

CAPITOLO 2

IL CAVALLO

Nel capitolo precedente abbiamo visto che in una posizione aperta l'Alfiere è di solito più forte di un Cavallo (Posizione 5). Quando ne cerchiamo il motivo giungiamo rapidamente alla conclusione che l'Alfiere si presta meglio per un'azione a lungo raggio, e può comodamente operare contro entrambe le ali. Per contro, il Cavallo si adatta meglio ad un lavoro a corto raggio d'azione, e non è legato ad un solo colore di case. Questo spiega perché in un finale con tutti i pedoni su un solo lato un Cavallo sia più forte di un Alfiere.

Nel mediogioco il Cavallo mostra del suo meglio se nel settore centrale gli si presentano dei punti d'appoggio. Simili punti forti nascono quasi sempre da dei pedoni fissati, così che le posizioni chiuse o semi-chiuse (centri bloccati diagonalmente, "stonewalls", ecc.) favoriscono il Cavallo.

L'ubicazione dei punti di appoggio è naturalmente di grande importanza. Brevemente, le possibilità sono:

Cavallo sulla sesta traversa:

In generale dà un vantaggio vincente. Il difensore sarà spesso abbastanza contento di eliminare il Cavallo al costo di una qualità.

Cavallo sulla quinta traversa:

Dà buone possibilità di attacco. Un Cavallo ivi piazzato è di solito più forte di un Alfiere.

Cavallo sulla quarta traversa:

Non solo dà buone prospettive per un eventuale attacco, ma ha pure valore difensivo.

Cavallo sulla terza traversa:

Utile soprattutto per bloccare i pedoni

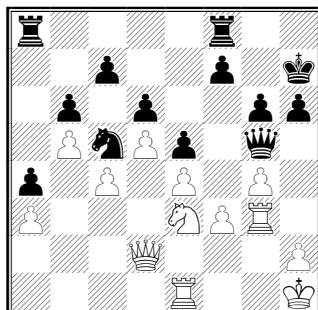
passati dell'avversario. Qui pure il Cavallo può diventare attivo sia in difesa che in attacco.

Nella pratica capita spesso che il Cavallo abbia molti punti di appoggio a sua disposizione, e ciò rende il compito del difensore notevolmente imbarazzante, dal momento che deve premunirsi simultaneamente contro varie minacce del Cavallo. Un Cavallo in tale posizione è un autentico brigante.

Nelle posizioni chiuse un Alfiere cattivo non può competere con un Cavallo, e persino un Alfiere buono spesso ha difficoltà a tenere sotto controllo l'agile bestia.

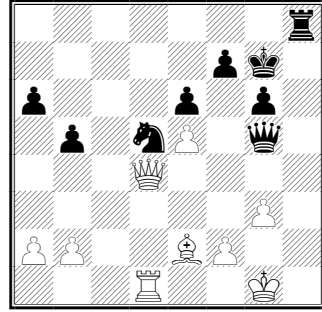
Gli esempi seguenti danno una buona idea della forza del Cavallo. Alla fine del capitolo diamo un paio di casi limite della lotta tra Cavallo e Alfiere, mostrando come il valore del Cavallo, al di là di ogni considerazione, possa essere incrementato all'istante apportando una modifica alla struttura dei pedoni.

POSIZIONE 9



(Il Cavallo ha molti punti di appoggio; dalla partita Guimard-Euwe, Groningen 1946)

POSIZIONE 10



Il Cavallo nero in c5 sta già molto bene, ma se ve ne fosse bisogno può andare, via b3, in d4, dove in certe circostanze risulterebbe persino più attivo.

Per contro, il Cavallo bianco non ha prospettive di migliorare la sua posizione. Potrebbe andare in c6 via b4, ma là si troverebbe virtualmente fuori gioco, dal momento che la posizione dei pedoni non permetterebbe agli altri pezzi bianchi di cooperare con lui.

1... ♖h8

Con l'intento di aprire una colonna per le Torri.

2. ♖e2 ♗g3 3. ♘g2

3. ♘f5+ perderebbe solamente tempo; il Nero giocherebbe semplicemente 3... ♗f8 e il Cavallo dovrebbe ritirarsi.

3... h5 4. h4 h:g4

Un'importante mossa intermedia, che impedisce al Bianco di chiudere la posizione con g5.

5. f:g4?

Apri al Nero l'opportunità di una combinazione decisiva. Era indispensabile 5. ♖:g4.

5... ♖:h4+! 6. ♘:h4 ♖h8

Più forte di 6... ♖:h4+ che andrebbe incontro a 7. ♖h2.

7. ♗g2

Su 7. ♖h3 ♖:h4, il Cavallo nero interviene in maniera decisiva con 8. ♖:h4 ♖:h4+ 9. ♗g2 ♘d3! ecc. Oppure 8. ♖h2 ♖:g4 9. ♖h7+ ♗f8 10. ♖f1 ♖f4, ecc.

7... ♖:h4 8. g5 ♘b3 9. ♖g1 ♘d2!

Il mordente della combinazione. La casa f1 è controllata, mentre 10. ♖:d2 ♖h2+ costerebbe la Donna.

10. ♗f2 ♘:e4+ Il Bianco abbandonò.

(Cavallo con punto di appoggio contro Alfiere buono; dalla partita Rossolimo-Kramer, Beverwijk 1951)

Qui il Bianco si trova in svantaggio a causa del suo pedone "e" debole, e perché non è in una posizione in cui possa rendere inoffensivo il Cavallo.

1. ♗f3 ♖d8 2. a3 ♖d7 3. b4

Il Bianco ha fissato i pedoni nemici su case chiare, in modo da avere buone possibilità in un finale di Alfiere contro Cavallo. L'intoppo è che ora il Cavallo ha un secondo punto di appoggio disponibile in c4.

3... ♖d8 4. ♖c1

Per essere in grado di scambiare almeno il pericoloso Cavallo; ma ora costui salta sul suo secondo avamposto.

4... ♘b6 5. ♖c5 ♘c4 6. ♖:c4

Non c'è niente di meglio, come mostra quanto segue:

- 1) 6. a4 ♘d2 7. ♗d1 ♘e4 8. ♖c2 ♘:f2! 9. ♖:f2 ♖:d1+, e il Nero guadagna almeno un secondo pedone;
- 2) 6. ♖c3 ♖d3! ecc.
- 3) 6. ♗e2 ♖d5 7. ♖a7 ♖:e5 8. ♗:c4 ♖d2! 9. ♖f1 b:c4 10. ♖:a6 c3, ecc.

6... b:c4 7. ♖:c4 ♖b6

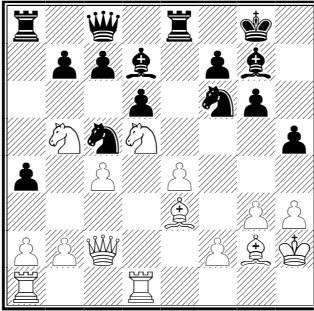
7... ♖d3 sarebbe stata più veloce: 8. ♗b7 ♖:a3 9. ♗:a6 ♖d2!.

