

## Problemi generali della lotta scacchistica

Durante l'analisi degli esempi che illustrano gli elementi della tattica (Capitoli I e II), della strategia (Capitolo III) e i piani strategici (Capitolo IV), ci imbatte-remo inevitabilmente in alcune questioni di carattere generale, che trattiamo in maniera dettagliata in questo capitolo.

### Peculiarità della lotta scacchistica

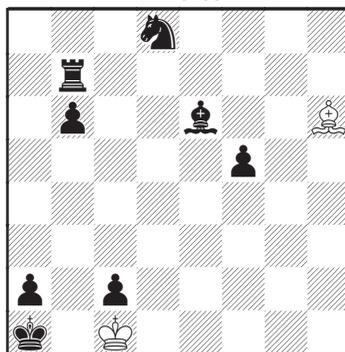
Negli scacchi, la lotta ha un carattere tutto suo particolare. Non sempre è una superiorità materiale (vantaggio nel numero dei pezzi o dei pedoni) o posizionale (miglior disposizione di pezzi o pedoni rispetto all'avversario) a decidere la contesa. A volte capita di vincere pur avendo del materiale in meno o una posizione peggiore. Come si spiega un evento del genere?

La peculiarità degli scacchi dipende in gran parte dal ruolo particolare ricoperto dal Re. Mentre un attacco contro qualsiasi altro pezzo può anche essere ignorato senza conseguenze, o controbilanciato da un contrattacco, se non c'è possibilità di porre al riparo il Re contro uno scacco, la partita finisce, a prescindere dal vantaggio materiale o posizionale di cui dispone una delle parti. Il ruolo speciale giocato dal Re si fa sentire anche nel caso di stallo, scacco perpetuo ecc.

Osserviamo qualche esempio.

**Diagramma 1:** in questo problema di Paul Keres il Nero è in vantaggio di materiale, ma è il Bianco a vincere grazie alla posizione oltremodo infelice del Re nemico. **1. ♖g5! ♜f7 2. ♖f4 ♘c6 3. ♖d2** seguita da **4. ♖c3#**.

N. 1  
P. Keres



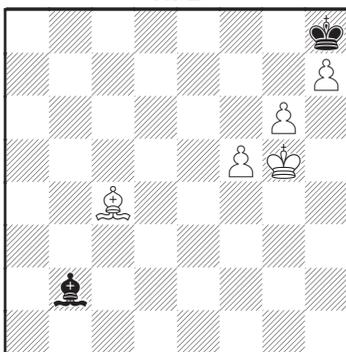
Il Bianco muove e vince  
(matto in quattro mosse)

**Diagramma 2:** qui il Bianco ha tre pedoni in più, ma il Nero si assicura la patta per stallo. **1.f6 ♙×f6+! 2. ♙×f6** stallo.

**Diagramma 3:** il Nero sembra avere migliori possibilità grazie ai pedoni passati, ma il Bianco dà matto in due mosse. **1. ♜×h6+! ♜g8** (o **1... ♜×h6 2. ♜h3#**) **2.f7#**.

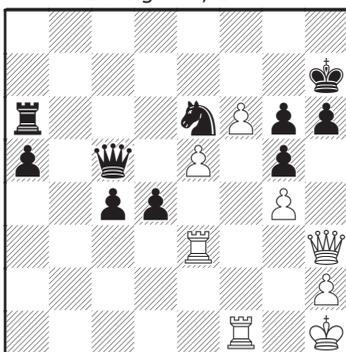
Nel corso dell'attacco contro l'arrocco, talvolta è necessario sacrificare pezzi o pedoni per distruggere lo scudo davanti al Re.

N. 2

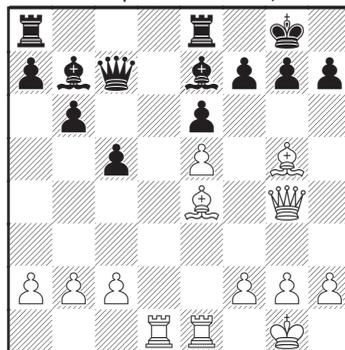


Patta

N. 3

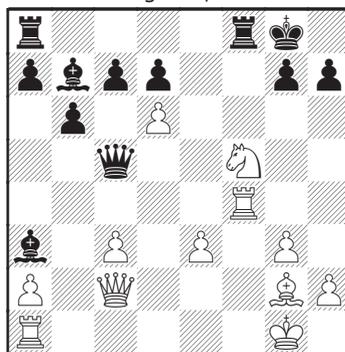
Šamkovic - A. Poljak  
Leningrado, 1953Il Bianco muove e vince  
(matto in due mosse)

N. 4

Batuev - Abdusamatov  
Campionato della  
Società Sportiva "Trud", 1951

Il Bianco muove e vince

N. 5

Kan - Aratovskij  
Leningrado, 1951

Può il Nero giocare 1...♙xg2?

**Diagramma 4:** qui, ad esempio, il Bianco ha vinto come segue: 1. ♙xh7+! ♚xh7 (oppure 1... ♚f8 2. ♙h6!) 2. ♙f6! ♙xh6 (dopo 2... gxf6 è decisiva 3. ♖d3 ♙f8 4. ♖h3+ ♙h6 5. ♗h4, e neppure 2... ♙f8 basta a salvarsi a causa di 3. ♖d3 ♗c6 4. ♖h3+ ♚g8 5. f3 e poi 6. ♗h4) 3. exf6.

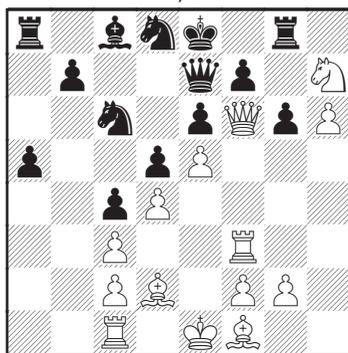
**Diagramma 5:** il Nero è costretto a cedere la qualità con 1... ♖xh5 (1... ♙xg2 porta al matto dopo 2. ♗e7+ ♚h8 3. ♗xh7+!) 2. ♖xh5 ♗xh5+ 3. ♚h1 ♙xg2+ 4. ♗xg2 ♖e8 5. ♗d5+ ♚h8 6. ♖f3 e il Bianco ha vinto rapidamente.

Un'altra particolarità che può incidere sul corso della lotta consiste nella facoltà del pedone di trasformarsi in un pezzo a piacere. È istruttiva la posizione del **diagramma 6:** 1. ♗g7! e il Nero abbandona poiché 1... ♖f8 2. ♗f6+ e 1... ♖xg7 2. hxg7 sono ugualmente cattive.

Nell'esempio che segue (**diagramma 7**) assistiamo a uno sfondamento coi pedoni. 1. b6! axb6 2. a6! ♙b8 3. a7! ♙xa7 4. c7 e 5. c8=♗.

