

Indice

Segni e simboli	4
Introduzione	5
6 simboli	7
Prima parte: trabocchetti tattici, combinazioni e attacchi strepitosi	8
Soluzioni degli esercizi	33
Esame di tattica	62
Esame di tattica: soluzioni	73
Seconda Parte: strategia	90
Esame di strategia	174
Esame di strategia: soluzioni	182
Terza parte: finale - concetti, esercizi, studi	197
Il finale: esercizi	300
Il finale: soluzioni esercizi	309

1

Trabocchetti tattici, combinazioni e attacchi strepitosi



“Gli scacchi diventano magia quando c’è un sacrificio” – il vostro autore in *Revolutionize Your Chess*

Introduzione

La tattica è una delle due principali risorse nel gioco degli scacchi. Con la tattica alteriamo in maniera radicale la situazione sulla scacchiera e persino, a volte, la situazione psicologica, dato che anche l’effetto sorpresa o la forza estetica di un sacrificio possono avere la loro influenza.

In genere è impossibile vincere una partita a scacchi, o anche soltanto ottenere un vantaggio, senza la tattica. A volte si rende necessaria anche per salvare una partita compromessa.

La semplice conoscenza dei più comuni temi tattici può farci risparmiare tempo prezioso durante la partita e sarà sempre d’aiuto nel calcolo delle varianti quando siamo alla ricerca della combinazione corretta.

Ci sono giocatori che posseggono per natura un’eccellente capacità di calcolo e riescono così a macinare punti nei tornei. Ma anche costoro, come tutti gli altri, hanno margini di miglioramento, e non c’è scacchista che non possa trovare begli esercizi adeguati al suo livello. Anche il gioco alla cieca può rivelarsi molto utile, oltre a essere un ottimo strumento per sviluppare l’immaginazione.

Io stesso, prima di un incontro, mi dedico spesso alla soluzione di qualche esercizio tattico per mettermi in forma, e ciò alla lunga ha un impatto positivo sulla mia creatività e la mia tecnica di calcolo.

Studiare i fondamenti della tattica significa “scomporre” le combinazioni tipiche. Ciò contribuisce al raggiungimento di una più alta comprensione del gioco e a un più pieno godimento della sua bellezza.

Una combinazione è una variante forzata, accompagnata da uno o più sacrifici, che ha lo scopo di produrre un cambiamento favorevole nella nostra posizione o di nuocere alla

posizione o ai piani dell'avversario.

Gli elementi che ci consentono di stabilire se in una data posizione può presentarsi una combinazione sono i seguenti:

1. La coordinazione dinamica fra due o più pezzi/pedoni;
2. Il carattere forzato della posizione (o di talune varianti);
3. La possibilità di sacrificare;
4. Un potenziale risultato positivo al termine dell'operazione tattica.

Nel gioco pratico, ogni posizione è un mondo a sé stante, e pertanto le possibilità tattiche sono infinite. Tuttavia, proprio come esistono elementi strategici tipici (si veda la Parte 2), esistono anche motivi e temi combinativi ricorrenti; anzi, hanno persino una propria classificazione.

Il giocatore deve conoscere e padroneggiare le situazioni in cui si presenta un'opportunità tattica, e deve essere in grado di calcolare con precisione. D'altro canto, le scintille dell'immaginazione e della visione combinativa devono brillare in ogni circostanza, per risolvere specifici problemi in ogni specifica posizione, in tutte le fasi del gioco.

Contenuti

- Preparazione pratica: 1-10, con:
 - oltre 20 temi tattici;
 - esempi tipici da imparare ed esercizi da risolvere.
- Esercizi d'esame: 60 posizioni test.

La buona forma dal punto di vista tattico è sempre garanzia di successo nei tornei!

1 Preparazione pratica: L'ATTACCO DOPPIO

L'attacco doppio è il tema tattico più semplice. Si ha quando un pezzo/pedone attacca due unità nemiche contemporaneamente, e perlopiù termina con un guadagno materiale. L'attacco simultaneo può essere portato anche contro un pezzo/pedone e un punto debole nello schieramento avversario.

Più propriamente, si parla di "attacco doppio" se la doppia minaccia è creata da un pezzo, e di "forchetta" se è creata da un pedone. Il difensore avrà almeno due problemi da affrontare, e non potrà risolverli entrambi con una sola mossa.

Un po' di storia

Nella mia primissima partita di torneo, dovetti fronteggiare questo comune tema d'attacco:

NN - Viktor Moskalenko

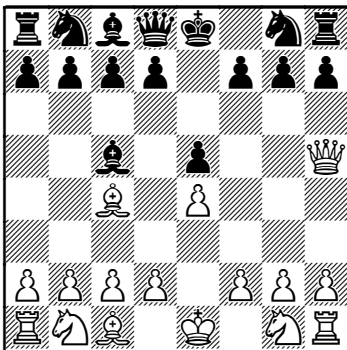
Odessa 1975

1.e4 e5 2.♘c4 ♘c5



TRUCCO: qui il mio avversario (giocatore d'esperienza) introdusse all'improvviso un'idea a sorpresa:

3.♞h5!?

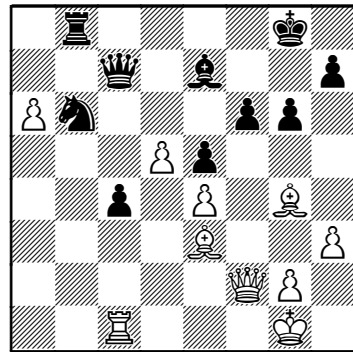


3...♘c6?? 4.♞xf7#

Penso sia stata la partita più breve che abbia mai giocato. Ma questa disfatta totale mi spinse a migliorare rapidamente:

1. Analizzando il mio errore, trovai la difesa corretta (3...♞e7);
2. Mi resi conto della forza dell'attacco doppio nella pratica;
3. Scoprii una nuova apertura utilissima per abbindolare quei giocatori che col Bianco non facevano altro che tendere tranelli tattici: 1.e4 e6!? – la Difesa Francese. Curiosamente, nei tornei di livello amatoriale alcuni avversari riproponevano lo stesso schema d'attacco con ♘c4 e ♞h5 persino dopo 1...e6 ! Come molti di voi lettori già sapranno, nel corso della mia carriera ho elevato quest'apertura a modello nell'arte della difesa (si vedano i miei libri *The Flexible French* e *The Wonderful Winawer*)!

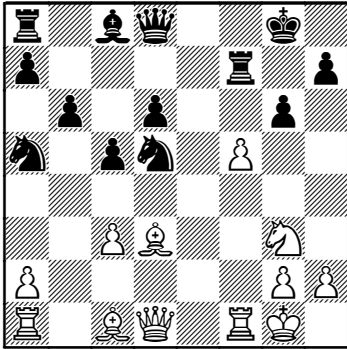
Un attacco doppio può essere realizzato da qualunque pezzo, compreso il re, ma più comunemente dalla donna o dal cavallo; al contrario, sorprendere l'avversario con una forchetta di pedone è più difficile:



1° esercizio: ecco un esempio che dimostra come più i pedoni sono avanzati, più acquistano valore. Cosa gioca il Bianco qui?

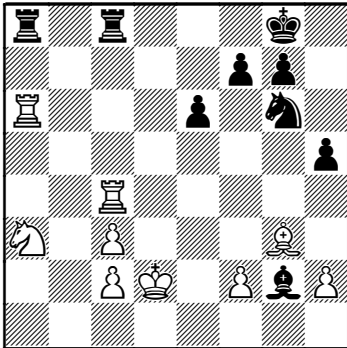
Anche l'alfiere, grazie alla sua capacità d'azione a lungo raggio, riesce a realizzare efficacemente attacchi doppi. La torre invece fa più fatica, almeno finché non si aprono traverse e colonne, vale a dire nel medio-

gioco avanzato o nel finale.
 Ma adesso veniamo a noi: nei prossimi esempi, cerchiamo di sfruttare questo celebre tema tattico per ottenere un vantaggio o vincere subito la partita.
 Un pezzo fortissimo come la donna può creare minacce multiple da qualunque settore della scacchiera, ma dalle case centrali la sua potenza è massima.



