

**Il Metodo  
Woodpecker 2  
Esercizi posizionali**

Axel Smith

LEDUETORRI

# Sommario

<b>Legenda dei simboli utilizzati</b> .....	4	<b>Capitolo 5</b>	
<b>Bibliografia</b> .....	4	<i>Difficoltà avanzata</i> .....	161
<b>Prefazione di Hans Tikkanen</b> .....	5	<b>Capitolo 6</b>	
<b>Prologo</b> .....	7	<i>Per esperti</i> .....	203
<b>Introduzione</b> .....	9		
<b>Istruzioni generali</b> .....	15	<b>Soluzioni degli esercizi sulle Manovre Tematiche</b>	
<b>I cinque step del metodo Woodpecker</b> .....	19	<b>Capitolo 7</b>	
<b>Personalizzare il metodo Woodpecker</b> .....	21	<i>Soluzioni scuola dell'obbligo</i> .....	209
<b>Tenere traccia dei risultati</b> .....	23	<b>Capitolo 8</b>	
<b>Altri consigli e linee guida</b> .....	27	<i>Soluzioni dell'esame</i> .....	265
		<b>Capitolo 9</b>	
<b>Esercizi sulle Manovre Tematiche</b>		<i>Soluzioni livello accademico</i> .....	275
<b>Capitolo 1</b>			
<i>Livello: Scuola dell'Obbligo</i> .....	29	<b>Soluzioni degli esercizi sulle regole generali strategiche</b>	
<b>Capitolo 2</b>		<b>Capitolo 10</b>	
<i>Esame</i> .....	81	<i>Soluzioni difficoltà intermedia</i> .....	323
<b>Capitolo 3</b>		<b>Capitolo 11</b>	
<i>Livello Accademico</i> .....	91	<i>Soluzioni difficoltà avanzata</i> .....	353
		<b>Capitolo 12</b>	
<b>Esercizi sulle 'Regoline' posizionali</b>		<i>Soluzioni livello esperti</i> .....	399
<b>Capitolo 4</b>		<b>Epilogo</b> .....	409
<i>Difficoltà intermedia</i> .....	127	<b>Indice dei nomi</b> .....	417

# Introduzione

---

Prima di iniziare vorrei presentare ai lettori una panoramica generale di questo libro. Come spiegato in precedenza, il concetto su cui si fonda il *Woodpecker* prevede la risoluzione di un elevato numero di esercizi, ripetuta in diversi cicli. Questo libro contiene un totale di 1000 esercizi, suddivisi in due categorie principali, ciascuna delle quali contiene tre sottosezioni. Come ne “*Il metodo Woodpecker 1*”, gli esercizi provengono da partite che hanno visto protagonisti Campioni del Mondo, con alcune eccezioni, come spiegherò più avanti.

## Parte 1 – *Priyome*

*Priyome* è un sostantivo russo che non ha una traduzione diretta in italiano. In russo, quando viene utilizzato in un contesto scacchistico, descrive una sorta di tecnica o manovra tematica. In questa sezione di 545 esercizi, il tema dominante sarà costituito dalle strutture pedonali più frequenti e i motivi posizionali ad esse associati.

Nei miei libri precedenti ho accennato a quanto sarebbe stato bello avere un libro che approfondisse i dettagli di *tutte* le strutture pedonali. Una decina di anni fa avevo impostato una bozza generale e avrei voluto lavorarci insieme a Ulf Andersson, che sarebbe stato perfetto per questo compito, ma fu impossibile convincerlo. Dopo aver abbandonato l’idea, provai un certo senso di sollievo: dopotutto gli scacchi sono troppo complessi e le conoscenze di Ulf non potevano essere trasferite in un libro con linee guida troppo definite.

Affronteremo le strutture dei pedoni usando il sistema *Woodpecker*. Gli esercizi *Priyome* mostrano mosse posizionali standard in una grande quantità di strutture pedonali comuni. Non aspettatevi di trovare mosse da due punti esclamativi. Tali mosse devono essere non solo forti, ma anche difficili e sorprendenti, ma non è quello che stiamo cercando in questi esercizi.

