



Ajeeb 4



José Raúl Capablanca

Le ultime lezioni

a cura di Federico Cenci

In appendice:
“Come ho imparato a giocare a scacchi”



Collana diretta da Federico Cenci

Titolo originale: *Últimas lecciones de ajedrez* (1948)

Autore: José Raúl Capablanca

Traduzione di Federico Cenci

In appendice: “How I learned to Play Chess” (1916)

Autore: José Raúl Capablanca

Traduzione di Sabrina Frappetta

Progetto grafico di Cristina Barone e Fabio Fertig

Logo di collana di Paolo Guazzo

ISBN 978-88-99729-51-6

Prima edizione: luglio 2022

© 2022 Cliquot edizioni srl – Roma

www.cliquot.it

cliquot@cliquot.it

Indice

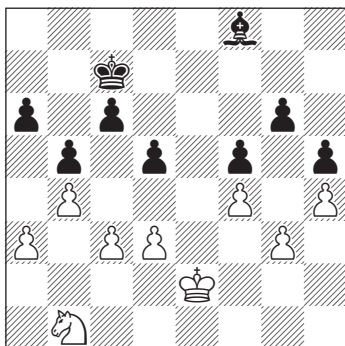
Partire dalla fine e poi tornare indietro <i>di Federico Cenci</i>	7
Le ultime lezioni	31
Introduzione	33
L'importanza del finale	41
I finali di Re e pedoni	59
Il valore dei pezzi	65
Formazioni pedonali	71
Combinazioni nel mediogioco	77
Finali di Alfiere contro Cavallo	83
Un finale istruttivo	95
La Partita Spagnola	101
I maestri del finale. Tre elogi	121
Come ho imparato a giocare a scacchi	135
Indice delle partite	143



Sesto capitolo Finali di Alfiere contro Cavallo

Torniamo adesso al finale e studiamo la forza relativa dei pezzi nei finali di Alfiere contro Cavallo. Partiamo subito con i nostri principi generali: *Il Cavallo è superiore all'Alfiere nelle posizioni bloccate.*

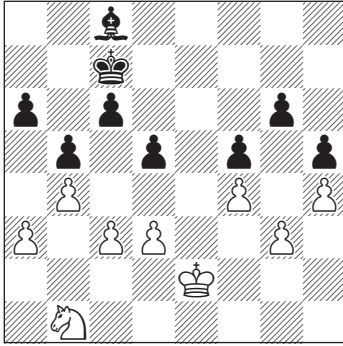
26



Partiamo con l'esempio del diagr. 26.

Una possibile continuazione è: **1.d4 ♔b6 2.♘d2 a5 3.♘f3 axb4 4.axb4 ♔c7 5.♘e5 ♔d6 6.♘xg6 ♚h6** e il Bianco ha un pedone in più, per quanto la vittoria sia ancora incerta e forse neppure tecnicamente possibile. È una posizione da studiare attentamente. Ciò nonostante, la superiorità del Cavallo sull'Alfiere è indiscutibile.

Modifichiamo leggermente la posizione, mettendo l'Alfiere nero su casa chiara (27):

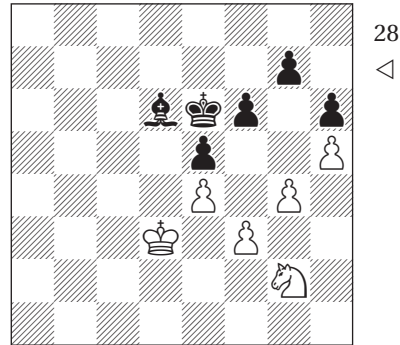
27
▷

In questo caso le possibilità di vittoria del Bianco aumentano considerevolmente, perché anche il suo Re può contribuire all'attacco penetrando dalle case scure deboli. Il piano è ♔e2-e3-d4 e poi ♞b1-d2-f3-e5 .

Da questi due esempi se ne può dedurre un altro principio generale: *Quando abbiamo un solo Alfiere, è bene collocare i pedoni sulle case del colore opposto.* Nel primo esempio l'Alfiere è collocato bene sulle case del colore opposto ai pedoni, e contribuisce alla difesa delle case deboli; nel secondo esempio

invece no. La differenza è che dalla posizione del diagr. 26, pervenendo alla spinta a6-a5 alla prima opportunità, il Nero può sperare di pattare, dalla posizione del diagr. 27, invece, non ha possibilità di scampo, indipendentemente dalle mosse che sceglierà di giocare.

