

# PSICOLOGIA SCACCHISTICA

In questo capitolo ti illustro alcuni temi della psicologia che possiamo sfruttare noi scacchisti. Argomenti trattati:

- ➔ **Cos'è la psicologia**
- ➔ **Come usare la psicologia:**
  - ➔ **Per conoscere gli altri devi prima conoscere te stesso**
  - ➔ **Sfruttare le paure e debolezze altrui**
  - ➔ **Sfatare le autoprofezie negative**
  - ➔ **Il potere del subconscio**
  - ➔ **Sovrascrivere gli imprinting**

## **COS'È LA PSICOLOGIA**

La **psicologia** è una scienza che studia il modo di pensare dell'essere umano, le sue reazioni, i fenomeni della vita affettiva e mentale. È una scienza inesatta (o, secondo alcuni, una pseudo-scienza), che però, fornisce buoni risultati a chi la padroneggia. È uno dei lati meno appariscenti del nostro gioco, sfruttato dai giocatori forti contro la massa di giocatori inferiori, ma anche, in piccola misura, da qualsiasi giocatore medio contro chi è un po' più debole.

## **COME USARE LA PSICOLOGIA**

Il principiante si limita a sperare che l'avversario non veda una minaccia o cada in un trucco banale, i giocatori intermedi tramano trappole più o meno nascoste, i giocatori esperti pressano l'avversario psicologicamente con ogni mezzo e con ragionamenti capziosi degni di un giocatore di poker. I mezzi psicologici non forniscono alcuna garanzia di successo ma funzionano statisticamente. Il presupposto per applicarli è che si conoscano la psicologia umana, le debolezze e i punti di forza delle persone, per poter trascinare gli avversari su territorio a loro sgradito. Il vero psicologo deve prima fare un grande lavoro di introspezione.

### **Per conoscere gli altri devi prima conoscere te stesso**

Le persone ragionano, più o meno, tutte allo stesso modo, perché di base abbiamo un cervello "primordiale" istintivo, inoltre siamo tutti condizionati in modo

simile. Quindi, se conosci te stesso, impari a conoscere gli altri. Parti dal presupposto che se tu hai paura di qualcosa, probabilmente quella paura è diffusa in molte persone, se tu hai raggiunto facilmente un punto di forza,

*Per conoscere i punti deboli e di forza degli avversari, devi prima riconoscere i tuoi.*

probabilmente lo avranno fatto in molti, perché le cose facili piacciono a tutti. Una volta che ti sei identificato con gli altri, ecco che puoi migliorarti e creare delle differenze inaspettate differenziandoti da essi. L'automiglioramento è difficile perché la gente non ama affrontare la verità, né i propri difetti. La persona evoluta migliora facendo una severa autocritica, sapendo che gli altri non la fanno.

### Sfruttare le paure e debolezze altrui

Dove è difficile andare, gli altri non andranno, se tu ci vai, avrai nuovi punti di forza. Riferito agli scacchi, questo significa imparare le cose difficili da cui gli altri rifuggono: il finale, la profondità di calcolo, aperture e strategie complesse, sostenere lo stress della tensione. Negli scacchi molti attaccano a testa bassa semplicemente perché essi per primi hanno paura di subire l'attacco al Re, molti evitano il finale come la peste, c'è

*Per applicare la psicologia negli scacchi bisogna sviluppare le intelligenze: intrapersonale, interpersonale, esistenziale.*

chi ha uno stile solo posizionale, chi uno solo tattico. L'imaturità tecnica genera paure e debolezze che possono essere sfruttate dal giocatore evoluto. Queste cose trapelano dalle partite degli avversari che possono essere studiate sui database, il giocatore esperto è in grado di dirigere il gioco proprio sui settori sgraditi, o sfruttare le debolezze individuate. Raggiungere una certa completezza di stile e di armamentario tecnico mette al riparo dalla psicologia spicciola. Da Maestro in su comincia la vera battaglia.

### Sfatare le autoprofezie negative

Molti scacchisti si ritengono sfortunati perché perdono una certa partita vinta, hanno il Nero quando avrebbero voluto il Bianco, o il mal di pancia all'ultimo turno, e ogni sorta di anatema che vedono abbattersi su di loro. Questo è un pessimo autoconvincimento da sfatare. Purtroppo in un certo senso la fortuna esiste negli scacchi. Un accoppiamento più favorevole in un torneo ininfluenza non vale quanto uno sfavorevole nel torneo della nostra vita, lo spareggio Bucholz è sempre una lotteria, vedersi superare in classifica da chi non ha giocato con nessuno forte capita continuamente, c'è chi preferisce giocare al mattino e chi alla sera. Le condizioni di gioco tenderanno sempre ad accontentare qualcuno e sfavorire qualcun altro. Ma tutto questo non importa! Gli scacchi hanno un indice Elo che funziona su base statistica, e i risultati dei giocatori rispecchiano un rendimento globale, non il sin-

golo avvenimento fortuito o sfortunato. La verità è che molti scacchisti giocano troppo poco per accorgersene e per equilibrare i capricci della dea bendata. Se giochi spesso, per ogni partita persa malamente ce ne sarà una rubacchiata, per ogni mal di pancia tuo ci sarà un disagio dell'avversario, a fine anno il numero di Bianchi e Neri totali tende ad equivalersi, e se hai una bestia nera con cui perdi sempre, stai sicuro che qualcuno soffre te come giocatore. Un detto dice che i giocatori bravi sono anche fortunati, io aggiungo che "più lavori e più diventi fortunato". Il giocatore che fa un grande lavoro tecnico e personale su se stesso riesce a valorizzare i propri lati positivi e minimizzare le proprie debolezze, soprattutto contro chi non lo fa.

