

## Introduzione

Gli scacchi sono un gioco bellissimo, ma hanno una caratteristica che ne impedisce la diffusione: la loro comprensione non è immediata.

La mia generazione, cresciuta senza motori scacchistici e senza Maestri che spiegassero le partite, aveva grande passione, ma si trovava in difficoltà nel capire le mosse dei grandi campioni.

Si guardava il match Karpov-Kasparov con la speranza di far parte di un evento, non sapendo bene durante quelle ore di diretta, chi fosse nel giusto, chi in vantaggio e perché.

Un tempo, i libri di comprensione del gioco erano pochi, il riferimento per iniziare era l'"*ABC degli scacchi*", mentre per le aperture non esistevano molti testi che le spiegassero singolarmente, e si consultava la "*Bibbia*" sull'argomento: "*il Manuale Teorico Pratico delle Aperture*" (altrimenti chiamato il "Porrecone" per via delle dimensioni, dall'autore Giorgio Porreca).

Per guardare le partite esistevano gli Informatori, contenenti partite con sequenze di mosse e poco più, con qualche raro commento criptato, pieno di triangolini e di otto rovesciati, tanto da somigliare più ad un'equazione matematica che ad altro. Per imparare, gli "esperti" (le seconde nazionali del circolo) consigliavano sempre lo stesso percorso: per i segreti del gioco d'attacco bisognava studiare "*Il centro di partita*" di Romanovsky; mentre la strategia veniva svelata a coloro che comprendevano il difficile linguaggio de "*Il mio sistema*" di Nimzowitsch.

Oggi esiste un'ampissima disponibilità di testi, tutti molto validi, la difficoltà non è reperire l'informazione, ma scegliere quella "giusta". Faccio l'istruttore da ventidue anni ormai, e di libri ne ho visti tanti. Però ho sempre incontrato difficoltà nel trovare

un testo che permettesse di creare un ponte tra il ragazzo che ha imparato i primi rudimenti del gioco e il giocatore di categoria nazionale in grado di capire (seppur parzialmente) una partita, anche se non commentata.

Inoltre, tante volte in carriera mi sono trovato di fronte a giocatori, anche esperti, che avevano incredibili lacune sugli elementi fondamentali degli scacchi: quando cambiare i pezzi leggeri, quando portare un attacco sul Re.

La posizione dei pezzi sulla scacchiera in realtà offre tutte le informazioni necessarie per scegliere il piano giusto, bisogna solo imparare a guardarla con obiettività.

Da qui ho sentito la necessità di avere un libro che potesse portare lo studente, che ha appena appreso lo scacco matto del barbiere, a capire che gli scacchi non sono solo una serie di minacce in una mossa, non sono solo calcolo e che anche dietro alle più grandi combinazioni c'è un modo di pensare (e non solo il talento dei grandi campioni).

Ho quindi considerato l'utilità di un manuale di supporto, adatto al responsabile dei giovani di ogni circolo, che potesse assistere lo studente che ha appena finito il primo anno del corso scolastico di scacchi e più in generale di ausilio per tutti quelli che si trovano in questo stadio dell'apprendimento.

Con l'obiettivo evidente di fornire una serie di strumenti analitici che consentano di trovare nella partita il vero momento della combinazione, evitando di consumare tutto il tempo a disposizione per inseguire la chimera dello scacco matto o del guadagno di materiale ad ogni costo. In ultima analisi un aiuto a capire gli scacchi.

Un testo di questo tipo io non l'ho trovato, quindi con molta presunzione ho provato a farlo. Spero vi piaccia e vi sia d'aiuto.

# Indice

Libro primo:

## La mia scuola di strategia

### 1) LE CARATTERISTICHE DEI PEZZI p.12

- A) IL PEDONE
- B) IL CAVALLO
- C) L'ALFIERE
- D) IL RE
- E) LA TORRE
- F) LA DONNA

### 2) IL CENTRO p.21

- A) LE REGOLE DELLO SVILUPPO
  - A1) Portare al centro almeno un pedone
  - A2) Portare i pezzi leggeri al centro, dedicando loro una sola mossa ciascuno
  - A3) Tutelare il materiale
  - A4) Eseguire l'arrocco

### 3) IMPORTANZA DEL PEDONE IN APERTURA p.27

### 4) I TRE ELEMENTI PRINCIPALI E LA STRUTTURA p.33

- A) IL MATERIALE
  - A1) Pedone
  - A2) Cavallo e Alfiere
  - A3) Torre e Donna
- B) IL TEMPO
  - B1) L'analisi dei tempi
  - B2) Le mosse non di tempo in apertura
  - B3) Il guadagno di tempo
- C) LO SPAZIO
- D) LA STRUTTURA
  - D1) Variante di cambio della Spagnola
  - D2) Variante di cambio del Gambetto di

- Donna
- D3) Alekhine: Sistema Viennese 3 Cc3
- D4) Siciliana aperta
- E) INTERAZIONI TRA GLI ELEMENTI PRINCIPALI
  - E1) Spazio / Tempo
  - E2) Tempo / Materiale

### 5) STRATEGIA DI GIOCO E GESTIONE DEL VANTAGGIO p.71

- A) VANTAGGIO DI MATERIALE
- B) VANTAGGIO DI TEMPO
- C) VANTAGGIO DI SPAZIO

### 6) LA COLONNA p.83

- A) LA CREAZIONE DI UNA COLONNA
- B) L'OCCUPAZIONE
- C) L'OBIETTIVO FINALE: SETTIMA E OTTAVA TRAVERSA
- D) LA LOTTA PER LA COLONNA E IL SUO UTILIZZO
  - D1) Il raddoppio dei pezzi pesanti
  - D2) Il controllo della casella di opposizione
  - D3) La chiusura della colonna con i pezzi
  - D4) La colonna semiaperta
  - D5) L'avanzata limitata
  - D6) L'avamposto

### 7) IL PEDONE p.101

- A) IL PEDONE CENTRALE E L'AFFIANCAMENTO
- B) IL PEDONE PASSATO
  - B1) Il conseguimento del pedone passato
    - B1.1) Maggioranza
    - B1.2) Cambio
    - B1.3) Eliminazione del difensore
  - B2) L'importanza del pedone passato
  - B3) Il Blocco
  - B4) La lotta contro il blocco
    - B4.1) L'attacco al bloccatore
    - B4.2) Sovraccaricare il bloccatore
    - B4.3) Cambiare il bloccatore

C) LA CATENA PEDONALE

- C1) Tipologia della catena
- C2) La freccia
- C3) La lotta strategica

D) PEDONI DEBOLI

- D1) Pedone isolato
- D2) Pedone arretrato
- D3) Pedone doppiato
- D4) Pedoni sospesi
- D5) Pedoni deboli ma attivi

**8) CASE DEBOLI E FORTI** p.131

- A) CREARE E FISSARE LA CASA DEBOLE
- B) OCCUPARE LA CASA DEBOLE

**9) L'ATTACCO AL RE** p.137

- A) STRUTTURAZIONE DELL'ARROCCO
- B) DISPOSIZIONE DEI PEDONI DELL'ARROCCO

- B1) Nessuna spinta di pedone
- B2) La spinta del pedone h
- B3) La spinta del pedone f
- B4) La spinta del pedone g

C) RELAZIONE SPAZIO-ATTACCO

D) L'ATTACCO CON ARROCCHI OMOGENEI

E) L'INDEBOLIMENTO DELL'ARROCCO

- E1) La minaccia diretta all'arrocco
- E2) La minaccia del cambio del difensore
- E3) Il sacrificio per eliminare i difensori

F) IL SEGNALE D'ATTACCO

G) ARROCCHI ETEROGENEI

H) IL RE AL CENTRO

I) CREARE UNA MAGGIORANZA DI PEZZI

Libro secondo:

**La mia scuola di tattica**

**1) GUADAGNARE MATERIALE** p.175

A) TIPI DI DOPPIO ATTACCO

- A1) Attacco doppio
  - A1a) Forchetta
- A2) Infilata
  - A2a) Attacco a raggi X
- A3) Inchiodatura
- A4) Attacco di scoperta
  - A41) Scacco di scoperta
  - A42) Scacco doppio
- A5) Attacco sulle case
- A6) Combinazione di temi

B) DIFESA INADEGUATA

- B1) Adescamento
- B2) Sovraccarico
- B3) Eliminazione del difensore

**2) COMBINAZIONI BASATE SUL TEMPO** p.201

- A) MIGLIORAMENTO DELLA POSIZIONE
- B) L'ATTACCO DA MATTO

**3) I SEGNALI DELLA COMBINAZIONE** p.205

- A) LA GEOMETRIA DEI PEZZI APPLICATA ALLE COMBINAZIONI
  - A1) Il pedone
  - A2) Il Cavallo
  - A3) Il Re
  - A4) L'Alfiere e la Torre
  - A5) La Donna
- B) IL PEZZO INDIFESO
- C) DEBOLEZZA DELLE CASE
- D) IL RE ESPOSTO

**4) COMBINAZIONI TIPICHE** p.217

- A) GUADAGNO DI MATERIALE
- B) SCACCO MATTO

**5) ESERCIZI** p.225

## **libro primo**

# **LA MIA SCUOLA DI STRATEGIA**

# La strategia

Ho deciso di dividere questa opera in due parti ben distinte, iniziando dalla **strategia** per poi approfondire la **tattica** nella parte finale del libro.

Si tratta ovviamente di una suddivisione un po' artificiosa in quanto nella realtà strategia e tattica sono indissolubilmente legate.

E' però altrettanto evidente che per ragioni didattiche esse vadano trattate separatamente per non ingenerare confusione nello studente.

Per chi non avesse ben chiara la differenza tra strategia e tattica ripetiamo il famoso aforisma di **Tartakower** che chiarisce il concetto meglio di tante formule seriose: *"Tattica è sapere il da farsi quando c'è qualcosa da fare, strategia è sapere il da farsi quando non c'è niente da fare."*

In parole povere la tattica è il **calcolo** e la strategia è il **piano**.

Diversamente dalla prassi comune ho ritenuto più opportuno cominciare con la **strategia** per far immediatamente apprezzare la **ricchezza di idee** del nostro meraviglioso gioco, rimandando lo studio della tattica alla fine del libro.

Con questo non si vuol dire che la **tattica** non abbia il suo fascino e la sua bellezza, ma sicuramente si tratta di un aspetto più meccanico del gioco legato alla **capacità** del giocatore di **calcolare** varianti concrete.

Elemento certamente fondamentale dal punto di vista dei risultati, come sa chiunque abbia un minimo di esperienza di tornei, ma che senza la "comprensione" strategica della posi-

zione non può bastare da sola a fare di un giocatore un vero scacchista.

I grandi giocatori hanno **tutti** un'ottima capacità di calcolo ed un'altrettanto buona sensibilità strategica, poi è ovvio che per questioni stilistiche ciascuno avrà le sue preferenze e i suoi talenti specifici.

Ad esempio un Campione del mondo (1960-1961) come il lettone **Mikhail Tal** era famoso per il suo gioco d'attacco inaspettato ed imprevedibile, tanto da essere chiamato il mago di Riga. Ovviamente era un fenomeno nel campo della tattica, ma chi pensasse che la sua mostruosa capacità di calcolo potesse fare a meno della strategia si sbaglierebbe di grosso. Tanto è vero che con gli anni il suo stile si fece più pacato dimostrando anche nel campo strategico una maestria non inferiore a quella degli altri campioni.

All'opposto un altro Campione del mondo (1963-1969) come l'armeno **Tigran Petrosjan** era considerato lo stratega per eccellenza. Qualcuno potrebbe pensare che nella tattica non fosse all'altezza dei suoi pari, ed invece le cronache ricordano che nel gioco lampo (5 minuti a testa), dove ovviamente la capacità di calcolo è fondamentale, era praticamente imbattibile.

