

Martyn Kravtsiv

400 ESERCIZI DI STRATEGIA

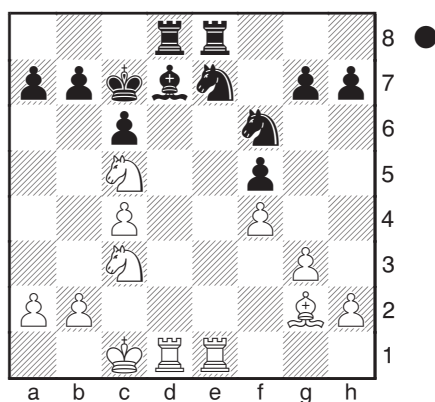
Dietro ogni mossa, un piano
Dietro ogni piano la strategia giusta

LEDUETORRI

Introduzione

Diversi anni fa ho iniziato a scrivere libri di scacchi; uno di questi era *600 Modern Chess Puzzles*, pubblicato verso la fine del 2020. In un certo senso il presente volume può essere considerato una sua continuazione, con una differenza sostanziale: questo libro è interamente dedicato al gioco posizionale e strategico. Non faccio distinzione tra “strategia” e “gioco posizionale”, poiché li ritengo strettamente interconnessi e molte idee possono essere definite sia posizionali sia strategiche.

Oggi lavoro come allenatore in una scuola di scacchi per bambini a Lviv, il cui direttore è il famoso allenatore Volodymyr Hrabinskyi (coautore, con Andriy Volokitin, del noto libro di esercizi *Perfect Your Chess*). Dopo aver lavorato con alcuni giocatori per un po', ho notato che la maggior parte di loro erano piuttosto bravi a calcolare le varianti e a trovare rapidamente le idee tattiche giuste nei vari esercizi; ma quando mostravo loro un esercizio strategico erano un po' confusi.



Ero bombardato da domande del tipo:

“Cosa bisogna fare qui?”

"C'è una sorta di attacco tattico qui, giusto?".

“Forse dobbiamo giocare b4-b5, e poi da qualche parte ci sarà un colpo ♖xb7?”.

“Forse bisogna sacrificare la Torre in d7 e giocare ♖e6+?”

In realtà in questa posizione si vince con la semplice 1. ♖e2, che non fa altro che trasferire il Cavallo nella casa dominante in d4, senza alcuna minaccia tattica immediata e che necessita di pochissimi calcoli di varianti concrete.

Questo esempio mi fece pensare che sarebbe stato bello insegnar loro a pensare in modo più articolato rispetto a “io attacco, lui si difende” o “io vado qui e lui va là”. Studiare partite ben annotate e, nei momenti interessanti, cercare di indovinare la mossa successiva è un buon allenamento per questo; avevo l’abitudine di farlo utilizzando partite

tratte dai libri di Kasparov e partite di Carlsen che ho analizzato nel mio libro *Magnus Carlsen's Most Instructive Games*.

Volevo anche assegnar loro compiti strategici di natura estremamente diversa.

Tuttavia le mie ricerche per trovare un libro di testo adatto a questo scopo si dimostrarono vane: dopo aver studiato diversi libri sull'argomento, mi resi conto che le opere di livello adeguato con esercizi strategici sono poche, mentre le analisi con i motori hanno dimostrato che nei vecchi libri si trovano molte imprecisioni, a volte gravi. Tutto ciò mi spinse a ricercare indipendentemente le posizioni adatte agli esercizi che avevo in mente, e questo mi diede l'idea di scrivere questo libro.

Credo che il suo studio vi aiuterà a capire meglio gli scacchi in generale. Dopo aver affrontato questi esercizi, vi sarà più facile capire quale pezzo debba essere cambiato e quale conservato, o se valga la pena spingere un determinato pedone. Potreste anche ritrovarvi a porvi più spesso le domande giuste, per esempio: *“Cosa vuole fare il mio avversario?”* o *“È vantaggioso per me aprire la colonna ‘a’?”*, ecc.

