

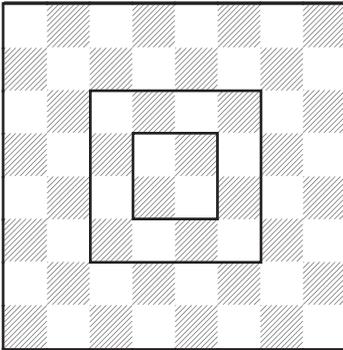
Capitolo 1

Strategia generale delle aperture

1. Il centro e la sua importanza

Definiamo come “piccolo centro” il quadrato composto dalle case “e4-d4-e5-d5” e come “grande centro” quello delimitato dalle case “f3-c3-c6-f6”.

N. 1



Notiamo come un pezzo (per es. un Cavallo o un Alfiere) collocato in “d4” (posizione centrale) disponga di un maggior numero di mosse che non in “h4” (posizione laterale). Il pezzo dunque esplica la sua massima potenza quando si trova in posizione centrale.

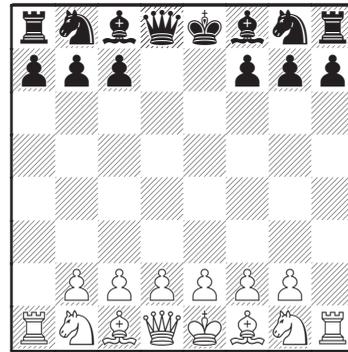
Allo scopo di impedire che i pezzi dell'avversario occupino queste posizioni centrali bisognerà pertanto cercare di dominare le case centrali e di piazzarvi

i propri pezzi.

Poiché l'avversario tenterà di fare altrettanto, nascerà la cosiddetta “lotta per il centro”, uno dei motivi strategici fondamentali degli scacchi, la cui importanza è tale da condizionare la partita sin dalla sua prima mossa.

2. La lotta per il centro in apertura

N. 2



Se nella posizione iniziale, togliessimo i pedoni “a2” e “h2” del Bianco e quelli “d7” e “e7” del Nero, la lotta per il centro risulterebbe impari: il Bianco con le spinte e4 e d4 controllerebbe la fascia di caselle centrali “c5-f5” ed il Nero non potrebbe sviluppare agevolmente i suoi

pezzi neppure nella fascia più arretrata “c6-f6” in quanto essi potrebbero essere attaccati dalle ulteriori spinte e5 e d5.

Ci sarà facile convincerci che, durante la fase di apertura, la lotta per il centro costituisce il MOTIVO STRATEGICO DOMINANTE poiché ottenere il dominio del centro significa scombinare l'azione dei pezzi avversari e potenziare quella dei propri.

Dal precedente esempio si può facilmente capire che i pedoni partecipano attivamente alla lotta per il centro determinandone spesso il risultato. Traiamo pertanto un primo criterio di apertura:

IL BIANCO deve cercare di portare al centro almeno due pedoni, possibilmente appaiati (“c4-d4” o “d4-e4” o “e4-f4”) per controllare il maggior numero di caselle centrali.

IL NERO deve cercare di contrapporsi spingendo al centro almeno un pedone, possibilmente difeso da un altro pedone (per essere in grado, in caso di cambio, di sostituire con un pedone il pedone centrale).

A questo criterio rispondono i tratti usuali di alcune aperture:

– 1.e4 e6 2.d4 d5: ai due pedoni bianchi il Nero contrappone il pedone-d5 (difeso preventivamente da ...e6) e, in caso di 3.e×d5 e×d5, la posizione simmetrica denota che il Bianco non ha fatto alcun progresso al centro.

– 1.e4 c6 2.d4 d5

– 1.d4 d5 2.c4 e6

– 1.d4 d5 2.c4 c6

Non sono rari i casi in cui il Bianco arrivi a portare al centro anche più di due pedoni. La strategia del Nero rimane invariata: egli cercherà di portare al centro un pedone difeso da un altro pe-

done. Per es.: 1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♘f3 0-0 e il Nero mantiene l'idea di contrapporsi al centro del Bianco con ...c5 o con ...e5.

Le spinte dei pedoni centrali, oltre che per controllare il centro, servono per aprire la strada allo sviluppo dei pezzi che si articola solitamente in tre fasi:

– sviluppo dei pezzi minori (Alfieri e Cavalli)

– arrocco

– sviluppo dei pezzi maggiori (Donna e Torri)

Riferendoci per ora alla prima di queste tre fasi, possiamo stabilire un secondo criterio di apertura, alla luce delle considerazioni fatte sull'importanza del centro: **lo sviluppo dei pezzi minori va effettuato in modo tale che la loro azione sia diretta verso il centro.**

Le case naturali di sviluppo per i Cavalli saranno pertanto “c3” e “f3” (“c6” e “f6”), sarà senz'altro possibile svilupparli in “c3” e “e2” o in “f3” e “d2” (“c6-e7” o “f6-d7”) mentre risulterebbe troppo passivo svilupparli in “e2” e “d2” (“e7-d7”).

Gli Alfieri troveranno buona collocazione sulla diagonale originaria in 3^a o in 4^a traversa, oppure anche in 2^a o in 5^a, nei rispettivi casi di schiodatura o di inchiodatura di un Cavallo. Sarà anche possibile svilupparli in fianchetto.

3. L'economia dei tempi in apertura

Si dice comunemente che nella posizione iniziale il Bianco dispone del vantaggio del tratto, della facoltà cioè di muovere per primo.

Ora, se una partita iniziasse con 1.e3 e5 2.e4, tale vantaggio risulterebbe sfumato e ribaltato a favore del Nero.

Questo motivo introduce il concetto della “perdita di tempo”, da cui deriva che nella mobilitazione delle proprie truppe sarà opportuno seguire un principio di economia dei tempi, cercando di conseguire lo sviluppo che si ha in animo nel minor numero di mosse.