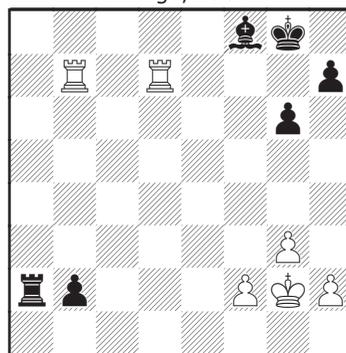
Nella partita Reshevsky-Boleslavskij,

**N. 6**  
 Nejštadt - Gorbulin  
 Mosca, 1946



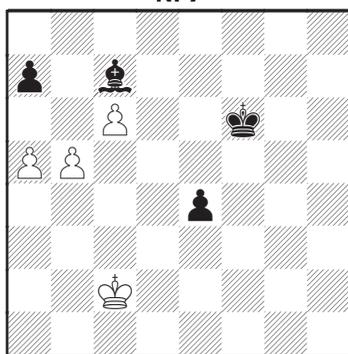
Il Bianco muove e vince

**N. 8**  
 Reshevsky - Boleslavskij  
 Zurigo, 1953



Il Nero muove e patta

**N. 7**



Il Bianco muove e vince

mossa del Bianco è stata 1. ♖3d7? (corretta sarebbe stata 1. ♖d8), dopo di che il Nero avrebbe potuto pattare con 1... ♜a7!, con l'idea di deviare la Torre per portare il pedone a promozione. È curioso che entrambi i giocatori non si siano resi conto di questa possibilità.

Non ci siamo soffermati a caso su queste peculiarità della lotta scacchistica. In seguito vedremo che esse si riflettono non solo sulle combinazioni, ma anche sul piano strategico. Il ruolo particolare del Re e la possibilità dei pedoni di promuovere complicano, ampliano e arricchiscono le possibilità di entrambi i colori.

Zurigo 1953 (diagramma 8) l'ultima

### La partita a scacchi

L'intero processo della lotta scacchistica, dalla prima mossa sino al momento in cui uno dei giocatori si dichiara vinto oppure viene sottoscritta la pace, si definisce partita a scacchi, e può essere suddivisa in due fasi principali: 1) quella in cui il Re gioca un ruolo passivo; 2) quella in cui uno dei due Re, o entrambi, partecipano attivamente alla lotta [questa e la successiva suddivisio-

ne sono un po' formali. È più corretto parlare dello scopo di ogni fase: mobilitazione delle forze in apertura, pressione contro la posizione nemica nel mediogioco, tentativo di promuovere un pedone nel finale - *N.d.R.*].

A sua volta, la prima fase della partita si può dividere in due stadi: a) lotta in posizioni indefinite (all'incirca le prime 15 mosse), dove la posizione di pezzi e

# Capitolo 1

## Elementi di tattica e combinazioni semplici

Il giocatore è obbligato prima di tutto ad allestire un buon piano strategico e ad attenervisi. Tuttavia, ogni forte scacchista deve essere non solo uno stratega, ma anche un tattico capace. Non basta infatti realizzare il piano posizionale di mobilitazione delle forze in apertura, se poi si cade vittima di qualche “trucco” tattico dell'avversario.

Alcuni ritengono che sia impossibile imparare a “vedere” le complesse operazioni tattiche, e che questa facoltà derivi da un talento innato. Ciò è falso. La comprensione della complicata lotta tattica dipende interamente dal livello di gioco, ossia dalle conoscenze in campo teorico e dall'esperienza maturata con l'analisi di determinate posizioni e con la partecipazione ai tornei.

Per apprendere la tattica scacchistica occorre partire dall'aspetto più semplice, i suoi elementi. È necessario anche comprendere le cause che originano determinate operazioni tattiche e gli strumenti per suscitare. In seguito si potrà passare a questioni più complesse sotto il profilo combinatorio.

Ma il gioco tattico non deve essere fine a se stesso. A scacchi è essenziale l'armonia fra strategia e tattica. Giocare basandosi soltanto su “trucchi” e “trappole” significa limitare le proprie potenzialità creative, e quindi un giocatore che voglia raggiungere la vera maestria scacchistica deve padroneggiare tanto le idee strategiche che quelle tattiche, giacché lo stile di un Maestro deve essere poliedrico.

Per agevolare lo studio, ho suddiviso tutto il materiale relativo alla tattica in due capitoli principali, Nel primo capitolo tratterò i suoi elementi, nel secondo riporterò esempi complessi, sempre volti a mostrare il processo di calcolo nelle operazioni tattiche.

### La combinazione

Definiamo la combinazione come un'operazione tattica che comprende due o più elementi, miranti ad un unico scopo. Se teniamo conto del risultato raggiunto, possiamo suddividere le combinazioni in:

- decisive, quando alla fine della sequenza si ha un guadagno di materiale, si forza lo scacco matto o lo stallo, o si

ottiene una patta posizionale;

- posizionali, quando alla fine della sequenza si ha soltanto un cambio di rotta nell'andamento della lotta.

Naturalmente esistono anche combinazioni scorrette (errate) che non portano allo scopo che ci si proponeva all'inizio della sequenza.

**Elementi di tattica e combinazioni semplici**

Bisogna menzionare anche termini che si incontrano spesso:

- combinazioni di matto, definiremo, quelle che presentano un elemento di scacco matto;
- combinazioni di stallo, quelle che presentano l'idea dello stallo;
- combinazioni di patta, quelle che si prefiggono lo scopo di raggiungere la patta con lo scacco perpetuo, la ripetizione della posizione ecc.

Com'è noto, la lotta scacchistica si svolge con un tempo limitato di riflessione, controllato dall'orologio e, a

causa di ciò, alcune combinazioni non possono esser calcolate sino in fondo in tutti i dettagli. In questo caso ci si limita a calcolare le varianti principali e alla valutazione delle posizioni principali che ne derivano. In tal modo, talvolta i problemi legati alla realizzazione della combinazione si risolvono intuitivamente, basandosi sul "senso della posizione".

Noi prenderemo in esame per lo più combinazioni corrette. Altri tipi di combinazione saranno presentati nel quarto capitolo.

**Genesi delle operazioni tattiche**

Durante la lotta sulla scacchiera, determinati punti possono passare da un giocatore all'altro. Ora il Bianco, ora il Nero, ottengono talora una temporanea superiorità al centro o su un'ala. Il dominio su determinate case dipende spesso dalla proporzione tra le forze offensive e quelle del difensore.

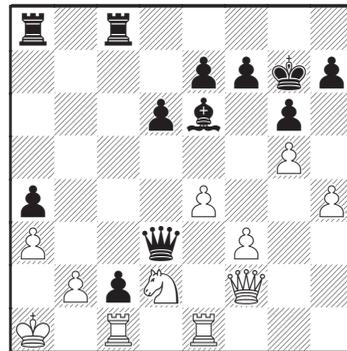
Se, ad esempio, il numero dei pezzi e pedoni del Bianco che attaccano un certo punto sono in numero superiore ai difensori del Nero, potremo definire tale casa come un punto forte per il Bianco e, di conseguenza, un punto debole del Nero. Qualora il numero di attaccanti e difensori su una casa si equivalga, parleremo allora di punto critico.

