

## LIBRO TERZO

### LA COMBINAZIONE

Dopo queste ricerche che sono state arricchite dal lavoro di molte generazioni e di varie menti e che, quindi, non possono essere ancora omogenee, passiamo ora all'indagine sistematica. Questa non deve essere un mosaico, per quanto composto in maniera eterogenea in ogni meraviglioso dettaglio; deve essere un tutt'uno, creata così dalla ragione, la quale non si occupa della bellezza, ma della verità. A questo scopo iniziamo spiegando un concetto che deve gettare luce sulla fase moderna dell'evoluzione degli scacchi.

In ogni situazione si scoprono facilmente mosse dall'effetto violento, forzante e immediato. Il loro scopo è produrre un cambiamento nella valutazione, di modo da umiliare quello che è forte e mettere in primo piano ciò che è stato solo stimato di scarso valore. Simili mosse sono uno scacco matto, la cattura di un pezzo, la promozione di un pedone, attacchi simultanei, scacchi al Re o alla Donna - in breve, tutte le mosse che contengono una minaccia improvvisa e brutale.

Simili mosse violente sono fronteggiate da mosse parimenti violente. Attacco, difesa e contrattacco formano dunque una catena. Se in questa catena un anello si unisce ad un altro in sequenza, parliamo di una "variazione" o di una "variante". Spesso però la catena ha delle diramazioni, che si collegano in quei punti dove due o più minacce o difese continuano la sequenza. In tal caso, si parla al plurale di "varianti", e in genere di un "labirinto" di varianti.

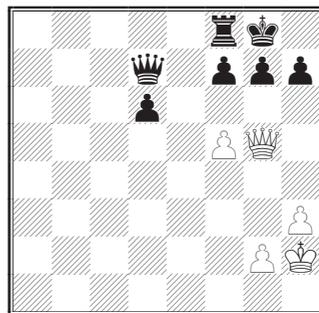
Nella sua analisi della posizione lo scacchista deve vedere attraverso il dedalo di varianti per accertare se, tramite mosse forzate, la partita può giungere subito ad una conclusione oppure no. Lo scacchista fa spesso queste indagini, le fa sempre quando

le forze nemiche si sono avvicinate l'una all'altra per un combattimento mortale. Altrimenti potrebbe lasciarsi sfuggire un'opportunità favorevole o trascurare la vigilanza e perciò perdere in un momento di disattenzione quello che aveva guadagnato in un'ora di concentrazione. Comunque, di norma il suo lavoro è solamente profilattico. In genere, il suo compito resta un semplice tentativo, di norma la sua indagine non viene resa visibile dalla sua azione. La mossa che sceglie non riflette nulla del suo lavoro preparatorio perché raramente la rete di varianti contiene una soluzione soddisfacente.

Nei rari esempi in cui un giocatore può scoprire una variante o una rete di varianti che portano al risultato desiderato utilizzando la forza, la totalità di queste varianti e le loro connessioni logiche, la loro struttura, vengono chiamati una "combinazione". E chi nel suo gioco segue una simile serie di mosse si dice che "fa una combinazione".

Chiariamo questo concetto con alcuni esempi.

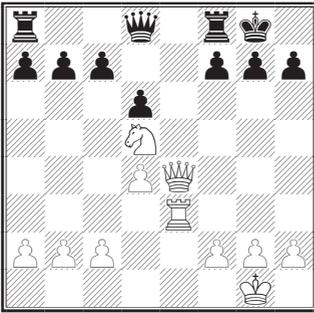
1



*Muove il Bianco*

1. Il Bianco fa una combinazione composta da una sola variante. Essa inizia con **1.f5-f6**, minacciando matto. È possibile una sola difesa, **1...g7-g6**. Al che **2.♖g5-h6**, una nuova minaccia di matto che non può essere parata, perché né la Donna né la Torre possono controllare la casa g7. Il Nero ha solo l'inutile **2...♗d7:h3+** per ritardare il matto, dopo di che è perduto.

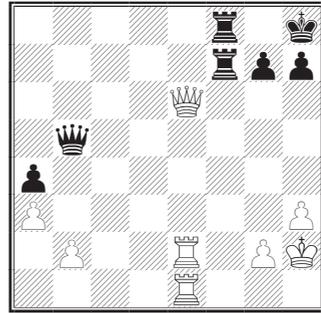
2

*Muove il Bianco*

2. Il Bianco, sebbene in svantaggio di una qualità, può forzare la vittoria con una combinazione che ha due varianti. Essa inizia con **1.♘d5-e7+**. Se il Cavallo viene mangiato, la Donna ricattura e il Bianco va in vantaggio decisivo. E se **1...♙g8-h8**; **2.♗e4:h7+**, **♙h8:h7**; **3.♖e3-h3#**. Questa seconda variante include l'”idea” della combinazione: il sacrificio della Donna.

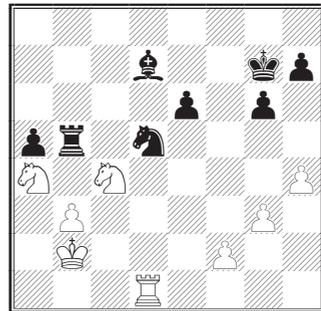
3. Qui il Bianco dovrebbe calcolare la sequenza di mosse che comincia con **1.♗e6:f7**. Allora se **1...♖f8:f7**; **2.♖e2-e8+**, forzando il matto in poche mosse. Questa è una variante, ma ce ne sono altre che vanno prese in considerazione. Forse il Nero replica con un contrattacco? **1...♗b5-b8+**; **2.♙~** oppure **g2-g3**. Allora **2...♖f8:f7**.

3

*Muove il Bianco*

Ora **3.♖e2-e8+**. Qui di nuovo la variante si divide in due rami, o **3...♗b8:e8** - che sarebbe cattiva - o infine **3...♖f7-f8**, dopo di che il calcolo giunge presto ad una conclusione. Deve il Bianco prendere questa direzione? La combinazione forza lo scambio di Torre e Donna. Dipende dal suo giudizio se ritiene la combinazione degna di essere fatta oppure no.

## 4 - Capablanca-Yates

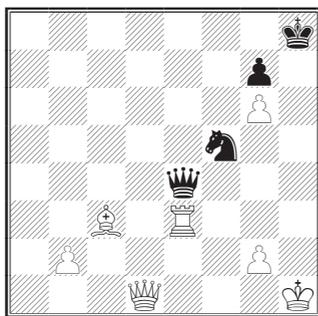
*Muove il Bianco*

4. Il Bianco fa una combinazione tramite la quale guadagna un importante pedone.

1. ♘a4-c3                      ♖b5-c5

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | ♖c3-e4 | ♜c5-b5 |
| 3. | ♖e4-d6 | ♜b5-c5 |
| 4. | ♖d6-b7 | ♜c5-b5 |
| 5. | ♖b7:a5 | ...    |

5



*Muove il Nero*

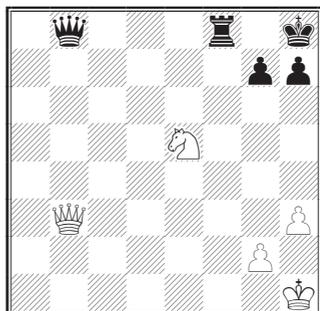
5. Il Nero salva questa posizione apparentemente senza speranza grazie ad una combinazione.

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | ...    | ♙e4:g2+ |
| 2. | ♚h1:g2 | ♞f5:e3+ |
| 3. | ♚~     | ♞e3:d1  |
| 4. | ♙c3-d4 | ♞d1:b2  |
| 5. | ♙d4:b2 | ...     |

e il Bianco non può scacciare il Re dall'angolo. La partita termina patta o con uno stallo.

Già questi pochi esempi dimostrano che una combinazione deve sempre avere una "punta", un'"idea". Si può riconoscere questa idea dalla sorpresa che causa nello spettatore e dalla sensazione di libertà che la sua concezione dà al giocatore. L'idea risolve un enigma in *un* solo colpo.

6. Il Bianco nota facilmente che dopo 1.♗e5-f7+, la Torre non deve catturare il Cavallo e quindi il Re viene guidato

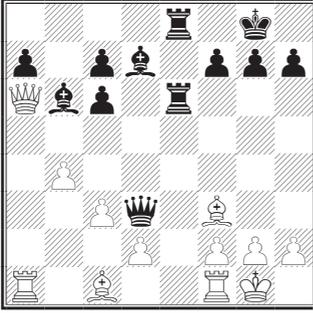


*Muove il Bianco*

sulla diagonale della Donna. Muovendo il Cavallo si dà scacco di scoperta con la Donna, ma poiché la Donna è sotto l'attacco della Donna nemica nessuno scacco di scoperta sarebbe utile, eccetto uno scacco doppio. 2.♗f7-h6++, dopo di che si ha ancora ...♜g8-h8. Fin qui tutto bene, ma come può vincere il Bianco? Di sicuro, dopo 3.♗h6-f7+, il Re deve muovere di nuovo in g8; questo, tuttavia, porta soltanto ad una patta per scacco perpetuo - oppure no? Improvvisamente il Bianco afferra un'idea e, libero dal tormento di una laboriosa ricerca, annuncia trionfante un matto in quattro mosse. L'idea è di bloccare l'unica casa in cui il Re nero può scappare, offrendo un sacrificio sorprendente. 1.♗e5-f7+, ♚h8-g8; 2.♗f7-h6++, ♜g8-h8; 3.♙b3-g8+, ♜f8:g8 (forzata); 4.♗h6-f7#.

7. Il giovane Morphy, che nel torneo di New York del 1857 giocava contro Louis Paulsen, ha la mossa. Ha bloccato il pedone "d" con la sua Donna e ha così ostacolato la Torre di Donna e l'Alfiere di Donna del Bianco, ma ora il Bianco attacca quella Donna e ne propone lo scambio. Egli

## 7 – Louis Paulsen-Morphy



riflette. Devo scambiare? Ma no! Perché allora dovrei difendermi contro  $\text{♙f3-g4}$ , che mi priverebbe del mio bell'Alfiere di Donna. Devo proteggere la Donna con la Torre, così da far blocco? La Torre potrebbe essere scacciata proprio da quell'Alfiere. E il Re sembra debole. È un peccato che  $\dots\text{♖d3:f1+}$  non chiuda subito la partita. Forse va bene  $\dots\text{♙b6:f2+?}$  No, il Re prende e sfortunatamente non ho scacchi in diagonale con la Donna, così da portare il Re all'aperto. Ma ci deve essere qualcosa, lo sento. E se  $\dots\text{♖d3:f3?}$  Caspita, ci sarebbe uno scacco con la Torre e poi  $\dots\text{♙d7-h3}$ ; lui non potrebbe difendere il matto minacciato con  $\text{♜f1-g1}$ , ovviamente - bene, mi piacerebbe vederlo fermare tale attacco. Morphy non pensa ulteriormente, il resto della combinazione è frutto di intuizione.

Paulsen, sorpreso dalla combinazione, non fa la difesa più tenace. La partita procede con

- |    |                 |                  |
|----|-----------------|------------------|
| 1. | ...             | $\text{♖d3:f3}$  |
| 2. | $\text{g2:f3}$  | $\text{♜e6-g6+}$ |
| 3. | $\text{♙g1-h1}$ | $\text{♙d7-h3}$  |
| 4. | $\text{♜f1-d1}$ | ...              |

Non è la miglior difesa! Certo,  $4.\text{♜f1-g1}$  era fuori questione, per via di  $4.\dots\text{♜g6:g1+}$ ;  $5.\text{♙h1:g1}$ ,  $\text{♜e8-e1+}$ , e matto alla mossa

successiva.

C'era, tuttavia, un altro modo per parare la minaccia, vale a dire attaccando la formidabile Torre in g6 con  $4.\text{♖a6-d3}$ . Se allora  $4.\dots\text{♙h3-g2+}$ ;  $5.\text{♙h1-g1}$ ,  $\text{♙g2:f3+}$ ;  $6.\text{♖d3:g6}$ ,  $\text{h7:g6}$ ;  $7.\text{d2-d4}$ ,  $\text{♜e8-e4}$ ;  $8.\text{h2-h3}$ , e il Bianco vincerebbe, perciò:  $4.\dots\text{f7-f5}$ . Dopo questa non  $5.\text{♖d3-c4+}$ ,  $\text{♙g8-f8!}$  (prevenendo  $\text{♖c4-f7}$ ), ma  $5.\text{♜f1-d1}$ ,  $\text{♙b6:f2}$ ;  $6.\text{♖d3-f1}$ , e il Bianco può ancora combattere; oppure  $5.\dots\text{♙h3-g2+}$ ;  $6.\text{♙h1-g1}$ ,  $\text{♙g2:f3}$ ;  $7.\text{♙g1-f1}$ ,  $\text{♙f3:d1}$ ;  $8.\text{♖d3-c4+}$ ,  $\text{♙g8-f8}$ ;  $9.\text{d2-d4}$ , dopo di che il Nero sicuramente vincerebbe il finale con  $9.\dots\text{♙d1-e2+}$ ;  $10.\text{♖c4:e2}$ ,  $\text{♜g6-g1+}$ ; ecc. Ma in ogni caso, il Bianco avrebbe reso la vita dura al Nero.