Perdere dei tempi per la strada è spesso più facile di quel che si crede, per cui sarà bene conformarsi ai seguenti criteri:

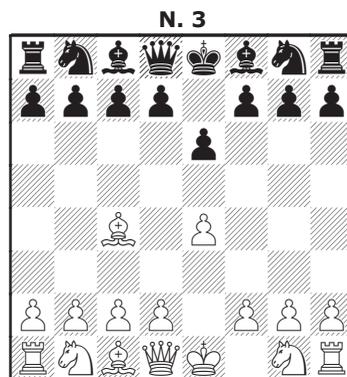
A) Raggiungere nel minor numero di mosse la casa designata per lo sviluppo di un pezzo.

A questo proposito facciamo notare che solitamente è possibile sviluppare bene un pezzo in una mossa sola, senza voler negare con questo la validità di uno sviluppo in due mosse.

Se, per es., il Bianco decidesse di sviluppare il suo Cavallo di Re (d’ora in poi: CR) in “g3”, è ovvio che dovrebbe ricorrere ad una manovra di due mosse; in questo caso deve però sussistere una ragione che lo porti a preferire la casa-g3 alla casa naturale di sviluppo “f3”, che costerebbe un tempo solo. Tale ragione potrebbe essere, per es., l’intenzione futura di spingere il pedone-f: il Cavallo in “f3” avrebbe intralciato questi piani e lo sviluppo in “g3” trova pertanto la sua giustificazione.

B) Non sviluppare i pezzi in posizioni precarie, cioè facilmente ricacciabili dall’avversario.

Il diagramma N. 3 ci mostra uno sviluppo irrazionale dell’Alfiere di Re (d’ora in poi: AR): dopo 1.e4 e6 2.♘c4? il Nero con 2...d5 obbliga il Bianco a perdere un tempo poiché la posizione



dell’Alfiere-c4 non è mantenibile.

Ne deduciamo che poiché il Nero ha giocato 1...e6 (permettendo la futura spinta ...d5) la casa-c4 non era una buona casa di sviluppo per l’AR: si sarebbe dovuto quindi attendere a sviluppare questo pezzo.

Differisce da questo esempio il caso in cui un Alfiere venga sviluppato ad inchiodare un Cavallo poiché, in caso di attacco su questo Alfiere, rimarrà sempre aperta la possibilità di cambiarlo sul Cavallo senza dover registrare perdite di tempo, oppure di ritirarlo poiché in questo modo ambo i giocatori avranno perso un tempo, dal momento che la spinta di un passo di un pedone di Torre non è una mossa utile per il controllo del centro e può quindi essere considerata come una perdita di tempo.

C) Non entrare in gioco troppo presto con i pezzi maggiori.

Un tipico esempio di perdita di tempo si ha quando uno dei due giocatori porta in gioco troppo presto e in posizione esposta un pezzo maggiore.

(N. 4) La posizione del diagramma è originata dal seguito di mosse: 1.e4 d5 2.e×d5 ♙×d5 3.♘c3 e il Bianco attac-



cando la Donna nera forza l'avversario a rimuoverla con conseguente guadagno di tempo.

A questo proposito è bene ricordare che l'entrata in gioco dei pezzi maggiori deve avvenire in un secondo tempo e che la loro posizione deve essere protetta dallo sviluppo precedente (pedoni, Alfieri e Cavalli).

4. L'arrocco e lo sviluppo dei pezzi maggiori

Dopo aver ultimato lo sviluppo dei pezzi minori si rende necessario, prima di dare inizio alle operazioni di attacco, collocare in posizione ottimale le restanti truppe.

L'arrocco è il *trait-d'union* tra queste due fasi dell'apertura: **arroccando si persegue il duplice scopo di porre il Re al sicuro e di mettere in comunicazione i pezzi pesanti.**

È importante stabilire che l'arrocco è una mossa di sviluppo senza la quale risulta impossibile la completa mobilitazione dei pezzi.

Prima di eseguire l'arrocco bisognerà

effettuare una valutazione della posizione analizzando, in primo luogo, quale sia l'ala più difesa del nostro schieramento e, in secondo luogo, su quale ala si svilupperà il nostro attacco e quello dell'avversario. La valutazione di questi elementi ci suggerirà da che parte dobbiamo arroccare. Diamo alcuni esempi.

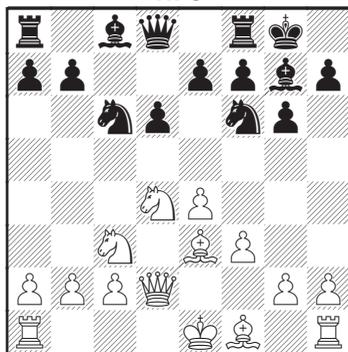


Nella posizione del diagramma il Bianco considera i seguenti fattori: A) la sua ala di Donna è decisamente scoperta, date le spinte dei pedoni e la colonna-b semi-aperta; B) la struttura dell'ala di Re appare invece compatta; C) le operazioni di attacco del Nero si svolgeranno presumibilmente sull'ala di Donna e sulla colonna-c (...♘a6, ...♗a5, ...♖c8); D) l'intenzione del Bianco è di attaccare sull'ala di Re, spingendo il pedone-f.

In base a questi elementi il Bianco arrocca corto, ottenendo il duplice scopo di mettere il Re al sicuro e di portare la Torre di Re (d'ora in poi: TR) in "f1", da dove potrà appoggiare la marcia del pedone-f.

(N. 6) Valutiamo la posizione dal punto di vista del Bianco: A) la struttura dei nostri pedoni si presenta solida su tutte

N. 6



e due le ali; B) l'intenzione del Nero è di attaccare sull'ala di Donna spingendo i pedoni "a" e "b" e sfruttando la colonna-c semi-aperta; C) il nostro piano di attacco consiste, a grandi linee, nelle spinte g4, h4 e h5 per aprire la colonna-h e trasferirvi i pezzi pesanti (♔d2-h2).

L'arrocco corto risulterebbe senz'altro più sicuro ma, così facendo, dovremmo rinunciare al nostro piano di attacco.

Effettueremo pertanto l'arrocco lungo tenendo ben presente, però, che la posizione del nostro Re risulterà più esposta e vulnerabile. Cercheremo perciò di scatenare l'attacco sull'ala di Re con la massima rapidità per obbligare l'avversario a difendersi, distogliendolo così dalle operazioni offensive.