*Se lavori molto tecnicamente, ti sembrerà di essere fortunato in molte occasioni.*

### Il potere del subconscio

Il subconscio è la parte più inconsapevole e nascosta della nostra mente che, con meccanismi occulti, regola le nostre vite, permette il condizionamento, e a cui sono dovute molte debolezze. Il subconscio può esaltare o auto-limitare la performance mentale. Il subconscio è quella parte oscura della mente che ha la capacità di influire sulle azioni dell'individuo in maniera molto più potente e subdola di quanto riesca a fare la parte conscia.

*Affrontare il proprio subconscio fa parte della ricerca del dominio della mente.*

L'individuo inconsapevole crede di agire in base ai propri pensieri razionali, ma è sostanzialmente dominato e regolato dalle emozioni. Il subconscio è suscettibile alle emozioni più della parte conscia, perciò può influire prepotentemente sulle nostre vite. Il subconscio è quella parte della mente che sfugge ai meccanismi della mente consapevole, è formato da pensieri ed emozioni che teniamo nascosti a noi stessi perché in qualche modo ci turbano e vorremmo ignorarli. È come se una parte dei pensieri e delle emozioni, che albergano nel nostro cervello, andasse a nascondersi dal normale livello di coscienza, fino a produrre uno sdoppiamento della mente che crea un "pilota automatico" occulto, il quale si insinua nei processi decisionali della mente conscia. Purtroppo negli scacchi è proprio nei momenti di zeitnot e difficoltà che esce fuori il pilota automatico e, quindi, il "pollo" che è in ognuno di noi. Riuscire a rieducare quel pollo è forse l'aspetto più duro da affrontare ed è un percorso che dura tutta la vita.

Il confronto con il proprio subconscio è difficile ma possibile. Se ti credi coraggioso ma svieni appena vedi due gocce di sangue, hai un indizio su cui lavorare: che forse il tuo coraggio è solo una maschera. Se ti credi furbo ma vieni fregato dalle banche, hai un indizio che forse non sei così furbo. Tutti gli obesi che conosco danno la colpa della loro condizione a disturbi ormonali e conformazione fisica, nessuno ha il coraggio di indagare per quale motivo mangia troppo. A nessuno piace sentir dire cosa dovrebbe fare, ognuno pensa di saper vivere la vita, ma ci

sono forti indizi che non è così. Se non vuoi ascoltare gli altri, usa almeno questi indizi per fare una autocritica da cui partire. Nelle correnti filosofiche risvegli il "Sé" mediante il confronto col subconscio e spezzando tutti gli automatismi. Il Maestro spirituale Gurdjieff faceva fare cose così strampalate ai suoi discepoli, che una sua allieva morì per le conseguenze. Noi non siamo costretti ad abbracciare la vita ascetica di guru e santoni, ma capisci che l'aspetto psicologico è un punto su cui lavorare molto più importante di quanto si pensi comunemente, se qualcuno è disposto a fare di tutto pur di risvegliarsi.

All'essere umano piace il concetto di essere padrone della propria vita, o per lo meno di credere di prendere decisioni ponderate e razionali, ma l'evidenza è che l'uomo è sostanzialmente preda di emozioni ed istinti senza che se ne renda conto. A un livello superficiale le persone istruite conoscono questo fenomeno e pensano di esserne esenti, ma si illudono. Solo un ristretto numero di individui riesce a estraniarsi dalle emozioni per dominarle senza farsi dominare. A una situazione di pericolo grave l'uomo reagisce con due reazioni: fuga o contrattacco, perché così è scritto negli istinti del nostro cervello rettiliano (la parte primordiale del cervello che abbiamo in comune con animali inferiori). Guarda caso sulla scacchiera se il forte attacca, il più debole prima reagisce rinchiudendosi in difesa passiva (fuga), poi, sotto pressione, si getta in un contrattacco scomposto che accelera la sua fine.

I pensieri del subconscio sono legati a istinti ed emozioni, mentre quelli della mente conscia sono di tipo razionale. Le semplici nozioni non attecchiscono al subconscio finché non sono associate alle emozioni, perciò le nozioni religiose, politiche, morali ci vengono instillate unite alla paura, alla violenza e ai sentimenti negativi in generale. L'essere umano è più stimolato a fare qualcosa se ha paura di una punizione (dolore) piuttosto che la promessa di un premio (piacere).

### Sovrascrivere gli imprinting.

Riuscire a controllare l'insieme nozioni+emozioni che arriva al subconscio è fondamentale sia per una vita più consapevole, sia per gli scacchi.

