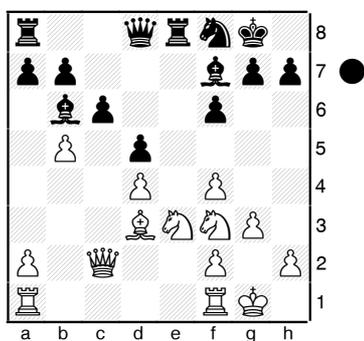
È particolarmente delicato valutare quando una spinta di Pedone raggiunge o manca lo scopo che si prefigge. Ecco un esempio che mette in luce uno dei molti pericoli ai quali è esposto un arrocco indebolito da una avanzata di Pedoni:

ALEKHINE – LASKER

New York 1924.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 Cb8-d7 5.c4xd5 e6xd5 6.Ac1-f4 c7-c6 7.e2-e3 Cf6-h5 8.Af1-d3 Ch5xf4 9.e3xf4 Af8-d6 10.g2-g3 0-0 Tf8-e8 12.Dd1-c2 Cd7-f8 13.Cc3-d1 f7-f6 14.Cd1-e3 Ac8-e6 15.Cf3-h4 Ad6-c7 16.b2-b4 Ac7-b6 17.Ch4-f3 Ae6-f7 18.b4-b5

Diagramma 90.



Il seguito fu:

18... Af7-h5!

Attaccando il Cf3 ed indirettamente il Pedone d4, ed in tal modo forzando praticamente una ulteriore avanzata di Pedone.

19.g3-g4 Ah5-f7 20.b5xc6 Ta8-c8 21.Dc2-b2 b7xc6 22.f4-f5

Per impedire al Cavallo nero di rientrare in gioco via e6; ma anche questa mossa contribuisce ad indebolire l'ala di Re bianca.

22... Dd8-d6

Minacciando **23... Df4**.

23.Ce3-g2 Ab6-c7 24.Tf1-e1 h7-h5 25.h2-h3 Cf8-h7 26.Te1xe8+ Tc8xe8 27.Ta1-e1 Te8-b8 28.Db2-cl Ch7-g5!

Decisiva. Il cambio dei Cavalli è forzato, e, provoca la possibilità di uno scacco fatale in h2; ad esempio: **29.Cxg5 Dh2+ 30.Rf1 ffg5 31.Ce3 Dxxh3+** ecc.

La partita continuò con:

29.Cf3-e5 f6xe5 30.Dc1xg5 e5-e4 con rapida soluzione.

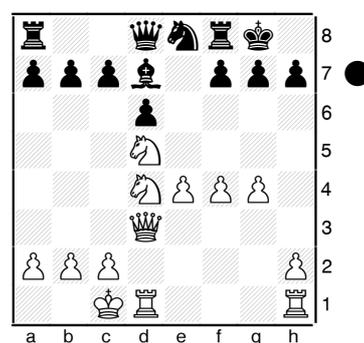
Questi due esempi mostrano come sia essenziale pesare vantaggi e pericoli quando si prende in esame una spinta di Pedoni. Ma tali considerazioni non hanno valore quando i giocatori hanno arroccato su lati opposti, come abbiamo mostrato in precedenza in questo capitolo.

SPIELMANN – MAROCZY

Goteborg 1920.

1.c2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 d7-d6 4.d2-d4 Ac8-d7 5.Cb1-c3 Cg8-f6 6.Ab5xc6 Ad7xc6 7.Dd1-d3 e5xd4 8.Cf3xd4 Ac6-d7 9.Ac1-g5 Af8-e7 10.0-0-0 11.f2-f4 Cf6-e8 12.Ag5xe7 Dd8xe7 13.Cc3-d5 De7-d8 14.g2-g4

Diagramma 91.



Non c'è proprio da analizzare per spingere il Pedone g. Il solo fatto che la presa di questo Pedone aprirebbe la colonna al Bianco è sufficiente: l'attacco su tale colonna vai bene il sacrificio di un Pedone. Ma la giustificazione di questa decisione intuitiva sarebbe una vera impresa, e richiederebbe l'analisi di posizioni come: **14... Axxg4 15.Tdg1 Ad7 16.f5 f6 17.Cf4** oppure **15... Ae6 16.Ce3 c5 17.Cdf5**. Ora la situazione è delle più semplici: se il Nero non trova la difesa giusta, o se il Bianco non trova l'attacco più energico, saranno probabilmente puniti da una rapida sconfitta. Quando vi è una grande disparità di forza tra i giocatori, il più forte raramente esita a proporre questo tipo di sacrificio; ciò non significa che il più debole deve astenersi dal fare altrettanto quando si presenta l'occasione: non si imparerà mai a giocare a scacchi se non si prova mai nulla. Bisogna attenersi fermamente alla massima: con arroccchi eterogenei, e quando i pezzi sono convenientemente disposti per l'attacco, una apertura di colonna g od h vale senz'altro un sacrificio di Pedone.

Il seguito della partita fu:

14... Ce8-f6 15.Cd4-f5!

Vedi diagramma 92 nella pagina successiva.

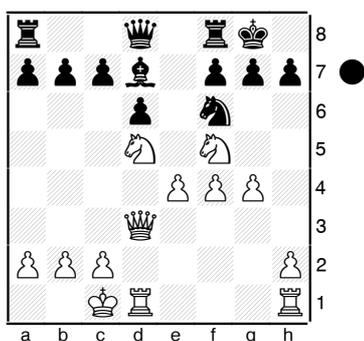
Il Bianco rispetta il principio che abbiamo enunciato, e cioè che l'apertura della colonna g vale più di un Pedone. Nel presente caso la prova della sua correttezza è semplice: **15... Cxxg4 16.Thg1 Axxf5 17.exf5**, ed ora:

1) **17... Cf2? 18.Dg3** ecc.

2) **17... Cf6 18.Dc3**

- a) **18... Rh8 19.Txg7**
 I) **19... Cxd5 20.Tg8++!** seguita dal matto.
 II) **19... Rxd7 20.Tg1+ Rh8 21.Cxf6** ecc.
 b) **18... Ce8 19.f6 g6 20.Ce7+ Rh8 21.f5 Dd7 22.fxd6 hxd6 23.Cxd6+ fxd6 24.Txd6 Dh7 25.Td1** ecc.
 3) **17... Ch6 18.f6 g6 19.Dh3!** ed il Bianco vince.

Diagramma 92.



Si noterà che la spinta g2-g4 era stata giocata in un primo tempo per consentire l'installazione del Cavallo in f5. Se il Nero elimina questo Cavallo con un cambio, da al Bianco la colonna aperta g con tutto ciò che questo fatto comporta. Ormai non si tratta di scacciare il Cavallo: **15... g6** è immediatamente confutata da **16.Dd4!** (**16... C:d5 17.Ch6** matto).

15... Cf6xd5 16.Dd3xd5 Ad7-c6 17.Dd5-d4 Dd8-f6
 Il Nero accetta l'indebolimento della sua catena di Pedoni, poiché dopo **17... f6**, egli teme la continuazione dell'attacco bianco con **18.g5** e **19.Thg1**, e non ha certamente torto.

Il seguito della partita fu:

18.Dd4xf6 g7xf6 19.Cf5-g3 Rg8-h8 20.Th1-e1
 con notevole superiorità del Bianco nel finale.

Se passiamo in rassegna gli esempi dati in questo capitolo, possiamo constatare che le posizioni dei diagrammi 79, 82 e 85 hanno un carattere DINAMICO, e le posizioni 89 e 91 un carattere STATICO.

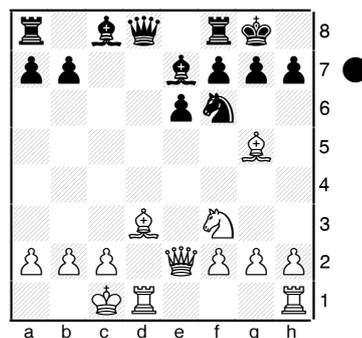
Si intende che può accadere anche che un attacco venga lanciato contro un arrocco senza la minima spinta di Pedone; ma anche allora, nella maggior parte dei casi, l'uno o l'altro dei Pedoni dell'ala svolgerà alla fine un ruolo importante.

Eccone un esempio:

SPIELMANN - PETROV
 Margate 1938.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 d5-e4 4.Cc3xe4 Cb8-d7 5.Cg1-f3 Cg8-f6 6.Ce4xf6+ Cd7xf6 7.Af1-d3 c7-c5 8.d4xc5 Af8xc5 9.Ac1-g5 Ac5-e7 10. Dd1-e2 0-0 11.0-0-0

Diagramma 93



VALUTAZIONE: il Bianco è senza alcun dubbio in vantaggio, non solo perché minaccia di guadagnare la Donna con **Axh7+**, ma soprattutto perché i suoi pezzi sono così ben piazzati da poter prendere parte, quasi tutti senza eccezione, ad un attacco contro il Re.

PIANO: vedere il seguito della partita.

11... Dd8-a5 12.Rc1-b1 Da5-b6 13.h2-h4!

Il Pedone importante, indispensabile in questo caso. Poi si avrà presto o tardi la minaccia di una combinazione classica in questo genere di posizioni: **14.Axf6 Axf6 15.Axh7+ Rxh7 16.Cg5+** ed ora **16... Axd5** aprirebbe la colonna h per il Bianco.

Questa combinazione non è ancora giocabile visto che il Bianco rischia il matto in b2 (dopo **14.Axf6 Axf6**), e deve innanzitutto perdere un tempo per proteggersi. È quindi meglio che giochi anticipatamente **14.c2-c3**, tagliando l'azione del Nero sulla grande diagonale a1-h8, e che soltanto dopo dia inizio alla combinazione indicata.

Il Nero, praticamente impotente ad impedire i progetti nemici, commette ora un errore che modifica il corso logico degli avvenimenti.

13... Ac8-d7?

Partendo dall'idea che il Bianco non può trarre profitto dal fatto che la sua Torre e l'Alfiere nero sono ambedue sulla colonna d, poiché dopo **14.Axf6 Axf6 15.Axh7+ Rxh7 16.Txd7** prende matto con **16... Dxb2**. Ma il Bianco dispone di un seguito più sottile sullo stesso tema: **14.Axh7+ Rxh7 15.Txd7! Cxd7 16.Axc7** seguita da **17.Dd3+** ed il Bianco rimane con un Pedone in più.

Ciò che accadde nella partita:

14.Axh7+ Cxh7 15.Axe7 Ab5 16.c4 Tfe8 17.Ad6 Ac6 18.Ae5

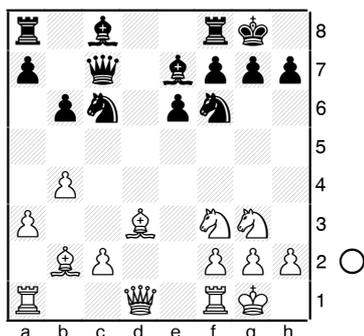
ed il Bianco vinse.

La partita che segue mostra un attacco condotto unicamente con dei pezzi:

SPIELMANN - HOENLINGER
 Vienna 1929.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 d5xe4 4.Cc3xe4 Cg8-f6 5.Ce4-g3 e7-e6 6.Cg1-f3 c6-c5 7.Af1-d3 Cb8-c6 8.d4xc5 Af8xc5 9.a2-a3 0-0 10.0-0 b7-b6 11.b2-b4 Ac5-e7 12.Ac1-b2, Dd8-c7

Diagramma 94.



Il Bianco sta molto meglio. I suoi Alfieri sono puntati sull'ala di Re nemica; i Cavallo sono pronti a intervenire.

Il seguito fu:

13.b4-b5!

Per assicurare al Cavallo la casa e5.

13... Cc6-a5 14.Cf3-e5 Ac8-b7 15.Ce5-g4!

Perfettamente logica; il Bianco vuole sbarazzarsi del pezzo nero più attivo in difesa.

15... Dc7-d8!

La miglior difesa. Qualunque altra mossa porterebbe all'indebolimento dell'ala di Re; ad esempio:

1) **15... Cxg4 16.Dxg4 g6.**

2) **15... Cd5 16.Ch6+!**

3) **15... Df4 16.Cxf6+ Axf6 17.Ch5.**

16.Cg4-e3

È esattamente «indietreggiare per saltare meglio» (*in francese: « Reculer pour mieux sauter » n.d.t.*).

Dei cambi in f6 non darebbero nulla (**16.Cxf6+ Axf6 17.Dh5 g6**).

Con il tratto del testo, il Bianco si riserva tutta una gamma di continuazioni.

16... Cf6-d5?

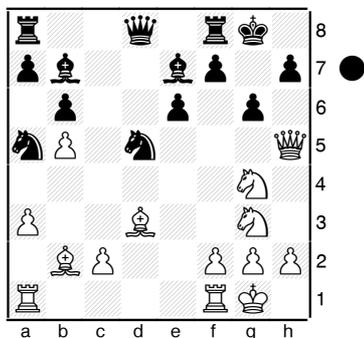
Molto imprudente. Mai il Nero avrebbe dovuto allontanare, di sua iniziativa, il Cavallo dalla difesa.

17.Dd1-h5! g7-g6

17... h6 è confutata da **18.Axg7 Rxg7 19.Ce-f5+** ecc.

18. Ce3-g4!

Diagramma 95



Una ben nota trappola: il Nero non può prendere la Donna a causa di **19.Ch6** matto.

18... Ae7-f6

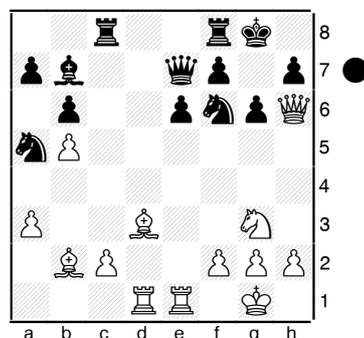
Dopo **18... f6**, il Bianco sacrifica in g6, e dopo **18... Cf6**, vincerebbe con **19.De5! Rg7 20.Ch5+! gxh5 21.Dg5+**.

19.Cg4xf6+ Cd5xf6 20.Dh5-h6

Più forte di **20.De5**, cui il Nero risponderebbe con **20... Dd5!**. Ora, dopo aver costretto il Nero ad indebolire il suo arrocco ed aver fatto sparire il suo Alfiere di Re, il Bianco, per vincere la partita, non ha bisogno che di alcune mosse - ma naturalmente le migliori.

20... Ta8-c8 21.Ta1-d1 Dd8-e7 22.Tf1-c1!

Diagramma 96.



Ora non c'è più bisogno che di una efficace disposizione dei pezzi. La minaccia è **23.Cf5!** (**23... gxf5 24.Dg5+** ecc.).

22... Cf6-e8 23.Cg3-f5! De7-c5

Oppure **23... gxf5 24.Axf5** ecc.

24.Te1-e5 Ab7-d5 25.Cf5-e7+!

Il Nero abbandona, poiché prende matto in tre: **25... Dxe7 26.Dxh7+! Rxh7 27.Th5+ Rg8 28.Th8** matto.

È difficile fornire una linea generale di condotta per l'attacco dell'arrocco senza l'appoggio dei Pedoni. Tutto sta in un piazzamento razionale dei pezzi, che assicuri loro la maggior efficacia possibile, e in una combinazione esatta. Per di più, è essenziale conoscere dei tranelli classici.

Ecco tuttavia quello che si può concludere nel caso della posizione 94: VALUTAZIONE: il Bianco ha delle possibilità di attacco grazie al suo vantaggio di spazio, ed anche perché controlla un buon numero di case eccellenti per i suoi pezzi. PIANO: *piazzare efficacemente i pezzi e combinare esattamente.*

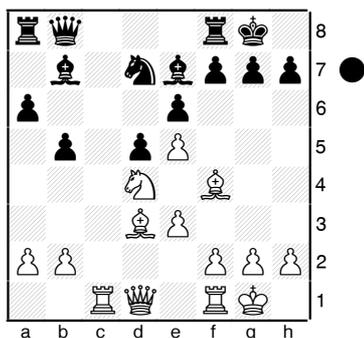
Per concludere questo capitolo, ecco un esempio nel quale l'attacco dell'ala di Re diviene possibile perché un Pedone centrale avanzato ostacola l'efficace piazzamento dei pezzi difensivi. Per inciso, è un caso che si riscontra frequentemente.

EUWE – BOGOLJUBOV

6^a partita del match, 1928.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.Ac1-g5 Cb8-d7 5.e2-e3 Af8-e7 6.Cg1-f3 0-0 7.Ta1-c1 c7-c6 8.Af1-d3 a7-a6 9.c4xd5 c6xd5 10.0-0 b7-b5 11.Cf3-e5 Cd7xe5 12.d4xe5 Cf6-d7 13.Ag5-f4 Ac8-b7 14.Cc3-e2 Dd8-b8 15.Ce2-d4

Diagramma 97.



Per tornare alla posizione 97: *VALUTAZIONE*: il Bianco ha delle forti chances di attacco sull'ala di Re, poiché il suo Pedone in e5 paralizza la difesa. *PIANO*: portare tutte le forze sul campo di battaglia, essendo il punto importante l'avanzata dei Pedoni f e g.

Il Bianco ha un vantaggio nella sua maggior libertà di movimenti sull'ala di Re; egli la deve al Pedone e5, che impedisce l'installazione di un Alfiere o di un Cavallo in f6. In più, il Cavallo bianco è solidamente installato in d4, sempre grazie al Pedone e5.

15... g7-g6

Indebolimento forzato dell'arrocco, mirante a tagliare l'azione dell'Alfiere di Re bianco.

16.Af4-h6 Tf8-c8 17.Tc1xc8+ Db8xc8 18.f2-f4

Ora il Pedone e5 è solidamente difeso.

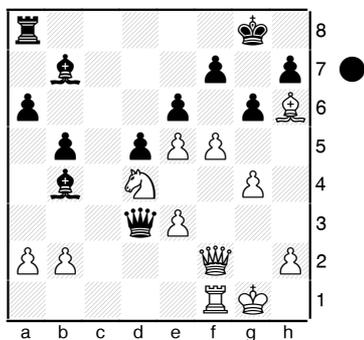
18... Cd7-c5 19.g2-g4!

Con l'obiettivo di giocare f4-f5.

Dopo l'apertura della colonna f, il Cavallo d4 e l'Alfiere h6 avranno la massima efficacia.

19... Cc5xd3 20.Dd1xd3 Dc8-c4 21.Dd3-d2 Ae7-b4 22. Dd2-f2 Dc4-d3 23.f4-f5!

Diagramma 98.



23... Dd3-e4 24.Df2-g3

Dopo **24.fxe6 Dxc4+ 25.Rh1 De4+** il Bianco non può evitare lo scacco perpetuo che tramite il cambio delle Donne.

24... e6xf5 25.g4xf5 Ab4-f8 26.Ah6xf8 Ta8xf8 27.f5-f6!

Con la minaccia **28.Dg5** e **29.Dh6**.

27... h7-h5 28.Dg3-g5 De4-g4+

Oppure **28... Rh7 29.Cf5!**

Il cambio delle Donne, comunque, non allevia la situazione del Nero.

29.Dg5xg4 h5xg4 30.e5-e6!

La «pointe» è che il Nero non può prendere questo Pedone: **30... fxe6 31.Cxe6 Tf7 32.Cd8 Td7 33.f7+**, ecc.

30... Rg8-h7 31.e6-e7 Tf8-e8 32.Tf1-c1 Rh7-h6 33.Cd4-e6!

Il Nero abbandona.

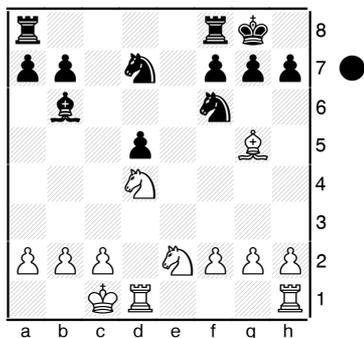
VII. - PEDONI DEBOLI

KAN – BONDAREVSKIJ

Tiflis 1937

1.e2-e4 e7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-d2 c7-c5 4.e4xd5 e6xd5 5.Af1-b5+ Ac8-d7 6.Dd1-e2+ Dd8-e7 7.Ab5xd7+ Cb8xd7 8.d4xc5 De7xe2+ 9.Cg1xe2 Af8xc5 10.Cd2-b3 Ac5-b6 11.Cb3-d4 Cg8-f6 12.Acl-g5, 0-0 13. 0-0-0

Diagramma 99.



La teoria afferma che questa posizione è favorevole al Bianco, cosa che non stupirà nessuno: un Pedone isolato rappresenta una debolezza, ed ogni giocatore lo sa bene. Il Bianco ha sei Pedoni legati tre a tre ed il Nero ha un Pedone isolato in d5. Ha in cambio un compenso sotto forma di vantaggio di spazio? Appena; tutt'al più si potrebbe dire che ha la speranza di un miglioramento, poiché il suo Cavallo di Re può venire in e4, da dove non rischia affatto di venir scacciato con f3, visto che questa mossa rappresenterebbe senza dubbio un indebolimento posizionale per il Bianco. Ma questa linea di gioco basata su dei «forse» non ha che un interesse secondario.

Così il Nero ha un Pedone debole in d5. Ma il Bianco non deve immaginare che la cattura di questo Pedone sia soltanto una questione di tecnica e di precisione. Al contrario, l'esperienza dimostra che nove volte su dieci il Pedone isolato resiste agevolmente.

Ciò significa forse che esso non deve essere considerato come una grave debolezza? No, anche questa conclusione sarebbe sbagliata; lo svantaggio del Pedone isolato non sta tanto nel pericolo di cattura quanto nelle noie che comporta, nell'attenzione e sorveglianza costanti che esso richiede. Di norma, i pezzi necessari alla sua difesa dovranno eguagliare in numero quelli che lo attaccano; ma quando l'attaccante può improvvisamente virare di bordo e concentrarsi su di un altro obiettivo, l'aggredito non avrà tale possibilità.

Dipende totalmente dalla linea di gioco scelta dal suo avversario.

Così, sebbene nella maggior parte dei casi si possa garantire con successo la difesa di un Pedone isolato, sarà generalmente impossibile evitare dei fastidi su altri fronti.

Vediamo innanzitutto il seguito di questa partita:

13... Cf6-g4

Il Nero preferisce questa mossa a **13... Ce4**; in effetti il Cavallo, che non può restare in g4 più di quanto possa fare in e4, può ora ritirarsi via e5 invece che via d6.

La differenza è in sostanza minima.

Il tratto del testo è fondato sulle seguenti considerazioni: il Pedone d5 è difficilmente difendibile fino a quando un Cavallo si trova in d7, e questo Cavallo non può andarsene subito poiché Axf6 causerebbe al Nero un Pedone doppiato molto scomodo. È quindi chiaro che il Nero, per il suo Pedone debole, agisce sotto l'influenza di una pressione leggera ma continua.

14.Ag5-h4 Ab6-d8

Il Nero approfitta dell'occasione per dare la casa b6 al suo Cavallo d7.

Questa mossa guadagna un tempo, poiché il Bianco deve conservare il suo Alfiere per proteggere f2.

15.Ah4-g3 Ad8-f6 16. Cd4-f3!

L'inizio di una serie di mosse che cominciano a forzare a poco a poco l'indebolimento della posizione nera. Il Pedone è ora attaccato dalla Torre; il Cavallo in f3 controlla e5, tagliando la ritirata al Cavallo nero per questa via.

16... Cd7-b6 17.h2-h3 Cg4-h6 18.Ce2-f4 Tf8-d8

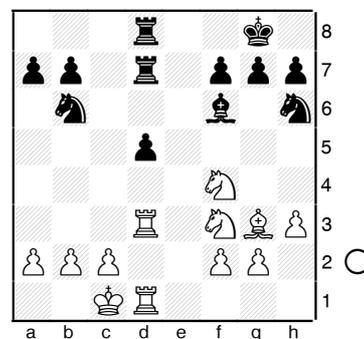
Attacco e difesa.

19.Td1-d3 Td8-d7

Un elemento caratteristico della battaglia attorno al Pedone isolato. Il Bianco si prepara a raddoppiare le sue Torri, ed il Nero, per amore o per forza, è obbligato ad imitarlo.

20.Th1-d1 Ta8-d8

Diagramma 100.



Triplo attacco e tripla difesa. Per il momento il Bianco non può rinforzare la sua pressione e deve trovare qualcosa d'altro.

Vediamo le possibilità:

21.Ch5 Ae7 22.Ce5 Td6 (22... Te7 è confutata da 23.Cxf7!) 23.Cg4 Tc6 24.Cf4 Ag5, ed il Bianco non ha concluso nulla. Egli non guadagna niente da questa linea di gioco, ma è importante per l'attaccante passare attentamente in rassegna tutte le serie di mosse che presentano un carattere forzato per l'avversario, e questo ne era certamente il caso.

Questo carattere forzato compare generalmente quando esiste una minaccia contro uno dei pezzi della difesa: così **22.Ce5** attaccava la Torre nera. Dovendo trascinare questo pesante fardello, la protezione di un bimbo

gracile, il Pedone d5, il Nero vede restringersi molto la sua libertà di azione.

21.Ag3-h2!

Molto ben calcolato.

Ora il Bianco minaccia di spingere il suo Pedone g, e crea così nuovo disordine tra le linee nemiche; non tanto a causa della minaccia in sé, ma perché, impadronendosi del controllo di f5, sta per immobilizzare completamente il Cavallo nero sulla colonna h.

21... g7-g6

21... Cf5 era certamente migliore, perché liberava, all'ultimo minuto, il Cavallo dalla sua prigionia. È vero che, se si deve credere al bollettino del Torneo russo, il Cavallo non ha molto avvenire dopo **21... Cf5 22.g4 Ch4 23.Ch5 Ae7 24.Cd4**, ma nella partita come essa si è svolta, esso ha conosciuto un destino ben più tragico.

22.g2-g4 Af6-g7 23.Ah2-g3 f7-f6

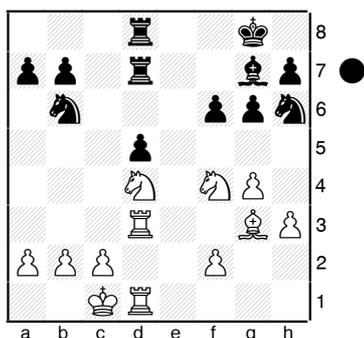
Con l'idea di dare al Cavallo nuove prospettive via f7; ma così il Nero si crea una nuova debolezza in e6, ed è più di quanto si dovrebbe nella sua posizione.

È difficile tuttavia pensare quale altra mossa avrebbe potuto tentare il Nero. Il Cavallo in b6 e le due Torri non possono muoversi; il Cavallo in h6 è prigioniero, e lo è praticamente anche l'Alfiere. Non resta che l'alternativa di una mossa di Re o di Pedone. Ora, **23... Rf8** (in luogo di **23... f6**) è confutata da **24.Ah4 f6? 25.Ce6+**, e **23... d4** perde un Pedone dopo **24.Ce2**. Non rimane dunque che **23... Rh8** oppure **23... a6**, e nessuna di queste due mosse è attraente.

È facile vedere che il Nero non può fare quasi nulla; ciò è di un effetto psicologico deplorabile, e la causa sta negli obblighi imposti dalla presenza del Pedone isolato.

24.Cf3-d4!

Diagramma 101.



Le minacce sono visibili. Il Bianco cerca di scacciare una Torre nera con **25.Cde6**, dopodiché il Pedone nero sarà difeso una volta in meno di quante sia attaccato.

Va da sé che portare in e6 l'altro Cavallo non conterebbe nulla, poiché questo Cavallo è necessario all'attacco sul Pedone.

24... Ch6-f7

Il Nero ritiene di aver trovato una difesa attiva nella mossa Ce5; ma il risultato è che egli perde al minimo un Pedone, che non è tuttavia il debole d5.

Vediamo un po' se esiste, malgrado tutto, un mezzo per evitare questa perdita di Pedone:

1) **24... Tc8 25.Cde6**, ed il Pedone d5 cade (**25... Tc6 26.Cxg7**).

2) **24... Te8 25.Cde6**

a) **25... g5 26.Cxg7 gxf4 27.Cxe8**, ecc.

b) **25... Ah8** (altrimenti seguirebbe **26.Cxg7 e 27.Cxd5 26.Cc5 Tc7 27.Cb3**, ecc).

3) **24... f5 25.Cde6 Te8 26.Cxg7**

a) **26... Rxc7 27.Cxd5 Cxd5 28.Txd5 Txd5 29.Txd5 fxc4 30.Td7+**, ecc.

b) **26... Txc7 27.gxf5 Cxf5 28.Cxd5**.

4) **24... g5 25.Cfe6**

a) **25... Te8 26.Cc5 Tde7 27.Cb5 a6 28.Cc7** ecc.

b) **25... Tc8 26.Cb5 a6 27.Cc3**.

In ogni caso, il Bianco guadagna un Pedone e mantiene una posizione eccellente; il Pedone debole non è difendibile.

25.Cd4-e6 Cf7-e5 26.Ce6xd8 Ce5xd3+ 27.Cf4xd3 Td7xd8 28.Cd3-c5!

Il Pedone b7 deve cadere.

Certamente questo particolare caso rappresenta un rischio, ma la battaglia su terreno scoperto dipende da questo genere di circostanze imprevedibili che sorgono spesso in queste posizioni. In questo caso è sempre la parte difendente, alle prese con una massa di difficoltà, che deve pagare il conto.

Torniamo alla posizione originale del diagramma 99. La VALUTAZIONE, lo si vede facilmente, sarà: *il Bianco è in vantaggio a causa del Pedone isolato del Nero*.