Quindi strategia e tattica sono entrambe fondamentali, poi è naturale che specie all'inizio la tattica sia più importante (la svista è sempre in agguato); ma crescendo come giocatori vi accorgete che capire la natura strategica delle posizioni che giocate è altrettanto importante.

## Le caratteristiche dei pezzi

Sicuramente avrete già sentito parlare di centro e della sua importanza. In tutti i giochi geometrici, e anche negli sport, il valore del centro è risaputo. Spesso nel calcio la lotta per la conquista del centrocampo decide l'esito delle partite; così come i piani militari sono basati sulla conquista di punti strategicamente importanti.

La cosa che può non essere chiara è il perché, negli scacchi, sono proprio le quattro caselle centrali ad essere il luogo geometrico fondamentale, da cui far partire la strategia di ogni partita.

Questa domanda trova una risposta nelle caratteristiche dei pezzi.

I pezzi usati negli scacchi, mentre si avvicinano al centro, aumentano la propria efficacia controllando sempre più caselle.

Supponiamo, per assurdo, che al posto di Donne, Torri, Alfieri e Cavalli, vi sia un pezzo (chiamiamolo **Canguro**) il cui movimento avviene saltando 5, 6, o 7 passi per volta in orizzontale, verticale o diagonale.

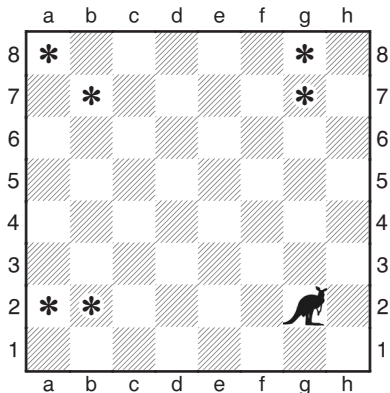


Diagramma a

Possiamo notare come il **Canguro**

abbia un'efficacia assai maggiore se posto in una casa verso il bordo della scacchiera tipo **g2** (Diagr. a), potendo andare in ben **6** caselle diverse, piuttosto che in **f3** (Diagr. b) da cui solo **3** caselle risultano disponibili per il suo movimento a lunga gittata.

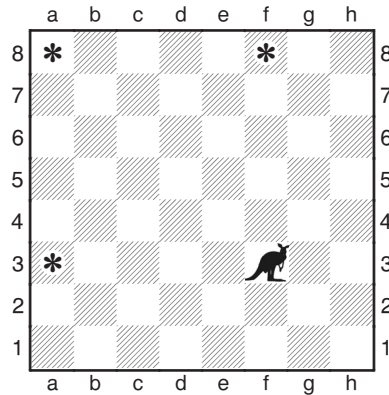


Diagramma b

Da notare che posto al **centro** della scacchiera (Diagr. c) risulterebbe addirittura **immobile** (l'esempio esprime un paradosso, in quanto è chiaro che il Canguro in e4 non avrebbe mai potuto arrivarci!).

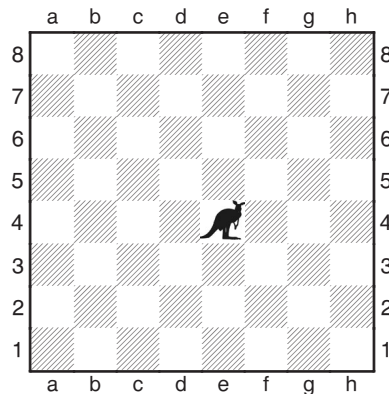


Diagramma c

Ovviamente in un gioco con soli Canguro, le case laterali saranno più importanti rispetto a quelle centrali, in quanto i pezzi ivi collocati consentirebbero un maggior numero di case controllate.

capitolo 1 Le caratteristiche dei pezzi

Non è il caso dei pezzi utilizzati nel nostro gioco. Per poterne capire le caratteristiche vogliamo quindi comprendere esattamente la loro capacità di movimento all'interno della scacchiera, sia nei bordi che al centro.

La tabella che segue cerca di chiarire a grandi linee il ruolo che può avere ogni pezzo, in quanto considera le case controllate al centro e negli angoli di ogni pezzo, oltre a dare un'idea della forza del medesimo, indicando il numero medio di caselle controllate.

Introduciamo qui un concetto nuovo: il **Coefficiente di Efficacia Centrale** (C.E.C.), numero che si ottiene dal rapporto tra le case controllate al centro e quelle controllate dal pezzo in esame posto in uno dei 4 angoli (a1, a8, h1, h8).

Nella tabella ho aggiunto anche il Canguro, perché ritengo ci permetta di apprezzare ancor meglio le caratteristiche di Alfiere, Cavallo, Re, Donna, Torre e pedone.

Pezzo	Angolo	Centro	Media	C.E.C.
Pedone*	1	2	1,75	2
Cavallo	2	8	5,25	4
Re	3	8	6,56	2,66
Alfiere	7	13	8,75	1,85
Torre	14	14	14	1
Donna	21	27	22,75	1,28
Canguro	9	0	3,56	0

\*Il pedone non può in nessun modo essere posizionato nelle traverse 1 e 8, per cui si è preso come punto di riferimento la casa adiacente in a2 per calcolare le caselle controllate esternamente, e si è considerata la media sulle 48 case rimanenti.

Andiamo ora ad esaminare singolarmente, pezzo per pezzo, le caratteristiche degli stessi, tenendo conto dei dati sopraelencati.

### A) Il Pedone

Il pedone è ovviamente l'elemento di minor valore dell'esercito a nostra disposizione e questo lo si intuisce facilmente.

Guardando poi i numeri nella tabella precedente, vediamo che il numero medio di case controllate è molto minore rispetto agli altri pezzi.

Il Diagr. 1.1 ci mostra il numero di case controllate da un pedone a seconda della posizione occupata nella scacchiera.

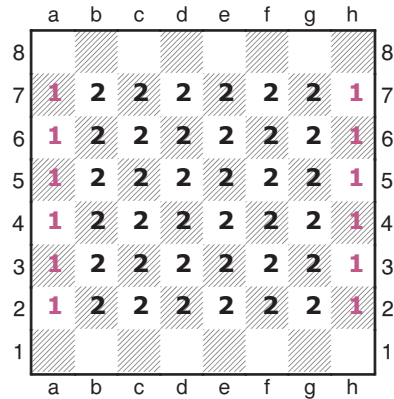


Diagramma 1.1

Con la sua azione a corto raggio rappresenta il tipico esempio di un pezzo che ha maggiore influenza tanto più è vicino al centro

Va anche detto che, oltre alla sua maggior efficacia centrale (2 case controllate), un pedone che abbia raggiunto il centro non sarà facilmente attaccabile, poiché potrà essere difeso senza timore che la sua cattura determini uno svantaggio per il nostro esercito (come si vede nel Diagr. 1.2 ).

## Il centro

Abbiamo visto che negli scacchi il centro è un obiettivo di conquista importante, in quanto permette ai pezzi di esplicitare al massimo la propria azione.

Non essendo possibile impostare immediatamente una strategia per costringere l'avversario a subire lo scacco matto, dobbiamo accontentarci di scelte che ci permettano di limitare l'azione dei pezzi avversari e di migliorare quella dei nostri. Potremo così avere più libertà di azione ed una maggiore possibilità di movimento, il che potrà poi tradursi nella opportunità di creare un attacco vincente, o quanto meno un guadagno di pezzi e/o pedoni.

Il possesso e l'occupazione del centro permettono da un lato la massima attività, dall'altro impediscono ai pezzi dell'avversario le migliori possibilità di piazzamento.

L'obiettivo delle nostre prime mosse deve essere quindi volto alla conquista del centro, come l'avanzata di un esercito in una guerra.

Si ammassano forze sulla linea di confine per poi cercare di penetrare nel campo nemico. Questo procedimento deve essere concepito come un'azione da fare "in gruppo"; un solo pezzo non può andare in avanscoperta senza essere protetto dagli altri componenti della propria squadra, occorre che tutti i "soldatini" avanzino in modo collettivo, per poter coprire gli spazi retrostanti, e permettere successivamente l'organizzazione di un altro piano.

### A) LE REGOLE DELLO SVILUPPO

In questa parte del libro mi pongo l'obiettivo di dare delle basi solide alla

vostra conoscenza del gioco.

E' giusto però dire che alcuni di questi precetti non hanno validità assoluta, e se continuerete l'apprendimento di questo bellissimo gioco, sarete in grado di capire da soli se e quando sarà possibile discostarsi dalla rigidità di queste linee guida che ora vado a descrivere.

Il giocatore di livello magistrale potrà permettersi talvolta di non rispettare queste indicazioni, in quanto sa già in che modo vuole organizzare la propria strategia di sviluppo.

Se invece vi siete avvicinati da poco agli scacchi, consiglio di rispettare queste regole, almeno fino a quando la vostra crescita scacchistica non vi permetterà di avere un livello di comprensione tale da poter gestire lo sviluppo in modo più autonomo e creativo.

Portare verso il centro i pezzi, lo scopo della prima fase del gioco deve essere questo.

Vediamo come lo si può fare al meglio. Già alla prima mossa siamo di fronte ad una scelta: portare al centro il Cavallo, o preparare il movimento dell'Alfiere?

E se dobbiamo ricorrere ad una mossa di pedone, sarà preferibile mandarlo ad occupare il centro muovendolo di due passi, o mantenerlo in una posizione di controllo spostandolo in avanti di una sola casella?

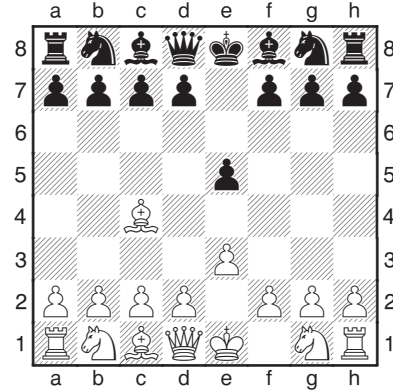
Vediamo in pratica cosa può succedere. Proviamo dapprima il confronto tra la strategia di un'avanzata limitata del pedone e l'occupazione fisica del centro.

Partendo dalla posizione iniziale, le prime mosse potrebbero ad esempio essere:



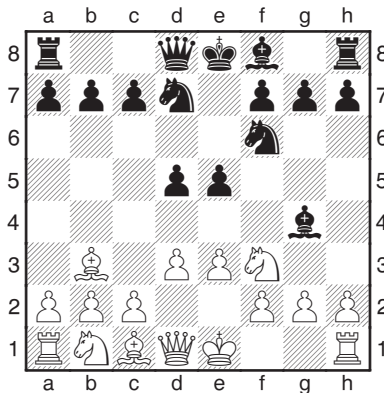
capitolo 2 Il Centro

1. e3 e5 2. ♘c4



Confronto tra una strategia di sviluppo con o senza occupazione del centro

A questo punto il Nero dispone della forte replica **2... d5** che costringe il Bianco a spostare l'Alfiere, pena la perdita del medesimo, in seguito il Nero potrà proseguire nella sua strategia di controllo del centro con i pezzi: **3. ♘b3 ♖f6 4. d3 ♘g4 5. ♗f3 ♞bd7**



Il Bianco è in difficoltà per via del minore controllo del centro.

Il Bianco ha perso il vantaggio della mossa (il Nero ha già mosso tre pezzi, il Bianco due) e si trova in difficoltà per via delle minacce di spinta del pedone e5 che possono creare problemi al ♗f3.

Il risultato di questo confronto è a favore dell'occupazione del centro.

