

Introduzione

I libri di esercizi hanno uno stile ben consolidato. Questo aspetto presenta senza dubbio alcuni vantaggi: il lettore si trova su un territorio familiare e sa più o meno cosa aspettarsi, in tal modo l'autore non è costretto a imbarcarsi in una spiegazione dettagliata dello scopo del volume, della sua organizzazione, e di tante altre cose. Eppure, curiosamente, ora mi ritrovo a fare più o meno proprio questo. Nel lavoro di ricerca per la stesura di questo volume, ho esaminato molti altri libri di esercizi; alcuni li conoscevo già, avendoli usati per la mia preparazione, altri erano nuovi.

A questo punto mi sono reso conto che ai libri di esercizi si potevano dare tante prospettive diverse, e che dovevo scegliere quale sistema adottare per il mio volume. Alla fine ho deciso di combinare gli obiettivi del divertimento, dell'autovalutazione e dell'insegnamento, ponendo però l'accento su quest'ultimo aspetto. Succede abbastanza spesso di leggere un libro di esercizi e terminarlo chiedendosi alla fine se si è davvero imparato qualcosa, ma spero che con questo libro ciò non accada. Dove possibile, nella soluzione dei singoli esercizi ho indicato principi generali utili: è sorprendente vedere come certi tipi di errore ricorrono in continuazione. Inoltre gli esercizi hanno soluzioni molto dettagliate; se vi siete messi seriamente a risolverli, allora confrontare le vostre analisi con la soluzione non potrà che aiutarvi a capire quel che ancora vi manca (sempre che ci sia!).

Il livello medio di difficoltà degli esercizi è abbastanza elevato. Ho scelto di classificarli su

una scala da 1 a 5, quelli di difficoltà 1 sono i più semplici (di solito facili e brevi continuazioni forzate), quelli di difficoltà 5 i più difficili. Ci sono persino alcuni mega-esercizi da '5+'. Soltanto gli esercizi di livello più basso (1 o 2) sono adatti a essere risolti in treno; gli altri andrebbero riportati su una scacchiera e affrontati come se si stesse giocando una partita vera. Tante delle cose che ci danno soddisfazione nella vita implicano qualche sforzo: migliorare il vostro gioco leggendo questo libro ne è un esempio!

Tuttavia non si tratterà sempre e solo di lavorare duro; quasi tutti gli esercizi hanno soluzioni di una certa spettacolarità, e alcuni sono stati scelti soltanto perché la mossa vincente è davvero stupefacente.

Non ho diviso le posizioni in base al tipo di combinazione o di attacco che esse prevedono. Se vi viene detto che c'è un matto in tre o che la combinazione prevede un doppio di cavallo, allora molto spesso la posizione non è più così stimolante. Quando giochiamo una partita non possiamo sapere se c'è una combinazione e su quale principio questa possa basarsi. Non posso nascondere il fatto che ci sia 'qualcosa' nella posizione, ma non vedo perché la sfida debba essere resa più artificiale fornendo ulteriori informazioni. Ciò nonostante, se vi bloccate, per ogni posizione (eccetto i test finali) troverete un suggerimento su un'altra pagina. Tali suggerimenti, di norma, rivelano in termini generici cosa cercare, senza togliere il gusto del gioco. La mia speranza è che perlomeno tentiate di risolvere ogni posizione prima di guardare il suggerimento.

Leggendo altri libri ho scoperto che, guardando prima le posizioni, mi divertivo molto meno. In realtà, in alcuni casi, la ricetta più diffusa per realizzare un volume di questo genere sembra essere prendere qualche posizione da un libro, una manciata da un altro, un pizzico da un terzo e mescolare tutto insieme. Forse pochi lettori hanno letto così tanti libri di esercizi, ma se anche soltanto il 10% delle posizioni fosse già noto ciò ridurrebbe il valore del lavoro. Spero di aver scongiurato tale eventualità utilizzando metodi diversi. Prima di tutto, una larga percentuale delle partite da cui sono tratti gli esercizi è piuttosto recente; in secondo luogo, molte di queste partite sono basate su analisi finora inedite, spesso confutando commenti precedentemente pubblicati. Confesso di aver incluso anche le partite che preferisco da sempre, ma mi sorprenderebbe sapere che ci sono lettori che hanno già visto più di una manciata di queste posizioni.