Ogni giocatore deve imparare ad abituarsi in fretta a trovare, o meglio, a "vedere", i punti critici e deboli sia del proprio territorio, sia di quello nemico, poiché sono proprio questi punti la principale causa scatenante delle combinazioni. Identificare i punti critici e quelli deboli, significa vedere anche le opportunità di sfruttare gli elementi

tattici e le combinazioni.

È bene notare che una particolare attenzione va prestata alle case critiche e deboli che si trovano nelle vicinanze del Re.

**N. 27**  
*Verlinskij - Rjumin*  
Mosca, 1931



Il Nero muove e vince

**Diagramma 27:** la posizione del Nero è superiore non solo in virtù del forte pedone passato. Infatti l'arrocco del Bianco abbonda di punti critici ("a2", "a3") e di punti deboli ("c3", "b3"), e balza agli occhi la possibilità di distruggere i pedoni che difendono il Re ("b2",

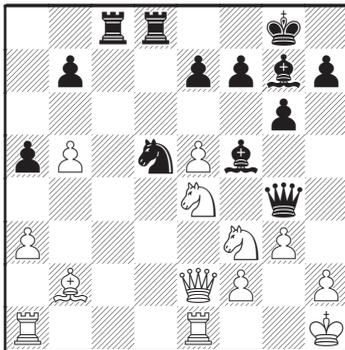
“a3”). Rjumin risolve il problema in maniera superlativa: **1... ♖c3!** (al momento il punto-c3 appartiene al Nero poiché la Torre non può essere catturata: la minaccia è **2... ♖×a3+ 3.b×a3 ♗×a3#**) **2.b3 ♖×b3! 3.♘×b3 ♗c3+** (era possibile anche **3... ♗×b3**) **4.♙a2 a×b3#**. Una bellissima conclusione!

La capacità di vedere rapidamente i punti deboli e forti ha grande importanza per il principiante o per il giocatore ancora inesperto, poiché ciò gli permette di non lasciare pezzi e pedoni scoperti contro un eventuale attacco dell'avversario.

Ora non ci sarà difficile trovare le combinazioni vincenti, che si sarebbe potuta verificare nell'esempio che segue.

## N. 28

Alekhine - Mikenas  
Kemer, 1937



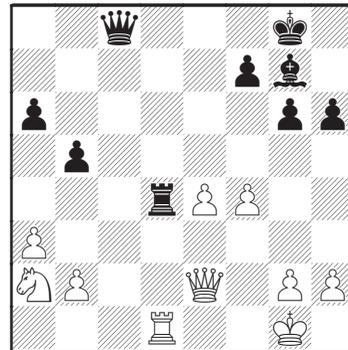
Il Nero muove e vince

**Diagramma 28:** nel campo del Bianco vi sono tre punti critici (“c2”, “e4” e “f3”) che possono essere sfruttati. Mikenas giocò **1... ♙×e4 2.♗×e4 ♗×e4 3.♖×e4 ♖c2**, ottenendo un piccolo vantaggio che riuscì a capitalizzare soltanto dopo altre 40 mosse. Invece di **1... ♙×e4**, si doveva giocare **1... ♖c2!**. Se ora **2.♗×c2**, allora **2... ♗×f3+ 3.♙g1 ♙h3** con matto imparabile.

Spesso i punti critici coincidono con pezzi o pedoni indifesi, che al momento non sono minacciati da nulla. Anche questi casi vanno previsti e calcolati.

## N. 29

Grünfeld - Alekhine  
Karlsbad, 1923



Il Nero muove e vince

**Diagramma 29:** possiamo tranquillamente definire cattiva la posizione del Bianco a causa di tutta una serie di punti critici (“a2”, “c2”, “d1”, “e2”, “e4”) e deboli (come, ad esempio, “c4”). Ciò dà modo ad Alekhine di chiudere la partita con una combinazione: **1... ♗c4!**. Ora a **2.♘c3** seguirebbe **2... ♗×e2** (un cambio che ha lo scopo di lasciare indifesa la Torre bianca) **3.♘×e2 ♖×d1+**, e, d'altra parte, ritirare la Donna in “e1” non sarebbe conveniente a causa della perdita del Cavallo. In partita seguì **2.♗×c4 ♖×d1+!** (una cosiddetta mossa “intermedia”) **3.♗f1** (o **3.♙f2 b×c4** e il Nero resta con una Torre di vantaggio) **3... ♙d4+** (per allontanare il Re dalla difesa della Donna) e il Bianco ha abbandonato a causa del matto inevitabile.

Un altro buon esempio dell'importanza della tattica è fornito dall'esempio seguente.

**Diagramma 30:** si direbbe che il Nero

## Capitolo 2

### Combinazioni complesse

Questo capitolo rappresenta la continuazione e lo sviluppo del precedente, che era dedicato alle questioni tattiche elementari. Gli esempi riportati saranno più complessi, e toccheremo anche nuove questioni, che richiederanno al lettore una buona preparazione tattica.

La suddivisione delle sezioni è identica a quella del primo capitolo, ad eccezione di “Lo scacco matto (in generale)”, che è stata soppressa per motivi di maggior chiarezza.

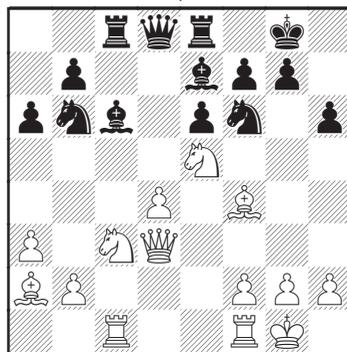
#### L'occupazione dei punti

#### L'influenza dei pezzi con movimento lineare

Come già sappiamo, i punti critici e quelli deboli rappresentano il “tallone d'Achille” della posizione nemica, in particolare se corrispondono a pezzi o a pedoni indifesi. Allora sorge spontanea una domanda: non è possibile giocare allo scopo di creare punti critici e deboli, se l'affare risulta tanto vantaggioso? Ma a me pare che giocare espressamente a questo scopo non abbia senso. Non conviene farsi attirare in maniera esagerata da idee tattiche e combinazioni, riducendole ad un qualcosa di fine a se stesso. È invece possibile e doveroso tener conto di eventuali punti critici e deboli quando si sta elaborando un piano strategico. Ad esempio, il trasferimento di un Cavallo da “f3” a “e5” dopo la fase d'apertura, oltre a migliorare l'efficacia del pezzo potrebbe precludere alla formazione di un punto critico in “f7”. Anche la presenza di un Alfiere su una diagonale semiaperta porta abbastanza spesso alla creazione di

punti critici, come avviene, ad esempio, alla casa-e6 nei diagrammi 392 e 393.

