

# LEZIONE 1

## IL RISPETTO DELLE REGOLE

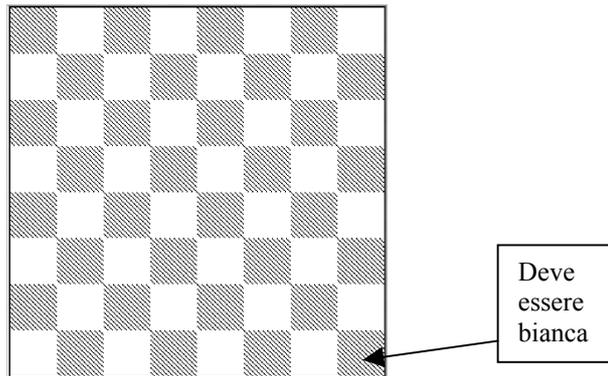
### METODO

- a) richiamo alle lezioni introduttive per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Proposta di alcune posizioni errate.
- c) Sviluppo dell'argomento: il rispetto delle regole.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

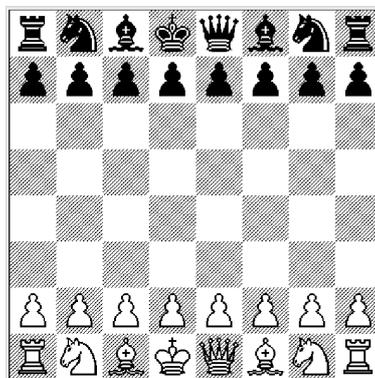
- a) Nelle lezioni introduttive abbiamo imparato a conoscere la scacchiera, i tre tipi di linee che la compongono (traverse, colonne e diagonali), la giusta posizione iniziale dei pezzi, ecc.
- b) Si chiede: «È pronta la scacchiera per iniziare la partita?»

**Diagramma 1**



Dopo aver atteso la risposta si fa notare che la casa in basso a destra non è del colore giusto. Essa deve sempre essere bianca. Si passa al diagramma 2.

**Diagramma 2**

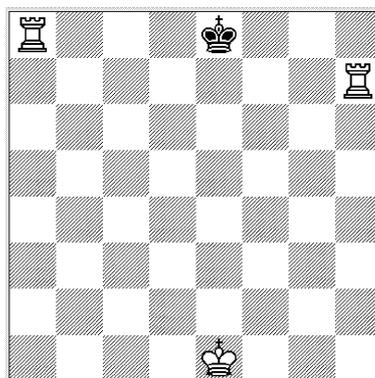


Nuovamente si chiede: «È pronta la scacchiera per iniziare la partita?»

Dopo aver atteso la risposta si fa notare che i Re non sono al posto giusto (Re bianco su casa nera, Re nero su casa bianca).

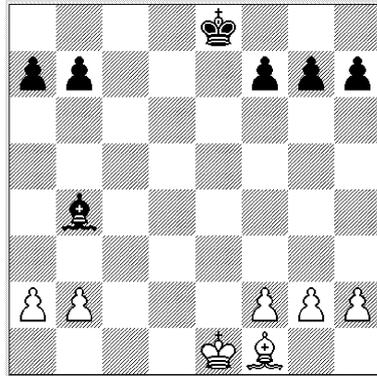
c) Dopo aver constatato che gli allievi hanno ben capito si passa alla terza fase. Prima di iniziare alcune partite di allenamento si mostra la seguente posizione:

**Diagramma 3**



Si chiede: «Perché la partita è terminata?» Dopo aver atteso la risposta si constata che il Re nero ha subito lo scacco matto. Nel diagramma 4 si chiede: «Può il Bianco parare lo scacco al proprio Re? E se sì, in che modo?»

**Diagramma 4**



Dopo aver atteso la risposta si mostra che l'unico modo per parare lo scacco è la fuga del Re. Infatti non è possibile né la cattura del pezzo attaccante né frapporre alcun pezzo tra il Re e il pezzo avversario. Ricordare agli allievi, prima delle partite d'allenamento, che non si devono demoralizzare per una sconfitta. Si può accennare a quanto diceva Capablanca: «Si impara di più da una partita persa che da cento partite vinte.»

#### COMPITO A CASA

Disegnare sul quaderno la scacchiera, indicando la colonna «d», la «3<sup>a</sup> traversa», le due «grandi diagonali».

# LEZIONE 2

## LA NOTAZIONE SCACCHISTICA

### METODO

- Richiamo alle lezioni introduttive per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- La notazione scacchistica quale preparazione alle prossime lezioni.
- Sviluppo dell'argomento: la notazione scacchistica.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nelle lezioni introduttive abbiamo imparato a conoscere e dare l'esatta denominazione ad ogni punto della scacchiera.
- La notazione scacchistica serve in primo luogo a poter rigiocare le proprie partite oppure quelle che gli allievi trovano su riviste specializzate e libri di scacchi.

È importante che gli allievi sappiano trovare la giusta casa anche senza avere sott'occhio la scacchiera. A questo fine si può raccontar loro degli scacchisti che giocano alla «cieca» (il record mondiale è detenuto dall'ungherese Janos Flesch che a Budapest nel 1970 giocò 62 partite contemporaneamente senza vedere le scacchiere).

- All'inizio della lezione è bene che ogni allievo scriva sul suo quaderno accanto alla scacchiera le lettere da «a» ad «h» e lungo la stessa i numeri da 1 a 8.

Essi debbono saper riconoscere le diverse case sia sedendo dalla parte del Bianco che da quella del Nero. Si passa a questo punto ad insegnar loro l'abbreviazione di ogni singola figura, vale a dire:

Re = R, Regina o Donna = D, Torre = T, Alfiere = A, Cavallo = C, il pedone non ha abbreviazione.

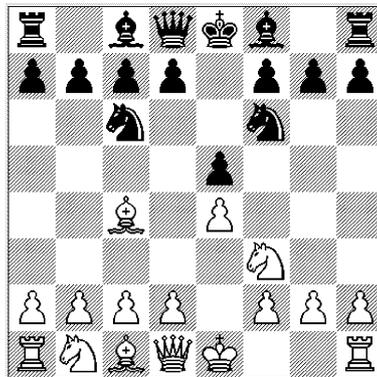
Si passa quindi a chiedere agli allievi di scrivere la posizione che si verifica dopo le mosse:

**1.e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. Af1-c4 Cg8-f6.**

Si fa notare che si scrive per prima la posizione dei pezzi bianchi ed in seguito quella dei pezzi neri. Se delle figure o dei pedoni si trovano sulla stessa colonna si scrive per primo il pezzo che si trova più in basso partendo dalla parte dei bianchi.

Dopo aver lasciato un certo tempo agli allievi si dà la giusta posizione:

Diagramma 1



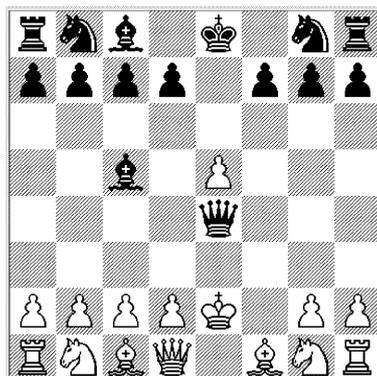
**Bianco: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Ac1, Ac4, Cb1, Cf3, pedoni a2, b2, c2, d2, e4, f2, g2, h2.**

**Nero: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Ac8, Af8, Cc6, Cf6, pedoni a7, b7, c7, d7, e5, f7, g7, h7.**

Si mostra quindi agli allievi la seguente partita spiegando loro i segni convenzionali.

**1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 Af8-c5 3. f4xe5? Dd8-h4+! 4. Re1-e2?? Dh4xe4 scacco matto.**

Diagramma 2



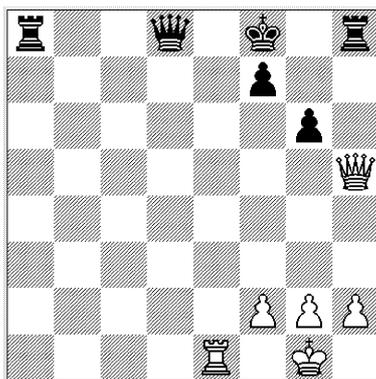
Nel gioco degli scacchi, si hanno diversi segni convenzionali che sono: il trattino che divide, come per esempio nella prima mossa del Bianco 1. e2-e4, la casa di partenza da quella di arrivo e vuol quindi dire che il pedone presente in e2 è avanzato nella casa e4. Il segno «x», come per esempio nella terza mossa del Bianco f4xe5, vuol dire che il pedone bianco in f4 ha catturato un antagonista nero in e5. Il segno «+», indica lo scacco. Il «!» indica una buona mossa, «!!» si usano quando la mossa è eccezionale, «?» per una mossa debole, «??» per una mossa perdente, «!?» indica una mossa interessante, «?!» indica invece una mossa dubbia.

A questo punto della lezione gli allievi sono pronti a imparare la notazione abbreviata che si adopera generalmente in tutti i libri. Che cosa è la notazione abbreviata?

La notazione abbreviata sopprime la casa da cui è partito un certo pezzo e indica solo la casa d'arrivo del pezzo stesso.

Per esempio:

Diagramma 3



Il Bianco gioca 1. Dh5xh8 scacco matto.

Più brevemente si può scrivere 1. D $\times$ h8 scacco matto. L'abbreviazione non è possibile quando la stessa casa può essere raggiunta da due pezzi uguali e dello stesso colore.

Si chiede a questo punto agli allievi di scrivere la partita che porta alla posizione del diagramma 2 con la notazione abbreviata.

Dopo aver lasciato loro un certo tempo, si mostra la notazione corretta.

**1. e4 e5 2. f4 Ac5 3. fxe5? Dh4+! 4. Re2?? Dxe4 scacco matto o matto.**

Se si deve scrivere una successione di mosse a iniziare da una mossa del Nero, si pone dopo il numero di mossa e il punto di separazione una serie di tre punti, poi la mossa del Nero. Ad esempio, se nel diagramma 3 la mossa fosse al Nero, egli potrebbe eliminare la Donna bianca sia catturandola col Pedone: 1. ... g $\times$ h5 sia con la Torre: 1. ... T $\times$ h5. Questo nella forma estesa di scrittura, ma possiamo scrivere anche brevemente: 1... g $\times$ h5 e 1... T $\times$ h5, risparmiando il punto subito dopo il numero di mossa.

#### COMPITO A CASA

1. Trovare alla «cieca» il colore delle case b2, d5, e1, f7, h4. Controllare in seguito sulla scacchiera.

RISPOSTA: nera, bianca, nera, bianca, nera.

2. DOMANDA: su quale casa si incrociano la diagonale a3-f8 e la colonna d?

RISPOSTA: sulla casa d6.

3. DOMANDA: su quale casa si incrociano la diagonale b8-h2 e la 4ª traversa?

RISPOSTA: sulla casa f4.

4. Trascrivere con la notazione normale (non abbreviata) la seguente partita: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 d6 4. Cc3 Ag4 5. Cxe5

# LEZIONE 3

## LA PROMOZIONE DEL PEDONE

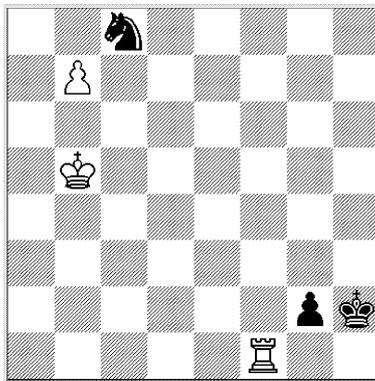
### METODO

- a) Richiamo alla specifica lezione introduttiva per la continuità dell'argomento oggetto d'insegnamento.
- b) Cosa succede quando un pedone raggiunge l'ottava (prima) traversa.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: la promozione del Pedone che si trasforma in figure diverse.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

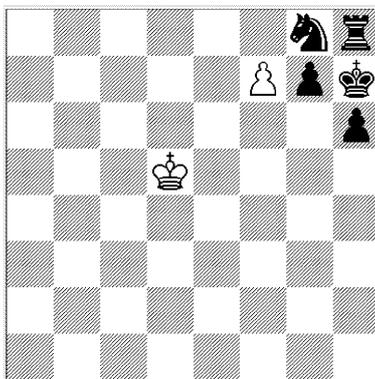
- a) Nelle lezioni introduttive abbiamo appreso il movimento del Pedone.
- b) In questa lezione impariamo o, se già lo sappiamo, approfondiamo cosa succede quando un Pedone, dopo aver attraversato tutta la scacchiera, giunge in fondo ad essa.  
Il Pedone che raggiunge l'ottava (prima) traversa può essere trasformato in qualsiasi pezzo del proprio colore, a parte naturalmente il Re (di Re ce n'è uno solo!). Generalmente si sceglie la Donna, essendo questa il pezzo di maggior valore presente sulla scacchiera.

Diagramma 1



- c) Nel diagramma 1 il Bianco gioca **1. b8=D+** vincendo. Si chiede ora: «Perché è errato giocare **1. bxc8=D?**»  
Dopo aver atteso la risposta si fa notare agli allievi che la promozione del pedone è avvenuta senza che il Bianco abbia dato scacco al Re nero.  
Pertanto dopo **1. bxc8=D**, il Nero può controbattere con **1... gxf1=D+** e la partita è pari.  
Bisogna attirare l'attenzione degli allievi sul fatto che non sempre è bene promuovere il pedone al pezzo più forte, vale a dire la Donna, ma alcune volte bisogna accontentarsi di trasformare tale pedone in un pezzo di minor valore.

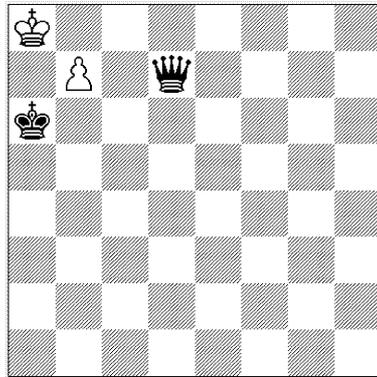
Diagramma 2



- Nella posizione del diagramma 2 il Bianco gioca **1. f8=C matto**. Si domanda a questo punto agli allievi: «Cosa succede se il Bianco invece di promuovere il pedone a Cavallo, gioca **1. f8=D?**»  
Dopo aver lasciato un buon margine di tempo di riflessione si mostra il seguito. Su **1. f8=D**, il Nero può replicare con **1... Cf6+**, vincendo poiché il Bianco perde la Donna.

Ciò ci insegna che non dobbiamo mai essere troppo impazienti di rivedere comparire sulla scacchiera la nostra Donna, ed è quindi sempre opportuno considerare i diversi possibili tipi di promozione e valutare quale risulta migliore per noi. Vediamo ancora un esempio:

**Diagramma 3**



Nella posizione del diagramma 3 se il Bianco gioca **1. b8=D**, dopo **1...Dc6+** egli perde la Donna e prende matto. Mostriamo l'intero seguito: **1. b8=D Dc6+ 2. Db7 Dxb7 matto.**

Si chiede: «A che cosa deve promuovere il Bianco il suo pedone?» Dopo gli esempi precedenti non dovrebbe essere molto difficile per l'allievo trovare la giusta soluzione e cioè: **1. b8=C+** ed il Bianco patta poiché alla mossa successiva egli catturerà la Donna nera.

#### COMPITO A CASA

**1. DOMANDA:** qual'è il numero massimo di Donne che ciascun giocatore può avere sulla scacchiera?  
**RISPOSTA:** 9 Donne.

**2. Bianco:** Rb8, pedoni d7, h6  
**Nero:** Rc6, Df7.

**DOMANDA:** Il Bianco muove e vince.

**RISPOSTA:** 1. d8=C+! e, dopo qualsiasi mossa del Re, 2.Cxf7 e il Bianco promuove l'altro pedone vincendo facilmente.

# LEZIONE 4

## LA PRESA *EN PASSANT* O AL VARCO

### METODO

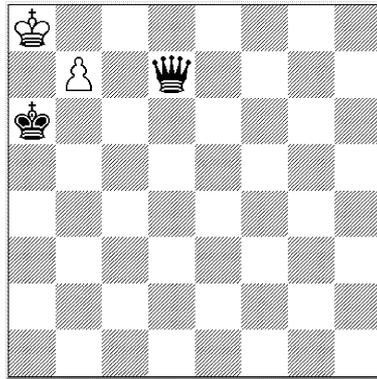
- a) Richiamo alla specifica lezione introduttiva per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) L'introduzione di una nuova regola che complica (migliorandolo) il gioco degli scacchi.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: la *presa en passant*.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella apposita lezione introduttiva abbiamo appreso come il pedone cattura gli altri pezzi.
- b) In questa lezione introduciamo una nuova regola e precisamente la *presa en passant*. Questa nuova regola deve essere assolutamente conosciuta poiché certe mosse possibili in determinate posizioni si rivelano impossibili o senza scopo in altre.
- c) in che cosa consiste la *presa en passant*?

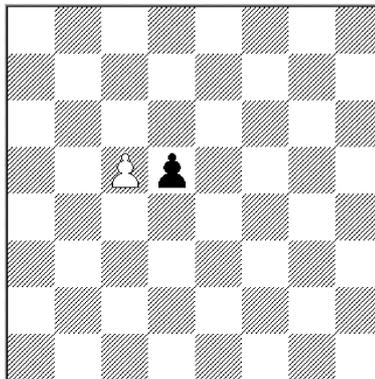
La *presa en passant* è attuabile quando un pedone, muovendo di due passi viene a trovarsi affiancato ad un pedone avversario. Questi **può (non deve)** catturare il pedone come se questo fosse stato mosso di un solo passo. Una nota importante: la *presa en passant* si deve effettuare **subito o mai più!** Per un esempio vediamo la posizione del diagramma 1

Diagramma 1



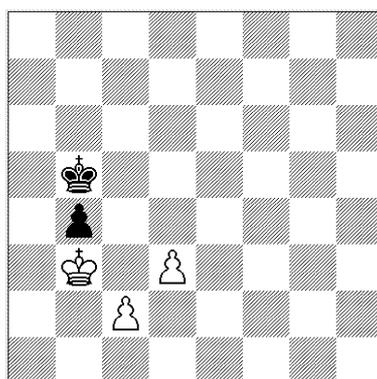
Il pedone bianco in c5 controlla le case b6 e d6. Impedisce o tenta d'impedire l'avanzata del pedone nero in d7. Ora il Pedone nero in d7 si sposta in avanti di due case. Nonostante questo fatto il Pedone bianco in c5 può (non deve) catturarlo proprio come se il pedone nero fosse avanzato di una sola casa. In questo caso il Bianco gioca **1. cxd6!**

Diagramma 2



Passiamo ora al diagramma 3.

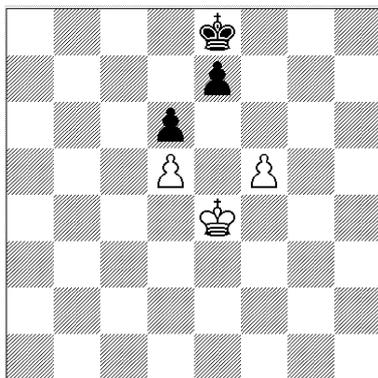
Diagramma 3



Il Bianco gioca **1. c4+?** Questa mossa è un errore. Si domanda: «Come replica il Nero?» Dopo aver atteso la risposta si fa notare che il Nero può effettuare la presa *en passant* giocando **1. ... bxc3**. Bisogna far notare agli allievi che se il Nero giocasse a questo punto **1. ... Rc5** la possibilità della presa al varco è perduta per sempre! (O subito o mai più).

Vediamo ancora un esempio.

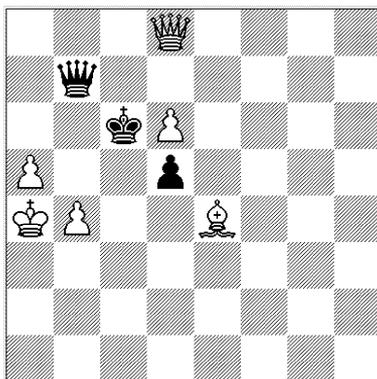
Diagramma 4



Si chiede: «Dopo che il Nero ha spinto in e5, il Bianco con quale pedone può effettuare la presa *en passant*?» Dopo aver lasciato un certo tempo di riflessione si mostra che il pedone nero può essere catturato in due modi: con **1. fxe6** e **1. dxe6** guadagnando il pedone.

Si conclude la lezione mostrando agli allievi un problema-scherzo.

Diagramma 5



Enunciato: «Il Bianco muove e matta in mezza mossa!»

Dopo aver atteso la risposta si spiega che l'ultima mossa del Nero è stata **1. ... d5** il Bianco ha preso *en passant* senza però completare la mossa. La mezza mossa che manca è la rimozione del pedone d5 che evidenzia lo scacco matto.

#### COMPITO A CASA

**1. DOMANDA:** da quale casa un pedone nero può catturare *en passant* un pedone bianco sulla colonna d o sulla colonna f?

**RISPOSTA:** dalla casa e4.

**2. Bianco:** Rd4, Td3, pedoni d5, g2, h2

**Nero:** Rf4, Tc8, pedoni d7, e7, f7.

**DOMANDA:** il Nero gioca **1. ... e5+**. Come si salva il Bianco?

**RISPOSTA:** egli può effettuare la presa al varco **2. dxe6**.

# LEZIONE 5

## L'ARROCCO

### METODO

- a) Richiamo alla relativa lezione introduttiva per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Realizzazione e utilità dell'arrocco.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: l'arrocco.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nelle lezioni introduttive abbiamo visto il movimento del Re e della Torre. In questa lezione vedremo come entrambi i pezzi collaborino a quella manovra "complessa" che si chiama arrocco.

b) L'arrocco è un'unica mossa che sposta due pezzi dello stesso colore nello stesso tempo: il Re e la Torre. Il B e il N hanno due Torri che permettono quindi due tipi differenti di arrocco, vale a dire l'arrocco sul lato di Re o arrocco corto e l'arrocco sul lato di Donna o arrocco lungo. L'arrocco corto si effettua spostando il Re bianco dalla casa di partenza e1 alla casa g1, mentre la Torre "gira" attorno al Re spostandosi da h1 a f1. L'arrocco lungo si effettua spostando il Re bianco dalla casa di partenza e1 alla casa c1, mentre la Torre "gira" attorno al Re spostandosi da a1 a d1. La stessa cosa può fare parallelamente il Nero.

Ricordiamo che l'arrocco si può fare una sola volta nel corso di una partita. Gli allievi possono domandarsi quale è in definitiva l'utilità dell'arrocco. Ebbene se noi guardiamo le due diverse posizioni della Torre e del Re rispettivamente prima e dopo ci accorgiamo che il Re si è messo al sicuro in un angolo difficilmente attaccabile dai pezzi dell'avversario mentre la Torre ha assunto una posizione migliore togliendosi da un angolo dove la sua azione era un po' compromessa.

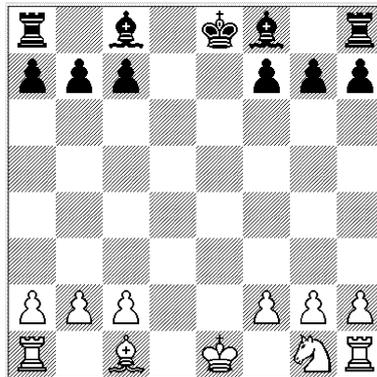
Un'ultima osservazione: nella notazione scacchistica l'arrocco corto si indica con il segno 0-0 mentre quello lungo con il segno 0-0-0.

c) Si passa così alla terza fase. Bisogna prima di tutto spiegare agli allievi che non sempre l'effettuazione dell'arrocco è possibile. Vediamo quando si può arroccare.

- 1) quando fra il Re e la Torre destinata a fare l'arrocco non vi sono pezzi interposti.

In questo caso né il Bianco né il Nero possono effettuare l'arrocco.

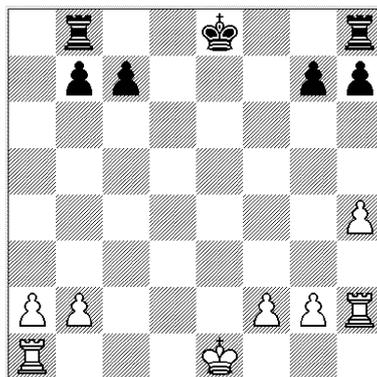
Diagramma 1



2) quando il Re e la Torre destinati all'arrocco non sono ancora stati mossi. In questa posizione il Bianco può effettuare solo l'arrocco lungo. Quello corto è vietato anche se la Torre tornerà in h1 poiché è già stata mossa. Il Nero invece può effettuare solo l'arrocco corto, quello lungo è vietato anche se la Torre tornerà in a8 poiché è già stata mossa.

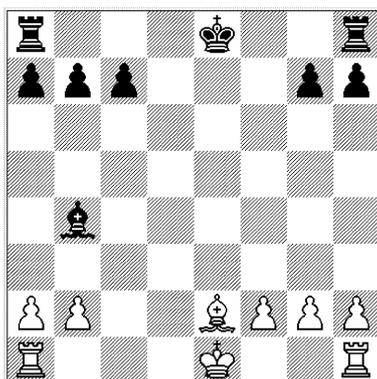
Diagramma 2

2222222



- 3) quando il Re non è sotto scacco.

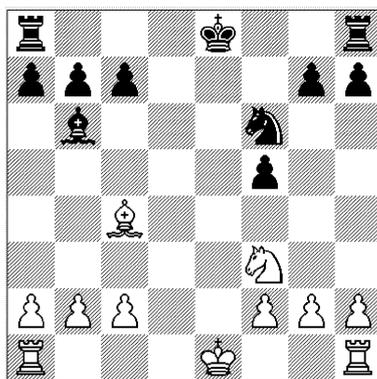
Diagramma 3



Nel diagramma 3 il Bianco non può effettuare alcun tipo di arrocco poiché il suo Re si trova sotto scacco. Il Nero può scegliere invece quale arrocco fare.

4) quando arroccando il Re non va a finire sotto scacco. Nella posizione del diagramma 4 il Nero non può effettuare l'arrocco corto poiché il suo Re si troverebbe sotto scacco al termine della manovra. Può invece fare quello lungo. Il Bianco ha la scelta tra l'arrocco lungo e corto.

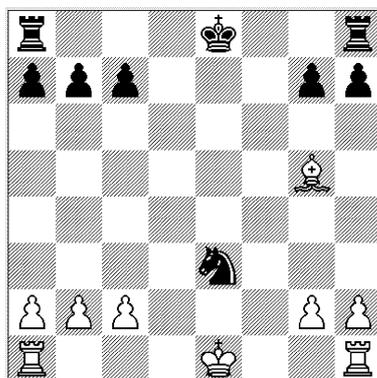
Diagramma 4



5) quando le case da cui il Re deve passare non sono sotto controllo dell'avversario.

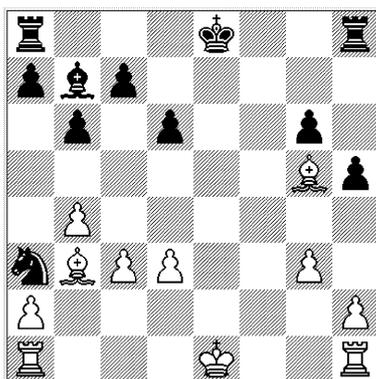
Il Bianco non può eseguire né l'arrocco corto né quello lungo poiché le case f1 e d1 per cui deve passare il Re sono sotto controllo nemico. Il Nero può solo arroccare corto poiché l'arrocco lungo è impedito dalla presenza dell'Alfiere in g5 che controlla la casa di passaggio d8.

Diagramma 5



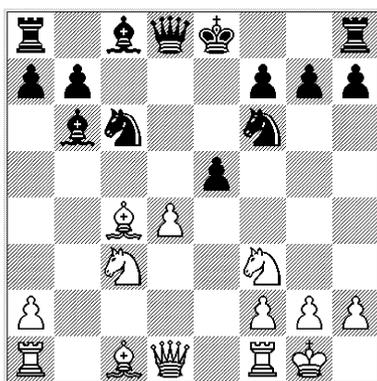
Nella posizione del diagramma 6 si chiede: "Quali tipi di arrocco può fare il Bianco e quali il Nero?" Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere si mostra che il Bianco può effettuare sia l'arrocco corto che quello lungo mentre il Nero può fare solo l'arrocco corto perché quello lungo è vietato dall'Alfiere bianco in g5. Si fa notare inoltre agli allievi che anche se il Cavallo nero in a3 controlla la casa b1 questa non è una casa del passaggio del re bianco.

Diagramma 6



Si passa così al diagramma 7. Partita Morphy-Stauton, New York 1857. Si spiega agli allievi che l'arrocco ha come scopo principale mettere al sicuro il Re e si domanda: "Con quale mossa il Bianco impedisce l'arrocco al Nero?" Dopo aver atteso la risposta si mostra il seguito **1. Aa3!** dopo di che l'arrocco è impedito ed il Re nero al centro della scacchiera diventa un ottimo obiettivo di attacco per le forze Bianche.

Diagramma 7



#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Re1, Tb1, Th1, Ab2, Ac2, Cf3, pp. a3, b4, e3, f2, g2, h2; Nero: Re8, Ta8, Th8, Aa6, Ac7, Cb8, pp. a7, b6, e6, f7, g6, h7.

DOMANDA: Quali tipi di arrocco può fare il Bianco e quali il Nero?

RISPOSTA: solo il Nero può arroccare corto.

**2.** Bianco: Rg1, Th1, Th2; Nero: Rc1

DOMANDA: Il Bianco muove e matta in mezza mossa! (Problema scherzo)

RISPOSTA: il Bianco porta a termine l'arrocco spostando la Torre da h1 a f1.

# LEZIONE 6

## IL VALORE RELATIVO DELLE FIGURE E DEI PEDONI

### METODO

- a) richiamo alla lezione 3 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento;
- b) la differenza di valore tra il Pedone ed una figura non è sempre la stessa;
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: il valore relativo delle figure e dei Pedoni

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

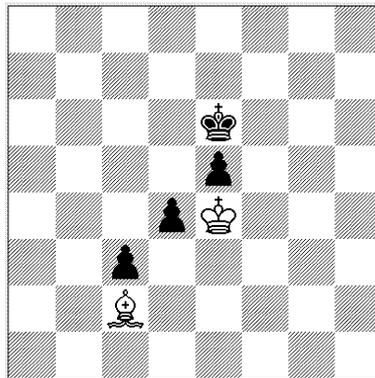
a) Nella lezione 3 abbiamo visto come spesso possa accadere che un Pedone non venga promosso al pezzo di maggior valore (la Donna) ma ad altra figura minore.

b) È necessario a questo punto determinare in modo più preciso il valore di ogni singolo pezzo presente sulla scacchiera prendendo come valore base il Pedone=1. Esistono posizioni in cui la Torre può essere più forte della Donna od il semplice Pedone più forte di un Cavallo, ecc. Bisogna inoltre spiegare agli allievi di non sopravvalutare la potenza della Donna e nemmeno di farsi attirare troppo dallo strano movimento del Cavallo, che all'inizio dell'apprendimento infonde quasi sempre una forte curiosità nell'allievo. In questo caso bisogna far notare loro che per esempio due Alfieri possono dare matto mentre due Cavalli non vi riusciranno mai a gioco corretto.

c) Si passa quindi alla terza fase della lezione. I pezzi leggeri, Alfieri e Cavallo, sono considerati come aventi lo stesso valore, vale a dire 3 punti. La Torre ne vale circa 4,5. Ne consegue che la Torre vale pressapoco quanto un pezzo leggero più due Pedoni. La cattura della Torre in cambio di un pezzo leggero si dice "guadagno della qualità". Due pezzi leggeri valgono quanto una Torre più uno o due Pedoni. Il valore della Donna è di circa 9 punti, vale a dire due Torri o tre pezzi leggeri. La Donna è più debole di una Torre più due pezzi leggeri ed è come valore all'incirca uguale ad una Torre più un pezzo leggero ed uno o due Pedoni.

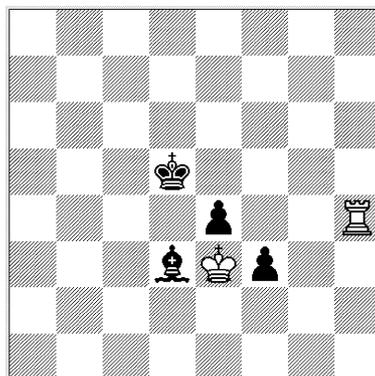
Si passa quindi alla posizione del diagramma 1.

Diagramma 1



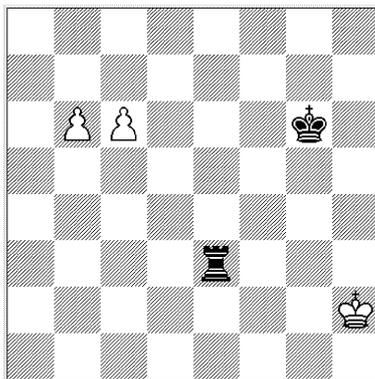
Il Bianco ha un Alfiere per tre Pedoni. La posizione è chiaramente patto in quanto nessuno dei due contendenti può valorizzare il materiale a propria disposizione. Lo stesso accade nel diagramma 2.

Diagramma 2



Il Bianco può pattare subito con 1. Tf4 minacciando la presa del Pedone nero in f3. Vediamo la continuazione: 1. Tf4 Rc4 2. Txf3 exf3 3. Rxf3 e la partita è patto. Negli esempi che seguono il giocatore in vantaggio materiale perde.

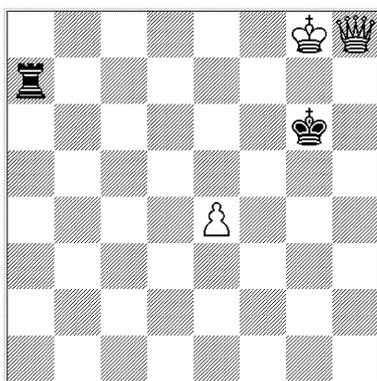
Diagramma 3



In questa posizione il Nero ha un vantaggio di circa tre punti (Torre: valore 4,5 contro due Pedoni: valore 2). Eppure il Nero non può impedire ad uno dei due Pedoni di promuovere. Si chiede: "Che cosa gioca il Bianco dopo 1... Tc3?" Dopo aver atteso la risposta si mostra il seguito vincente e cioè: **1... Tc3 2. b7 Tb3** (per impedire la subitanea promozione del Pedone) **3. c7** (ora è l'altro Pedone bianco a farsi minaccioso) ed il Nero non può impedire la promozione di uno dei due Pedoni.

Un altro esempio è dato dal diagramma 4. Il Bianco è in chiaro vantaggio materiale (Donna più un Pedone 10 punti contro Torre valore 4,5) La mossa è al Bianco. Si chiede: "Che cosa minaccia il Nero?"

Diagramma 4



Dopo aver ricevuto risposta si mostra che la minaccia nera è 1... Ta8+ matto. Si fa notare che il Bianco per parare questa minaccia non ha a disposizione alcuno scacco utile di Donna. L'unica mossa è Rf8, ma dopo 1... Ta8+ il Nero guadagna la Donna.

Il Bianco ha tuttavia ancora una speranza di salvare la partita grazie al suo pedone sulla colonna "e". Ciò non è però sufficiente poiché il Re del Nero arriva in tempo a dare il suo aiuto alla Torre per impedire la promozione del Pedone, Vediamo il seguito completo: **1. Rf8 Ta8+ 2. Re7 Txe8 3. e5 Rf5 4. e6 Th6! 5. Rd7 Txe6** entrando in un finale facilmente vinto (vedi anche lezione 9).

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rf2, Dh6

Nero: Rd7, Tg3, Ad6

DOMANDA: Può il Bianco che ha il tratto valorizzare il suo vantaggio materiale?

RISPOSTA: No. La posizione dei pezzi Neri che si difendono a vicenda non permette nessun progresso al Bianco. Patta.

2. Bianco: Re1, a5

Nero: Rd7, Cb7

DOMANDA: In che modo il Bianco può vincere?

RISPOSTA: Se il Bianco gioca 1. a6, Rc7 2. a7 egli promuove il Pedone. Far notare agli allievi che non va bene 2.axb7 poiché la partita sarebbe patta.

# LEZIONE 7

## ALCUNI CASI DI PATTA

### METODO

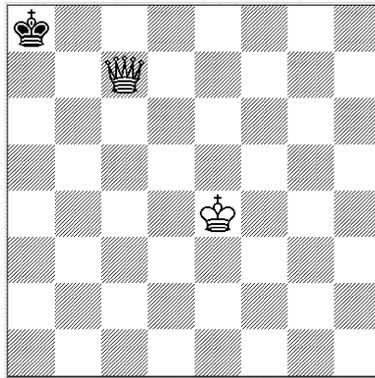
- a) richiamo alla lezione 6 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento;
- b) la patta quale risultato di un gioco corretto da parte di entrambi i contendenti;
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: alcuni casi di patta.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 6 abbiamo visto come in certe posizioni è impossibile forzare la vittoria.
- b) Può accadere che dopo una lotta accanita entrambi i contendenti rimangono con materiale insufficiente a dare il matto. Alcuni esempi sono i finali di Re contro Re, Re e Cavallo contro Re, Re e Alfiere contro Re, Re e due Cavalli contro Re, ecc.
- c) in questa lezione vediamo i diversi tipi di patta che possono verificarsi nel corso della partita.

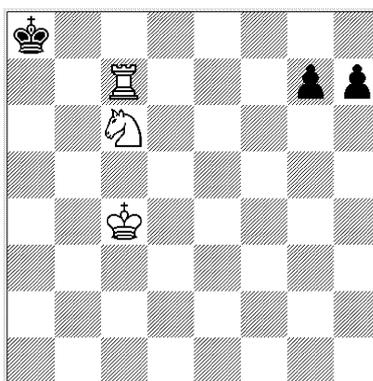
#### 1) Patta per STALLO

Diagramma 1



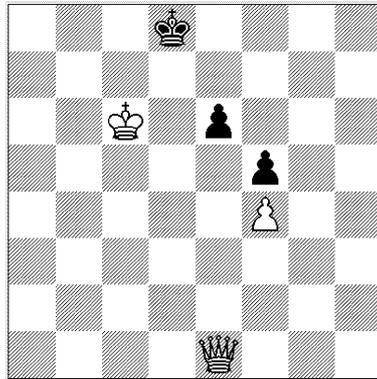
La patta per stallo o lo STALLO si verifica quando uno dei due giocatori avendo il tratto non può muovere il Re e non si trova sotto scacco. Naturalmente se egli ha altri pezzi da muovere questa regola cade.

Diagramma 2



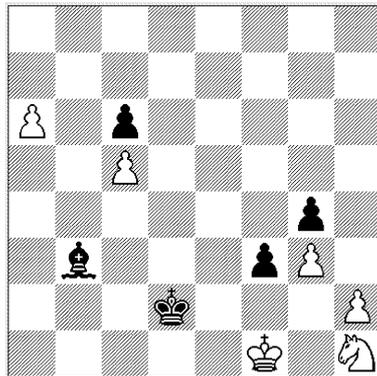
Nel diagramma 2 il Re nero non può muovere e non si trova sotto scacco, ma per sua disgrazia si può muovere uno dei Pedoni. Si chiede: "Che cosa gioca il Bianco dopo la spinta di uno di questi due Pedoni?" Dopo aver atteso la risposta si mostra il seguito **1... h6** (o un'altra qualsiasi delle mosse possibili h5, g6, g5) **2. Ta7+ matto**. A questo punto della lezione è bene dare un consiglio pratico all'allievo: quando si è in grande vantaggio materiale, bisogna cercare di forzare lo scacco matto evitando così di provocare eventualmente lo stallo. Vedi per esempio il diagramma 3. Il Bianco ha una posizione vinta. Si chiede: "Che cosa gioca il Bianco per forzare il matto?"

Diagramma 3



Dopo aver lasciato un certo tempo di riflessione si mostra il seguito **1. Dh4+!** (far osservare agli allievi che la cattura del pedone con De6 porterebbe allo stallo) **1... Re8** (se 1... Rc8 allora 2. Dh8 matto) **2. Df6! e5** come nell'esempio 2 questo pedone è la rovina del Nero. **3. Rd6 e4 o exf4** **4. De7+ matto**. Vediamo per finire un altro esempio di stallo. Finale di uno studio di A. Troizkij (lo studio è una posizione immaginaria nella quale uno dei giocatori riesce a forzare la vittoria o la patta mediante una particolare successione di mosse)

Diagramma 4

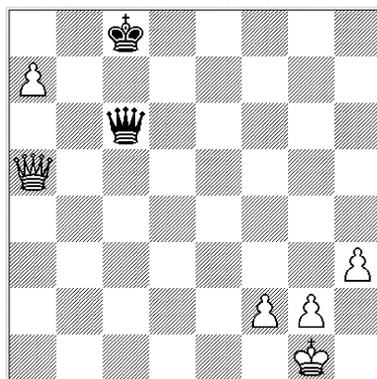


In questa posizione il Bianco minaccia di promuovere il suo Pedone sulla colonna "a". Il Nero per impedirlo è costretto a giocare **1... Ac4+** e dopo **2. Rf2 Axa6** la partita è patta per stallo.

2) Patta per SCACCO PERPETUO

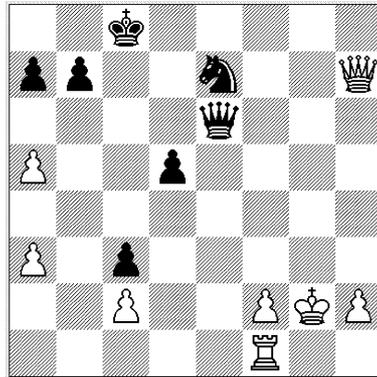
La patta per scacco perpetuo o il PERPETUO si verifica quando uno dei due non può fuggire ad una serie infinita di scacchi.

Diagramma 5



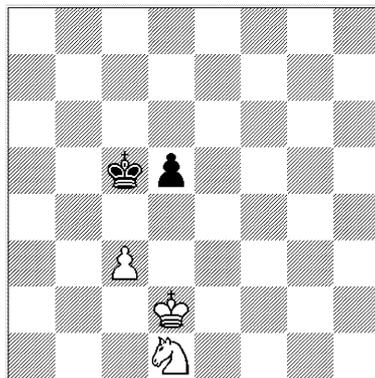
In questa posizione il Nero che ha il tratto gioca **1... Dc1+** **2. Rh2 Df4+** **3. g3** (se Rg1 allora ancora **3. Dc1+**) **3... Dxf2+** **4. Rh1 Df1+** e sempre così con scacco perpetuo.  
Ecco un altro esempio.

Diagramma 6



Nella posizione del diagramma 6 (Partita Fischer-Tal, Lipsia 1960) il Nero forza il perpetuo. "In quale modo?"  
Dopo aver ricevuto risposta si fa vedere il seguito **1... Dg4+** **2. Rh1 Df3+** con il perpetuo poiché il Nero va e viene dalle case f3 e g4.  
Per concludere la lezione si mostra ancora un esempio riferentesi al punto b) della presente lezione.  
Il Nero ha il tratto. "Con quale mossa il Nero patta?"

Diagramma 7



Si fa notare che se il Nero riuscisse ad eliminare il Pedone in c3 del Bianco la partita sarebbe patta poiché al Bianco non resterebbe materiale sufficiente a dare il matto. Si mostra il seguito **1... d4!** ed il Bianco sia che spinga il Pedone, sia che lo difenda è costretto al cambio con conseguente patta.

COMPITO A CASA

1. Bianco: Rh1, Tb1, pedone e2

Nero: Ra8, Df2, pedone e3

DOMANDA: con quale serie di mosse il Bianco forza la patta per scacco perpetuo o stallo?

RISPOSTA: con la successione di mosse: 1. Tb8+ Ra7 (se il Nero cattura la Torre è patta per stallo) 2. Tb7+! Ra6 3. Tb6+ Rxb6 (stallo).

2. Bianco: Rb6, Cd5; Nero: Ra8, Dc8

DOMANDA: con quale mossa il Bianco forza lo scacco perpetuo?

RISPOSTA: 1. Cc7+ Rb8, Ca6+ patta.

# LEZIONE 8

## LO SCACCO MATTO CON I PEZZI PESANTI

### METODO

- a) richiamo alla lezione 6 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento;
- b) lo scacco matto senza l'aiuto del Re;
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: lo scacco matto con i pezzi pesanti.

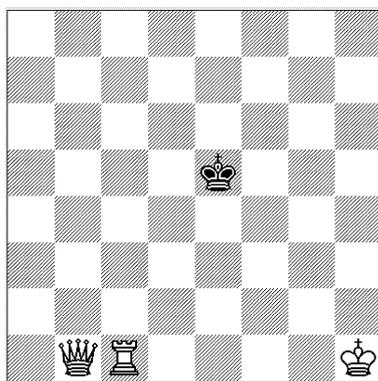
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) nella lezione 6 abbiamo visto che i pezzi pesanti vale a dire Donna e Torri sono i pezzi più forti presenti sulla scacchiera dopo il Re.
- b) In questa lezione vediamo come due pezzi pesanti riescano a dare il matto senza ricorrere all'aiuto del Re.

#### 1) Il matto di Regina e Torre

In questa posizione il vantaggio materiale del Bianco è talmente evidente che l'allievo non dovrebbe trovare difficoltà a dare matto.

Diagramma 1

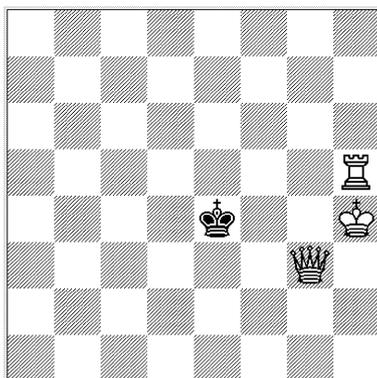


Si mostra la continuazione **1. Tc4** restringendo il campo al re nero **1... Rd5 2.Db5+ Rd6 3. Tc6+ Rd7 4.Db7+ Rd8 5.Tc8+ matto**. Si fa notare agli allievi che in questo tipo di matto la Donna ha fatto da "guardia" alla Torre che alla fine ha dato il matto.

Si passa quindi all'esempio 2 e si chiede: "Visto l'esempio precedente quale sarà la prima mossa del bianco?"

Dopo aver atteso la risposta si mostra il seguito **1.Te5+ Rd4 2. De3+ Rc4 3. Tc5+ Rb4 4. Dc3+ Ra4 5.Ta5+ matto**.

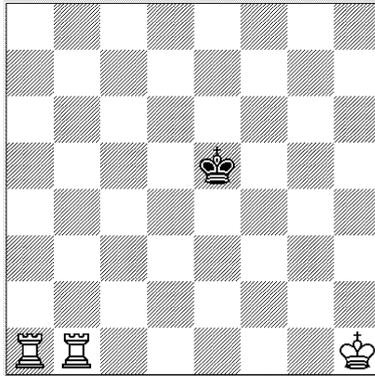
Diagramma 2



#### 2) Il matto con due Torri

Anche nell'esempio che segue l'allievo non dovrebbe trovare nessuna difficoltà nel dare il matto.

Diagramma 3



Come sempre la prima mossa è **1. Ta4** tagliando la strada al Re avversario **1... Rd5** **2. Tb5+ Rc6** **3. Th5** (la Torre va mossa più lontano possibile per non dare alcuna possibilità di scampo al Re nemico) **3... Rb6** **4. Tg4 Rc6** **5. Tg6+ Rd7** **6. Th7 Re8** **7. Tg8+ matto.**

COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rh1, Da1, Tc1, pp. g2, h3      Nero: Rb3, De2, Tf4, pp. g3, h4

Mossa al Bianco.

DOMANDA: quale è la via più semplice che porta al matto?

RISPOSTA: 1. Tc3+ Rb4 2. Da3+ ecc.

**2.** DOMANDA: costruisci una posizione di matto dove il Bianco abbia il Re e due Torri e il Nero il Re al centro della scacchiera.

RISPOSTA: una posizione potrebbe essere Bianco: Rd2, Tb5, Tf4; Nero: Rd4.

# LEZIONE 9

## IL MATTO CON I PEZZI PESANTI

### METODO

- a) richiamo alla lezione 8 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento;
- b) confronto tra la lezione 8 e la presente lezione: nella lezione 8 il Re faceva praticamente da "spettatore" mentre in questa lezione egli svolge un ruolo attivo;
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: il matto con i pezzi pesanti.