In questo secondo esempio, in base al nostro piano d'attacco, possiamo dire che la Torre-h1 è già collocata in posizione ottimale (quindi è già sviluppata) mentre la Torre-a1, dopo l'arrocco lungo, potenzierà il nostro controllo sul centro. Comprendiamo così come l'arrocco e lo sviluppo dei pezzi pesanti siano strettamente collegati in quanto esigono una valutazione della posizione e la conseguente formulazione di un piano di gioco.

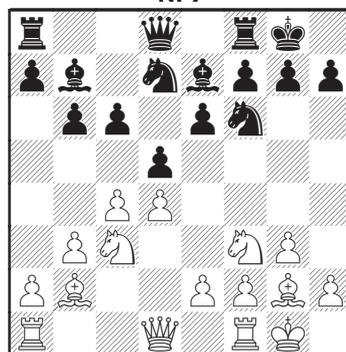
Diremo comunque che genericamente, pur essendo anche l'intervento dei pezzi pesanti legato a quanto detto sulla lotta per il centro, essi andranno collocati sulle colonne aperte (o semi-aperte) o su quelle che presumibilmente si apriranno.

5. Le funzioni dei pedoni in apertura

Come abbiamo già visto, una prima funzione dei pedoni in apertura è di **occupare e controllare il centro e di aprire le linee per lo sviluppo dei pezzi**.

Una seconda funzione essi la assolvono nel **formare uno scudo che serva a proteggere la posizione di sviluppo di un pezzo dall'attacco dei pedoni avversari**.

N. 7

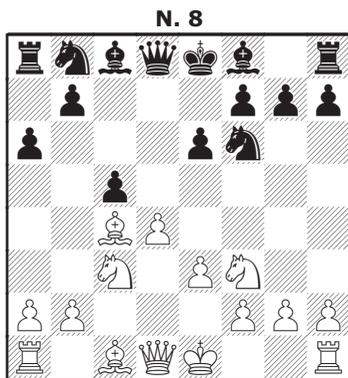


Nel diagramma in esame si può osservare come i pezzi, sia bianchi che neri, siano sviluppati prevalentemente dietro i propri pedoni. Questo per evitare che l'avversario possa molestare la loro posizione di sviluppo con adeguate spinte di pedoni.

Così il pedone-c4 protegge il Cavallo-c3 dalle spinte ...b6-b5-b4; il pedo-

ne-d4 impedisce al Nero di attaccare il Cavallo-f3 con le spinte ...e6-e5-e4 e analogamente il pedone-d5 impedisce al Bianco le spinte e2-e4-e5.

Si può osservare come solo il Cavallo-f3 e il Cavallo-f6 potrebbero essere attaccati dalle spinte dei pedoni dell'ala (...h6/...g5-g4 o h3/g4-g5). Quest'attacco risulterebbe però chiaramente controproducente in quanto chi lo effettuasse scoprirebbe in modo suicida la posizione del proprio Re.



Nella posizione del diagramma il Nero minaccia di molestare la posizione dell'Alfiere-c4 e del Cavallo-c3 con la spinta del pedone-b. Questi due pezzi infatti sono privi di scudo: è urgente pertanto proteggerli con 1.a4!

Si può qui notare come anche la spinta di un pedone dell'ala possa essere giocata per rinforzare il controllo sul centro e per non perdere dei tempi facendosi attaccare dei pezzi già sviluppati.

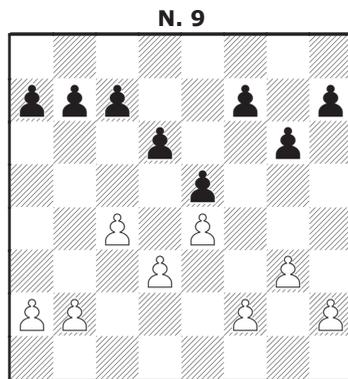
Si comprende così che lo sviluppo dei pezzi e le mosse dei pedoni sono strettamente collegati: ad una determinata disposizione di pedoni corrisponderà un certo tipo di sviluppo dei pezzi.

Per es.; se in fase di apertura giochiamo il tratto g2-g3 per sviluppare l'AR in fianchetto e, nel seguito della partita, sviluppiamo poi quest'Alfiere sulla sua diagonale originaria, la costituzione dei pedoni dell'ala di Re ("f2-g3-h2") rimarrà desolatamente vuota, come un bicchiere che non sia stato riempito.

Consentendoci un'analogia con il mondo della fisica, potremo dire che **la struttura dei pedoni forma un contenitore e che i pezzi devono essere disposti all'interno di questo contenitore in modo tale da assumerne la forma, proprio come succede con un liquido versato in un recipiente.**

È questa la terza funzione dei pedoni in apertura.

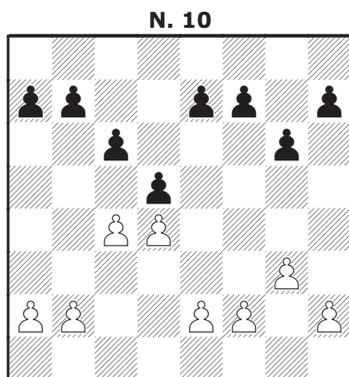
In base a questo criterio, osservando la forma delle strutture dei pedoni, si può dedurre quale sia la casa di sviluppo dei singoli pezzi.



Nella posizione del diagramma N. 9 disporremo i pezzi nel seguente modo:

Per il Bianco: ♘b1-c3, ♘g1-e2 (per permettere la spinta f2-f4 che risponde al criterio di portare due pedoni appaiati al centro), ♙c1-e3, ♙f1-g2, 0-0.

Per il Nero: ...♖b8-c6, ...♗g8-f6 (oppure ...♗g8-e7), ...♘f8-g7, ...♙c8-e6, ...0-0.



Anche qui è possibile delineare lo sviluppo dei pezzi.

Per il Bianco: ♖b1-c3, ♗g1-f3, Alfiere-c1 sulla diagonale di origine, ♘f1-g2, 0-0.

