

---

# Introduzione

---

Questo libro si rivolge soprattutto ai giocatori ambiziosi, ma non lasciatevi intimorire dalla parola: *ambizione* significa semplicemente una vera volontà di migliorare.

Il mio scopo è insegnarvi ciò di cui avete bisogno per dare il via a questa crescita: avete tra le mani un libro su come esercitarsi e “pensare gli scacchi”. Sì, voglio dire proprio “pensare gli scacchi” e non “pensare *agli* scacchi”: la differenza è la stessa che passa tra “parlare inglese” e “parlare *dell*’inglese”. Raggiungere questo scopo sarebbe chiaramente impossibile senza mostrarvi un buon numero di partite istruttive. Dal momento che gli scacchi sono universali, anche giocatori di livelli diversi possono imparare dagli stessi esempi pratici. Ho cercato di fare in modo che le spiegazioni fossero comprensibili, ma non eccessivamente semplici.

Nel 2006, all’epoca della mia metamorfosi da essere umano a giocatore di scacchi, ho studiato 26 libri dalla prima all’ultima pagina, ma sono giunto alla conclusione che per migliorare nel gioco c’è bisogno di un apprendimento più attivo di quello reso possibile da una semplice lettura. Ho iniziato così a *cercare* le mosse, invece di generalizzarle a parole formulando una serie di regole, e i risultati sono stati positivi.

Affermare che leggere libri è inutile non sarebbe una grande strategia di marketing, ma (per mia fortuna) non è questo che intendo dire. In primo luogo, il libro contiene una buona dose di esercizi che vi costringeranno a usare il cervello lavorando sui contenuti di queste pagine. Ritengo inoltre che vi siano effettivamente alcune *regole di massima e tecniche di pensiero* da imparare, prima di iniziare a studiare autonomamente: sto parlando di frasi come “cercate di portare una torre

sulla stessa colonna della donna nemica” e di metodi come la ricerca delle mosse candidate, il controllo delle varianti per assicurarci di non aver commesso sviste, o l’attenzione alle posizioni critiche.

Prima di tutto dobbiamo chiederci se queste tecniche e regole di massima abbiano davvero una loro utilità. Mentre stavo finendo di scrivere il libro mi sono imbattuto in un lungo dibattito sull’argomento e ne ho approfittato per aggiornarmi sulla letteratura scacchistica più recente.

La posizione più radicale è quella di Willy Hendriks nel suo *Move First, Think Later*, in cui sostiene che negli scacchi non esista nulla all’infuori delle mosse vere e proprie: secondo Hendriks, gli alberi delle varianti di cui parla Kotov in *Pensa come un Grande Maestro* (1971) e le altre tecniche di pensiero sono semplificazioni eccessive, del tutto inutili quando l’orologio è in moto.

Visto che la discussione affronta un aspetto di importanza fondamentale negli scacchi, sarà bene chiarire subito la mia posizione. Per farlo, il libro di Hendriks (che scrive in modo eccellente) è un buon punto di partenza.

## Regole di massima

Hendriks prende a esempio la famosa regola che recita “*il modo migliore di rispondere a un attacco sull’ala è contrattaccare al centro*”, sostenendo che questa massima è utile per un allenatore che, con il senno di poi, voglia spiegare agli allievi dove hanno sbagliato, ma non serve a nulla se lo scopo è prescrivere la condotta da adottare durante il gioco. A sostegno della sua tesi, Hendriks riporta il risultato di una piccola ricerca statistica: in risposta a 17.g4, la

mossa migliore è stata una spinta di pedone al centro in appena 2 partite su 34.

Secondo Hendriks, anche l'emendamento di Dvoretzkij ("il modo migliore di rispondere a un attacco *premature* sull'ala è contrattaccare al centro *al momento giusto*") è insoddisfacente: l'aggiunta di simili condizioni trasforma la regola in una banale tautologia, che in buona sostanza equivale a dire "se una determinata mossa è la migliore, allora giocala".

Pur trovandomi d'accordo con molto di ciò che scrive, credo che a volte Hendriks cada in qualche forzatura. L'idea di aprire il centro in risposta a un attacco sull'ala è parte integrante della logica degli scacchi. Nella sua indagine statistica, Hendriks dimentica che questa regola non è un segreto riservato a chi gioca con il Nero: anche il Bianco lo sa, e ha giocato 17.g4 solo quando non c'era pericolo che l'avversario si attivasse al centro.

In ogni caso, sebbene esistano alcune regole utili, negli scacchi moderni prevale un atteggiamento pragmatico verso di esse: potrebbero rivelarsi persino dannose.

Ne abbiamo un esempio in un esperimento psicologico (Hooler et al, 1996) in cui due gruppi di partecipanti, che comprendevano sia principianti sia esperti, hanno assaggiato diversi vini. Uno dei gruppi ha scritto anche una descrizione a parole di ciò che aveva bevuto. Una settimana dopo, gli stessi due gruppi sono stati messi alla prova nella loro capacità di riconoscere i vini: ebbene, il gruppo che aveva scritto le descrizioni ha avuto un risultato decisamente peggiore.

Davanti a quest'esito sorprendente, la conclusione è stata che i vini fossero troppo complessi per poter essere descritti verbalmente. Molti dettagli erano impossibili da formulare a parole e i partecipanti li hanno dimenticati, mentre hanno trascritto gli altri. In psicologia questo fenomeno è detto *verbal overshadowing* (oscuramento verbale).

L'analogia con gli scacchi salta subito all'occhio: anche gli scacchi sono troppo complessi. Ogni posizione fa storia a sé e richiede un approccio specifico. Non si può giocare come se si seguisse un manuale di istruzioni.

E però, in Svezia (il paradiso dell'IKEA) questo genere di manuali sono tenuti in speciale considerazione: non solo ci aiutano a montare i mobili, ma anche a vivere la nostra vita. Tuttavia, vivere con gli scacchi significa vivere una vita tutta particolare: il gioco è inesorabilmente complesso e non c'è libro capace di insegnare il segreto che permette di trovare la mossa migliore.

L'unico proverbio accettato da Hendriks è: "non esiste proverbio più forte di una buona mossa". Una frase arguta, ma anche e soprattutto un'ovvietà. Dopo tutto, i proverbi esistono solo per aiutarci a trovare buone mosse: molti di essi sono utili, purché maneggiati con la dovuta attenzione.

Il *verbal overshadowing* non crea problemi solo a chi prende parte agli esperimenti di psicologia. Sono completamente d'accordo con Jonathan Rowson quando scrive, nel suo *Scacchi per zebre*, che il problema più serio per molti giocatori ambiziosi è la troppa importanza che attribuiscono alla conoscenza: il buon giocatore non è chi è dotato di conoscenze ben definite, ma chi possiede grandi abilità.

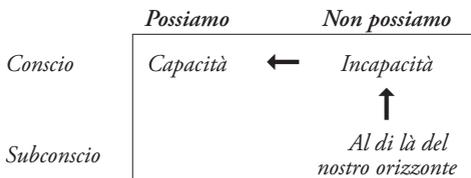
## Tecniche di pensiero

Secondo Hendriks le tecniche di pensiero come il "soffermarsi sulle posizioni critiche" valgono poco. Gli umani non sono fatti così: noi iniziamo a cercare le mosse *prima* di definire le caratteristiche di una determinata posizione.

Hendriks ha ragione a dire che vediamo diverse mosse già prima di vedere qualunque altra cosa, ma ciò non toglie che abbiamo bisogno di tecniche di pensiero nel momento in cui dobbiamo decidere quale giocare. Il suo titolo, *Prima muovi, poi pensa*, sarebbe stato meno accattivante ma più pertinente se lo avesse modificato in *Prima le mosse, poi i pensieri*.

Durante la partita, cercare *sempre* le mosse candidate e controllare le varianti in cerca di errori richiede troppo tempo. Io sono invece dell'idea che queste tecniche vadano usate in

maniera intensiva durante l'allenamento per un breve periodo di tempo. Cercherò di spiegarmi con una rapida discussione teorica. Definiamo *capacità* le cose che sappiamo di saper fare, come ad esempio giocare le prime mosse teoriche della nostra apertura preferita. Ci sono anche cose che sappiamo di **non** saper fare: chiamiamole *incapacità* (un buon esempio potrebbe essere vincere con due cavalli contro un pedone). Esistono anche cose che neanche sappiamo di non saper fare: sono al di fuori del nostro orizzonte e, per ovvi motivi, non è possibile trovarne un esempio. Se inseriamo in una matrice questi tre elementi (vedi sotto) ci resta un quarto parametro ancora vuoto.