**N. 392**  
Alatortsev - Goglidze  
Mosca, 1935

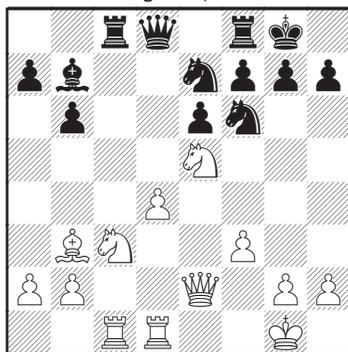


Il Bianco muove e vince

Diagramma 392: oltre a “e6”, il Bianco è in grado di sfruttare i punti critici “e6” e “h6”, e quello debole “g6”. **1. ♘×h6!**. Adesso 1...g×h6 non va per 2. ♙×e6! f×e6 3. ♚g6+ ♔h8 4. ♘f7#. In partita

segui il contrattacco  $1... \text{♙} \times a3$ , ed ora, come ha dimostrato Alatortsev,  $2. \text{♙} \times g7!$  avrebbe deciso rapidamente. Ad esempio:  $2... \text{♖} \times g7$   $3. \text{♗} g3+ \text{♜} f8$   $4. b \times a3 \text{♗} \times d4$   $5. \text{♞} fd1 \text{♗} c5$   $6. \text{♘} d5!$  oppure  $2... \text{♙} \times b2$   $3. \text{♙} h6! \text{♘} h5$   $4. \text{♗} e2!$

N. 393  
Botvinnik - Batuev  
Leningrado, 1931



Il Bianco muove e vince

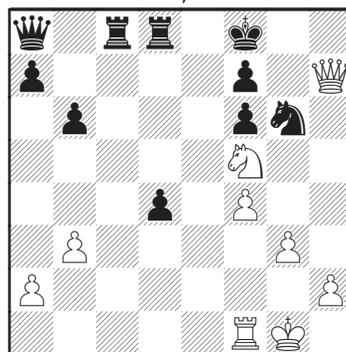
**Diagramma 393:** il Bianco trae profitto dal punto critico “e6”:  $1. \text{♘} \times f7!$  (distruzione della difesa)  $1... \text{♞} \times f7$   $2. \text{♗} \times e6 \text{♗} f8$  (non si può giocare  $2... \text{♘} ed5$  a causa di  $3. \text{♘} \times d5 \text{♘} \times d5$   $4. \text{♙} \times d5 \text{♙} \times d5$   $5. \text{♞} \times c8$ )  $3. \text{♘} e4! \text{♞} \times c1$   $4. \text{♞} \times c1 \text{♘} fd5$  (altrimenti, dopo i cambi in “f7”, segue  $\text{♘} e4-d6+$  seguita da  $\text{♘} \times b7$ )  $5. \text{♘} d6 \text{♙} a8$   $6. \text{♞} e1!$  (Una mossa notevole! I pezzi neri devono difendersi l'uno con l'altro e il Bianco ne approfitta per infliggere il colpo mortale)  $6... g6$   $7. \text{♘} \times f7 \text{♗} \times f7$   $8. \text{♗} \times e7!$ . Il Nero abbandona.

L'occupazione di un punto può essere diretta o indiretta. Nel primo caso un pezzo o un pedone si trova direttamente su una determinata casa (ad esempio, dopo  $\text{♘} f3-e5$  il Bianco occupa in modo diretto il punto-e5), nel secondo caso il pezzo o il pedone attaccano una determinata casa (ad esempio, dopo  $\text{♘} f3-e5$

occupa indirettamente i punti “c6”, “d7”, “f7” e “g6” del campo nemico).

L'occupazione indiretta dei punti ha una grande importanza sia sotto il profilo strategico, sia sotto quello tattico. Di solito si effettua con l'intento di migliorare la posizione dei pezzi che presentano un movimento lineare (Donna, Torre e Alfiere). L'importanza di tutto questo è evidenziata dalla fase finale della partita Duz Khotimirskij-Bannik (diagr. 394).

N. 394  
Duz Khotimirskij - Bannik  
Vilnius, 1949

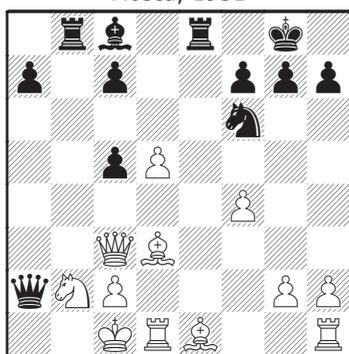


Il Bianco muove e vince

**Diagramma 394:** giocando  $1. \text{♞} e1!$  il Bianco ha occupato indirettamente i punti “e7” ed “e8”, e ha così tagliato la via di fuga al Re nemico. In previsione del matto imparabile, il Nero ha dovuto abbandonare.

Vorrei attirare l'attenzione del lettore su questo metodo, poiché è molto comune. Tuttavia l'occupazione indiretta non è prerogativa dei soli pezzi con movimento lineare. Nel diag. 151 abbiamo già visto che il Bianco si assicura la vittoria con  $1. h5!$  poiché in tal modo occupa indirettamente il punto-g6 minacciando matto, e costringe così l'avversario a giocare  $1... \text{♗} \times h5$ .

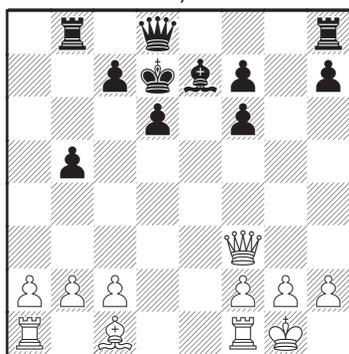
**N. 395**  
Clonim - Rjumin  
Mosca, 1931



Il Nero muove e vince

Diagramma 395: qui Rjumin ha vinto in modo splendido con **1...♖e1!** (per occupare indirettamente il punto-d2 o deviare l'Alfiere dalla difesa della casa-e4) **2.♙×e2 ♘e4!**. Il Nero abbandona. Grazie all'occupazione indiretta del punto-d2, il matto diviene imparabile.

**N. 396**  
Lisitsyn - Birnov  
Kalinin, 1950



Il Bianco muove e vince

Diagramma 396: il vantaggio del Bianco è evidente, ma come realizzarlo? Naturalmente è necessario avviare le operazioni lungo la colonna-e, combinandole con l'attacco contro i pedoni deboli

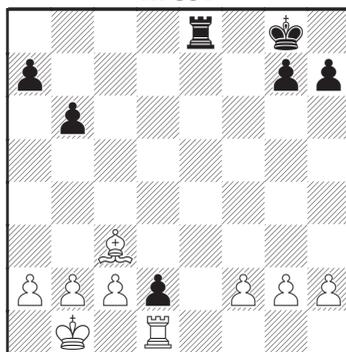
e il Re non arroccato, che sta cercando di trovare un rifugio sull'ala di Donna passando da "c8" o da "c6". Perciò il Bianco ha giocato **1.♖e1!**, occupando la colonna aperta e stabilendo un punto critico in "e7", poiché il Re nero deve in ogni caso battere in ritirata. I calcoli del Bianco si rivelarono esatti perché il Nero giocò **1...♗c8** cui seguì **2.♙h3+! ♗b7** (2...♙d7 costa l'Alfiere) **3.♙b3! ♙d7** **4.a4!** (ancora migliore di **4.♙×f7**) **4...♖hg8** **5.a×b5 d5** **6.b6!** e il Bianco ha vinto. Seguì ancora **6...c×b6** (oppure **6...♖a8** **7.b×c7+ ♗×c7** **8.♙f4+** con un pedone in più e l'attacco) **7.♖×e7! ♙×e7** **8.♙×d5+ ♗c8** **9.♙f4! ♙e6** **10.♙f3! ♖d8** **11.♙c3+**. Il Nero abbandona.