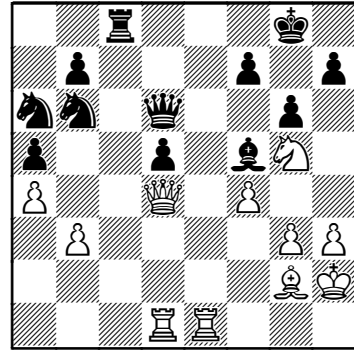
Attacco con la donna

2° esercizio: Il Bianco ha diverse valide opzioni.



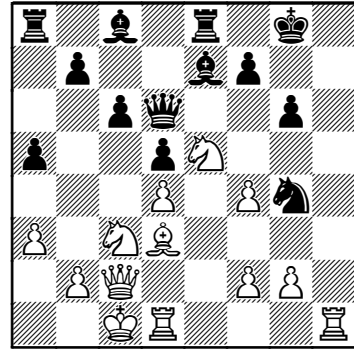
Torre + Pedone

3° esercizio: una posizione piuttosto curiosa, perfetta per imparare questi tatticismi nella pratica. Le quattro torri (2 contro 2) sono tutte sospese in aria, in un apparente equilibrio tattico. Il Nero deve cercare nuove risorse.



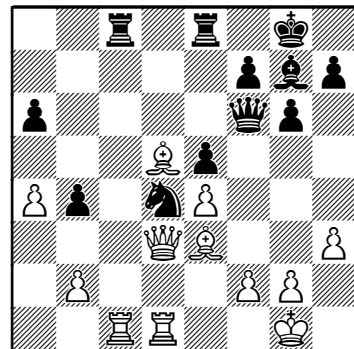
Donna + Cavallo

4° esercizio: Trova il miglior modo di coordinare i pezzi bianchi.



Torre + Cavallo

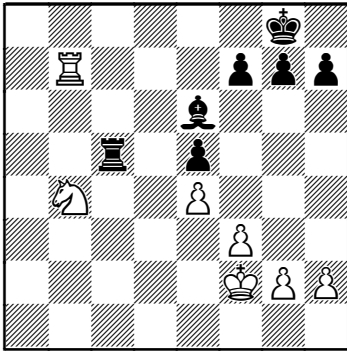
5° esercizio: Come sfruttare l'attività dei pezzi bianchi?



Alfiere

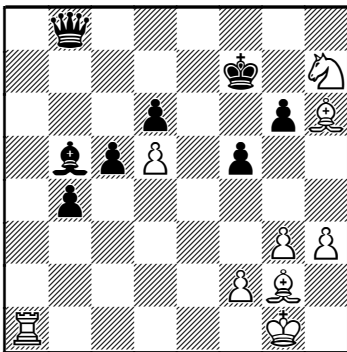
6° esercizio: Come realizzare un attacco doppio con l'alfiere?

2 Preparazione pratica: L'INCHIODATURA



Cavallo

7° esercizio: In questa posizione tranquilla, il Bianco ha dalla sua una risorsa tattica nascosta che può assicurargli un vantaggio.



Re

8° esercizio: Il Nero ha un notevole vantaggio materiale: donna + alfiere contro torre + tre pezzi leggeri. Inoltre, ha due pericolosi pedoni passati sulle colonne b e c. Tuttavia, deve ancora giocare con precisione. Cosa gli suggerite?

Come vedremo, il tema dell'attacco doppio (o della forchetta) è presente nella maggior parte delle operazioni tattiche di una partita a scacchi.

L'inchiodatura è una risorsa tattica tipicamente presente in tutte le fasi del gioco. È una mossa che serve ad attaccare e allo stesso tempo immobilizzare un pezzo nemico.

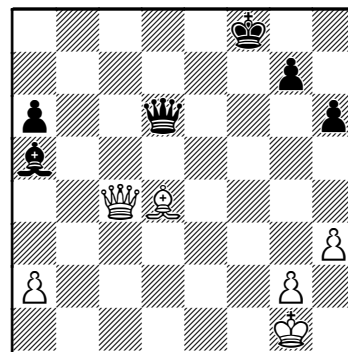
Soltanto tre pezzi sono in grado di creare un'inchiodatura: gli alfieri (lungo le diagonali), le torri (lungo le colonne e le traverse) e la donna (l'unico pezzo che può farlo in entrambi i modi).

Esistono due tipi di inchiodature:

1. Assoluta, o diretta: il pezzo inchiodato non può muoversi perché dietro di lui si trova il re.
2. Relativa, o indiretta: il pezzo inchiodato nasconde dietro di sé un pezzo di maggior valore.

In caso di inchiodatura assoluta, il pezzo inchiodato perde la sua forza per intero: questo è un fattore da tenere sempre bene a mente.

Nei prossimi due esempi, assisteremo a simpatiche schermaglie tattiche fatte di inchiodature e schiodature:



Alfiere + Donna

9° esercizio: il Bianco muove

ESAME di TATTICA

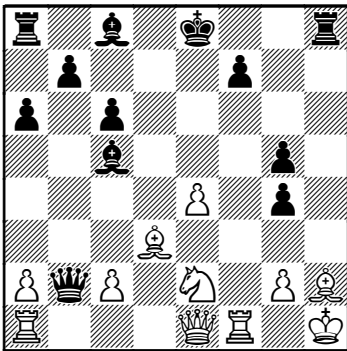
In questa Parte 1 del libro abbiamo lavorato ai tatticismi più tipici attraverso esempi commentati, esercizi, e un'accurata selezione dei temi. È arrivato il momento di mettere in pratica ciò che avete appreso con questo "esame" composto da 85 esercizi con relativa soluzione.

Se finora le mie spiegazioni possono aver aiutato il lettore a trovare la pista giusta nella ricerca della soluzione, in questa sezione non darò suggerimenti, né proporrò un ordine logico nella scelta dei temi trattati.

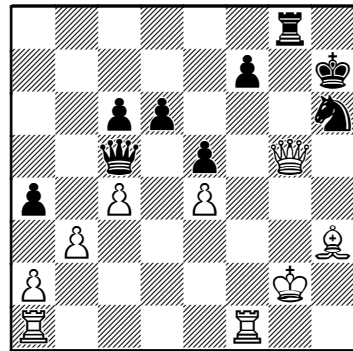
Le soluzioni sono nel prossimo capitolo.

Buona fortuna!

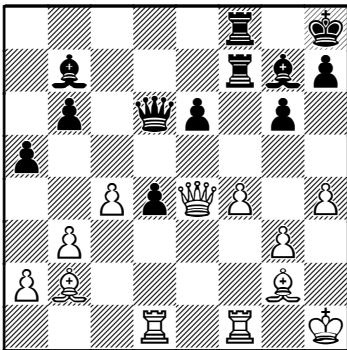
1



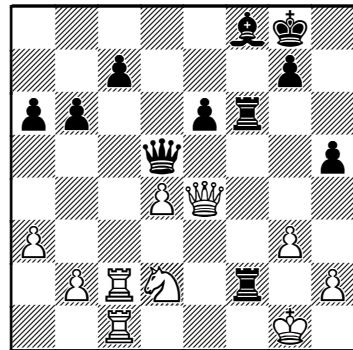
3



2

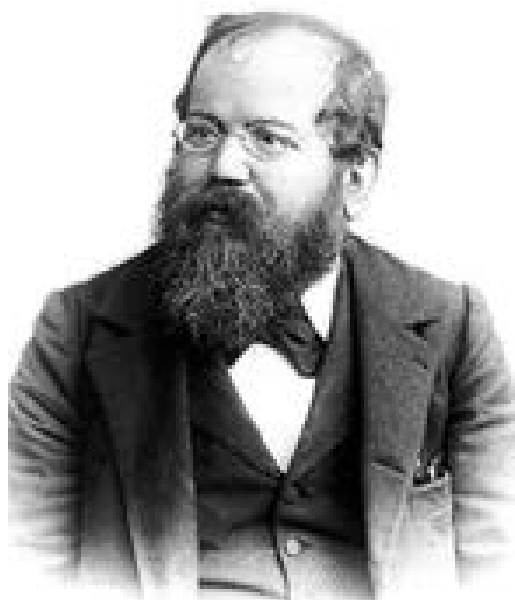


4



2

STRATEGIA



Wilhelm Steinitz (1836-1900)
il padre della scuola scacchistica
posizionale ortodossa.