Vediamo adesso un'altra posizione (28):



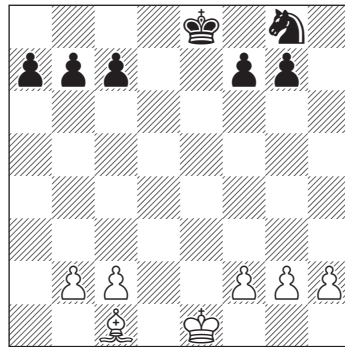
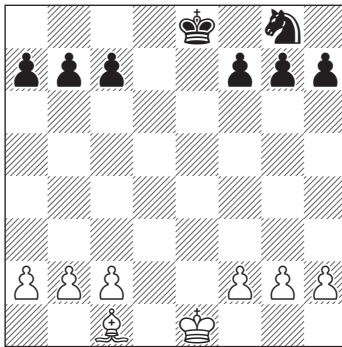
Il Bianco ha un vantaggio, che però non è sufficiente per vincere. Se il pedone nero in g7 si trovasse in g5, allora sì che la posizione sarebbe vincente. Sarebbe,

dunque, un grave errore per il Nero effettuare la manovra ♖e6-f7 e poi g7-g6 per cambiare il pedone. Il piano giusto consiste nel tenere il Re in f7 e mantenere l'Alfiere lungo la diagonale a3-f8, con l'intenzione di cambiare l'Alfiere sul Cavallo alla prima occasione.

Queste posizioni in cui i pedoni sono bloccati e simmetrici sono le uniche in cui il Cavallo ha la meglio sull'Alfiere. *In tutti gli altri casi, l'Alfiere è buono almeno quanto il Cavallo, e spesso di più.*

Mettiamo a confronto le due seguenti posizioni (29):

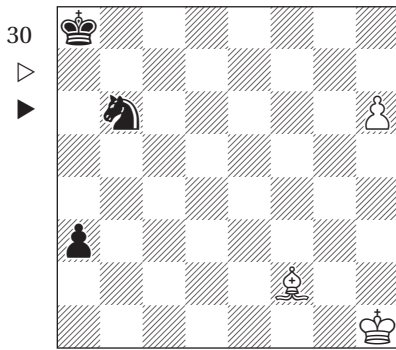
29



Nel primo caso, in cui i pedoni sono pari e disposti simmetricamente, nessuno dei due giocatori è in vantaggio. Nel secondo, in cui i pedoni sono pari ma asimmetrici, e su ogni lato c'è una maggioranza di tre contro due, il giocatore che ha l'Alfiere ha un vantaggio, perché l'Alfiere attacca e difende da lunga distanza allo stesso tempo, mentre il Cavallo agisce solo in una zona limitata della scacchiera. Nel finale, il tempo è un fattore di estrema importanza, e la ca-

pacità di spostarsi con rapidità operando su entrambi i lati non può essere sottovalutata.

A illustrazione di questo concetto, vediamo la seguente posizione (30):

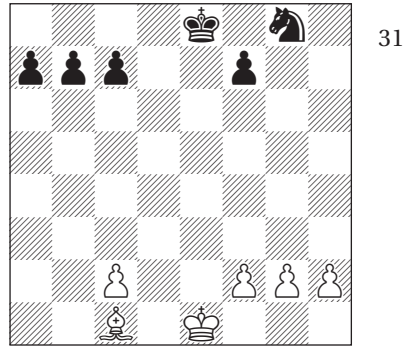


Qui, che il tratto stia al Bianco o al Nero non fa differenza. Il Bianco vince in ogni caso, perché gli basta un tempo per giocare ♔f2-d4 e difendere la casa di promozione del Nero in a1, mentre il Nero ha bisogno di tre tempi per portare il Cavallo in g6 e difendere la casa h8.

Per di più, da d4 l'Alfiere non soltanto ha un ruolo di-

defensivo, ma al contempo sostiene l'avanzata del pedone bianco in h8. Il Cavallo non può svolgere questa doppia funzione.

