

5 Mobilità, controllo delle case importanti

La mobilità negli scacchi indica la quantità e facilità di movimento dei vari pezzi. In apertura lottiamo per aumentare la mobilità del nostro schieramento e ridurre quella avversaria. Anche in mediogioco e finale è un fattore importante da tenere a mente. La mobilità fine a se stessa non serve ad alcunché senza il controllo di case importanti, specifiche di ogni impianto o posizione, che migliora la qualità del movimento.

Il concetto di mobilità negli scacchi è affascinante e dibattuto. Hans Berliner dice che la mobilità è un concetto trascurabile per i computer e di utilità praticamente nulla. Il M° americano Dan Heisman la glorifica come uno degli elementi base degli scacchi, chi ha ragione? La partita a scacchi è anche una lotta per aumentare il controllo di case su cui muovere i pezzi, perciò per noi è un concetto utile. Esistono diversi tipi di mobilità, personalmente considero **mobilità: il numero di mosse legali di tutti i pezzi e pedoni in una data posizione**. Ma andiamo per gradi, vedendo prima diversi concetti di mobilità.

Dalle caratteristiche di movimento di ogni singolo pezzo, nascono delle limitazioni. Ad esempio, i Cavalli possono saltare un ostacolo ma hanno un movimento corto, i pezzi a lunga gittata viceversa possono essere bloccati da un ostacolo lungo la strada.

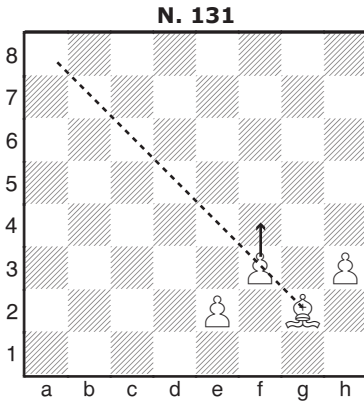
Ogni pezzo, ad eccezione della Torre, subisce una diminuzione del raggio d'azione man mano che si sposta dal centro verso il bordo della scacchiera. Ad esempio, un Alfiere al centro, su scacchiera vuota, può muoversi su 13 case, da una casa del bordo solo su 7, passando per valori intermedi di 11 e 9 case. Un Cavallo al centro può muove-

re su 8 case, ma all'angolo solo su 2. Il pedone trova diminuita la sua mobilità solo sulle due colonne di Torre, ma non per quanto riguarda il movimento in avanti, bensì per le possibilità teoriche di cattura che passano da due a una perché ha una sola colonna adiacente.

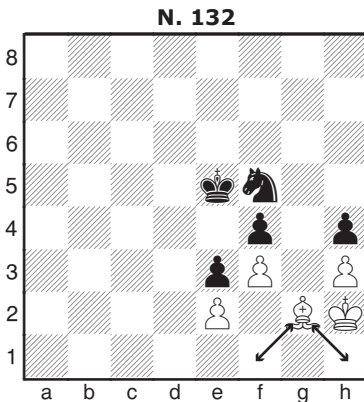
Queste nozioni base servono a formare in noi l'idea che i pezzi posizionati verso il centro della scacchiera tendono ad avere maggiore libertà di movimento.

Normalmente la scacchiera non è vuota, i pezzi propri e avversari inibiscono il numero di case libere e definiscono una **mobilità effettiva** di un pezzo in ogni momento. Soprattutto i propri pezzi

sono un grosso ostacolo, in quanto non possiamo catturarli. Questo problema può essere transitorio se possiamo muovere ciò che ostruisce. (N. 131)



In teoria prima o poi l'Alfiere può uscire dalla gabbia formata dai suoi stessi pedoni. Ma se inseriamo i pezzi avversari la faccenda cambia. (N. 132)



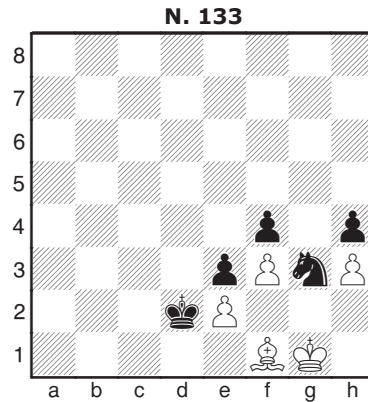
I pedoni neri bloccano quelli bianchi formando una tomba definitiva per l'Alfiere, che ha solo due case di mobilità effettiva. Il Re bianco potrebbe teoricamente attaccarli, lungo il tragitto ♖g1-f1-e1-d1-c2 ecc., ma anche lui ha

difficoltà ad uscire dalla gabbia. Dopo **1.♖g1 ♞g3!**

il Nero toglie l'unica via libera al Re bianco, per di più attacca il ♔e2. Segue **2.♙f1 ♜d4 3.♞g2 ♜c3 4.♞g1**

Il Bianco dispone solo di inutili mosse d'attesa.

4...♜d2 (N. 133)



Il Re nero si è avvicinato al ♔e2 e può mangiarlo con il Cavallo. I problemi di mobilità del Bianco sono talmente gravi che, se il Nero volesse, potrebbe addirittura guadagnare l'Alfiere gratis avanzando il Re.

5.♙g2 ♜e1 6.♞h2 ♜f2

In quanto il tentativo di salvare l'Alfiere produce un matto artistico.

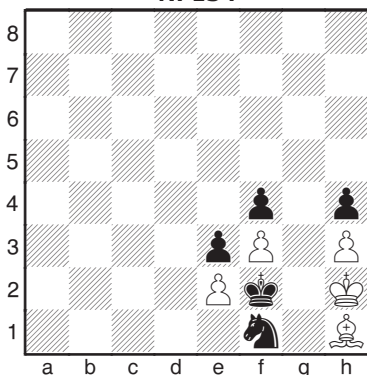
7.♙h1 [7.♙f1 ♞:f1+ poi mangia il ♔e2 e va a promozione.] **7...♞f1#** (N. 134)

Nel salvare l'Alfiere il Bianco ha tolto l'ultima casa disponibile al Re.

