

elencati, senza violarne alcuno in modo rilevante. Se il gioco è stato fino a un certo punto corretto, secondo **il Sistema**, anche la mossa successiva dovrebbe obbedire ai principi. A volte è possibile trovare la mossa corretta in maniera semplice tramite un processo di eliminazione: soltanto una mossa sarà quella che è buona sotto il profilo materiale e che rispetta tutti i principi; essa perciò sarà l'unica mossa corretta.

A questo proposito io imparai sicuramente che si dovrebbe fare molta attenzione a “guadagnare” un pedone in apertura, poiché quasi sempre ciò implica il fare alcune serie concessioni. Persino scambiare il proprio Alfiere buono è quasi sempre sbagliato. Questo Alfiere, proprio perché è quello buono, è il guardiano principale di un determinato colore di case. È così perché i propri pedoni si trovano sull'altro colore, difendendo le case di tale colore. Scambiarlo significherebbe quasi sempre che il controllo sulle case meno difese verrà indebolito, e ciò permetterà al Nero di ottenere un importante controgio.

Attraverso gli anni, **il Sistema** è stato utile per svelare linee di gioco che conducevano a vantaggi permanenti per il Bianco contro rinomate difese del Nero. Sebbene non tutte le aperture ci abbiano già rivelato i loro segreti, c'è un numero di rispettabili aperture che sono state sopraffatte dalle mosse del **Sistema**, sufficiente a far credere che le altre possano alla fine crollare. Perciò, non è irragionevole affermare che il Bianco, giocando al meglio, può conservare un permanente vantaggio, a dispetto di qualsivoglia linea di gioco scelga il Nero. Questo non co-

stituisce assolutamente una vittoria automatica. I principi conducono il Bianco soltanto attraverso l'apertura: dopo deve affrontare il mediogioco e il finale. Tuttavia, le informazioni date nel Capitolo 1 dovrebbero aiutarlo parecchio.

## Esempi di applicazione di alcuni principi importanti

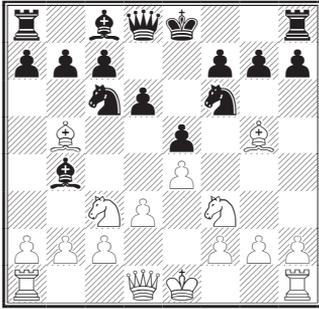
### Controllo della scacchiera

Il principio più importante è il **controllo della scacchiera**. Nell'apertura, questo significa il centro e in modo particolare le case nella parte di scacchiera del Bianco. Cosa vuol dire **controllare** una casa è stato definito in maniera chiara nel Capitolo 1, pag. 22. Il principio del **controllo della scacchiera** è già sufficiente per scegliere la prima mossa corretta per il Bianco. Se consideriamo essere le candidate: 1.e4, 1.d4, 1.c4, 1.♘f3 e 1.f4, è facile notare che un pedone centrale può al massimo controllare due delle preziose case centrali, e lo stesso vale per il Cavallo. Tuttavia, la sola mossa che controlla tre case centrali è 1.d4, dal momento che pure la Donna controlla la casa d4.

Per comprendere **il Sistema**, è importante notare che sebbene 1.e4 dia più raggio d'azione ai pezzi del Bianco, questo non rappresenta il fattore importante, che è invece il controllo del centro. Il fatto che il pedone in e4 non sia protetto dovrebbe prima o poi causare qualche problema al Bianco.

Per comprendere come mai il controllo

della scacchiera è così importante, consideriamo le formulazioni originarie che Adams propose nel suo libro *White to Play and Win*. Adams era sostanzialmente un tattico, ma desiderò ardentemente di trovare un ordine con cui la partita andrebbe giocata. Scopri tale ordine nei principi che regolano come andrebbero sviluppati i pezzi. In questo tipo di schema, sarebbe perfetto per una partita iniziare con 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♗f6 4.♙b5 ♙b4 5.d3 d6 6.♙g5 (D).



Questo è molto sistematico, ma conduce a posizioni molto tranquille dove l'azione può essere realizzata soltanto con un gioco di pezzi. Qui ogni parte controlla il proprio gruppo di case, e il conflitto richiede un qualche tentativo di impadronirsi del gruppo dell'avversario.

Adams comprese che un simile gioco era insufficiente per ottenere un vantaggio, e volle far entrare in gioco anche i pedoni. Correttamente, considerò essenziale per il piano del Bianco la mossa f4, poiché questo (vale

a dire con un pedone laterale) è il modo corretto per attaccare il centro. Tuttavia, era risaputo che 2.f4 (il Gambetto di Re) non fosse corretta, quindi cercò un qualche modo di prepararla. Questo era già un indizio che si trovava sulla strada sbagliata. Se si deve preparare un attacco al centro, cosa farà l'avversario con quell'unità di tempo? Di certo non sedersi nei paraggi.

Il suo primo tentativo, 2.♙c4, presentava qualche tatticismo interessante, ma contro la considerevolmente solida e contrattaccante 2...♗f6 il Bianco non può fare alcun serio progresso. In particolare, 3.f4 non funziona<sup>1</sup>, perciò deve giocare o 3.♘c3 o 3.d3, entrambe le quali sono di natura difensiva e cedono l'iniziativa. Alla fine, Adams deviò su 2.♘c3, ma non era possibile che questa mossa preparatoria fosse giusta. È di natura puramente difensiva poiché **non attacca nessuna altra casa nel centro**. Così, mentre Adams poteva aver avuto uno schema buono per lo sviluppo dei pezzi, esso fallì nel trattare l'importante problema del controllo della scacchiera.

Se c'è una mossa corretta dopo 1.e4 e5, deve essere 2.f4, dal momento che 2.♘f3 limita un'ulteriore aggressione al centro perché il ♗f2 non sarà in grado di parteciparvi. Ma dal momento che 2.f4 non è fattibile, è probabile che 1.e4 sia sbagliata.