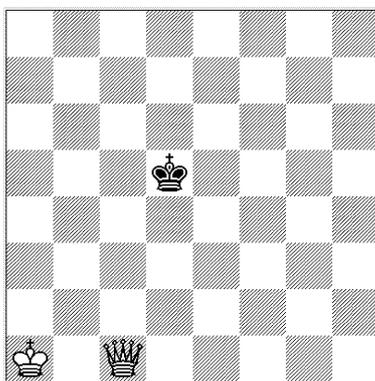
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 8 abbiamo visto come è facile dare il matto quando si ha un grande vantaggio materiale.
- b) In tale lezione abbiamo visto che due pezzi pesanti possono dare matto senza l'aiuto del Re. Nella presente lezione invece, il Re ha un ruolo essenziale nell'attacco di matto al Re avversario. In questo caso è molto importante una perfetta coordinazione dei pezzi a disposizione.
- c) Si passa quindi alla terza fase della lezione.

#### 1) Il matto di re e Donna contro Re

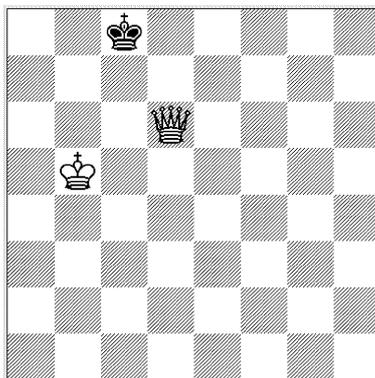
In questo esempio è necessario per dare il matto costringere il Re nero in una delle linee laterali.

Diagramma 1



Si mostra il seguito **1. Df4** (prima di tutto, come si è visto anche negli esempi precedenti, si restringe lo spazio a disposizione del re nemico) **1... Rc5** **2. Rb2!** (ecco che il Re bianco incomincia la sua azione attiva) **2... Rd5** **3. Rc3! Rc5** **4. De5+ Rc6** **5 Rb4! Rb6** **6. Dd6+ Rb7** **7. Rb5! Rc8**. Si chiede a questo punto: "Quale è la mossa migliore a disposizione del Bianco?"

Diagramma 2



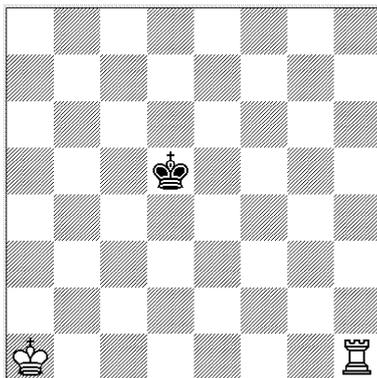
Dopo aver atteso la risposta si mostra **8. De7!** Naturalmente non **8. Rb6??** che provocherebbe stallo! Il Nero ora è spacciato. Infatti dopo **8. De7! Rb8** **9. Rb6! Ra8** o **9... Rc8** **10. De8+ matto**.

A questo punto si consiglia all'allievo di esercitarsi nelle più diverse posizioni a dare il matto con Re e Donna contro Re. Egli non dovrebbe impiegare più di dieci mosse in qualsivoglia posizione.

#### 2) Matto di Re e Torre contro Re

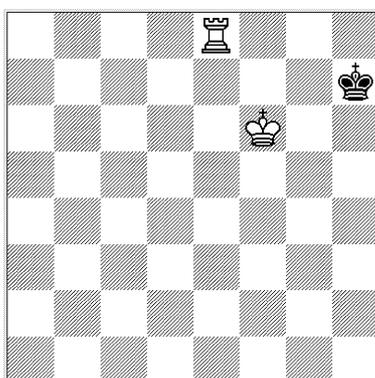
Il matto con la Torre è un po' più difficile del matto con la Donna.

Diagramma 3



La prima mossa non è difficile da trovare poiché abbiamo visto il concetto già negli esempi precedenti. **1. Th4! Re5 2.Rb2! Rd5 3. Rc3 Re5 4. Rd3 Rf5 5. Te4!** (bisogna sempre restringere il campo di azione del Re avversario) **5... Rf6 6. Re3 Rf5 7. Rf3 Rf6 8. Rg4 Rg6 9. Te6+ Rg7 10. Rg5 Rf7 11. Te1 Rg7 12. Te7 Rf8 13. Rf6 Rg8 14. Te8 Rh7.** Si chiede: "Quale è la mossa migliore a disposizione del Bianco per forzare il matto?"

Diagramma 4



Dopo aver lasciato un congruo tempo di riflessione si mostra il seguito: **15. Ta8! Rh6 16. Th8+ matto.** Si consiglia all'allievo di esercitarsi nelle più diverse posizioni a dare il matto con Re e Torre contro Re. Egli non dovrebbe impiegare più di venti mosse in qualsivoglia posizione.

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rh1, Db1      Nero: Rc8

Il Bianco muove e vince.

DOMANDA: quale è la prima mossa del Bianco?

RISPOSTA: 1. Dh7!.

2. Bianco: Re6, Te1      Nero: Re8

DOMANDA: Il Bianco muove e matta in tre mosse.

RISPOSTA: 1. Td1 Rf8 2. Tg1! Rg8 3. Tg8+ matto.

# LEZIONE 10

## ESERCIZI

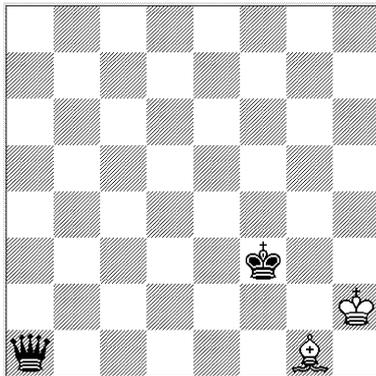
### METODO

- a) richiamo alla lezione 9 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento;
- b) proposta di alcuni tipi di posizioni in cui tutti i pezzi collaborano al matto;
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: alcuni esercizi per imparare a dare il matto.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

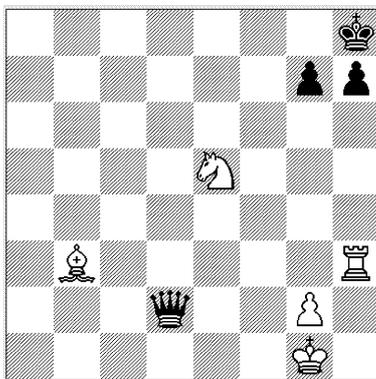
- a) Nella lezione 9 abbiamo visto alcuni matti dati da Donna e Torre.
- b) Nella presente lezione proponiamo diversi esempi di posizioni in cui partecipano al matto anche altre figure.
- c) Si passa alla terza fase della lezione proponendo la seguente posizione:

Diagramma 1



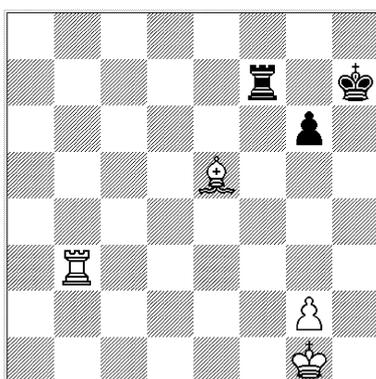
Il Nero muove e dà scacco matto in una mossa. Si mostra la continuazione vincente **1. Dh8+ matto**. Si passa quindi al diagramma 2. Si chiede: "Con quale mossa il Bianco matta in una mossa?"

Diagramma 2



Si mostra la continuazione **1. Cg6+ matto**. Incontriamo per la prima volta in questa lezione un esempio di inchiodatura (vedi lezione 20). Si fa infatti notare che il Pedone in h7 del Nero non può catturare il pezzo che dà scacco poiché dietro di esso c'è il Re (e non si può lasciare il Re in presa! rispetto delle regole, vedi lezione 1). Si passa quindi al diagramma 3. Si chiede: "In che modo il Bianco può mattare il Re nero in due mosse?"

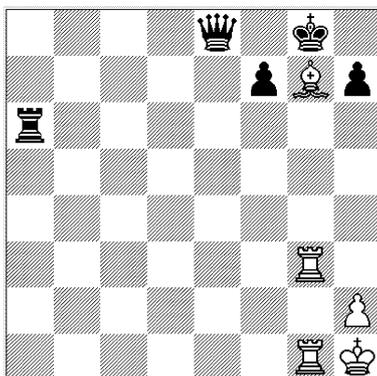
Diagramma 3



Dopo aver lasciato un certo tempo di riflessione si fa notare come i due pezzi del Bianco collaborino armoniosamente al matto. Si mostra la continuazione **1. Th3 Rg8 2. Th8+ matto**. L'Alfiere in e5 ha fatto da supporto all'azione della Torre che ha dato matto.

Nel diagramma 4 il Bianco muove e matta in due mosse. Si fa notare innanzitutto la cattiva posizione del Re nero verso cui puntano tutti i pezzi bianchi.

Diagramma 4

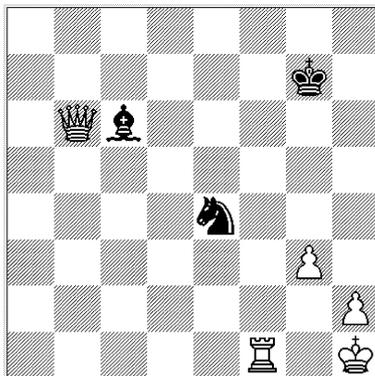


Si mostra poi la continuazione **1. Af6+!**

Incontriamo un altro elemento combinatorio: lo scacco di scoperta (vedi lezione 24). **1... Rf8 2. Tg8+ matto**. Si chiede a questo punto agli allievi: "Perché sarebbe errato dare lo scacco di scoperta giocando l'Alfiere in qualsiasi altra casa?" Dopo aver ricevuto la risposta si fa notare che se per esempio il Bianco giocasse **1. Ah6+?** il Nero potrebbe parare lo scacco interponendo la propria Torre in g6. Invece dopo **1. Af6+!** ciò si rivela impossibile.

Si passa al diagramma 5, una posizione molto interessante. Alla prima occhiata gli allievi possono domandarsi come faccia il Nero a dare scacco matto in due mosse.

Diagramma 5



Se però sapranno rifarsi a quanto detto a proposito del diagramma 4 non sarà difficile per loro trovare la giusta combinazione. Infatti anche in questa posizione esiste lo scacco di scoperta.

Il Nero gioca **1... Cf2+!** Si fa notare che, oltre all'Alfiere, anche il pezzo che si è mosso per liberare la strada all'Alfiere stesso dà scacco. Questo tipo di scacco si chiama scacco doppio (vedi lezione 25). Come risposta il Bianco non ha altro che la fuga del Re. Vediamo in dettaglio l'intera combinazione: **1... Cf2+! 2. Rg1 Ch3+ matto**.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rh2, Dd2, Ab2, p.g6; Nero: Rh8, Tg8, Pg7. Il Bianco muove e vince.

DOMANDA: con quale mossa il Bianco dà scacco matto?

RISPOSTA: 1. Dh6+ matto. Il Pedone in g7 è inchiodato.

**2.** Bianco: Rg1, Dc7, Af1, pp.g3, h6 Nero: Rg8, Tb2, Cg5

DOMANDA: Con quale mossa il Nero matta in due?

RISPOSTA: dopo 1... Cf3+ 2. Rh1 (l'unica) Th2+ matto.

# LEZIONE 11

## I PRINCIPI FONDAMENTALI DELL'APERTURA

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni precedenti per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Una valida apertura quale preparazione fondamentale alle successive fasi della partita.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: i principi fondamentali che regolano l'apertura.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Abbiamo già visto qualche esempio elementare di come non bisogna giocare in apertura e che ci fa capire come un'errata sequenza di mosse porti alla sconfitta.

b) In questa lezione tratteremo i principi fondamentali che reggono l'apertura.

È importante far capire agli allievi che l'apertura non è da considerarsi come una fase a sé stante della partita ma come una preparazione fondamentale alle successive fasi della stessa.

c) Si passa così alla terza fase della lezione.

Si fa notare che l'unico pezzo che può muovere subito all'inizio della partita è il Cavallo. Tutti gli altri hanno bisogno dello spostamento di alcuni Pedoni per avere libertà di azione.

Ci si può domandare quali Pedoni bisogna muovere e dove.

Un elemento fondamentale del gioco degli scacchi è il centro, che è costituito dalle case e4, e5, d4, d5. In queste case i pezzi ed i Pedoni svolgono un'azione importante. Infatti, se si riesce a conquistare il centro le forze dell'avversario verranno divise in due parti e saranno più facilmente attaccabili. Inoltre con una solida posizione centrale si assicurano case protette ai propri pezzi.

Molto utile quindi a questo fine è la spinta centrale dei Pedoni «d» ed «e». Si nota, infatti, che dopo tali spinte gli Alfieri hanno libertà di azione.

Ricapitolando, bisogna quindi giocare una o due mosse di Pedone al centro, poi sviluppare i Cavalli e in seguito gli Alfieri.

Naturalmente è importante assicurare a tali pezzi posizioni sicure, al riparo dagli attacchi dei Pedoni avversari.

Le case centrali della scacchiera

Diagramma 1

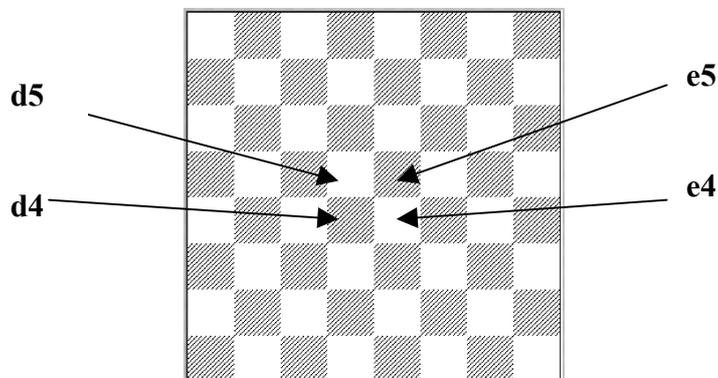
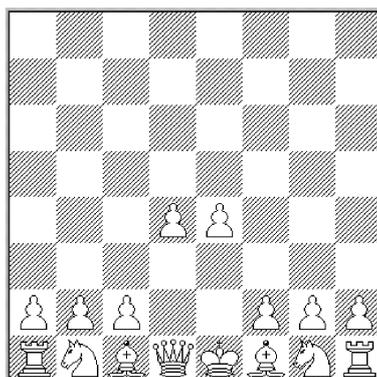


Diagramma 2



A questo punto ci si può domandare dove vanno sviluppate le Torri e la Donna.

Una Torre otterrà subito una buona posizione grazie all'arrocco, col quale il Re viene posto inoltre al sicuro. Per attivare l'altra Torre è necessario spostare la Donna.

Dove?

Essendo questo il pezzo più potente a disposizione di entrambi i giocatori, bisognerà fare molta attenzione a dove svilupparlo. Un posto sicuro al riparo dagli attacchi dei pezzi avversari sarà il migliore.

Vediamo quindi cosa bisogna evitare nell'apertura.

1) Lo sviluppo prematuro della Donna perchè può essere sottoposta agli attacchi dei pezzi e pedoni avversari.

2) Muovere più volte lo stesso pezzo se non è necessario.

3) Le spinte dei Pedoni laterali che ignorano il centro.

4) Ritardare troppo a lungo l'arrocco.

Si passa così a mostrare agli allievi un esempio di trattamento errato nell'apertura.

### 1. e4 e5 2. Dh5?

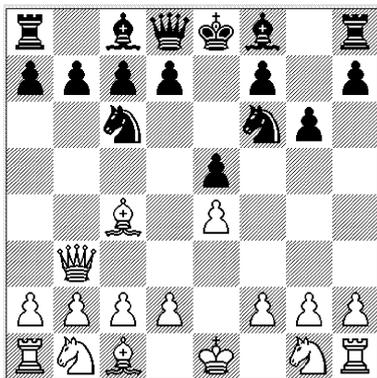
Si chiede a questo punto agli allievi: «Perchè questa mossa è un grave errore?»

Si spiega che, come visto sopra, non va bene sviluppare prematuramente la Donna.

### 2... Cc6 3. Ac4 g6 4. Df3 Cf6 5. Db3?

Il Bianco oltre a uno sviluppo prematuro della Donna continua a muovere sempre lo stesso pezzo. Ciò porterà ad un risultato disastroso. Il Nero al contrario ha seguito i principi fondamentali dell'apertura e passa ora all'attacco.

Diagramma 3



Si chiede: «Con quale mossa il Nero passa decisamente all'attacco?»

Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere si mostra il seguito:

### 5... Cd4!

A questo punto il Bianco non può giocare 6. Axf7+ perchè dopo 6... Re7 7. Dc4 b5! perderebbe un pezzo senza compenso

### 6. Dc3 d5!

Il Nero ormai spadroneggia.

### 7. Axd5 Cxd5 8. exd5 Af5 9. d3 Ab4!

I pezzi neri si buttano a valanga contro la Donna bianca.

### 10. Dxb4 Cxc2+ con cattura della Donna e facile vittoria.

In questo esempio, molto significativo, abbiamo visto come sia deleterio non seguire i principi fondamentali dell'apertura.

## COMPITO A CASA

1. DOMANDA. Analizzare la seguente partita e rispondere alle domande:

Perchè il Nero non ha fatto in tempo a sviluppare i pezzi?

Quali sono state le mosse sbagliate del Nero?

1. e4 e5 2. Cf3 f6 3. Cxe5 fxe5 4. Dh5+ Re7 5. Dxe5+ Rf7 6. Ac4+ Rg6 7. Df5+ Rh6 8. d4+ g5 9. h4 d6 10. hxg5+ Rg7 11. Df7+ matto.

RISPOSTA: il Nero non ha fatto in tempo a sviluppare i pezzi poichè il Bianco lo ha sottoposto ad una serie continua di scacchi.

Mosse sbagliate del Nero sono state senz'altro la seconda mossa, che ha tolto una casa di sviluppo al Cavallo, ed in minor misura la sesta che ha posto il Re Nero in posizione compromessa.

Era meglio giocare 6... d5 tentando di ultimare lo sviluppo.

**2. DOMANDA.** Come bisognerebbe continuare se il Nero giocasse invece di 3... fxe5 3... De7?

RISPOSTA: dopo 3... De7 non va più bene 4. Dh5+ a causa di 4... g6 5. Cxg6 Dxe4+ guadagnando un pezzo. Il Bianco deve perciò continuare con 5. Cf3 e dopo 5... Dxe4+ 6. Ae2 evitando il cambio delle Donne e, dopo l'arrocco il Bianco ha un chiaro vantaggio di sviluppo.

# LEZIONE 12

## I PRINCIPI FONDAMENTALI DELL'APERTURA

### METODO

- Richiamo alla lezione 11 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- I principi fondamentali che abbiamo studiato nella precedente lezione non devono essere presi come un «dogma».
- Sviluppo dell'argomento della lezione: una partita analizzata mossa per mossa.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 11 abbiamo visto come un cattivo sviluppo dei pezzi porti ad un inevitabile disastro.

b) In questa lezione analizziamo una partita mossa per mossa.

È importante spiegare agli allievi che ogni regola ha la sua eccezione. Anche negli scacchi i principi fondamentali espressi nella lezione precedente hanno delle eccezioni.

c) Partita Morphy-Duca di Brunswick e Conte Isouard in consultazione.

Questa partita fu giocata dal grande Morphy durante una rappresentazione del Barbiere di Siviglia all'Opera di Parigi.

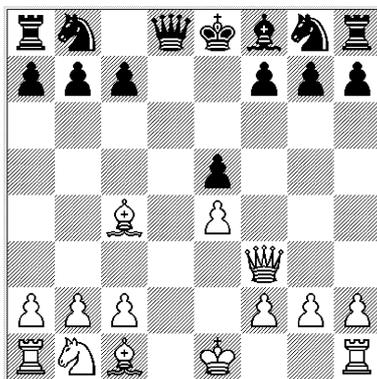
**1. e4** (il Pedone al centro apre la strada ad un Alfiere) **1... e5** (con la stessa idea) **2. Cf3** (il Bianco sviluppa un pezzo attaccando nello stesso tempo il Pedone avversario in e5) **2... d6** (il Nero difende il proprio Pedone chiudendo però la strada all'Alfiere in f8. Migliore era 2... Cc6) **3. d4!** (il Bianco apre la strada all'altro Alfiere e rinnova la minaccia contro il Pedone e5) **3... Ag4?** (a prima vista questo non sembra un errore: il Nero non vede una finezza che permetterà al Bianco di ottenere un decisivo vantaggio di sviluppo) **4. dxe5!**

Si chiede a questo punto: «Perché il Nero non può riprendere subito il Pedone con 4. dxe5?» A risposta ricevuta, si spiega che se il Nero gioca 4... dxe5 segue 5. Dxd8+ Rxd8 6. Cxe5 guadagnando un Pedone. Il Nero è costretto quindi a cambiare prima l'Alfiere, l'unico pezzo che aveva sviluppato.

**4... Axf3** **5. Dxf3** (il Bianco riprende con la Donna ottenendo una posizione assai aggressiva) **5... dxe5** (il Nero è riuscito ad evitare perdita di materiale ma è rimasto arretrato nello sviluppo) **6. Ac4!** (Morphy ne approfitta subito per attaccare l'insicura posizione del Re Nero).

Si chiede a questo punto: «Se la mossa fosse al Bianco come vincerebbe?».

Diagramma 1



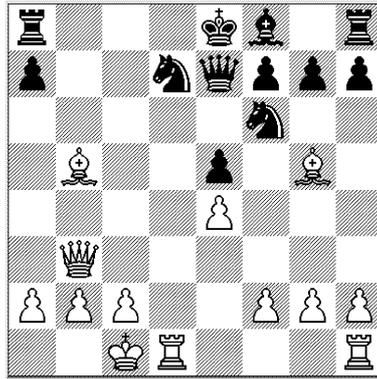
Dopo aver atteso alcuni istanti si mostra che se il Bianco avesse il tratto egli potrebbe dare matto con 7. Dxf7+ matto.

**6... Cf6** (il Nero si avvede della minaccia ed interpone tra il punto f7 e la Donna bianca il Cavallo cercando nello stesso tempo di ultimare lo sviluppo) **7. Db3!** (questa è un'eccezione alla regola: Infatti il Bianco muove per la seconda volta lo stesso pezzo. In questo caso però essa è giustificata poiché dopo 7. Db3! il Bianco attacca sia il Pedone in f7 sia quello in b7) **7... De7** (il duca ed il conte si rassegnano alla perdita di almeno uno dei due Pedoni) **8. Cc3!** (Morphy decide che il suo vantaggio di sviluppo è talmente grande da permettergli un attacco diretto contro il Re Nero. Egli trascura perciò il Pedone b7) **8... c6** (dato che non lo ha preso teniamocelo!) **9. Ag5** (a questo punto bisogna far notare agli allievi come tutti i pezzi neri si intralcino a vicenda) **9... b5?** (questa è probabilmente la mossa perdente. Il Nero doveva cercare in tutti i modi di ultimare lo sviluppo) **10. Cxb5!** (il Bianco grazie al suo grande vantaggio di sviluppo può permettersi di sacrificare un pezzo) **10... cxb5** (altrimenti resterebbe con un Pedone in meno e posizione distrutta) **11. Axb5+** (si fa notare agli allievi che sono state giocate appena 11 mosse e già il Re Nero è intrappolato al centro e sarà d'ora in poi obiettivo d'attacco da parte delle forze bianche. Ricordare che fino a quando il Re rimane al centro nella fase iniziale della partita può diventare un facile obiettivo d'attacco. Per tale motivo è preferibile in genere cercare di arroccare al più presto.

**11... Cbd7** (l'unica risorsa) **12. 0-0-0**

Sofferamoci un momento su questa posizione.

Diagramma 2

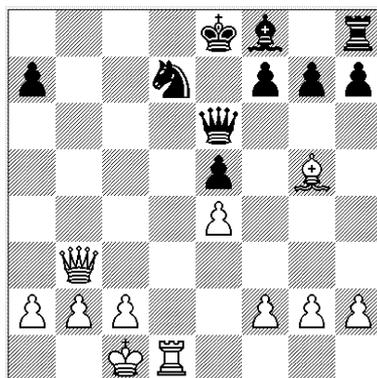


Si fa notare agli allievi come il Bianco abbia conseguito uno sviluppo ideale. Il Nero ha un pezzo in più ma ciò è senza valore poiché l'Alfiere in f8 e la Torre in h8 non partecipano alla battaglia. È il Nero che praticamente gioca con un pezzo in meno.

**12... Td8** (la sola mossa per parare la minaccia **13. Axd7+** ed il Nero non potrebbe riprendere col Cavallo perché inchiodato. Ritroveremo il tema dell'inchiodatura nella lezione 20) **13. Txd7** (non c'è altro) **14. Td1** (l'ultimo pezzo bianco si getta nella mischia) **14... De6** (il Nero non può fare altro. Morphy minacciava ancora una volta **15. Axd7+**) **15. Axd7+** (l'inizio della fine) **15... Cxd7**

Sembra che il duca ed il conte siano riusciti a respingere l'attacco portato da Morphy ma ... Si chiede ora: «In che modo il Bianco matta in due mosse?» Dopo aver lasciato parecchio tempo per riflettere si mostra il seguito della partita.

Diagramma 3



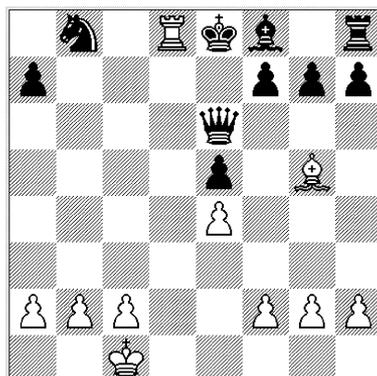
**16... Db8+!!**

Questo sacrificio si chiama «sacrificio di deviazione». Vedi anche lezione 38. Il Bianco vuole portare la propria Torre in d8 con susseguente scacco matto. Per fare ciò è necessario togliere il Cavallo nero dalla colonna d.

**16... Cxb8 17. Td8+ matto.**

A questo punto si fa osservare attentamente la posizione finale agli allievi. Consideriamola insieme a loro.

Diagramma 4



Salta subito agli occhi il perché della sconfitta del Nero.

Trascuratezza nello sviluppo.  
Re al centro della scacchiera.  
Cattiva disposizione dei pezzi.  
È bene dare un consiglio agli allievi. Simili partite sono rare. Se entrambi i giocatori si sviluppano bene sarà difficile ottenere una vittoria così schiacciante ed in così poche mosse. Ricordate quindi: svilupparsi bene ed in fretta.

#### COMPITO A CASA

Analizzare la seguente partita:  
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5 4. c3 Cf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Ab6 7. d5 Ce7 8. e5 Ce4 9. d6 cxd6 10. exd6 Cxf2 11. Db3 Cxh1. 12. Axf7+ Rf8 13. Ag5 ed il Bianco guadagna la Donna o dà il matto.  
DOMANDA: Perché il Nero ha perso così in fretta?  
RISPOSTA: Il Nero ha trascurato lo sviluppo per andare a catturare la Torre bianca in h1. Ha inoltre trascurato il centro.

# LEZIONE 13

## IL PIANO DI GIOCO

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 11 e 12 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Introduzione ad una nuova fase della partita: Il medio gioco o centro partita.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: il piano di gioco.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 11 e nella 12 abbiamo visto quanto sia importante preparare le proprie forze per le successive fasi della partita mediante uno sviluppo omogeneo dei pezzi.

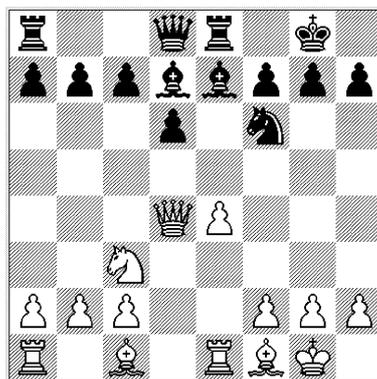
b) In questa lezione introduciamo gli allievi ad una nuova fase della partita: il centro di partita. Il medio gioco è sicuramente il momento più interessante di una partita a scacchi. Infatti le forze dei due avversari vengono a contatto e si sviluppa la lotta. È nel centro di partita che si sviluppano le più belle combinazioni, i più bei sacrifici, ecc..

c) Si passa quindi alla terza fase della lezione. Supponiamo che l'apertura sia ultimata. I pezzi sono ben sviluppati, l'arrocco è fatto.

Bisogna ora concepire un piano di gioco che si adegui alla posizione.

Se si possono concentrare le proprie forze contro l'arrocco avversario allora si può prevedere un piano d'azione affascinante: l'attacco contro il Re.

Diagramma 1



La posizione del diagramma 1 è tratta da una partita Tarrasch-Vogel, Norimberga 1910. Analizziamo insieme agli allievi come Tarrasch riesca, con una serie di precise mosse, a sviluppare un attacco contro il Re nero.

Vediamo il seguito della partita.

### 11. b3

Il Bianco progetta un piano d'attacco basato sullo sviluppo dell'Alfiere in b2. Posto in questa casa l'Alfiere si trova al sicuro da eventuali attacchi da parte del Nero e controlla la grande diagonale nera a1-f8 puntata contro l'arrocco.

### 11... Ac6 12. Ab2 Af8 13. Cd5!

Il Cavallo occupa una casella centrale ed apre nello stesso tempo la strada all'Alfiere b2 che comincia a farsi minaccioso.

### 13... Cg4 14. h3 Axd5, 15. exd5 Cf6

Il Nero si accorge troppo tardi che la progettata occupazione della casa e5 non va bene poiché il Bianco non si affretterebbe certamente a scacciare il Cavallo con la spinta in f4 ma giocherebbe prima la Torre in e2 quindi l'altra Torre in e1 e solo allora f4.

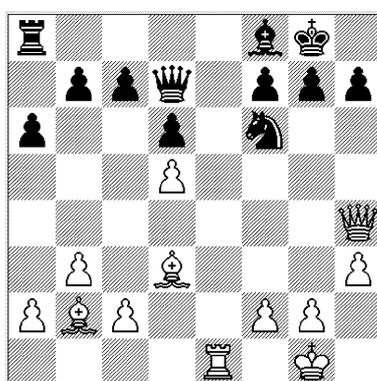
Far notare agli allievi che anche nel centro partita lo sviluppo dei pezzi è importantissimo.

### 16. Ab5 Txe1+ 17. Txe1 a6 18. Ad3

Far notare agli allievi la posizione aggressiva dei pezzi Bianchi.

### 18... Dd7 19. Dh4

Diagramma 2



## Diagramm2

Si chiede: «Che cosa minaccia il Bianco?» Dopo aver atteso la risposta si fa notare che se il Bianco avesse il tratto egli giocherebbe 20. Axf6 e dopo 20... gxf6 il punto h7 risulterebbe indifeso, il che permetterebbe 21. Dxf7+ matto.

### 19... h6

L'unica mossa a disposizione del Nero per parare la suddetta minaccia.

### 20. Te3

Il Bianco decide di continuare l'attacco piuttosto che guadagnare un Pedone con 20. Axf6 gxf6 21. Dxf6. Si spiega agli allievi che questo tipo di gioco è una prerogativa di tutti i grandi campioni. Essi infatti, cercano sempre di sfruttare la cattiva posizione dei pezzi avversari.

### 20... Rh8

Si fa notare che non va bene 20... Cxd5 a causa di 21. De4 che guadagna un pezzo. Incontriamo per la prima volta l'attacco doppio. Vedi lezione 22.

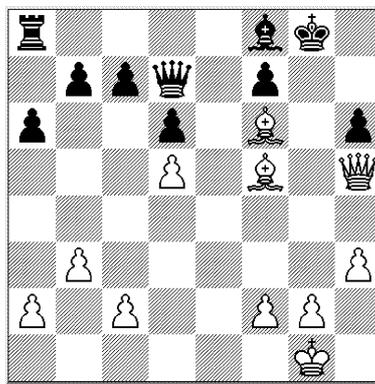
### 21. Tf3 Cg8

Notate come i pezzi Neri siano stati respinti.

### 22. Dh5 Cf6 23. Txf6! gxf6 24. Axf6+ Rg8 25. Af5

ed il Nero abbandona. Si chiede: «Perché il Nero è stato costretto all'abbandono?»

## Diagramma 3



Dopo aver lasciato un certo tempo di riflessione si fa notare che la minaccia del Bianco è 26. Dg4+ matto.

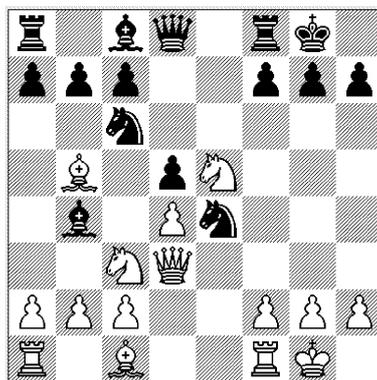
Il Nero per impedirlo deve dare la Donna per l'Alfiere restando con un chiaro svantaggio materiale.

Si passa così al diagramma 4.

La posizione del diagramma 4 è tratta da una partita Paulsen-Morphy giocata a New York nel 1857.

Il Nero, che ha il tratto, non intravede nessuna possibilità di attacco contro il Re bianco.

## Diagramma 4



Perciò egli si accontenta di guadagnare un Pedone.

Si mostra il seguito 1...Cxe5 2. dxe5 Axc3 3. bxc3 c6 4. Aa4 Da5 (con attacco doppio all'Alfiere in a4 e al Pedone in c3) 5. Ab3 Dxc3 (restando con un Pedone in più).

È bene dare a questo punto agli allievi alcuni consigli pratici da usare nel medio gioco.

- 1) giocate con coraggio ed intraprendenza;
- 2) cercate di coordinare l'azione dei pezzi e fate bene attenzione ad evitare mosse che mettano i medesimi in posizioni cattive;
- 3) seguite attentamente il piano avversario;
- 4) quando vi capita di trovarvi in posizione difficile create il maggior numero di difficoltà all'avversario.

## COMPITO A CASA

Bianco: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ac1, Ac4, Cc3, Cf3, pp. a2, b2, d4, f2, g2, h2.

Nero: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Ab4, Ac8, Cc6, Ce4, pp. a7, b7, c7, d7, f7, g7, h7.

Questa posizione risulta da un'analisi di Greco. La continuazione è:

**1... Cxc3 2. bxc3 Axc3 3. Db3 Axa1 4. Axf7+ Rf8 5. Ag5 Ce7 6. Ce5 Axd4 7. Ag6 d5 8. Df3+ Af5 9. Axf5 Axe5 10. Ae6+ Af6 11. Axf6 gxf6 12. Dxf6+ Re8 13. Df7+ matto.**

DOMANDE: Quale è stato l'errore decisivo commesso dal dal Nero?

Quale mossa avrebbe dovuto giocare invece della presa di Alfiere in c3?

RISPOSTA: l'errore decisivo è stata la presa in c3 con l'Alfiere che ha permesso al Bianco un attacco doppio contro l'Alfiere stesso e contro il punto f7.

Invece della presa il Nero doveva ritirare l'Alfiere in e7 preparando l'arrocco.

# LEZIONE 14

## LA VALORIZZAZIONE DEL VANTAGGIO MATERIALE

### METODO

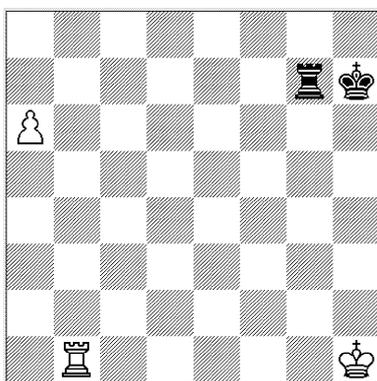
- Richiamo alle lezioni 8 e 9 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- «l'attività» dei pezzi quale fattore determinante per lo sfruttamento di un vantaggio materiale.
- sviluppo dell'argomento della lezione: i principali metodi di valorizzazione del vantaggio materiale.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nelle lezioni 8 e 9 abbiamo visto come è facile dare il matto quando si possiede un vantaggio di forze preponderante. In tale situazione la strada che porta alla vittoria è chiara e semplice.
- In questa lezione incontriamo degli esempi in cui il vantaggio materiale non è così sensibile come nelle lezioni sopraccitate. Tuttavia anche in questi casi «l'attività» dei pezzi è un fattore determinante per ottenere la vittoria.
- Si passa quindi alla terza fase della lezione. Esistono diversi metodi che portano alla vittoria quando si è in vantaggio materiale.

Il primo di questi, e forse anche il più facilmente assimilabile da parte degli allievi, è la semplificazione.

Diagramma 1



In questa posizione il Bianco ha un Pedone in più. Egli vuole cambiare la propria Torre con quella avversaria e gioca quindi **1. Tb7!**

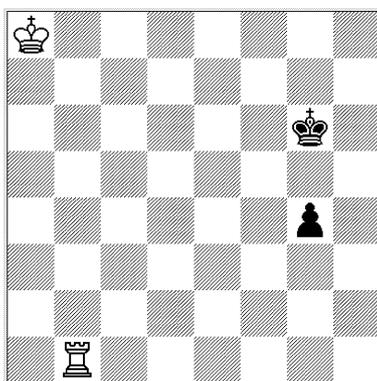
Dopo questa mossa sia che il Nero prenda o lasci prendere la promozione a Donna del Pedone bianco è inevitabile.

Si mostra l'intero seguito:

**1. Tb7! Txb7 2. axb7 Re gioca 3. b8=D** (con facile vittoria, come già visto in precedenza. Questi richiami a lezioni antecedenti servono per rinfrescare la memoria agli allievi su cose già trattate).

La posizione del diagramma 2 è un'ottimo esempio di come bisogna mantenere attivi al massimo i propri pezzi ed impedire allo stesso tempo la valorizzazione di quelli avversari.

Diagramma 2



Si chiede: «Può il Bianco vincere in questa posizione?» (La maggior parte degli allievi risponderà affermativamente notando giustamente che il Bianco ha una Torre per un Pedone cioè un vantaggio di 5 a 1).

Sarà tuttavia abbastanza difficile per gli allievi trovare la strada che porta alla vittoria.

Si può mostrare agli allievi la prima mossa: **Tb5!**

Si spiega che ora il collegamento tra il Re Nero ed il Pedone è stato interrotto.

Si chiede: «Che cosa gioca il Bianco dopo la mossa 1... g3?»

Dopo aver lasciato un congruo tempo di riflessione si mostra il seguito:

**1. Tb5! g3 2. Tb3!**

Ora il Pedone è direttamente attaccabile poiché il Re non può arrivare a proteggerlo.

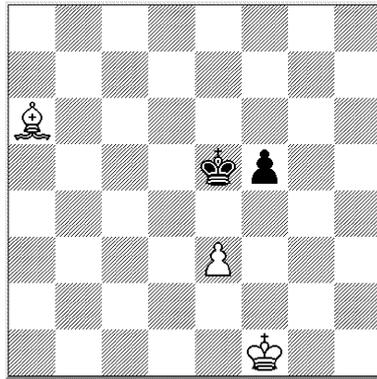
**2... g2 3. Tg3+**

Guadagnando il Pedone e vincendo facilmente. Questo è un esempio molto istruttivo ed è bene farlo ripetere agli allievi singolarmente.

Il secondo metodo di valorizzazione del vantaggio è più difficile da assimilare. Si tratta dello "Zugzwang". Questo termine tedesco che vuol dire, tradotto letteralmente, «costrizione a muovere» si riferisce ad una posizione in cui uno dei due contendenti, essendo obbligato a muovere, perde per forza.

Si spiega agli allievi che bisogna evitare di giungere in simili posizioni. Naturalmente non ci si può mettere da soli in zugzwang, ma è sempre l'avversario che con una serie azzeccata di mosse lo provoca. Per un ottimo esempio vediamo la posizione del diagramma 3.

**Diagramma 3**



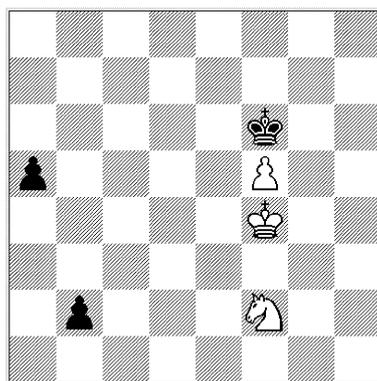
Il Bianco ha un Alfiere in più ma il Nero minaccia di scambiare gli ultimi Pedoni presenti sulla scacchiera ed ottenere così una posizione di patta. Si mostra la prima mossa: **1. Ab7!** Si chiede ora agli allievi: «A che cosa serve la prima mossa del Bianco?» A risposta ricevuta si spiega che se ora il Nero spinge il proprio Pedone in f4 la minaccia di scambio viene a cadere poiché il Bianco può a sua volta spingere il Pedone da e3 a e4 su casella difesa. Vediamo il seguito: **1. Ab7! f4 2. e4 Re6 3. Rf2 Rf6 4. Rf3 Re5 5. Ad5!**

Si è così verificata una posizione di zugzwang. Il Nero deve muovere e perde perciò il Pedone e con esso la partita.

**5... Rf6 6. Rxf4 Re7 7. Re5 Rd7 8. Rf6 Re8 9. e5 Rf8 10. e6 Re8 11. Ac6+ Rd8 12. e7+** con promozione del Pedone e facile vittoria.

Si passa quindi al diagramma 4.

**Diagramma 4**



In questa posizione il Bianco ha un Cavallo per un Pedone. Tuttavia il Nero possiede due pericolosissimi Pedoni sull'Ala di Donna che minacciano di promuoversi. Innanzitutto il Bianco blocca questi due pericolosi candidati.

**1. Ce4+ Re7 2. Cc3 a4 3. Cb1!**

Ora i Pedoni sono bloccati.

**3... Rf6 4. Re4 Rf7 5. Re5 Re7 6. f6+ Rf7 7. Rf5 Rf8 8. Re6 Re8 9. f7+ Rf8 10. Ca3!**

Ed il Nero è in zugzwang.

Prima o poi il Bianco occuperà la casa e7 con il Re promuovendo il proprio Pedone e vincendo facilmente.

COMPITO A CASA

Bianco: Rf3, pp. a2, b3, f4, g4

Nero: Rg8, Tf8, p. a7

DOMANDA: Il Nero muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1... Tc8 2. g5 Tc2 3. f5 Txa2 4. Rf4 Tb2 5. f6 Txb3 6.g6 Tb5! tagliando la strada al Re e vincendo.

# LEZIONE 15

## LA VALORIZZAZIONE DEL VANTAGGIO MATERIALE

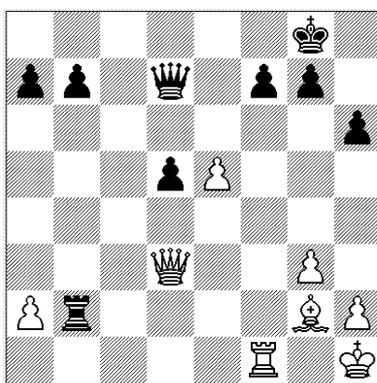
### METODO

- Richiamo alla lezione 14 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- lo sfruttamento del vantaggio materiale nel centro partita.
- sviluppo dell'argomento della lezione: La valorizzazione del vantaggio materiale in una partita «reale».

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nella lezione 14 abbiamo visto come si può e si deve sfruttare un vantaggio materiale in alcune posizioni finali.
- In questa lezione impariamo a valorizzare questo vantaggio nel centro partita. Il medio gioco ed il finale sono direttamente collegati. Se si riesce ad ottenere una vantaggiosa semplificazione il finale non porrà gravi problemi.
- Si passa quindi alla terza fase della lezione. Nella posizione del diagramma 1, partita Schlechter-Marshall, Vienna 1908, si verificò la seguente posizione.

Diagramma 1



Si chiede: «Come può il Bianco sfruttare nella maniera più semplice (bisogna spiegare agli allievi che generalmente è meglio trovare la continuazione che porta ad un finale vinto piuttosto che complicare inutilmente) il suo vantaggio materiale?» Dopo aver ricevuto risposta si mostra la continuazione vincente:

**1. Dxd5 De7 2. Dd6 Dxd6**

il Nero è obbligato al cambio poiché 2... Dg5 non va bene per via di 3. Db8+ Rh7 4. Ae4+.

**3. exd6 Td2 4. Axb7 Txd6 5. Rg2 g6 6. Tf2 Rg7 7. Tc2 ed il Nero abbandona.**

Abbiamo così valorizzato il vantaggio materiale nella maniera più semplice, che di solito è anche la più efficace.

Esistono naturalmente anche altri metodi.

Per esempio: 1. Axd5 guadagnando anche il Pedone f7.

Non va bene 1... Dh3 a causa di 2. Axf7+ Rh8 3. Dd8+ Rh7 4. Dg8+ matto.

Vincente come del resto anche il seguito riferito da Tarrasch: 1. Txf7 Dxf7

2. Axd5 catturando la Donna oppure 1... Rxf7 2. e6+ Dxe6 3. Axd5 con lo stesso risultato.

È importante far notare agli allievi tutte queste possibilità.

È tuttavia ancora più importante spiegare che, se esiste una via semplice e sicura che porta alla vittoria, è questa che va adottata.

### COMPITO A CASA

Bianco: Rg1, Df2, Tc1, pp. b2, e4, h3 Nero: Rh8, Dc6, Ab7, pp. f5, g6, h7

In questa posizione il Bianco ha una «qualità» di vantaggio.

DOMANDA: Come può il Bianco realizzare il vantaggio materiale?

RISPOSTA: 1. Dd4+ Rg8 2. Dd5+! (semplificazione) 2... Dxd5 3. exd5 Axd5 4. b4 (il Pedone non ci pensa due volte a raggiungere la casella di promozione) 4... Rf8 5. b5 Re7 6. b6 e non si può giocare 6... Rd6 per 7. Td1 che inchioda l'Alfiere Nero e promuove il Pedone.

# LEZIONE 16

## LA REGOLA DEL QUADRATO

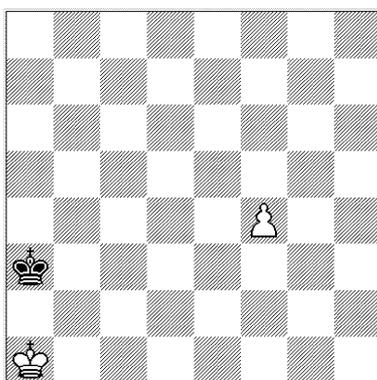
### METODO

- Richiamo alle lezioni 14 e 15 per la continuità oggetto dell'insegnamento.
- il finale di Re e Pedone contro Re quale base fondamentale per lo studio di finali più complicati.
- sviluppo dell'argomento della lezione: La regola del quadrato.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nelle lezioni 14 e 15 abbiamo imparato a valorizzare un grande vantaggio materiale.
- In questa lezione cerchiamo di sfruttare un vantaggio minimo, quello di un Pedone. Abbiamo visto che se un Pedone giunge in fondo alla scacchiera esso si può tramutare in un pezzo di maggior valore. Spesso però il Pedone ha bisogno dell'aiuto del proprio Re per essere promosso.
- Si passa quindi alla terza fase della lezione. Nella posizione del diagramma 1 la mossa è al Bianco.

Diagramma 1



Egli vince nel modo seguente:

**1. f5 Rb4 2. f6 Rc5 3. f7 Rd6 4. f8=D+.**

Vediamo dunque che il Pedone può ottenere la promozione anche senza l'aiuto del Re.

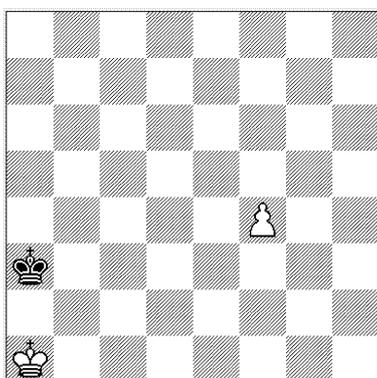
Tuttavia se la mossa è del Nero egli patta nel modo seguente:

**1... Rb4 2. f5 Rc5 3. f6 Rd6 4. f7 Re7 5. f8=D+ Rxf8 con patta.**

Gli allievi si possono chiedere a questo punto perché il Nero perde se è il Bianco a muovere, ed invece pareggia se muove lui. Il Nero riesce a pattare se ha il tratto perché entra nel quadrato del Pedone.

Che cos'è il quadrato di un Pedone?

Diagramma 2



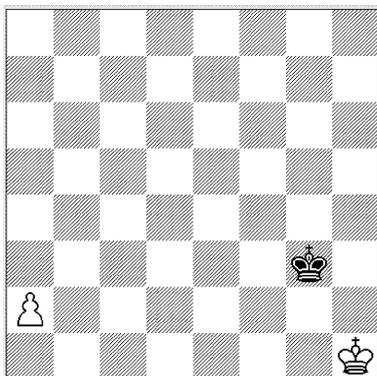
Il quadrato di un Pedone è quella parte di scacchiera in cui se il Re avversario riesce ad entrare può fermare l'avanzata solitaria del Pedone. Ciò si riferisce naturalmente ai finali di Re e Pedone contro Re.

Ecco perché se il Re ha il tratto egli patta mediante 1... Rb4. Il Re riesce a spostarsi nel quadrato del Pedone «f».