Per il Nero: Alfiere-c8 sulla diagonale di origine, ...♘f8-g7, ...♗g8-f6, ...♖b8-d7, ...0-0.

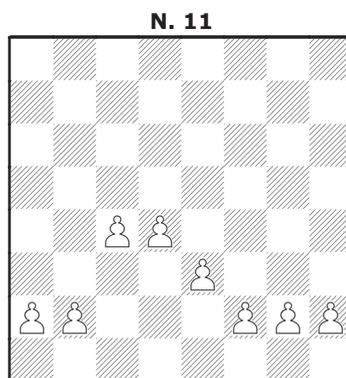
Come si può notare da questo secondo esempio sia il Bianco che il Nero, avendo deciso di sviluppare il loro AR in fianchetto, hanno volutamente omesso la spinta del pedone-e. Tale spinta infatti non solo sarebbe risultata superflua, al fine dello sviluppo dei pezzi, ma avrebbe aperto all'AR una seconda strada di sviluppo, lasciandolo così nella scomoda posizione di dubbio: abbandonare la diagonale d'origine o non consumare il fianchetto?

Nessuna delle due soluzioni sarebbe agli effetti soddisfacente poiché, in ogni caso, la diagonale abbandonata risulterebbe indebolita.

Sarà quindi buona norma **non aprire**

due strade di sviluppo allo stesso Alfiere.

Ricordiamo infine che la formazione del contenitore e lo sviluppo dei pezzi non devono avvenire separatamente prima l'una e poi l'altro; le due cose avvengono bensì contemporaneamente e bisogna porre attenzione a non intralciare lo sviluppo di un pezzo nella foga di entrare in gioco con un altro.



Se, per es., abbiamo deciso di darci un contenitore come quello illustrato sul diagramma sarà opportuno, prima di giocare il tratto e2-e3 (e quindi prima di sviluppare l'AR), far uscire l'Alfiere di Donna (d'ora in poi: AD) sulla diagonale d'origine poiché altrimenti ci ritroveremmo ad osservare con aria interrogativa l'Alfiere-c1 colla strada sbarrata dal pedone-e3.

Cercheremo pertanto di **non intralciare coi propri pedoni lo sviluppo dei pezzi.**

6. Diversi tipi di centro

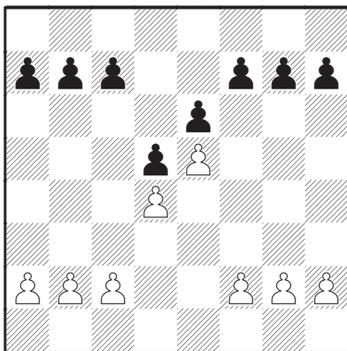
Durante l'apertura si verifica solitamente una situazione di tensione cen-

trale, data dal mutuo attacco dei pedoni di diverso colore.

Ad esempio, dopo i tratti: 1.e4 e6 2.d4 d5 scaturisce la tensione “e4/d5”. Tale tensione, che può essere mantenuta per un certo numero di mosse, viene infine ad esaurirsi in due modi: con il blocco o con il cambio. Questi due casi danno origine a tre diversi tipi di centro di cui è bene avere un’idea.

Centro bloccato

N. 12



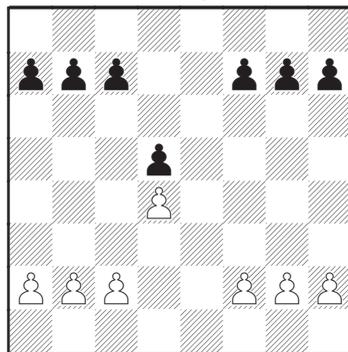
In questo caso la posizione centrale assume un carattere statico che è destinato a perdurare finché non si verifichi uno sblocco del centro.

L’obiettivo dei due avversari è di sbloccare la situazione a proprio vantaggio, cioè di distruggere il centro avversario. Questo incarico è affidato ai pedoni “c” ed “f” che cercheranno di cambiarsi con i pedoni centrali bloccati dell’avversario.

Diamo un esempio che illustri i risultati di una poco accorta strategia centrale: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5 cxc5 5.f3 f6 6.exf6 fxf6, con evidente vantaggio del Nero.

Centro aperto

N. 13



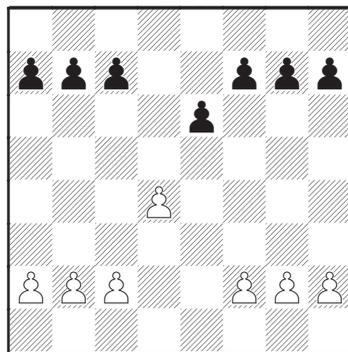
Definiamo così quel centro che presenti almeno una colonna aperta.

In questo caso la situazione centrale è perfettamente equilibrata e la lotta per il centro continuerà con l’intervento dei pezzi.

L’occupazione della colonna-e con i pezzi pesanti rappresenterà un motivo strategico.

Centro mobile

N. 14



Si ha questo tipo di centro quando tutti e due i giocatori conservano la

possibilità di spinte e di rotture centrali. Qui, per es., il Nero mantiene la possibilità di spingere in “c5” e in “e5”, mentre il Bianco può cercare di sfondare il centro con c4 e d5 o rinforzare il punto-d4 con c3 e quindi attaccare in profondità col pedone-f.

Questo tipo di centro, lasciando aperte molte possibilità, risulta assai più dinamico dei precedenti due.

7. Memorandum delle principali regole di apertura

1. Per il Bianco: portare al centro almeno due pedoni, possibilmente appaiati. Per il Nero: portare al centro almeno un pedone, possibilmente difeso da un altro pedone.

2. Lo sviluppo dei pezzi minori va effettuato in modo tale che la loro azione sia diretta verso il centro.

3. Raggiungere nel minor numero di mosse la casa designata per lo sviluppo

di un pezzo.

4. Non sviluppare i pezzi in posizioni precarie, cioè facilmente ricacciabili dall'avversario.

5. Non entrare in gioco troppo presto con i pezzi maggiori.

6. Arroccare per porre il Re al sicuro e mettere in comunicazione i pezzi maggiori.

7. Collocare i pezzi pesanti sulle colonne aperte (o semi-aperte) o su quelle che presumibilmente si apriranno, senza trascurare che spesso anch'essi partecipano alla lotta per il centro.

