

Indice

Presentazione	3
Glossario	10
1. Gli elementi fondamentali	11
<i>La Torre</i>	12
<i>L'Alfiere</i>	13
<i>Il Cavallo</i>	13
<i>La Donna</i>	14
<i>Il Pedone</i>	14
<i>Il Re</i>	15
<i>La cattura</i>	16
<i>La vittoria e la sconfitta</i>	17
<i>La patta</i>	17
Mosse particolari	18
<i>Lo scacco al Re</i>	18
<i>La presa "En Passant"</i>	19
<i>L'arrocco</i>	20
<i>La promozione</i>	21
<i>Lo stallo</i>	21
2. Esercizi sulle regole	22
<i>Soluzioni</i>	25
3. La tattica	27
<i>Il valore relativo dei pezzi</i>	27
<i>Il cambio favorevole</i>	28
Strategia o tattica	29
Temi tattici	30
<i>L'attacco doppio</i>	30
<i>L'attacco di scoperta</i>	30
<i>La forchetta</i>	31
<i>L'infilata</i>	31
<i>L'inchiodatura</i>	31
<i>L'intrappolamento</i>	31
<i>L'adescamento</i>	32
<i>La deviazione</i>	32
<i>L'interferenza</i>	32
<i>Il vortice</i>	32
<i>Le combinazioni di patta</i>	33

4. Lo scacco matto	34
<i>Matti tipici</i>	35
5. Esercizi di tattica	41
<i>Soluzioni</i>	50
6. Strategia di base	51
<i>La minaccia</i>	51
<i>L'attività dei pezzi</i>	51
<i>La sicurezza del Re</i>	52
<i>Lo spazio</i>	52
<i>Lo sviluppo</i>	53
<i>Il controllo del centro</i>	53
<i>La colonna aperta</i>	54
<i>L'anima degli scacchi</i>	55
<i>Le Torri raddoppiate</i>	58
<i>La Torre in settima</i>	59
7. La partita	61
<i>Anand-Kasimdzhanov</i>	61
8. Principi generali dell'apertura	69
9. Le aperture	71
Aperture aperte	72
<i>Gambetto di Re</i>	72
<i>Difesa Russa</i>	73
<i>Apertura Scozzese</i>	74
<i>Partita Italiana</i>	74
<i>Giuoco Piano</i>	75
<i>Gambetto Evans</i>	75
<i>Difesa dei due Cavalli</i>	75
<i>Partita Spagnola</i>	76
– <i>Variante di cambio</i>	76
– <i>Spagnola Aperta</i>	77
– <i>Attacco Marshall</i>	78
– <i>Spagnola Chiusa</i>	79
Aperture Semiaperte	80
<i>Difesa Scandinava</i>	80
<i>Difesa Alekhine</i>	80
<i>Difesa Pirc</i>	81
<i>Difesa Caro Kann</i>	81
<i>Difesa Francese</i>	82

– Variante di spinta	82
– Variante Tarrasch	82
– Variante Rubinstein	83
– Francese Classica	83
– Variante Winawer	84
<i>Difesa Siciliana</i>	85
– Variante Sveshnikov/Lasker/Pelikan	86
– Dragone Accelerato	87
– Siciliana Kan	87
– Variante Paulsen-Taimanov	88
– Siciliana classica	88
– Dragone	89
– Variante Scheveningen	90
– Variante Najdorf	91
Aperture chiuse	93
<i>Difesa Olandese</i>	94
<i>Difesa Slava</i>	94
<i>Gambetto di Donna accettato</i>	95
<i>Difesa Tarrasch</i>	96
<i>Gambetto di Donna variante di cambio</i>	96
<i>Gambetto di Donna con ♖b4</i>	97
<i>Difesa Semi-Tarrasch</i>	98
<i>Difesa Semi-Slava</i>	98
– <i>Difesa di Merano</i>	99
– <i>Sistema anti-Merano</i>	99
<i>Difesa Lasker</i>	100
<i>Variante Tartakower</i>	100
<i>Difesa Ortodossa</i>	101
<i>Gambetto Benko</i>	101
<i>Difesa Benoni Modena</i>	102
<i>Apertura Catalana</i>	102
<i>Difesa Ovest-Indiana</i>	103
<i>Difesa Nimzo-Indiana</i>	103
<i>Difesa Grünfeld</i>	105
<i>Difesa Est-Indiana</i>	105
Altre prime mosse	107
<i>Sistema Reti</i>	107
<i>Apertura Inglese</i>	108
– <i>Inglese 1...♟f6</i>	108
– <i>Inglese simmetrica 1...c5</i>	108
– <i>Inglese 1...e5</i>	109