8.♙e2 a5 9.♖f4 a:b4 10.a:b4 ♖d5
11.♙f3

Oppure 11.b5 ♖b8 12.♖f6+ ♔g8
13.f4 ♖b6+, e il Nero ha un attacco
vincente.

11...♖d4 12.♖f6+ ♔g8 13.♙g2 ♖:b4
e il Nero vinse.

POSIZIONE 11



(Cavallo con punto di appoggio contro Alfiere cattivo senza punto d'appoggio; dalla partita O'Kelly-Najdorf, Dubrovnik 1950)

Con la sua ultima mossa (♘d4-b5),
il Bianco ha dato al suo avversario la
possibilità per la seguente operazione:

1...♘:d5 2.e:d5 ♙:b5 3.c:b5 a3 4.♙d4
♙:d4 5.♖:d4 a:b2 6.♖:b2 b6

Ora il Nero ha un Cavallo piazzato in
modo meraviglioso contro un Alfiere
cattivo - un vantaggio decisivo. Da ora in
avanti c'è poco che il Bianco possa fare.

7.♖d2 ♖f5 8.♖e2 ♘d3

Questo Cavallo non ha alcuna inten-
zione di abbandonare per sempre il suo
punto forte. Con questa incursione il
Nero ottiene la massima attività per gli
altri suoi pezzi.

9.♖:e8+ ♖:e8 10.♖c2 ♖e5 11.♖d1
♘c5

Ora diviene chiaro: il Nero minaccia di

invadere la seconda traversa come pure
di cominciare un attacco diretto con
12...h4.

12.h4 ♖e2 13.♖d2 ♖:b5 14.♖e1 ♖:e1
15.♖:e1 ♖b2 16.f4

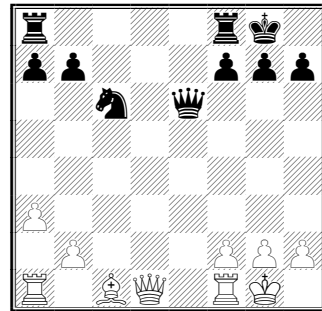
Oppure 16.♖e8+ ♔g7 17.♖c8 ♖:f2
18.♖:c7 ♘e4, e il pedone "g" cade.
È sorprendente come questo Cavallo
piazzato vigorosamente influenzi
l'intero campo di battaglia.

16...♔f8

Il Nero previene l'invasione in e8.

17.f5 ♖e5 18.♖f1 ♖:f5 19.♖:f5 g:f5
20.♙f3 ♘e4 21.♙:h5 ♘c3 22.♙f3
♘:a2 e il Bianco abbandonò.

POSIZIONE 12



(La lotta tra Cavallo e Alfiere in una posizione aperta; dalla partita Michell-Nimzowitsch, Berna 1931)

1.♖e1 ♖fd8 2.♙d2 ♖f5 3.♖c1 ♘e5!
4.♖c2 ♘d3 5.♖f1

E non 5.♖e2? ♘:c1! 6.♖:f5 ♘:e2+
7.♔f1 ♖:d2, e il Nero vince.

5...♖g4 6.♖cd1 ♖e2

Questa mossa impedisce il piazzamento
attivo dell'Alfiere in c3.

7.♖b1 ♖d5 8.♙e3

Nelle circostanze attuali l'Alfiere si
trova persino meglio qui che non in c3,
attaccando a7 e difendendo f2. Il Nero

mantiene ancora una leggera pressione, grazie al suo vantaggio di spazio.

8...♖ad8 9.♖d2 ♗h5 10.♖fd1

Il Bianco preferisce espellere semplicemente il Cavallo dalla sua forte postazione, piuttosto che prendere il pedone "a". È vero che dopo 10.♙:a7 ♗f4 11.♖:d5 ♗:d5 12.f3 ♗d2 13.♙f2! il Bianco può conservare il pedone in più senza un immediato pericolo; ma il Nero ha a disposizione una linea molto più pericolosa: 10...♗f4 11.♖:d5 ♖:d5!, con l'infida minaccia di 12...♗e2+ 13.♙h1 ♗:h2+! 14.♙:h2 ♖h5# (ma 12.♖e1 la para - N.d.T.).

10...b6!

Il Cavallo non può ancora essere catturato: 11.♖:d3 ♗:d1+! 12.♗:d1 ♖:d3, e a causa della minaccia di 13...♖d1+ al Nero resta il vantaggio della qualità.

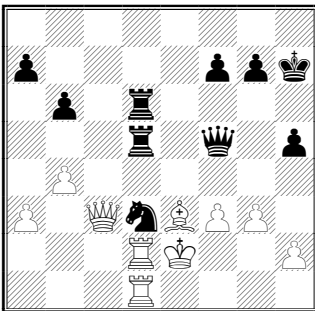
11.f3 ♗g6 12.♗c2 h6 13.♙f1

L'inizio di una complicata manovra per scacciare il Cavallo.

13...♙h7 14.♗c3

L'immediata 14.g3 ♗f5 15.♙e2 fallirebbe a causa di 15...♗f4+.

14...♖d6 15.b4 h5 16.g3 ♗f5 17.♙e2



Il Bianco ha raggiunto il suo obiettivo: il Cavallo deve fuggire e accontentarsi

di un ruolo più modesto. Sebbene il Cavallo venga allontanato, i risultati del suo lavoro restano visibili. Il Re bianco non è al sicuro e i pezzi pesanti del Nero sono piazzati molto bene.

17...♗e5 18.♙f4 ♖:d2+ 19.♖:d2 ♖c6!

È importante per il Nero mantenere una Torre sulla scacchiera, tenendo d'occhio la posizione del Re bianco. Scambi ulteriori favorirebbero soltanto l'avversario.

20.♗d4

Ovviamente non 20.♗:e5 ♖e6.

20...♗g6 21.♙d6

I ruoli si sono invertiti. Adesso è l'Alfiere che gode di un temporaneo punto forte.

21...♗h3 22.♙e3 ♗f1 23.♖d1 ♗g2 24.♗d2 ♗h3 25.♗d5 ♖c2 26.♖d2

E non 26.♗:f7 ♗g2!, e il Nero vince.

26...♖c3+ 27.♖d3 ♖c1 28.♗:f7 ♗:h2 29.♗f5 ♖c4

Il Nero può sempre creare delle minacce. Ora minaccia di nuovo 30...♗g1+, ma la linea decisiva gli sfugge ancora.

30.♖d1 ♖c3+ 31.♙d4!