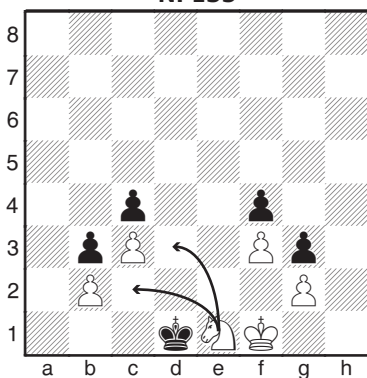
I pezzi soffrono di mancanza di mobilità non solo perché alcune case vengono sottratte dalle proprie unità, ma perché certe case sono controllate dalle unità nemiche e non ci conviene andarci, pena la cattura. (N. 135)

Il Cavallo ha mobilità effettiva, ma è inuti-

N. 134



N. 135



Muove il Nero

le. Sulle due case non interdette dai propri pedoni verrebbe catturato. Dopo **1...♔d2** il Bianco è in zugzwang, perde il Cavallo, poi i pedoni e la partita.

(N. 136) Una Torre e Re quasi privi di mobilità. Dopo

1...♕f1!

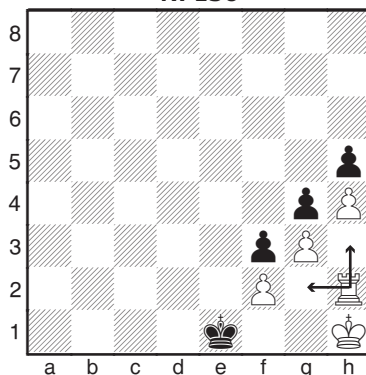
il Bianco è costretto a muovere la Torre mettendola in presa perché il Re è in stallo. Dopo

2.♖h3 g:h3

il Re bianco è libero dallo stallo ma in posizione persa, quindi tenta una corsa di pedoni.

3.g4 h:g4 4.h5 ♕:f2 5.h6 g3 6.h7 g2+

N. 136

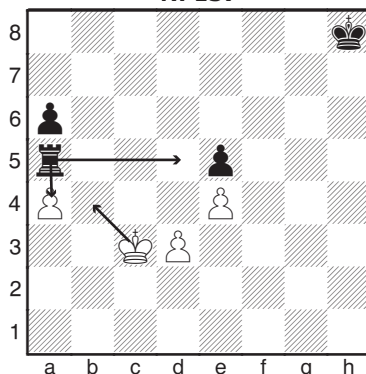


Muove il Nero

Il Nero dà matto per primo.

Attenzione, se tocca al Bianco, **1.♔g1** seguita da **2.♖h1** e **3.♕h2** risolve il problema della mobilità e vince in virtù dell'enorme vantaggio materiale.

N. 137



Muove il Bianco

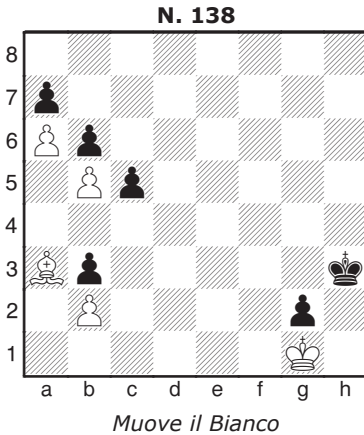
(N. 137) Pur con la Torre di vantaggio, il Nero è destinato a perdere la partita a causa di un problema di mobilità. Dopo **1.♕b4!**

la Torre nera non ha scampo. Le sue linee d'azione sono ostruite in parte dai suoi stessi pedoni a6+e5, in parte dal ♕a4 bianco. La Torre può solo sacrifi-

carsi in d5 oppure sul ♔a4, in ogni caso il finale di pedoni è facilmente vinto dal Bianco perché ha il Re meglio centralizzato. Ad es.:

1...♖:a4+ 2.♗:a4 ♘g7 3.♗a5 ♘f6
4.♗:a6 ♗e6 5.♗b6 ♗d6 6.♗b5 ♗d7
7.♗c5 ♗e6 8.♗c6 ♗f6 9.♗d6 e vince. Anche qui basta invertire il tratto e il Nero vince catturando il ♔a4.

In situazioni di scarsa mobilità è importante la differenza tra case occupate da proprie unità, precluse in senso assoluto, e case attaccate da unità avversarie, dove comunque possiamo “immolare” il nostro pezzo. (N. 138)



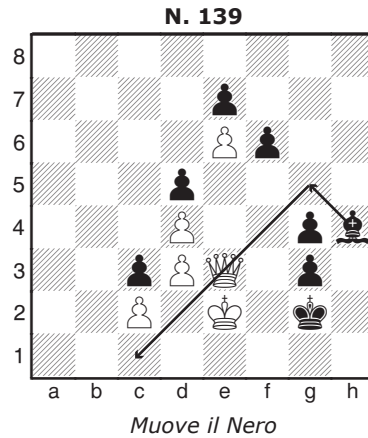
La posizione del Bianco sembra imbarazzante, non può muovere il Re perché altrimenti il Re nero accompagna il pedone a promozione: 1.♗f2? ♗h2 e vince. Mentre l'Alfiere non può uscire dalla gabbia costruita dai pedoni avversari in quanto b4 è controllata: 1.♗b4? c:b4 2.♗f2 ♗h2. In realtà il suo raggio d'azione arriva sino a c5 (mobilità affettiva) dove può sacrificarsi prendendo un pedone. Segue
1.♗:c5!

Questa sblocca la corsa dei suoi rimanenti pedoni.

1...b:c5 2.b6 a:b6 3.a7 c4 4.a8♞

E il Bianco vince senza difficoltà. Qui hai un'anticipazione di come sia importante la qualità delle case su cui ci si può muovere. Perciò non devi farti scoraggiare in assoluto dal fatto che i pezzi siano in presa su certe case e del perché più avanti considererò come mobilità le mosse legali.