Un corollario alla comprensione dell'importanza del controllo è il capire che l'unità di minor valore è il miglior controllore. Questo perché è quella

<sup>1</sup> Con questa mossa ci sono molte diramazioni complesse, che per la maggior parte ho analizzato da adolescente; tuttavia, se il Nero gioca in maniera solida, ognuna di esse non porta a nulla.

di minor conto, e quindi può vendere al prezzo più caro la propria pelle. Dal momento che i pedoni sono le unità di minor valore, questo giustifica immediatamente il ben noto detto di Philidor che “i pedoni sono l’anima degli scacchi”. Possibilmente, il controllo va esercitato coi pedoni; per lo meno di sicuro sui fronti di gioco. Ciò fa sì che i pezzi supportino i pedoni ed aumentino i loro attacchi. Come farlo bene è l’argomento della prossima sezione.

## Il principio dell’opzione

La questione di come raggiungere gli obiettivi del processo di sviluppo dei pezzi e di far giungere ogni pezzo nella sua sistemazione ottimale viene lasciata alla teoria delle **opzioni**. Nel Capitolo 1, pag. 32, abbiamo definito che cosa vuol dire avere un pezzo sviluppato in maniera appropriata. Il principio dell’opzione assicura che ogni pezzo bianco venga sviluppato in modo appropriato a sostegno della fanteria: i pedoni che esercitano il controllo fondamentale.

Il **principio dell’opzione** è uno dei perni del **Sistema**, insieme al **controllo della scacchiera**, e dovrebbe essere ben compreso. Ripetendo: il **principio dell’opzione** afferma **“Fate la mossa (sviluppare il pezzo) che riduce il meno possibile le vostre opzioni di fare altre mosse importanti”**.

Per esempio, se avete un Alfiere che potrebbe essere efficacemente sviluppato in una qualsiasi di tre case diverse, ed un Cavallo che è davvero utile soltanto su una sola casa particolare, allora svi-

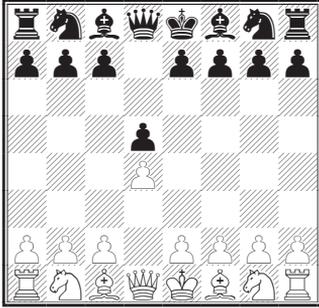
luppate per primo il Cavallo, se non blocca nessuna delle mosse dell’Alfiere. Questo genere di cose avviene nella posizione che si raggiunge dopo le mosse 1.d4 d5 2.c4 e6. Qui, è abbastanza chiaro che il ♖b1 deve andare in c3, per continuare l’attacco contro il ♜d5 nero. Anche l’♙c1 può muovere, ma non è del tutto chiaro dove dovrebbe andare. Perciò, facciamo la mossa indicata 3.♘c3, mentre attendiamo ulteriori sviluppi che determineranno dove vada meglio posizionato l’Alfiere di Donna. Non consideriamo neppure 3.e3, poiché blocca l’♙c1 e limita l’avanzata del pedone ad una casa mentre potrebbe possibilmente avanzare di due case in un qualche momento successivo.

Nel Capitolo 4 incontreremo degli esempi in cui la collocazione di un Alfiere può essere determinata prima di quella di un Cavallo, e come decidere simili uscite. Fino a quando non giungeremo ad alcuni esempi realmente complicati, il lettore dovrebbe ricordarsi che:

- a) le questioni di controllo della scacchiera determinano dove un pezzo è meglio piazzato;
- b) un pezzo o un pedone possono avere diversi piazzamenti ottimali o quasi;
- c) il principio dell’opzione decide quale pezzo sarà da muovere dopo e dove.

Le tre linee-guida sopra forniscono un’esposizione concisa di tutto ciò di cui tratta il **Sistema**.

Come esempio rudimentale del perché molte mosse andrebbero scartate, basandosi sugli argomenti del **Sistema**, possiamo guardare la posizione raggiunta dopo 1.d4 d5 (D).



Qui il Bianco potrebbe potenzialmente scegliere tra una qualsiasi delle seguenti “ragionevoli” seconde mosse, tutte le quali sono state giocate in qualche momento nella pratica magistrale: 2.♘c3, 2.♘f3, 2.e4, 2.c4, 2.e3, 2.f3, 2.♙f4 e 2.♙g5. Applichiamo il controllo della scacchiera e le opzioni per vedere perché certe mosse non funzionano.

a) 2.♘c3 limita l’attacco al centro bloccando il ♖c2, che ora non può più partecipare immediatamente all’attacco su d5.

b) 2.♘f3 è un’elegante mossa di sviluppo che blocca soltanto il ♖f2. Tuttavia, non fa nulla per controllare nuove case, e cede l’opzione di giocare ♗ge2 e f3. Quest’ultima potrebbe essere di aiuto nella lotta per l’importante casa e4. Giocare ♘f3 concede fondamentalmente la casa e4 al Nero.

c) 2.e4 sarebbe meravigliosa se fosse tatticamente valida. Così com’è, perde soltanto un pedone, che nella migliore delle ipotesi può essere recuperato, ma con una posizione decisamente inferiore.

d) 2.c4 è la mossa corretta poiché attacca la casa chiave centrale d5 con un

pedone laterale. Il problema se questa mossa perde un pedone è uno di quelli risolti dai primi maestri. La replica 2...d:c4 non guadagna un pedone. Invece il Nero ha ceduto il centro almeno temporaneamente, lasciando le importanti case e4 e c4 al Bianco.

e) 2.e3 è un’altra mossa di sviluppo passivo che rinchiude l’♙c1 e rinuncia alla di spinta di due case da parte del pedone “e”.

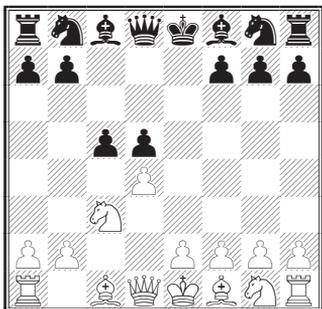
f) 2.f3 minaccia 3.e4 ed è così una legittima candidata per essere la corretta mossa del **Sistema**. Tuttavia, è davvero prematura perché non apporta alcun attacco diretto. Quindi, il Nero può immediatamente contrattaccare in maniera efficace con 2...c5, dopo la quale sta meglio. Blocca pure il potenziale sviluppo del ♗g1 in un momento in cui il Nero non ha ancora fatto alcuna concessione.

g) 2.♙f4 e 2.♙g5 entrambe decidono prematuramente la collocazione dell’Alfiere, e, cosa ancora più importante, non fanno nulla che incrementi il controllo del centro.