8. Le tre funzioni dei pedoni in apertura:

– occupare e controllare il centro e aprire le linee per lo sviluppo dei pezzi.

– formare uno scudo per proteggere la posizione di sviluppo dei pezzi.

– formare un contenitore entro il quale collocare i pezzi.

9. Non aprire due strade di sviluppo allo stesso Alfiere.

10. Non intralciare coi propri pedoni lo sviluppo dei pezzi.

Capitolo 2

I tre vantaggi: materiale, spazio, tempo

Durante lo svolgimento di una partita a scacchi ciascun giocatore cerca di conseguire un vantaggio.

Nella strategia scacchistica esistono quattro diversi tipi di vantaggio: di materiale, di spazio, di tempo e di posizione. Tratteremo in questo capitolo dei primi tre tipi poiché il vantaggio di posizione è costituito dalla valutazione dei temi strategici che andremo via via affrontando: al termine di quest'opera il lettore, eseguendo l'analisi di una posizione, potrà dunque riconoscere i singoli temi strategici in essa presenti.

1. Il vantaggio di materiale

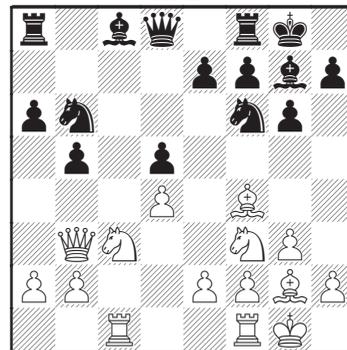
Prendendo il pedone come unità di misura si assegna solitamente a ciascun pezzo il seguente valore: pedone 1, Alfiere e Cavallo 3, Torre 5, Donna 10.

Su questa base, in linea generale, è possibile stabilire delle equivalenze. Si dice dunque che tre pedoni valgono un pezzo minore, che un pezzo minore e due pedoni valgono una Torre e così di seguito, sempreché il conto del valore numerico dei pezzi sia eguale.

Si parla di vantaggio di materiale quando l'equilibrio delle forze bianche e nere presenti sulla scacchiera viene alterato.

Tale vantaggio viene ottenuto solitamente in conseguenza di una combinazione tattica (dalla più semplice alla più complessa) o di una manovra strategica alla quale il difendente non sia in grado di opporsi.

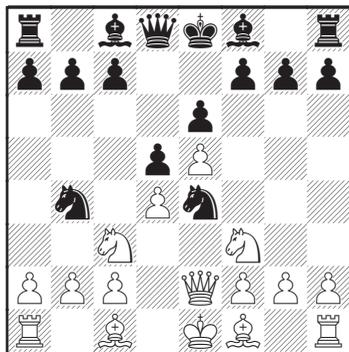
N. 15



Nella posizione del diagramma il Bianco è in grado di guadagnare materiale con una semplice combinazione: 1. ♖×b5 a×b5 2. ♙c7 e poiché la Donna nera non può allontanarsi difendendo simultaneamente il Cavallo-b6, il Bianco recupera il pezzo sacrificato con il guadagno di un pedone.

(N. 16) In questa posizione il Nero gioca 1...b6 con l'evidente intenzione di contestare 2. ♖×e4 con 2...♙a6. Ma il Bianco trova lo spunto per scatenare una combinazione irresistibile: 1...b6 2. ♖×e4! ♙a6 (se invece 2...d×e4

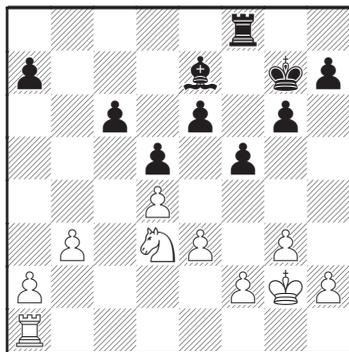
N. 16



3. ♖×e4 guadagna semplicemente un pedone) 3. ♖×a6!! (ora il Bianco ha due pezzi in più, il Nero è quindi costretto ad accettare il sacrificio di Donna) 3... ♗×a6 4. ♘b5+ ♜e7 (forzata in quanto 4...c6 5. ♘×c6+ peggiora solo le cose) 5. ♘g5+ f6 (l'unica) 6. e×f6+ g×f6 (ancora l'unica poiché se 6...♜f7 seguirebbe 7. ♗e5+ e matto di pedone in "f7"!)

7. ♘×f6+ ♜f7 8. ♘×d8 d×e4 9. ♗e5+ ♜g7 10. ♘×a6 ♜×d8 e il Bianco resta con un Cavallo e un pedone di vantaggio.

N. 17

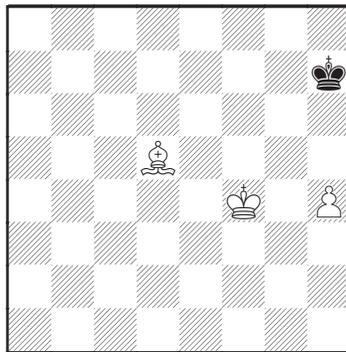


Qui il Bianco consegue invece un guadagno di materiale in base ad una manovra strategica. Il punto di partenza è costituito dal fatto che il pedone-c6

del Nero è attaccabile in poche mosse dai due pezzi bianchi mentre è difendibile soltanto dalla Torre nera. Il pedone, pertanto, DEVE cadere. Vediamo: 1. ♖c1 ♖c8 (risposta forzata perché non c'è altro modo di difendere il pedone) 2. b4! (non va 2. ♗e5 perché il Nero può reagire con 2...c5. Ora si minaccia 3. b5) 2...a6 (non serve il contrattacco 2...♜b8 perché dopo 3. ♖×c6 ♘×b4 il Bianco può guadagnare a scelta il pedone-e6 o quello "a7") 3. a4, riproponendo in modo imparabile la minaccia di b4-b5 che porta alla cattura del pedone-c6.