L'♘c4 non è stato in grado di conservare la propria posizione proprio perché la casa d5 non era controllata dal Bianco, cosa che sarebbe stata possibile con la mossa 1.e4. D'altronde, sviluppare l'Alfiere in un'altra casa non avrebbe permesso al Bianco di controllare il centro con quel pezzo.

In definitiva, in base a queste considerazioni, enunciamo la prima regola dello sviluppo:

**A1) Portare al centro almeno un ♗**

La prima mossa del Bianco dovrà quindi essere **1.d4** o **1.e4...** o comunque dovremmo essere in grado di eseguire una di queste due mosse nelle primissime fasi della partita.

Il mio consiglio è di eseguirle subito, in quanto l'occupazione di queste case permette con più facilità il posizionamento degli altri pezzi.

Ora dovremo pensare a come portare in gioco le nostre forze.

Recuperiamo alcuni concetti che abbiamo già trattato analizzando le caratteristiche dei pezzi:

- 1)** Il centro è da occupare.
- 2)** La priorità del controllo è da dare ai pezzi con maggiore C.E.C.
- 3)** La Donna deve essere portata al centro solo se ha una casa sicura a disposizione, altrimenti verrà attaccata e mandata via da pezzi di minor valore.
- 4)** La Torre non aumenta la propria efficacia al centro, inoltre soffre dello stesso problema della Donna, se pur in misura minore (può essere attaccata e costretta alla fuga).

Da queste indicazioni deriva che l'ordine di sviluppo dei pezzi, cioè l'avanzamento strategico delle forze verso la

## I tre elementi principali e la struttura pedonale

Quando giochiamo a scacchi, se non vediamo chiaramente l'opportunità di creare un attacco sul Re avversario, il nostro scopo sarà quello di conseguire un vantaggio di altro tipo.

Uno dei possibili obiettivi è l'eliminazione dei pezzi dell'esercito rivale, cercando di fare in modo che il nostro avversario non possa fare altrettanto.

Lo scopo è quindi il guadagno di materiale: la presa di un Alfiere concedendo un pedone, o quella di una Torre per un Cavallo ci garantisce un vantaggio.

Se il **Materiale** è un punto molto importante del gioco, ci sono anche altri fattori da considerare mentre si disputa una partita. Questi elementi sono il **Tempo**, lo **Spazio** e una combinazione di materiale/tempo/spazio che riveste anch'essa una funzione importantissima: **la Struttura pedonale**.

Mentre per l'aspetto materiale attribuire un valore numerico ai pezzi è possibile, dare una valutazione media a spazio, tempo e struttura è difficile. Vediamo dunque ora di analizzarli, per cercare di capire il meglio possibile come valutare la nostra posizione e come procedere per migliorarla.

### A) IL MATERIALE

L'esempio illustrato in precedenza è il caso più semplice, quello che non necessita di molte valutazioni: se non ci sono controindicazioni particolari, la presa di un Alfiere in cambio di un pedone, o la presa di una Torre in cambio di un Cavallo, saranno operazioni vantaggiose e come tali da eseguire senza esitazioni.

Ma come possiamo decidere se è meglio una Donna rispetto a due Torri, o rispetto a due Alfieri e un Cavallo? Se devo dare due pedoni per poter catturare un Cavallo avrò convenienza ad eseguire la mossa che mi porta ad un simile scambio?

E' quindi necessario conoscere il valore dei pezzi, o meglio, il reciproco rapporto di forza, per poter scegliere quali mosse giocare. La difficoltà di questa valutazione sta nel fatto che, a seconda delle varie posizioni, **il valore dei pezzi cambia**.

Un Alfiere chiuso all'interno del proprio schieramento, e con pedoni posti sul colore delle case da lui controllate, avrà scarsa mobilità, e certamente varrà meno di un Alfiere con caratteristiche opposte.

Quindi la necessità di conoscere il **valore** dei pezzi si scontra con la difficoltà di attribuirgliene uno, dal momento che ogni posizione ha le proprie caratteristiche che modificano la valutazione di ogni pezzo.

L'unico obiettivo che possiamo porci è quindi quello di assegnare un **valore 'medio'** ai pezzi, cioè attribuire, se non si è in presenza di situazioni particolarmente definite, un punteggio ad ogni singolo pezzo, per poterlo confrontare con gli altri; pur sapendo che questo numero non sarà sempre preciso.

I primi tentativi di dare una valutazione, prendono come punto di partenza l'unità meno potente presente nella battaglia: il **pedone**.

Ad esso assegniamo come valore **l'unità di misura**, quindi **1**.

Prendiamo come primo punto di riferimento la valutazione proposta da **Porreca**.

capitolo 4 I tre elementi principali e la struttura pedonale

Pedone	♙	=	1
Cavallo	♘	=	3
Alfiere	♗	=	3
Torre	♖	=	5
Donna	♕	=	10

Da questi primi dati, ottimi come valutazione di partenza per i pezzi, si possono stilare le prime equivalenze:

$$\begin{aligned} \text{♘} &= \text{♗} = \text{♙} + \text{♙} + \text{♙} = 3 \\ \text{♖} &= \text{♗} + \text{♙} + \text{♙} = \text{♘} + \text{♙} + \text{♙} = 5 \\ \text{♘} + \text{♗} &= \text{♖} + \text{♙} = 6 \\ \text{♕} &= \text{♖} + \text{♖} = \text{♖} + \text{♗} + \text{♙} + \text{♙} = \text{♗} + \text{♗} + \text{♘} + \text{♙} = 10 \end{aligned}$$

Questo ci permette di avere un punto comune su cui lavorare. Ora sappiamo, ad esempio, che è conveniente dare un Alfiere più un pedone in cambio di una Torre, oppure due pedoni in cambio di un Cavallo.

Per un ragazzo che ancora non ha compiuto 9-10 anni consiglio di fermarsi a questa prima scala di valori, perché per proseguire oltre bisogna avere una buona dimestichezza con i numeri decimali.

Completerei il suggerimento con questo inciso: la possibilità di creare delle sinergie tra i pezzi (♘, ♗, ♖, ♕) aumenta in funzione del numero di pezzi presenti sulla scacchiera. Più ve ne saranno, più obiettivi potremo attaccare un maggiore numero di volte.

Propongo quindi un piccolo aggiustamento, anche se grossolano, a questa tabella: aggiungere 1 punto per ogni pezzo che sia ha in più. Questo farà in modo di dare valutazioni più corrette in caso di **sbilanciamenti** di materiale. In base a questa proposta, troveremo quindi queste nuove equivalenze più aderenti alla realtà:

$$\begin{aligned} \text{♘} + \text{♗} &= \text{♖} + \text{♙} + \text{♙} \\ \text{♖} + \text{♖} &= \text{♘} + \text{♘} + \text{♗} = \text{♕} + \text{♙} \end{aligned}$$

L'ex campione del mondo **Max Euwe**, nel suo bellissimo libro *Il Medio-gioco*, propone una valutazione con le mezze unità, per correggere il valore dei pezzi leggeri e portarlo, secondo lui, ad una valutazione più reale

Pedone	♙	=	1
Cavallo	♘	=	3,5
Alfiere	♗	=	3,5
Torre	♖	=	5,5
Donna	♕	=	10

Queste valutazioni di Euwe e Porreca, anche se valide per un bambino, non possono essere soddisfacenti per un adulto.

Se pensiamo alle considerazioni fatte sui pezzi all'inizio di questo libro, è facile capire che un pedone laterale non può avere la stessa efficacia di un pedone centrale, la pratica ha poi dimostrato che l'Alfiere ha un vantaggio sul Cavallo, ma esprimere con i numeri interi queste sfumature è estremamente difficile.

Tutto questo per sottolineare che anche il mio sistema di valutazione non va preso come oro colato, considerando quanto sia complesso tentare di quantificare elementi di valore variabile come i pezzi in una partita di scacchi.

Ma chi non fa non falla... e quindi vi propongo la mia tabella di valori, cercando di motivare le mie idee. Ricordatevi di prenderla cum grano salis senza pretendere che sia perfetta in ogni situazione.

Per non scendere troppo nel dettaglio, pur rispettando alcuni principi, prenderò i valori al secondo decimale, ma con un 0,05 di margine di significatività (non considererò le variazioni 0,01 - 0,02 - 0,03 - 0,04 - 0,06 - 0,07 - 0,08 - 0,09)

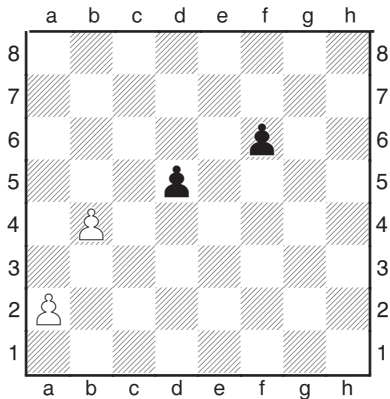
## capitolo 4 I tre elementi principali e la struttura pedonale

**A1) Il Pedone**

Non è certamente possibile che un pedone collocato sulle colonne **a** ed **h** possa avere valore pari ad un pedone collocato in un'altra colonna: il controllo di una sola casella è infatti un elemento che ne condiziona in negativo la valutazione.

Quindi, attribuiti per simmetria identici valori ai pedoni **a** ed **h**, e assegnato un valore generico di 8 alla somma degli otto pedoni presenti in ogni schieramento, il valore attribuito ai pedoni **a** ed **h** sarà di **0,85**.

I pedoni che si trovano nelle colonne **b** e **g**, hanno la possibilità di controllare due case, ma non potranno mai avere influenza sul centro, al contrario dei pedoni **c** e **f**, che quindi nella fase di apertura e centropartita possono essere ritenuti più efficaci.



*Caratteristiche dei pedoni posti su differenti colonne. Il pedone **a** controlla una sola casa, quello **b** due, ma decentrate (c5, a5). Il pedone **f** controlla la casa centrale e5; il pedone **d** controlla la casa e4, e occupa fisicamente d5*

Infine i pedoni **d** ed **e**, possono sia controllare che occupare il centro, hanno quindi una grande importanza nella strategia di apertura, come già rilevato nei primi capitoli del libro.

Saranno dunque i pedoni di maggior valore.

Costruiamo quindi la seguente tabella di valori:

♟ **a** e **h** (colonna di Torre) = **0,85**

♞ **b** e **g** (colonna di Cavallo) = **0,95**

♜ **c** e **f** (colonna d'Alfiere) = **1,05**

♙ **d** ed **e** (colonna centrale) = **1,15**

Vediamo come la somma degli otto pedoni presi all'inizio in ogni schieramento è: ♟**a** (0,85) + ♞**b** (0,95) + ♜**c** (1,05) + ♙**d** (1,15) + ♞**e** (1,15) + ♜**f** (1,05) + ♞**g** (0,95) + ♟**h** (0,85) = **8**

Diamo un'indicazione importante: queste differenze qualitative tra pedoni laterali e centrali hanno un'incidenza reale nella fase iniziale della partita, ma vanno a scomparire man mano che calano i pezzi presenti sulla scacchiera.

Anzi, nei finali non di rado è proprio il pedone laterale "lontano" a rivelarsi un vantaggio significativo.

**A2) Il Cavallo e l'Alfiere**

Se pensiamo alle case mediamente controllate, ci rendiamo conto che il Cavallo dovrebbe valere meno dell'Alfiere, e in modo abbastanza netto.

In realtà, il fatto che l'Alfiere non possa avere accesso a metà scacchiera, unito alla difficoltà di manifestare una grande efficacia all'inizio, per via della presenza di tanti pezzi sulla scacchiera, limita questa differenza.

Ma la preferenza va comunque accordata all'Alfiere, anche se è bene ricordare che questi due pezzi hanno caratteristiche così dissimili che ovviamente gli ambienti dove esprimere al massimo le proprie potenzialità sono molto diversi.