<i>Aperture minori e rare</i>	110
<i>Apertura Bird 1. f4</i>	110
Codici ECO	111
10. Il mediogioco	113
<i>La coppia degli Alfieri</i>	113
<i>L'Alfiere cattivo</i>	114
<i>La diagonale debole</i>	114
<i>Il fianchetto</i>	115
<i>L'avamposto</i>	116
<i>L'iniziativa</i>	116
<i>L'attacco</i>	116
<i>La difesa e il contrattacco</i>	117
<i>Lo sfiatatoio</i>	118
<i>Il gioco manovrato</i>	118
<i>L'attacco di minoranza</i>	119
<i>Il blocco</i>	120
<i>Il sacrificio di qualità</i>	122
11. Test posizionali	125
<i>Soluzioni</i>	127
12. Le combinazioni	131
Combinazioni storiche	131
Combinazioni moderne	141
13. Il finale	149
Il Re nudo	149
<i>Donna contro Re</i>	149
<i>Torre contro Re</i>	150
<i>Due Alfieri contro Re</i>	150
<i>Alfiere e Cavallo contro Re</i>	151
<i>Due Cavalli contro Re</i>	151
Finali di soli pezzi	152
<i>Donna contro Torre</i>	152
<i>Torre contro Cavallo</i>	152
<i>Torre contro Alfiere</i>	153
Pezzo contro pedone	153
<i>Donna contro pedone</i>	154
<i>Torre contro pedone</i>	155
<i>Pezzo minore contro pedone</i>	156

Promuovere il pedone	156
<i>Re e pedone contro Re</i>	156
<i>Pezzo minore e pedone contro Re</i>	158
<i>Cavallo e pedone contro Cavallo</i>	159
<i>Alfiere e pedone contro Alfiere</i>	160
<i>Torre e pedone contro Torre</i>	161
<i>Donna e pedone contro Donna</i>	164
<i>Maggioranza di pedoni</i>	165
<i>Superiorità posizionale</i>	169
14. Esercizi sui finali	173
<i>Soluzioni</i>	176
15. La composizione	179
Lo studio	179
Il problema	181
16. La storia degli scacchi	183
I campionati del mondo	186
La storia italiana	188
I campioni italiani	189
17. L'impronta dei campioni	191
<i>Paul Morphy</i>	191
<i>Emanuel Lasker</i>	192
<i>Josè Raul Capablanca</i>	193
<i>Alexander Alekhine</i>	194
<i>Mikhail Botvinnik</i>	195
<i>Mikhail Tal</i>	196
<i>Robert James Fischer</i>	197
<i>Anatoly Karpov</i>	199
<i>Garry Kasparov</i>	200
<i>Vladimir Kramnik</i>	202
<i>Viswanathan Anand</i>	203
<i>Magnus Carlsen</i>	205
18. I tornei di scacchi	207
Le categorie	207
19. Il gioco per corrispondenza	208
20. Il gioco on-line	209
21. Gli scacchi come spettacolo	209
Indice delle partite complete	211

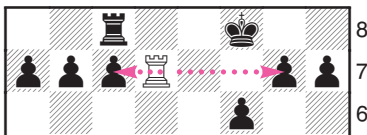
l'impossibilità di contestare la colonna d non lascia presagire nulla di buono.