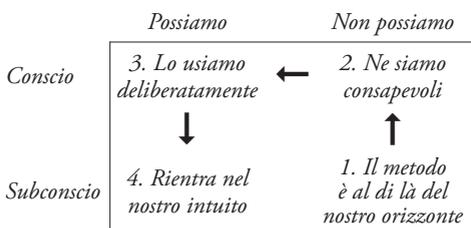


È il posto di quelle abilità di cui non siamo consapevoli, ma che tuttavia possediamo: e sono proprio quelle che usiamo di più negli scacchi.

Per alcuni giocatori cercare le sviste nelle varianti appena calcolate è un'abilità importantissima, che svolgono regolarmente ma in modo inconsapevole. Un altro esempio meno noto può essere cercare spinte di rottura.

Per acquisire un'abilità, è necessario che essa attraversi tutte le fasi appena elencate: prima bisogna scoprire l'esistenza di una determinata tecnica; poi bisogna studiarla e ripeterla molte volte in maniera cosciente finché, finalmente, entrerà a far parte del nostro intuito.

### Processo di apprendimento



Cercare gli errori nelle analisi prima di ogni singola mossa non è il modo migliore per ottenere buoni risultati: l'operazione richiede tempo e interrompe i normali processi mentali. È però lecito sperare che a poco a poco venga interiorizzata. Dopo qualche tempo, l'intuito inconscio cercherà automaticamente le sviste al momento opportuno e senza troppa fatica.

Nell'arco di anni ho interiorizzato diverse tecniche di pensiero, integrandole nel mio intuito. A volte mi è capitato di perdere una partita per avere speso troppe energie su un solo aspetto del gioco, ma non c'è dubbio che quelle sconfitte siano valse il loro peso in Elo. Dall'inizio alla fine del volume ho cercato sempre di mantenermi coerente nel trattare regole e tecniche di pensiero, ma se in qualche caso non dovessi esserci riuscito, spero nella vostra comprensione. Gli scacchi sono difficili sia per i giocatori, sia per gli allenatori.

### Parte prima: pensare gli scacchi

Nei primi quattro capitoli gettiamo le basi del gioco posizionale. Il primo riguarda le spinte di rottura, che a mio avviso sono l'elemento essenziale nell'escogitare un piano. Nel secondo capitolo passiamo a occuparci dei pezzi, con particolare attenzione ai cambi, ma anche alle posizioni che presentano squilibri di materiale: ritengo siano una buona base per capire quali fattori rendono buono o cattivo un pezzo. Nel terzo capitolo, spinte di rottura e cambi di pezzi si uniscono a formare un elenco di domande d'appoggio, con la presenza di due argomenti aggiuntivi: le posizioni critiche e la teoria generale.

Resta il fatto però che, per imparare a giocare posizionalmente, bisogna anche calcolare. È appunto il calcolo l'argomento di cui ci occuperemo nel quarto capitolo.

## Parte seconda: studiare gli scacchi

Nei quattro capitoli successivi vi mostrerò un approccio serio all'allenamento scacchistico, che si riassume in *apprendimento attivo attraverso un allenamento strutturato*. Torneremo sull'argomento nell'introduzione alla seconda parte del volume.

In ordine di importanza decrescente, i quattro pilastri dell'allenamento trattati nel libro sono:

- l'elenco degli errori: analizzare le partite e catalogare gli errori commessi;
- il metodo del picchio: imparare i motivi tattici e risolvere esercizi semplici per interiorizzarli nell'intuito;
- le aperture: studiarle in modo tale da imparare anche posizioni di mediogioco e mosse standard;
- i finali teorici: studiarli una volta sola.

## Imparare dai propri errori

Una caratteristica importante per ogni scacchista è la conoscenza di sé: capire che le partite non si perdono "per caso", ma perché c'è ancora qualcosa da imparare. Per illustrare cosa intendo, iniziamo subito con un esempio pratico.

---

### OLEKSIENKO — SMITH

Memorial Vasylyshyn, Lvov 28 .II.2010

---

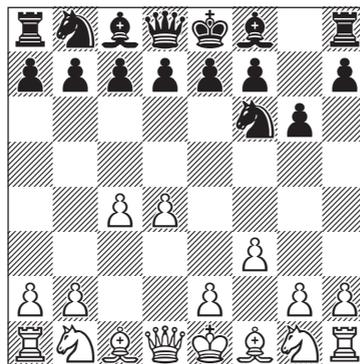
#### 1.d4 ♘f6 2.c4 g6

Avevo intenzione di giocare una Grünfeld dopo 3.♘c3 d5. Il Nero cambia uno dei suoi pedoni centrali, ma punta a mettere sotto pressione il centro nemico. Con una simile strategia il tempo è fondamentale e pertanto il Nero deve poter catturare in c3 dopo 4.cxd5 ♘xd5 5.e4. Nella Grünfeld è raro che indietreggiare con un pezzo sia la mossa corretta.

Per non dover arretrare, generalmente il Nero non spinge in d5 finché l'avversario non ha sviluppato il cavallo in c3. Il Bianco però può preparare e2-e4 anche in un altro modo.

#### 3.f3!?

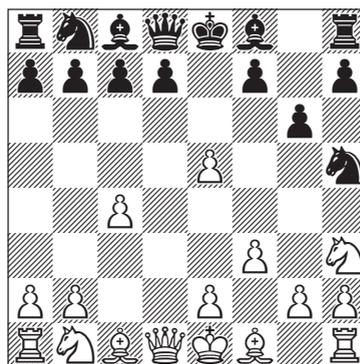
Una spinta anti-estetica, ma basata su un'idea molto chiara: se ora 3...d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 il cavallo nero è costretto a indietreggiare.



#### 3...e5!?

Non mi aspettavo 3.f3 ed erano anni che non ripassavo questa variante. Con il passare degli undici minuti che ho usato prima di giocare questo sacrificio di pedone, ho perso fiducia sempre più. Giocando 3...e5, il Nero spera di mettere a nudo la debolezza creata da f2-f3.

#### 4.dxe5 ♘h5 5.♘h3



Sembra quasi una partita fra principianti, ma gli sviluppi eccentrici dei cavalli non

sono cattivi: ha iniziato il Nero minacciando 5...♙h4+ 6.g3 ♘xc3 e l'avversario ha parato la minaccia.

**5...♘c6 6.♘c3!**

Nella Hillarp Persson–T.Ernst, Campionato svedese 2004, si ebbe 6.♙g5 ♙e7 7.♙xe7 ♙xe7 8.♘c3 0–0 9.g4 ♘g7 10.f4 d6 11.exd6 ♙h4+ 12.♘f2 ♙xg4 13.dxc7 e il forte ritardo di sviluppo del Bianco dà al Nero compenso a sufficienza per i due pedoni.

**6...♘xe5 7.♙g5**

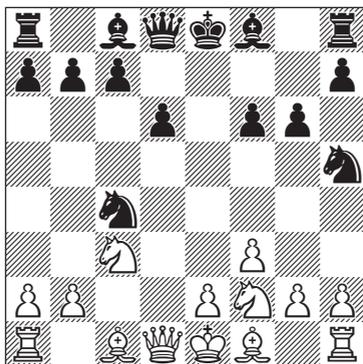
Dopo aver restituito il pedone, il Bianco attacca la donna nemica. Se ora 7...♙e7 8.♙xe7 ♙xe7 9.♘d5 il Bianco centralizza il cavallo con guadagno di tempo.

**7...f6 8.♙c1 d6**

Avevo calcolato 8...♘xc4 9.e4 ♘b6 ma senza riuscire a raggiungere una valutazione, così ho deciso di essere prudente. Di solito cerco di giocare la mossa che considero migliore, ma in questa situazione mi sentivo già sotto grande pressione psicologica.

**9.♘f2 ♘xc4**

Rimpiangendo la decisione presa una mossa prima, ho pensato: «devo forse comportarmi da vigliacco solo perché l'avversario mi ha colto di sorpresa?» e ho preso il pedone senza calcolare nulla.



**10.♙a4+ 1–0**

Alla vista di questo scacco ho fatto del mio meglio per mantenere un'espressione impassibile,

come se tutto stesse andando secondo i piani, ma dopo qualche minuto ho messo la testa a posto e mi sono deciso ad abbandonare. Inutile dire che la sera della partita non è tra le più piacevoli che io ricordi.