Il PIANO per l'attaccante si basa su questa considerazione, e comporta i seguenti elementi:

1) *Minacce dirette contro il Pedone di Donna, ad esempio con 18. Cf4 e più ancora con il raddoppio delle Torri sulla colonna d.*

2) *Attacchi indiretti sul Pedone debole mediante minacce contro i pezzi che lo proteggono (cfr. per esempio: 25. Ce6, ed anche diverse altre manovre spiegate nell'analisi alla 24a mossa nera).*

3) *Scaramucce secondarie al di fuori della zona del Pedone debole.*

Ben inteso, il numero di pezzi che vi prende parte è abbastanza limitato: qui, tre pezzi bianchi e due neri. Bisogna osservare che il Cavallo nero in b6 non vi prende parte, mentre il Cavallo bianco in f4 gioca un ruolo sia nell'attacco di d5 che nelle azioni secondarie.

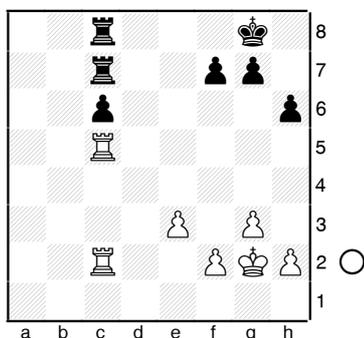
Per la difesa è molto difficile stabilire un piano. Essa dipende totalmente dalle misure prese dal nemico, e deve generalmente ridursi ad attendere pazientemente, sperando in un momento di tregua e calcolando esattamente quando e dove arriverà il colpo. Questo forzato riposo senza prospettive deprime l'agredito, e non è raro che egli si decida per una controffensiva violenta, che lo lascia in una situazione più spesso peggiore che migliore. È quindi ovvio che l'attaccante non deve perdere di vista questa possibilità di contrattacco.

All'inizio di questo capitolo abbiamo detto che se un Pedone debole isolato è una sorgente di preoccupazioni

a causa dei numerosi obblighi che comporta, non ne consegue necessariamente che la sua perdita sia ineluttabile.

Esaminiamo la questione per mezzo di un esempio molto semplice:

Diagramma 102.



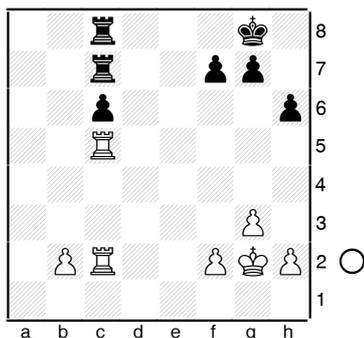
Il Pedone c6 è isolato e debole.

Due Torri bianche l'attaccano, due Torri nere lo difendono. Il Bianco non dispone di alcun mezzo per rinforzare il suo attacco. Non si tratta quindi di catturare il Pedone con sistemi diretti. Perciò, se il Bianco vuoi giocare per vincere, dovrà impiegare mezzi indiretti e trarre profitto dalla forzata immobilità delle Torri nere. Ad esempio, spingerà il suo Pedone h fino ad h5 per bloccare i Pedoni dell'arrocco nero. Se il Nero gioca allora g6, il Bianco cambia e ne ricava un Pedone e passato. Se ad un dato momento il Nero gioca f6, il Bianco può tentare di portare il suo Re in f5 e, per mezzo di un guadagno di tempo, forzare il suo passaggio in g6. E se il Nero non gioca né f6 né g6, il Bianco può tentare di forzarvelo attaccando il Pedone g e portando una Torre in g4.

Tutto questo è notevolmente aleatorio ed è certo che il piano del Bianco è votato al fallimento se il suo avversario sceglie il giusto sistema di difesa: portare il Re in d6 senza indugio, proteggendo una volta di più il Pedone e liberando una delle Torri, che sarà perfettamente in grado di annullare ogni possibilità d'attacco da parte del Bianco.

Ciò non di meno, è certo che, anche a questo stadio avanzato della partita, il Pedone isolato costituisce una debolezza che deve essere seriamente considerata.

Diagramma 103.



Se ora trasferiamo il Pedone e3 in b2 (diagramma 103), allora il Bianco disporrà di un nuovo metodo di attacco sul Pedone isolato, e può vincere rapidamente.

1.b2-b4!

Ora il Nero non può parare la minaccia **2.b4-b5**, che forza la cattura del Pedone e, poiché né **1... Tb7** né **1... Tb8** possono impedire questa spinta.

Il Nero ha tuttavia un'altra continuazione che annulla le conseguenze di questa perdita, ma si tratta di un caso particolare che ha poche possibilità di incontrarsi spesso.

1... Rg8-f8! 2. b4-b5 Rf8-e7

Ed ora:

1) **3.b5xc6 Rd6 4.Tf5 f6** ed il Pedone c6 è perduto.

2) **3.Txc6 Txc6 4.bxc6 Rd6** ecc. (oppure **4.Txc6 Txc6 5.bxc6 Rd6** ecc.)

3) **3.b6 Tb7 4.Txc6 Txc6 5.Txc6 Rd7!** ecc.

Anche supponendo alcune lievi modifiche nella formazione dei Pedoni neri, non esiste alcuna positiva possibilità di vittoria, ad esempio il Pedone g in g5 invece di g7, od i Pedoni in f5, g6 e h7 invece che in f7, g7 e h6. Supponiamo invece che nella posizione 103 il tratto sia al Nero: in tal caso, ogni pericolo di sconfitta potrebbe essere evitato: **1... Tc8-b8!** Il Nero abbandona il suo Pedone isolato ma attacca il Pedone b. Ora il Bianco non ha più il mezzo per preparare efficacemente la spinta b2-b4, ed essa non è più possibile. Mediante **2... Tc7-b7** il Nero potrà in ogni caso catturare il Pedone b come compenso al suo Pedone e.

In simili casi il contrattacco è sempre la miglior difesa.

Piazziamo ora, nella posizione del diagramma 103, la Torre bianca in c4 invece di c2, e supponiamo che il tratto sia al Bianco.

1.b2-b4

Ora il Nero ha una scappatoia singolare:

1... Tc8-b8! 2.b4-b5

La presa del Pedone non porta altro che la patta.

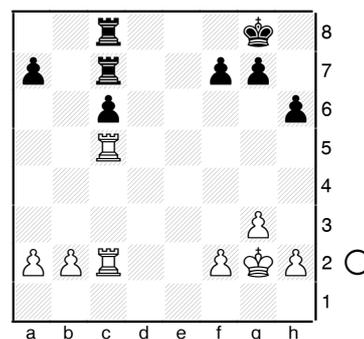
2... c6xb5! 3.Tc5xc7 b5xc4

Partita patta.

Bisogna notare qui che **1... Tb7** non raggiunge lo scopo, poiché dopo **2.b5 cxb5** il Bianco prende in c8 per scacco.

Aggiungiamo ora un Pedone bianco in a2 ed uno nero in a7; la situazione non sembra molto diversa.

Diagramma 104.



Segue: **1.b2-b4 a7-a6 2.a2-a4** ed ora il Bianco può forzare la cattura di un Pedone con **3.b4-b5**. Ma non si

deve dimenticare che anche qui il Nero può pattare avvicinando il Re, cosicché il Bianco deve tentare di migliorare il suo metodo d'attacco; infatti c'è un mezzo:

1.b2-b4 a7-a6 2.Tc5-a5! Tc8-a8 3.b4-b5!

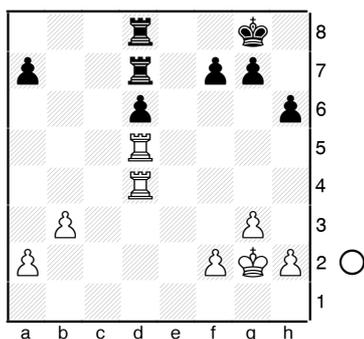
Guadagnando un Pedone (dopo **3... c5** segue **4.bxa6 c4 5.Ta4 c3 6.Ta3**, e dopo la liquidazione generale il Bianco rimane con il Pedone a in più, cosa che gli deve assicurare la vittoria).

Se il Nero gioca in altro modo, diciamo **1... Rf8** (invece di **1... a6**), il seguito è **2.b5 Re7 3.bxc6 Rd6 4.Ta5** e questo attacco su a7 permette al Bianco di mantenere il suo Pedone supplementare in c6. La vittoria è ancora difficile, ma con pazienza e precisione la può raggiungere.

Da dove il Bianco ha ricavato queste possibilità supplementari? È una conseguenza della presenza dei due Pedoni a: a7 costituisce una nuova debolezza per il Nero, ed il Bianco può approfittarne a causa della sua maggiore mobilità.

Lo si può vedere ancora più chiaramente nell'esempio seguente (diagramma 105). Il Nero ha due Pedoni deboli, cosa che gli sarà ben presto fatale.

Diagramma 105.



1.Td4-a4 Td8-a8 2.Td5-a5 Td7-a7 3.b3-b4

ed il Nero è senza difesa contro la minaccia **4.b4-b5**.

Il Bianco ha anche un altro metodo per vincere:

1.Td4-b4 Rg8-f8 2.Tb4-b6

ed il Nero non può proteggere contemporaneamente i due Pedoni.

Se il Re nero è in f8, questo secondo sistema non è possibile a causa di **1... Re7**, che protegge il Pedone d; in tal caso il Bianco dovrà impiegare la prima variante.

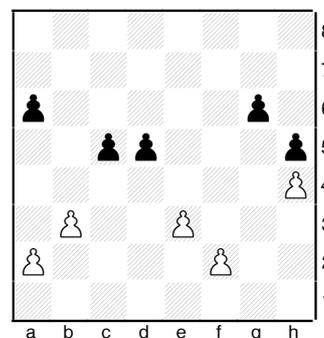
Con una Torre nera in c6, invece di d8, nessuna di queste linee di gioco riuscirà direttamente. La Torre in c6 protegge i due Pedoni, e la maggior mobilità dell'attaccante, in generale fattore decisivo, perde qui ogni importanza. Così l'attacco farà bene attenzione a piazzare i suoi pezzi in modo tale da far loro difendere più di una debolezza contemporaneamente.

Se passiamo in rassegna le posizioni mostrate fino ad ora in questo capitolo, constatiamo che il Pedone debole, attorno al quale si decide tutto, è bloccato sulla sua casa, sia perché l'avversario controlla, sia perché occupa effettivamente la casa antistante tale Pedone. L'occupazione di questa casa porta il nome di blocco, e la casa, casa di blocco. È più facile prendere di mira un

uccello posato che un uccello in volo. Partendo dal medesimo principio, è importante immobilizzare il bersaglio, cioè il Pedone debole, prima di passare all'azione diretta.

Fino ad ora abbiamo fornito esempi riguardanti Pedoni deboli ed isolati, ma anche Pedoni legati possono essere deboli, come si vedrà dalla seguente posizione.

Diagramma 106.



Il Pedone a6 è isolato: non si può tuttavia dire che esso sia più debole di g6, sebbene non abbia il medesimo valore.

Il Pedone g6 è quello che si dice un Pedone «arretrato». Non può essere protetto da h5 che riuscendo a raggiungere g4.

Aggiungiamo che un Pedone arretrato ha tutte le caratteristiche di un Pedone isolato. Impieghiamo questo termine quando il Pedone è su di una colonna aperta, come nel caso presente. È allora che esso è più debole, poiché è più vulnerabile. Ecco perché, nella posizione 106, l'isolamento di a6 non deve eccessivamente tormentare il Nero.

I Pedoni c5 e d5 sono legati, ma non possono sostenersi reciprocamente, poiché la loro avanzata è bloccata dai Pedoni bianchi b3 e e3, cosicché essi possono essere attaccati ed in certi casi che preciseremo, questi Pedoni «sospesi», come li si definisce, costituiscono veramente una debolezza. Che dire dei Pedoni bianchi nella posizione 106? Il Pedone h4 è isolato, ma non si trova su di una colonna aperta. a2 e b3 sono legati, come e3 ed f2, ma la rassomiglianza si ferma qui: f2 è su colonna aperta e può essere attaccato. Se avanza fino a f3 o f4 per partecipare all'attacco, è e3 che diventa ben presto vulnerabile, e che, nel secondo caso, diviene un Pedone arretrato.

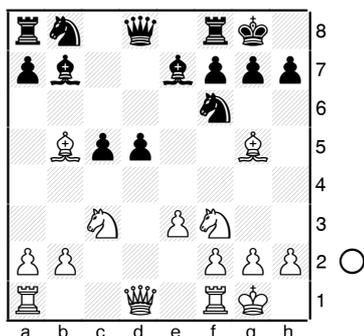
Ecco una breve rassegna di diversi esempi tratti dalla pratica, e nei quali i Pedoni deboli hanno una parte. Lo scopo principale di questa rassegna è di approfondire i principi già enunciati e le circostanze che possono provocare debolezze di Pedoni.

EUWE - TYLOR.

Nottingham 1936.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 b7-b6 7.c4xd5 e6xd5 8.Af1-b5 c7-c5 9.d4xc5 b6xc5 10.0-0 Ac8-b7

Diagramma 107.



I pedoni neri «sospesi» in d5 e c5 costruiscono una debolezza in questa posizione, poiché il Bianco ha un vantaggio di sviluppo e può attaccarli prima che il Nero abbia mobilitato tutti i suoi pezzi.

11.Ta1-c1 Dd8-b6 12.Dd1-e2 a7-a6

Il Bianco minacciava **13.Axf6 Axf6 14.Ca4** guadagnando un Pedone, ed il Nero non può sviluppare il Cavallo di Donna.

13.Ab5-a4 Tf8-d8 14.Tf1-d1 Db6-e6

Un momento critico. È chiaro che qui **14... Cc6** è impossibile a causa di **15.Axf6 Axc6 16.Cxd5**, ma perché il Nero non gioca **14... Cbd7?** La risposta è: perché il Bianco giocherebbe **15.Ab3**, forzando il Nero a giocare **15... c4**, facendo del Pedone «sospeso» d5 un Pedone arretrato. Quest'ultima debolezza è più grave: il Pedone d5 è immobilizzato, la casa d4 è sotto il controllo del Bianco e la diagonale dell'Alfiere di Donna nero è ostruita.

15.Aa4-b3 Cf6-e4?

Il Nero subisce una pesante pressione, e spera di liberare il suo gioco con una combinazione. È psicologicamente comprensibile, ed è uno degli svantaggi di una debolezza di Pedoni.

Che lo voglia o no, il Nero deve giocare **15... c4**, dando così egli stesso il segnale dell'attacco nemico su d5.

16.Cc5xe4 De6xe4 17.Tc1xc5!

Ed il Bianco ha un Pedone in più con posizione solida (**17... f6 18.Tc7**).

ZUKERTORT – TAUBENHAUS

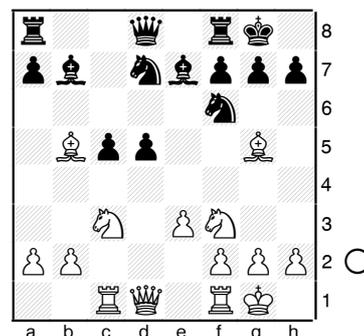
Francoforte 1887.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-c7 5.Cg1-f3 b7-b6 6.e2-e3 Ac8-b7 7.Ta1-c1 c7-c5 8.c4xd5 e6xd5 9.d4xc5 b6xc5 10.Af1-b5+ Cb8-d7 11.0-0 0-0

Vedi diagramma 108 nella colonna successiva.

Questa posizione è pressoché identica alla precedente, il Bianco ha gratificato il suo avversario con Pedoni «sospesi» in condizioni a lui favorevoli, visto che i suoi pezzi non rischiano un attacco da parte dei Pedoni deboli.

Diagramma 108



12.Ab5xd7

Questo cambio, che forse apparirà un po' strano al lettore, ha per scopo un guadagno di tempo dopo **Cc5**, cosa che accelera lo sviluppo dell'attacco bianco.

12... Dd8xd7 13.Cf3-e5 Dd7xf5 14.f2-f4

È vero che il Pedone e3 è divenuto debole, ma il Nero sarà troppo occupato per avere il tempo di approfittarne.

14... Tf8-d8 15.g2-g4! Df5-e6 16.f4-f5!

Magnifico! Il Nero non può prendere in c5 a causa di **17.Af4** che guadagna la Donna.

16... De6-c8

Si poteva considerare **16... Da6**.

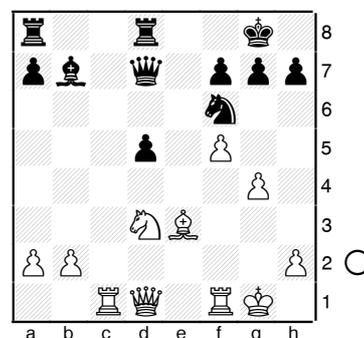
In c8, la Donna è sotto il fuoco della Te1.

17.Cc3-a4 Dc8-c7 18.Ag5-f4 Ae7-d6 19.Ca4xc5!

La liquidazione, che trasforma i due Pedoni «sospesi» in un solo Pedone isolato:

19... Ad6xc5 20.Ce5-d3 Ac5xe3+ 21.Af4xe5 Dc7-d7

Diagramma 109.



Una nuova fase. Il Pedone d nero è facile da difendere, ma lo svantaggio del suo isolamento appare qui sotto una nuova luce: il Bianco controlla d4, la forte casa di blocco antistante il Pedone debole.

Definiamo d4 una casa forte per il Bianco, evidentemente a causa della presenza del pedone isolato in d5. Senza tale Pedone, non vi sarebbe casa forte per il Bianco.

Tratteremo del concetto di casa forte nel prossimo capitolo.

Il seguito fu:

22.Cd3-c5 Dd7-c7 23.Ae3-g5 Ab7-c6 24.Dd1-d4!

Da questa casa forte il Bianco controlla tutta la scacchiera.

24... Td8-e8 25.Cc5-d3 Ta8-c8 26.Tf1-e1 De7-d6 27.Ag5xf6.

Notiamo che il Bianco evita di giocare **27.Dxa7** a causa della risposta **27... d4**, che resuscita l'Alfiere nero.

Il Pedone isolato resiste, spostato da d5 a d4, che cessa di essere una casa forte per il Bianco, mentre l'Alfiere di Donna non è più imprigionato.

Tutti questi vantaggi valgono bene un Pedone per il Nero.

27... Tc8xc1+ 28.Tc1xe1 g7xf6 29.Cd3-f4 Tc8-b8 30.a2-a3 Cf4-h5!

Ed il Bianco vince.

Tutto questo era già noto settant'anni fa (*Non dimentichiamo la data di prima edizione della presente opera. (N.d.T.)*). Nel 1933, J.H. Wertheim pubblicò nel «Tijdschrift van de Nederlandse Schaakbond», un saggio in tre articoli sui «Pedoni sospesi».

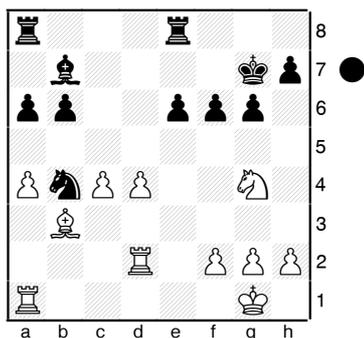
Egli giungeva alla conclusione che nel medio gioco, con pezzi minori in gioco, i «Pedoni sospesi» al centro costituiscono un vantaggio, a meno che - come negli esempi che abbiamo scelto - l'avversario non abbia un vantaggio di sviluppo che gli permetta di guadagnare un Pedone o di praticare una breccia nella formazione di Pedoni sospesi.

In finale i Pedoni sospesi sono in generale uno svantaggio, come vedremo nell'esempio seguente

BURN,Amos - MAROCZY,Geza
Vienna 1898.

1.d2-d4 e7-e6 2.c2-c4 d7-d5 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7 7.Af1-d3 d5xc4 8.Ad3xc4 c7-c5 9.0-0 a7-a6 10.a2-a4 Cd7-b6 11.Ac4-b3 c5xd4 12.e3xd4 Cb6-d5 13.Dd1-e2 Tf8-e8 14.Tf1-d1 b7-b6 15.Cf3-e5 Ac8-b7 16.Td1-d3 Cd5xc3 17.b2xc3 Cf6-d5 18.De2-h5 g7-g6 19.Ag5xe7 Dd8xe7 20.Dh5-h6 f7-f6 21.Ce5-g4 De7-g7 22.c3-c4 Cd5-b4 23.Dh6xg7+ Rg8xg7 24.Td3-d2

Diagramma 110.



La partita continuò con:

24... Ta8-d8 25.Cg4-e3 Td8-d6 26.f2-f3 Te8-d8 27.Ta1-d1 a6-a5

Per impedire al Bianco di spingere a4-a5 in un momento inopportuno e di procurarsi così un Pedone e passato.

28.Rg1-f2 Rg7-f7 29.Ce3-c2 Cb4xc2 30.Ab3xc2 Rf7-e7 31.Rf2-e3 Ab7-a6 32.Ac2-b3 Td8-c8 33.Td1-c1 Td6-c6

Cambio di direzione. Ora è la volta del Pedone e.

34.Td2-c2 Re7-d6 35.f3-f4 Tc6-c7 36.Re3-d3 h7-h6 37.Tc1-e1 g6-g5 38.g2-g3 Rd6-d7 39.Te1-f1 Rd7-e7 40.Tf1-c1 Rc7-d6 41.Tc1-e1 Rd6-d7

Il Nero è indubbiamente in difficoltà con l'orologio.

42.Te1-e2 g5xf4 43.g3xf4 Tc8-g8 44.Te2-e1

Dopo **44.Tg2 Tcc8**, seguita da **45... Ab7**, la colonna g restava egualmente in mano del Nero. È il risultato indiretto della pressione su c4, che impedisce al Bianco di prendere misure difensive in tempo utile. È un ben noto sintomo quando c'è un Pedone debole: l'avversario può trasferire più rapidamente le sue forze su altri fronti.

44... Tg8-g4 45.Tc2-e2

Finalmente un controgio.

45... Tc7-c6 46.Te2-f2 Tc6-d6 47.Rd3-c3 Td6-c6 48.Te1-e3?

L'errore decisivo.

48... Tg4-g1 49.Te3-h3 Aa6xc4! 50.Th3xh6

Anche **50.Axc4 Tc1+** era quasi disastrosa.

50... Tg1-b1! 51.Ab3xc4 Tb1-b4 52.Th6xf6 Tc6xc4+ 53.Rc3-d3 Rd7-e7 54.Tf6-h6 Tc4xd4+

Ed il Nero vinse.

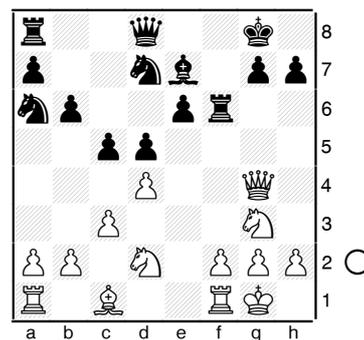
55.Rd3-c3 Td4-c4+ 56.Rc3-d3 Tc4xf4 57.Tf2-e2 Tb4-d4+ 58.Rd3-c3 Td4-c4+ 59.Rc3-b3 Tf4-e4 60.Th6-h7+ Re7-d6 61.Te2xe4 Tc4xe4 62.h2-h4 e6-e5 63.h4-h5 Te4-h4 64.Th7-h8 Th4-h3+ 65.Rb3-b2 Rd6-c5 66.Th8-c8+ Rc5-b4 67.Tc8-c6 Th3-h2+ 68.Rb2-c1 b6-b5 69.a4xb5 Rb4xb5 70.Tc6-h6 a5-a4 71.Th6-h8 Rb5-c4 72.h5-h6 Rc4-c3 73.Th8-c8+ Rc3-d3 74.Tc8-d8+ Rd3-e3 75.Td8-d6 a4-a3 76.Rc1-b1 a3-a2+ 77.Rb1-a1 e5-e4 78.Td6-b6 Re3-f4 79.h6-h7 Th2xh7 80.Ra1xa2 Th7-e7 81.Tb6-f6+ Rf4-g5 82.Tf6-f1 e4-e3 83.Ra2-b2 e3-e2 84.Tf1-e1 Rg5-f4 85.Rb2-c3 Rf4-e3 0-1

KOTOV - KERES

Campionato dell'U.R.S.S. 1948.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-d2 Cg8-f6 4.e4-e5 Cf6-d7 5.Af1-d3 c7-c5 6.c2-c3 b7-b6 7.Cg1-e2 Ac8-a6 8.Ad3xa6 Cb8xa6 9.0-0 Af8-e7 10.Ce2-g3 0-0 11.Dd1-g4 f7-f5 12.e5xf6 e.p. Tf8xf6

Diagramma 111.



Il Pedone e del Nero è arretrato e l'obiettivo del Bianco sarà non solo quello di attaccarlo ma anche quello di impedire al Nero di eliminare questa debolezza mediante la spinta e6-e5 al momento propizio.

13.Cg3-h5 Tf6-g6 14.Dg4-e2 Ca6-c7

Attacco e difesa del Pedone debole.

15.Cd2-f3

Il Bianco controlla la casa davanti al Pedone debole - la casa di blocco.

15... Ae7-d6

Ora non servirebbe a nulla al Bianco occupare la casa di blocco: dopo **16.Ce5 Axe5 17.dxe5**, la colonna e è chiusa, il che significa che la debolezza del Nero in e6 è infinitamente meno grande; si potrebbe anche dire che essa è praticamente scomparsa. Insomma, questa debolezza è «tamponata».

16.g2-g3 e6-e5?

Il Nero sacrifica un Pedone per alleggerire un po' la pressione che subisce (gioco psicologico!).

17.Cf3xe5

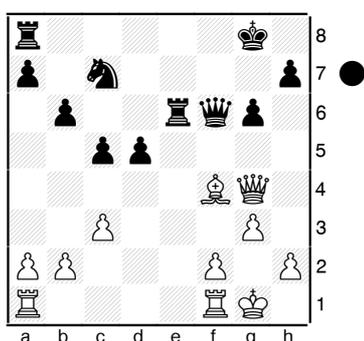
Era più forte **17.dxe5 Te6 18.Cf4 Te8 19.Cxd5!** che permetteva di mantenere il Pedone supplementare.

17... Ad6xe5 18.d4xe5 Tg6-e6

ed il Nero riprende il Pedone.

19.De2-g4 g7-g6 20.Ch5-f6+ Cd7xf6 21.e5xf6 Dd8xf6 22.Ac1-f4

Diagramma 112.



Si è creata una nuova situazione.

Ora il Pedone d5 è debole, almeno fino a quando non riuscirà ad arrivare in d4.

Il seguito fu:

22... Cc7-e8 23.Ta1-d1 Df6-f7 24.Dg4-f3

(e non **24.T:d5?** a causa di **24... Cf6**)

24... Ce8-f6 25.c3-c4!

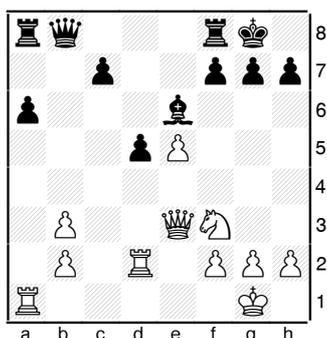
Catturando il Pedone debole.

KERES - EUWE

Campionato del Mondo, Mosca 1948.

1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 a7-a6 4.Ab5-a4 Cg8-f6 5.0-0 Cf6xe4 6.d2-d4 b7-b5 7.Aa4-b3 d7-d5 8.d4xe5 Ac8-e6 9.Dd1-e2 Af8-e7 10.Tf1-d1 0-0 11.c2-c4 b5xc4 12.Ab3xc4 Ae7-c5 13.Ac1-e3 Ac5xe3 14.De2xe3 Dd8-b8 15.Ac4-b3 Cc6-a5 16.Cb1-d2 Ce4xd2 17.Td1xd2 Ca5xb3 18.a2xb3

Diagramma 113



Il Pedone a6 è isolato su di una colonna aperta, ma c7, Pedone legato, è ancora più debole, poiché il Bianco può impedirgli di avanzare in c5. Tuttavia, i due Pedoni bianchi sulla colonna b non sono molto più forti. Si tratta quindi di chi arriverà per primo con l'attacco. Qui, è il Bianco.

Il seguito fu:

18... Tf8-c8

Per permettere la spinta c7-c5.

19.Ta1-c1 c7-c5

Relativamente la migliore: dopo **19... Db4 20.Tc5!** (fermando automaticamente l'avanzata del Pedone e) **20... Tab8 21.Td3** seguita da **22.Tdc3 23.Cd4**, il Pedone b3 è solidamente sostenuto mentre a lungo andare il Pedone e del Nero dovrà cadere.

Anche qui non è la debolezza del Pedone che ha fatto pendere la bilancia, ma una circostanza accidentale: il fatto che il Bianco ottiene il controllo delle case forti d4 e c5 (cfr. capitolo VIII).

Con il tratto del testo, il Nero cambia il suo Pedone debole e con il Pedone debole b.

20.Tc1xc5 Tc8xc5 21.De3xc5 Db8xb3 22.Cf3-d4

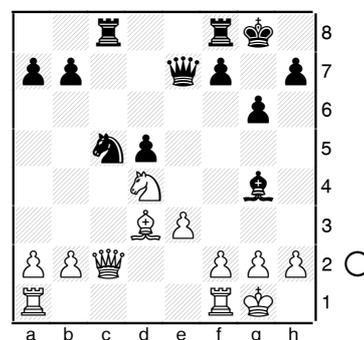
Ora si vede chiaramente chi sta meglio: il Nero ha due debolezze (d5 ed a6), il Bianco non ne ha che una. Il Bianco ha un Cavallo forte (su casa forte), il Nero un Alfiere che lavora a mezza giornata (su di una sola diagonale e non su due). Infine, il Bianco ha sull'ala di Re una maggioranza di quattro Pedoni contro tre e, dopo i convenienti preparativi, potranno lanciarsi in avanti con grande forza offensiva.

FLOHR - VIDMAR.