La sezione *Priyome* contiene anche alcune combinazioni tattiche elementari che dovrebbero entrare a far parte del vostro arsenale strategico. L’identificazione di queste mosse dovrebbe diventare per voi semplicemente un compito di *routine* ed entrare a far parte della vostra “normalità” scacchistica; proprio per questo, è necessario ripetere esercizi che vi aiutino ad interiorizzarle, in puro stile *Woodpecker*.

### Scuola dell’obbligo

Probabilmente avrete visto dei video in cui a Magnus Carlsen vengono mostrate posizioni tratte dalle partite di Campioni del Mondo. Lui le riconosce tutte: i giocatori, il torneo e il seguito giocato in partita. Queste abilità sono facili da ammirare ma difficili da raggiungere.

Per fortuna il nostro obiettivo non è ricordare le posizioni esatte, i giocatori o l'anno in cui sono state giocate le partite: è sufficiente assimilare le idee tematiche e abbiamo il lusso di poterle allenare con il metodo *Woodpecker*.

Cerchiamo di fare sì che le idee delle prime 296 posizioni entrino a far parte permanentemente della vostra preparazione scacchistica da “scuola dell'obbligo”.

### **Esame**

La seconda sezione *Priyome* è più breve e illustra alcune idee e strutture di pedoni che ritengo importanti ma che non sono riuscito a trovare nelle partite dei Campioni del Mondo. Alcune delle 43 posizioni usate come test sono apparse in partite che coinvolgevano altri giocatori, mentre in alcuni casi, quando non sono riuscito a trovare un esempio adeguato di un determinato motivo, ho composto io stesso una posizione realistica per dimostrare l'idea chiave.

La maggior parte di queste posizioni si verifica durante o subito dopo la fase di apertura.

### **Livello accademico**

L'ultima sezione *Priyome* è costituita da 206 esercizi. Anche questi riguardano concetti standard relativi alle strutture pedonali tematiche, ma a un livello leggermente superiore rispetto a prima. Nelle soluzioni potrete aspettarvi di trovare concetti più sottili e potrebbe essere necessario un po' di calcolo per giustificare le mosse standard.

## **Parte 2 – ‘Regoline’ posizionali**

In questa sezione ci concentreremo sulle ‘regoline’ posizionali anziché sulle idee associate alle strutture pedonali.

Naturalmente è quasi impossibile tenere completamente distinti questi due elementi, quindi nella prima sezione potrete trovare alcuni principi posizionali in azione che potrebbero essere applicati anche ad altre strutture pedonali, mentre nella seconda sezione troverete esempi in cui la struttura pedonale è ancora in qualche modo rilevante per il principio illustrato.

Quindi la differenza tra le due sezioni risiede nell'enfasi complessiva di ciascuna, piuttosto che in una distinzione assoluta.

Quando iniziai a giocare a scacchi mi furono insegnate venti ‘regoline’ posizionali, tipo “*piazza le Torri sulle colonne aperte*”, “*non muovere pedoni davanti al tuo Re*” e così via.

In seguito, l'elenco si ampliò fino a comprendere sessantaquattro principi posizionali che iniziarono a integrare, combinare e talvolta contraddire alcune delle regole precedenti; per esempio, “*quando il tuo avversario ha il vantaggio della coppia degli Alfieri, spesso ciò gli è costato una perdita di tempo, nel qual caso il possessore dei Cavalli dovrebbe aprire la posizione prima possibile*” contraddice il principio più generale secondo cui gli Alfieri sono più forti dei Cavalli in posizioni aperte.

Che siano venti, sessantaquattro, 400 o 5362, poco importa: sono comunque linee guida utili, ma non scienza esatta.