Ogni capitolo affronta un tema molto ampio e all'interno di ogni capitolo gli esercizi sono suddivisi in 4 livelli di difficoltà. I più semplici (livello 1) dovrebbero essere facilmente risolvibili dal tipico giocatore di circolo. La maggior parte dei problemi sono di livello 2-3 e sono rivolti principalmente ai giocatori di circolo più forti o a quelli con aspirazioni più elevate (per esempio, la fascia Elo 2000-2300). I giocatori al di sotto di questo livello li troveranno particolarmente impegnativi, ma dovrebbero essere in grado di identificare alcune delle idee chiave e impareranno molto studiando le soluzioni. Non scoraggiatevi se non riuscite a risolverne molti; il motivo per cui ci alleniamo è quello di apprendere abilità da utilizzare nei giochi reali! Gli esercizi di livello 4 sono destinati a giocatori con una forza Elo pari o superiore a 2400.

Qualunque sia il livello del test, non limitatevi a dare una rapida occhiata al diagramma e a cercare la risposta. Il vostro sforzo nel cercare di risolverli si rivelerà l'aspetto più gratificante dell'utilizzo di questo libro.

Per rendere gli esercizi di livello 3 e 4 più accessibili a una più ampia gamma di giocatori, ho fornito suggerimenti. A volte questi suggerimenti vi spingeranno nella giusta direzione, mentre altri vi aiuteranno in modo più marcato a identificare la risposta corretta. Non c'è dubbio che i giocatori di livello magistrale dovrebbero provare a risolvere gli esercizi senza guardare questi suggerimenti.

Per concludere, vi propongo due citazioni di altrettanti campioni del mondo sull'importanza della strategia a scacchi:

“La capacità di valutare una posizione è altrettanto necessaria quanto la capacità di calcolare le varianti” (Botvinnik)

“Senza il pensiero strategico è impossibile raggiungere l'eccellenza negli scacchi” (Tal)

Come è organizzato questo libro

La raccolta del materiale

Molti autori utilizzano come esempi solo partite illustrative tratte dalla pratica dei Grandi Maestri. C'è una buona ragione per questo: i lettori sono contenti di trovare le stesse mosse dei migliori giocatori. Ma ciò comporta anche seri inconvenienti: ad esempio alcune posizioni potrebbero essere già note. In effetti di recente ho dato un'occhiata a un libro di un famoso GM e sono rimasto deluso: avevo già visto la maggior parte delle posizioni.

Per questo motivo preferisco utilizzare posizioni tratte da partite meno conosciute. In questo modo, inoltre, si ha la possibilità di vedere una gamma più ampia di situazioni, che possono essere più simili a quelle che si verificheranno nelle partite del lettore. La maggior parte dei nostri avversari gioca in modo molto diverso dai Grandi Maestri!

Per raccogliere il materiale, ho semplicemente aperto un TWIC¹ a caso e ho iniziato a studiare le partite dei tornei *Open*. Poi ho aggiunto alcune mie partite giocate online e un buon numero di esempi tratti dal gioco dei miei allievi: alcuni dei loro nomi vi diventeranno molto familiari nel corso di questo libro! Ecco perché posso garantirvi che vi imatterete molto di rado in una posizione familiare.

Valutazione della posizione

Nei problemi strategici, la mossa migliore non porta necessariamente alla vittoria. In generale ho cercato di fare in modo che la differenza tra la mossa migliore in assoluto e la seconda scelta fosse di almeno "mezzo pedone" (+0,5) e che questa fosse davvero una differenza significativa in termini di gioco fra umani. Ci sono un paio di eccezioni a questa regola ma nella stragrande maggioranza dei test la mossa migliore garantisce una posizione molto superiore rispetto alle alternative, come un vantaggio decisivo o l'unica opportunità di salvare la partita.

Spiegazioni discorsive

In questo libro ho dedicato molta attenzione a spiegare perché una mossa sia buona e altre meno. Per questo motivo spesso non mi sono concentrato sulle mosse effettivamente giocate, perché ritengo che ciò potrebbe distrarre dalla corretta direzione del pensiero.

¹ N.d.R. - TWIC = "*The Week in Chess*" è un sito web di notizie e rubriche scacchistiche che ha avuto la sua massima popolarità, sotto la direzione di Mark Crowther, tra la fine degli anni '90 e nella prima decade degli anni 2000. Sono ancora disponibili online gli archivi della produzione di quell'epoca, con alcune rubriche curate da autori appartenenti all'eccellenza scacchistica (uno fra tutti, Mark Dvoretsky, con la sua rubrica "*The instructor*").