Nottingham 1936.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7 7.Dd1-c2 c7-c5 8.c4xd5 Cf6xd5 9.Ag5xe7 Dd8xe7 10.Cc3xd5 e6xd5 11.Af1-d3 g7-g6 12.d4xc5 Cd7xc5 13.0-0 Ac8-g4 14.Cf3-d4 Ta8-c8

Diagramma 114



Il Bianco ha causato all'avversario un Pedone isolato, ma le condizioni non sono tali che egli possa minacciare di prenderlo tanto presto. Innanzitutto saranno necessarie interminabili manovre al solo scopo di cambiare più pezzi possibile, per permettergli di concretizzare il suo vantaggio. Egli controlla solidamente la casa d4, impedendo così al Nero di sbarazzarsi della sua debolezza (con la spinta d4) o di tamponarla (con un cambio

in d4 quando il Bianco non abbia la possibilità di riprendere con un pezzo).

15.Dc2-d2 a7-a6 16.Ad3-c2 De7-g5 17.f2-f3

Il Nero è riuscito a creare una debolezza bianca, tuttavia senza grande importanza, visto, che il Pedone (e3) rimane vicino alla sua base e può essere facilmente difeso.

17... Ag4-d7 18.Tf1-e1 Tf8-d8 19.Ta1-d1 Dg5-f6 20.Ac2-b3 Ad7-a4 21.Ab3xa4 Cc5xa4 22.Td1-c1 Ca4-c5 23.Te1-d1 Df6-b6 24.Cd4-e2 Cc5-d7 25.Dd2-d4!

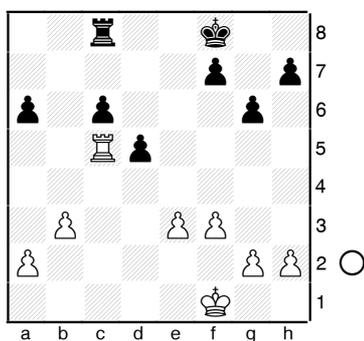
Il Bianco compie importanti progressi.

25... Db6xd4 26.Ce2xd4 Cd7-e5 27.b2-b3 Rg8-f8 28.Rg1-f1 Tc8xc1 29.Td1xc1 Ce5-c6?

La «pointe» del piano difensivo nero; ma essa fallisce.

30.Cd4xc6 Td8-c8 31.Tc1-c5! b7xc6

Diagramma 115



Dopo **31... Txc6** segue **32.Txd5 Tc1+** **33.Re2 Tc2+** **34.Td2.**

Cosa ha ottenuto il Nero? Il suo Pedone d non è più isolato; ma in compenso il suo Pedone e è arretrato, ed a6 è divenuto debole e vulnerabile. In più, due case forti, d4 e c5, sono a disposizione del Re bianco. La vittoria del Bianco non è più che una questione di tempo.

La partita prosegue con:

32.Rf1-e2 Rf8-e7 33.Re2-d3 Re7-d6 34.Tc5-a5 Tc8-a8 35.Rd3-d4 f7-f5 36.b3-b4 Ta8-b8 37.a2-a3 Tb8-a8

Dopo **37... Tb6 38.f4** il Nero sarebbe in *zugzwang*, il che significa che dovrebbe abbandonare al Re bianco il controllo di e5 e c5.

38.e3-e4 f3xe4 39.f3xe4 d5xe4 40.Rd4xe4 Ta8-a7 41.Re4-f4

Il Bianco volgerà ora la sua attenzione all'ala di Re avversaria per provocare qualche debolezza prima di lanciarsi in una azione decisiva.

La torre ed il Re neri sono completamente bloccati sul posto.

41... h7-h6 42.h2-h4 Rd6-e6 43.Rf4-g4 Ta7-a8 44.h4-h5 g6-g5 45.g2-g3 Ta8-a7 46.Rg4-f3 Ta7-a8 47.Rf3-e4 Ta8-a7 48.Ta5-e5+!

L'inizio della fine.

La Torre bianca sta per penetrare nelle linee nemiche via e8, forzando il Re ad assumere le sue responsabilità: ala di Donna od ala di Re.

48... Re6-d6

Dopo **48... Rf6 49.Te8** il Nero perde a6 o c6, e dopo **48... Rd7 49.Rf5** il Re bianco invade le linee nemiche con risultati decisivi.

49.Te5-e8 c6-c5 50.Te8-d8+

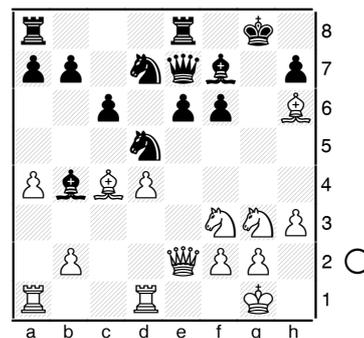
Ed il Bianco vince (**50... Rc7 51.Th8** e **50... Rc6 51.Tc8+**).

CAPABLANCA - FINE.

Semmering 1937.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.Cg1-f3 Cg8-f6 4.Cb1-c3 d5xc4 5.a2-a4 Ac8-f5 6.e2-e3 e7-e6 7.Af1xc4 Af8-b4 8.0-0 0-0 9.Dd1-c2 Af5-g4 10.Tf1-d1 Dd8-e7 11.h2-h3 Ag4-h5 12.e3-e4 Cb8-d7 13.e4-e5 Cf6-d5 14.Cc3-e4 f7-f6 15.e5xf6 g7xf6 16.Ce4-g3 Ah5-f7 17.Ac1-h6 Tf8-e8

Diagramma 116



In questa posizione il Pedone e6 costituisce una debolezza, anche se per il momento il Bianco non è in grado di minacciarlo seriamente: in effetti l'Ab4 controlla la casa e1, rendendo impossibile il raddoppio delle Torri bianche. Per di più il Nero controlla la casa e5 meglio del Bianco.

Non si deve tuttavia sopravvalutare questo fatto, poiché la spinta e6-e5 sposterebbe la debolezza senza sopprimerla; inoltre il Nero deve tener conto del fatto che questa spinta fornirebbe la casa f5 al Cg3. Bisogna egualmente notare che il Pedone f del Nero può indebolirsi, e che la debolezza del Pedone d del Bianco potrebbe pure avere la sua importanza.

18.Cf3-e1!

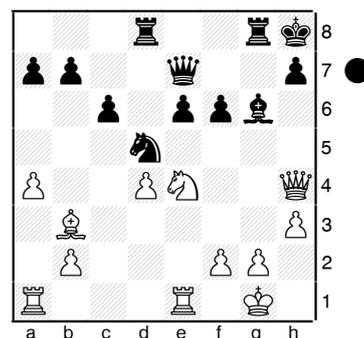
Per attaccare l'Ab4.

18... Rg8-h8 19.Ce1-d3 Ab4-d6 20.De2-f3 Te8-g8 21.Cd3-f4!

Più i pezzi verranno cambiati, più facile sarà il compito dell'attaccante. È una regola generale quando esistono dei Pedoni deboli.

21... Cd5xf4 22.Ah6xf4 Ad6xf4 23.Df3xf4 Cd7-b6 24.Ac4-b3 Ta8-d8 25.Td1-e1 Cb6-d5 26.Df4-h4 Af7-g6 27.Cg3-e4!

Diagramma 117.



Il Bianco è così riuscito ad attirare il Pedone f nero sul campo di battaglia; minaccia anche **28.Cc5** attaccando e6, ma esiste anche un'altra minaccia su e6 dopo **28.Axd5**. Il Nero si trova ora alle prese con una spiacevole scelta:

- 1) Cambiare in e4, dopodiché il Bianco potrà concentrare tutte le sue forze su e6;
- 2) Difendere f6, ed il Bianco può ribattere con Cc5, rinforzando l'attacco su e6 ;
- 3) Accettare la liquidazione generale che si concluderà con una perdita di Pedone da parte sua.

27... f6-f5 28.Dh4xe7 Cd5xe7 29.Ce4-c5 Td8xd4 30.Te1xe6 Ce7-d5 31.Cc5xb7

con enorme vantaggio per il Bianco.

Quando il Pedone isolato è per soprammercato un Pedone doppiato, la debolezza è ancora più «grave». Ciò è egualmente valido nel caso di un Pedone arretrato e doppiato (cfr. diagramma 113, in b2 e b3 c'è un Pedone arretrato e doppiato). Non solo un tale Pedone non può sperare nel soccorso da parte dei Pedoni vicini, ma esso da noia ai movimenti dei pezzi che si sforzano di proteggerlo.

Le regole valide per i Pedoni isolati od arretrati si applicano ancora meglio ai Pedoni doppiati.

Il caso di Pedoni doppiati legati (ad esempio f2, g2 e g3) è diverso. Sebbene in certi casi essi possano rappresentare una debolezza, il loro impiego è totalmente differente ed esce dall'ambito di questo capitolo.

Concludiamo con un riassunto nel quale divideremo in due parti la valutazione sulle diverse forme che possono assumere le debolezze di Pedoni.

A. Pedoni isolati ed arretrati **VALUTAZIONE:** *sono più deboli quando si trovano su di una colonna aperta, e non possono avanzare. Inoltre quando vi è più di uno di tali Pedoni, la debolezza aumenta in proporzione al loro numero.*

B. Pedoni «sospesi» **VALUTAZIONE:** *nel medio gioco essi non sono deboli che quando:*

1° l'attaccante ha un vantaggio di sviluppo;

2° la maggior parte dei pezzi minori è stata cambiata.

Nel finale essi costituiscono sempre una debolezza.

PIANO: (valido per A e B) *attacco diretto sul Pedone* (le forme tipiche di attacco sono: raddoppio delle Torri, la spinta di un Pedone su di una colonna adiacente - cfr. diagrammi 103 e 104) *e sulla casa situata davanti al Pedone* (casa di blocco).

Un pezzo che occupa tale casa può in generale spiegare una grande attività (cfr. Capitolo VIII). Evitare i cambi su questa casa se si deve riprendere con un Pedone, cosa che «tamponerebbe» la debolezza. Molestare senza sosta i pezzi che proteggono il Pedone debole. Il cambio dei pezzi è generalmente a vantaggio dell'attaccante.

Se l'attacco diretto non ha probabilità di successo, approfittare del fondamentale vantaggio dell'assalitore, ossia della possibilità di spostarsi più rapidamente. È tanto più importante ed efficace che ci siano altri punti deboli nella posizione avversaria.

Quanto all'agredito, deve soprattutto guardarsi dall'effetto psicologico che spesso la pressione costante esercitata su di lui dall'attacco fa nascere.

Un ultimo suggerimento tecnico: per l'impiego razionale ed economico delle forze di cui si dispone, è bene adoperare un solo pezzo nella difesa simultanea di diverse debolezze.

chiarissima; è quindi visibile che il Nero non ha capito granché, e che le marce e contromarce forzate (Ta8-f8-c8 e Tf5-f8) gli hanno fatto perdere tempi preziosi.

Parliamo ora del PIANO. In che modo il Bianco può approfittare della forte posizione del Cavallo? Ebbene iniziando una manovra che Fisserà un pezzo importante alla difesa del Re, ed una o due manovre secondarie nelle quali l'attaccante avrà una maggiore libertà d'azione, quindi una maggiore scelta di linee di gioco. In questo esempio, il Bianco ha agito seguendo questo sistema, attaccando innanzitutto c5 con tre pezzi (Tb5, Ae3 e Ce4) e facendo poi scattare un attacco di matto (Dg4, Axb6 e Tb5-b3-g3). In tutti questi attacchi, il Ce4 ha svolto una parte indiretta ma vitale. Senza di lui, il Nero avrebbe avuto la casa f6 a disposizione, la Donna non sarebbe stata legata alla difesa dell'Ad6 ecc. È notevole che il cambiamento di attacco dell'Ae3 e della Tb5 non venga effettuato con guadagno di tempo, mentre il Nero non può organizzarsi; il Ce4 non ha preso parte a queste evoluzioni; è rimasto tranquillamente sulla sua casa, dalla quale puntava contemporaneamente sull'ala di Donna e sull'ala di Re con minacce reali. La difesa del Nero si è mostrata inefficace; egli avrebbe dovuto almeno tentare di portare il suo Cavallo in d6 via c8 e l'Alfiere in e7, per attaccare il Cavallo bianco sulla sua casa forte; ma tali manovre prendevano troppo tempo.

Per tornare alla nostra posizione iniziale (diagramma 118), le tre condizioni richieste nella definizione di una casa forte vengono così elencate:

- 1° Questa casa è fuori dalla minaccia di Pedoni avversari, e non teme attacchi di pezzi;
- 2° È vicina alla frontiera nemica;
- 3° Il Bianco la controlla solidamente. Questo controllo si avvale di diversi fattori, ad esempio l'assenza dell'Alfiere nero dominante le case bianche, e soprattutto la chiusura della colonna mediante il Pedone e5.

Allora questo Pedone è la causa di tutto! Senza di esso il Nero sarebbe torse riuscito a scacciare il Cavallo bianco, che in ogni caso non sarebbe stato così invulnerabile; il Bianco avrebbe avuto il compito supplementare di difenderlo sia direttamente che indirettamente. Ma il Pedone e5 è lì e ci rimane, e la casa e4 è una casa forte per il Bianco, quindi debole per il Nero.

In linea generale si può affermare che la casa situata davanti ad un Pedone isolato è o può divenire una casa forte per l'avversario (cfr. capitolo VII, diagrammi 109, 113 e 114), ma non si tratta che di una delle possibili forme di case forti. Se ad esempio il Nero avesse in d6 un Pedone al posto di un Alfiere, e5 non sarebbe più un Pedone isolato, e pur tuttavia e4 sarebbe ancora una casa forte per il Bianco.

Infatti si possono trovare queste case forti con ogni tipo di formazione di Pedoni.

Un'occhiata ai diagrammi di questo capitolo mostrerà che vi possono essere variazioni sul medesimo tema. Casa forte, casa debole, questi concetti sono reciproci; in altre parole, una casa forte per uno dei giocatori è forzatamente debole per l'altro? Senza dubbio, ma, in

linguaggio scacchistico, esiste a questo proposito una sfumatura: quando si parla di una casa debole, si vuole nella maggioranza dei casi definire una casa che può presto o tardi divenire forte per l'avversario; al contrario, se si parla di una casa forte, si tratta generalmente di un fatto compiuto, di una casa effettivamente forte.

Si potrebbe dire molto sulle tre condizioni alle quali queste case devono rispondere, ma, in luogo di dissertazioni astratte, preferiamo le dimostrazioni che altri esempi rappresenteranno. Vorremmo semplicemente sottolineare il fatto che una casa forte non significa niente di per se stessa fino a quando non ci si prepara ad occuparla con il pezzo appropriato; in altre parole la sua efficacia dipende dal pezzo in questione.

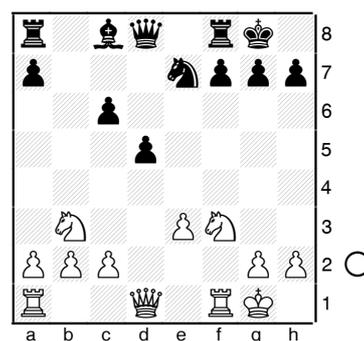
Passiamo ora a dare le mosse che portano alla posizione seguente; potremo trarne un eccellente esempio di creazione di una casa forte.

BOTVINNIK - BOLESLAVSKIJ.

Mosca 1941.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-d2 c7-c5 4.e4xd5 e6xd5 5.Af1-b5+ Cb8-c6 6.Cg1-f3 Af8-d6 7.O-O Cg8-e7 8.d4xc5 Ad6xc5 9.Cd2-b3 Ac5-b6 10.Ac1-e3 Ab6xe3 11.Ab5xc6+ b7xc6 12.f2xe3 0-0

Diagramma 119.



Botvinnik ritiene che questa posizione, per il momento, sia favorevole al Bianco, basandosi su diverse considerazioni teoriche. La situazione e soprattutto le mosse che hanno consentito di giungervi sono veramente notevoli. La strana manovra dell'Alfiere di Donna bianco (**10.Ae3**), che senza apparente necessità ha creato un Pedone isolato, e più ancora il cambio profondamente meditato dell'11^a mossa, danno un'idea della straordinaria profondità delle sue previsioni sulle possibilità della posizione.

Il Bianco ha la possibilità di ottenere due case forti in d4 e c5, come il prossimo diagramma mostrerà chiaramente (dopo **19.b2-b4!**). Un rapido esame è sufficiente a mostrare che il Nero non può più difendere direttamente c5. Soltanto la Donna può controllare questa casa. Il Cavallo ne dista quattro mosse e l'Alfiere è del colore sbagliato. Al contrario, il Bianco dispone immediatamente della Donna e del Cavallo b3. Quindi è assolutamente certo che c5 deve cadere nelle sue mani, ed il controllo di d4 ne deriverà conseguentemente. La padronanza di queste due case formerà un insieme armonico. Se, tuttavia, il Nero riuscisse a controllare c5,

potrebbe giocare c6-c5 al momento opportuno e minacciare così d4.

13.Dd1-d2 Dd8-b6 14.Dd2-c3

È chiaro che i due giocatori hanno delle mire sulla casa critica.

14... Ta8-b8

Difendendo indirettamente c5, la cui immediata occupazione da parte del Bianco causerebbe la perdita di b2.

15.Ta1-b1

Rinforzando indirettamente la pressione su c5! Più tardi si vedrà che la mossa non solo è destinata a proteggere b2, ma prepara soprattutto la spinta b2-b4.

15... Tf8-e8

Nell'incapacità di difendere oltre c5, il Nero si rivolge ora contro il Pedone debole e3.

16.Tf1-e1?

In accordo con lo spirito della teoria di profilassi che Nimzowitsch raccomanda. Il Pedone debole deve essere protetto preventivamente. Botvinnik stesso critica questa mossa, che sciupa una buona metà del suo vantaggio posizionale.

Era più logico **16.Cc5 Cf5 17.Tfe1**.

16... Ce7-g6

La differenza è che ora il Cavallo cerca una casa migliore di f5. Il Nero ha in mente di occupare e5 come compenso della perdita di c5 e d4. È evidente che e5 è una casa forte per lui.

17.Cb3-c5!

La prima e più solida fortezza è conquistata; la seconda sta per cadere in breve tempo.

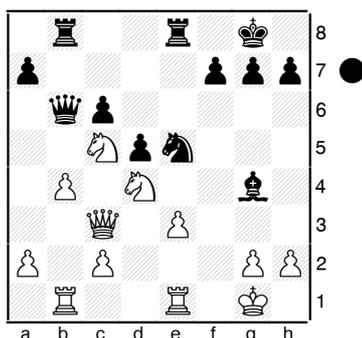
Frattanto, la mossa Te1 si rivela con chiarezza come una perdita di tempo.

17... Ac8-g4

Il Nero sviluppa logicamente il suo contro-gioco, la conquista di e5.

18.Cf3-d4 Cg6-e5 19.b2-b4!

Diagramma 120.



Il Bianco ha raggiunto il suo obiettivo strategico: i suoi due Cavalli occupano dei posti-chiave. Ora per lui si tratta di concretizzare il suo vantaggio, pur tenendo conto dell'*atout* a disposizione del Nero, che consiste nell'eccellente posizione del suo Cavallo.

Tuttavia la collocazione dei Cavalli, per l'uno e per l'altro, ha un valore più statico che dinamico; quello del Nero controlla parecchie case importanti, ma non può minacciare alcun salto pericoloso; si può dire lo stesso di quelli del Bianco: occupano ambedue una posizione

eccellente, ma hanno scarse possibilità di effettuare una interessante sortita e nessuna occasione di lavorare utilmente di concerto con gli altri pezzi. Ma questo verrà più tardi; esiste un vantaggio psicologico conferito dal possesso delle case forti: c'è tutto il tempo.

19... Tb8-d8 20.e3-e4

Il Bianco afferra l'occasione al balzo e si sbarazza del suo Pedone debole, aprendo al tempo stesso la colonna e, cosa che minaccia contemporaneamente di sloggiare il potente Cavallo nero. Il suo avversario ha un certo compenso nell'apertura della colonna d e la possibilità di indebolire la casa d4.

20... d5xe4?

Il tratto del testo da un esempio di quegli errori poco appariscenti nei quali cadono frequentemente anche fortissimi giocatori: prendono invece di lasciar prendere all'avversario. È chiaro che questa presa costa sempre un tempo se non due, cosa che significa qui tra l'altro che il Bianco sarà il primo a raddoppiare le sue Torri sulla colonna aperta.

Perché dunque il Nero decide di prendere? È per economia di riflessione, per amor di tranquillità? Perché in questo modo ridurrà il numero delle possibili continuazioni? Dopo la forte **20... f6!** Il Bianco non è certamente obbligato a prendere in d5. Può ritardare questa presa a suo piacere, forzando così il Nero a tenere conto di questa possibilità di cambio che può giungere in qualunque momento.

21.Te1xe4 a7-a5

Il Nero si sbarazza del suo Pedone a isolato.

22.a2-a3 a5xb4 23.a3xb4

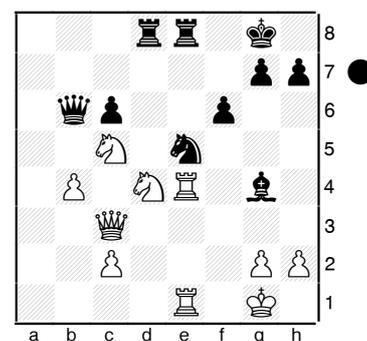
Questo breve intermezzo sulle colonne a e b non è tanto innocuo come sembra. I commentatori hanno fatto notare dopo la partita come il Bianco avrebbe potuto giocare, per la cattura di un pezzo, **22.Dg3** (invece di **22.a3**). Ma Botvinnik confuta tale affermazione con la seguente variante: **22.Dg3 f6 23.Txg4 Cxg4 24.Dxg4 h5 25.Df4 axb4 26.Cdb3 Db5**, ed afferma che le possibilità sono pressappoco equivalenti. Ma queste complicazioni escono dal nostro argomento e non ci dobbiamo far distrarre, per importanti che possano essere.

23... f7-f6!

Proteggendo e5.

24.Tb1-e1

Diagramma 121



Inchiodando il Cavallo, poiché la Te8 è insufficientemente protetta; un eventuale attacco di questo Cavallo può avere successo.

Questa posizione è importante, poiché è il momento della decisione strategica. È chiaro che se i due Cavallo bianchi sono tanto più potenti dell'unico Cavallo nero, il Bianco deve vincere facilmente.

Egli ha la scelta tra diverse continuazioni, delle quali ecco le tre più importanti:

- a) Un attacco su e6;
- b) Un attacco sul Cavallo inchiodato (tanto a lungo quanto la Torre e8 sarà protetta una volta meno di quante sia attaccata);
- c) Minaccia sul Pedone c6.

Nessuna di queste possibilità offre prospettive immediate, poiché ogni Cavallo bianco è semi-inchiodato dalla Donna nera, conseguenza della 20ª mossa del Bianco, e3-e4: il Re deve quindi perdere un tempo per restituire loro la libertà, dopodiché le minacce elencate diverranno immediate. Così il Nero dispone di un tempo, e se lo impiegherà giudiziosamente, eviterà parecchie noie.

È interessante notare che in questa posizione egli ha la possibilità di una manovra che para contemporaneamente le tre minacce: **24... Ah5** seguita da **25... Af7**. Qualunque cosa accada, ora che la Te8 è al sicuro, la casa e6 è controllata meglio ed il Pedone c6 indirettamente protetto visto che il Ce5 è schiodato.

L'importante è quindi che il Nero può allentare il suo controllo di e6 per un solo «tempo», poiché il Bianco non può muovere un Cavallo intanto che il suo Re è ancora in g1. D'altronde, l'Alfiere nero è più sicuro in f7 che in g4 dove è esposto agli attacchi, e la protezione di e6 non potrà essere che migliore.

24... Rg8-h8?

Il Nero non ha considerato tutto ciò.

25.Rg1-h1!

Il Bianco, al contrario, ha visto giusto! È una sorprendente dimostrazione del detto: «Se due persone fanno la stessa cosa, non si tratta comunque della stessa cosa». Ed ora, improvvisamente, il Nero è disarmato di fronte alle diverse minacce, la più grave delle quali è **26.Cd3**, che attacca al contempo c6 ed il Ce5.

Alcune possibilità dopo **25.Rh1!**:

- 1) **25... Td5? 26.Txg4**, ecc.
 - 2) **25... Ah5** (troppo tardi) **26.Cde6 Tb8 27.Txe5 fxe5 28.Dxe5**, minacciando matto in g7.
 - 3) **25... Ac8 26.Ca4 Da6** (o qualunque altra mossa di Donna) **27.Dxc6!** ed il Bianco ha catturato un prezioso Pedone.
 - 4) **25... Ad7 26.Cxd7** (vedere il seguito della partita).
 - 5) **25... Tc8** (o **25... Tb8**) **26.Cd3** guadagnando un Pedone (**26... Db8 27.Cxe5 fxe5 28.Txg4 exd4 29.Txd4** ecc.).
 - 6) **25... h6** (relativamente la migliore) **26.h3 Ac8 27.Cd3 Ab7 28.Cf3** con vantaggio al Bianco.
- 25... Ag4-d7 26.Cc5xd7 Td8xd7 27.Dc3xc6 Db6-d8 28.Cd4-f3**

Il Bianco ha guadagnato un Pedone. Gli è stata necessaria la bagattella di circa 40 mosse per vincere, d'altronde!

Questa partita mostra una volta di più l'importanza delle case forti, ed in particolare la potenza di un Cavallo quando vi si installa.

La VALUTAZIONE di questa posizione è più difficile che nel primo esempio, dato che anche il Nero ha una casa forte e vi ha anche lui piazzato un Cavallo - ma, con la sola aritmetica, si giunge alla stessa conclusione: due Cavallo valgono più di uno. Il PIANO per il Bianco consisteva nel minacciare la casa forte e5, quindi nello sfruttare i suoi vantaggi attaccando e sovraccaricando e6.

Se in finale anche il Re può fare la sua parte su di una casa forte, nel medio gioco il pezzo ideale per questa funzione è il Cavallo; è comprensibilissimo: i pezzi più potenti, come la Donna e le Torri, sono troppo preziosi per essere impiegati nei combattimenti in prima linea. Se la Donna è appostata in e5, può essere al riparo dai Pedoni - è la caratteristica essenziale delle case forti - ma rischia dei fastidi da parte delle Torri, Alfieri e Cavallo nemici.

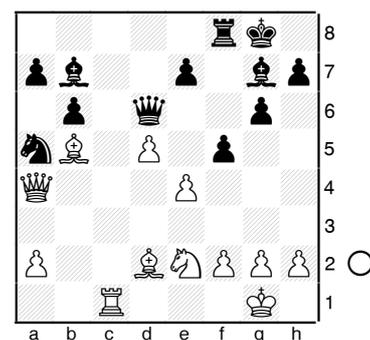
Questo argomento non è valido nel caso di un Cavallo, che soltanto un attacco di Pedoni può mettere in fuga. Una minaccia di Alfiere o di Cavallo può essere spiacevole, ma il peggio che può accadere è un cambio, e forse la perdita della casa forte, o la perdita di un tempo per ritirarne il pezzo pesante.

Alla luce di queste considerazioni, sembrerebbe che anche l'Alfiere sia un pezzo molto indicato per occupare una casa forte, ma esiste una considerazione che fa pendere la bilancia in favore del Cavallo: l'Alfiere può spesso coprire la stessa parte indipendentemente dalla distanza alla quale si trova dal suo obiettivo. Un Alfiere in b2 è efficace quanto in e5 per un attacco a g7; al contrario il Cavallo, che non è un pezzo a lunga gittata, è più conveniente per un posto di frontiera; tuttavia un Alfiere può svolgere un buon lavoro da un posto avanzato, come mostra l'esempio seguente, tratto dal Campionato dell'U.R.S.S. 1949.

SMYSLOV, V - FURMAN, S

Campionato dell'U.R.S.S. 1949

Diagramma 122.



L'ultima mossa del Nero è stata **17... f7-f5**; questa spinta presenta il serio inconveniente di abbandonare il controllo della casa e6; ma, minacciato di perdere un Pedone in a5, il Nero accetta un altro rischio, senza averne ponderato le gravi conseguenze.

18.Ab5-d7!

Il Bianco ha capito che e5 è una casa forte per lui, e che nelle attuali circostanze l'Alfiere è il pezzo meglio qualificato per occuparla, migliore anche dello stesso Cavallo, che avrebbe potuto altrettanto bene installarvi. Il seguito illustra eloquentemente l'attività dell'Alfiere sulla sua casa forte.

18... Dd6-e5 19.Ad2-c3!

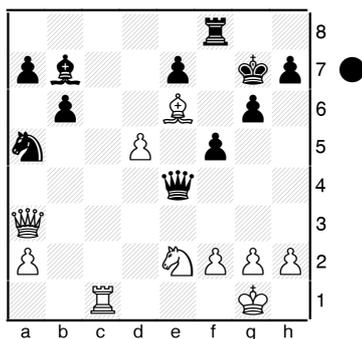
Il Bianco inizia ad eliminare l'Alfiere di Re nero, cosa che indebolisce ulteriormente l'arrocco ed aumenta al tempo stesso l'influenza di e6.

19... De5xe4 20.Ad7-e6+ Rg8-h8 21.Ac3xg7+ Rh8xg7

Il Bianco ha installato il suo Alfiere sulla casa forte, e ora si vede bene perché sarà difficile scacciarlo di lì: il Cavallo nero è a mille leghe, e l'Alfiere non può intervenire perché Torre e Alfiere bianchi controllano c8. La situazione sarebbe diversa se e6 fosse occupata da un Cavallo.

22.Da4-a3!

Diagramma 123.