### **Difficoltà intermedia**

La Parte 2 inizia con questa sezione di 194 esercizi. Gli esercizi di ogni sezione sono disposti in ordine cronologico, quindi in genere iniziano con partite giocate da Steinitz e terminano con quelle giocate da Carlsen o da un altro campione dell'era moderna. Mi scuso con Ding Liren, che è diventato Campione del Mondo troppo tardi perché le sue partite potessero essere incluse. Quando ha conquistato il massimo titolo nell'aprile 2023, avevo già finito di selezionare gli esercizi ed ero nella fase di perfezionamento delle soluzioni.

### **Difficoltà avanzata**

Il livello di difficoltà aumenta nei 241 esercizi successivi. Naturalmente il livello di difficoltà è solo indicativo: mi aspetto che la maggior parte dei giocatori risolva con relativa facilità almeno alcuni degli esercizi "avanzati" e che abbia difficoltà con alcuni degli esercizi "più facili".

### **Per esperti**

Infine incontreremo 20 esercizi che, ne sono certo, la maggior parte dei lettori troverà più impegnativi.

Concluderemo con un Epilogo che espone alcune ulteriori considerazioni sui concetti posizionali e sul processo decisionale. È un po' insolito includere una discussione di questo tipo alla fine piuttosto che all'inizio del libro, ma è in puro stile *Woodpecker*. Lavorerete sodo per risolvere tanti esercizi in più cicli. L'epilogo sarà l'occasione per una pausa dalla risoluzione degli esercizi, insieme ad alcuni spunti di riflessione finali sulle difficoltà che si incontrano nel prendere decisioni complesse sulla scacchiera, specialmente quando dobbiamo valutare principi posizionali in conflitto l'uno con l'altro.

## **Processo di selezione degli esercizi**

Un database contenente tutte le partite dei Campioni del Mondo comprende più di 50.000 partite. Dal momento che rivederle tutte avrebbe richiesto troppo tempo, ho cercato diverse aperture e manovre e ho scelto le posizioni in cui la soluzione prevista è oggettivamente la continuazione migliore.

Occasionalmente le soluzioni potranno essere controverse. Un esempio di zona grigia potrebbe essere quando un Campione del Mondo sceglie una mossa collegata a una manovra o ad altra idea posizionale di chiaro valore didattico, ma l'ultima versione di *Stockfish* preferisce di poco un'opzione diversa, oppure valuta più mosse con la sua valutazione preferita di 0,00. Ho ricevuto preziosi *feedback* dai vari solutori di test citati nella prefazione, nonché da Jacob Aagaard, che ha controllato ogni esercizio e soluzione.

Dopo aver preso in considerazione i commenti e i *feedback* di tutti, ho preso la decisione finale di scartare e sostituire alcuni esercizi, mantenendone altri nonostante presentassero alcuni aspetti controversi.

Nella gran parte di questi 1000 esercizi, il giocatore col tratto è in vantaggio e la soluzione è la continuazione più forte, confermata dal motore. Tuttavia, ci sono tre tipi di esercizi a cui potreste non essere abituati:

### **1) Posizioni con più di una continuazione vincente**

Non è sempre facile concretizzare un vantaggio vincente. Pertanto, quando una determinata continuazione vince in modo più convincente delle altre e presenta anche aspetti didattici di ampia portata, la considero la scelta migliore.

### **2) Posizioni in cui state peggio**

Prima o poi capita a tutti di ritrovarsi in posizione inferiore ma è comunque necessario cercare buone mosse. In alcuni esercizi la soluzione è il modo migliore per limitare i danni e allo stesso tempo illustrare l'applicazione di un importante motivo posizionale, cosa che a mio avviso li rende esercizi validi.

### **3) Posizioni in cui i motori assegnano una valutazione equivalente a diverse mosse**

Di solito in queste situazioni esiste comunque un piano posizionale corretto, ma potrebbe essere possibile ritardarlo di una o due mosse. In questi casi è generalmente meglio giocare l'idea chiave e poi prendere le decisioni più marginali in base alla reazione dell'avversario.