Come si costruisce il quadrato? Esso si costruisce a mente tracciando una diagonale dal Pedone stesso fino alla traversa di promozione e costruendo sulla diagonale il quadrato del Pedone.

Questa regola è molto utile per vedere subito se un proprio Pedone può essere promosso senza l'aiuto del Re. Bisogna far notare a questo punto agli allievi che se il Pedone non è stato ancora mosso, si trova cioè ancora sulla cassa di partenza, il quadrato va costruito come se il Pedone fosse stato avanzato di un passo.

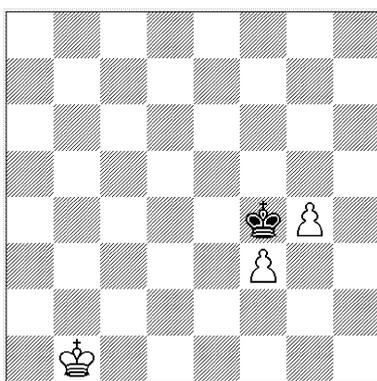
**Diagramma 3**



In questa posizione il quadrato del Pedone «a» è quello mostrato che ha come estremità le case a3, a8, f8, f3. Vediamo ora alcune applicazioni pratiche della regola del quadrato.

In questa posizione il Bianco vince con o senza il tratto.

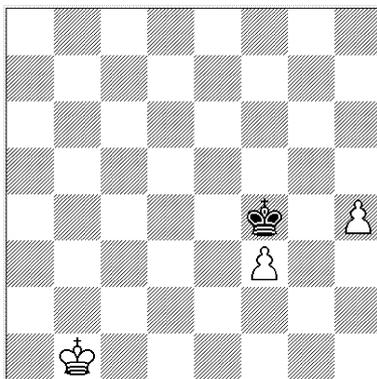
**Diagramma 4**



Si chiede: «Se il Re Nero catturasse il Pedone «f3» come vincerebbe il Bianco?»

Dopo aver atteso la risposta si fa notare agli allievi che, se il Nero catturasse il Pedone, egli uscirebbe dal quadrato dell'altro Pedone che così potrebbe andare tranquillamente in promozione.

**Diagramma 5**



Il diagramma 5 mostra una posizione molto interessante.

I Pedoni pur essendo disuniti si difendono a vicenda poichè sono a salto di Cavallo.

Se il Nero cattura il Pedone f3 egli esce dal quadrato del Pedone h4. Tuttavia anche se il Nero non opta per la cattura del Pedone, il Bianco riesce ugualmente a promuoverne uno senza l'aiuto del Re.

Si mostra agli allievi l'intera successione di mosse.

**1... Rf5 2. Rc2 Rg6 3. f4 Rh5 4. f5**

Sempre a salto di Cavallo.

**4... Rh6 5. Rd3 Rg7 6. h5 Rf6 7. h6! Rf7 8. Re4 Rg8 9. f6 Rh7 10. f7**

E il Bianco vince promuovendo forzatamente il Pedone «f».

#### COMPITO A CASA

**1. Bianco:** Rh1, Ce4, p. a4

**Nero:** Ra5

DOMANDA: Con quale mossa il Bianco vince?

RISPOSTA: 1. Cc3 naturalmente non 1. Cc5?? che permetterebbe al Nero di pattare con 1... Rb4 catturando il Cavallo o il Pedone.

**2. Bianco:** Re4

**Nero:** Rg8, Aa1, p. f4

DOMANDA: Con quale mossa il Nero vince?

RISPOSTA: 1... Ae5! e se il Bianco cattura l'Alfiere esce dal quadrato del Pedone «f».

# LEZIONE 17

## RE E PEDONE SU COLONNA DI TORRE (PEDONE PERIFERICO) CONTRO RE

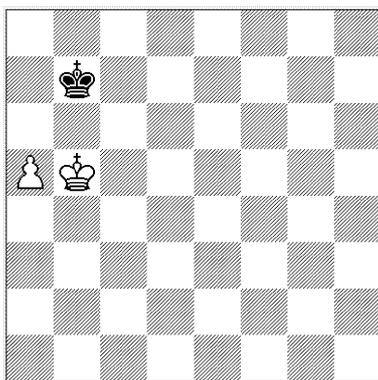
### METODO

- Richiamo alle lezioni 14 e 15 per la continuità dell'argomento oggetto d'insegnamento.
- il Pedone sulle colonne di Torre «a» ed «h» non permette al proprio Re di manovrare liberamente.
- sviluppo dell'argomento della lezione: Re e Pedone periferico contro Re.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nelle lezioni 14 e 15 abbiamo imparato a valorizzare un vantaggio materiale.
- In questa lezione vediamo come un Pedone di Torre trovi maggiori difficoltà a portarsi verso l'ultima traversa e promuovere. Ciò è dovuto al fatto che il Re amico può manovrare solo da una parte.
- Si passa quindi alla terza fase della lezione. Se il Re della parte in svantaggio si trova sulla strada del Pedone è sempre patta.

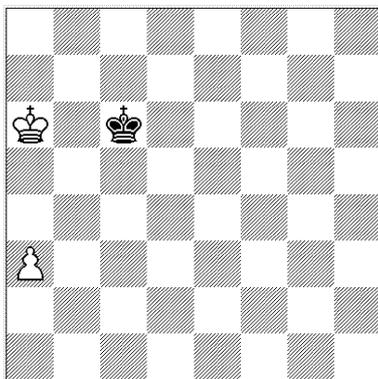
Diagramma 1



1. a6+ Ra7 2. Ra5 Ra8 3. Rb6 Rb8 4. a7+ Ra8 5. Ra6 ed è patta per stallo.

Se il Re del giocatore in vantaggio materiale è chiuso dal Re nemico sulla colonna di Torre la partita sarà ancora patta

Diagramma 2

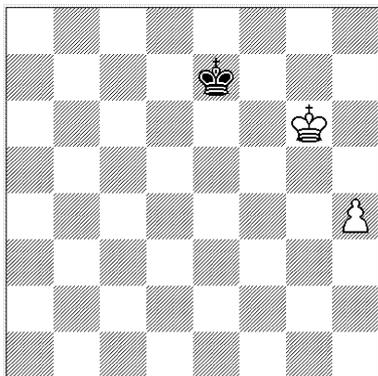


1. a4 Rc7 2. Ra7 Rc8 3. a5 Rc7 4. a6 Rc8 5. Ra8 Rc7 6. a7 Rc8 e patta, anche in questo caso per stallo.

Si chiede: «Perché il Nero è riuscito a pattare?» Dopo aver ricevuto risposta si fa notare che il Bianco non ha avuto sufficiente spazio di manovra.

Se si spostasse solo una colonna tutta la posizione il Bianco vincerebbe con o senza il tratto. Vedi anche la lezione 18! Si mostra quindi un esempio in cui il Bianco vince.

Diagramma 3



Qui il Re nero non si trova opposto al Pedone né il Re bianco si trova sulla colonna di Torre. Si chiede: «Con quale mossa il Bianco vince?»

Dopo aver lasciato un congruo tempo di riflessione si mostra il seguito: **1. Rg7!** ed il Re bianco accompagna la promozione del suo pedone.

Si mostra infine che se il tratto tocca al Nero allora questi riesce a pattare con **1... Rf8** poichè o il Bianco va con il Re sulla colonna «h» come nel diagramma 2 o permette al Nero di raggiungere la casa «h8» e di opporsi al Pedone bianco, come nel diagramma 1.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rf4, p. h3

Nero: Rf2, p.h4

DOMANDA: Il Nero muove e patta.

Risposta: 1... Re2 2. Rg4 Re3 3. Rxh4 Rf4).

**2.** Bianco: Rb3, p. a2 Nero: Rd4

DOMANDA: Il Bianco muove e vince.

RISPOSTA: 1. Rb4 Rd5 2. Rb5 Rd6 3. Rb6 Rd7 4. Rb7 Rd6 5. a4.

# LEZIONE 18

## RE E PEDONE (NON PERIFERICO) CONTRO RE

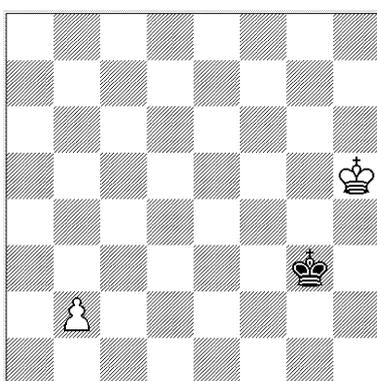
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 16 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) proposta di una posizione che apparentemente rientra tra quelle considerate nella lezione citata e che in realtà introduce l'argomento della lezione presente.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: Che cosa è e a cosa serve l'opposizione (in particolare, l'opposizione verticale).

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 16 abbiamo appreso la regola del quadrato che ci permette di stabilire se in un finale di Re e Pedone contro Re il Pedone viene promosso oppure no ... a prescindere dall'aiuto del proprio Re.
- b) Considerate ora la posizione seguente:

Diagramma 1



Toccano la mossa al Bianco e ricordando la regola del quadrato, il Pedone bianco promuove oppure no? (come accenno all'inizio, le domande non servono solo a verificare quanto hanno appreso gli allievi ma anche a coinvolgerli). A risposta ricevuta, si constata che dopo 1. b4 Rf4 2. b5 Re5 3. b6 Rd6 4. b7 Rc7 5. b8=D+ Rxb8.

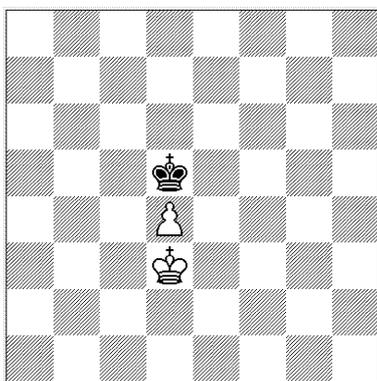
La sequenza va mostrata: 1. b4 Rf4 2. b5 Re5 3. b6 Rd6 4. b7 Rc7 5. b8=D+ Rxb8.

A questo punto si introduce l'argomento della lezione, constatando che il Bianco dispone anche di un'altra risorsa per promuovere il Pedone: può fare intervenire il proprio Re in suo aiuto giocando 1. Rg5.

Dopo aver dimostrato che dopo 1. Rg5 la minaccia di promozione si è fatta reale (il Re nero non può portarsi in f4, entrando nel quadrato) si passa a mostrare la sequenza vincente: 1. Rg5 Rf3 2. Rf5 Re3 3. Re5 Rd3 4. Rd5 Rc2 5. b4 e vince.

c) Si passa alla terza fase della lezione, ribadendo il concetto che, come si è appena visto il Pedone può essere promosso anche quando il Re nemico è nel quadrato. Per promuoverlo è, però, necessaria l'assistenza del Re alleato. A questo punto si esemplifica una posizione negativa e si chiede: «In questa posizione il Bianco muove. Può vincere?» (gli allievi diranno per lo più di sì).

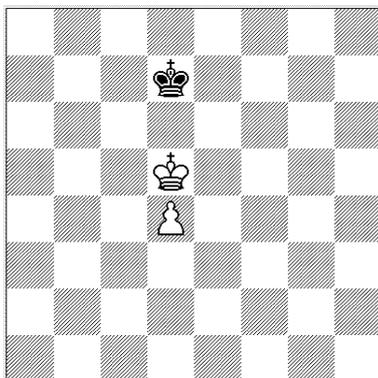
Diagramma 2



Quindi, si mostra la sequenza pattante: 1. Re3 (o la simmetrica 1. Rc3) Rd6 2. Re4 Re6 3. d5+ Rd6 4. Rd4 Rd7 5. Re5 Re7 6. d6+ Rd7 7. Rd5 Rd8 8. Re6 Re8 9. d7+ Rd8 e si fa constatare che o il Bianco perde il Pedone o mette il Re nero in stallo giocando 10. Rd6.

Si torna, successivamente, al diagramma e si dimostra che se anche la mossa fosse al Nero, l'esito finale non cambierebbe (1... Rd6 2. Re4 Re6 e tutto è come prima). A questo punto si passa a una posizione «positiva» e si chiede di nuovo: "In questa posizione muove il Bianco. Può vincere?" (gli allievi diranno per lo più di no, bruciati dall'esperienza precedente e senza rendersi conto di aver ragione).

**Diagramma 3**



Quindi, si mostra la sequenza pattante:

**1. Re5 Re7!**

Si deve accennare al fatto che l'esito sarebbe stato diverso dopo 1... Rc7? 2. Re6!

**2. Rd5 Rd7 3. Rc5 Rc7 4. Rd5 Rd7 5. Re5 Re7 6. d5 Rd7 7. d6 Rd8 8. Re6 Re8 9. d7+ Rd8 10. Rd6 stallo.**

Si ritorna alla posizione del diagramma 3 e si chiede: «Se la mossa tocca al Nero il Bianco può vincere?» (è probabile un nuovo «no»).

A questo punto si mostra la sequenza vincente: **1... Rc7** (la stessa cosa vale per la simmetrica 1... Re7) **2. Re6 Rd8 3. Rd6 Re8 4. Rc7 Re7 5. d5** e il Pedone promuove.

Poi, si domanda perchè posizioni apparentemente simili diano luogo a risultati diversi (presumibilmente nessuno saprà rispondere).

È preferibile introdurre solo in questa fase il concetto di "opposizione", riproponendo la posizione del diagramma 3, ed enunciando la definizione seguente.

«L'opposizione è una posizione in cui i due Re si fronteggiano (nel nostro caso verticalmente) e sono separati da una sola casa. Si dice che ha l'opposizione il giocatore a cui non tocca il tratto (sempre che l'altro giocatore sia costretto a muovere il Re)».

A che cosa serve l'opposizione?

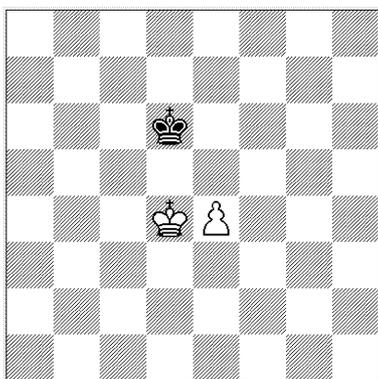
Per quel che concerne l'argomento della lezione, l'opposizione serve al difensore per impedire al Re nemico di avanzare, preparando la via alla promozione del Pedone (vale, a questo punto, notare che al Re difensore conviene muoversi il più possibile lungo la colonna occupata dal Re nemico), mentre all'attaccante serve per avanzare il Re e preparare la via alla promozione del Pedone.

Per concludere, si deve chiarire che non è sufficiente avere l'opposizione ma che si deve anche poterla conservare finché non si è raggiunto l'obiettivo (promozione del Pedone).

Questa è la ragione per cui l'attaccante non riesce a promuovere il Pedone se si trova col Re sulla stessa traversa di quest'ultimo (salvo eccezioni), anche se ha l'opposizione.

Nella posizione del diagramma 4, ad esempio, il Bianco ha l'opposizione perchè la mossa tocca al Nero, ma dopo **1... Re6** non può conservarla perchè la casa e4 è ostruita dal Pedone.

**Diagramma 4**



La lezione finisce coll'enunciazione delle regole seguenti:

1. Il difensore perde sempre (poichè non può impedire la promozione del Pedone avversario) quando il suo Re:  
a) è all'esterno del quadrato;  
b) non può muoversi lungo la diagonale del quadrato(per raggiungere il Pedone) a causa del nemico;  
c) Pur trovandosi lungo la strada per la promozione del Pedone, è fronteggiato dal Re avversario che ha l'opposizione e si trova davanti al Pedone.

2. Il difensore patta quando il suo Re:  
a) è all'interno del quadrato e il Re avversario non può impedirgli di catturare il Pedone;  
b) si trova lungo la colonna della promozione e ha l'opposizione (oppure il Re avversario si trova di fianco o dietro il Pedone e non può sopravanzarlo conquistando l'opposizione).

Naturalmente le regole prevedono eccezioni (Re in sesta e Pedoni di Torre) che vanno trattate in una lezione successiva, dove si verifica anche l'apprendimento di quanto detto in questa lezione.

#### COMPITO A CASA

Bianco: Rb4, f4

Nero: Rc6, f5

DOMANDA: La mossa tocca al Bianco. Come finisce la partita?

RISPOSTA: Patta dopo 1. Rc4 Rd6 2. Rd4 Re6 3. Rc5 Re7 4. Rd5 Rf6 5. Rd6 Rf7 6. Re5 Rg6 7. Re6 Rg7 8. Rxf5 Rf7.

# LEZIONE 19

## IL MOTIVO TATTICO: L'INFILATA

### METODO

- Richiamo alla lezione 13 dove si è accennato al piano di gioco per la continuità dell'argomento oggetto della lezione.
- introduzione dei motivi tattici come concetti alla base delle manovre e delle combinazioni.
- sviluppo dell'argomento della lezione: l'infilata.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nella lezione 13 abbiamo parlato della necessità di seguire un piano di gioco dopo che l'apertura è stata ultimata.

Un grande campione del passato, Emanuel Lasker, ha giustamente affermato che il piano di gioco è talmente importante che è meglio seguirne uno sbagliato piuttosto che nessuno.

- Ogni piano di gioco richiede non solo una ponderata valutazione della posizione, ma anche una continua attenzione alle modificazioni che via via vengono apportate alla posizione dal gioco dell'avversario.

Inoltre, viene notevolmente favorito nell'esecuzione del piano di gioco il giocatore che ha imparato i motivi tattici che sono alla base delle manovre e delle combinazioni.

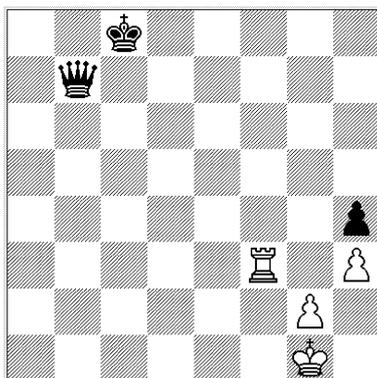
I motivi tattici sono concetti elementari applicabili a posizioni diverse perchè hanno una validità assoluta e non dipendono, quindi, dalla partita contingente.

- La linearità dei movimenti della Donna, della Torre e dell'Alfiere suggeriscono il primo motivo tattico che prendiamo in considerazione: "l'infilata".

Proprio per l'intuitiva semplicità di tale motivo, Lasker lo ha definito «un motivo geometrico».

«L'infilata consiste in uno scacco al Re che, dovendo allontanarsi dalla linea, lascia in presa un pezzo alleato che si trova sulla stessa linea».

Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1 il Bianco muove e vince grazie all'infilata.

Si mostra la sequenza vincente:

#### 1. Tf8+ Rc7

Si fa notare che il Re è costretto a portarsi sulla stessa orizzontale della Donna.

#### 2. Tf7+ Rc6 3. Txb7 Rxb7 4. Rf2

e il Bianco cattura il Pedone «h» vincendo facilmente.

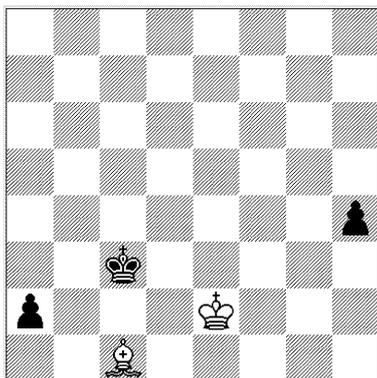
A questo punto si precisa che la Torre può dare l'infilata verticalmente (lungo la colonna) e orizzontalmente (lungo la

traversa) come nell'esempio considerato.

Si passa, poi, al diagramma 2 e si chiede: «Che cosa minaccia il Nero?» (di promuovere un Pedone), «Come può difendersi il Bianco?» (con l'infilata),

«Che tipo d'infilata può dare l'Alfiere?» (soltanto diagonale).

Diagramma 2



Si mostra la sequenza pattante:

**1. Ag5 h3**

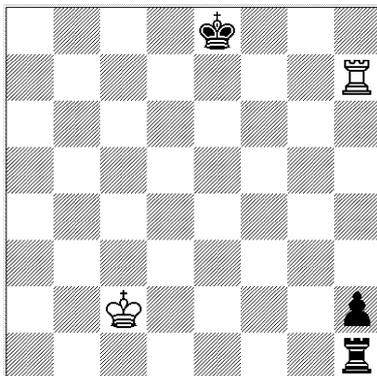
Si fa vedere che dopo 1... a1=D il Re e la Donna neri si trovano sulla stessa diagonale e che 2. Af6+, cattura la Donna

**2. Af6+ Rc2 3. Rf2** e entrambi i Pedoni sono neutralizzati (il Pedone «h» dal Re e il Pedone «a» dall'Alfiere).

Si sottolinea che l'Alfiere non deve mai allontanarsi dalla diagonale a1-h8.

Si continua con la posizione del diagramma 3.

**Diagramma 3**



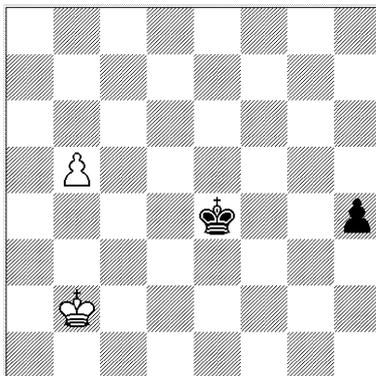
In questa posizione l'infilata pare impossibile perchè il Re e la Torre bianca si trovano sulla stessa diagonale mentre la Torre nera può dare soltanto l'infilata orizzontale e verticale. Eppure il Nero muove e vince: come?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la sequenza vincente: **1... Ta1** (minaccia di promuovere) **2. Txb2 Ta2+** e vince.

Si procede proponendo la posizione del diagramma 4 e si chiede: «come è possibile che il motivo tattico dell'infilata decida anche questa posizione dove non ci sono Donne, Torri e Alfiere?» (si attende che gli allievi rispondano che i Pedoni promuoveranno).

In questa posizione il Bianco muove e vince grazie all'infilata.

**Diagramma 4**



Si mostra la sequenza vincente: **1. b6 h3 2. b7 h2 3. b8=D h1=D 4. Db7+** e vince.

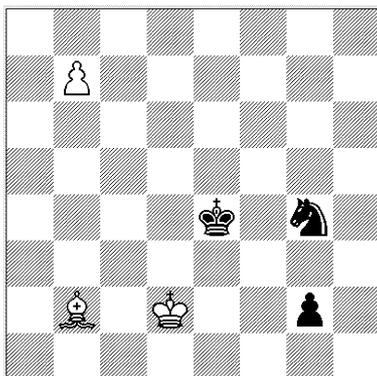
Si fa notare che la Donna è l'unico pezzo che può dare tutti e tre i tipi d'infilata (verticale, orizzontale e diagonale).

Si conclude la lezione proponendo una posizione maliziosa.

Nella posizione del diagramma 5 il Bianco muove e vince grazie al motivo tattico dell'infilata.

Come?

**Diagramma 5**



Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si osserva che al momento non si può risolvere la posizione come la precedente, perché dopo la promozione dei Pedoni il Re e la Donna neri non si troveranno sulla stessa diagonale.

L'astuzia sta, perciò, nel portare il Re sulla stessa diagonale della Donna quando il Pedone promuoverà.

Si mostra il tratto vincente: **1. Ad4!** e ora o il Nero rinuncia definitivamente a promuovere (perdendo) oppure cattura l'Alfiere rientrando in una posizione simile alla precedente. La sequenza è:

**1... Rxd4 2. b1=D g1=D 3. Db6+ (o Da7+) e vince.**

#### COMPITO A CASA

**1. Bianco:** Rc3, Dd4

**Nero:** Rg8, Da8, Ae7

**DOMANDA:** La mossa tocca al Nero.

Come può vincere grazie all'infilata?

**RISPOSTA:** 1... Af6 2. Dxf6 Da1+.

**2. Bianco:** Re1, Ta1, g7

**Nero:** Rd7, Tg2

**DOMANDA:** Il Bianco muove e vince grazie all'infilata. Come?

**RISPOSTA:** 1. Ta8.

# LEZIONE 20

## L' INCHIODATURA

### METODO

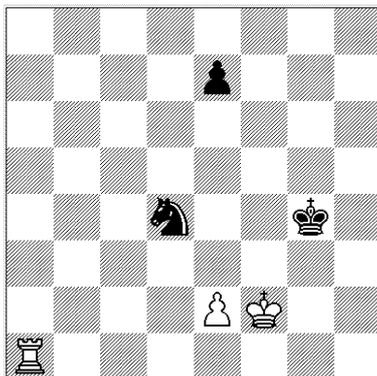
- a) Richiamo alla lezione 19 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) comparazione tra l'infilata e l'inchiodatura: Le figure che possono dare l'infilata sono le stesse che possono realizzare l'inchiodatura (Donna, Torre, e Alfiere), perchè anche l'inchiodatura è suggerita dalla linearità dei movimenti dei tre tipi di figure.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: l'inchiodatura.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 19 abbiamo parlato, esemplificandolo, del motivo tattico dell'infilata.  
Come abbiamo avuto modo di vedere, l'infilata coinvolge tre pezzi: il pezzo che dà lo scacco e il pezzo alleato del Re che si trova sulla stessa linea (orizzontale, verticale o diagonale) e che diventa oggetto dell'attacco quando il Re si allontana dalla linea.
- b) L'inchiodatura è simile all'infilata: l'unica differenza sta nel fatto che la posizione del Re e del pezzo suo alleato è invertita. Il pezzo attaccante (o inchiodante) non dà, quindi, lo scacco, ma immobilizza il pezzo intermedio grazie alla minaccia dello scacco.
- Il pezzo che non si può muovere si dice inchiodato.
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando un'inchiodatura.

Nella posizione del diagramma 1 il Bianco muove e cattura il Cavallo grazie al motivo tattico dell'inchiodatura.

Diagramma 1



Si mostra la sequenza:

#### 1. Ta4

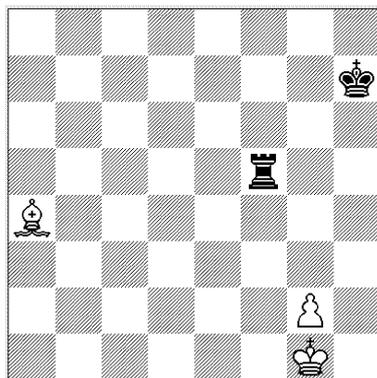
Si fa constatare che il Cavallo non può muoversi, ed è quindi inchiodato, perchè muovendosi esporrebbe il Re nero all'attacco della Torre bianca

1... e5 2. e3 e il Cavallo nero viene catturato dal Pedone.

Come per l'infilata, la Torre può inchiodare il pezzo sia verticalmente che orizzontalmente (come nell'esempio).

Si passa, poi, al diagramma 2 e si chiede: «Come può inchiodare un pezzo l'Alfiere?» (diagonalmente), «Come può vincere il Bianco in questa posizione grazie al motivo tattico dell'inchiodatura?»

Diagramma 2

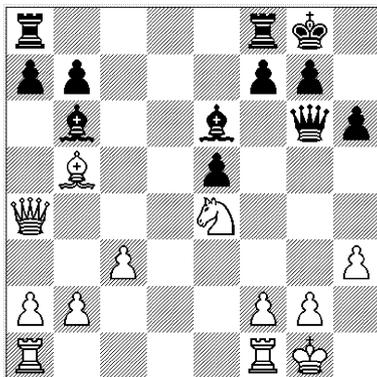


Si mostra la sequenza vincente: **1. Ac2 Rg6 2. g4** (molto più astuta di **2. Axf5??** che, presumibilmente, molti allievi avrebbero giocato).

A questo punto vale la pena di soffermarsi sul fatto che si devono sfruttare tutte le risorse offerte dall'inchiodatura, in particolare, sull'efficacia dell'attacco del Pedone contro la figura inchiodata.

Si continua con la posizione del diagramma 3.

**Diagramma 3**



Questa posizione è più complessa delle precedenti e di quelle che abbiamo visto parlando dell'infilata, infatti l'inchiodatura è un motivo tattico che, diversamente dall'infilata (improbabile all'inizio del gioco), può essere realizzato sin dalle primissime mosse (vedi apertura Spagnola: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5**).

Nella posizione, il Nero muove e guadagna materiale: come?

Si procede iniziando la sequenza che porta al vantaggio di materiale:

**1... Axb3** e il Pedone bianco non può catturare l'Alfiere perchè è inchiodato sul Re.

Adesso il Bianco dispone di due risposte per parare la minaccia **2... Dxx2** matto.

Le risposte sono: **2. g3** e **2. Cg3**.

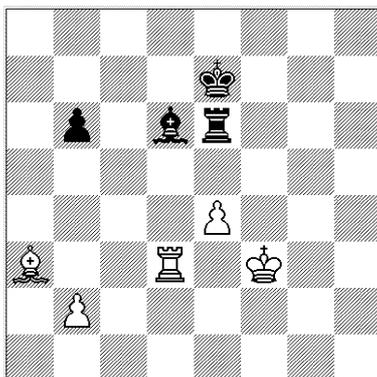
Dopo **2. g3** il Bianco perde la qualità, compromettendo la partita.

Si chiede: «Come continua il Nero dopo **2. Cg3**?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il seguito vincente: **2... Dxx3!** e si chiarisce che il Pedone bianco in f2 non può catturare la Donna perchè è a sua volta inchiodato sul Re dall'Alfiere camposcuro del Nero in b6.

Si procede proponendo la posizione del diagramma 4.

**Diagramma 4**

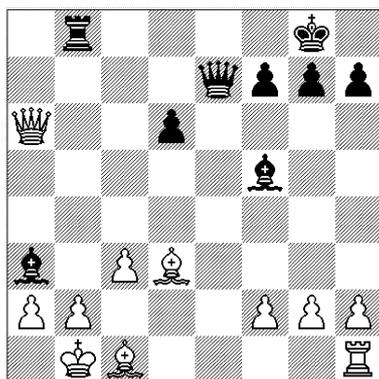


Questa posizione ha una caratteristica che la differenzia dalle precedenti: il pezzo inchiodato (l'Alfiere in d6) non è immobilizzato perchè attacca il pezzo inchiodante (l'Alfiere in a3) e, per di più, può muovere in c5. Che deve fare il Bianco, cui tocca la mossa, per sfruttare l'inchiodatura? Dopo aver atteso la risposta, si enuncia il principio: «In linea generale, è redditizio trasformare, se è possibile, un'inchiodatura ibrida (come quella dell'esempio) in un'inchiodatura regolare (ossia, col pezzo inchiodato immobilizzato).

Si mostra la sequenza vincente: **1. Txd6 Txd6** (ora l'inchiodatura è regolare) **2. e5**.

Si conclude la lezione proponendo la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



Nella posizione del diagramma il Nero muove e vince grazie al motivo tattico dell'inchiodatura (in questo caso, multipla). Si fa notare che attualmente c'è un Pedone bianco in b2 inchiodato regolarmente dalla Torre nera in b8 e l'inchiodatura ibrida dell'Alfiere in d3 ad opera dell'Alfiere in f5. Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la mossa vincente:

**1... De2!** Le minacce sono 2... Axd3+ ed eventualmente 2... Txb2.

A 2. Dxa3 segue 2... Dxd3+ e 3... Db1 matto. Si fa notare che nel gergo scacchistico è in uso chiamare inchiodatura anche l'immobilizzazione di un pezzo che, se mosso, esporrebbe un pezzo di valore maggiore: nel nostro caso, l'Alfiere in d3 è inchiodato sulla Donna in a6.

A 2. Axf5 seguirebbe il guadagno della Donna con 2... Dxa6.

#### COMPITO A CASA

**1. Bianco:** Rg1, Ac2, Cf3, e7, f2, h2

**Nero:** Rg8, Tb5, Aa1, g6, h7

**DOMANDA:** nella partita Ragozin-Boleslavsky, Mosca 1945, il Nero ha erroneamente giocato 1...Rf7?. Come può sfruttare l'errore il Bianco?

**RISPOSTA:** 2. e8=D+ Rxe8 3.Aa4.

**2. Bianco:** Rg3, Td1, Td4, d7

**Nero:** Rg6, Ta2, Ta7

**DOMANDA:** nella posizione il Nero ha giocato 1... T2a3+, ed il Bianco ha erroneamente risposto 2. T4d3. Come può sfruttare l'errore il Nero?

**RISPOSTA:** 2... Txd7!

# LEZIONE 21

## LA SCHIODATURA

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 20 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) distinzione tra i due tipi d'inchiodatura: per rendere inefficace un'inchiodatura propria (il pezzo è inchiodato sul Re) esistono tre soli modi per rendere inefficace un'inchiodatura impropria (il pezzo è inchiodato su un altro pezzo) esistono altre possibilità.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: la schiodatura.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 20 abbiamo constatato come un'inchiodatura possa avere conseguenze sgradevoli. Nella pratica del gioco, però, succede spesso che l'inchiodatura non porti a gravi conseguenze immediate ma sottintenda minacce future.

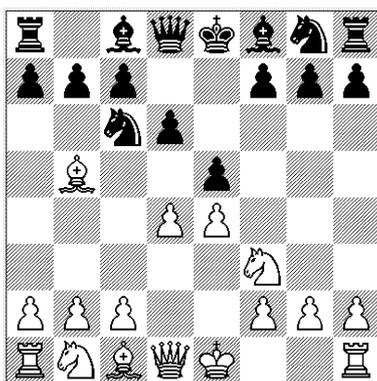
b) Che cosa deve fare il giocatore che vuole rendere inefficace l'inchiodatura per sottrarsi definitivamente alle minacce future?

Se l'inchiodatura è propria dispone di tre soli modi: interporre un altro pezzo tra il pezzo inchiodato e il Re, respingere il pezzo inchiodante attaccandolo, oppure, infine, quando possibile e conveniente, spostare il Re.

Se l'inchiodatura è impropria (il pezzo è inchiodato su un altro pezzo) dispone anche di altre possibilità. Nel secondo caso, infatti, l'immobilità del pezzo inchiodato non dipende dalle regole di gioco ma da questioni di convenienza del giocatore.

- c) Si passa poi alla esemplificazione dell'argomento della lezione.

Diagramma 1

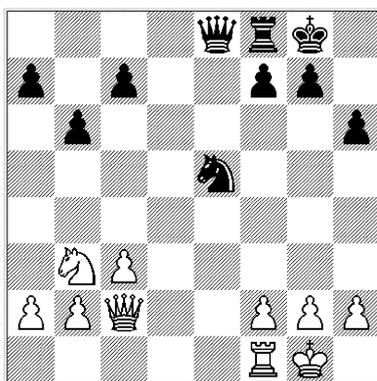


Nella posizione del diagramma 1, che si verifica dopo: **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 d6 4. d4** (Difesa Steinitz nella Partita Spagnola), l'inchiodatura del Cavallo ad opera dell'Alfiere è propria. Per schiodare il Cavallo, il Nero può giocare **4... Ad7** (primo modo) oppure **4... Ag4** con l'idea di ribattere a 5. d5 con 5.... a6 6.Aa4 b5 (secondo modo).

Quando l'inchiodatura è impropria ci sono, come abbiamo detto, anche altre possibilità di schiodatura.

1. Si può muovere il pezzo inchiodato dando scacco al Re avversario o creando una congrua minaccia.

Diagramma 2



Nella posizione del diagramma 2, ad esempio, il Bianco gioca il tratto **1. Te1?** inchiodando il Cavallo nero sulla Donna. Si chiede allora: "Perchè la mossa è sbagliata e che cosa deve giocare il Nero?"

Si mostra il tratto vincente **1... Cf3+** e si chiarisce che, dovendo difendersi dallo scacco, il Bianco non può catturare la Donna con la Torre e perde invece la qualità.

Si prosegue mostrando il matto di Legal.

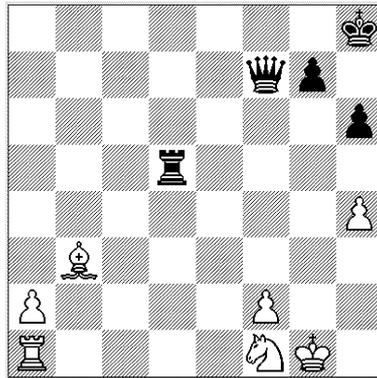
**1. e4 e5 2.Cf3 d6 3. Ac4 h6 4. Cc3 Ag4.**

Anche qui abbiamo a che vedere con una inchiodatura impropria che si presta ad una delle reazioni indicate.

Il Bianco gioca **5. Cxe5**, catturando un pedone, e dopo **5... dxe5** minaccia di proseguire, con **6. Dxe4**. Se il Nero mette a frutto la minaccia creata con l'inchiodatura gioca **5... Axd1?** subisce lo scacco matto in due mosse: **6.Axf7+ Re7 7.Cd5 matto.**

2. Si può muovere l'altro pezzo dando scacco al Re o creando una congrua minaccia.

**Diagramma 3**



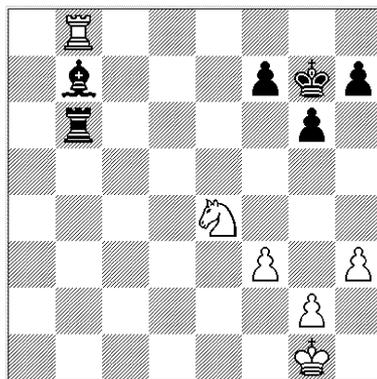
Nella posizione del diagramma 3 l'Alfiere campochiaro del Bianco inchioda la Torre nera sulla Donna. Si chiede: "In quanti e quali modi il Nero può rendere inefficace l'inchiodatura in base a quanto detto al punto 2?"

Dopo aver lasciato agli allievi il tempo di riflettere, si mostrano i due modi **1... Dg6+** e **1... Df6** (probabilmente buona parte degli allievi non avrà preso in considerazione la seconda possibilità). Si fa notare che nel primo caso il Nero ricorre al "solito" scacco, mentre nel secondo attacca la Torre in a1 con adeguato compenso in caso di **2. Axd5**.

La lezione si conclude enunciando la terza possibilità.

3. Si può coordinare la posizione del pezzo inchiodato con quella dell'altro pezzo amico.

**Diagramma 4**



Nella posizione del diagramma 4 il Bianco minaccia di giocare il Cavallo in c5 catturando l'Ab7.

Si chiede: "Poichè la mossa tocca al Nero, come può schiodare favorevolmente l'Alfiere tenendo presente il punto 3?"

Dopo aver atteso la risposta si mostra la sequenza vincente:

**1... Tb1+ 2.Rf2 Axe4.** Si fa notare che l'Alfiere difende la Torre e che il Bianco ha perso un pezzo.

COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ac4, Ae3, Cf3, a2, b2, d4, f2, g2, h2

Nero: Rg8, Dd8, Ta8, Te8, Ae7, Ag4, Cf6, a7, b7, c7, f7, g7, h7

DOMANDA: come può schiodare il Cavallo il Bianco ricordando quanto detto al punto 1?

RISPOSTA: 1.Axf7+ Rxf7 2.Cxe5+.

2. Bianco: Rf4, Ta1, Ad3, f3, g4, h4

Nero: Rf6, Dc6, Cf8, h6

DOMANDA: la mossa tocca al Bianco che gioca 1.Ta6. Come può rendere inefficace l'inchiodatura il Nero?

RISPOSTA: 1... Ce6+.

# LEZIONE 22

## L'ATTACCO DOPPIO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 19 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) introduzione di un nuovo motivo tattico dipendente dai movimenti dei pezzi.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: l'attacco doppio.

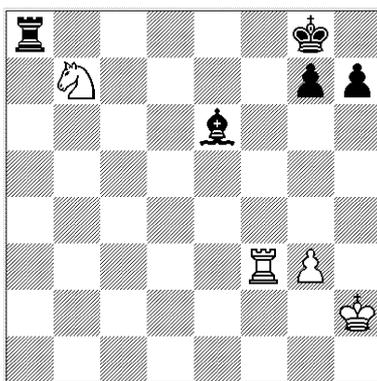
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 19 abbiamo parlato del concetto e dell'importanza dei motivi tattici. Oltre all'infilata, all'inchiodatura e alla schiodatura, esiste un'altro motivo tattico suggerito dai movimenti dei pezzi: l'attacco doppio.

b) Alla base dell'attacco doppio sta la constatazione che ciascun pezzo può muovere (o catturare) in direzioni diverse. Lo stesso pedone, la cenerentola della scacchiera, se gliene viene data la possibilità, può catturare in due direzioni. La Torre e l'Alfiere possono muovere (e catturare) in quattro direzioni. La Donna e il Cavallo possono muovere e catturare in otto direzioni. In realtà anche il Re può muovere e catturare in otto direzioni, ma in linea di massima è preferibile non considerare le sue possibilità tattiche prima del finale.

c) L'attacco doppio lo si realizza muovendo un pezzo in una casa da cui attacca contemporaneamente due o più pezzi avversari, oppure attacca un pezzo avversario e nel contempo minaccia lo scacco matto.

Diagramma 1



Ad esempio, nella posizione del diagramma 1 il nero, a cui tocca la mossa, può realizzare un attacco doppio (Reti-Alekhine, Baden-Baden 1925).

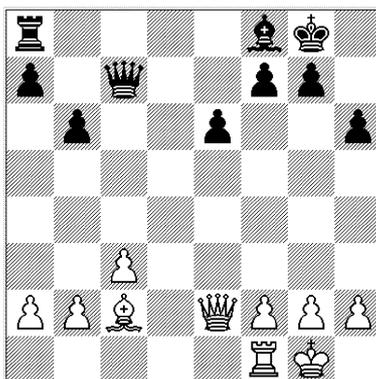
Si mostra il tratto vincente:

**1... Ad5**

Si fa constatare che il Bianco non può evitare di perdere il Cavallo oppure la Torre. A questo punto, vale la pena di far notare che se l'Alfiere del Nero si fosse trovato inizialmente in d7, l'attacco doppio che sarebbe seguito a 1... Ac6 sarebbe stato fittizio perchè il Bianco avrebbe potuto sottrarre la Torre all'attacco difendendo nel contempo il Cavallo con 2. Tb3.

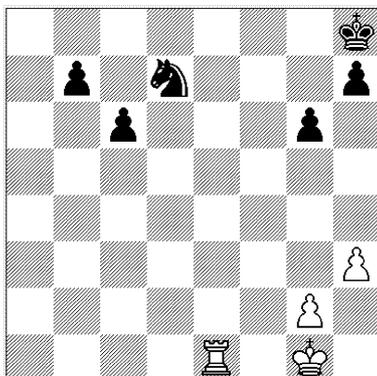
Si passa, poi, al diagramma 2 e si chiede: «È possibile realizzare un attacco doppio?»

Diagramma 2



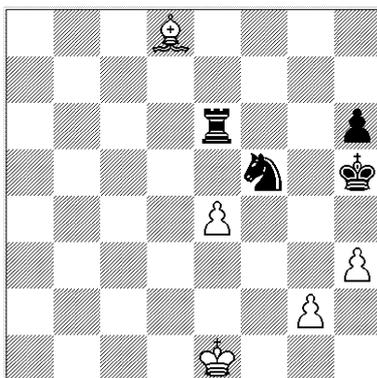
Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto **1. De4** che minaccia **2. Dh7** matto e **2. Dxa8**. Si fa notare che l'attacco doppio che minaccia il matto o dà lo scacco è più efficace perchè non lascia scelte all'avversario. Si prosegue mostrando la posizione del diagramma 3.

Diagramma 3



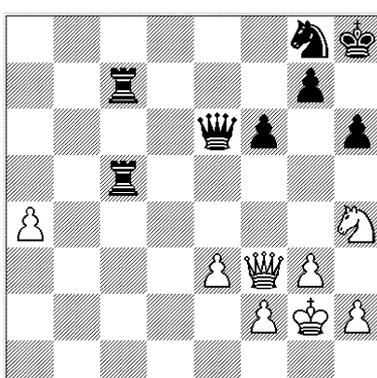
In questa posizione spetta al Bianco muovere.  
 Come può vincere grazie al motivo tattico dell'attacco doppio?  
 Dopo aver atteso la risposta, si mostra la sequenza vincente:  
**1. Te8+ Rg7 2. Te7+ e poi 3. Txd7.**  
 L'attacco contemporaneo di due pezzi avversari col Pedone si chiama forchetta.  
 Si passa alla posizione del diagramma 4: il Bianco vince grazie a due forchette consecutive.

Diagramma 4



Si mostra la sequenza vincente **1. g4+ Rg6 2. gxf5+ e 3. fxe6.**  
 L'attacco doppio è un tipico motivo tattico del Cavallo, che può muovere in ben otto direzioni diverse e la cui azione non può essere contrastata con l'interposizione di materiale avversario.  
 Nella posizione del diagramma 5, ad esempio, il Bianco si porta in vantaggio di materiale grazie a due doppi consecutivi.

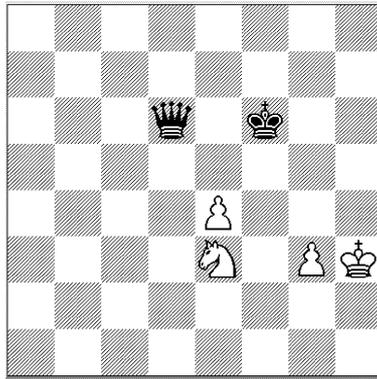
Diagramma 5



Si mostra la sequenza **1. Cg6+ Rh7 2. Cf8+ Rh8 3. Cxe6** con doppio alle Torri.

Si conclude la lezione proponendo la posizione del diagramma 6 agli allievi e invitandoli a risolverla.

**Diagramma 6**



Il Bianco muove e vince grazie al motivo tattico dell'attacco doppio.

Dopo un certo tempo si mostra la sequenza vincente: **1. e5+ Dxe5** (1... Rxe5 2. Cc4+) **2.Cg4+**.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Ra2, Tf2

Nero: Rc3,De4

Domanda: Quante mosse occorrono (al minimo) al Nero per realizzare un attacco doppio?

RISPOSTA: due. 1...De6+ 2. Rb1 De1+.

**2.** Bianco: Rh3, h2

Nero: Rg7, Ae1, g2

Domanda: Qual'è l'unica possibilità di vittoria del Nero e come patta il Bianco?

RISPOSTA: 1... g1=C+ 2. Rg2 Ce2 3.Rf1.

**3.** Bianco: Rf3, Af1, Cd5, g3

Nero: Re8, Dc6, e6

Domanda: Il Bianco muove e vince, come?

RISPOSTA: 1. Ab5! Dxb5 2. Cc7+.

# LEZIONE 23

## L'ATTACCO DI SCOPERTA

### METODO

- Richiamo alla lezione 19 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- introduzione dei motivi tattici che si basano sull'azione combinata di due pezzi.
- sviluppo dell'argomento della lezione: l'attacco di scoperta.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) A partire dalla lezione 19 abbiamo preso in considerazione motivi tattici suggeriti dai movimenti dei pezzi. Ad eccezione della schiodatura, che a volte richiede l'azione combinata di più pezzi, i motivi tattici che abbiamo studiato si basano sull'azione di un singolo pezzo.

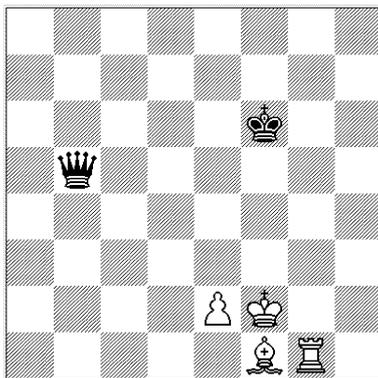
b) Esistono altri motivi tattici che si basano sull'azione combinata di due pezzi. Questi motivi tattici sono armi assai efficaci perchè la partecipazione di due pezzi aumenta il numero di case della scacchiera poste sotto controllo durante l'azione.

c) Si passa alla terza fase della lezione introducendo un motivo tattico che si basa sull'azione combinata di due pezzi: l'attacco di scoperta.

"L'attacco di scoperta è l'attacco contro una figura nemica effettuato da una figura non mossa, la cui linea d'azione è stata aperta mediante lo spostamento di una figura alleata». Evidentemente, l'attacco di scoperta può essere effettuato soltanto dalle figure con movimenti lineari.

Ad esempio, nella posizione del diagramma 1 il Bianco effettua un attacco di scoperta giocando **1. e4**.

Diagramma 1



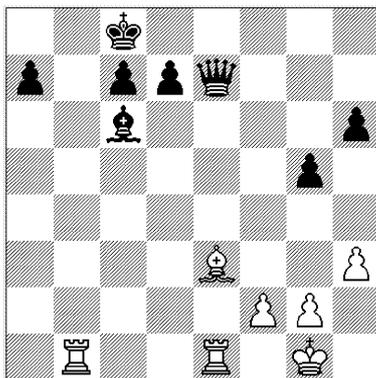
Lo spostamento del pedone apre, infatti, la diagonale f1-a6 dell'Alfiere che attacca di conseguenza la Donna in b5. Se il Re nero si fosse trovato in f5, il tratto 1. e4+ avrebbe portato il Bianco alla vittoria.