Così, emerge che 2.c4 è la sola mossa utile che non blocca alcuna opzione futura.

## Quando è corretto bloccare l’avanzata di un pedone?

Le discussioni precedenti hanno portato alla luce un punto importante che non avevamo ancora discusso: quando è corretto bloccare l’avanzata di un pedone. Consideriamo la posizione dopo 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.c:d5 e:d5 (D)



Qual è qui la mossa corretta del Sistema?

Ci sono molti tipi di posizioni centrali.

a) A volte il Nero contrasta nel centro, come nel caso di 1.d4 d5, e il Bianco in tal caso dirige il suo attacco su d5;

b) A volte il Nero sceglie di non contendere il centro, come nel caso di 1.d4 f6 2.c4 g6 3.f3 e7 4.e4;

c) A volte il Nero sceglie di sfidare il centro bianco come nel caso di 1.d4 f6 2.c4 c5, per cui la spinta 3.d5 è corretta.

Qui ci troviamo di fronte a una situazione un po' diversa. Il Nero ha scelto di contendere il centro, e nel procedimento ha creato una debolezza. Con i pedoni neri in c5 e d5, il f2 bianco o poi diverrà debole, e possibilmente isolato. Dal momento che questo pedone è debole, non sarebbe corretto attaccarlo con un pedone. Pertanto, la mossa e4 non ha più importanza.

Quindi, in questa situazione, il Bianco deve giocare diversamente. Il primo problema con cui avere a che fare è come affrontare la minaccia del Nero di giocare 5...c:d4 6.♙:d4 f:c6, che gli darebbe un buon gioco di pezzi e porterebbe in giro la Donna bianca. Ci

sono fondamentalmente tre opzioni:

a) 5.e3, che è scarsissima perché, fra le altre cose, rinchiude l'f2;

b) 5.d:c5, che isola il f2 bianco ma permette la spinta 5...d4, dopodiché il gioco del Nero diventa molto attivo;

c) 5.f3, che blocca il f2 bianco ma rinforza il centro contro la possibile 5...c:d4.

Se consideriamo il fatto che il Bianco non ha realmente più voglia di giocare e4, allora la perdita di mobilità del f2 bianco non ha più importanza. Inoltre, dal momento che la battaglia per il centro è divenuta molto attiva, il Bianco deve essere preparato a prendervi parte coi propri pezzi, perciò 5.f3 è chiaramente la mossa giusta.

Quando la competizione nel centro va avanti lentamente, è spesso corretto cercare di giocare il Cavallo in e2 dopo aver giocato prima e:d3, e quindi essere in grado di contendere la casa e4 con f3. Tuttavia, qui le cose si evolvono molto velocemente, e il Bianco deve essere preparato a difendere il proprio centro. Dato che il Nero ha già fatto un indebolimento più importante, il Bianco può per ora dimenticarsi del ruolo del f2.

Il f2 è all'incirca il solo pedone che si possa mai bloccare nel gioco del Sistema.

a) Il pedone "d" avanza alla prima mossa.

b) c4 segue alla seconda mossa, a meno che il Nero non abbia giocato 1...c5, 1...e5 o 1...f6, nel qual caso può essere rimandata di una mossa o due.

c) Nulla viene mai posizionato sulla strada del pedone "e".

d) Le decisioni più importanti riguardo a quando giocare ♘f3 e bloccare il ♜f2 sono come quella sopracitata, e in situazioni come dopo 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6. Qui una delle mosse popolari è 5.♘f3, ma essa impedisce una delle più efficaci impostazioni del Bianco, che implica il giocare 5.f3. Simili blocchi del ♜f2 da parte del Cavallo non sono consigliati. Il ♜f2 è un attore molto importante nel gioco del **Sistema**, e non dovrebbe essergli impedito di prendere parte attiva senza una buona ragione.

## Il processo di selezione di una mossa

La seguente procedura si basa su alcuni protocolli tratti da De Groot (*Thought and Choice in Chess*), e riguardano la selezione di una mossa da parte dei grandi maestri. Abbiamo realizzato l'essenza della procedura in un algoritmo noto come l'algoritmo B\* (*The B\* Tree Search Algorithm: A Best-First Proof Procedure, Artificial Intelligence*, 1979). Le regole sotto mettono questa procedura in una forma facilmente comprensibile dagli umani. Seguire queste regole farà produrre la mossa corretta del **Sistema**.

Il processo di selezione di una mossa implica un margine di incertezza riguardo al valore della maggior parte delle mosse. Una mossa ha un valore **ottimistico**, che è il valore che risulterà se riuscite a portare a termine tutti i vostri piani. Ha pure un valore **realistico**, che è il valore che risulterà contro la miglior difesa del vostro

avversario.

1) Definite quali mosse, in accordo coi principi del **Sistema**, sono le candidate per essere la mossa corretta.

2) Calcolate il valore ottimistico e realistico di ognuna di esse.

3) Se il valore realistico di una mossa non è peggiore del valore ottimistico di qualsiasi altra mossa, questa è la mossa migliore; giocatela.

4) Se c'è qualche sovrapposizione fra valore ottimistico di una mossa (che non ha il miglior valore realistico) con il miglior valore realistico, allora sorge il dubbio su quale mossa sia la migliore. In tal caso, aumentate la profondità (cioè il numero di mosse considerate) dei calcoli.

5) Tornate al punto 2.