31.♖d3 permetterebbe 31...♗g1+ 32.♙e4 ♖:d3 33.♗:h5+ ♙g8 34.♙:d3 ♗d1+, guadagnando l'Alfiere.

31...♖:a3 32.♙d5 ♖c3 33.♙e6?

Un serio erroraccio, che fa finire prematuramente la battaglia. La mossa corretta, 33.♙d4, avrebbe dato buone possibilità di pareggiare, ad esempio: 33...♗b2? 34.♗:h5+ ♙g8 35.♗:g6 (35.♗d5+ porta al matto - N.d.T.) ♖c1+ 36.♙e3 ♖:d1 37.♗e8+ ♙h7 38.♗h5+, con scacco perpetuo.

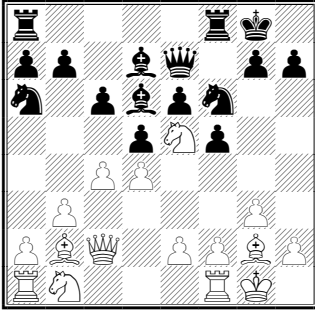
33...♗e2+ 34.♙f7

Minaccia sia 35.♗:h5# che 35.♗:g6+ seguita dal matto.

34...♖c7+!

e matto a seguire (35.♙:c7 ♗e7#).

POSIZIONE 13



(Una divergenza di opinioni riguardo al Cavallo e all'Alfiere cattivo; dalla partita Flohr-Goldberg, Campionato URSS 1949)

La posizione sorse dopo le mosse:

1.d4 e6 2.♞f3 f5 3.g3 ♞f6 4.♙g2 d5
5.0-0 ♙d6 6.c4 c6 7.b3 ♚e7 8.♙b2
0-0 9.♚c2 ♙d7 10.♞e5 ♞a6.

Nella rivista scacchistica russa *Shakmaty*, Flohr commentò questa partita, e attirò l'attenzione su un'importante divergenza di opinioni. La stessa posizione si era verificata nella partita Kotov-Goldberg, e il seguito era stato 11.♞d2 ♙e8. Nell'analisi a fine partita Flohr aveva sostenuto che il Bianco avrebbe dovuto scambiare in d7, ma entrambi gli altri maestri ritenevano che sarebbe stato errato scambiare il Cavallo per l'Alfiere cattivo. Nella partita in esame Flohr colse l'opportunità per dimostrare con la pratica il suo punto di vista.

11.♞:d7 ♚:d7

Considerato lo scheletro di pedoni deboli c6-d5-e6-f5, sembrerebbe importante per il Nero conservare il proprio Alfiere campochiaro per la difesa, e, secondo Flohr, la sua assenza da d7 peserà in maniera decisiva a favore del Bianco non appena questi riuscirà ad

aprire alcune linee.

12.♞d2 g5 13.♞f3 ♚g7 14.♚c1 g4?

Flohr riteneva forzata questa mossa, ma fa pendere la bilancia a favore del Bianco.

Il Cavallo del Bianco ora ottiene un punto di appoggio della massima importanza in f4, da dove può spuntare l'attacco in arrivo sul lato di Re. Una mossa più forte sarebbe stata 14...♞e4, con buon gioco per il Nero.

15.♞e5 ♞b8 16.♙a3

Scambiando l'Alfiere buono del Nero.

16...♙:a3 17.♚:a3 ♞bd7 18.♞d3
♞fe8 19.♞ac1 ♞f8 20.♚b2 h5 21.b4
h4 22.b5 h:g3 23.f:g3 ♚h6 24.♞f4
♞e7 25.e3 ♞h7 26.♙h1 ♞h5

Minacciando 27...♞:g3. Finora la partita è andata avanti secondo piani ben definiti: il Nero preme sul lato di Re, ma il Bianco è pronto per aprire colonne sul lato di Donna.

27.♚f2 ♞d7 28.b:c6

Flohr riteneva che 28.♞d3 avrebbe potuto essere più forte, dal momento che il Cavallo bianco è più attivo di quello nero.

28...b:c6 29.c:d5 ♞:f4

E non 29...e:d5 a causa di 30.♞:c6 oppure 30.♞:d5.

30.e:f4 e:d5

Dopo 30...c:d5 31.♞c6 ♞b6 32.♞e1 il Bianco sta anche meglio.

31.♞fe1 ♞b6 32.♞e5 ♞c4

Sacrificando un pedone, dal momento che 32...♞f8 33.♚e2 dà scarse prospettive al Nero.

(vedi diagramma pagina seguente)

33.♞:f5?

33.♞:d5 sarebbe stata più forte, secondo Flohr: 33...♞b8 34.♞c5 ♞b2

PREVALENZA DI PEDONI NEL CENTRO

Finora, in tutte le nostre formazioni centrali entrambi i giocatori avevano o uno o due pedoni a testa. Stiamo ora per trattare le formazioni in cui l'equilibrio è rotto: due pedoni contro uno, due pedoni contro nessuno, o uno contro nessuno.

Distinguiamo i seguenti generi:

A. Il centro perfetto.

Questo include tutte le formazioni 2:0, ad eccezione della cosiddetta formazione sospesa (vedi Sezione B), per esempio: Bianco: a2, d4, e4, f2, g2, h2; Nero: a7, b7, c7, f7, g7, h7.

B. Il centro sospeso.

Bianco: a2, b2, c2, f2, g2, h2; Nero: a7, b7, d5, e6, g7, h7.

C. Il centro classico.

Bianco: d4, e4; Nero: d6.

D. Il centro neo-classico.

Bianco: d4, e4; Nero: e6 o e7.

E. La formazione in tensione sbilanciata.

Pedone bianco in d4 contro pedone nero in e5.

F. La maggioranza centrale latente.

(i) Con il pedone "d" di riserva (Bianco: d3, e4 contro Nero: e5);

(ii) Con il pedone "e" di riserva (Bianco: d4, e3 contro Nero: d5).

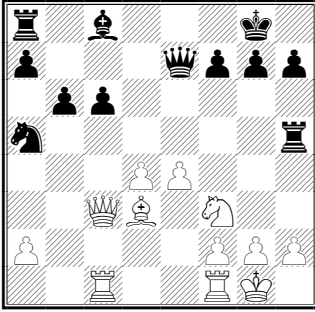
G. La formazione a testa di ponte.

Una maggioranza di pedoni di 4:3 su un'ala e una minoranza di 2:3 sull'altra ala, con una colonna aperta in mezzo. Il pedone incontrastato della maggioranza forma una testa di ponte nel centro. La testa di ponte può trovarsi anche sul lato di Donna (Bianco: a2, b2, c2, d4, g2, h2; Nero: a7, b7, c7, f7, g7, h7), oppure sul lato di Re (Bianco: a2, b2, e4, f2, g2, h2; Nero: a7, b7, c7, f7, g7, h7). Rinviamo la discussione di questa posizione al Capitolo 10, Sezione C, poiché non si tratta di una formazione puramente centrale. I pedoni laterali incidono sul gioco in maniera rilevante.