Questa partita, molto breve, è commentata dall'inizio alla fine quasi ad ogni mossa. In generale, però, nel libro mi sono concentrato sulla fase di gioco rilevante per i nostri scopi. Non ritengo interessante riportare l'intera partita, comprese le mosse giocate molto prima della posizione critica e quelle successive alla spiegazione che mi preme sottolineare, ma in qualche caso le ho riportate comunque a beneficio dei lettori più curiosi, lasciandole però senza commenti. In questo modo resta più spazio disponibile per discutere i frammenti più interessanti.

La sconfitta di Lvov è il mio antidoto contro la tentazione di prendere troppo sul serio me stesso e tutto ciò che riguarda gli scacchi. Come potrei, una volta dimostrato che sono capace di perdere una partita di torneo in dieci mosse?

Se in questo libro ho usato molti esempi tratti dalle mie partite o da quelle di amici ed allievi, è solo perché sono quelle che conosco meglio e, chiaramente, perché ritengo siano esempi utili. In effetti molte delle mosse che esamineremo sono errori brucianti, come nel primo caso.

Ci sono temi per i quali non ho trovato esempi adatti e ho preferito creare io stesso le posizioni utilizzate: in quei casi ho cercato di realizzare scenari che rappresentassero situazioni plausibili nel gioco pratico.

La controindicazione più grande quando si gioca spesso a scacchi è che si finisce inevitabilmente per dimenticare molte belle partite. La miniatura persa contro Oleksienko non è tra queste, e non è neppure facile da dimenticare! Credo però che gli errori commessi in quell'occasione mi aiuteranno a spiegare tre principi generali che ci accompagneranno fino alla fine del libro.

## Ogni dettaglio è importante

Sarebbe facile dire che ho perso la partita perché ho regalato un pezzo, ma io ritengo si possa imparare anche altro da questa disfatta. Le domande che si impongono sono: perché mi sono innervosito dopo essere stato colto di sorpresa in apertura? E perché ho permesso che le emozioni interferissero con il mio modo di ragionare?

In un certo senso, gli scacchi consistono soltanto nel giocare buone mosse. Allo stesso tempo però, vi sono moltissimi fattori importanti (sia interni che esterni) e ogni giocatore ambizioso ha bisogno di lavorarci sopra. Il primo principio su cui poggia questo libro afferma perciò che *ogni dettaglio è importante*.

## Tecniche di pensiero da interiorizzare

Abbiamo già parlato di questo aspetto, ma di sicuro vi sarete accorti che nella partita contro Oleksienko il mio intuito non è stato all'altezza della situazione. Oggi, se avverto che mi sto lasciando influenzare dalle sensazioni, divento automaticamente più circospetto e mi soffermo con maggiore attenzione sulla ricerca degli errori.

Il secondo principio è usare insistentemente le tecniche di pensiero per un periodo di tempo limitato, per fare in modo che entrino a far parte del nostro intuito.

## Apprendimento attivo

Credo molto nell'*imparare facendo*, il terzo principio che ci accompagna in tutto il libro. Per valorizzare il più possibile il tempo che dedichiamo agli scacchi, dobbiamo impegnarci al massimo. Ecco perché ci sono esercizi in ognuno dei capitoli che state per iniziare a leggere.

Quando ho imparato la variante con 3...e5 che ho adottato contro Oleksienko mi ero limitato a leggerla in un libro, studiandola passivamente senza mettere in discussione nulla, né analizzare con la mia testa. Non

c'è da stupirsi che mi sia trovato in difficoltà nel ricordare la sequenza di mosse a diversi anni di distanza.

Ho provato spesso a discutere degli aspetti teorici o filosofici degli scacchi con altri forti giocatori, ma a molti di loro non interessa affatto: ai miei occhi, questa loro reazione è un altro indice di come si debba dare più importanza alle abilità che alle conoscenze. Ai forti giocatori interessano mosse e valutazioni specifiche, non i principi generali: e la loro forza consiste proprio in quest'atteggiamento.

Vorrei presentarvi alcuni di questi Maestri, che in veste di miei amici e compagni di allenamento hanno influito notevolmente sulla stesura di questo testo nell'arco di parecchi anni. Da loro ho imparato davvero moltissimo.

## Giocatori di riferimento

Quando ho iniziato a dedicarmi seriamente agli scacchi, nel 2006, avevo la fortuna di abitare a Lund, una cittadina di 100.000 abitanti tra cui molti giocatori desiderosi di migliorare. Insieme ci siamo allenati, abbiamo viaggiato, vinto e perso. Nel corso di quattro anni, sei scacchisti del circolo di Lund sono diventati Maestri Internazionali; altri due, invece, Grandi Maestri.

Uno di loro è Nils Grandelius. Dal momento che il volume contiene molti errori istruttivi commessi da lui, ci tengo a mettere subito in chiaro che Nils è il giocatore che ammiro di più in assoluto: può vantare una comprensione posizionale degna di un GM esperto, una creatività tattica sublime e un elaborato repertorio di aperture; gioca bene in finale, è capace di vincere anche con un vantaggio minuscolo e ha un carattere molto deciso, che gli permette di rimanere motivato a prescindere dai risultati. Non riesco a spiegarmi come mai non abbia ancora varcato la soglia dei 2600, ma forse dipende dal fatto che Nils alterna periodi di impegno intenso ad altri in cui pensa invece a divertirsi (e anche questa è una dote che ammiro).

Un altro scacchista con cui ho trascorso moltissimo tempo è Hans Tikkanen. Per anni abbiamo analizzato assieme la maggior parte delle mie partite. Dopo un programma di allenamento tattico approfondito, Tikkanen ha guadagnato 100 punti Elo nell'estate del 2010, realizzando le sue tre norme di GM in meno di due mesi.

Molti capitoli di questo libro hanno un giocatore di riferimento: Tikkanen è il protagonista del Capitolo 6, in cui sveleremo il suo metodo segreto, mentre a Grandelius è dedicato il Capitolo 7, quello sulle aperture. Ci sono anche altri giocatori dai quali ho imparato moltissimo. A Lund abbiamo tenuto diversi periodi di allenamento con Peter Heine Nielsen e Ulf Andersson. È un'esperienza straordinaria assistere alle analisi di Andersson, vederlo muovere i pezzi mentre parla di strutture pedonali, coordinazione, avamposti, distrazioni... Nel vedere una determinata struttura, Andersson sa immediatamente quali sono le posizioni migliori (e peggiori) per i pezzi. Cita partite di quarant'anni fa senza esitazioni. Quando tutti gli altri sono già stanchi, Ulf va ancora avanti ad analizzare. Il suo entusiasmo verso gli scacchi si tocca con mano, come anche le sue conoscenze, su cui ha lavorato in autonomia: Andersson ha una comprensione scacchistica unica, che fa di lui uno scacchista molto rispettato in tutto il mondo. In questo libro troverete tre sue partite, commentate in parte da lui stesso.

## Atteggiamento

Si dice che ognuno di noi gioca a scacchi per un motivo diverso, ma potremmo anche ribaltare l'assunto e affermare che tutti amiamo il gioco e siamo curiosi di imparare nuove cose su di esso; tutti conosciamo la sensazione piacevole che si prova quando, tutt'a un tratto, i pezzi trovano una coordinazione che non avevamo immaginato; a tutti piace quel che si prova nel capire qualcosa di nuovo; infine, a nessuno di noi piace perdere. Lo stesso vale anche per me: gli scacchi mi piacciono, ma vincere mi piace ancora di più. Anche perché, beh, è un metodo molto efficace per non perdere!

Il titolo dell'ultimo capitolo è *Atteggiamento*. In esso affronteremo un insieme di argomenti, accomunati però da una caratteristica: ognuno di essi può impedirci di ottenere il massimo dal nostro potenziale. Se avessi mantenuto la calma contro Oleksienko, non credo proprio che avrei perso un pezzo in quel modo.

Alcuni dei temi che affronteremo sono: suggerimenti pratici per chi gioca seriamente in torneo; come vincere in posizione patta; un appello contro la spartizione della posta; come mantenere la concentrazione; come gestire il tempo sull'orologio. Tra gli scacchisti esiste una tendenza diffusa a finire in *Zeitnot* e a questo proposito... credo proprio sia ora di entrare nel vivo del libro.