Una mossa particolarmente forte, che mette bene in luce la potenza dell'Alfiere in e6. Il suo ruolo non è tanto di partecipare a una precisa operazione quanto di privare il Re di case di fuga - da cui dirette minacce di matto. Fra le altre cose, impedisce anche alla Torre nera di controllare la colonna aperta e. Dunque, anche qui il pezzo forte agisce su due lati, e le sue diagonali non possono essere per il momento ostruite. I soli pezzi che potrebbero agire (il Ca5 e l'Ab7) si trovano troppo lontani. Il Bianco minaccia ora **23.Dxe7+ Rh6 24.Dxf8**, e siccome da scacco ad ogni mossa, il Nero non ha mai il tempo di giocare **22... Axd5** oppure **22... Dxe2**.

22... De4-h4

Altre possibili risposte:

- 1) **22... Rf6 23.Dc3+ De5 24.Cd4!**
 - a) **24... Axd5 25.f4! De4 26.Cf3+ Rxe6 27.Cg5+ Rd7 28.Dc7+**, ecc.
 - b) **24... f4 25.Te1** seguita da **26.Cf3+**.
 - 2) **22... Te8 23.Db2+ Rh6 24.Tc3 Axd5 25.Th3+ Rg5 26.f4+ Rg4 27.Axd5 Dxd5 28.Dc3** e vince.
- 23.Tc1-c7 Rg7-h8**

Se il Nero gioca **23... Te8** per difendere il Pedone e l'immediata **24.d6** sarebbe debole per **24... De4**; ma dopo **24.g3 Df6 25.Cf4** seguita da **26.d6** costituisce una minaccia decisiva.

I pezzi neri sono praticamente «neutri» e rimangono quasi impotenti davanti all'attacco che si prepara.

24.Tc7xe7

Questa presa aggrava ulteriormente la situazione del Nero, poiché la diagonale b2-h8 non può venire abbandonata pena il matto.

Chi detta legge è sempre l'Alfiere.

24... Dh4-f6 25.Te7-c7

Per coprire un eventuale scacco sulla prima traversa.

25... Ab7-a6 26.Ce2-f4!

La posizione anchilosata delle forze nere consente l'assalto finale: la minaccia è **27.Cxg6+ hxg6 (27... Dxc6 28.Dxf8+)** **28.Dh3+** seguita dal matto.

26... Df6-a1+ 27.Tc7-c1 Dal-g7 28.Tc1-c3!

Rinnovando la minaccia **29.Cxg6+** (a **29... Dxc6** segue **30.Dxf8+** ed a **29... hxg6** segue **30.Th3+**).

28... Tf8-d8 29.Da3-b2!

Ora che la Donna in a3 non minaccia più nulla, essa trasferisce la sua attività sulla grande diagonale. Il Bianco minaccia ancora **30.Cxg6+** e se **30... Dxc6** segue **31.Tc7+** ecc.

29... Ca5-c4

Costa un Pedone, ma è l'unico modo per il Nero di prolungare la resistenza.

30.Cf4xg6+ Dg7xg6 31.Tc3xc4+ Dg6-g7 32.Db2xg7+ Rh8xg7 33.Tc4-c7+

Ed il Bianco vinse, in primo luogo per il Pedone in più, ma anche grazie alla potente posizione dell'Alfiere, che tuttavia è molto meno efficace in finale che come appoggio all'attacco durante il medio gioco.

VALUTAZIONE della posizione 123: *il Bianco, malgrado il Pedone in meno, è in vantaggio, perché ha potuto installare in e6 un Alfiere inamovibile, che sosterrà potentemente l'attacco contro il Re nero.*

PIANO: *attaccare e attaccare ancora; evitare soprattutto il cambio delle Donne, dopo il quale il Bianco, in svantaggio di un Pedone, potrebbe tutt'al più ottenere la patta grazie al suo potente Alfiere.*

Donna, Torre e Cavallo devono appoggiare l'azione dell'Alfiere, e vi riescono pienamente: il Re nero è continuamente minacciato da attacchi di matto, nei quali l'Alfiere immobile svolge il ruolo principale.

Il valore di una casa forte è proporzionale all'importanza delle case che essa permette di controllare, cioè essa ha in generale più valore sull'ala di Re che sull'altra ala. Bisogna aggiungere che la sua importanza aumenta con la sua vicinanza alle linee nemiche. È questo il motivo per il quale, nell'ultimo esempio, l'Alfiere in e6 ha assunto una tale importanza. Vi è uno strettissimo rapporto tra la sua forza e la collocazione dei Pedoni. Cosicché il precedente capitolo, che trattava dei Pedoni deboli, conduceva logicamente al nostro argomento attuale, le case forti.

Abbiamo visto un caso nel quale il potente Cavallo bianco in d4 riduceva al lumicino l'Alfiere nemico; un altro nel quale la Donna bianca dettava legge in ogni

direzione; infine vi è il caso in cui lo stesso Re occupa una casa forte, dominando da questa il campo di battaglia.

Abbiamo già affermato che in finale la casa forte può essere un posto eccellente per il Re. Per definizione, una delle condizioni perché una casa sia forte è che essa sia inattaccabile, di modo che il Re vi trovi un posto attivo e al tempo stesso sicuro.

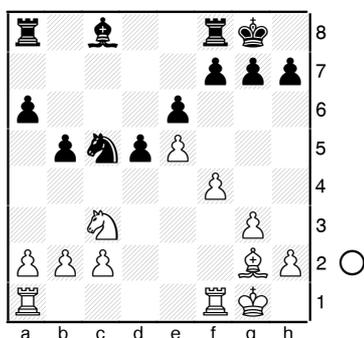
Il seguente esempio illustra bene questa affermazione.

TARRASCH – TEICHMANN

San Sebastian 1912.

1.e2-e4 e7-e6 2.d2-d4 d7-d5 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e4-e5 Cf6-d7 6.Ag5xe7 Dd8xe7 7.Dd1-d2 0-0 8.f2-f4 c7-c5 9.Cg1-f3 Cb8-c6 10.g2-g3 a7-a6 11.Af1-g2 b7-b5 12.0-0 c5xd4 13.Cf3xd4 Cc6xd4 14.Dd2xd4 De7-c5 15.Dd4xc5 Cd7xc5

Diagramma 124.



Lo «Handbuch» di Bilguer considera questa posizione favorevole al Bianco, e il lettore sarà indubbiamente d'accordo con esso. Il Bianco ha una casa forte in d4, sebbene si possa dubitare del suo valore alla fine della vittoria. d4 risponde a tutte le condizioni connesse alla natura delle case forti, ma la posizione del Nero è apparentemente così solida che ci si può giustamente chiedere come sarà possibile sfruttare il vantaggio che si trae normalmente da questo tipo di casa.

Lasciamo quindi parlare i fatti. Il seguito fu:

16.Cc3-e2

In viaggio per d4!

16... Ac8-d7 17.Ce2-d4 Ta8-c8

Il Nero ha il vantaggio dell'unica colonna aperta e tenta ovviamente di approfittarne. Notiamo che il potente Cavallo in d4 protegge il prezioso Pedone c2.

È chiaro che il Bianco giocherà prima o poi c2-c3 ma, stranamente, il Pedone vi sarà meno al sicuro che in c2, poiché il Nero potrà giocare, al momento opportuno, b5-b4. Per di più, il Bianco tiene di riserva la spinta b2-b3, che è più sicura fin tanto che il Pedone e si trova ancora sulla casa di partenza.

18.Rg1-f2!

Una mossa particolarmente forte; il Bianco prepara il cambio della guardia in d4. Il Re bianco occuperà momentaneamente e3, dove non lo attende nessun pericolo, e rieffettuerà l'occupazione di d4 secondo il suo tornaconto al momento buono.

18... Tc8-c7 19.Rf2-e3 Tf8-e8

Il Nero teme l'avanzata f4-f5 e la precede prendendo di mira il Pedone e5. Tuttavia il Bianco ha un altro piano.

20.Tf1-f2!

Lo scopo di questa mossa è di aprire all'Alfiere la casa d3 via f1.

20... Cc5-b7 21.Ag2-f1 Cb7-a5 22.b2-b3

Permettere al Nero di giocare Cc4 distruggerebbe completamente i piani del Bianco. Il cambio Axc4 sarebbe praticamente forzato e dopo dxc4 l'occupazione di d4 da parte del Cavallo diventerebbe aleatoria (cfr. la nota alla 17^a mossa del Nero).

22... h7-h6?

Un grave errore posizionale, che il Bianco sfrutta in modo acuto.

Abbiamo visto nel Capitolo V come sia facilitato l'attacco di un arrocco quando i Pedoni abbiano abbandonato la loro casa di partenza. Anche dopo il cambio delle Donne, quando non esiste più praticamente il rischio di un attacco di matto, può divenire molto importante per l'attaccante aggiungere alla pressione al centro la creazione di un secondo fronte mediante l'apertura di una colonna contro l'arrocco.

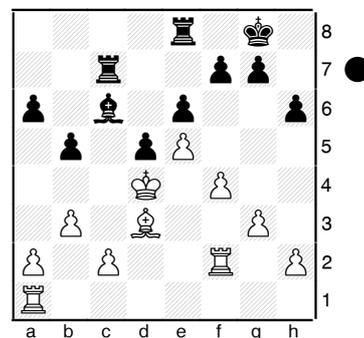
È esattamente l'occasione che il tratto del testo offre.

23.Af1-d3 Ca5-c6

Il Nero elimina il Cavallo, ma un pezzo ancora più potente va a prendere il suo posto.

24.Cd4xc6 Ad7xc6 25.Re3-d4!

Diagramma 125.



Sua Maestà avanza.

Si noterà che il Bianco aveva già provveduto a prendere tutte le misure preliminari: l'Ad3 protegge c2, ed anche il Pedone b3 fa la sua parte; controllando c4 aiuta il Re bianco a tenere la sua posizione dominante senza rischio di essere sloggiato.

25... Ac6-d7 26.g3-g4!

Verso l'apertura del secondo fronte. Per il momento la posizione del Re bianco non ha che un rapporto indiretto con la situazione, poiché:

- 1) La Torre c7 è bloccata sulla sua colonna per impedire l'intrusione del Re.
- 2) Il Nero ha interesse ad evitare ogni ampia liquidazione poiché la posizione ideale del Re forzerebbe la vittoria del Bianco nel finale.

26... Ad7-c8 27.h2-h4!

Ora c'è, una minaccia immediata con **28.g5 h5 29.g6!** ed il Nero perderebbe il suo Pedone h5 isolato.

27... g7-g6

La tipica formazione di difesa contro una marea di Pedoni. Questa mossa mira a conservare la posizione chiusa permettendo la replica h6-h5 a g4-g5, e g6-g5 a h4-h5. Nell'attuale posizione tale metodo perde la sua efficacia visto che il Bianco, avendo un Pedone in f4, può rispondere a g6-g5 con un cambio.

28.Ta1-h1

A **28.h5**, il Nero potrebbe rispondere **28... Rg7**; è il motivo per cui il Bianco ritarda la sua spinta.

28... Rg8-g7 29.h4-h5 Te8-h8 30.Tf2-h2 Ac8-d7 31.g4-g5!

Forza l'apertura della colonna h; la vittoria è praticamente un fatto compiuto.

31... h6xg5 32.f4xg5 g6xh5

Il Nero non ha più plausibili mosse d'attesa: **32... Ae8** è confutata da **33.hxg6 Txh2 34.gxf7!**, e dopo **32... Th7** il Bianco rinchiuderebbe la Torre nera con **33.h6+**. **32... Tcc8** era forse la mossa migliore.

33.Th2xh5 Th8xh5 34.Th1xh5 Rg7-f8 35.Th5-h8+ Rf8-e7 36.g5-g6?

La vittoria era più rapida con **36.Ta8 Ac8 37.a4 bxa4 38.bxa4 Tc6 39.Ta7+ Re8 40.a5** ed il Nero praticamente non ha più mosse.

36... f7xg6 37.Ad3xg6 b5-b4?

Esponde il Pedone a6 e facilita il compito del Bianco.

38.Th8-h7+ Re7-d8 39.Ag6-d3 Tc7-c3 40.a2-a3 a6-a5 41.Th7-h8+ Rd8-e7 42.Th8-a8

Il Nero abbandona.

Un finale istruttivo, che ci permette di trarre qualche conclusione supplementare.

La nostra VALUTAZIONE deve condurci dalla posizione del diagramma 124 a quella del diagramma 125. *Nella prima, è il Cavallo che controlla totalmente d4; nella seconda, se ne è incaricato il Re; si deve osservare che esso è perfettamente al riparo da scacchi e non può quindi essere scacciato dalla sua posizione dominante.*

Il PIANO è doppio:

a) *L'occupazione senza rischi di d4, innanzitutto con un Cavallo, poi con il Re (le mosse da rilevare sono 18.Rf2!, 20.Tf2! e 22.b3!).*

b) *La formazione di un secondo fronte, che sfrutti il vantaggio territoriale del Bianco sull'ala di Re. Per eseguire questa parte del piano, è necessario spingere i Pedoni su quest'ala per aprire una colonna, cosa che crea le condizioni per permettere una liquidazione. Dopodiché, il Re potrà svolgere una parte efficace d'esecuzione di questo piano è stata grandemente facilitata dalla mossa 22... h6? del Nero; senza tale indebolimento, il Bianco avrebbe dovuto prepararne la realizzazione tramite la spinta f2-f4-f5).*

Non bisogna tuttavia prendere l'espressione «case forti» in senso troppo stretto, anche quando vengono esaudite le tre condizioni essenziali enumerate all'inizio del capitolo; dobbiamo in particolare guardarci dalle minacce dei Pedoni avversari. Bisogna tener conto di sfumature come «case semplicemente di difficile accesso per il nemico» o «case accessibili soltanto in circostanze speciali e difficili da realizzare».

Ecco un esempio semplice, che mostra una situazione frequente:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Aa4 Cf6 5.0-0 Ae7 6.Te1 b5 7.Ab3 d6 8.c3 0-0 9.h3 Ca5 10.Ac2 c5 11.d4, Dc7.

Una vecchia conoscenza, la difesa chiusa della Partita Spagnola.

12.d4xe5 d6xe5

Variante di cambio.

13.Dd1-e2 Ac8-e6 14.Ac1-g5?

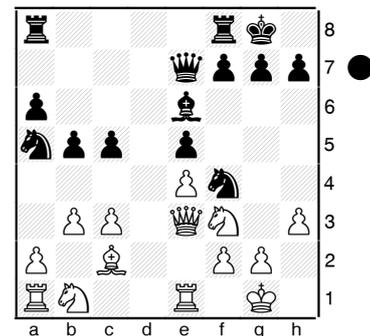
Mossa debole, come si vedrà ben presto.

14... Cf6-h5! 15.Ag5xe7 Ch5-f4! 16.De2-e3

E non **16.Df1** che perderebbe maggiore materiale dopo **16... Ac4.**

16... Dc7xe7 17.b2-b3

Diagramma 126.



Per impedire **17... Cc4**. Dopo **17.Cxe5**, il Nero giocherebbe **17... Dg5 18.Cg4 Axc4 19.hxc4 Dxc4** con vantaggio al Nero.

Esaminiamo la posizione del Cavallo nero in f1. La casa non è propriamente una casa forte, poiché il Cavallo può venire attaccato da g2-g3. Ma questa mossa è per il momento impossibile, a causa della risposta Cxh3+. Ci vorranno molta riflessione e molti preparativi prima che g2-g3 sia possibile, e possiamo con piena cognizione di causa definire f4 una casa forte per il Nero.

Come si è giunti a questo punto? Prima di tutto a causa della spinta h2-h3, poi per il cambio dell'Alfiere di Donna bianco (**14.Ag5?** e **15.Axe7**).

È importante esaminare la situazione da questa angolazione. Nelle partite del Pedone di Re, la normale formazione dei Pedoni è: e4, f2, g2 ed h2, e simmetricamente per il Nero e5, f7, g7 ed h7. Qui h2-h3 non crea esattamente una debolezza in f4, ma implica una certa vulnerabilità che può talvolta causare dei fastidi; qui la presenza in c1 dell'Alfiere di Donna bianco può giocare un ruolo importante.

Notiamo comunque che la casa d5 costituisce virtualmente una debolezza nella posizione del Nero, ma senza grande importanza visto che il Bianco non potrà installarvi subito dei pezzi.

Ecco ancora qualche mossa di questa analisi:

17... De7-f6

Minaccia, tra l'altro, **18... Axc3! 19.gxc3? Dg6+** ecc.

18. Rg1-h2 Ta8-d8

18... Dg6 è confutata da **19.Ch4 Dg5 20.Dg3.**

19.Cb1-d2

A **19.Dxc5**, il Nero potrebbe rispondere con **19... Cxh3**

20.Dxe5 Dh6.

19... Df6-h6!

Minacciando **20... Axx3**, ecc.

20.Cf3-g1 Dh6-g5 21.g2-g3 Cf4xh3!

Ed il Nero ha guadagnato un Pedone (**22.Cxx3? Dxe3 23.Txe3 Txd2**).

In questo esempio, f4 ha svolto il ruolo di casa forte per il Nero, ed ha fatto la parte del leone nell'attacco sull'arrocco bianco.

Riassumiamo ora questo esempio nel solito modo: VALUTAZIONE (della posizione 126): *il Nero sta molto meglio, poiché il suo Cf4 è per il momento inamovibile e può quindi essere considerato come un Cavallo forte.*

PIANO: *il Nero deve trarre profitto il più rapidamente possibile dalla posizione del Cf4 con un attacco generale sull'arrocco. Soprattutto egli non deve aspettare che il Bianco abbia consolidato la sua posizione con Rh2, Cg1 e g2-g3, poiché in quel momento f4 non sarebbe più una casa forte per lui.*

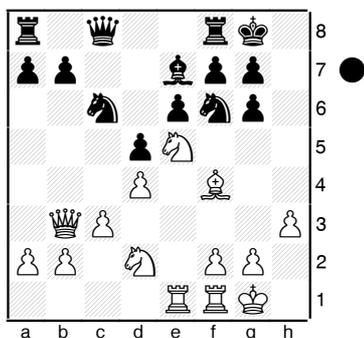
Ecco un altro esempio nel quale il concetto di casa forte viene ancora ampliato.

MILNER BARRY - ZNOSKO BOROVSKY

Tenby 1928.

1.e2-e4 c7-c6 2.d2-d4 d7-d5 3.e4xd5 c6xd5 4.Af1-d3 Cb8-c6 5.c2-c3 Cg8-f6 6.Ac1-f4 Ac8-g4 7.Cg1-f3 e7-e6 8.Dd1-b3 Dd8-c8 9.Cb1-d2 Af8-e7 10.0-0 0-0 11.h2-h3 Ag4-h5 12.Ta1-e1 Ah5-g6 13.Ad3xg6 h7xg6 14.Cf3-e5

Diagramma 127.



La teoria afferma a questo punto la superiorità del Bianco. Vi sono effettivamente molti elementi in suo favore: il principale è il suo controllo di e5. Tuttavia questa casa non è propriamente «forte», in quanto il Pedone f nero può riprenderne il controllo in qualunque momento. Tuttavia la mossa **17.f6**, se scaccia il Cavallo dal suo posto in e5, costituisce comunque un indebolimento del Pedone e6, ed il rimedio potrebbe risultare peggiore del male.

La posizione del diagramma 127 mostra caratteristiche comuni a tutto un gruppo di posizioni, nelle quali la parte importante è svolta da una colonna semi-aperta (Capitolo IX), e nelle quali la casa più lontana è occupata da un pezzo leggero destinato ad accrescere la

pressione sulla posizione nemica. Il Bianco controlla la colonna semi-aperta e ed il Nero la colonna semi-aperta e. Per trarne profitto il Nero dovrebbe quindi installare un Cavallo in c4. Ma questa casa è controllata dai due Cavallo bianchi; ciò che conta di più, quand'anche il Nero riuscisse ad occuparla, essa non equivarrebbe all'occupazione di e5 da parte del Bianco, casa più centrale e più prossima all'arrocco nemico.

Il seguito fu:

14... Cf6-d7

Prende di mira e5, ma ha l'inconveniente di indebolire l'ala di Re.

15. Cd2-f3

Rinforzando e5.

15... Cc6xe5 16.Cf3xe5

La presa con il Pedone toglierebbe alla casa il suo significato strategico.

16... Cd7xe5 17.Af4xe5

Il Bianco ha conservato la sua superiorità. È vero che un Alfiere ha preso il posto di un Cavallo, ma, come il seguito mostrerà, non si tratta di un indebolimento, e l'Alfiere si dimostrerà, su questa casa, attivo almeno quanto il Cavallo.

17... Dc8-c6

Dopo **17... f6 18.Ah2**, il Pedone e6 era votato ad una rapida fine.

18.Te1-e3!

La formula ben nota: gli altri pezzi bianchi devono appoggiare l'azione dell'Alfiere.

18... b7-b5

Un tentativo di diversione sull'ala di Donna, ma che arriva troppo tardi per alleggerire la situazione.

19.Db3-d1!

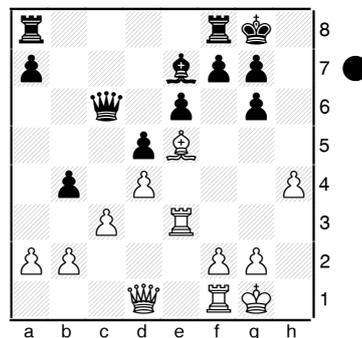
Raggruppamento, sempre con l'idea di approfittare al massimo della forte posizione dell'Ae5.

19... b5-b4

E la logica continuazione, ma una mossa difensiva nera come **19... Ad6** sarebbe stata migliore.

20.h3-h4!

Diagramma 128.



Con il preciso intento di eliminare il Pedone g6 mediante h4-h5, dopodiché l'arrocco nero sarebbe vulnerabile di fronte all'assalto concentrato dei pezzi bianchi.

20... b4xc3?

Dopo questo infelice cambio, niente più fermerà l'attacco bianco. Senza dubbio era indispensabile qui

20... f6.

21. Te3xc3 Dc6-b6

A questo punto era migliore 21... De8.

22. h4-h5! g6-g5

Oppure 22... f6 23. hxg6 fxe5 24. Dh5 seguita dal matto in poche mosse.

23. h5-h6!!

Il migliore aiuto che si possa dare all'Alfiere.

23... f7-f6

Troppo tardi! Ma anche altre mosse perdevano: 23... g6 24. h7+ oppure 23... gxh6 24. Dh5, o ancora 23... Af6 24. hxg7 Rxg7 25. Dh5! (dopo 24... Axc7 25. Axc7 Rxg7 26. Dh5 f6 27. Tfc1 Tf7 28. Th3 vince).

24. Ddl-h5! Ae7-d8

La «pointe» della combinazione bianca è che dopo 24... fxe5 25. Dg6 Af6 l'invasione delle Torri con 26. Tfc1 è decisiva, e che nulla potrà impedire 27. Tc7.

25. Dh5-g6 Db6-b7 26. Tc3-c7!

Il Nero abbandona.

Anche minacciato di morte, l'Alfiere bianco contribuisce a sferrare il colpo fatale al nemico.

VALUTAZIONE della posizione 127: *il Bianco sta meglio a causa della sua casa forte in e5 e della sua maggior libertà di movimenti sull'ala di Re.*

PIANO: *appoggiare l'azione del pezzo piazzato in e5 (Alfiere o Cavallo) portando i pezzi pesanti sull'ala di Re.*

Il successo di tale operazione è stato molto facilitato dal raddoppiamento del Pedone g, cosa che illustra una volta di più un caso di debolezza nell'arrocco (cfr. Capitolo V).

Terminiamo questo capitolo con alcune varianti d'apertura molto in voga oggi, e nelle quali la casa forte ha una parte preponderante.

PARTITA SPAGNOLA (difesa chiusa) (cfr. il penultimo esempio).

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 Cf6 5. 0-0 Ae7 6. Te1 b5 7. Ab3 d6 8. c3 0-0 9. h3 Ca5 10. Ac2 c5 11. d4 Dc7 12. Cbd2 Cc6 13. dxc5 dxc5 14. Cf1 Ae6 15. Ce3, Tad8 16. De2.

d5 è una casa forte che prima o poi deve cadere in mano al Bianco dopo gli appropriati preparativi, oppure anche attraverso combinazioni come questa: 16... Ch5? 17. Cd5! Axd5 18. exd5 Txd5 19. Axc7+ Rxc7 20. De4+, ecc.

DIFESA SICILIANA, Variante Boleslavskij.

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 d6 6. Ae2 e5.

Contrariamente ai principi riconosciuti, il Nero indebolisce contemporaneamente il Pedone d6 e la casa d5, ma in compenso ha libertà d'azione per i suoi pezzi, cosa che, inoltre, gli consente spesso la spinta d6-d5, eliminando in un sol colpo debolezza del Pedone e debolezza di casa; ad esempio:

7. Cb3 Ae7 8. 0-0 0-0 9. f4 a5 10. a4 Cb4 11. Rh1 Ae6 12. f5 Axb3 13. cxb3 d5, con gioco soddisfacente per il Nero. Tuttavia è necessario che egli giochi con prudenza. Così, dopo 7. Cf3 (invece di 7. Cb3) se insiste a gio-

care 7... Ae7? il seguito è: 8. Ag5 0-0 9. Dd2 Ae6 10. Tad1 Da5 11. 0-0 a6? 12. Axf6 Axf6 13. Cd5 Axd5 14. Dxa5 Cxa5 15. Txd5 guadagnando il Pedone d6. In questa variante ed altre analoghe, il Bianco deve impegnarsi ad impedire la spinta d6-d5, che forza il cambio dei Pedoni e fa scomparire le debolezze del gioco nero.

DIFESA FRANCESE, Variante Tarrasch.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Cd2 c5 4. exd5 exd5 5. Ab5+ Ad7 6. De2+ De7 7. Axd7+ Cxd7 8. dxc5 Cxc5 9. Cb3 Dxe2+ 10. Cxe2 Cxb3 11. axb3 Ac5 12. Ad2 Ce7 13. Ac3 e il Bianco controlla la casa forte d4.

EST INDIANA, Variante slava.

1. d4 Cf6 2. c4 g6 3. g3 Ag7 4. Ag2 d6 5. Cf3 0-0 6. Cc3 Cd7 0-0 e5 8. e4.

Dopo 8. d5, il Nero giocherebbe a5 (impedendo b4) dopodiché il Nero si è creato una casa forte in c5.

8... exd4 9. Cxd4 Te8 10. h3 Cc5 11. Te1 a5.

L'ultima mossa rinforza la posizione del Cavallo nero; ma anche senza questa mossa, questo Cavallo potrebbe essere definito forte poiché 12. b4 avrebbe per il Bianco lo svantaggio di aprire all'Alfiere nero la grande diagonale nera (dopo la partenza del Pedone b2 essa, non è occupata che da pezzi).

NIMZO-INDIANA, Variante Sàmisch.

1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cc3 Ab4 4. e3 0-0 5. a3 Axc3+ 6. bxc3 d6 7. Ad3 e5 8. Ce2 b6 9. Cg3 Cc6 10. Ab2 Aa6 11. e4 De8 12. De2 Ca5.

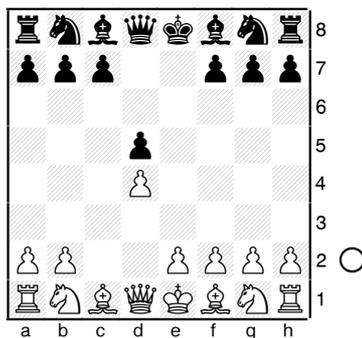
Il Cavallo di Donna del Nero è ora installato su di una casa forte, su colonna laterale, è vero, ma molto efficace, perché da qui esercita una pressione su c4 (con la minaccia immediata 13... Da4 che guadagna il Pedone c). Inoltre il Cavallo può, al momento buono, saltare in b3. Dopo 13. a4 (impedisce Da4), il Nero con 13... De6 forza la spinta 14. d5 guadagnando ancora una casa forte in c5; il Cavallo potrà egualmente accedervi via b7 o via b3 (guadagnando un tempo attaccando la Torre).

IX. - COLONNE APERTE.

Quando i più forti giocatori d'oggi - in particolare Botvinnik e Reshevsky - dopo **1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.c4xd5 e6xd5**, se ne deve dedurre che la concezione di gioco posizionale si è evoluta da trent'anni a questa parte (*Si tenga, sempre presente l'epoca in cui Euwe scrisse queste cose N.d.R.*).

Vi è una importante considerazione che grava contro il cambio **3.c4xd5**: questa presa apre la diagonale all'Alfiere di Donna nero, e lo sviluppo di tale Alfiere, punto delicato di tante varianti della difesa Ortodossa del gambetto di Donna, cessa di costituire un problema.

Diagramma 129.



A ciò, si può replicare che il Bianco cambia il suo Pedone e con un Pedone centrale, cosa che gli procura una maggioranza di Pedoni al centro (d ed e contro il solo Pedone d); ma non bisogna dimenticare che il centro, nel senso più ampio del termine, comprende anche i Pedoni c ed f; si deve quindi concludere che sia prima che dopo il cambio, i rispettivi centri sono pressappoco equivalenti.

Ma se i cambi al centro non offrono compenso al Bianco per aver permesso al Nero di risolvere il suo problema essenziale, lo sviluppo dell'Alfiere di Donna, qual è la risposta a questo enigma? È nell'apertura della colonna e mediante l'inatteso cambio c4.

Bene, il Bianco ha la colonna c aperta, ma il Nero ha la colonna e. Quale è la più importante? Naturalmente supponiamo che sia la colonna e, altrimenti, perché Botvinnik adotterebbe questa variante di cambio? Non potremmo spiegarcelo chiaramente prima di aver visto la continuazione della partita dalla posizione del diagramma 129 fino al momento in cui le colonne aperte iniziano a svolgere la loro parte.

Tra una considerevole quantità di partite, ne abbiamo scelta una nella quale questo aspetto ha un'importanza particolarmente evidente, al punto che dopo molti cambi le altre caratteristiche perdono la loro importanza o addirittura semplicemente scompaiono.