Divisione in capitoli

Il libro è diviso in tre parti:

Capitolo 1: Pedoni e Struttura

Capitolo 2: Pezzi

Capitolo 3: Temi misti

Inizialmente avevo intenzione di organizzare capitoli separati per vari argomenti, come profilassi, debolezze, finali, ecc. Ma poi mi sono reso conto che il titolo stesso del capitolo poteva essere un indizio troppo evidente, soprattutto nel caso della profilassi (si veda la nota all'esercizio 376, Kulon-Dubnevych).

Per quanto riguarda i finali, un gran numero di test consecutivi su questo argomento in fila potrebbe diventare un po' noioso per alcuni giocatori ed è più interessante intervallarli con posizioni caratterizzate da un maggior numero di pezzi.

Come usare questo libro

Gli scacchi sono un gioco complesso e sarebbe ingenuo pensare che basti sfogliare un libro o guardare un video per iniziare subito a giocare meglio. Chi vuole migliorare in modo significativo il proprio gioco deve compiere uno sforzo impegnativo; questo è particolarmente vero per gli scacchisti più giovani, poiché a quell'età il cervello si adatta bene a qualsiasi compito assegnato.

Ritengo che il processo di allenamento debba riprodurre nel modo più fedele possibile una partita reale; questo è un principio universale applicabile a molte attività. A tal fine vi invito a leggere con attenzione alcuni consigli per lavorare con questo libro:

1) È meglio impostare le posizioni di ogni esercizio su una vera scacchiera. Inoltre vi consiglio di scrivere le vostre considerazioni prima di guardare la soluzione: questo vi aiuterà a diventare più disciplinati.

Inoltre suggerisco di mettere per iscritto la valutazione della posizione alla fine delle varianti. So che i giocatori giovani non amano farlo ma con il tempo questa pratica aiuterà a migliorare la valutazione della posizione. Se la vostra valutazione è diversa da quella del libro, è importante capirne il perché.

2) Studiate la posizione con estrema attenzione. Confrontate la posizione dei pezzi bianchi e neri, la presenza di debolezze, la struttura pedonale, ecc. Potete anche porvi due domande:

“Come posso rafforzare la mia posizione?”

(per esempio riportando in gioco un pezzo cattivo o cambiandolo);

“Cosa vuole fare il mio avversario?”

(a volte impedire il piano avversario è più importante che realizzare il proprio).

3) Non muovete i pezzi sulla scacchiera. Prendete l'abitudine di calcolare qualche mossa in profondità, visualizzandola mentalmente.

4) Cominciate a risolvere gli esercizi affrontando prima quelli più adatti al vostro livello di gioco e solo in un secondo momento dedicatevi a quelli più difficili. Sopra ogni diagramma è riportato il relativo livello di difficoltà (1-4 stelle).

5) Non è scontato che un'idea straordinaria sia la mossa effettivamente migliore. Una mossa apparentemente normale potrebbe rivelarsi molto più forte di un'idea allettante. Questo accade spesso nel corso di una partita e una delle qualità dei campioni è non lasciarsi fuorviare o illudere da situazioni del genere.

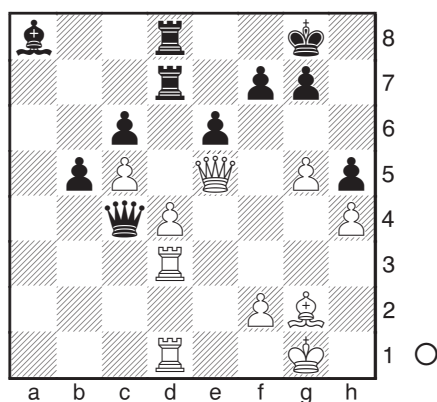
6) In generale è normale che un esercizio del vostro livello richieda 5-10 minuti di riflessione. Non vi consiglio di dedicare più di 15 minuti a un singolo test, perché in partita è raro che possiate permettervi di pensare tanto a lungo su una mossa. Potrete tornare su un problema complesso in un secondo momento, o anche guardare la soluzione (i problemi di livello 3 e 4 hanno dei suggerimenti).