Nella pratica del gioco, l'attacco di scoperta è più efficace quando la figura che viene mossa:

- effettua una presa;
- minaccia a sua volta una presa;
- dà scacco;
- minaccia scacco matto.

Nella posizione del diagramma 2 il Bianco muove e vince grazie a un attacco di scoperta.

Diagramma 2



Si chiede: «Quale figura effettua l'attacco di scoperta?» (la Torre e1),  
«Che figura muove il Bianco per effettuare l'attacco di scoperta?» (l'Alfiere), «Quale dei quattro punti indicati si verifica dopo la mossa dell'Alfiere?» (il punto d).

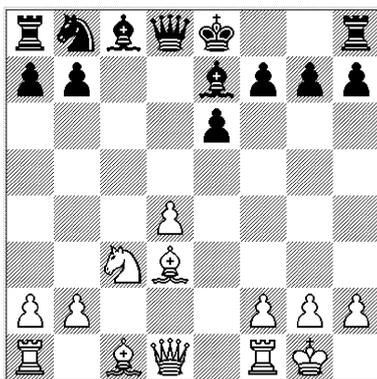
Si mostra il tratto vincente: **1. Axa7** e si fa constatare che il Bianco minaccia **2. Tb8** matto e nel contempo **2. Txe7**, per cui al Nero non resta che giocare **1... Dxe1+**.

Si fa, inoltre, notare che l'attacco di scoperta che sarebbe seguito **1. Axc5** sarebbe stato meno efficace perchè il Nero avrebbe potuto giocare **1... Df7**, sottraendo la Donna all'attacco di scoperta e parando la minaccia di **2. Te8** scacco.

Si passa alla posizione del prossimo diagramma 3.

In questa posizione il pedone bianco in d4 è indifeso, ma il Nero commetterebbe un grave errore giocando **1... Dxd4**.  
Perchè?

Diagramma 3



Dopo aver atteso la risposta, si mostra l'attacco di scoperta.

**2. Ab5+ Cc6 3. Dxd4.**

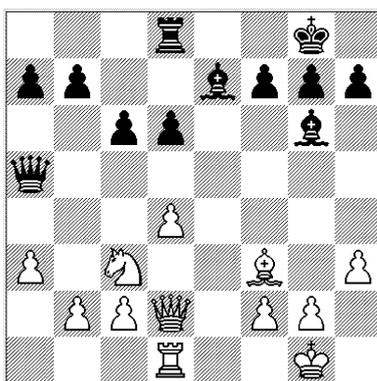
Si fa notare che il Nero avrebbe fatto meglio a giocare **2... Dd7** perchè la difesa del Cavallo è fittizia essendo quest'ultimo inchiodato sul Re.

Si continua con la stessa posizione eseguendo una mossa per parte: **1... 0-0 2. Te1**, a questo punto si chiede: «Ora il Nero può catturare il pedone in d4?»

La risposta è no, per via di **3. Axh7+**.

Si conclude la lezione proponendo la posizione del diagramma 4.

Diagramma 4



Nella posizione del diagramma, il Bianco muove e effettua un attacco di scoperta. Come?

Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere, si mostra il tratto vincente:

**1. Cd5!**

Il Nero non può ritirare la Donna in difesa dell'Alfiere camposcuro e dopo **1... Dxd2 2. Cxe7+ Rf8 3. Cxg6+ hxg6 4. Txd2** resta con una figura in meno.

## IL COMPITO A CASA

1. Bianco: Ra1, Dg2, f2

Nero: Rh4, Dc2, c3

DOMANDA: nella posizione il Bianco prepara e realizza un attacco di scoperta. Quale?

RISPOSTA: 1. Dh2+ Rg5 2. f4+ oppure 1... Rg4 2. f3+.

2. Bianco: Rg2, Df5, Td1, Td2, Ad5, a2, b2, c3, e4, f2, g3, h5

Nero: Rh8, Df8, Tb6, Ag7, a7, b5, c5, e5, f6, g5, h6.

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Trifunovic-Aaron, Beverwijk 1962. Il Bianco ha mosso guadagnando materiale. Come?

RISPOSTA: 1.Ag8!

# LEZIONE 24

## LO SCACCO DI SCOPERTA

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 23 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Comparazione tra l'attacco di scoperta e lo scacco di scoperta: l'azione combinata dei due pezzi è sostanzialmente la stessa. L'unica differenza sta nel fatto che qui la figura non mossa dà scacco al Re avversario.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: lo scacco di scoperta.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

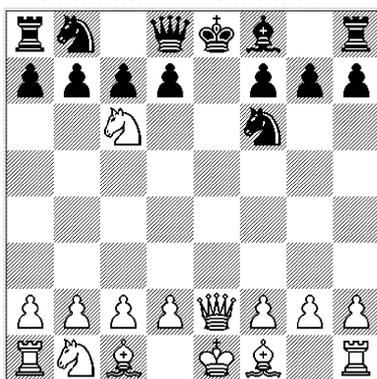
a) Nella lezione 23 abbiamo preso in considerazione un motivo tattico che si basa sull'azione combinata di due pezzi. Esiste un caso particolare dello stesso motivo tattico dove la figura non mossa invece di attaccare una figura nemica dà scacco al Re: lo scacco di scoperta. Al solito, lo scacco di scoperta può essere dato soltanto dalle figure con movimenti lineari (Donna, Torre e Alfiere).

b) Lo scacco di scoperta ha, però, una caratteristica che lo differenzia e lo rende più pericoloso dell'attacco di scoperta: il fatto che la figura che viene mossa, aprendo la linea d'azione di una figura alleata che dà scacco al Re avversario, non deve preoccuparsi della propria sicurezza e può raggiungere case che altrimenti le sarebbero vietate.

c) Ad esemplificare l'efficacia dello scacco di scoperta, prendiamo in considerazione un tranello « emblematico » della Difesa Russa.

Dopo 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Cxe5 Cxe4? 4. De2 Cf6?? il Bianco può dare lo scacco di scoperta 5. Cc6+, catturando al tratto successivo la Donna nera.

Diagramma 1

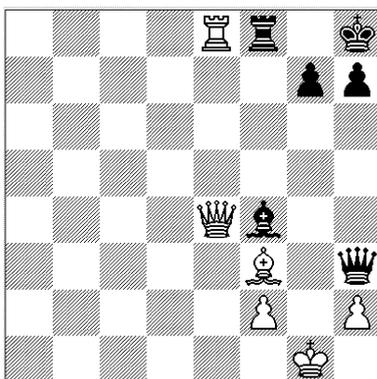


A questo punto si fa notare che lo scacco di scoperta ha accresciuto enormemente la forza del Cavallo che, disponendo praticamente di due mosse consecutive, può raggiungere un numero di case addirittura superiore di quello delle case raggiungibili dalla Donna.

Inoltre, grazie allo scacco di scoperta il Cavallo può essere portato in case ultra difese dal nemico (nell'esempio la casa c6 è difesa dai pedoni neri in b7 e d7 e dal Cavallo nero in b8).

Si passa, poi, alla posizione del successivo diagramma 2 dove viene mostrata una manovra "classica" basata sullo scacco di scoperta.

Diagramma 2



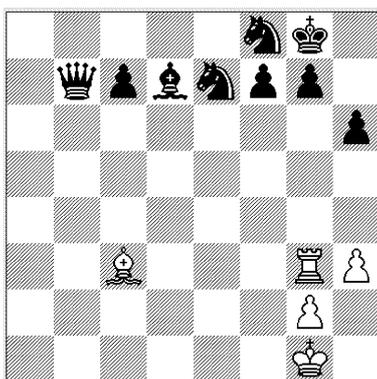
Nella posizione del diagramma 2, il Nero muove e dà scacco matto mediante una manovra che si incontra non di rado nella pratica del gioco e che è basata sullo scacco di scoperta.

Dopo aver lasciato agli allievi un tempo sufficiente per familiarizzarsi con la posizione, si mostra la manovra vincente:  
**1... Axb2+ 2. Rh1 Ag3+ (scacco di scoperta) 3. Rg1 Dh2+ 4. Rf1 Dxf2 matto.**

Il terzo esempio della lezione illustra un «vortice» (o mulinello), che è una manovra non infrequente basata su una serie di scacchi di scoperta effettuati da una coppia di pezzi (di solito Torre e Alfiere).

Si spiega che il vortice può essere realizzare quando il Re avversario si trova in ristrettezza di spazio e né gli altri suoi pezzi hanno modo di eliminare gli attaccanti, né lui può sottrarsi ad una serie di scacchi diretti alternati con scacchi di scoperta (il pezzo che dà gli scacchi diretti muove come un pendolo).

**Diagramma 3**

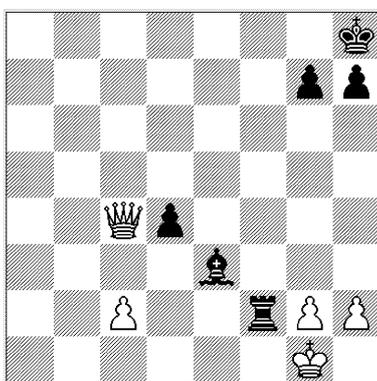


Nella posizione del diagramma 3, il Bianco muove e realizza un vortice giocando:

**1. Txf7+ Rh8 2. Txf7+ Rg8 3. Tg7+ Rh8 4. Txe7+ Rg8 5. Tg7+ Rh8 6. Txd7+ Rg8 7. Tg7+ Rh8 8. Txc7+ (fine del vortice) Rg8 e vince con 9. Txb7.**

Per realizzare un vortice occorre che il pezzo che dà gli scacchi di scoperta non sia attaccato da un pezzo avversario. Si conclude la lezione proponendo la posizione del diagramma 4.

**Diagramma 4**



Nella posizione del diagramma 4 la mossa tocca al Bianco. Che cosa deve giocare? Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra l'unico tratto ragionevole: **1. Rh1** (che sottrae il Re allo scacco di scoperta). Poi, si fa notare che il tratto **1. Dc8+** non solo non forza il matto, ma addirittura perde per via di **1... Tf8+!** (scacco di scoperta).

#### COMPITO A CASA

**1. Bianco:** Rc5, Ta8, a7

**Nero:** Rc3, Ta1

**DOMANDA:** lo studio è di Troitzkij. Il Bianco muove e vince. Come?

**RISPOSTA:** 1.Tc8 Ta7 2. Rb6+.

2. Bianco: Rg1, Dd4, Ta1, Tf1, Ac1, Cb1, Ce5, a2, b2, c2, f2, g2, h2

Nero: Re8, Dg6, Ta8, Th8, Ab7, Af8, Cg8, a6, c6, c7, d7, e6, g7, h7

DOMANDA: la posizione del Nero pare compromessa. Infatti il Bianco minaccia sia 1. Dxd7 matto che 1. Cxg6. Eppure il Nero può non solo salvarsi, ma anche portarsi in chiaro vantaggio. Come?

RISPOSTA: 1... Dg2+! 2. Rxc2 c5+.

# LEZIONE 25

## LO SCACCO DOPPIO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 24 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Comparazione tra lo scacco di scoperta e lo scacco doppio. L'azione combinata dei due pezzi è sostanzialmente la stessa: l'unica differenza sta nel fatto che nello scacco doppio anche la figura mossa dà scacco al re.
- c) Sviluppo dell'argomento: scacco doppio.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

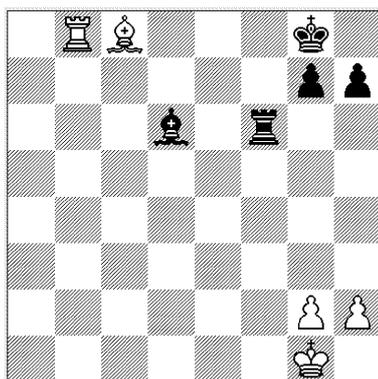
a) Nella lezione 24 abbiamo esemplificato l'efficacia dello scacco di scoperta. Esiste un caso particolare dello stesso motivo tattico dove anche la figura mossa dà scacco al Re: lo scacco doppio.

b) Lo scacco doppio, che è lo scacco simultaneo ottenuto con lo spostamento di un pezzo che dà scacco e nel contempo scopre l'azione di un altro pezzo che dà a sua volta scacco, ha una caratteristica che lo differenzia, e lo rende più minaccioso, dallo scacco di scoperta: il fatto che contro lo scacco doppio non c'è altra difesa che muovere il Re.

c) Esistono tre modi per parare uno scacco: catturare il pezzo che dà scacco, interporre un pezzo tra il Re e il pezzo che dà scacco o, infine, muovere il Re. Ebbene in genere crea gravi problemi alla difesa di non poter scegliere uno dei tre modi e l'essere costretta a muovere il Re.

Consideriamo, ad esempio, la posizione del diagramma 1:

Diagramma 1

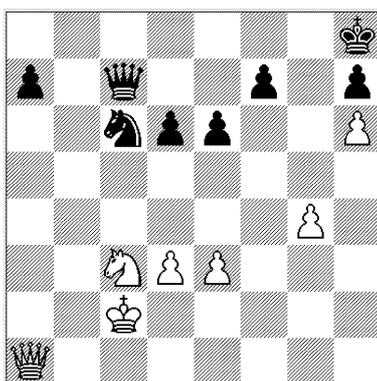


Toccando la mossa al Bianco, questi gioca **1. Ae6++**.

Osserviamo la posizione: entrambi i pezzi bianchi sono attaccati dai pezzi neri (la Torre dall'Alfiere e l'Alfiere dalla Torre). Inoltre, il Nero può parare lo scacco di Torre con la propria Torre o con l'Alfiere e lo scacco d'Alfiere con la Torre. L'inconveniente sta nel fatto che il Nero può fare soltanto una mossa alla volta e deve, quindi, muovere il Re. Poiché il Re nero non ha mosse legali, è scacco matto.

Si passa poi al diagramma 2 che esemplifica la maggior efficacia dello scacco doppio rispetto allo scacco di scoperta.

Diagramma 2



Nella posizione del diagramma 2 il Bianco gioca **1. Cb5+** (scacco di scoperta) con l'idea di catturare la Donna nera. Si chiede: «Come può difendersi il Nero?» Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto vincente **1... Cd4++!**.

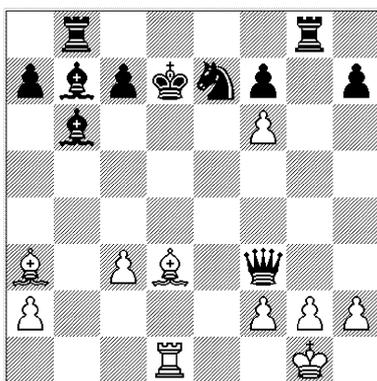
La situazione è analoga a quella dell'esempio precedente: entrambi i pezzi neri sono in presa, ma il Bianco deve muovere il Re e successivamente il Nero riesce perfino a dare scacco matto rovesciando una situazione altrimenti perduta..

A 2. Rd2, segue 2... Dc2+ 3. Re1 De2 matto e a 2. Rb2 segue 2... Dc2+ 3. Ra3 Db3 matto.

Il terzo esempio della lezione consiste nelle ultime mosse della partita Anderssen-Dufresne giocata a Berlino nel 1852.

Si fa menzione del fatto che Steintz ha soprannominato questa partita la «Sempreverde» per la sua imperitura bellezza, paragonandola ad una corona d'alloro sul capo di Anderssen.

Diagramma 3



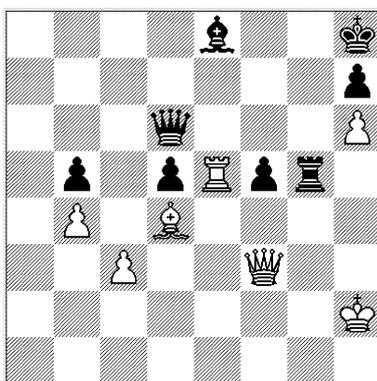
In questa posizione, a cui è giunto dopo una serie di brillanti sacrifici, Anderssen (con il Bianco) ha dato scacco matto grazie ad uno scacco doppio. Come?

Si mostra lo scacco doppio vincente: **1. Af5++!** a cui segue **1... Re8** (1... Rc6 2. Ad7 matto) **2. Ad7+ Rf8** **3. Axe7 matto.**

Si fa notare che sarebbe errata 1. Ab5++ perchè il nero si salva con 1... Re6.

Si procede proponendo la posizione del diagramma 4.

Diagramma 4



Questa posizione si è verificata nella partita Duras-Spielmann, Pistyan 1912.

Si chiede: «cosa deve fare il Bianco per minacciare uno scacco doppio?»

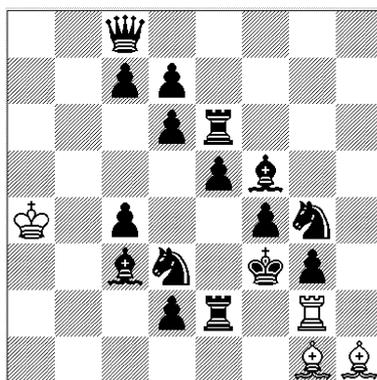
Dopo aver lasciato agli allievi del tempo per riflettere, si mostra il tratto vincente: **1. Dg3!**

Con questa mossa il Bianco schioda la Torre e minaccia 2. Txe8 scacco doppio e matto. La minaccia resta anche dopo 1... Txe8.

Si conclude la lezione proponendo una bizzarra.

Nella posizione del diagramma 5 il Bianco muove e matta in 12 mosse delle quali le prime undici sono scacchi doppi.

Diagramma 5



Si mostra la soluzione:

**Tf2-f3-e3-e4-d4-d5-c5-c6-b6-b7-a7-a8.**

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Re1, Db3, Ta1, Th1, Ad2, Cg1, a2, b2, c2, d5, g2, h2

Nero: Rg8, Dc4, Ta8, Tf8, Af5, Cb8, a7, c6, e5, g7, h7

Domanda: il Nero muove e dà scacco matto in tre mosse. Come?

RISPOSTA: 1... Df1+ 2. Rxf1 Ad3++ 3. Re1 Tf1 matto.

2. Bianco: Rg1, Db2, Ce5, b3, e3, f2, h2

Nero: Rh8, Dh3, Tb6, f7, h7

DOMANDA: il Bianco muove e vince. Come, e che cosa succede dopo 1. Cd7+?

RISPOSTA: 1. Cg6++ Rg8 2. Dh8 matto. A 1. Cd7+ segue 1... Rg8 2. Cxb6 Dg4+ con patta per scacco perpetuo.

# LEZIONE 26

## LE COMBINAZIONI DEGLI ALFIERI

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 24 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) definizioni elementari di mossa, manovra e combinazione.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni della coppia degli Alfieri.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nelle lezioni 19/25 abbiamo definito e esemplificato i motivi tattici, soffermandoci sulla loro natura di concetti elementari che determinano la ragionevolezza e lo scopo di determinate mosse.

b) Non sempre, però, abbiamo svolto il motivo tattico eseguendo una sola mossa. A volte, infatti, siamo ricorsi a due o più mosse e altre volte, oltre a ricorrere a più mosse, siamo ricorsi a un sacrificio. Quest'ultima operazione viene definita combinazione.

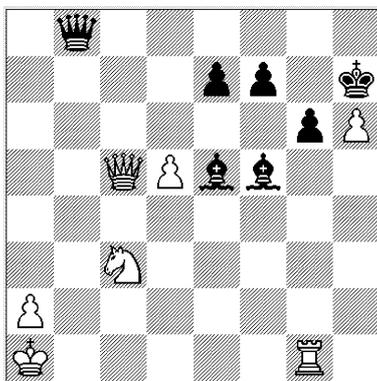
c) La combinazione è una manovra forzante caratterizzata dalla presenza di almeno un sacrificio, accettato o rifiutato che sia, con la quale si conquista un determinato obiettivo. L'obiettivo è un qualunque risultato concreto come lo scacco matto, il guadagno di materiale, la stessa patta quando si è in una posizione inferiore, ecc...

Alcune combinazioni si basano sui movimenti delle figure e sulle peculiarità di determinate 'cooperazioni'.

Una cooperazione particolare è quella degli Alfieri. La lacuna principale di ciascuno dei due alfieri è quella di controllare solamente 32 delle 64 case della scacchiera. Per tale motivo, l'Alfiere viene valorizzato dalla presenza sulla scacchiera dell'Alfiere suo alleato. I due Alfieri in coppia si completano vicendevolmente e sono in grado di toccare tutte le case della scacchiera.

Si procede esemplificando un'azione della coppia degli alfieri posti su diagonali parallele e poi un'azione della coppia degli alfieri posti su diagonali incrociate.

Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1 il Nero vince grazie all'azione parallela della coppia degli Alfieri. Come?

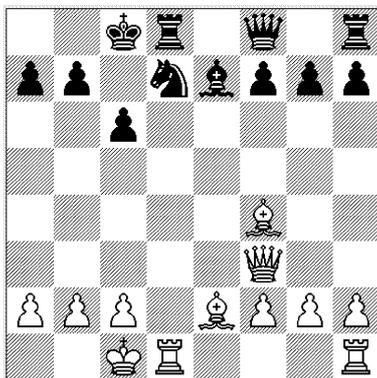
Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto vincente: **1... Da7!**. Si spiega che la Donna bianca non può rinunciare alla difesa del Cavallo (per via di **2... Axc3** matto) e che, nel contempo, è inchiodata sulla Torre dalla Donna nera.

Inoltre si fa notare che sarebbe errato il tratto **1... Db6?** perchè il Bianco potrebbe difendersi con **2. Dxb6 Axc3+ 3.Db2**.

In questo primo esempio il sacrificio non può essere accettato e il Bianco è costretto a perdere la Torre .

Si passa al secondo esempio.

Diagramma 2



Nella posizione del diagramma 2 il Bianco vince grazie all'azione incrociata degli Alfieri.

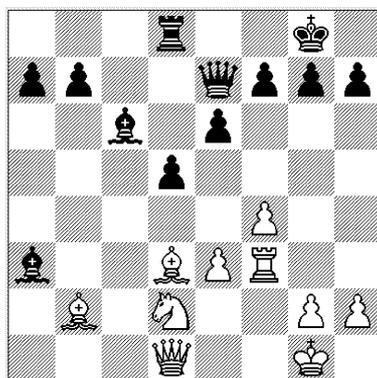
Si mostra la sequenza vincente

**1. Dxc6+ bxc6 2. Aa6 matto.**

Si fa notare che il sacrificio di Donna ha lo scopo di aprire la diagonale a6-c8 all'Alfiere campochiaro.

A conclusione della lezione, si esemplifica una distruzione dell'arrocco avversario effettuata dalla coppia degli Alfieri (azione parallela).

**Diagramma 3**



Nella posizione del diagramma 3, che si è verificata nella partita Alekhine-Drewitt (Portsmouth 1923), il Bianco distrugge l'arrocco nemico con la coppia degli alfieri.

Si mostra la sequenza

**1. Axh7+ Rxh7 2. Th3+ Rg8 3. Axc7 Rxc7 4. Dg4+ e matto a seguire.**

Si fa notare che anche se avesse rinunciato alla cattura del secondo Alfiere, il nero non si sarebbe salvato, ad esempio dopo 3... f6 4 .Ah6 Dh7 5. Dh5 Af8 6. Dg4+

## COMPITO A CASA

Bianco: Rg1, Dc3, Te1, Tf1, Ab2, Ac4, a2, f4, f5, g2, h3

Nero: Rh8, Df8, Ta8, Tf6, Ac8, Cc6, a7, b7, c7, d6, g7, h7

DOMANDA: a New Orleans nel 1858, lo statunitense Paul Morphy ha giocato (con il Bianco) in questa posizione 1. Te8. Perché ha sacrificato la Torre?

RISPOSTA: 1... Dxe8 2. Dxf6 De7 3. Dxe7 Cxe7 4. Te1.

# LEZIONE 27

## IL SACRIFICIO DELL'ALFIERE IN h7 (h2)

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 26 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la cooperazione particolare dell'Alfiere (campochiaro se all'attacco è il Bianco e camposcuro se all'attacco è il Nero) con Donna e Cavallo: inizio della combinazione classica con il sacrificio dell'Alfiere in h7 (h2) e condizioni perchè la combinazione vada a buon fine.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: il sacrificio dell'Alfiere in h7 (h2).

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) nella lezione 26 abbiamo preso in considerazione la cooperazione particolare degli Alfieri. Esiste un'altra cooperazione particolare dell'Alfiere con Donna e Cavallo.

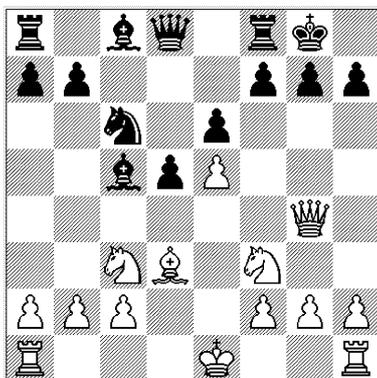
b) Questa cooperazione particolare è alla base di una combinazione che ha per obiettivo la scacco matto (o, comunque, un grande vantaggio materiale) ed inizia col sacrificio dell'Alfiere in h7.

Le condizioni perchè tale combinazione vada a buon fine sono:

- 1) L'arrocco corto del Re nero con debolezza del pedone h7 ( il pedone è debole quando è difeso soltanto dal Re);
- 2) l'Alfiere campochiaro (ipotizziamo che all'attacco sia il Bianco) sacrificabile in h7, ossia collocato sulla diagonale (sgombra) b1-h7;
- 3) il Cavallo in grado di raggiungere impunemente la casa g5 in una mossa;
- 4) la Donna sulla diagonale d2-h5;
- 5) il pedone bianco in e5 che impedisce al Re nero la fuga via d6;
- 6) L'Alfiere camposcuro o il pedone h4 che proteggono la casa g5.

c) La posizione del diagramma 1 esemplifica una tipica combinazione (nella versione più favorevole) che inizia con il sacrificio dell'Alfiere in h7.

Diagramma 1

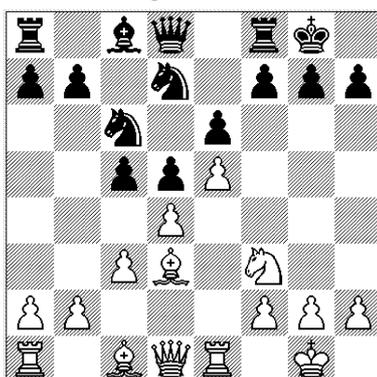


Si mostra la sequenza vincente:

**1. Axh7+ Rxh7 2. Dh5+ Rg8 3. Cg5 Te8 4. Dxf7+ Rh8 5. Dh5+ Rg8 6. Dh7+ Rf8 7. Dh8+ Re7 8. Dxf7 matto.**

Nel secondo esempio la posizione è più complessa non solo perchè si richiede anche quanto è indicato al punto 6 della sezione b, ma anche perchè al secondo tratto il Nero dispone di un'altra possibilità che va presa in considerazione.

Diagramma 2



Si chiede agli allievi come può vincere sempre il Bianco. Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere, si mostra la sequenza vincente: **1. Axh7+ Rxh7 2. Cg5+ Rg6** (si fa constatare agli allievi che dopo 2... Rg8 si rientra nel seguito dell'esempio precedente) **3. Dd3+ f5 4. exf6 e.p.+ Rxf6 5. Te6 matto.**

Si conclude la lezione facendo notare che in questo tipo di combinazioni il pedone bianco in e5 oltre ad impedire la casa di fuga d6 al Re nero impedisce la casa f6 al Cavallo della difesa e si dà un consiglio pratico:

«Prima di iniziare una combinazione di questo tipo è bene controllare se alla terza mossa la difesa può giocare Cf6 (Cf3), Cf8 (Cf1) o Af5 (Af4). Questi tre tratti possono rendere la combinazione scorretta».

#### COMPITO A CASA

Bianco: Rg1, Dd1, Tf1, Ad2, Ad3, Ce2, d4, e3, f2, g2, h2

Nero: Rh8, Dd8, Tf8, Ad6, Ce4, Cf6, d5, e6, f5, g7, h7

DOMANDA: Il Nero muove e dà scacco matto in otto mosse. Come?

RISPOSTA: 1... Axh2+ 2. Rxh2 Cg4+ 3.Rg1 Dh4 4. Te1 Dxf2+ 5. Rh1 Dh4+ 6. Rg1 Dh2+ 7. Rf1 Dh1+ 8. Cg1 Cg3 matto.

# LEZIONE 28

## IL MATTO AFFOGATO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 22 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Il movimento del Cavallo e la sua prerogativa.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: il matto affogato.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 22 abbiamo preso in considerazione l'attacco doppio e abbiamo detto che questo motivo tattico viene realizzato tipicamente dal Cavallo.

b) In questa lezione riprendiamo in considerazione il Cavallo e il suo movimento «non lineare».

Ponendo il Cavallo in una delle quattro case centrali della scacchiera vuota, si può constatare che muove in otto case contro le tredici case dell'Alfiere, le quattordici della Torre e le ventisette della Donna. Da ciò si potrebbe arguire che il Cavallo è il più debole dei pezzi. Ma ciò non è corretto. Il Cavallo, infatti, gode di una prerogativa di cui gli altri pezzi non godono «salta». Il risultato di questa prerogativa è che il Cavallo non può essere immobilizzato (come le altre figure) e che può addirittura iniziare il gioco. All'interno del quadrato c3-c6-f6-f3 il Cavallo può, inoltre, muovere in otto direzioni come la Donna, col vantaggio che quando attacca una figura diversa non è mai contrattacato.

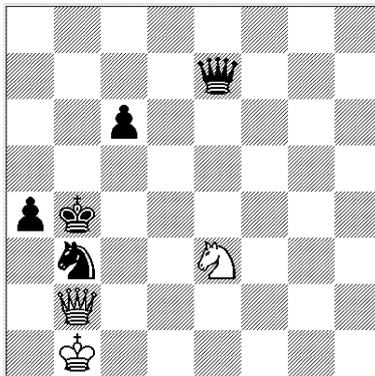
c) In questa lezione rivolgiamo l'attenzione allo scacco del Cavallo che è molto efficace. Nella lezione 25 abbiamo detto che esistono tre modi per parare uno scacco: catturare il pezzo che dà scacco, interporre un pezzo tra il Re e il pezzo che dà scacco, o, infine muovere il Re. Quando lo scacco viene dato dal Cavallo, i modi si riducono a due perchè non è possibile interporre un pezzo tra il Re e il Cavallo.

Questa constatazione è alla base delle combinazioni che hanno per obiettivo il matto affogato.

Il matto affogato è il matto subito dal Re immobilizzato (e apparentemente protetto) dai propri pezzi e attaccato dal Cavallo.

Si procede esemplificando diversi matti affogati.

Diagramma 1

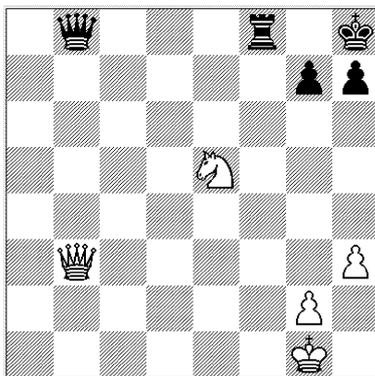


Nella posizione del diagramma 1 (studio di Kubbel), il Bianco ha l'opportunità di portarsi in grande vantaggio di materiale grazie alla minaccia del matto affogato giocando **1. Da3+**.

Con questa mossa il Bianco realizza un imfilata (il Re e la Donna neri sono sulla stessa diagonale) e il Nero non può catturare la Donna bianca perchè finirebbe col chiudere il proprio Re: a **1... Rxa3** seguirebbe, infatti, **2. Cc2** matto.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2



Questa è una posizione classica che porta al matto affogato. La sequenza è:

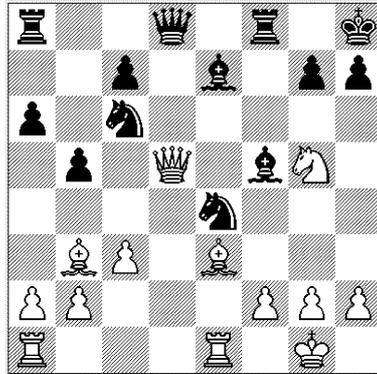
**1. Cf7+ Rg8**

Non 1... Txf7 2. Dxb8+ e matto alla successiva.

**2. Ch6++ Rh8 3. Dg8+ Txc8 4. Cf7 matto.**

Si propone la posizione del diagramma 3 che si è verificata nella partita Atkins-Gibbson, Southport 1924. Si chiede: «come può il Bianco dare il matto affogato?».

Diagramma 3

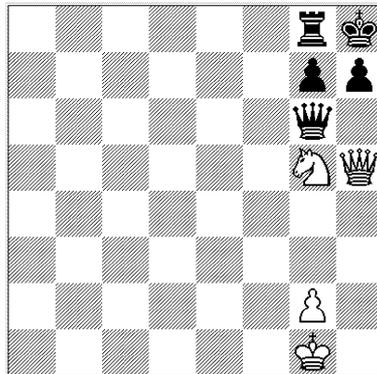


Dopo aver atteso la risposta, si mostra la sequenza corretta (che è simile come idea alla precedente): **1. Dg8+ Txc8 2. Cf7 matto.**

Nella posizione del diagramma 4, il Bianco potrebbe dare il matto affogato se la Donna nera non difendesse la casa f7.

Si chiede: «come si può distrarre la Donna nera dalla difesa della casa f7, conservando la chiusura del Re nero?»

Diagramma 4



Si attende la risposta e poi si mostra il tratto corretto: **1. Dxc7+** a cui segue **1... Dxc7 2. Cf7 matto.**

Si conclude la lezione proponendo le posizioni dei diagrammi 5 e 6.

Diagramma 5

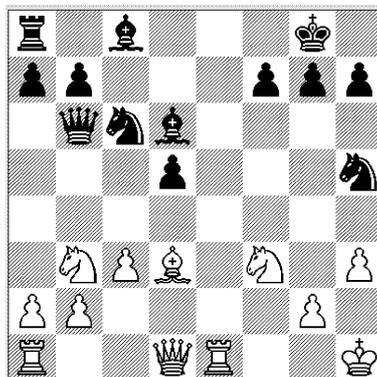
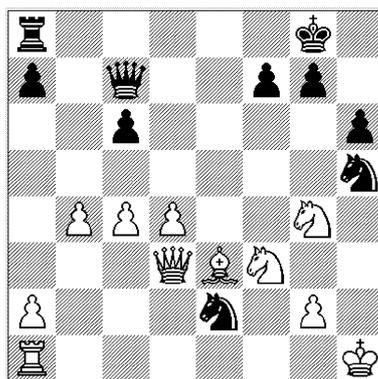


Diagramma 6



Si fa notare che ambedue le posizioni sono leggermente più complesse delle precedenti perchè il re bianco può muovere in due direzioni ortogonali tra di loro. Eppure, in ambedue i casi il Nero muove e dà il matto affogato. Come?

Si mostrano le mosse vincenti:

(diagramma 5) **1... Cg3+ 2. Rh2 Ce4+ 3. Rh1 Cf2+ 4. Rg1 Cxh3++ 5. Rh1 Dg1+ e 6... Cf2 matto.**

(diagramma 6) **1... Chg3+ 2. Rh2 Cfl+ 3. Rh1 Dh2+ 4. Cfg3 matto.**

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Dg4, Ta1, Ag5, Ce6, a2, b2, c2, f2, g2, h2

Nero: Rc8, Df7, Ta8, Th8, Ae7, Cc6, a7, b7, c7, d4, h7

DOMANDA: La posizione si è verificata in una partita giocata dall'americano Paul Morphy ( con il Bianco). A questo punto Morphy a dato il matto affogato. Come?

RISPOSTA: 1. Cc5+ Rb8 2. Cd7+ Rc8 3. Cb6++ Rb8 4. Dc8+ Txc8 5. Cd7 matto.

2. Bianco: Rg1, Dc2, Ac4, Ce5, a2, b2, f2, f4, h2

Nero: Rh8, Dd4, Td2, Cf6, a7, b7, c6, g7, h6

DOMANDA: Anche in questa posizione il Bianco muove e dà il matto affogato. Come?

RISPOSTA: 1. Cg6+ Rh7 2. Cf8++ Rh8 3. Dh7+ Cxh7 4. Cg6 matto.

# LEZIONE 29

## IL DOPPIO DI CAVALLO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 22.
- b) La minore «evidenza» delle combinazioni basate sul doppio di Cavallo dovuta al suo movimento « non lineare».
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni basate sul doppio di Cavallo.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

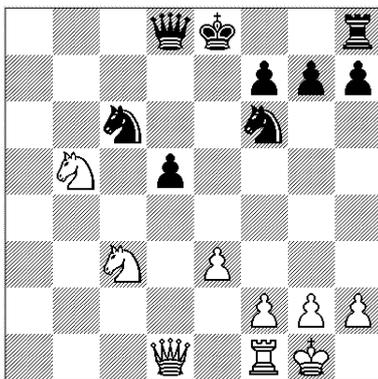
a) Nella lezione 22 abbiamo preso in considerazione, tra l'altro, l'attacco doppio del Cavallo e abbiamo concluso la lezione con una facile combinazione basata appunto sul doppio di Cavallo.

b) Nella stessa lezione abbiamo portato due ragioni per cui l'attacco doppio è un tipico motivo tattico del Cavallo: la possibilità del Cavallo di muovere in otto direzioni diverse e il fatto che la sua azione non può essere contrastata con l'interposizione di materiale avversario.

Esiste una terza ragione che rende particolarmente pericolose le combinazioni basate sul doppio di Cavallo: la "non linearità" del suo movimento che rende difficile "vedere" mentalmente i suoi spostamenti futuri. Di conseguenza, chi subisce una combinazione in cui il Cavallo gioca un ruolo determinante ha maggiori difficoltà a prevederla (e a pararla).

- c) Ad esemplificare l'efficacia del doppio di Cavallo prendiamo in considerazione una posizione emblematica. Nella posizione del diagramma 1, il Bianco muove e cattura un pedone.

Diagramma 1

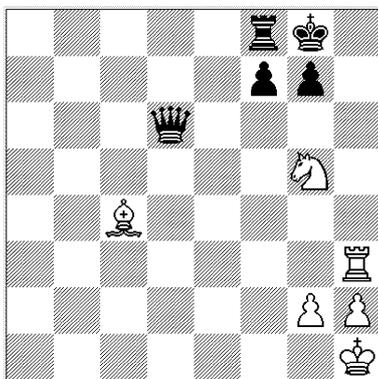


Alla base della combinazione c'è la constatazione che le case e8 e d5 vengono entrambe attaccate dal Cavallo in c7. Da qui la sequenza che porta alla cattura del pedone:

1. Cxd5 Cxd5 2. Cxd5 Dxd5 3. Cc7+ e 4. Cxd5.

Si passa alla posizione del diagramma 2.

Diagramma 2



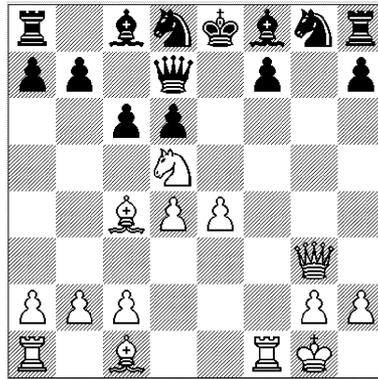
Questo secondo esempio dimostra quanto poco evidenti siano le combinazioni basate sul doppio di Cavallo. Il Bianco, in evidente svantaggio di materiale, pare non godere di particolari risorse (la posizione è relativamente facile). Eppure sfruttando il movimento del Cavallo ha l'occasione di passare in vantaggio vincente. Come?

- Dopo aver atteso la risposta si mostra la sequenza: 1. Axf7+ Txf7 2. Th8+ Rxh8 3. Cxf7+ e 4. Cxd6.

Si fa notare che alla base della combinazione c'è la constatazione che le case d6 ed h8 vengono attaccate contemporaneamente dal Cavallo in f7.

Si propone la posizione del diagramma 3, che si è verificata nella partita Zukertort - Anderssen, Berlino 1865.

Diagramma 3

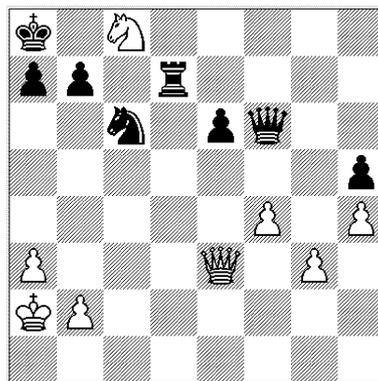


Si chiede: come può iniziare il Bianco una combinazione basata sul doppio di Cavallo ?

Dopo aver atteso la risposta si mostra il sacrificio iniziale: **1. Dg8**. A questo punto il Nero deve difendersi giocando **1... cxd5 2. Dxb8 dxc4 3. Ah6 De7**. Si chiede: "perchè il tratto 1. Tg8 è errato?" Si attende la risposta e si mostra il seguito: **2. Cf6+ Re7 3. Cxg8+ Re8 4. Cf6+ Re7 5. Cxd7**.

Si conclude la lezione con la posizione proposta dal compositore tedesco Julius Mendheim.

Diagramma 4



Nella posizione del diagramma 4, il Bianco muove e vince, grazie ad una combinazione che prevede una serie di attacchi doppi di Cavallo con scacco. Come?

Si mostra la combinazione: **1. Dxa7+! Cxa7 2. Cb6+ Rb8 3. Cxd7+ Rc7 4. Cxf6 e 5. Cxh5**.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Re1, Dd2, Ta1, Th1, Ac1, Ag2, Cc3, Cf3, a3, c4, e2, f2, g3, h2

Nero: Rg8, Da5, Ta8, Tf8, Ac5, Ac8, Cc6, Cf6, a7, b7, d7, f7, g7, h7

DOMANDA: Nella partita Euwe- Bogoljubov, Ostrava Moraskaja 1923, il Nero ha guadagnato un pedone in poche mosse. Come?

RISPOSTA: 1... Axf2+ 2. Rxf2 Dxc3 3. Dxc3 Ce4+ e 4... Cxc3.

**2.** Bianco: Rg1, Dh4, Te1, Ce5, Ce7, a3, b2, d4, f2, h2.

Nero: Rg7, Df4, Tf8, Ac4, Ce4, a6, d5, f5, g4, h7

DOMANDA: nella partita Alatorzev - Khan, Mosca 1949, il Bianco ha giocato 1. C7g6. Con che scopo?

RISPOSTA: 1... hxg6 2. De7+ Rg8 3. Dxf8+ Rxf8 4. Cxg6+ e 5. Cxf4.

# LEZIONE 30

## LA PROMOZIONE DEL PEDONE NEL MEDIOGIOCO E NEI FINALI CON PIU' PEZZI

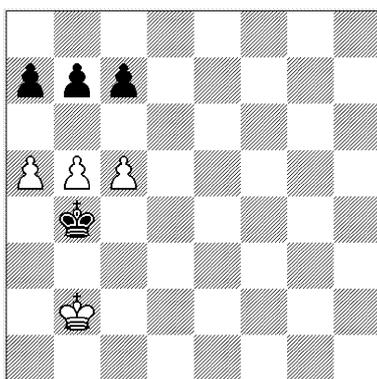
### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 16, 17 e 18.
- b) L'importanza della promozione del pedone non solo nel finale di Re e Pedone contro R ma anche nel mediogioco e nei finali con più pezzi.  
Lo squilibrio di forze che ne deriva avvantaggia in genere in modo decisivo il giocatore che promuove.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: la promozione del pedone in situazioni diverse dal finale di Re e Pedone contro Re.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nelle lezioni 16, 17 e 18 abbiamo parlato dei finali di Re e pedone contro Re, sottolineando il fatto che in questi finali la vittoria è condizionata dalla possibilità di promuovere il Pedone.
- b) in realtà, i pedoni, che hanno il valore teorico di un punto hanno un valore pratico diverso, soprattutto in funzione della prospettiva della promozione.
- c) in genere, il maggior ostacolo che un pedone incontra lungo la via della promozione è il pedone avversario che si trova lungo la sua stessa colonna. Per eliminare l'inconveniente vanno presi in considerazione i sacrifici che rimuovono il pedone nemico.  
Ad esempio, nel diagramma 1 nessuno dei tre pedoni bianchi ha la prospettiva di promuovere autonomamente perchè tutti e tre i pedoni sono bloccati da altrettanti pedoni neri.

Diagramma 1

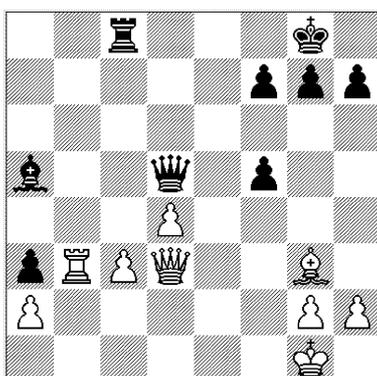


Eppure in questa posizione il Bianco muove e vince (perchè muove per primo) grazie ad una azione di sfondamento. Come?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra lo sfondamento: **1. b6! axb6 2. c6** (minaccia **3. cxb7**), **2... bxc6 3. a6**, oppure **1... cxb6 2. a6 bxa6 3. c6**.

Si passa alla posizione del diagramma 2.

Diagramma 2

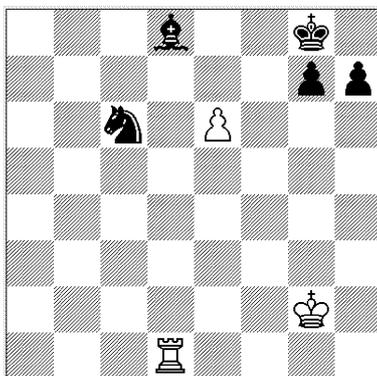


In questa posizione il Nero ha un pedone notevolmente avanzato (il pedone è in a3). La sua prospettiva di promozione è al momento nulla per via del pedone bianco in a2 che lo blocca. Che deve fare il Nero per promuoverlo?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto vincente **1... Dxb3** se a questo punto il Bianco gioca **2. axb3** il Nero seguita con **2... a2** e dopo **3. Dd1 Axc3** il Bianco deve cedere la Donna per evitare la promozione.

Si proceda con la posizione del diagramma 3 e si enuncia il seguente principio: "Quando raggiungendo la settima traversa il pedone attacca un Cavallo in genere promuove". La posizione del diagramma 3 esemplifica il principio.

**Diagramma 3**



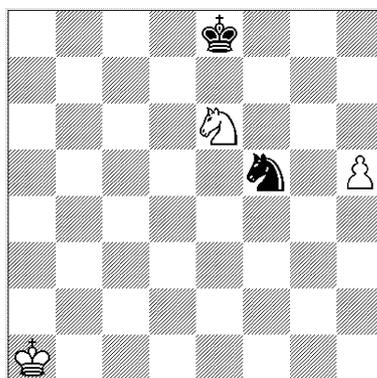
La mossa tocca al Bianco che mette in pratica quanto si è appena detto. Come?

Dopo aver atteso la risposta si mostra la combinazione: **1. Txd8+ Cxd8 2. e7**, si sottolinea il vantaggio che il Bianco ricava dal poter promuovere in due case invece che in una soltanto.

Si conclude la lezione enunciando un caso particolare del principio precedente: "Quando un pedone laterale attacca un Cavallo in g7 o b7, se sulla scacchiera ci sono pochi pezzi è probabile che promuova".

Il diagramma 4 illustra una posizione di questo tipo.

**Diagramma 4**



Il Bianco muove e vince (promuovendo). Come?

Si mostra la combinazione vincente:

**1. Cg7+ Cxg7 2. h6 Rf7 3. h7.**

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rf1, Ta1, Tb5, Ae3, b7, e4, f2, f3, h2

Nero: Rb8, Ta6, Tc6, Cd8, d6, e5, f6, g7, h7

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Chigorin - Yankovic, Mosca 1899. Il Bianco muove e vince. Come?

RISPOSTA : 1. Aa7+ Txa7 2. Txa7.

2. Bianco: Rg1, Dg4, Tb1, Tf1, Ag3, d6, f2, g2, h2

Nero: Rg8, Dc2, Tc8, Ab2, Cb6, a6, b7, e5, f7, g6, h6

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Engels - Maroczy, Dresda 1936. Il Bianco, che ha il tratto, muove e vince promuovendo un pedone. Come?