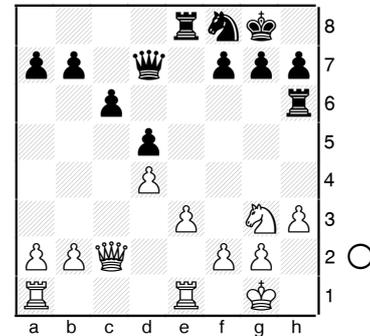
Non tenendo conto di alcune inversioni di mosse, la partita si iniziò come segue:

FLOHR - EUWE.

1^a partita del match, Amsterdam 1932.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.c4xd5 e6xd5 4.Cb1-c3 Cg8-f6 5.Ac1-g5 Af8-e7 6.e2-e3 c7-c6 7.Af1-d3 Cb8-d7 8.Cg1-f3 0-0 9.Dd1-c2 Tf8-e8 10.0-0 Cd7-f8 11.Cf3-e5 Cf6-g4 12.Ag5xe7 Dd8xe7 13.Ce5xg4 Ac8xg4 14.Tf1-e1 Ta8-d8 15.Cc3-e2 Td8-d6 16.Ce2-g3 Td6-h6 17.Ad3-f5 De7-g5 18.Af5xg4 Dg5xg4 19.h2-h3 Dg4-d7

Diagramma 130.



La formazione di Pedoni è, in questo caso, simile a quella della posizione 129, grosso modo. Il Bianco ha la colonna aperta c ed il Nero la colonna aperta e. Per essere più precisi, siccome la colonna c è ostruita dal Pedone nero c6 e la colonna e dal Pedone bianco e3, diciamo che queste due colonne sono semi-aperte. Queste posizioni comportano determinate possibilità, che saranno chiaramente illustrate dalla continuazione della partita.

20.b2-b4!

Per far seguire più tardi b5, che causerà forzatamente un indebolimento sull'ala di Donna nera. Questa spinta di Pedone ha il nome caratteristico di attacco di minoranza (due Pedoni contro tre).

20... Cf8-e6 21.Ta1-b1 Ce6-c7 22.a2-a4 a7-a6

La posta della lotta è chiarissima: il Bianco tenta di spingere b4 in b5, ed il Nero tenta di impedirglielo.

Per il momento, le possibilità sono pressappoco equivalenti. Ma questa condizione di equilibrio favorisce sempre l'attaccante, che può dirigere a piacere le sue forze sull'obbiettivo di sua scelta, mentre i pezzi dell'altro sono più o meno immobilizzati.

23.Cg3-f1

Il Bianco trasferisce il suo Cavallo sull'altra ala, non senza qualche minaccia alle disorganizzate Torri nere.

23... Te8-e7 24.Cf1-h2

Minacciando Cg4, poi Ce5.

24... Th6-e6

Per poter giocare f6 senza interrompere la comunicazione tra le Torri.

25.Ch2-f3 f7-f6 26.Cf3-d2 Te7-e8 27.Cd2-b3 Te6-e7 28.Cb3-c5 Dd7-c8

Il Cavallo bianco è arrivato a destinazione, ma, per il momento, non può fare granché.

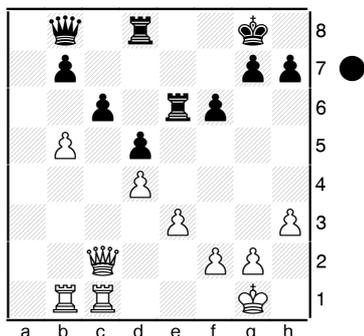
29.Te1-c1 Te8-d8 30.Cc5-d3 Dc8-b8 31.Cd3-f4 Cc7-e6

Il che significa che il Nero abbandona la lotta per b5. Non era una necessità immediata, ma se si considera

che il Bianco, nel suo continuo spostamento di pezzi, ha migliorato la sua posizione, non ci si può stupire se il Nero non tiene affatto a proseguire in tal senso.

32.Cf4xe6 Te7xe6 33.b4-b5! a6xb5 34.a4xb5

Diagramma 131.



La posizione-chiave di ogni attacco su di una colonna semi-aperta.

Tutto quello che il Nero ora può fare è scegliere tra:

a) **34... c6xb5**, cosa che lo lascerebbe con due Pedoni deboli in b7 e d5.

b) Lasciar correre, cosa che lo lascerebbe con un solo Pedone debole in c6.

34... c6xb5?

Egli ha scelto, quindi, per i due Pedoni deboli, cosa che potrebbe, in alcuni casi, portare dei compensi, ma certamente non in questo caso. Con **34... Dd6 35.bxc6 bxc6**, il Nero avrebbe avuto, complessivamente, con la parità di materiale, buone possibilità di patta.

35.Tb1xb5 b7-b6

35...Tc6 36.Dxc6! bxc6 37.Txb8 significherebbe per il Nero fare un puro e semplice omaggio di un Pedone.

36.Dc2-b3!

Ormai tutte le mosse sono forzate.

I due Pedoni isolati sono minacciati, e l'uno o l'altro sarà ben presto perduto.

36... Db8-d6

Oppure **36... Db7 37.Tcc5 Td6 38.e4 Rf8 39.e5!** e le Torri nere devono abbandonare uno dei due Pedoni.

37.Tc1-b1

È il Pedone b6 che deve cadere.

37... Td7 38.Txb6 Dxb6 39.Dxb6 Txb6 40.Txb6 Rf7 41.Rh2 Re7 42.Rg3 Ta7 43.Rf4 g6 44.g4 Ta2 45.Tb7+ Re6 46.Rg3 1-0

Questo semplice esempio illustra bene le basi della strategia per le colonne semi-aperte. Il Bianco, dopo lunghe, ma, dopo tutto, semplici manovre, ha forzato la spinta b2-b4-b5 e costretto il Nero a indebolimenti che hanno reso inevitabile la perdita di un Pedone.

Il lettore forse si chiederà perché il Nero non ha per parte sua utilizzato nello stesso modo la sua colonna semi-aperta, con l'avanzata f7-f5-f4. Dipende dal fatto che l'insieme della posizione non è favorevole a tale manovra. Spesso dispiace effettuare la spinta f7-f5; per di più, dopo questa spinta, può divenire indispensabile giocare anche g7-g5, continuazione logica nella strategia delle colonne semi-aperte con tutti i rischi che l'indebolimento dell'arrocco comporta.

L'attacco di minoranza è generalmente più efficace sull'ala di Donna che sull'ala di Re; cosicché, anche quando il Nero può effettuare la spinta f7-f5-f4 senza troppi fastidi, sia il Bianco che il Nero devono pesare attentamente tutte le possibilità, come il lettore potrà vedere dall'esempio che segue.

Prima di tutto, secondo la nostra abitudine, tiriamo le conclusioni che si traggono dal diagramma 130.

VALUTAZIONE: *il Bianco è in vantaggio, poiché la colonna semi-aperta e è più importante della colonna semi-aperta e.*

PIANO: *avanzata sull'ala di Donna (a4 e b4), installazione dei pezzi sulle colonne b e e, di preferenza la Torre di Donna in b1, la Torre di Re in c1 e la Donna in c2; per giunta, è spesso importante occupare la casa più avanzata della colonna semi-aperta (qui c5) con un Cavallo (cfr. Capitolo VII, diagramma 117).*

Quest'esempio privo di complessità darà forse l'impressione che la colonna semi-aperta sia il marchio distintivo per eccellenza, che annuncia la vittoria in ogni circostanza.

Ma le cose non sono così semplici; ce se ne accorge in questo esempio quando si osserva la situazione più profondamente. Durante la partita, tra la 10^a e la 20^a mossa, constatiamo che il Bianco deve manovrare con estrema precisione per evitare i pericoli che minacciano il suo arrocco. Questi pericoli derivano dalla maggior libertà del Nero sull'ala di Re, libertà che gli permette manovre del tipo Ta8-d8-d6-h6. Se ne ha una nuova dimostrazione in un esempio complementare (Gambetto di Donna, variante di cambio).

FLOHR - KERES.

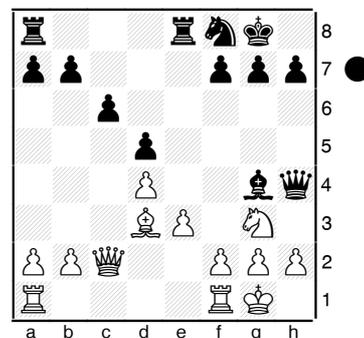
Semmering 1937.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.Ac1-g5 Cb8-d7 5.e2-e3 c7-c6 6.c4xd5 e6xd5 7.Af1-d3 Af8-e7 8.Dd1-c2 0-0 9.Cg1-f3 Tf8-e8 10.0-0 Cd7-f8 11.Cf3-e5 Cf6-g4 12.Ag5xe7 Dd8xe7 13.Ce5xg4 Ac8xg4

Le prime 13 mosse sono identiche a quelle della precedente partita, FLOHR-EUWE.

14.Cc3-e2 De7-h4 15.Ce2-g3

Diagramma 132.



Fine fa notare a questo punto, nella sua opera dedicata alla teoria delle aperture, che è difficile bloccare l'avanzata dei Pedoni bianchi sull'ala di Donna. Studiamo il seguito:

15... Ta8-d8 16.b2-b4 Td8-d6 17.Tf1-e1 Td6-h6

Il contrattacco tipico.

18.Cg3-f1 Cf8-e6 19.b4-b5

Dato il minaccioso atteggiamento del Nero sull'ala di Re, il Bianco non ha il tempo di preparare con comodo la sua campagna.

19... Ag4-f3!?

Un sacrificio molto pericoloso e aggressivo, il cui immediato successo non è impedito che da una acutissima difesa del Bianco.

20.g2xf3 Ce6-g5 21.Ad3-f5!

La difesa di f3 era impossibile, sia che il Bianco giochi **21.Ae2**, a causa di **21... Ch3+**, sia **21.De2** a causa di **21... Dh3** seguita da **22... Cxf3+**. Il tratto del testo, difendendo la casa h3, mira a parare la minaccia di matto **21... Cxf3+ 22.Rg2 Dh3+ 23.Rh1 Dxd2+ 24.Cxh2 Txh2** matto.

21... Cg5xf3+ 22.Rg1-g2 Dh4-h5

Dopo **22... Cxh2 23.Cxh2 Dxd2+ 24.Rf1** l'attacco del Nero si spegne. Dopo il tratto del testo il Nero minaccia **23... Ch4+** riprendendo il pezzo, o anche direttamente **23... Dxf5**.

23.Cf1-g3! Cf3xe1+ 24.Ta1xe1 Dh5xh2+ 25. Rg2-f3 Dh2-h4

L'attacco del Nero è respinto; il materiale da una parte e dall'altra è praticamente equivalente (Torre e due Pedoni contro due pezzi minori).

26.Te1-h1 Dh4-f6 27.Th1xh6 g7xh6 28.b5xc6 b7xc6 29.Rf3-g2 Te8-b8 30.Af5xh7+ Rg8-h8 31.Ah7-d3 Tb8-g8 32.Dc2-d1 Df6-g5 33.Dd1-f3 Rh8-g7 34.Rg2-f1 Rg7-f8 35.Ad3-f5 Rf8-e7 36.Af5-c2 Dg5-f6 37.Cg3-f5+ Re7-d7 38.Df3-h3 Rd7-c7 39.Dh3-h2+ Rc7-b6 40.Rf1-e2 Tg8-h8 41.Dh2-h5 Df6-g6 42.Dh5xg6 f7xg6 43.Cf5-e7 g6-g5 44.Ce7-g6 Th8-b8 45.Re2-f3 c6-c5 46.Cg6-e5 Tb8-d8 47.d4xc5+ Rb6xc5 48.Ac2-b3 Td8-e8 49.Ce5-d3+ Rc5-d6 50.Cd3-b4 a7-a5 51.Cb4-c2 Te8-f8+ 52.Rf3-g2 Tf8-a8 53.Cc2-d4 a5-a4 54.Ab3-d1 Rd6-c5 55.a2-a3 Rc5-c4 56.Cd4-c6 Rc4-c3 57.Ad1-f3 ½-½

Sebbene questa partita sia terminata patta, il suo svolgimento dimostra a dovere che l'attacco del Nero non si può prendere alla leggera e, esaminando la posizione 132, si giunge a questa conclusione: il Bianco è in vantaggio sull'ala di Donna ed il Nero sull'ala di Re.

VALUTAZIONE: è impossibile dire chi ha l'iniziativa allo stato attuale delle cose. Accontentiamoci di notare che l'attacco del Bianco ha possibilità di essere più duraturo, e quello del Nero più violento.

PIANO DEL BIANCO: attacco sull'ala di Donna mediante la spinta classica b2-b4-b5, combinata con una strettissima difensiva sull'ala di Re; sorvegliarvi la superiorità numerica del Nero conservando sempre in zona dei pezzi minori.

PIANO DEL NERO: attaccare l'arrocco nemico ad ogni costo. La difesa dell'ala di Donna non è possibile se non portandovi i pezzi neri, vale a dire se l'attacco nero ha dovuto essere abbandonato. Una volta che il Pedone bianco sia giunto in b5, il Nero non deve prenderlo a nessun costo. Gli è più facile difendere lateralmente c6 che b7 o d5.

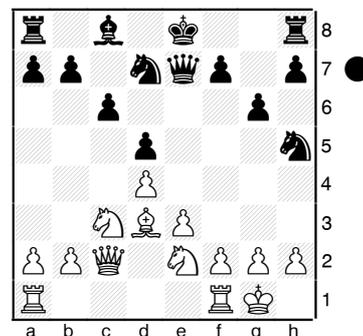
Passiamo ora a dare un altro esempio nel quale il Nero trae profitto dalla sua colonna semiaperta.

BOUWMEESTER - EUWE

Amsterdam 1950.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.Ac1-g5 Cb8-d7 5.c4xd5 e6xd5 6.e2-e3 c7-c6 7.Af1-d3 Af8-e7 8.Dd1-c2 Cf6-h5 9.Ag5xe7 Dd8xe7 10.Cg1-e2 g7-g6 11.0-0

Diagramma 133.



La situazione qui differisce da quella degli esempi precedenti per la presenza del Pedone nero in g6, che, senza impedire completamente un attacco sull'arrocco bianco, lo rende molto più difficile da eseguirsi.

Il Nero si lancia quindi su di un'altra pista.

11... f7-f5

L'attacco di minoranza sull'ala di Re.

12.Ta1-b1

Il Bianco prepara l'attacco classico sull'ala di Donna. Si può notare che **12.a3** perderebbe un tempo (in questa partita il Pedone va in a4 in uria sola mossa; vedere la 14ª mossa). Inoltre il Bianco non ha giocato la tematica Ta1-c1. Come, abbiamo già detto, in questa variante il posto giusto per questa Torre è b1.

12... 0-0 13.b2-b4 a7-a6

Il Nero non gioca per impedire l'avanzata del Bianco, ma piuttosto per introdurre nella battaglia il Pedone a ed assicurarsi tramite dei cambi che il suo Pedone a non resti debole.

14.a2-a4 f5-f4!

Il contrattacco.

15.Ce2xf4 Ch5xf4 16.e3xf4 Tf8xf4 17.Cc3-e2 Tf4-f6

Ecco il risultato raggiunto dall'azione del Nero: apertura della colonna f e soprattutto indebolimento del Pedone d4.

18.b4-b5 a6xb5 19.a4xb5 Cd7-f8

Seguendo il principio che un solo Pedone debole procura meno fastidi di due.

20.b5xc6 b7xc6

In questa posizione le chances sono pressappoco equivalenti: il Pedone d4 è debole almeno quanto il Pedone c6, e l'esempio mostra una volta di più il contro-gioco dell'attaccato: attacco di minoranza sulla colonna e contro attacco di minoranza sulla colonna e. Ma, come abbiamo già detto, quello della colonna e è forzatamente meno efficace di quello della colonna e, poiché il Pedone f del Bianco non sarà isolato come il Pedone b

nero che, dopo c6xb5, resterà fondamentalmente debole.

21.Tb1-b6 Ac8-d7 22.Tf1-b1 Tf6-f7 23.Dc2-d2 De7-h4 24.f2-f3 Cf8-e6 25.Dd2-e3 Tf7-e7 26.Tb6-b8+ Ta8xb8 27.Tb1xb8+ Rg8-f7 28.De3-f2 Dh4-h6 29.f3-f4 Ce6-g7 30.Ad3-c2 Ad7-f5 31.Ac2xf5 Cg7xf5 32.h2-h3 Cf5-d6 33.Df2-f3 Dh6-h4 34.Tb8-b1 Cd6-b5 35.Tb1-d1 Dh4-f6 36.Td1-d2 Te7-e4 37.Df3-f2 h7-h5 38.Td2-d3 Rf7-g7 39.Td3-d2 Cb5-d6 40.Td2-d3 h5-h4 41.Td3-c3 Cd6-f5 42.Rg1-h2 Df6-e6 43.Tc3-c2 Te4-e3 44.Ce2-g1 Cf5xd4 45.Tc2-a2 g6-g5 46.Ta2-a7+ Rg7-g6 47.Df2-b2 De6-f6 48.Db2-b7 Df6xf4+ 49.Rh2-h1 Df4-f8 50.Db7-h7+ Rg6-f6 51.Ta7-a1 Te3-e4 52.Ta1-f1+ Te4-f4 53.Tf1xf4+ g5xf4 54.Dh7xh4+ Rf6-e5 55.Dh4-e1+ Re5-f5 56.De1-d1 Df8-f6 57.Dd1-h5+ Rf5-e6 58.Dh5-e8+ Re6-d6 59.De8-b8+ Rd6-d7 60.Db8-b7+ Rd7-d6 61.Db7-b8+ Rd6-d7 62.Db8-b7+ Rd7-e8 63.Db7-c8+ Re8-f7 64.Dc8-d7+ Rf7-g6 65.Dd7-g4+ Rg6-h6 66.Dg4-d1 c6-c5 67.Dd1-c1 c5-c4 68.Dc1-b2 Df6-e5 69.Db2-b6+ Rh6-h5 70.Db6-c5 f4-f3 71.g2xf3 Cd4-f5 72.Dc5-c8 Rh5-h4 73.Dc8-g8 Cf5-g3+ 0-1

Abbiamo avuto più d'una volta l'occasione di stabilire che la difesa pura e semplice è non solo più difficile ma anche meno efficace della difesa attiva. Ogni volta che il Nero si attiene alla difensiva totale nel Gambetto di Donna, fin dall'apertura egli ne viene costretto ad un'unica linea d'azione. Sebbene sia possibile come principio ritornare ad una difesa attiva, l'accumulo delle difficoltà comporta praticamente il fallimento di tale tentativo.

Ecco due recenti esempi che illustrano questo punto:

VAN DEN BERG – KRAMER

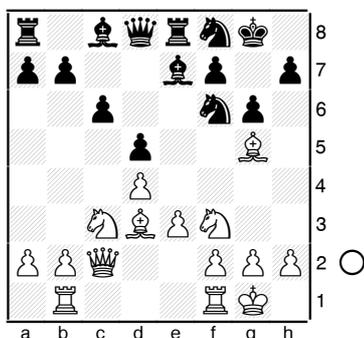
Amsterdam 1950.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 d7-d5 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.Cg1-f3 0-0 6.Dd1-c2 Cb8-d7 7.c4xd5 e6xd5 8.e2-e3 c7-c6 9.Af1-d3 Tf8-e8 10.0-0 Cd7-f8 11.Ta1-b1.

Questa mossa sembra più forte di 11.Ce5, giocata in due dei nostri esempi, e che conduce semplicemente a dei cambi.

11... g7-g6

Diagramma 134.



Bloccando la sesta traversa.

Il Nero non ha contro-gioco: in questa posizione l'attacco di minoranza bianco deve riuscire senza il minimo ostacolo.

12.b2-b4 a7-a6 13.a2-a4 Cf8-e6 14.Ag5-h4 Ce6-g7 15.b4-b5 a6xb5 16.a4xb5 Ac8-f5 17.b5xc6 b7xc6 18.Cf3-e5!

Il Pedone debole c6 viene aggredito senza indugio.

18... Ta8-c8 19.Tb1-b7 Af5xd3 20.Dc2xd3 Tc8-c7 21.Tb7xc7 Dd8xc7 22.Tf1-c1

Minacciando di guadagnare un Pedone con 23.Axf6 Axf6 24.Cxd5.

22... Dc7-b7 23.Dd3-b1!

Per catturare il Pedone e dopo il cambio delle Donne.

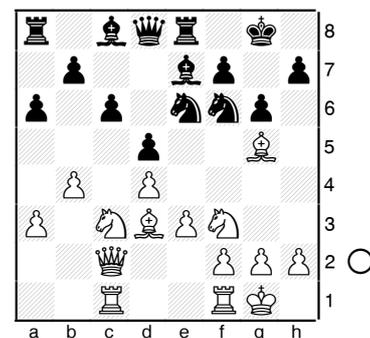
23... Db7-a6 24.Cc3-a2 Te8-a8

Ed ora il Bianco ottiene una rapida vittoria con 25.Ce5xc6!

KOTOV - PACHMAN, Venezia 1950.

1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Cg1-f3 Cb8-d7 7.Ta1-c1 a7-a6 8.c4xd5 e6xd5 9.Af1-d3 Tf8-e8 10.0-0 c7-c6 11.Dd1-c2 Cd7-f8 12.a2-a3 g7-g6 13.b2-b4 Cf8-e6

Diagramma 135.



Questa posizione ha la stessa caratteristica della precedente. Il Nero non ha contro-gioco.

14.Ag5xf6

Un cambio degno di nota, che si può spesso vedere in questo genere di posizioni; ecco perché:

1) Un Cavallo rischia di ostacolare più dell'Alfiere di Re la strategia del Bianco.

2) Forzando l'Alfiere a lasciare la sua attuale diagonale, il Bianco può eseguire immediatamente il suo piano di attacco (non essendo più b4 controllata dal Nero).

14... Ae7xf6 15.a3-a4 Ce6-g7 16.b4-b5! a6xb5 17.a4xb5 Ac8-f5 18.Ad3xf5 Cg7xf5 19.b5xc6 b7xc6

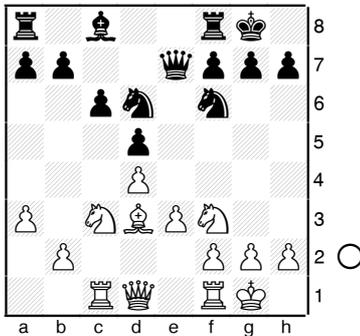
La situazione è nuovamente molto chiara: il Nero ha un Pedone debole senza il minimo compenso. Il Bianco vinse dopo diverse lunghissime manovre, sia sull'ala di Donna che sull'ala di Re; tattica abituale nei casi in cui non si può catturare il Pedone debole con metodi diretti (cfr. Capitolo VII).

Bisogna dedurre che nella variante di cambio del Gambetto di Donna non esistono misure difensive efficaci contro l'attacco di minoranza, e che il Nero è ridotto ai contro-tatticismi che abbiamo mostrato nel primo esempio del capitolo? La situazione non è così disperata, ma bisogna saper prendere al momento giusto le contromisure che si impongono. Se il Nero riesce a

piazzare un Cavallo in d6, potrà rispondere a b2-b4 con b7-b5 senza dover perdere c6; in quel momento l'attacco di minoranza finisce di essere pericoloso, perché il Nero può bloccare la colonna con Cc4.

Eccone un esempio: **1.d2-d4 d7-d5 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Cg8-f6 4.Ac1-g5 Af8-e7 5.e2-e3 0-0 6.Ta1-c1 Cb8-d7 7.c4xd5 e6xd5 8.Cg1-f3 c7-c6 9.Af1-d3 Cf6-e8 10.Ag5xe7 Dd8xe7 11.0-0 Cd7-f6 12.a2-a3 Cc8-d6**

Diagramma 136

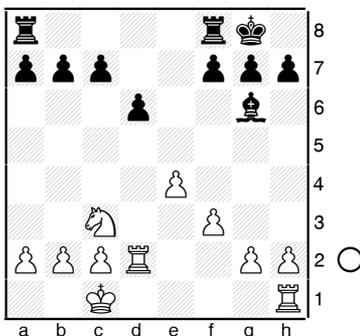


Qui la situazione del Nero è più favorevole che in alcune posizioni già viste, poiché può rispondere a **13.b4** con **13... b5 14.Ce2 Cc4** oppure **14.Ce5 Ad7 15.f3 Cc4**, senza rischiare più nulla.

In linea generale, tuttavia, non può essere certo di raggiungere questa posizione migliorata. Se il Bianco non gioca subito Tb1 o arriva a giocare in tempo Dc2 e Ad3, non sarà Facile al suo avversario realizzare la formazione desiderata. In ogni modo, abbiamo trovato una potente arma difensiva: un Cavallo in d6; questo deve essere in ogni circostanza il filo conduttore per una difesa corretta.

Fino ad ora abbiamo connesso l'utilizzazione delle colonne semiaperte con un attacco di minoranza, e, per quanto abbiamo trattato la variante di cambio del Gambetto di Donna, l'attaccante non aveva altre possibilità. Ecco un semplice esempio:

Diagramma 137.



Tratto al Bianco

Se il Bianco ha il tratto, guadagna un Pedone:

1.Cc3-d5!

Un avamposto sulla casa più avanzata della colonna semiaperta (cfr. Capitolo VIII). Il Pedone c7 è minac-

ciato e non può essere difeso (**1... Tac8** perde la qualità per **2.Ce7+**).

Non resta che:

1... c7-c6

con un indebolimento del Pedone di Donna che in questo caso gli è immediatamente fatale.

2.Cd5-c3 Ta8-d8 3.Th1-d1

ed il Pedone d cade. (Anche **2.Ce7+** vince).

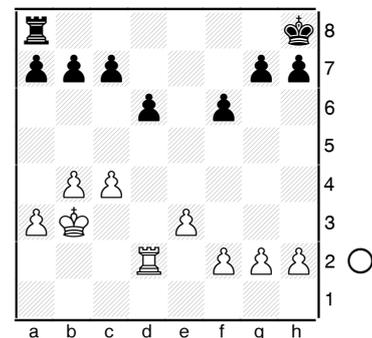
In questo piccolo esempio dominano due idee tattiche:

a) lo scacco in e7;

b) la posizione della Torre d2, che permette al Bianco di raddoppiare le Torri senza perdita di tempo. Senza tali fattori più o meno dovuti al caso, la cattura di un Pedone non deriva automaticamente dal controllo di una colonna semi-aperta il cui vantaggio immediato è la pressione esercitata contro la posizione nemica. Così, nella Partita Inglese, la variante: **1.c2-c4 e7-e5 2.Cb1-c3 Cg8-f6 3.Cg1-f3 Cb8-c6 4.d2-d4 e5-e4** viene considerata come sfavorevole al Nero, poiché dopo **5.Cf3-d2 Cc6xd4 6.Cd2xe4 Cd4-e6 7.g2-g3 Cf6xe4 8.Cc3xe4 Af8-b4+ 9.Ac1-d2 Ab4xd2+ 10.Dd1xd2**, il Bianco acquisisce finalmente il controllo di d5, ed il Nero non può giocare c7-c6 senza indebolire il Pedone d.

Nella posizione 138, troviamo un esempio totalmente diverso di colonna semi-aperta:

Diagramma 138.



Il Bianco gioca:

1.c4-c5!

Lo scopo di questo attacco di minoranza non è già quello di creare debolezze di Pedoni, bensì di eliminare l'ostacolo di d6 e di trasformare la colonna semi-aperta d in colonna completamente aperta.

1... d6xc5

Il Nero non ha scelta. Se gioca **1... Td8 2.cxd6 Txd6 3.Txd6 cxd6 4.Rc4**, il Pedone d è perduto, e dopo **2... cxd6 3.Rc4 Rg8 4.Rd5 Rf7 5.Tc2 Td7 6.Tc8**, si trova ancora alle prese con un compito impossibile.

2.b4xc5

Si noterà che il Bianco ha permesso l'isolamento dei propri Pedoni. Per contro, ora possiede il controllo della colonna aperta d, strada d'accesso nelle linee nemiche per le sue Torri.

2... Rh8-g8 3.Td2-d7 Ta8-c8 4.Rb3-c4

ed il Nero avrà la partita difficile.

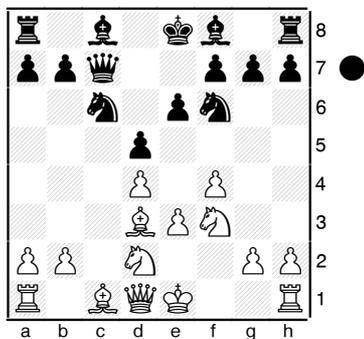
La transizione qui effettuata in qualche mossa ci ha portati ad un nuovo argomento: la colonna interamente

aperta e l'occupazione della settima traversa. Ecco, per cominciare, un esempio comune, che preciserà tale concetto.

VAN VLIET - ZNOSKO BOROVSKY.
Ostenda 1907.

1.d2-d4 d7-d5 2.e2-e3 c7-c5 3.c2-c3 e7-e6 4.Af1-d3 Cb8-c6 5.f2-f4 Cg8-f6 6.Cb1-d2 Dd8-c7 7.Cg1-f3 c5xd4 8.c3xd4

Diagramma 139.



In questa posizione, bisogna notare una possibilità di profitto per il Nero sulla colonna e, per mezzo di qualche espediente tattico.

8... Cc6-b4! 9.Ad3-b1

A prima vista questa mossa sembra essere perfettamente soddisfacente. Il Cavallo verrà scacciato con a2-a3 senza perdita di tempo - ma anche senza guadagno di tempo, poiché l'Alfiere bianco non potrà restare in b1, dove ostacola seriamente la Ta1.

9... Ac8-d7 10.a2-a3 Ta8-c8!