Inoltre vi ricordo che la valutazione del motore si basa sull'assunzione che nel seguito nessuna delle due parti commetta errori, cosa che fra esseri umani non avviene quasi mai. Per fare un esempio astratto, potreste impostare un finale con Torre e Alfiere contro Torre, che la *tablebase* identifica subito come patta teorica; ma se ora il giocatore in vantaggio si lasciasse catturare la Torre, il fatto che la posizione rimanga comunque patta significherebbe forse che non sia stato un errore lasciare la Torre in presa ?

In ciascuno dei tre scenari sopra descritti ho valutato le argomentazioni contrarie all'esercizio in questione e alla fine ho usato il mio buon senso per scartare alcuni test e mantenerne altri. Quando vi imatterete in esercizi di questo tipo e controllerete la soluzione, potreste non essere d'accordo sul fatto che fosse un buon esercizio da includere. Casi del genere casi sono comunque una sparuta minoranza in un *pool* di 1000 esercizi, quindi passate semplicemente a quello successivo.

## **Altre informazioni di carattere generale**

Come per "*Il Metodo Woodpecker 1*", ho selezionato quasi tutti gli esercizi da partite giocate da Campioni del Mondo, ad eccezione dei 43 esercizi dell'esame *Priyome*. Per evitare qualsivoglia confusione, quando mi riferisco ai Campioni del Mondo intendo i giocatori che hanno

detenuto il massimo titolo in qualsiasi momento della loro carriera, non necessariamente quando sono state disputate le partite in questione. Ho cercato di evitare le partite più famose in assoluto, anche se ovviamente è probabile che abbiate già visto alcuni degli esempi. Se riconoscete alcune posizioni e conoscete già il seguito, non c'è problema: avete molti altri esercizi su cui lavorare e il nostro metodo di allenamento si basa comunque sul potenziamento tramite ripetizione.

Nella maggior parte degli esercizi il Campione del Mondo mette in pratica l'idea-chiave posizionale in una partita a tempo lungo contro un avversario forte. Kasparov ha realizzato uno score del 83% nelle 132 posizioni rilevanti presenti in questo libro, e metà dei punti persi provengono da partite contro altri Campioni del Mondo. Tuttavia ci sono anche alcune posizioni in cui la soluzione è sfuggita a un campione. Vedremo anche un piccolo numero di esercizi in cui la soluzione è stata giocata, o avrebbe potuto essere giocata, contro un Campione del Mondo. La storia degli scacchi non è scritta dalle partite delle esibizioni simultanee, ma non ho esitato a utilizzare tali partite quando contenevano idee sufficientemente istruttive. Ho anche selezionato alcuni esempi tratti da partite con tempo di riflessione inferiore e persino da eventi alla cieca.

Non aspettatevi di trovare esercizi sui finali. Quando il gioco entra nella sua fase conclusiva, i principi tipici del mediogioco vengono spesso sostituiti da priorità nuove e contraddittorie. Forse un tema per un libro futuro?

### Simboli di valutazione

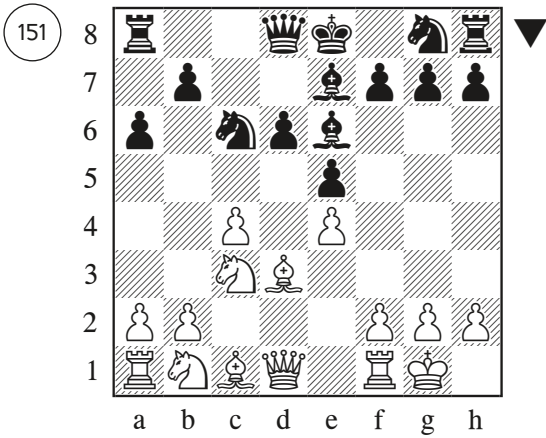
I simboli in stile *Informatore Scacchistico* sono vietati nella rivista di scacchi di cui sono redattore. Li considero una scorciatoia pigra rispetto all'uso delle parole per spiegare cosa sta succedendo. La stessa casa editrice *Quality Chess* ha smesso di usare i simboli di valutazione in alcune delle sue pubblicazioni.