Situazioni di mediogioco, in cui la riduzione di mobilità risulta decisiva, accadono di continuo nella pratica. (N. 139)

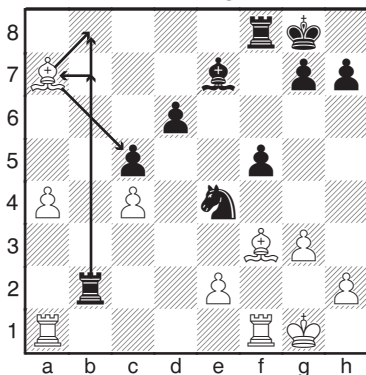


Un problema di mobilità assurdo non permette al Bianco di vincere nonostante il grande vantaggio materiale. Dopo 1...♗g5! la Donna bianca non dispone di alcuna casa libera o mossa utile e quindi va perduta. Il Nero poi vince il finale di pedoni. Tratto al Bianco, vincerebbe con 1.♞h6.

**Tosi Francesco (1N)
De Santis Alessio (2N)
Roma, 1989**

(N. 140) L'♗a7 ha poca mobilità effettiva e ancor meno mobilità utile, lo

N. 140



Muove il Nero

spiraglio di fuga in a5 non è raggiungibile perché sia b6 che b8 sono attaccate dalle Torri, il ♖c5 è difeso da un altro pedone e chiude la diagonale. Il Nero guadagna il pezzo con la semplice **20... ♖b7 0-1**

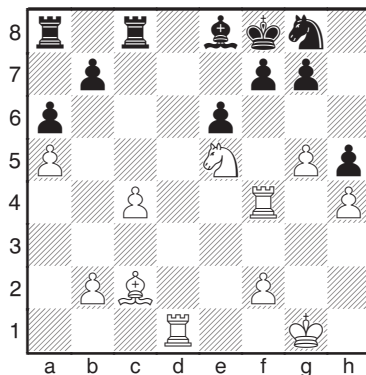
Il Bianco abbandona perché al massimo può catturare un pedone per l'Alfiere. La situazione di scarsa mobilità può essere un fatto transitorio che si presenta inaspettatamente. Bisogna imparare a cogliere l'attimo.

La carenza di mobilità del Re è alla base sia dei matti elementari in finale sia delle combinazioni e schemi di matto in ogni momento del gioco.

De Santis Alessio (FM)
Montani Riccardo (1N 1885)
 Nago-Torbole, 2010

Dopo l'ultima **24... ♗e8?** (N. 141)
 Il Nero ha difeso il ♖f7 con l'Alfiere, senza accorgersi di aver creato un problema di mobilità al Re.
25. ♘g6#

N. 141

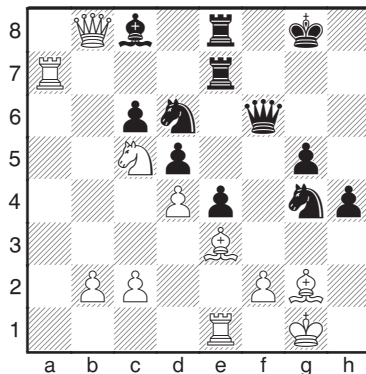


La mancanza di mobilità della Donna è un fatto curioso ma non insolito.

Horvath Istvan
De Santis Alessio (FM)
 Kobanya Open Budapest, 1996

37. ♖a7?? (N. 142)

N. 142



Il Nero potrebbe vincere in diversi modi sull'ala di Re, ma quello che sceglie si trova dalla parte opposta.

37... ♗b7!

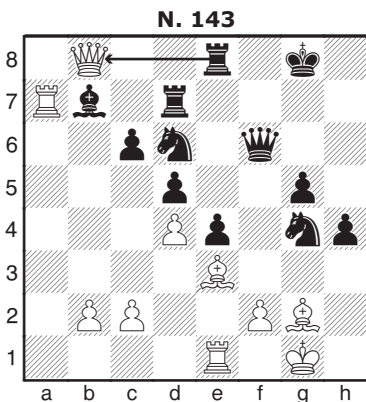
La Donna bianca viene attaccata e privata di mobilità efficace, in quanto viene catturata in tutte quelle poche case

dove può muovere.

38. ♖d7

Disperazione? [38. ♗:g5 ♕:f2+]

38... ♖:d7 (N. 143)

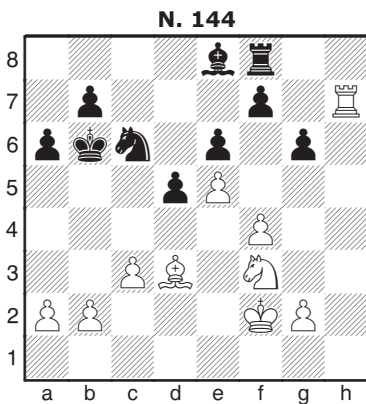


Il ♖d6 difende la ♖e8, che attacca la Donna.

0-1

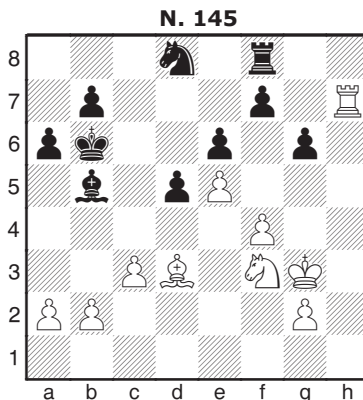
I problemi di mobilità possono essere risolti escogitando percorsi realistici per portare i pezzi su case migliori.

**Di Caro Calogero (FM)
De Santis Alessio (FM)**
Cesenatico, 2006



Muove il Nero

(N. 144) L'♗e8 del Nero è cattivo e ha una sola casa di mobilità, al di là del compito difensivo sul ♖f7: è come se questo pezzo non giocasse. Ciò assoggetta il Nero ad una partita passiva. Il Nero risolve il problema in due mosse.
30... ♖d8 31. ♖g3 ♗b5 (N. 145)



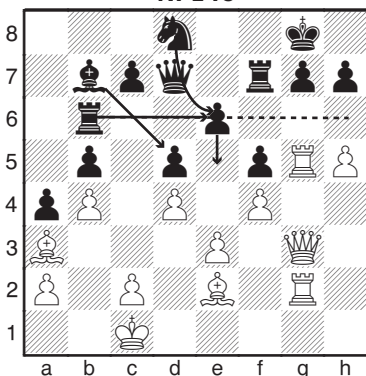
L'Alfiere viene cambiato o diventa buono. Il Bianco rifiutò il cambio, ma, potendo giocare ad armi pari, la partita finì patta alla 57ª mossa.