RISPOSTA: 1. Txb2! Dxb2 2. Dxc8+ Cxc8 3. d7

# LEZIONE 31

## PROMOZIONI «DIVERSE» E FORCHETTE

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 12 e 30 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la convenienza della promozione del pedone a figure diverse dalla Donna e le combinazioni che si basano sulla forchetta.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: promozioni a Cavallo e forchette.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

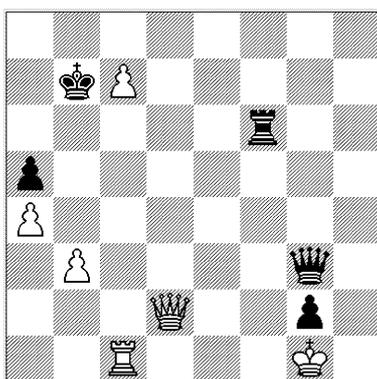
a) Nella lezione 30 abbiamo preso in considerazione le combinazioni che hanno per obiettivo la promozione a Donna di un pedone. Nella lezione 22 abbiamo definito la forchetta come l'attacco contemporaneo di due figure da parte di un pedone.

b) In questa lezione consideriamo la convenienza di promuovere un pedone a una figura diversa dalla Donna (in particolare, il Cavallo) e due combinazioni basate sulla forchetta.

A volte si rivela di gran lunga più conveniente promuovere un pedone a Torre (per evitare lo stallo) o a Cavallo (per esigenze tattiche) invece che a Donna (è meno frequente la promozione del pedone ad Alfiere).

c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una posizione in cui la promozione del pedone a Cavallo si rivela più vantaggiosa della promozione dello stesso pedone a Donna.

Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1 il Nero muove a vince grazie ... a un doppio di Cavallo.

Di fatto, nessun Cavallo è presente sulla scacchiera (se ne deduce che il pedone nero in b7 promuoverà a Cavallo).

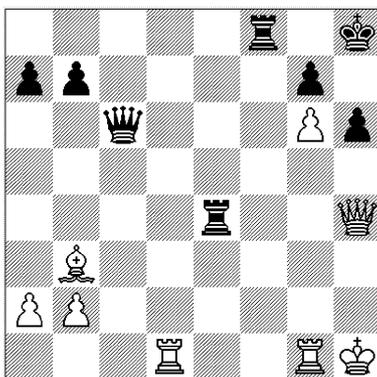
Si mostra la combinazione:

**1... Tf1+ 2.Txf1 Dh2+! 3. Rxh2 gxf1=C+ seguita da 4... Cxd2.**

Si fa notare che l'idea alla base della combinazione è l'ormai 'noto' doppio di Cavallo e che la promozione a Donna non avrebbe offerto al Nero nessuna prospettiva di vittoria.

Si procede con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2



Si chiede: «toccando la mossa al Bianco, come può mettersi in condizione di promuovere un pedone?» (sacrificando la Donna in h6 per rimuovere il pedone in g7 che blocca il pedone bianco in g6).

Dopo aver atteso la risposta, si chiede: « come può il Bianco forzare la vittoria tenendo conto che il Nero minaccia un pericolosissimo scacco doppio?»

Si lascia agli allievi un congruo tempo per riflettere e poi si mostra la combinazione:

**1. D<sub>xh6</sub>+ g<sub>xh6</sub> 2. g<sub>7</sub>+ Rh<sub>7</sub> 3.g<sub>xf8</sub>=C+**

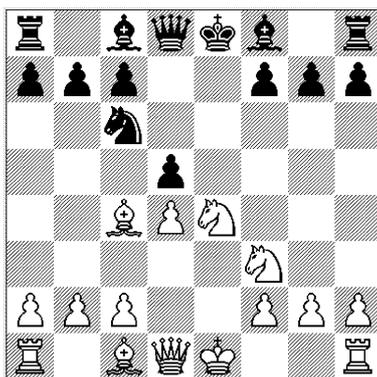
Si fa notare che dopo 3. g<sub>xf8</sub>=D il Nero gioca 3... Th<sub>4</sub> matto

**3... Rh<sub>8</sub> 4. Tg<sub>8</sub> matto.**

Si conclude la lezione proponendo due posizioni in cui il Nero trae vantaggio da una forchetta.

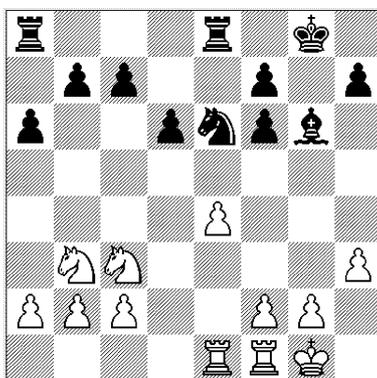
La prima è una variante della difesa dei Due Cavalli: **1. e<sub>4</sub> e<sub>5</sub> 2. C<sub>f3</sub> C<sub>c6</sub> 3. A<sub>c4</sub> C<sub>f6</sub> 4. C<sub>x</sub>e<sub>4</sub>! C<sub>x</sub>e<sub>4</sub>** (5. A<sub>x</sub>f<sub>7</sub>+ R<sub>x</sub>f<sub>7</sub> 6. C<sub>x</sub>e<sub>4</sub> d<sub>5</sub> favorisce il Nero) e con **5... d<sub>5</sub>** il Nero recupera la figura con buon sviluppo (diagramma 3).

**Diagramma 3**



La seconda è la posizione del diagramma 4: il Bianco ha l'opportunità di guadagnare una figura grazie al motivo tattico della forchetta.

**Diagramma 4**



"Il Bianco muove e guadagna una figura con una forchetta. Come?" Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione: **1. f<sub>4</sub>** (minaccia 2. f<sub>5</sub> con forchetta) **f<sub>5</sub> 2. g<sub>4</sub>** e la forchetta è inevitabile (a 2... f<sub>x</sub>g<sub>4</sub> può seguire sia 3. f<sub>5</sub> che 3. h<sub>x</sub>g<sub>4</sub>).

### COMPITO A CASA

**1. Bianco:** Rh<sub>1</sub>, D<sub>f2</sub>, T<sub>d2</sub>, A<sub>d4</sub>, C<sub>g1</sub>, b<sub>2</sub>, c<sub>3</sub>, g<sub>7</sub>, h<sub>3</sub>

**Nero:** R<sub>g8</sub>, D<sub>c6</sub>, T<sub>b5</sub>, A<sub>e6</sub>, A<sub>e7</sub>, a<sub>6</sub>, c<sub>4</sub>, f<sub>3</sub>, f<sub>7</sub>

**DOMANDA:** la posizione si è verificata nella partita Muller-Junge, Lipsia 1942. La mossa tocca al Nero che vince rapidamente: come?

**RISPOSTA:** 1... Ah<sub>4</sub> 2. D<sub>x</sub>h<sub>4</sub> f<sub>2</sub>+ 3. Rh<sub>1</sub> f<sub>1</sub>=C matto.

**2. Bianco:** Rh<sub>2</sub>, T<sub>b6</sub>, e<sub>5</sub>, g<sub>6</sub>

**Nero:** R<sub>d5</sub>, A<sub>e6</sub>, C<sub>d7</sub>, e<sub>7</sub>

**DOMANDA:** in questa posizione il Bianco muove e vince: come?

**RISPOSTA:** T<sub>x</sub>e<sub>6</sub> R<sub>x</sub>e<sub>6</sub> 2. g<sub>7</sub> R<sub>f7</sub> 3.e<sub>6</sub>+ oppure 2... C<sub>f6</sub> 3. e<sub>xf6</sub> R<sub>f7</sub> 4. f<sub>x</sub>e<sub>7</sub>.

# LEZIONE 32

## LA TORRE E LA DEBOLEZZA DELL'OTTAVA (PRIMA) TRAVERSA

### METODO

- a) richiamo alla lezione 26 (e seguenti) per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) l'azione verticale e la minaccia di azione orizzontale della Torre che si trova in una colonna aperta.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: la Torre in una colonna aperta che permette di sfruttare la debolezza dell'ottava (prima) traversa.

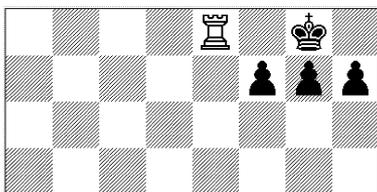
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) nella lezione 26 abbiamo detto che talune combinazioni si basano sui movimenti delle figure e nelle lezioni successive abbiamo esemplificato combinazioni che si basano sui movimenti dei pezzi leggeri (Alfiere e Cavallo) e dei pedoni.

b) In questa lezione prendiamo in considerazione i pezzi pesanti (la Donna e, in particolare, la Torre che è più debole) con riferimento alla loro azione verticale e orizzontale. La Torre entra di solito nel vivo del gioco a partita inoltrata, ossia quando ha la possibilità di spostarsi in una colonna aperta. La Torre che si trova nella casa iniziale di una colonna aperta esercita un'azione verticale diretta e minaccia di esercitare una pericolosa azione orizzontale avanzando lungo la colonna. L'azione orizzontale della Torre è tanto più minacciosa quando la Torre può avanzare lungo la colonna raggiungendo la penultima o l'ultima traversa.

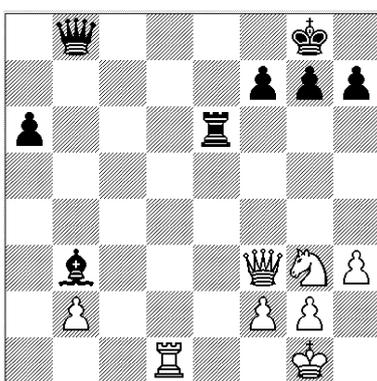
c) In questa lezione rivolgiamo l'attenzione all'azione orizzontale della Torre nell'ottava traversa (se all'attacco è il Bianco) o nella prima traversa (se all'attacco è il Nero) in concomitanza con la debolezza della stessa traversa. Nell'ottava (o prima) traversa c'è, in genere, il Re avversario chiuso dai propri pedoni (in caso di arrocco corto) o semichiuso dai propri pedoni (in caso di arrocco lungo) e, raggiungendola impunemente, la Torre può dare lo scacco matto (diagramma 1).

Diagramma 1



Si procede esemplificando la prima combinazione basata sull'azione della Torre e sulla debolezza dell'ottava traversa.

Diagramma 2

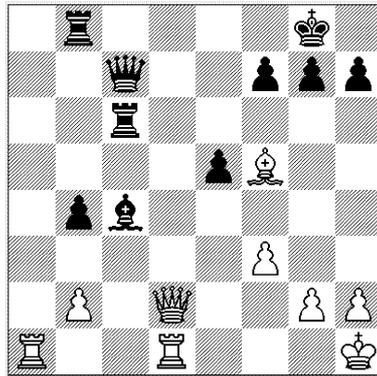


Nella posizione del diagramma 2, il Bianco gioca **1. Dxb3** e il Nero non può catturare la Donna perché abbandonerebbe la difesa dell'ottava traversa (1... Dxb3 2. Td8+ e matto a seguire). Si chiede: « Nella posizione del diagramma, la mossa 1. Dxb3 sarebbe stata corretta anche se all'inizio il Bianco avesse avuto un'altra Torre in d2 e il Nero un'altra Torre in c8?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra che sarebbe stata errata perché dopo **1... Dxb3 2. Td8+ Te8** il Nero difende adeguatamente l'ottava traversa.

Si passa alla posizione del diagramma 3.

Diagramma 3



La posizione di questo diagramma è analoga a quella dell'esempio precedente. La differenza sta nel fatto che qui la casa critica (la casa d8, come nell'esempio precedente) è minacciata da due pezzi bianchi ed è difesa da altrettanti pezzi neri.

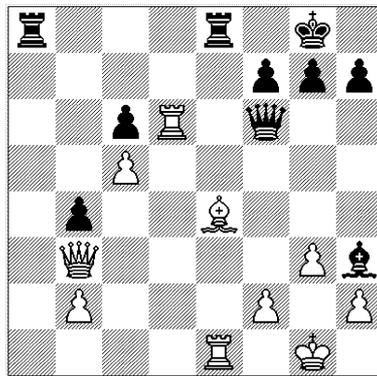
Si chiede: «Che deve fare il Bianco, a cui spetta la mossa, per rendere concreta la debolezza dell'ottava traversa?» (distrarre uno dei due pezzi che difendono la casa d8), «quale dei due pezzi neri può essere distratto dalla difesa della casa d8?» (la Donna), «come può essere distratta?» (mediante l'attacco di Torre in a7).

Si mostra la prima mossa: **1. Ta7!** e si fa constatare che a 1... Dxa7 seguirebbe 2. Dd8+ e matto alla successiva. Per continuare a difendere la casa d8, il Nero deve, quindi, giocare **1... Db6**. Si chiede: «Come deve continuare il Bianco per impedire definitivamente al Nero di difendere due volte la casa d8?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto vincente: **2. Tb7!** la Torre bianca attacca entrambi i pezzi che difendono d8 e, inevitabilmente, ne elimina uno.

Si continua con la posizione del diagramma 4, che si è verificata nella partita Korcnoi-Levenfish, Minsk 1953.

Diagramma 4

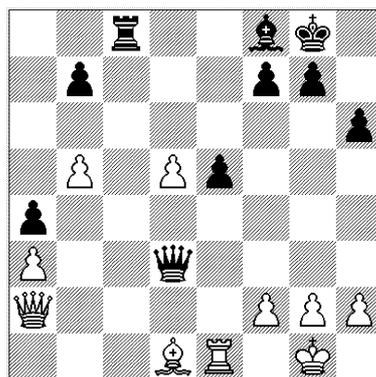


In questa posizione il Re Bianco è confinato nella prima traversa in parte dai propri pedoni e in parte dall'Alfiere nero che gli toglie l'unica casa di fuga (g2). In pratica, la sua situazione è la stessa degli esempi precedenti. Si chiede: «Come può effettuare il Nero una combinazione simile a quelle degli esempi precedenti?»

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione vincente: **1... Txe4! 2. Txe4 Dxd6!** (2... Ta1+? 3. Td1) **3 Dxb4 Dxc5**.

Si conclude la lezione proponendo la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



Nella posizione del diagramma 5, che si è verificata nella 13° partita del match per il campionato del mondo Alechin-Bogoljubov a Berlino nel 1929, il Bianco ha giocato erroneamente 1. Axa4?. Come deve rispondere il nero per catturare un pezzo?

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra il tratto vincente: **1... De4!** (il Bianco non può giocare 2. Txe4 per via di 2... Tc1+ e matto a seguire, e, quindi, perde o la Torre o l'Alfiere).

#### COMPITO A CASA

1. B. Rg1, Dd4, Td1, Te7, Ac2, Cg3, a2, b2, c3, f2, g2, h2

Nero: Rg8, Dc7, Td8, Te8, Ad7, Cf4, a7, b7, c6, f7, g7, h7

DOMANDA: la posizione si è verificata in una partita giocata da Janovski contro Burn. Il Bianco muove e vince... solo se gioca con attenzione. Come?

RISPOSTA: 1. Dxd7 Dxd7 2. Tdxd7 e non 2. Texd7 Txd7 3. Txd7 Te1+ 4. Cf1 Ce2+ e vince.

2. Bianco: Rg1, Dd2, Tc5, Td1, e3, f2, g2, h2

Nero: Rg8, Df6, Ta3, Tb8, a7, f7, g7, h7

DOMANDA: il Bianco muove e vince grazie alla debolezza dell'ottava traversa. Come?

RISPOSTA: 1. Db4! Td8 2. Tcd5 Td3 3. T5xd3.

# LEZIONE 33

## LA TORRE NELLA SETTIMA (SECONDA) TRAVERSA E GLI ATTACCHI VERTICALI DEI PEZZI PESANTI LUNGO LE COLONNE «G» E «H»

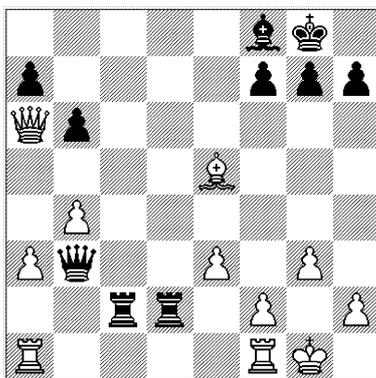
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 32 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la valorizzazione dell'azione «orizzontale» della Torre nella settima (seconda) traversa dovuta principalmente a due motivi: il Re relegato nell'ottava (prima) traversa e i pedoni che non possono difendersi tra di loro. Esempi di attacchi verticali dei pezzi pesanti lungo le colonne «g» e/o «h».
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: gli attacchi «orizzontali» delle Torri nella settima (seconda) traversa e gli attacchi «verticali» dei pezzi pesanti lungo le colonne «g» e/o «h».

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 32 abbiamo detto che l'azione «orizzontale» di una Torre viene valorizzata dal poter avanzare lungo la colonna fino a raggiungere la penultima o l'ultima traversa.
- b) In questa lezione rivolgiamo l'attenzione all'azione «orizzontale» della Torre nella settima (seconda) traversa e all'azione «verticale» dei pezzi pesanti lungo le colonne «g» e/o «h». Vi sono due ragioni principali che valorizzano (e rendono minacciosa) la presenza di una Torre nella penultima traversa: la prima è che spesso la Torre relega il Re avversario nell'ultima traversa. Il secondo motivo è che i pedoni avversari non possono difendersi tra di loro (e contribuiscono quindi in minor misura alla difesa del Re) perché si trovano sulla traversa di partenza. A completare la lezione, esemplificheremo anche due attacchi verticali dei pezzi pesanti lungo le colonne «g» e/o «h» (di cui almeno una è aperta).
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando un tipico attacco orizzontale delle Torri in settima (seconda) traversa.

Diagramma 1



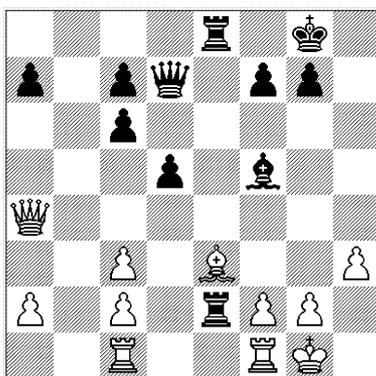
Nella posizione del diagramma 1, che si è verificata nella partita Nimzowitsch-Capablanca (New York 1925), il Nero ha due Torri nella seconda traversa che rendono precaria la posizione del Re bianco. Infatti, l'unico baluardo che salva il Re bianco dal matto è il pedone in f2. Se non ci fosse questo pedone, il Nero potrebbe giocare 1... Tg2+ 2.Rh1 Txb2+ 3. Rg1 Tcg2 matto.

Si chiede: «come può sfruttare il Nero questa minaccia?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il sacrificio 1... Dxe3! e si fa notare che il Bianco non può giocare 2. fxe3 per via del matto appena mostrato.

Si passa alla posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Pollock-Cigorin (New York 1889).

Diagramma 2



In questa posizione il Nero ha soltanto una Torre nella seconda traversa. Anche con una sola Torre, però, si possono intavolare combinazioni vincenti, specie se si trova il modo di rimuovere i pedoni che difendono orizzontalmente il Re. Qui il Nero inizia giocando **1... Axh3** e il Bianco risponde con **2. gxh3**.

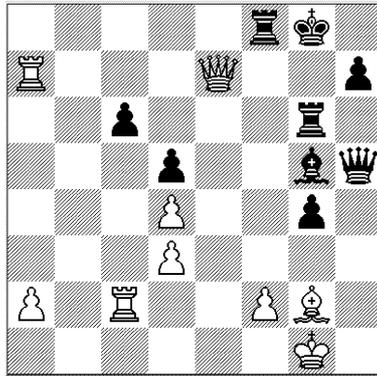
Si chiede: «come deve continuare il Nero per demolire la difesa orizzontale dei pedoni bianchi?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto corretto:

**2... T8xe3. A 3. fxe3 segue 3... Dxb3** (minaccia 4... Dh2 o Dg2 o Tg2 matto) **4. Tf2 Dg3+**.

Si continua con la posizione del diagramma 3.

Diagramma 3



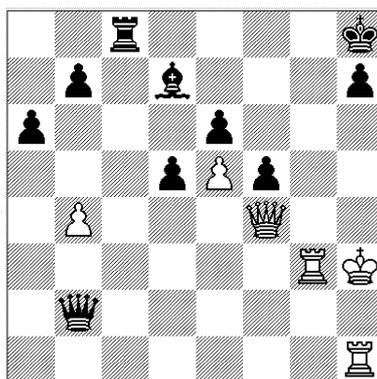
In questa posizione il Bianco realizza una combinazione che abbina l'azione orizzontale dei pezzi pesanti nella settima traversa con quella nell'ottava traversa. Due pezzi pesanti che raggiungono «impunemente» la settima e l'ottava traversa portando spesso allo scacco matto del Re nemico. Nel nostro esempio il Bianco non ha l'immediata possibilità di raggiungere impunemente l'ottava traversa, perché è difesa dalla Torre nera in f8. Per fare intervenire il terzo pezzo pesante (che sopperisce al sacrificio di uno dei primi due), il Bianco gioca **1. Axh3**!. Il Nero è costretto ad accettare il sacrificio perché a **1... Rh8** segue **2. Dxf8** matto.

Si chiede: «come continua il Bianco dopo **1... cxd5**?»

Dopo aver atteso la risposta, si fa constatare agli allievi che il Nero ha aperto la colonna «c» alla Torre bianca (dandole, quindi, la possibilità di raggiungere la settima o l'ottava traversa) e si mostra la sequenza vincente: **2. Dxf8+ Rxf8 3. Tc8+** e matto a seguire.

Si conclude la lezione mostrando due attacchi «verticali» dei pezzi pesanti lungo le colonne «g» e/o «h» (una almeno delle due deve essere aperta).

Diagramma 4



Nella posizione del diagramma 4, il Bianco ha le Torri collocate sulle colonne «g» e «h», di cui la prima è aperta e la seconda è semiaperta (non è ostruita da altri pezzi bianchi ma solo da un pedone nero).

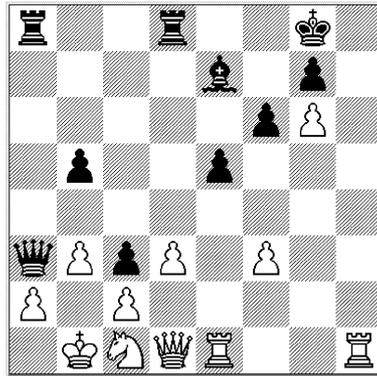
Questa posizione si è verificata nella partita Pillsbury-Maroczy (Parigi 1900). Il Bianco ha giocato a questo punto **1. Dh6** per mettere a profitto il dominio della colonna «g». Infatti, minaccia **2. Dg7** matto o, in caso di **1... Tg8 2. Df6+ Tg7 3. Dxb7** matto. Il Nero è, perciò, costretto a difendere la casa g7 con **1... Dxe5**.

Si chiede: «come può sfruttare appieno il Bianco l'azione verticale delle Torri lungo le colonne «g» e «h»?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra il tratto vincente: **2. Dxb7+** (apre la colonna «h») **Rxb7 2. Rg2** matto.

L'altro attacco «verticale» è (per quel che concerne i sacrifici) diametralmente opposto al precedente.

Diagramma 5



Nella posizione del diagramma 5 il Bianco non ha alcuna prospettiva di aprire la colonna «g» perchè il Nero minaccia il matto in una mossa. Tuttavia, la limitata mobilità del Re nero (che è relegato nell'ultima traversa dal pedone bianco in g6) permette al Bianco di dar vita a un attacco vincente lungo la colonna «h». Come?

Dopo aver atteso la risposta, si fa constatare agli allievi che se in h1 ci fosse la Donna al posto della Torre, il Bianco, potrebbe dare scacco matto con 1. Dh7+ Rf8 2. Dh8 matto. Il problema sta, quindi, nel portare la Donna in h1 forzando il Nero a risposte obbligate (incombe la minaccia di matto in una mossa).

Si mostra la sequenza vincente: **1. Th8+ Rxf8 2. Th1+ Rg8 3. Th8+ Rxf8 4. Dh1+ Rg8 5. Dh7+ Rf8 6. Dh8 matto.**

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rh2, Dd1, Td7, Te7, Aa3, a2, g2, h3

Nero: Rg8, Df2, Ta8, Tg5, Ab6, a7, b7, c4, g7, h7

DOMANDA: questa posizione si è verificata in una partita di Steinitz. Come può sfruttare l'azione orizzontale delle Torri nella settima traversa il Bianco?

RISPOSTA: 1. Dd5+ Txd5 2. Tg7+ Rh8 3. Txf7+ Rg8 4. Td7 matto oppure 1... Rh8 2. Td8+ Txd8 3. Dd8+ Axd8 4. Te8+.

**2.** Bianco: Rh1, Df4, Td1, Tg1, a2, c3, d4, e4, h2

Nero: Rh7, Dc7, Tc8, Td8, b5, c6, d6, e6, h6

DOMANDA: la posizione si è verificata in una partita giocata da Schlechter contro Tarrasch nel 1911. Che cosa minaccia il Bianco giocando 1. Td3?

RISPOSTA: 2. Dxf6+ e 3. Th3 matto.

# LEZIONE 34

## LA COOPERAZIONE DI TORRE E ALFIERE

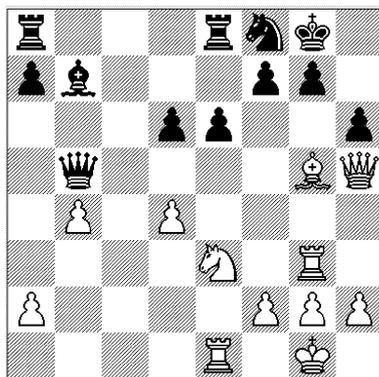
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 24 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la cooperazione di Torre e Alfiere: la funzione «attiva» della Torre e quella di appoggio dell'Alfiere. Una particolare cooperazione di Alfiere e Cavallo.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: il vortice, i matti tipici di Torre e Alfiere e un matto particolare di Alfiere e Cavallo.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 24 abbiamo esemplificato un vortice (o mulinello) e abbiamo detto che si tratta di una manovra basata su una serie di scacchi di scoperta effettuati da una coppia di pezzi (di solito, Torre e Alfiere).
- b) In questa lezione riproponiamo il vortice come obiettivo di una combinazione. Il vortice è, come si è detto, una tipica cooperazione di Torre e Alfiere, anche se non l'unica. Inoltre, in linea di massima è più efficace quando l'Alfiere svolge una funzione di appoggio (è il pezzo non mosso che dà scacco di scoperta) e la Torre una funzione «attiva» (è il pezzo mosso), per via del maggior raggio d'azione della Torre. Nel corso della lezione esemplificheremo anche altre tipiche cooperazioni di Torre e Alfiere, nonché una cooperazione particolare di Alfiere e Cavallo.
- c) Si passa alla terza fase della lezione proponendo una combinazione che ha per obiettivo un vortice.

Diagramma 1

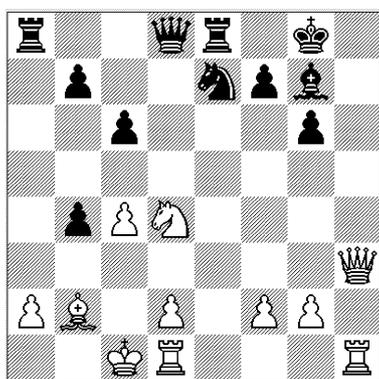


Nella posizione del diagramma 1, che si è verificata nella partita Torre-Lasker (Mosca 1925), il Bianco si è portato in netto vantaggio grazie ad un vortice. Come?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la prima mossa della combinazione: **1. Af6**. Questa mossa prepara il vortice. Si fa notare che a differenza del vortice della lezione 24, che è una manovra, qui il vortice è l'obiettivo di una combinazione: il Bianco sacrifica, infatti, la Donna in h5. Da parte sua, il Nero non può evitare il vortice senza perdere la Donna indifesa in b5. Si mostra il vortice che segue a **1... Dxb5**. Il vortice: **1. Tg7+ Rh8 2. Txf7+ Rg8 3. Tg7+ Rh8 4. Txb7+ Rg8 5. Tg7+ Rh8 6. Tg5+ Rh7 7. Txb5** e dopo **7... Rg6 8. Th3 Rxf6 9. Txb6+** il Bianco ha vinto facilmente.

Si passa al secondo esempio.

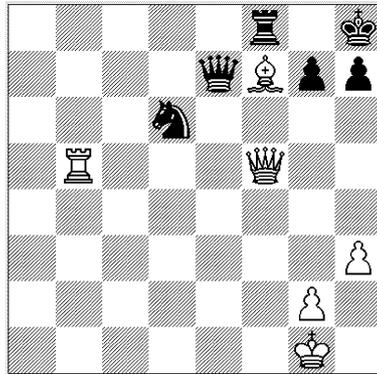
Diagramma 2



Nella posizione del diagramma 2, verificatasi nella partita Euwe-Loman (Rotterdam 1923), il Nero ha erroneamente giocato **1... Axd4**. Si chiede: 'perché la mossa è errata e come può approfittare dell'errore il Bianco?'

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione di matto: **1. Dh8+ Axh8 2. Txx8 matto**. Questo è un tipico matto di Torre e Alfiere (con l'involontaria collaborazione di un pedone nemico). Si procede col terzo esempio.

Diagramma 3

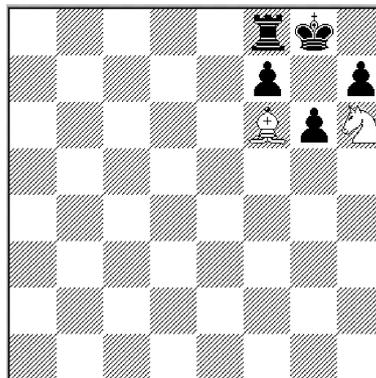


La posizione del Bianco nel diagramma 3 pare precaria (per via del doppio e dell' inchiodatura). Eppure, ancora una volta il Bianco risolve la partita a proprio favore grazie alla cooperazione di Torre e Alfiere. Come?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione: **1. Dxx7+ Rxx7 2. Th5 matto**. Si fa notare che anche qui c'è l'involontaria collaborazione di un pedone nero (che limita il proprio Re) e che il fatto è comunque normale (molto frequente). Il pedone che ora condanna il Re aveva la naturale funzione di proteggerlo.

A conclusione della lezione si esemplifica una cooperazione particolare di Alfiere e Cavallo.

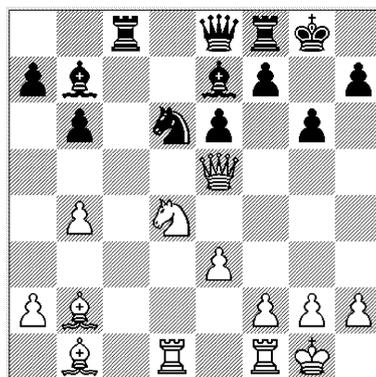
Diagramma 4



Il diagramma 4 illustra una cooperazione particolare di Alfiere e Cavallo. Questo tipo di matto non è infrequente ed è determinato dalla debolezza delle case f6 e h6 quando l'Alfiere del fianchetto viene allontanato dalla diagonale lunga.

Si passa alla posizione del diagramma 5

Diagramma 5



In questa posizione, che si è verificata nella partita Simagin-Polugaevsky del campionato sovietico del 1961, il Nero ha spinto il pedone in f6 per parare una grave minaccia basata appunto sulla cooperazione di Alfiere e Cavallo. Di che minaccia si tratta? Dopo aver atteso la risposta, si mostra la minaccia: 1. Dg7+! Rxd7 2. Cf5+ Rg8 3. Ch6 matto.

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, De2, Ta1, Tf1, Af4, Ag2, a4, b2, c2, d2. d5, f2, g3

Nero: Re8, Dd6, Ta8, Th8, Ab7, Ac5, a5, b4, d7, e6, f7, g7

DOMANDA: questa posizione si è verificata nella partita Gutop-Roscial (Mosca 1963). Il Nero muove e dà matto in poche mosse. Come?

RISPOSTA: 1... Dxd5 2. Axd5 Axd5 con matto imparabile.

2. Bianco: Rg1, De3, Tf1, Tf6, Ad3, c3, d4, g2, h3

Nero: Rg7, Da2, Tg5, Th8, Ac6, Ad6, Cd8, b6, c7, e6, g6, h6

DOMANDA: in questa posizione il Bianco prepara e effettua un vortice. Come?

RISPOSTA: 1. Dxd5 hxg5 2. Txd6+ Rh7 3. Txe6+ Rg7 4. Tg6+ Rh7 5. Txd6+ Rg7 6. Tg6+ Rh7 7. Txc6+ Rg7 8. Tg6+ Rh7 9. Txb6+ Rg7 10. Tg6+ Rh7 11. Ta6+.

# LEZIONE 35

## LA COOPERAZIONE DI TORRE E CAVALLO

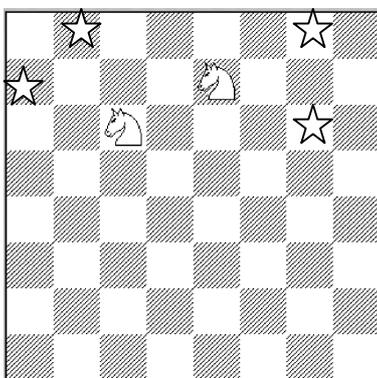
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 26 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la cooperazione di Torre e Cavallo: l'azione verticale o orizzontale della Torre combinata con gli «occhiali» e la «piccola diagonale» del Cavallo.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: alcuni matti tipici di Torre e Cavallo.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

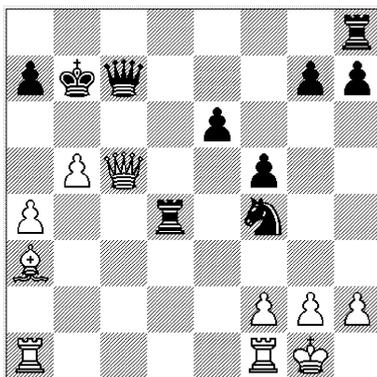
- a) Nella lezione 26 abbiamo iniziato a esemplificare le combinazioni che si basano sui movimenti delle figure e sulle peculiarità di determinate cooperazioni.
- b) In questa lezione ultimiamo lo studio delle cooperazioni tipiche, prendendo in considerazione quella tra Torre e Cavallo. Ci sono in particolare due coppie di case a tiro di Cavallo che meglio si combinano con l'azione lineare della Torre: gli «occhiali» (case g8 e g6 del diagramma 1) e la «piccola diagonale» (a7 e b8).

Diagramma 1



- c) Si passa alla terza fase della lezione con un esempio dove l'azione verticale della Torre si combina con gli occhiali di Cavallo.

Diagramma 2



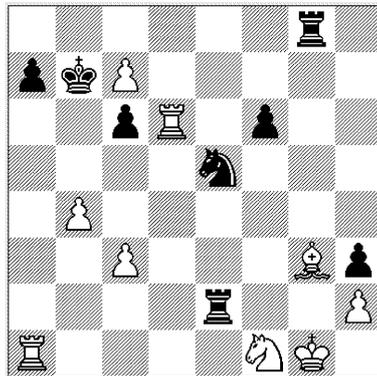
La posizione del diagramma 2 si è verificata nella partita Meo-Giustolisi (Roma 1959). A questo punto il Nero, a cui tocca la mossa, ha dato scacco matto grazie all'azione verticale della Torre combinata con gli occhiali del Cavallo.

Si mostra la combinazione:

1. Ce2+ (gli occhiali sono le case g1 e g3) Rh1 2. Dxb2+ Rxb2 3. Th4 matto.

Si procede con la posizione del diagramma 3, verificatasi nella partita Orlov-Cistiakov (1935).

Diagramma 3

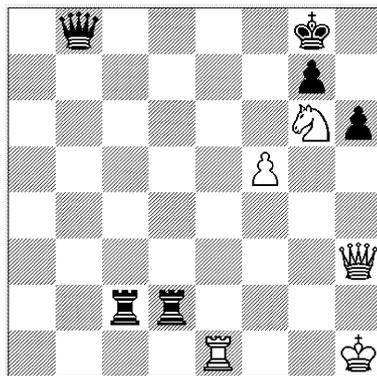


Anche qui la mossa tocca al Nero. Si chiede: «che coppia di case a tiro di Cavallo si combinano con l'azione della Torre?» (la piccola diagonale g1-h2), «come inizia la combinazione il Nero?» (coordinando l'azione del Cavallo con quella della Torre nella seconda traversa), «che figura sacrifica il Nero e a che scopo?» (la Torre in ottava per togliere una difesa della casa h2).

Si mostra la combinazione: **1... Cf3+ 2. Rh1 Tg3** (minaccia 3... Tg1 matto) **3. hxg3 Tg2** e il Bianco o subisce 4... Tg1 matto o toglie il Cavallo e subisce 4... Th2 matto.

Si continua col terzo esempio.

Diagramma 4

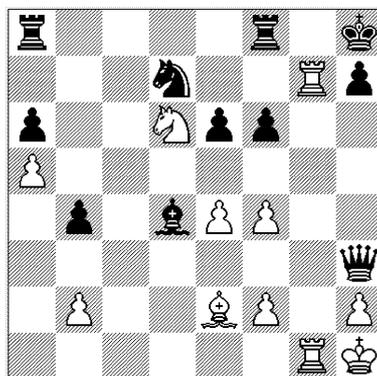


Nella posizione del diagramma 4 il Bianco muove e vince grazie all'azione combinata di Torre e Cavallo (col contributo del pedone). Si chiede: «che coppia di case a tiro di Cavallo si combinano con l'azione della Torre?» (la piccola diagonale f8-e7), «che figura sacrifica il Bianco e a che scopo?» (la Donna per allontanare la Donna nera dall'ultima traversa).

Si mostra la combinazione: **1. Db3+ Dxb3 2. Te8+ Rf7** (2... Rh7 3. Th8 matto) **3. Tf8 matto**.

Si conclude la lezione con una combinazione in cui è il Cavallo a dare scacco matto.

Diagramma5



Diversamente dagli esempi precedenti, nella posizione del diagramma 5 (variante della partita Tolusch-Smyslov, Mosca 1950) è il Cavallo a dare scacco matto. Si chiede: «che cosa sacrifica il Bianco e a che scopo?» (la Torre in settima per distrarre la Torre nera in f8 dalla difesa della casa f7). Si mostra la combinazione: **1. Tg8+ Tg8 2. Cf7 matto**.

COMPITO A CASA

1. Bianco: Rh1, Df5, Ta1, Tg4, Ac1, Cb1, a2, b2, c3, e4, f2, f4, h2; Nero: Rh8, Dd8, Ta8, Tg8, Ac5, Cf3, a7, b7, c7, d4, d6, h7

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Reiner-Steinitz, Vienna 1860. Il Nero muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1... Dh4 2. Tg2 Dxh2+ 3. Th2 Tg1 matto, oppure 2. Rg2 d3 3. Ac3 Tg4+ 4. Rf3 Dh3 matto.

2. Bianco: Rg1, Dd2, Td1, Tf1, Cg4, a3, b2, c4, f2, g2, h3; Nero: Rg8, Df4, Te4, Te5, Cd4, a7, c5, d6, f6, f7, h5

DOMANDA: Anche qui il Nero muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1... Ce2+ 2. Rh1 Dxg4 3. hxg4 Th5+ 4. gxh5 Th4 matto.

# LEZIONE 36

## L'ADESCAMENTO

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 26/35 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) le combinazioni che si basano su idee elementari.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni che si basano sull'adescamento del Re (o di un pezzo) avversario.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

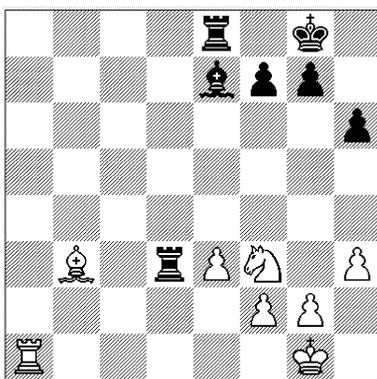
a) Nelle lezioni 26/35 abbiamo elencato e esemplificato le combinazioni che si basano sui movimenti delle figure e sulle peculiarità di determinate cooperazioni.

b) Esistono anche combinazioni che si basano su idee elementari e che non richiedono la presenza di determinate figure o determinate cooperazioni. Queste idee elementari permettono di effettuare combinazioni della stessa natura in posizioni assai dissimili tra di loro.

c) La prima idea elementare che prendiamo in considerazione è l'adescamento. Le combinazioni che si basano sull'adescamento sono caratterizzate da un sacrificio che ha lo scopo di costringere un pezzo avversario in una posizione «svantaggiosa». L'adescamento è più efficace se il pezzo «adescato» è il Re.

Si esemplifica un adescamento.

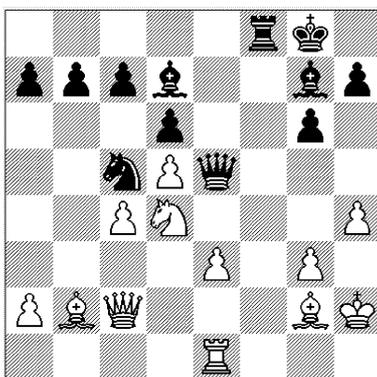
Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, il Bianco si porta in vantaggio di materiale con una combinazione basata sull'adescamento. Per realizzare la combinazione, il Bianco si deve prima rendere conto della posizione «precaria» della Torre nera in d3, che può essere attaccata dal Cavallo in e5. L'attacco immediato 1. Ce5 sarebbe, però, errato a causa dell'Alfiere indifeso in b3. Il Bianco gioca allora 1. Axf7+ adescando il Re nero. A 1... Rxf7 segue 2. Ce5+ con doppio di Cavallo.

Le combinazioni basate sull'adescamento del Re hanno spesso per obiettivo lo scacco matto. Ad esempio, nella posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Novotelnov-Cistiakov (Tbilisi 1949), il Nero dà scacco matto con una combinazione basata sull'adescamento.

Diagramma 2



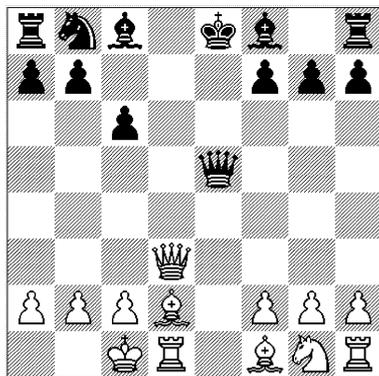
Si chiede: «in che casa va attirato il Re bianco?» (la casa g3), «quale pezzo effettua l'adescamento?» (la Donna).

Si mostra la combinazione: 1... Dxg3+ 2 Rxg3 (2. Rg1 Dxe1+) Ae5 matto.

Si passa al terzo esempio.

Nella posizione del diagramma 3, che si è verificata nella partita Reti-Tartakower (Vienna 1910), il Bianco muove e dà scacco matto grazie a un adescamento.

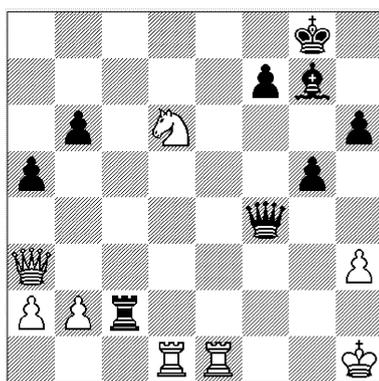
Diagramma 3



Come? Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione **1. Dd8+** (attira il Re nero in d8) **Rxd8 2. Ag5++ Rc7 3. Ad8 matto** oppure **2...Re8 3. Td8 matto**. Si fa notare che anche qui, come nel primo esempio, l'idea dell'adescamento è abbinata a un motivo tattico (nel primo esempio il doppio di Cavallo e qui lo scacco doppio).

Si procede col quarto esempio.

Diagramma 4



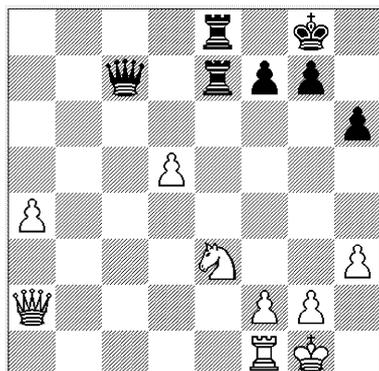
La posizione del diagramma 4 si è verificata nella partita Vidmar-Euwe (Karlsbad 1929). In questa posizione il Bianco muove e realizza una combinazione di matto basata sull'idea dell'adescamento. La combinazione è più complessa delle precedenti perchè intervengono più pezzi.

Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione:

**1. Te8+ Af8** (1... Rh7 2. Dd3+) **2. Txf8** (primo adescamento) **Rxf8 3. Cf5+** (il motivo tattico abbinato all'adescamento è lo scacco di scoperta) **Rg8 4. Df8+** (secondo adescamento) **Rxf8 5. Td8 matto**.

Si conclude la lezione ricordando che il pezzo adescato non deve essere obbligatoriamente il Re e si passa all'ultimo esempio.

Diagramma 5



Nella posizione del diagramma 5, il Bianco, a cui tocca la mossa, ha modo di portarsi in vantaggio materiale con una combinazione basata sull'adescamento di un pezzo. Come?

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la forchetta «fittizia» **1. d6** che ha lo scopo di adescare la Donna nera. Segue **1... Dxd6 2. Cf5** (doppio di Cavallo).

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rb4, Df1, Tc5, Tf3, a2, b3, c3, d4

Nero: Rc8, Dd8, Td2, Tg8, a7, b5, c6, f4

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita per corrispondenza Siversen-Podgorni. La mossa tocca al Nero che vince grazie all'idea dell'adescamento. Come?

RISPOSTA: 1 ... Da5+ 2. Rxa5 Txa2+ 3. Rb4 a5 matto.

**2.** Bianco: Rg1, Df1, Tf2, Af3, a2, d5, g2, h3

Nero: Rg8, Dg3, Te3, Ce5, a6, f4, g7

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Perlis-Duz Chotimirsky, Carlsbad 1911. Il Nero muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1... Te1 2. De1 Cxf3+ 3. Txf3 Dxe1+.

# LEZIONE 37

## IL BLOCCO

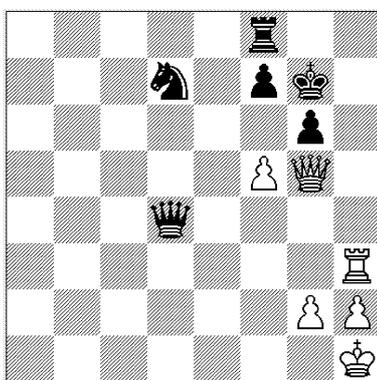
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 36 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) la limitazione del movimento del Re avversario mediante il blocco delle case di fuga.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: matti preceduti dal blocco di una o più case.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 36 abbiamo preso in considerazione e esemplificato le combinazioni basate sull'adescamento.
- b) In questa lezione proponiamo una seconda idea elementare che non richiede la presenza di determinati pezzi o determinate cooperazioni: il blocco del Re avversario. Il blocco del Re avversario consiste nel limitarne le possibilità di movimento (ossia, le vie di fuga) e, quindi, la possibilità di sottrarsi allo scacco matto.
- c) La più lampante combinazione basata sul blocco del Re avversario è quella che porta al matto affogato (che abbiamo esemplificato nella lezione 28). Esistono, però, altre posizioni dove è possibile realizzare una combinazione sacrificando uno o più pezzi per bloccare le case di fuga del Re avversario.

Diagramma 1



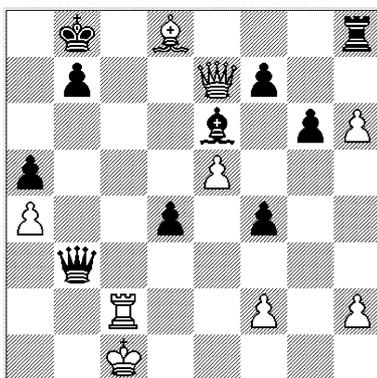
Nella posizione del diagramma 1, ad esempio, il Bianco non ottiene nulla dallo scacco immediato 1. Dh6+ perchè il Nero può fuggire via f6.

Da qui l'idea di sacrificare il pedone '<f>' per ostruire la casa f6 e confinare il Re nero sulla colonna 'g'. Dopo 1. f6+ il Nero ha tre alternative:

- 1) 1 ... Cxf6 2. Dh6+ Rg8 3. Dh8 matto;
- 2) 1... Dxf6 2. Dh6+ Rg8 3. Dh7 matto;
- 3) 1... Rg8 2. Th8+ (adesca il Re, 2... Rxh8 3. Dh6+ e 4. Dg7 matto.

Si passa alla posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Matulovic-Ivkov (Jugoslavia 1958).

Diagramma 2

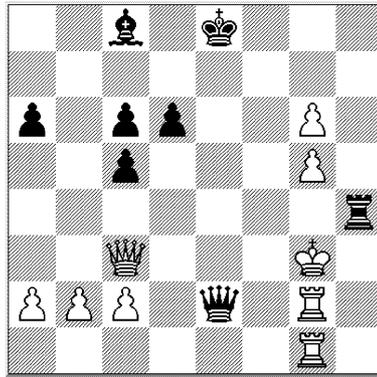


In questa posizione il Bianco, a cui tocca la mossa, dà scacco matto grazie a una combinazione basata sull'idea del blocco.