---

**Parte I**

---

# **Il gioco posizionale**

---

## Capitolo 1

---

# Non c'è piano senza rottura



Circolo: Team Viking  
Nato nel: 1966  
GM nel: 1997

*Evgenij Agrest è originario di Vitebsk, in Bielorussia, ma si è trasferito in Svezia nel 1994. Quattro volte Campione svedese, è famoso per il suo gioco solido ma molto energico. Il suo circolo, il Team Viking, contende ogni anno la vittoria nel Campionato svedese a squadre a quello di Lund, e il più delle volte ha avuto la meglio.*

*I pedoni sono l'anima degli scacchi* è una citazione vecchia di 260 anni, ma ancora perfettamente valida. In realtà, nel suo *Analyse du jeu des Échecs*, Philidor scrisse: “[...] de bien jouer les pions; ils sont l'âme des Echecs”, che tradotto alla lettera significa “giocare bene con i pedoni; sono loro l'anima degli scacchi”. Il verbo *giocare* mi spinge a interpretare questa frase come un'esortazione non solo a gestire bene i pedoni, ma anche a muoverli. In quest'ottica appare ancora più azzeccata: i pedoni vanno usati attivamente. O meglio, come leve.<sup>1</sup>

Negli scacchi, il ruolo della leva è affidato proprio alle spinte di rottura. Una spinta di rottura è una mossa con cui un pedone si porta sotto tiro di un pedone nemico, che avrà così la possibilità di catturarlo. Oltre ad avvicinare di un passo il pedone alla promozione, simili spinte servono anche a realizzare altri scopi importanti.

In questo capitolo mi propongo di chiarire per quale motivo le spinte di rottura siano così essenziali nell'escogitare un piano. Inizieremo parlando delle loro possibili funzioni, chiudendo poi la sezione con quattro esercizi. La seconda sezione è strutturata invece nel modo inverso: si apre con cinque esercizi e prosegue affrontando il problema di come formulare un piano in assenza di spinte di rottura plausibili: la difficoltà di quest'operazione è appunto il messaggio di

<sup>1</sup> Una leva è “un'asta rigida che ruota attorno a un punto chiamato fulcro e viene utilizzata per sollevare un carico pesante o saldamente ancorato”. Una macchina elementare che può fare meraviglie. «Datemi una leva e vi solleverò il mondo», declamava Archimede.

fondo dell'intero capitolo. Il giocatore di riferimento per questa sezione è il GM svedese Evgenij Agrest.

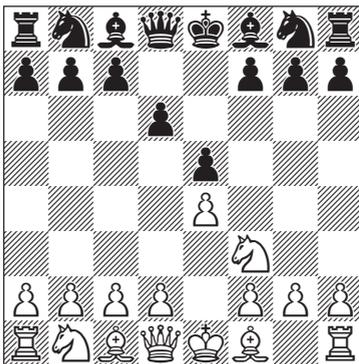
Le posizioni senza spinte di rottura ci avvicinano all'argomento successivo: le mosse profilattiche, ovvero come impedire all'avversario di realizzare le sue spinte di rottura. Dopo aver tessuto le lodi di queste spinte, nell'ultima sezione cercherò di riequilibrare il quadro parlando dei loro lati negativi. Tuttavia, la validità della tesi di fondo del capitolo resterà inalterata.

### SCOPI DELLE SPINTE DI ROTTURA

Esistono molti buoni motivi per spingere i pedoni: guadagnare spazio, prendere sotto controllo nuove case o semplicemente avvicinarsi di un passo alla promozione. Tuttavia, le *spinte di rottura* portano il pedone a contatto con uno di quelli nemici, esponendolo così al rischio di cattura. Queste spinte perseguono anche altre motivazioni strategiche:

- prendere il controllo del centro;
- aumentare il raggio d'azione dei pezzi;
- aprire le linee sull'ala in cui siamo più forti;
- migliorare la struttura pedonale.

Organizzare una spinta di rottura è spesso difficile, ma non sempre. Un esempio tradizionale ci arriva proprio dall'apertura di Philidor, in cui dopo **1.e4 e5 2.♘f3 d6**



...il Bianco ha la spinta di rottura **3.d4!**. Mosse di questo genere dovevano piacere molto a Philidor, anche se giocate contro l'apertura che porta il suo nome. Con 3.d4 il Bianco prende il controllo del centro e apre la strada all'alfiere c1.

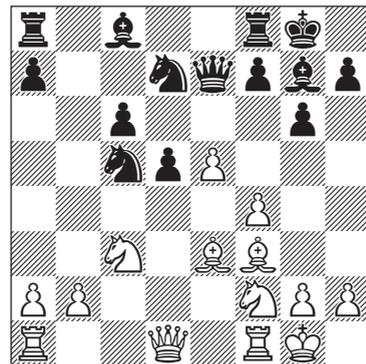
Non di rado, una spinta di rottura si gioca in posizione compressa per guadagnare spazio aprendo una diagonale o una colonna per un alfiere o una torre. Un'altra idea può essere aprire il gioco sull'ala dove si è in vantaggio: ne abbiamo un esempio nella variante Mar del Plata dell'Indiana di re (1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.♙e2 0-0 6.♘f3 e5 7.0-0 ♘c6 8.d5 ♘e7) in cui il Bianco gioca per la spinta di rottura c4-c5 e il Nero, a volte, risponde con ...f5-f4 seguita dalla rottura ...g5-g4, che spesso prelude a un attacco sul re.

Infine, queste spinte possono servire semplicemente a migliorare la struttura liquidando un pedone debole o creandone uno in territorio nemico. Va da sé che spesso una stessa spinta può raggiungere più scopi, come nella partita che segue.

### GRISCHUK — GIRI

Tata Steel A, Wijk aan Zee, 25.1.2011

**1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.f3 ♘c6 4.d5 ♘e5 5.e4 d6 6.♘c3 ♙g7 7.f4 ♘ed7 8.♘h3 0-0 9.♙e2 ♘c5 10.♘f2 e6 11.0-0 exd5 12.cxd5 c6 13.dxc6 bxc6 14.♙f3 ♔e7 15.♙e3 d5 16.e5 ♘fd7**



Ho giocato questa stessa variante con il Nero nel gennaio 2012, contro Jon Ludvig Hammer. Io stavo seguendo la Grischuk-Giri, mentre Hammer ha reinventato sul momento gran parte delle mosse, fino a cambiare strada con 15. ♖e1.

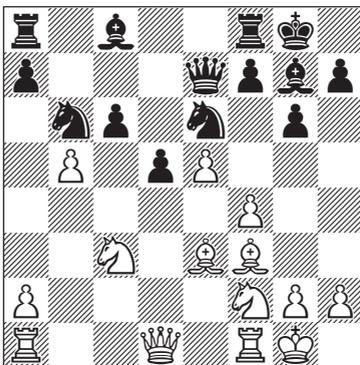
Quali sono le spinte di rottura a disposizione del Nero? L'idea di spingere i pedoni sospesi senza indebolirli eccessivamente non sembra percorribile, perciò è chiaro che il Nero proverà a preparare ...f6, che aprirebbe il gioco a beneficio di donna, torre e alfiere, oltre a contendere il centro al Bianco: se quest'ultimo non riuscirà a tenerlo, il Nero otterrà una posizione molto attiva. Non bisogna però dimenticare i tatticismi: l'immediata ...f6 si imbatte in ♖xd5, che sfrutta la torre indifesa in a8. Il Nero può inoltre cercare di minare il centro con la spinta di rottura ...g5.

Il panorama sembra molto promettente per il Nero, ma anche il Bianco ha una spinta di rottura su cui giocare e, visto che tocca a lui, prende subito l'iniziativa.

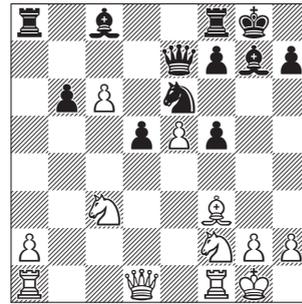
#### 17.b4! ♖e6 18.b5

Minando i pedoni sospesi. Il Nero non riuscirà a difenderli, ma può cercare rifugio in un espediente tattico.

#### 18... ♖b6!



In partita, Grischuk scelse di continuare con 19.f5 e dopo 19...gx f5 20. ♖xb6 axb6 21. bxc6 il centro del Bianco è ormai smantellato, ma lo stesso vale per quello nero.



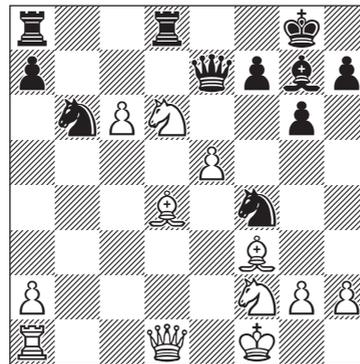
Entrambi i colori hanno i loro vantaggi: il Bianco ha un pedone forte in c6 ed è riuscito a demolire la struttura di fronte al re avversario; dal canto suo, il Nero ha un ottimo alfiere. La posizione è di equilibrio dinamico e la partita si è conclusa patta dopo 48 mosse.