- |    |                 |                  |
|----|-----------------|------------------|
| 4. | ...             | $\text{♙h3-g2+}$ |
| 5. | $\text{♙h1-g1}$ | $\text{♙g2:f3+}$ |
| 6. | $\text{♙g1-f1}$ | $\text{♙f3-g2+}$ |

Ancora più forte era  $6.\dots\text{♜g6-g2}$ , dopo di che il Bianco viene condotto in una "rete di matto".

- |    |                 |                  |
|----|-----------------|------------------|
| 7. | $\text{♙f1-g1}$ | $\text{♙g2-h3+}$ |
| 8. | $\text{♙g1-h1}$ | $\text{♙b6:f2}$  |
| 9. | $\text{♖a6-f1}$ | $\text{♙h3:f1}$  |

e Morphy vinse facilmente.

Il considerare mosse violente è necessario perché in questo modo si può discernere una via breve per la vittoria, sempre che la posizione sulla scacchiera lo permetta. Il metodo è anche pratico perché elimina ogni considerazione dell'immensa moltitudine di mosse tranquille e concentra l'attenzione su poche possibilità che la mente umana può facilmente mettere in ordine. Se un giocatore ha trovato una combinazione vincente, il suo avversario non può più far niente per evitarne l'esito. Nella vita è diverso. In essa le battaglie non sono così indubitabilmente concluse come in una partita. La partita ci dà una soddisfazione che la vita ci nega. E

per lo scacchista il successo che corona il suo lavoro, che lo scioglie dai dispiaceri, si chiama “combinazione”.

La combinazione nasce nel cervello di uno scacchista. Lì molti pensieri vedono la luce - veri e falsi, forti e deboli, confutabili ed inconfutabili. Essi nascono, urtandosi l'uno con l'altro, e uno di essi, trasformato in una mossa sulla scacchiera, porta via la vittoria ai suoi rivali.

Un maestro pensa davvero nel modo appena descritto? Presumibilmente sì, ma con deviazioni e ripetizioni. Tuttavia, non importa per mezzo di quale processo concepisce un'idea; il punto importante da capire è che un'idea si impadronisce del maestro e lo ossessiona. Il maestro, nella comprensione di un'idea, la vede espressa e quasi rappresentata sulla scacchiera. Un'idea non sorge accidentalmente nella mente di un maestro, che domina la materia, ma ha la sua *ragion d'essere* sulla scacchiera.

Non è sufficiente sapere che una combinazione è una sequenza di mosse violente; bisogna essere in grado di dare una ragione per l'esistenza di tale combinazione. Se nella posizione esaminata dal maestro è nascosta una combinazione, c'è una ragione per la sua esistenza; e ancora, se non è possibile scoprire alcuna simile combinazione, può essere trovata una ragione per questa non-esistenza. Per esempio, voi proverete invano a mattare un Re mobile al sicuro dietro i pedoni e difeso da pezzi ben posizionati, senza impiegare molte mosse. Se in una simile posizione voi insistete nel cercare una combinazione che porti in fretta al matto, perderete soltanto tempo ed energie cerebrali. Ancora, gli attacchi doppi sono possibili solo a certe ristrette condizioni, cioè quelle di tipo *geometrico*, come, per esempio, quando il Re e la Donna si trovano sulla stessa traversa o

colonna o diagonale o su punti controllati dallo stesso Cavallo. Per eseguire simili attacchi doppi, non solo devono essere soddisfatte queste condizioni geometriche, ma c'è pure bisogno di avere dei pezzi molto mobili e molto minacciosi. Persino da questi due esempi è sufficientemente chiaro che le condizioni per l'esistenza di una combinazione sono circoscritte. E sono queste condizioni che fanno sorgere le idee nella mente del maestro. Solo quando il Re nemico ha poca mobilità e scarsa protezione il maestro tenta di trovare una combinazione che punti ad un matto forzato, perché sa che solo allora la posizione può contenere l'idea di un matto. E questo vale anche per le altre idee.

Un'idea deve perciò avere un tema o una rete di temi, cosa che si può chiaramente evincere dalla posizione.

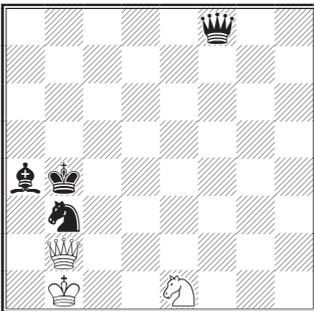
Consideriamo ora i vari temi, uno per uno. Il più comune di tutti i temi è la debolezza di un pezzo che non abbia mobilità o ne abbia poca. Un simile pezzo invita all'attacco. L'immaginazione del giocatore viene immediatamente stimolata dalla visione di un pezzo immobile. È forzato a cercare una combinazione che alla fine abatterà la difesa e catturerà la preda. Spesso un Alfiere viene assalito da una catena di pedoni e privato di tutta la sua mobilità, proprio come nella seguente erronea apertura: 1.e2-e4, e7-e5; 2.♘g1-f3, ♖b8-c6; 3.♙f1-b5, a7-a6; 4.♙b5-a4, d7-d6; 5.d2-d4, b7-b5; 6.♙a4-b3, ♘c6:d4; 7.♘f3:d4, e5:d4; 8.♙d1:d4? (migliore 8.♙b3-d5), c7-c5; 9.♙d4-d5, ♙c8-e6; 10.♙d5-c6+, ♙e6-d7; 11.♙c6-d5, c5-c4. Spesso un pezzo che ha vagato troppo all'interno dello schieramento nemico viene tagliato fuori e cade indifeso. Spesso molti pezzi nemici concentrano il loro attacco su un pedone bloccato e lo conquistano

perché sono in numero maggiore. Spesso un pezzo inchiodato, spesso proprio il Re, dopo essere stato circondato e reso immobile, diviene il bersaglio per l'attacco in massa dei pezzi nemici.

Per dare un nome a questo tema, mettiamo in evidenza le due idee che vi sottostanno: l'idea di una preponderanza in un determinato punto e quella dell'immobilità. Ciò che è immobile deve subire violenza. L'uccellino scapperà facilmente all'enorme drago, ma il grande albero fermamente radicato deve restare dov'è e può essere costretto a perdere le sue foglie, i suoi frutti, forse persino la sua vita. Chiamiamolo il tema dell'accerchiamento, dal momento che in tale termine si fondono le due idee di violenza e di immobilità.

Un secondo tema, pure molto comune, può essere dedotto dalle regole del gioco, poiché si origina nella geometria della scacchiera e delle mosse dei pezzi. Lo chiamiamo brevemente il tema "geometrico". Questo tema ispira il giocatore a cercare attacchi e difese simultanee.

8



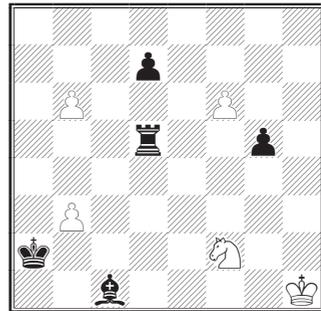
*Muove il Bianco*

8. Qui il Re e la Donna del Nero sono sulla stessa diagonale e quest'ultima è indifesa.

Può il Bianco trarre vantaggio da questa situazione? Ciò è possibile solo dando scacco lungo tale diagonale. Ma come si può fare? Il Re potrebbe catturare la Donna bianca se gli desse scacco sulla diagonale, cioè, in a3. Ma allora è impossibile? Così lavorano i pensieri e la combinazione vincente viene scoperta. Due temi cooperano a suggerirla: primo, quello geometrico; secondo, il motivo di accerchiare il Re nero.

9. Un altro esempio del tema geometrico è l'ostruzione di una Torre per mezzo di un Alfiere o viceversa. Ciò è abbastanza artistico se questa ostruzione viene forzata all'avversario occupando il punto in cui le due linee di mobilità, quella diagonale e quella retta, si intersecano. Segue un bell'esempio di questo, che possiamo chiamare il tema dell'interferenza.

9 – *Studio di Troitzki*



*Il Bianco muove e vince*

L'Alfiere può fermare il pedone in f6 da a3 e quello in b6 da f4; la Torre può fermare il pedone in f6 da f5 e quello in b6 da b5. Il Nero può così bloccare entrambi i pedoni, uno con l'Alfiere, l'altro con la Torre. Per far sì che i pezzi neri si ostacolino l'un l'altro e

dea degli scacchi, Caissa, molto addolorata, pianse per lui e si dimenticò di ispirare i maestri con il suo sguardo allegro. Ci fu allora un periodo triste per il mondo degli scacchi. I maestri giocavano con uno stile arido, senza entusiasmo, senza immaginazione, senza forza, e la comunità scacchistica fu riempita dalle zuffe dei mediocri. Certo, la dea riparò in fretta alla sua dimenticanza. Essa amareggiò - Dea, perdonami questa espressione volgare, ma il rozzo linguaggio umano non conosce le ombre del significato così indubitabilmente come tu saresti in grado di esprimere tramite i pezzi degli scacchi! - essa amareggiò, dicevo, con lo storico inglese Staunton e lo convinse ad organizzare nel 1851 un torneo internazionale di scacchi a Londra, durante la grande Esposizione Internazionale di quell'anno. E allora - volubile Dea - diede il suo amore ad un giovane matematico, il tedesco Anderssen, e gli ispirò delle superbe combinazioni. Poi - oh, la sua debolezza - col suo grande occhio allegro, scorse nella lontana Louisiana un ragazzo dal grandissimo talento; dimenticò tutto di Anderssen, guidò i passi del giovane americano, si innamorò di lui, lo introdusse nel mondo e disse trionfante: «Ecco il giovane Paul Morphy, il più forte e il più grande maestro che ci sia mai stato.» E il mondo ascoltò, applaudì e gridò: «Urrà per Paul Morphy, il Re degli scacchi!»

In Paul Morphy riviveva lo spirito di La Bourdonnais, ma ancora più vigoroso, più solido, più fiero. Lui non formò mai delle colonne di pedoni per assaltare una posizione solida, come aveva insegnato Philidor, lui combattè sempre al centro, con solo un po' di pedoni davanti, e se aveva bisogno di linee aperte, sacrificava persino questi pochi avamposti. Se l'avversario seguiva le massime di Philidor, i pezzi di

Morphy occupavano gli spazi vuoti nella massa di pedoni che avanzava e davano il via ad un attacco, così da non lasciare al nemico il tempo per una manovra lenta e metodica. Paul Morphy combatteva; amava la contesa nelle buone e nelle cattive giornate, amava la battaglia dura, tagliente, giusta, quella che disprezza i favoriti coccolati e genera invece gli eroi.

Ma poi negli Stati Uniti scoppiò la Guerra Civile, che a Morphy spezzò il cuore e lo spirito.

Quando Paul Morphy, disperando della vita, rinunciò agli scacchi, Caissa cadde in profondo lutto e in tristi meditazioni. Ascoltò distrattamente i maestri che le chiedevano un sorriso, proprio come una madre farebbe coi suoi figli dopo che è morto quello prediletto. Perciò le partite dei maestri di quel periodo sono senza un piano; i grandi modelli del passato erano noti, ed i maestri provarono a seguirli e a copiarli, ma non ci riuscirono. I maestri si diedero alla riflessione. Uno di essi riflettè per lungo tempo ed intensamente su Paul Morphy, e Caissa lo incoraggiò con riconoscenza; e fu raggiunto il più grande punto di riferimento della storia degli scacchi: Wilhelm Steinitz annuncia i principi della strategia, risultato del pensiero ispirato e dell'immaginazione.

I principi, per quanto dimorino nel regno del pensiero, sono radicati nella vita. Ci sono così tanti pensieri che non hanno radici e questi sono più splendidi e seducenti di quelli buoni. Perciò, per distinguere tra i principi veri e quelli falsi, Steinitz ebbe da scavare in profondità per mettere a nudo le radici dell'arte posseduta da Morphy. E quando Steinitz, dopo duro lavoro, scoprì queste radici, disse al mondo: ecco l'idea degli scacchi che ha dato vitalità al gioco dalla sua invenzione e lungo i secoli passati. Ascoltatevi e non giudicatemi

avventatamente, perché è qualcosa di grande, e mi sovrasta.

Il mondo non lo ascoltò e si fece beffe di lui. Come poteva questa persona insignificante aver scoperto qualcosa di grande? Può giocare a scacchi - che importa - ci si è esercitato. Ma un giocatore deve essere un insegnante per scopi seri? In un'aula universitaria non trovate bambini che giocano alle biglie.