Diamo alcune altre linee guida che vi saranno d'aiuto.

a) Non abbiate paura di raggiungere sistematicamente i vostri obiettivi, anche se fosse necessario dovervi investire uno o due pedoni.

b) Le mosse artificiose sono raramente mosse del **Sistema**. Per esempio, nella variante della Difesa Tarrasch 1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.c:d5 c:d4 non giocate adesso 5.♙a4+ e poi ♙:d4. 5.♙:d4 è la mossa che volete giocare, e andrebbe giocata immediatamente senza dare al Nero nessun ulteriore tempo di sviluppo.

c) È spesso utile dare un pedone per guadagnare tempo. Per questo scopo, un guadagno di 3 tempi è più che sufficiente; tuttavia, siate cauti nel guadagnare un pedone che implichi una perdita significativa di tempo o di spazio.

## CAPITOLO 3

### LA DINAMICA DEGLI SCACCHI

#### La nozione delle configurazioni

Nei primi anni '30 uno psicologo russo fece un esperimento sorprendente. Prese due gruppi di scacchisti, uno composto da giocatori forti e l'altro da giocatori deboli, e mostrò loro delle posizioni di scacchi per una durata di due secondi. Dopo due secondi la posizione veniva fatta sparire di vista, ed al giocatore veniva chiesto di ricostruire quanto più poteva della posizione. I maestri e i grandi maestri furono in grado di ricostruire circa il 90% della posizione, mentre i giocatori più deboli furono in grado di piazzare correttamente soltanto il 50% circa o meno dei pezzi. A prima vista, questo risultato potrebbe sembrare derivare dal fatto che è possibile che i buoni giocatori di scacchi abbiano una memoria decisamente migliore dei giocatori più deboli.

Tuttavia, nella seconda parte dell'esperimento, furono mostrate delle posizioni che erano state costruite piazzando i pezzi a caso sulla scacchiera. In questa parte dell'esperimento, i giocatori bravi non fecero per nulla meglio di quelli più scarsi.

Quello che fu dimostrato è che i buoni scacchisti vedono una qualche **struttura** in una posizione di scacchi. Questa struttura aiuta nella percezione della posizione, permettendo così al giocatore migliore di comprendere

maggiormente la posizione riguardo al suo "significato", piuttosto che come un gruppo di singoli pezzi. Queste unità percettive furono chiamate "configurazioni" dagli psicologi, ed ora noi utilizzeremo questo termine nelle nostre discussioni. Le configurazioni non si rinvengono soltanto negli scacchi. Infatti, in cose semplici come il vedere una parola piuttosto che un gruppo di lettere, il meccanismo configurativo è piuttosto evidente. Nel 1938, al torneo AVRO degli otto giocatori candidati al titolo mondiale, De Groot, uno psicologo olandese, ripeté l'esperimento ed ottenne essenzialmente lo stesso risultato (*Thought and Choice in Chess*).

La natura del cervello umano è tale che può sostenere fino a sette configurazioni senza perderne di vista nessuna per sovraccarico. Così, in un'interpretazione del mondo ad un certo livello ci sono di solito da 2 a 7 configurazioni presenti. Questo appone essenzialmente un "marchio" alla situazione percepita. Questo marchio permette la classificazione, così che si possano imparare le proprietà delle situazioni che hanno lo stesso marchio. Ciò permette un'astrazione dalla situazione corrente che può venire utilizzata come indice di un livello maggiore di comprensione, basato sulle "configurazioni presenti".

La questione che ci interessa è: "Che significato hanno queste configurazioni per comprendere gli scacchi e giocarvi

meglio?”. Siamo tutti ben consapevoli delle configurazioni di “sicurezza del Re” che consistono in una posizione del Re (in genere l’arrocco) con i pedoni di fronte al Re stesso a proteggerlo da un attacco. Tuttavia, ci sono centinaia di migliaia di ulteriori configurazioni, come è stato stimato dall’esperimento di Herbert Simon e dei suoi collaboratori (*Perception in Chess, Cognitive Psychology*, 1973). Le configurazioni permettono essenzialmente ad un buon giocatore di fare l’analisi o di dare un senso ad una posizione di scacchi, allo stesso modo di una frase espressa in un linguaggio naturale.

### Tipi di configurazioni

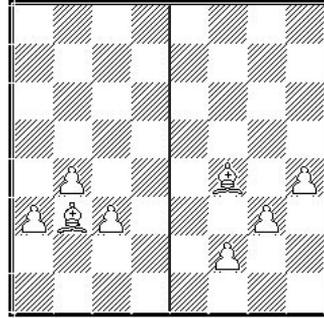
Ci sono configurazioni per ogni tipo di vantaggio che un buon giocatore di scacchi è in grado di riconoscere. Per citarne alcune:

- quali sono i migliori pezzi minori;
- la cooperazione dei pezzi;
- obiettivi d’attacco fissati in modo permanente;
- cosa è ben difeso e cosa no;
- i complessi di colore delle case.

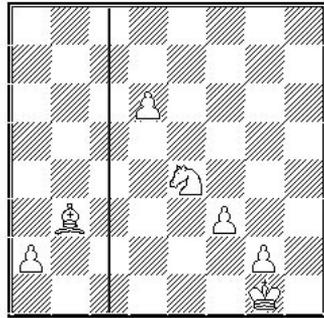
Di seguito, diamo un po’ di esempi.

Nel seguente diagramma mostriamo una posizione dove nella parte sinistra l’Alfiere e i pedoni cooperano bene per controllare il territorio nelle loro vicinanze, mentre nella parte destra l’Alfiere e i pedoni si intralciano fra di loro, svalutando così l’Alfiere e causando problemi di controllo della scacchiera.

Nella parte destra del secondo diagramma vediamo un gruppo di pezzi



**Alfiere buono; Alfiere accettabile**

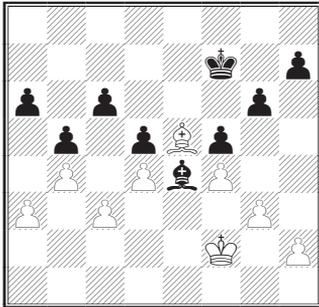


**I pezzi bianchi si difendono l’un l’altro**

che si difendono reciprocamente l’uno con l’altro, mentre nella parte sinistra c’è una difesa reciproca molto semplice fra Alfiere e pedone.