Si chiede: «che pezzo viene sacrificato per effettuare il blocco?» (la Torre), «che cosa deve ostruire la Torre?» (la casa c8, ossia la casa bianca), «grazie a quale altra idea la combinazione va sempre a buon fine?» (l'adescamento). Si mostra la combinazione: 1. Dc7+ Ra8 2. Dxa5+ Rb8 3. Tc8+ (ostruisce la casa c8) Axc8 4. Ac7 matto. Si fa notare che dopo 3... Rxc8 il Bianco vince con 4. Dc7 matto (il Re è stato «adescato» nella casa c8). Succede spesso, si sottolinea, che alla realizzazione di una combinazione concorrano più idee elementari.

Si continua con la posizione del diagramma 3 verificatasi nella partita Stolz-Pilnik (Stoccolma 1952).

**Diagramma 3**



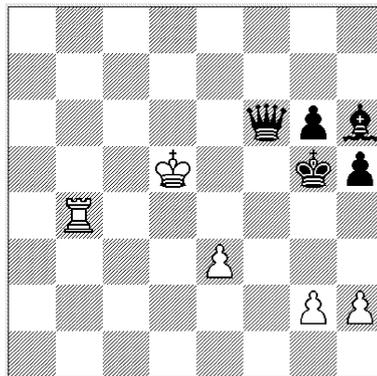
Qui il Nero muove e dà scacco matto in tre mosse sempre grazie al blocco.

Si fa constatare che attualmente il Bianco gode di due case di fuga (h4, dove la Torre è indifesa, e f4). Si chiede: «come può il Nero limitare il movimento del Re bianco?» (giocando 1... Th3+ e costringendo il Re bianco ad andare in f4, dove non ha case di fuga), «qual'è la combinazione di matto in tre?»

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione mattante: **1... Th3+ 2. Rf4 Tf3+ 3. Dxf3 De5 matto.**

Si procede con la posizione del diagramma 4.

**Diagramma 4**



Nella posizione del diagramma 4, tratta da uno studio di Kasantzev, dopo **1. h4+ Rf5** il Re nero non ha case di fuga ma il Bianco non ha l'immediata prospettiva di dare scacco matto perchè l'Alfiere nero controlla la casa f4.

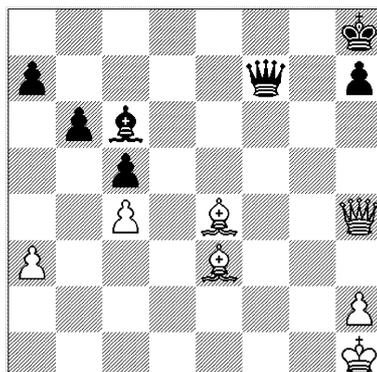
Si chiede «con che figura può dare impunemente scacco al Re il Bianco? (il pedone «e»); e «qual'è l'inconveniente di 2 e4+? (l'interferenza pedone/Torre con perdita del controllo della quarta traversa sull'ala di Re) «che deve fare il Bianco per evitare questo inconveniente?» (bloccare le case della quarta traversa sull'ala di Re con pezzi neri mediante sacrifici).

Si mostra, quindi, la combinazione vincente: **2. g4+ hxg4 3. Tf4+ Axf4 4. e4 matto.**

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5 che si è verificata in una partita giocata da Pillsbury.

Nella posizione del diagramma 5, il Re Bianco ha due case di fuga.

**Diagramma 5**



Anche qui il Nero può realizzare una combinazione di matto basata sull'idea del blocco. Come? Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione: **1... Df1+** (blocca la casa g1) **2. Ag1 Df3+** **3. Axf3 Axf3 matto.**

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rg1, Dh6, Te3, Ce7, Cf5, a2, b2, c2, f4, g2, h2

Nero: Rh8, Dc5, Ta8, Tf7, Cc4, Cd7, a6, b7, c7, f6, h7

DOMANDA: questa posizione si è verificata in una partita giocata da Dadanian. La mossa tocca al Bianco che matta con una combinazione di blocco.

RISPOSTA: 1. Cg6+ Rg8 2. Dg7+ Txf7 3. Ch6 matto.

**2.** Bianco: Rg1, Da4, Tal, Tf1, Cc6, a2, c3, e4, f2, g2, h2

Nero: Rf8, Df6, Ta8, Th8, Ab6, Ae6, a7, c7, f7, g7, h7

DOMANDA: questa posizione si è verificata in una partita giocata da Morphy. Il Bianco muove e inizia una combinazione che ha per obiettivo il matto affogato.

RISPOSTA: 1. e5 Dg5 2. h4 Dg4 3. Da3+ Rg8 4. Ce7+ Rf8 5. Cg6++ Rg8 6. Df8+ Txf8 7. Ce7 matto.

# LEZIONE 38

## LA DEVIAZIONE

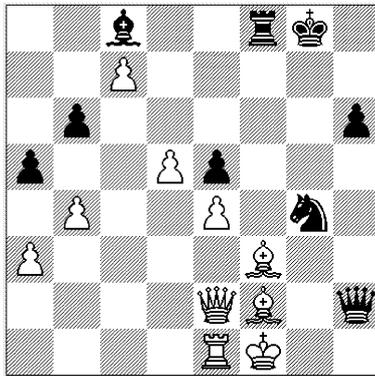
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 36 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) comparazione tra deviazione e adescamento: entrambe le idee hanno per obiettivo la costrizione di un pezzo avversario in una posizione sfavorevole. La differenza sta nel fatto che in caso di adescamento il pezzo adescato è oggetto dell'attacco, mentre in caso di deviazione l'attaccante non è interessato al pezzo ma all'azione difensiva svolta dal pezzo stesso in una certa casa.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: combinazioni basate sulla deviazione del pezzo chiave della difesa.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 36 abbiamo esemplificato alcune posizioni in cui è redditizio adescare con un sacrificio il Re o un altro pezzo avversario per renderlo soggetto a un attacco.
- b) In questa lezione prendiamo in considerazione un'idea apparentemente analoga ma in realtà diversa nello scopo. La deviazione di un pezzo chiave della difesa nemica non ha, infatti, per obiettivo quello di costringere il pezzo in una determinata casa, ma bensì quello di «allontanarlo» da una determinata casa in cui svolge un'azione difensiva. Non è quindi il pezzo l'obiettivo dell'attacco successivo, ma la posizione "indifesa" determinata dal suo allontanamento.
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una combinazione basata sulla deviazione del pezzo chiave della difesa avversaria.

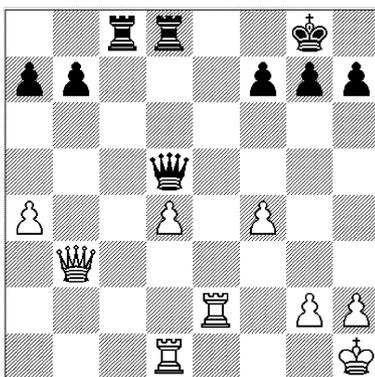
Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, che si è verificata nella partita Cechover-Sokolsky (Leningrado 1947), il Nero ha vinto grazie a una combinazione basata sulla deviazione del pezzo chiave della difesa avversaria. Per realizzare questo tipo di combinazione, l'attaccante deve prima rendersi conto che la difesa regge sulla presenza di un determinato pezzo in una determinata casa (o linea) e che l'allontanamento di quel pezzo dà via libera all'attacco. In questo primo esempio, il pezzo chiave della difesa del Bianco è la Donna che difende sia l'Alfiere in f2 che l'Alfiere in f3. Se la Donna viene deviata dalla difesa della casa f2, il Nero può dare scacco matto con... Dxf2. Da qui l'idea del sacrificio **1... Aa6** che il Bianco non può accettare e che inchioda la Donna sul Re. Inoltre, il Bianco non può difendersi neppure con 2. b5 per via di 2... Axb5.

Si passa al secondo esempio.

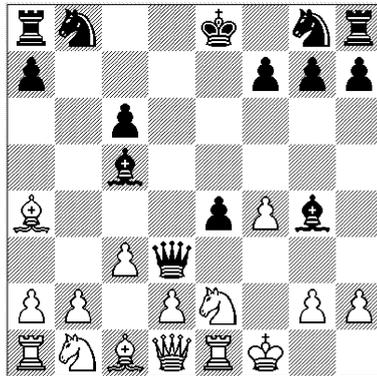
Diagramma 2



Nella posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Mazkevic-Mnazakanian (Leningrado 1963), il Bianco muove e vince sempre grazie alla deviazione del pezzo chiave della difesa. Si chiede: «qual'è il pezzo chiave della difesa del Nero?» (la Torre in d8), «che cosa difende?» (la Donna), «come si può deviarlo?» (giocando **1.Te8+**). Si fa notare che se anche il Re nero avesse avuto una casa di fuga, il Bianco avrebbe vinto ugualmente dopo 2. Dxd5 Txd5 3. Txc8.

Si continua con la posizione del diagramma 3.  
 Questa posizione si è verificata in un incontro per corrispondenza Cardiff-Bristol.

**Diagramma 3**

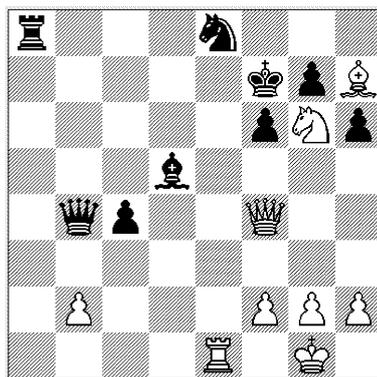


A questo punto il Nero gioca e vince sempre grazie all'idea della deviazione. La soluzione non dovrebbe risultare difficile, perchè abbiamo già incontrato lo stesso tipo di combinazione (sia pure considerandola da un altro punto di vista). Si chiede: «qual'è il pezzo chiave della difesa e come lo devia il Nero?» (il pedone in g2 che viene deviato col sacrificio di Donna; questo tipo di combinazione l'abbiamo già incontrata nella lezione 26 esemplificando l'azione incrociata degli Alfieri).

Si mostra la combinazione: **1. Df3+ gxf3 2. Ah3 matto.**

Si procede con la posizione del diagramma 4 che si è verificata nella partita Poliak-Cholmov (Riga 1954).

**Diagramma 4**

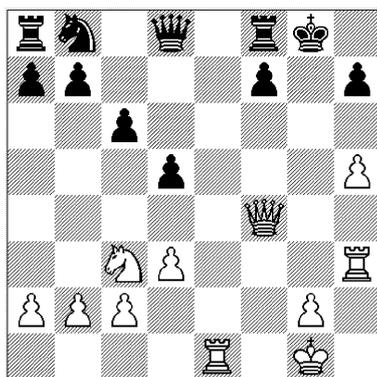


Anche qui è il Bianco a muovere e a vincere. Sappiate, inoltre, che nella partita il giocatore non se ne è avveduto. Si chiede: «qual'è il pezzo chiave della difesa avversaria?» (la Donna, "perchè?" (impedisce alla Torre di portarsi in e7 con matto), «come la si può deviare?» (sacrificando la Donna bianca).

Si mostra la combinazione: **1. Dd2 Dc5 2. Dxd5+ Dxd5 3. Te7 matto.**

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5.

**Diagramma 5**



Questo esempio è particolare perchè il Bianco vince grazie a una "doppia" deviazione. Come?

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione: **1. Tg3+ Rh8 2. Dh6** (minaccia 3. Dg7 matto) **Tg8 3. Te8** che o devia la Torre dalla difesa della casa g7 o devia la Donna dalla difesa della casa f6.

## COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Dh6, Tf1, Tf3, a2, b2, c2, d4, e4, g2

Nero: Rg8, De8, Ta8, Th8, Ag4, a7, b7, c7, d6, g6

DOMANDA: nella posizione il Bianco muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1. Tf8+ Dxf8 2. Txf8+ Txf8 3. Dxc6 matto.

2. Bianco: Rh1, Dd3, Ta1, Tb4, Af3, a3, b2, d5, g2, h2

Nero: Rg8, De5, Ta8, Te8, Ad7, b6, b7, f7, g7, h6

DOMANDA: questa posizione si è verificata nella partita Mikenas-Bronstein del campionato dell'URSS del 1965. La mossa tocca al Nero che vince.

RISPOSTA: 1... Txa3! 2. bxa3 Dxa1+ 3. Tbl Tel+. Va notato che la mossa 1... Del+ è errata per via di 2. Df1.

# LEZIONE 39

## LO SGOMBERO DELLA CASA

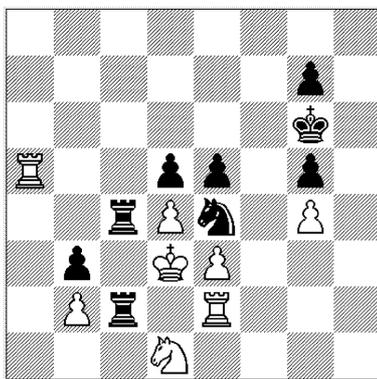
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 37 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) due momenti delle combinazioni che si basano sullo sgombero della casa: il sacrificio del pezzo «ingombrante» e l'occupazione del pezzo «utile».
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni che si basano sullo sgombero della casa.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 37 abbiamo esemplificato le combinazioni che si basano sul blocco e abbiamo dimostrato l'efficacia della preclusione anche di una sola casa di fuga al Re avversario.
- b) In questa lezione trattiamo un argomento in un certo senso opposto: lo sgombero di una casa chiave mediante il sacrificio di un pezzo ingombrante. Il sacrificio del pezzo libera la casa e permette di occuparla con un pezzo «utile». Alla base di questo tipo di combinazioni c'è, quindi, l'intuizione di quello che si potrebbe fare se in una certa casa non ci fosse un certo pezzo (ovviamente si deve trattare di un pezzo del proprio schieramento, perchè altrimenti non se ne potrebbe disporre). Per rimuovere il pezzo ingombrante senza perdere tempi si rivela spesso efficace un sacrificio.
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando un facile combinazione basata sullo sgombero di una casa.

Diagramma 1

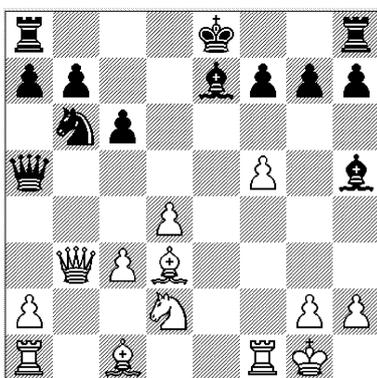


Nella posizione del diagramma 1, che si è verificata nella partita Bogoljubov-Capablanca (Kissingen 1928), il Nero non fatica a constatare che se non ci fosse il Cavallo in e4 potrebbe giocare 1... e4 matto. Il suo problema diviene, a questo punto, quello di sgomberare la casa e4 senza permettere al Bianco di alterare nel frattempo la posizione. Il modo più semplice e efficace è quello di sacrificare il Cavallo con scacco giocando 1... Cc5+.

Va fatto notare che 1. Cf2+ non funziona per via di 2. Cxf2 e4 3. Cxe4.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2

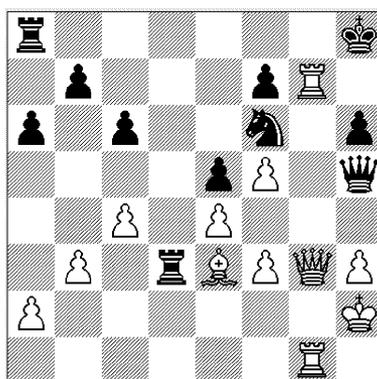


Si chiede: «che casa deve sgomberare il Bianco, a cui tocca la mossa, e che pezzo potrà poi occuparla utilmente?».

Dopo aver atteso la risposta, si mostra la combinazione: 1. f6 (il pedone ingombrante viene sacrificato attaccando l'Alfiere camposcuoro del Nero) Ax f6 2. Tf5 con attacco doppio a Donna e Alfiere.

Si passa al diagramma 3.

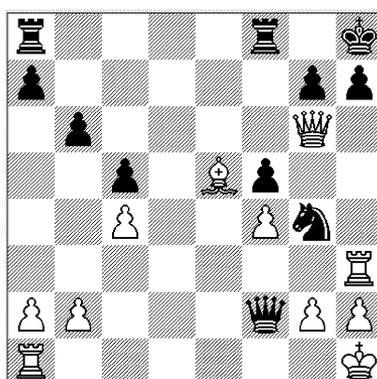
Diagramma 3



Questa posizione si è verificata nella partita Lisitzyn-Sagoriansky (Mosca 1939). La mossa tocca al Bianco. Si chiede: «che cosa deve sgomberare?» (la casa g7) «perchè deve sgomberarla?» (per portarci la Donna con matto). Si mostra la combinazione: **1. Th7+ Rxh7** (o Cxh7) **2. Dg7 matto.**

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 4.

Diagramma 4



In questa posizione la mossa tocca al Nero. Si chiede: «qual'è il pezzo ingombrante e dove va sacrificato?» Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione: **1... De1+ 2. Txe1 Cf2+ 3. Rg1 Cxh3+ gxh3 4. hxg6** e il Nero resta con una qualità in più.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rb1, Dc2, Td1, Th1, Ad3, Ah2, Cb3, Cc3. a2, b2, d5, e4, h3  
Nero: Rc8, Db6, Td8, Tf8, Ad7, Ae7, Cb8, Ce8. a7, b7, c6, f7, g6, h7

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Bronstein-Medina, Goteborg 1955. Il Bianco muove e vince. Come?  
RISPOSTA: 1. d6 Axd6 (oppure Cxd6) 2. Cd5.

**2.** Bianco: Rf2, Dh6, Td2, Th1, Ad3, a2, b2, c4, f4, g2  
Nero: Rg8, De6, Te3, Te8, Ac6. a5, c5, d4, f5, g6

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Kmoch-Rubinstein, Semmering 1926.  
Anche qui il Nero muove e vince. Come?  
RISPOSTA 1... Tf3+.

# LEZIONE 40

## LO SGOMBERO DELLA LINEA

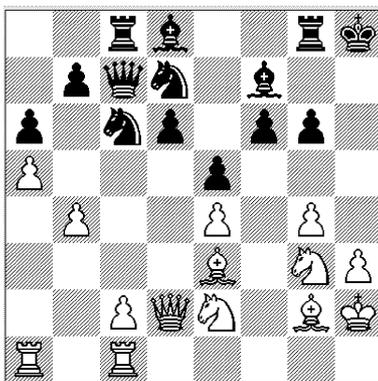
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 39 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) i due tipi di sgombero della linea: l'allontanamento del pezzo ingombrante dalla linea e lo spostamento del pezzo ingombrante lungo la linea al di là della casa critica.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni che si basano sullo sgombero della linea.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 39 abbiamo dimostrato come a volte può rivelarsi redditizio sgomberare una casa per occuparla subito dopo con un altro pezzo.
- b) In questa lezione trattiamo un argomento analogo: lo sgombero della linea. La differenza tra questo tipo di sgombero e il precedente è che qui il pezzo "utile" non deve raggiungere la casa del pezzo ingombrante ma un'altra casa che si trova al di là del pezzo ingombrante lungo la stessa linea. Lo sgombero della linea può essere effettuato in due modi:
  - 1) allontanando il pezzo ingombrante dalla linea;
  - 2) spostando il pezzo ingombrante lungo la linea al di là della casa critica. In entrambi i modi lo sgombero della linea è efficace solo se il pezzo ingombrante si sposta portando a sua volta una minaccia.
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una manovra basata sullo sgombero di una linea.

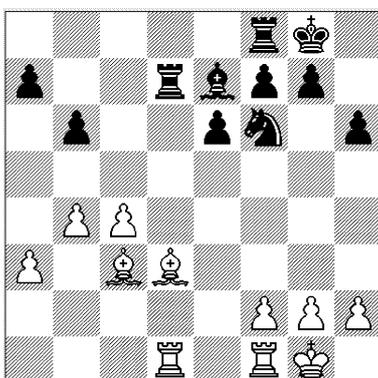
Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, il Bianco, a cui tocca la mossa, potrebbe giocare 1. Dh6 matto se la diagonale c1-h6 non fosse ostruita dall'Alfiere in e3. La linea di sgombero è, dunque, questa diagonale e il pezzo ingombrante è l'Alfiere camposcuro. Il Bianco gioca **1. Ab6**, sgomberando la linea e creando una seconda grave minaccia col pezzo ingombrante.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

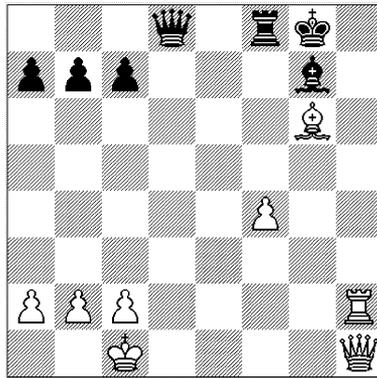
Diagramma 2



Questa posizione si è verificata nella partita Pachman-Derner (Hilversum 1947). Si chiede: «come può preparare il Bianco una combinazione che si basa sullo sgombero di una linea?» (togliendo la difesa alla Torre nera in d7), «che linea deve sgomberare?» (la colonna «d»), «qual'è il pezzo ingombrante?» (l'Alfiere campochiaro), «che minaccia porta allontanandosi dalla linea?» (dà scacco al Re).

Si mostra la combinazione: **1. Axf6 Axf6 2. Ah7+ Rxb7 3. Txd7** con guadagno della qualità. Si passa al diagramma 3.

Diagramma 3



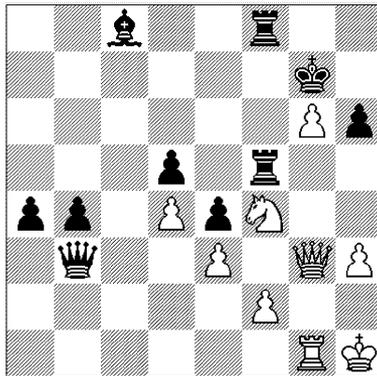
In questa posizione la mossa tocca al Bianco. Si chiede: «che linea deve sgomberare?» (la colonna «h»), «qual'è il pezzo ingombrante?» (la Torre) e poi, ricordando quanto detto al punto b) "che tipo di sgombero si effettua?" (2), "qual'è la casa critica?" (h7), «che minaccia porta il pezzo ingombrante?» (dà scacco).

Si mostra la combinazione: **1. Th8+ Axh8 2. Dh7 matto.**

Si fa notare che nel campo del problema questo tipo di sgombero si chiama «apertura di linea» perchè il secondo pezzo percorre la linea nella stessa direzione del primo. Quando il secondo pezzo percorre la linea nella direzione opposta, si chiama «liberazione di linea».

Si procede con la posizione del diagramma 4.

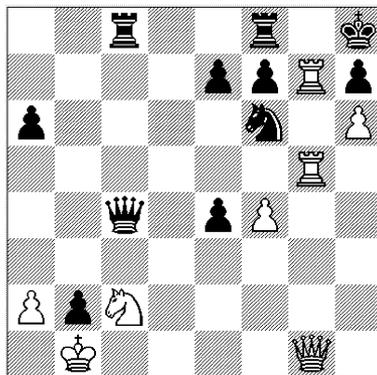
Diagramma 4



La posizione del diagramma 4 si è verificata nella partita Blackburne-Lipschnitz (New York 1889). La mossa tocca al Bianco. Si chiede: «che linea deve sgomberare?» (la diagonale h2-b8), «qual'è il pezzo ingombrante?» (il Cavallo), «che minaccia porta sgombrando la linea?» (dà scacco).

Si mostra la combinazione: **1. Ch5+ Txh5 2. Dc7+ Rf6 3. Dd6+ Rg7 4. De7+.** Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



Questa combinazione è leggermente più complessa delle precedenti. Tenuto conto di quanto si è detto sinora, però, non dovrebbe risultare troppo difficile trovare la combinazione corretta. La mossa tocca al Bianco che vince. Come?

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione premettendo che la linea da sgomberare è la colonna «g» e che si devono effettuare due tipi di sgombero: lo sgombero della linea e lo sgombero della casa. La combinazione è: **1. Tc5** (sgombero della linea) **Dxc5** **2. Txx7+** (sgombero della casa) e **3. Dg7 matto**.

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg2, Dd4, Te3, Ae5, b2, d7, f2, g4, h3

Nero: Rg8, Dd8, Tb7, Cd3, b5, c4, f7, g5, g7

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Fischer-Di Camillo (Usa 1956). Il Bianco muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1.Ac7.

2. Bianco: Rh1, Db1, Tg1, Ab4, Ad3, d4, f3, f2, h2

Nero: Rf7, Dd5, Te8, Td8, Ch6, a6, b7, g7, h5

DOMANDA: anche qui il Bianco muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1. Ac4 Txc4 2. Dg6+ Rg8 3. Dxc7 matto.

# LEZIONE 41

## L'INTERFERENZA

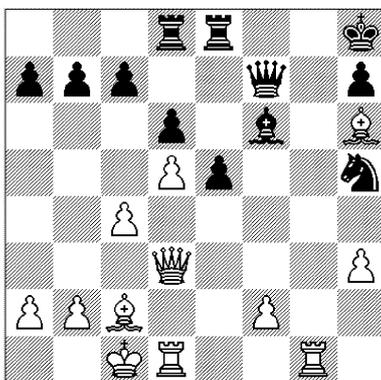
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 40 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Lo scopo dell'interferenza: la disarmonizzazione della difesa avversaria mediante il sacrificio di un pezzo nella «casa d'ingombro».
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni che si basano sull'interferenza.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 40 abbiamo visto quanto possa rivelarsi vantaggioso togliere di mezzo un pezzo che ingombra la linea di un altro pezzo dello stesso schieramento.
- b) In questa lezione prenderemo in considerazione un'idea diametralmente opposta: l'interferenza. L'idea consiste nel sacrificare un pezzo per interferire sulla linea d'azione di un'unità avversaria. Per realizzare una combinazione basata sull'interferenza bisogna per prima cosa avvedersi della presenza di una «casa d'ingombro» la quale, una volta occupata da un pezzo nemico, chiude la linea d'azione di un pezzo suo alleato, disarmonizzando la difesa.
- c) Si passerà poi alla terza fase della lezione, mostrando una sequenza combinativa che si basa appunto sull'interferenza.

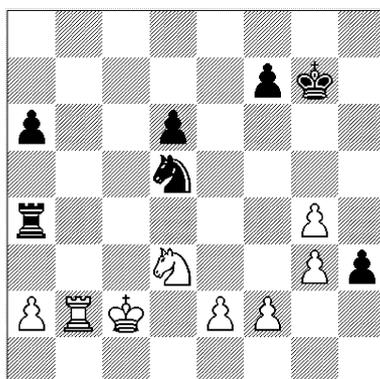
Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, che si è verificata nella partita Maderna-Vilegas (Mar del Plata 1943), il Bianco ha una batteria di Donna e Alfiere che minaccia il pedone h7 con matto. Al momento però il pedone h7 è difeso orizzontalmente dalla Donna nera. Il Bianco si avvede della presenza della «casa d'ingombro» g7 che una volta occupata dall'Alfiere o dal Cavallo nero bloccherà la linea d'azione orizzontale della Donna, e gioca **1. Ag7+**, vincendo.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2

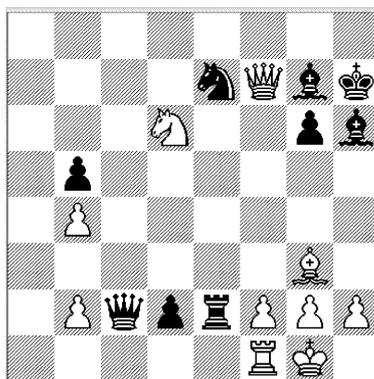


Nella posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Averbach-Korchnoi (Erevan 1965), la mossa tocca al Nero. Si chiede: «Che cosa minaccia il Nero?» (la promozione del pedone 'h'), «Quale pezzo bianco può parare la minaccia e grazie a che tipo d'azione?» (la Torre, grazie all'azione orizzontale lungo la prima traversa), «Quale pezzo nero può essere sacrificato per realizzare l'interferenza?» (la Torre), «Qual è la casa d'ingombro?» (la casa c1).

Si mostra la combinazione: **1... Tc4+ 2. Rd2 Tc1**, e il Bianco, comunque catturi la Torre avversaria, non può impedire la promozione del pedone a causa dell'interruzione dell'azione orizzontale della propria Torre lungo la prima traversa.

Si passa quindi al diagramma 3.

Diagramma 3

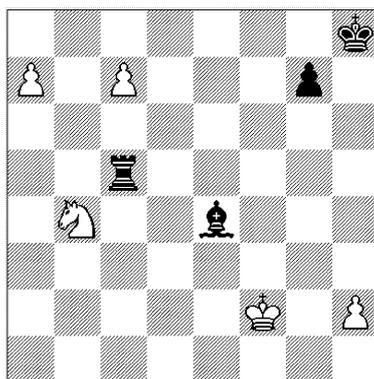


Nella posizione del diagramma 3 la mossa tocca al Bianco. Si chiede: «Cosa minaccia il Bianco?» (un attacco di matto in g7 o in g8) «Quale pezzo nero può parare entrambe le minacce, e grazie a quale azione?» (la Donna, dopo... Dxb2, grazie all'azione lungo la diagonale a1-h8), «Quale pezzo bianco va sacrificato per realizzare l'interferenza?» (l'Alfiere), «Qual è la casa d'ingombro?» (la casa e5).

Si mostra la combinazione: **1. Ae5 Txe5 2. Ce8 Cf5 3. Cf6+ Rh8 4. Dg8 matto**. Si ripete che dopo l'immediata 1. Ce8 il Nero si difenderebbe con 1... Dxb2.

Si procede poi col quarto esempio.

Diagramma 4

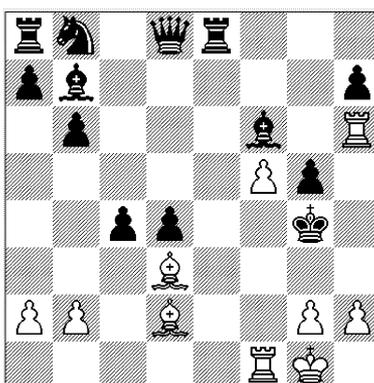


Nella posizione del diagramma 4, tratta da uno studio di Gerbstman, la mossa tocca al Bianco. Quest'ultimo ha due pedoni in settima, ma al momento non può promuovere nessuno dei due perchè la Torre nera controlla la casa c8 e l'Alfiere la casa a8.

Si chiede: «Qual è la casa d'ingombro?» (la casa c6). Si fa notare che la casa c6 è la casa d'intersecazione della diagonale h1-a8 e della colonna 'c', per cui se viene occupata da uno dei due pezzi neri interrompe l'azione dell'altro pezzo. Si mostra la combinazione: **1. Cc6, Txc6 2. a8=D+** oppure 1... Axc6 2. c8=D+.

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



La posizione del diagramma 5 si è verificata nella partita G. Johner–P. Johner (1905). Il Bianco muove e vince.

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione: **1. h3+ Rg3 2. Ae4** a cui segue **2... Txe4 3. Tf3 matto**, oppure **2... Axe4 3. Ae1 matto**. Si fa notare che si può anche effettuare immediatamente l'interferenza con **1. Ae4**.

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Dh5, Te1, Te7, Ad4, a2, c3, f2, g2, h2.  
Nero: Rg8, Dc6, Ta8, Tf8, Ac8, a6, b7, c7, d5, f7, g5, h6.

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Sule-Mayet, giocata a Berlino nel 1860. Il Bianco muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1. T1e6 Axe6 2. Dxb6, oppure 1.T1e6 Dxe6 2. Txe6 Axe6 3. Dxb6 f6 4. Dg6+ Rh8 5. Axf6+.

2. Bianco: Re3, Td8, Ac7  
Nero: Rf5, Ab4, Ae4, d2, h3

DOMANDA: la posizione si è verificata nella partita Nenarokov-Grigorjan, Mosca 1923. La mossa tocca al Nero che vince grazie ad un'interferenza. Come?

RISPOSTA: 1... Ad6 2. Txd6 h2, oppure 2. Axd6 d1=D.

# LEZIONE 42

## L'ELIMINAZIONE

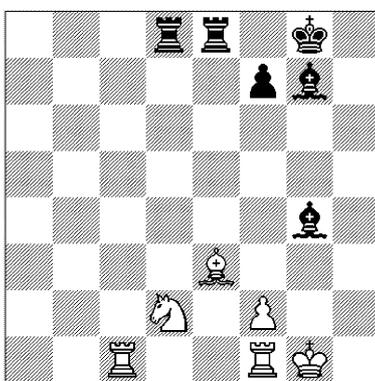
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 35 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Comparazione tra deviazione e eliminazione: identità degli obiettivi e diversità nelle esecuzioni. L'eliminazione come scambio svantaggioso che porta ad un successivo vantaggio.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni basate sull'eliminazione.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 38 abbiamo considerato ed esemplificato le combinazioni che si basano sulla deviazione del pezzo chiave della difesa avversaria.
- b) In questa lezione prenderemo invece in considerazione un'idea che ha lo stesso obiettivo, ma che viene messa in pratica in modo diverso: l'eliminazione. L'eliminazione consiste nello scambio di un pezzo di maggior valore con un pezzo di minor valore in modo da annullare l'azione difensiva di quest'ultimo. La funzione difensiva di tale pezzo deve essere determinante.
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una combinazione basata sull'eliminazione.

Diagramma 1

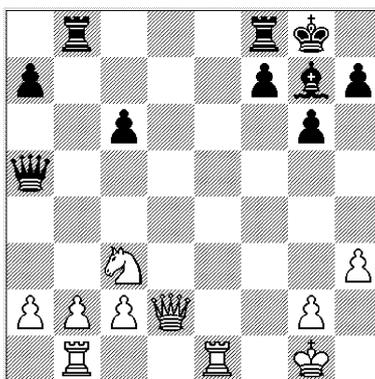


Nella posizione del diagramma 1 il Nero, a cui spetta muovere, si accorge che se non ci fosse l'Alfiere bianco in e3 il Cavallo in d2 sarebbe indifeso, e quindi catturabile da parte della Torre in d8.

Da qui l'idea di sacrificare la qualità giocando **1... Txe3**, a cui segue **2. fxe3 Txd2** con vantaggio materiale del Nero.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2

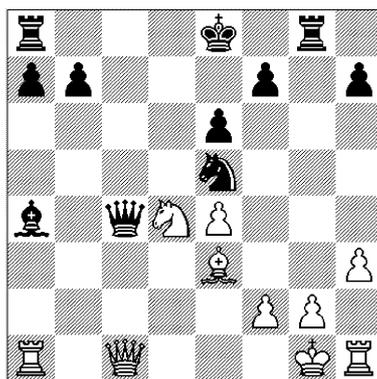


Nella posizione del diagramma 2 la mossa tocca al Nero. Si chiede: «Qual è l'unità di minor valore che svolge una funzione determinante per la difesa bianca?» (il pedone in b2), «Che funzione svolge?» (difende il Cavallo attaccato due volte e la conseguente infilata di Donna e Torre) «Come lo si elimina?» (sacrificando la Torre).

Si mostra la combinazione: **1... Txb2 2. Txb2 Axc3**.

Si passa poi ad esaminare il diagramma 3.

Diagramma 3

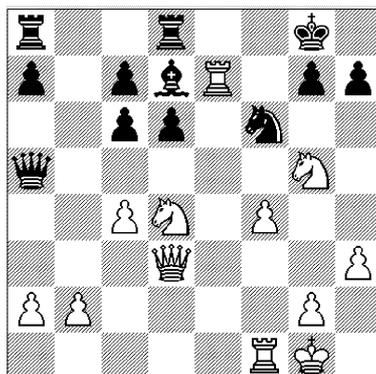


La posizione del diagramma 3 si è verificata in una partita giocata da Subaric contro Trifunovic. La mossa tocca al Nero. Si chiede: «Qual è il pezzo di minor valore che svolge una funzione determinante per la difesa bianca?» (il Cavallo), «Quale funzione svolge?» (para lo scacco matto), «Come lo si elimina?» (sacrificando la Donna).

Si mostra la combinazione: **1... Dxd4 2. Axd4 Cf3+ 3. Rf1 Ab5+.**

Si procede quindi con la posizione del diagramma 4.

Diagramma 4

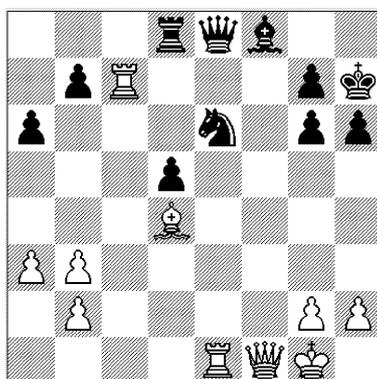


La posizione del diagramma 4 si è verificata in una partita giocata da Schlechter a Kosice nel 1918. Qui la mossa tocca al Bianco. Si chiede: «Qual è l'unità di minor valore che svolge una funzione determinante per la difesa nera?» (il pedone in h7), «Quale funzione svolge?» (impedisce alla Donna bianca di portarsi in g6 con matto a seguire), «Come la si elimina?» (sacrificando il Cavallo).

Si mostra la combinazione: **1. Cxh7 Cxh7 2. Dg6.** Si fa notare che non difende neppure il seguito **1... Dh5 2. Cf6+ gxf6 3. Dg3+.**

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



La posizione del diagramma 5 si è verificata nella partita Vasjukov-Djurascevic (Belgrado 1961). Qui la combinazione è leggermente più complessa delle precedenti. Tenuto conto dell'argomento della lezione, però, non è poi così difficile trovarla. Il Bianco muove e vince. Come?

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione premettendo che ci sono due pezzi di minor valore che svolgono una funzione determinante per la difesa nera, e che la funzione che svolgono è quella di proteggere la casa g7 dalla batteria di Torre e Alfiere bianchi.

La combinazione è: **1. Txe6** (il sacrificio di qualità elimina il primo pezzo di minor valore) **Dxe6 2. Dxf8** (il sacrificio di Donna elimina il secondo pezzo di minor valore) **2... Txf8 3. Txxg7+ Rh8 4. Tg6+ Tf6 5. Txf6 De1+ 8. Tf1+**.

Si fa notare che è errato sacrificare prima la Donna, perchè dopo 1. Dxf8?, Dxf8 la Donna nera svolge la funzione difensiva che prima svolgeva l'Alfiere.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rh1, Dc2, Tf1, Tgl, Ac4, Cf3, pp. a4, b5, c3, e4, f2, g2, h3.

Nero: Rg8, Df4, Tf8, Ab6, Ce6, Ch5, pp. a5, b7, c7, e5, f7, g7, h4.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata nella partita Becker-Schneider, RDT 1966. Il Nero muove e vince. Come?

RISPOSTA: 1... Axf2 2. Dxf2 Cg3+ 3. Rh2 Cxf1++ 4. Rh1 Cg3+ 5. Rh2 Cxe4+, oppure 2. Txf2 Cg3+ 3. Rh2 Cf1++ 4. Rh1 Dh2+ 5. Cxh2 Cg3 matto.

**2.** Bianco: Rg1, Dh4, Ta1, Tf1, Ad3, Cc3, Cg5, pp. a4, b2, c2, e4, g2, h2.

Nero: Rg7, Dc7, Ta8, Tf8, Ab7, Cd7, Ch5, pp. a6, b6, e5, f7, g6, h7.

DOMANDA: La posizione si è verificata nella partita Kupper-Olafsson, Zurigo 1959. Come può vincere rapidamente il Bianco grazie all'idea dell'eliminazione?

RISPOSTA: 1. Txf7 Txf7 2. Ce6+, oppure 1... Rg8 2. Tg7+ Rh8 3. Txxh7+ Rg8 4. Tg7+ Rh8 5. Txxg6.

# LEZIONE 43

## LA CONTROFFENSIVA

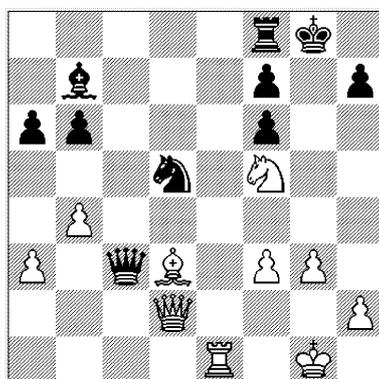
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 38 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) L'obiettivo della controffensiva: l'occupazione di una casa che offre prospettive tatticamente più interessanti del materiale sacrificato.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni basate sulla controffensiva.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

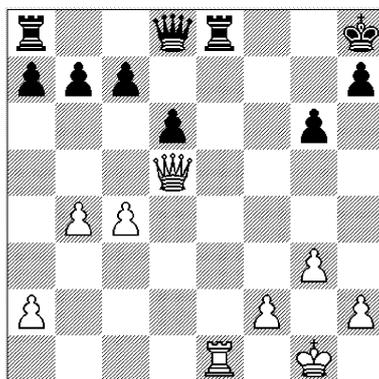
- a) Nella lezione 38 abbiamo esemplificato alcune posizioni in cui è redditizio deviare un pezzo avversario che svolge una funzione difensiva determinante.
- b) In questa lezione prendiamo in considerazione un'idea diametralmente opposta: la controffensiva. L'idea consiste nel rinunciare alla difesa di un pezzo (o più pezzi) alleato per occupare una casa tatticamente più promettente. Il sacrificio del pezzo deve essere giustificato da un recupero di materiale maggiore di quello ceduto (o dallo scacco matto).
- c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una combinazione basata sulla controffensiva.

Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, verificatasi nella partita Spielmann–Tartakover (Marienbad 1925), il Bianco ha rinunciato alla difesa della propria Torre in el giocando **1. Dh6** perchè la minaccia di matto in g7 è più consistente delle prospettive del Nero dopo la cattura della Torre bianca. A **1... De1+** segue infatti **2. Af1** ed il Nero è costretto a sacrificare la Donna giocando **2... De3+** per evitare il matto. Si continua con la posizione del diagramma 2:

Diagramma 2

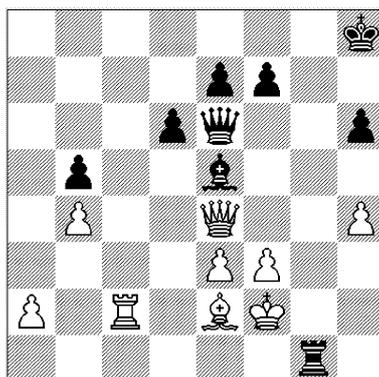


Nella posizione del diagramma 2, verificatasi nella partita Corbett–Tyler (Inghilterra 1963) la mossa tocca al Bianco. Si chiede «Quale pezzo va lasciato in balia del Nero?» (la Torre) «Qual è la casa interessante, e da quale pezzo va occupata?» (la casa f7, che va occupata dalla Donna.)

Si mostra poi la sequenza: **1. Df7 Txe1+ 2. Rg2 De7 3. Ag7 matto**, oppure **2... Dg8 3. Df6+** e matto alla successiva. Si fa notare che se il Nero non accetta il sacrificio, giocando **1... Tg8**, il Bianco può realizzare ugualmente una combinazione mettendo in pratica un'altra idea che è già stata considerata. Si chiede: «Quale idea?» (la deviazione). Si mostra quindi il tratto vincente: **2. Te8**.

Si passa a questo punto al diagramma 3.

Diagramma 3

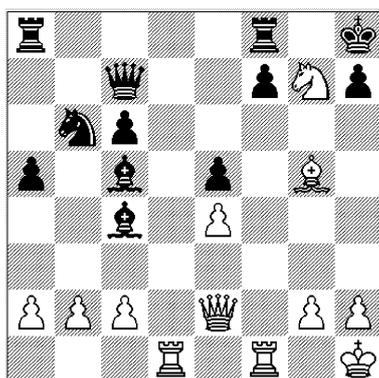


Nella posizione del diagramma 3, che si è verificata nella partita Larsen–Unzicker (Santa Monica 1966), la mossa tocca al Nero. Si chiede: «Quale pezzo va lasciato in balia del Bianco?» (La Torre), «Qual è la casa interessante, e da che pezzo va occupata?» (la casa h3, che va occupata dalla Donna).

Si mostra la combinazione: **1... Dh3 2. Rxcg1 Ah2+ 2. Rh1** (se 3. Rf2 Dg3+ 4. Rf1 Dg1 matto) **2... Ag3 4. Rg1 Dh2+** e matto alla successiva.

Si procede quindi con la posizione del diagramma 4.

Diagramma 4

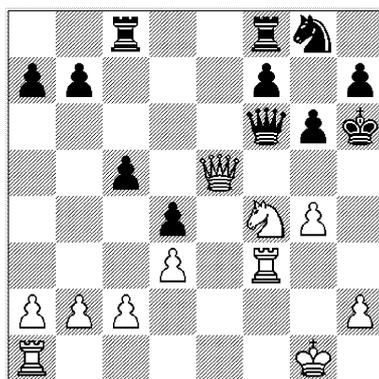


In questa posizione, che si è verificata nella partita Stein–Portisch (Stoccolma 1962), la mossa spetta al Bianco. Si chiede: «Quale pezzo va lasciato in balia del Nero?» (la Donna), «Qual è la casa interessante, e da che pezzo va occupata?» (la casa f6, che va occupata dall'Alfiere).

Si mostra la combinazione: **1. Af6 Axe2 2. Cf5+ Rg8 3. Ch6 matto** (nella partita il seguito è stato 1... Ae7 2. Df3).

Si conclude la lezione mostrando agli allievi la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



Questa posizione si è verificata nella partita Antoshin–Rabar (Baku 1964). Il Bianco muove e vince. Come? Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la combinazione premettendo che la casa interessante è la casa e6 e che va occupata dal Cavallo (per impedire al Re nero di portarsi sulla colonna ‘g’):

**1. Ce6 Dxe5 2. Th3+ Dh5 3. g5 matto.**

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Rc1, Dg1, Td6, Th1, Ac4, Cc3, pp. a2, b2, c2, e4, g2, h4.

Nero: Rg8, Da5, Ta8, Tf8, Ag4, Cg3, pp. a7, b7, f7, g7, h6.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata nella partita Pachman–Barcza (Stoccolma 1952). Il Bianco ha giocato 1. Dd4! Cosa segue a 1... Cxh1?

RISPOSTA: 2. Tg6, con la minaccia mortale di 3. Dxc7 matto.

**2.** Bianco: Rh1, Dd3, Td1, Ab1, Cf5, pp. a2, e4, g2, h2.

Nero: Rh8, De5, Td7, Ab7, Ad4, pp. a6, b5, g7, h6.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata nella partita Popil–Marco, Monte Carlo 1902. A questo punto il Nero ha abbandonato, ritenendo di non poter salvare il proprio Alfiere caposcuola inchiodato sulla Torre. La sua decisione è giustificata?

RISPOSTA: No. Il Nero poteva vincere giocando 1... Ag1, e minacciando contemporaneamente 2... Dxc2 matto e 2... Txd3.

# LEZIONE 44

## LA DISTRUZIONE DELL'ARROCCO

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 26 e 27 per la continuità dell'argomento oggetto d'insegnamento.
- b) La distruzione dell'arrocco mediante il sacrificio di un Alfiere o della coppia degli Alfieri.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di distruzione dell'arrocco.

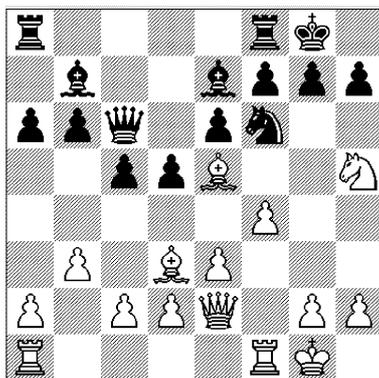
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 26 abbiamo esemplificato una distruzione dell'arrocco mediante il doppio sacrificio degli Alfieri, mentre nella lezione 27 abbiamo esemplificato la distruzione dell'arrocco che segue al sacrificio dell'Alfiere in h7 (h2).

b) In questa lezione riprenderemo in considerazione l'argomento ponendo però l'accento sull'idea alla base di questo tipo di combinazioni: la distruzione dell'arrocco. Quest'ultima consiste nell'eliminazione di uno o più pedoni dinanzi al Re arroccato in modo da sottoporlo ad un attacco diretto. La suddetta eliminazione parziale o totale dello scudo di pedoni davanti al Re può essere teoricamente effettuata col sacrificio di un qualunque pezzo: in pratica, però, si verifica sovente che il pedone (o i pedoni) venga eliminato col sacrificio dell'Alfiere (o degli Alfieri).

c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una distruzione dell'arrocco mediante il sacrificio della coppia degli Alfieri.

Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1 verificatasi nella partita Lasker–Bauer (Amsterdam 1889).

Il Nero ha giocato **1. Cxh5**.