È più facile modulare ciò che fai arrivare al tuo subconscio che cercare di opporvi a qualcosa che ormai vi è stato installato. Per eliminare un difetto è meglio sovrascrivere una nuova abitudine inconscia che sostituisca progressivamente quel comportamento. I vecchi imprinting possono essere sovrascritti o affiancati da nuovi programmi mentali, finché i nuovi comportamenti, più idonei ai fini da perseguire, sostituiscano i vecchi comportamenti distruttivi causati dal subconscio. Un esempio: per disintossicare gli alcolisti viene loro somministrata una sostanza chimica. Ogni volta che solo si azzardino ad assaggiare dell'alcol, essi proveranno un sapore sgradevole (associazione mentale alcol-disgusto). A lungo andare il desiderio di bere passa perché l'alcol non ha più un sapore gradito. Negli scacchi la questione è complicata dalla grande mole di dati e fattori su cui lavorare, ma in alcuni casi è piuttosto facile eliminare le debolezze sovrascrivendo nuovi imprinting. Ad es.: se sei debole in apertura, basta studiarla meglio o impararne di nuove per migliorare i risultati,

magari prima ne giocavi una poco adatta a te. Se sei debole in zeitnot puoi giocare lampo o migliorare la profondità di calcolo, ma se il tuo cervello non è più fresco come una rosa, molto meglio agire sulla gestione del tempo di riflessione, al fine di evitare completamente gli zeitnot. Se hai paura degli avversari più forti, potresti smettere di guardare l'Elo e la categoria al momento del turno, potresti scoprire risultati insperati, del resto dovresti sempre giocare al massimo, non tarare la forza sul tuo avversario. L'associazione mentale è lo strumento per fissare gli imprinting. Ogni volta che ottieni un conseguimento di rilievo o risultati sopra la media focalizza la tua attenzione, goditi l'attimo, fai mente locale sui particolari che possono aver fatto la differenza. Poi all'occasione successiva cerca di evocare quelle sensazioni, replicare i comportamenti giusti e ottenere il risultato. Viceversa, cancella subito le emozioni legate a brucianti sconfitte (rischiano di condizionarti in negativo), sbollisci la rabbia isolandoti qualche minuto, analizza la partita e identifica gli errori, poi dedicati a qualcosa di forte e piacevole, come una bella corsa disintossicante, del sesso, o concedendoti qualcosa che normalmente associ al premio.

Ecco le emozioni più importanti che influiscono sul subconscio:

Emozioni positive

- Piacere
- Desiderio
- Volontà di potenza
- Gratificazione
- Amore
- Sesso
- Entusiasmo
- Romanticismo
- Fede
- Speranza

Emozioni negative

- Dolore
- Paura
- Collera
- Gelosia
- Odio
- Senso di impotenza
- Vendetta
- Avidità
- Superstizione

I sentimenti negativi li associamo costantemente agli atti di tutti i giorni senza praticamente accorgercene. Pensa ai notiziari catastrofici, alla corruzione, al traffico, perfino fare shopping diventa una corsa stressante invece che un piacevole diversivo. Poi ancora: paura della religione, propria e altrui, gli immigrati clandestini, la disoccupazione, l'assillo delle tasse... Viviamo in un sistema che desidera farti sentire impaurito e impotente. Il non accettare questa logica è un primo passo verso il risveglio del "Sé".

**“Prima o poi l'ortodossia della razionalità dovrà essere sostituita da qualcosa di completo, di nuovo o diverso. E inizierà dal modo in cui pensiamo.”**

- Thomas Khun

## PARTE TECNICA 3

Psicologia, condizionamento, logica, sono fattori strettamente interdipendenti negli scacchi e nel corso di tutta l'opera avremo modo di vedere come essi interagiscono e producono errori.

### CONDIZIONAMENTO DELLA FORMA MENTIS

Il condizionamento della forma mentis è più pericoloso del semplice apprendimento di nozioni sbagliate (che possono essere riviste). Consiste nel giocare mosse automatiche, guidati dal subconscio, senza considerare adeguatamente le risorse della posizione. Mentre gli errori nella valutazione teorica delle varianti d'apertura possono essere corretti mediante l'aggiornamento e l'approfondimento personale, risulta più difficile correggere gli errori di forma mentis. Mosse affrettate, automatismi, cecità mentale, mosse illogiche ecc. sono tutti errori dovuti alla mancanza di una adeguata disciplina mentale.

### INTERMEDIE IN APERTURA

**Domenichelli Serafino**  
**Bovero Ezio**  
 Torino, 2007

All'errore di un giocatore corrisponde, in genere, la trappola psicologica o lo stimolo da parte dell'avversario, ma talvolta non c'è nulla di ingannevole nella condotta avversaria, ti autodistruggi da solo.

**1.d4 ♘f6 2.c4 e5**

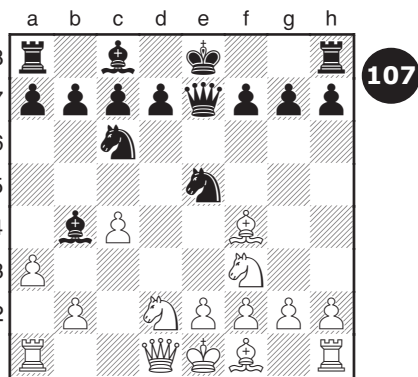
Il gambetto di Budapest.