La Torre in settima

Come abbiamo appena visto, la Torre in settima (o in seconda per il Nero) è estremamente pericolosa. Ma perché questo tema è così importante?

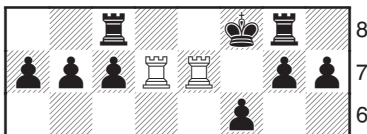
Per due ragioni: i pedoni inizialmente sono tutti sulla seconda (o sulla settima) traversa ed è quindi probabile che una Torre avversaria lì collocata ne faccia man bassa.

Il secondo motivo è che il Re quasi sempre si trova sulla sua prima traversa e quindi la Torre avversaria ne limita enormemente il movimento.



In questo esempio il Re nero non può avvicinarsi per via del ♖g7 in presa, non può muovere la Torre e neppure i ♖c7 e g7. L'effetto paralizzante è evidente.

Ma se la Torre da sola non può dare il colpo decisivo, quando si riescono a raddoppiare le due Torri sulla settima traversa l'effetto è devastante.



Qui il Bianco può catturare il ♖c7 o più ambiziosamente può cercare di dare matto a un Re nero che non ha case di fuga... ad esempio portando un bel Cavallo in e6!

Nella letteratura scacchistica possia-

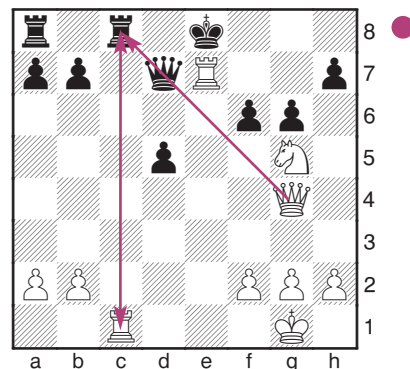
mo trovare innumerevoli casi di partite decise da una Torre nella settima traversa (o seconda traversa se la Torre è nera).

Un esempio molto spettacolare della sua efficacia l'abbiamo già incontrato a pag. 33 a proposito del tema tattico del vortice.

Un altro esempio elegante e molto noto della potenza delle torri in settima (in questo caso sono due) lo troveremo più avanti a pag. 135 (Alekhine-Yates del 1922).

Ma nella memoria collettiva degli scacchisti una Torre che scorazza sulla settima traversa richiama alla mente soprattutto la mitica partita **Steinitz-Von Bardeleben** giocata nello storico torneo di **Hastings del 1895** (considerato il primo grande torneo dell'era moderna e vinto dal debuttante americano Pillsbury).

L'ormai anziano (ma evidentemente ancora arzillo) ex campione del mondo ha appena giocato **22. ♖xe7+!** e la combinazione sembra finita. Infatti su **22... ♗xe7** il Bianco prende in c8 con scacco e su **22... ♖xe7** **23. ♖e1+** è vincente. Ma le cose non sono così semplici: il Nero ha un'ottima risorsa.



22... ♗f8! la minaccia del matto in c1

Le aperture

Come è noto la Teoria delle aperture ha assunto negli ultimi anni dimensioni ciclopiche. È quindi ovvio che, per ragioni di spazio, in un libro per principianti non sarà possibile approfondirne lo studio in maniera esaustiva.

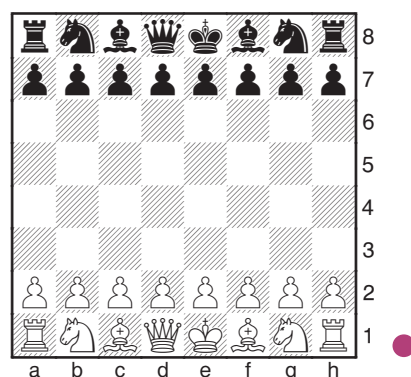
Questo obbliga a delle scelte: per completezza elencheremo i nomi (e le mosse che le caratterizzano) di tutte le aperture, riservando uno studio più attento solamente a quelle più importanti e significative.