Il mondo parlò così e agì di conseguenza, ma il mondo si sbagliava completamente. Il mondo ne avrebbe tratto beneficio se avesse dato una possibilità a Steinitz. Egli era un pensatore degno di un posto nelle aule di un'università. *Non* fu un giocatore, come invece il mondo aveva creduto che fosse; il suo temperamento di studioso rendeva ciò impossibile; e così fu sconfitto da un giocatore e alla fine morì, tra la scarsa considerazione del mondo. Ed io che l'ho battuto devo fare in modo che la sua grande scoperta, le sue teorie, trovino giustizia, e devo vendicare i torti che subì.

### La teoria di Steinitz

L'indagine di Steinitz parte dal principio che un piano deve avere un motivo. L'umanità sa da parecchio tempo che ogni cosa deve avere un motivo, e grandi pensatori hanno scritto su questo; per esempio: Platone, Aristotele e Leibnitz. La "causa prima" di Aristotele ha fatto la storia del mondo; e molti grossi volumi sono stati scritti sul principio di causalità, fra cui uno celebre di Schopenhauer "sulla quadrupla radice del principio di ragion sufficiente", ma in tutta questa estesa letteratura troverete poco o nulla sul motivo di un piano. Il motivo alla base di un piano non è la causa di un cambiamento, così come l'accensione di un fiammifero è la causa di una fiamma che prima non c'era; e questo motivo non

è neppure un motivo logico per arrivare alla conoscenza, dal momento che un piano non è conoscenza; e neppure questa ragione è un motivo di azione, perché la nostra indagine non riguarda i piani o le azioni di una persona, ma il nostro desiderio di sapere perché un determinato piano ha successo in una posizione e non in un'altra. Il motivo per un piano è una *ragion d'essere*; una ragione per l'esistenza, una *ratio essendi* ed in un senso molto particolare; nessuno prima di Steinitz lo aveva compreso.

Steinitz sentì che un piano, come una prescrizione o una regola per un'azione di successo sulla scacchiera, *non* poteva essere basato sul motivo a cui veniva attribuito in quel periodo, cioè, il genio del giocatore, la fantasia creativa di un maestro, bensì su un altro motivo: un motivo che non risiede nelle persone o nelle menti dei giocatori, ma nella posizione sulla scacchiera; e che non va concepito come una combinazione la cui soluzione dipende dalle necessarie sequenze di mosse, bensì come qualcosa di completamente differente, e cioè, una *valutazione*. Lui sentì questo, e questa consapevolezza lo portò a formulare la sua teoria.

Mentre l'esistenza di una causa è certa *a priori*, il motivo per un piano non ha una simile certezza. Se solo i giocatori avessero un intelletto abbastanza vasto, potrebbero fare a meno di qualsiasi piano e fare affidamento solamente sul loro potere combinatorio, dal momento che sarebbero in grado di vedere con precisione matematica attraverso la rete di milioni di varianti. Per un uomo con i suoi limitati poteri mentali questo metodo non funzionerebbe. Che debba esistere un altro metodo, adatto alla mente umana, non è certo *a priori*, ma è una scoperta proprio come lo fu la dinamo.

Il motivo di un piano non esiste *a priori*

perché la sua esistenza è solamente dichiarata, e fare una simile affermazione esige l'ardimento di un genio. Questo perché tale affermazione implica che la posizione sulla scacchiera debba mostrare un segno, un momento caratteristico, che ci dice quale piano seguire ed evitarci così la necessità di cercare attraverso un'immensa massa di varianti. Certo, non è sufficiente asserire l'esistenza di simili segnali; essi vanno fatti notare e verificati. Evidentemente, simili tracce sarebbero per il maestro di scacchi che cerca con affanno quello che la "pietra filosofale" prometteva di essere per gli alchimisti. Quegli alchimisti hanno cercato appassionatamente quella pietra per molti secoli, non sono mai riusciti a trovarla e sono divenuti oggetto di derisione. Steinitz aveva il colossale ardimento di credere in una simile pietra, utilizzabile, ovviamente, non dalla scienza, ma dal maestro di scacchi.

Steinitz dimostrò la sua affermazione tramite l'analisi di un grandissimo numero di partite giocate da maestri. Il lavoro analitico di Steinitz abbraccia un periodo di trent'anni ed è di grande valore. La sua analisi profonda e penetrante può essere rinvenuta nel *Field*, nel *Tribune*, nella sua pubblicazione, *International Chess Magazine* e nel suo libro *Modern Chess Instructor*.

Il mondo non comprese quanto Steinitz gli aveva dato; persino gli scacchisti non lo compresero. Eppure il suo pensiero era rivoluzionario, perché, è ovvio, non si limitava alla scacchiera - il gioco reale, dopo tutto, ha poca importanza - ma si estendeva verso ogni attività che andava in direzione del significato e dello scopo. Sicuramente gli scacchi, che sono un gioco molto convenzionale, che ha subito molti cambiamenti, figlio, di buon grado, della fortuna, fanno parte senza eccezione

dei mille e uno altri giochi che avrebbero potuto essere inventati. Ciò che è vero degli scacchi va mantenuto, per analogia, per gli altri giochi. Ed essendo i giochi, almeno nell'intento, modellati sulla Vita - semplificata, certo, ma che ancora vi assomigliano nelle parti essenziali - qualche analogia tra di essi ci deve essere. Allora, ogni attività diretta da regole ed avente un significato e uno scopo, come, ad esempio, una disputa tra persone che assumono posizioni diverse circa una questione ed applicano regole logiche nella loro argomentazione, ogni simile attività deve seguire, senza eccezioni, lo stesso principio fondamentale che Steinitz scoprì regolare il gioco degli scacchi. E se questo principio può semplificare la nostra ricerca di combinazioni, per quanto il loro numero possa essere di milioni, deve anche avere il potere di guidare la nostra ricerca di un'azione appropriata ed efficiente.

Questo principio fondamentale ed universale può brevemente essere formulato come segue: una valutazione è sempre il fondamento del piano del maestro.

Il valutare, giudicare, stimare una cosa non ne pretende un'esatta conoscenza. Ma la conoscenza per stima, per giudizio, per valutazione, per quanto non esatta, in accordo col principio di Steinitz, è ancora una valida guida per il maestro. E un simile maestro non è una persona eccezionale; voi stessi potete diventare un maestro, se lo volete. Ma anche se un giocatore non è del tutto un maestro, dal seguire il principio può quasi ottenerne un vantaggio equivalente. E può così seguire fiduciosamente le sue valutazioni. In una data posizione voi valutate che la Torre è superiore ad un Cavallo e pedone? Credetelo, mettetelo in pratica e giocate per vincere!

Ora, qual è la ragione della mia valutazione?

Ancora valutazioni! ... Certo, in ogni esempio la ragione è più semplice, più sicura, più degna di fiducia delle sue conseguenze, ma la ragione di una valutazione è sempre essa stessa già un'altra valutazione. Infine, tutte le mie valutazioni traggono origine dalle mie esperienze: le mie prime sconfitte e vittorie che mi hanno dato dispiacere o allegria; le mie prime patte che fecero scaturire in me una varietà di sentimenti; le mie prime analisi, che erano approssimative e piene di errori. Da allora in poi ho valutato ed ho continuato a valutare; e con la pratica sono diventato capace di fare una valutazione più esatta. Ed è da questo materiale grezzo, tramite un esperimento continuo ed una critica intelligente, che si genera la serie di valutazioni con cui il maestro giunge alle sue conclusioni.

Quanto le concezioni di Steinitz siano state inedite, sorprendenti, in opposizione ad ogni sentimento del suo tempo, diviene manifesto nelle partite del più grande match da lui vinto, quello contro Zukertort. Zukertort faceva affidamento sulle combinazioni, ed in quel campo era uno scopritore, un genio creativo. Malgrado ciò, nella maggior parte delle partite del match, per quanto non avesse perso nessuna delle sue facoltà, non fu in grado di farne uso, dal momento che le posizioni non davano risposta alla sua appassionata ricerca di combinazioni. Steinitz sembrò avere la misteriosa capacità di prevedere le combinazioni molto tempo prima che esse fossero realizzabili sulla scacchiera, di incoraggiare le combinazioni a lui favorevoli e di prevenire quelle che gli erano sfavorevoli. Così Zukertort, il grande scopritore, cercò invano, mentre Steinitz, che nelle combinazioni era piuttosto limitato, fu in grado di prevederle. Zukertort non poteva capire né come Steinitz fosse in grado di prevenire le combinazioni né

come poteva vincere tramite un simile metodo, dal momento che fino ad allora - questo a Zukertort sembrava indiscutibile - le partite, vinte meritatamente, erano state vinte grazie a piacevoli combinazioni. Zukertort provò per quattro anni a risolvere questo enigma, ma non giunse mai ad una soluzione, neppure facendo un passo alla volta, e per giunta perse la maestria che possedeva. Morì relativamente giovane.

E così non c'è da meravigliarsi del fatto che il mondo scacchistico non comprese Steinitz, né il suo modo di giocare né i suoi scritti riguardanti la sua "Scuola Moderna". E neppure alcun patrono degli scacchi, che simpatizzasse col suo genio e predicasse la sua grandezza, giunse mai a suo sostegno.

È quasi ovvio che la nostra età soffre di un errore di fondo circa la natura del genio. È nel nostro sangue pensare che nella lotta fra due avversari che si affrontano ad armi pari, il trucco, l'inganno, l'intuito o il paradosso decidano il risultato; ci sembra impossibile che ciò che è comune, o che ci si aspetta, porti alla vittoria. Per esempio, noi non acclamiamo nessuna teoria scientifica fino a che non si rivela sorprendente; non crediamo in nessuna filosofia basata sul buonsenso; quello che acclamiamo, quello in cui crediamo, è misterioso e incomprensibile. È così che siamo oggi. Il potere magico di sconfiggere qualcuno forte come il vincitore può essere assegnato solo allo spirito, e lo spirito è creativo, abbagliante: questo sentimento è radicato molto profondamente dentro di noi. Ma in verità lo spirito, sebbene creativo, non è per nulla abbagliante, istintivo, paradossale; e gli scacchi possono avere la loro piccola parte nel diffondere questa verità.

Consideriamo questa stessa questione da un altro punto di vista. L'impressione che generalmente prevale è che ciò che è forte

deve anche essere bello. Fare una profonda impressione, da un punto di vista estetico, sembra essere per l'umanità una prerogativa di autentico potere. Il fatto che Ulisse imbrogli il gigante Polifemo è la prova del potere dello spirito sulla materia. I Greci del tempo di Omero non avrebbero potuto sopportare il pensiero di Polifemo che dà matto ad Ulisse, e nei nostri cuori non crederemmo possibile la sconfitta di Ulisse. Ma in realtà, nelle circostanze descritte da Omero, ci sarebbe stato da scommettere mille a uno che Polifemo avrebbe vinto facilmente e con sicurezza la sua partita contro Ulisse. Malgrado ciò lo spirito è creativo, e a volte abbagliante, sorprendente ed antitetico, ma l'intuito dello spirito è profondo e sottile, e non artificiale e laborioso come l'intuito comune dell'uomo.

Ora torniamo a Steinitz e mostriamo la sua scoperta rivoluzionaria con l'aiuto della sua storia e dei suoi scritti.

### La giovinezza di Steinitz

Steinitz visse la sua giovinezza in un'età in cui due grandi personalità, Anderssen e Morphy, avevano lasciato una profonda impressione. A quel tempo tutti pensavano che la vittoria negli scacchi si ottenesse solo con l'ingegnosità. Il mondo degli scacchi ha visto spesso Anderssen produrre una combinazione inaspettata, come per magia, ed ugualmente Morphy intraprendere un attacco di successo. Perciò il mondo degli scacchi giunse a credere che queste combinazioni, quei formidabili attacchi erano stati creati dal nulla, per mezzo di intuizioni improvvisate ed inspiegabili. Steinitz, indiscutibilmente, nutrì per molti anni la stessa convinzione. Lo stile che mise in mostra nella sua giovinezza rende questo fatto manifesto. Egli giocava di solito dei

gambetti e a causa di ciò dovette spesso torturarsi con delle posizioni veramente cattive, ovviamente illudendosi che tali situazioni fossero il seguito naturale di un attacco e che si fosse obbligati ad attaccare per aspettare e sperare che arrivasse l'ispirazione improvvisa ed inspiegabile, a prescindere dal costo. Continuò a giocare con questo stile per anni, senza differire in questo da nessuno dei suoi contemporanei. Lo stile con cui Steinitz iniziò la sua carriera era strano e limitato, ma era lo stile predominante in quel tempo. Mettere il Re al sicuro, preparare gradualmente un attacco, rifiutare un sacrificio, erano tattiche non ben comprese e persino meno stimate. Il gioco era interamente dominato dal febbrile desiderio di assaltare il Re nemico e, a tal scopo, di assalire furiosamente gli ostacoli, non importa quali fossero i sacrifici richiesti. Un esempio fra i tanti è la seguente partita giocata da Steinitz, nel 1859, contro il più forte maestro viennese.