**3.d×e5 ♘g4 4.♙f4 ♘c6 5.♘f3 ♙b4+**

**6.♘bd2 ♚e7 7.a3 ♘g×e5 (N. 107)**

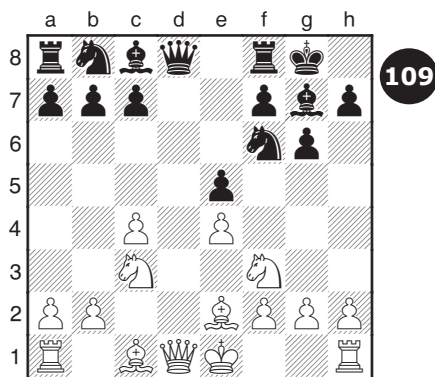
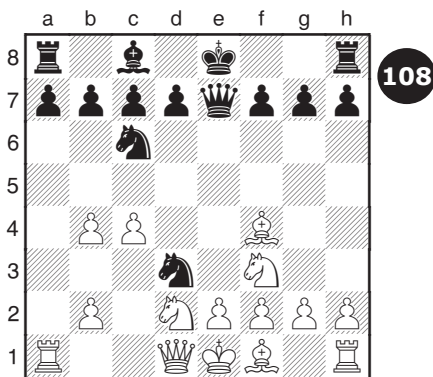
Anche 7...♘c×e5 è giocata, e sembra disorientare gli avversari anche più, dato che il rendimento aumenta. A questo punto il seguito teorico in entrambi i casi è 8.♘×e5 ♘×e5 9.e3 ecc.

**8.a×b4??**



In oltre 50 partite di torneo il Bianco ha eseguito questa cattura automatica, magari pensando a una svista dell'avversario, per rendersi conto, subito dopo, di **8...♘d3# 0-1 (N. 108)**

Questa non è una trappola teorica, il Nero non si aspetta veramente di vin-



cere in questo modo, eppure capita regolarmente qualcuno che perde in così poche mosse. Dato l'alto numero dei casi, l'errore non può essere spiegato con un lapsus mentale o una distrazione. Il problema è che a volte muoviamo in automatico, senza pensare, c'è un pezzo in presa e lo mangi, punto e basta. In questo errore sono caduti giocatori di forza da principianti a 2000 punti Elo, il che conferma che la radice del problema non è tecnica, ma nella disciplina mentale.

Indiana di Re.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6  
5.♘f3 0-0 6.♙e2 e5 7.d×e5

La variante di cambio, considerata un po' debole ma fattibile.

7...d×e5 (N. 109)

Il pedone-e5 sembra in presa, no?

8.♙×d8 ♖×d8 9.♘×e5?

Oltre 100 partite di torneo sono proseguite in questa maniera, il Bianco ha l'impressione di poter guadagnare gratis il pedone-e5 lasciato indifeso dall'avversario.

9...♘×e4 (N. 110)

Il Nero a sua volta cattura il pedone-

e4 scoprendo l'attacco dell'Alfiere sul Cavallo-e5.

10.♘×f7??

L'errore decisivo. Invece 10.♘×e4 permette di proseguire la partita. Il Bianco prende un altro pedone perché crede che, attaccando la Torre, costringa il Re nero a prendere in "f7", dopo di che 10...♙×f7 11.♘×e4 lo lascerebbe con un pedone in più. Egli non ha considerato l'intermedia

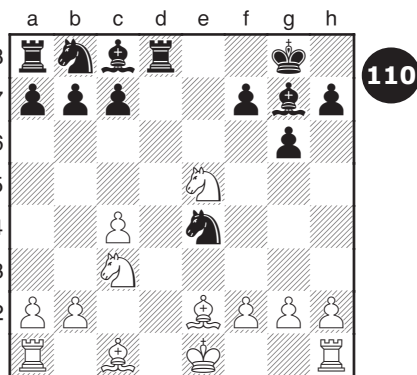
10...♙×c3+!

che avviene con scacco. (N. 111)

Quindi dopo

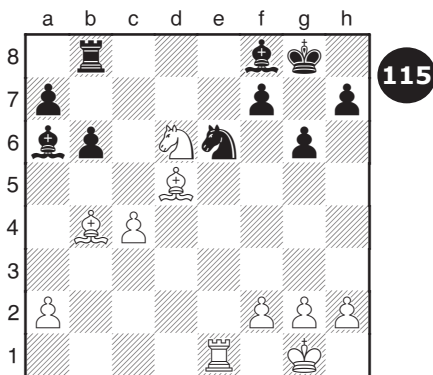
11.b×c3 ♙×f7

il Nero ha un pezzo in più.





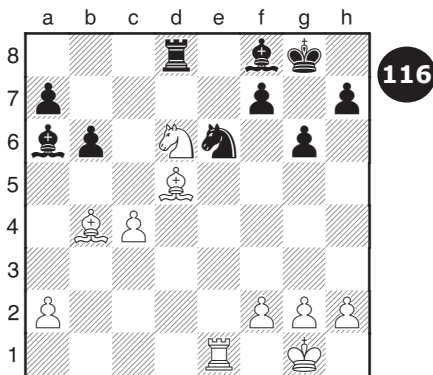




115

giocare qualsiasi mossa che tratti con la minaccia  $\text{♖}\times\text{f7}$  o  $\text{♕}\times\text{e6}$  (vanno bene  $21\dots\text{♕}\text{c8}$ ;  $21\dots\text{♕}\times\text{d6}$ ;  $21\dots\text{♕}\text{b7}$ ). Egli gioca la spontanea, ma unica che non va:  $21\dots\text{♗}\text{d8}??$

È passata solo una mossa, adesso vedi cosa può fare il Bianco?