Nella posizione del diagramma successivo, il Bianco è debole sulle case chiare mentre il Nero è debole sulle case scure.

Come detto, un GM riconosce almeno 100.000 simili configurazioni (fonte: *Perception in Chess*). Questo è il suo “database”, che gli permette di interpretare rapidamente ed in modo



**Complesso di colore**

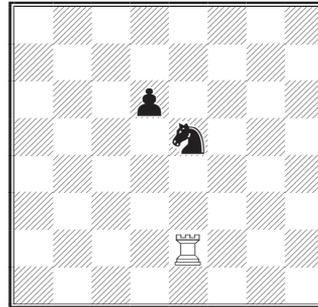
accurato una posizione. Qui non ci interessa come costruire un “database” di configurazioni. Probabilmente si crea da molta pratica e dalla comprensione di quello che è stato. Tuttavia, l’abilità di conoscere delle configurazioni e di analizzare le posizioni secondo ciò che sta assieme da un punto di vista funzionale costituisce una condizione essenziale per giocare bene a scacchi, e di tanto in tanto la evocheremo.

## Come riconoscere le configurazioni

Le configurazioni possono avere a che fare con una casa o un aspetto della posizione. Il nostro sistema di scrittura prevede la seguente sintassi:

**Configurazione (aspetto o casa; elenco delle case coinvolte dal pezzo)**

Esempi di configurazioni riguardanti un aspetto riguardano la sicurezza del Re, lo sviluppo del lato di Donna, la struttura di pedoni.

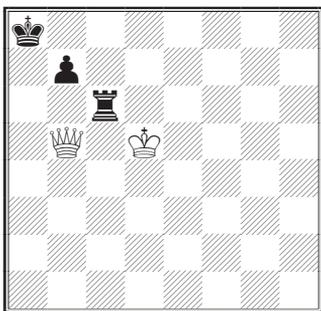


**Una configurazione di attacco/difesa**

Uno degli aspetti critici che fa sì che i pezzi siano parte di una configurazione sono le relazioni di attacco e difesa tra i pezzi della configurazione. C’è un epicentro della configurazione, che è il pezzo o la casa sotto contesa. Gli altri pezzi fanno parte della configurazione a seconda di quanto sono essenziali per l’attacco o la difesa. È abbastanza facile determinare quando occorre difendere un pezzo, ma in certi casi è anche possibile che una configurazione riguardi una casa, ad esempio una casa in cui un pezzo potrebbe dare matto. Nel diagramma sopra è mostrata una semplice configurazione tattica. Questa *Configurazione* (e5; B: e2; N: e5, d6) ha il Cavallo nero come obiettivo, la ♖e2 bianca che lo attacca, il ♟d6 nero che lo difende. Questi tre pezzi formano la configurazione.

Ci sono le configurazioni “tattiche” sopra descritte, e ci sono pure le configurazioni “posizionali”. Abbiamo già menzionato la configurazione di sicurezza del Re, e ci sono altre configurazioni posizionali come la posizione

di un Alfiere fianchettato nella *Configurazione (fianchetto di Re; B: g2, f2, g3, h2)*. Chiaramente, proprio come ci sono configurazioni tattiche più complicate, così ci sono configurazioni posizionali più complicate. Un interessante tipo di configurazione posizionale è la cosiddetta posizione a fortezza. Qui, a causa di certe caratteristiche, forze inferiori possono tenere a distanza forze superiori. Un semplice tipo di configurazione a fortezza si ha nel seguente diagramma.



### Una configurazione a fortezza

Questa posizione garantisce la patta perché la Torre può mantenere la sua posizione lasciando che sia il Re nero a muoversi. In questo modo il Re bianco non può avvicinarsi al Re nero, quindi la posizione è patta.

Si può notare dal diagramma sopra che le configurazioni hanno qualche dinamica che le tiene insieme. Queste dinamiche possono essere di vario genere:

- a) pezzi che attaccano e difendono una o più case (occupate o meno);
- b) pezzi che cooperano per controllare

una zona della scacchiera;

c) nel caso del solo Re, pedoni che proteggono il Re.

## Le configurazioni come entità significative

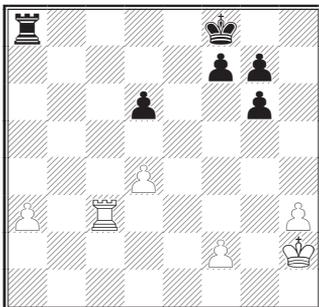
Con l'esperienza, un giocatore imparerà a riconoscere le configurazioni, cosa molto utile in sé, poiché per esempio è utile riconoscere una buona posizione di sicurezza del Re da una cattiva. Tuttavia, questa è soltanto una piccolissima parte dell'azione.

Si narra una storia (e per quanto io sappia si tratta di una storia vera) riguardo al giovane Akiba Rubinstein, che era un mediocre giocatore al circolo scacchistico di Lodz, Polonia. Ad un certo punto, decise di allontanarsi e di lui non se ne seppe nulla per circa sei mesi. Quando fece ritorno al circolo scacchistico, sfidò ad una partita il campione, Salwe, che era pure il campione polacco. Fra la sorpresa di tutti, vinse. Fu quindi organizzato un match, e terminò patto. Un nuovo match diede come risultato una netta vittoria di Rubinstein. Aveva fatto un salto enorme da giocatore mediocre ad uno dei migliori giocatori del mondo. Come aveva potuto realizzare ciò in così poco tempo?

Nella mia analisi delle partite dei miei predecessori, distinguo le partite di Rubinstein essere le prime di quella che io chiamo la **Scuola Dinamica**. Nei mesi in cui fu assente da Lodz, Rubinstein scoprì la dinamica. Questo può essere rinvenuto nelle sue partite, dove spesso veniva sacrificato materiale

per forti vantaggi posizionali, e in cui i pezzi sono specializzati in sensazionali dimostrazioni di coordinazione.