Tuttavia in questo libro gli strumenti di valutazione sono inclusi come utile complemento al testo. Se la soluzione dice, ad esempio, che le case deboli siano più importanti di un pedone che è stato sacrificato, è utile sapere se ciò significa che la posizione è chiaramente migliore o solo leggermente migliore. Nella mia rivista o in un normale libro di scacchi, tutto questo potrebbe essere espresso a parole. Tuttavia ho già spiegato nella *Prefazione* che volevo evitare che le soluzioni diventassero troppo lunghe, quindi il vantaggio di usare simboli in termini di risparmio di spazio è la considerazione più importante.

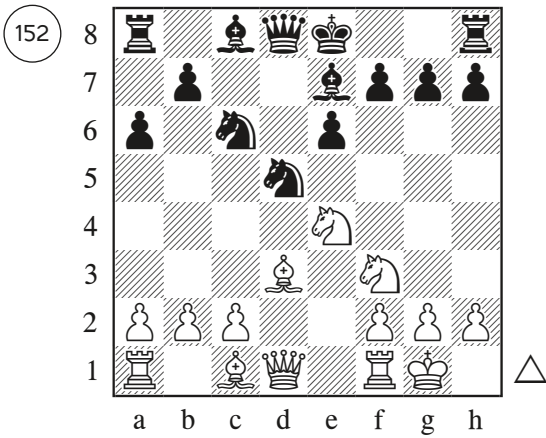
\*\*\*

Siamo quasi pronti per iniziare il tuo allenamento posizionale *Woodpecker!* Nelle prossime pagine troverai tutte le informazioni che ti servono per organizzare le tue sessioni di risoluzione dei test e, in generale, per ottenere il massimo profitto dal tuo impegno.

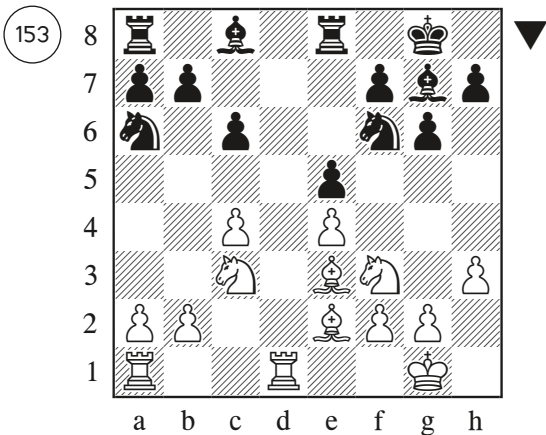
Anand – Arakhamia-Grant, Oakham 1990



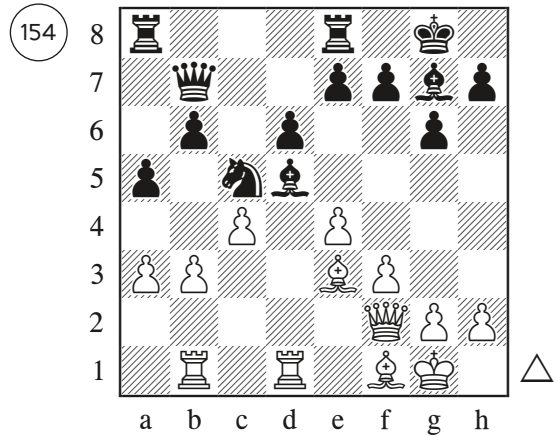
Anand – Gurevich, Wijk aan Zee 1990



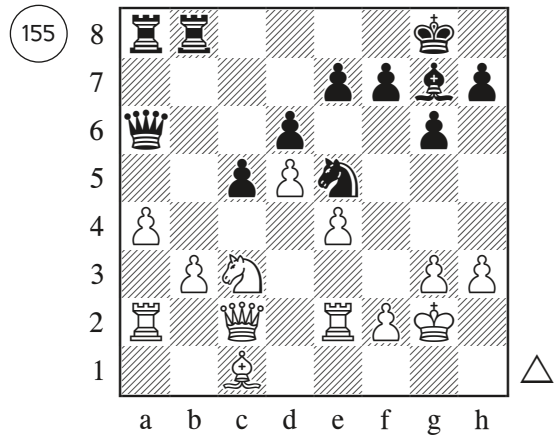
Karpov – Kasparov, Lione/New York (5) 1990