Forse questo è anche un bene: è inutile spaventare il neofita con una trattazione lunga e noiosa, piena di nomi strani e di mosse difficilmente memorizzabili. Cercate di assimilare i concetti di questo capitolo e non preoccupatevi di imparare a memoria le mosse. Per questo c'è sempre tempo.

Uno dei pericoli che corre il principiante è di dare troppa importanza all'apertura. Qualcuno ha scritto che le aperture sono importanti da Grande Maestro in su! Questa è chiaramente un'esagerazione, ma c'è del vero. Che serve giocare 10-15 mosse perfette, se poi, abbandonato il comodo guanciale delle Teoria, non si sa più che fare?

Prima imparate la tattica, poi la strategia, poi i finali. Quando sarete in grado di gestire in modo decoroso queste fasi del gioco, allora anche impostare bene un'apertura diventa importante.

Per una trattazione completa ed esaustiva di tutte le aperture rimandiamo all'opera in tre volumi **Capire le Aperture** di Djuric, Komarov e Pantaleoni.



Da sempre la Teoria delle aperture cerca di rispondere alla seguente domanda: qual è la mossa migliore in questa posizione?

Nelle aperture l'approccio classico e tuttora più popolare è quello di occupare il centro con i pedoni. Ma con quale pedone iniziare visto che non esiste un pedone centrale o per meglio dire ne esistono due?

In passato non sembravano esserci dubbi **1. e4** occupa il centro e favorisce lo sviluppo dell'Alfiere di Re e della Donna. Ma già alla fine del XIX° secolo, con l'affinarsi della Strategia scacchistica, anche **1. d4** cominciò a fare capolino sempre più spesso nella pratica dei maestri. A dire il vero 1. e4 continua ad essere la favorita dei principianti (forse perché è più facile da capire), ma man mano che il livello sale 1. d4 diventa altrettanto popolare.

Per rispondere alla domanda iniziale, dopo decenni di pratica e di studi statistici, si può quindi affermare con relativa sicurezza che **non** esiste una prima mossa in assoluto più forte delle altre. Lo stesso vale per le **difese** (le difese sono le aperture impostate dal Nero). Non ne esiste una migliore in assoluto, ma tutte hanno pregi e difetti oggettivi.

Le aperture

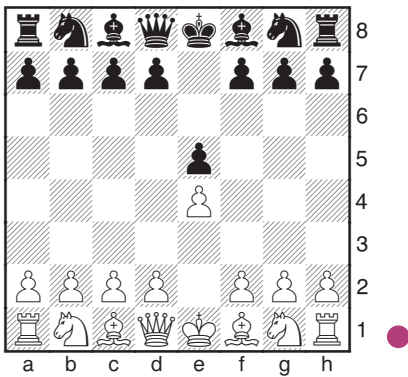
Però esistono sicuramente aperture più o meno adatte ad uno specifico giocatore. Per questo è importante capire i punti forti e deboli di ogni apertura, in modo da poter poi intraprendere uno studio più mirato verso quelle più consone al proprio stile.

Questo capitolo sulle Aperture sarà diviso in 4 parti:

- 1) 1. e4 e5: **Aperture Aperte**
- 2) 1. e4 varie: **Aperture Semiaperte**
- 3) 1. d4: **Aperture Chiuse**
- 4) **Altre prime mosse**

Aperture aperte

Con **1...e5** il Nero si oppone alla espansione bianca nel modo più naturale. Fino alla fine del XIX secolo la stragrande maggioranza delle partite cominciava in questo modo.



Oggi le cose sono cambiate. Dopo 1. e4 solo un giocatore su 5 risponde con 1...e5. Questo a causa della grande popolarità conquistata dalla Difesa Siciliana, che, dopo 1. e4, è giocata una volta ogni due partite.