“Bisogna sempre giocare la mossa richiesta dalla posizione”

Aron Nimzowitsch.

“Il dinamismo negli scacchi è l'arte di combinare strategia e tattica”

Revolutionize Your Chess.

Introduzione

Gli scacchi sono anzitutto un gioco di strategia. Il giocatore è un generale in un campo di battaglia che deve condurre il suo esercito alla vittoria. Per farlo, può fare affidamento su concetti e indicazioni già note, e anzi è vitale che li impieghi durante la partita o nelle sue analisi casalinghe!

La differenza fondamentale fra un maestro e un amatore sta nella comprensione posizionale. Il mio libro *Revolutionize Your Chess* propone al lettore un

sistema moderno e dinamico che, fra le altre cose, prende in considerazione il quadro degli elementi posizionali individuato dal primo Campione del mondo Wilhelm Steinitz (1836-1900).

Le mie **CINQUE PIETRE MILIARI** sono uno strumento essenziale per valutare la posizione in ogni momento della partita:

PM1 Materiale

PM2 Sviluppo

PM3 Piazzamento di pezzi e pedoni

PM4 Posizione del re PM5 Tempo

Possiamo considerarle preziose risorse d'ausilio quando la scelta è fra giocare tatticamente o affidarsi alla strategia.

Per prendere in mano le redini della partita, il giocatore ha tre possibilità:

- Attaccare;
- Migliorare anzitutto la qualità della propria prosizione;
- Contrastare anzitutto i piani dell'avversario.

Gli elementi di Steinitz

1. Vantaggi permanenti:

- Vantaggio materiale;
- Posizione precaria del re avversario;
- Pedoni passati;
- Pedoni deboli dell'avversario;
- Debolezza di case, o di uncomplexo di case dello stesso colore, dell'avversario;
- Minor numero di isole pedonali;
- Forte centro di pedoni;
- Coppia degli alfieri in posizioni aperte;
- Controllo di una colonna;
- Controllo di una diagonale;
- Controllo di una traversa.

2. Vantaggi temporanei:

- Cattiva collocazione di un pezzo avversario;
- Mancanza di armonia nella dislocazione dei pezzi avversari;
- Vantaggio di sviluppo;
- Concentrazione di pezzi (e pressione risultante) al centro ;
- Vantaggio di spazio.

Questi elementi sono in genere molto utili nel gioco pratico. Tuttavia, nel moderno approccio dinamico agli scacchi, la maggior parte dei vantaggi ha soltanto natura temporanea (a meno che non risultino in un matto!) e ciò che si può fare è incrementarli o neutralizzarli, come abbiamo mostrato in *Revolutionize Your Chess* e come mostreremo anche in questo libro.

Contenuti

Continueremo con la stessa struttura che abbiamo adottato nella Parte 1 dedicata alla tattica, presentando singoli esempi e analisi di partite modello, oltre a esercizi confezionati su misura per passare al collaudo ogni argomento affrontato:

- Preparazione pratica: (11-17)
- Esercizi d'esame: 46 posizioni test.

Mai tralasciare lo studio combinato di strategia e tattica!

11

Preparazione: MATERIALE E SVILUPPO

Materiale

Il “materiale” sulla scacchiera è costituito dai pezzi e dai pedoni dei due eserciti (i 16 nostri contro i 16 dell'avversario). Se abbiamo una superiorità di materiale in senso assoluto, o anche solo in un certo settore della scacchiera, avremo buone probabilità di imporre il nostro gioco all'avversario. Le azioni possibili sono:

- Guadagnare materiale
- Difendere materiale (per esempio, difendere un vantaggio materiale)
- Sacrificare materiale
- Sfruttare un vantaggio materiale.

È possibile creare un vantaggio localizzato di materiale accumulando pezzi nel settore della scacchiera dove si vuole attaccare. Così facendo, combineremo la strategia (disporre i pezzi nella giusta posizione) alla tattica (l'attacco vero e proprio). Un attacco avrà speranze di successo se il numero di forze in attacco supererà del doppio o anche del triplo quelle in difesa.

Sviluppo

Con “sviluppo” si intende il ritmo con cui vengono portati in gioco i singoli pezzi, e l'esercito nel suo insieme, in fase d'apertura. Pezzi ben sviluppati saranno in grado di lanciare un attacco nel loro settore della scacchiera. Anche i pedoni, avanzando, conquisteranno spazio sulla scacchiera e potranno essere impiegati come forze d'attacco. Molti sistemi d'apertura, in particolare nei giochi aperti e nei gambetti, danno la massima priorità ad un rapido sviluppo (si veda la prima partita).



RICORDA!

Sviluppare vuol dire soltanto disporre i pezzi sul campo di battaglia, non è di per sé garanzia di vittoria. Comprendere a fondo come i pezzi e i pedoni debbano essere disposti e distribuiti è l'ingrediente più importante per un attacco o una difesa fruttuosi (si veda la prossima Preparazione pratica, n. 12).

Un modo per acquisire una più completa comprensione dei meccanismi che governano il gioco è quello di studiare sistemi e schemi di apertura diversi (un altro è quello di leggere il mio libro *Revolutionize Your Chess*).

Contenuti

- 1) Vantaggio di sviluppo;
- 2) Catastrofi in apertura;
- 3) Sacrificio di materiale;
- 4) Relazione fra sviluppo e materiale.

1) Vantaggio di sviluppo

In genere, il vantaggio di sviluppo concede all'attaccante una lunga e talvolta pericolosa iniziativa.

La seguente partita, che comincia con un Gambetto di Budapest, illustra brillantemente il concetto:

Dragan Tescic - Viktor Moskalenko

Internet 2008

1.d4 ♘f6 2.c4 e5!?

Come è noto, in questo gambetto il Nero sacrifica un pedone per cercare di prendere l'iniziativa fin dalle prime mosse (si veda il mio libro *The Fabulous Budapest Gambit*).

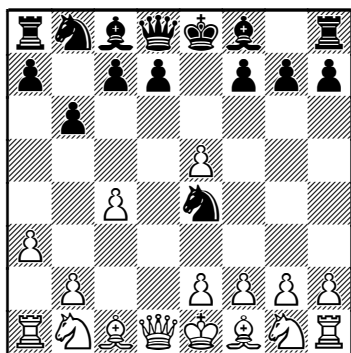
3.dxe5 ♗e4!?

L'alternativa principale è 3...♗g4.

4.a3

Il Bianco usa un tempo per impedire ...♗b4+.

4...b6!?



Arma: un'idea moderna e dinamica. La "giovane speranza" del Nero, l'alfiere in c8, viene attivata lungo la diagonale a8-h1. Il Nero invita l'avversario a conservare il materiale, ma è una trappola. L'alternativa è la tipica rottura "di Budapest" 4...d6 (5.♖c2!?).

5.♘d2

Il Bianco preferisce semplificare. Ci sono altre mosse naturali nella posizione, per esempio lo sviluppo con 5.♘f3.



Trucco: E Vediamo cosa succedrebbe se il Bianco giocasse 5.♖d5?!.