Bianco: C. Hampe

Nero: W. Steinitz

- |    |  |  |
|----|--|--|
| 1. | <b>e2-e4</b>   | <b>e7-e5</b>   |
| 2. |  b1-c3 |  g8-f6 |
| 3. | <b>f2-f4</b>   | ...  |

Il e5 è un ostacolo e va allontanato dal centro; perciò viene attaccato dall'ala.

- |    |              |   |
|----|--------------|---|
| 3. | ...          | <b>d7-d5</b>  |
| 4. | <b>e4:d5</b> |  f6:d5 |

Ovviamente 4...e5:f4 sarebbe stata più semplice, ma alla Donna serve subito una via d'uscita, e c'è uno scacco promettente in h4.

- |    |              |     |
|----|--------------|-----|
| 5. | <b>f4:e5</b> | ... |
|----|--------------|-----|

E non 5.c3:d5, d8:d5; 6.f4:e5. Povero me, no! Sarebbe stata considerata scialba.

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 5. | ...   |  d5:c3  |
| 6. | <b>b2:c3</b>  |  d8-h4+ |
| 7. |  e1-e2 | ...  |

Il Bianco non poteva resistere alla tentazione di guadagnare un pedone - una questione d'onore - sebbene il Re debba girovagare.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 7.  | ...    | ♙c8-g4+ |
| 8.  | ♖g1-f3 | ♗b8-c6  |
| 9.  | d2-d4  | 0-0-0   |
| 10. | ♙c1-d2 | ♙g4:f3+ |
| 11. | g2:f3  | ...     |

Se 11.♙e2:f3 sarebbe certamente seguita 11...♗d8:d4.

- |     |       |        |
|-----|-------|--------|
| 11. | ...   | ♗c6:e5 |
| 12. | d4:e5 | ...    |

All'idea di 12.♗d1-e1 non si pensò affatto; una simile mossa sarebbe stata considerata vergognosa.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 12. | ...     | ♙f8-c5  |
| 13. | ♗d1-e1  | ♗h4-c4+ |
| 14. | ♙e2-d1  | ♗c4:c3  |
| 15. | ♗a1-b1  | ♗c3:f3+ |
| 16. | ♗d1-e2+ | ♗d8:d2+ |

L'imbarazzo della scelta.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 17. | ♙d1:d2  | ♗h8-d8+ |
| 18. | ♙d2-c1  | ♙c5-a3+ |
| 19. | ♗b1-b2  | ♗f3-c3  |
| 20. | ♙f1-h3+ | ...     |

La speranza è l'ultima a morire.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 20. | ...    | ♙c8-b8  |
| 21. | ♗e2-b5 | ♗c3-d2+ |
| 22. | ♙c1-b1 | ♗d2-d1+ |
| 23. | ♗h1-d1 | ♗d8:d1# |

A quel tempo Steinitz aveva 23 anni ed era naturale ed utile che imparasse dal suo ambiente e ne condividesse i pregiudizi.

Tre anni dopo Steinitz è a Londra. Nel torneo incontra il quarantaquattrenne Anderssen.

Bianco: Anderssen

Nero: W. Steinitz

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | ♖g1-f3 | ♗b8-c6 |

- |    |        |     |
|----|--------|-----|
| 3. | ♙f1-b5 | ... |
|----|--------|-----|

Un maestro qualsiasi sceglie un'apertura solida.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 3. | ...   | ♗g8-f6 |
| 4. | 0-0   | ♗f6:e4 |
| 5. | d2-d4 | ♙f8-e7 |
| 6. | d4-d5 | ...    |

L'attacco prende il via.

- |    |     |        |
|----|-----|--------|
| 6. | ... | ♗c6-b8 |
|----|-----|--------|

Era migliore il contrattacco ...♗e4-d6, seguito da ...e5-e4.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 7.  | ♗f3:e5 | 0-0    |
| 8.  | ♗f1-e1 | ♗e4-f6 |
| 9.  | ♗b1-c3 | d7-d6  |
| 10. | ♗e5-f3 | c7-c6  |
| 11. | ♙b5-a4 | ♙c8-g4 |
| 12. | ♗d1-e2 | ♙c4:f3 |
| 13. | g2:f3  | ...    |

Uno dei Re è esposto!

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 13. | ...    | ♗f8-e8 |
| 14. | ♙c1-g5 | b7-b5  |
| 15. | ♙g5:f6 | g7:f6  |

Ora lo è pure l'altro!

- |     |       |        |
|-----|-------|--------|
| 16. | d5:c6 | b5:a4  |
| 17. | c6-c7 | ♗d8-d7 |

Il Bianco è riuscito a creare una graziosa combinazione. Il Nero non avrebbe dovuto precipitarsi fuori con l'Alfiere di Donna, inseguendo un attacco illusorio contro il Re, ma avrebbe dovuto giocare ...a7-a6 per minacciare ...b7-b5 e liberare così la sua posizione ristretta.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 18. | c7:b8=♗ | ♗a8:b8 |
| 19. | ♗c3-d5  | ♙g8-f8 |
| 20. | ♗e2-e3  | ♙f8-g7 |

Ora il Bianco avrebbe potuto vincere facilmente con 21.♙g1-h1, seguita dall'occupazione della colonna "g" - sarebbe finito tutto - ma c'è un pezzo da catturare e non vi sono combinazioni del nemico in vista - ma davvero non ce ne sono?

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 21. | ♗d5:e7 | ♗b8-b5 |
|-----|--------|--------|

Ce n'è una!! Il Nero minaccia ...♗b5-e5.

22. ♖e7-f5+ ...  
Una cattiva mossa violenta. Con 22.f3-f4, ♗g7-f8; 23.c2-c4, ♜b5:b2; 24.f4-f5, oppure 23... ♜b5-h5; 24.♞e3-f3, ♜h5-h3; 25.♞f3-g2, il Bianco avrebbe conservato il suo vantaggio, ma l'ultima mossa di Steinitz aveva messo in agitazione il suo avversario.

22. ... ♜b5:f5  
Ora la Torre non può essere catturata per via di ... ♜f5-g5+, seguita da ... ♞d7-h3.

23. ♞e3-d3 ♜e8-e5  
24. ♗g1-h1 ♜f5-f4  
25. ♜e1-g1+ ♜e5-g5  
26. ♜g1-g3 ♞d7-f5?

Perché il Nero abbia proposto lo scambio delle Donne è spiegabile soltanto con la supposizione che abbia visto qualche mossa violenta, forzante. La mossa naturale era ... ♞d7-c6.

27. ♞d3:f5 ...  
Ora, ovviamente, il Bianco sta meglio, poiché tutti i pedoni neri sono deboli. Inoltre, Steinitz non si difese pazientemente e così non fece uso delle esili possibilità che aveva. Il Bianco vinse il finale con facilità.

A Londra Steinitz imparò le aperture semi-chiuse: la Francese, la Siciliana, l'Apertura di Donna, la Scandinava, ecc. La Scuola dei Gambetti di Vienna gli insegnò partite del seguente tipo.

Bianco: W. Steinitz

Nero: Green

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | f2-f4  | e5:f4  |
| 3. | ♗g1-f3 | g7-g5  |
| 4. | h2-h4  | g5-g4  |
| 5. | ♗f3-e5 | ♗g8-f6 |
| 6. | ♙f1-c4 | d7-d5  |
| 7. | e4:d5  | ♙f8-d6 |
| 8. | d2-d4  | ♞d8-e7 |
| 9. | 0-0    | ♗f6-h5 |

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | ♞f1-e1 | 0-0    |
| 11. | ♗e5-g6 | ♞e7-f6 |
| 12. | ♗g6:f8 | ♗g8:f8 |
| 13. | c2-c3  | ♞f6:h4 |

Ora dopo sole 13 mosse il Re bianco, trincerato dietro un solo pedone, fronteggia un esercito intero.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 14. | ♗f3-d2  | f4-f3  |
| 15. | ♗d2:f3  | g4:f3  |
| 16. | ♙c1-h6+ | ♗h5-g7 |
| 17. | ♙h6:g7+ | ♗f8:g7 |
| 18. | ♞d1:f3  | ♙c8-g4 |
| 19. | ♞f3-e3  | ♙d6-g3 |

Nell'impeto della battaglia il Nero si dimentica completamente di sviluppare il suo Cavallo di Donna, con cui avrebbe facilmente vinto. Gli occhi dei contendenti sembrano attratti fatalmente dal Re dell'avversario.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 20. | ♙c4-e2 | ♞h4-h2+ |
| 21. | ♗g1-f1 | ♞h2-h1+ |
| 22. | ♞e3-g1 | ♞h1:g1+ |
| 23. | ♗f1:g1 | ...     |

Il Bianco respira di nuovo.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 23. | ...    | ♙g3:e1 |
| 24. | ♙e2:g4 | ♙e1-g3 |
| 25. | ♙g4-c8 | ♗b8-a6 |

Un errore grossolano. Andava spinto il pedone "a"; il Bianco allora non avrebbe ottenuto più di due pedoni per il pezzo.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 26. | ♙c8:b7 | ♞a8-b8 |
| 27. | ♙b7:a6 | ♞b8:b2 |
| 28. | ♙a6-c4 | ...    |

Il Nero ha ancora una forte posizione e dovrebbe tentare ... ♜b2-c2, ma concesse la patta, presumibilmente perché riteneva "scialba" tale continuazione. Se avesse scelto un'apertura solida, Steinitz avrebbe annientato simili avversari. Paragonate con questa sopra la sua bella partita contro Mongredien.

Bianco: W. Steinitz

Nero: Mongredien

- |    |              |               |
|----|--------------|---------------|
| 1. | <b>e2-e4</b> | <b>d7-d5</b>  |
| 2. | <b>e4:d5</b> | <b>♖d8:d5</b> |

Fortunatamente, ora il Bianco può attaccare senza mettere in pericolo il suo Re.

- |     |               |               |
|-----|---------------|---------------|
| 3.  | <b>♗b1-c3</b> | <b>♖d5-d8</b> |
| 4.  | <b>d2-d4</b>  | <b>e7-e6</b>  |
| 5.  | <b>♗g1-f3</b> | <b>♗g8-f6</b> |
| 6.  | <b>♙f1-d3</b> | <b>♙f8-e7</b> |
| 7.  | <b>0-0</b>    | <b>0-0</b>    |
| 8.  | <b>♙c1-e3</b> | <b>b7-b6</b>  |
| 9.  | <b>♗f3-e5</b> | <b>♙c8-b7</b> |
| 10. | <b>f2-f4</b>  | <b>♗b8-d7</b> |
| 11. | <b>♖d1-e2</b> | <b>♗f6-d5</b> |
| 12. | <b>♗c3:d5</b> | <b>e6:d5</b>  |
| 13. | <b>♗f1-f3</b> | <b>f7-f5</b>  |
| 14. | <b>♗f3-h3</b> | <b>g7-g6</b>  |
| 15. | <b>g2-g4</b>  | <b>...</b>    |

Questo è un modo di giocare vigoroso ed intraprendente.

- |     |               |              |
|-----|---------------|--------------|
| 15. | <b>...</b>    | <b>f5:g4</b> |
| 16. | <b>♗h3:h7</b> | <b>...</b>   |

E pure questo lo è! Così nascono le combinazioni.

- |     |                |               |
|-----|----------------|---------------|
| 16. | <b>...</b>     | <b>♗d7:e5</b> |
| 17. | <b>f4:e5</b>   | <b>♗g8:h7</b> |
| 18. | <b>♖e2:g4</b>  | <b>♗f8-g8</b> |
| 19. | <b>♖g4-h5+</b> | <b>♗h7-g7</b> |
| 20. | <b>♖h5-h6+</b> | <b>♗g7-f7</b> |
| 21. | <b>♖h6-h7+</b> | <b>♗f7-e6</b> |
| 22. | <b>♖h7-h3+</b> | <b>♗e6-f7</b> |
| 23. | <b>♗a1-f1+</b> | <b>♗f7-e8</b> |
| 24. | <b>♖h3-e6</b>  | <b>♗g8-g7</b> |
| 25. | <b>♙e3-g5</b>  | <b>♖d8-d7</b> |
| 26. | <b>♙d3:g6+</b> | <b>♗g7:g6</b> |
| 27. | <b>♖e6:g6+</b> | <b>♗e8-d8</b> |
| 28. | <b>♗f1-f8+</b> | <b>♖d7-e8</b> |
| 29. | <b>♖g6:e8#</b> |               |

### L'evoluzione della teoria di Steinitz

Lo stile aggressivo ed inventivo dello Steinitz allevato dalla scuola tedesca di

combinazione piacque ai dilettanti inglesi, poiché essi erano in grado di imparare moltissimo da lui, proprio come fece Steinitz, al contrario, dal loro modo più solido di giocare. Sorse nella mente di Steinitz una sintesi, destinata a fare storia, tra il temperamento immaginativo, eroico dello stile combinativo di Anderssen, e il gioco posizionale di larghe vedute, sistematico, della scuola inglese.