Un altro elemento da sempre fonte di irritazione, nei libri di esercizi, soprattutto in quelli di 'auto-valutazione', è dato dalle soluzioni alternative. Voi trovate una soluzione, non guadagnate alcun punto perché il risultato atteso era un altro e, controllando la posizione con *Fritz*, scoprite che la vostra soluzione è valida non meno di quella fornita dal libro. Ma nel frattempo, il vostro Elo è andato miseramente affondando... Ho controllato con cura, al computer, tutte le posizioni contenute nel volume, proprio per evitare questo particolare problema. Non posso garantire che non vi siano errori d'analisi: alcune posizioni sono davvero complicate e inadatte all'analisi al computer (sacrifici posizionali a lungo termine e qualche finale, per esempio) tuttavia il livello di precisione dovrebbe essere elevato. Avendo a che fare con posizioni di gioco reale e non con studi composti, in qualche punto vi saranno spesso continuazioni vincenti alternative, ma se queste ultime saranno significative verranno menzionate nelle soluzioni. Ho dovuto scartare molte posizioni dalla lista originariamente pensata per questo

libro proprio a causa di 'demolizioni' e di soluzioni alternative. A tal proposito, si veda la soluzione all'esercizio 172.

Avendo descritto l'approccio generale, passerò ora ai contenuti in dettaglio. A questo proposito c'è molto meno da dire. Le sezioni 'Raccolta 1', 'Raccolta 2' e 'Raccolta 3' occupano la maggior parte del volume e consistono in raccolte generiche senza alcun tema ricorrente. Per spezzare l'andamento del libro e variare un po', ho introdotto due capitoli tematici. 'Trova la mossa sbagliata' vi invita a cercare l'errore grave che ha posto immediatamente fine alla partita. Non si tratta soltanto di pezzi lasciati in presa, ma di mosse inquietanti, corrette all'apparenza ma dalle conseguenze fatali in partita. In origine la mia idea era di dedicare un capitolo a una selezione di esercizi storici tratti da un famoso torneo del passato. Tuttavia i risultati delle mie ricerche iniziali sono stati talmente sorprendenti da spingermi ad ampliare il capitolo fino a farlo diventare una discussione generale sui metodi per confrontare scacchisti e partite del passato con scacchisti e partite di oggi. Descrivendo a due amici il lavoro che mi accingevo a svolgere, entrambi mi hanno detto che l'argomento avrebbe meritato un libro intero. Chissà, forse un giorno lo scriverò, ma per ora il capitolo '*La prova del tempo*' si rivelerà stimolante e forse un po' controverso (troverete esercizi anche lì!).

Infine, ecco i test di auto-valutazione. Troverete otto test formati da sei posizioni ognuno; sarete invitati a scegliere la vostra soluzione e a compilare la tabella del punteggio a pagina 295. Naturalmente, un test del genere non potrà in alcun modo fornire un'immagine fedele del talento di un giocatore (tra gli altri difetti, si limita a misurare soltanto un aspetto delle abilità scacchistiche: la tattica). Ciò nonostante, tutti gli scacchisti sospettano segretamente di poter essere più forti se solo... (al posto dei puntini mettete la vostra giustificazione). Ebbene, questi test vi daranno la possibilità di verificare i vostri sospetti.

Introduzione all'edizione aggiornata

Il testo che avete appena letto è una forma ridotta e leggermente modificata dell'introduzione al volume originario pubblicato nel 1999. Il libro ha rappresentato la mia prima e a oggi unica avventura nel campo degli esercizi. Dopo una serie di ristampe negli anni, ho deciso che era giunto il momento di rinnovarlo un po'. Le modifiche principali sono state tre.

