

Hikaru **Nakamura**

Bruce **Harper**

scacco **Matto in**  
**1 minuto**

Prefazione di  
Yasser **Seirawan**

LEDUETORRI

# Indice

## 9 Prefazione

## 12 Introduzione

## 14 Introduzione all'edizione italiana

### CAPITOLO 1

## 15 Cos'è il gioco *bullet*?

16 Alcune regole di base

### CAPITOLO 2

## 17 Perché il *bullet* è divertente

18 Non importa se perdete

18 Avete sempre una *chance*

29 Partite tremendamente divertenti

### CAPITOLO 3

## 43 Tempo

44 Qualsiasi vittoria è un'ottima vittoria

44 Quanto veloci riuscite ad essere?

45 La gestione del tempo

45 La velocità uccide

49 Il tempo rimasto allo scadere non si versa in banca

51 Pessima amministrazione del tempo

### CAPITOLO 4

## 63 *Pre-move* e altre tecniche

63 Come si usa il *pre-move*?

64 Cosa vedete

65 Cancellare una pre-mossa

65 Quando usare il *pre-move*

66 Pre-mosse sicure

67 Pre mosse "quasi sicure"

68 Pre-mosse rischiose

69 Psicologia

70 Le *smart-move*

71 Errori da scivolamento del *mouse*

71 A proposito di *mouse*...

### CAPITOLO 5

## 73 Errori grossolani dovuti al *pre-move*

### CAPITOLO 6

## 89 La scelta delle aperture

89 Perché giocare?

90 Giocate quello che sapete!

90 Linee principali

91 Vivacizzare il repertorio

92 Preparazione

93 Apprendere dal *bullet*?

### CAPITOLO 7

## 95 Vincere in apertura

### CAPITOLO 8

## 105 Aperture *bullet*

135 Attacco sul re

140 Altre strane idee

147 Quando due mondi si scontrano

CAPITOLO 9

**155 L'iniziativa**

157 L'iniziativa

162 Iniziativa e Materiale

165 Lottare per l'iniziativa

168 L'iniziativa come una tecnica

CAPITOLO 10

**173 Chiarezza strategica**

CAPITOLO 11

**189 Tattica**

CAPITOLO 12

**203 Semplificare la posizione**

203 Perché cambiare i pezzi?  
Gli obiettivi dei cambi

204 Il gioco *bullet* è diverso?

205 Un'analogia con il pugilato

206 L'altra faccia della medaglia

206 Finali

208 Conclusioni

CAPITOLO 13

**209 Il finale nel gioco *bullet***

212 Vittoria, sconfitta o pareggio?

216 Patte che non lo sono

219 Giocare per il matto

227 Soluzione al Quiz della posizione 1

CAPITOLO 14

**229 Errori Comuni**

230 Mosse di ritirata in diagonale

235 Ritirate di cavallo

237 Mosse laterali

244 Doppi di cavallo

247 Attacchi di scoperta

CAPITOLO 15

**251 Errori psicologici**

251 Incoscienza

255 Ossessione

260 Pensiero poco flessibile

263 Illusioni Ottiche

266 *Kibitzing*

269 Ingordigia

CAPITOLO 16

**273 Ai confini della realtà: *bluff*, suggestioni e magie varie**

273 Illusioni

276 Confusione

281 Provocare l'avversario

282 Distrarre l'avversario

284 Passeggiate Reali

CAPITOLO 17

**291 Autodistruzione**

CAPITOLO 18

**299 Sapere quando fermarsi**

300 Campanelli d'allarme

301 Strategie per fermarsi

302 Conosci te stesso

CAPITOLO 19

**303 Lezioni dal *bullet***

303 Altre cadenze di gioco

303 Incrementi

304 Scacchi a due minuti

305 Scacchi a tre minuti

305 Scacchi a cinque minuti

306 Scacchi a tempo lungo

307 Errori

308 Zeitnot

309 Conclusioni

CAPITOLO 20

**311 Principi del gioco *bullet***

313 Una parola sulla netiquette  
(comportamento)

## Prefazione

Il mio approccio agli scacchi è stato molto simile a quello della maggior parte degli scacchisti americani: dopo aver appreso i movimenti dei pezzi e le regole basilari del gioco, volevo giocare subito e il più rapidamente possibile. Nessuno mi aveva insegnato il matto con Re e due Alfieri contro Re o la triangolazione o il matto del corridoio. Nossignore, io volevo solo giocare!