116

In effetti ora  $22.\text{♖}\times\text{f7}$   $\text{♕}\times\text{b4}$  non è chiara, ma il Nero non si è accorto che la posizione apparentemente naturale della Torre in “d8” permette un colpo tattico completamente diverso.

**$22.\text{♗}\times\text{e6}!$**

Distruttiva. Il Nero abbandona, se  $22\dots\text{f}\times\text{e6}$   $23.\text{♕}\times\text{e6+}$   $\text{♔}\text{g7}$   $24.\text{♕}\text{c3+}$   $\text{♔}\text{h6}$   $25.\text{♖}\text{f7+}$

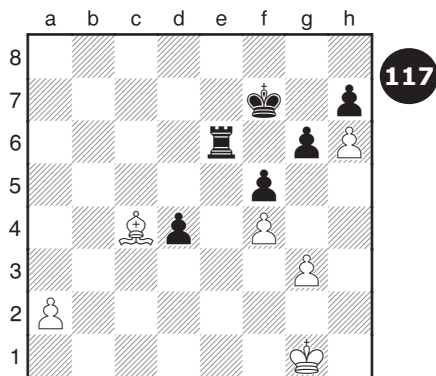
guadagnando la Torre secca. 1-0

De Santis Alessio, FM 2300

De Florio Federico, 2171

Ponte Arche, 2010

Dagli ultimi cambi in mediogioco è scaturita la seguente posizione.



117

Mossa al Bianco

Un giocatore inesperto si affretterebbe a recuperare la qualità, pensando che il finale con il pedone passato lontano sia automaticamente vinto, ma non è così.

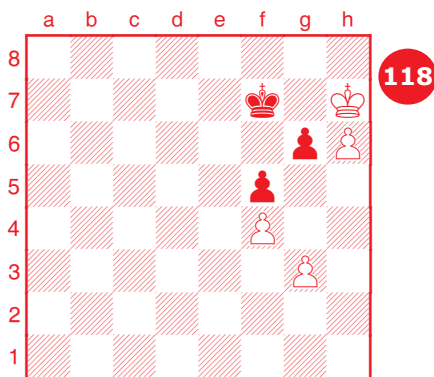
$45.\text{♕}\times\text{e6+?}$   $\text{♔}\times\text{e6}$   $46.\text{♔}\text{f2}$   $\text{♔}\text{d5}$   $47.\text{♔}\text{e2}$   $\text{♔}\text{c4}$   $48.\text{♔}\text{d2}$   $\text{d3}$   $49.\text{a4}$  ( $49.\text{a3}$   $\text{♔}\text{b3}$   $50.\text{♔}\times\text{d3}$   $\text{♔}\times\text{a3}$   $51.\text{♔}\text{d4}$   $\text{♔}\text{b4}$  porta alla stessa conclusione)  $49\dots\text{♔}\text{b4}$   $50.\text{♔}\times\text{d3}$   $\text{♔}\times\text{a4}$   $51.\text{♔}\text{d4}$   $\text{♔}\text{b4}$   $52.\text{♔}\text{e5}$   $\text{♔}\text{c5}!$ . L'idea giusta è rientrare in difesa, non attaccare i pedoni bianchi.  $53.\text{♔}\text{f6}$   $\text{♔}\text{d6}$   $54.\text{♔}\text{g7}$   $\text{♔}\text{e7}$   $55.\text{♔}\times\text{h7}$   $\text{♔}\text{f7}$  (N. 118)

Il Bianco non può fare progressi, il suo Re deve fare avanti e indietro tra “h7” e “h8”, mentre il Re nero farà altrettanto tra “f7” e “f8”.

Per vincere il Bianco deve guadagnare un tempo, cosa che avviene semplicemente con

**$45.\text{♔}\text{f2}!$**

Per una mossa la Torre inchiodata non

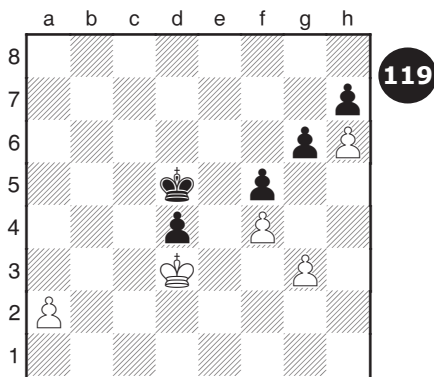


può scappare.

45...♔e7 46.♙×e6 ♕×e6

Il Re nero ha dovuto spendere due tempi e si trova ugualmente in “e6”.

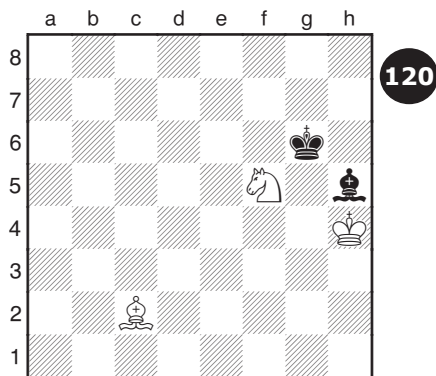
47.♕e2 ♕d5 48.♙d3



1-0

Ora il finale è vinto perché quando il Nero sarà costretto a catturare il pedone-a, su qualunque casa del percorso a4-a5-a6, il Re bianco sarà un tempo avanti nella corsa verso l'ala di Re, quindi promuove senza problemi. Prova per credere.