**De Santis Alessio
Simeoni Matteo**
Campobasso, 1996

Carenza di mobilità di un gruppo di pezzi. (N. 146)

Le normali situazioni di partita contengono molti problemi di mobilità. Il Bianco ha sacrificato il pedone "g" e dispone di un forte attacco lungo la colonna "g". Tutti i suoi pezzi giocano, tranne l'♗a3, che soffre di carenza di mobilità in quanto chiuso dai suoi pedoni. Il Nero sta molto peggio. La sua struttura di pedoni blocca l'♗b7 e portarlo in e8 richiede tempo. Poi c'è il

N. 146



Muove il Nero

problema del Cavallo: non può andare in e6 perché occupata da un pedone, non può andare in f7 dopo uno spostamento della Torre perché interferirebbe con la difesa di g7. Per lo stesso motivo non può fare la manovra ...♞d8-c6-e7 (interferenza con la difesa di g7) e da c6 non avrebbe altre case utili. Pure la ♜b6 è chiusa dal gioco a causa del ♖e6. In pratica, mezzo esercito non gioca. Per questo motivo il Nero decise di sacrificare a sua volta un pedone con **24...e5!**

Avendo individuato il blocco principale che crea il problema di mobilità, il Nero se ne libera brillantemente e ottiene pari chance. Il Bianco poteva giocare la spontanea 25.h6, ma preferì a sua volta risolvere la mobilità dell'ultimo pezzo.

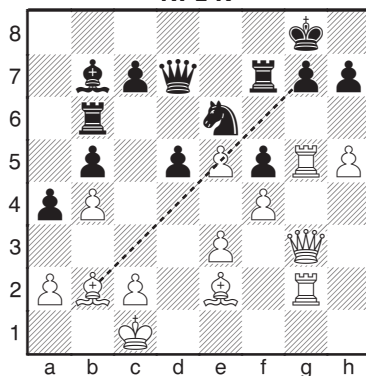
25.d:e5 ♞e6 26.♙b2! (N. 147)

Per attivare l'Alfiere a raggi X su g7, anche se ciò comporta il sacrificio di qualità in g5. Il compenso fu appena sufficiente, ma il Bianco vinse.

La mobilità è di importanza fondamentale nell'apertura.

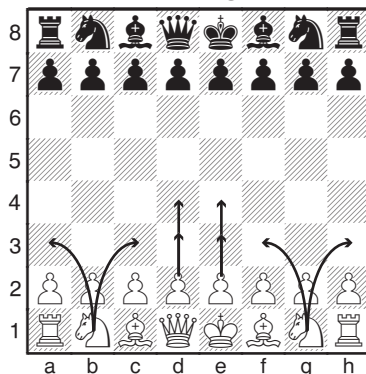
Nella posizione iniziale, la maggior par-

N. 147



te dei pezzi non ha mobilità, eccezion fatta per i Cavalli e i pedoni. (N. 148)

N. 148



I Cavalli hanno due case ciascuno (a fronte di un raggio d'azione potenziale di 8 case), i pedoni hanno ognuno due mosse a testa (di uno o due passi), Alfiere, Torri, Donna e Re hanno zero case di mobilità. Possiamo vedere l'apertura come la fase in cui risolvere il problema di mobilità dei pezzi.

Durante la partita a noi interessa controllare la mobilità generale di tutto l'esercito perché ci dà un'idea della salute della nostra posizione.

1) Mobilità = numero di mosse le-

gali di tutti i pezzi e pedoni di uno schieramento in una posizione e in un dato momento.

Non ha importanza se le case su cui può andare un pezzo sono controllate oppure no, devi tenere presente che qualsiasi cattura o qualsiasi casa può risultare appetibile per un pezzo, magari sotto forma di sacrificio, o di cambio.

2) L'aumento della mobilità in genere è un indice di buona salute della posizione.

Personalmente uso anche un parametro inedito, la mobilità futura a breve termine.

3) Mobilità futura = mobilità che si verificherà effettivamente sulla scacchiera nel giro di poche mosse.

Si basa su una stima che fai in base a mosse che l'avversario non può impedirti. Questo concetto spiega quelle posizioni in cui un lato sembra in enorme vantaggio di sviluppo, eppure non c'è alcuna vittoria forzata. Ciò avviene perché talvolta la mobilità è scarsa, ma è destinata ad aumentare senza che l'avversario possa impedirlo.

4) una forte differenza di mobilità fra i due schieramenti può produrre una crisi immediata nella posizione.

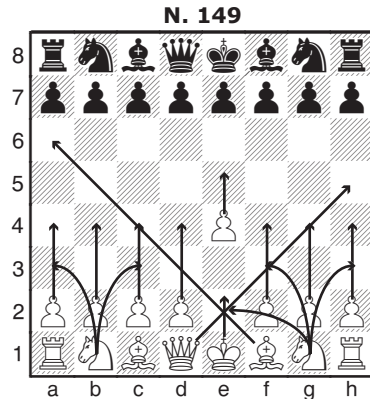
Purtroppo non esiste una regola per sapere quanta differenza di mobilità sia sufficiente e/o necessaria perché scoppi la crisi, però ti indica che rimanere indietro di mobilità è rischioso.

5) la mobilità fine a se stessa non serve ad alcunché, senza il controllo di case critiche.

Nella posizione iniziale esistono 20 mosse legali per parte, 16 dei pedoni e 4 dei Cavallo. Se inizi con una mossa di Cavallo, non aumenti sensibilmente la mobilità degli altri pezzi (liberi una casa

per una Torre). Perciò si usa spingere un pedone centrale.

