



Ajeeb 3

Richard Réti

Per una scienza degli scacchi

Prefazione di Federico Cenci



Collana diretta da Federico Cenci

Titolo originale: *Curso superior de ajedrez* (1925)

Autore: Richard Réti

Traduzione dallo spagnolo di Federico Cenci

Progetto grafico di Cristina Barone e Fabio Fertig

Logo di collana di Paolo Guazzo

ISBN 978-88-99729-37-0

Prima edizione: maggio 2021

© 2021 Cliquot edizioni srl – Roma

www.cliquot.it

cliquot@cliquot.it

Indice

Alla riscoperta delle idee <i>di Federico Cenci</i>	7
Verso un'era neo-ipermoderna	7
Un tesoro da riscoprire oggi	16
Per una scienza degli scacchi	23
Lo stato attuale del gioco di posizione	27
Il tempo	29
Lo sviluppo dei pezzi	41
Il concetto moderno di sviluppo	48
La catena di pedoni	62
Alcune combinazioni tipiche contro l'arrocco corto	77
Pedone "h"	79
Pedone "g"	93
Pedone "f"	97
Il Gambetto di Donna	109
Il Nero si difende con 2...e6 (Gambetto di Donna Rifiutato)	110
Il Nero si difende con 2...c6 (Difesa Slava)	117
Un paragone fra il Gambetto di Re e il Gambetto di Donna	122
Partite esemplari	125
Appendice #1: Il pedone di Donna isolato	130
Appendice #2: I nuovi metodi difensivi contro 1.d4	137
Indice delle partite	143

Prima parte

Lo stato attuale del gioco di posizione

Ogni giocatore di scacchi, compreso il più debole, gioca seguendo i propri principi, che ne sia cosciente oppure no.

Sono poche le situazioni in cui è possibile combinare; intendo dire che solo raramente la mossa da fare ci sarà suggerita dal calcolo. Se non seguissimo principi generali, difficilmente saremmo in grado di decidere fra tante mosse possibili. Condivideremmo la sorte dell'asino di Buridano, che morì di fame fra due mucchi di fieno di ugual dimensione per non sapere da quale cominciare.

A questo modo di giocare secondo i principi generali diamo il nome di “gioco posizionale”, per distinguerlo dal “gioco combinativo”. Come ho detto, il gioco posizionale non è, a differenza di quanto credono in molti, prerogativa dei maestri, perché anche il giocatore più debole è obbligato a fare scelte posizionali. È ovvio che in tal caso le scelte saranno più primitive, prive di basi scientifiche, ispirate dal subconscio o dal carattere.

Per esempio, il principiante giocherà con l'unico obiettivo di catturare il maggior numero di pezzi dell'avversario. Se ha

un temperamento aggressivo, sarà dominato dal principio di giocare sempre mosse d'attacco; se è timoroso di natura, elaborerà piani in cui le mosse di difesa saranno predominanti. Addirittura il maestro russo Alapin consiglia ai principianti di cambiare i pezzi il prima possibile. Ma non c'è un briciolo di fondamento scientifico in tutte queste applicazioni di gioco.

Daremo ora uno sguardo ai veri principi stabiliti dai maestri del giorno d'oggi: tratteremo cioè il profilo dello stato attuale del gioco di posizione.

Il primo passo verso l'analisi scientifica si basa su una classificazione semplice: quella fra posizioni chiuse e posizioni aperte.

Si definiscono posizioni chiuse tutte quelle posizioni in cui i pedoni, non potendo più avanzare, limitano considerevolmente la mobilità e l'efficacia dei pezzi.

Le posizioni aperte sono invece quelle in cui molti pedoni sono stati cambiati e, di conseguenza, i pezzi hanno grande libertà di movimento. Più avanti parleremo delle regole generali da seguire nelle posizioni aperte e in quelle chiuse. C'è una cosa, tuttavia, che vale la pena osservare subito, e cioè che nessuna posizione è mai completamente aperta o completamente chiusa, ma sarà sempre chiusa e aperta allo stesso tempo, in proporzione variabile.