## INTERMEDIE IN FINALE



Il Bianco muove e vince

Per vincere il Bianco deve prima catturare l'Alfiere nero e poi saper dare il matto Alfiere+Cavallo. Dovendo muovere in fretta, ad es. in un lampo, praticamente chiunque darebbe uno scacco di scoperta con il Cavallo per poi catturare l'Alfiere, ma si ritroverebbe con un pugno di mosche:

- 1.♘d6+ ♕h6 non porta a nulla;

- 1.♘e7+ ♕f7=;

- 1.♘g3+ ♕h6 2.♘×h5? ed è stallo! (2.♘f5+ ripristina la posizione, nella speranza di trovare la mossa vincente.)

Il problema è che su una scacchiera aperta, immagini di dover mangiare il pezzo avversario appena possibile, altrimenti scappa, ma non sempre è così. Vince la mossa d'attesa

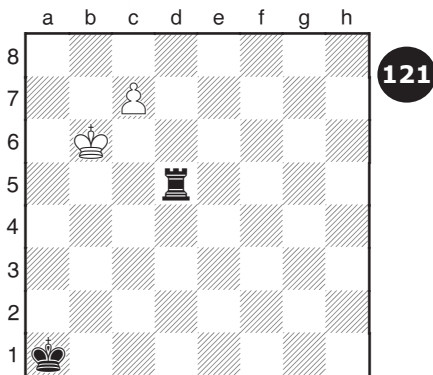
1.♙b1!

Solo che non ti aspetti di poterla realizzare con calma su una scacchiera così aperta.

1...♙d1 [1...♙e2 2.♘d4+] 2.♘e3+ ♕h6 3.♘×d1+-

Uno degli esempi storici più famosi di cecità mentale e condizionamento è av-

venuto nella posizione di Saavedra. (N. 121) Muove il Nero, ma vince il Bianco, occhio alle risorse difensive.



La posizione è leggermente disorientante. A prima vista non si capisce chi dovrebbe giocare per vincere e chi per pareggiare. Il Nero ha la Torre in più, ma il Bianco sta per promuovere. OK, basta dare la Torre sul pedone ed è patta, facile?

Il Nero inizia con degli scacchi, visto che al momento non può attaccare direttamente il pedone.

1... ♖d6+ 2. ♔b5 (2. ♔b7? ♖d7 3. ♔b8 ♖×c7 4. ♔×c7=; 2. ♔a5?? ♖c6 vince addirittura il Nero; 2. ♔c5 ♖d1 3. c8♞?? ♖c1+. Di nuovo con vittoria del Nero. Quindi qualche chance ce l'ha anche lui.) 2... ♖d5+

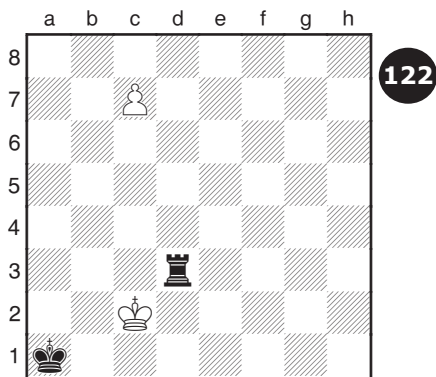
Il Nero continua gli scacchi, il Bianco non può passare sulla colonna-c per via dell'infilata che abbiamo visto.

3. ♔b4 ♖d4+ 4. ♔b3 ♖d3+

Ma allora dove va il Re bianco? In "c2".

5. ♔c2 (N. 122)

Nelle varie versioni della storia, già qui qualcuno sbagliò, pensando fosse una facile vittoria del Bianco. Il Nero ritira la Torre ovunque e il Bianco promuove a Donna. Sbagliato! Dopo



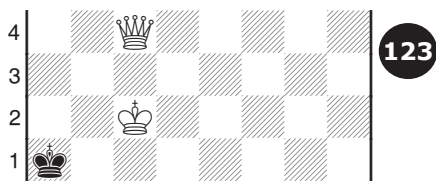
5... ♖d4!

la frettolosa

6. c8♞?

è solo patta per via di

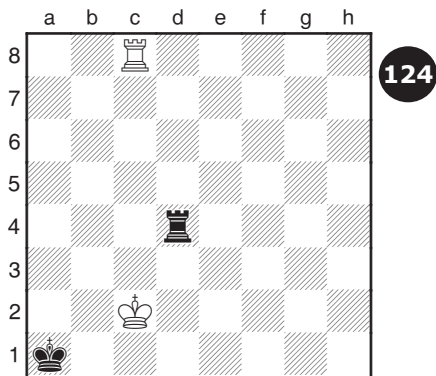
6... ♖c4+ 7. ♞×c4



ed è stallo! Quindi è patta? No la vittoria c'è con la sottopromozione a Torre.

6. c8♞!