Dopo essere stato ripetutamente scoraggiato dal mio istruttore di scacchi iniziai ben presto a giocare nei circoli di scacchi, nel mio caso nei *coffee-house chess*. Dopo tutto il mio club era un *coffee shop* chiamato *The Last Exit* che si trova nel quartiere universitario di Seattle. Il circolo era il luogo di riferimento dei migliori giocatori di Seattle ed è stato lì che mi formai una cerchia di amici. Giocavamo partite a cinque minuti (*blitz*) e così trascorrevamo le ore pomeridiane e serali. Con i più audaci giocatori del mio circolo accelerammo il tempo delle nostre partite a tre minuti e anche partite ad un minuto o *bullet*.

Giocare *bullet* era molto divertente e siccome, anche se non bravo, ero veloce, era un modo piacevole di trascorrere la giornata. Mi divertivo a giocare partite così rapide poiché avevo un ottimo coordinamento mano-occhio, che mi permetteva di fare almeno 50 o 60 mosse prima della caduta della bandierina. Anche i migliori giocatori incappavano in diversi errori, anche madornali: lo scorrere del tempo, verso la fine della partita, porta inevitabilmente a far sì che i pezzi letteralmente “piombino” su case sbagliate, oppure che vengano spinti oltre le case (pre) destinate; le mani si incrociano a mezz’aria e fanno cadere – o volare! – altri pezzi dal tavolo; o ancora, per recuperare il pezzo sfuggito e riposizionarlo sulla scacchiera in fretta e furia, porta a piazzarlo in una casa sbagliata con conseguente mossa illegale...

Dal momento che le nostre partite *bullet* erano amichevoli, non ci preoccupavamo seriamente di tali problemi: si continuava a giocare anche dopo la delusione di aver perso un paio di partite in modo “strano”.... Siccome le partite *bullet* erano stressanti, poco dopo ritornammo a giocare partite da tre o cinque minuti. Ma il fascino per il gioco *bullet* rimaneva comunque forte, perché era divertente ed io spesso giocavo fino allo sfinimento!

Ci fu un lungo dibattito su come regolamentare le partite *bullet*. Si stabilì ad esempio che l’orologio dovesse essere premuto solo dopo che

il pezzo era stato posizionato correttamente nella casa; e che le mosse illegali dovessero essere segnalate immediatamente (altrimenti venivano "sanate"). Nessuno riuscì a trovare una soluzione completamente soddisfacente circa il controllo dei movimenti dei pezzi e delle mani.

Con l'avvento di *internet* e dei *server* scacchistici, il gioco *bullet* cambiò per sempre. Finalmente era stato trovato un modo per controllare l'esecuzione delle mosse: non c'erano più pezzi che venivano lasciati sulle case sbagliate, collisioni con le mani, o mosse illegali. Ora si trattava di giocare bene e di essere veloci con il *mouse*! Tutti potevano farsi una bella partita *bullet* in qualsiasi parte del mondo e in qualsiasi momento della giornata.

Il gioco *bullet* il più delle volte compare nei tornei collaterali ai tornei tradizionali. Quando si partecipa a grandi eventi è normale vedere giocatori che giocano partite *blitz* o *bullet* nella sala e nei corridoi in attesa dell'inizio dei turni.

La partita *bullet* è fonte di divertimento, per il colpo di occhio, la rapidità di esecuzione, così come per gli spunti tattici. A mio avviso non c'è mai stato un libro serio sul gioco *bullet* (se posso usare un ossimoro): per questo mi sono impegnato di scrivere questa prefazione al lavoro del MF Bruce Harper e del GM Hikaru Nakamura.

Hikaru (conosciuto come "H-Bomb") è una leggenda sui *server* scacchistici di tutto il mondo. Le sue abilità in questo tipo di gioco sono straordinarie, vederlo giocare è un'esperienza meravigliosa ed entusiasmante che ti lascia a bocca aperta. Ed è davvero bravissimo. Attingendo dalle sue partite e dalle partite degli altri, nonché dalle sue esperienze e di cosa pensa del *bullet*, il lettore viene proiettato in un mondo scacchistico affascinante e parallelo.

Il *bullet* non piace a tutti, e in effetti l'ex Campione del Mondo Mikhail Botvinnik si sarebbe rivoltato nella tomba nel vedere un giovane talento del calibro di Hikaru diventare un campione del gioco *bullet*; ma ciò non sembra aver compromesso i risultati scacchistici di Hikaru, per usare un eufemismo, ed è innegabile che il *bullet* sia divertente e coinvolgente. Sì, il *bullet* può aiutarvi nelle partite dei tornei (classici), poiché le idee sono rinvigorite, migliorando il vostro piano durante la partita.