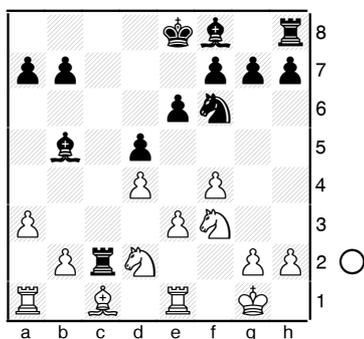
Il primo bastone tra le ruote. Se **11.axb4** segue **11... Dxc1 12.Txa7 Dxb2 13.0-0 Dxb4** ed il Nero ha guadagnato un Pedone.

11.0-0 Ad7-b5!

Ed ecco il secondo bastone. **11... Cc2** era pure giocabile, ma meno efficace.

12.Tf1-e1 Cb4-c2 13.Ab1xc2 Dc7xc2 14.Dd1xc2 Tc8xc2

Diagramma 140.



Il risultato della strategia nera è ora visibile. La Torre nera in c2 blocca lo sviluppo del Bianco e può fin d'ora, di concerto con gli altri pezzi, prendere ogni tipo di iniziativa. Il successo di tali manovre dipende totalmente dalla posizione della Tc2; l'altra Torre potrà fare la sua parte più tardi, aumentando ancora l'importanza

della 7ª traversa. Inoltre, anche i pezzi minori (l'Ab5 ed il Cf6) contribuiscono a mantenere ed aumentare la pressione sulla posizione del Bianco, ed anche, all'occasione, a guadagnare vantaggio dalle circostanze favorevoli.

15.h2-h3

Per impedire Cg4; ma qui **15.Cb1** subito sarebbe stata migliore.

15... Af8-d6 16.Cd2-b1

Il classico raggruppamento delle forze.

Il Cavallo parte per c3 per tagliar fuori la Torre dalla sua base. Sebbene non esista il sistema di prenderla, questa manovra farebbe scomparire la possibilità per il Nero di utilizzare la colonna e come base di future operazioni.

16... Cf6-e4

Impedisce **17.Cc3**.

17.Cf3-d2

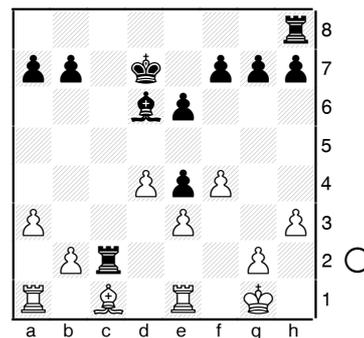
Per realizzare egualmente la manovra dopo il cambio dei Cavallo.

17... Ab5-d3! 18.Cd2xe4 Ad3xe4

Con una minaccia contro il Pedone g2. Il Bianco deve rinunciare alla sua idea.

19.Cb1-d2 Re8-d7 20.Cd2xe4 d5xe4

Diagramma 141.



La situazione è divenuta più chiara: la Torre nera in c2 è più forte che mai. Con l'appoggio dell'altra Torre, è divenuto praticamente impossibile sloggiarla. Il Bianco può sperare tutt'al più di cambiare una di queste Torri per allentare un po' la pressione.

Ed ecco realizzata la prima parte del programma del Nero: l'occupazione della settima casa di una colonna aperta. La seconda parte, cioè lo sfruttamento dei vantaggi ottenuti, è meno facile ed i pezzi minori che hanno operato nella prima parte del programma hanno dovuto essere abbandonati al Moloch dei cambi.

Il Nero deve quindi elaborare un nuovo piano per sfruttare il suo vantaggio; egli si appoggerà, come d'abitudine in casi simili, sulla maggiore mobilità che il Re dell'attaccante possiede, essendo l'altro Re molto spesso confinato sulla prima traversa.

21.Ta1-b1

Per giocare **22.b4** e **23.Ab2**. Il Bianco non ha di meglio, perché se ad esempio gioca **21.Rf1** per preparare **22.Te2**, il Nero replicherà con **21... Thc8**, inchiodando le Torri bianche sulla prima traversa.

21... Th8-c8 22.b2-b4 Tc8-c3 23.Rg1-f1

23.Ab2 perderebbe un Pedone per **23... Tb3 24.Aa1** ecc.

23... Rd7-c6!

Il Re parte all'attacco, e niente può fermarlo.

24.Ac1-b2 Tc3-b3 25.Te1-e2 Tc2xe2 26.Rf1xe2 Rc6-b5

Il cambio delle Torri, che doveva portare un alleggerimento, è venuto troppo tardi. L'entrata in gioco del Re nero è decisiva.

27.Re2-d2 Rb5-a4 28.Rd2-e2

Il Bianco è costretto all'aspettativa.

28... a7-a5!

Nuove linee d'attacco che concretizzano la superiorità posizionale del Nero. Il Bianco non può più resistere.

Quest'esempio particolarmente bello dell'utilizzazione di una colonna aperta e della 7^a traversa è tratto dal libro di Nimzowitsch *Mein System*. Questo eminente maestro di scacchi, questo spirito di prim'ordine, ci fu purtroppo carpio precocemente nel 1935, all'età di 48 anni. La sua opera non ha avuto, nel complesso, tutto il riconoscimento che avrebbe meritato. Forse il pubblico scacchistico di venticinque anni fa, all'epoca in cui egli scrisse le sue opere di strategia, non era ancora maturo per studi in questa direzione. È, comunque, una ulteriore prova della sua grandezza che le teorie da lui elaborate a quell'epoca vengano ancor più apprezzate alla luce dell'attuale esperienza. Nimzowitsch insiste in modo particolare su parecchi principi fondamentali, quali il blocco di un Pedone passato, ed attribuisce grande importanza alle colonne aperte; è decisamente degno di nota il fatto che oggi tendiamo a riconoscere e adottare molte delle sue strutture.

Ora ricapitoliamo le nostre conclusioni sulle posizioni 139 e 140.

VALUTAZIONE della posizione 139: *il Nero ha il vantaggio sulla colonna e non tanto per causa della Donna in c7, quanto grazie alle rispettive posizioni dei Cavalli bianchi e neri. Dopo l'apertura della colonna, il Cavallo in c6 sarà più efficace del Cavallo in d2, tanto più che gli saranno necessari due tempi per trasferirsi dalla debole casa d2 alla normale c3 via b1. Una analisi maggiormente approfondita stabilisce che troviamo uno svantaggio secondario della formazione quando si ha un Pedone in c5 opposto a un Pedone in c3 (oppure un Pedone c4 bianco contro un Pedone nero in c6). Una volta deviato (verso d2) il Cavallo bianco, la colonna e potrà essere aperta. Come principio, riprendere con il Pedone e è meglio in casi simili, ma qui 8. e3 :d4 perderebbe un Pedone. Tuttavia è complessivamente ragionevole e tatticamente giustificabile sacrificare un Pedone, con tutti i rischi che un gioco di gambetto comporta (8... Dxf4 9.Cc4 Dc7 10.Cce5), piuttosto che accettare un netto svantaggio posizionale. Ed anche sul piano psicologico è bene impegnare l'avversario in una variante che egli non aveva preso in esame, e che si allontana completamente dal sentiero rettilineo che si era tracciato.*

PIANO: *trarre profitto dalla colonna aperta, sia rapidamente, come nella partita, con ... Cb4, Ad7, Tc8 e*

Cc2, sia poco a poco, mediante un tranquillo sviluppo e, più tardi, la concentrazione delle forze: raddoppio sulla colonna e, manovre come Cc6-a5-c4 per fissare un avamposto, avanzata dei Pedoni sull'ala di Donna, ecc. Con il secondo metodo il guadagno di due tempi è trasformato in pressione. Il vero scopo di queste operazioni è l'occupazione, della settima traversa.

VALUTAZIONE della posizione 140: *vantaggio molto importante per il Nero, a causa del suo assoluto controllo della colonna e e dell'occupazione della 7^a traversa. PIANO: 1) conservazione dei vantaggi già acquisiti facendo giocare i pezzi minori (Ab5 e Cf6) e mobilitando la seconda Torre. 2) attacco combinato con la Tc2 ed i pezzi minori, in modo che le Torri ed il Re lavorino infine di concerto, come nel caso della partita.*

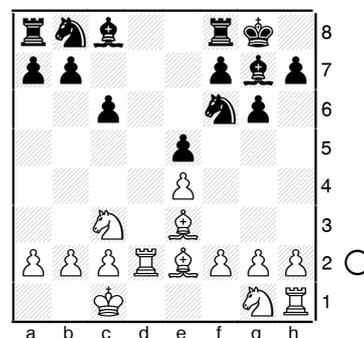
Nimzowitsch fa parecchie osservazioni di grande valore sull'argomento delle colonne aperte: egli, per esempio, introduce il concetto di avanzata limitata, che è molto importante e che le partite seguenti illustrano:

NIMZOWITSCH – PRITZEL

Copenhagen 1922.

1.d2-d4 g7-g6 2.e2-e4 Af8-g7 3.Cb1-c3 d7-d6 4.Ac1-e3 Cg8-f6 5.Af1-e2 0-0 6.Dd1-d2 e7-e5 7.d4xe5 (il Bianco capisce che l'apertura di questa colonna è più favorevole a lui che al Nero) **7... d6xe5 8.0-0-0 Dd8xd2+ 9.Td1xd2 c7-c6?** (toglie d5 al Bianco, ma abbandona il controllo di d6)

Diagramma 142.



È chiaro che il Bianco possiede un vantaggio sulla colonna aperta d; si vede meno chiaramente come egli possa trarre profitto, poiché non può evidentemente essere il caso di una immediata penetrazione attraverso questa colonna.

10. a2-a4!

Capita spesso che un attacco laterale accompagni felicemente le operazioni sulla colonna aperta. Lo scopo principale è di creare nella formazione avversaria punti deboli che possano venire occupati dai pezzi leggeri in cooperazione con la Torre su questa colonna.

10... Cf6-g4 11.Ae2xg4 Ac8xg4 12.Cgl-e2 Cb8-d7?

Nimzowitsch fa notare che la formazione difensiva corretta per il Nero è con il Cavallo in ad, la Torre di Re in e8 e l'Alfiere in f8 per sorvegliare d6.

13.Th1-d1 Cd7-b6 14.b2-b3 Ag7-f6

cxb5? 2.h6+ Rf8 3.c6+ è evidente che il Nero perde un pezzo.

1... a6xb5 2.h5-h6+

Il Bianco sceglie questa continuazione per le stesse ragioni:

a) Ha già ottenuto decisive possibilità sull'ala di Donna b) per conseguenza il Nero non ha alcun contro-gioco.

2... Rg7-f8 3.a4xb5 Rf8-e7 4.b5-b6 Dc7-b8 5.Th1-a1

La scacchiera ha cambiato notevolmente aspetto: si è aperta una colonna, della quale il Bianco ha il totale controllo visto che **5... Da8** è confutata da **6.Db2**, e d'altronde il Nero non ha alcuna possibilità di opporre una Torre in a8, a causa della spiacevole disposizione delle sue forze. Ciò è forse esagerato, poiché, a rigore, ci si potrebbe arrivare ma come in un gioco di pazienza ed impiegandovi una enormità di tempo: De8, Rd8, De7, Te8, Df8, Re7, e se il Nero vuoi fare giocare le due Torri: Td8, The8, Rf8, Rg8, Tf8, Tde8, Dd8, De7, Tb8, Tfc8, Df8.

5... Tg8-c8

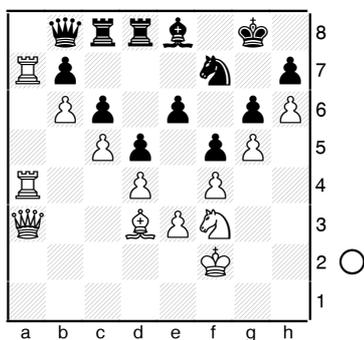
Il Nero deve cavarsela con la sua infelice disposizione D-T-T.

6.Da3-b4 Th8-d8 7.Ta1-a7!

La 7^a traversa, la cui conquista non è costata cara al Bianco.

7... Re7-f8 8.Th2-h1 Ad7-e8 9.Th1-a1 Rf8-g8 10.Ta1-a4 Rg8-f8 11.Db4-a3 Rf8-g8

Diagramma 145.



Il Nero non può che attendere, mentre il Bianco ha completato il suo dispositivo d'attacco: i pezzi pesanti triplicati sulla colonna a, e pronti a colpire sulla 7^a traversa. Ma come? È meno difficile di quanto si possa pensare. Il Bianco porterà un Cavallo in a5 e se il Nero protegge il suo Pedone b con Td7, vi è la sorprendente combinazione: Cxb7 Txb7; Ta8 ! e la Donna è perduta. Il Nero non può confutare questo piano che appostando il suo Cavallo in d8; ma ciò non è possibile che portando la Torre in d7, ed il Bianco potrà subito giocare Ta8. Quindi le Torri nere possono spostarsi soltanto orizzontalmente: ... Ad7, Te8, ed il Cavallo non potrà saltare in d8 che nel momento in cui il Cavallo bianco, in a5, interromperà la comunicazione tra le Torri, impedendo così la mortale Ta8. Questo piano di difesa fallisce a causa della possibilità di giocare Aa6, come il seguito della partita mostrerà. L'unico dispositivo di difesa veramente efficace per il Nero sarebbe: Rf8, Ch8, Af7, Ag8, Cf7, Te8. Il Nero potrebbe allora rispondere a

Ca5 con Cd8 visto che la miglior posizione del suo Alfiere rende impossibile il «colpo di grazia» Aa6. Questa ingegnosa costruzione fallisce, sia chiaro, a causa del fattore tempo.

12.Rf2-g3?

Il Bianco non vuoi giocare immediatamente **12.Cd2** a causa della risposta **12... Cxg5!** e se **13.fxg5 Dh2+**. Il tratto del testo non cambia nulla, poiché dopo **13.Cd2** il Nero giocherebbe egualmente **13... Cxg5**.

12... Ae8-d7 13.Rg3-h4 Rg8-h8 14.Da3-a1 Rh8-g8 15.Rh4-g3

Se il Nero avesse potuto immaginare che il Bianco avrebbe perduto tanto tempo, avrebbe potuto dopotutto considerare la manovra suggerita in precedenza.

15... Rg8-f8 16.Rg3-g2!

Finalmente ecco il Re nella casa giusta. Ora la faccenda diventa seria.

16... Ad7-e8 17.Cf3-d2! Ae8-d7 18.Cd2-b3 Td8-e8

Notiamo che anche qui **18... Ae8 19.Ca5 Td7** è confutata da **20.Cxb7! Txb7 21.Ta8**.

19.Cb3-a5 Cf7-d8 20.Ad3-a6! b7xa6 21.Ta7xd7

La strategia della 7^a traversa ha dato la vittoria. La doppia minaccia è **22.Txh7** e **22.Cb3** seguita da **23.Txa6** e dal raddoppio delle Torri sulla 7^a traversa.

21... Te8-e7

Precipita il disastro.

22.Td7xd8+! Tc8xd8 23.Ca5xc6

Il Nero abbandona.

È impossibile fermare i Pedoni passati legati.

Questo esempio illustra a dovere l'importanza della libertà di movimento entro le proprie linee. Il Bianco può raccogliere i frutti della colonna aperta e della 7^a traversa, mentre il Nero è costretto a manovre anchilosate che, paragonate a quelle dell'avversario, gli fanno perdere un tempo considerevole.

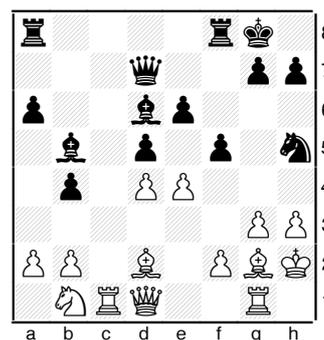
In onore del grande pioniere della strategia delle colonne aperte, Nimzowitsch, un ultimo esempio in cui egli dimostra in modo sbalorditivo che il vantaggio della 7^a traversa può compensare una notevole inferiorità di materiale.

SAMISCH - NIMZOWITSCH.

Copenhagen 1923.

Il Cavallo nero è attaccato così come il Pedone d5. Il Bianco minaccia inoltre la spinta e4-e5; a questo punto arriva uno stupefacente sacrificio di pezzo:

Diagramma 146



X. - CINQUE PARTITE COMMENTATE

L'abisso che, in ogni sfera dell'attività umana, divide la teoria dalla pratica, esiste anche negli scacchi. Il giocatore armato di un sapere acquisito nei precedenti capitoli e che si lancia pieno di speranza e di ardore nella pratica del gioco, potrebbe facilmente imbattersi in disillusioni. Non giungerà a crearsi una maggioranza di Pedoni sull'ala di Donna o ad occupare una casa forte, e si ritroverà preso in una rete di matto sull'altra ala. Gli insegnamenti della teoria sembrano cambiare di chiarezza in una partita effettivamente giocata, e perciò vi è molto da aggiungere a quello che abbiamo potuto esporre in queste pagine.

Le partite che precedono sono state selezionate con cura per illustrare ogni caratteristica in se stessa. Le linee di gioco sono state nettamente valorizzate ed il legame tra valutazione e piano è stato chiaramente definito.

Nel Capitolo II abbiamo detto che una posizione nella quale siano presenti contemporaneamente diversi dei fattori che abbiamo segnalato è più difficile da trattare a meno che il giocatore non sia perfettamente ammaestrato in ognuna di tali caratteristiche. È tuttavia inevitabile che dobbiamo talvolta fronteggiare situazioni che conosciamo male, per completo che abbia tentato di essere questo libro. Non si tratta di esaminare tutte le possibili situazioni caratteristiche. Ogni posizione sulla scacchiera, per banale che possa apparire, può divenire la base di una valutazione e di un piano.

Per facilitare quanto possibile il passaggio dalla teoria alla pratica, in quest'ultimo capitolo discuteremo cinque partite scelte tra quelle dei maestri contemporanei. In queste partite appariranno le caratteristiche delle quali abbiamo parlato, in forma più o meno precisa; ma anche altri elementi avranno una loro parte e daranno una idea generale degli altri aspetti che abbiamo dovuto lasciar perdere contrariamente alle nostre abitudini. Dopo ogni partita ricapiteremo la strada seguita e vi chiederemo la vostra opinione sulla valutazione e sul piano nei momenti critici.

Partita n.1: EUWE,M – RESHEVSKY,S

Torneo per il Campionato del Mondo, Mosca 1948.
Difesa Nimzo-Indiana, Variante di Zurigo.

1.d2-d4 Cg8-f6 2.c2-c4 e7-e6 3.Cb1-c3 Af8-b4 4.Dd1-c2 Cb8-c6 5.Cg1-f3 d7-d6

Nei precedenti capitoli non abbiamo fatto particolare attenzione alle aperture. Iniziavamo il nostro studio nel momento in cui si concretizzava la particolare caratteristica che ci interessava. Questa caratteristica determinava di volta in volta la valutazione della posizione ed il piano che ne derivava. Ma non ci dilungavamo esaminando il modo in cui la situazione era stata creata.

Le aperture formano un argomento molto vasto. Faremo qualche osservazione sulla fase iniziale, ma soltanto, inutile dirlo, nelle grandi linee. La fase di apertura, in complesso, costituisce una lotta per il controllo del centro: quello che lo ottiene vi guadagna un vantaggio

di mobilità per i suoi pezzi ed anche un vantaggio di spazio. Ogni giocatore tenta di crearsi una determinata formazione di Pedoni al centro, ed il seguito della partita dipenderà sovente da tale formazione. Di conseguenza, all'inizio della partita, tutte le forze sono dirette per quanto possibile verso il centro: è la centralizzazione. Tutte le mosse giocate dall'apertura dimostrano tale idea, anche la stessa **3... Ab4**, per l'inchiodatura del Cavallo e la neutralizzazione della sua azione sul centro. Il Nero cerca di crearsi la formazione centrale d6-e5; il Bianco può combattere questo piano in diversi modi, come vedremo:

6.Ac1-d2

Per preparare **7.a3**, poi, dopo il cambio in c3, riprendere con l'Alfiere, e controllare così e5 una volta di più.

6... 0-0 7.a2-a3 Ab4xc3 8.Ad2xc3 a7-a5

Più diretta era **8... De7** o **8... Te8**, preparando e6-e5, ma il Bianco avrebbe giocato **9.b2-b4**, presto seguita da b4-b5, sloggiando il Cavallo dal suo appostamento con influenza sul centro. Il tratto del testo impedisce b2-b4, e, per curioso che possa apparire a prima vista, è perciò conforme al principio di centralizzazione.

9.e2-e3?

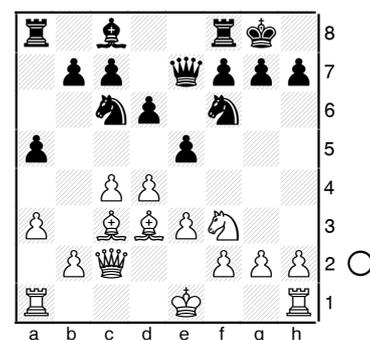
Dopo questa mossa, il Nero può realizzare il suo piano, cosa che non avrebbe potuto fare se il Bianco avesse giocato **9.e2-e4**, poiché in tal caso l'immediata **9... c5** sarebbe costata un Pedone; d'altra parte, dopo la mossa preparatoria **9... De7**, il Bianco poteva continuare con **10.e5**.

9... Dd8-e7 10.Af1-d3

Questa mossa presenta l'inconveniente di esporre il Bianco per molto tempo alla forchetta con e5-e4.

10... e6-e5

Diagramma 148.



Il Nero ha raggiunto il suo obiettivo strategico, ed il Bianco ora deve prendere una decisione sull'atteggiamento da tenere nei confronti della formazione nera al centro. Nell'insieme si ha la scelta fra tre metodi contro questa disposizione che è comune: la presa, la spinta in d5, oppure lo *statu quo*. Quest'ultimo metodo non può essere preso seriamente in considerazione: sarebbe una perdita di tempo, poiché il Bianco dovrebbe prendere delle misure atte a impedire e5-e4 che perde un pezzo. Quindi o la presa o la spinta, che creeranno due diversi tipi di posizione. La spinta d4-d5 porta ad una partita chiusa con problemi passabilmente complessi; ciò non significa, naturalmente, che il Bian-

co deve evitare questa linea di gioco. Egli sceglie tuttavia l'altro metodo, cioè la variante di cambio, per una ragione ben precisa: **il possesso della coppia degli Alfieri**. L'esperienza mostra che la coppia degli Alfieri è più potente del Cavallo e dell'Alfiere o della coppia dei Cavalli. Questo vantaggio aumenta nelle partite aperte, ed il Bianco non ha quindi interesse a una spinta di Pedone che chiuderebbe la posizione.

11.d4xe5 d6xe5 12.0-0

Il Bianco non deve ancora temere **12... e4** per la risposta **13.Axf6 (13... exd3 14.Axe7 dxc2 15.Axf8)**.

12... Tf8-e8!

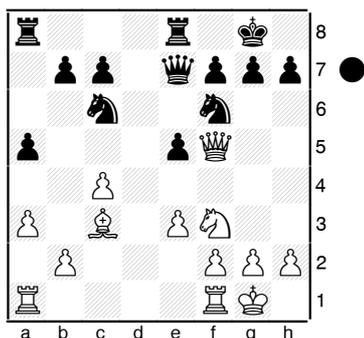
Ora il Nero minaccia realmente **13...e4**.

13.Ad3-f5

Il Bianco non può conservare la coppia degli Alfieri. Dopo **13.Cg5** seguirebbe **13... e4!** (egualmente) visto che la continuazione **14.Axf6 exd3 15.Axe7 dxc2 16.Ac5 Te5** è vincente per il Nero; d'altronde, **13.Cd2 e4** comporta delle continuazioni fastidiose. Dopo **13.Ae2**, il Nero può replicare con **13... Ag4** seguita da **14... e4**. Infine, **13.e4** è fuori discussione. Significa seppellire l'Ad3 e l'abbandono del controllo di d4.

13... Ac8xf5 14.Dc2xf5

Diagramma 149.



14... De7-e6!

Forzando il cambio delle Donne, perché il Pedone c4 è attaccato e **15.Dd3** è impossibile a causa di **15... e4**. Per il Nero, lo scopo di questo cambio è principalmente quello di assumere il controllo della casa e4.

15.Df5xe6 Te8xe6

Soltanto ora la partita ha assunto il suo carattere definitivo con l'apertura della colonna d; entra quindi nel quadro del Capitolo IX sulle colonne aperte: occupazione della colonna e penetrazione sulla 7^a traversa. Il lettore vedrà tutto ciò in questa partita, ma non immediatamente. Vi saranno prima di tutto delle scaramucce su punti secondari, mettendo in ombra all'inizio la caratteristica essenziale, la colonna aperta. Si tratterà innanzitutto della debolezza del Pedone c4 (soprattutto se il Nero arriva a giocare a5-a4) e poi dell'incerta posizione dell'Ac3 (se il Nero gioca Ce4).

16.b2-b4?

L'inconveniente di questa mossa è che essa produrrà ben presto l'obbligo per il Bianco di giocare b4-b5 e la debolezza di c4 diverrà irrimediabile. Ma nemmeno **16.b3?** forniva la soluzione al problema del Bianco: **16... Ce4 17.Ab2 Cc5** ed il Bianco è in una situazione

infelice (**18.b4 Ca4**). La miglior continuazione era **16.Tfd1**; dopodiché il Nero eseguiva la sua minaccia posizionale **16... a4** e sottraeva così a c4 la possibile protezione di b3. Ma in tal caso il Bianco non doveva temere ... Ce4, poiché avrebbe potuto giocare Ae1, ed in caso di necessità scacciare il Cavallo nero con Cd2. Nel seguito della partita, l'impossibilità di scacciare questo Cavallo si è rivelata come un grave handicap per il Bianco dopo ... Ce4. Infine si poteva ancora considerare un'altra mossa: **16.Cg5 Td6 17.f3**. La temibile minaccia Ce4 è eliminata, ma il Bianco deve rassegnarsi a rimanere in minoranza sulla colonna aperta.

16... Cf6-e4 17.Ac3-b2 f7-f6

Evidentemente non **17... axb4 18.axb4 Txa1 19.Txa1 Cxb4??** a causa di **20.Ta8+** seguita dal matto. Ma dopo il tratto del testo il Bianco è minacciato di perdita di un Pedone, cosa che lo costringe a un nuovo indebolimento.

18. b4-b5 Cc6-e7 19. Tf1-d1 Te6-d6!

Ecco infine la lotta per la colonna aperta, ma con un obiettivo totalmente diverso. Per esempio, il Bianco non può cambiare in d6, perché dopo **20.Txd6 cxd6!** si apre la colonna e ed il Pedone c4 è condannato; ad es.: **21.Te1 Tc8 22.Rf1 Tc5 23.Re2 Cc8 24.Cd2 Cxd2 25.Rxd2 Cb6 26.Rd3 d5! 27.cxd5 Txd5+** seguita da **28... Txb5**.

Questa importante limitazione nella scelta delle mosse da parte del Bianco garantisce fin d'ora al Nero il controllo della colonna aperta.

20.Rg1-f1 Ce7-c8

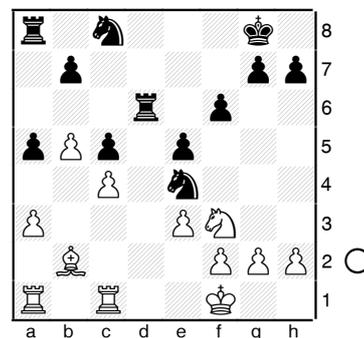
Il Cavallo parte per b6, allo scopo di attaccare il Pedone debole e.

21.Td1-c1

Il Bianco è costretto ad abbandonare la colonna d ora o alla mossa seguente. **21.Re2** è confutata da **21... Cb6 (22.Tac1? Txd1** perde un Pedone). Il tratto del testo almeno impedisce **21... Cb6**.

21... c7-c5

Diagramma 150.



Un seguito particolarmente efficace, che fa di b6 una **casa forte**: infatti questa casa sarà ormai fuori dalla portata dei pezzi o dei Pedoni nemici, quindi un magnifico trampolino per il Cavallo.

22.Ab2-c3

A questo punto **22.bxc6** e.p. **Txc6** lascia disarmato il Pedone debole. Tuttavia **22.Re2 Cb6 23.Tc2 Tad8** non è molto più allettante per il Bianco.

22... Ce4xc3

Quest'Alfiere che potrebbe avere una parte nella difesa di d2 deve essere eliminato.

23.Tc1xc3 e5-e4

Il Nero coglie l'occasione per scacciare il Cavallo verso una casa sfavorevole.

24.Cf3-g1 Cc8-b6

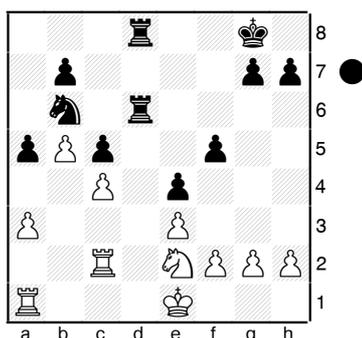
Prima di invadere d2, il Nero deve assicurarsi l'appoggio della seconda Torre: dopo **24... Td2 25.Re1 Tb2 26.Td1 Cb6 27.Td2 Tb1+ 28.Td1**, il suo trionfo avrebbe avuto breve durata.

25.Cg1-e2 f6-f5

Oppure **25... Td2 26.Cg3 Te8 27.Re1**, ecc.

26.Rf1-e1 Ta8-d8 27.Tc3-c2

Diagramma 151.



Si è realizzato un provvisorio equilibrio. Il Bianco ha avuto appena il tempo di impedire l'invasione del Nero per d2 o di. Ma è tutto quello che c'è nel suo gioco; d'altronde tutti gli *atouts* sono in mano al Nero, che occupa la casa forte b6, da dove minaccia c4; questa minaccia permanente impedisce al Bianco di impiegare attivamente le sue Torri sulla colonna d. Egli non può fare assolutamente nulla, ed il Nero ha tutto il tempo di rinforzare la sua posizione, prima di lanciarsi in un attacco decisivo. Il seguito non richiede più molti commenti, ma è tipico di questo genere di posizioni.