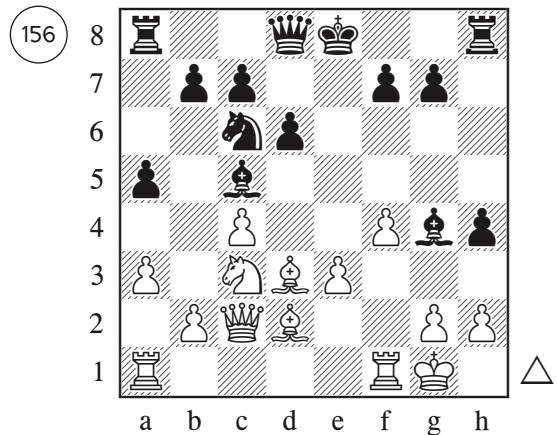
Kramnik – Ostojic, Leningrado 1991



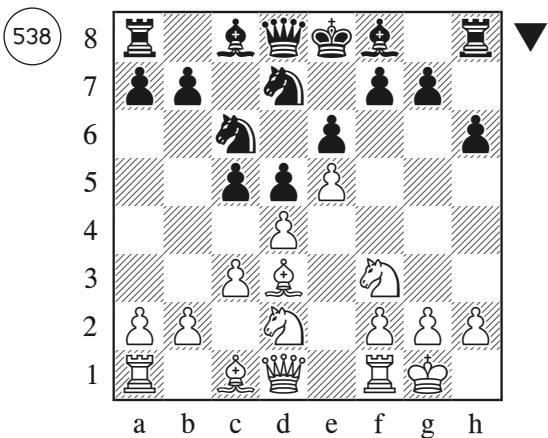
Spassky – Koch, Montpellier 1991



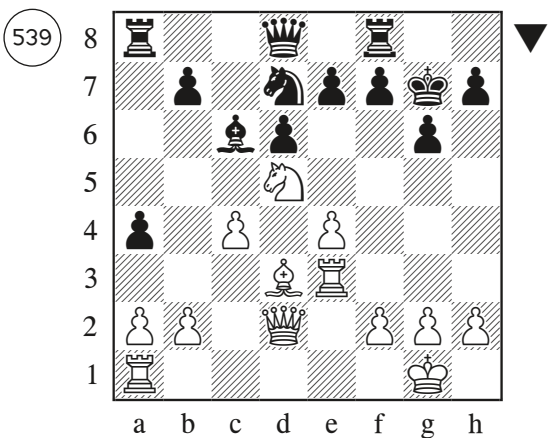
Smyslov – Blasek, Gelsenkirchen 1991



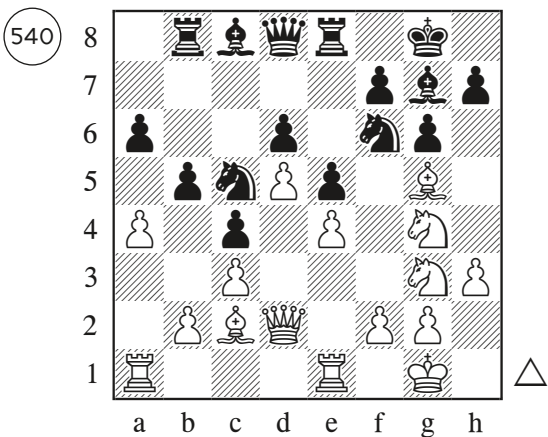
Anand – Nakamura, Zurigo (Blitz) 2014



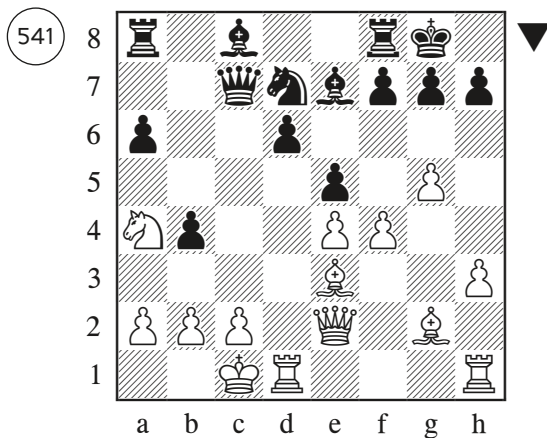
Tarasov – Khalifman, Voronezh 2014



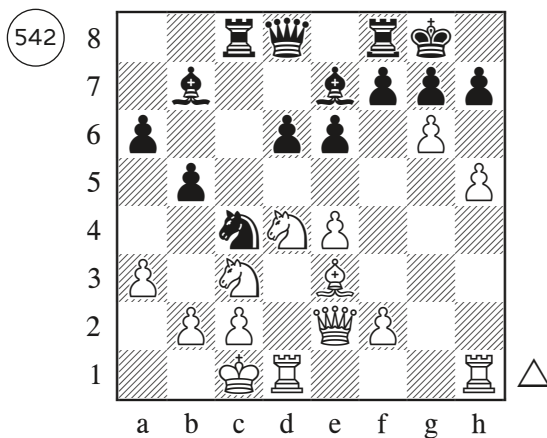
Anand – Carlsen, Stavanger 2015



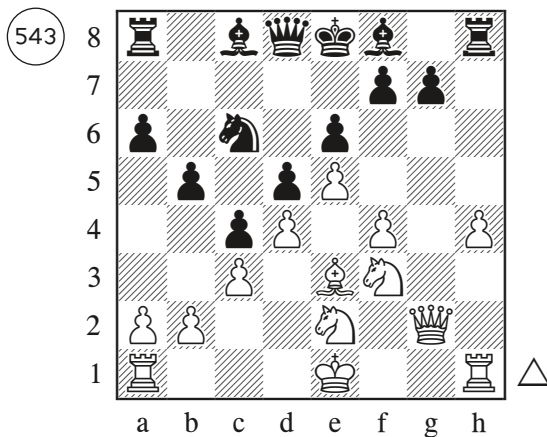
Caruana – Kasparov, St. Louis (Blitz) 2016



Karjakin – Topalov, Mosca 2016



Anand – Pelletier, Zurigo 2017



---

# Capitolo 10

---

## Soluzioni difficoltà intermedia



*“In passato c’era grande rispetto per il pensiero e la creatività di un Grande Maestro. Oggi si