Ottenuto un guadagno di materiale è buona norma cercare di semplificare la posizione operando dei cambi di pezzi. Teniamo presente infatti che, mentre in centro partita un pedone costituisce un vantaggio relativamente piccolo dato il gran numero di pezzi ancora in gioco e le conseguenti possibilità di complicazioni, in finale il vantaggio di un pedone è spesso sufficiente per vincere la partita. Si impone tuttavia avere una certa conoscenza dei finali dal momento che un vantaggio di materiale non sempre assicura la vittoria, e quanto più esso è piccolo tanto più è facile cadere in posizioni di patta.

N. 18



(N. 18) La posizione del diagramma illustra un tipico caso di finale patto: il Bianco, pur avendo Alfiere e pedone di vantaggio, non riesce a vincere perché dispone del pedone di Torre e dell'Alfiere di colore contrario alla casa di promozione del pedone. Non gli sarà pertanto possibile arrivare a controllare la casa-h8, elemento indispensabile per portare a promozione il pedone. Se al posto dell'AR il Bianco avesse avuto l'AD o un Cavallo, il finale sarebbe stato vinto facilmente.

2. Il vantaggio di spazio

Il vantaggio di spazio è generalmente identificabile attraverso l'analisi delle strutture di pedoni poiché sono questi ultimi che delincono il fronte della battaglia. Un giocatore dispone di vantaggio di spazio quando i suoi pedoni hanno raggiunto posizioni più avanzate di quelli dell'avversario. Normalmente il vantaggio di spazio è un fenomeno locale, riguarda cioè una parte della scacchiera (ala di Donna-centro-ala di Re).

(N. 19) Appare qui evidente come le strutture di pedoni definiscano lo spa-

zio a disposizione dei contendenti.

In questo esempio possiamo dire che il Bianco ha vantaggio di spazio al centro e sull'ala di Re, mentre il Nero sull'ala di Donna.

È importante stabilire che tale vantaggio di spazio è dato rispettivamente dalla presenza del pedone bianco in "e5" e di quello nero in "c4" poiché un pedone avanzato non serve solo a delimitare il proprio territorio ma anche a restringere quello dell'avversario.

Così, nel diagramma, il pedone-c4 nero impedisce l'espansione del Bianco con b2-b4. Se tale pedone fosse collocato in "c5" o in "c6" il Bianco, con b2-b4, potrebbe pareggiare lo spazio sull'ala di Donna.

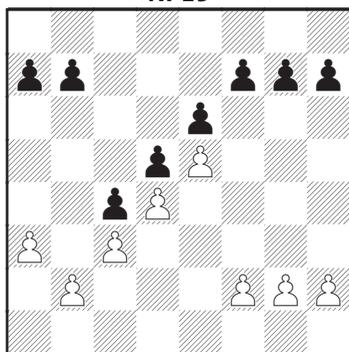
La principale conseguenza di un vantaggio di spazio è una maggiore libertà di manovra. Una posizione ariosa può permettere l'ammassamento dei pezzi, condizione ideale per scagliare un violento attacco. Il difendente si troverà invece a dover combattere in ristrettezza di spazio, cosa che può portare al sovraffollamento e al reciproco intralcio delle sue truppe, sino al collasso completo della posizione.

Deduciamo perciò che il difendente ha interesse a semplificare il gioco poiché una posizione ristretta risulta più facilmente difendibile quando sono pochi i pezzi impegnati nelle operazioni di attacco e difesa.

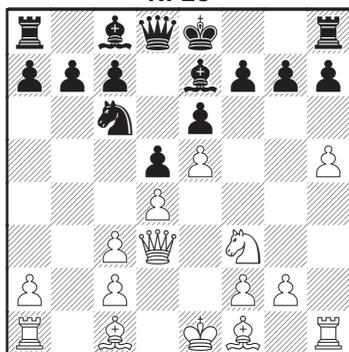
La strategia dell'attaccante sarà ovviamente opposta: egli cercherà di evitare i cambi e di appesantire vieppiù la pressione.

(N. 20) In una partita (giocavo col Nero) raggiunti la posizione illustrata

N. 19



N. 20



nel diagramma.

Appare evidente che il Bianco ha vantaggio di spazio al centro e sull'ala di Re, condizione ideale per scagliare l'attacco.

Giudicai che il mio problema impellente era di trasferire il Re sull'ala di Donna, terminando nel contempo lo sviluppo e giocai così **1...b6**. Il Bianco dette inizio a questo punto ad una manovra assai interessante diretta a sfruttare l'inferiorità in cui mi trovavo sull'ala di Re: **2.♘h2! ♙b7 3.♚g3 ♚d7**. Ritenevo che, dando a Cesare quel che era di Cesare, avrei risolto i miei problemi; se ora infatti **4.♚xg7 0-0-0** e non è possibile **5.♚xf7** per **5...♘xd4!** e il Cavallo non è prendibile per la scoperta **...♙b4+**. Anche in caso di **4.♚xg7 0-0-0 5.♚g3** valutavo che la mia posizione solida e compatta compensasse ampiamente il pedone in meno. Ma avevo fatto i conti senza l'oste. Seguì: **4.♚xg7 0-0-0 5.h6!**. La manovra del Bianco diretta a sfruttare lo spazio non era finita con il guadagno del pedone-g7 come io ritenevo, iniziava invece adesso col sacrificio della Donna! In questa posizione avrei dovuto giocare **5...♘a5** e dopo **6.♚xf7 ♗df8** avrei

senz'altro avuto un buon compenso per i due pedoni di meno. Caddi invece nella trappola allucinato dal miraggio del guadagno di materiale: **5...♗dg8 6.♘g4 ♗xg7?** È difficile rinunciare a un ghiotto boccone anche quando è avvelenato. Avrei potuto ancora salvare la posizione giocando **6...♙f8** e se **7.♘f6 ♙xg7 8.♘xd7 ♙xd7 9.hxg7 ♗xg7**, con posizione sostenibile; se invece **7.♚xg8 ♗xg8 8.♘f6 ♚d8 9.♘xg8 ♙b4**, con partita tutta da giocare. Dopo la cattura della Donna la mia posizione incomincia a sfasciarsi. **7.hxg7 ♗g8 8.♗xh7 ♚d8?** L'ultimo errore: avrei potuto ancora cercare di pescare nel torbido giocando **8...♘d8 9.♘h6 ♗xg7 10.♗xg7 ♚a4**, coll'idea di lanciare un contrattacco alla disperata con **...c5**. La mossa da me giocata risulta invece del tutto passiva. **9.♘h6**. Il Bianco minaccia ora **10.♘xg8 ♚xg8 11.♗h8**. Il seguito della partita fu: **9...♙d7 10.♙d3 f6 11.♘xg8 ♚xg8 12.exf6** (andava bene anche **12.♙h6** seguita da **♗h8**) **12...♙xf6 13.♗h8 ♚xg7 14.♗h7** e il Bianco vinse il finale.