Rubinstein giocò i finali di Torre e pedoni meglio di chiunque altro suo contemporaneo o predecessore. I finali di Torre e pedoni sono in genere considerati i più difficili, poiché il numero di pezzi sulla scacchiera è piccolo, eppure le Torri costituiscono una notevole forza. Gestire bene questa forza è il marchio di garanzia del maestro. Rubinstein fu in grado di vincere finali di Torre e pedoni comprendendo cose quali il valore delle Torri che occupano posizioni di attacco e l'importanza quindi di forzare in difesa le Torri dell'avversario. A tal scopo, era prima necessario creare pedoni deboli avversari che non potevano essere difesi da altri pedoni avversari. Tutto questo lo fece con un'abilità consumata, vincendo posizioni che fino ad allora sarebbero state considerate così patte da non valere la pena di essere giocate. Un esempio meraviglioso della sua maestria in materia viene mostrato sotto.



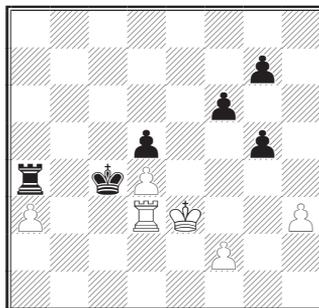
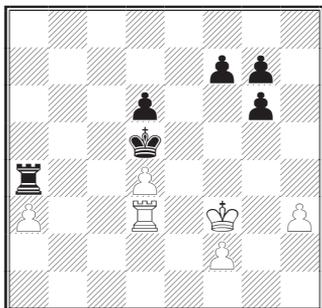
**Spielmann - Rubinstein**  
San Pietroburgo 1909

In questa posizione, il materiale è pari e il Nero ha persino un paio di pedoni doppiati. Tuttavia, basandoci su una comprensione della configurazione presente, sta decisamente meglio. I pedoni del Bianco sono tutti isolati, e, quando attaccati, devono essere difesi dai pezzi. I pedoni sul lato di Re possono essere facilmente difesi fintantoché il Re bianco resta lì. Tuttavia, c'è una configurazione di due pedoni bianchi sul lato di Donna che devono essere difesi, e la Torre nera può attaccarli entrambi, mentre la Torre bianca deve difenderli. Così, questa configurazione di 4 pezzi ci rivela la natura difensiva della posizione bianca. Al di là di questo non c'è molto da dire. Il Re nero ha più possibilità di infiltrarsi nella posizione bianca di quante ne abbia il Re bianco di infiltrarsi in quella nera. Le dinamiche di queste configurazioni diventano evidenti non appena vediamo la partita. Tuttavia, dal gioco si vede chiaramente una cosa: un giocatore comprende la natura delle configurazioni difensive e l'altro no.

1. ... ♖a4!
2. ♖d3 ♔e7
3. ♔g3 ♔e6
4. ♔f3

Il Bianco avrebbe dovuto giocare 4.d5+, che avrebbe spostato uno dei bersagli in un'altra casa, liberando più spazio per difendersi. D'altra parte permettere al Re nero di entrare in d5 e c4 sembra essere pazzia totale, poiché il Bianco sarà presto in zugzwang e dovrà perdere un pedone. I contenuti della *Configurazione (lato di Donna; B: a3, d4, d3; N: a4)* sono ora piuttosto evidenti.

4. ... ♔d5 (D)



5. ♔e2

Era meglio giocare 5.h4 di modo da impedire la prossima mossa del Nero. Il gioco avrebbe potuto proseguire con 5...f6 6.♔e2 e le risorse difensive del Bianco sono decisamente migliori di quelle ottenute in partita.

Per il momento il Nero non osa continuare con 5...♖:d4 6.♖:d4+ ♔:d4, dopodiché il pedone passato lontano in a3 costituirà il fattore dinamico dominante, e il Bianco avrà una posizione di gran lunga superiore in un finale di pedoni che verrà giocato sul lato di Re, mentre il Re nero è impegnato sul lato di Donna.

5. ... ♗5!

Fissando un'altra debolezza da attaccare: il ♕h3.

6. ♖b3 f6  
 7. ♔e3 ♔c4  
 8. ♖d3 d5! (D)

Adesso il Bianco è in zugzwang, e deve cedere terreno. Tra poco cadrà un pedone.

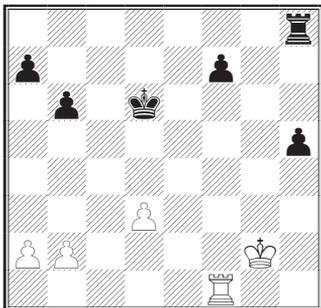
9. ♔d2 ♖a8  
 10. ♔c2 ♖a7  
 11. ♔d2 ♖e7

Il Bianco è di nuovo in zugzwang,

e deve fare una mossa infelice, dopo la quale il Nero irromperà in maniera decisiva. S'impara dunque dall'esempio come trarre vantaggio dalle debolezze attaccandole, forzando l'avversario a difenderle. Un pezzo che difende vale meno di un identico pezzo che attacca. Perciò, i valori dei pezzi possono mutare a seconda dei loro ruoli in una configurazione. A questo punto il Bianco deve perdere un pedone. 12.♔c2 ♖e2+ 13.♖d2 ♖:d2+ 14.♔:d2 ♔b3! 15.♔e3 ♔:a3 16.♔f3 ♔b3 17.♔g4 ♔c4 porta ad una facile vittoria per il Nero. Dopo che il Nero ha guadagnato il pedone, il resto è una questione di tecnica.