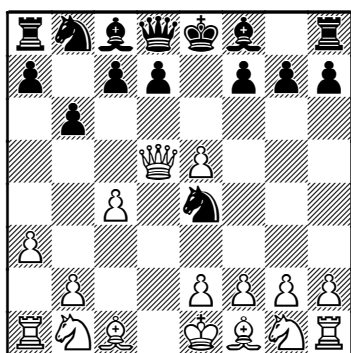
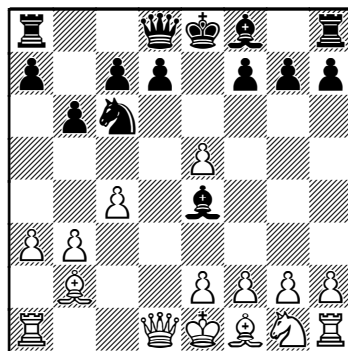


diagramma d'analisi

5...♘c5! (ma non 5...♘b7? 6.♖xb7 ♘c6 7.♘c3! ♘c5 8.♘g5!±) 6.♖xa8? ♘b7 7.♖xa7 ♘c6±, guadagnando la donna stretta

all'angolo, dato che l'unica casa di fuga, a3, è occupata da un pedone bianco!

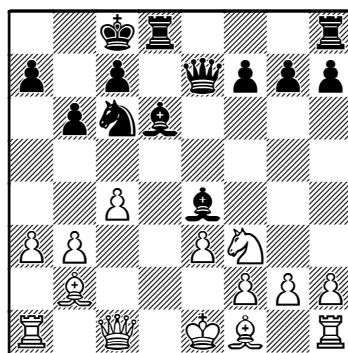
5...♘b7 6.♘xe4 ♘xe4 7.b3 ♘c6 8.♘b2



ESERCIZIO: Come deve continuare il Nero?
8...d6!

Lattacco al pedone e5 consente al Nero di guadagnare tempi per lo sviluppo.

9.exd6 ♘xd6 10.♘f3 ♖e7 11.e3 000! 12.♖c1

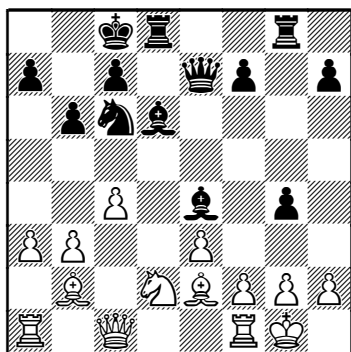


ESERCIZIO: Come deve proseguire il Nero?
12...♖hg8!



Piano: Incursione con il pedone g.

13.♘e2 g5 14.00 g4 15.♘d2



ESERCIZIO: Il vantaggio di sviluppo del Nero è evidente. Come proseguire?

15...♙xh2+!

Dando inizio alla fase tattica.

16.♖xh2 ♚h4+ 17.♖g1 ♙xg2!

Il Nero ha un vantaggio materiale decisivo nel settore della scacchiera in cui sta conducendo l'attacco. Non 17...g3? 18.♘f3 ♙xf3 19.fxg3! e con questa mossa intermedia il Bianco si difende.

18.♖xg2 ♚h3+ 19.♖g1 g3

È matto in tre mosse.

2) Catastrofi in apertura

“Se conoscete le idee che si celano dietro un'apertura, benissimo, ma se scimmiottate soltanto le mosse altrui, preparatevi alla sconfitta” – *Revolutionize Your Chess*

Un po' di storia

All'inizio del XX Secolo, la scuola di pensiero dominante con il suo dogmatismo esortava a rifuggire dal cambio ♙x♘. Persino oggi la titubanza a giocarlo è pressoché universale.

La verità, però, sta nella comprensione di ogni specifica posizione, nell'impiego adeguato delle proprie capacità e nella padronanza degli aspetti dinamici del gioco in ogni caso concreto. La prossima partita (ma direi questo intero libro) può esservi utile a perfezionare tali capacità e comprensione:



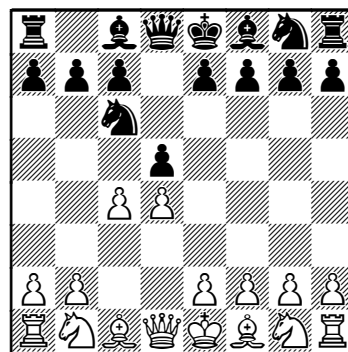
I concetti con cui il campione russo Mikhail Chigorin (1850-1908) ha arricchito la comprensione delle aperture e del mediogioco ruotano attorno alla lotta fra cavallo e alfiere. E lui ha sempre preferito i cavalli.

Viktor Moskalenko - Jorge Iglesias

Castellar del Valles 2003

1.d4 d5 2.c4 ♘c6

Nella Difesa Chigorin del Gambetto di Donna, il Nero intende giocare ...♙g4 e ...♙x♘, attaccando in tal modo il pedone centrale d4.



3.♘c3!

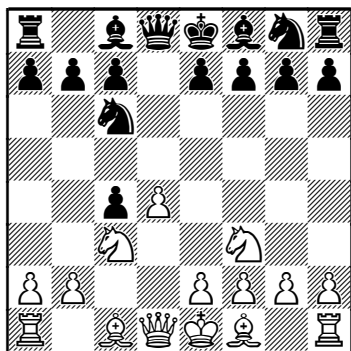
Il sistema di sviluppo anti-Chigorin più attivo! Confesso di non aver mai giocato questa mossa nelle mie partite più vecchie: ero convinto, infatti, che la confutazione

fosse la linea "scandinava" 3.cxd5 ♖xd5 4.♗f3 e5! 5.♘c3 ♙b4 e ora 6.a3 oppure 6.♙d2, ottenendo il "vantaggio" di ♙ contro ♗! Adesso, però, grazie anche, fra le altre cose, al mio miglioramento scacchistico, ho trovato quest'altro modo creativo di combattere la Chigorin.

3...dxc4

Dando subito inizio a tipiche complicazioni. Il Nero ha in mente di guadagnare materiale, nello specifico un pedone. La vecchia linea 3...e5 4.cxd5 ♗xd4 5.e3 ♗f5 6.♙b5+!? ♙d7 7.♙xd7+ ♖xd7 8.♗f3± lascia il Bianco in posizione comoda.

4.♗f3!



Preparando l'avanzata d4-d5.

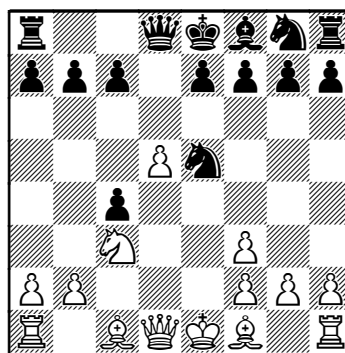
4...♙g4?

Il punto è proprio questo: non c'è tempo per questa mossa tipica. La variante principale è 4...♗f6 5.♙g5!? e in molte linee il Bianco deve essere disposto a sacrificare un pedone per l'iniziativa.

5.d5! ♙xf3

Il Nero continua a seguire la strada sbagliata. Ormai però l'alternativa non è migliore: 5...♗a5 6.♖a4+!? c6 7.b4!±, praticamente guadagnando il cavallo in a5.

6.exf3 ♗e5



ESERCIZIO: Trovate la mossa migliore per il Bianco.

7.♙f4!±

Sviluppo e attacco di un pezzo nemico.

7...♗d3+

Se 7...♗g6 allora 8.♙xc4! con iniziativa vincente.

8.♙xd3 cxd3 9.00!

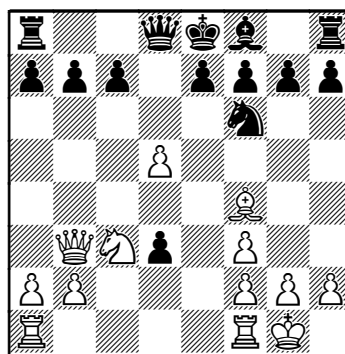
Il vantaggio di sviluppo del Bianco cresce.