Alcune estati fa, quando il GM Larry Christiansen e sua moglie Natasha vennero a trascorrere un paio di settimane a casa nostra ad Amsterdam, una delle prime storie che Larry mi raccontò, con nostra sorpresa, era ciò che era successo al suo portatile. Riporto le sue parole:

*"Stavo giocando bullet e avevo in corso una partita davvero carina,*

*in cui stavo sviluppando un bellissimo attacco di matto; improvvisamente ho dovuto fare di fretta la mia mossa e persi per il tempo prima di dare matto. Ero così furioso! Volevo dare un pugno sul tavolo per l'esasperazione, ma ho colpito la parte superiore del mio computer e l'ho distrutto. Lo schermo si è rotto procurando così un danno di \$ 2,000".*

Entrambi scoppiammo a ridere. Ogni giocatore di *bullet* conosce questa storia molto bene (speriamo che non tutti abbiano distrutto i loro computer; fino ad ora sono riuscito ad evitarlo!). Nel suo libro *Storming the barricades*, Larry menziona un certo numero di sue partite *bullet*, spiegando come alcune posizioni tipiche (alcuni *pattern* tipici) di matto sperimentate nelle sue partite *bullet* lo abbiano aiutato a trovare la mossa migliore in alcune partite a tempo lungo.

I giocatori di *bullet* dovrebbero davvero capire soprattutto questo: si gioca a *bullet* per divertirsi! È necessario considerare seriamente le nostre capacità del gioco *bullet* per dare più spessore al nostro pensiero e migliorare così il nostro gioco. Gestire il tempo è cruciale: è meglio una mossa sbagliata che non muovere affatto! L'iniziativa è molto più importante del materiale. La sicurezza del re è di fondamentale importanza poiché ti permette di giocare velocemente, senza preoccuparti degli attacchi di matto dell'avversario.

Ciò che il *bullet* ci insegna realmente è la *pattern recognition*: in particolare gli schemi di matto ed quelli tattici di guadagno di materiale. Questo libro dedica un capitolo a ciascuno di questi temi, nonché ad altre nozioni e concetti critici per imparare a giocare partite *bullet* con successo.

Questo libro è stato scritto con tono piacevole e divertente. Sospetto, cari lettori, che in questo libro ammirerete più sviste ed errori madornali di quanti potrete trovarvi in altri cento volumi. Un record che difficilmente verrà superato.

Certamente questo libro non vi insegnerà ad essere bravi quanto Hikaru, ma vi insegnerà ad essere dei giocatori tattici più reattivi e dei giocatori di *bullet* più forti.

Buon divertimento!

**Yasser Seirawan**

Amsterdam

Agosto 2009

## Perché il *bullet* è divertente

**D**opo aver spiegato cos'è il gioco *bullet*, ora poniamoci una domanda più importante – perché viene giocato?

L'immaginario collettivo associa gli scacchi ad un gioco austero e silenzioso, giocato da distinti signori attempati o grandi pensatori (si pensi ad esempio al genio malvagio di Kronstein nel film *Dalla Russia con Amore*). Gli scacchi sono sempre stati visti come un gioco faticoso e un po' inquietante in cui la riflessività è dote principale; e la sua natura tranquilla e riflessiva è radicata nell'immaginario collettivo popolare.

Pensare, naturalmente, richiede tempo, e l'idea di giocare un'intera partita in non più di due minuti viene considerata dalla maggior parte dei non giocatori come assurda e dunque impossibile, in netto contrasto con l'idea che hanno di questo gioco.

Molti scacchisti hanno lo stesso approccio. Pensano (correttamente) "gli scacchi non sono questo!" e poi (niente di più sbagliato!) pensano "non sarei mai in grado di giocare *bullet*!".

Questa reazione è coerente con ciò che si sa riguardo alla psicologia degli scacchisti. È piuttosto normale che quasi tutti i giocatori di scacchi aspirino a giocare una partita priva di errori (sebbene nessuno ne sia capace); ma spesso non ci si rende conto che se tutti riuscissero in questa impresa, ne risulterebbe una serie partite tristi e noiose. Alcuni ritengono l'*élite* scacchistica mondiale abbia già raggiunto questo livello.