Un altro esempio di come prendere una decisione dinamica in un finale di Torri è la mia partita contro Estrin nel 5° Campionato del mondo per corrispondenza. (D)

Qui il Nero è in vantaggio di un pedone, ma è difficile sfruttarlo. Il ♕f7 del Nero è attaccato, e quest'ultimo deve decidere cosa fare. Se lo difende con ...♖h7, con l'idea di spingere il pedone "h", rovina la dinamica della sua posizione,



### Estrin - Berliner

*Finale del 5° Campionato del mondo  
per corrispondenza, 1965-68*

poiché il pedone “h” non andrà molto lontano, e nel frattempo il Bianco attaccherà e scambierà i pedoni sul lato di Donna, restando con una posizione patta. Per il Nero è inutile giocare ...♙e6 per difendere il proprio ♖f7, perché il Re sarà infastidito dagli scacchi che iniziano con ♜e1+. Il Nero deve capire che i suoi vantaggi consistono nei pedoni passati lontani sul lato di Re, e dal fatto che il ♖d3 bianco è irrilevante, dal momento che non può assumere alcun ruolo significativo, e verrà catturato con comodo dal Nero.

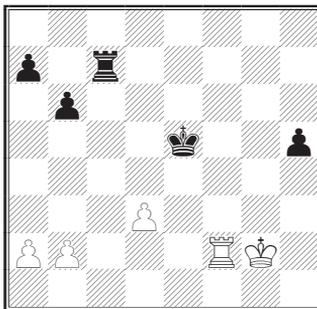
Avendo compreso questo, è chiaro che il Nero, per vincere, deve giocare sul lato di Donna contro i pedoni solo apparentemente al sicuro che si trovano da quella parte. Si dovrebbe pure capire che, se il gioco deve concentrarsi sul lato di Donna, allora i pedoni neri “f” e “h” costituiscono i pedoni passati lontani e uno solo di essi è sufficiente per distrarre il Re bianco (possibilmente il pedone “h”). Con questo in mente,

il piano vincente diventa chiaro. Il Nero sacrificherà il proprio ♖f7 per minacciare con la sua Torre i pedoni bianchi del lato di Donna, obbligando così la Torre bianca a mettersi sulla difensiva. Quindi, attraverso il centro, marcerà col proprio Re verso il lato di Donna, catturando il pedone “d” durante il procedimento. Nel frattempo, il Bianco può soltanto mandare il proprio Re a catturare il pedone “h”. La partita prosegue con:

31. ... ♖c8!  
32. ♖:f7 ♖c7!

Il Bianco ora non osa scambiare, perché il finale di pedoni sarebbe facilmente vinto per il Nero.

33. ♜f2 ♙e5! (D)

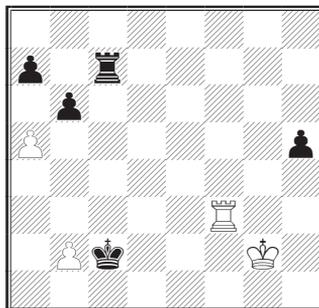
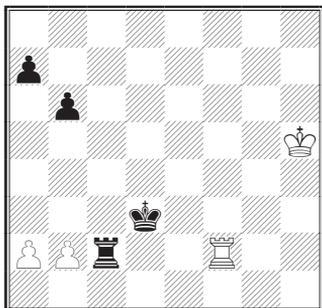


34. a4?

Una mossa orribile che indebolisce volontariamente il lato di Donna, che è proprio ciò che il Nero vuole che si realizzi. Il Bianco è comunque perduto, come è dimostrato da 34.♙g3! ♙d4 35.♙h4 ♙:d3 36.♙:h5 ♜c2! (D) ed ora:

a) 37. ♜f3+ ♙d2! e quindi:

a1) 38.b4 ♜c3! 39.♜f2+ ♙e1!  
40.♜h2 ♜a3! 41.♙g5 ♜a4 42.♜b2  
♙d1 e vince;



a2) 38.b3! ♔c1! 39.a4 ♖b2! 40.a5 (altrimenti il Nero gioca ...a5) 40...b5 41.a6 b4 42.♔g4 ♔c2 43.♖f7 ♗:b3 44.♗:a7 ♖a3 45.♖b7 b3 46.a7 b2 e vince;

a3) 38.♖a3 a5 39.♖b3 ♖c5+ 40.♔g4 b5 41.♔f4 ♔c2 42.♔e4 ♔b1 43.♔d4 ♖h5 44.♖a3 a4! 45.♔c3 ♖h4! e vince;

b) 37.♖f7 ♖c5+ 38.♔g4 ♖a5 39.♖f3+! ♔d2!! 40.a3 (40.b3 ♖a3!) 40...♔c2 41.♖f2+ ♔b3 42.♔f4 ♖b5! 43.♔e4 ♔a2! 44.♖f7 a6! 45.♖a7 ♖a5! 46.♖b7 b5 e vince.

La dinamica di attacco e difesa dei pedoni è molto intricata, e richiede trasferimenti della Torre nera da posizioni di attacco laterale in posizioni di attacco frontale o da dietro, per mezzo di scacchi, e l'infiltrazione del Re nero per attaccare i pedoni od ostacolare la Torre bianca.

- 34. ... ♔d4
- 35. a5 ♔:d3
- 36. ♖f3+ ♔c2 (D)

Non importa come giochi il Bianco, i suoi pedoni sono molto deboli e vengono facilmente attaccati e catturati.

- 37. b4 b5!
  - 38. a6 ♖c4
  - 39. ♖f7 ♖:b4
  - 40. ♖h7 ♖g4+
  - 41. ♔f3 b4
  - 42. ♖:a7 b3
- 0-1

### L'interazione delle configurazioni

Ora veniamo alla parte difficile: perché gli scacchisti riconoscono le configurazioni? A che cosa servono? È bello saper distinguere una posizione sicura del Re da una poco sicura, ma non c'è molto di più di questo? Sì, c'è, e se si esclude il calcolo corretto della tattica, questa è la parte più importante per giocare bene a scacchi. **La corretta comprensione dell'interazione delle configurazioni conduce direttamente alle strategie.**

Nella scienza e nella matematica c'è qualcosa chiamato spazio di astrazione. Uno spazio di astrazione ha a che fare con le possibilità future. Negli scacchi, questo non è l'insieme di mosse che

sono possibili al momento per formare la base per un calcolo tattico. Si tratta piuttosto delle collocazioni che tutti i pezzi e i pedoni potrebbero occupare in futuro. Questo è lo spazio della pianificazione strategica. Se potete visualizzare tali future ma realistiche possibilità, sarete in grado di ragionare sulle posizioni in cui ci si potrà imbattere. Perciò ne concludiamo che:

1) le configurazioni sono entità che indicano la strada per proseguire strategicamente.