Nel corso della lotta strategica, è quindi utile pianificare la formazione di punti critici e deboli. Questa funzione è svolta soprattutto da Cavallo, Torre e Alfiere ma in alcuni casi anche dalla Donna.

I pezzi con moto rettilineo possiedono un'ulteriore capacità: quella di creare punti critici e di esercitare un influsso anche al di là dei pezzi e dei pedoni nemici, lungo tutta la colonna che occupano.

Diagramma 397: il Nero ha un pezzo

**N. 397**



Sulla mossa **1...♖e1**

## Capitolo 3

### I principi strategici

Nel corso del gioco, pezzi e pedoni possono assumere le più svariate posizioni e, secondo il loro piazzamento, possono risultare “buoni” o cattivi”. Un buon dispiegamento delle forze assume un gran significato ed è garanzia di successo nel portare avanti un piano strategico o un’operazione tattica, e, nello stesso tempo, ostacola l’avversario nel portare avanti le sue azioni di guerra.

L’organizzazione delle forze è indissolubilmente legata allo studio del valore relativo di pezzi e pedoni, che è determinato dai seguenti fattori:

- 1) la capacità offensiva (il numero delle case che si trova sotto tiro di pezzi e pedoni);
- 2) la mobilità (dipende dal blocco delle case che si trovano attaccate; in tal caso la mobilità conta meno della capacità offensiva, e solo in certi casi è di valore uguale);
- 3) invulnerabilità di una casa occupata da un pezzo o da un pedone (in questo caso l’unità combattente è inattaccabile);
- 4) la relazione di un pezzo o di un pedone con le proprie forze;
- 5) l’entrata in contatto con l’esercito nemico (che crea pressione contro la posizione avversaria).

In ciascun paragrafo di questo terzo capitolo, esamineremo la posizione di un determinato pezzo o pedone, o la disposizione generale delle forze dal punto di vista della tattica (come nei primi due capitoli), ma soprattutto da quello dei fattori segnalati sopra, in grado di determinare il valore contingente di pezzi e pedoni. Dopo aver compreso il valore relativo delle unità combattenti, il lettore assimilerà senza molta fatica anche le idee strategiche, che ne sono la diretta e logica conseguenza.

Una volta appresi gli elementi della strategia, si potrà passare a questioni più complesse, quali la valutazione posizionale e l’ideazione di un piano di gioco. Qui si rende necessario un approccio creativo alle idee tattiche e strategiche, nonché una razionale coordinazione tra elementi combinativi e posizionali, secondo la situazione che si è venuta a creare sulla scacchiera.

---

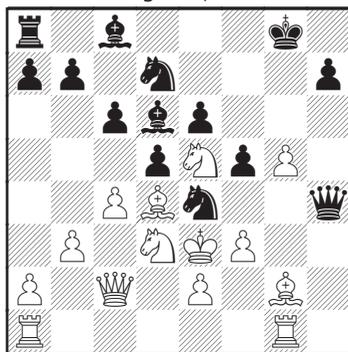
#### La posizione del Re

Uno dei compiti da assolvere in apertura è l’arrocco, col quale il Re si porta su una delle ali sotto la protezione di pezzi e pedoni, mentre nel contempo

si mobilita anche una Torre. Di solito è pericoloso mantenere il Re su una colonna centrale, perché in questi casi subisce molto spesso un attacco.

In alcune varianti d'apertura l'arrocco viene ritardato, in modo da scegliere se arroccare lungo o corto, secondo la situazione che si è venuta a creare. Un simile modo di procedere può creare confusione nell'avversario, o rompergli le uova nel paniere. Nelle posizioni semplificate avviene anche di non arroccare per niente. Ritardare l'arrocco è possibile soltanto alla presenza di una struttura bloccata di pedoni al centro, poiché i pericoli maggiori per un Re non arroccato arrivano dall'apertura delle colonne centrali per mezzo di cambi di pedoni. Talvolta si può rinunciare all'arrocco quando si è in possesso dell'iniziativa e si sta conducendo l'attacco: in tal caso, se il Re non è minacciato da nulla, l'arrocco potrebbe rivelarsi una perdita di tempo prezioso.

**N. 793**  
*Kotov - Bondarevskij*  
Leningrado, 1936



Il Nero muove e vince  
(matto in cinque mosse)

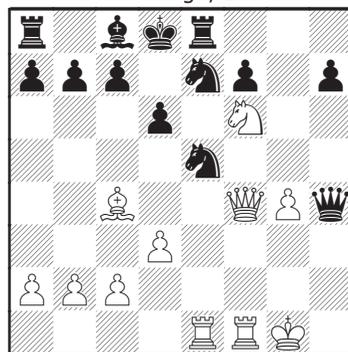
Diagramma 793: il Bianco ha testé giocato  $\text{c}2\text{-e}3$ ? in luogo della corretta  $\text{c}2\text{-f}1$  e ciò consente al Nero di dare matto

in cinque mosse:  $1...f4+!$   $2.\text{c}4\times f4$   $\text{c}3$   $\text{c}3\times d4+!!$   $4.\text{c}4\times d4$   $\text{c}5+$   $5.\text{c}3$   $\text{c}4\times e5\#$ . Una conclusione bellissima!

Se il Re non ha arroccato, una Torre (o entrambe) non partecipa al gioco, ed è come se i pezzi fossero divisi in due tronconi, una situazione di cui l'avversario potrebbe approfittare.