La prima riguarda la correzione degli errori. Molti lettori mi hanno gentilmente contattato indicando errori e miglioramenti alle analisi contenute nel testo originario. Ho riportato alcune di queste correzioni nelle ristampe, mentre in questa nuova edizione ho colto l'occasione per apportare ulteriori correzioni. In qualche caso questo lavoro ha comportato la modifica delle analisi, mentre in altri ho sostituito l'intera posizione. Una di queste sostituzioni si è resa necessaria quando un giocatore citato in uno degli esempi riportati mi ha rivelato che la posizione del libro, in cui sostenevo che si era fatto sfuggire una brillante vittoria, in realtà non si era mai verificata in partita (su *MegaBase* e su molte altre riviste scacchistiche era stata pubblicata una sequenza di mosse sbagliata).

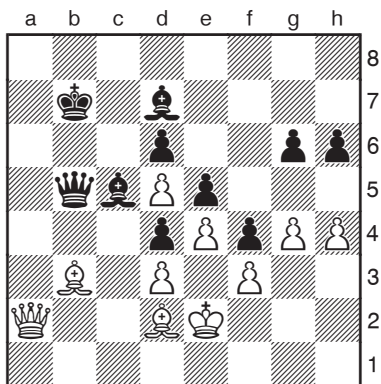
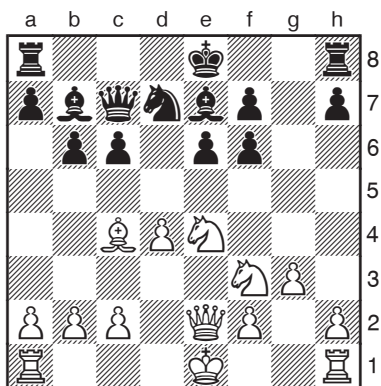
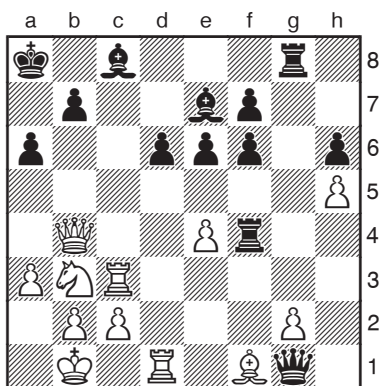
Il secondo importante cambiamento è dato

dall'aggiunta di cinquanta nuovi esercizi, che hanno aumentato il numero totale del 20%; tutti i nuovi esercizi sono stati presi da partite giocate dopo la pubblicazione della prima edizione. Il livello di difficoltà delle nuove posizioni è leggermente superiore a quello della selezione precedente – o magari, con il passare degli anni, sono soltanto io che le trovo più difficili che in passato!

Il terzo cambiamento riguarda la gestione grafica delle soluzioni. Il testo originale utilizzava un minor numero di pagine per le soluzioni, il che era piuttosto scomodo per il lettore, soprattutto poiché nelle soluzioni non erano riportati diagrammi. Ora ho riprodotto la posizione dell'esercizio in un piccolo diagramma all'inizio di ogni soluzione, di modo che leggendo si possa avere sotto gli occhi la posizione. Inoltre ho aggiunto diagrammi ulteriori nei punti critici delle soluzioni più articolate.

Queste modifiche hanno portato a un notevole aumento delle dimensioni del volume sebbene credo che abbiano reso il libro più leggibile e, di conseguenza, più istruttivo.

John Nunn
Chertsey, settembre 2008

**Spasskij-Zhu Chen***Donne vs. veterani, Roquebrune 1998***Holaszek-G.Magnusson***Olimpiadi di Skopje 1972***S.Garcia-Smyslov***Sochi 1974***Esercizio 12**

Il Nero ha tentato a lungo di ottenere qualcosa di concreto dal suo leggero vantaggio di spazio. A questo punto ha deciso, logicamente, di cambiare l'alfiere 'cattivo' con 1...♞b4. Si tratta di una buona idea?

*(suggerimento: pag. 112; soluzione: pag. 137)***Esercizio 13**

La posizione nel diagramma si è avuta dopo 1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 dxe4 5.♘xe4 ♙e7 6.♙xf6 gxf6 7.♘f3 b6 8.♙b5+ c6 9.♙c4 ♙b7 10.♙c7 ♙c7 11.g3 ♘d7. Ora il Bianco ha deciso di cambiare gli alfieri campochiaro con 12.♙a6. Si tratta di un buon piano, in questa posizione?