Io mi immagino che un giorno abbia riflettuto su come fosse stato possibile che il mago Morphy avesse battuto il mago Anderssen. Che ci dovesse essere *un solo* mago è abbastanza naturale, ma è davvero assurdo pensare che ci debbano essere due maghi che si combattono l'un l'altro. Che un mago vinca è ovvio, ma come può accadere che un mago perda? E poi, come potrebbe un mago non perdere se sono due maghi a combattersi? Questo perché vincere e perdere nello stesso tempo è una contraddizione logica che nessuna stregoneria è in grado di spiegare. Perciò mi immagino che Steinitz sia stato gradualmente portato a credere che gli scacchi, dopo tutto, devono essere soggetti ad una loro propria ragione, non intaccata da invenzione, intuizione, ispirazione, genio o qualche altra cosa di quel genere.

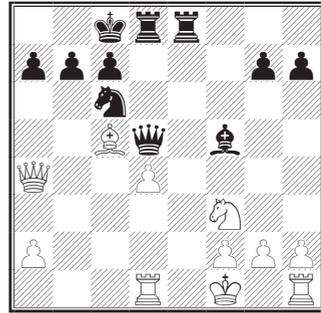
Tuttavia la ragione, in virtù del suo significato e del suo potere, non può essere soggetta alla mera possibilità. Di conseguenza, se Steinitz si dava continuamente pena per scoprire delle combinazioni, non poteva spiegare il successo o il fallimento della sua diligente ricerca come dovuto all'occasione, o alla buona o cattiva sorte, o ad una qualsiasi cosa simile. Perciò, egli concluse che doveva esistere qualcosa di caratteristico, una qualità della posizione, che avrebbe indicato ad un occhio penetrante il successo o il fallimento di una ricerca, prima che

questa fosse realmente intrapresa. E questa caratteristica, se spiegabile dalla ragione, in che cosa possibilmente potrebbe consistere, se non in un vantaggio o uno svantaggio? Il giocatore vincente aveva la ragione degli scacchi dalla sua parte, a patto che la vittoria fosse forzata: questa sembrò una logica conclusione dalle premesse. La ragione degli scacchi dava quindi la vittoria a chi era in vantaggio. E un vantaggio, se ragionevole, non poteva che essere qualcosa che generalmente era definito come tale: maggior forza materiale, maggior mobilità, maggiore efficacia contro il Re - in breve, le cose che l'esperienza degli scacchi aveva già fissato e definito.

Di sicuro, il cuore di Steinitz batté quando, per la prima volta, gli venne in mente che il maestro non dovrebbe andare in cerca di combinazioni vincenti, a meno che ci creda, a meno che possa dimostrare a se stesso che ha un vantaggio. Ciò significava il non fare tentativi di vincere all'inizio della partita. E dal momento che Steinitz visse in un ambiente sociale in cui giocare per vincere proprio dall'inizio era considerato l'unico percorso onorevole da intraprendere, questo pensiero, in un primo momento, deve aver avuto una timida ricezione nella sua mente e deve esserci voluto parecchio tempo affinché vi si stabilizzasse.

Ma un pensiero importante non può essere represso a lungo. Steinitz deve averlo portato ad analizzare belle combinazioni, comunemente attribuite a una qualche forma di abilità soprannaturale, e, essendo divenuto critico, deve aver notato che esse erano sempre fondate su un vantaggio di mobilità e di efficienza dei pezzi. Così, difficilmente sarà stato sorpreso della bella combinazione che Boden fece contro Mac Donnell nel 1869.

Mac Donnell-Boden



Muove il Nero

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | ...    | ♔d5:f3  |
| 2. | g2:f3  | ♕f5-h3+ |
| 3. | ♖f1-g1 | ♗e8-e6  |
| 4. | ♙a4-c2 | ♘d8:d4  |
| 5. | ♙c5:d4 | ♞c6:d4  |

e matta in poche mosse.

Steinitz, nel guardare la posizione, avrebbe certamente previsto l'esistenza di una qualche simile conclusione violenta, perché il Nero ha sviluppato una Torre in più del Bianco, e perché, mentre è pensabile che esista una qualche combinazione vincente per il Nero, non è possibile aspettarsi qualcosa di vincente per il Bianco.

Giunto a questo punto, non aveva ancora scoperto un nuovo metodo di gioco, ma aveva soltanto reso chiare delle nozioni confuse e si era liberato di una superstizione. Il suo pensiero divenne subito fertile quando insisté nel cercare di capire in che cosa può consistere un vantaggio, e azzardò che la risposta non fosse solo in un singolo vantaggio importante, ma anche in una moltitudine di vantaggi insignificanti. Per esempio, se il mio Alfiere ha quattro case a disposizione per muoversi e l'Alfiere nemico soltanto tre, io ho, *ceteris paribus*, un

vantaggio, il quale, certamente, è piccolo, ma tramite il cumulo di vantaggi così piccoli alla fine si mette assieme un grande vantaggio.

Il grande vantaggio derivante da cumulo si libera in una combinazione. Questo fatto è confermato dall'esperienza. Perché questo sia così non può essere dedotto con un semplice ragionamento, ma negli scacchi si può formulare la seguente legge: non esiste una combinazione senza che vi sia un considerevole vantaggio, non esiste un considerevole vantaggio senza che vi sia una combinazione. Questo vantaggio accumulato produce una tensione e questa tensione, che si scarica come la corrente elettrica, crea le condizioni per una combinazione. Non si può dedurre ciò logicamente, ma il fatto non è per niente sorprendente. Nella vita una tensione interna alla società porta sempre ad un atto politico rivoluzionario, una grande tensione nei sentimenti conduce ad una rivalutazione dei valori stabiliti, e non dobbiamo meravigliarci se negli scacchi una tensione porta ad una combinazione. Ma, sorprendente o no, il fatto doveva essere scoperto, e non appena fosse stato scoperto avrebbe illuminato ciò che era oscuro e che era fertile di suggestioni.

Se un notevole vantaggio è la condizione necessaria e sufficiente per l'esistenza di una combinazione, meta ambita ma raramente realizzata, la ricerca laboriosa per realizzarla può essere fatta metodicamente, rendendola quindi più facile. Con un simile metodo si possiede una bacchetta magica davvero efficiente. Steinitz lo capì chiaramente. Di qui la sua massima: all'inizio della partita evitate di cercare combinazioni, astenetevi dal fare mosse violente, puntate a piccoli vantaggi, accumulatelvi, e solo dopo aver raggiunto questi scopi cercate la

combinazione - e fatelo allora con tutto il potere della volontà e dell'intelletto, perché la combinazione deve esistere, per quanto nascosta in profondità.

Il mondo in cui e con cui Steinitz visse non permise che questa massima riformasse subito lo stile di Steinitz in modo da renderlo preciso e vigoroso. La sua generazione non comprese, non sospettò neppure la sua tendenza di pensiero. Le persone tra cui visse erano disposte a ricompensare il nonsenso e l'inganno se vestito sfarzosamente. Ahimè, raramente la verità si mostra con una bella veste.

Un'altra circostanza, una debolezza di Steinitz, ostacolò il suo stile. Era ostinato. Naturalmente, lui voleva seguire la sua massima e battere quelli che non la seguivano; perciò, sebbene non ne fosse conscio, il suo stile scacchistico divenne provocatorio. Egli provocava i suoi antagonisti a giocare per vincere, dando loro una scusa o almeno un pretesto per farlo. A questo fine egli fece le mosse più straordinarie, più inusuali. Allora li batteva, quasi fosse una punizione per la loro presunzione. Il fatto che, tramite i suoi nuovi metodi, manifestasse il suo desiderio di non giocare per vincere sin dall'inizio si perse completamente nei suoi avversari, perché la loro esperienza insegnava di aspettarsi esattamente il contrario. Questo intero processo era subcosciente a Steinitz, e non c'era alcuna necessità logica di farlo accadere, ma fu il risultato della sua psicologia.

Ho sentito dire che a Londra un maestro londinese, il sig. Potter, amante delle mosse inusuali e strane, esercitò su Steinitz una grande influenza. I due divennero amici, e in qualche modo Steinitz iniziò a copiare lo stile di Potter. Per quanto possa sembrare, ritengo che uno stile strano potrebbe nascere, quasi per necessità, in un periodo

così romantico, così superstizioso come era tale periodo. Probabilmente Potter vide attraverso il vuoto e la presunzione dello stile allora dominante, e con il suo stile di gioco sembrò provocare i suoi contemporanei: «Volete battermi proprio dall'inizio per via del vostro maggior talento? Guardate! Io faccio mosse ridicole, ed eppure non potete battermi. Vi prego, diventate più modesto e ragionevole.»

Quando Steinitz, nel 1866, vinse un match contro Anderssen, i germi della sua teoria si potevano già distinguere nel suo gioco. Questa è una delle partite di quel match - la tredicesima:

Bianco: Anderssen

Nero: Steinitz

- |    |  |   |
|----|--|---|
| 1. | <b>e2-e4</b>   | <b>e7-e5</b>  |
| 2. |  g1-f3  |  b8-c6 |
| 3. |  f1-b5  |  g8-f6 |
| 4. | <b>d2-d3</b>   | <b>d7-d6</b>  |
| 5. |  b5:c6+ | ...   |
| 6. | ...  | <b>b7:c6</b>  |
| 7. | <b>h2-h3</b>   | ...   |

Qui il Bianco cede senza necessità un piccolo vantaggio: l'inchioldatura di un Cavallo da parte di un Alfiere mobile. Grazie a questo scambio la Torre di Donna e l'Alfiere di Donna del Nero acquistano mobilità, dando al Nero un altro piccolo vantaggio.

Una perdita di tempo per prevenire ...c8-g4. Anderssen si rende conto di aver considerato il Cavallo più forte dell'Alfiere, una valutazione per la quale non può essere addotto alcun motivo. La mossa di pedone indebolisce la falange di pedoni del lato di Re del Bianco, come verrà brevemente spiegato. Forse questa partita fu l'evento storico che causò a Steinitz il concepimento della sua teoria della falange.

- |    |     |              |
|----|-----|--------------|
| 6. | ... | <b>g7-g6</b> |
|----|-----|--------------|

La preparazione per un assalto tramite una massa di pedoni, come insegnato da Philidor. È essenziale, per questo scopo, conservare molti ostacoli al centro. L'Alfiere che punta al centro da g7 è ben posizionato.

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 7.  |  b1-c3 |  f8-g7 |
| 8.  | <b>0-0</b>  | <b>0-0</b>  |
| 9.  |  c1-g5 | <b>h7-h6</b>  |
| 10. |  g5-e3 | <b>c6-c5</b>  |

Per impedire d3-d4 che permetterebbe l'apertura del centro, dando al Bianco un'opportunità per combattere.

- |     |   |     |
|-----|---|-----|
| 11. |  a1-b1 | ... |
|-----|---|-----|

Il Bianco di sicuro non ha vantaggio in nessuna parte della scacchiera, eppure decide di fare un attacco. Tale era lo stile di quel periodo. Anderssen avrebbe dovuto provare ad anticipare l'attacco del Nero ed a costruirsi una posizione solida, per ritirare in h2 l'esposto f3 e poi, possibilmente, in f1, aspettando sviluppi. Altrimenti avrebbe dovuto fare il suo gioco al centro, con c3-e2, e2-c3 e, dopo preparazione, d3-d4, non con l'intento di attaccare, bensì di acquistare mobilità. Il Nero ignora l'attacco del Bianco e procede con il proprio.

- |     |   |  |
|-----|---|--|
| 11. | ...   |  f6-e8 |
| 12. | <b>b2-b4</b>  | <b>c5:b4</b>   |
| 13. |  b1:b4 | <b>c7-c5</b>   |
| 14. |  b4-a4 | ...  |

Il Bianco è ipnotizzato dall'idea dell'attacco e così sceglie un bersaglio a casaccio, il a7. Ovviamente, b4-b1 era migliore sotto ogni punto di vista.

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 14. | ...   |  c8-d7 |
| 15. |  a4-a3 | <b>f7-f5</b>  |

La falange si mette in marcia.

- |     |   |   |
|-----|---|---|
| 16. |  d1-b1 |  g8-h8 |
| 17. |  b1-b7 | <b>a7-a5</b>  |

Si va incontro facilmente all'attacco.

- |     |   |              |
|-----|---|--------------|
| 18. |  f1-b1 | <b>a5-a4</b> |
|-----|---|--------------|

Non ci sono più bersagli in vista. Le

truppe del Bianco sono completamente in disordine.

19. ♖b7-d5 ♜d8-c8

20. ♜b1-b6 ♜a8-a7

Ora il Nero sta aprendo sul serio l'attacco. Minaccia ...f5:e4, seguita da ...♙d7:h3.

21. ♙g1-h2 f5-f4

22. ♙e3-d2 g6-g5

23. ♖d5-c4 ♖c8-d8

24. ♜b6-b1 ♞e8-f6

25. ♙h2-g1 ♞f6-h7

Ora che il ♙g5 è stato protetto, la falange può di nuovo mettersi in movimento da sola.