A. IL CENTRO PERFETTO

Si potrebbe supporre che il possessore del centro perfetto abbia un vantaggio schiacciante in ogni caso. È vero che avrebbe una grande libertà di movimento, tale da permettergli di trovare postazioni ideali per i suoi pezzi; eppure in realtà il centro perfetto molto spesso non è così forte come sembra. Il perché va trovato nell'esistenza delle colonne aperte centrali, dalle quali l'avversario può costruire la pressione contro i pedoni centrali. Solo se il Bianco (stiamo ipotizzando che sia lui il possessore del centro perfetto) riesce a resistere a questa pressione ed a mantenere intatto il suo centro, si potrà parlare di un qualche reale vantaggio. Ecco qui due esempi dalla Difesa Lasker del Gambetto di Donna.

POSIZIONE 63



(Illustrando la ben nota regola secondo cui un attacco laterale ha poca probabilità di successo se non si esercita alcuna influenza sul centro; dalla seconda partita del match Elisaskes-Spielmann, 1932)

1.d4 e6 2.c4 ♘f6 3.♞c3 d5 4.♙g5
 ♙e7 5.e3 0-0 6.♞f3 ♞e4 7.♙e7
 ♚e7 8.c:d5 ♞:c3 9.b:c3 e:d5 10.♚b3
 ♜d8 11.c4 ♞c6 12.c:d5 ♞a5 13.♚c3
 ♜:d5 14.♙d3 b6 15.0-0 ♜h5 16.♜ac1
 c6 17.e4

In questa posizione il Nero non può esercitare alcuna pressione sul centro del Bianco; i suoi pezzi - specialmente la Torre ed il Cavallo che si trovano sulle colonne di Torre - sono malamente piazzati. Per giustificare la posizione della ♜h5, il Nero dovrà tentare un attacco diretto sul Re bianco, ma ciò è problematico perché il dominio centrale del Bianco gli permette di manovrare rapidamente i propri pezzi, sia per l'attacco che per la difesa di qualsiasi settore minacciato.

17...♙e6 18.♜c2 g5 19.♜e1 ♜d8
 20.e5 g4 21.♞d2 ♚h4

Tramite questo attacco, il Nero previene ♞e4-f6+.

22.♞f1 g3

Questa mossa viene confutata in modo

sorprendente. 22...f5 avrebbe potuto essere migliore, sebbene la posizione nera sarebbe rimasta difficile: 23.e:f6 ♚:f6 24.♜e4!, e il Re nero sente la pressione.

23.♜e4! g:h2+ 24.♙h1 ♚e7 25.f4 c5
 Oppure 25...♙f5 26.♞g3 ♙:e4
 27.♞:h5 ♙:d3 28.♚:d3, seguita da
 29.♞f6+.

Tuttavia, 25...f5 sarebbe stata migliore della mossa giocata.
 26.♞g3 ♜h6 27.f5 ♙d5 28.♜g4+
 ♙h8 29.♚d2 ♚f8 30.f6

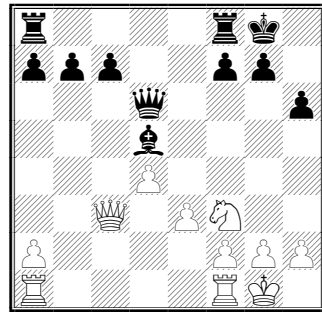
Minaccia 31.♜g7, e così il Nero viene indotto ad arrendersi allo scambio.

30...♜g6 31.♙:g6 f:g6 32.♞e4
 Adesso su 32...♙e6 seguirebbe 33.♜h4
 ♜:d4 34.♞g5!! ♜:d2 35.♜:h7+ ♙g8
 36.♜:d2, e l'attacco del Bianco trionferà.
 Se 36...♙c4 37.♜d7, oppure 36...♚e8
 37.♜g7+ ♙h8 38.♞:e6.

32...♞c6 33.♞d6 c:d4 34.♜:d4!
 ♞:d4 35.♚:d4 ♙e6 36.♜c7 Il Nero
 abbandona.

È senza aiuto contro le molteplici minacce, per esempio: 36...♜d7 37.♜:d7
 ♙:d7 38.e6!, ecc.

POSIZIONE 64



(Il centro sotto pressione; dalla partita Bogoljubov-Elisaskes, Stoccarda 1939)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5
 ♙e7 5.e3 0-0 6.♗f3 h6 7.♙h4 ♗e4
 8.♙:e7 ♚:e7 9.c:d5 ♗:c3 10.b:c3 e:d5
 11.♚b3 ♚d6 12.c4 d:c4 13.♙:c4 ♗c6
 14.0-0 ♗a5 15.♚c3 ♗:c4 16.♚:c4
 ♙e6 17.♚c3 ♙d5

Esercitando pressione su e4, l'Alfiere nero restringe la mobilità dei pedoni centrali bianchi.

18.♗e5 ♚fe8 19.♚fe1

Una bella mossa, tramite la quale il Bianco non solo prepara e4, ma allo stesso tempo rende dubbia l'intenzione del Nero di giocare 19...c5, che ora andrebbe incontro a 20.♚a3 ♚e7 21.e4!, ecc. Dall'altro lato, 19.f3 avrebbe avuto una forte risposta in 19...c5!

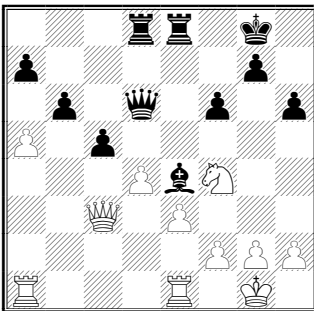
19...f6 20.♗d3 ♚ad8 21.a4 b6

Questa ha il svantaggio che in determinate circostanze ...c5 può diventare possibile, ma ha anche il potenziale svantaggio di concedere al Bianco un bersaglio per le sue attività sul lato di Donna.

22.a5

Dopo 22.f3 ♙f7 oppure 22...♙b7, il Bianco non può proseguire con e4, a causa della pressione su d4.

22...♙e4 23.♗f4 c5!