vedono spettatori dire che la macchina ha impiegato tre secondi per trovare una mossa mentre il giocatore ci ha messo mezz’ora, e questo di fatto equivale a non riconoscere tutto il loro sforzo creativo.” – Veselin Topalov*

---

# Epilogo

---

Quanto dovremmo affidarci alle regole empiriche posizionali quando decidiamo una mossa, e cosa succede quando diversi principi posizionali si contraddicono a vicenda? È un argomento profondo, la cui risposta sarà diversa a seconda della posizione.

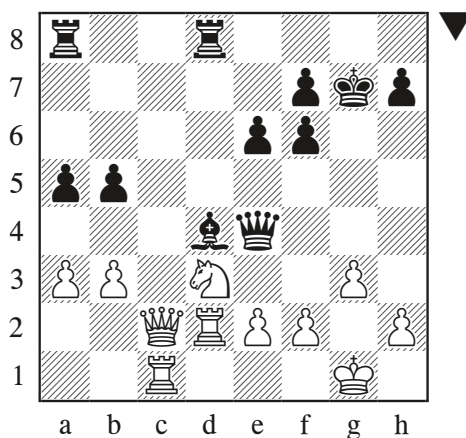
In alcuni dei 1000 esercizi era sufficiente cogliere una caratteristica chiave della posizione e decidere la mossa più forte senza troppe ulteriori riflessioni. Altri esercizi richiedevano un certo grado di calcolo e la valutazione di fattori contrastanti.