26. ♙g1-f1 h6-h5

27. ♞f3-g1 g5-g4

28. h3:g4 h5:g4

29. f2-f3 ♖d8-h4

30. ♞c3-d1 ♞h7-g5

I pezzi si posizionano minacciosi dietro la falange. Presto le linee saranno aperte, cosa che permetterà ai pezzi pesanti di avvicinarsi al Re bianco.

31. ♙d2-e1 ♖h4-h2

32. d3-d4 ...

Disperazione! La ♜a3 deve essere gettata nella mischia, persino al costo di un importante pedone. Ma è troppo tardi. Il Nero non si fa scoraggiare da una simile bazzecola.

32. ... g4:f3

33. g2:f3 ♞g5-h3

34. ♙e1-f2 ♞h3:g1

Il Nero ha guadagnato un pezzo.

35. d4:c5 ♖h2-h3+

36. ♙f1-e1 ♞g1:f3+

37. ♜a3:f3 ♖h3:f3

e il Nero vinse facilmente.

### I vantaggi durevoli

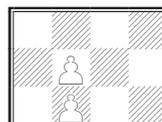
Nella partita precedente si può identificare una tendenza, nello stile di Steinitz, in direzione di Philidor e lontano da La

Bourdonnais. La teoria di Steinitz si avvicina a quella di Philidor non appena vengono presi in esame i piccoli vantaggi che *durano*.

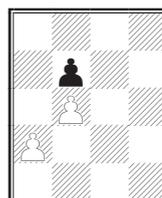
È difficile conservare i piccoli vantaggi che nascono dalla posizione superiore dei pezzi; spesso lo svantaggio della mancanza di mobilità o di una posizione esposta viene riparato in *una sola* mossa. Tuttavia, è difficile porre rimedio ai piccoli svantaggi appartenenti alla posizione dei pedoni, ed essi tendono a perdurare. Ovviamente, i pedoni che devono fare affidamento sul sostegno dei pezzi sono meno desiderabili di quelli che richiedono l'aiuto dei soli pedoni, e i pedoni mobili possono combattere meglio di quelli bloccati. Consideriamo ora due pedoni affiancati. Stando a quando sopra, la posizione più forte è la *falange*,



la posizione più debole è quella dei pedoni *doppiati*,

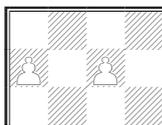


di valore medio è il pedone *arretrato*.



Qui il pedone bianco sul bordo sinistro è arretrato, l'altro è bloccato. Il pedone arretrato può avanzare solo se sostenuto da pezzi oppure per sacrificarsi.

Un altro valore medio: due pedoni *isolati*.



I due pedoni sono distanti l'uno dall'altro e, se attaccati da pezzi avversari, possono salvarsi solo con l'aiuto dei propri pezzi oppure con la fuga.

Particolarmente debole è il pedone *isolato bloccato*.

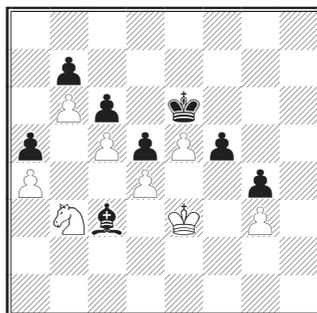


Davanti al pedone isolato si trova un pezzo nemico che priva il pedone della sua mobilità.

Steinitz aggiunse alle regole di Philidor: una falange deve avanzare in modo tale da poter riassumere la forma della falange, fino a quando non ci sia più bisogno di avanzarla ulteriormente.

E aggiunse questo corollario al piano di La Bourdonnais: la casa di fronte ad un pedone arretrato nemico, il "buco" nello schieramento dei pedoni, è la più adatta come piazzamento per un avamposto, poiché da quella posizione un pezzo può ostacolare e mettere in imbarazzo il nemico più efficacemente, mentre, allo stesso

tempo, è al sicuro da un attacco di pedoni.



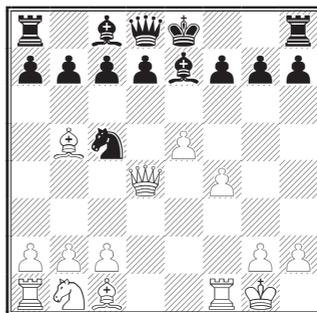
*Muove il Bianco, Zukertort*

Il Nero ha un pedone arretrato in f5, il Bianco ha un pedone passato in e5 che restringe il campo del Re nero. Questi vantaggi bastano per produrre una combinazione vincente.

1. ♖b3-c1                      ♘c3-b4
2.    ♗c1-d3                    ♘b4-c3
3.    ♗d3-f4+                   ♙e6-e7
4.    ♗f4:d5+ e vince grazie ai suoi pedoni.

Se il Nero avesse giocato 3...♙e6-d7, il Bianco avrebbe egualmente vinto con 4.e5-e6+, ♙d7-e7;5.♗f4:d5+,c6:d5;6.c5-c6.

*Bird-Steinitz*



*Muove il Nero*

Qui è lo stesso Steinitz a violare la sua teoria. La posizione sopra scaturì in una partita amichevole giocata nel 1866 al Simpson's Divan di Londra. Il Nero è soffocato e dovrebbe arroccare ed avanzare alla svelta ...d7-d6, per liberare i suoi pezzi. E dopo 1...0-0; 2. b2-b4, ♘c5-e6; 3. ♖d4-e4, avrebbe 3...f7-f5. Invece di arroccare, che è una mossa difensiva, Steinitz giocò 1...b7-b6, che ha un intento aggressivo, per quanto non si possa trovare un vantaggio per il Nero. Perciò, il Nero viene giustamente punito.

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | ...    | b7-b6   |
| 2. | f4-f5  | ♘c5-b3  |
| 3. | ♖d4-e4 | ♘b3:a1  |
| 4. | f5-f6  | ♙e7-c5+ |
| 5. | ♘g1-h1 | ♙a8-b8  |
| 6. | e5-e6  | ...     |

e il Nero non ha una difesa efficace.

### Massime di Steinitz per il gioco pratico

Steinitz, impadronitosi delle idee precedentemente mostrate, lottò per trasformare i piccoli vantaggi, transitori, in piccoli vantaggi durevoli, e quindi per accumularli. Simili vantaggi durevoli erano per lui: l'isolamento di un pedone nemico; la maggioranza di pedoni sul lato di Donna, distante dal Re nemico; l'indebolimento della falange di pedoni del nemico, specialmente nelle vicinanze del Re nemico; un avamposto piazzato in modo sicuro; il dominio delle linee aperte. A questo fine curò il gioco al centro, il gioco di pezzi e pedoni, lasciando da parte il Re, almeno all'inizio, seguendo così le orme di Morphy e di La Bourdonnais. Dedicò pure attenzione all'assalto sul lato di Donna tramite una catena di pedoni, che ha il risultato di ostacolare l'avversario e di minacciarlo, andando così al di là di Philidor, che dirigeva simili attacchi principalmente

contro il Re.

Al contrario, nella difesa, Steinitz evitò attentamente di creare debolezze durevoli, come quelle del tipo mostrato in precedenza, a meno che non vi fosse costretto dal suo avversario.

### Esempi del suo gioco

Bianco: Steinitz

Nero: Sellmann

(giocata a Baltimora nel 1885)

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 1.  | e2-e4  | e7-e6   |
| 2.  | d2-d4  | d7-d5   |
| 3.  | ♘b1-c3 | ♘g8-f6  |
| 4.  | e4-e5  | ♘f6-d7  |
| 5.  | f2-f4  | c7-c5   |
| 6.  | d4:c5  | ♙f8:c5  |
| 7.  | ♘g1-f3 | a7-a6   |
| 8.  | ♙f1-d3 | ♘b8-c6  |
| 9.  | ♖d1-e2 | ♘c6-b4  |
| 10. | ♙c1-d2 | b7-b5   |
| 11. | ♘c3-d1 | ♘b4:d3+ |
| 12. | c2:d3  | ♖d8-b6  |
| 13. | b2-b4  | ...     |

per guadagnare spazio sull'ala di Donna e per togliere il possesso della diagonale all'Alfiere e alla Donna neri. È pure degno di nota il fatto che ora il punto c5 diviene forte, e in aggiunta il punto c4 resta difeso dal ♗d3 contro l'ingresso di un pezzo nemico.

- |     |       |        |
|-----|-------|--------|
| 13. | ...   | ♙c5-e7 |
| 14. | a2-a3 | f7-f5  |

Questa mossa fissa i pedoni del lato di Re, perciò il Nero si priva di una possibilità, quella di aprire le linee su quel lato con ...f7-f6.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 15. | ♙a1-c1 | ♙c8-b7 |
| 16. | ♙d2-e3 | ♖b6-d8 |
| 17. | ♘f3-d4 | ♘d7-f8 |
| 18. | 0-0    | h7-h5  |

Con questa mossa il Nero ha liberato la

sua Torre di Re ed ha inoltre prevenuto g2-g4, che avrebbe mobilitato il lato di Re. Ma questo non era il piano del Bianco. Questi vuole effettuare un'entrata sul lato di Donna, dove ha tutte le sue carte migliori.

19. ♖d1-c3 ...

Questo Cavallo fa cinque mosse per giungere ad occupare un punto forte. Possono succedere moltissime cose in cinque mosse; è un periodo di tempo lungo.

19. ... ♔e8-f7

20. ♖c3-b1 g7-g6

21. ♖b1-d2 ♖f8-d7

22. ♖d2-b3 ♖a8-c8

23. ♖b3-a5 ...

Finalmente!

23. ... ♖b7-a8

24. ♖c1:c8 ♖d8:c8

25. ♖f1-c1 ♖c8-b8

26. ♖e2-c2 ♖e7-d8

27. ♖a5-c6 ♖b8-b7

28. ♖c6:d8 ♖h8:d8

29. ♖c2-c7 ...

Tutte le case nere del lato di Donna sono dominate dal Bianco.

29. ... ♖b7-b8

30. ♖e3-f2 ...

Ed anche sul lato di Re il Nero ha punti molto deboli sulle case nere.

30. ... ♖b8-b6

31. ♖d4-f3 ♖b6:c7

32. ♖c1:c7 ♖f7-e8

33. ♖f3-g5 ♖d7-f8

34. ♖f2-c5 ♖f8-d7

35. ♖c5-d6 ...

Qualsiasi delle poche mosse a disposizione del Nero significa pesante perdita di materiale, non c'è alcun contrattacco possibile e perciò abbandona.

Bianco: Zukertort

Nero: Steinitz

(la tredicesima partita del match)

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

3. ♖b1-c3 ♖g8-f6

4. ♖c1-f4 c7-c5

5. e2-e3 c5:d4

6. e3:d4 d5:c4

Il Bianco ha un pedone isolato, ma ha il gioco più libero.

7. ♖f1:c4 ♖b8-c6

8. ♖g1-f3 ♖f8-e7

9. 0-0 0-0

10. ♖f1-e1 ♖c8-d7

11. ♖d1-e2 ♖d8-a5

12. ♖c3-b5 a7-a6

13. ♖f4-c7 b7-b6

14. ♖b5-c3 ♖f8-c8

15. ♖c7-f4 b6-b5

La Donna nera ha parato l'attacco ed ora il Nero prende l'iniziativa tramite la spinta dei pedoni del lato di Donna, al fine di guadagnare spazio per i suoi pezzi.

16. ♖c4-b3 ♖a5-b6

17. ♖e1-d1 ♖c6-a5

Va piazzato un avamposto in c4!

18. ♖b3-c2 ♖a5-c4

19. ♖c2-d3 ♖c4-d6

Non è chiaro perché l'avamposto si ritiri così presto, a meno che non sia per il fatto che il Cavallo assume una posizione di attesa da dove può sorvegliare due punti forti, c4 e f5.

20. ♖f3-e5 ♖d7-e8

21. ♖f4-g5 ♖b6-d8

22. ♖e2-f3 ♖a8-a7

23. ♖f3-h3 h7-h6

24. ♖g5-e3 ♖a7-c7

Il Nero è ben sviluppato, ha la superiorità al centro ed è aggressivo sul lato di Donna.

25. d4-d5 ...

Per sbarazzarsi del pedone isolato. Per

il pedone centrale il Nero dà il pedone laterale, guadagnando così ulteriore vantaggio al centro.

- |            |        |
|------------|--------|
| 25. ...    | b5-b4  |
| 26. ♖c3-e2 | ♗f6:d5 |
| 27. ♕d3:a6 | ♖c8-a8 |
| 28. ♕a6-d3 | ♕e7-f6 |
| 29. ♕e3-d4 | ♗d6-b5 |
| 30. ♗e5-f3 | ♗b5:d4 |
| 31. ♗f3:d4 | ♖a8-a5 |

Il ♖a2 è senza aiuto, il ♗d4 è inchiodato e i pezzi neri hanno moltissimo spazio: il risultato dell'attacco tramite i pedoni neri dell'ala di Donna è eccellente.