*(suggerimento: pag. 113; soluzione: pag. 138)***Esercizio 14**

Il Bianco ha già un pedone in meno e in pratica il suo lato di re è annientato. Chiaramente la sua unica speranza è riposta in un attacco sull'ala opposta. Qual è il modo migliore di procedere?

- 1) La relativamente lenta 1.♘a5;
- 2) Il sacrificio di torre 1.♙xa6.

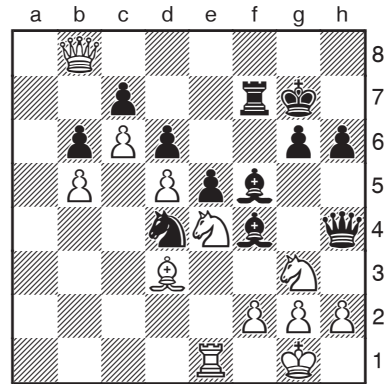
(suggerimento: pag. 113; soluzione: pag. 138)

Esercizio 15



In questa posizione, il Bianco ha colpito con il sorprendente sacrificio 1. ♖xd6, basato sull'idea 1...cxd6 2. ♙xf5 ♖xf5 3. ♗xf5+ ♜xf5 4.g3 seguita da 5.c7. Il Nero può salvarsi?

(suggerimento: pag. 113; soluzione: pag. 139)



Gleizerov-Nunn

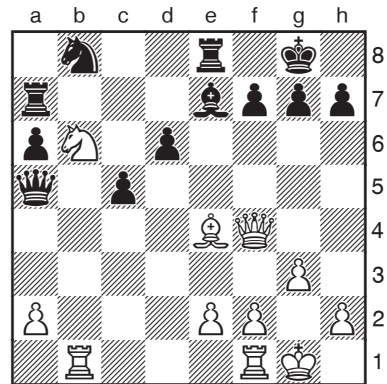
Leeuwarden 1995

Esercizio 16



In cambio del pedone il Bianco ha una forte iniziativa e inoltre le forze del Nero sono disorganizzate. Come ha fatto il Bianco a concretizzare il suo vantaggio?

(suggerimento: pag. 113; soluzione: pag. 140)



Kasparov-Ligterink

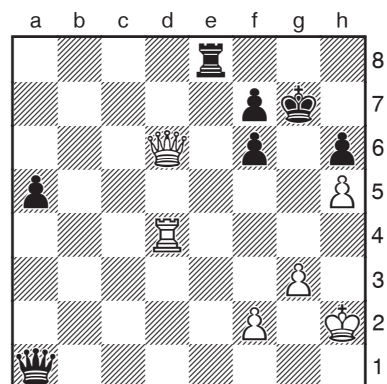
Olimpiadi di Malta 1980

Esercizio 17



Il Nero ha un pedone in più passato, ma la posizione del suo re non è delle più sicure. Come deve continuare il Bianco e quale dovrebbe essere il risultato?

(suggerimento: pag. 113; soluzione: pag. 140)



Krasenkow-Cvitan

Campionato europeo a squadre 1997

Esercizi 1

1 **Difficoltà: 1**
Questo esercizio non dovrebbe presentare alcuna difficoltà, ammesso che conosciate i finali fondamentali di re e pedone.

2 **Difficoltà: 1**
La difficoltà di questa posizione è minima dal momento che vi sono state fornite quasi tutte le informazioni necessarie. A un certo momento, nella linea richiesta, il Bianco può pareggiare eliminando il pedone 'g'. Manca solo un altro piccolo ingrediente da aggiungere all'impasto...

3 **Difficoltà: 4**
La scelta del Nero di ritirare il cavallo è senza dubbio provocatoria, ma per sfruttare l'assenza di pezzi a difesa dell'ala di re nera si renderanno necessari il sacrificio di un alfiere seguito da quello di una torre. La linea vincente è abbastanza lunga, ma quasi tutta forzata.