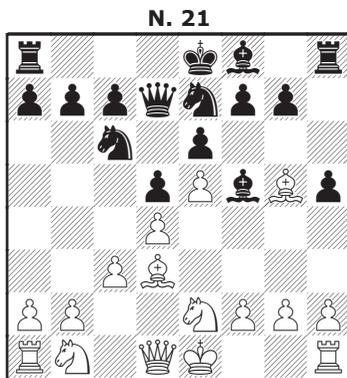
Si capisce da questo esempio che lo spazio va sfruttato come base per un'operazione di attacco.

Bisogna inoltre tener presente che il vantaggio di spazio può rivelarsi un'arma a doppio taglio: spingere i pedoni troppo avanti rende più facile l'attacco dell'avversario diretto contro di essi e, d'altro canto, cambiare con leggerezza i propri pedoni avanzati con quelli dell'avversario significa spesso perdere il vantaggio.

Riportiamo un esempio, già visto nel precedente capitolo, che ci illustra una cattiva amministrazione dello spazio:

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.dxc5 ♔xc5
5.♞f3 f6 6.exf6 ♞xf6 e il Bianco ha per-
so il vantaggio di spazio che aveva conse-
guito con la sua terza mossa e la posizione
è ora chiaramente superiore per il Nero.

Per evitare il congestionamento della
posizione il difendente dovrà cercare
di smistare con ordine le sue truppe
semplificando il gioco il più possibile.
Spesso, nelle posizioni ristrette, sono
identificabili delle vere e proprie CASE
DI SMISTAMENTO, case cioè sulle
quali devono transitare parecchi pezzi
senza intralciarsi. Il successo di queste
operazioni difensive sta nella calma e
nell'ordine con cui esse avvengono.



La posizione del diagramma si verificò
in una partita da me condotta col Nero.
Notiamo subito che il Bianco si trova in
vantaggio di spazio e che la posizione
del Nero risulta sovraffollata. Il mio
avversario giocò qui **1.b4** minacciando
di collassare la mia posizione con b5.
Detti allora inizio ad una manovra sem-
plificatoria che prevede lo smistamento
delle truppe sulla casa-e7. **1...♔xd3**
2.♞x d3 ♞f5 liberando in questo
modo la casa-e7 per l'eventuale ritirata
del Cavallo-c6. **3.♞d2**. Un'imprecisione

che, dandomi un attimo di respiro, mi
consente un'ulteriore semplificazione:
3...♔e7! 4.♔xe7 ♞cxe7, la posizio-
ne è ora molto semplificata, quindi più
facilmente difendibile. **5.♞b3 b6 6.a4**.
Il Bianco persegue un'idea sottile diretta
a sfruttare il vantaggio di spazio sull'ala
di Re: minaccia a5 seguita da axb6.
Il Nero non potrebbe riprendere col
pedone-a per via della Torre-a8 indi-
fesa, dovrebbe pertanto riprendere col
pedone-c, cosa che darebbe al Bianco
la possibilità di organizzare un gioco
di pressione sul pedone-a7. Per evitare
questo inconveniente il Nero dovrebbe
ora difendere la Torre-a8 con la mossa
naturale 6...0-0. In questo caso però il
Bianco sposterebbe rapidamente il suo
obiettivo di attacco: non più l'ala di
Donna, ma l'ala di Re che si trova com-
pressa dalla presenza del pedone-e5 e
indebolita dalla spinta ...h7-h5.

Il piano difensivo che escogitai me-
rita la massima attenzione: **6...f6! 7.f4**.
Per conservare inalterata la struttura
dei pedoni centrali in caso di ...fxe5.
7...♞f7!. La Torre-a8 è ora difesa, il
piano di attacco sull'ala di Donna è re-
spinto: il Bianco è ora forzato a muovere
le acque sull'ala di Re. **8.g3**. Preparando
la manovra h2-h3 e g3-g4 che prevede
nella fase intermedia lo spostamento o
la difesa della Torre-h1. Non sarebbe
andata bene subito 8.h3 per 8...h4! e il
Nero si mette in grado di prendere en
passant. **8...♞g8!!**. La chiave strategica:
minaccia la manovra ...♞g8-h6-g4-e3-
c4 e sgombera la casa-e7 che deve servi-
re ora per smistare la Donna. **9.h3 ♞e7**
10.♞f3 fx e5 11.fxe5 ♞g5 12.♞g1. Mi-
naccia g3-g4. **12...♞e3 13.♞f1 ♞e7!**.
L'ultima funzione della casa-e7: lo smi-

stamento del Re! Questa mossa cela un tranello che il Bianco non vede: **14.g4? h×g4 15.h×g4 ♖h3!** La situazione sull'ala di Re è ora completamente ribaltata: il Nero è riuscito a penetrare nel campo bianco. Lo spazio, a questo punto, è debolezza. **16.♖f4 g5! 17.♖f2 ♗×f2+ 18.♗×f2.** La ripresa di Re avrebbe perso la qualità dopo: **18.♔×f2 ♘e3 19.♗g1 ♗f8+ 20.♔e1 ♘c2+.** **18...♘e3** con la doppia minaccia di **...♘c2+** e di **...♘×g4.** Guadagnai così il pedone-g4 e vinsi facilmente il finale.