Non c'è problema se ritenete di dover impiegare qualche minuto in più per familiarizzare con una posizione complessa prima di iniziare a risolverla. Dopo tutto, in una partita dal vivo non si raggiunge una posizione simile partendo "a freddo".

7) Prestate particolare attenzione agli esercizi che non siete riusciti a risolvere. Possono rivelarvi molto sulle vostre carenze nella comprensione delle posizioni. Cercate di capire quale sia stato l'errore, per non ripeterlo in futuro.

8) Le soluzioni contengono molte spiegazioni sul perché si debba giocare in un determinato modo e non in un altro. Se le studierete con attenzione, vi aiuteranno a capire meglio gli scacchi.

Pedoni e struttura



La valutazione di questa posizione dipende in modo critico da chi ha il tratto e se riuscirà ad approfittare appieno di tale privilegio:

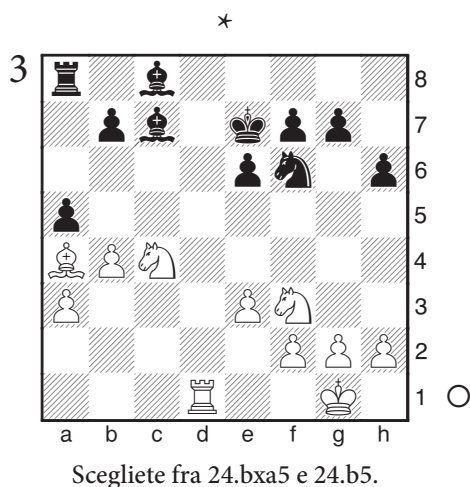
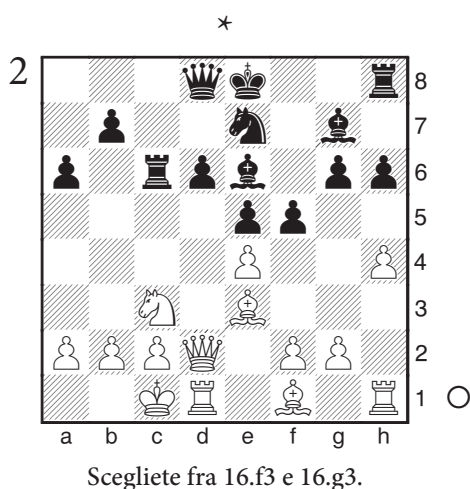
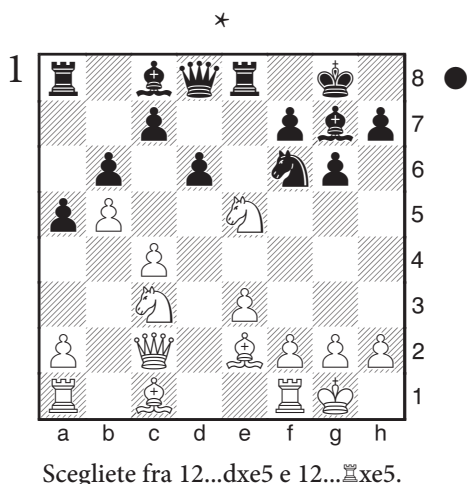
- se tocca al Bianco, ottiene un attacco decisivo con 1.g6 fxg6 2.♙e4;
 - se tocca al Nero, dovrebbe giocare 1...g6! per neutralizzare l'idea del Bianco.
- Quindi la posizione è più o meno pari.