Per analogia, si può pensare alla legge degli urti elastici, in cui i corpi vengono classificati in elastici e non elastici: a rigore si tratta di una suddivisione fittizia, in quanto non esistono corpi completamente elastici o completamente rigidi. Tuttavia, una tale classificazione ha il vantaggio di facilitare lo studio della materia. Lo stesso faremo noi con la classificazione

delle posizioni in chiuse e aperte: per evitare malintesi, definiremo ciascuna posizione o in un modo o nell'altro.

Nei libri di teoria vengono definite aperte o chiuse anche le aperture. Questa suddivisione è stata fatta partendo dall'assunto che da un'apertura chiusa debbano prodursi inevitabilmente posizioni chiuse e da un'apertura aperta posizioni aperte. Ma questo ragionamento non è del tutto esatto, perché non è difficile raggiungere posizioni chiuse da un'apertura aperta e viceversa.

Da ciò si deduce che le regole generali che elaboreremo non devono applicarsi alle aperture aperte o chiuse, ma soltanto alle posizioni.

▪ Il tempo

Nelle posizioni aperte, come abbiamo detto, i pezzi hanno maggiore libertà di movimento che in quelle chiuse, e dunque in questi casi il rapido sviluppo dei pezzi è essenziale. Non c'è da perdere tempo a calcolare il trasferimento delle truppe verso le case di destinazione ottimali; il principio fondamentale a cui ci si deve attenere è quello di tirar fuori i pezzi il più presto possibile dalle svantaggiose case di partenza. Per esempio, può essere una perdita di tempo aprire un fianchetto per sviluppare l'Alfiere sulla lunga diagonale.

Ci si può fare velocemente un'idea sulla situazione dello sviluppo anche solo contando quanti pezzi sono in gioco per ciascuno schieramento. Se un giocatore è riuscito a guadagnare un tempo di sviluppo rispetto all'avversario, si può stare certi che in una posizione aperta si troverà in vantaggio.

Ragioniamo: come si fa a guadagnare o perdere un tempo? Un modo banale può essere quello di muovere un pezzo senza alcun obiettivo. Ma limitiamoci a esaminare come possa perdere un tempo un giocatore di forza media. I casi sono i seguenti:

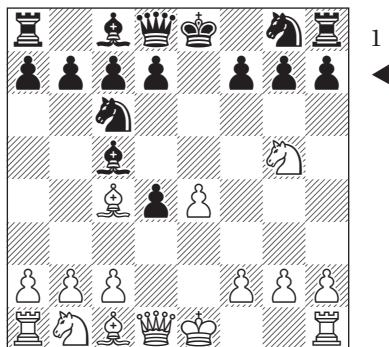
□ Primo caso

Giocando una mossa d'attacco che non è di sviluppo mentre l'avversario risponde con una mossa di sviluppo.

Per esempio, uno schema d'attacco molto noto è quello contro il pedone f7 che prevede il salto del Cavallo in g5. Questa mossa è una perdita di tempo nello sviluppo, e il Nero può difendersi sviluppando a sua volta un pezzo. Vediamo un esempio nel Gambetto Scozzese:

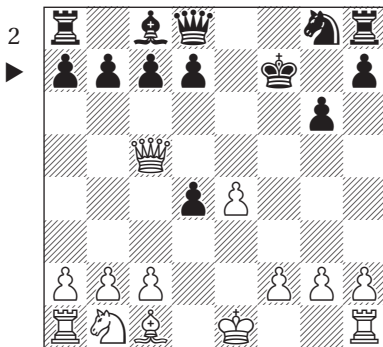
**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4
4.♙c4 ♙c5 5.♘g5 (1)**

Quest'ultima mossa non è buona perché non sviluppa alcun pezzo.