4 **Difficoltà: 1**
Da notare che se il cavallo in d5 si muove, allora il Bianco guadagna la donna e la qualità. Vale quindi la pena sacrificare parecchio materiale per deviare il cavallo.

5 **Difficoltà: 4**
Le posizioni in cui uno dei due giocatori è in vantaggio di materiale ma allo stesso tempo è costretto a difendersi dal controgioco avversario sono sempre difficili da gestire. Ignorare il controgioco potrebbe essere pericoloso, ma una difesa totalmente passiva potrebbe permettere all'avversario di accumulare gradualmente compenso. Spesso, come in questo caso, la soluzione sta nel trovare il giusto equilibrio tra gioco offensivo e gioco difensivo.

6 **Difficoltà: 3**
Si deve sempre usare grande attenzione quando si intraprendono tatticismi nella prima fase della partita con il Nero. In questa posizione

il Bianco può reagire con un'altra combinazione che prevede un (temporaneo) sacrificio di donna.

7 **Difficoltà: 3**
Si può ricorrere alla tattica tanto per la difesa quanto per l'attacco. Sebbene le catture in e4 appaiano tutte cattive, vale la pena controllare se esiste una continuazione che permetta di rimuovere la spina nel fianco del Bianco. Potrà sembrare improbabile, ma l'ottava traversa ha la sua importanza.

8 **Difficoltà: 2**
Il grande peso offensivo dei pezzi bianchi suggerisce la possibilità di uno sfondamento per mezzo di sacrifici. Sono ben cinque i pezzi che collaborano per assestare il colpo di grazia al Nero.

9 **Difficoltà: 5**
Questa è una posizione veramente difficile, nonostante il materiale limitato, dato che non è solo l'analisi a essere complessa ma vi è anche un intrico di varianti. L'esercizio può dirsi risolto individuando le prime tre mosse esatte di entrambi i colori (la mossa difficile è la terza del Bianco, quella che Danny King non è riuscito a trovare in partita).

10 **Difficoltà: 1**
Visto che il Bianco deve parare una minaccia di matto immediato, se intende fare qualcosa di speciale, deve tentare con gli scacchi!

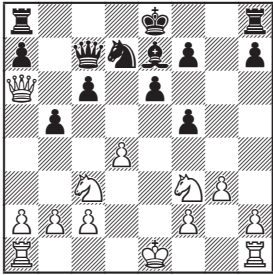
11 **Difficoltà: 3**
In vista delle enormi minacce portate dal Nero, il Bianco deve procedere esclusivamente dando scacco, tuttavia il perpetuo non è l'unica idea possibile che permette di pattare.

12 **Difficoltà: 1**
Dopo la mossa giocata, il Bianco può liquidare la posizione giungendo a un finale vinto.

Esercizio 13

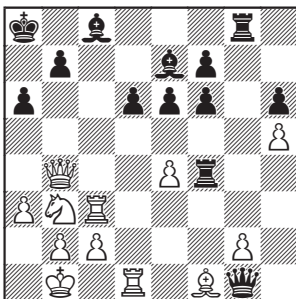


12. ♖a6? non è una buona idea poiché, sorprendentemente, perde un pezzo: 12... ♗xa6 13. ♗xa6 ♜f5! 14. ♘c3 (dopo 14. ♘ed2 b5 di nuovo non c'è rimedio alla minaccia 15... ♘b8) 14... ♘b5!.



A sorpresa, la donna bianca è intrappolata e la minaccia 15... ♘b8 costa al Bianco un pezzo. La partita si è conclusa con 15. ♘e5 ♘b8 16. ♘xb5 ♗xe5 0-1. Con il senno di poi, si può dire che era necessario rimandare ♖a6 a dopo l'arrocco lungo del Nero, ma in partita sarebbe stato facilissimo commettere questo errore.