Il centro aperto per l'Alfiere (privo di pedoni o comunque con diagonali libe-

## capitolo 4 I tre elementi principali e la struttura pedonale

Il Bianco però ha giocato molto bene: tutte le mosse non di tempo sono state dedicate a consolidare un vantaggio di spazio in una posizione chiusa, tanto che ora ha una posizione vincente.

Vediamo le mosse "non di tempo" del Bianco: per esempio, ♖g4, forzando la spinta in g6, irrigidisce la struttura del Nero sulle caselle bianche e rende difficile l'attacco ai pedoni bianchi posizionati tutti su casa nera.

Una volta fissate le case nere come debolezze sull'ala di Re dello schieramento nero (nessun pedone è in grado di difenderle), l'intervento in attacco dell'♗ camposcuro dà al Bianco un vantaggio decisivo. L'ultima mossa (g4) rende impossibile l'intervento dell'unico pezzo in grado di difendere le case nere (al ♘e7 è negata la casella f5).

Il Bianco è stato in grado di capire che l'importanza dei tempi in una posizione chiusa è minore, e si è cautelato bene sullo spazio per essere poi in grado di portare l'attacco decisivo.

E' quindi molto importante, per poter prendere decisioni sullo spazio, **capire lo spirito della posizione, se è chiusa oppure aperta, e nel caso si tratti di una posizione chiusa saper valutare la sua "potenzialità" ad aprirsi.**

L'abilità del giocatore sta nel decidere come orientare le proprie scelte, se centrarle preminentemente sul tempo, o tutelare maggiormente lo spazio, se accettare eventuali rinunce di materiale per incrementare questi elementi oppure se evitare sacrifici.

Su questo argomento - il vero grande problema da risolvere per una corretta valutazione della posizione nella fase iniziale della partita - ritorneremo spesso.

(Partita 5)

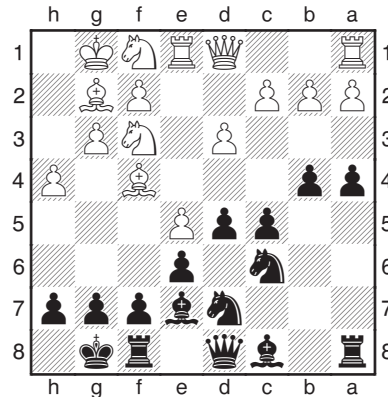
**Kaidanov, G - Nijboer, F**

Elista, 1998

**1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d3 ♘c6 4.g3 d5 5.♗bd2 ♗f6 6.♙g2 ♙e7 7.0-0 b5 8.♚e1 0-0 9.e5 ♘d7 10.♗f1**

Una tipica posizione di apertura, che deriva dall'**Attacco Est-Indiano**

**10...a5 11.h4 b4 12.♙f4 a4**



L'attacco del Nero è ben delineato, così come lo spazio è a suo favore sull'ala di Donna. E' molto importante per il Bianco impedire la spinta in a3 del Nero, perché fisserebbe le debolezze sulle case nere del Bianco.

**13.a3 ♙a6** 13...bxa3 14.bxa3 ♙a6 Si può anche giocare così, con l'idea di cambiare per fare ♜b8 e ♘d4.

**14.♗1h2 c4?!** Probabilmente un errore. Il Bianco ora consolida il proprio centro con la spinta d3-d4, e il Nero non ottiene molto in cambio. Una volta chiusa la posizione sull'ala di Donna, sarà facile per il Bianco manovrare con vantaggio sull'altra ala, per via del vantaggio di spazio garantito dal pedone e5

**15.d4 c3** Il Nero contava su questa mossa, per aprire le colonne

**16.bxc3 bxc3** Una variante possibile è 16...bxa3 17.♗g5 ♜b8 (17...♗e8!?)

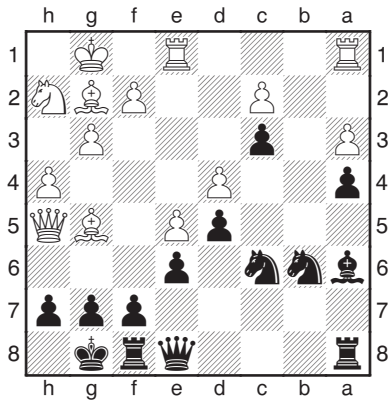
capitolo 4 I tre elementi principali e la struttura pedonale

18. ♖h5 h6 19. ♘g4 hxg5 20. hxg5 ♖e8 (20...g6 21. ♖h4+-) 21. ♙xd5 exd5 22. e6 fxe6 23. ♘h6+ gxh6 24. ♖g6+ ♘h8 25. ♖xh6+ ♘g8 26. ♖xe6+ ♘g7 27. ♖h6+ ♘g8 con patta. Il sacrificio per ottenere lo scacco perpetuo è relativamente frequente in questa apertura

**17. ♘g5 ♘b6?** Il Cavallo doveva rimanere nella casa d7, in quanto è importante poter reagire con la spinta in f6, o comunque mantenere questa casa sotto controllo. Dopo 17... ♖e8 18. ♖h5 ♙xg5 19. ♙xg5 (19. hxg5 f5!) 19...f5! la minaccia del cambio di Donne alleggerisce l'attacco.

**18. ♖h5 ♙xg5 19. ♙xg5 ♖e8**

Il Nero vuole proporre f5, come visto in precedenza, ma ora il Bianco, sacrificando materiale, mantiene lo spazio conquistato ed evita il cambio delle Donne.



**20. ♙f6!**

Talvolta la tutela dello spazio può avvenire mediante un sacrificio di materiale, in questo caso, un Alfiere

**20... ♘xd4**

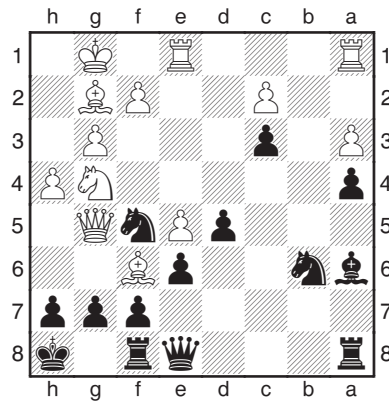
20...gxf6 21. ♘g4 ♘d7 22. ♙xd5! exd5 23. exf6 minaccia il matto in g7 e la Donna 23... ♘h8 24. ♖xe8 ♖axe8 25. ♖xd5+- ♘cb8 26. ♖b1 ♖e6 27. ♘e5 ♘xe5 28. dxe5 Con un buon vantaggio

del Bianco; 20... ♘h8 21. ♙xg7+ ♘xg7 22. ♖g5+ ♘h8 23. ♖f6+ ♘g8 24. ♘g4+- h6 25. ♘xh6+ ♘h7 26. ♘g4 ♘d7 27. ♖h6+ ♘g8 28. ♘f6+ ♘xf6 29. exf6 ♘xd4 30. ♖g7#

**21. ♘g4 ♘f5 22. ♖g5**

Con l'idea di 23. ♘h6+ e dopo 23... ♘h8 24. ♘xf5 la minaccia di matto in g7 è vincente

**22... ♘h8**



**23. ♙xg7+! ♘xg7 24. ♘f6** guadagna la Donna ♖d8 **25. ♖h6 ♖xf6 26. ♖xf6 ♖ae8 27. g4 ♘d7 28. ♖f4 ♘c4 29. h5 ♖c8 30. ♖ab1 f5 31. exf6 1-0**

### D) LA STRUTTURA

Per struttura si intende generalmente la **posizione dei pedoni** di ogni schieramento, non considerando la situazione dei pezzi.

Questa definizione può sembrare simile a quella di spazio, chiariamo quindi le differenze: lo spazio dipende dai pedoni comprendendo le case "contenute" all'interno della struttura pedonale, la struttura è definita invece dal collocamento dei pedoni.

Ci si potrà quindi trovare in situazioni con pochi pedoni, magari poco avanzati, in cui lo spazio non risulta influente, mentre le differenze strutturali lo sono.

capitolo 4 I tre elementi principali e la struttura pedonale

In realtà **la struttura è una mescolanza degli altri tre elementi già esaminati**; un esempio chiarificatore è il seguente: così come il rosso, il giallo e il blu sono dei colori base, non correlati tra loro ma atti a descrivere una determinata situazione cromatica, lo spazio, il tempo e il materiale sono elementi separati, ma facenti parte dello stesso gioco.

La struttura è invece paragonabile al color marrone: un'unione dei tre "colori" base mescolati tra loro.

Questo elemento è correlato strettamente allo spazio, al tempo e al materiale, in quanto per creare una struttura pedonale è sicuramente necessario spendere dei tempi per le mosse di pedone.

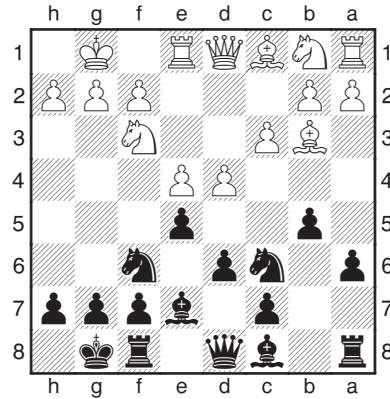
Talvolta questi tempi non sono solo funzionali allo sviluppo (tempo), ma hanno anche altre prospettive, quali difendere il centro o impedire l'accesso di pezzi avversari a case importanti (spazio). Nel caso di sacrifici di pedone, o più semplicemente cambi di materiale con ripresa di pedone, il valore dello stesso pedone subisce una modifica (materiale).

Voglio aggiungere che la correlazione tra spazio e struttura è più immediata e forte rispetto alle altre.

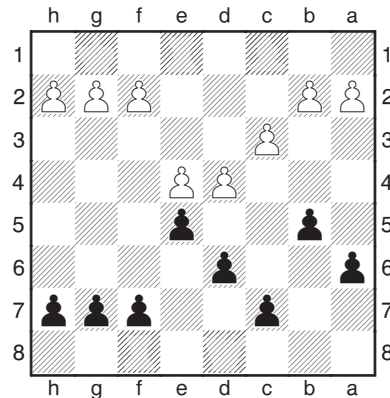
E' importante notare come la **struttura condizioni tutte le decisioni strategiche** che si vogliono prendere, in quanto i pedoni, con la loro posizione, formano un contenitore che può cambiare forma a seconda della situazione, e che sarà più o meno esteso su un'ala piuttosto che sull'altra.

La disposizione pedonale ci darà indizi su dove agire durante la partita poiché sarà ovviamente più semplice trovare una buona casa per un pezzo, se ve ne sono tante a disposizione.

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♚e1 b5 7.♙b3 0-0 8.c3 d6 9.d4**



In questa posizione, possiamo notare che, sebbene la struttura pedonale non sia ancora completamente definita, è già possibile avere un'indicazione su dove collocare i pezzi, tenendo conto dello spazio delineato dai pedoni.

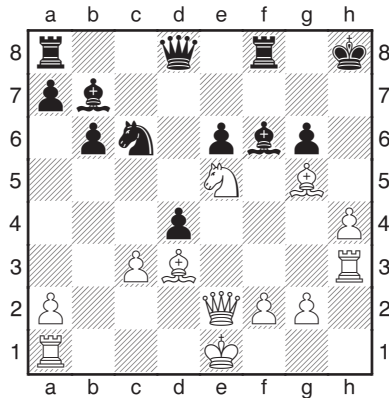


Prendiamo in considerazione solo i pedoni.

Il Bianco ha maggior spazio nella zona centrale, ma ancora non è chiaro se l'azione dei due colori debba privilegiare l'ala di Donna o rivolgersi su quella di Re, in quanto è ancora possibile per entrambi guadagnare spazio con mosse di pedoni su ambedue le ali.