9.♖b3!? sarebbe stata ancor più dinamica.

9...♗f6

9...c6 10.♖a4!±.

10.♖b3!



Ora è del tutto evidente che l'esercito nero ha perso la battaglia, prima ancora di cominciare effettivamente a combattere. Finora il Nero ha mosso solo due pezzi: l'alfiere che si è cambiato in f3 e il cavallo b8; è chiaro inoltre che il pedone in d3 non ha un roseo futuro. Vediamo come arriva la punizione:

10...e6 11. ♖xb7 ♘xd5

Il Bianco domina in caso di 11...♗d6
12. ♗xd6 cxd6 13. dxe6 fxe6 14. ♖xg7+-.

12. ♖c6+

Il re nero deve stare al centro, e non avrà più scampo!

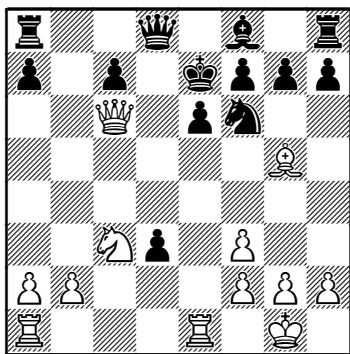
12...♗e7 13. ♗g5+!

Intessendo una rete di matto.

13...♗f6

13...f6 14. ♗fe1+-.

14. ♗fe1!



La posizione finale è pittoresca. La minaccia inevitabile è 15. ♗d5+!. In pratica il Bianco ha vinto in appena 14 mosse, sfruttando il suo vantaggio di sviluppo.

3) Sacrificio di materiale

In apparenza, la prossima bellissima miniatura non avrebbe bisogno di grandi



Alexey Dreev

analisi. Il Nero ha mosso più volte la donna per guadagnare un pedone: una condotta che può rivelarsi fruttuosa soltanto contro giocatori più deboli. Contro avversari “di peso” come il GM Dreev, è meglio pensarci due volte.

Alexey Dreev - Artashes Minasian

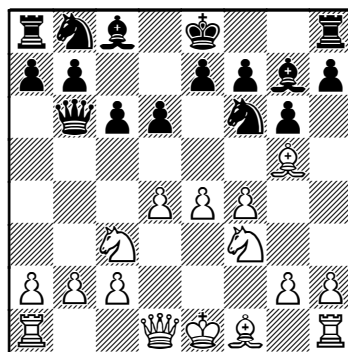
Varsavia 2005

1. d4 d6 2. e4 ♗f6 3. ♗c3 g6 4. ♗g5 ♗g7 5. f4!?



Piano: Questo è uno dei sistemi più aggressivi contro la Pirc. La presenza dell'alfiere bianco in g5 accresce enormemente l'efficacia dell'avanzata e4-e5! (si veda il mio libro *The Perfect Pirc-Modern*, Capitolo 5).

5...c6 6. ♗f3 ♖b6

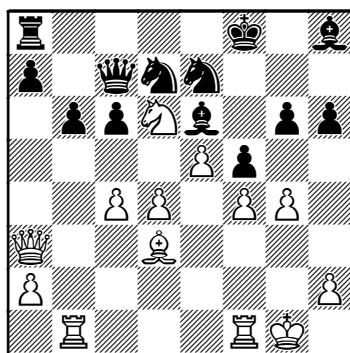
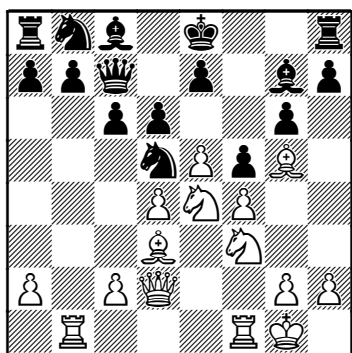


ESERCIZIO: Il Nero minaccia il pedone b2. Come proseguire?

7. ♖d2! ♖xb2 8. ♗b1 ♖a3 9. ♗d3 ♖a5 10. 00 ♖c7

Il Nero ha giocato cinque mosse con la donna, trascurando lo sviluppo. La punizione sarà durissima:

11. e5! ♗d5 12. ♗e4 f5



ESERCIZIO: Come deve proseguire il Bianco?

13. ♖xe7!!

Sacrificio fortissimo, che espone il re nero al centro.

13... ♜xe7

Se 13... fxe4 14. ♕xd6 e3 15. ♖e1 ♖d8 16. ♜g5!

14. ♜xd6+ ♔f8 15. ♜g5 b6 16. ♖b4 h6

17. ♖b3 ♜d5 18. ♜gf7

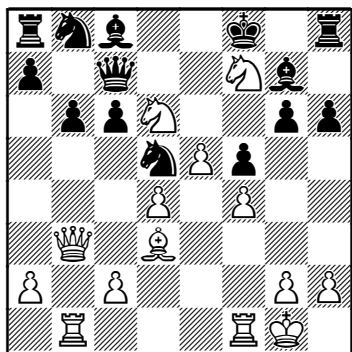
Con gioco energico, adesso Dreev fa crollare definitivamente la fortezza nemica.

22...c5

Dopo 22... ♜g8 23. ♜xf5 ♜xf5 24. gxf5 ♕xf5 25. ♕xf5 gxf5, la mossa più semplice è 26. ♜h1! con attacco inarrestabile.

23.d5 ♜xd5 24.cxd5 ♕xd5 25. ♖bd1 1-0

Una spietata mattanza, come in una tipica partita dell'Ottocento.



Non c'è un pezzo del Nero che non faccia una misera impressione.

18... ♕e6

Neppure 18... ♖h7 avrebbe offerto qualche speranza: 19. ♜xc8 ♖xf7 20. ♜d6 ♖d7 21. g4! ♜e3 22. gxf5 ♜xf5 23. ♕xf5 gxf5 24. ♜h1 ♕h8 25. ♖g1 ♖g7 26. ♖xg7 ♕xg7 27. ♖g1+- e i pezzi neri sul lato di donna non fanno in tempo a rientrare per difendere il loro sovrano.

19. ♜xh8 ♕xh8 20.c4 ♜e7 21.g4! ♜d7

22. ♖a3!

4) Relazione fra sviluppo e materiale

La prossima partita, anche questa scaturita da un'apertura creativa, è un piacevole esempio di scontro fra le ragioni dello sviluppo e quelle del materiale.

Viktor Moskalenko - Mert Erdogdu

Angora 2010

1.d4 ♜f6 2. ♕g5!?

Nell'Attacco Trompowsky, il Bianco tende a ignorare i principi classici in maniera ben più consistente che in qualsiasi altra apertura, e spesso ciò conduce quasi subito a un mediogioco complicato. È un sistema particolarmente indicato per i giocatori intuitivi, che preferiscono evitare dosi massicce di teoria delle aperture.

2...c5 3.d5!?

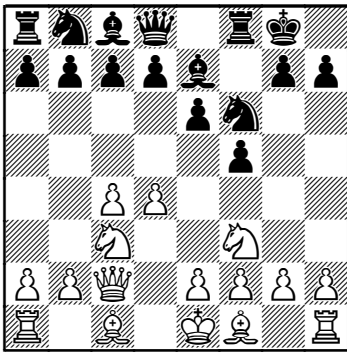
Le strutture di tipo Benoni sono sempre una buona scelta in queste linee. Il cambio 3. ♕xf6 è il tema principale della Trompowsky.