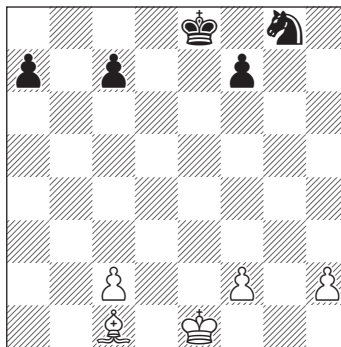
Torniamo alle posizioni del diagr. 29 e modifichiamole ancora un po' (31):



Qui lo squilibrio nella struttura pedonale è ancora più accentuato, e sarà chiaro, dunque, che il Bianco (che ha l'Alfiere), ne sarà molto avvantaggiato. È difficilissimo che il Nero possa strappare una patta in questa posizione e, se ci dovesse riuscire, sarà solo dopo una lunga sofferenza.

Facciamo un'altra piccola modifica alla posizione (32).

In questo caso, non soltanto la struttura pedonale è asimmetrica, ma i pedoni sono tutti isolati. Anche qui il Nero dovrà soffrire molto per strappare un pareggio, e la ragione è sempre la stessa: l'Alfiere ha la capacità di spostarsi rapidamente da un lato all'altro della scacchiera, e può sfruttare il suo lungo raggio d'azione in funzione difensiva e offensiva, a differenza del Cavallo che agisce sempre entro un raggio limitato.



32

Da tutto quello che abbiamo detto, possiamo dunque dedurre un altro principio: *Nel finale, a parità di altri fattori, nelle posizioni asimmetriche l'Alfiere sarà tanto più forte del Cavallo quanto più disequilibrio ci sarà sulla scacchiera.*

Suggerisco di ritornare più volte sugli esempi esaminati. Studiando con attenzione e giocando le posizioni fino alla fine, potrete apprendere tantissimo sull'interrelazione fra Cavallo e Alfiere e le manovre in questo tipo di posizioni.

In relazione al mediogioco, abbiamo detto fra le altre cose che quando la partita si sta indirizzando al finale, è essenziale considerare i tipi di finale che possono verificarsi. Infatti, capita spesso che a uno dei due giocatori si presenti l'occasione di liquidare in diverse maniere, e a seconda della variante che sceglie si può produrre un tipo di finale oppure un altro.

Il giocatore che conosce bene i principi che governano i vari tipi di finale saprà scegliere senza esitazioni. Gli igno-

ranti, invece, faranno decidere alla sorte, e non avranno poi idea di come proseguire una volta che il finale si sarà prodotto sulla scacchiera.

Chi mi ha seguito finora non avrà alcun dubbio, credo, sulla correttezza delle mie osservazioni riguardo all'importanza di conoscere a fondo e con accuratezza i finali. Dopo trentadue anni di esperienza da giocatore ai massimi livelli mondiali, sono davvero stanco di vedere non soltanto amatori, ma anche giocatori di alta caratura perdere tantissime partite a causa della loro cattiva conoscenza di questa fase del gioco.

Dawid Janowski è uno di quei giocatori a cui mi viene sempre da pensare, in questi casi. Fra il 1901 e il 1904 era uno dei maestri più temuti sulla scena internazionale. Lui stesso si considerava una spanna sopra tutti. Aveva un fiuto straordinario per la posizione in apertura e mediogioco, ma detestava i finali, e li giocava a livelli bassissimi per un giocatore del suo rango.

Questo disequilibrio generò in lui una condizione psicologica tale da alterare la sua concezione di gioco, con risultati sfavorevoli per lui, ovviamente.

Per molti anni, vivendo entrambi a New York, ci ritrovavamo spesso al Manhattan Chess Club. In alcune delle nostre chiacchierate, che a volte vertevano sugli scacchi in genere, a volte su questo o quel giocatore, mi capitò di mostrargli come troppo spesso avesse perso le sue partite a causa della sua scarsa o poco profonda padronanza del finale. Ma lui mi rispondeva sempre alla stessa maniera: «I finali, io, li detesto! E una partita ben giocata non deve arrivare al finale, deve decidersi nel mediogioco».