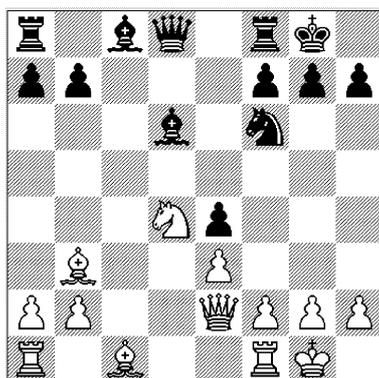
Si chiede: «Come può distruggere il Bianco l'arrocco Nero?» (col sacrificio della coppia degli Alfieri), «Quale Alfiere viene sacrificato per primo?» (l'Alfiere campochiaro), «Quali pezzi portano a buon fine l'attacco del Bianco?» (la Donna e la Torre).

Si mostra l'attacco: **2. Axh7+ Rxb7 3. Dxb5+ Rg8 4. Axb7 Rxb7** (le alternative 4... f5 5. Ae5 Tf6 6. Tf3 Rf8 7. Tg3, e 4... f6 5. Ah6, sono comunque vincenti) **5. Dg4+ Rh7 6. Tf3 e5 7. Th3+ Dh6 8. Txb6+ Rxb6 9. Dd7**.

Si fa notare che l'Alfiere che cattura il pedone 'h' viene sempre sacrificato per primo (il sacrificio dell'altro Alfiere serve solo a completare la distruzione dell'arrocco), e che per avere la prospettiva di portare a buon fine l'attacco si deve disporre della Donna e almeno di un altro pezzo.

Si proceda quindi con la posizione del diagramma 2:

Diagramma 2



La posizione del diagramma 2 si è verificata nella partita Filcev–Padevsky (Sofia 1952). La mossa tocca al Nero. Si chiede: «In questa posizione valgono tutte e sei le condizioni che avete appreso nella lezione 27 perchè l'attacco del Nero che inizia col sacrificio dell'Alfiere in h2 vada a buon fine?» (sì). Quindi, si invitano gli allievi a trovare le combinazioni vincenti sia se il Re Bianco torna in g1 sia se si porta in g3.

Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostrano le due linee:

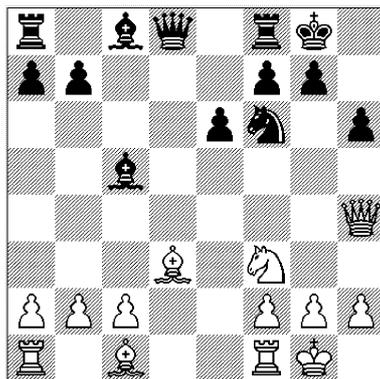
1... Axb2+ 2. Rxb2 Cg4+ e ora:

a) 3. Rg1 Dh4 e per evitare il matto in h2 o h1 il Bianco è costretto a sacrificare la Donna;

b) 3. Rg3 Dd6+ 4. f4 Dh6 5. f5 (il Nero vince anche dopo 5. Dxc4 Axc4 6. Rxc4 Dh2) Dh2+ 6. Rxc4 h5+ 7. Rg5 Dg3+ 8. Rxb5 g6+ 9. fxg6 Rg7 10. Txf7+ Txf7 11. gxf7 Ad7 e il Bianco è senza difese.

Si conclude la lezione con il diagramma 3.

Diagramma 3



La posizione del diagramma 3 si è verificata nella partita Rjumin–Budo (Mosca 1931), mossa tocca al Bianco. Si chiede «Come può egli distruggere l'arrocco del Nero?» (sacrificando l'Alfiere delle case nere). Si invitano gli allievi a trovare la combinazione vincente e, dopo aver lasciato loro un congruo tempo per riflettere, si mostra la sequenza: 1. Axb6 gxh6 2. Dxb6 e5 3. Cg5 De7 4. Tae1 Td8 5. Txe5 Dxe5 6. Ah7+ Rh8 (6... Cxh7 7. Dxb7+ Rf8 8. Df7 matto) 7. Ag6+ Rg8 8. Axf7 matto.

#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rg1, Dh4, Tf1, Tf2, Aa1, pp. a2, b3, d3, e2, g3, h2.

Nero: Rh8, Dd7, Te3, Te8, Af8, pp. a7, b6, c5, f6, g7, h7.

DOMANDA: in questa posizione il Bianco muove e vince distruggendo l'arrocco del Nero. Come?

RISPOSTA: 1. Txf6 gxf6 (1... Ae7 2. Tf7) 2. Dxf6+ Ag7 3. Df8 Txf8 4. Txf8 matto.

2. Bianco: Rh2, Df2, Tel, Th1, Cb4, pp. c3, c4, d3, e5, g3, h3.

Nero: Rb8, Dg7, Tc8, Th8, Af7, Ce6, pp. a7, b7, c7, f4, g5, h5.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata in una partita giocata dal rumeno Marco. Il Bianco muove e vince distruggendo l'arrocco avversario.

RISPOSTA: 1. Cc6+ bxc6 2. Dxa7 Rxa7 3. Ta1+ Rb6 4. Thb1+ Rc5 5. Ta5 matto.

# LEZIONE 45

## COMBINAZIONI BASATE SU PIU' IDEE

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 36/44 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) elencazione delle idee elementari più comuni: adescamento, blocco, deviazione, sgombero della casa, sgombero della linea, interferenza, eliminazione, controffensiva, distruzione dell'arrocco. Le combinazioni che vanno a buon fine grazie all'unione di più idee.
- c) sviluppo dell'argomento della lezione: le combinazioni basate su più idee.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

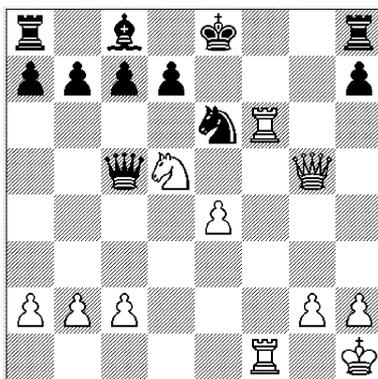
a) Dalla 36<sup>a</sup> alla 44<sup>a</sup> lezione abbiamo elencato ed esemplificato le combinazioni che si basano su idee elementari e che non richiedono la presenza di determinate figure o cooperazioni. Abbiamo detto, inoltre, che queste idee elementari permettono di effettuare combinazioni della stessa natura in po-sizioni assai dissimili tra di loro.

b) Le idee elementari che abbiamo studiato sono: l'adescamento (lez. 36), il blocco (lez. 37), la deviazione (lez. 38), lo sgombero della casa (lez. 39), lo sgombero della linea (lez. 40), l'interferenza (lez. 41), l'eliminazione (lez. 42), la controffensiva (lez. 43) e la distruzione dell'arrocco (lez. 44).

In questa lezione prendiamo in considerazione le combinazioni che vanno a buon fine grazie all'unione di più idee.

c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando una combinazione basata su più idee elementari.

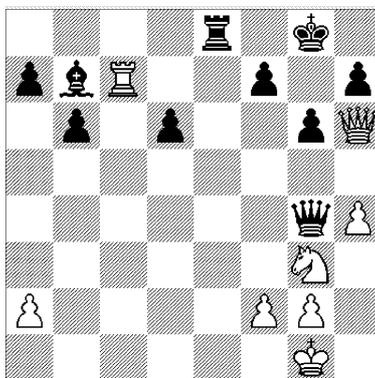
Diagramma 1



Nella posizione del diagramma 1, ad esempio, il Bianco muove e vince con una combinazione che si basa su due idee: l'eliminazione e lo sgombero della casa. Si mostra la mossa chiave: **1. Txe6+**. Con questo sacrificio di qualità il Bianco non solo 'elimina' il Cavallo in e6, che difende la Donna in c5, ma 'sgombera' anche la casa f6, che può così essere occupata dal Cavallo. Dopo **2. Cf6+**, il Bianco cattura la Donna nera con **3. Dxc5**.

Si continua con la posizione del diagramma 2.

Diagramma 2

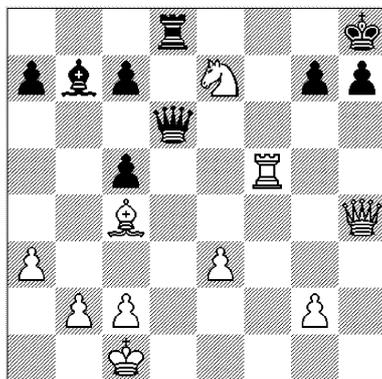


Nella posizione del diagramma 2, che si è verificata nella partita Medler–Uhlmann (RDT 1963), il Nero muove e vince grazie a una combinazione basata su due idee. Si chiede: «Quali idee?» (adescamento e deviazione). Si mostra di seguito la combinazione: **1... Te1+ 2. Rh2 Th1+**.

A questo punto o il Re Nero si fa ‘adescare’, subendo il matto dopo **3. Rxh1 Dh3+ 4. Rg1 Dxc2 matto**, oppure il Cavallo bianco si fa ‘deviare’ abbandonando la difesa indiretta della casa g2 col seguito **3. Cxh1 Dxc2 matto**.

Si passa quindi al diagramma 3.

Diagramma 3

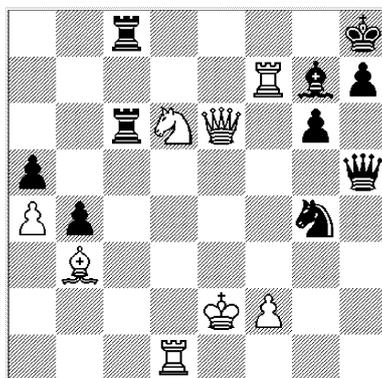


La posizione del diagramma 3 si è verificata in una partita di Richter. Il Bianco vince grazie a una combinazione basata sempre su due idee. Si chiede: «Quali idee?» (interferenza e deviazione).

Si mostra la combinazione: **1. Cg6+**. A questo punto o il Nero interrompe l'azione orizzontale della Donna nella sesta traversa subendo lo scacco matto dopo **1... Cxg6 2. Dxc6+ Rxh7 3. Th5 matto**, oppure si fa deviare la Donna giocando **1... Dxc6 2. Dxd8+** e matto a seguire.

Si procede col quarto esempio.

Diagramma 4

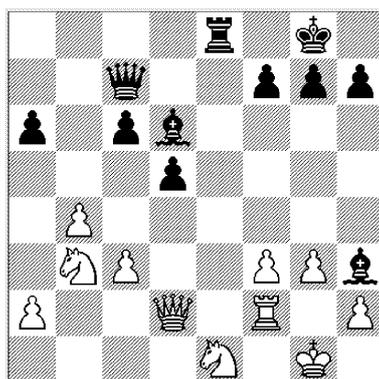


Nella posizione del diagramma 4 il Bianco muove e vince grazie a una combinazione basata su tre idee. Si chiede: «Quali idee?» (sgombero della casa, sgombero della linea e blocco).

Si mostra la combinazione: **1. Tf8+** (sgomberando contemporaneamente la diagonale a2-g8 alla Donna e la casa f7 al Cavallo) **1... Txf8 2. Dg8+** (bloccando la casa di fuga g8 del Re nero) **2... Txc8 3. Cf7 matto**. Si fa notare che dopo **1... Af8** il Bianco avrebbe potuto dare scacco matto con **2. Dg8** per via dell'interferenza dell'Alfiere nero.

Si conclude la lezione con la posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



La posizione del diagramma 5 si è verificata nella partita Lasker–Bogoljubov (Zurigo 1934). Il Nero muove e vince. Si invitano gli allievi a scoprire dapprima le idee alla base della combinazione e poi l'esatta esecuzione della stessa. Dopo aver lasciato loro un congruo tempo per riflettere, si mostra la sequenza combinativa vincente: **1... A<sub>xg3</sub>** (distruzione dell'arrocco) **2. h<sub>xg3</sub> D<sub>xg3+</sub>** **3. R<sub>h1</sub>** (se 3. C<sub>g2</sub> A<sub>xg2</sub> 4. T<sub>xg2</sub> T<sub>e1+</sub>) **T<sub>x1+</sub>!** (eliminazione e adescamento) **4. D<sub>x1</sub> A<sub>g2+</sub>** **5. R<sub>g1</sub>** (oppure, dopo 5. T<sub>xg2</sub>, la deviazione, 5... D<sub>x1+</sub>) **A<sub>f3+</sub>** **6. R<sub>f1</sub> D<sub>h3</sub>** **7. R<sub>g1</sub> D<sub>h1</sub> matto.**

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: R<sub>d2</sub>, D<sub>e4</sub>, T<sub>g1</sub>, T<sub>h1</sub>, A<sub>c2</sub>, A<sub>e3</sub>, C<sub>c3</sub>, pp. a<sub>2</sub>, b<sub>2</sub>, d<sub>5</sub>, f<sub>4</sub>.  
Nero: R<sub>g8</sub>, D<sub>d8</sub>, T<sub>a8</sub>, T<sub>e8</sub>, A<sub>d7</sub>, A<sub>f6</sub>, C<sub>b8</sub>, pp. a<sub>6</sub>, c<sub>4</sub>, c<sub>7</sub>, e<sub>5</sub>, f<sub>7</sub>, g<sub>6</sub>.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata nella partita Pfeiffer–Blau, Svizzera 1952. Il Bianco muove e vince con una combinazione basata su più idee. Le idee vanno individuate prima della sequenza corretta.

RISPOSTA: distruzione dell'arrocco e adescamento. La sequenza è: 1. T<sub>xg6+</sub> f<sub>xg6</sub> 2. D<sub>xg6+</sub> A<sub>g7</sub> (2... R<sub>f8</sub> 3. A<sub>c5+</sub>) 3. T<sub>h8+</sub> R<sub>xh8</sub> 4. D<sub>h7</sub> matto.

**2.** Bianco: R<sub>c2</sub>, D<sub>e5</sub>, T<sub>d1</sub>, T<sub>h1</sub>, A<sub>b1</sub>, C<sub>f3</sub>, pp. a<sub>2</sub>, b<sub>3</sub>, c<sub>3</sub>, g<sub>2</sub>, h<sub>3</sub>.  
Nero: R<sub>c8</sub>, D<sub>a3</sub>, T<sub>d8</sub>, T<sub>f8</sub>, A<sub>d5</sub>, A<sub>h6</sub>, pp. a<sub>7</sub>, b<sub>6</sub>, c<sub>5</sub>, e<sub>6</sub>, g<sub>6</sub>, h<sub>5</sub>.

DOMANDA: In questa posizione la mossa spetta al Nero, che vince con una combinazione basata su più idee. Anche qui le idee vanno individuate prima della sequenza corretta.

RISPOSTA: Eliminazione, sgombero della linea, deviazione e blocco. La sequenza esatta è 1... T<sub>xf3</sub> 2. g<sub>xf3</sub> A<sub>xb3+</sub> 3. a<sub>xb3</sub> D<sub>c1+</sub> 4. T<sub>xc1</sub> T<sub>d2</sub> matto.

# LEZIONE 46

## IL PROBLEMA SCACCHISTICO

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 36/45 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Definizione e caratteristiche del problema: i problemi a minaccia ed i problemi a zugzwang.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di problemi a minaccia ed a zugzwang. Un problema simbolico.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nelle lezioni 36/45 abbiamo elencato ed esemplificato le idee elementari che sono alla base delle combinazioni.
- b) Queste idee elementari aiutano a risolvere anche i problemi scacchistici. Negli scacchi, il problema è una posizione creata dalla fantasia del compositore che va risolta dando scacco matto in un numero determinato di mosse. Nei problemi è sempre il Bianco che muove e dà matto, e la prima mossa della soluzione deve essere unica e poco evidente (lo scacco, la presa o la riduzione delle case di fuga del Re nero sminuiscono la qualità del problema).

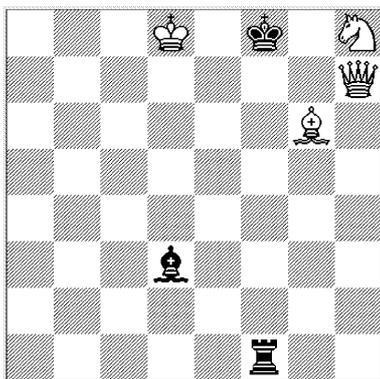
Il numero di mosse indicato è il numero minimo necessario, e la soluzione è corretta solo se la si rispetta esattamente (la soluzione non è corretta se ad esempio porta al matto in tre mosse mentre vengono indicate due mosse). Si consiglia all'inizio di risolvere i problemi in due mosse con non più di sette figure complessive sulla scacchiera.

Esistono due categorie di problemi: i problemi 'a minaccia', dove il Bianco minaccia una mossa (o una serie di mosse) che conduce al matto a prescindere dalle possibili risposte del Nero (che comunque devono sempre essere le migliori possibili), e i problemi 'a zugzwang', dove il Bianco non potrebbe dar matto se il Nero, costretto a muovere, non guastasse irrimediabilmente la propria posizione.

- c) Si passa alla terza fase della lezione mostrando un problema a minaccia in due mosse di Lebedev.

**Diagramma 1**

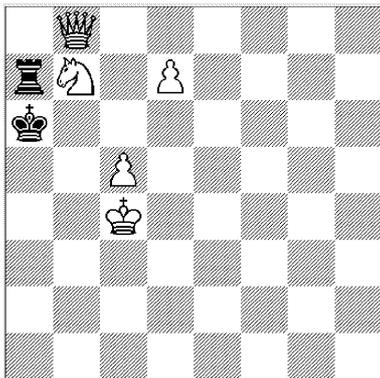
Matto in due mosse



Dopo aver invitato gli allievi a risolvere il problema si mostra la prima mossa: **1. Af5**. A questo punto il Bianco minaccia sia **2. Cg6** matto che **2. Df7** matto. A **1. Axf5** segue **2. Df7** matto; a **1... Txf5** segue **2. Cg6** matto. Le idee alla base della soluzione sono l'interferenza (casa d'ingombro f5) e lo sgombero della casa (la casa g6). Si fa notare che l'ampia possibilità di movimento del Nero dovrebbe far pensare subito a un problema a minaccia. Si continua con un problema di zugzwang in due mosse di Farber.

**Diagramma 2**

Matto in due mosse

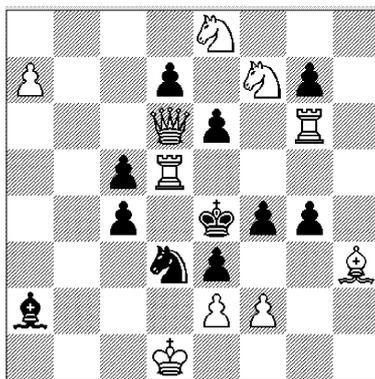


Dopo aver invitato gli allievi a risolvere il problema, si fa notare che qui il Nero ha una ridotta possibilità di movimento (il che fa pensare a un problema a zugzwang) e che perciò il Bianco deve preoccuparsi soltanto di controbattere tutte le possibili prime mosse del Nero, ossia 1... Rxb7, 1... Txb7 e 1... Ta8. Per controbattere 1... Rxb7 e 1... Ta8 la Donna bianca deve restare sull'ottava traversa; per controbattere 1... Txb7 la Donna bianca deve invece poter raggiungere impunemente la colonna 'a' in una mossa. L'casa dell'ottava traversa su cui può portarsi è la casa h8. La prima mossa è quindi **1. Dh8**. A questo punto, se 1... Rxb7 seguirebbe 2. Dc8 matto; se invece 1... Txb7, 2. Da1 matto. In caso di 1... Txa8 2. Dxa8 matto.

Le idee alla base della soluzione sono il blocco e l'adescamento. Si conclude la lezione proponendo un problema simbolico in due mosse: la cosiddetta 'gabbia di ferro di Tamerlano' composto da Karl Jànish

### Diagramma 3

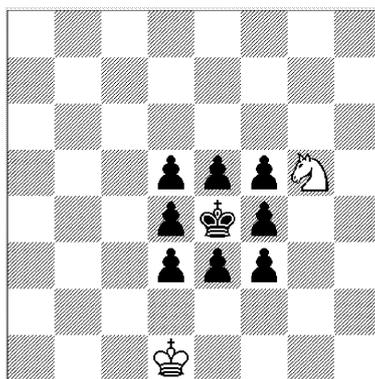
Il problema della 'gabbia di Tamerlano'



Il valore di questo problema non sta tanto nella difficoltà della soluzione quanto nell'originalità della configurazione finale dei pezzi riportata nel successivo diagramma 4 (e che va mostrata agli allievi prima di invitarli a risolvere il problema). Si premette che, volendo, il Bianco potrebbe dare matto in una mossa (giocando 1. Cg5), per cui il problema è anomalo. Dopo aver lasciato agli allievi un congruo tempo per riflettere, si mostra la soluzione: **1. f3+ gxf3 2. exd3+ cxd3 3. Af5+ exf5 4. Td4+ cxd4 5. a8=A+ Ad5 6. Te6+ dxe6 7. Axd5+ exd5 8. Cf6+ gxf6 9. De5+ fxe5 10. Cg5 matto**. L'idea è, ovviamente, il blocco.

### Diagramma 4

La configurazione finale della "Gabbia di Tamerlano"



#### COMPITO A CASA

1. Bianco: Rh2, Df8, p. g4

Nero: Rh4, pp. a4, g5, h5

DOMANDA: Il Bianco dà matto in due mosse (problema di E. Kuk).

RISPOSTA: 1. De8.

2. Bianco: Rc3, Dg5, Te4

Nero: Rf2, Af1, f3

DOMANDA: Il Bianco dà matto in due mosse (problema di S. Loyd).

RISPOSTA: 1. Te1.

# LEZIONE 47

## IL TRANELLO

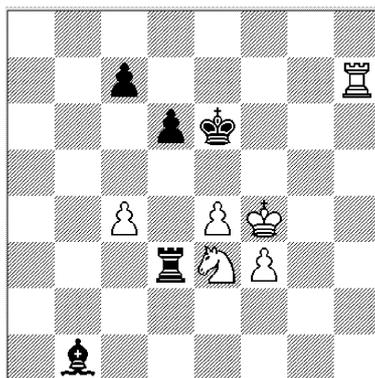
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 26 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Il carattere 'non forzante' del tranello. Il tranello come esca che dà inizio ad una combinazione (o ad una manovra vantaggiosa) solo se l'avversario cade nel tranello stesso.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di tranelli.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 26 abbiamo definito la combinazione come una manovra forzante (con sacrificio) con la quale si conquista un determinato obiettivo.
- b) In questa lezione trattiamo del possibile preludio di una combinazione (o di una manovra vantaggiosa): il tranello. Quest'ultimo consiste in una mossa o in una manovra apparentemente scorretta (o comunque insignificante) che induce l'avversario ad una risposta logica e apparentemente efficace, che in realtà si rivela per lui svantaggiosa. Il tranello non ha, quindi, carattere forzante, perchè se l'avversario lo intuisce ha modo di evitarlo. Per tale ragione il tranello non si giustifica se è fine a se stesso e se la sua attuazione peggiora la posizione di chi lo effettua, a meno che la posizione stessa non sia comunque disperata.
- c) Si passa alla terza fase della lezione mostrando nel diagramma 1 un tranello... mancato da Janowski contro Emanuel Lasker.

Diagramma 1

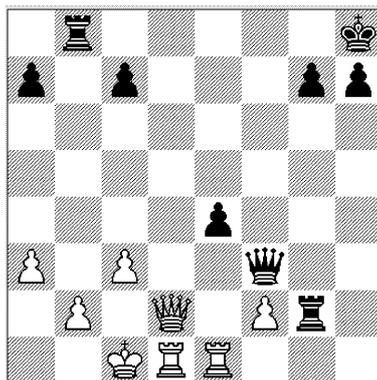


La posizione del diagramma 1 si è verificata nella settima partita del match di campionato del mondo disputato a Parigi nel 1909. Janowski (col Nero) a questo punto ha abbandonato, ritenendo di non poter evitare la perdita di un secondo pedone. A  $1... c6$  sarebbe infatti seguito  $2. Tc7$ , e dopo  $1... c5$   $2. Cd5$  il Bianco minaccia  $3. Te7$  matto. Si chiede: «a vostro avviso l'abbandono è giustificato?» (no, perchè prima di abbandonare si devono sfruttare tutte le possibilità e quindi è possibile attuare un tranello).

Si mostra il tranello che avrebbe dovuto giocare il Nero:  $1... c5$   $2. Cd5?$   $Txf3+$   $3. Rxf3$   $Axe4+$  (attacca anche la Torre in h7)  $4. Rxe4$  stallo. Il secondo tratto del Bianco, apparentemente vincente, compromette l'esito della partita. Si fa notare che il Bianco avrebbe comunque potuto vincere giocando  $2. Tb7$ , ma che nel vivo del gioco non è facile valutare con esattezza le conseguenze di una mossa.

Si passa al secondo esempio.

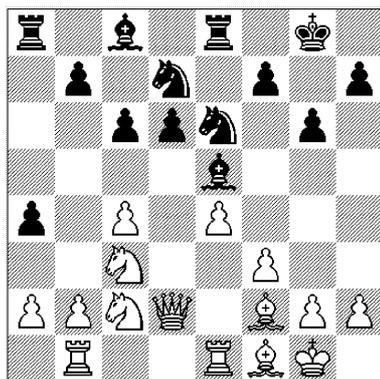
Diagramma 2



La posizione del diagramma 2 si è verificata nella partita Showalter–Pillsbury (Cambridge Springs 1904). La posizione del Bianco è a dir poco difficile, perchè il Nero ha un pedone in più e minaccia il pedone ‘f’. L’unica prospettiva del Bianco è quella di realizzare una combinazione basata sulla debolezza dell’ultima traversa avversaria. Al momento, però, il tratto 1. Dd8+ viene parato dal Nero con 1... Df8. Nella speranza di rendere effettiva la debolezza della ottava traversa il Bianco ha teso un tranello giocando **1. Te3**, e il Nero ha frettolosamente risposto con **1... Dxf2?** che in apparenza non solo cattura il pedone ma apre anche la seconda traversa ai suoi pezzi pesanti. E così è caduto nel tranello. Il Bianco ha continuato con **2. Te2**, che cattura la Torre nera in g2 oppure ‘devia’ la Donna dalla colonna ‘f’, vincendo la partita. Si fa notare che se il Nero avesse invece giocato 1... Txf2 avrebbe facilmente vinto.

Si procede col terzo esempio.

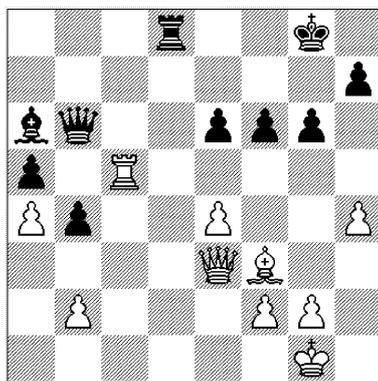
Diagramma 3



La posizione del diagramma 3 si è verificata nella partita Reshevsky-Najdorf (Helsinki 1952). A questo punto il Bianco ha dato inizio ad una manovra di Cavallo – che ha in apparenza l’inconveniente di perdere un pedone – giocando **1. Ce2**. Il Nero non ha intuito che il pedone ‘b’ era avvelenato ed è caduto nel tranello giocando **1... Axb2?** **2. Txb2 Dxb2**. Il seguito è stato **3. Cc3** (intrappola la Donna nera che non ha case di fuga) **a3 4.Tb1 Cdc5 5. Txb2 axb2 6. Cb4 Ca4 7. Cb1 Ad7 8. Cd3** e, dopo aver eliminato il pedone in b2, il Bianco ha vinto.

Si continua la lezione col quarto esempio.

Diagramma 4



Questa posizione si è verificata nella partita Alekhine-Flohr (Bled 1931). La mossa tocca al Bianco che ha giocato **1. e5**. Si chiede: «Questa mossa è strategicamente ragionevole?» (sì, perchè minaccia di deteriorare la configurazione dei pedoni neri sull’ala di Re). «Quale tranello tattico nasconde?» (se il Nero non deteriora la struttura dei propri pedoni catturando in e5, lascia al Bianco il controllo della casa d6 e resta nell’impossibilità di conservare Donna e Torre sulla stessa linea). Si mostra il tranello **1... f5 2. Tc8** e il Bianco vince.

Si conclude la lezione con una breve partita caratterizzata da un tranello che é fine a se stesso e che, se viene evitato, lascia il giocatore che lo effettua in serie difficoltà.

**1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Cd4?**

La terza mossa del Nero è un tranello, che è però sconsigliabile in quanto se il Bianco replica con la mossa corretta, ossia **4. Cxd4!**, il Nero finisce col ritrovarsi in una posizione inferiore.

**4. Cxe5?**

Questa è la risposta su cui ha fatto conto il Nero lasciando il pedone 'e' in presa. L'idea è di sfruttare l'avidità dell'avversario.

**4... Dg5 5. Cxf7??**

Questo secondo errore del Bianco è determinante per l'esito finale della partita. Se il Bianco avesse giocato 5. Axf7+ seguito da 6. 0-0, la lotta sarebbe stata incerta.

**5... Dxc4 6. Tf1 Dxc4+ 7. Ae2 Cf3 matto.**

Si fa notare che questo tranello presuppone ben due errori dell'avversario, e che sperare nelle sviste o nell'incapacità del nostro opponente alla lunga non paga.

#### COMPITO A CASA

**1.** Bianco: Ra5, Dd4, pp. a4, b5, f5, h4. Nero: Rb8, De7, pp. f6, f7, h5.

DOMANDA: Questa posizione si è verificata nella partita Cigorin–Schlechter, Ostenda 1905. A questo punto il Nero ha teso un tranello giocando 1... Dc7+. Il Bianco è caduto nella trappola ed ha replicato con 2. Db6+. Quale obiettivo ha questo tranello?

RISPOSTA: Lo stallo. 1... Ra8 2. Ra6 Dc8+ 3. Ra5 Dc7 4. Dxc7 stallo.

**2.** Bianco: Rcl, Db5, Tdl, Th1, Af1, Cc3, Ch4, pp. a2, b2, c2, d4, f2, g2, g3.

Nero: Re8, De7, Ta8, Th8, Ae6, Af8, Cd7, a7, b7, c7, d5, f7, g4, h6.

DOMANDA: questa posizione si è verificata nella partita Lasker–Marshall, Pietroburgo 1914. A questo punto il Nero ha giocato 1... 0-0-0. Perché il Bianco non ha catturato il pedone nero in d5?

RISPOSTA: Per via di un tranello. 1. Cxd5 Axd5 2. Dxd5 Dg5+ 3. Dxc5 hxc5 ed il Cavallo è inchiodato sulla Torre. Da notare che 1... Dg5+ non va per via di 2. Ce3.

# LEZIONE 48

## ATTACCHI CONTRO IL RE NON ARROCCATO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 27 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) La precarietà del Re al centro dovuta a due ragioni: l'apertura delle linee centrali e la ridotta azione difensiva delle Torri non collegate. La debolezza delle case f7 (f2) e la restrizione del movimento della Donna.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: attacchi contro il Re non arroccato.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 27 abbiamo preso in considerazione un tipico attacco contro il Re dopo l'arrocco corto che inizia col sacrificio dell'Alfiere in h7 (h2).

b) In questa lezione prenderemo invece in considerazione gli attacchi sul Re non arroccato. In linea di massima la posizione del Re al centro è precaria per due motivi: le linee centrali vengono aperte più spesso (e facilmente) di quelle laterali; secondariamente il Re intralcia l'azione dei pezzi della difesa (in particolare le Torri). Inoltre, la casa f7 (f2) risulta in genere particolarmente debole perchè è difesa soltanto dal Re e difficilmente può essere controllata anche da un altro pezzo sviluppato armonicamente (il raddoppio naturale della difesa di tale casa avviene appunto ad opera della Torre dopo l'arrocco corto). Un altro inconveniente della posizione del Re al centro è che spesso restringe i movimenti della Donna, rendendola un obiettivo alternativo di attacchi nemici rivolti contro il Re.

Infine, va tenuto presente che l'arrocco non è comunque un rimedio che guarisce tutti i mali, a volte può risultare più redditizio non arroccare.

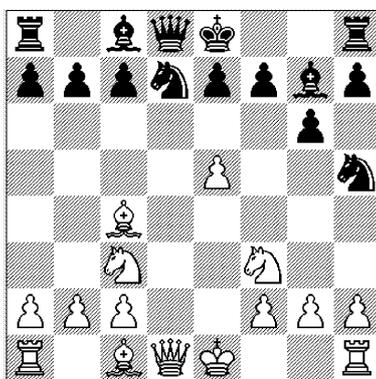
c) Si passa alla terza fase della lezione mostrando una breve partita risolta da un attacco contro il punto f7. Nel nostro primo esempio l'attacco va a buon fine per il concorso di altre due condizioni:

- 1) La posizione chiusa della Donna nera.
- 2) La debolezza della casa a6 (indifesa).

1. d4, g6 2. e4, Ag7 3. Cf3 d6 4. Cc3, Cd7 5. Ac4 Cf6 6. e5 dxe5 7. Cxe5 Ch5 (diagr. 1)

A questo punto il Bianco può effettuare un attacco vincente:

Diagramma 1



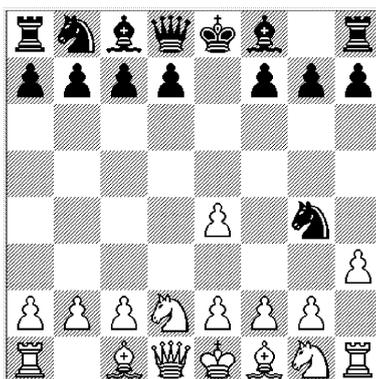
8. Axf7+ Rxf7 9. Cg5+, e ora:

a) 9... Re8 oppure 9... Rf8, il Bianco prosegue con 10. Ce6 catturando la Donna nera (obiettivo alternativo)

b) 9... Rg8, il Bianco prosegue con 10. Dd5+ e6 11. Dxe6+ Rf8 12. Df7 matto.

Si continua poi con il secondo esempio, mostrando una seconda partita brevissima:

Diagramma 2



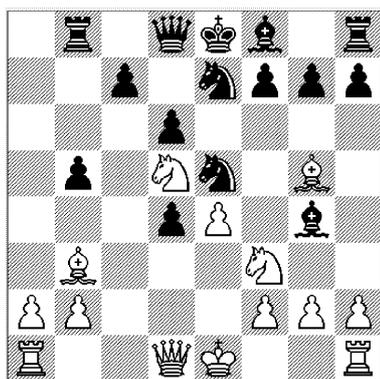
1. d4 Cf6 2. Cd2 e5 3. dxe5 Cg4 4. h3.

Si chiede: «Qui sussistono le condizioni indicate nell'esempio precedente per un attacco vittorioso che sfrutti la debolezza della casa f2?» (sì, perchè la casa f2 è difesa soltanto dal Re, la Donna bianca è 'chiusa' e la casa e3 è debole perchè la difesa del pedone f2 è 'fittizia'). Si mostra il tratto vincente: 4... Ce3! e il Bianco perde la Donna o subisce matto dopo 5. fxe3 Dh4+ 6. g3 Dxxg3 matto.

Si conclude la lezione con una (breve) partita, apertura Spagnola (le mosse iniziali non vanno particolarmente commentate).

1. e4, e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Aa4 d6 5. c4 Cge7 6 Cc3 Ag4 7. d4 exd4 8. Cd5 Tb8 9. Ag5 b5 10. cxb5 axb5 11. Ab3 Ce5 (diagra. 3).

Diagramma 3



Le condizioni sono diverse da quelle degli esempi precedenti, ma il Bianco può ugualmente attuare un attacco vincente con i Cavalli e l'Alfiere campochiaro sempre puntando su f7. Si chiede: «Come inizia l'attacco?» (portando il Cavallo di Re in e5). Si mostra la prima variante: 12. Cxe5 Axd1 13. Cf6+ gxf6 14. Axf7 matto.

Spetta invece agli allievi trovare le continuazioni migliori dopo 12... dxe5 e 12... Cd5. Dopo aver lasciato un congruo tempo per riflettere, si mostrano le continuazioni corrette:

a) 12... dxe5 13. Dxxg4 guadagnando un pezzo e conservando l'attacco (si fa notare che il Nero non può giocare 13... f6 per via di 14. Axf6, e se 14... gxf6 allora 15. Cxf6 matto);

b) 12... Cxd5 13. Dxxg4, minaccia sia la Donna che il Cavallo. Il Nero non può difendersi con 13... f6 per via di 14. Axf6, e se:

1) 14... Dxf6 15. Dd7 matto;

2) 14... gxf6 15. Dh5+ Re7 16. Df7 matto;

3) 14... Cxf6 15. Af7+ Re7 16. De6 matto.

## COMPITO A CASA

Analizzare per sommi capi la partita giocata da Anderssen contro Kieseritzky in una seduta al Simpson's Divan il 21 giugno 1851 e che è stata detta «Immortale» nel 1855 da un redattore della Wiener Schachzeitung. 1. e4, e5 2. f4 exf4 3. Ac4 Dh4+ 4. Rf1 b5 5. Axb5 Cf6 6. Cf3 Dh6 7. d3 Ch5 8. Ch4 Dg5 (si fa notare l'insistenza nel trascurare lo sviluppo dei pezzi da parte del Nero; era meglio 8... Ab7) 9. Cf5 c6 10. g4 Cf6 11. Tg1 cxb5 12. h4 Dg6 13. h5 Dg5 14. Df3 (minaccia 15. Axf4 catturando la Donna nera) Cg8 15. Axf4 Df6 16. Cc3 Ac5 17. Cd5 (era più forte per l'attacco 17. d4) Dxb2 18 Ad6 (analisi successive hanno dimostrato che è più forte 18. Ae3) Axxg1 (offriva migliori prospettive alla difesa 18... Dxxal+ 19. Re2 Db2) 19. e5 Dxxal+ 20. Re2 Ca6 (era migliore 20... Aa6) 21. Cxxg7+ Rd8 22. Df6+ Cxf6 23. Ae7 matto.

Ci sono errori da parte di entrambi i giocatori, ma resta un buon esempio di gioco brillante. Si fa notare che l'errore del Nero è consistito nel trascurare lo sviluppo dei pezzi.

# LEZIONE 49

## ATTACCHI CONTRO IL RE NON ARROCCATO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 48 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Applicazione dei principi di Morphy negli attacchi contro il Re non arroccato.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di attacchi contro il Re non arroccato mediante l'apertura delle linee.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 48 abbiamo esemplificato gli attacchi contro il Re non arroccato che sfruttano la debolezza della casa f7 (f2).
- b) Nella stessa lezione abbiamo detto che la posizione del Re al centro è precaria per via della prospettiva di apertura delle linee centrali. In questa lezione prendiamo in considerazione gli attacchi contro il Re non arroccato realizzati aprendo appunto le linee centrali. Un grande campione del secolo scorso, Paul Morphy, in apertura si atteneva a due principi 'nuovi' per l'epoca:
  - 1) In apertura ogni mossa deve accrescere lo sviluppo (ossia il numero di pezzi effettivamente in gioco).
  - 2) Lo sviluppo superiore aumenta di valore in proporzione con il numero di linee aperte (il che significa che il giocatore che vanta uno sviluppo superiore deve cercare di aprire le linee, mentre il giocatore che ha uno sviluppo inferiore deve fare l'opposto).
- c) Si passa quindi alla terza fase della lezione esemplificando un attacco contro il Re non arroccato effettuato seguendo i principi di Morphy.

### Shulten-Morphy (New York 1867)

#### 1. e4 e5 2. f4 d5

Questo impianto di gioco si chiama 'Controgambetto Falkbeer'. Il controgambetto si esegue come il gambetto ed ha lo stesso scopo: ambedue consistono nella cessione di un pedone per accelerare lo sviluppo (primo principio di Morphy). La differenza sta nel fatto che il gambetto viene attuato dal Bianco, ed il controgambetto dal Nero.

#### 3. exd5 e4

Naturalmente Morphy evita di riprendere il pedone giocando l'errata 3... Dxd5?, perchè il Bianco potrebbe continuare con 4. Cc3 costringendolo a muovere di nuovo la Donna ed a contravvenire al primo principio. Inoltre, la spinta in e4 toglie la casa f3 al Cavallo di Re del Bianco, rendendone difficoltoso lo sviluppo.

#### 4. Cc3 Cf6 5. d3, Ab4 6. Ad2 e3

La mossa migliore in aderenza col secondo principio di Morphy. Il Nero ha uno sviluppo superiore (egli ha infatti la possibilità di ritrovarsi dopo la settima mossa con tre pezzi sviluppati contro i due del Bianco, e inoltre ha la possibilità di arroccare) ed apre la colonna 'e'.

#### 7. Axe3 0-0 8. Ad2 Axc3 9. bxc3 Te8+ 10. Ae2 Ag4 11. c4 c6

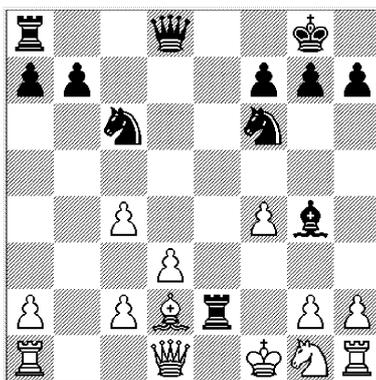
Sempre nel rispetto del secondo principio, Morphy continua a sviluppare i pezzi aprendo le linee. L'undicesima mossa ha lo scopo di aprire la diagonale a7-g1 alla Donna nera che, dopo il cambio di pedoni, può portarsi in d4.

#### 12. dxc6 Cxc6 13. Rf1

Fino a questo punto Morphy ha giocato attenendosi ai suoi principi, che gli hanno permesso di ottenere uno sviluppo notevolmente superiore. Ora, grazie all'apertura delle linee (va ripetuto che in questo caso le linee sono la colonna 'e' e la diagonale a7-g1) ed alla posizione 'legata' dei pezzi bianchi, egli è in grado di realizzare un attacco vincente contro il Re avversario.

#### 13... Txe2

Diagramma 1



Il sacrificio di qualità evita semplificazioni (la semplificazione favorisce il giocatore che è in vantaggio di materiale e non quello che ha effettuato sacrifici per l'attacco) e porta a un'inchiodatura del Cavallo bianco sulla propria Donna che creerà gravi problemi alla difesa.

**14. Cxe2 Cd4 15. Dbl Axe2+ 16. Rf2 Cg4+ 17. Rg1**

Le alternative sono 17. Re1, Dh4+ 18. g3, De7 etc., e 17. Rg3 Cf5+ 18. Rh3 Dh4 matto.

A questo punto il Nero ha dato scacco matto in sette mosse.

Si invitano gli allievi a trovarlo e, dopo aver lasciato loro un congruo tempo per riflettere, si mostra la conclusione della partita:

**17.... Cf3+ (sgombero della casa d4) 18. gxf3 Dd4+ 19. Rg2 Df2+ 20. Rh3 Dxf3+ 21. Rh4 Ch6 (o 21... Ce3) 22. h3 Cf5+ 23. Rg5 Dh5 matto.**

Si conclude infine la lezione mostrando una seconda partita giocata da Morphy contro un dilettante.

**1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 Ac5 4. b4**

Questo impianto di gioco si chiama 'Gambetto Evans'. Sacrificando il pedone «b» il bianco guadagna un tempo per spingere in c3 e poi in d4, accelerando lo sviluppo e dando di conseguenza inizio a operazioni aggressive nel centro.

**4... Axb4 5. c3 Ac5 6. d4 exd4 7. cxd4 Ab6 8. 0-0 Ca5 9. Ad3 d5 10. exd5 Dxd5 11. Aa3 Ae6 12. Cc3 Dd7 13. d5 Axd5 14. Cxd5 Dxd5 15. Ab5+ Dxb5 16. Te1+ e vince.**

#### COMPITO A CASA

Il compito a casa consiste nell'analizzare la seconda partita mostrata durante la lezione. A prescindere dalla trascuratezza nello sviluppo del Nero, gli allievi devono indicare:

a) Qual è stato l'errore determinante commesso dal Nero nella partita in base al secondo principio di Morphy.

RISPOSTA: 9... d5? che apre al Bianco la colonna 'e' e la diagonale a3-f8). In base al secondo principio di Morphy, il Nero, in ritardo di sviluppo, avrebbe dovuto giocare 9... d6 che chiude la diagonale a3-f8 all'Alfiere camposcuro avversario.

b) Quali linee importanti per l'attacco finale ha aperto il Bianco e con quali mosse.

RISPOSTA: la diagonale a3-f8 con 4. b4, la colonna 'e' con 10. exd5 e la colonna 'd' con 13. d5.

c) Quali motivi tattici hanno caratterizzato l'attacco finale

RISPOSTA: l'attacco di scoperta e lo scacco di scoperta.

# LEZIONE 50

## ATTACCHI CONTRO L'ARROCCO CORTO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 49 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Il trattamento 'scientifico' dell'apertura di Wilhelm Steinitz.
- c) Lo sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di attacchi contro l'arrocco corto dopo aver consolidato il centro.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 49 avete appreso i due principi a cui si atteneva Paul Morphy in apertura.

b) Quando i principi di Paul Morphy divennero di dominio pubblico (almeno nell'ambito degli scacchisti che praticavano l'agonismo), si rivelarono meno efficaci di quanto fossero risultati nelle partite giocate dallo stesso Morphy perchè il loro successo si basava principalmente sulla manchevolezza della tecnica difensiva.

Il fatto che entrambi i giocatori si attenessero ai due principi rese molto più arduo uscire dalla fase di apertura in vantaggio di sviluppo. Da qui sorse l'esigenza di escogitare un nuovo trattamento 'scientifico' dell'apertura basato su prospettive meno vaghe e frettolose.

Il giocatore che per primo rivoluzionò il trattamento dell'apertura (dando il colpo di grazia all'aspetto avventuroso della partita romantica e relegando i principi di Morphy alle sempre meno numerose partite di gioco 'iper-aperto') fu Wilhelm Steinitz.

I principi di Steinitz, che si affermarono alla fine del secolo scorso, sono condensati nel libro *The Modern Chess Instructor*. In questa lezione ci limiteremo a considerare due aspetti salienti del suo modo di trattare l'apertura: il consolidamento del centro (creazione di un centro di pedoni pressoché 'inattaccabile') e la preparazione di un attacco d'ala (in genere, contro l'arrocco dell'avversario) caratterizzato non dalla celerità ma dalla consistenza.

c) Si passa alla terza fase della lezione esemplificando un attacco contro il Re dopo l'arrocco corto nello stile di Steinitz.

#### Steinitz-Cigorin

#### 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 Cf6 4. d3

Questo modo di trattare la partita Spagnola (caratterizzata dalle prime tre mosse del Bianco) è tipico di Steinitz e radicalmente diverso da quello di Morphy. A questo punto Morphy avrebbe presumibilmente spinto il pedone in d4 per aprire le linee. Steinitz invece preferisce rafforzare il centro (assumendo un atteggiamento 'difensivo') per riservarsi di effettuare un attacco solo in una fase successiva della partita.

#### 4... d6 5.c3

La struttura dei pedoni c3-d3-e4 ha lo scopo di impedire al Nero di operare rotture nel centro (aprendo le linee), e veniva regolarmente adottata da Steinitz nelle aperture del pedone di Re.

#### 5... g6 6.Cbd2

Con questa mossa Steinitz inizia una manovra che ha lo scopo di portare il Cavallo di Donna nelle case e3 o g3, da cui parteciperà attivamente all'attacco. Questa manovra viene regolarmente giocata anche oggi. Una manovra del genere è contraria ai principi di Morphy, perché il Bianco perde dei tempi in apertura muovendo lo stesso pezzo: Steinitz, però, può permettersi il lusso di piazzare i pezzi nelle case migliori piuttosto che limitarsi soltanto a svilupparli, perché con le prime mosse ha mantenuto chiusa la posizione.

#### 6... Ag7 7. Cf1 0-0 8. Aa4

Un'altra manovra di Steinitz che muove di nuovo un pezzo già sviluppato per portarlo in una casa 'sicura' di una diagonale più promettente. Va inoltre notato come Steinitz ritardi ad arroccare per riservarsi di attaccare coi pedoni l'ala di Re, e come possa far ciò grazie alla struttura difensiva dei suoi pedoni centrali.

#### 8... Cd7 9. Ce3 Cc5 10. Ac2 Ce6 11. h4

Steinitz inizia l'attacco d'ala spingendo il pedone di Torre per entrare in contatto diretto con i pedoni dell'arrocco del Nero e poter aprire la colonna 'h'. Morphy non si sarebbe mai permesso un attacco del genere, sia perché il Bianco non ha ancora completato lo sviluppo, sia perché egli era uso arroccare rapidamente. Al solito Steinitz riesce a bruciare sul tempo l'antagonista iniziando l'attacco d'ala grazie all'impossibilità del Nero di contrattaccare nel centro.

#### 11... Ce7 12. h5 d5 13. hxg6 fxg6

Probabilmente era migliore il tratto 13... hxg6. In tal caso il Bianco avrebbe presumibilmente continuato con 14. De2 per evitare il cambio delle Donne dopo quello dei pedoni, ed il Nero non avrebbe ottenuto nulla dall'apertura della colonna 'd' per l'azione difensiva esercitata dai forti pedoni 'e' e 'c' del Bianco.