3... ♖b6

ESAME di STRATEGIA

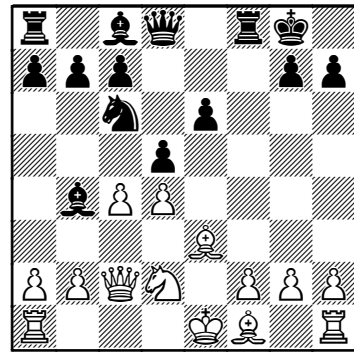
Se la pletora di esempi visti nella sezione teorica non vi fosse bastata, per ampliare ulteriormente la vostra comprensione degli scacchi potete adesso cimentarvi in questa lunga serie di esercizi d'esame che, al pari di quelli della Parte 1, contengono una gran quantità di idee in ordine sparso. Soluzioni e commenti nel prossimo capitolo. Buona fortuna!

1



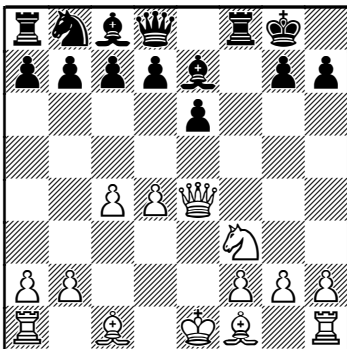
È una buona idea l'avanzata e2-e4?

3



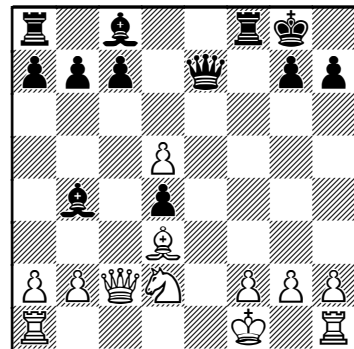
Come giochereste?

2



Come giochereste?

4



Come giochereste?



parte 3

Finale – Concetti, esercizi, studi

Introduzione

“Lo studio del finale non è rilevante solo per il finale, ma per la comprensione degli scacchi in genere. Nel finale possiamo studiare ogni pezzo nella sua forma pura e avere una comprensione più intima delle sue proprietà individuali.” – *José Raúl Capablanca*.



Il Campione del Mondo José Raúl Capablanca. (1888-1942) eroe degli scacchi classici e Re dei finali.

La comprensione di cui parla Capablanca gioverà al giocatore attivo in ogni fase della partita.

Esistono molti manuali sulla teoria e la pratica del finale. Io suggerisco di orientare il vostro studio soprattutto verso l'apprendimento delle proprietà dei pezzi, dei pedoni e delle case. Questo migliorerà la vostra tecnica.

Nella pratica moderna, con cadenze di gioco sempre più rapide, è comune vedere finali gestiti pessimamente da giocatori a corto di tempo. Anche per questo lo studio del finale è un buon investimento: perché vi consentirà di guadagnare punti extra nei tornei.

Per giocare bene il finale, alcuni requisiti sono indispensabili.

Sarà necessario:

- Conoscere molte posizioni teoriche (la valutazione, le idee tattiche e i metodi di giocare), e impararne sempre di nuove;
- Memorizzare le posizioni tipiche, essere in grado di pianificare la transizione giusta dall'apertura e dal mediogioco al finale (liquidazione/trasformazione della posizione);
- Allenarsi: risolvere esercizi, problemi e studi;
- Studiare le partite migliori dei giocatori classici e moderni, per comprendere i loro punti di forza;
- Studiare i finali delle vostre partite, identificando e correggendo gli errori.

Contenuti

Questa Parte 3 raccoglie una selezione dei migliori studi di famosi compositori di scacchi, finali tratti dalla pratica di gioco, annotazioni ed esercizi.

- Preparazioni pratiche 18-26, con molti esempi ed esercizi;
- Esame: 50 esercizi d'esame (con alcune soluzioni presentate anch'esse sotto forma di esercizio da risolvere).

Nella sua più alta espressione, il finale è il massimo coronamento della partita; ritengo dunque un privilegio aver preparato apposta per voi questo esclusivo materiale di studio!

18 Preparazione pratica: RELAZIONI DINAMICHE FRA PEZZI, PEDONI E CASE NEL FINALE

“Il mio pezzo preferito è quello che vince”
– Bobby Fischer.

Il valore di un pezzo può cambiare più volte nel corso della partita, perché dipende dalla sua posizione sulla scacchiera. E, d'altro canto, spetta al giocatore, con le sue abilità e le sue conoscenze, sfruttare al meglio le proprietà dei pezzi, dei pedoni e delle case. Conoscere a fondo queste proprietà significa avere una marcia in più nel gioco pratico o all'atto di risolvere (o creare!) uno studio.

Contenuti

- 1) Pezzi contro pedoni;
- 2) Alfiere e cavallo, due cavalli;
- 3) Coordinazione fra pezzi pesanti;
- 4) Torre contro alfiere e/o cavallo;
- 5) Donna contro torre e/o altri pezzi;
- 6) Costruire una fortezza.

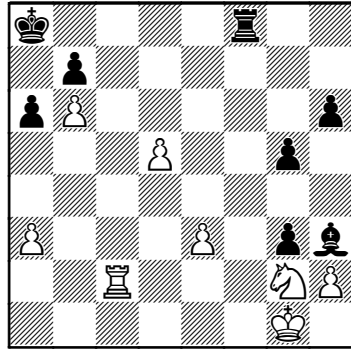
1) Pezzi contro pedoni

Un pezzo leggero è in genere più forte di tre pedoni nel mediogioco, ma nel finale è spesso vero il contrario. Nel finale i pedoni possono diventare molto pericolosi e in determinate circostanze possono avere la meglio persino su una torre. Ecco qualche istruttivo esempio:

Promozione

Il tema della promozione di un pedone passato influenza la condotta di molti finali (si veda anche la Preparazione pratica n. 25, e altri esempi vari nella Parte 1 e nella Parte 2).

Promozione



ESERCIZIO: Il Nero vince. Con un piccolo stratagemma è possibile promuovere il pedone g.

1...♖f1+!

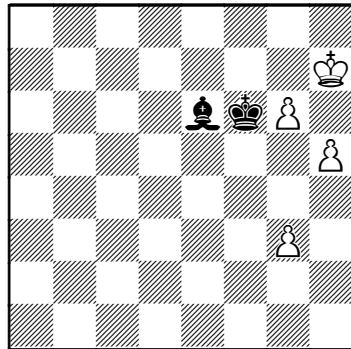
Sfruttando il tema tattico della deviazione.

2. ♔xf1 gxh2+-

Nessun pezzo bianco può difendere la casa di promozione h1.

Studio di Knud Harald Hannemann

1925

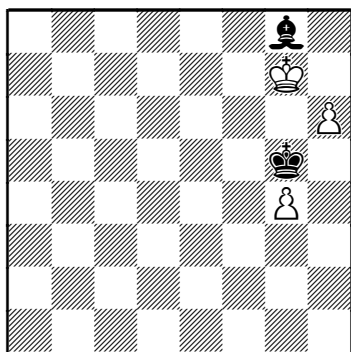


ESERCIZIO: Tre pedoni contro un alfiere. Trovate la variante vincente.

1.g7!

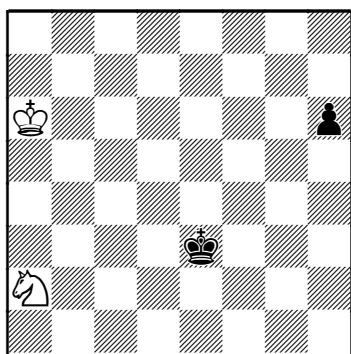
Nonostante i due pedoni doppiati, con gioco preciso la vittoria è possibile:

1...♔g5 2.h6 ♖d5 3.g4 ♖e6 4.g8♖+ ♖xg8+
5. ♔g7!!+-



E il Nero è in *Zugzwang* con entrambi i pezzi!

Studio di Ramón Rey Ardid
1926



ESERCIZIO: Qual è la prima mossa, 1.♖c3 o 1.♖b4? Finali di questo tipo mostrano tutta la difficoltà dei cavalli di contrastare i pedoni di torre.