1...e5 rimane comunque un'alternativa molto affidabile, ed è adatta a giocatori di impostazione classica.

Prima di approfondire le aperture aperte più importanti, diamo qui di seguito un elenco di altri impianti per cui rimandiamo a testi specializzati:

Partita del Centro

1. e4 e5 2. d4 exd4 3. ♖xd4

Gambetto Danese

1. e4 e5 2. d4 cxd4 3. c3

Partita di Alfiere

1. e4 e5 2. ♘c4

Partita Viennese

1. e4 e5 2. ♘c3

Controgambetto Lettone

1. e4 e5 2. ♗f3 f5

Controgambetto del Centro

1. e4 e5 2. ♗f3 d5

Difesa Philidor

1. e4 e5 2. ♗f3 d6

Apertura Ponziani

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. c3

Gambetto Göring

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 4. d4 cxd4 5. c3

Gambetto Scozzese

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 4. d4 cxd4 5. ♘c4

Partita dei Quattro Cavalli

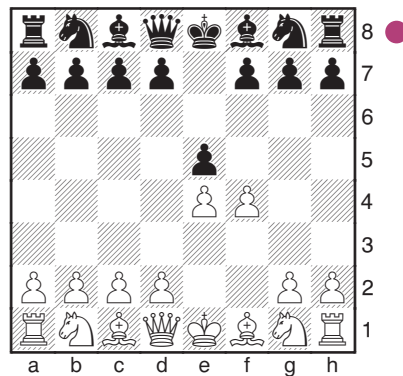
1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 2. ♗c3 ♗f6

Difesa Ungherese

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♘c4 ♘e7

Gambetto di Re

1. e4 e5 2. f4



Il mediogioco

Abbiamo già trattato in precedenza gli elementi strategici basilari, rimandando a questo capitolo i temi più complessi. Se la divisione può apparire artificiosa, abbiamo ritenuto essere più utile didatticamente un approfondimento graduale e parallelo dei vari aspetti del gioco.

A corredo di ogni tema strategico presenteremo una partita significativa.

La coppia degli Alfieri

Abbiamo visto che Alfieri e Cavallo grosso modo si equivalgono, eppure si sente spesso parlare del misterioso vantaggio della coppia degli Alfieri.

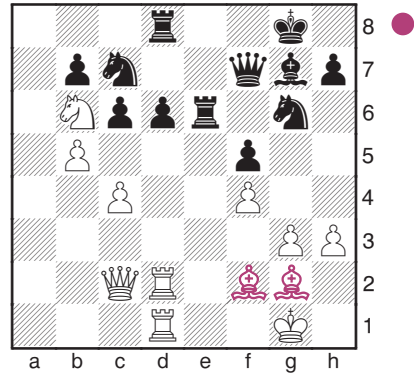
Si intende con questo che due Alfieri (pur valendo nominalmente 6 pedoni) sono in genere più forti di Alfieri + Cavallo e ancor più dei due Cavalli.

Il principiante, affascinato (e spesso traumatizzato) dalle evoluzioni tattiche dei Cavalli, in genere è un po' scettico di fronte a questa verità. Eppure la cosa è abbastanza intuitiva: se l'Alfiere ha il pregio di una grande mobilità, il suo limite è quello di controllare metà scacchiera.

Ma è ovvio che quando possono cooperare la loro efficacia aumenta di molto: non sono rari i casi in cui, specie in presenza di pedoni mobili, possono tenere testa anche alle due Torri.

La coppia degli Alfieri è quindi molto forte nel finale, quando i pezzi si diradano e il campo d'azione dei pezzi a lunga gittata aumenta.

Ma anche nel mediogioco la coppia degli Alfieri può essere molto efficace, soprattutto quando è accompagnata dall'iniziativa.