1.e4 (N. 149)



Il Bianco ha incrementato enormemente la mobilità. Ora ha 30 mosse legali. 15 dei pedoni + 5 dei Cavallo + 1 del Re (anche se per il momento non intendi muoverlo) + 5 dell'Alfiere di Re (non importa se su a6 sarebbe in presa, potrebbe pur sempre catturarvi un Cavallo o altro) + 4 di Donna. Totale 30 mosse legali. In realtà questo conto andrebbe fatto dopo la risposta del Nero, che può sia incrementare che diminuire il numero delle nostre mosse, ma per il momento ragioniamo in astratto. Come vedi c'è già un rapporto di mosse 30:20 (cioè 1,5) fra Bianco e Nero, ma ciò non è sufficiente a vincere. Perché? Perché nulla vieta al Nero, nel suo turno, di pareggiare il conto.

1...e5

A gioco corretto non c'è ragione per cui debbano sorgere problemi insolubili di mobilità. Proseguo mettendo fra parentesi il conto della mobilità. In partita la scelta delle mosse viene dettata dai principi dell'affiancamento, sviluppo, piano di gioco. Però ogni mossa comporta automaticamente delle conseguenze sulla mobilità,

tenerla sotto controllo serve a capire se c'è un indizio che qualcosa sta succedendo.

2. ♖f3 [27]

Il Cavallo chiude la strada alla Donna e al ♖f2 perciò c'è questo piccolo decremento. Ricordalo quando arriverai al capitolo sull'inconveniente.

2... ♗c6 3. ♙c4 [33]

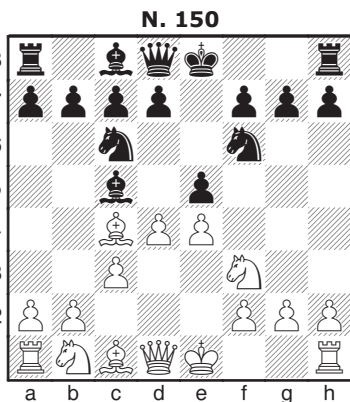
N.B.: nel conto della mobilità l'arrocco viene contato come una possibile mossa del Re.

3... ♙c5 4. c3 [34]

Minacciando l'affiancamento e aprendo una possibile via alla Donna.

4... ♗f6 5. d4 [44]

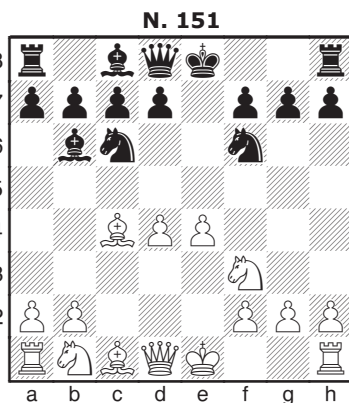
Affiancamento (N. 150)



A distanza di 5 mosse la mobilità effettiva del Bianco è più che raddoppiata e dispone attualmente di 44 mosse legali. Un fatto da tenere a mente è che il singolo pedone esaurisce in fretta la propria mobilità quando viene bloccato da un pedone avversario, ma acquista più mobilità quando entra in contatto diagonale con pezzi o pedoni avversari perché può effettuare catture. L'affiancamento è buono anche per questo motivo. È praticamente impossibile

che una coppia di pedoni avanzata non venga a contatto con qualcosa dell'avversario. Ciò comporta possibili prese e aumento di mobilità. Adesso che è chiaro il concetto, indicherò il conto della mobilità solo nei momenti critici e per entrambi i giocatori.

5... e:d4 6. c:d4 ♙b6? (N. 151)



Questo è un grave errore, noto alla teoria delle aperture. Prima abbiamo detto che il conto della mobilità andrebbe fatto dopo la risposta avversaria. Ciò perché il difensore dovrebbe avere interesse a mantenere un conto quasi pari, ma se cede un tempo gratis non sarà così! L'unica mossa buona è dare lo scacco 6... ♙b4+, così che dopo 7. ♗c3 sia ancora il Nero a muovere e con 7... ♗:e4 ottenere di distruggere affiancamento e mobilità del Bianco. Allo stato dell'arte il gioco di gambetto che segue 8.0-0 non sembra sufficiente per il Bianco.

Adesso che tocca al Bianco, la differenza nella mobilità è importante. Bianco: 10 mosse dei pedoni + 5 mosse ♗f3 + 3 mosse ♗b1 + 9 mosse ♙c4 + 5 mosse ♙c1 + 4 mosse ♖ + 2 mosse ♖h1 + 6 mosse ♗ per un totale di **44 mosse**

legali. Per il Nero il conto è di sole **29 mosse legali**. Il rapporto $44/29 = 1,52$ è circa lo stesso che avevamo notato dopo la prima mossa del Bianco, però in quel momento non era significativo, ora sì. Cosa è cambiato? È cambiato che il Bianco è parecchio sviluppato e può attaccare diversi obiettivi nemici.

6) L'aumento di mobilità favorisce l'attacco, mentre la scarsità di mobilità rende difficile la difesa.

A causa del vantaggio di spazio, gran parte della mobilità avversaria corrisponde a mettere pezzi in presa, il che riduce ancora di più le sue mosse realistiche.

La mossa migliore del Bianco adesso è **7.e5!**

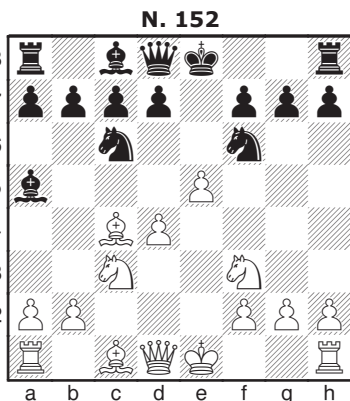
che risponde meglio al principio "L'avamposto ad Est accelera il ritmo". Cacciare indietro il ♞f6 è più importante del ♞c6 perché è il difensore naturale dell'arrocco.

7...♙a5+

Il Nero spera di riprendere il tempo perso prima, ma non è la stessa cosa.

8.♞c3!