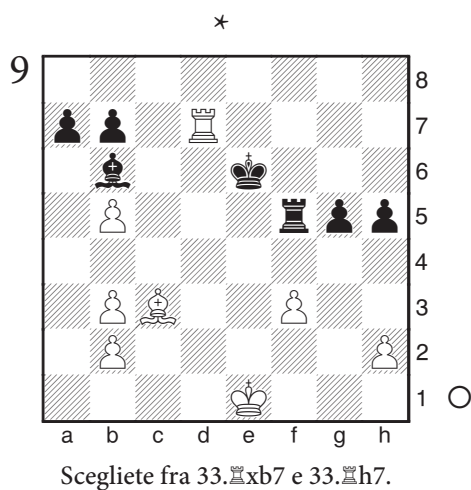
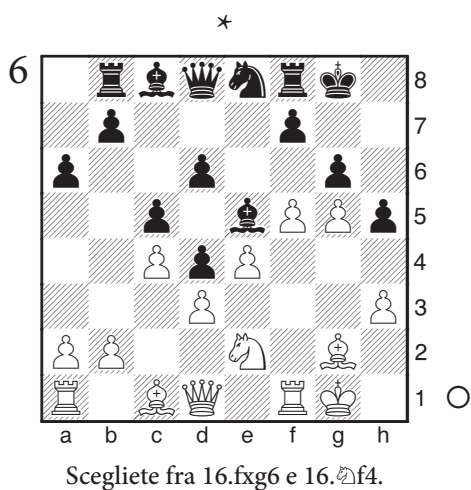
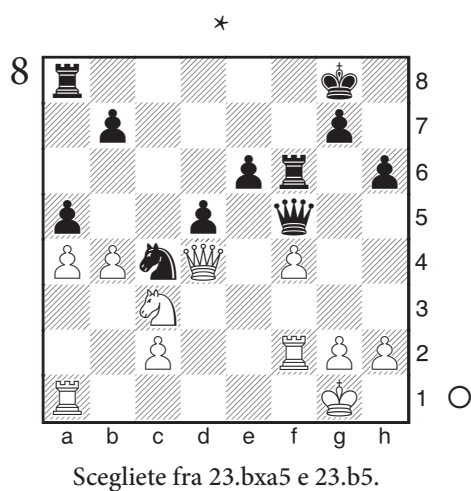
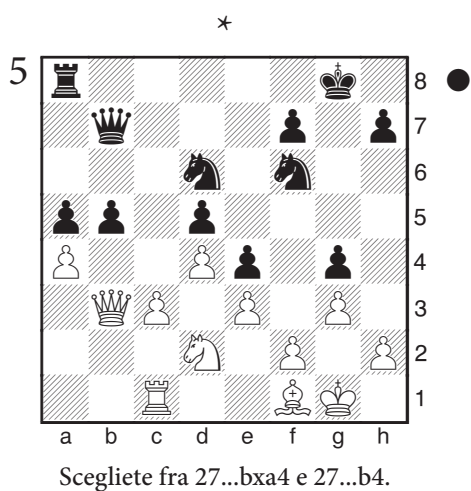
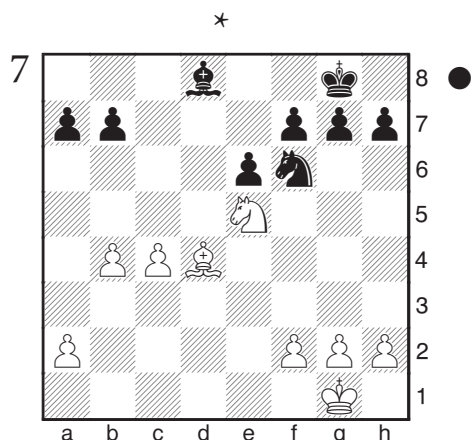
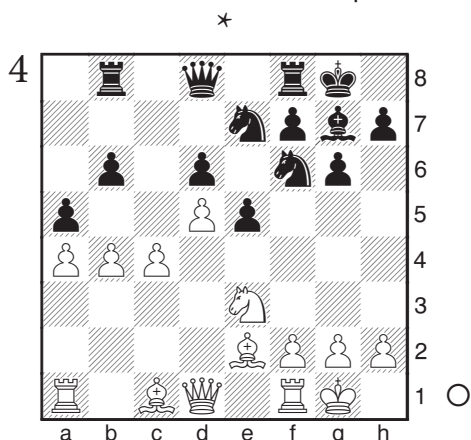
Gli esercizi di livello 1 e 2 contengono idee di questo livello di complessità, o appena un po' più difficili.

Passando al livello 3, le cose si fanno un po' più complicate. A volte sarà necessario analizzare alcune mosse in profondità e valutare correttamente la posizione al termine delle varianti per ottenere un vantaggio strategico o trovare modi per migliorare le proprie prospettive.

Troverete i suggerimenti per gli esercizi di livello 3 e 4 a p. 31.

Le soluzioni sono a p. 32.





Soluzioni

1) S. Royal – Cherniaev

Londra 2022

La cattura di pedone concede al Bianco un gioco troppo attivo al centro, dopo...

12...dxe5? 13.♖d1 ♔e7 14.e4 e il vantaggio del Bianco è già decisivo!