Qui il Bianco ha appena giocato 1. b5 che mette sotto pressione l'ala di Donna. Il Nero ha difficoltà a difendere le case bianche (è privo di quell'Alfiere), mentre i due Alfieri in f2 e g2 sono molto attivi. Il vantaggio del Bianco, se pur non decisivo, è netto.

Ma come sempre non bisogna generalizzare. Ogni posizione ha le sue peculiarità, e non bisogna dimenticare che nelle posizioni chiuse i Cavalli sono molto forti.

Akopian - Ni Hua

Open Aeroflot, Mosca 2006

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 d6 4. 0-0 ♗d7 5. c3 ♘f6 6. ♖e1 a6 7. ♗a4 b5 8. ♗c2 ♗g4 9. d3 e6 10. ♘bd2 d5 11. h3 ♗h5 12. ♘f1 dxe4 13. dxe4 ♔xd1 14. ♖xd1 ♗e7 15. g4 ♗g6 16. ♘g3 ♘d7 17. a4 0-0-0 18. axb5 axb5 19. ♘f5 exf5 20. exf5 ♘b6 21. ♖e1 ♗d6 22. fxg6 hxg6 23. ♘g5 ♖d7 24. ♔g2 ♗c7 25. ♘e4 ♘d5 26. ♘xd6 ♖xd6 27. ♔g3 ♖hd8 28. h4 ♗b6 29. ♗g5 ♖d7 30. ♖a8 c4 31. ♖g8 f6 32. ♗c1 ♘e5 33. ♖d1 b4 34. cxb4 ♘xb4 35. ♖b8+ ♗c7 36. ♖xd6 ♗xb8 37. ♖xd7 ♘xd7 38. ♗xg6 ♗c7 39. ♗d2 ♘d5 40. ♗e4 ♗d6 41. h5 ♘c5 42. ♗xd5 ♗xd5 43. ♗c3 ♘e6 44. ♔f3 1-0

Le combinazioni

Nel capitolo sulla Tattica abbiamo già trattato gli elementi costitutivi isolandone i temi tipici.

Qui affronteremo il fondamentale capitolo della tattica nella sua applicazione concreta, cioè in quella che è la sua estrinsecazione più spettacolare: la **combinazione**.

È bene intendersi sul significato dei termini. Se è vero che la combinazione è una **sequenza di mosse forzate** che porta ad uno specifico obiettivo, è evidente che anche gli esempi trattati negli elementi tattici di base sono combinazioni.

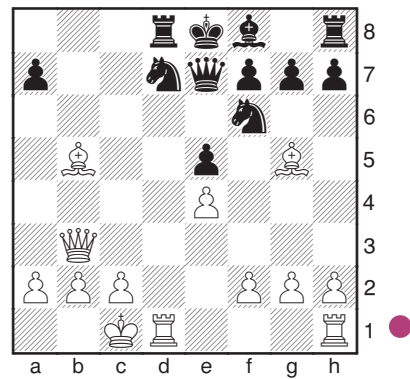
Nella vita reale però raramente essi sono presenti in maniera così pura ed univoca. Di solito vi è una compresenza di diversi temi tattici, come vedremo nelle combinazioni di questo capitolo che sono tratte dalla partita viva.

Per conciliare apprendimento, piacere estetico e conoscenza storica, abbiamo deciso di mostrare combinazioni che non sono soltanto belle, ma che appartengono all'eredità scacchistica comune e che per questo è giusto conoscere. A fine capitolo seguiranno alcune combinazioni più recenti, non altrettanto famose ma che meritano attenzione ed ammirazione.

Per altri esempi di famose combinazioni (ci riferiamo soprattutto a Lasker-Bauer, Botvinnik-Capablanca, Byrne-Fischer e Kasparov-Topalov) rimandiamo al capitolo finale sui Campioni del mondo.