Finora il centro del Bianco è stato soltanto mantenuto sotto tiro, ma con questa

energica mossa viene spezzato. Sebbene alla lunga il Nero perda un pedone, il materiale restante sulla scacchiera è tale che non ne risulta un serio svantaggio. La partita proseguì con:

24.a:b6 a:b6 25.d:c5 ♚c5 26.♚c5
 b:c5 27.♚ec1 ♚e5 28.h4 ♚c8 29.♚a7
 c4 30.♚c3 ♚b5 31.♚a4 ♚bc5
 32.f3 ♙f5 33.e4 ♙d7 34.♚a7 ♚8c7
 35.♚c7 ♚c7 36.g4 ♙a4 37.♗d5
 ♚c5 38.h5 ♙b3 39.♙f2 ♚a5 40.♙e3
 ♙f7 41.♗b6 g6! 42.h:g6+ ♙:g6
 43.♗d5 ♚a2 44.♙f4 ♚d2 45.♚e3
 ♚d3! 46.♚:d3 c:d3 47.♙e3 ♙c2
 48.♗f4+ ♙g5 49.♗:d3 h5! 50.g:h5
 ♙:h5 51.♗b4 ♙d1 52.♗d5 ♙g6
 53.♗e7+ ♙f7 54.♗f5 ♙e6 Patta

B. IL CENTRO SOSPESO

In contrasto alla maggior parte delle altre formazioni centrali di pedoni, il centro sospeso è di solito tenuto dal Nero (pedoni bianchi in c2 e f2 contro pedoni neri in d5 ed e6). Deriva di frequente dalla Difesa Francese quando il Bianco, dopo aver creato la formazione bloccata in obliquo con i pedoni in d4 ed e5 contro i pedoni neri in d5 ed e6, reagisce agli attacchi al proprio centro di pedoni scambiandoli rispettivamente in c5 e f6.

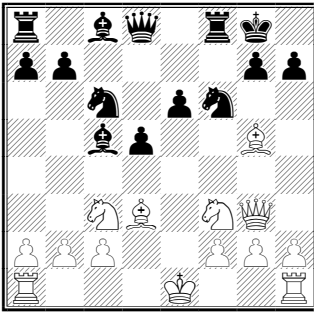
I pedoni neri in d5 ed e6 divengono allora "sospesi"; che equivale a dire che non hanno pedoni adiacenti che li possano proteggere. La situazione è critica per ambo le parti, e la battaglia strategica infuria intorno ad e5. Se il Bianco può occupare tale casa con un pezzo, e mantenervelo, allora il suo vantaggio sarà ben definito, e spesso decisivo.

Il Bianco può pure andare in vantaggio se controlla saldamente (piuttosto di occupare) la casa e5. Perché allora

il pedone “e” nero, arretrato su colonna aperta, può divenire una seria debolezza, ostacolando le proprie forze dietro di sé.

Le possibilità del Nero di evitare queste sfavorevoli eventualità si basano sulla spinta ...e5. A causa di questo, un piccolo vantaggio di sviluppo ha un enorme significato in questa formazione centrale. Un singolo tempo può fare la differenza tra il riuscire a fare questa spinta critica e il non riuscirci.

POSIZIONE 65



(Tramite l'occupazione di e5 il Bianco è in grado di imbastire un attacco vincente; dalla terza partita del match Stoltz-Flohr, 1931)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.e5 ♗fd7
5.♙g4!? c5 6.♗f3 ♗c6 7.d:c5 f5 8.e:f6
♗:f6 9.♙g3 ♗:c5 10.♗g5 0-0 11.♗d3
(N. 65) ♗b4?

Questa dà al Nero i due Alfieri, ma, cosa più importante, toglie il Cavallo dal controllo di e5. Molto più forte sarebbe stata 11...♗d6! 12.♙h4 h6 13.♗:f6 (oppure 13.♗d2 e5!) 13...♙:f6 14.♙:f6 g:f6, e il Nero non soltanto ottiene i due Alfieri, ma pure un forte centro.

12.0-0-0 ♗:d3+ 13.♗:d3 ♗d7 14.♗e5
♗e8 15.♙h4 ♙c7 16.♗e1 ♗c8

17.♗e2

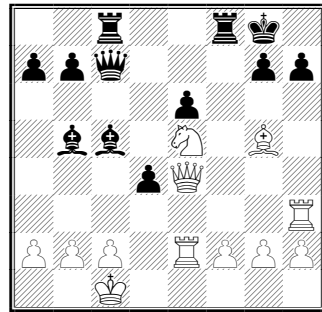
Dando maggiore protezione a c2.

17...d4?

Stahlberg segnala la linea più forte 17...♗d6! (il concetto chiave è il controllo di e5) 18.f4 ♗:e5 19.f:e5 ♗e4! 20.♗:e4 ♗f1+ 21.♗d1 ♗:d1+ 22.♗:d1 d:e4, e il Re bianco è esposto all'attacco.

18.♗e4 ♗:e4 19.♙:e4! ♗b5 20.♗h3

Adesso il Bianco ha un forte attacco, grazie alla posizione dominante del Cavallo.



20...♗f5

Se 20...h6 allora 21.♙g6! ♗:e2 22.♙:e6+ ♗h7 23.♗:h6! vince. Risulta vincente pure l'attacco che arriva dopo 20...g6 21.♗g4! ♗:e2 22.♙:e6+ ♗h8 23.♗f6+ ♗:f6 24.♗:f6 ♗h5 25.♗d5 ♙c6 26.♙e5+ ♗g8 27.♗f6+ ♗f7 28.♗:h5 g:h5 29.♗f3+ ♗g8 30.♗g3+ ♗f8 31.♙f4+ ♗e8 32.♗g8+ ♗d7 33.♙f5+, ecc.

21.g4! ♗:e2

Pure insufficiente è 21...♗:g5 22.♙:h7+ ♗f8 23.♗f3+, e il Bianco vince:

1) 23...♗f5 24.g:f5 ♗:e2 25.f:e6+ ♗:f3 26.♗g6+ e matto a seguire;

2) 23...♗e8 24.♙h8+ ♗e7 25.♙h4, e vince (25...♗d6 tiene - N.d.T.).

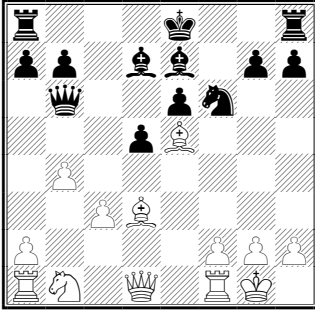
22.g:f5 d3 23.c3 ♗a3

Un ultimo disperato tentativo per ribaltare la situazione. Altre mosse sono

senza speranza, in vista della minaccia di 24.f6.

24.♔d2! ♕:b2+ 25.♖:b2 ♜b6+ 26.♖a1 ♜:f2 27.♜:b7! ♜g1+ 28.♖b2 ♜b6+ 29.♜:b6 a:b6 30.f:e6 ♜e8 31.♞:d3 Il Nero abbandonò.

POSIZIONE 66



(Il centro sospeso bloccato; dalla partita Nimzowitsch-Salve, Carlsbad 1911)

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♞c6 5.♞f3 ♜b6 6.♔d3 ♔d7 7.d:c5 ♕:c5 8.0-0 f6 9.b4 ♕e7 10.♔f4 f:e5 11.♞:e5 ♞:e5 12.♕:e5 ♞f6

Nimzowitsch comprese meglio di chiunque altro l'arte di bloccare una posizione nemica; scrisse un intero libro sull'argomento. Qui lo vediamo mettere in pratica la sua teoria del blocco.