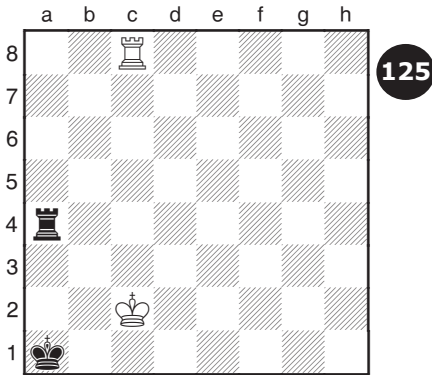
Minacciando matto in "a8".



Ora il sacrificio in “c4” non produrrebbe stallo, rimane solo

**6... ♖a4 7. ♘b3! ♖a7 8. ♖c1#**

Saavedra è il nome di colui che corresse la soluzione pubblicata su una rivista, vedendo ciò che era sotto gli occhi di tutti, ma gli altri non vedevano. Partendo dalla posizione iniziale è difficile analizzare senza spostare i pezzi e considerare tutte le risorse del Nero. Se invece tu vedessi solo la posizione finale...

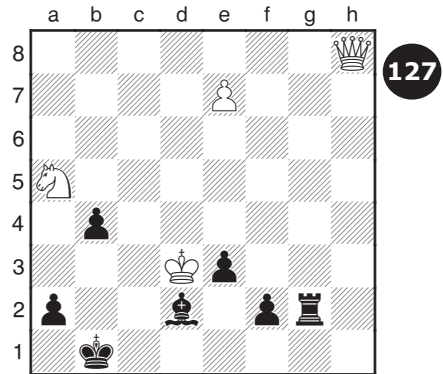
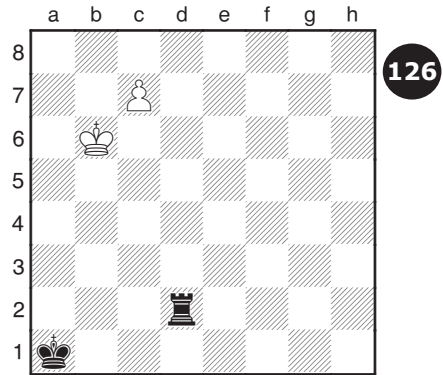


...troveresti facilmente 1. ♘b3!.

Ma all'inizio partivi dal presupposto di dover promuovere a Donna, e di fatto, sulla maggior parte di mosse sbagliate del Nero, quello sarebbe l'unico modo di vincere, solo nella soluzione esatta si verifica l'eccezione. In partita viva suppongo che qualcuno si sarebbe aggrappato al tentativo di perpetuo

**1... ♖d2? (N. 126) 2. c8 ♖ ♖b2+ 3. ♘a5 ♖a2+ 4. ♘b4 ♖b2+ 5. ♘c3**

Fine degli scacchi, il Bianco vince Donna contro Torre. Ma nota che con il Re nero in “b1” il Nero avrebbe pareggiato perché il Re bianco non avrebbe mai potuto transitare sulla colonna-c.



Il Bianco muove e vince

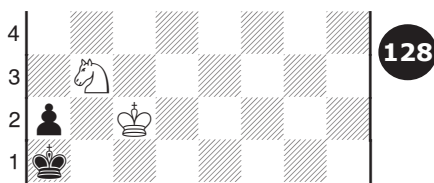
(N. 127) Qui la difficoltà è data dal fatto che le mosse ovvie perdono. Il Bianco è in leggero vantaggio materiale e potrebbe pensare di ostacolare la promozione avversaria prima di promuovere egli stesso. Ma i tentativi tecnici falliscono, il Nero ha troppi pedoni da promuovere, ad es.:

- 1. ♘c4? f1 ♖+ e vince il Nero;
- 1. ♘e2? ♖g1 2. ♖h7+ ♘b2 3. ♘c4+ ♘c1. Il Re nero sguscia come un'anguilla e a breve promuoverà più volte. 4. ♖f7 a1 ♖ 5. e8 ♖ ♖e1+ 6. ♘d3 f1 ♖+.

La vittoria è disarmante:

**1. ♖a1+! ♘×a1 2. ♘c2 b3+ 3. ♘×b3#**

La soluzione è semplice se conosci la tipica coordinazione finale di matto. (N. 128)



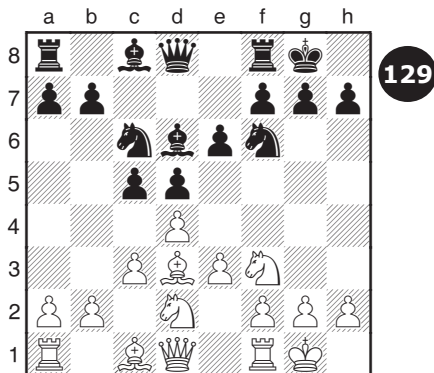
**MOSSE OVVIE O DIFFICILI?**

Il fatto è che il concetto di ovvio o difficile cambia a seconda del grado di evoluzione del giocatore, e anche ad alto livello non è del tutto scontato.

In un incontro tra principianti evoluti (giocatori abituali di torneo) assistei al seguente episodio.

1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.e3 e6 4.♙d3 c5 5.c3 ♘c6 6.♘bd2 ♙d6 7.0-0 0-0

Una posizione standard del Sistema Colle.