Per esempio:

14...♙e6 15.♙g5 h6 16.♙e3 +- seguita da ♘d5, cxd5 e ♖ac1.

Pertanto il Nero dovrebbe preferire:

12...♖xe5 13.♙f3 Come giocato in partita

13.♙b2 ♙b7 =

13...♙f5 14.♖e2 (14.e4? ♘xe4+) 14...♙e4 con posizione circa pari.

2) Ganguly – Adhiban

Internet rapid 2022

Il Bianco deve conservare un pedone in e4 per impedire la spinta ...d5:

16.f3! ♖a5 17.♙b1± e la posizione del Nero non è così facile, per esempio:

17...♙f7 è controbattuta da 18.♘d5 ♖xd2 19.♖xd2, con un vantaggio tangibile.

In partita seguì l'inferiore 16.g3?! fxe4 17.♙h3 (17.♘xe4? d5 18.♘c5 ♙f5 -+) 17...♖c8 18.♙xe6 ♖xe6+.

3) Mosesov – De. Wagner

Internet blitz 2019

24.b5? è la mossa giocata in partita, ma ha un problema: è difficile liberarsi dell'inchiodatura dopo 24...♙d7.

Ora a 25.♖c1 segue 25...♖c8+, impedendo la spinta in b6.

La scelta corretta è...

24.bxa5 ♙xa5 25.♙b5

...e il ♖a3 è saldamente difeso dal Cavallo. Se il Nero trasferisce il Cavallo con...

25...♘e4 26.♖c1 ♘c3

...l Bianco può replicare 27.♘xa5 o 27.♘b6 ♙xb6 28.♖xc3, con posizione equilibrata.

4) Gurel – Idani

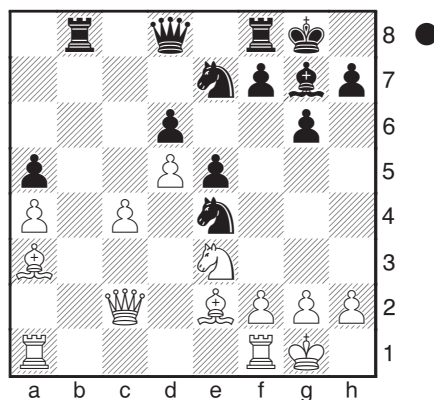
Tashkent 2022

17.b5? sarebbe un grosso errore: dopo 17...♘e4 18.♖a3 f5+ il Nero ha una posizione strategicamente vinta, poiché sta molto meglio sull'ala di Re, mentre l'ala di Donna è completamente bloccata.

Quindi il Bianco dovrebbe giocare...

17.bxa5! bxa5 18.♙a3 ♘e4 19.♖c2 (D)

A 19.♙f3?!, come giocato in partita, poteva seguire 19...♘c3!? 20.♖c2 f5 con posizione poco chiara.



E ora:

- a) 19...f5 20.♖ab1 ♔c7 21.♖xb8 ♖xb8 22.g4! guadagna un pedone.
È interessante anche 20.c5! ♜xc5 (20...dxc5?! 21.♙d3 +-) 21.♜c4!
La minaccia del Bianco è prendere in d6 e potrebbe funzionare anche immediatamente, dopo 21...♜b3:
22.♜xd6!? ♖f6 23.♜b5 ♜xa1 24.♖xa1± ed il Nero non può prendere il forte ♙d5 per via dell'inchiostatura.
- b) 19...♜c5 20.♖ab1± dà al Bianco un vantaggio: potrà piazzare una Torre in b5 e, se necessario, potrebbe anche catturare il Cavallo in c5.

5) Dubnevych – K. Spicak

Varsavia 2022

Dopo la spinta in b4 il Bianco attiverebbe la Torre e potrebbe anche liberare il pedone a4 per avanzarlo successivamente fino ad a6 con l'appoggio dell'alfiere campochiaro:

27...b4? 28.cxb4 axb4

(In partita il Nero giocò 28...♖xb4 29.♖c6 ♜de8 30.♖xb4 axb4 31.♙b5 ♜f8 +-;

e ora il Bianco avrebbe potuto giocare 32.♜b3 con idea a5 o semplicemente 32.♖b6 e poi catturare il ♙b4)

Ora il Bianco vince con 29.♙b5!? o 29.♖a2 +- seguita da a5-a6. Il problema di 29...♖a7 è la replica 30.♖c6.