#### 14. exd5

Questa mossa ha lo scopo di aprire la diagonale a2-g8 che punta sul Re nemico, e che il Nero ha indebolito catturando il pedone in g6 col pedone in f7.

**14... Cxd5 15. Cxd5 Dxd5 16. Ab3 Dc6 17. De2 Ad7 18. Ae3 Rh8 19. 0-0-0**

Così il Bianco ha completato tranquillamente lo sviluppo grazie alla posizione 'chiusa' iniziale del proprio schieramento.

**19... Te8 20. Df1**

Questa mossa apparentemente rinunciataria ha lo scopo di portare la Donna su una traversa da cui può raggiungere con un solo tratto la colonna 'h', e prepara l'attacco finale.

**20... a5 21. d4 exd4 22. Cxd4 Axd4**

A 22... Cxd4 sarebbe seguito lo stesso attacco.

**23. Txd4 Cxd4 24. Txb7+ Rxb7**

A questo punto il Bianco ha dato scacco matto in poche mosse.

Si invitano gli allievi a trovare la sequenza vincente e, dopo aver lasciato loro un congruo tempo per riflettere, si mostra la conclusione della partita:

**25. Dh1+ Rg7 26. Ah6+ Rf6 27. Dh4+ Re5 28. Dxd4+ Rf5 29. Df4 matto.**

Si conclude la lezione mostrando una seconda partita giocata da Steinitz contro MacDonnell (Dublino 1865).

**1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 Ae7 4. c3 Cf6 5. d3 0-0 6. 0-0 Ag4 7. h3 Axf3 8. Dxf3 c6 9. Ab3 Cbd7 10. De2 Cc5 11. Ac2 Ce6 12. g3 Dc7 13. f4 Tfe8 14. Cd2 Tad8 15. Cf3 Rh8 16. f5 Cf8 17. g4 h6 18. g5 hxg5 19. Cxg5 Rg8 20. Rh1 C6h7 21. Cf3 Td7 22. Tg1 Ad8 23. Ah6 f6 24. Tg2 d5 25. Tag1 Tee7 26. exd5 cxd5 27. Aa4 Td6 28. Txb7+ Txb7 29. Txb7+ Dxb7 30. Axb7 Rxb7** e il Bianco ha vinto grazie al suo vantaggio materiale.

## COMPITO A CASA

Il compito a casa consiste nell'analizzare la seconda partita mostrata durante la lezione. Gli allievi devono indicare:

**a)** Quali mosse hanno preparato l'attacco d'ala e se sono state eseguite dal Bianco prima di completare lo sviluppo.

RISPOSTA: 12. g3 e 13. f4 che sono state eseguite prima di completare lo sviluppo dell'ala di Donna grazie al centro 'protetto'.

**b)** Quale linea ha aperto il Bianco per l'attacco, e con quali mosse?

RISPOSTA: la colonna 'g' con 17. g4 e 18. g5.

**c)** Con quali mosse il Bianco ha sgomberato la linea per l'attacco?

RISPOSTA: 20. Rh1 e 21. Cf3.

**d)** Con quale mossa il Bianco ha preparato un'adeguata concentrazione di pezzi per sfruttare l'apertura della linea?

RISPOSTA: 24. Tg2.

**e)** Con quale mossa il Bianco ha incrinato la difesa avversaria?

RISPOSTA: 27. Aa4.

Si fa notare che la mossa 21. Cf3 è più efficace dello scambio perchè in linea di massima quando si è in grande vantaggio di spazio è preferibile evitare semplificazioni.

# LEZIONE 51

## ATTACCHI CONTRO L'ARROCCO CORTO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 50 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Il gioco 'psicologico' di Lasker e l'introduzione di una nuova concezione del centro: il controllo del medesimo piuttosto che la sua occupazione.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempio di una partita con attacco contro l'arrocco corto dopo aver ottenuto il controllo del centro.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nella lezione 50 abbiamo visto come Steinitz sviluppava un attacco contro il Re nemico, dopo aver occupato il centro, tramite la spinta dei Pedoni laterali.
- b) Lasker venne considerato per lungo tempo come un continuatore delle teorie «steinitziane». Niente di più falso! Lasker basava le sue partite quasi essenzialmente sulla tattica. Egli guardava più all'uomo che al gioco, e cercava – al contrario di Steinitz – di raggiungere posizioni sgradite all'avversario. In questo modo gli antagonisti di Lasker non potevano mai entrare in una posizione che loro si addicesse. Un metodo usato da Lasker nei primi anni della sua formidabile carriera fu quello di ottenere il controllo del centro piuttosto che la sua occupazione. A quei tempi tale metodo era del tutto nuovo e gli avversari di Lasker si trovavano di fronte a posizioni da loro mai analizzate, nelle quali il campione poteva dare libero sfogo alle sue immense capacità tattiche.
- c) Si passa quindi alla terza fase della lezione mostrando un esempio di attacco contro l'arrocco corto portato dai soli pezzi, senza l'aiuto dei Pedoni laterali tanto cari a Steinitz.

### Lasker-Bauer (Amsterdam 1889)

#### 1. f4!

Fin dalla prima mossa Lasker cerca di confondere l'avversario.

#### 1... d5 2. e3 Cf6 3. b3 e6 4. Ab2 Ae7 5. Ad3!

Una mossa che va contro i principi di Steinitz. Essa infatti blocca il Pedone 'd' che dovrebbe servire ad occupare il centro.

#### 5... b6 6. Cf3 Ab7 7. Cc3 Cbd7 8. 0-0 0-0 9. Ce2 c5

È interessante far notare a questo punto il commento di Steinitz all'ultima mossa del Nero. Egli dice: «Il Nero non si rende conto che tra poco verrà fatto oggetto di un violento attacco contro il proprio Re. A questo punto il Nero dovrebbe ad ogni costo cambiare il pericoloso Alfiere in d3 con 9... Ce5.

#### 10. Cg3 Dc7 11. Ce5

Dopo aver ottenuto il controllo del centro, Lasker passa alla sua occupazione.

#### 11... Cxe5, 12. Axe5 Dc6 13. De2 a6?

L'errore decisivo. Ora il Bianco, grazie ad un sacrificio di deviazione, ottiene un attacco vincente.

#### 14. Ch5!! Cxh5

Il Bianco ha qui modo di distruggere l'arrocco nero mediante un doppio sacrificio d'Alfiere. Si chiede ora agli allievi di trovare la combinazione vincente. Dopo aver lasciato loro un congruo tempo di riflessione (ne avranno bisogno!) si mostra il seguito della partita):

#### 15. Axf7+!! Rxf7 16. Dxf5+ Rg8 17. Axf7 Rxf7 18. Dg4+ Rh7 19. Tf3

Minacciando matto in h3. Il Nero deve dare ora la Donna.

#### 19... e5 20. Th3+ Dh6 21. Txf6+ Rxf6 22. Dd7!

Con questa mossa si conclude la combinazione di Lasker. Grazie ad un attacco doppio egli guadagna uno dei due Alfieri, restando con grande vantaggio materiale

#### 22... il Nero abbandona.

Questa partita illustra in modo assai chiaro la grande capacità di Lasker di creare combinazioni di ogni genere quasi dal nulla.

Si conclude la lezione mostrando una seconda partita.

### Porges-Lasker (Norimberga 1896)

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 Cf6 4. 0-0 Cxe4 5. d4 Ae7 6. De2 Cd6 7. Axc6 bxc6 8. dxe5 Cb7 9. b3 0-0 10. Ab2 d5 11. exd6 e.p. cxd6 12. Cbd2 Te8 13. Tfel Ad7 14. Ce4 d5 15. Ced2 Aa3 16. Ae5 f6 17. Da6 fxe5 18. Dxa3 e4 19. Cd4 Df6 20. c3 Tf8 21. f3 Dg5 22. Dc1 Ce5 23. Cfl Dg6 24. Te3 Cd3 25. Dd1 Cf4 26. Cg3 h5 27. Cde2 Cxg2 28. Rxf2 exf3+ 29. Txf3 Ah3+ 30. Rxh3 Dg4+ 31. Rg2 Dxf3+ 32. Rgl h4 33. Ch1 De3+ ed il Bianco abbandona.

## COMPITO A CASA

Il compito a casa consiste nell'analizzare la seconda partita mostrata durante la lezione. Gli allievi devono indicare:

a) Qual è stato l'errore del Bianco che ha permesso al Nero di sviluppare un potente attacco d'ala?

RISPOSTA: 14. Ce4, che ha permesso una pericolosa inchiodatura sulla propria Donna.

b) Quale mossa doveva giocare il Bianco al posto di 14. Ce4?

RISPOSTA: egli doveva lasciare la colonna 'e' con la Donna prima di esporla a pericolosi attacchi da parte del Nero. Bisognava quindi giocare 14. Df1.

c) Cosa minacciava il Nero dopo 22... Cc5?

RISPOSTA: egli minacciava l'attacco doppio di Cavallo in d3 a Torre e Donna.

d) Se alla 30ª mossa il Bianco avesse giocato 30. Rf2 invece di catturare l'Alfiere, come avrebbe continuato il suo attacco il Nero?

RISPOSTA: dopo 30. Rf2 seguiva 30... Txf3 31. Rxf3 Tf8+ 32. Re3 h4 con attacco dirompente.

e) perché il Bianco ha abbandonato dopo 33... De3+?

RISPOSTA: dopo 33... De3+ segue il matto: 34. Rg2 h3+ matto.

# LEZIONE 52

## ATTACCHI CONTRO IL RE DOPO ARROCCHI ETEROGENEI

### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 50 e 51 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Capablanca e la tecnica d'attacco contro il Re avversario arroccato sull'ala di Donna.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di attacco dopo arrocchi eterogenei.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nelle lezioni 50 e 51 abbiamo imparato come si conduce un attacco contro il Re quando questi ha arroccato dalla stessa parte dell'attaccante.

b) In questa lezione vedremo come bisogna condurre un attacco contro il Re avversario dopo arrocchi eterogenei. Prima di tutto si dovrà spiegare agli allievi cosa sono gli arrocchi eterogenei. Si adopera questa definizione quando i due contendenti hanno arroccato da parti differenti: per esempio il Bianco sull'ala di Re ed il Nero sull'ala di Donna, o viceversa. Un grande campione del passato, il cubano José Raúl Capablanca, che fu campione del mondo e anche celebre 'bambino prodigio' della scacchiera, ha mostrato in alcune delle sue partite qual'è la condotta di gioco da adottare in un attacco contro il Re arroccato sull'ala di Donna in una partita con arrocchi eterogenei. Generalmente in questi casi si ottiene un forte attacco mediante la spinta dei Pedoni laterali sostenuti dall'apporto dei pezzi pesanti, quasi sempre le Torri.

c) Si passa così alla terza fase della lezione mostrando una partita del grande giocatore cubano.

### Yates-Capablanca (Mosca 1925)

1. e4 Cf6 2. e5 Cd5 3. Cc3 Cxc3 4. dxc3 d5 5. Cf3 c5 6. Af4 Cc6 7. Dd2 Ag4 8. 0-0-0 e6 9. h3 Axf3 10. gxf3 Dc7 11. Ag3 c4 12. f4 g6!

Prima di arroccare ed in seguito portare l'attacco contro il Re Bianco, Capablanca frena l'iniziativa avversaria sull'ala opposta: questa era una delle sue caratteristiche.

13. Rb1 h5 14. Ah4 Ae7 15. Ag5?

Il Bianco sacrifica un Pedone nel tentativo di ottenere l'attacco. Capablanca non era tipo che si tirasse indietro in simili circostanze, perciò accetta il Pedone offerto dal Bianco.

15. Axf3, 16. fxf3 Cxe5 17. Dc3 0-0!

Si è così creata una posizione con arrocchi eterogenei. La posizione del Re nero è sicura, mentre invece quella del Re bianco lascia alquanto a desiderare. Vediamo ora come Capablanca, grazie al suo gioco estremamente preciso, blocchi le ultime velleità da parte del Bianco sull'ala di Re e costruisca pian piano l'attacco vincente sull'ala opposta.

18. Ae2 Cc6! 19. f4 Ce7!

Il Bianco minacciava di spingere ulteriormente il Pedone 'f' sfondando sull'ala di Re. Si invitano a questo punto gli allievi a mostrare cosa sarebbe successo se il Nero avesse permesso questa spinta.

20. Thg1 Cf5 21. Df2 Tfe8 22. Tgel b5!

L'inizio del decisivo attacco dei Pedoni neri ad Ovest.

23. Afl a5 24. Te5 b4 25. Del Teb8

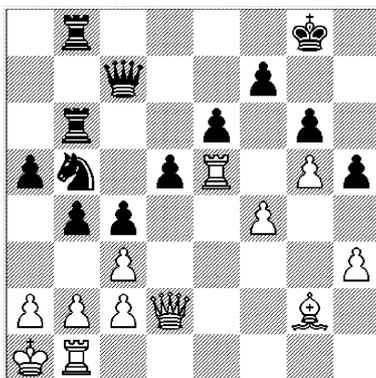
Ecco che i Pedoni vengono sostenuti nella loro avanzata dai pezzi pesanti del Nero.

26. Ra1 Tb6 27. Dd2 Tab8 28. Tbl Cd6!

Ora che non esistono più pericoli per il Re nero anche l'ultimo pezzo si trasferisce ad alimentare l'attacco sull'ala di Donna.

29. Ag2 Cb5!

Diagramma 1



Si chiede a questo punto agli allievi qual'è la minaccia del Nero. Dopo aver atteso risposta si mostrano le varianti: 29... bxc3, 30. bxc3 Cxc3, 31. Txb6 Dxb6 32. Dcl Dbl+ 33. Dxb1 Txb1+ matto. Buona è anche 29... Cxc3 30. bxc3 bxc3, con vittoria.

**30. cxb4 c3 31. bxc3 Cxc3 32. Tb3 axb4 33. a3 Ta6** (il Bianco è ormai spacciato) **34. Te3 Tba8 35. Texc3 bxc3 36. Dcl Dc5 37. Ra2 Dc4 38. Ra1 Dxb3!**

Con questo sacrificio di Donna il Nero corona il suo brillante attacco. Dopo 39. cxb3 Txa3+ 40. Rbl Tal+ il Nero resta con un vantaggio materiale decisivo. Gli allievi avranno sicuramente notato quanto sia difficile e complesso ottenere un attacco vincente in una partita con arroccchi eterogenei. Bisognerebbe a questo punto far giocare gli allievi ancora una volta la partita spiegando i momenti più importanti della stessa. Possiamo identificare questi ultimi nella 12<sup>a</sup>, 19<sup>a</sup>, 20<sup>a</sup>, 22<sup>a</sup>, 26<sup>a</sup>, 28<sup>a</sup> e 29<sup>a</sup> mossa del Nero.

Si conclude la lezione mostrando un'altra partita giocata da Capablanca.

**Capablanca–Janowski** (Pietroburgo 1914)

**1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 a6 4. Axc6 dxc6 5. Cc3 Ac5 6. d3 Ag4 7. Ae3 Axe3 8. fxe3 De7 9. 0-0 0-0-0 10. Del Ch6 11. Tb1 f6 12. b4 Cf7 13. a4 Axf3 14. Txf3 b6 15. b5 cxb5 16. axb5 a5 17. Cd5 Dc5 18. c4 Cg5 19. Tf2 Ce6 20. Dc3 Td7 21. Tdl Rb7 22. d4 Dd6 23. Tc2 exd4 24. exd4 Cf4 25. c5 Cxd5 26. exd5 Dxd5 27. c6+ ed il Nero abbandona.**

#### COMPITO A CASA

Il compito a casa consiste nell'analizzare la seconda partita mostrata durante la lezione. Gli allievi dovranno indicare:

a) Dopo quale mossa si è verificata una posizione con arroccchi eterogenei?

RISPOSTA: dopo la nona mossa del Nero.

b) Con quale mossa il Bianco ha preparato la spinta dei Pedoni laterali verso il Re Nero?

RISPOSTA: con 11. Tb1 che piazza la Torre a sostegno dei Pedoni per aiutarne l'avanzata.

c) Il Nero, con le mosse 14... b6 e 16... a5, ha fermato momentaneamente l'attacco del Bianco. Quali conseguenze hanno avuto però queste mosse?

RISPOSTA: l'indebolimento della casella centrale d5, che il Bianco ha subito occupato con un Cavallo.

d) Qual'è stato l'errore conclusivo del Nero?

RISPOSTA: 24... f4, che ha permesso al Bianco di concludere rapidamente la partita.

e) Come si chiama l'attacco doppio di Pedone portato dal Bianco e che ha costretto il Nero all'abbandono?

RISPOSTA: 'Forchetta'.

# LEZIONE 53

## ATTACCHI CONTRO IL RE DOPO ARROCCHI ETEROGENEI

### METODO

- Richiamo alla lezione 52 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- Alekhine e la tecnica d'attacco contro il Re avversario arroccato sull'ala di Re.
- Sviluppo dell'argomento della lezione: esempi di attacco dopo arroccchi eterogenei.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 52 abbiamo visto come ci si deve comportare quando si vuole portare un attacco verso il Re nemico arroccato sull'ala di Donna, in una partita con arroccchi eterogenei.

b) In questa lezione vediamo come bisogna preparare un attacco, e come lo stesso si sviluppa, contro il Re avversario arroccato sull'ala di Re. Un altro grande campione del passato, Alexander Alekhine, ha mostrato come bisogna comportarsi in questi casi. Considerato, forse con ragione, il più grande giocatore di tutti i tempi, Alexander Alekhine vinse nella sua brillante carriera più di 50 tornei importanti. Egli riprese in un certo senso le idee di Lasker: rivolgeva cioè la sua attenzione più all'uomo che alla scacchiera. Studiava le partite dei futuri avversari cercandone i punti deboli. Fu certamente il più grande giocatore d'attacco mai esistito.

c) Si passa così alla terza fase della lezione, mostrando una partita giocata da Alekhine.

In linea di massima anche l'attacco contro l'arrocco corto si effettua con la spinta dei Pedoni laterali sostenuti dai pezzi pesanti. Molto spesso però l'azione di tali pezzi si sviluppa al centro, come nella seguente partita:

### Alekhine–Marshall (Baden-Baden 1925)

1. d4 Cf6, 2. c4 d5?!

Cercando di assumere subito l'iniziativa al centro. Tuttavia questa è una tattica pericolosa poichè il Nero gioca praticamente con una mossa in meno.

3. cxd5 Cxd5 4. e4 Cf6 5. Ad3 e5 6. dxe5 Cg4 7. Cf3 Cc6 8. Ag5 Ae7 9. Axe7 Dxe7 10. Cc3 Ccxe5 11. Cxe5 Dxe5?

Il Nero vuole troppo dall'apertura. Meglio era la ripresa di Cavallo.

12. h3 Cf6 13. Dd2 Ad7 14. De3 Ac6 15. 0-0-0 0-0?

A questo punto era migliore 15... Da5.

16. f4!

Alekhine comincia l'attacco contro il Re nemico con questa spinta di Pedone che guadagna oltretutto un tempo poichè attacca la Donna nera

16... De6 17. e5 Tfe8, 18. The1 Tad8 19. f5 De7 20. Dg5!

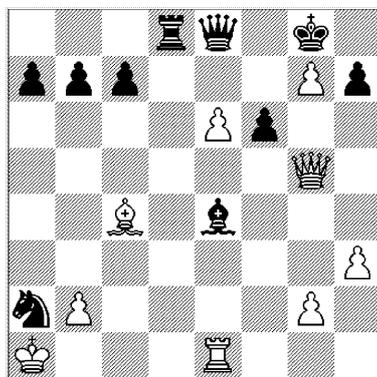
L'attacco del Bianco si fa via via sempre più minaccioso.

20... Cd5 21. f6 Df8 22. Ac4 Cxc3 23. Txd8 Txd8 24. fxg7 Cxa2 25. Rbl De8 26. e6!

L'arrocco nero è ormai demolito.

26... Ae4+ 27. Ral f6

Diagramma 1



Si chiede a questo punto agli allievi di trovare la continuazione vincente. Dopo aver ricevuto la loro risposta si mostra il seguito della partita:

28. e7+ Td5 29. Dxf6 Df7 30. e8=D+ ed il Nero abbandona.

Si mostra agli allievi che dopo 30. Dxe8 il Bianco vince giocando 31. Axd5+ Axd5 32. Txe8 matto. Questo tipo di gioco, tipico dello stile di Alekhine, richiede una grande padronanza della tattica. E bene far giocare agli allievi ancora una volta questa partita prima di continuare.

Si conclude la lezione mostrando una seconda partita giocata da Alekhine.

**Allechin-Mindeno (Amsterdam 1933)**

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ab5 d6 4. d4 exd4 5. Dxd4 Ad7, 6. Axc6 Axc6 7. Cc3 Cf6 8. Ag5 Ae7 9. 0-0-0 0-0 10. h4 h6 11. Cd5 hxg5, 12. Cxe7+ Dxe7 13. hxg5 Cxe4 14. Th5 De6, 15. Tdhl f5 16. Ce5! dxe5 17. g6 ed il Nero abbandona.

**COMPITO A CASA**

Il compito a casa consiste nell'analizzare la seconda partita mostrata durante la lezione. Gli allievi devono indicare:

a) Dopo quale mossa si è verificata una posizione con arroccchi eterogenei.

RISPOSTA: dopo la 9ª mossa del Nero.

b) Quale è stato l'errore decisivo del Nero?

RISPOSTA: la cattura del pezzo in g5 che ha provocato l'apertura della colonna 'h'.

c) Con quale mossa il Bianco ha ottenuto un attacco vincente?

RISPOSTA: con 14. Th5, che ha preparato un decisivo raddoppio delle proprie Torri lungo la colonna aperta.

d) Con quale idea è stata giocata 16. Ce5!

RISPOSTA: con l'idea di minacciare matto con Th8.

e) Perché il Nero ha abbandonato dopo 17. g6?

RISPOSTA: dato che il Nero deve catturare il pedone in g6 – altrimenti prenderebbe subito matto con Th8 – dopo 17... Dxc6 segue 18. Dc4+ Ad5 19. Dxd5+, e sia che il Nero interferisca in f7 di Donna oppure di Torre seguirebbe in ambedue i casi 20. Th8+ matto.

# LEZIONE 54

## LA VALORIZZAZIONE DI UN PEDONE IN PIÙ NEI FINALI DI PEDONE

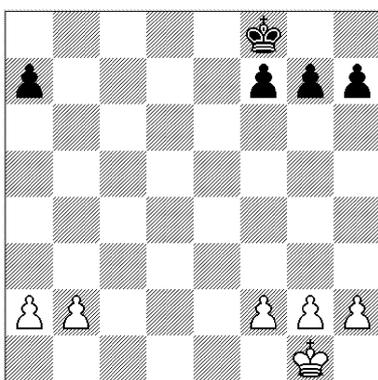
### METODO

- a) Richiamo alle lezioni dalla 16 alla 18 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Pedoni su ambedue le ali: l'aiuto del Re è indispensabile.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: la valorizzazione del Pedone in più nei finali con molti Pedoni.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nelle lezioni 16, 17 e 18 abbiamo visto come ci si deve comportare per sfruttare il vantaggio materiale di un Pedone.
- b) In questa lezione, leggermente più complessa di quelle sopra citate, vedremo qual è la linea da adottare in un finale in cui entrambi i contendenti hanno Pedoni su entrambe le ali. In questi casi l'aiuto del Re è indispensabile nella realizzazione del vantaggio materiale. Infatti il Pedone in questi casi aumenta di valore in vista della sua promozione. Il vantaggio di un Pedone in simili finali porta quasi sempre alla vittoria.
- c) Si passa quindi alla terza fase della lezione mostrando agli allievi il diagramma 1.

Diagramma 1



Il piano di vittoria in questa posizione ed in altre simili si può dividere in tre fasi:

- 1) Centralizzazione del Re.
- 2) Creazione di un Pedone passato sull'ala di Donna.
- 3) Marcia del Re verso i Pedoni del lato opposto e susseguente cattura degli stessi.

Vediamo ora la realizzazione di queste tre fasi nella presente posizione.

#### 1. Rf1 Re7 2. Re2 Rd6 3. b4 Rd5 4. Rd3

Prima fase compiuta: il Re bianco è stato portato verso il centro. Si passa alla seconda fase, che comporta però alcune difficoltà poiché il Re nero fortemente centralizzato impedisce per ora a quello bianco di coadiuvare l'avanzata dei propri Pedoni sull'ala di Donna.

#### 4... f5!

Il Nero cerca di mantenere il più a lungo possibile il proprio Re al centro della scacchiera per impedire il passaggio dell'antagonista.

#### 5. f4 g6 6. g3 h6 7. h4 h5 8. a3 a6 9. a4!

Il Nero ora non ha più mosse di Pedoni, perciò deve cedere il passo al Re nemico.

#### 9... Rc6 10. Rd4 Rd6 (mantenendo l'opposizione) 11. b5! axb5 12. axb5

Anche la seconda fase è stata completata. Il Bianco si è creato un Pedone passato sull'ala di Donna.

#### 12... Rc7 13. Re5!

L'inizio della terza e ultima fase. Il Re si trasferisce sull'ala opposta per catturare i restanti Pedoni neri.

#### 13... Rb6 14. Rf6 Rxb5

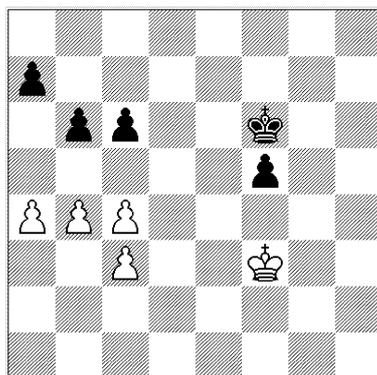
Il Nero cattura il Pedone passato Bianco, ma la partita è ormai persa.

#### 15. Rxb6 Rc4 16. Rxf5 Rd4 17. Rg6 con facile vittoria.

Bisogna spiegare agli allievi il ruolo che ha avuto in questo finale il Pedone passato del Bianco. Esso ha deviato il Re nero dall'ala di Re permettendo al proprio monarca la rapida razzia su quel lato della scacchiera.

Si passa poi all'esempio riportato nel diagramma 2.

Diagramma 2



Il Nero gioca praticamente con un Pedone in più, poichè il Bianco ha i Pedoni c3 e c4 doppiati. Si chiede: «Come può il Nero sfruttare tale vantaggio?» Dopo aver ricevuto risposta, si mostra il seguito **1... Re5 2. Re3 f4+ 3. Rf3 Rf5 4. Rf2 Re4 5. Re2 f3+ 6. Rf2 Rd3!** (come nell'esempio precedente il Nero abbandona al suo destino il Pedone passato per andare a catturare gli altri Pedoni bianchi sull'ala di Donna) **7. Rxf3 Rxc3 8. c5 Rxb4 9. cxb6 axb6 10. Re4 Rxa4** con facile vittoria.

Qui il Nero ha avuto il compito facilitato poichè ha dovuto realizzare solo i punti 1 e 3 del piano di vittoria tipico di queste posizioni. Infatti egli già possedeva un Pedone passato.

#### COMPITO A CASA

Il compito a casa consiste nell'analizzare questa posizione:

Bianco: Rg1, p. h2

Nero: Rh3, pp. g4, h7

DOMANDA: il Nero vince con o senza tratto.

RISPOSTA: muove il Bianco. 1. Rh1 h5 2. Rg1 h4 3. Rh1 g3 4. hxg3 hxg3 5. Rg1 g2 6. Rf2 Rh2, ed il Nero promuove.

Muove il Nero: 1... h6! 2. Rh1 h5! rientrando nella stessa variante mostrata sopra. Per vincere il Nero con il tratto deve perdere un tempo.

# LEZIONE 55

## IL PEDONE PASSATO LONTANO

### METODO

- a) Richiamo alla lezione 54 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) L'azione di 'deviazione' del Pedone passato lontano.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: il Pedone passato lontano.

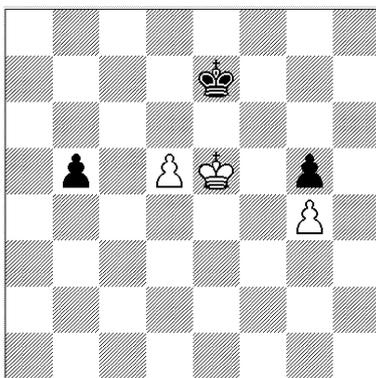
### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

a) Nella lezione 54 abbiamo visto qual è la tecnica da adottare per vincere un finale con un Pedone di vantaggio in una posizione con Pedoni su entrambe le ali.

b) In questa lezione vedremo il ruolo che deve svolgere un Pedone passato lontano. L'azione di deviazione dello stesso è simile a quella trattata nella lezione precedente, ma con una importante differenza: mentre nella lezione 54 si trattava di valorizzare un Pedone in più, in questa lezione tratteremo il caso in cui entrambi i contendenti sono in parità materiale. Le posizioni che presentiamo agli allievi saranno vinte unicamente grazie alla presenza del Pedone passato lontano.

- c) Si passa quindi alla terza fase mostrando la seguente posizione:

Diagramma 1



Entrambi i giocatori hanno un Pedone passato, il Bianco in d5 ed il Nero in b5. La posizione sembra destinata ad una patta. Eppure il Nero vince anche senza il tratto. Gli allievi possono domandarsi a questo punto qual è il vantaggio decisivo del Nero. La risposta è semplice: il Nero possiede un Pedone passato lontano, quello in b5. Analogamente a quanto visto nella lezione 54, esso serve a deviare o distrarre il Re avversario dalla difesa dei suoi Pedoni. Vediamo il piano di vittoria in questa posizione. E esso si divide in due parti:

1) La marcia del Pedone passato lontano b5 verso la promozione permetterà il cambio di tale Pedone contro quello d5 del Bianco.

2) Grazie alla migliore posizione del proprio Re conseguita dal Nero, lo stesso si avvicinerà al Pedone 'g' nemico e, dopo averlo catturato, entrerà in un finale vinto di Re e Pedone contro Re.

#### 1. Re4

Inutile 1. d6+ Rd7 2. Rd5 b4 3. Rc4 Rxd6 4. Rxb4 Re5, rientrando in un finale simile a quello che vedremo in seguito.

#### 1... Rd6 2. Rd4 b4 3. Rc4 b3 4. Rxb3 Rxd5

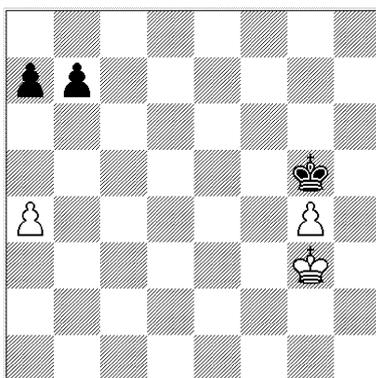
La prima parte del piano è stata completata.

#### 5. Rc3 Re4 6. Rd2 Rf3 7. Re1 Rxc4 8. Rf2 Rh3 9. Rg1 Rg3

Conquistando l'opposizione e vincendo facilmente.

Si passa quindi al diagramma 2.

Diagramma 2



In questa posizione, pur avendo un Pedone passato lontano, il Bianco non può vincere poichè anche il Nero se ne creerà uno sull'ala di Donna.

Dopo **1... b6** la partita è patta. Vediamo il seguito: **2. Rf3 a6 3. Rg3 b5 4. axb5 axb5 5. Rf3** (il Re bianco deve rientrare il più presto possibile sull'ala di Donna) **5... b4 6. Re3 Rxg4 7. Rd4** e il Bianco arriva in tempo a catturare il pedone passato avversario con rapida patta.

A questo punto si chiede agli allievi: «Se invece di 1... b6 il Nero avesse giocato 1... a6, come avrebbe vinto il Bianco?» Dopo aver ricevuto risposta si spiega che in caso di 1... a6 il Bianco avrebbe bloccato i pedoni neri con la spinta 1... a5 rendendo il Pedone passato lontano g4 vincente. Infatti il Nero non può più spingere in b5 perchè il Bianco effettuerebbe in tal caso la presa 'en passant'.

*Rinaldo Bianchetti, studioso di finali, autore del libro «Contributo alla Teoria dei Finali di soli Pedoni», edito nel 1925.*

#### COMPITO A CASA

Bianco: Rg1, Tf1, Cc3, pp. a3, b2, c2, g2, h2.

Nero: Re7, Tc5, Cf6, pp. a6, b7, e6, f7, h7.

DOMANDA: Il Bianco muove e vince entrando in un finale di pedoni con un Pedone passato lontano

RISPOSTA: 1. Txf6 Txc3 (non 1... Rxf6, 2. Ce4+) 2. Txf7+! Rxf7 3. bxc3 con il possibile seguito: 3... b5 4. Rf2 Rf6 5 Re3 Rf5 6. h3 Re5 7. g4 Rf6 8. h4 Re5 9. c4! (importante sacrificio di Pedone per passare la mossa al Nero) 9... bxc4 10. c3 Rd5 11. Rf4 e5+ 12. Rf5 e4 13. Rf4. Probabilmente gli allievi avranno qualche difficoltà nel risolvere il compito. Bisogna quindi analizzare insieme a loro questo complicato finale.

# LEZIONE 56

## IL PEDONE PASSATO SOSTENUTO

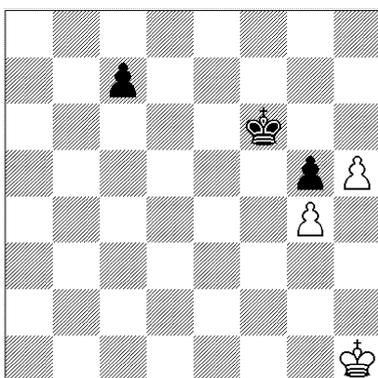
### METODO

- Richiamo alla lezione 55 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- Il vantaggio del pedone passato sostenuto è maggiore di quello derivante da un Pedone passato lontano.
- Sviluppo dell'argomento della lezione: il Pedone passato sostenuto.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- Nella lezione 55 abbiamo visto l'azione di deviazione del Pedone passato lontano.
- In questa lezione facciamo la conoscenza del Pedone passato sostenuto. Il vantaggio di possedere un simile Pedone risiede nel fatto che il Re avversario è costretto a rimanere nel quadrato di tale Pedone per impedirne l'eventuale promozione.
- Si passa poi alla terza fase della lezione mostrando la posizione rappresentata nel diagramma 1.

Diagramma 1

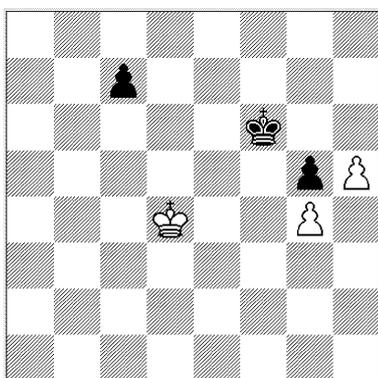


In questa posizione si vede chiaramente come il valore di un Pedone passato sostenuto sia maggiore di quello di un Pedone passato lontano. Il Bianco ha in h5 un Pedone passato sostenuto, vale a dire difeso da un altro Pedone del proprio colore. Il Re Nero non può lasciare il quadrato di tale Pedone poichè esso verrebbe promosso (verificare se gli allievi hanno assimilato bene la regola del quadrato). Pur avendo un Pedone passato lontano il Nero perde. L'eventuale azione di deviazione del Pedone c7 è in questo caso inefficace. Il piano di vittoria del Bianco è relativamente semplice:

- Avanzata del Re e cattura del Pedone c7 indifendibile causa la paralisi del Re nero;
- Ritorno sull'ala di Re e cattura del pedone g5.

1. **Rg2 Re6** 2. **Rf3 Re5** 3. **Re3 Re6** 4. **Rd4 Rf6** (diagr.2)

Diagramma 2



Si chiede: «Perchè il Nero non può mantenere l'opposizione giocando invece di 4... Rf6, l'altra mossa di Re 4... Rd6?». Dopo aver atteso la risposta si spiega che se il Nero optasse per 4... Rd6 il suo Re uscirebbe dal quadrato del Pedone h5.

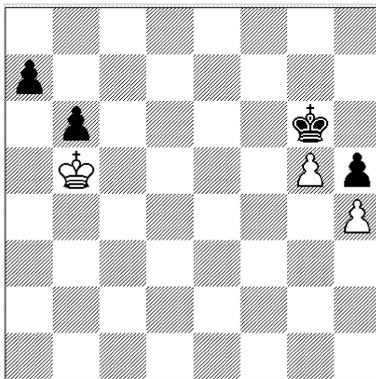
5. **Rd5 Rf7** 6. **Rc6 Re6** 7. **Rxc7 Re7** 8. **Rc6 Re6** 9. **Rc5 Re5** 10. **Rc4 Re6**

Il Nero deve ancora una volta abbandonare l'opposizione per non uscire dal quadrato.

11. **Rd4 Rf6** 12. **Rd5 Rf7** 13. **Re5 Rg7** 14. **Rf5 Rh6** 15. **Rf6 Rh7** 16. **Rxg5** con facile vittoria.

Si passa quindi alla posizione del diagramma 3 chiedendo: «Come è da considerarsi una simile posizione?»

**Diagramma 3**



Dopo aver lasciato un margine di tempo abbastanza ampio si spiega che la posizione è patta poichè entrambi i giocatori posseggono un Pedone passato sostenuto che immobilizza nel proprio quadrato il Re avversario. Il Bianco è costretto a far la spola tra le case b5 e a6, mentre il Nero non può abbandonare la custodia del Pedone g5.

#### COMPITO A CASA

Bianco: Rb3, pp. a3, c3, f5, g4.

Nero: Rf6, pp. a5, b5, c6, g5.

DOMANDA: Il Bianco muove e vince

RISPOSTA: 1. a4 Re5 2. axb5 (non 2. c4 a causa di 2... b4) 2... cxb5 3. c4 a4+ (se 3... b4, allora 4. c5 con la creazione di due Pedoni passati che garantiscono la promozione) 4. Rc3 bxc4 5. Rxc4 Rd6 6. Rb4 e vince.

# LEZIONE 57

## RE E DONNA CONTRO RE E PEDONE IN SETTIMA (SECONDA) TRAVERSA

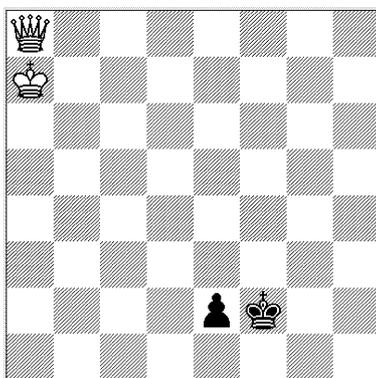
### METODO

- a) Richiamo alle lezioni 54, 55 e 56 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Pedone in settima (seconda) traversa su colonne centrali 'd' ed 'e' e colonne di Cavallo 'b' e 'g'.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: il Pedone sulla penultima traversa.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

- a) Nelle tre lezioni precedenti abbiamo visto diversi tipi di Pedoni passati. Evidentemente lo scopo finale della spinta di un tale Pedone è la sua promozione.
- b) Quando un Pedone ha raggiunto la penultima traversa sulle due colonne centrali e su quelle di Cavallo il giocatore che ha promosso per primo, avendo il tratto, vince sempre.
- c) Si passa alla terza fase della lezione mostrando l'esempio illustrato dal diagramma 1.

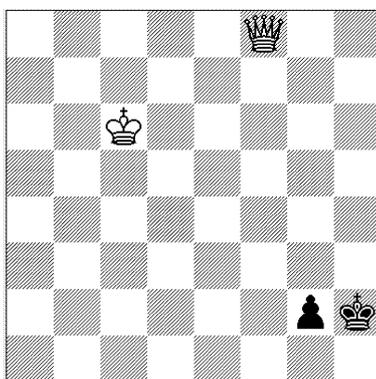
Diagramma 1



In questa posizione il Bianco vince nel modo seguente: **1. Df8+ Rg2 2. De7 Rf1 3. Df6+ Rg2 4. De5 Rf1 5. Df4+ Rg2 6. De3 Rf1 7. Df3+ Re1 8. Rb6** (il Re bianco è ora libero di avvicinarsi al Pedone) **8... Rd2 9. Df2 Rd1 10. Dd4+ Rc2 11. De3 Rd1 12. Dd3+ Re1 13. Rc5 Rf2 14. Dd2 Rf1 15. Df4+ Rg2 16. De3 Rf1 17. Df3+ Re1 18. Rd4 Rd2 19. Dd3+ Re1 20. Re3** e vince. La tecnica da adottare in simili posizioni è la seguente: con una serie di scacchi, di attacchi al Pedone e di inchiodature bisogna obbligare il Re avversario a porsi davanti al proprio Pedone, permettendo così al proprio monarca di avvicinarsi passo a passo al Pedone nemico. La stessa tecnica si adotta nei finali in cui il Pedone si trova su colonna centrale 'd' oppure su colonne di Cavallo. Gli allievi dovrebbero esercitarsi in tutti questi tipi di posizioni.

Si passa quindi al diagramma 2.

Diagramma 2



Si chiede: «Ricordando l'esempio precedente, con quale serie di mosse il Bianco vince?» Dopo aver atteso la risposta si mostra il seguito: **1. Df4+ Rh1 2. Dh4+ Rg1** (il Bianco è riuscito a portare il Re nero davanti al Pedone) **3. Rd5 Rf1 4. Df4+ Re2 5. Dg3 Rf1 6. Df3+ Rg1 7. Re4 Rh2 8. Df2 Rh1 9. Dh4+ Rg1 10. Rf3 Rf1 11. Df2+ matto.**

## COMPITO A CASA

Bianco: Re6, p. d7

Nero: Rd3, p. d2

DOMANDA: Può il Bianco vincere in questa posizione?

RISPOSTA: No! Dopo 1. d8=D+ Re2 il Nero patta poiché il Bianco non ha a disposizione alcuno scacco. Si noti la cattiva posizione del Re bianco.

# LEZIONE 58

## RE E DONNA CONTRO RE E PEDONE IN SETTIMA (SECONDA) TRAVERSA

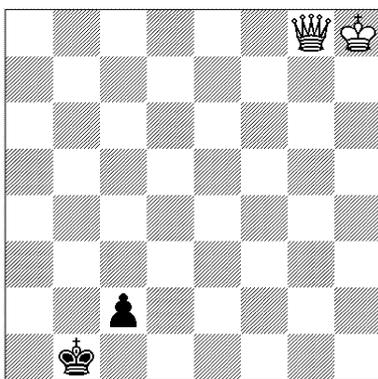
### METODO

- a) Richiamo alla lezione 57 per la continuità dell'argomento oggetto dell'insegnamento.
- b) Pedone in settima (seconda) traversa su colonne di Torre e Alfiere.
- c) Sviluppo dell'argomento della lezione: posizione più o meno attiva del Re in tali finali.

### SVOLGIMENTO DELLA LEZIONE

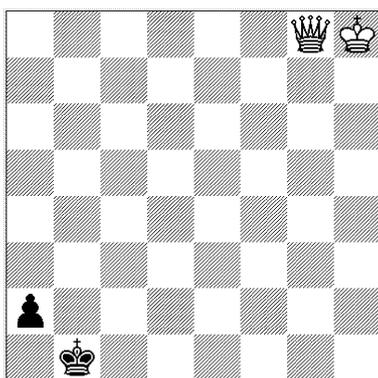
- a) Nella lezione 57 abbiamo visto come un Pedone sulla penultima traversa su colonne centrali e di Cavallo non permetta alla parte in inferiorità di ottenere la patta.
- b) In questa lezione vediamo invece come un Pedone su colonne di Torre o di Alfiere consenta invece di conseguire la patta. Esistono tuttavia delle eccezioni: se il Re avversario occupa una posizione molto attiva, questa gli assicura la vittoria.

Diagramma 1



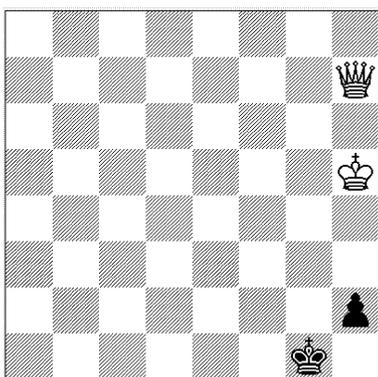
- c) Nella posizione del diagramma 1, secondo quanto esposto nella lezione precedente, sembra che il Bianco vinca con la manovra conosciuta  $1. \text{Db}3+ \text{Rc}1$ , e il Re nero si dovrebbe portare davanti al suo Pedone... ma il Nero non è affatto forzato a giocare  $1... \text{Rc}1?$  e gioca invece  $1... \text{Ra}1!$  e se il Bianco cattura il pedone il Nero è in stallo. La stessa cosa succede con un Pedone di Torre.

Diagramma 2



Il Bianco gioca  $1. \text{Db}3+$ , e dopo  $1... \text{Ra}1$  non può avvicinare il proprio Re poichè si verificherebbe una posizione di stallo. Sembrerebbe, dopo aver visto questi esempi, che il giocatore che possiede il Pedone in settima su queste colonne debba sempre pattare. Esistono tuttavia delle eccezioni. Se il Re del giocatore in vantaggio materiale occupa invece una posizione attiva, per l'avversario è impossibile ottenere la patta. Si mostra a tale proposito la posizione del diagramma 3.

Diagramma 3



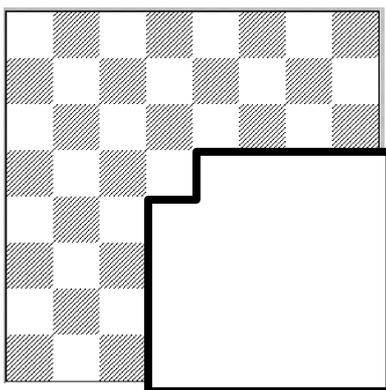
Qui il Re bianco occupa una posizione attiva che permette la vittoria. Si mostra il seguito: **1. Db1+ Rg2 2. Dc2+ Rg1 3. Rg4! h1=D** (si è così verificata una posizione straordinaria: nonostante la promozione a Donna il Nero perde) **4. Rg3** (minacciando l'imparabile matto in f2).

Il piano di vittoria è stato il seguente:

- 1) Miglioramento della posizione della Donna.
- 2) Avvicinamento del Re al Pedone avversario con minacce di matto.

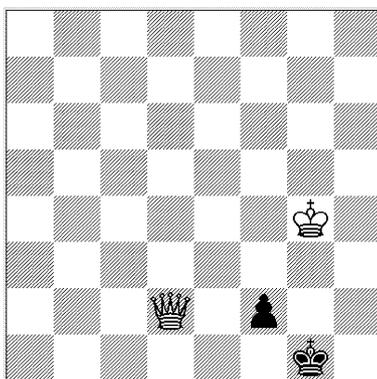
Il giocatore in vantaggio materiale vince se ha il proprio Re nello spazio delimitato come nel diagramma 4.

Diagramma 4



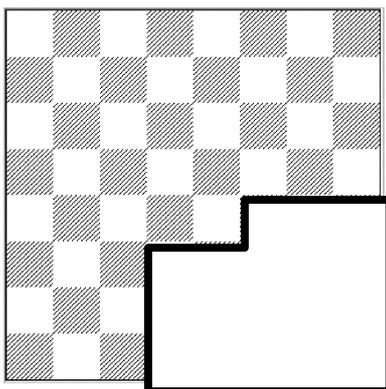
Si passa quindi alla posizione del diagramma 5.

Diagramma 5



Si chiede: «Secondo quanto prima esposto, come vince il Bianco?» Dopo aver lasciato un congruo tempo di riflessione (gli allievi ne avranno sicuramente bisogno) si mostra il seguito vincente: **1. Rf3!** (non 1. Rg3 a causa di 1... fl=C+, con patta) **1... fl=D+ 2. Rg3** ed il Nero non può evitare il matto in h2. Nei finali con Pedone d'Alfiere il giocatore in vantaggio materiale vince se ha il proprio Re nello spazio delimitato come nel diagramma 6.

Diagramma 6



COMPITO A CASA

1. Bianco: Ra8, De7.

Nero: Rg1, pp. g7, h2.

DOMANDA: dimostrare che a causa del pe-done g7 il Nero perde.

RISPOSTA: 1. Dg5+ Rf2 2. Dh4+ Rg2 3. Dg4+ Rf2 4. Dh3 Rg1 5. Dg3+ Rh1 (il Nero non è in stallo per la deleteria presenza del pedone g7 che gli fa perdere la partita) 6. Df2 g5 7. Df1+ matto.

2. Bianco: Rh8, p. h7.

Nero: Rh2, Dg1

DOMANDA: il Nero muove e vince.

RISPOSTA: 1... Rg3 2. Rg7 Rh4+ 3. Rf7 Da7+ 4. Rg8 Rg5 5. h8=D Rg6.