13.♞d2 0-0

Era preferibile 13...♕b5, scambiando il forte Alfiere del Bianco.

14.♞f3!

Adesso 14...♕b5 perderebbe un pedone: 15.♔d4 ♜a6 16.♕:b5 ♜:b5 17.♞g5, e cade il pedone "e".

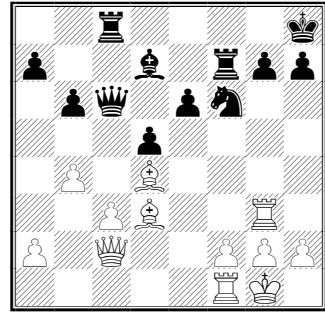
14...♔d6 15.♜e2 ♞ac8 16.♔d4

Liberando e5 per il Cavallo.

16...♜c7 17.♞e5 ♕e8 18.♞ae1 ♕:e5 19.♕:e5 ♜c6 20.♔d4 ♔d7 21.♜c2

Adesso che il centro nero è fissato, il Bianco andare direttamente all'attacco.

21...♞f7 22.♞e3 b6 23.♞g3 ♖h8 Era minacciata 24.♕:f6.



24.♕:h7!

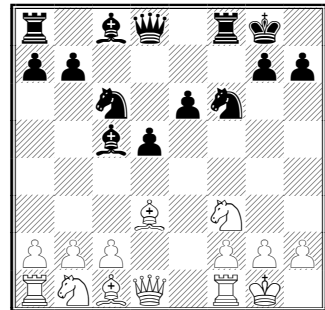
Elegante e decisiva. Adesso 24...♞:h7 perde per 25.♜g6! ♖g8 26.♕:g7.

24...e5 25.♕g6 ♞e7 26.♞e1 ♜d6 27.♔e3 d4

Il blocco dei pedoni è terminato, ma i due Alfieri ed un pedone in più danno al Bianco una facile vittoria.

28.♕g5 ♞:c3 29.♞:c3 d:c3 30.♜:c3 ♖g8 31.a3 ♖f8 32.♔h4 ♕e8 33.♕f5 ♜d4 (Altrimenti è schiacciante 34.♕g3) 34.♜:d4 e:d4 35.♞:e7 ♖:e7 36.♔d3 ♖d6 37.♕:f6 g:f6 38.♖f1 ♔c6 39.h4 Il Nero abbandona.

POSIZIONE 67



IL PEDONE ISOLATO

Ci sono pochi argomenti di una partita di scacchi su cui le opinioni sono così divergenti come nel caso del pedone isolato. Di solito si è concordi nel ritenere che un pedone isolato - cioè un pedone che non ha più pedoni del proprio colore sulle colonne adiacenti, e che quindi non può mai ricevere la protezione di un pedone - ha i suoi svantaggi; eppure ci sono molti che ritengono che un pedone "d" isolato porti con sé così tanti vantaggiosi compensi da neutralizzare al meno gli svantaggi.

Il grande campione del pedone "d" isolato fu il dr. Tarrasch. La difesa che porta il suo nome (1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.c:d5 e:d5 5.♘f3 ♘c6) regge o crolla a seconda del valore del pedone "d". Fu Rubinstein a sviluppare un sistema (6.g3, seguita da ♗g2) che sfidò direttamente le dottrine di Tarrasch. Da allora sono passati molti anni, ma non c'è tuttora assoluta certezza se il pedone "d" isolato sia debole oppure forte.

Ci sono ancora molti maestri, per esempio Unzicker, Lundin, e persino Botvinnik, che permettono volentieri l'isolamento del pedone "d", e continuano a registrare i loro successi.

Sul punto così intensamente dibattuto, nel corso degli anni è stata ovviamente acquisita molta esperienza. Il primo obiettivo in una lotta contro un pedone isolato è quello di controllare la casa che ne si trova di fronte, e il miglior modo è quello di occupare tale casa con un Cavallo. Dopo di ciò, il pedone stesso può essere messo sotto pressione. È inoltre saggio cercare le semplificazioni,

poiché più pezzi vengono rimossi dalla scacchiera, più aumenta la debolezza del pedone isolato.

Persino in tal caso, dopo che si è riusciti a realizzare tutti questi piani, resta viva la questione scottante: un pedone "d" isolato rappresenta davvero una debolezza decisiva nel finale? Qui dunque abbiamo un argomento che attraversa proprio tutta la partita - apertura, mediogioco e finale - e la risposta alla domanda che abbiamo appena posto riguardo al finale influirebbe notevolmente la teoria delle aperture.

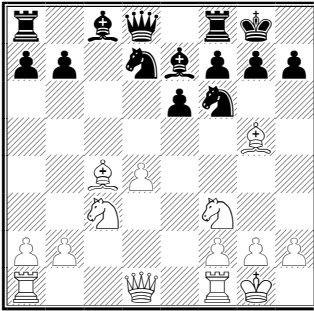
Ahimè, una risposta definitiva non c'è nella maniera più assoluta. È vero che nel finale un pedone "d" isolato rappresenta un handicap. La difesa non è facile, e il più piccolo passo falso può essere perdente. D'altro canto, persino la pratica odierna non ha dimostrato che il compito del difensore sia proprio senza speranza. Neppure la tecnica di un Capablanca è stata sempre in grado di vincere. È tuttavia assolutamente sicuro affermare che una qualsiasi ulteriore debolezza nella struttura dei pedoni - un secondo pedone isolato o un pedone doppiato - renderebbe il caso davvero disperato.

In vista di tutto ciò, non desta meraviglia il fatto che ci siano ancora giocatori che, nello spirito del famoso motto di Tarrasch: "Prima del finale gli dei hanno creato il mediogioco", si tufferanno molto volentieri in una posizione col pedone "d" isolato. Perché nel mediogioco un simile pedone apporta realmente dei vantaggi.

In primo luogo, il suo possessore è certo di avere libertà di movimento, e facendo buon uso dei punti d'appoggio, egli può spesso raggruppare le sue forze per un assalto a tutta forza sul lato di Re che può rivelarsi decisivo.

Adesso lasciamo che un po' di pratica parli da sola, e cominciamo con due partite modello che non dovrebbero mancare in qualunque libro che tratti questo tema; la prima mostra i vantaggi, e la seconda gli svantaggi del pedone "d" isolato.

POSIZIONE 181



(La forza del pedone "d" isolato; dalla partita Botvinnik-Vidmar, Nottingham 1936)

1.c4 e6 2.♘f3 d5 3.d4 ♗f6 4.♘c3 ♙e7
5.♙g5 0-0 6.e3 ♗bd7 7.♙d3 c5 8.0-0
c:d4 9.e:d4 d:c4 10.♙:c4 (N. 181)
♗b6?