1.♖b4



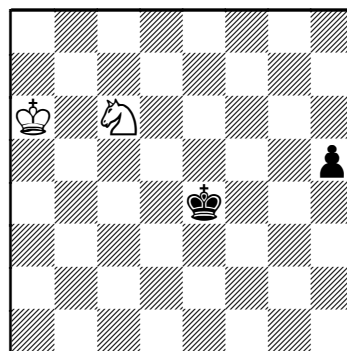
PIANO: La tecnica difensiva consiste nel tenere il cavallo ad almeno due case di distanza dal re avversario. Insufficiente sarebbe stata 1.♖c3? h5 2.♖d5+ ♕f3! E il pedone *h* non può essere fermato: 3.♖c7 h4 4.♖e6 ♕g4!-+.

1...h5 2.♖c6!

La casa chiave: il Bianco prepara 3.♖e5. Anche qui, 2.♖d5+? ♕f3! 3.♖c7 h4 4.♖e6 ♕g4!-+.

2...♕e4!

2...h4? avrebbe permesso la patta standard
3.♖e5 h3 4.♖g4+ ♕f3 5.♖h2+ ♕g2 6.♖g4 ♕g3 7.♖e3=.



D'altro canto, il re è il pezzo con il quale il Nero deve ostacolare l'azione difensiva dell'avversario, al fine di facilitare l'avanzata del pedone passato.

ESERCIZIO: Come deve proseguire il Bianco?

3.♖a5!!

Un'altra manovra sorprendente, e l'unica per permettere al cavallo di portarsi nella casa ambita: 3.♖d8? h4 4.♖e6 ♕f5! 5.♖d4+ (5.♖c5 h3 6.♖d3 h2 7.♖f2 ♕f4-+) 5...♕g4 6.♖c2 ♕f3! 7.♖d4+ ♕f2!-+.

3...h4 4.♖c4!

La coronazione della difesa dinamica del cavallo: il Nero non può più vincere.

4...h3

4...♕f3 5.♖e5+ ♕g3 6.♖c4! è patta.

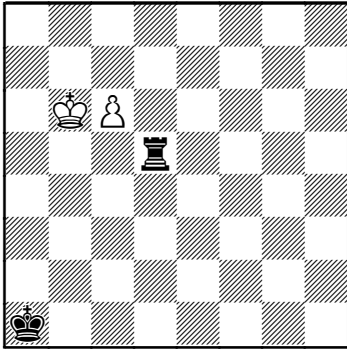
5.♖d2+ ♕e3 6.♖f1+

Con posizione di patta teorica.

Riepilogo:

In questo tipo di finali, l'azione dinamica del cavallo è basata su una sequenza di scacchi alternati ad attacchi sul pedone passato. Vedremo molti altri esempi in cui il cavallo compie vere e proprie magie (in questo capitolo e soprattutto nella Preparazione pratica n. 20).

Studio di Fernando Saavedra
1895



ESERCIZIO: Il Bianco vince! La soluzione è come una *matrioska*, ogni stratagemma nasconde in sé quello successivo, ma alla fin fine si tratta semplicemente di conoscere bene le proprietà dei pezzi.

1.c7

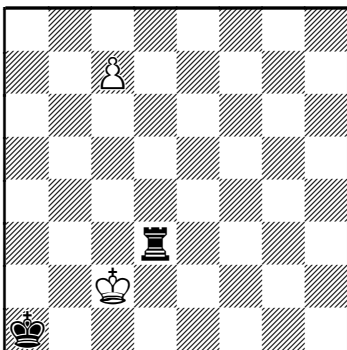
Forzata, altrimenti il Nero gioca 1...♖d6 e patta.

1...♖d6+ 2.♔b5!

Il re bianco si porta nella casa magica c2 evitando gli scacchi da dietro. Per esempio: 2.♔c5? ♖d1, minacciando 3...♖c1, con patta.

2...♖d5+ 3.♔b4 ♖d4+ 4.♔b3 ♖d3+ 5.♔c2!

Il momento della verità.



ESERCIZIO: Ora la promozione del pedone è inevitabile, ma la posizione offre ancora una risorsa difensiva. Quale?

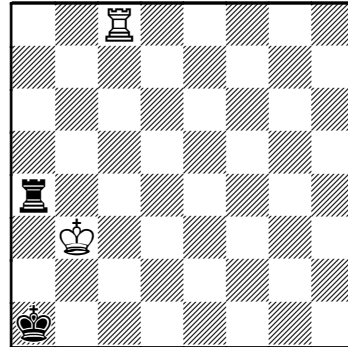
5...♖d4!

Un bellissimo trabocchetto, ma Saavedra ha visto ancora qualche mossa più in là: perché il Bianco non può giocare 6.c8♖?

6.c8♖!!

Minacciando matto in a8. Se 6.c8♖?? ♖c4+! 7.♖xc4 è stallo.

6...♖a4 7.♔b3!



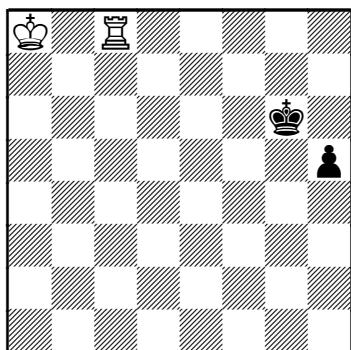
E finalmente il Bianco vince per via della doppia minaccia. Un'idea meravigliosa che ha reso immortale l'autore di questo studio.

Due giocatori spagnoli sono annoverati fra gli immortali degli scacchi. Il più celebre è Ruy Lopez, considerato da molti il Campione del mondo non ufficiale della seconda metà del XVI Secolo. L'altro è, appunto, Fernando de Saavedra, l'autore dello studio più pubblicato di tutti i tempi. Come certe opere musicali o pittoriche, la sua composizione è talmente bella che non ci si stanca mai di ammirarla.

Un po' di teoria: ♖+♔ contro ♠+♔

Quando il pedone passato e/o il re non sono sufficientemente avanzati, la torre può avere la meglio in maniera elegante ma spietata. È come vedere una tartaruga o una lumaca gareggiare in velocità contro un'automobile!

Un po' di teoria



♖+♜ contro ♔+♙

ESERCIZIO: Con quale dei suoi pezzi deve cominciare il Bianco, con il re o con la torre?

1. ♖c5!



PIANO: In questo caso, c'è da applicare una nota tecnica: la torre taglia la strada al re nero lungo la 4a traversa, evitando ogni controgio, e attende l'avanzata del pedone passato. Il re bianco, nel frattempo, non deve fare niente: può semplicemente godersi lo spettacolo da lontano.

Lenta è 1. ♙b7? ♙g5 2. ♙c6 h4 3. ♙d5 ♙f4!

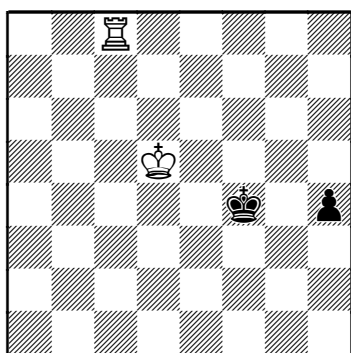


Diagramma d'analisi

Questa posizione è patta teorica:

- A) 4. ♖f8+ ♙g3 5. ♙e4 h3 6. ♙e3 ♙g2! =;
- B) 4. ♙d4 h3 5. ♖h8 ♙g3 6. ♙e3 ♙g2! =;
- C) 4. ♖h8 ♙g3 5. ♙e4 h3 6. ♙e3.