- |            |        |
|------------|--------|
| 32. ♖h3-f3 | ♕e8-a4 |
| 33. ♖d1-e1 | ♗d5-e7 |
| 34. ♖f3-e4 | g7-g6  |
| 35. b2-b3  | ♕a4-e8 |
| 36. ♕d3-c4 | ♗e7-f5 |

Il Cavallo bianco non può essere difeso. Se 37. ♖a1-d1, ♖c7-d7.

- |            |     |
|------------|-----|
| 37. ♗d4:e6 | ... |
|------------|-----|

un sacrificio disperato.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 37. ...     | f7:e6  |
| 38. ♕c4:e6+ | ♗g8-g7 |
| 39. ♖a1-d1  | ♖d8-e7 |

Con questa il Nero perde una mossa, cosa che in difesa è molto importante. Avrebbe dovuto attaccare subito la Donna con 39... ♖d8-a8. Se 40. ♖e4:b4, ♗f5-h4 e il Nero, al quale il pedone "a" non può sfuggire, passerebbe all'attacco contro il Re. Questa era la conclusione logica, ma Steinitz qui sbagliò e in seguito, quando la ♖e7 finì sotto il fuoco della Torre bianca, sbagliò ancora e alla fine perse la partita. È inutile riportare le mosse restanti della partita; non ci insegnerebbero nulla, mentre l'idea di un attacco tramite l'avanzata dei pedoni dell'ala di Donna è stata, fino a questo punto, ben esemplificata.

Bianco: Steinitz

Nero: Zukertort

(la sesta partita del match)

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2-e4   | e7-e5  |
| 2. ♗g1-f3  | ♗b8-c6 |
| 3. ♕f1-b5  | ♗g8-f6 |
| 4. 0-0     | ♗f6:e4 |
| 5. ♖f1-e1  | ♗e4-d6 |
| 6. ♗f3:e5  | ♗c6:e5 |
| 7. ♖e1:e5+ | ♕f8-e7 |
| 8. ♗b1-c3  | 0-0    |
| 9. ♕b5-d3  | ♕e7-f6 |

Qui era possibile 9... ♗d6-e8; perché 10. ♖d1-h5 avrebbe potuto essere ribattuta da 10...g7-g6; 11. ♖h5-h6, ♗e8-g7; e 10. ♗c3-d5 da 10...♕e7-c5, dopo di che il Nero si sviluppa avanzando il pedone "d".

- |            |       |
|------------|-------|
| 10. ♖e5-e3 | g7-g6 |
|------------|-------|

Nelle sue note alla partita, Steinitz afferma che la mossa del Nero è una sfida alla sua teoria di non muovere i pedoni dell'ala di Re quando sotto attacco, a meno che non ci siano alternative. Ebbene, qui ... ♖f8-e8 era un'alternativa, poiché così veniva parata la minaccia di 11. ♕d3:h7+, ♗g8:h7; 12. ♖d1-h5+, ♗h7-g8; 13. ♖e3-h3.

- |            |        |
|------------|--------|
| 11. b2-b3  | ♖f8-e8 |
| 12. ♖d1-f3 | ♕f6-g5 |

Il Nero non dovrebbe abbandonare l'importante diagonale, ma crede di vedere un attacco che mette in imbarazzo il pedone "d" bianco.

- |             |     |
|-------------|-----|
| 13. ♖e3:e8+ | ... |
|-------------|-----|

Era forzato questo scambio? Se il Bianco avesse giocato 13. ♕c1-b2, impossessandosi della diagonale che porta ad h8, con il Cavallo che minaccia di entrare via d5 o e4, il "buco f6" sarebbe sicuramente stato un compenso sufficiente per il sacrificio della qualità. È una questione di valutazione, ovviamente, ma mi sembra che per porre fine alla questione bisogna darle una risposta. Per esempio: 13... ♕g5:e3;

14. f2:e3. Ora si minaccia 15. ♖c3-d5. Se 14...c7-c6; 15. ♖a1-f1, che minaccia 16. ♗c3-e4; 15...♙d8-e7; 16. ♗b2-a3 e vince. Oppure 14...♖e8-e6; 15. ♖a1-f1, minacciando 16. ♗d3-c4. Ma supponiamo che Steinitz e Zukertort abbiano visto una difesa nascosta per questo terribile attacco: perché tale possibilità non fu menzionata nelle loro note e neppure in quelle scritte da altri critici di quel match? Sembra che le note alle partite vengano spesso scritte con negligenza, una negligenza che in alcuni casi diviene addirittura immorale. Steinitz, è piuttosto certo, nel periodo in cui scrisse i suoi commenti doveva sentirsi assai stressato e troppo affaticato per prendere in considerazione tale questione, altrimenti quasi certamente l'avrebbe indagata a fondo.

13. ... ♗d6:e8

14. ♗c1-b2 c7-c6!

Una mossa eccellente che Schallopp, nel suo libro sul match, criticò assai ingiustamente. Secondo Bachmann, Schallopp dice, della quattordicesima mossa del Bianco: «Con questa il Bianco abbandona il suo pedone “d”. Catturandolo il Nero si sarebbe esposto ad un forte attacco, ma alla fine avrebbe “fatto valere la sua superiorità”». Ecco la sua dimostrazione: 14...♗g5:d2; 15. ♗c3-e4, ♗d2-g5; 16. ♗e4-g5, ♙d8:g5; 17. ♖a1-e1, ♗e8-g7; 18. ♖e1-e7 (qui la Torre è in presa). Probabilmente quello che intendeva scrivere era 18. ♗b2-f6 e poi 19. ♖e1-e7. Comunque sia, questa “analisi” è scandalosa. Che cosa succede se il Bianco gioca 16. ♗d3-c4? Dopo 16...d7-d5; 17. ♗e4-g5, ♙d8:g5; 18. ♗c4:d5, il Nero può abbandonare. E Steinitz indicò un altro attacco, che inizia con 15. ♗d3-c4, pure vincente. Questa fu la negligenza con cui Schallopp, un allievo di Anderssen, riferì di un match per il titolo di campione del

mondo di cui aspirava di divenire lo storico, ed in cui un altro allievo di Anderssen, Zukertort, fu uno dei concorrenti. E fino ad ora nessuno si è levato per attirare l'attenzione su questo scandalo.

15. ♗c3-e4 ♗g5-e7

Il Nero ha rinforzato la sua posizione mettendosi sulla difensiva.

16. ♙f3-e3 ...

per forzare ...f7-f6 e mandare così con efficacia il ♖h2 contro quello in g6.

16. ... d7-d5

17. ♙e3-d4 f7-f6

18. ♗e4-g3 ♗c8-e6

19. ♖a1-e1 ♗e8-g7

20. h2-h4 ♙d8-d7

21. h4-h5 ♗e6-f7

22. h5:g6 ♗f7:g6!

Se 22...h7:g6; è forte 23. ♙d4-h4. Il Nero si è difeso con attenzione.

23. ♙d4-e3 ♗g8-f7

24. ♙e3-f4 ♖a8-e8

25. ♖e1-e3 ...

Dalla quattordicesima mossa ad ora il Nero, in difesa, ha giocato molto bene. Ora il Bianco non ha alcuna minaccia immediata, e per dare una direzione al suo gioco deve seguire la sua iniziativa: deve progettare un piano. Ma ciò è esattamente quello che Zukertort non capì. Steinitz, con cui combatteva, era fornito dell'armamento intellettuale di cui aveva bisogno per pianificare, ma Zukertort non comprese il suo antagonista e si perse completamente quando si confrontò con un simile compito. Il suo piano corretto era di tenere fissa la sua attenzione sui suoi punti deboli f5, c5 ed e6, e di continuare a giocare per una patta tramite lo scambio dei pezzi pericolosi. La sua iniziativa sta nel costruire una falange con ...c6-c5, per usarla, se necessario, per bloccare un Alfiere.

Questo piano era certamente difficile da

attuarsi, ma Zukertort non provò nemmeno a concepire questo o qualsiasi altro piano e sbagliò, e fu obbligato a sbagliare, dal momento che la teoria di Steinitz non gli aveva dato alcun suggerimento.

25. ... ♖g7-e6?

Abbandona i punti f5 ed h5 che, anche se debolmente, erano protetti.

26. ♖f4-g4 ♜e6-f8

27. ♜g3-f5 ♙e7-c5

28. ♜f5-h6+ ♚f7-g7

e dopo alcune ripetizioni di mosse con cui Steinitz volle guadagnare del tempo per pensare:

35. ♙d3:g6 ...

con questa combinazione Steinitz guadagna un pedone:

35. ... ♖d7:g4

36. ♜h6:g4 ♙e8:e3

37. f2:e3 ♚g7:g6

38. ♜g4:f6 ...

e Steinitz vinse il finale grazie al suo pedone in più. Il finale non ci interessa per il nostro scopo, per cui concludiamo a questo punto.

Bianco: Zukertort

Nero: Steinitz

(la settima partita del match)

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 e7-e6

3. ♜b1-c3 ♜g8-f6

4. e2-e3 c7-c5

5. ♜g1-f3 ♜b8-c6

6. a2-a3 d5:c4

7. ♙f1:c4 c5:d4

8. e3:d4 ♙f8-e7

9. 0-0 0-0

10. ♙c1-e3 ♙c8-d7

11. ♖d1-d3 ...

La Donna si troverebbe piazzata meglio sulla colonna "e", ma il Bianco vuole esercitare pressione sul ♜h7.

11. ... ♙a8-c8

12. ♙a1-c1 ♖d8-a5

13. ♙c4-a2 ♙f8-d8

14. ♙f1-e1 ...

La Torre di Re sembra che si troverebbe meglio se posizionata in d1; tuttavia, al fine di comprendere il gioco di Steinitz e Zukertort, ciò è di poco conto.

14. ... ♙d7-e8

15. ♙a2-b1 g7-g6

Zukertort ha forzato un indebolimento del lato di Re del Nero ma, come indicano le mosse successive, non ne capisce il reale significato.

16. ♖d3-e2 ♙e7-f8

17. ♙e1-d1 ♙f8-g7

Il Nero difende immediatamente i suoi punti deboli.

18. ♙b1-a2 ♜c6-e7

19. ♖e2-d2 ...

Qui la Donna, che entra nel raggio d'azione della Torre di Re nera, è posizionata meno favorevolmente di come era prima. Zukertort ha già perso il filo. Minaccia un trucco con ♜c3-d5, ma la minaccia ha forza per un istante soltanto.

19. ... ♖a5-a6

20. ♙e3-g5 ♜e7-f5

Una posizione difficile. Ora il Bianco dovrebbe difendersi con 21. ♖d2-e1, per tentare di realizzare d4-d5. Ma Zukertort, non comprendendo la teoria dei piccoli vantaggi, diviene impaziente ed utilizza tattiche violente.

21. g2-g4 ...

Ora il Bianco ha indebolito di sua volontà la casa f3 e il suo intero lato di Re, e il Nero ricambia aprendo rapidamente linee per l'attacco.

21. ... ♜f5:d4

22. ♜f3:d4 e6-e5

23. ♜c3-d5 ♙c8:c1

24. ♖d2:c1 e5:d4

- |     |       |       |    |       |       |
|-----|-------|-------|----|-------|-------|
| 25. | d1:d4 | f6:d5 | 6. | f1:c4 | c5:d4 |
| 26. | d4:d5 | d8:d5 | 7. | e3:d4 | f8-e7 |
| 27. | a2:d5 | a6-e2 | 8. | 0-0   | 0-0   |

Il Nero attacca simultaneamente i pedoni in g4 e in b2 e ha dimostrato l'errore del pseudo-attacco del Bianco.

28. h2-h3 h7-h6

Qui Steinitz non fa la miglior mossa. Steinitz non giocò i finali sufficientemente bene, in primo luogo perché non aveva bisogno di quest'arte in qualche modo meccanica - lui vinceva senza di essa; in secondo luogo, perché alla sua ricca immaginazione non piaceva il mero calcolo. La continuazione corretta era 28...g7:b2; 29.c1-c5, e2-d1+; 30.g1-h2, b2-e5+; 31.h2-g2, d1:d5+; 32.c5:d5, e8-c6; e vince metodicamente grazie al suo pedone di vantaggio.

29. d5-c4 ...

Zukertort non comprende la sua fortuna. Avrebbe dovuto giocare 29.g5-e3, da dove attaccava il punto h6, il a7 e rendeva sicuro il Re.

- |     |       |        |
|-----|-------|--------|
| 29. | ...   | e2-f3  |
| 30. | c1-e3 | f3-d1+ |
| 31. | g1-h2 | e8-c6  |
| 32. | g5-e7 | g7-e5+ |
| 33. | f2-f4 | e5:f4+ |

33...g6-g5 avrebbe vinto ancora più rapidamente.