Il Bianco può invece giocare diversamente alla diciannovesima. Vediamo come.

#### 19.bxc6 d4! 20. ♖xd4 ♖d8 21. ♖b5 ♖a6

Il Bianco è costretto a cedere la qualità.

#### 22. ♖d6 ♖xf1 23. ♖xf1 ♖xf4



In cambio della qualità il Bianco ha soltanto un pedone, ma molto forte. Volendo, può restituirlo con 24.c7 e ristabilire la parità materiale. Anche il cavallo d6 sta benissimo, ma vista la leggera debolezza in e5, il Bianco non ha modo di passare in vantaggio.

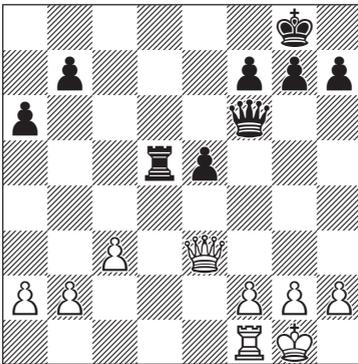
In quest'esempio entrambi i giocatori avevano forti spinte di rottura sulle quali giocare. Era solo questione di tempo: se il Nero avesse giocato per primo ...f6, avrebbe preso

l'iniziativa grazie all'alfiere forte in g7. Generalmente in finale non c'è necessità di aprire le linee per i pezzi, ma non per questo le spinte di rottura diventano irrilevanti.

### FRISK — GULLAKSEN

Campionato norvegese open, Fagernes, 30.4.2012

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 e5 5. ♘b5 d6 6.♗1c3 a6 7.♗a3 ♙e7 8.♘d5 ♘f6 9.♘xf6+ ♙xf6 10.♘c4 ♙e7 11.♙e3 ♙e6 12.♘b6 ♖b8 13.♙e2 0-0 14.0-0 ♙g5 15. ♙xg5 ♗xg5 16.c3 ♘e7 17.♙c4 ♖bd8 18. ♗c1 ♗f6 19.♗e3 d5 20.♘xd5 ♘xd5 21. ♙xd5 ♙xd5 22.exd5 ♖xd5 23.♖ad1 ♖fd8 24.♖xd5 ♖xd5



Il Nero controlla la colonna aperta e sta leggermente meglio, ma per ottenere qualcosa di concreto deve giocare con i pedoni: dal momento che controlla la posizione, può scegliere se spingere la maggioranza a est o la minoranza a ovest. Prima però tocca al Bianco.

#### 25.f4!

Questa rottura indebolisce il re, ma crea colonne aperte per i pezzi bianchi. È molto raro che una difesa passiva sia la scelta migliore.

#### 25...♗d6 26.fxe5?

26.c4! era una buona scelta, che avrebbe costretto la torre nera ad abbandonare la colonna aperta.

#### 26... ♖xe5 27.♗f3 ♗e7 28.h3

Dopo qualche mossa naturale, il Nero deve decidere quale piano adottare. A me l'avanzata sull'ala di re non sembra realizzabile, perché lascia il re troppo allo scoperto. Il piano più logico è un attacco di minoranza.

#### 28...h6!

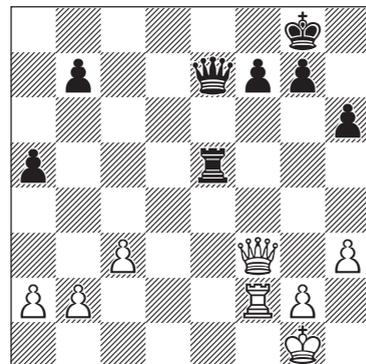
Gullaksen non ha fretta e scongiura eventuali minacce contro l'ottava traversa, che avrebbero potuto far guadagnare tempo al Bianco.

#### 29. ♖f2

Il Bianco poteva anche conquistare a sua volta una colonna aperta con 29. ♖d1. In linea di principio, nel finale la colonna più lontana dal re ha un valore maggiore, perché le case di penetrazione sono più difficili da difendere. Tuttavia la sicurezza del re rimane un fattore di cui tener conto: il Nero pertanto ha un piccolo vantaggio e, iniziando con 29...b5, può sperare di deviare i pezzi nemici verso il lato di donna prima di attaccare il re.

#### 29...a5

Credo sia meglio cominciare con 29...b5, dato che 30. ♗a8+ ♗h7 31. ♗xa6 non funziona a causa di 31... ♖e1+ e il Nero vince. In questa variante è evidente la differenza sul piano della sicurezza dei re.



Come bisogna reagire con il Bianco sull'ala di donna? In queste posizioni non so mai cosa fare, ma ho la sensazione che tutti gli altri lo sappiano. Anche un amico a cui ho chiesto un parere mi ha detto esattamente la

stessa cosa: non lo sapeva, ma pensava che gli altri lo sapessero. A quanto pare non è il caso di buttarci giù quando ci rendiamo conto che gli scacchi sono difficili!

Esaminiamo invece una per una tutte le condotte possibili:

1) tenere fermi i pedoni non funziona, perché il Nero può attaccare quello in a2;

2) b2-b4 non sembra buona, perché il Bianco non riuscirà mai a coordinare i pezzi in modo tale da poter spingere la sua maggioranza: e se questo non è possibile, allora la spinta in b4 è soltanto un indebolimento;

3) a2-a4 lascia indifeso il pedone di torre. Se il Nero avrà tempo di attaccarlo (ad esempio con ...g6, ...♙g7 e ...♞e4), il Bianco potrebbe non avere alternative a b2-b3, dopodiché la sua posizione sembra contenere troppe debolezze;

4) a2-a3 consente l'attacco di minoranza con b7-b5-b4, ma il Bianco cambia due volte e resta con un pedone passato isolato in b2. Un pedone debole non basta: per vincere, il Nero deve conservare anche uno dei suoi pedoni sull'ala di donna. Potrebbe giocare invece ...a4 seguita da ...b5, immobilizzando la maggioranza nemica. Il pedone b5 sembra debole quanto quello in b2, ma il punto è se il Nero sia in grado di spingere la sua maggioranza: il piano sembra rischioso, ma se eseguito un passo alla volta con ...g6, ...♙g7, ...h5, ...h4, ...f5 e ...g5 non si vede in che modo il Bianco possa opporsi. La situazione non sembra entusiasmante per il Bianco;

5) con b2-b3 e poi c3-c4 il Bianco costruisce una catena di pedoni. Per fare progressi, il Nero può tentare ...a4: se l'avversario non reagisce, potrebbe seguire ...a3 e il pedone nero diventa una spina nel fianco (che potrebbe rendere possibile una futura ...♞b2); in alternativa c'è anche la presa ...axb3 seguita dall'attacco sul pedone b3. Probabilmente al Bianco conviene giocare b3xa4 in un momento in cui non lascia indifeso il pedone c4: in tal caso, forse potrebbe trovare controgiooco sulla colonna 'b'.

Per me quale sia la scelta migliore rimane

un mistero, ma nessuna delle alternative sembra piacevole. Vediamo cos'è successo in partita.

**30. ♖f4 ♞e4 31. ♖f5 ♞e5 32. ♖f4 ♖e6 33. a3**

Opzione numero quattro: il Bianco permette all'avversario di fissare la maggioranza a ovest.

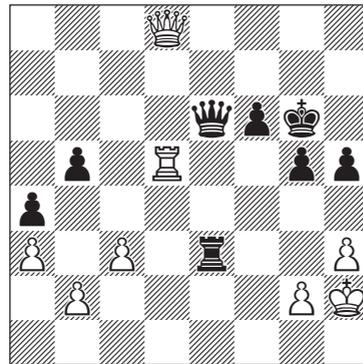
**33...b5 34. ♖d4 ♞d5 35. ♖f4 a4 36. ♖b8+ ♙h7 37. ♖f4 f6 38. ♙h2 ♞e5 39. ♖d4 g5**

Coerentemente, il Nero comincia a spingere la sua maggioranza.

**40. ♞d2 ♙g6 41. ♖d8 ♞e3 42. ♞d5**

Se 42. ♖d5 ♖e8 il Nero prosegue giocando ...h5-h4, mentre il Bianco ha di fronte a sé una difesa non facile.