Negli scacchi gli errori sono all'ordine del giorno, e quindi è comprensibile che i giocatori tendano a evitare varianti del gioco in cui gli errori (spesso gravi) sono quasi garantito. Con un solo minuto a disposizione per l'intera partita, entrambi i giocatori sono quasi sicuri di commettere errori grossolani; pertanto l'illusione di una partita perfetta svanisce prima ancora che la partita cominci.

I giocatori che si rifiutano di giocare a un minuto in realtà, hanno una visione parziale del tutto. Non dovrebbero aver paura di commettere più errori, dovrebbero invece fregarsi

le mani dalla contentezza al solo pensiero di tutti gli errori che i loro avversari faranno.

Alla luce di queste considerazioni diamo un'occhiata ai motivi per cui riteniamo che il gioco *bullet* sia divertente.

### Non importa se perdete

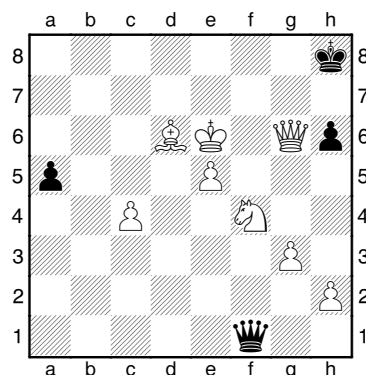
La gente gioca a scacchi per svariati motivi, anche se la maggior parte dei giocatori preferirebbe vincere piuttosto che perdere. Il bello del *bullet* è che non importa se perdete! Dal momento che il *bullet* non è un gioco serio, non ha nessuna importanza, nemmeno dal punto di vista scacchistico. Si gioca *bullet* esclusivamente per divertirsi, e coloro che pensano che oltre al divertimento ci siano altri aspetti, potrebbero dedicarsi ad altre attività.

### Avete sempre una chance

Nelle partite a cadenze più lente, se perdete un pedone contro un GM siete fritti (anche se chiaramente dipende da chi è il GM, ma in generale è così). Nel *bullet*, invece, c'è sempre la possibilità di compiere un miracolo.

Gli esempi che seguono illustrano un concetto importante: nel *bullet* c'è sempre e comunque speranza.

### Bianco (1878) - Nero (2068)



Dopo una caotica battaglia caratterizzata da un intenso combattimento corpo a corpo ed un'eccitante marcia del Re, l'attacco del Bianco ha avuto successo. Con cinque secondi rimasti contro i quattro del suo avversario, è inconcepibile che il Bianco possa perdere. Per esempio, 42. ♖e8+ ♔g7/h7 43. ♕f7+ ♔h8 44. ♘g6 è sia scacco sia matto.

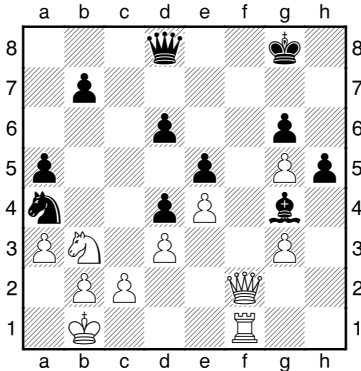
Ma con la partita destinata a finire in meno di 10 secondi, in un modo o nell'altro, non ha senso che il Nero abbandoni. In ogni caso, nessuno ha mai vinto una partita abbandonando, e in questa situazione il Bianco finirà per riuscire a trovare un modo per perdere, per giunta con l'unico aiutomatto possibile di questa posizione.

42. ♖xh6+?! ♔g8 43. ♘g6? ♕f7# 0-1

Se pensate che queste situazioni capitino raramente, i casi sono due: o non avete mai giocato a *bullet*, oppure abbandonate troppo presto! È molto probabile che in questo preciso istante qualcuno stia sussurrando "posizione completamente vinta" riferendosi a una partita *bullet*.



**Bianco (2145) - Nero (2107)**



Dopo aver dominato per gran parte della partita, il Nero ha sprecato tutto il vantaggio e si ritrova a fronteggiare un pericolo imminente sulla colonna *f*. La sua unica speranza è il tempo, ma, con il Bianco a 23 secondi ed il Nero a 26, è solo una flebile speranza. 32. ♖f7+ ♔h8 33. ♗xg6 ora diventa decisiva, ma il Bianco “frega” il suo avversario giocando una mossa debole.