In queste pagine finali esploreremo un ultimo esempio tratto da una finale mondiale che implica un processo decisionale più complesso e considereremo i tipi di processi mentali che possono aiutarci a trovare la mossa migliore.

Useremo la seguente posizione come base per una discussione ipotetica tra due giocatori.

## Magnus Carlsen – Ian Nepomniachtchi

Dubai (6) 2021



**Giocatore 1:** I pedoni-f doppiati neri contano. Sono facilmente difendibili e il Bianco non ha una maggioranza pedonale.

**Giocatore 2:** Vero, non sono vulnerabili a un attacco diretto – ma i pedoni doppiati hanno lo svantaggio che avanzandoli si tende a lasciare indietro case deboli.

**Giocatore 1:** Al Bianco manca l'Alfiere campochiaro sull'ala di Re, quindi il Nero può attaccare con il pedone-h.

**Giocatore 2:** Ma ci vorrebbe tempo. Se il pedone arriva in h5, il Bianco potrà attaccarlo con ♖f4.

**Giocatore 1:** Il Re nero è leggermente esposto, quindi forse il Bianco dovrebbe mantenere le Donne sulla scacchiera per attaccarlo.

**Giocatore 2:** Ma per il Bianco potrebbe essere un bene cambiare tutti i pezzi pesanti, raggiungendo un finale con un Cavallo contro un singolo Alfiere e giocando contro le debolezze pedonali del Nero.

**Giocatore 1:** Il Nero dovrebbe piazzare quanti più pedoni possibile su case chiare, per evitare di limitare il raggio d'azione dell'Alfiere.

**Giocatore 2:** Ma un pedone nero in b4 garantirebbe all'Alfiere un forte avamposto in c3, che bloccherebbe anche la Donna e la Torre del Bianco sulla colonna-c.

**Giocatore 1:** Sì, per ora il Bianco domina la colonna-c. Il prossimo passo potrebbe essere occupare la settima traversa.

**Giocatore 2:** D'altra parte il Bianco potrebbe voler dare la priorità al cambio delle Donne, poiché la Donna nera è perfettamente centralizzata e controlla più case di quella bianca.

**Giocatore 1:** Al Nero piacerebbe contendere la colonna-c con ...♖ac8, ma perderebbe materiale.

**Giocatore 2:** Ma nella posizione risultante, la Donna nera potrebbe tenere testa alle due Torri bianche. Quando attacca pedoni deboli la Donna è potente, e il Bianco avrà due pedoni indifesi sull'ala di Donna.

**Giocatore 1:** Il Bianco può scacciare l'Alfiere centralizzato con e2-e3 in qualsiasi momento.

**Giocatore 2:** Vero, ma ciò renderebbe meno stabile anche il Cavallo.

**Giocatore 1:** Come faremo mai a venirne a capo? Abbiamo menzionato una dozzina di principi posizionali diversi.

**Giocatore 2:** Non abbiamo ancora esaminato in dettaglio neanche una mossa. E tutti quei principi possono cambiare di importanza, a seconda di altri fattori nella posizione.

**Giocatore 1:** Esistono regole generali per questo?

**Giocatore 2:** Con una manciata di piccoli squilibri, come in questo caso, si darebbe origine a un numero enorme di sotto-regole.

**Giocatore 1:** Sono tutt'orecchi.

**Giocatore 2:** È troppo. Alla fine, ci rimarrebbe solo una regola per ogni posizione. Trova la mossa migliore!

**Giocatore 1:** Da dove cominciamo?