Un altro esempio:

## Strategia di gioco e gestione del vantaggio



Ora che sappiamo come comportarci in apertura, dovremmo essere in grado di condurre una partita in modo abbastanza corretto (salvo di errori di calcolo) per le prime sette / dieci mosse.

Se avremo cura delle relazioni di tempo con lo sviluppo, di spazio con le spinte di pedoni e non perderemo materiale, potrebbe succedere che il nostro avversario abbia problemi a fare altrettanto.

In tal caso ci troveremo in condizioni di **vantaggio** in uno o più degli elementi principali. Potremmo così avere più sviluppo, più spazio, più tempo o una combinazione di questi tre.

Se abbiamo capito come procurarci questi vantaggi, il passo successivo sarà sapere come valorizzarli.

Come tutti sanno l'obiettivo ultimo del gioco è dare scacco matto, ma spesso il tipo di vantaggio di cui disponiamo non permette di farlo direttamente: in tal caso ci si deve accontentare di convertirlo in materiale.

In questo capitolo voglio illustrarvi la condotta di gioco generale a cui rifarsi per far sì che un vantaggio acquisito

conduca verso la vittoria. Queste strategie non saranno sempre uguali.

Esamineremo ora i vari tipi di vantaggio che potremo raggiungere, e come dovremo comportarci per fare in modo che la qualità della nostra posizione migliori di conseguenza.

### PRINCIPI GENERALI

Vi sono principi generali da osservare sempre, in qualunque situazione, e principi contingenti relativi alle caratteristiche della posizione specifica.

Una condotta di gioco sempre da perseguire è quella di **migliorare l'attività dei nostri pezzi leggeri**.

Durante lo sviluppo non sempre saremo stati in grado di procurare la migliore casa ad ognuno dei nostri pezzi e questo per svariati motivi, citiamo alcuni tra i più frequenti:

- 1) Abbiamo valutato in maniera non corretta le prospettive di un pezzo.
- 2) La casa migliore non era raggiungibile dal pezzo in un solo tempo.
- 3) La struttura della posizione è cambiata dal momento del primo posizionamento, quindi si sono create case migliori.
- 4) E' stato necessario sviluppare velocemente il pezzo per garantire la sicurezza del proprio Re, e una volta passata l'emergenza vogliamo utilizzarlo al meglio.

Il principio di migliorare l'attività dei pezzi leggeri è intuitivo, ma trovare la casa migliore per un pezzo è tutt'altro che semplice.

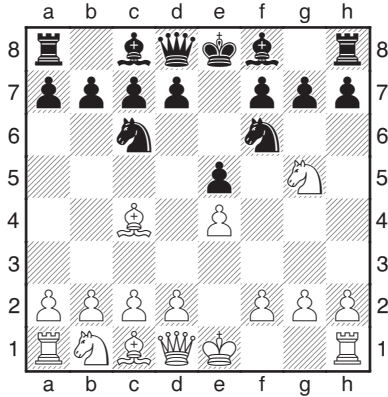
Vi possono essere situazioni in cui una casa sembra molto attraente perché crea delle minacce, ma se questo è vero solo nel breve periodo, una volta che l'attacco è stato respinto, l'effetto



capitolo 5 Strategia di gioco e gestione del vantaggio

boomerang non tarderà a manifestarsi.

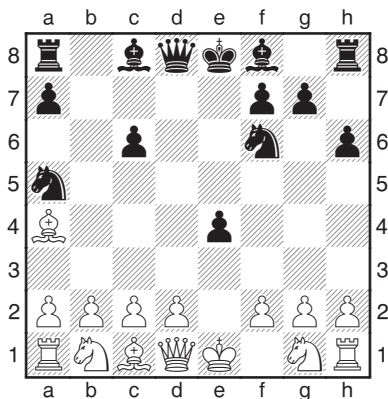
**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♘f6  
4.♘g5**



Apparentemente la casella g5 è ottima per il Cavallo. Minaccia infatti il punto f7 e non ci sono difese dirette per il Nero sulla casa in questione. Però dopo

**4...d5 5.exd5 ♘a5! 6.♙b5+ c6  
7.dxc6 bxc6** se il Bianco gioca la poco avveduta ♙a4, il fatto che la casella g5 sia attaccabile da pedoni e quindi non sicura, concede al Nero un controgioco considerevole che gli garantisce vantaggio di sviluppo e iniziativa in cambio del pedone.

**8.♙a4? h6 9.♘f3 e4 10.♘g1**



(10.♘e5? ♔d4 11.♙xc6+ ♘xc6 12.♘xc6 ♔d5). Il Nero è in vantaggio, il tempo e lo spazio valgono più del materiale ceduto (pedone **b**).

Da questo esempio possiamo capire che le case in cui collocare i pezzi leggeri devono avere determinati requisiti.

Proviamo a **riassumere** queste caratteristiche.

Una **casa** preferibilmente:

- 1)** Non deve essere attaccabile da pedoni avversari
- 2)** Deve consentire un'azione verso il centro al pezzo lì collocato, o perlomeno permettergli un'azione attiva
- 3)** Deve essere difesa da nostri pezzi, o ancor meglio da nostri pedoni (soprattutto per il Cavallo); o comunque essere riparata dagli attacchi di pezzi avversari

Non sempre sarà possibile che una casa abbia tutti questi requisiti ed è difficile anche stabilire un ordine di importanza degli stessi, in quanto essi variano da posizione a posizione (anche se la prima caratteristica elencata è spesso fondamentale).

Inoltre, quando parliamo di azione attiva, non esiste una chiara distinzione tra le due condizioni "attiva/non attiva", ma possono esserci vari gradi di attività, così come una casa può essere sicura all'80% e non solo allo 0% o al 100%.

Per questo la decisione sulla casa migliore è difficile da quantificare razionalmente. Ci accontenteremo perciò di sapere che più questi requisiti sono soddisfatti, più la casa risponde alle nostre esigenze.

Un altro dato importante che complica la valutazione è che la "bontà" di una casa può dipendere dalla tipologia del pezzo che la occupa. Ad esempio è cosa frequente che una casella buona per un Cavallo non lo sia per un Alfiere, o viceversa.

## capitolo 5 Strategia di gioco e gestione del vantaggio

Il **rapporto tra le due flessibilità**, applicato ad ogni pezzo, ci dà la misura di quanto sia importante il vantaggio di spazio.

In questo caso il rapporto tra la Flessibilità del Bianco e quella del Nero è di  $1,75 / 0,75 = 2,33$ .

Questo valore ci dà una misura di quanto i pezzi bianchi abbiano maggiore mobilità rispetto ai pezzi neri.

Ora vediamo quali differenze si hanno se viene cambiato un pezzo senza che lo spazio muti.

Le flessibilità dei due colori aumentano (c'è più spazio da gestire per entrambi); quella del Bianco diventa  $11/3 - 1 = 2,66$  quella del Nero  $7/3 - 1 = 1,33$ .

Il rapporto tra le due flessibilità invece diminuisce ( $2,66/1,33=2$  contro il 2,33 precedente), in altre parole il confronto basato tra il rapporto delle flessibilità ci spiega che c'è ancora un vantaggio di mobilità per il Bianco, ma che è minore rispetto a prima.

Spero che questi valori numerici possano avervi interessato, ma se vi hanno annoiato a morte dimenticate quello che avete appena letto, ricordando comunque il principio generale enunciato all'inizio:

**In caso di vantaggio di spazio è necessario conservare i pezzi per massimizzarne lo sfruttamento.**

A completamento del discorso occorre mettere in guardia il lettore sul possibile effetto boomerang del vantaggio di spazio: esso è significativo fintantoché lo spazio dietro ai pedoni è controllato dai pezzi leggeri.

Se rimane sguarnito possono verificarsi spiacevoli entrate di pezzi nemici nelle retrovie, con la conseguenza che i propri pedoni avanzati vengono tra-

sformati in vere debolezze, essendo ora facili obiettivi.

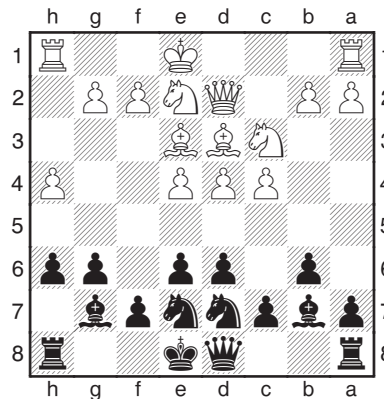
Anche questa considerazione ci fa capire che è bene evitare il più possibile i cambi in condizione di vantaggio di spazio.

(Partita 13)

**Negrini, C - Jenssen, J**

Porto S. Giorgio, 1995

**1.e4 e6 2.d4 b6 3.c4 ♖b7 4.♘c3 g6  
5.♙e3 ♙g7 6.♚d2 h6 7.h4 ♘e7  
8.♙d3 d6 9.♘ge2 ♘d7**



Il Bianco ha un vantaggio di spazio abbastanza chiaro; ora il suo piano sarà quello di migliorare la collocazione dei pezzi senza permettere che il Nero effettui dei cambi che ne alleggerirebbero la posizione.

**10.♙c2 a6 11.f3 ♚c8 12.♙a4 ♜b8  
13.h5 g5 14.f4 gxf4 15.♘xf4 ♙c6  
16.♙c2**

Il Bianco non intende concedere spazi vitali al Nero, quindi evita attentamente il cambio degli Alfieri campochiaro

**16...♘f6 17.d5 exd5 18.exd5 ♙d7  
19.0-0-0 ♘g4**

Il Nero si difende bene, e riesce a minacciare un cambio di pezzo. Al momento la sua posizione è compressa, si noti soprattutto la situazione della

capitolo 5 Strategia di gioco e gestione del vantaggio

Donna che non riesce ad avere una funzione attiva per via degli ostacoli fisici causati dai propri pezzi.

**20. ♖d4** Non è possibile evitare questo cambio, altrimenti le torri avrebbero problemi di coordinazione

**20... ♙xd4 21. ♖xd4 ♜g8 22. ♝he1 ♙f5 23. ♙a4+ ♚d8 24. ♝d2 ♖d7**

Ancora una proposta di cambio, e ancora una fuga.

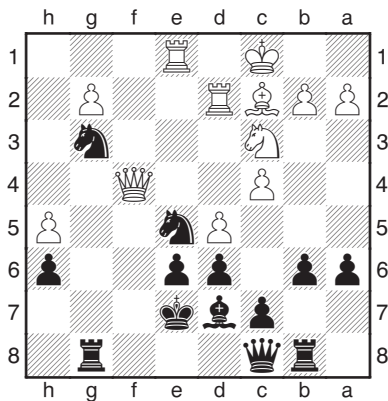
**25. ♙c2 ♘f5 26. ♖g1 ♘e5 27. ♖f1 ♘g3 28. ♘e6+!?**

Il Bianco pensa che sia arrivato il momento di sfruttare la miglior posizione dei propri pezzi pesanti, e inizia una caccia al Re. 28. ♖f2 forse era più accurata e manteneva meglio il vantaggio, ma la posizione appare molto interessante per il Bianco anche dopo la mossa giocata.

**28... ♚e7 29. ♖f4 fxe6**

Le alternative lasciavano comunque il Bianco in vantaggio. 29... ♜g4 30. ♖xh6 ♖h8 (30... fxe6 31. ♖h7+ ♚f6 32. ♝f2+ ♚g5 33. ♘e4+ ♘xe4 34. ♖e7+ ♚h6 35. ♝f6+ e vince) 31. ♖xh8 ♝xh8 32. ♘xc7 ♝xc4 33. ♘xa6 ♝xh5.