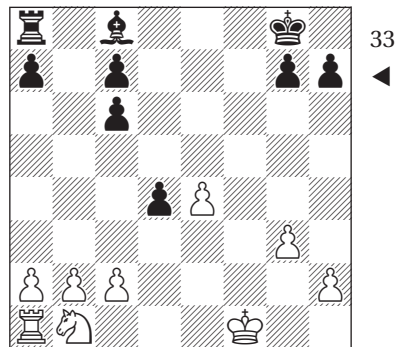
È proprio questa la concezione errata a cui mi riferisco, che permise spesso a giocatori di livello più basso di tenergli testa, e che dunque a lui costò tanti e tanti punti di torneo. All'opposto di Janowski, ci sono due giocatori moderni come Salo Flohr e Samuel Reshevsky: entrambi finalisti eccellenti, ma con una conoscenza abbastanza limitata di aperture e mediogioco. Forse ciò è dovuto alla scarsa istruzione scolastica che ricevettero da bambini, sebbene Reshevsky, quando già era diventato un giocatore promettente, ebbe l'occasione grazie ai suoi tutori statunitensi di recuperare gli anni scolastici perduti, fino all'università. Il suo giocò, però, non è mai riuscito ad acquisire una sufficiente elasticità, e le qualità che oggi mette in mostra sono più quelle del lottatore che dell'artista.

Proseguiamo ora con il nostro studio dei finali di Alfiere contro Cavallo prendendo il seguente finale, tratto dalla prima partita del Match mondiale giocato negli Stati Uniti nel 1907, fra il grande Emanuel Lasker e il campione americano Frank Marshall (33):

Marshall – Lasker

New York, 1907 (1^a del match)

Questa posizione mi è sempre sembrata molto interessante e degna di studio. Il Bianco ha una buona struttura pedonale, fatto salvo il pedone isolato in e4. Il pe-



done e4 è l'unica debolezza nello schieramento bianco, ma sembra sufficiente la manovra ♖f1-e2-d3 per ottenere una posizione soddisfacente.

D'altra parte, i pedoni del Nero sul lato di Donna sono piuttosto brutti, perlomeno in apparenza. Non c'è dubbio che il pedone in d4 eserciti una forte pressione sulla posizione dell'avversario, visto che non soltanto toglie la casa naturale c3 al Cavallo, ma anche la casa e3 al Re. Quindi il monarca bianco, per difendere il suo pedone e4, dovrà portarsi in d3 o in f3 che, essendo case chiare, potranno rivelarsi esposte all'attacco dell'Alfiere nero. Dal punto di vista offensivo, quindi, il pedone d4 è molto ben piazzato.

Dal punto di vista difensivo, però, le cose non sono altrettanto rosee, perché se il Re bianco si porterà in d3 non soltanto difenderà il suo pedone e4, ma attaccherà anche il pedone d4. L'arrivo del Cavallo in b3, con la manovra ♞b1-d2-b3 renderà la difesa del pedone d4 ancor più problematica.

Molti giocatori potrebbero preferire la posizione del Bianco, per la sua maggiore compattezza; tuttavia, l'esperto di finali noterà, anche, che la posizione è piuttosto aperta e che ci sono pedoni su entrambi i lati della scacchiera, circostanza che richiede ai pezzi rapidità di movimento e libertà di azione. In questo senso, è indubbiamente il Nero a essere in vantaggio, anche perché lo squilibrio esistente nella posizione rende l'Alfiere superiore al Cavallo.

Il Nero, inoltre, ha il vantaggio della mossa e gioca **19...♞b8** attaccando il pedone b2.

La risposta forzata del Bianco è **20.b3** e già possiamo apprezzare i meriti della precedente giocata del Nero, visto che

in b3 c'è ora un pedone e il Cavallo non potrà più occupare quella casa per attaccare il pedone d4.