8.h3

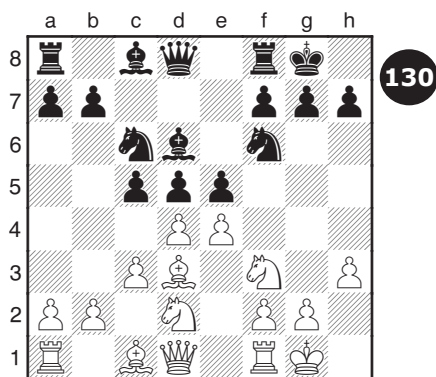
Il Bianco perde un tempo, ma non è fondamentale.

8...e5

Il Nero reagisce al centro, ora si crea l'aspettativa che avvengano dei cambi semplificatori.

9.e4

Dopo di questa tutto il centro è destinato a dissolversi.

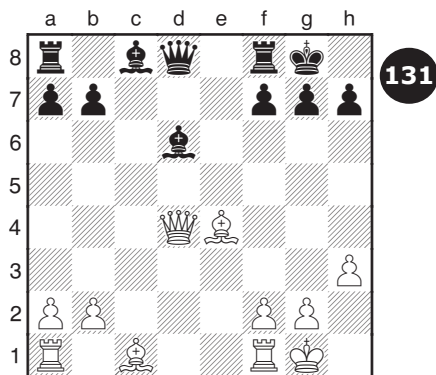


Ora avvengono molti cambi ovvi, con i giocatori intenti a calcolare di non perdere materiale.

9...d×e4 10.♘×e4 ♘×e4 11.♙×e4 c×d4 12.c×d4?!

12.♙×c6 oppure 12.♖c2, ma il Bianco continua con il "pilota automatico" a seguire il flusso dei cambi.

12...e×d4 13.♘×d4? ♘×d4 14.♖×d4?? (N. 131) 1/2-1/2??



Ora che, "ovviamente", tutta la tensione della posizione si è esaurita, i due giocatori si accordano per un equo pareggio. Nessuno dei due si è accorto che c'è proprio un'ultima mossa ovvia, vincente per il Nero.

14...♔h2+!

La Donna bianca cade per l'attacco di scoperta.

### SE PUOI PENSARLO, PUOI FARLO

Certe volte anche giocatori modesti riescono a impegnarsi a fondo pur di ottenere almeno un risultato eclatante nella loro carriera scacchistica. Ecco un bell'esempio di resistenza psicologica.

**Barbero Marco, 1N 1951**  
**Milchev Nikolay, IM 2429**  
 Biella, 2012

1.e4 ♘f6

La Difesa Alekhine.

2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.c4 ♘b6 5.e×d6

La variante di cambio lascia il Bianco con un comodo margine posizionale per gestire il gioco, è migliore della "aggressiva" variante dei quattro pedoni 5.f4. Al giorno d'oggi la conoscenza è accessibile a tutti, i giocatori di club non si fanno più attrarre da appellativi come "variante aggressiva", "attacco dei quattro pedoni", ma si basano sull'oggettiva validità di una variante.

5...e×d6 6.♘c3 ♔e7 7.♔d3 ♘c6  
 8.♘ge2 a5

Il Nero esce di teoria. (N. 132)

Mossa misteriosa il cui unico scopo è far pensare l'avversario, non c'è motivazione nel ritardare l'arrocco.

9.b3?!

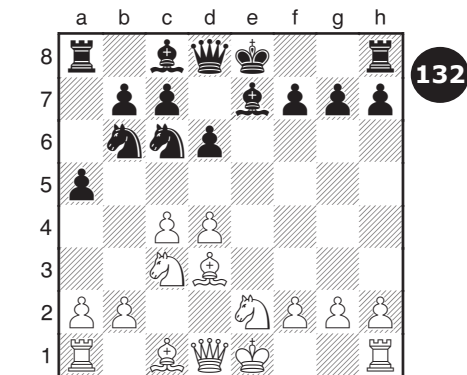
Il giocatore di club "abocca" e si muove dove non deve (espone un punto di rottura).

9...a4 10.♔e3 ♘b4 11.0-0?

Meglio 11.♙b1.

11...a×b3

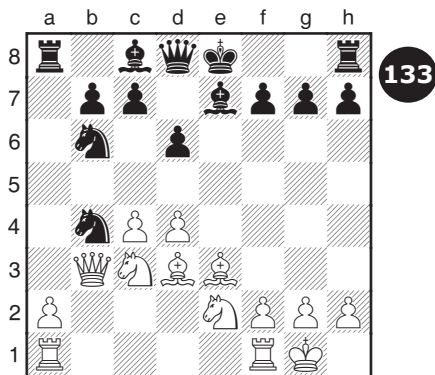
Sembra che il Bianco non possa man-



giare in "b3" né di pedone né di Donna:  
 12.a×b3 perde un pezzo, 12...♙×a1  
 13.♙×a1 ♘×d3.

12.♙×b3!?

Il Bianco trova una risorsa interessante.



12...♘×d3 13.♙ad1

Il Cavallo non ha case di ritirata utili.

13...♔e6 14.d5 ♔f5 15.♘g3 ♔g6 16.f4  
 ♘c5 17.♔×c5 d×c5 18.f5 (N. 134)

Il Bianco recupera il pezzo. Discreta analisi da parte del primo nazionale. È tipico arrampicarsi sugli specchi con la tattica per risanare i danni fatti con decisioni strategiche errate.

18...♔d6?

Il Nero decide di perdere l'arrocco per