Questa ultima variante era la scelta migliore per il Nero lasciando il Bianco in leggero vantaggio.



**30. ♝xe5! dxe5 31. ♖xe5 ♜g5 32. d6+**

**33. ♘d5+ ♚f8 34. ♖h8+ ♚f7 35. ♖f6+ ♚g8 36. ♘e7#**

Notare come, per tutta la partita, l'♖d7 e la ♖c8, a causa della mancanza di spazio, non sono potuti intervenire nella lotta **1-0**

## L'attacco al Re

Finora ci siamo occupati del lato posizionale del gioco. Abbiamo visto quanto la disposizione dei pedoni possa influenzare le strategie future dei giocatori, e quanto possa essere importante, sia in senso positivo che negativo, adottare una scelta di espansione sull'ala di Re o sull'ala di Donna.

Ora vogliamo considerare l'obiettivo finale del gioco, che è la cattura del Re!

Tratteremo quindi gli argomenti che si occupano del "come" e del "quando" sia lecito cercare una strategia di attacco diretto verso il Re avversario.

E' evidente che non dipenderà solo dalla disposizione dei nostri pezzi, ma anche da quella dell'avversario, e dovremo altresì tener conto dello spazio che abbiamo per poter portare un attacco su un'ala anziché su un'altra.

Questo discorso è già stato parzialmente affrontato, e vi ritorneremo sopra; ora concentriamoci sulla condizione normale nella quale si trova il Re durante una partita (cioè arroccato) per analizzare le varie possibilità di attacco.

### A) CONFORMAZIONE DELL'ARROCCO

L'arrocco può essere corto o lungo, ma sostanzialmente il Re si troverà sempre dietro a tre pedoni: **f, g, h** nel caso dell'arrocco più frequente; **a, b, c** nell'altro caso.

In realtà il Re dopo l'arrocco **lungo** si troverà nella casella **c1** (c8); ma bisogna considerare che è frequente la mossa ♖b1 (b8) che impedisce possibili entrate sulla colonna **a** da parte dei pezzi pesanti, ed evita fastidiosi scacchi sulla diagonale c1-h6.

Trovandoci molto spesso in una situazione di simmetria, analizzeremo per comodità solo la disposizione dei pedoni nell'arrocco corto, che sarà il più delle volte analoga a quella dell'arrocco lungo per temi di difesa e d'attacco.

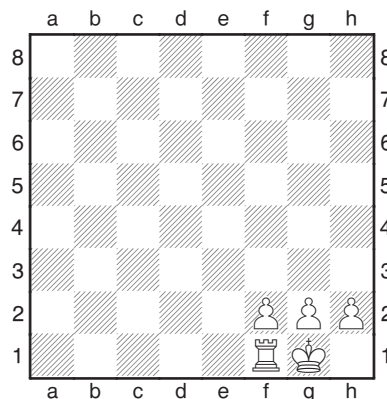
Questa affermazione non è vera nei rari casi in cui l'attacco è talmente rapido che non c'è tempo di eseguire la mossa profilattica ♔b1 (o ♔b8): e in tale evenienza risulterà possibile lo sfruttamento della **diagonale c1-h6** (c8-h3).

Partiremo dall'analisi teorica di una conformazione dell'arrocco senza spinte di pedoni, e poi proseguiremo considerando le spinte dei pedoni **h - g - f** vedendo le conseguenze che provocano sulla sicurezza del Re.

Il punto di vista sarà sempre quello del Bianco, ma ovviamente il discorso può essere ribaltato simmetricamente per il Nero.

### B) DISPOSIZIONE DEI PEDONI DELL'ARROCCO

#### B1) Nessuna spinta di pedone



Si tratta della disposizione più solida.

I pedoni **f, g, h** impediscono gli attacchi lungo le colonne e le diagonali, quindi prima di poter arrivare al Re bisogna superare la loro opposizione.

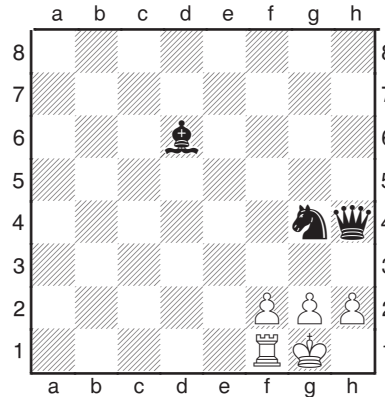
capitolo 9 L'attacco al Re

Poiché le case **f3**, **g3**, **h3** sono tutte difese, anche il Cavallo ha difficoltà a portare un attacco diretto al Re.

Come si può notare, essendo le case **f3** ed **h3** difese dal pedone **g2**, l'unico scacco possibile è in **e2** (peraltro uno scacco fine a se stesso in quanto dopo ♔h1 il Re è ancora solidamente protetto dai pedoni **g** ed **h**).

Per poter organizzare un attacco all'arrocco in questi casi bisogna rimuovere i pedoni posti come scudo davanti al Re, o cambiandoli od obbligandoli a muoversi.

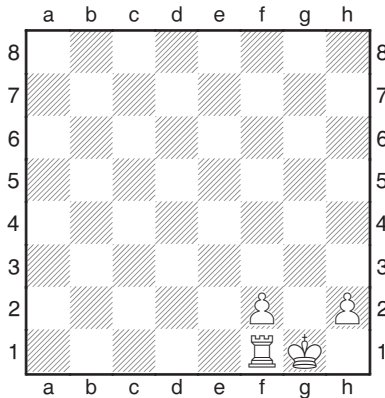
Dal punto di vista geometrico, l'eliminazione del pedone **g2** è la possibilità più vantaggiosa, in quanto tutte le case bianche dell'arrocco risulteranno indifese dai pedoni e un'eventuale ritirata in **h1** del Re troverebbe comunque la diagonale **a8-h1** priva dell'ostacolo del pedone **g2**.



La pressione su **g2** o su **f2** non è altrettanto semplice da concretizzare: generalmente è più facile frapporre altri ostacoli sulla diagonale f2-a7 (♗d4 ed e3) senza indebolire l'arrocco. Il ♗g2 può essere attaccato dall'♘c8 solo da b7 (visto che in h3 verrebbe catturato), e anche qui è facile interferire.

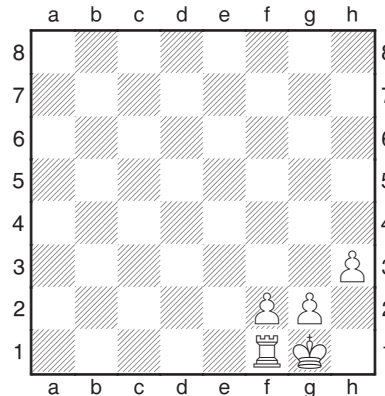
Tutto questo per sottolineare che non c'è una formula magica per attaccare l'arrocco, ma che a seconda del tempo, dello spazio, dei pezzi e della struttura a nostra disposizione sarà preferibile un attacco su case bianche o nere, così come la scelta del tipo di attacco dipenderà dagli elementi in essere.

**B2) La spinta del pedone h**



Bisogna però considerare che la disposizione iniziale dei pezzi favorisce un attacco più rapido sul pedone in **h2**.

L'Alfiere case nere arriva a minacciarlo in una mossa (♘d6), così come la Donna (♗d6 e ♗h4); il Cavallo in due (♞f6-g4) e la stessa ♞h8 dispone di un attacco diretto in caso di apertura della colonna.



L'avanzata di un passo del pedone **h** è la spinta che compromette di meno

capitolo 9 L'attacco al Re

Questo non deve trarre in inganno sulla qualità della partita nella quale figurano un attacco diretto verso il Re.

E' stata l'inadeguatezza delle decisioni prese in precedenza dai difensori a determinare l'esito della partita, senza nulla togliere alla maestria del conduttore dell'attacco.

(Partita 28)

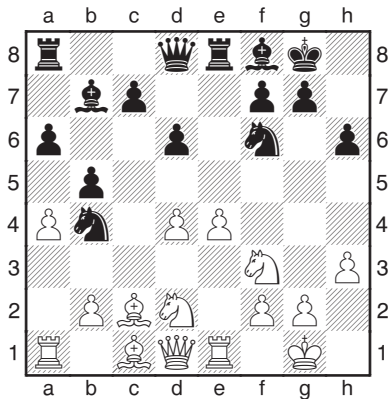
**Shirov, A - Almasi, Z**

Dresda, 1997

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♖e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♙b7 10.d4 ♖e8 11.♞bd2 ♙f8 12.a4 h6 13.♙c2**

Fin qui recita una delle varianti più giocate della **Difesa Spagnola**. La scelta che ora il Nero imposta è quella che va in direzione di un'iniziativa sull'ala di Donna "abbandonando" parte del centro. Dopo questa mossa la strategia del Bianco andrà in direzione di un attacco sull'ala di Re.

**13...exd4 14.cxd4 ♞b4**



**15.♙b1** E' importante conservare l'♙ campochiaro, in quanto l'♙b7, che pure è attivo, avrà difficoltà a partecipare alla difesa del proprio Re, proprio come il Cavallo b4, che sarà relegato sull'ala di Donna. Questo è confermato dal fatto che spesso il Nero dà il pedone c ed

il Cavallo b4 in cambio dell'Alfiere b1 giocando il piano c5-c4 e ♞d3 per ostruire la diagonale b1-h7

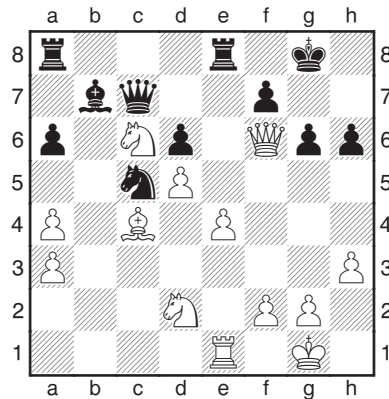
**15...c5 16.d5 ♞d7 17.♖a3 c4 18.♞d4 ♞d3** L'esecuzione del piano visto in precedenza. Ora il Nero ha un potenziale controgioco sul ♙e4 con ♞c5

**19.♙xd3 b4 20.♙xc4** Sacrificio di qualità interessante, che permette al Bianco di mantenere i pezzi in attacco. **20.♖a1 cxd3 21.b3 ♖c8 22.♙b2 ♞c5 23.♗g4 ♗g5 24.♗xg5 hxg5:** avendo risolto il principale problema della posizione (l'attacco sull'ala di Re) il Nero non sta certamente peggio.

**20...bxa3 21.bxa3 ♞c5 22.♙b2 g6 23.♞c6 ♗b6**

**23...♙xc6** era ben controbattuta da **24.dxc6 ♗c7 (24...♗b6 25.♗f3 ♖a7 26.♗f6) 25.♗g4 ♙h7 26.♖e3 ♙g7 27.♖f3 ♞e6 28.♙xg7 ♙xg7 29.♙d5** con un ottimo compenso per la qualità grazie al Pedone c6 e alla maggiore attività dei pezzi. Come si vede, in molte di queste varianti ci sono improvvisi attacchi da matto determinati dalla superiore capacità dinamica bianca sull'ala di Re, frutto del maggiore spazio garantito dalla presenza del Pedone e4.

**24.♗c2 ♙g7 25.♙xg7 ♙xg7 26.♗c3+ ♙g8 27.♗f6 ♗c7**



capitolo 9 L'attacco al Re

**28.e5**

Il Bianco minaccia di far partecipare i propri pedoni centrali all'attacco, e libera la casella e4 per consentire la penetrazione nello schieramento nero di Cavallo e Torre.

**28...♞d7?**

L'errore decisivo.