20...♖b5 21.c4

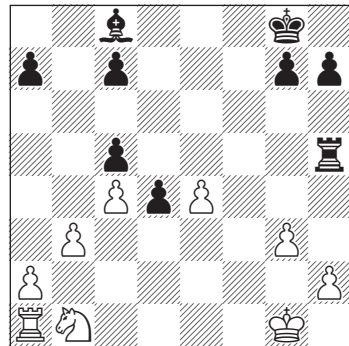
Il Nero minacciava di guadagnare un pedone con ♖b5-c5 e il Bianco lo ha in qualche modo impedito, ma questa mossa non soltanto rende il pedone d4 un pedone passato, ma toglie un'ulteriore casa al Cavallo, che non potrà più portarsi in c4 passando per d2. Si noti con quanta abilità il Nero, mossa dopo mossa, limiti la libertà di movimento dell'avversario. Possiamo trarne un altro principio importante che dice: *Cerca la massima libertà d'azione per i tuoi pezzi, e limita il più possibile la libertà d'azione dei pezzi avversari.*

21...♖h5

Guadagnando un altro tempo e costringendo il Re bianco ad allontanarsi dal centro

della scacchiera, dato che non può giocare 22.h4 a causa di 22...g5! che gli fa perdere almeno un pedone.

22.♔g1 c5 (34)



Paragonate questa posizione con quella iniziale e osservate che cambiamenti straordinari sono avvenuti in appena quattro mosse. Notate soprattutto la strepitosa posizione dei pedoni neri a ovest da un punto di vista strategico. Tutti e quattro i pedoni si trovano su casa scura, ovvero del colore opposto alle case controllate dall'Alfiere, di modo che il pezzo abbia

piena libertà di movimento, in accordo con il principio che abbiamo già enunciato.

Il Bianco, invece, con il suo Cavallo, può portarsi solo in d2 e da lì in f3, dato che la sua azione è ostacolata dai pedoni del suo stesso schieramento.

23. ♖d2 ♔f7 **24.** ♖f1+ ♔e7

25.a3 ♖h6

La Torre si prepara a entrare in azione via a6 e così, indirettamente, impedisce anche la spinta b3-b4.

26.h4 ♖a6 **27.** ♖a1 ♔g4

Alla fine anche l'Alfiere entra in gioco per paralizzare completamente l'azione del Cavallo e dei pedoni bianchi sul lato di Re. Nuovamente osservate l'eccellente impostazione strategica del Nero: i suoi pezzi hanno completa libertà di movimento e, al contempo, tengono legati alla difesa i pezzi dell'avversario.

28. ♔f2 ♔e6

Ora il Re nero avanza verso il pedone e4, e ciò deciderà la partita.

29.a4

Non andava bene 29. ♖f3 ♔xf3 30. ♔xf3 ♔e5.

29... ♔e5 **30.** ♔g2 ♖f6 **31.** ♖e1 d3

Minacciando 32... ♔e2 e poi 33... ♔d4. Come abbiamo visto, il Bianco si è ritrovato in posizione sempre più ristretta, e adesso si vede costretto a cambiare le Torri in condizioni molto svantaggiose. La partita può già dirsi conclusa. La mostriamo comunque fino alla fine, affinché si veda l'inutilità degli sforzi del Bianco.

32. ♖f1 ♔d4 **33.** ♖f6 gxf6

Adesso il pedone in f6 tiene d'occhio l'avanzata del pedone e4, e così l'Alfiere e il Re nero sono liberi di manovrare a piacimento.

34. ♖f2 c6

Per lasciare il Bianco senza mosse utili, e allo stesso tempo per controllare le case b5 e d5, dove magari il Bianco avrebbe potuto in seguito dirigere il Cavallo con la manovra ♖d2-b1-c3.

35.a5 a6 36. ♗f1 ♔xe4

37. ♖e1 ♙e2 38. ♗d2+ ♖e3 39. ♗b1 f5 40. ♗d2 h5 41. ♗b1 ♖f3 42. ♗c3 ♖xg3 43. ♗a4 f4 44. ♗xc5 f3 45. ♗e4+ ♖f4 46. ♗d6 c5 47.b4 cxb4 48.c5 b3 49. ♗c4 ♖g3 0-1

Frank Marshall, che perse questa partita, era all'epoca uno dei più forti giocatori al mondo, e anche un gran buon finalista. Il suo difetto fu sempre quello di preferire il Cavallo all'Alfiere, come anche questa partita dimostra.

Quanto a Emanuel Lasker, la concezione strategica e tattica impiegata per portare a compimento il piano in questa partita è degna di un vero Campione del mondo.