3. Il vantaggio di tempo

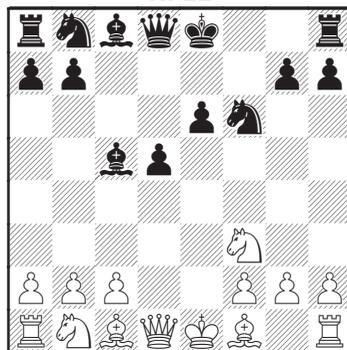
Come abbiamo visto nel precedente capitolo un importante principio di strategia generale delle aperture riguarda l'economia dei tempi. La mancata applicazione di questo principio (l'effettuare cioè delle mosse che risultino delle perdite di tempo) porta l'avversario in vantaggio di tempo, altrimenti definibile come vantaggio di sviluppo poiché si tratta di un vantaggio realizzabile tipicamente nella fase di apertura.

Si può andare in vantaggio di sviluppo sfruttando gli errori dell'avversario che possono essere di varia natura: dalla trasgressione di una delle tre regole di apertura enunciate nel paragrafo 3 del capitolo 1 (cfr.) al mancato rispetto di altre norme della strategia.

(N. 22) Rischiamo di diventare noiosi poiché vi sottoponiamo per la terza volta questo esempio.

La posizione del diagramma si ottiene dal seguito di mosse: **1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.d×c5 ♗×c5 5.♘f3 f6 6.e×f6 ♘×f6** e, come si può osservare, il Nero

N. 22



ha conseguito un notevole vantaggio di sviluppo. L'errore del Bianco consiste evidentemente nel gioco scriteriato alla "mangia-mangia", ma questo errore non è determinato da una psicosi di tipo freudiano per cui un giocatore sente l'impulso irrefrenabile di mangiare tutto ciò che è in presa, bensì da una completa ignoranza di quello che rappresentano il centro, lo spazio e il tempo in una partita a scacchi.

Cominciamo così a capire che gli elementi della strategia sono strettamente collegati e che la valutazione sull'opportunità o meno di una mossa dipende dall'analisi di tutti questi elementi.

Nel nostro caso dunque il Bianco commette un triplice errore di valutazione (centro-spazio-tempo): per capire sino in fondo il suo errore era quindi necessario riportare per tre volte quest'esempio.

Non si può tuttavia speculare soltanto sugli errori dell'avversario per accaparrarsi un vantaggio di sviluppo, può benissimo darsi infatti che costui non ne commetta.

Per ottenere un simile vantaggio sarà allora necessario ricorrere ad un artificio che consiste nell'offrire all'avversario la possibilità di guadagnare del

materiale. Per far ciò egli dovrà però sprecare dei tempi che sfrutteremo per avvantaggiarci nello sviluppo. Si tratta per lo più del sacrificio di un pedone che, in linguaggio scacchistico, prende il nome di “gambetto”.

Vengono così a verificarsi sulla scacchiera posizioni in cui un giocatore si trova in vantaggio di tempo e l'altro in vantaggio di materiale: si tratta di stabilire quale dei due vantaggi sia, in quella particolare circostanza, più importante.

La difficoltà di una simile valutazione viene dimostrata dal fatto che, nella pratica dei tornei, i vari gambetti vengono più o meno giocati secondo che sia prevalente l'opinione di coloro che ritengono più importante il vantaggio di sviluppo o viceversa quella di chi ritiene più importante il vantaggio di materiale.

Ci limiteremo a riportare alcuni esempi che ci dimostrino che effettivamente il gambetto procura un vantaggio di tempo.

La posizione del diagramma N. 23 deriva dal seguito di mosse: 1.e4 c5 2.♞f3 e6 3.d4 c×d4 4.c3 d×c3 5.♞×c3 e il Bianco, in cambio del pedone sacrificato, ha conseguito un evidente vantaggio di sviluppo. La posizione del

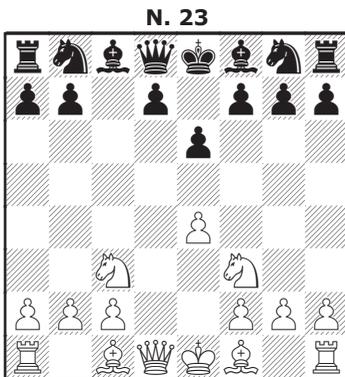
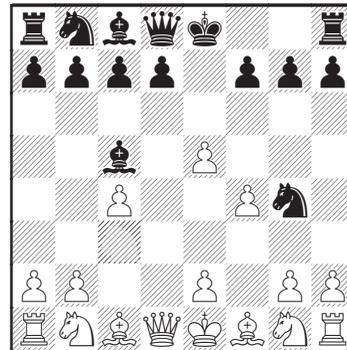
**N. 24**

diagramma N. 24 si verifica dopo: 1.d4 ♞f6 2.c4 e5 3.d×e5 ♞g4 4.f4 ♙c5 e, in conseguenza del gambetto, il Nero è in vantaggio di tempo.

Naturalmente nessuna regola impone l'accettazione di un gambetto: sarà sempre possibile rifiutarlo, ignorando la possibilità di guadagnare del materiale, ed eseguire un normale tratto di sviluppo.

L'obiettivo da perseguire, quando si ottenga un vantaggio di sviluppo, è di terminare la fase di apertura prima dell'avversario per poter imbastire un'operazione di attacco quando ancora costui è impreparato a difendersi. In una parola il vantaggio di sviluppo deve venire usato ai fini di conseguire l'INIZIATIVA.

Va infine ricordato che il vantaggio di tempo riveste maggiore importanza nelle posizioni aperte. Invece, là dove il carattere chiuso della posizione imponga un gioco più lento e manovrato, il tempo diventa un fattore relativo e avvantaggiarsi nello sviluppo non ha più molta importanza.

(N: 25) Nella posizione del diagramma il Bianco è in evidente vantaggio di sviluppo, questo fatto tuttavia riveste poca importanza dato il carattere chiuso della

N. 25



posizione (presenza del centro bloccato).

Sapendo che nelle posizioni chiuse il tempo diventa un fattore relativo ci sarà più facile accettare il seguito di mosse che ha originato la posizione riportata:
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♗b4 4.e5 b6
5.♙g4 ♘f8.