Meglio 28...♙xc6 anche se dopo 29.dxc6 ♞e6 (29...♞e7 30.♞xg6+) 30.exd6 ♞xd6 31.♞f3 ♞xc6 32.♞e5 ♞c7 33.♙d5 ♞ad8 34.♞xg6.

I quattro pezzi bianchi sono tutti pronti ad attaccare il Re, mentre le Torri nere sono in difficoltà.

34...fxg6 35.♞xg6+ ♞g7 36.♙xe6+ ♞h8 37.♞f5 con vantaggio.

**29.♞e7+ ♞xe7 30.♞xe7 ♞c8 31.exd6 ♞a5 32.♞xd7 ♞xd2 33.♞e8+ ♞g7 34.♞xc8 ♞c1+ 35.♙f1 ♙xc8 36.♞c6 1-0**

(Partita 29)

**Laznicka, V - Bastian, M**  
Germania, 2004

**1.e4 c6 2.d3 d5 3.♞d2 e6 4.♞gf3 ♙e7 5.g3 ♞f6 6.♙g2 0-0 7.0-0 c5**

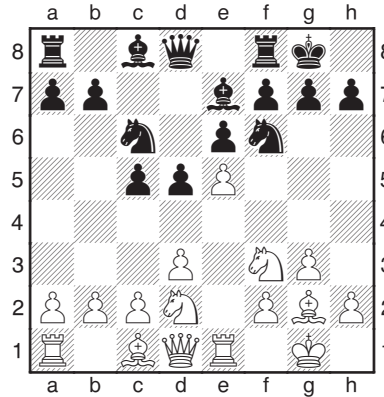
Rientrando in un **Attacco Est-Indiano** con un tempo in meno.

Questa apertura permette al Bianco guadagno di spazio sull'ala di Re grazie alla presenza del Pedone e5.

Dietro a questo elemento il Bianco manovrerà i propri pezzi trasferendoli sull'ala di Re nella speranza di un attacco decisivo.

**8.♞e1 ♞c6 9.e5**

Osservando il diagramma che segue appare evidente la struttura base che segnala ai contendenti la direzione dei rispettivi attacchi.



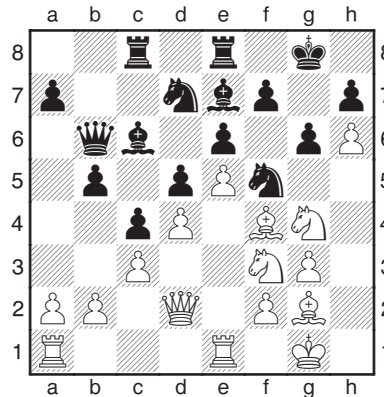
**9...♞d7 10.♞f1 ♞e8 11.h4 ♞f8 12.♞1h2 ♙d7 13.h5 ♞c8 14.♞g4 ♞d4 15.♞d2**

Il Bianco evita il cambio dei pezzi, perché spera che il Cavallo d2 possa in seguito intervenire nell'attacco sull'ala di Re mentre il Cavallo nero in d4 avrà difficoltà a mantenere la sua posizione. A dir la verità sembra una considerazione un po' ottimista, ma ciò non toglie che abbia una certa logica.

**15...b5 16.c3 ♞f5 17.♞f3 c4?**

Un grave errore. La chiusura del centro con d4 fa sì che rimanga la sola colonna **b** come elemento di controgiooco per il Nero, ed è troppo poco in vista dell'attacco bianco sull'ala di Re.

**18.h6 g6 19.d4 ♙c6 20.♙f4 ♞d7 21.♞d2 ♞b6**



## **Libro secondo**

# **La mia scuola di tattica**



## La tattica

Questa seconda parte dell'opera sviluppa uno degli argomenti più delicati del gioco degli scacchi: gli elementi fondamentali di una combinazione.

Nei miei percorsi di insegnamento questo è da sempre un momento particolare nella fase di apprendimento di un allievo, poiché mentre i principi spiegati in precedenza necessitano "solo" di un attento studio per essere compresi, calcolare correttamente le continuazioni è assai più difficile.

Ho ripetutamente cercato un testo che potesse spiegare quali sono i procedimenti da apprendere per imparare a riconoscere i temi tattici ed in base a questi, dedicare più o meno attenzione al calcolo delle varianti e alla ricerca del guadagno di materiale.

Non ho trovato nulla che rispondesse alle mie esigenze, innanzitutto quella di **sintesi**: proporre un testo con oltre 200 pagine sugli aspetti tattici, soprattutto per un allievo agli inizi della propria "carriera" scacchistica, è, a mio parere, inadeguato.

Altre esigenze da me fortemente sentite sono quelle di **completezza** (non è un argomento che si può esaurire facilmente, data la grande diversità degli elementi presenti in una posizione) e di **chiarezza** (suddividere i vari temi tattici in oltre 50 tipi di combinazioni diverse, genera confusione).

Mi rendo conto che le scelte da me compiute potrebbero risultare eccessivamente sintetiche, ma classificare ogni tema in una singola categoria è estremamente difficile, data la correlazione degli elementi proposti.

Non sarà difficile però, per l'allievo che volesse approfondire ulteriormente l'argomento, cercare nella bibliografia scacchistica testi per completare lo studio dell'aspetto tattico della partita.

L'obiettivo che mi sono posto è di fornire una sorta di "Bignami" della tattica, e quindi era necessario procedere in questo modo.

Sfogliando queste pagine, considerate comunque che qualsiasi compendio che tenti di suddividere, catalogare e standardizzare un procedimento così complesso e pieno di sfaccettature come l'aspetto tattico del gioco degli scacchi, non può far altro che dare una parziale indicazione della "verità".

Spero che questo modo di operare vi possa aiutare a riconoscere le posizioni nelle quali si "percepisce" la possibilità di una combinazione e, in base ai temi presentati nelle prossime pagine, trarre lo spunto per risolvere correttamente la situazione.

Occorre inoltre sapere che per calcolare correttamente e riuscire ad identificare i temi non è sufficiente il solo studio dei temi stessi.

Non è solo una questione di talento o di predisposizione tattica, ma è l'esercizio costante e quotidiano che porta ad avere buoni risultati e a far intuire la presenza di combinazioni favorevoli.

Inoltre l'accumulare visioni di posizioni nelle quali sono presenti elementi tattici che portano al guadagno di materiale o al matto, vi consentirà di riconoscere la presenza degli stessi temi in altre posizioni.

La nostra mente deve diventare un

## Libro 2 La tattica

enorme database, nel quale inseriamo configurazioni di pezzi che portano ad una combinazione, per poter poi essere in grado di "estrarre" il foglietto giusto, ed applicarlo alla posizione che vi troverete davanti.

Per questo motivo, oltre ad una prima fase nella quale cercheremo di creare delle categorie per i temi di attacco e difesa, inseriremo tante posizioni con dei "modelli" di scacco matto e di combinazioni.

La nostra definizione di combinazione è la seguente:

**La combinazione è un piano tattico a breve termine, volto a procurare un miglioramento della nostra posizione.**

Saranno quindi combinazioni le sequenze di mosse che portano a migliorare le caratteristiche della nostra posizione (passare da uno svantaggio alla parità; passare dalla parità al vantaggio con o senza guadagno di materiale; dare scacco matto).

Queste sequenze di mosse possono essere più o meno lunghe (non c'è una lunghezza definita, si va da combinazioni di una-due mosse, a combinazioni di oltre dieci) ma devono essere "forzate".

Il nostro avversario potrà avere svariate continuazioni possibili, ma in ognuna di queste subirà un peggioramento della sua condizione, sia esso una perdita di materiale, lo scacco matto o altro.

Potremo quindi, calcolando correttamente tutte queste possibilità, conoscere l'esatto risultato finale della combinazione in tutti i casi, definendo perfettamente l'esito futuro della partita.

In questa prima fase dello studio

esporremo principalmente delle combinazioni che permettono di sviluppare i temi del guadagno di materiale e dello scacco matto, in quanto le combinazioni che determinano un vantaggio posizionale sono molto più complesse, e destinate ad una seconda fase del nostro studio. La logica che contraddistingue questo genere di possibilità tattiche è però la stessa.

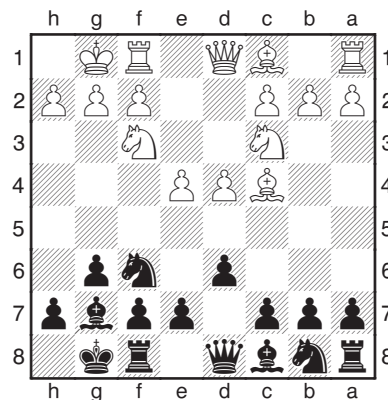
Vediamo ora un esempio, che vi invito a riprendere dopo aver completato lo studio di questo capitolo, per cogliere sfumature che probabilmente in questo momento non siete ancora in grado di percepire.

(Partita 39)

**Chiburdanidze, M - Akhmilovskaya, E**

Tallin, 1977

**1.e4 d6 2.d4 ♞f6 3.♞c3 g6 4.♙c4 ♙g7 5.♞f3 0-0 6.0-0**



**6...♞xe4!**

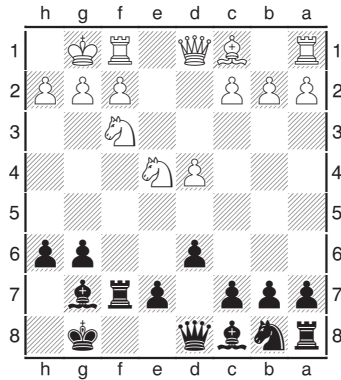
Questa è una combinazione basata sul tema della forchetta.

Essa permette al Nero di distruggere immediatamente l'affiancamento centrale dei pedoni, migliorando in tal modo la sua posizione di partenza che era leggermente sfavorevole, visto il buon centro bianco.

Libro 2 capitolo 1 Guadagnare materiale

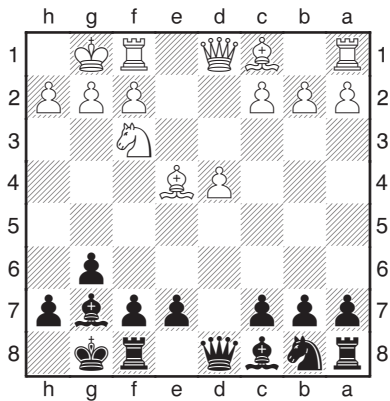
**7. ♖xe4**

L'altra continuazione principale da calcolare è 7. ♖xf7+ ♜xf7 8. ♖xe4 h6



ed il Nero elimina uno dei due pedoni centrali e si è garantito la coppia degli Alfieri in condizioni di centro aperto, quindi ha ottenuto un miglioramento della sua posizione.

**7...d5 8. ♖d3 dxe4 9. ♖xe4**



Questo tipo di posizione è equilibrato, ma in ogni caso si tratta di un miglioramento per il Nero rispetto alla posizione di partenza della combinazione.

Probabilmente il giocatore esperto non si accontenterà di questo e cercherà di trovare la posizione migliore per i pezzi neri ancora da sviluppare, sforzandosi inoltre di calcolare ulteriormente, ad esempio con **9... ♖d7 10.c3 c5 11. ♖e2 cxd4 12. ♖xd4 ♖c5**

**13. ♖c2 ♖e6 14. ♖xe6 ♖xe6**

Il Nero è riuscito a contrastare il centro bianco, assicurando ai propri pezzi buone case e può ritenere a giusta ragione di avere pareggiato il gioco.

Va da sé che riconoscere un miglioramento della posizione è un'operazione che può risultare difficoltosa, mentre sarà molto più semplice valutare la bontà o meno della combinazione nel caso si possa raggiungere un guadagno di materiale, o addirittura lo scacco matto.