Persino il computer, notoriamente poco propenso a sacrifici non necessari, preferisce questa mossa. (N. 152)



Risponde al principio della mossa obbligatoria (vedi oltre), il Cavallo non vuole ostruire la casa d2 all'Alfiere (tanto meno cambiarlo) in quanto in vantaggio di sviluppo. Se anche ♞c3 comportasse un sacrificio di pedone, adesso sarebbe vincente per la somma dei piccoli vantaggi acquisiti.

8...♞e4

Il Nero si getta avidamente sul pedone.

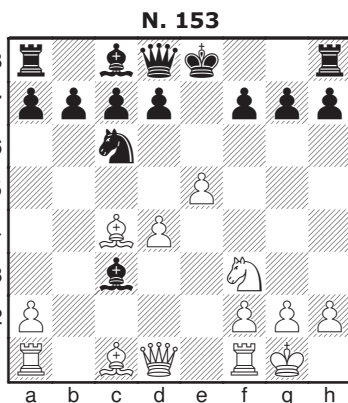
9.0-0

Il Bianco con l'arrocco risolve il problema della sicurezza del Re.

9...♞:c3

Nota che è la terza mossa di questo Cavallo e nel cambio sparisce il suo conto di case di mobilità.

10.b:c3 ♙:c3 (N. 153)



Il nuovo conto della mobilità vede Bianco 37 (la diminuzione si spiega con il cambio dei pezzi), Nero 35, sembra tutto a posto. Invece no! Ora entrano in gioco altri fattori quali il controllo di case importanti e la possibilità di effettuare minacce.

7) La maggiore mobilità amplifica la forza di un vantaggio.

La situazione concreta può essere risolta con la tattica. In una partita il Bianco ha vinto proseguendo con **11.♙b3 d5**

12.♙:d5 ♘e6 13.♙:c6+ b:c6 14.♚:c3 con un pezzo di vantaggio, 1-0 in 23 mosse, Dean Tim (1868)-Schmeisser Alex (1194) Calgary (Canada) 2002, però l'accettazione della Torre avrebbe posto problemi al Bianco.

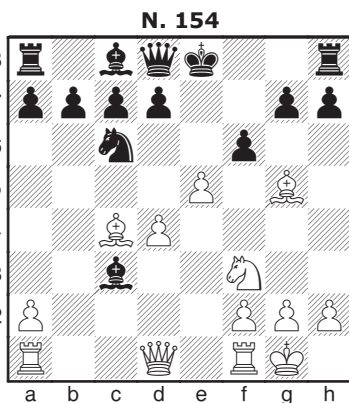
RYBKA ci viene in aiuto e trova la soluzione esatta.

11.♙g5!

Completamento dello sviluppo con aumento della mobilità. È evidente che questa mossa debba essere buona, è solo difficile da calcolare.

11...f6

Il Nero dovrebbe coprire di Cavallo, dopo di che il Bianco ha vari seguiti buoni, fra cui il migliore è 12.♚b3. (N. 154)



Dopo questa mossa sia l'Alfiere che la Torre sono in presa, ma le minacce bianche non sono più contenibili.

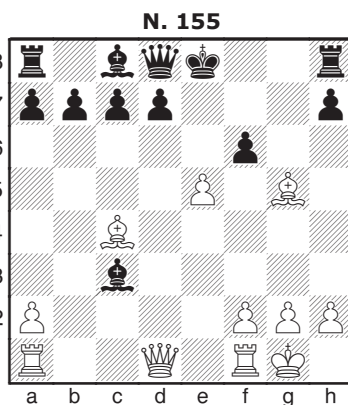
12.e:f6 g:f6 13.♘e5

Minacciando l'entrata di Donna in h5.

13...♘:e5 14.d:e5 (N. 155) 14...f:g5

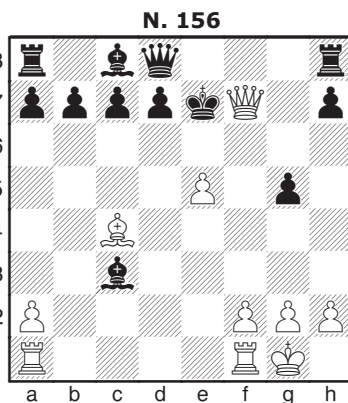
Che altro fare?

- 14...♙:a1 15.♚h5+ ♘e7 16.♚f7#;
- 14...♙:e5 15.♚h5+ ♘e7 16.♚f7+ ♘d6
- 17.♚d5+ ♘e7 18.♚:e5+ ♘f8 19.♙h6#;
- 14...d5 15.♚h5+ ♘d7 16.♙:f6 ♚e8



17.♚h3+ ♚e6 18.♚:c3+- è il meglio che il Nero possa fare, ma perde materiale in abbondanza.

15.♚h5+ ♘e7 16.♚f7# (N. 156)



L'esempio ti è sembrato complicato? Non preoccuparti, non devi fare veramente questi calcoli in partita (sebbene talvolta mi soffermi su queste digressioni mentali quando ho tempo sull'orologio). Il punto è sviluppare una sensibilità personale per portare avanti una corretta mobilità.

Durante la preparazione casalinga, quando hai tempo di vedere con calma come le mosse rispondano ai vari principi, è utile controllare anche la mobilità. È con questi

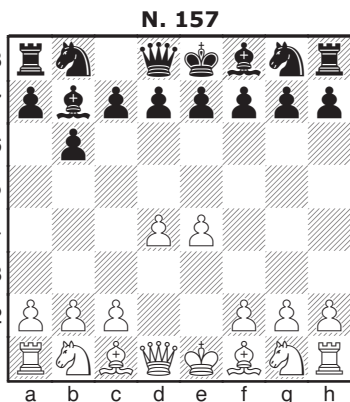
studi che ho riabilitato la difesa 1...b6 con cui ho colto notevoli successi.

Borgo Giulio (IM)
De Santis Alessio (FM)
Arco, 2009
[B00]

1.e4 b6

La mossa 1...b6 è considerata inferiore a tante altre dalla teoria delle aperture, ma sta venendo rapidamente rivalutata. La conquista del centro ha dimostrato di essere predominante su qualsiasi altra questione, però i fianchetti hanno un onorevole secondo posto, in ordine di importanza nell'apertura, in virtù del controllo esercitato sulle grandi diagonali e case centrali. Quello che mancava alla difesa 1...b6 era capire come risolvere i problemi di mobilità.