Esercizio 14

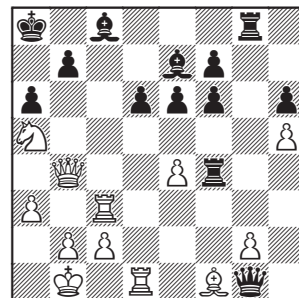


Prima di tutto vediamo il prosieguo della partita: 1. ♖xa6? Un sacrificio spettacolare che, tuttavia, avrebbe dovuto portare soltanto alla patta. La minaccia è 2. ♜xc8+ seguita dal matto in b7. 1... ♗xd1+ 2. ♔a2 bxa6? Il Nero cattura avidamente anche l'alfiere ma ora l'attacco del Bianco si fa irresistibile. La difesa corretta prevedeva di restituire la torre sacrificata con 2... ♗d5!. Se il Bianco prende la donna con 3. exd5, allora 3... ♜xb4 4. axb4 bxa6 guadagna un pezzo, mentre 3. ♖b5 ♘b8 4. exd5 (4. ♗a5 b6! 5. ♗xb6+ ♗b7 6. ♗a5 ♖d8 difende) 4... ♜xb4 5. axb4 ♜xg2 conduce a un finale chiaramente favorevole al Nero, che non solo ha un pedone in più, ma anche due utili pedoni passati uniti. Per questo la continuazione migliore per il Bianco è 3. ♗b6! ♜xe4 (3... ♗xe4 4. ♖b5 non cambia nulla) 4. ♖b5 e inevitabile scacco perpetuo con ♗a5+ e ♗c7+. 3. ♗b6 Minacciando 4. ♜c7. 3... ♖b7 3... ♜f1 perde per 4. ♘a5 seguita da ♜xc8+ e ♗b7#. 4. ♘a5 ♜b8 5. ♘c6 ♗g1 6. ♗xg1 ♖xc6 7. ♜xc6 ♖b7 8. ♗e3 ♜g4 9. ♜c8+ ♖b8 10. ♗c3 1-0

È curioso, ma i commenti di Judovich nell'*Informatore 18* indicano la difesa 2... ♗d5! assegnando però a 1. ♖xa6 un punto esclamativo (senza riportare alcuna alternativa). La maniera corretta per proseguire l'attacco è...

1. ♘a5!

Ora le alternative del Nero sono limitate poiché il Bianco minaccia matto in due con 2. ♜xc8+ e 3. ♗xb7#:

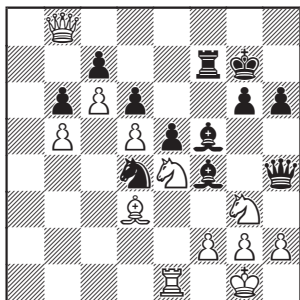


- 1) 1... ♗a7 perde per 2. ♜c7;
- 2) 1... b5 2. ♜c7! (2. ♖xb5 ♗xd1+ 3. ♔a2 ♗d5+ 4. exd5 ♜xb4 5. ♖c6+ ♖b7 6. ♖b3 e5

non convince; per esempio se 7. ♖xb7, segue 7... ♕a7) 2... ♜xf1 3. ♜xf1 ♖xf1+ 4. ♕a2 ♖g1 (anche le altre mosse perdono, ad esempio 4... ♖d1 5. ♖c3 ♖b8 6. ♖c6 oppure 4...e5 5. ♖c3 ♖b8 6. ♖c6 con matto) 5. ♖c3 ♖b8 (5... ♖c5 6. ♜xc5 dxc5 7. ♖c6 vince) 6. ♖c6 e di nuovo il Bianco vince;

3) 1...b6 2. ♖c6 (la più convincente, sebbene sia abbastanza buona anche 2. ♙e2) 2... ♙b7 (2... ♜xf1 3. ♜xf1 ♖xf1+ 4. ♕a2 con attacco vincente) 3. ♙e2 ♖f2 4. ♙xa6! e il Bianco vince dopo 4... ♙xc6 5. ♜xc6 oppure 4... ♙xa6 5. ♖xe7.

Esercizio 15



Il sacrificio è molto pericoloso, ma difendendosi con precisione il Nero può salvare la partita:

1. ♖xd6 cxd6 2. ♙xf5 ♙xg3!