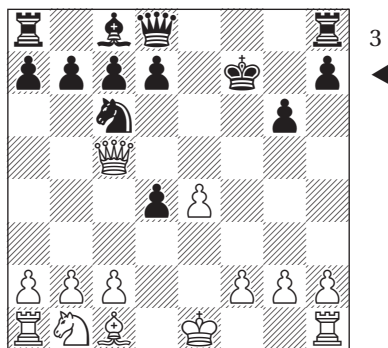


Molti giocatori potrebbero pensare che qui la risposta giusta sia 5...♘e5, perché il Nero, oltre a difendere il pedone, minaccia di catturare l'Alfiere bianco; invece anche questa mossa è sbagliata. Nel giocarla, il Nero commette lo stesso errore del suo avversario: quello di prediligere una mossa d'attacco a una di sviluppo. Eccone le conseguenze: 6.♘xf7 ♘xf7 7.♙xf7+ ♙xf7 8.♙h5+ g6 9.♙xc5 (2).

Posizione d'analisi



5...♘h6 6.♘xf7 ♘xf7
7.♙xf7+ ♚xf7 8.♙h5+ g6
9.♙xc5 (3)



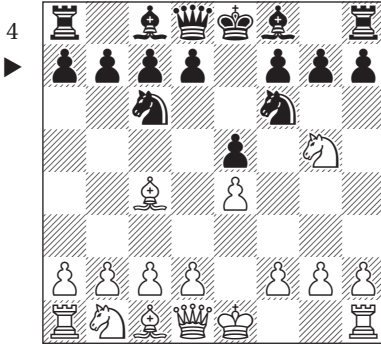
Il Bianco ha guadagnato un pedone e ottenuto una posizione superiore. E adesso la difesa di d4 con 9...♙f6 costerebbe il pedone c7.

Torniamo dunque alla posizione del diagr. 1: anziché 5...♘e5, il Nero deve rispondere con 5...♘h6, che è una mossa di difesa e sviluppo allo stesso tempo. Di conseguenza, il Nero guadagna un tempo, cosa che nelle posizioni aperte costituisce un vantaggio. Si può osservare la superiorità di questa mossa se il Bianco si avventura nella stessa continuazione per guadagnare un pedone:

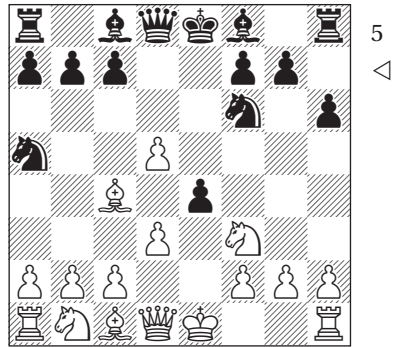
La differenza è lampante. Nel primo caso il Nero, muovendo un pezzo già sviluppato, si era ritrovato dopo i cambi privo di difese e con i pezzi alle case di partenza; adesso invece si ritrova con un pezzo in più in gioco e può andare in vantaggio con 9...d6 oppure 9...d5.

Un altro classico esempio molto conosciuto dell'attacco contro il punto f7 si ha nella Difesa dei Due Cavalli:

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



6.d3 h6 7.♘f3 e4 (5)



Stando ai principi da noi stabiliti, questa mossa non è da considerarsi buona.

4...d5

Il Nero si difende dalla mossa d'attacco con una mossa di sviluppo.

5.exd5 ♘a5

Qui, stando alle conoscenze acquisite, il Nero non deve giocare 5...♘xd5 per via di 6.♘xf7. Può giocare però la mossa del testo oppure 5...♘d4.

È chiaro che l'attacco è stato respinto: il Bianco ha dovuto ritirare i pezzi con perdita di tempo e il Nero ha ottenuto una posizione dominante.

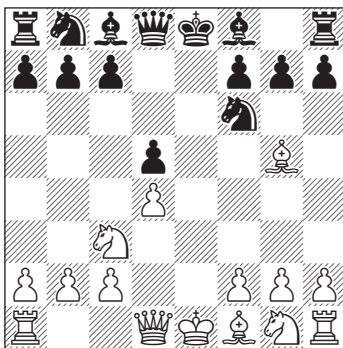
□ Secondo caso

Rispondendo a una mossa di sviluppo e attacco dell'avversario con una mossa che è soltanto difensiva e non implica sviluppo.