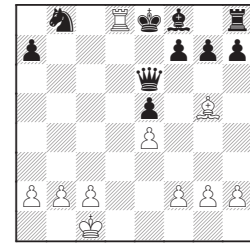
Combinazioni storiche

Cominciamo da una partita amichevole, la storica partita dell'Opera, così chiamata perché giocata a Parigi nel **1858** dal grande **Morphy** contro il **Duca di Brunswick**, durante la rappresentazione (a quanto pare poco coinvolgente) della Norma di Bellini.



Il Bianco ha in precedenza sacrificato un pezzo in b5

per l'iniziativa ed ora termina brillantemente **1. ♖xd7! ♖xd7 2. ♜d1 ♔e6** il Nero è paralizzato **3. ♙xd7+! ♘xd7 4.**



♜b8+!! ♘xb8 5. ♜d8 matto (D).

Quella che segue è la celeberrima **Partita Immortale**, giocata a Londra nel **1851** tra **Anderssen** e **Kieseritzky**.

La partita in sé non è priva di pecche: non fu infatti una partita di torneo ma un'amichevole senza orologio giocata al Circolo di Londra, la cosiddetta **partita da caffè**, di cui si è persa purtroppo la sana abitudine.

Il finale

Solitamente i giocatori meno esperti (e non solo loro!) hanno paura di addentrarsi nel finale: non si sentono padroni della tecnica e temono di prolungare inutilmente la partita.

Al contrario, cambiare i pezzi è, in molti casi, il sistema più sicuro e implacabile per realizzare un vantaggio di posizione o di materiale acquisito nel mediogioco.

Se studiamo le partite di grandi campioni dell'attacco scopriamo che sono (o sono stati) tutti dei fortissimi finalisti, sempre pronti ad adeguare lo stile del loro gioco alle necessità oggettive della posizione, e non viceversa.

Un errato pregiudizio per cui molti giocatori non amano il finale vorrebbe che in questa fase della partita l'aspetto scientifico prevalga su quello creativo, ma chi si accosterà allo studio dei finali con lo spirito giusto presto si renderà conto che anche questa è un'arte.

In questo caso non solo ne trarrà indubbi benefici pratici, ma gli si aprirà un mondo di bellezza ed armonia.

Naturalmente in questa sede tratteremo solo i finali fondamentali ad uso del dilettante.

Essi devono rappresentare il punto di partenza per uno studio più approfondito (a tal riguardo molti buoni testi specializzati sono disponibili), irrinunciabile qualora lo scacchista abbia serie ambizioni di miglioramento della qualità del proprio gioco.

Il Re nudo

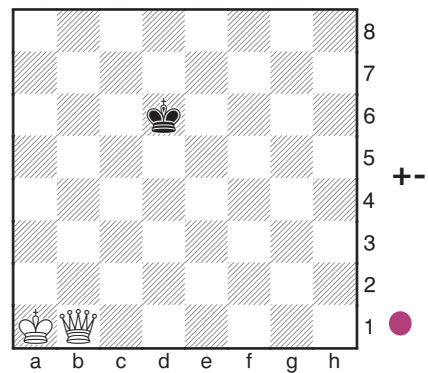
La prima cosa che il principiante deve imparare è la tecnica per dare matto al Re avversario quando quest'ultimo rimane solo, senza pezzi amici che possano assisterlo.

Donna contro Re

Il più classico di questo scontri impari è quello tra la Donna ed il Re.

Nella partite tra dilettanti, (quando prematuri regicidi non siano già avvenuti) una serie di cambi porta spesso a finali in cui una superiorità materiale o posizionale consente a un pedone di giungere a promozione. A questo punto è frequente l'epilogo in questione, senza altri pezzi che partecipino alla lotta, o al massimo con qualche pedone che assiste passivamente all'esecuzione.

Ricordiamo che la Donna da sola non può dare matto (ha quindi bisogno dell'aiuto del proprio Re) e che il matto stesso può essere eseguito solo sul **bordo** della scacchiera. Un consiglio importante: occhio allo stallo!