27... Rg8-f7 28.Ce2-g3 Rf7-e6 29.Cg3-f1 Td6-d3 30.Cf1-g3 g7-g5 31.Cg3-e2 Cb6-a4

Per rinforzare la posizione con Cc3 o Cb2, a seconda dei casi.

32.Ce2-g3 Re6-e5 33.Cg3-f1 h7-h5

Tutto fila senza ostacoli e senza fretta.

34.f2-f3

Il Bianco tenta di lottare ancora, ma per il Nero è il segnale dell'assalto finale.

34... Td3-b3

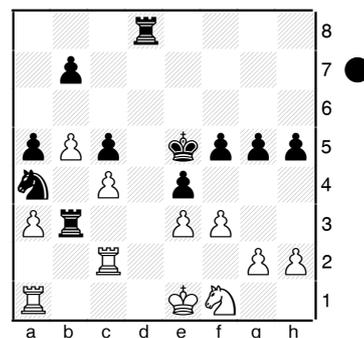
(Vedi diagramma 152 nella colonna successiva)

Per portare il Cavallo in d3 via b2. Siccome il Nero non può assumere il controllo né di d1 né di d2, si serve di d3 per dare l'ultimo tocco alla disposizione dei suoi pezzi.

35.f3xc4

L'apertura della cotenna f non può far comodo che al Nero, ma già da parecchio la posizione del Bianco è insostenibile.

Diagramma 152



Posizione dopo 34... Td3-b3.

35... f5xe4 36.Tc2-f2 Ca4-b2 37.Tf2-c2 Cb2-d3+ 38.Re1-e2 Rd8-f8

Il Nero si è impadronito della casa f2 (la 7^a traversa) e se ne serve per invadere con forza decisiva le linee nemiche.

39.Cf1-d2 Tf8-f2+ 40.Re2-d1 Tb3-b2 41.Tc2xb2 Cd3xb2+ 42.Rd1-c1 Tf2xg2

Il Bianco abbandona.

In posizione già disperata perde almeno due Pedoni.

VALUTAZIONE E PIANO a diversi stadi della partita.

1) Dopo **5... d7-d6**. VALUTAZIONE: *il Bianco pare avere un lievissimo vantaggio al centro, considerando che ha il tratto.*

PIANO (per il Bianco): *impedire la formazione desiderata dal Nero al centro (d6-e5); vi sono tre metodi possibili: sventare, ritardare o preparare un attacco contro la formazione centrale nemica.* Un mezzo per eseguire tale piano potrebbe essere: **6.a3 Axc3+ 7.Dxc3**. Ora il Nero non può più giocare e5. Ma questo successo non è che passeggero, poiché il Nero può giocare **7... De7** seguita da **8... e6-e5**. Tuttavia il Bianco dispone della replica **8.b4**, diretta contro il centro del Nero, e dopo **8... e5** segue **9.dxe5 dxe5? 10.b5** catturando il Pedone e5.

Un diverso sistema è stato adottato in partita: **6.Ad2**, per proseguire dopo **6... e5** con **7.a3 Axc3 (7... exd4 8.axb4 dxc3 9.Axc3** vorrebbe dire fare il gioco del Bianco) **8.Axc3**. Anche qui l'attacco contro la formazione del centro. Ora il Nero si trova in difficoltà dopo **8... De7 9.dxe5 dxe5 10.b4!** (**10... e4 11.b5 exf3 12.bxc6**, e la coppia degli Alfieri del Bianco domina in campo aperto). Durante l'esecuzione di tale piano, il Bianco ha commesso un errore omettendo di giocare **9.e4**, che avrebbe impedito definitivamente la formazione d6-e5. Da parte sua, con **8... a5**, il Nero ha evitato l'attacco diretto sul suo centro con b2-b4.

2) Dopo **14.Dc2xf5**, VALUTAZIONE: *la colonna aperta d è il campo di battaglia sul quale si avrà la decisione. La padronanza di questa colonna dipenderà dalla libertà dei pezzi neri o dal loro fissaggio su altri punti. Il Bianco deve qui tener conto della sua debolezza in c4 (anche dopo la spinta b3, a causa della possibilità della spinta a5-a4), ed il Nero della sua vulnerabilità in e5.*

PIANO (per il Nero): *cambiare le Donne per togliere l'ipoteca da e5; poi la mossa Ce4 non solo permetterà la spinta 17-f6, che solleverà la Torre dalle sue funzioni di guardiana, ma con l'attacco all'Ac3 porterà il disordine nel sistema difensivo del Bianco.*

PIANO (per il Bianco): *proteggere c4 ed impedire al Cavallo nero di andare in e4, e, nel caso ciò fosse impossibile, assicurare un posto di ritirata conveniente per l'Alfiere (ad es.: in e1 dopo che la Torre di Re avrà lasciato f1).*

Abbiamo visto in partita che il Nero ha potuto realizzare il suo piano, e che il Bianco ha fallito.

3) Dopo **21... c7-c5**. VALUTAZIONE: *il Nero ha una casa forte in b6 per il suo Cavallo; essendo la Torre di Re bianca fissata alla protezione di c4, il Nero ha le mani libere sulla colonna d.* PIANO (per il Nero): *Piazzare il Cavallo in b6, raddoppiare le Torri e distruggere ogni ostacolo che possa impedire la loro invasione (ad es.: 22... Cxc3).*

4) Dopo **27.Tc3-c2**. VALUTAZIONE: *la stessa del punto 3).*

PIANO (per il Nero): *troncare sul nascere, sia tramite una pressione su c4 sia con altri sistemi, qualunque tentativo di liberazione del Bianco. Non appena il nemico non avrà più chiaramente contro-gioco, fare tutto il possibile per operare la liquidazione generale, ad esempio una avanzata dei Pedoni dell'arrocco che minacci la loro promozione.*

Partita n.2: KOPYLOV,N – TAJMANOV,M

Campionato dell'U.R.S.S. Mosca 1949.

Gambetto di Donna - Difesa Slava.

1.c2-c4 Cg8-f6 2.Cg1-f3 c7-c6 3.d2-d4 d7-d5 4.e2-e3 Ac8-f5

Da una parte e dall'altra si è stabilita una provvisoria formazione centrale: per il Bianco, c4-d4, per il Nero, c6-d5; è in atto una certa tensione, che potrebbe venire sciolta dal Bianco con c4xd5 o c4-c5, dal Nero con d5xc4. In generale ognuna di queste mosse presenta degli inconvenienti e la tensione al centro viene mantenuta spesso fino al medio gioco.

5.Dd1-b3 Dd8-b6

Il Nero non teme il Pedone doppiato, poiché dopo **6.Dxb6 axb6** ottiene una colonna aperta.

6.c4-c5?

Il Bianco teme ancora meno il Pedone doppiato, e se il cambio delle Donne fosse stato a questo punto forzato per il Nero, il tratto del testo sarebbe risultato molto efficace. Ma il Nero non è obbligato a cambiare; egli ritira la sua Donna e il Bianco deve sopportare le imbarazzanti conseguenze del cambiamento avvenuto al centro tramite il tratto del testo.

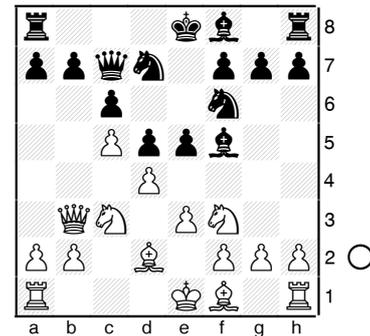
6... Db6-c7 7.Cb1-c3 Cb8-d7 8.Ac1-d2 e7-e5!

(Vedi diagramma 153 nella colonna successiva)

Questa spinta sottolinea chiaramente il lato debole della 6^a mossa del Bianco. Il Nero si è assicurato un centro

d5-e5 che il Bianco non può neutralizzare a causa della sua vulnerabilità in c5 (**9.dxe5 Cxc5 10.Dd1 Cfd7**).

Diagramma 153



Posizione dopo 8... e7-e5!

9.Cf3-h4?

Il Bianco cerca la soluzione dei suoi problemi al centro con un atto di forza. Egli si trova in una spiacevole situazione e non può intraprendere nulla, ma deve invece tener conto sempre di una possibile spinta e5-e4, seguita forse da un attacco sull'ala di Re. Data la linea di gioco che ha adottato, non esistono soluzioni al suo problema, tutt'al più uno spostamento delle sue difficoltà. Il piano giusto sarebbe stato quello di proseguire serenamente nello sviluppo (Ae2, 0-0 e, in caso di bisogno, h3), combinato, o meglio ancora preceduto, da un'azione sull'ala di Donna (Da3, b2-b4 e forse b5). Ciò non di meno, l'handicap del Bianco in questa posizione è costituito dall' Af5, la cui azione taglia la sua posizione ed impedisce alla Torre di Donna di agire sulla colonna b con Tb1. Per questa ragione il Bianco farebbe meglio a procedere per gradi: dopo b2-b4, il centro nero è minacciato. Come il Bianco controllerà due volte c5 (con i Pedoni d4 e b4) potrà prendere in esame il cambio d4xe5. Se il Nero previene questa possibilità giocando e5-e4, blocca lui stesso la diagonale f5-b1 (cfr. VALUTAZIONE e PIANO alla fine della partita).

9... Af5-e6 10.f2-f4

Consequente all'ultima mossa, che forzava il Nero a prendere posizione; ma questo attacco laterale non contiene nulla a lui sfavorevole.

10... e5xd4 11.e3xd4 Cf6-e4!

La strategia del Bianco è confutata. Il Nero minaccia **12... Cxd2** seguita da **13.Rxd2 Dxf4+**; dopo **12.Ae3** il Nero può rinforzare e4 con **12... Ae7 13.Cf3 Cdf6**. La casa e4 diviene per lui una casa forte nel senso in cui la si intende al Capitolo VIII, e le operazioni contro la posizione del Bianco possono essere spinte più a fondo.

12.Cc3xe4 d5xe4 13.Af1-c4 Af8-e7

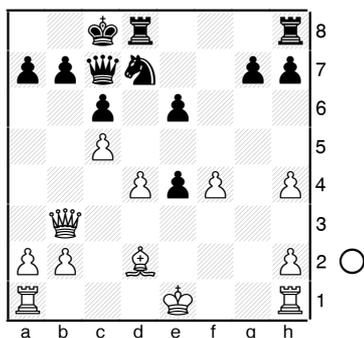
Una mossa intermedia piena di veleno, che aumenta il vantaggio del Nero. Il Cavallo bianco non ha case di fuga.

14.Ac4xe6 Ae7xh4+ 15.g2-g3 f7xe6 16.g3xh4

Naturalmente **16.Dxe6+ Ae7** perde un pezzo.

16... 0-0-0

Diagramma 154



Posizione dopo 16... 0-0-0

Facciamo il bilancio dei danni. I due giocatori hanno dei Pedoni deboli, ma quelli del Bianco sono su case nere, ed il suo Ad2 è divenuto cattivo, molto cattivo.

17.Th1-g1

E non **17.Dxe6** a causa di **17... The8 18.Dh3 e3!** con vantaggio decisivo per il Nero (**19.Axe3 Dxf4**).

17... Cd7-f6!

Il Nero valuta le possibilità di ambo le parti con molta precisione e sacrifica un Pedone per procurarsi un finale vinto. Meno forte era **17... g6 18.h5**, che sbarazzava il Bianco di almeno uno dei suoi Pedoni deboli.

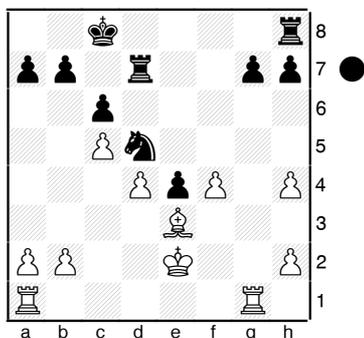
18.Db3xe6+ Dc7-d7 19.De6xd7+ Td8-d7 20.Ad2-e3 Cf6-d5

Il Bianco ha un Alfiere cattivo, il Nero ha un Cavallo su casa forte.

I due fattori riuniti compensano ampiamente il Nero del fatto di avere un Pedone (debole) in meno.

21.Re1-e2

Diagramma 155.



21... Th8-f8

Il Nero attacca un Pedone debole, ma, notiamolo, non si crea l'obbligo di prenderlo. Una liquidazione significherebbe il cambio del Cavallo buono contro l'Alfiere cattivo, decisione che il Nero non vuoi prendere in esame che nel momento in cui avrà un vantaggio decisivo. Ma dopo **22.Tg5 Cxf4+ 23.Axf4 Txf4 24.Re3 Txb4 25.Tg2 Tf7**, il Nero ha un bel Pedone in più.

22.Ta1-f1 Tf8-f5 23.Tg1-g5 Td7-f7 24.Tg5xf5

Qui il Bianco lascia perdere l'occasione di riparare in acque relativamente calme: **24.Tfg1 g6** (**24... Cxf4+ 25.Axf4 Txf4 26.Txg7** permetterebbe di pattare facilmente) **25.h5** con contro-gioco. Tajmanov dà la variante seguente: **25... Txg5 26.Txg5 Tf5! 27.hxg6 Txg5 28.fxg5 hxg6**, con un finale nel quale il Nero, malgra-

do il suo Pedone in meno, ha eccellenti possibilità di vittoria. Il Re nero marcia direttamente su f5 ed il Bianco è praticamente inerme.

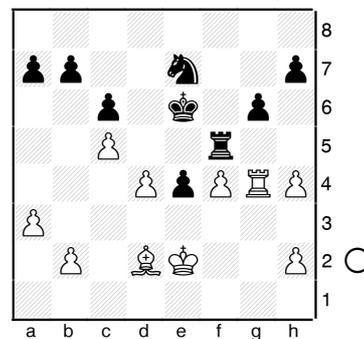
Le conseguenze del tratto del testo sono ancora più gravi.

24... Tf7xf5 25. Tf1-g1 g7-g6 26.Tg1-g4

Il Bianco impiega il suo pezzo esclusivamente per la difesa. Questa tattica è raramente raccomandabile.

26... Rc8-d7 27.Ae3-d2 Rd7-e6 28.a2-a3 Cd5-e7!

Diagramma 156



Raggruppamento delle forze nere: il Re andrà in d5, la Torre in h5, il Cavallo in f5 (egualmente una casa forte). Una volta realizzata questa formazione, il Pedone d4 non può più reggere, e verrà il momento del Pedone passato e4.

29.Tg4-g3

Il Bianco tenta il suo ultimo contro-gioco: un attacco sui Pedoni dell'ala di Donna, che infatti costituiscono il solo punto debole della posizione nera.

29... Tf5-h5 30.Tg3-b3 Th5xh4

Il trattamento di questo finale non presenta particolari difficoltà per il Nero. Il problema non consiste tanto nel prendere Pedoni ma piuttosto nell'analizzare con attenzione le velleità di contrattacco nelle quali il Bianco può lanciarsi allo sbaraglio, poiché questi tentativi potrebbero rivelarsi pericolosi.

31.Tb3xb7 Th4xh2+ 32.Re2-d1

E non **32.Re3? Cf5+** perdendo l'Alfiere.

32... Ce7-f5 33.Tb7xa7 Th2-h1+

Per vedere se il Bianco cade nella trappola (**34.Rc2? Cxd4+ 35.Rc3 Cb5+**).

34.Rd1-e2 Th1-h2+ 35.Re2-d1 Re6-d5 36.Ta7-d7+ Rd5-c4 37.d4-d5 Th2-h1+

E non **37... cxd5 per 38.c6 Th1+ 39.Ae1**. Dopo il tratto del testo, **38.Ae1** è impossibile a causa di **38... Ce3+** seguita da **39... Cxd5**.

38.Rd1-e2 c6xd5 39.c5-c6 Cf5-d4+ 40.Re2-f2 Cd4xc6 41.b2-b3+ Rc4-c5

A ragione, il Nero conserva il Pedone d5.

42.b3-b4+ Rc5-c4 43.Td7-c7 Rc4-d3

Ora il Nero vince agevolmente con i suoi Pedoni passati legati.

44.Tc7xc6 Th1-h2+ 45.Rf2-g3 Th2xd2 46.a3-a4 e4-e3 47.Tc6-e6 Td2-b2 48.b4-b5 Tb2-b4 49.Te6-e5 d5-d4 50.a4-a5 Rd3-d2 51.a5-a6 Tb4-a4

Il Bianco abbandona.

VALUTAZIONE E PIANO a diversi stadi della partita.

1) Dopo **6.c4-c5?**. VALUTAZIONE: *il Nero sta meglio, poiché il Pedone e del Bianco necessita dell'appoggio d, che non fa che la metà di quello che dovrebbe fare.* È sempre così quando un pezzo (qui un Pedone) è sovraccarico, avendo contemporaneamente due compiti da assolvere.

PIANO (per il Nero): *per sfruttare questo vantaggio, il Nero prepara senza indugio la spinta e7-e5.*

2) Dopo **8... e7-e5**. VALUTAZIONE: *il Nero ha un certo vantaggio nella maggiore elasticità del suo centro.* PIANO (per il Bianco): *forzare il Nero a chiarire le sue intenzioni al centro.* È fattibile, visto che ha una possibile protezione per c5, Da3 (oppure Dd1) seguita da b4. Frattanto si dovrà giocare Ae2 per mettere il Re in condizioni di arroccare, ed h3, liberando h2 per il Cf3. Se il Nero prosegue con e5-e4, il Cavallo rientra in gioco via h2, f1 e g3, e sarà un bene per il Bianco che l'Alfiere nero non controlli più b1.

Se invece il Nero prende in d4, il Cavallo bianco può riprendere in eccellenti condizioni. Se il Nero lascia sussistere la tensione, il Bianco potrà giocare d4xe5 al momento propizio, ed installare il Cavallo in d4, conquistando questa casa forte.

Una volta realizzato questo piano, la strategia del Bianco potrà trionfare con la spinta b4-b5 unita ad operazioni sulla colonna aperta. (Abbiamo visto che il Bianco, in questa partita, ha scelto una linea di gioco completamente diversa e molto meno indovinata.)

3) Dopo **21.Re1-e2**. VALUTAZIONE: *il Nero ha piazzato il Cavallo in una casa forte centrale, ed il Bianco ha un Alfiere cattivo.* La maggioranza di Pedoni bianchi sull'ala di Re (tre Pedoni senza coesione in f4-h4-h2 contro i Pedoni neri in g7 ed h7) non costituisce un compenso sufficiente. PIANO (per il Nero): *attacco su f4, semplificazione con cambi, giocando il Re un ruolo importante in queste operazioni.* Visto che l'Alfiere bianco è cattivo, il Re nero ha campo libero sulle case bianche e l'importanza di questo fatto aumenta con la scomparsa delle Torri.

Partita n.3: CAPABLANCA,R - LILIENTHAL ,A

Torneo di Mosca 1936. Apertura Reti.

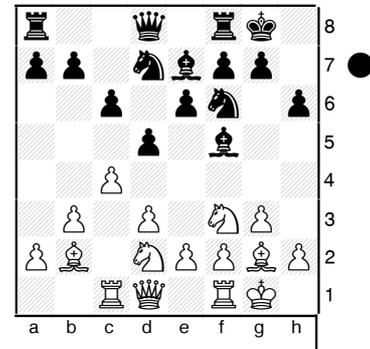
1.Cg1-f3 d7-d5 2.c2-c4 c7-c6 3.b2-b3 Ac8-f5 4.Ac1-b2 e7-e6 5.g2-g3 Cg8-f6 6.Af1-g2 Cb8-d7 7.0-0 h7-h6 8.d2-d3 Af8-e7.

Il Bianco ha scelto una formazione che si allontana un poco dalle vie battute, e che, trent'anni fa (*ossia, negli Anni Venti - N.d.R.*), era considerata come moderna. La sua principale caratteristica è un prolungato ritardo nella definitiva formazione del centro. I pezzi dirigono il loro fuoco contro le case centrali, ma i Pedoni rimangono immobili. In questa partita il Pedone e del Bianco non avanza prima della 50ª mossa! Si pensa che questa idea del centro trattenuto offra il vantaggio di permettere la scelta del momento della spinta secondo le mosse dell'avversario: a dire il vero questo vantaggio si è rivelato col tempo, nella pratica dei Maestri, come dotato di un valore quasi teorico. Tuttavia, che questo procedimento moderno possa contenere del «veleno» si sareb-

be potuto vedere anche qui se il Nero avesse giocato **8... Ad6** in luogo del tratto del testo. In tal caso, il seguito sarebbe stato **9.e4!**, e, dopo **9... dxe4 10.dxe4 Cxe4 11.Axg7**, il Nero non può più arroccare dalla parte di Re. D'altronde, dopo **9... Ag4 10.Te1** il Bianco ottiene egualmente un grande vantaggio.

9.Cb1-d2 0-0 10.Ta1-c1

Diagramma 157.



Il Bianco poteva avanzare al centro in due maniere: e2-e4 oppure d3-d4. Il metodo più comune è di tentare e4 (giocando innanzitutto Dc2). L'inconveniente di tale metodo è il rischio di indebolimento di d3 se il Nero cambia in e4 (per giocare poi Cd7-c5-d3). D'altra parte non va giocare troppo presto d3-d4 ed aprire all' Af5 una magnifica diagonale. In questa partita il Bianco non fa né l'una né l'altra cosa, ma attende di vedere se si presenterà un'occasione di impiegare uno di questi sistemi tattici al centro in condizioni più favorevoli.

10... a7-a5 11.a2-a3

Lo scopo di questa mossa è di permettere la spinta b3-b4 in risposta a a5-a4, e di impedire così l'apertura della colonna a, vantaggiosa per il Nero. In posizioni di questo genere, la presa in a4 non merita considerazione; poiché un Pedone bianco in a4 diventa presto indifendibile, ed il Pedone a3 rimane debole.

11... Tf8-e8 12.Tc1-c2

Aprendo la via alla Donna (vedere la mossa successiva).

12... Af5-h7

Una manovra preventiva, nel caso il Bianco volesse prima o poi giocare e2-e4.

13.Dd1-a1

Questo raddoppio sulla grande diagonale è caratteristico dei principi moderni: dirigere l'azione dei pezzi sul centro invece di occuparlo con dei Pedoni. Questa mossa esercita una pressione diretta su e5.

13... Ae7-f8

La mossa logica era **13... Ad6**, minacciando e6-e5-e4, cosa che obbligherebbe il Bianco ad abbandonare la sua politica d'attesa. Il Nero non vi si deciderà che sette mosse più tardi. Le mosse giocate nel frattempo sono poco interessanti, ed avrebbero potuto essere omesse senza grande pregiudizio per il lettore.

14.Tf1-e1

L'attacco **14.Ce5 Cxe5 15.Axe5** avvantaggerebbe piuttosto il Nero, permettendogli di giocare Cd7 seguita da f6 e più avanti e5.

14... Dd8-b6 15.Ag2-h3 Af8-c5 16.Te1-f1 Ac5-f8 17.Tc2-c1

Togliendo la Torre dalla diagonale dell'Ah7 e schiodando il Pedone d3 che può eventualmente spingersi in d4.

17... Ta8-d8 18.Tf1-e1 Af8-c5 19.Te1-f1

Il Bianco si riserva di giocare d3-d4 al momento opportuno.

19... Ac5-f8 20.Ah3-g2 Af8-d6

Finalmente questa mossa, che apre una nuova fase di gioco.

21.Cf3-e5!

Il Bianco non deve a nessun costo permettere la spinta e6-e5. Si noterà che il tratto del testo assume qui un diverso valore che alla 14^a mossa (cfr. la nota fatta a quel momento), poiché ora il Nero dovrà cambiare sia l'Alfiere che il Cavallo se vuoi giocare Cf6-d7.

21... Ad6xe5 22.Ab2xe5 Cd7xe5 23.Da1xe5 Cf6-d7

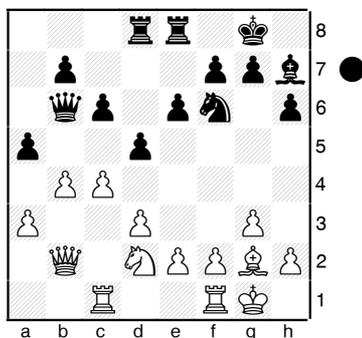
23... d4 era meno buona, a causa di **24.c5**, che permetteva al Cavallo bianco di installarsi in d6 via c4.

24.De5-b2 Cd7-f6

Anche il Nero attua un gioco d'attesa e tatticamente questa può forse essere una buona idea. Nel libro del Torneo, Capablanca suggerisce **24... c5** seguita dalla manovra di Cavallo, Cd7-b8-c6. In questo caso, al Bianco non conviene prendere in d5, visto che aprirebbe la colonna e esponendo all'attacco il suo Pedone e2 (**25.cxd5 exd5 26.Axd5 Txe2**).

25.b3-b4!

Diagramma 158.



Abbiamo qui un esempio di diagonale semi-aperta (g2-a8), bloccata da Pedoni nemici in b7, c6 e d5. È da rilevare che una simile diagonale esercita in linea generale più influenza di una diagonale completamente aperta, soprattutto quando essa è bloccata da due soli Pedoni e non da tre. Sarà il caso di questa partita (vedere il diagramma seguente) quando il Nero avrà commesso l'errore di cambiare il Pedone d5. La tattica da adottare consiste nell'attaccare i Pedoni della diagonale con ogni mezzo. Quindi, mediante cambi o spinte di Pedoni, creare delle debolezze che saranno sotto il fuoco diretto dell'Ag2. L'esecuzione di tali manovre inizia con il tratto del testo. Il Bianco è pronto sia ad operare sulle colonne a e b qualora si aprissero, sia a spingere b4-b5. Bisogna notare che l'Ah7 è lungi dal possedere l'efficacia dell'Ag2, tanto più che il Pedone d3 che blocca questa diagonale è inattaccabile.

25... a5xb4 26.Db2xb4

Il Bianco coglie l'occasione di cambiare le Donne. È molto importante ai fini dell'attacco posizionale che seguirà, ed il cui effetto sarebbe minore se vi fossero troppi pezzi pesanti.

26... Db6xb4

Praticamente forzata: dopo **26... Dc7 27.Tb1 Te7 28.Tb3**, il Pedone b7 diverrebbe pericolosamente debole.

27.a3xb4 Td8-a8 28.Tc1-a1

Tutto si svolge secondo il piano previsto.

28... Cf6-d7

Per proteggere l'ala minacciata.

29.Cd2-b3 Rg8-f8 30.Ta1-a5!

Una mossa importante.

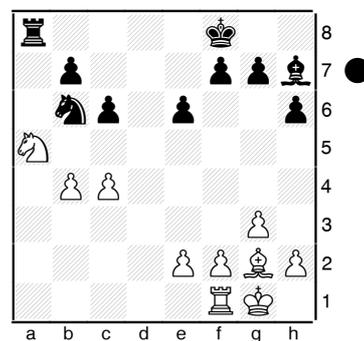
Il Bianco si prepara a raddoppiare le Torri. Un cambio in a5 porterebbe il Cavallo in un posto forte. La mossa **30.Txa8 Txa8 31.Ca5** è anche possibile ma offrirebbe meno prospettive.

30... d5xc4?

Un errore posizionale, che instaura una situazione completamente nuova. La mossa corretta era **30... Txa5 31.Cxa5 Tb8** oppure la continuazione proposta da Capablanca **30... Re7 31.Tfa1 Txa5 32.Txa5 Rd6 33.Ta7 Rc7 34.Ca5 Tb8** ed il Nero non ha più granché da temere.

31.d3xc4 Cd7-b6 32.Ta5xa8 Te8xa8 33.Cb3-a5!

Diagramma 159.



L'attacco sulla diagonale semiaperta nella sua forma più caratteristica. Un Cavallo bianco attacca contemporaneamente i due Pedoni che bloccano questa diagonale, e tali Pedoni sono condannati all'immobilità, poiché se uno si muove l'altro è perduto. Inoltre, il Bianco ha di riserva la mortale b4-b5. Il Nero ha la scelta tra Tb8 e Ta7. Nel primo caso, il Bianco ottiene la vittoria con l'attacco dei Pedoni, nel secondo con l'attacco dei pezzi.

1) **33... Tb8 34.b5** (il Bianco poteva fare qualche altro preparativo senza diminuire l'effetto di questa mossa) **34... cxb5 35.cxb5 Cd5** (non c'è di meglio) **36.Axd5 exd5 37.Td1 Td8 (37... Ae4 38.f3) 38.Cxb7 Tb8 39.Cd6 Re7 40.Txd5** ed ora né **40... Td8 41.Cf5+** né **40... Re6 41.Td2** danno al Nero il minimo controgioco.

2) **33... Ta7**, come nella partita.

33... Ta8-a7 34.Tf1-d1!

Con la terribile minaccia **35.Axc6! bxc6 36.Td8+ Re7 37.Cxc6+ Rf6 38.Cxa7**. Dopo **34... Re7** questa minac-

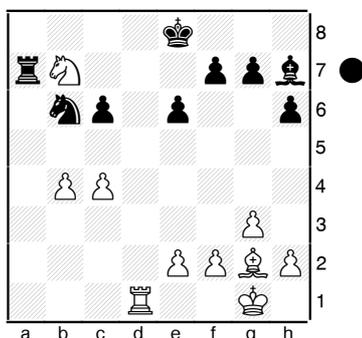
cia s'accentuerebbe (**35.Axc6! Txa5 36.bxa5** ed il Cb6 è attaccato), e **34... f6** perde un Pedone di essenziale importanza dopo **35.Td8+ Re7 36.Tb8**.

34... Rf8-e8

La miglior difesa, ma malgrado tutto insufficiente.