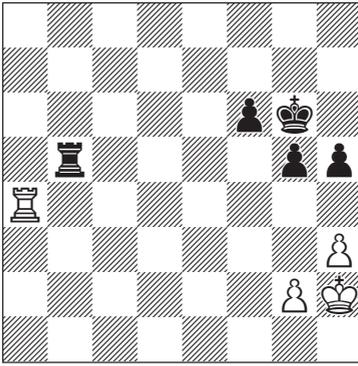
**42...h5!**



Di colpo ...g4 diventa una minaccia devastante. Il Bianco ha soltanto una difesa, che però si rivela sufficiente.

**43. ♖d6! ♖xd6+ 44. ♞xd6 ♞e2 45. ♞b6 ♞xb2 46. c4 ♞b3 47. cxb5 ♞xa3 48. ♞a6 ♞b3 49. ♞xa4 ♞xb5**

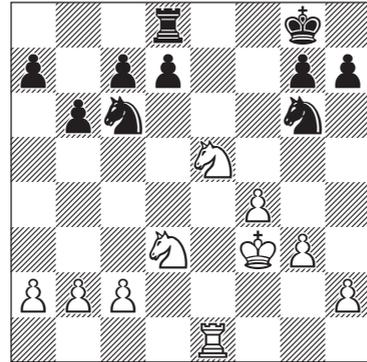
Ora è patta teorica, perché i pedoni bianchi sono in posizione ideale. Visto il poco materiale rimasto sulla scacchiera dopo la ventiquattresima mossa, l'ingresso in questo finale è una conclusione del tutto logica. Il Nero ha continuato a insistere ancora per 23 mosse, ma il Bianco è riuscito a pattare.



50. ♖g3 h4+ 51. ♖f3 ♜b6 52. ♜c4 f5 53. ♜a4 ♖f6 54. ♜a3 ♜d6 55. ♜e3 ♜d4 56. ♜a3 ♖e5 57. ♜a5+ ♜d5 58. ♜a3 ♜b5 59. ♜e3+ ♖d4 60. ♜e8 ♜b3+ 61. ♖f2 g4 62. hxg4 fxg4 63. ♜d8+ ♖e5 64. ♜e8+ ♖f6 65. ♜f8+ ♖e7 66. ♜f4 ♜g3 67. ♜f5 ♜a3 68. ♜f4 ♜a2+ 69. ♖f1 ♜a1+ 70. ♖e2 h3 71. gxh3 gxh3 72. ♜f1 ½-½

Nel finale, uno dei piani più utili è creare un pedone passato. Anche se qui in senso stretto non si può parlare di spinte di rottura, è comunque importante tenere conto dei pedoni. Per decidere quale sia il cavallo giusto da catturare nella posizione del diagramma, esaminiamo le prossime mosse di pedone.

Smith 2012



1. ♘xg6 hxg6 crea un'impedonatura sulla colonna 'g', ma i pedoni neri restano comunque efficaci nell'arginare la maggioranza nemica: non hanno alcuna intenzione di muoversi (se non per catturare) e sono facili da difendere, trovandosi in prossimità del re. Di conseguenza la scelta migliore è...

1. ♘xc6! dxc6 In posizioni con due maggioranze su lati opposti, il piano cruciale è creare un pedone passato. Dopo questo cambio, il Nero non può più riuscirci. Potrebbe seguire 2. f5 ♘f8 3. ♜e7 ♜d7 4. ♜e8 con grande vantaggio del Bianco.

---

## Capitolo 3

---

# Domande d'appoggio

In questo capitolo il mio scopo è allacciare spinte di rottura e cambi di pezzi così da ottenere una pratica lista di domande d'appoggio, utilizzabili in gran parte delle posizioni di mediogioco. Basarsi solo su questo è un modo di giocare troppo semplicistico, ma credo sia una buona idea avere in serbo le domande d'appoggio per quei casi in cui l'intuito non riesce a dirigere i nostri pensieri verso una direzione ben precisa.

Ho incontrato per la prima volta il metodo delle domande in uno splendido libro pubblicato nel 2001: *Chess Training for Budding Champions*, di Jesper Hall. La mia lista di domande d'appoggio è più semplice e ne contiene solamente sei.

### INTRODUZIONE AL TERZO CAPITOLO

*Qual è l'utilità delle domande d'appoggio?*

Durante il gioco c'è il rischio di perdere di vista il quadro generale della situazione in un mare di dettagli specifici: tra varianti da calcolare e minacce di cui tenere conto, non resta più tempo per le questioni strategiche più ampie.

Nella prima partita di questo capitolo, due protagonisti dei capitoli precedenti (Nils Grandelius e Ulf Andersson) collaborano nel dimostrare perché le domande d'appoggio sono importanti.

*Quando vanno usate?*

Come si intuisce dalla parola stessa, le domande "d'appoggio" servono quando l'intuito da solo non basta a trovare un piano valido, soprattutto nelle posizioni critiche. Nella seconda sezione troverete alcune indicazioni su come identificare queste posizioni durante la partita. Vi consiglio di usare le domande quando è in moto l'orologio dell'avversario e l'urgenza di calcolare le varianti è meno pressante.

*Ma di cosa si tratta?*

Soprattutto di considerazioni posizionali. Abbiamo già discusso di alcuni temi posizionali importanti (spinte di rottura, cambi di pezzi e squilibri di materiale) nei primi capitoli: in questo capitolo ne aggiungeremo altri.

*Come bisogna usarle?*

Le domande sono strutturate in un elenco, da usare però solo quando si è in difficoltà nel comprendere la posizione. In seguito dovrebbe essere più facile trovare un buon piano.

*C'è qualcosa per cui **non** bisogna usarle?*

Sì! Le domande d'appoggio sono soltanto un ausilio e non devono entrare in competizione con l'intuito. La prima cosa da fare è semplicemente cercare buone mosse. Le domande potranno però esservi utili quando vi troverete in difficoltà nel prendere in mano la posizione.

---

## Capitolo 4

---

# Calcolare

Ricordo che una volta, durante una partita, ero molto soddisfatto di aver calcolato una variante lunga e con un'elegante mossa conclusiva. La partita andò diversamente, ma alla fine, durante l'analisi, mostrai la variante all'avversario, che però non capiva perché io avessi speso tanto tempo nel calcolarla: dopo sole tre mosse era già chiaro che sarebbe andato a stare male.

Aveva perfettamente ragione: calcolare bene non è sinonimo di calcolare molte mosse avanti. Un giocatore che scelga mosse candidate discrete, le calcoli secondo un ordine sensato e sappia quando fermare il calcolo troverà spesso mosse migliori, pur calcolando varianti molto più corte. È questo l'argomento del capitolo che andiamo a iniziare: il lato teorico del calcolo.

### Introduzione al quarto capitolo

---

Il capitolo si divide in tre sezioni. La prima contiene un esempio introduttivo piuttosto difficile: una posizione molto tattica tratta da una mia partita, in cui ho dedicato parecchio tempo al calcolo. In un secondo momento ho proposto la stessa posizione ad Hans Tikkanen sotto forma di esercizio, per confrontare i nostri modi di pensare. Abbiamo scoperto che lui rifletteva in modo molto più strutturato.

Useremo la posizione anche nel resto del capitolo, per esaminare diversi argomenti: vi consiglio perciò di passare un po' di tempo a studiarla.

La seconda sezione tratta del calcolo strut-

turato e delle sue componenti:

- 1) osservare la posizione;
- 2) calcolare le mosse più forzanti;
- 3) stabilire un obiettivo;
- 4) mosse candidate;
- 5) mettere in ordine le mosse candidate;
- 6) calcolo e visualizzazione;
- 7) confronto;
- 8) falsificazione;
- 9) controllo delle varianti per evitare sviste.

L'ideale è studiare attentamente questi strumenti una sola volta: anche se ci sarà sempre un margine di miglioramento delle vostre capacità di calcolo, almeno avrete una base su cui lavorare.

Sono consapevole però che anche se per me questo metodo ha funzionato, non è detto che sia adatto a tutti. Sentitevi liberi di utilizzare quel che vi sembra utile e scartate pure il resto.

La reazione normale alla vista di un elenco del genere è "non è così che calcolo io!". Infatti è verissimo, e non sto dicendo che dobbiate farlo. Questo è un capitolo teorico, ma l'idea è studiare il contenuto, esercitarvi a usarlo, integrarlo nel vostro inconscio e infine lasciarvi guidare nel calcolo dal vostro intuito. Se il flusso dei calcoli scorre senza intoppi non c'è motivo di interromperlo. Quando però l'intuito non vi aiuta, può essere utile usare consapevolmente alcuni di questi strumenti.