2.d4 ♖b7 (N. 157)



I contorni della lotta si vanno delineando. Il Bianco occupa il centro, il Nero deve attaccarlo per non venire schiacciato. Il conto della mobilità vede: Bianco 38, Nero 25. Il rapporto è 1,52 a favore del Bianco e lo rimarrà a lungo, eppure per il

Nero è tutto ok, Come mai? Qui entra in gioco il principio della **Mobilità Futura**. Il Bianco non ha modo di impedire le semplici mosse con cui il Nero aumenterà la propria mobilità e il controllo di case importanti. Seguiamo quella che è considerata la variante più forte del Bianco.

3.♙d3 ♞f6

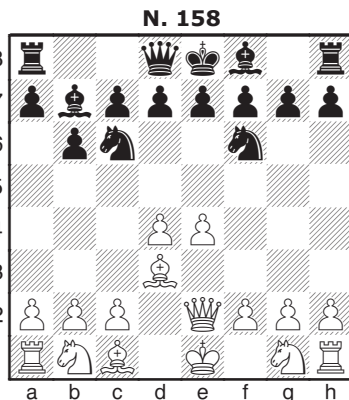
Questa mossa, rispetto alla vecchia 3...e6, ha migliorato il rendimento del Nero. Il Cavallo non può essere scacciato, dopo 4.e5? ♙:g2 5.e:f6 ♙:h1 il Nero guadagna la qualità. Gli indebolimenti nella posizione bianca non giustificano il gioco di gambetto.

4.♚e2

Difende il ♙e4 e prende di mira a raggi X il Re nero, ma segue un'altra mossa poco esplorata che ribalta la situazione.

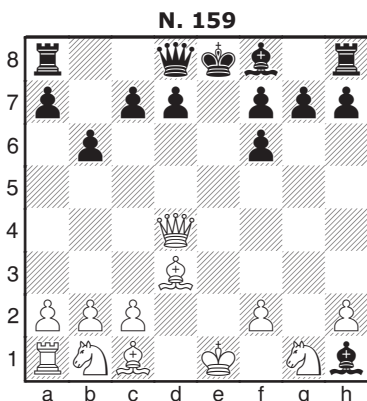
4...♞c6

Attacca d4 (N. 158)

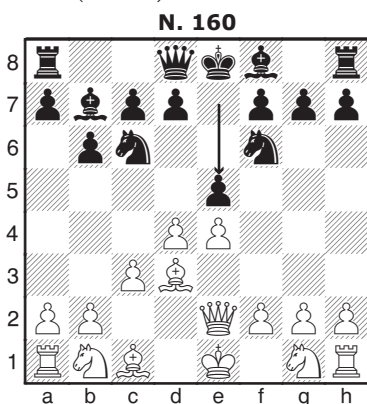


Il conto della mobilità è: Bianco 37, Nero 28. Rapporto 1,32 a favore del Bianco. Il Nero si sta avvantaggiando nello sviluppo perché il Bianco ha l'inconveniente di aver mosso troppo presto la Donna. Ciò nonostante, i concetti teorici non valgono niente di fronte alla tattica, senza un

controllo preventivo. Il Nero deve aver calcolato di poter fare fronte alla variante 5.e5? ♖:d4! (la ritirata del ♘f6 sarebbe effettivamente perdente) 6.♙e3 ♕:g2 7.e:f6 ♕:h1 8.♙:d4 e:f6 (N. 159)



Il Nero prende Torre e tre pedoni per due Cavalli, può completare lo sviluppo in un paio di mosse, mentre il Re bianco rimane al centro più a lungo. Il Nero è preferibile. Simili varianti vanno studiate in anticipo, superato l'esame della tattica possiamo andare avanti.
5.c3 e5! (N. 160)



Arriviamo alla mossa chiave dell'impianto, senza di essa i pezzi neri verreb-

bero travolti dai pedoni bianchi. Il Nero deve bloccare l'avanzata del Bianco e4-e5, questo pedone fa da tappo alla mobilità di Donna e Alfiere.

Ora il Bianco non può giocare 6.d:e5? ♖:e5 7.f4?? per via di 7...♖:d3+ 8.♙:d3 ♖:e4.

6.d5 ♖e7

Forzata. Ora la mobilità del Bianco è 36 (in leggero declino), quella del Nero 30 (in leggero aumento). Il punto delle mie ricerche era stato scoprire che il Bianco non aveva modo di impedire questo trend della mobilità. È come se la posizione del Bianco arrivasse ad un apice, un punto dove non può più migliorare (sta meglio ma non riesce a concludere) per poi regredire, mentre il Nero, da una posizione ristretta, continua a migliorare, fino a contrattaccare.

7.♖f3 ♖g6

Il Nero ha fatto tre mosse con lo stesso Cavallo, ma nel frattempo il Bianco è riuscito a sviluppare un solo pezzo. Le altre mosse sono state di pedone e ora ne fa un'altra per evitare l'incursione di Cavallo in f4.

8.g3 ♕c5!?

Questa mossa paradossale è la ciliegina sulla torta nella lotta per le case importanti.

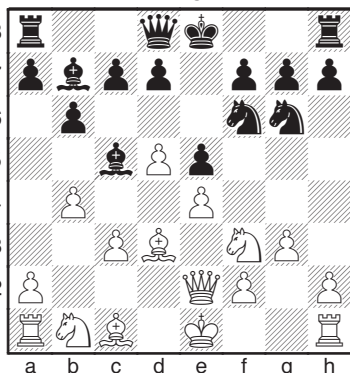
9.b4 (N. 161)

È evidente che l'♕c5 è su una casa ottimale e il Bianco non vuole che consolidi la sua posizione con ...a5. In altre partite il Bianco mi ha giocato subito c4, limitandosi a proteggere il proprio centro e ammettendo che l'♕c5 non è più allontanabile dalla sua casa ottimale.