35.Ca5xb7!

Diagramma 160.



L'elegante trionfo dell'attacco sulla diagonale semi-aperta.

35... Ta7xb7 36.Ag2xc6+ Tb7-d7 37.c4-c5 Re8-e7 38.Ac6xd7 Cb6xd7

La combinazione ha procurato un grande vantaggio materiale, Torre e due Pedoni legati passati, contro due pezzi minori.

39.c5-c6 Cd7-b6 40.c6-c7

Tutto va a meraviglia. Il Nero non può più evitare la perdita di un pezzo.

40... Ah7-f5 41.Td1-d8

Era più semplice **41.e4!**, ed ora:

1) **41... Axe4 42.Td8 Ab7 43.Tb8**, ecc.

2) **41... Ag4 42.f3 Axf3 43.Td8**.

41... e6-e5 42.Td8-b8 Cb6-c8 43.b4-b5 Re7-d6 44.b5-b6 Cc8-e7

Oppure **44... Rc6 45.b7 Rxc7 46.bxc8=D+ Axc8 47.Ta8** ed il vantaggio della qualità deve dare la vittoria.

45.Tb8-f8

Il Bianco trascura ancora una volta un modo di vincere più rapido: **45.c8=D!**

1) **45... Axc8 46.b7 Ae6? 47.Td8+**.

2) **45... Cxc8 46.b7** ancora guadagnando un pezzo. Tuttavia, anche il tratto del testo porta alla vittoria:

45... Af5-c8 46.Tf8xf7 Ce7-d5 47.Tf7xg7 Cd5xb6 48.Tg7-h7 Cb6-d5 49.Th7xh6+ Rd6xc7 50.e2-e4 Cd5-e7 51.f2-f3 Rc7-d7 52.h2-h4 Rd7-e8 53.Th6-f6 Ce7-g8 54.Tf6-c6

Il Nero abbandona.

VALUTAZIONE E PIANO:

1) Dopo **20.Ah3-g2**. VALUTAZIONE: vi è al centro una vasta «terra di nessuno», che da al Bianco in particolare una grande libertà di movimenti. PIANO (per il Nero): mettere fine a questa situazione con la mossa consolidante **e6-e5** ed ottenere così un vantaggio netto e definitivo al centro (**20... Af8-d6**).

PIANO (per il Bianco): sventare il piano del Nero (**21.Cf3-e5**).

2) Dopo **24... Cd7-f6**. VALUTAZIONE: l'Ag2 agisce lungo la diagonale semi-aperta sulla quale si trovano tre Pedoni nemici vulnerabili (**b7, c6 e d5**). PIANO (per il Bianco): attaccare sull'ala di Donna con i pezzi (**28.Tc1-a1 29.Cd2-b3**) ed i Pedoni (**25.b3-b4**).

3) Dopo **31.d3xc4**. VALUTAZIONE: come sopra, a parte che i Pedoni neri che occupano la grande diagonale in **b7 e c6** sono divenuti molto più vulnerabili a causa del cambio (**30... d5xc4?**) effettuato dal Nero. PIANO (per il Bianco): attaccare **b7 e c6** con i pezzi (**33.Cb3-a5**) ed i Pedoni (cfr. la variante data alla 33^a mossa del Bianco).

Partita n.4: BRONSTEIN,D – BOTVINNIK,M

22^a partita del Campionato del Mondo, Mosca 1951.

Gambetto di Donna – Difesa Olandese.

1.d2-d4 e7-e6 2.c2-c4 f7-f5 3.g2-g3 Cg8-f6 4.Af1-g2 Af8-e7 5.Cb1-c3 0-0 6.e2-e3 d7-d5.

Un centro provvisorio è già formato, d4 ed e5 contro d5 ed e6. Ma mentre il Pedone c4 esercita una pressione sul centro, il Nero ha stabilito una contro-pressione su e4 con la mossa f5. Di conseguenza, il Bianco può modificare a suo piacimento la situazione al centro sia mediante c4-c5 (mossa generalmente poco raccomandabile, cfr. la 2^a partita), sia con il cambio c4xd5 (cfr. Capitolo IX, per quanto riguarda la colonna semi-aperta). Dal canto suo il Nero, con la sua spinta f7-f5, ha lievemente indebolito il Pedone e6 e reso e5 accessibile al Cavallo bianco. In compenso il suo Cavallo può occupare e4. Inoltre, questa mossa ha aperto alla Donna nera la via dell'ala di Re nemica (Dd8-e8-h5) ed una sortita della Donna potrebbe facilmente divenire pericolosa.

7.Cg1-e2

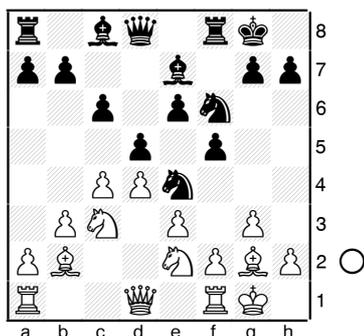
Tende soprattutto a parare la minaccia indicata (Dd8-e8-h5). Questo sistema di sviluppo del Cavallo è preferibile a Cf3 poiché offre inoltre il vantaggio di permettere la spinta f2-f3, scacciando il Ce4 (ma imprigionando momentaneamente l'Ag2). Il Bianco potrebbe anche raggiungere questo obiettivo giocando immediatamente il Cavallo in e5 (Cgl-f3-e5), ma il Nero cambierebbe questo Cavallo con Cb8-d7, ed il Pedone bianco in e5 diventerebbe una debolezza che il Nero si affretterebbe a fissare.

7... c7-c6 8.b2-b3 Cf6-e4

Il salto del Cavallo nero in e4 non ha le stesse conseguenze del corrispondente Ce5 del Bianco. Un cambio dei Cavalli in e4 apre al Nero la colonna f dopo fxe4. Ma non si deve dimenticare che il Bianco può semplicemente scacciare il Cavallo con f2-f3. Si noterà anche che **8... Cbd7** presentava degli inconvenienti a causa di **9.Cf4** (debolezza in e6).

9.0-0 Cb8-d7 10. Acl-b2 Cd7-f6

Diagramma 161



I due avversari hanno compiuto la ripartizione delle forze, ora viene la fase più difficile della partita. Che cosa si può fare? La formazione bianca sull'ala di Donna suggerisce l'idea di operazioni su questo lato, mentre il Nero sembra deciso ad un attacco sull'ala di Re.

11. Dd1-d3

Ancora una mossa d'attesa, che presenta un piccolo svantaggio: la Donna piazzata qui impedisce manovre del tipo Ce2-f4-d3-e5.

11... g7-g5

Il Nero è il primo a decidersi: azione sull'ala di Re. Che seguito considera? Probabilmente Dd8-e8-h5, seguita da Cg4 oppure Ad7-e8-g6, seguita eventualmente dalla spinta f5-f4 se si presentasse l'occasione. Ma allo stato attuale delle cose, non ci si possono attendere tangibili risultati da questo attacco.

12. c4xd5

La replica del Bianco: questo cambio è l'inizio di un attacco sull'ala di Donna.

12... e6xd5

Dopo **12... cxd5** il Bianco avrebbe lanciato un attacco lungo la colonna aperta e. Ora la sua azione si appoggerà su questa colonna semi-aperta (attacco di minoranza).

13. f2-f3

Prima di proseguire con a2-a3 (cui il Nero avrebbe senza dubbio replicato con **13... a5**), il Bianco comincia con lo scacciare il fastidioso Cavallo.

13... Ce4xc3

Dopo **13... Cd6** il Bianco avrebbe potuto rispondere con **14.e4**. Una liquidazione generale, **14... dxe4 15.fxe4 fxe4 16.Cxe4 Cxe4 17.Axe4 Cxe4 18.Dxe4** sarebbe totalmente favorevole al Bianco, tenuto conto dei numerosi «buchi» nella posizione dell'ala di Re nera.

14.Ab2xc3

Dopo **14.Cxc3 14... f4!** sarebbe parecchio fastidiosa. D'altronde, nell'attuale stato di cose, è la mossa del testo quella che meglio si accorda col piano del Bianco (b3-b4).

14... g5-g4!?

Una mossa difficile da valutare. È vero che **15.e4**, fino ad un certo punto costituisce una minaccia (cfr. la nota alla 13^a mossa del Nero), ma il Nero potrebbe pararla soddisfacentemente con **14... Ae6 15.e4 dxe4 16.fxe4 fxe4 17.Axe4 Cxe4 18.Dxe4 Ad5!**. Col tratto del testo il Nero abbandona il controllo della casa f4 per quello

della casa e4. Dato il suo piano sull'ala di Re questo cambio non è favorevole anche se si considera che vi guadagna ancora qualche possibilità d'attacco sul Pedone debole e3.

15.f3xg4 Cf6xg4 16.Ag2-h3 Cg4-h6

Il Nero non poteva consentire **17.Axg4 fxxg4 18.e4** (eliminando la debolezza in e3), col rischio di trovarsi in difficoltà (vedere sopra). Per lui è spiacevole non poter ritirare il Cavallo in f6. Più tardi dovrà perdere due tempi per riportarlo in e4 dalla lontana h6.

17.Ce2-f4 Ae7-d6 18.b3-b4

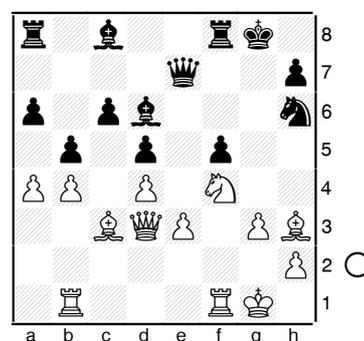
Il classico attacco di minoranza.

18... a7-a6 19.a2-a4 Dd8-e7 20.Ta1-b1

Tutto procede secondo le regole. Era anche possibile l'immediata spinta **20.b5**, ma l'occasione di realizzarla tornerà più tardi.

20... b7-b5?

Diagramma 162



Un errore di valutazione posizionale, che sebbene tronchi l'azione del nemico, procura dei fastidi al Nero:

Indebolimento del Pedone c6 ed apertura della colonna a che il Bianco potrà forzare al momento opportuno. Corretta era **20... Ad7** con gioco probabilmente accettabile. Il tratto del testo sarebbe stato a mala pena sufficiente se il Cavallo nero avesse potuto raggiungere facilmente e4, ma questo importuno animale è troppo lontano.

21.Ah3-g2

Immediata minaccia di **22.Cxd5** eventualmente preceduta da un cambio in b5. Tuttavia forse **21.Tb2** seguita da **22.Ta1** sarebbe risultata più forte.

21... Ch6-g4

Guadagna un tempo attaccando e3.

22.Ac3-d2 Cg4-f6 23.Tb1-b2

Per aprire la strada alla Torre f1.

23... Ac8-d7

Il bollettino del match riporta la variante **23. ... Ce4**, seguita da **24.Ae1**, che taglierebbe la strada alla Tf1. Ma il Bianco ha di meglio: **24.Ta1 Cxd2 25.Dxd2** seguita da **26.Cd3**.

24.Tf1-a1 Cf6-e4 25.Ad2-e1 Tf8-e8 26.Dd3-b3

Proteggendo b4 e permettendo così alla Tb2 di portarsi in a2, per raddoppiare le Torri sulla colonna a.

26... Rg8-h8 27.Tb2-a2

L'attacco si spiega per gradi: il Bianco ora minaccia di guadagnare un Pedone con **28.axb5**.

27... De7-f8?

Para la minaccia proteggendo la Ta8. Tuttavia, questo tentativo di rimanere sulla colonna a avrebbe dovuto essere preceduto da **27... Axf4!**, poiché ora il Cavallo bianco reciterà una parte importante. Constatiamo, per inciso, la superiorità della formazione d'attacco bianca (a4-b4) sulla formazione difensiva nera (a6-b5). Il Bianco ha raddoppiato le Torri sulla colonna a ed il Nero non può fare altrettanto (**27... Ta7? 28.axb5**).

Sulla colonna a egli è condannato ad un ruolo passivo che costringe all'immobilità i suoi migliori pezzi.

28.Cf4-d3!

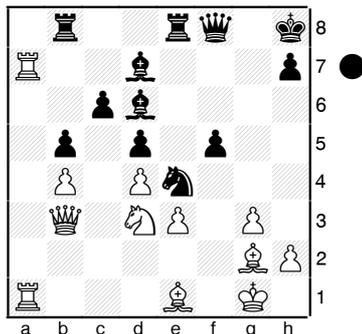
Per portare il Cavallo nella casa centrale e5 dalla quale il suo intervento sarà decisivo. Il Nero non potrebbe allora eliminarlo senza scatenare seri pericoli sulla grande diagonale nera (c3-h8). Si noterà inoltre che il Bianco non deve temere la combinazione **28... bxa4 29.Txa4 c5** a causa della semplice continuazione **30.bxc5 Axa4 31.Txa4**, dopodiché il Bianco prende anche il Pedone d5 e vince facilmente con due Pedoni passati legati.

28... Ta8-b8

Il Nero abbandona la colonna a. Egli non dispone di buone mosse d'attesa e non può impedire al Bianco di giocare **29.Ce5**.

29.a4xb5 a6xb5 30.Ta2-a7

Diagramma 163.



La settima traversa.

30... Te8-e7

Anche dopo **30... Ta8 31.Ce5!** è molto forte.

31.Cd3-e5 Ad7-e8?

Precipita la fine; ma **31... Axe5 32.dxe5 Ae6 33.Dc2** avrebbe soltanto prolungato l'agonia del Nero.

32.g3-g4!

Lo sfondamento decisivo, che fa resuscitare l'Ae1. La minaccia è Ah4, dopodiché il Nero dovrebbe rinunciare a contendere la 7^a traversa all'avversario con fatali conseguenze.

32... f5xg4

Il Nero, in difficoltà con l'orologio, si lascia sfuggire la continuazione **32... Dg7**, che gli avrebbe assicurato il controllo della 7^a traversa al prezzo di un Pedone (**33.Txe7 Dxe7 34.gxf5 Axf5? 35.dxe5 Dxe5 36.Ta7** ecc.).

33.Ag2xe4 d5xe4 34.Ae1-h4!

La prosecuzione della strategia bianca, le cui tappe hanno comportato: la lotta per la colonna a, la conqui-

sta di tale colonna e la lotta per la settima traversa che in questo momento è completamente traboccante.

34... Te7xe5

Un sacrificio da disperato. Dopo **34... Txa7 35.Txa7** la minaccia **36.Cf7+** non può essere parata con **35... Axe5** a causa di **36.dxe5** seguita da **37.Af6+** ed il Nero perde parecchio materiale.

35.d4xe5 Ad6xe5 36.Ta1-f1 Df8-g8

Altre linee di gioco giungevano chiaramente al medesimo risultato:

1) **36... Dd6 37.Ag3! Axxg3 38.Dc3+ Ae5 39.Dxe5+! Dxe5 40.Tf8** matto.

2) **36... Dh6 37.Ag3 Axxg3 38.Dc3+** ecc.

37.Ah4-g3!

Una elegante chiusa. Il Nero non può accettare il sacrificio di Donna per il matto in due: **38.Tf8+** e **39.Axe5** matto.

37... Ae5-g7 38.Db3xg8+

Il Nero abbandona.

VALUTAZIONE E PIANO:

1) Dopo **10... Cd7-f6**.

VALUTAZIONE: *il Bianco è più libero sull'ala di Donna ed il Nero sull'ala di Re.* PIANO (per il Bianco): *attacco sull'ala di Donna (c4xd5 seguita da b3-b4-b5).* PIANO (per il Nero): *attacco sull'ala di Re (g7-g5 seguita da Dd8-e8-h5).*

2) Dopo **20... b7-b5?**

VALUTAZIONE: *il Bianco ha un netto vantaggio nella sua formazione di Pedoni sull'ala di Donna (a4 e b4 contro a6 e b5), cosa che gli permette di aprire la colonna a al momento propizio.* PIANO (per il Bianco): *raddoppiare le Torri sulla colonna a, quindi difendere anticipatamente il Pedone b4.* Lo scopo ultimo di tale manovra è l'occupazione della settima traversa.

3) Dopo **30.Ta2-a7**.

VALUTAZIONE: *il Bianco ha una Torre sulla settima traversa.* PIANO (per il Bianco): *ottenere la totale supremazia sulla settima traversa mediante Ce5-g4 seguita da Ah4.* Queste mosse danno al Bianco un incontestabile vantaggio poiché diversi pezzi neri sono inchiodati alla difesa della settima traversa, ed anche perché il doppio cambio in e5 aprirebbe la diagonale all'Alfiere bianco, con risultati decisivi.

Partita n.5: TARTAROWER,X – EUWE,M

Torneo di Venezia 1948.

Partita Italiana.

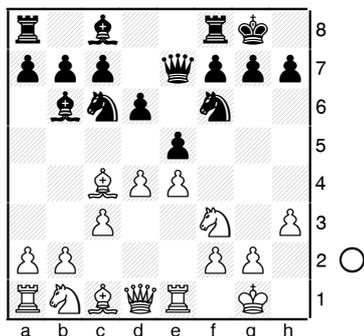
1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.c2-c3 Ac5-b6 5.d2-d4 Dd8-e7 6.0-0 d7-d6 7.h2-h3 Cg8-f6 8.Tf1-e1 0-0

(Vedi diagramma 164 nella pagina successiva)

Un ordine di battaglia ben noto: d4 ed e4 per l'attacco, d6 ed e5 per la difesa. Quindi il Bianco può variare la formazione centrale, sia con d:e5 che con d4-d5. Siccome in entrambi i casi l'Ab6 entra in gioco, egli non può ancora giocare né l'ima né l'altra. Deve piuttosto tentare di forzare il Nero a cambiare, cosa che modifi-

cherebbe la situazione a suo vantaggio, poiché in quel caso, il Pedone e4 ritroverebbe la sua mobilità, e gli fornirebbe diverse possibilità d'attacco.

Diagramma 164.



Tartakower-Euwe: posizione dopo 8... 0-0

9.Cb1-a3!

Ecco, combinata con la mossa seguente, una originale maniera di raggiungere lo scopo indicato. Il Bianco progetta Ca3-c2-e3-d5.

9... Cc6-d8

Era migliore 9... Rh8, confutando 10.Af1 a causa di 10... exd4 11.cxd4 Cxe4. Lo scopo della mossa del testo è di impedire l'intrusione del Cavallo bianco in d5 (Ca3-c2-e3-d5) mediante c7-c6.

10.Ac4-f1

Ora non va 10... exd4 11.cxd4 Cxe4 per 12.Cg5 seguita da 13.f3 (questa linea di gioco sarebbe vietata al Bianco se il Cavallo nero fosse ancora in c6, permettendo la presa in d4).

10... Cf6-e8?

Era migliore 10... Cd7, come si vedrà presto. Lo scopo del tratto del testo è quello di dare al Pedone e5 un efficace appoggio con f7-f6.

11.Ca3-c4 f7-f6

Il Nero ha protetto il suo Pedone e5 ed il piano del Bianco, la cui esecuzione era iniziata tre mosse prima, non ha dato apparentemente niente.

12.a2-a4!

Una maniera tipica di approfittare della momentanea immobilità dell'Ab6. La minaccia a4-a5 obbliga il Nero a muovere uno dei Pedoni che proteggono l'Alfiere, a7 oppure c7, per provocare alla fine la perdita di un Pedone nero. Se il Nero avesse portato il Cavallo in d7 invece che in e8, avrebbe evitato una perdita di materiale; a dire il vero, in tal caso la disposizione delle sue forze (Cd7, Cd8 e Ac8) sarebbe stata piuttosto intricata.

12... c7-c6 13.Cc4xb6 a7xb6 14.Dd1-b3+

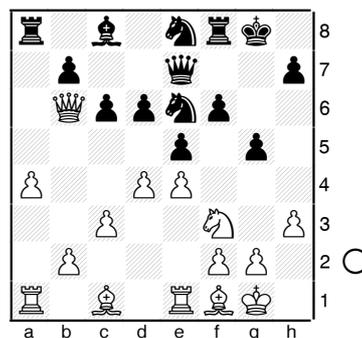
Un tatticismo consentito dalla posizione.

14... Cd8-e6 15.Db3xb6 g7-g5!

(Vedi diagramma 165 nella colonna successiva)

Una nota formula: il Nero attacca l'ala di Re nemica, indebolita dalla spinta h2-h3, con g7-g5-g4. Egli lo fa tanto più volentieri in quanto dopo gli svantaggi dovuti a qualche sua mossa infelice, non ha più molto da perdere.

Diagramma 165.



Tartakower-Euwe: posizione dopo 15... g7-g5

16.Af1-c4

Il Bianco prende troppo alla leggera l'azione del Nero. Avrebbe dovuto lasciare quest'Alfiere in f1 per partecipare alla difesa e proseguire con 16.g3, impedendo così Cf4 più efficacemente che con il tratto del testo.

16... h7-h6

Per riprendere con il Pedone f se il Bianco gioca 17.dxe5.

17.h3-h4 Rg8-h7

Giocare ora 17... g4 non avrebbe più senso. Lo scopo principale della strategia nera è di aprire la colonna g.

18.h4xg5?

Questa presa contrasta con il principio della difesa: il Bianco apre la colonna h a profitto del nemico.

18... h6xg5 19.d4xe5 d6xe5

Il Bianco ha raggiunto lo scopo che si era prefisso: la colonna f è rimasta chiusa ed egli controlla la grande diagonale a3-f8, ma è chiaro che non avrà il tempo di approfittarne; ad esempio: 20.b3 Th8 21.Aa3 Df7 minacciando già 22... Dh5.

20.Ac1-e3 Tf8-h8 21.g2-g3?

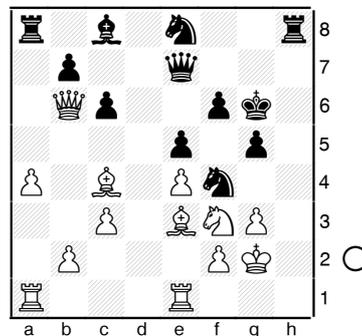
Indebolendo ancora la sua ala di Re, e di sua iniziativa. Era migliore l'immediata fuga del Re con Rg1-f1-e2.

21... Rh7-g6 22.Rg1-g2

Per replicare a 22... Dh7 con 23.Th1, ma il Nero ha altre frecce al suo arco.

22... Ce6-f4+!

Diagramma 166.



Un sacrificio di Cavallo molto appariscente, in accordo con i principi esposti ai Capitoli V e VI: il Pedone protettore g3 viene eliminato, ed al tempo stesso viene fornita l'occasione all'Ac8 di entrare in gioco guadagnando un tempo.

23.g3xf4 Ac8-h3+ 24.Rg2-g3

Dopo **24.Rg1 gxf4** la situazione del Bianco sarebbe disperata: il Nero minaccerebbe l'entrata in azione della Donna sulla colonna g mediante **25... Dg7**.

24... e5xf4+ 25.Ae3xf4 De7-d7

La minaccia di matto in g4 provoca una nuova demolizione delle forze bianche. Il Cavallo deve andare in h2, dove si trova fuori gioco, e dove diviene anche un bersaglio per il nemico.

26.Cf3-h2 g5xf4+ 27.Rg3xf4 Th8-h4+

Il Nero deve proseguire con la massima energia: il suo Re non è al sicuro, e rischia uno scacco con Tg1+.

28.Rf4-e3

Qualche altra variante:

1) **28.Rf3 Ag2+! 29.Rxg2 Dh3+ 30.Rg1 Dxb2+ 31.Rf1 Dh1+ 32.Rd2 Dxc4**, ecc.

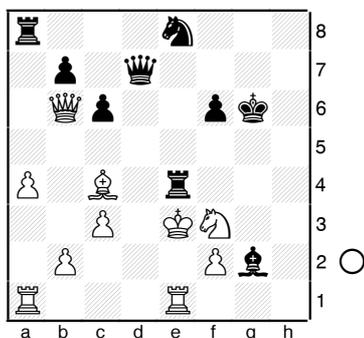
2) **28.Rg3 Tg4+** ed ora:

a) **29.Rf3 Ag2+ 30.Re3** (o **30.Re2**) **30... Txe4** matto.

b) **29.Rxh3 Tg5+ 30.Rh4 Dh7** matto.

28... Ah3-g2 29.Ch2-f3 Th4xe4+!

Diagramma 167.



Il Bianco ha fissato una nuova linea di difesa, ma il tratto del testo la rende inutile. Il Re bianco, privo di aiuto, è esposto all'attacco di tre pezzi, e la posizione vulnerabile della Donna è un ulteriore handicap.

30.Re3xe4 Ce8-d6+ 31.Re4-d3

Se **31.Rf4 Df5+** ecc.

Eguale disastrose sarebbero **31.Re3 Cxc4+** e **31.Rd4 Cc8+**.

31... Dcl7-f5+ 32.Rd3-d4 Df5-f4+ 33.Rd4-d3

Se **33.Rc5?**, segue **33... Dxc4+ 34.Rxd6 Dd5+** e poi:

1) **35.Rc7 Dd8+ 36.Rxb7 Dc8** matto.

2) **35.Re7 Df7+ 36.Rd6 Df8+**

a) **37.Rd7** (o **37.Re6**) **37... Ah3+**, ecc.

b) **37.Te7 Td8+ 38.Re6 Ah3** matto.

33... Df4xc4+ 34.Rd3-c2 Ag2xf3

Finalmente! L'attacco del Nero è per il momento ad un punto morto, ma il bilancio della situazione è lungi dall'essergli sfavorevole: Cavallo ed Alfiere contro Torre e Pedone in una posizione molto promettente.

Una controffensiva bianca con **35.Tg1+ Rf7 36.Dc7+ Re6 37.Tae1+** avrebbe vita breve per **37... Ae4+! 38.Re1 Txa4**, ecc.

35.b2-b3

Qui **35.Dd4** porterebbe ad un finale perdente dopo il cambio delle Donne.

35... Af3-e4+ 36.Rc2-b2 Dc4-d3 37.Te1-g1+ Rg6-f7 38.Ta1-c1?

Questa mossa fornisce al Nero l'occasione di una elegante combinazione finale. Altre continuazioni sono egualmente insufficienti:

1) **38.Tad1 Dc2+**

a) **39.Ra1 Txa4+! 40.bxa4 Dxa4+ 41.Rb2 Cc4+ 42.Re1 Dc2** matto.

b) **39.Ra3 Cc4+ 40.bxc4 Txa4** matto.

2) **38.Dc7+ Re6 39.Tac1 Dd2+**

a) **40.Ra3 Cb5+** ecc.

b) **40.Ra1 Cc4!** e vince.

Tuttavia il Bianco poteva ancora resistere con **38.Dc5!** visto che **38... Dc2+ 39.Ra3 Cb5+ 40.Rb4** non dà nulla. Per il Nero era quindi meglio giocare per il finale con **38... Dd2+ 39.Ra3 Dd5**.

38... Dd3-d2+ 39.Rb2-a3

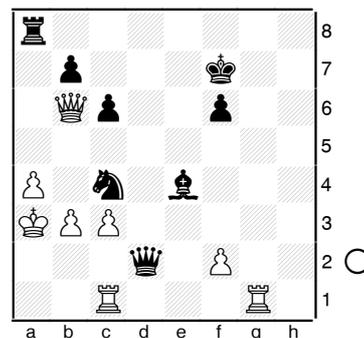
Se il Bianco avesse giocato **39.Ra1**, il seguito sarebbe stato **39... Cc4 40.Dxb7+ Re6** ed ora:

1) **41.bxc4 Txa4** matto.

2) **41.Tb1 Dxc3+ 42.Ra2 Txa4+ 43.bxa4 Da3** matto.

39... Cd6-c4+!

Diagramma 168.



Con questo sacrificio e con quello della mossa seguente le ultime difese del Re bianco sull'ala di Donna vengono demolite.

40.b3xc4 Ta8xa4+! 41.Ra3xa4 Dd2-a2+ 42.Ra4-b4 Da2-b2+

Il Bianco abbandona, poiché dopo **43.Ra5** prende matto con **43... Da3**. Dopo **43.Rc5**, il Bianco perde la Donna (**43... Dxf2+ 44.Rb4 Dxb6+ 45.Ra3 Ac2**).

VALUTAZIONE E PIANO:

1) Dopo **8... 0-0**. VALUTAZIONE: *la posizione del Bianco al centro è più aggressiva, ma egli non può approfittarne prima di aver costretto il Nero ad abbandonare il suo Pedone base in e5.*

PIANO (per il Bianco): *portare il Cavallo in c4, creando una tensione, e, se si presenta l'occasione, preparando un tatticismo dovuto all'immobilizzazione dell'Ab6. Ma deve essere pronto a cambiare direzione, portando il Cavallo in d5 (via c2 ed e3 oppure c4 ed e3).*

2) Dopo **15.Db3xb6**. VALUTAZIONE: *il Bianco ha un Pedone in più, ma il suo arrocco è indebolito da h2-h3.* PIANO (per il Nero): *attaccare l'ala di Re con g7-g5-g4, con il possibile rinforzo di Ce6-f4.*

3) Dopo **22.Rg1-g2**. VALUTAZIONE: *l'ala di Re del Bianco è seriamente indebolita, ed il Nero dispone momentaneamente di una superiorità di forze disponibili, ma non deve lasciare al Bianco il tempo di rinforzare la sua difesa; ad es.: con 23.Th1*. PIANO (per il Nero): *demolizione dei bastioni difensivi bianchi mediante il sacrificio di un Cavallo in f4, per consentire lo spiegamento immediato delle forze attaccanti*.

4) Dopo **29.Ch2-f3**. VALUTAZIONE: *il Re bianco è miseramente protetto, i suoi pezzi sono «sospesi» e la Donna è alla mercé di un attacco sul Re che la metterebbe in pericolo*. PIANO (per il Nero): *eliminare il Pedone protettore e4 con un sacrificio, poi lanciare tutte le forze nella mischia*.