Nella terza e ultima sezione parleremo della visualizzazione e della capacità di calcolo, anche qui suddividendo l'argomento in alcuni temi secondari:

- 1) Visualizzazione.
- 2) Memoria di lavoro.
- 3) Mosse dell'avversario.
- 4) Andare avanti nella variante.
- 5) Concentrarsi su una posizione.
- 6) Fermare la variante.

Metaforicamente possiamo considerare la seconda sezione come i binari su cui corre la locomotiva rappresentata dalla terza parte del capitolo: per portare a destinazione i passeggeri c'è bisogno di entrambe le cose. In questo capitolo troverete anche vari suggerimenti concreti per l'allenamento, che potranno aiutarvi a potenziare il motore del vostro treno.

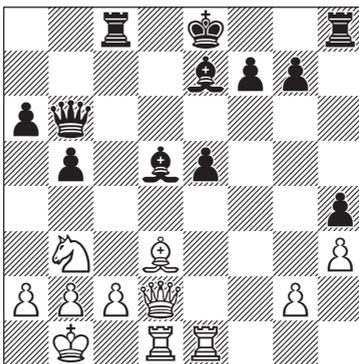
### Un esercizio

Nella posizione del diagramma tocca al Bianco: osservatela per un po' (massimo 25 minuti) e decidete cosa giochereste. Cercate di calcolare meglio che potete. Le note al testo si trovano a pagina 142.

#### SMITH – D.B. JENSEN

XtraCon, Borup, 13.9.2009

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♙e3 e5 7.♘b3 ♙e6 8.f3 h5 9.♙d2 ♘bd7 10.0-0-0 ♖c8 11.h3 ♙c7 12.♙b1 ♙e7 13.♙d3 h4 14.♖he1 b5 15.f4 ♘b6 16.♙xb6 ♙xb6 17.♘d5 ♘xd5 18.exd5 ♙xd5 19.fxg5 dxe5



Alla diciassettesima il mio avversario ha giocato una novità teorica. A giudicare dalla sua gestione del tempo, non era frutto di preparazione. Le mie mosse successive sono state due prese ovvie, che hanno portato alla posizione del diagramma. Era il momento di calcolare!

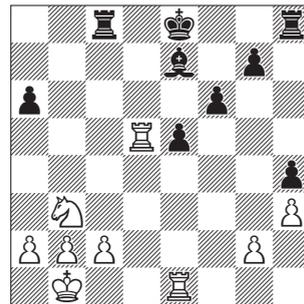
Riproduurrò di seguito i miei processi mentali durante il gioco, poi quelli del GM Hans Tikkanen, che ha esaminato questa stessa posizione in allenamento. Io avevo trascritto i miei pensieri a fine partita, mentre per quanto riguarda Tikkanen l'ho registrato mentre pensava ad alta voce. Mi raccomando, non considerate i nostri calcoli come una soluzione!

Quando si calcola, si pensa alle mosse in molti modi diversi. Comunque, per ragioni di semplicità, le ho annotate usando i simboli tradizionali.

I pensieri non seguono un ordine lineare, perciò potrà essere utile seguirli aiutandovi con una scacchiera.

#### Axel Smith

Le mie analisi di apertura portavano a un vantaggio, e alla diciassettesima il Nero non ha giocato la migliore. Da allora ho giocato due mosse scontate, perciò di sicuro la mia posizione è buona. Ho un pedone in meno, ma posso recuperarlo con 20.♙xb5+. Per il Nero il cambio di donne sembra una scelta naturale: 20...♙xb5 21.♙xd5 ♙xd5 22.♖xd5 f6



A lungo andare i pedoni centrali e l'alfiere potrebbero diventare forti, perciò la posizione non è chiara.

La prima parte del libro era incentrata sul “pensare gli scacchi” e in essa abbiamo esaminato metodi che vanno studiati soltanto una volta. Beh, almeno in teoria: in pratica scoprirete che anche se durante un torneo avete cercato attentamente le mosse candidate, è possibile che nel torneo successivo ve ne dimentichiate.

Nella seconda parte del libro ci soffermiamo invece sull’allenamento quotidiano e su ciò che bisogna fare continuamente per migliorare.

Iniziamo dall’aspetto più importante: l’allenamento dev’essere piacevole. A me sono sempre piaciute tutte le componenti degli scacchi e perciò la mia motivazione non è mai stata un problema. L’istruttore svedese Robert Danielsson ha invece individuato quattro principi imprescindibili nell’allenamento degli scacchisti: 1) Motivazione; 2) Varietà; 3) Adattamento del livello; 4) Apprendimento attivo.

Un programma vario e adattato al livello del giocatore porta a un aumento della motivazione, perché l’allenamento risulta più divertente. Ogni scacchista è diverso dagli altri ed è impossibile che gli stessi metodi siano adatti a tutti, perciò vi invito a scegliere e fare vostre le parti dei prossimi quattro capitoli che vi piaceranno in modo particolare.

Il primo passo è cercare un compagno con cui allenarsi: non solo è necessario per analizzare le vostre partite e importante per la preparazione delle aperture; serve anche a espandere il vostro modo di pensare. Inoltre, essere in due porta generalmente i giocatori a trarre ispirazione l’uno dall’altro, incoraggiandosi reciprocamente ad andare nella direzione giusta.

Le vostre ambizioni e la possibilità di dedicare tempo agli scacchi muteranno nel tempo. I capitoli seguenti si rivolgono a tutti, dagli scacchisti che vogliono “solo” guadagnare un po’ di punti Elo a chi è determinato a fare tutto il possibile per aumentare al massimo la propria forza di gioco.

In un certo senso entrambi i tipi di giocatori possono fare le stesse cose, ma con diversa intensità: se i primi dedicheranno un quarto d’ora a risolvere esercizi di tattica per quattro giorni alla settimana, i secondi potranno fare lo stesso per due ore al giorno. In ogni caso, vi sono alcuni metodi di allenamento a cui si deve dare priorità.

## Le mummie

---

Da noi a Lund, i giocatori che non migliorano mai li chiamiamo *mummie*. Il termine non è usato necessariamente in senso dispregiativo: anche le mummie amano gli scacchi. Quest’espressione è entrata a far parte del nostro linguaggio a tal punto che esiste persino un circolo di nome *La Mummia* (SK Mumien)! In effetti molte mummie si ritengono giocatori molto ambiziosi. Ecco il tipico calendario della loro attività scacchistica settimanale:

**Lunedì:** due ore di partite lampo su Internet.

**Martedì:** seguire in diretta un super-torneo tutta la sera, esaminando contemporaneamente le partite con un motore di analisi.

**Mercoledì:** qualche lampo di riscaldamento prima di guardare un DVD.

**Giovedì:** giorno riservato alla lettura di un libro per preparare la partita del prossimo fine settimana, lettura poi accantonata perché non restava più tempo dopo aver letto su Internet le ultime notizie sugli scacchi.

**Venerdì:** leggere un libro sui grandi campioni del passato, guardando i diagrammi ma concentrandosi soprattutto sugli interessantissimi aneddoti contenuti nel testo. Il libro si legge a letto, mezz’ora prima di addormentarsi.

**Sabato:** sconfitta molto combattuta nel campionato a squadre, ovviamente per colpa dell’unico errore commesso nell’intera partita. Analisi rapida con il computer.

**Domenica:** niente scacchi. Come si fa a rimanere motivati dopo una sconfitta così immeritata?

La tipica mummia dedica molto tempo agli scacchi, ma senza mai migliorare sensibilmente. Molti dei suoi metodi di allenamento trascurano il quarto principio di Daniels: l'apprendimento attivo.

Per imparare una lingua straniera è fondamentale cercare di parlarla. Anche l'ascolto è certamente utile, ma si migliora davvero solo quando si inizia a formare frasi con la propria testa. Gli scacchi non sono poi molto diversi. In veste di allenatore, l'*apprendimento attivo* è il mio chiodo fisso: mettere in discussione quello che è scritto nei libri (forse avrei dovuto dirvelo prima...), farsi un'opinione personale, usare metodi di allenamento che attivino il cervello.

Basta cambiare qualcosina qua e là perché anche le mummie possano risvegliarsi!

### **Limitare le lampo a non più di 5 al giorno**

Il gioco lampo può essere un buon allenamento se siete concentrati al massimo, ma spesso le lampo diventano una banale routine, senza contare che su Internet si spreca moltissimo tempo sia aspettando un avversario, sia giocando posizioni prive di ogni interesse (ad esempio quando uno dei due si ostina a non voler abbandonare in posizione compromessa).