A gioco corretto è matto in 9 mosse.
1. ♖b2 attivare il Re è il primo passo

Esercizi sui finali

Anche nel campo dei finali qualche esercizio è sicuramente molto utile.

Come nel caso degli esercizi di tattica vi consigliamo di riportare la posizione su una scacchiera concentrandovi come se foste in una partita reale.

Com'è ovvio nei finali le soluzioni sono strutturalmente diverse rispetto alla natura violenta di una combinazione.

Nei finali l'albero delle varianti ha solitamente pochi rami collaterali, ma in compenso i suoi rami principali si addentrano molto in profondità.

Questo spiega perché i computer, a cui nulla sfugge nella conoscenza "orizzontale", abbiano ancora qualche difficoltà quando la linea principale del finale si addentra "verticalmente" oltre il li-

mite del loro orizzonte di analisi.

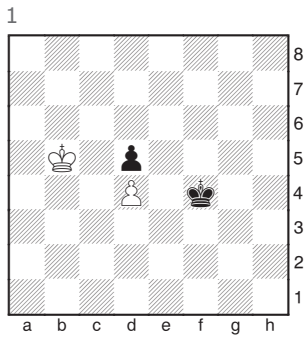
È anche vero che questo avviene sempre più raramente. Con il potenziarsi dell'hardware questo orizzonte, che pochi anni fa non superava le 20 mosse, si è spostato molto in avanti. Con la creazione poi delle tablebase fino a 6 pezzi (con tutte le posizioni legali e la "verità assoluta" che ne consegue) quando il motore di analisi raggiunge una di queste posizioni non ha bisogno di analizzare oltre... e a volte se ne esce con inquietanti sentenze come: "matto in 52"!

Quelli che seguono sono 30 esercizi a livello crescente di difficoltà.

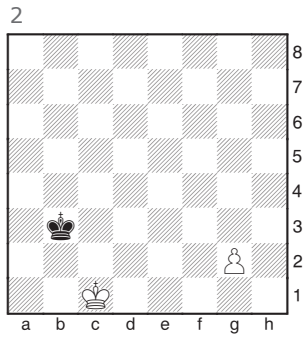
Il Bianco muove per primo e vince (salvo diversamente specificato).

Sotto ogni diagramma un piccolo aiuto agevolerà la soluzione.

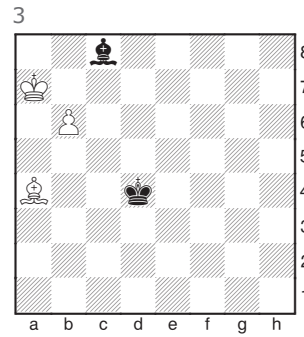
Per le soluzioni rimandiamo alla fine del capitolo.



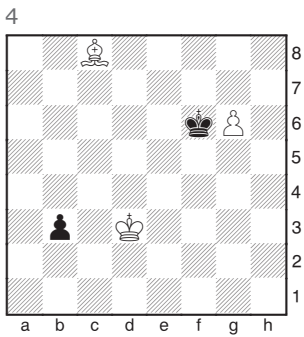
Occhio allo Zugzwang



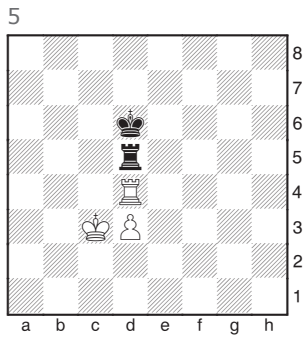
Mai da solo



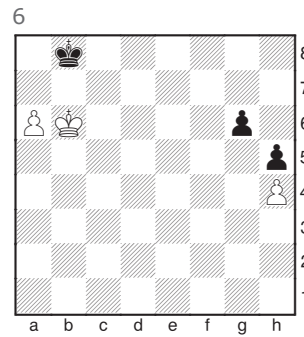
Senza case



Difesa effettiva



Opposizione



Zugzwang