**32. ♖f6!?** ♔h7

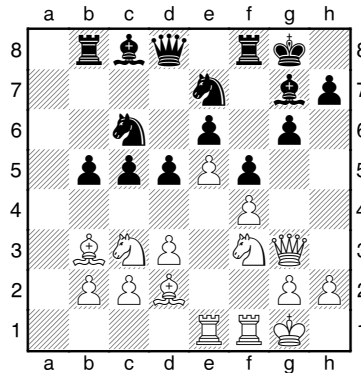
Sebbene questa mossa perda all’istante, sarebbe comunque ingiusto assegnarle un punto interrogativo. Il Nero deve aver azionato la *smart-move* cliccando sul proprio re, poiché si aspettava 32. ♖f7+ ♔h8 (32... ♔h7 invece come pre-mossa sarebbe stata una mossa illegale dopo 32. ♖f7+). Dal momento che il Bianco ha giocato una mossa di donna diversa, il re del Nero è andato automaticamente ad occupare l’unica casa legale disponibile. Dato che 32. ♖f7+ vince e che il Nero perde anche dopo 32. ♖f6

♗xf6 33. ♗xf6, non è propriamente esatto definire 32... ♔h7 come “errore grave,” ma ci illustra alcuni vari rischi a cui si va incontro quando si ricorre ad una *smart-move*.

**33. ♗xd8 1-0**

A volte possono accadere anche cose misteriose, come nelle prossime due partite.

**Bianco (1943) - Nero (2106)**



Il Nero è contento di come è uscito dall’apertura, poiché la sua falange di pedoni gli dà un vantaggio posizionale. In una situazione in cui il tempo non è ancora un fattore determinante, il Nero avanza sull’ala dove è più forte.

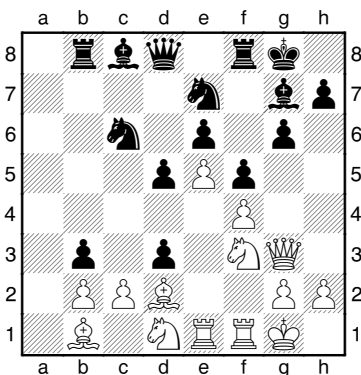
**15...c4 16. ♘a2 b4 17. ♘d1!?**

17. ♘e2 sarebbe stata migliore, tuttavia il Nero manterrebbe comunque un leggero vantaggio.

**17...b3**

La materialista 17...♔a5 18.♙b1 ♔a1, seguita da 19...♔xb2, sarebbe stata ancora più forte, ma il Nero sta semplicemente giocando seguendo il suo istinto posizionale, e dunque attacca la base della catena di pedoni del Bianco c2-d3.

**18.♙b1 cxd3?!**



**19.♙a2?**

Un modo per spiegare questa mossa è che questa *smart-move* non è poi così “*smart*” (furba, N.d.T.). Dopo 18...bxc2 (indubbiamente più forte di 18...cxd3?!, giocata in partita), la *smart-move* con l’alfiere in b1 sarebbe 19.♙xc2. Ma dopo 18...cxd3?!, 19.♙a2? è la mossa più “*smart*”, perché è l’unica possibile. Un’altra possibile spiegazione è che il Bianco si aspettasse 18...bxc2 e che abbia fatto uso del *pre-move* giocando 19.♙a2, ma questo non ha alcun senso perché 19.♙xc2 è l’unica risposta sensata a 18...bxc2. È sempre possibile che 19.♙a2 sia solo un inspiegabile errore, imputabile al conduttore del Bianco.

**19...bxa2 20.cxd3**

Si tratta di una *pre-mossa*, oppure il Bianco ha semplicemente perso il bandolo della matassa?

**20...a1=♔**

Il corso degli eventi risulta davvero deprimente per il Bianco.

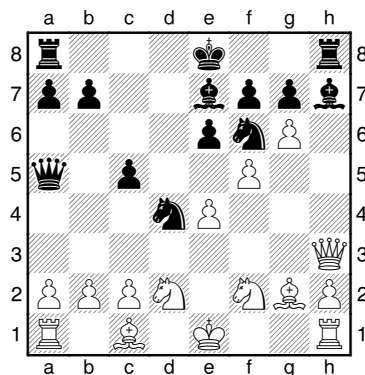
**21.♘e3 ♔xb2**

Il Nero mantiene la seconda donna.

**22.♘g4 0-1**

Nel nostro ultimo esempio, il Nero è in posizione persa, ma il modo in cui perde va al di là di ogni possibile immaginazione.

**Bianco (2394) - Nero (2184)**



Dopo un’alquanto bizzarra apertura, il Bianco è riuscito ad ottenere una posizione vinta. Ha un pedone di vantaggio ma, cosa ancora più impor-