Questa mossa e la seguente rappresentano la chiave della difesa. La linea indicata nell'enunciato è davvero vincente, per il Bianco, anche se è necessario un gioco attento: 2... ♖xf5? (2...gxf5? perde per 3.c7) 3. ♖xf5+ ♜xf5 4.g3 e ora:

1) 4... ♙xg3 5.hxg3 ♖d4 6. ♜f1 ♖c5 7.c7 ♜f8 8. ♖b7 ♖g8 9. ♖c6 ♖xc6 10.bxc6 ♜c8 11. ♜b1 ♜xc7 12. ♜xb6 ♜c8 (altrimenti 13. ♜b8+ e 14. ♜b7 vince) 13. ♜b7 seguita da ♜d7 e ♜xd6 con facile vittoria;

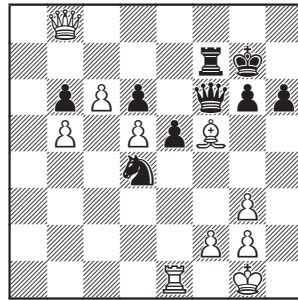
2) 4... ♖g4 5. ♜a1! (5. ♖xd6? ♖f3 6. ♖c7+ ♜f7 7. ♖xb6 ♙d2 8. ♜a1 ♙b4! 9.c7 ♙a5 10. ♜xa5 ♖d1+ e 5.c7? ♙xg3 6.hxg3 ♖f3 7. ♜f1 ♜h5 8. ♖h8+ porta soltanto alla patta) 5... ♜f7 6. ♜a8! (non 6. ♖xb6? ♖f5 7.c7

♙d2 8. ♜a8 ♖b1+ 9. ♖g2 ♖e4+ e il Nero sfugge) 6... ♖d1+ (anche 6...g5 perde dopo 7. ♖g8+ ♖f6 8. ♜f8 ♖d1+ 9. ♖g2 ♖xd5+ 10.f3 ♖a2+ 11. ♖h3 ♖e6+ 12.g4 ♜xf8 13. ♖xf8+ ♖g6 14. ♖f5+) 7. ♖g2 ♖xd5+ 8.f3 ♖f6 9. ♖h8+ ♖f5 10. ♜f8! e4 11. ♖g8 exf3+ 12. ♖h3 e il pedone 'c' decide.

3.hxg3

L'altra cattura non è migliore dato che 3.fxg3 ♖g5! 4. ♙d3! (4.c7? ♖xf5, 4.g4? ♖d2 5. ♜f1 gxf5 6.c7 fxf4 e 4. ♖xd6? ♖e2+! 5. ♖h1 ♖xf5 6.h3 ♖xg3+ 7. ♖h2 ♖e4 sono effettivamente vincenti per il Nero) 4... ♖d2 5. ♜f1 ♖e3+ 6. ♖h1 ♖xd3 7. ♜xf7+ ♖xf7 8. ♖c7+ ♖g8 9. ♖d8+ ♖f7 porta alla patta.

3... ♖f6!



Ora il Bianco è costretto a cedere l'alfiere.

4.c7

4.g4 gxf5 5.g5 (ma non 5.c7? fxf4 e il Nero vince) è pericolosa, ma conduce ugualmente alla patta dopo 5... ♖xg5 6.c7 ♖f3+ 7. ♖f1 ♖h2+.

4... ♖xf5

Il Nero consente la creazione di una seconda donna, ma il suo contrattacco è sufficiente a garantire la patta per scacco perpetuo.

5.c8=♖ ♖xf2+ 6. ♖h2

Porta alla patta anche 6. ♖h1 ♖xe1+ 7. ♖h2 ♖f3+ 8.gxf3 ♖f2+ 9. ♖h3 ♖f1+.

6... ♖f3+ 7. ♖h3 ♖g5+ 8. ♖h2 ½-½

Non 8. ♖g4? ♜f4+ 9.gxf4 ♖xf4# e neanche 8. ♖h4? ♜f4+ 9. ♖g4 ♜xg4+ 10. ♖xg4 ♖d4+ 11. ♜e4 ♖xe4#.