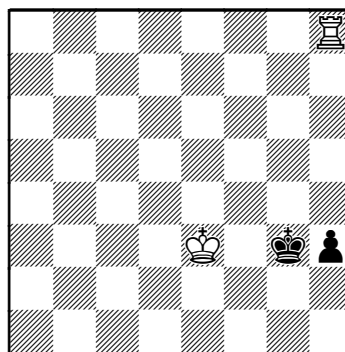
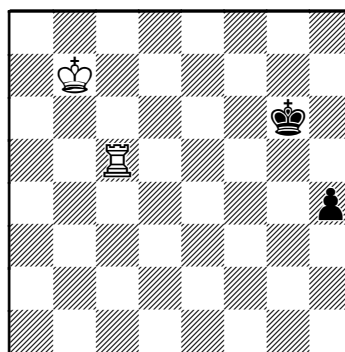


Diagramma d'analisi

ESERCIZIO: Come deve proseguire il Nero? 6... ♙g2! (un ottimo esempio per capire qualcosa di più delle proprietà dei pezzi e delle trasformazioni della posizione. Un serio errore sarebbe qui 6... h2?? 7. ♖g8+ ♙h3 8. ♙f2 h1♙+□ 9. ♙f3 ♙h2 10. ♖g7, guadagnando il cavallo h1) 7. ♙e2 (7. ♖g8+ ♙f1=) 7... h2 8. ♖g8+ ♙h1!= 9. ♙f2 e stallo.

1... h4 2. ♙b7

Restando fermo per un altro tempo: ora il pedone *h* è in *Zugzwang*.



2... h3 3. ♖c3

È arrivato il momento. È vincente anche 3. ♙c6 h2 4. ♖c1 ♙g5 5. ♖h1.

3... h2 4. ♖h3+-

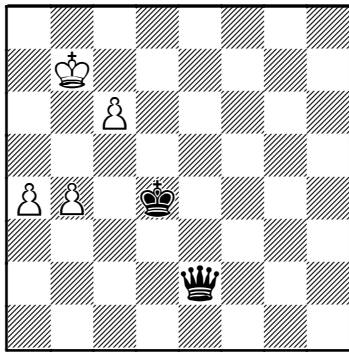
Più avanti, nella Preparazione pratica n. 23, vedremo tante altre fantastiche posizioni di Torre contro pedoni, compresi alcuni studi teorici.

Finale: ♚ contro ♚♚♚

Le posizioni di donna contro uno o più pedoni sono facili da valutare: bisogna conoscere soltanto qualche stratagemma difensivo e qualche tecnica d'attacco. Eppure, nella pratica, molti giocatori commettono errori...

Zhu Chen - Zhao Xue

Ulaanbaatar 2010



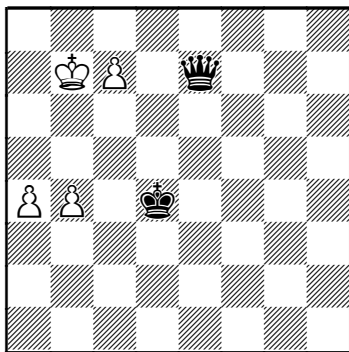
ESERCIZIO: Il pedone c6 è l'ultima speranza del Bianco. Cosa deve fare il Nero per farla sfumare?

58... ♚e7+?



PIANO: 58... ♚e4!, sfruttando l'inchiodatura per avvicinare il re e dare scacco matto, è la risorsa critica in questa situazione: 59.b5 ♚c5 60.♚b8 ♚xa4 61.c7 ♚xb5+ 62.♚a8 ♚b6! 63.c8♚ ♚a5+ 64.♚b8 ♚a7#.

59.c7



ESERCIZIO: Come deve proseguire il Nero?

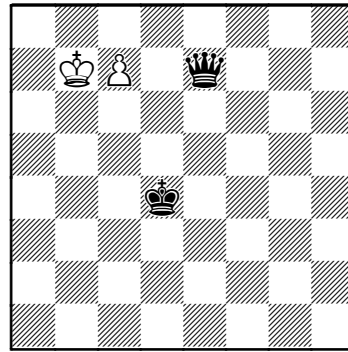
59... ♚xb4+?

Niente di più naturale che catturare i pedoni, ma in questo caso ciò conduce a una posizione di patta teorica.



PIANO: Il Nero avrebbe dovuto giocare 59... ♚d5! e la vittoria, anche se per nulla facile, è possibile: 60.b5 ♚c5 61.b6 ♚e4+ 62.♚b8 ♚e5! 63.♚a7 ♚e8 64.b7 ♚xa4+ 65.♚b8 ♚b6! e il Nero vince.

60.♚a7 ♚xa4+ 61.♚b7 ♚b4+ 62.♚a7 ♚f8 63.♚b7 ♚e7!?



ESERCIZIO: Come deve proseguire il Bianco?

64.♚b8??

È incredibile come due giocatrici così forti commettano errori tanto sciocchi!



Zhu Chen

La casa di patta è a8: 64. ♖a8! ♜xc7 stallo.

64... ♖c5!

Ora il re bianco è intrappolato in una rete di matto.

65. ♖a8

Troppo tardi. La promozione non salva la partita: 65. c8 ♜+ ♖b6 e il matto è inevitabile.

65... ♜d7 66. ♖b8

66. ♖b7 ♖b5, ecc.

66... ♖b6 0-1



Ricordate!

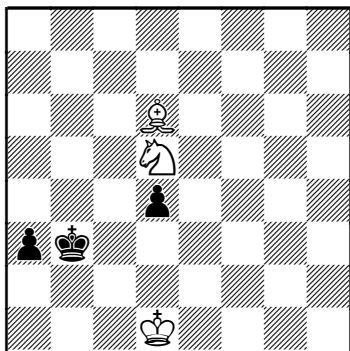
Quello che abbiamo visto finora è soltanto un campionario di esempi a scopo didattico, ma anche nelle posizioni che vedremo d'ora in avanti i pedoni saranno pezzi molto combattivi! Il tema dei pezzi contro i pedoni ritorna praticamente in tutte le prossime sezioni, anche in quelle in cui i due schieramenti dispongono di materiale diverso.

2) Alfiere e cavallo, due cavalli

Alfiere e cavallo contro re possono dare matto soltanto negli angoli del colore dell'alfiere (in a1 o h8 se l'alfiere è camposcuro, in h1 o a8 se l'alfiere è campochiaro).

Studio di Ladislav Prokes

Praga 1940



ESERCIZIO: Il Bianco vince... ma solo se conosce a fondo le proprietà dei pezzi.

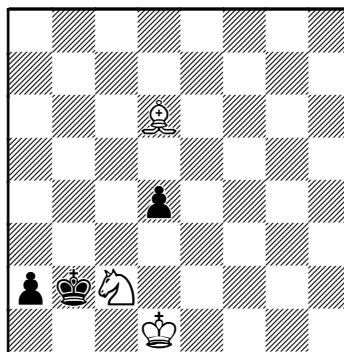
1. ♘b4

1. ♙e5? permette al Nero di farla franca: 1... a2 2. ♙xd4 ♖c4 con attacco doppio.

1... a2

1... d3 2. ♘xd3 a2 3. ♙e5+-.

2. ♘c2 ♖b2



ESERCIZIO: Come deve proseguire il Bianco?

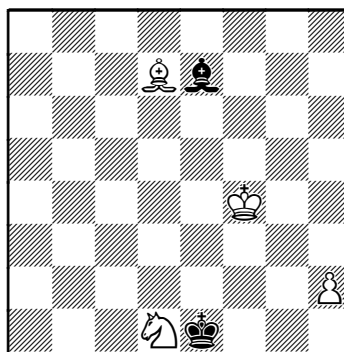
3. ♘a1!!

Un sacrificio preventivato, che serve a confinare il re nero nella casa a1.

3... ♖xa1 4. ♖c1 d3 5. ♙e5#

Studio di Enrico Paoli

Terzo premio La Scacchiera, 1950



Matto ♙+♘ contro ♙

ESERCIZIO: Il Bianco muove e vince.

1. ♘b2!

Il Bianco non può salvare il suo unico pedone, ma può sfruttare il tempo della cattura per ottimizzare il piazzamento dei pezzi e... attaccare!