Il Nero dovrebbe giocare...

27...bxa4! 28.♖xa4 ♔d7 29.♖a3!

Naturalmente il Bianco non deve cambiare le Donne: una volta bloccato il ♙a, la sua Torre si porterà rapidamente in c4.

29...a4 30.c4 dxc4 31.♜xc4 ♜xc4 32.♖xc4 ♙g7

La posizione del Bianco è leggermente inferiore ma difendibile.

È improbabile che il Bianco riesca a guadagnare il ♙a4.

6) Medvedyk – Di Zexu

Internet blitz 2021

Qui il principio più importante è che **quando l'avversario non ha abbastanza spazio per coordinare tutti i propri pezzi, dovremmo evitare i cambi.**

Alla luce di questo, il Bianco può assicurarsi un vantaggio decisivo con...

16.♜f4! ♙g7 17.♖f3 ♜c7 18.h4 +-.

Il piano è semplicemente raddoppiare sulla colonna-f; un fattore importante è che il Nero è impossibilitato a piazzare la Donna in e7.

Invece la partita continuò 16.fxc6? fxc6 17.♖xf8+ ♙xf8 18.♜f4 ♙g7 e il Nero non sta peggio.

Poteva seguire 19.♙d2 ♜c7 20.♖f3 ♙d7 21.♖f1 ♖e7 con gioco poco chiaro.

7) Dubnevych – Tribushnaya

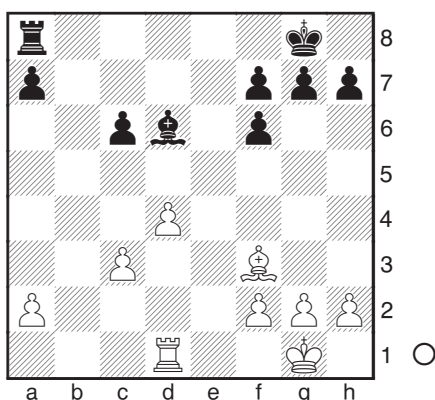
*Campionato Europeo,
Terme Catez 2022*

Il Bianco vuole avanzare i suoi pedoni sull'ala di Donna; la questione è se e in che modo il Nero possa ritardare in modo efficace tale avanzata.

25...a5? è sbagliata, poiché, dopo 26.b5 +-, il Bianco non solo ha l'idea c5-c6, ma anche quella di piazzare un pedone in b6, isolando il ♙a5.

26...♜e4

Temi Misti



Questa posizione si verificò nella partita Carlsen-Yu Yangyi (Stavanger 2019) subito dopo il cambio delle Donne.

Il Nero contava probabilmente su 23.♙xc6? ♜c8 24.d5 ♜b8, con posizione patta, dal momento che l'Alfiere nero blocca i pedoni, ma Carlsen giocò con molta più energia: 23.c4! ♜c8 24.c5 ♙e7 25.♙f1 e il Bianco andò a vincere.

In questo esempio possiamo notare molti temi:

- struttura pedonale (il Bianco non ha permesso che l'Alfiere camposcuro avversario bloccasse i suoi pedoni);
- debolezze;
- posizione dei pezzi (la Torre nera è legata alla difesa del ♖c6).

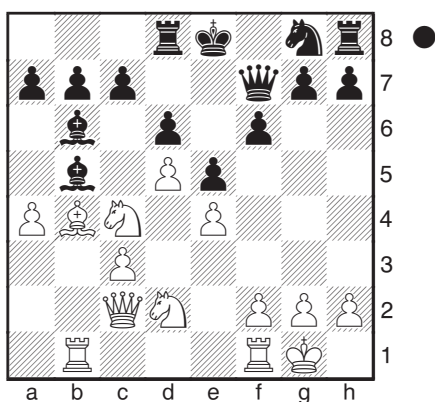
Gli esercizi di questo capitolo sono tutti caratterizzati dalla presenza di temi multipli intrecciati. Possono includere anche temi già comparsi nei capitoli precedenti (*Pedoni*, *Struttura e Gioco di Pezzi*), ma compariranno anche altri elementi, quali la profilassi e le debolezze. Spetterà a voi individuarli!