**N. 794**

*Cigorin - Davidov*  
Pietroburgo, 1874

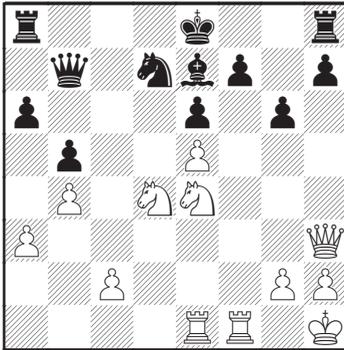


Il Bianco muove e vince

Diagramma 794: il Bianco ha vinto con  $1.\text{f}3\times e5!$  (per distruggere lo scudo protettivo davanti al Re)  $1...d\times e5$   $2.\text{c}3\times e5$   $\text{c}4\times g4$   $3.\text{c}3d4+!$  (inchiodando ad un tempo l'Alfiere nemico)  $3...c\times c8$   $4.\text{c}4e6+!$  (quest'interferenza costringe il Nero a cedere la Donna o ad abbandonare il controllo della casa-d7)  $4...c\times b8$  (se  $4...f\times e6$ ,  $5.\text{c}3d7+$ ; il male minore era  $4...c\times e6$ )  $5.\text{c}4d7+$   $\text{c}8$   $6.\text{c}4c5+$   $\text{b}8$   $7.\text{c}4a6+!$   $b\times a6$   $8.\text{c}3b4\#$ .

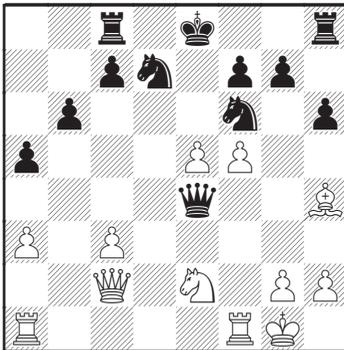
Diagramma 795: un altro esempio interessante:  $1.\text{f}3\times f7!$   $\text{c}3d5$  (è cattiva  $1...c\times f7$   $2.\text{c}3\times e6+$   $\text{c}8$   $3.\text{f}3f1+$   $\text{c}8$   $4.\text{c}4d6+$ )  $2.\text{f}3e7+$   $\text{c}3e7$   $3.\text{c}3h4+$   $\text{c}7$ . In questa posizione vi sono parecchie buone strade per vincere, ma la più semplice è  $4.\text{f}3f1+$   $\text{c}8$   $5.\text{c}3e7$   $\text{f}8$   $6.\text{f}3\times f8+$   $\text{c}4\times f8$   $7.\text{c}4f6\#$ .

**N. 795**  
Boleslavskij - Steiner  
Stoccolma, 1948



Il Bianco muove e vince

**N. 796**  
Lilienthal - Capablanca  
Hastings, 1935

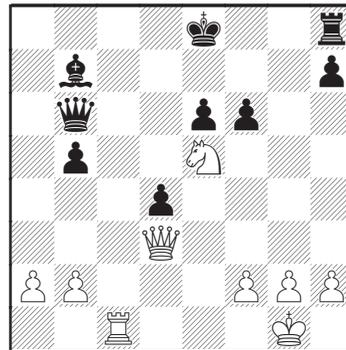


Il Bianco muove e vince

Diagramma 796: **1.e×f6!! ♖×c2 2.f×g7 ♜g8 3.♘d4.** Siccome **3...♖×c3 4.♞ae1+ ♜e5 5.♞×e5+ ♜d7 6.♞d5+ ♜e8 7.♞e1+** non sarebbe stata migliore, il Nero dovette restituire la Donna con **3...♖e4** ma dopo **4.♞ae1 ♜c5 5.♞×e4+ ♜×e4 6.♞e1 ♞×g7 7.♞×e4+** fu costretto alla resa.

Diagramma 797: una partita di grande interesse. L'ultima mossa del Nero era stata ...f7-f6, con l'intenzione di sloggiare il Cavallo, ma questi rifiuta di andarsene! Per mettere a frutto la superiorità acquisita, il Bianco ha elaborato

**N. 797**  
Botvinnik - Euwe  
Campionato del mondo, 1948



Il Bianco muove e vince

un piano basato sulla passività della Torre nemica, che non gioca poiché il Re nero non ha arroccato. **1.♖g3!! f×e5 2.♖g7 ♞f8 3.♞c7.** La difficoltà maggiore stava nel calcolare le conseguenze della variante, avutasi poi in partita, **3...♖×c7 4.♖×c7 ♜d5**, poiché il Nero sarebbe rimasto con dei forti pedoni centrali. Ma Botvinnik aveva calcolato tutto con precisione: **5.♖×e5 d3 6.♖e3 ♜c4 7.b3 ♞f7 8.f3! ♞d7 9.♖d2 e5 10.b×c4! b×c4 11.♜f2 ♜f7** (oppure **11...c3 12.♖×c3 d2 13.♖c8+ ♜e7 14.♖×d7+ ♜×d7 15.♜e2) 12.♜e3 ♜e6 13.♖b4 ♞c7 14.♜d2 ♞c6 15.a4!** Il Nero abbandona.

Talvolta il piano vincente consente nel cambiare i pedoni, in modo da aprire la posizione contro il Re che non ha arroccato.

Diagramma 798: il Bianco ha vinto con **1.d5! c×d5 2.c×d5 ♜c5 3.d×e6+ ♜×e6 4.♖d5+ ♜f5 5.♜e4+ ♜g4 6.♖e6+** e il Nero ha abbandonato in previsione di **6...♜h5 7.♖h3+**.

La miglior difesa per un Re arroccato è costituita dai pedoni e dai pezzi leggeri.

Diagramma 799: qui il Re bianco si tro-

## Capitolo 4

### La realizzazione del vantaggio L'elaborazione di un piano strategico

Come si concepisce un piano di gioco? Quali elementi vi concorrono? In apertura a fare la parte del leone è la mobilitazione dei pezzi e dei pedoni centrali, ma entrano in gioco anche altri elementi strategici e persino opportunità tattiche. Nel mediogioco e nel finale si adottano invece queste procedure:

- miglioramento della posizione dei propri pezzi e limitazione di quelli nemici;
- cambio;
- consolidamento della propria posizione e indebolimento di quella avversaria;
- limitazione del controgioco nemico;
- elementi tattici e combinazioni.

Nell'elaborazione del piano strategico è indispensabile tenere conto delle peculiarità della situazione che si è venuta a creare. Se la posizione ha assunto un carattere chiuso, ossia mancano colonne aperte, di solito ci si dedica alla preparazione di una rottura o di uno sfondamento. Se si dispone di una maggioranza di pedoni su un'ala o al centro, il piano strategico sarà elaborato di conseguenza. Per lottare contro una maggioranza di pedoni nemica su un fronte della scacchiera, non di rado si ricorre al blocco. Se il centro è bloccato, o se l'avversario non ha modo di avviare un serio controgioco, è possibile l'attacco su un'ala. Talvolta si può lottare con successo per il controllo di una colonna aperta, e in determinati casi è possibile concentrare il fuoco contro un pezzo nemico allo scopo di escluderlo dal teatro principale della battaglia. Tutti questi casi saranno esaminati nei prossimi paragrafi.

La maggior parte delle idee strategiche e tattiche si può adottare anche nei finali: tra gli elementi strategici la parte del leone la fa il miglioramento della posizione di pezzi e pedoni, tenendo conto della centralizzazione dei primi, e della mobilità dei secondi. Particolare importanza rivestono il rafforzamento della posizione del Re per mezzo del suo trasferimento al centro, o del suo ruolo mediante una diretta partecipazione agli eventi decisivi. L'unica delle idee tattiche che di solito non si incontra nei finali è l'assalto contro l'arrocco, ma in compenso sono presenti lo stallo ed altre possibilità di patta, ed è possibile giocare per lo Zugzwang.