2) le configurazioni possono interagire con altre configurazioni per modificare la valutazione che darestes se ne fosse presente una sola;

2a) se avete una posizione insicura del Re, è di solito una buona idea scambiare pezzi per far diminuire la probabilità che un attacco nemico abbia successo. Tuttavia, se avete pure delle serie debolezze nella struttura di pedoni, allora scambiare pezzi potrebbe chiaramente portare ad un finale perso. Perciò, entrambe le configurazioni influenzano la decisione;

2b) se avete una posizione del Re mediocre da un punto di vista della sicurezza, si può intraprendere un'azione sull'altro lato della scacchiera solo con la massima cautela. Tuttavia, se il centro è bloccato, lo potreste fare con una relativa sicurezza in quanto un qualsiasi attacco deve giungere frontalmente o dal lato (piuttosto improbabile) poiché le forze avversarie non saranno in grado di arrivare obliquamente attraverso il centro.

3) ci sono molte strategie che regolano

l'attacco:

3a) quando il Re avversario non ha una posizione sicura;

3b) quando si è in vantaggio di sviluppo;

3c) quando si ha una debole struttura di pedoni.

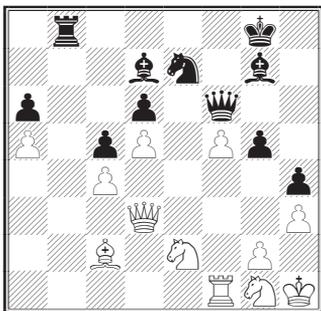
4) Se avete molti pedoni importanti sullo stesso colore di uno dei vostri Alfieri, quell'Alfiere perde valore. Un tale Alfiere spesso vale meno di un Cavallo medio. Questa è una delle cose che rende così utile il possesso dei due Alfieri; di solito si può scambiare il peggiore della coppia per un Cavallo.

5) Se avete una maggioranza di pedoni lontana (dal Re), è vantaggioso scambiare i pezzi, poiché ciò renderà più semplice l'avanzamento della maggioranza.

Le possibilità sono quasi infinite. Giudizi così di alto livello<sup>1</sup> possono essere formulati su una qualsiasi coppia di configurazioni. Come detto in precedenza, in una posizione ci sono da 2 a 7 configurazioni. Ogni configurazione potrebbe incidere sulla valutazione di un'altra configurazione, perciò ci potrebbero essere fino a 21 ( $7 \times 6 / 2$ ) interazioni semplici fra configurazioni. È inoltre possibile che il valore di una configurazione venga influenzato da due o più altre configurazioni. Queste interazioni fra configurazioni definiscono il carattere di una posizione e la natura della corretta strategia per ambo le parti. Questo è un argomento molto difficile, e nella pratica dei grandi maestri si possono trovare esempi quotidiani in

<sup>1</sup> In questo caso Berliner si riferisce a giudizi generali, poco specifici [N.d.T.]

cui le decisioni sbagliate sono state prese a causa di una mancanza di comprensione dei dettami della corretta strategia. Un simile esempio viene mostrato nel seguente diagramma.



### Korchnoj - Hort

Palma de Mallorca 1969

Muove il Nero

Qual è la "visione" corretta?

Questa posizione può essere considerata come un mediogioco in cui il Bianco sta attaccando il Re nero che sta dietro al ♜f5 avanzato. Ciò sicuramente avrà successo col tempo, poiché i pezzi del Bianco sono tutti ben posizionati per questo attacco, e la sicurezza del Re del Nero è già stata compromessa dalla spinta di tutti i pedoni davanti al Re. Tuttavia, se su f5 avvenisse uno scambio su larga scala in cui il Nero cedesse la Donna e due pezzi per Donna, Torre e pedone, ne otterremmo un finale. Vedendo la corretta interazione fra le configurazioni di questo finale, ci si potrebbe accorgere che i pezzi del Bianco sono ammassati sul lato di Re,

al momento senza alcun compito chiaro da svolgere, mentre sul lato di Donna il Bianco ha due pedoni deboli, uno dei quali dovrà certamente cadere per via dell'invasione della Torre nera. A questo punto, la bilancia materiale sarà di ♖ + ♙ contro ♕ + ♘, il che è quasi equivalente. Inoltre, la Torre e l'Alfiere neri e il pedone passato appena creato costituirebbero una forza formidabile sul lato di Donna, e creerebbero al Bianco molti problemi. I due Cavallo bianchi sono troppo lontani per fermare l'avanzata del pedone in modo efficace.

Visto in questo modo, è chiaro che il finale è decisamente favorevole al Nero, perciò egli avrebbe dovuto recuperare il proprio pedone con 1... ♕:f5! 2. ♖:f5 ♙:f5 3. ♙:f5 ♘:f5 4. ♕:f5 ♖b4! 5. ♕c8! ♖:c4 6. ♕:a6 ♖a4 e il Nero ha un chiaro vantaggio.

Invece il Nero giocò 1... ♖f8? 2.g4 h:g3 3. ♘:g3 ♙d4 4. ♘1e2 ed alla fine perse. Aveva fatto l'errore di analizzare le varianti invece delle **configurazioni**. L'analisi delle configurazioni avrebbe chiaramente rivelato che il Bianco si trovava parecchio nei guai sul lato di Donna dopo gli scambi in f5.

Ci sono pure delle strategie che hanno il solo scopo di accrescere o far diminuire il vantaggio inerente ad una configurazione. Un simile esempio è l'attirare i pedoni del vostro avversario sul colore del suo Alfiere che è già parzialmente cattivo. Nella prossima sezione, mostriamo un esempio che fa vedere come, anche su una scacchiera sgombra, un Alfiere può ancora essere davvero cattivo.