Secondo il principio di controllare il più rapidamente possibile la casa di fronte al pedone isolato - in questo caso la casa d5. Le note di Botvinnik, tuttavia, sottolineano che 10...a6! qui sarebbe una mossa migliore. Se allora 11.a4, il Nero potrebbe giocare 11...♗b6, con la differenza che la casa b4 indebolita del Bianco avrebbe fornito più contro-

possibilità al Nero.

11.♙b3

È molto importante mantenere l'Alfiere su questa diagonale, come si vedrà nella prosecuzione della partita.

11...♙d7 12.♖d3 ♗bd5?

È vero che con questa mossa il Nero occupa la vitale casa d5; ma allo stesso tempo sta trascurando un'altra importante esigenza - quella di semplificare. La mossa corretta era 12...♗fd5!, che avrebbe forzato degli scambi, per esempio se 13.♙c2, allora 13...g6, minacciando sia 14...♙:g5 che 14...♗b4; oppure se 13.♗e4, allora 13...♙a4 ecc.

13.♗e5 ♙c6 14.♙a1

È sempre difficile giudicare quale sia il miglior utilizzo delle Torri in un caso come questo. Potrebbero essere piazzate sulle colonne aperte, per esempio in c1 ed e1, ma in tal caso la debolezza del pedone "d" sarebbe evidente.

Un altro piazzamento potrebbe essere c1 e d1; ma la disposizione ideale è quella scelta da Botvinnik. Diverrà presto chiaro perché è meglio lasciare la Torre in f1.

14...♗b4

Questa mossa non fa altro che obbligare la Donna a spostarsi in una casa migliore. Sarebbe stata più indicata 14...♖c8 (per rispondere a ♗:c6 con ...♖:c6, e anche per dare il via alle operazioni sulla colonna "c") o anche 14...♖a5 (per semplificare tramite 15...♗:c3 16.b:c3 ♙a4).

15.♖h3 ♙d5 16.♗:d5 ♗b:d5?

Dopo questa mossa, l'attacco del Bianco irrompe in piena intensità. Di nuovo avrebbe dovuto scegliere 16...♗f:d5. Se allora 17.♙c1, potrebbe seguire 17...♖c8; e in ogni caso il Nero avrebbe avuto disponibile ...f5, se necessario.

17.f4!

Giocata al momento giusto, perché il Nero non può impedire l'avanzata f5 per mezzo di 17...g6, a causa di 18.♙h6 ♖e8 19.♙a4.

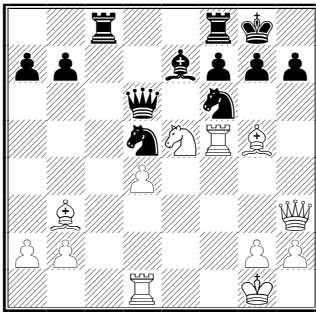
17...♖c8

Dopo 17...♗e4, Botvinnik avrebbe proseguito con il sacrificio 18.♗:f7, e se 18...♙:f7 19.♙:e6, oppure se 18...♙:f7 19.♖de1, ottenendo un attacco molto forte in entrambi i casi.

18.f5 e:f5 19.♖:f5

Ora è chiaro perché la Torre è rimasta in f1, e che funzione importante attendeva l'Alfiere in b3. Adesso i pezzi del Bianco operano insieme come i componenti di una macchina ben oliata.

19...♙d6



russo Panov.

20.♗:f7!

Sempre questo stesso sacrificio. Non è un caso che l'offerta viene fatta sulla casa dove si incontrano le linee di azione delle Torri e dell'Alfiere. Nella terminologia della problemistica questo è un punto d'incontro, per cui la possiamo descrivere come una combinazione del punto d'incontro.

20...♙:f7

Se 20...♙:f7, semplicemente 21.♙:d5+.

21.♙:f6 ♙:f6

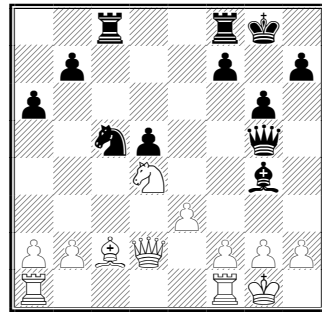
Se 21...♗:f6 22.♖:f6 ♙:f6 23.♙:c8+.

22.♖:d5 ♙c6 23.♖d6!

E non, ovviamente, 23.♖c5? a causa di 23...♙:d4+!

23...♙e8 24.♖d7 Il Nero abbandonò.

POSIZIONE 182



Dando all'avversario la possibilità di chiudere la partita elegantemente. In seguito fu discussa la questione se il Nero avesse potuto resistere con 19...♖c7, ma sembra che anche in tal caso il Bianco possa ancora averne la meglio. Dopo 19...♖c7 arriva 20.♗df1, e quindi:

1) 20...a6 21.♗:f7! ♖:f7 22.♙:d5 ♗:d5 23.♖:f7 ♙:g5 24.♙e6!;

2) 20...♗b6 21.♙h4 ♗bd5 22.♗:f7 ♖:f7 23.♙:d5 ♗:d5 24.♖:f7 ♙:g5 25.♙:g5!, e vince.

Queste linee sono analisi del maestro

(La debolezza del pedone "d" isolato; dalla partita Flohr-Vidmar, Nottingham 1936)

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♗c3 ♗f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3 0-0 6.♗f3 ♗bd7 7.♙c2 c5 8.c:d5 ♗:d5 9.♙:e7 ♙:e7 10.♗:d5 e:d5 11.♙d3 g6 12.d:c5 ♗:c5 13.0-0 ♙g4 14.♗d4 ♖ac8 15.♙d2 a6 16.♙c2 ♙g5

Un confronto con la posizione precedente mostra che il giocatore che sta lottando contro il pedone "d" isolato ha

già ottenuto due successi, vale a dire:

- 1) ha già occupato la casa di blocco d4 con un Cavallo;
- 2) ha scambiato due coppie di pezzi minori.

Vedremo ora fino a dove è in grado di svilupparsi il vantaggio del Bianco.

17.f3

Questa mossa indebolisce il pedone “e”, è vero, ma in compenso prende il controllo della casa e4. Il decorso della Posizione 181 ha mostrato molto chiaramente che è proprio questa casa che può formare la base per un attacco sul lato di Re da parte dell’avversario.

17...♙d7 18.♖fe1 ♗fd8 19.♖ad1 ♜f6 20.♙b3 ♙a4!

Corretta: il Nero si sbarazza del suo Alfiere cattivo.

21.♙a4 ♘a4 22.♖c1 ♘c5 23.♖ed1 ♜b6 24.♘e2

Iniziando l’attacco diretto sul pedone “d” debole.