La conoscenza dei finali basilari è assolutamente indispensabile. Infatti, se l'andamento della partita è "regolare", essa approderà per lo più al finale, ma può anche succedere di arrivarci all'improvviso, per mezzo di una combinazione posizionale o

di un'operazione tattica. Inoltre non è possibile padroneggiare la tecnica di valutazione posizionale se non si ha una corretta comprensione dei finali più importanti.

Se prendiamo in esame il grado del vantaggio di una delle parti, tutte le posizioni che scaturiscono dalla battaglia sulla scacchiera si possono dividere in tre categorie:

- 1) all'incirca pari;
- 2) leggero vantaggio;
- 3) netto vantaggio, sufficiente a vincere la partita.

Al primo gruppo appartengono le posizioni d'apertura, o quelle situazioni in cui entrambi i giocatori non hanno commesso errori. Evidentemente si possono incontrare anche nei finali.

Le posizioni del secondo gruppo riguardano i casi in cui una delle parti dispone dell'iniziativa, ha cioè i pezzi disposti più attivamente della controparte. Esamineremo queste posizioni nel paragrafo "Mantenere l'iniziativa e difendere posizioni difficili".

In questo quarto capitolo concentreremo la nostra attenzione soprattutto sulle posizioni del terzo tipo, in primo luogo su quelle che richiedono la realizzazione del vantaggio acquisito. Non ci soffermeremo sui problemi riguardanti la mobilitazione delle forze, da noi già toccati nel terzo capitolo, mentre ci occuperemo dei problemi relativi al passaggio al finale nel paragrafo dedicato alle combinazioni posizionali.

Ogni giocatore di un certo livello deve padroneggiare la tecnica di realizzazione del vantaggio. Infatti, conta poco avere l'iniziativa o una posizione vinta, se poi non si è capaci di convertire il vantaggio in vittoria! In tal senso è importantissimo saper migliorare la posizione dei propri pezzi e limitare il controgio nemico. Ad esempio, l'ottenimento di un vantaggio nel mediogioco è spesso legato alla lotta su un'ala, durante la quale si ottiene sì una superiorità, ma a costo di allontanare dal centro i pezzi, che vanno ad occupare posizioni infelici. In questi casi, prima di passare alla realizzazione del vantaggio, è necessario migliorare la posizione dei pezzi mal piazzati, a patto beninteso che la situazione contingente lo consenta. D'altra parte, nella scelta del piano più adatto a concretizzare il vantaggio ottenuto, bisogna privilegiare quello in cui l'avversario sia privo di controgio, o ne abbia pochissimo.

La tecnica di realizzazione del vantaggio è deficitaria persino in alcuni Maestri: ciò si spiega con il disprezzo verso il controgio di un avversario ormai "in frantumi", o con un'inutile passione per le idee "brillanti".

### La realizzazione del vantaggio nel finale

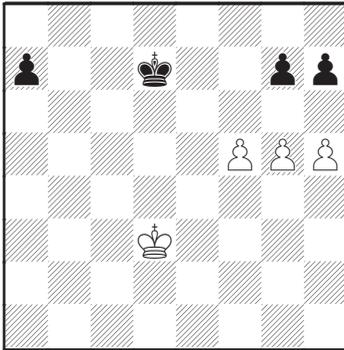
Possiamo affermare che, in linea generale, il guadagno di un pedone di solito è sufficiente per vincere qualora si riesca a portare la partita in un finale. Ciò semplifica il compito della parte in vantaggio poiché per l'avversario diventa molto più difficile organizzare un controgio.

In un finale di pedoni è abbastanza fa-

cile realizzare il pedone in più: la vittoria si ottiene di solito rafforzando gradatamente la posizione (avanzata del pedone passato sostenuto dal Re) e allontanando il Re nemico dalla sua posizione centrale. Un analogo modo di procedere si adotta anche quando il vantaggio materiale è maggiore (qualità o pezzo in più).

Nel finale il vantaggio di posizione dipende di solito da un miglior piazzamento del Re e dei pezzi rispetto a quelli nemici, da pedoni più avanzati, dal possesso di un pedone passato lontano o sostenuto, o da una disposizione più armoniosa di pezzi e pedoni.

**N. 956**



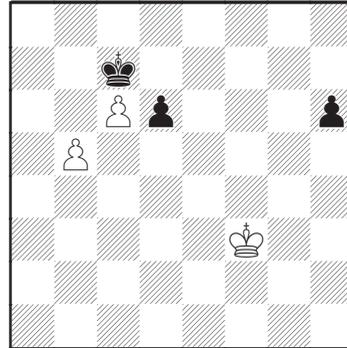
Il Bianco muove e vince

Diagramma 956: qui, ad esempio, il Bianco intraprende un'operazione tattica imperniata sulla deviazione, resa possibile dalla circostanza che i suoi pedoni sono più avanzati di quelli nemici. **1.f6! g×f6** (se 1...g6, 2.h×g6 h×g6 3.♔c4 e il Re bianco va a catturare il pedone-a7; a 1...♔e8 segue invece 2.f×g7 ♕f7 3.h6 ♕g8 4.♔c4) **2.g6! h×g6** (o 2...♔e6 3.g×h7) **3.h6** e il pedone promuove.

Diagramma 957: un esempio che illustra la lotta di due pedoni uniti contro una coppia di isolati. **1.♔f4!! ♔b6** (la difesa migliore; se 1...d5, allora 2.♔e5 h5 3.♔×d5 h4 4.♔e4, se invece 1...h5, 2.♔g5 d5 3.♔×h5 d4 4.♔g4; anche altre mosse di Re sono favorevoli al Bianco, ad esempio: 1...♔c8 2.b6!) **2.♔f5! ♔c7 3.♔f6! ♔b6 4.♔e6!! ♔c7 5.♔d5 h5 6.b6+!!** (6.♔e4? h4 7.♔f3 d5) **6...♔c8** (oppure 6...♔×b6 7.♔×d6 h4 8.c7) **7.♔×d6**