Proprio per questo ora ci concentreremo su questi aspetti.

**Guadagnare materiale**

Ora parliamo di cose più semplici: è certo che per arrivare alla vittoria nella partita dobbiamo prima o poi procurarci un qualche tipo di vantaggio e ovviamente il più facile da concretizzare è il vantaggio di materiale.

**Ma quale può essere il modo più rapido e veloce per guadagnare materiale?**

La risposta è semplice: quello di catturare un pezzo lasciato in presa dall'avversario!

Purtroppo questo metodo efficace non dipende dalla nostra volontà!

Dobbiamo quindi cercare qualcosa di più metodico, che si basi su un errore del nostro avversario, ma non così grossolano come quello di lasciarsi catturare un pezzo in una mossa. Il tipo più semplice di combinazione si basa sull'idea di attaccare simultaneamente due pezzi diversi: dobbiamo cioè porre sotto minaccia, con una sola mossa, due pezzi dell'avversario. Così facendo egli riuscirà a difenderne soltanto uno e noi

Libro 2 capitolo 1 Guadagnare materiale

potremo catturare l'altro.

I temi di **attacco doppio** sono di vario tipo; vi sono altri modi di guadagnare materiale, favoriti per esempio da una difesa inadeguata di pezzi o case.

Sia i temi di attacco doppio che quelli di difesa inadeguata, possono essere identificati grazie alla presenza nella posizione di alcuni elementi che dobbiamo imparare a riconoscere e che chiameremo **segnali della combinazione**.

Illustrerò ora tutte le possibilità di **attacco doppio** che si possono verificare in partita.

Con una premessa: nel cercare di presentare queste possibilità tattiche e avendo nel contempo la necessità di catalogare tutti i temi combinativi, si creeranno obbligatoriamente delle scelte un po' forzate nell'assegnazione dei temi ad una determinata categoria.

Vi invito pertanto a considerare soprattutto il significato del tema tattico, più che la classe alla quale viene attribuito.

In questo caso la classificazione deve essere utilizzata come mezzo per poter ricordare meglio il tipo di combinazione e non come strumento rigido da rispettare rigorosamente.

**A) Tipi di doppio attacco**

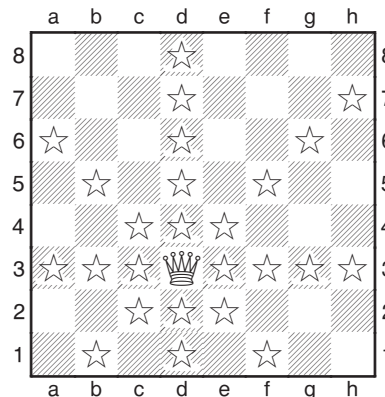
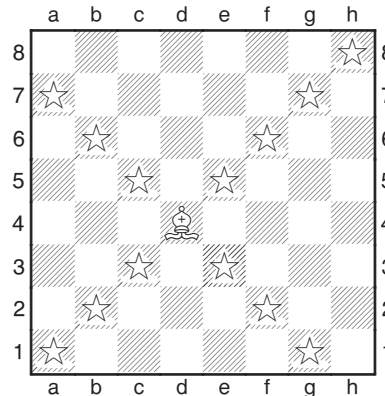
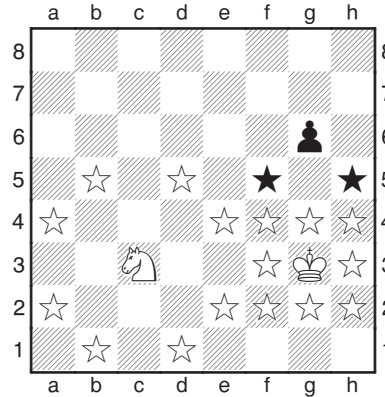
**A1) Attacco doppio**

E' la situazione più comune a cui ci si trova di fronte: ogni pezzo del gioco degli scacchi (tranne il pedone su colonna laterale e un Alfiere in casa d'angolo) ha la capacità di minacciare i pezzi avversari lungo due diverse direzioni; se lungo queste direttrici, che a seconda del pezzo avranno lunghezza differente (o nel caso del Cavallo, nei punti in cui esso può saltare) si trovano due pezzi,

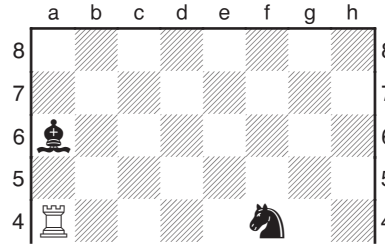
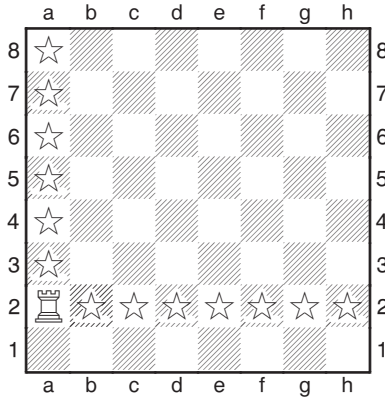
ecco che abbiamo un primo esempio di attacco doppio.

Osserviamo come i vari pezzi possano creare queste doppie minacce.

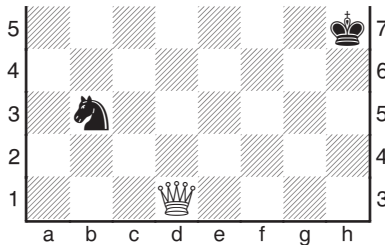
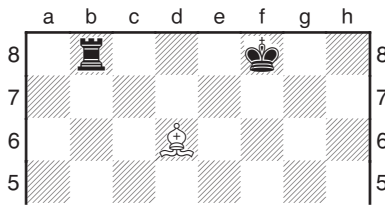
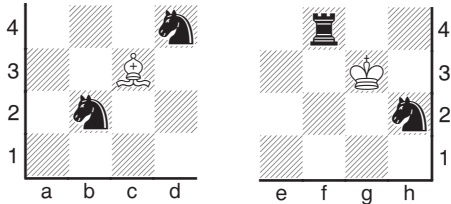
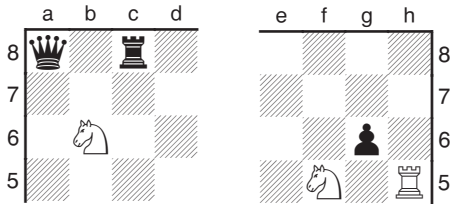
Nei successivi diagrammi sono evidenziate le case-direttrici lungo le quali si può sviluppare l'attacco ai pezzi.



Libro 2 capitolo 1 Guadagnare materiale



Ora alcuni esempi di attacco doppio:



Il Cavallo è il pezzo che può con maggiore facilità creare temi favorevoli di attacco doppio, e ciò avviene principalmente per quattro motivi.

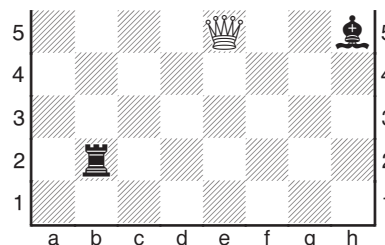
a) E' un pezzo che deve essere centralizzato per via delle sue caratteristiche, quindi sarà più frequentemente di altri pezzi a contatto con l'esercito nemico.

b) Si muove con un movimento "peculiare", quindi può minacciare gli altri pezzi (che non siano un Cavallo!) senza essere minacciato.

c) Può saltare, quindi ha tra i pezzi una maggiore agilità, nel portarsi velocemente in case idonee ad esplicare queste minacce.

d) Ha un valore minore rispetto alla Donna e alla Torre, pertanto se attacca contemporaneamente questi pezzi potrà catturarne uno senza temere di essere catturato a sua volta (in quanto ci si assicura comunque un guadagno di materiale).

Vediamo una serie di diagrammi in cui è stato eseguito un attacco doppio.



## I segnali della combinazione

Le combinazioni di tempo, i temi di attacco doppio e difesa inadeguata sono elementi importantissimi da considerare se si aspira ad un miglioramento della qualità del proprio gioco.

Sfruttare le opportunità tattiche offerte dalla scacchiera è essenziale.

Bisogna sviluppare la capacità di intuire quando questi elementi possano essere presenti, o al contrario, quando non vi siano le condizioni per l'attuazione di un tatticismo.

Abbiamo già visto come, negli attacchi doppi, la posizione dei pezzi ad una certa distanza favorisca l'esecuzione di una forchetta, piuttosto che di un doppio di Cavallo o di un'infilata.

E' anche intuitivo che un attacco con un pezzo a lunga gittata è favorito dalla presenza di colonne o diagonali aperte.

Vi sono quindi degli elementi geometrici che permettono di capire se cercare una combinazione rischi di essere "tempo perso", oppure se vi siano ragionevoli possibilità di trovare qualche continuazione favorevole che permetta un guadagno di materiale, o addirittura di dare lo scacco matto.

Impariamo a riconoscere alcuni di questi elementi geometrici.

### A) LA GEOMETRIA DEI PEZZI APPLICATA ALLE COMBINAZIONI

I pezzi hanno un determinato movimento, di tipo geometrico, quindi un certo tipo di attacco si potrà verificare quando alla mossa precedente il pezzo attaccante e i pezzi offesi si troveranno in una certa posizione.

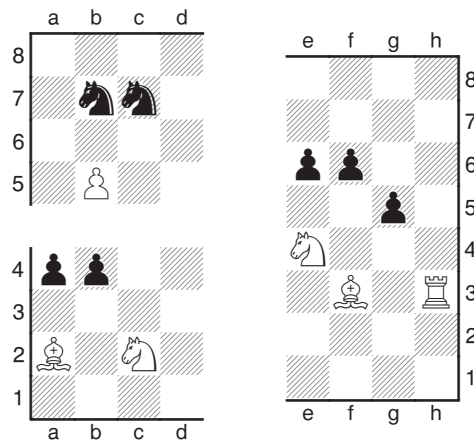
All'inizio del nostro percorso abbiamo visto le caratteristiche generiche del movimento dei pezzi; ora cerchiamo di esaminare cosa questo comporta dal punto di vista dei temi tattici, per capire quando un certo tipo di disposizione dei pezzi possa suggerire una ricerca più attenta di una possibile combinazione.

Partiamo dai pezzi a corto raggio, per proseguire con Alfiere, Torre e Donna.

#### A1) Il pedone

Il pedone dovrà sicuramente trovarsi vicino a pezzi avversari per poter creare minacce di attacchi di scoperta e affinché sia possibile eseguire una forchetta i pezzi avversari devono essere posizionati sulla stessa traversa e su case dello stesso colore poste a distanza di una colonna l'una dall'altra; mentre il pedone si troverà nella colonna in mezzo ai pezzi.

Più facile da vedere che da dire:



A **sinistra** in **basso** vediamo la tipica disposizione dei pezzi a rischio di forchetta: Alfiere e Cavallo sono sulla seconda traversa a distanza di una colonna. Il pedone dell'attaccante è sulla colonna **b**.

Libro 2 capitolo 5 Esercizi

# Esercizi

In questa sezione vi presento una serie di posizioni che riprendono i temi trattati in precedenza.

Cercate di risolverle analizzando dapprima la posizione sul libro e solo dopo, se non otterrete alcun risultato, riportandola sulla scacchiera.

In ognuno di questi diagrammi è presente una combinazione forzata che porta ad un guadagno di materiale o allo scacco matto; se l'intuito non vi fa trovare immediatamente la continuazione buona, tenete presente i segnali della posizione.

Come aiuto, in caso di insuccesso, dopo la serie di diagrammi troverete elencati i temi di ogni combinazione, e successivamente le soluzioni.

Buon divertimento.