24...♘d7

Contrattaccando il pedone “e”.

25.♜d4 ♜d4 26.♘d4

Tutto procede secondo i piani. Il Bianco ha conservato il suo vantaggio fino al finale.

26...♘e5 27.b3 ♘f8 28.♘f1 ♖c1 29.♖c1

29...♘c6

Sebbene il Bianco sia stato in grado di fare in modo che le cose andassero come voleva, è ancora dubbio se avrebbe potuto ottenere più di una patta dopo la mossa più forte, 29...♘e7 (30.♖c7+ ♖d7).

Adesso ha l’opportunità di trasformare un tipo di vantaggio in un altro.

30.♘c6 ♖c8 31.♖c5

All’apparenza il Nero aveva calcolato di ricatturare con la Torre, ma adesso scopre che è impraticabile: 31...♖c6 32.♖d5 ♖c1+ 33.♘e2 ♖c2+ 34.♖d2.

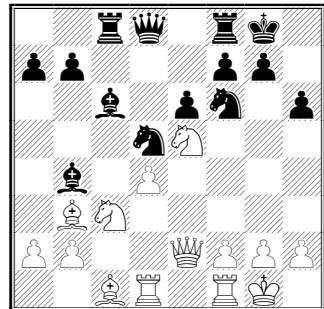
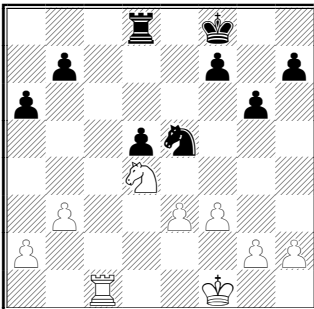
31...b:c6

Il pedone “d” nero non è più isolato, ma in sostituzione il Nero è gravato di un pedone “a” isolato, insieme ad un pedone “c” arretrato. Questi due svantaggi insieme sono piuttosto decisivi (vedi Capitolo 22).

Il resto, che ha poco a che vedere col mediogioco, fu:

32.♘e2 ♘e7 33.♘d3 ♘d6 34.♖a5 ♖a8 35.♘d4 ♖b8 36.b4 ♖b8 37.a3 ♖a8 38.e4! ♖e4 39.f:e4 d:e4 40.♘e4 ♖a7 41.♘f4 h6 42.h4 ♘e6 43.♘g4 ♖a8 44.h5 g5 45.g3 ♖a7 46.♘f3 ♖a8 47.♘e4 ♖a7 48.♖e5+ ♘d6 49.♖e8 c5 50.♖d8+ ♘c6 51.♖c8+ ♘b6 52.♖c5 ♖h7 53.♖e5 ♘c6 54.♖e6+ ♘b5 55.♘f5 ♖f7+ 56.♖f6 Il Nero abbandonò.

POSIZIONE 183



(L'importanza della terza traversa; dalla partita Stoltz-Richter, Monaco 1941)

1.e4 d5 2.e:c5 ♖f6 3.c4 c6 4.d4 c:d5
5.♗c3 e6 6.♗f3 ♕e7 7.♕d3 0-0
8.0-0 d:c4 9.♕:c4 ♗c6 10.♕e3 ♕d7
11.♖e2 ♗b4 12.♗e5 ♗bd5 13.♕g5
♕c6 14.♖ad1 h6 15.♕c1 ♖c8 16.♕b3
♕b4 (N. 183) 17.♖d3

Questa Torre protegge il ♗c3, ma, cosa persino più importante, si tiene pronta a cooperare con forza in un attacco sul lato di Re.

17...♗e7 18.♖g3!?

Il Cavallo offre due tempi per adescare il Cavallo nero in f5.

18...♗f5 19.♖d3 ♕d5?

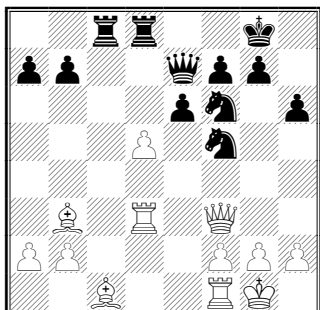
Qui il Nero stesso avrebbe potuto permettere 19...♗:d4! (20.♖d1 ♖c7! 21.♗:f7 ♗:b3 22.♗:h6+ g:h6 23.♖:b3).
20.♗:d5 ♗:d5 21.♖e4 ♕e7 22.♗g6!

Forzando lo scambio dell'altro Alfiere del Nero, poiché 22...f:g6 23.♖:e6+ ♗h8 24.♕:d5 è impensabile.

22...♗f6 23.♗:e7+ ♖:e7 24.♖f3 ♖fd8

Dando al Bianco l'opportunità di adottare quel tipico genere di rottura che spesso si presenta in analoghe posizioni. 24...♗h4 o 24...♗d6 sarebbero state migliori.

25.d5!



25...♗h4

Adesso di un vantaggio del Nero non se ne parla neanche, eppure questi avrebbe potuto ottenere un finale pari con 25...♖d7! 26.g4 ♗h4 27.♖h3 ♗g6 28.g5 h:g5 29.♕:g5 e:d5 30.♖:d7 ♖:d7 31.♕:f6 g:f6 32.♖:d5 ♖:d5 33.♕:d5. Dopo la mossa giocata, il Nero ha la peggio.

26.♖e3! ♗f5 27.♖h3 ♖d7 28.g4!

Basata su un sorprendente ribaltamento della situazione. Paragoniamo quello che segue con la variante data alla 25ª mossa del Nero.

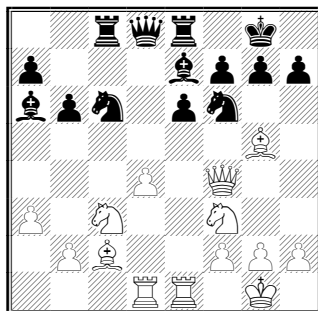
28...♗e7 29.g5! h:g5

La sola speranza di resistenza del Nero sarebbe stata 29...♗f:d5 30.g:h6 ♗g6!

30.d:e6!! Il Nero abbandona.

Dopo 30...♖:d3, il Bianco vince con 31.e:f7+ ♗f8 32.♖h8+.

POSIZIONE 184



(Un'altra rottura tattica tramite d5; dalla partita Szabo-Unzicker, Amsterdam 1954)

1.d4 ♗f6 2.c4 e6 3.♗f3 d5 4.♗c3 c5
5.c:d5 ♗:d5 6.e3 ♗c6 7.♕d3 c:d4
8.e:d4 ♕e7 9.0-0 0-0 10.♖e1 ♗f6
11.a3 b6 12.♕g5 ♕b7 13.♕c2 ♕a6
14.♖d2 ♖c8 15.♖f4! ♖e8 16.♖ad1
(N. 184) h6?

L'altro indebolimento, 16...g6, era meno