Per esempio 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.exd5 exd5 5.♙g5 (6).

Minacciando 6.♙xf6 ♔xf6 7.♘xd5.

6



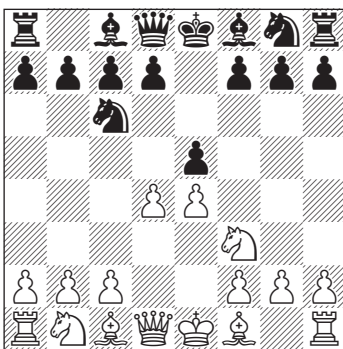
Debole ora 5...c6, perché non è una mossa di sviluppo. Buone invece sia 5...♗e7 che 5...♞c6.

▣ Terzo caso

Cambiando un pezzo se l'avversario risponde con una mossa di sviluppo.

1.e4 e5 2.♞f3 ♞c6 3.d4 (7)

7



Adesso con 3...exd4 il Nero perderebbe un tempo di sviluppo, ma solo temporaneamente, perché l'avversario, se non ha l'intenzione di sacrificare un pedone, deve per forza rispondere con 4.♞xd4, muovendo il Cavallo già sviluppato e dunque perdendo un tempo a sua volta, cosa che rimetterebbe in equilibrio la situazione.

Contiamo allora i tempi di sviluppo dei due schieramenti dopo 3...exd4 4.♞xd4: il Bianco ha spinto i due pedoni centrali e ha un Cavallo sviluppato in d4. Il Nero ha spinto un solo pedone centrale, e ha sviluppato un pezzo (il Cavallo in c6). Il Bianco ha quindi un tempo in più, ma poiché in questa posizione tocca al Nero, si tratta semplicemente del tempo della prima mossa.

Sarebbe diverso se ora il Nero proseguisse con 4...♞xd4: questa sì che sarebbe una perdita di tempo, ed

esattamente quella di cui stiamo parlando. Con **5. ♔xd4**, infatti, il Bianco ricatturerebbe con un pezzo che finora non era mai stato mosso. Se riconsultiamo i tempi adesso, ci accorgiamo che il Bianco ha spinto due pedoni al centro e ha sviluppato un pezzo (la Donna in d4), mentre il Nero ha spinto un solo pedone e non ha sviluppato alcun pezzo. Di conseguenza, oltre al vantaggio del tratto, il Bianco ha guadagnato un tempo.

Qualcosa del genere era avvenuto in una celebre partita di Morphy:

Morphy – Duca di Brunswick e Conte Isouard

Parigi, 1858

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 ♙g4

Questa mossa è un errore, che Morphy sfrutta subito con:

4. dxe5! ♙xf3

Questo cambio è forzato, altrimenti il Nero perde un

pedone, però fa guadagnare un tempo all'avversario, che può riprendere sviluppando la Donna.

5. ♔xf3 dxe5

Se ora contiamo i tempi, vediamo chiaramente che il Bianco ne ha guadagnato uno. Il prosieguo della partita fu:

6. ♙c4 ♘f6 7. ♔b3 ♔e7

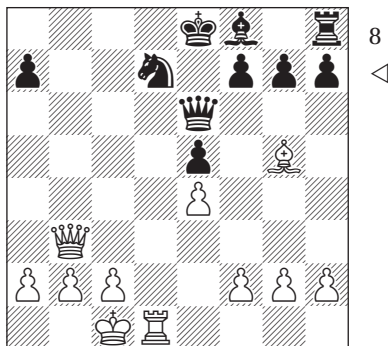
8. ♘c3 c6 9. ♙g5 b5 10. ♘xb5

cx5 11. ♙xb5+ ♘bd7

12. 0-0-0 ♖d8 13. ♖xd7 ♖xd7

14. ♖d1 ♔e6 15. ♙xd7+ ♘xd7

(8)



16. ♔b8+ ♘xb8 17. ♖d8# 1-0