**N. 957**

*I. Kling e B. Horwitz, 1851*

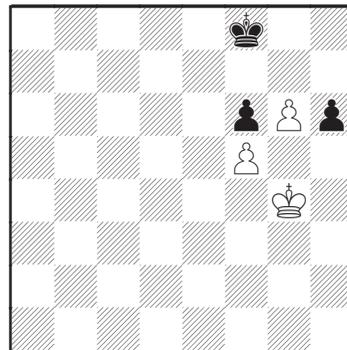


Il Bianco muove e vince

**h4 8.b7+** (si può giocare anche 8.c7 h3 9.♔c6 h2 10.b7#) **8...♔b8 9.c7+ ♔×b7 10.♔d7** e il Bianco vince.

**N. 958**

*B. Horwitz*



Il Bianco vince

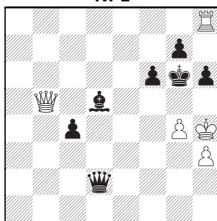
Diagramma 958: in questo studio di Horwitz il Bianco dispone di un pedone passato protetto, e ciò impedisce al Re avversario di abbandonare il quadrato formato dalle case "g6-g8-e8-e6". D'altra parte, anche il Re bianco deve restare nei limiti del quadrato determinato dalla posizione del pedone-h6, ossia "h6-h1-c1-c6". È evidente che per vincere bisogna catturare il pedone-f6 o quello "h6": il Re bianco può portarsi senza rischi in "e6",

# Esercizi

In questo capitolo sono raccolti 249 esercizi da risolvere per proprio conto. Gli esercizi 1-16 riguardano la sezione “Problemi generali della lotta scacchistica”, quelli 17-84 il primo capitolo, gli esercizi 85-157 il secondo, quelli 158-208 il terzo, e quelli 209-249 il quarto capitolo.

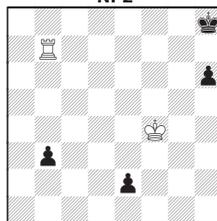
Raccomando di affrontare gli esercizi soltanto dopo aver studiato il relativo capitolo. Le soluzioni si trovano alla fine del volume.

N. 1



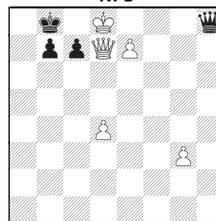
Il Bianco muove e vince

N. 2



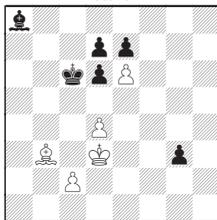
Il Bianco muove e patta

N. 3



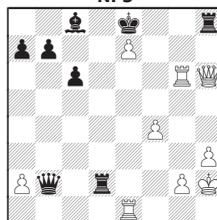
Il Bianco muove e vince

N. 4



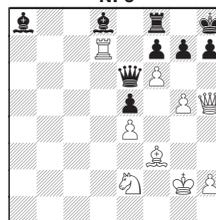
Il Bianco muove e vince

N. 5



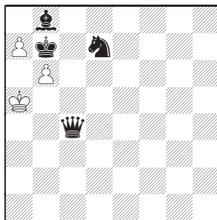
Il Bianco muove e vince

N. 6



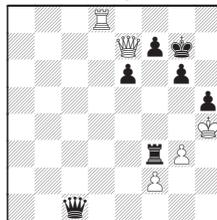
Il Bianco muove e vince

N. 7



Il Bianco muove e patta

N. 8



Il Bianco muove e patta

N. 9



Il Nero muove e vince

# Indice

<b>Prefazione</b>	7
<b>Consigli metodologici</b>	9
<b>Problemi generali della lotta scacchistica</b>	11
Peculiarità della lotta scacchistica	11
La partita a scacchi	13
Posizioni scacchistiche. Studi e problemi	14
La teoria scacchistica. Tattica e strategia	15
La partita a scacchi e la teoria	23
<b>Capitolo 1 - Elementi di tattica e combinazioni semplici</b>	26
La combinazione	26
Genesi delle operazioni tattiche	27
Il carattere forzante delle operazioni tattiche	31
L'attacco doppio	37
L'attacco di scoperta	44
Lo scacco di scoperta	48
L'inchiodatura relativa	51
L'inchiodatura assoluta	55
L'adescamento	58
La deviazione	62
L'eliminazione di una difesa	67
L'interferenza	69
L'ostruzione	74
Lo sgombero	75
Lo Zugzwang	79
Lo scacco matto (in generale)	86
Lo scacco matto sull'ultima traversa	88
Lo scacco matto affogato	93
Lo scacco matto sulla penultima traversa	98
La distruzione dello scudo protettivo davanti al Re	100
Lo stallo	105
La ripetizione di mosse (della posizione)	109
La patta teorica e posizionale	112
La promozione del pedone	120
Il contrattacco	129
La mossa intermedia	131

<b>Capitolo 2 - Combinazioni complesse</b>	<b>134</b>
L'occupazione dei punti. L'influenza dei pezzi con movimento lineare	134
Cambi e combinazioni posizionali	138
Il calcolo delle operazioni tattiche	142
L'attacco doppio	148
L'attacco di scoperta	154
Lo scacco di scoperta	165
L'inchiodatura relativa	169
L'inchiodatura assoluta	174
L'adescamento	177
La deviazione	182
L'eliminazione di una difesa	187
L'interferenza	188
L'ostruzione	196
Lo sgombero	198
Lo Zugzwang	201
L'opposizione. Le case corrispondenti. Proprietà tattiche del Re	207
Lo scacco matto sull'ultima traversa	219
Lo scacco matto affogato	222
Lo scacco matto sulla penultima traversa	225
La distruzione dello scudo protettivo davanti al Re	226
Lo stallo	234
La ripetizione di mosse (della posizione)	239
La patta teorica e posizionale	244
La promozione del pedone	249
Il contrattacco	262
La mossa intermedia	265
<b>Capitolo 3 - I principi strategici</b>	<b>270</b>
La posizione del Re	270
La posizione della Donna	282
La posizione della Torre	288
La posizione dell'Alfiere	291
La posizione del Cavallo	295
La disposizione dei pedoni	298
La posizione di pezzi e pedoni. Valore assoluto e valore relativo dei pezzi	307
La mobilitazione dei pezzi e dei pedoni centrali	311
Migliorare la posizione dei propri pezzi e respingere quelli nemici	314
Il cambio	318
Il rafforzamento della propria posizione e l'indebolimento di quella nemica	320
La limitazione del controgiooco dell'avversario	323
La valutazione posizionale	326
La teoria non è un dogma	331

## Capitolo 4 - La realizzazione del vantaggio. L'elaborazione di un piano strategico . . . . .

La realizzazione del vantaggio nel finale . . . . .	335
Alfieri cattivi e case deboli . . . . .	355
Il blocco di un'ala . . . . .	356
L'inchiodatura relativa e l'inchiodatura assoluta nel piano strategico . . . . .	358
Il pezzo fuori gioco . . . . .	360
L'occupazione della penultima traversa . . . . .	361
La linea aperta . . . . .	364
Rottura e sfondamento . . . . .	367
La catena di pedoni e il piano di gioco . . . . .	374
Il blocco di un pedone e di una catena . . . . .	380
Il mantenimento dell'iniziativa. La difesa . . . . .	381
Creare complicazioni. Posizioni a doppio taglio . . . . .	385
Il repertorio d'apertura. Il piano strategico nella prima fase di gioco . . . . .	390
<b>Esercizi . . . . .</b>	<b>393</b>
Soluzioni degli esercizi . . . . .	414
<b>Indice . . . . .</b>	<b>435</b>