Come ho spiegato nell'introduzione, ho deciso di non suddividere questi esempi in categorie troppo ristrette, poiché specificare l'argomento può fornire al solutore un indizio troppo rivelatore.

Troverete i suggerimenti per gli esercizi di livello 3 e 4 a p. 203.

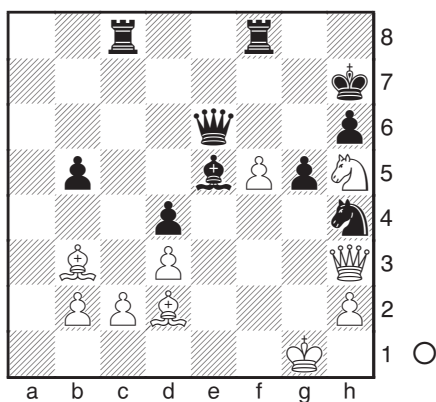
Le soluzioni sono a p. 207.

223



Scegliete fra 17...♙a6 e 17...♙xc4.

224



Scegliete fra 32.fxe6 e 32.♙xe6.

Soluzioni

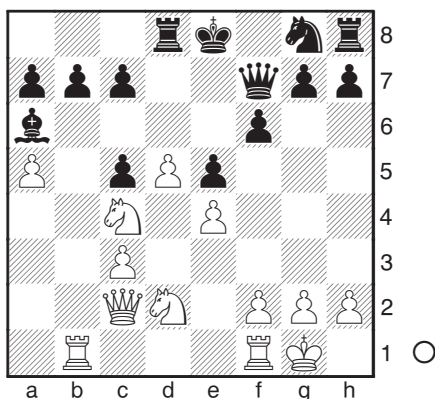
223) Zapolskis – D. Johnson (variante)

Londra 2022

Il Nero non può impedire la mossa a5, dopo la quale la Torre bianca riuscirà ad attaccare il ♖b7. Dunque 17...♙xc4? 18.♘xc4 ♘e7 (18...♞b8 19.♙xd6 +-) 19.a5 +- lascia il Bianco in vantaggio decisivo.

Il Nero deve quindi conservare il suo Alfiere campochiaro.

17...♙a6! 18.a5 ♙c5 19.♙xc5 dxc5(D)



La posizione del Nero è un po' sospettata, ma in realtà non ha grossi problemi, per esempio:

20.♞a4+ ♞d7 21.♞a3 ♞e7 22.♞fd1 ♘h6 e il Bianco sta forse leggermente meglio; la posizione del Nero è perfettamente giocabile.

224) Lyell – Fishchuk (variante)

Budapest 2022

Se il Bianco cattura la Donna con l'Alfiere, perde il ♖c2... ma è molto più importante tenere chiusa la colonna-f!

32.♙xe6!

Dopo 32.fxe6? ♞a8 -+ la Donna si trova fuori gioco in h3 e nemmeno gli Alfiere riescono ad accorrere in difesa del loro Re.

32...♞xc2 33.♙e1

Il Bianco vince anche con 33.f6 ♞xd2 34.♙d5 +- e presto sarà il Bianco a portare minacce di matto.

33...♞c1 34.♙f1 ♞a8 35.♙e2

L'♙e6 controlla a2 e c8, quindi il Nero, impossibilitato a creare controgio sul Re bianco, è spacciato.

225) Mosesov – Sonis

*Ucraina-Italia juniors (online blitz)
2020*

In partita 19...♞xe4?! 20.♞xe4 ♞xe4 portò ad una posizione chiaramente pari. La questione è cosa succede dopo...

19...dxe4!

la risposta dipende da quale dei due Re si dimostrerà più al sicuro nel mediogioco.

Il Re nero non ha nulla da tenere, dal momento che potrà giocare ...f6 per ostruire la diagonale dell'♙b2. Inoltre il ♖e4 avanzato rende possibile la collocazione dell'Alfiere in d3.

20.♞c3 f6 21.♞d4 ♙d3!?

21...c5?! 22.♞d7 facilita il compito del Bianco.

22.♞xb6 c5 ♢ offre al Nero buone chances di vittoria.

A 23.♙a3?! si può replicare 23...♞ed8 seguita da ...♞d5.