Dopo la semplice ritirata

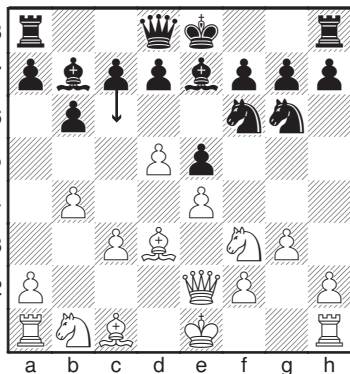
9...♕e7 (nota che il Nero avrebbe potuto giocare subito questa mossa senza

N. 161



portarsi prima in c5, ma non avrebbe forzato l'indebolimento b4) ci si rende conto del problema. (N. 162)

N. 162



Il Nero vuole attaccare il centro bianco con la mossa ...c6 sgretolandolo, il Bianco non può sostenere il centro con c3-c4 perché lascerebbe in presa il ♖b4! La differenza di mobilità si mantiene su livelli stabili. Bianco 39, Nero 32, rapporto 1,2.

10. ♘a3

Sono possibili varie mosse più o meno equivalenti. Mi è stata giocata anche 10.a3 con l'idea di spingere in c4 subito dopo, ma ho risposto con la precisa 10...a5, attaccando b4 con vantaggio.

10...c6!

Comincia a prevalere il controllo di case importanti sulla mobilità pura. Il centro bianco è destinato a crollare perché non può spingere e3-c4, la sua mobilità non è efficace. Il vantaggio di spazio non gli serve ad alcunché perché non può sostenerlo. Il Nero, viceversa, comincia a controllare case importanti e l'♗b7 attacca a raggi X la diagonale sensibile a8-h1.

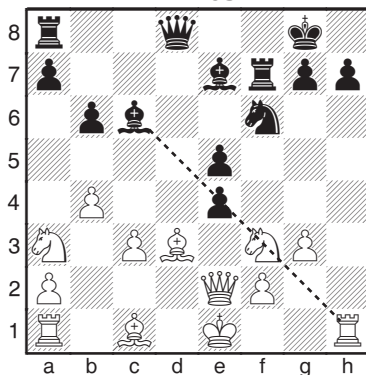
11.d:c6 ♗:c6 12.h4 0-0

Risultava ancora più preciso portare subito il colpo finale al centro avversario con 12...d5.

13. ♗g5

A causa della mia precedente indecisione, il Bianco poteva cercare di pescare nel torbido con 13.h5 d5! 14.h:g6 d:e4 15.g:f7+ ♖:f7 (N. 163)

N. 163

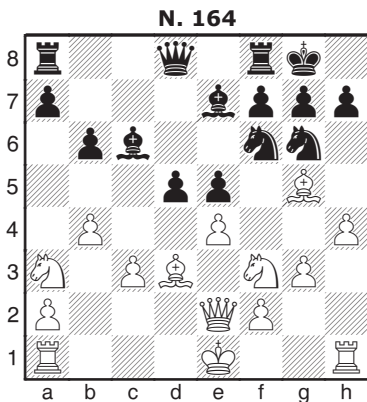


Il Bianco può guadagnare la qualità in due modi (♗g5 o ♗c4), ma il Nero ha ampio compenso. L'azione a raggi X dell'♗c6 permette di recuperare gran parte del materiale e continuare l'attacco, ad es.: 16. ♗c4 (16. ♗:e5 e:d3 17. ♗:c6 ♖d5++) 16...e:f3 17. ♗:f7+ ♖:f7 18. ♖:e5 ♗:b4! 19.c:b4 ♖d3 20. ♖b2 ♖e8+ con attacco vincente. Dopo lunga riflessione il mio av-

versario era giunto alla stessa conclusione e quindi cercava una via alla parità.

13...d5!

Affiancamento! (N. 164)



Il colpo finale al centro bianco, ormai anche l'effetto visivo fa capire che tutti i pezzi neri giocano, mentre il Bianco

deve ancora terminare lo sviluppo.

14.♘:f6 ♘:f6 15.0-0 ♖c8

16.c4 ½-½
 Il Bianco propose patta, il Nero è marginalmente preferibile sia dopo la semplice 16...d4 che dopo 16...♗f4!?, ma forse non abbastanza da vincere, perciò accettai. Per tua informazione, adesso il conto mobilità è 34 a 36 a favore del Nero, a conferma che l'andamento della mobilità è un buon indice della salute della posizione.

Riassumendo: il concetto di mobilità è poco usato dagli scacchisti perché in partita viva è poco pratico calcolarla. Tuttavia è uno di quei principi su cui riflettere a fondo durante lo studio pre-gara, per assimilare meglio lo scopo delle mosse, soprattutto in apertura. Inoltre in mediogioco o finale, accorgersi consapevolmente del problema di mobilità di un pezzo è di aiuto determinante per trovare (o non subire) combinazioni.

Indice

Legenda	7
Introduzione	9
Biglietto da visita	11
Meditare gli scacchi	15
Il Minimax di principi tecnici	19
1) La Tattica è sovrana	20
2) Teoria dell'avamposto e dell'affiancamento	31
3) Batteria, convergenza e attacco a raggi X	43
4) Unità A e unità B	56
5) Mobilità, controllo delle case importanti	61
6) Mossa obbligata, Elasticità	76
7) La tecnica dell'inconveniente	88
8) Estorcere concessioni	100
9) Tecnica della semplificazione	112
10) Il piano di gioco	123
Principi accessori	161
Regole per i pedoni	161
Regole per i Cavalli	164
Regole per gli Alfieri	168
Regole per le Torri	173
Regole per la Donna	176
Regole per il Re	178
Regole varie	182
Principi in azione	196
Intervallo	219
Principi agonistici	221
1) Migliora la tenuta mentale	222
2) Induci in errore l'avversario e limita i tuoi errori	224
3) La doppia scelta	224
4) Gestione del tempo	228
5) Gestione della stanchezza	229
6) Dirigere e interpretare la partita	231
7) Giocare molto	236
L'agonismo in azione	238
Indice dei nomi	254