- |     |                  |        |
|-----|------------------|--------|
| 34. | e3:f4            | d1-h1+ |
| 35. | h2-g3            | h1-g1+ |
| 36. | <b>Abbandona</b> |        |

Bianco: Zukertort

Nero: Steinitz

(la nona partita del match)

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | d2-d4 | d7-d5 |
| 2. | c2-c4 | e7-e6 |
| 3. | b1-c3 | g8-f6 |
| 4. | g1-f3 | d5:c4 |
| 5. | e2-e3 | c7-c5 |

Finora il Bianco si è sviluppato. Zukertort tratta questa fase della partita in modo magistrale. Steinitz non punta al mero sviluppo, persino in questa prima fase della partita segue un piano: vuole isolare il pedone "d" per avere così un comodo bersaglio. Una simile strategia ha i suoi svantaggi, dal momento che permette all'avversario di avere uno sviluppo libero. Si potrebbe dire senza esagerare che in apertura il piano dovrebbe essere quello di uno sviluppo rapido e nient'altro - poco altro, comunque.

9. d1-e2 ...

Zukertort cerca combinazioni. Deve concepire un piano - diciamo 9.c1-g5, divenendo forte sulla colonna "c" e provando ad accumulare pressione sul h7 - modificando il suo, poiché si rende conto che il Nero ne concepisce uno proprio. Ma l'accumulo di piccoli vantaggi non è nello stile di Zukertort.

- |     |       |       |
|-----|-------|-------|
| 9.  | ...   | b8-d7 |
| 10. | c4-b3 | d7-b6 |
| 11. | c1-f4 | b6-d5 |
| 12. | f4-g3 | ...   |

È duro scorgere uno scopo, una sequenza logica nelle mosse di Zukertort. Egli mette semplicemente i suoi pezzi su case dove hanno mobilità e spera in complicazioni in cui poter esercitare il suo talento combinativo.

- |     |       |       |
|-----|-------|-------|
| 12. | ...   | d8-a5 |
| 13. | a1-c1 | c8-d7 |
| 14. | f3-e5 | f8-d8 |

Ora il Nero ha ultimato il suo sviluppo e punta al pedone "d", mentre il Bianco non ha alcun bersaglio.

- |     |       |       |
|-----|-------|-------|
| 15. | e2-f3 | d7-e8 |
| 16. | f1-e1 | a8-c8 |

17. ♔g3-h4 ...  
 Almeno una sembianza di piano; con ♔h4:f6 il Bianco vuole allontanare il ♘d5 dalla sua postazione dominante.

17. ... ♘d5:c3  
 18. b2:c3 ♙a5-c7  
 19. ♙f3-d3 ...  
 Questa è esitazione. Ora che l'Alfiere di Donna ha portato a termine il suo obiettivo, la mossa naturale era 19. ♔h4-g3, ♔e7-d6; 20. f2-f4. Bisogna fare in modo che i pedoni centrali facciano qualcosa.

19. ... ♘f6-d5  
 20. ♔h4:e7 ♙c7:e7  
 21. ♔b3:d5 ...  
 dando un Alfiere mobile per un Cavallo che non aveva voglia di evitare lo scambio.  
 21. ... ♙d8:d5  
 22. c3-c4 ...

Adesso questa mossa ha poco scopo, poiché i pedoni non hanno alcun pezzo minore da infastidire.

22. ... ♙d5-d8  
 23. ♙e1-e3 ...

Ma il Bianco voleva fare una combinazione contro il Re. Egli non ha materiale sufficiente per attaccare tale roccaforte. Avrebbe dovuto giocare ♙e1-d1 e difendere semplicemente la sua falange.

23. ... ♙e7-d6  
 24. ♙c1-d1 f7-f6  
 25. ♙e3-h3 h7-h6  
 26. ♘e5-g4 ♙d6-f4

Il Nero vuole prevenire i sacrifici che lo forzerebbero a cambiare il corso logico della partita.

27. ♘g4-e3 ...  
 L'attacco è andato in fumo. Inizia il contrattacco, visto che la Torre di Re bianca è nel posto sbagliato.

27. ... ♔e8-a4  
 Per scacciare la Torre dalla prima traversa.  
 28. ♙h3-f3 ♙f4-d6

29. ♙d1-d2 ♔a4-c6  
 30. ♙f3-g3 f6-f5

Le truppe bianche sono in disordine e devono fuggire, e dovrebbero farlo; per esempio, con 31. ♘e3-d1. Ma Zukertort cerca delle combinazioni.

31. ♙g3-g6 ♔c6-e4  
 32. ♙d3-b3 ...  
 Minacciando c4-c5.

32. ... ♔g8-h7!  
 Perfetto! Ora è il Nero che fa una combinazione!

33. c4-c5 ♙c8:c5  
 34. ♙g6:e6 ♙c5-c1+  
 35. ♘e3-d1 ♙d6-f4  
 36. ♙b3-b2 ♙c1-b1  
 37. ♙b2-c3 ♙d8-c8  
 38. ♙e6:e4 ♙f4:e4  
 39. **Abbandona**

Se Zukertort ha un piano in mente, Steinitz ne è almeno all'altezza. Paragonate con le partite precedenti quella che segue. Ogni mossa di Zukertort va in direzione di una vigorosa cooperazione tra i pezzi, unita all'attacco contro il Re - a prima vista contro la sua posizione iniziale, poi contro l'arrocco. La potente concentrazione di pezzi contro il Re è il vecchio piano italiano; Zukertort se lo trova pronto, e quando si trattava di fare una semplice esecuzione egli era un grande maestro. Steinitz, tuttavia, scopri dei piani solidi e di successo *sulla scacchiera*.

Bianco: Zukertort

Nero: Steinitz

(la quinta partita del match)

1. d2-d4 d7-d5  
 2. c2-c4 c7-c6  
 3. ♘b1-c3 ♘g8-f6  
 4. e2-e3 ♔c8-f5  
 5. c4:d5 c6:d5

Nelle sue note Steinitz indica 5...♘f6:d5 come la mossa più forte.

6. ♖d1-b3 ♙f5-c8

Oggi giorno in questa variante si prosegue con l'offerta di un pedone: 6...♖d8-b6; 7.♘c3:d5, ♘f6:d5; 8.♖b3:d5, e7-e6. Il Nero, tuttavia, difficilmente ottiene un attacco sufficiente.

7. ♘g1-f3 ♘b8-c6

8. ♘f3-e5 e7-e6

9. ♙f1-b5 ♖d8-c7

10. ♙c1-d2 ♙f8-d6

11. f2-f4 0-0

12. ♖a1-c1 ...

La pressione sul Cavallo di Donna nero è forte. Ora la minaccia è 13.♙b5:c6, b7:c6; 14.♘c3-b5, ♖c7-b8; 15.♘b5:d6, ♖b8:d6; 16.♙d2-b4.

12. ... ♙d6:e5

allenta la pressione, ma apre una colonna alle Torri bianche.

13. f4:e5 ♘f6-e8

14. 0-0 f7-f6

15. ♙b5-d3! ...

Previene 15...f6:e5, che avrebbe ora come risposta 16.♙d3:h7+.

15. ... ♖f8-f7

16. ♖b3-c2 ...

Questa mossa indebolisce il lato di Re. Se 16...g7-g6; 17.♙d3:g6. Se 16...h7-h6; 17.♙d3-g6.

16. ... f6-f5

Ora il Bianco prepara l'apertura della colonna "f" tramite g2-g4, e lo fa bene. Un simile modo di giocare è semplice e forte.

17. ♘c3-e2 ♙c8-d7

18. ♖f1-f2 ♖a8-c8

19. ♙d2-c3 ♖c7-b6

20. ♖c2-d2 ♘c6-e7

21. ♖c1-f1 ♙d7-b5

22. ♙d3-b1 ♖b6-a6

23. g2-g4 g7-g6

24. h2-h3 ♖c8-c7

25. ♖f1-e1 ♘e8-g7

26. ♘e2-f4 ♘e7-c8

27. g4:f5 g6:f5

Se 27...♘g7:f5; 28.e3-e4, d5:e4; 29.♙b1:e4, e il pedone "d" avanza per indebolire la posizione del Cavallo, che rappresenta un ostacolo. In tal caso la decisione giunge al centro. Ora avviene sulla colonna "g".

28. ♖f2-g2 ♙g8-h8

29. ♙g1-h2 ♖a6-c6

30. ♖e1-g1 ♘c8-e7

31. ♖d2-f2 ♖c6-e8

Un errore grossolano, ma la posizione del Nero, debole su tutte le case nere e sfasciata sulla colonna "g", era insostenibile.

32. ♖g1:g7 **Abbandona**

Perciò, un piano intelligente ci rende eroi, l'assenza di un piano ci rende codardi e stolti.

### Steinitz promuove la sua teoria al di là dei bisogni del gioco pratico ed entra così nella sfera della scienza e della filosofia

Le massime pratiche di Steinitz: l'accumulo di piccoli vantaggi, la loro trasformazione in vantaggi durevoli, il suo insegnamento circa i punti ed i pedoni deboli, i suoi consigli riguardo l'attacco e la difesa - in breve, tutto quello che è stato fin qui trattato costituisce un sistema sufficiente per spiegare il gioco di Steinitz e per creare dei maestri. Ma Steinitz andò al di là di questo punto. Egli era un profondo pensatore, aveva una passione per la riflessione, sentiva e vedeva la sua forza e non fu disposto a fermarsi a delle massime di valore meramente pratico.

Perciò, attaccò i problemi da lontano, sorpassando in importanza e in ampiezza i compiti che deve affrontare il maestro che si confina nel suo modo di giocare. A quale scopo? Nell'uomo sembra esserci un misterioso potere di presentire i bisogni del

futuro e di sacrificarsi ad essi. Nel mondo animale vediamo all'opera questo potere - in esso il sacrificio nell'interesse del Futuro è la regola comune; possiamo supporre che nella vita del pensatore il corso della Natura non sia differente. Certamente, Steinitz, dalle sue profonde indagini, non derivò nulla se non delusioni. Nessuno comprese persino le sue massime per il gioco pratico, di gran lunga di meno che non le sue ricerche più estese. Lui seguì semplicemente la sua coscienza, che gli imponeva di andare avanti. Così parlò di "equilibrio della posizione". Una concezione meravigliosa, ma che va al di là del gioco pratico. Un vero, genuino equilibrio non esiste nel nostro gioco, per quanto nobile ed umano possa essere. Un vero equilibrio esiste nella sfera infinita della Vita ed ha un'esistenza logica nella filosofia, ma non bisogna pretenderlo negli scacchi che, dopo tutto, sono finiti e quindi hanno i loro limiti.

Per i bisogni pratici degli scacchi è sufficiente il concetto di "compenso". Se i vantaggi posseduti dal mio avversario sono compensati dai miei vantaggi, la posizione è equilibrata. In tal caso nessun attacco, il cui intento è quello di vincere - così sostiene Steinitz - deve essere intrapreso. L'idea dell'equilibrio è sufficiente per convincerci che *giocando al meglio da entrambi le parti, le posizioni equilibrate devono condurre nuovamente a posizioni equilibrate*. Solo dopo che è stato rotto l'equilibrio delle posizioni, così che un giocatore conserva un vantaggio per il quale l'avversario non ha compenso, questo giocatore può attaccare con l'intento di vincere. E qui Steinitz innalza se stesso al livello di un autentico filosofo affermando che quel giocatore *deve* attaccare con l'intento di vincere, pena la punizione tramite la privazione del suo vantaggio. Questa parola "deve" implica un

imperativo etico. Ubbidire al comando è duro e fastidioso. Non ubbidire... beh, chi ubbidisce può diventare un artista, chi non lo fa non lo diventerà mai. Chi ubbidisce sbaglierà e perderà spesso; chi non ubbidisce spesso vincerà casualmente per gli errori del suo avversario, e non correrà rischi. Malgrado ciò, crescerà e diventerà un artista solo chi ubbidisce al comando. Un artista viene osservato volentieri e attentamente dal mondo e senza rimpianti; è un uomo che ha personalità, che può plasmare le cose malleabili in varie forme, tali da esprimere verità essenziali e realtà, portando a molte persone gioia ed edificazione. Volete diventare una persona di questo tipo? Allora dovete ubbidire al comando etico della vostra lotta, negli scacchi o da qualsiasi altra parte - a scuola, nel giardino, in una disputa, in una trattativa o dovunque voi potete lottare. Questa è una legge fondamentale nel mondo, e Steinitz lo sentì, e in un modo misterioso comprese che essa operava pure sulla scacchiera.

### Il principio di attacco

Negli scacchi il comando etico significa: cercate la combinazione che concretizzi il vostro vantaggio. Credete nell'esistenza di tale combinazione e cercate di scoprirla. E se avete cercato invano per un centinaio di volte, continuate. Forse il vantaggio che pensate di avere è solo un'illusione; le vostre valutazioni potrebbero essere sbagliate: verificatele e miglioratele. Ma, prima di tutto, cercate diligentemente; lavorate, perché un simile lavoro viene ricompensato. Steinitz vuole aiutare il ricercatore. Egli ordina di attaccare, ma dà anche dei consigli per come portare a termine con successo questo ordine. Egli si chiede quale direzione debba prendere l'attacco, e risponde: il bersaglio per l'attacco deve essere una