Vi consiglio inoltre, dopo ogni partita lampo, di riguardare l'apertura per qualche minuto chiedendovi se c'è qualcosa che non avete capito.

### **Seguire le partite in diretta senza motore**

Spesso il motore ha l'effetto di mettere in ibernazione il cervello di chi lo usa. È preferibile cercare di prevedere la prossima mossa con la vostra testa. (A proposito, non ho mai capito cosa c'è di tanto interessante a seguire le partite in tempo reale, molte volte limitandosi ad aspettare il risultato. Ma d'altra parte io non ho mai avuto un televisore, perciò...)

### **Guardare DVD che contengano esercizi**

Purtroppo, nell'incamerare passivamente le informazioni, il mio cervello non si impegna

con la stessa intensità che raggiunge quando devo risolvere un problema o rispondere a una domanda. Ecco perché tutti i capitoli di questo libro contengono esercizi.

Inoltre i DVD procedono a una velocità adatta per lo spettatore medio, ma che non può essere la più efficace per chiunque.

### **Accettare gli errori**

Le mummie non sembrano conoscere bene se stesse, visto che si autoconvincono di aver perso a causa di un unico svarione. Essere onesti e accettare tutti i propri errori è importantissimo per ogni scacchista ambizioso.

### **Concentrarsi sul gioco**

A mio parere le conoscenze storiche non sono importanti. So bene però che esistono altre scuole di pensiero e ho persino sentito dire da un famosissimo allenatore FIDE che è impossibile diventare forti senza conoscere i nomi dei Campioni del mondo in ordine cronologico!

Quando ho affrontato Lajos Portisch al torneo Sigeman & Co del 2008 conoscevo solo pochissime sue partite: quelle che aveva giocato nei primi turni di quel torneo. Inoltre non credo di avere mai visto un'intera partita di Bobby Fischer. Naturalmente mi piacerebbe saperne di più, ma spero che abbiate capito quello che intendo dire: ciò che conta sono le mosse, non i nomi dei giocatori.

Alle mummie consiglieri perciò di leggere tutto il contenuto dei libri e delle riviste di scacchi, non solo il gossip. Naturalmente non ho nulla contro i notiziari scacchistici, ma più che un allenamento serio li considero una fonte di ispirazione o di svago.

### **Allenarsi quando si è ben riposati**

In allenamento bisogna puntare alla *qualità*. Se all'ora prevista per iniziare ad allenarvi vi capita di essere stanchi (oppure morti, come le mummie) credo sia meglio rimandare l'allenamento.

Questi consigli sono molto numerosi, ma

nessuno di loro dovrebbe essere particolarmente difficile da seguire. Credo poi che sia una buona idea strutturare il tempo che dedicate agli scacchi, almeno in qualche misura: se riservate qualche ora all'allenamento e durante quel tempo tenete spento il cellulare e disattivate la connessione a Internet, rimanere concentrati sarà molto più facile, non solo perché avrete meno distrazioni, ma anche perché vi siete prefissi uno scopo ben preciso. Lo stesso vale per altri aspetti del gioco. Quando la mia scarsa concentrazione durante la stesura del libro è diventata fastidiosa, ho buttato via il cellulare e ho preso l'impegno di non leggere i notiziari su Internet. Da allora è passato quasi un anno e sono ancora irraggiungibile telefonicamente, ma il libro l'ho finito.

### Un programma di allenamento



Circolo: Kristiansund SK  
Nato nel: 1999  
MI nel: 2013

*Tari ha imparato a giocare a scacchi all'età di cinque anni, guardando suo fratello maggiore giocare con suo padre. È arrivato quinto ai Campionati mondiali giovanili 2010 e quarto nel 2011. Io ho iniziato ad allenarlo nel 2012. Al Campionato norvegese open del 2013, Tari ha realizzato la sua prima norma di GM a soli 13 anni.*

Nel 2012, quando ho iniziato ad allenare Aryan Tari, una delle sue domande più importanti era cosa fare durante l'allenamento quotidiano. La cosa più importante la stava già facendo: giocare in torneo contro avversari forti. Tari giocava più di 200 partite ogni anno, ma quando si allenava a casa non era particolarmente organizzato.

Io ritengo che i metodi di allenamento più importanti siano cinque. Quattro di essi hanno un capitolo a loro dedicato.

#### **L'elenco degli errori** (come analizzare le partite)

Le vostre partite sono il segreto per scoprire quali punti deboli avete e di cosa avete bisogno per migliorare. Ecco perché il metodo di allenamento più importante è analizzare le partite giocate, e senza aiutarsi con il computer.

Aryan Tari ha iniziato a commentare abbondantemente le sue partite e abbiamo creato anche un suo "elenco degli errori", in cui ogni sbaglio viene documentato e inquadrato nella categoria appropriata. Credo sia possibile evitare molti errori diffusi semplicemente accorgendosi di commetterli: se capite che spesso sopravvalutate i pedoni passati, in futuro sarete più attenti prima di fare lo stesso errore.

Tari si è accorto che prestava il fianco a molte combinazioni, anche se gli capitava raramente di non vedere le sue. Nel torneo successivo ha dedicato deliberatamente più tempo alla ricerca delle combinazioni dell'avversario.

#### **Il metodo del picchio**

Probabilmente è la tattica a decidere la maggior parte delle vostre partite. Almeno nel mio caso è sicuramente così. Eppure sono pochi i giocatori che si esercitano sistematicamente nel risolvere esercizi di tattica. Credo che questo dipenda dal fatto che si tratta di una tipologia di allenamento meno gratificante di altre, perché non è possibile esprimere a parole ciò che si impara. Purtroppo si tratta di una caratteristica insita nella natura umana.

In questo capitolo parlerò dell'aspetto tattico di un programma di allenamento pianificato e seguito da Hans Tikkanen nella primavera del 2010. Per cominciare, Hans ha esaminato con attenzione tutti i motivi tattici per impararli a memoria. Fatto ciò, ha iniziato a risolvere gli esercizi, relativamente semplici, che ha trovato in un libro sulla tattica. Finito il libro, ha ricominciato da capo. Tikkanen pensava che ripetere gli stessi esercizi fosse fondamentale per migliorare tatticamente e i risultati gli hanno dato ragione: in estate ha realizzato tre norme di GM in meno di due mesi, aumentando il suo Elo di 100 punti e conquistando il titolo di Grande Maestro.

La prima parte del capitolo parla di come risolvere gli esercizi: nei limiti del possibile, bisogna farlo in modo simile a una partita. La seconda sezione del capitolo è dedicata alla presentazione dei motivi tattici.

Consiglio a tutti di seguire il "Metodo del picchio", ma è possibile farlo con gradi di ambizione molto diversi. Aryan Tari ha dedicato molto tempo a risolvere esercizi di tattica online: il vantaggio principale è che si pensa per tutto il tempo a disposizione: non è necessario disporre materialmente i pezzi sulla scacchiera e, con l'orologio in moto, non c'è tempo di pensare ad altro.

Allenarsi negli scacchi è quasi sempre un'attività piacevole, ma a volte è difficile trovare le motivazioni per impegnarsi al massimo e, quando capita questo, si finisce facilmente per mettersi a giocare lampo... Il divertimento è sempre importante, ma l'esperienza mi dice che gli umani hanno a disposizione un meccanismo psicologico molto astuto: se ci si impegna con tutte le energie nel fare qualcosa, si inizia ad apprezzarlo dopo pochi giorni.

Vale perciò la pena di continuare a risolvere esercizi anche se il primo giorno è stata dura. Se credete in ciò che fate, i risultati arriveranno di sicuro. Chi si lamenta di avere scarsa memoria non si sta impegnando davvero per ricordare meglio e, così facendo, finisce per confermare le sue lamentele.

La stessa dinamica vale per l'età: il passare degli anni non impedisce di migliorare negli scacchi. Forse lo rende un po' più difficile, ma questa non è che una sfida in più!

### Le aperture

C'è chi non ama studiare le aperture. Ottimo! Ci sono mille altre cose da fare. Altri invece passano tutto il tempo dedicato agli scacchi studiando aperture, e questo è eccessivo. Credo però che lo studio delle aperture, se affrontato nel modo giusto, possa essere un buon metodo di allenamento. Ancora una volta, il punto fondamentale è avere un atteggiamento attivo e mettere in discussione ciò che trovate nei libri di aperture. Lo stesso dicasi per l'analisi: usare il motore è necessario, ma non dovrebbe mai sostituire le valutazioni del giocatore umano.

Credo molto nel creare dei "file di apertura" in cui spiegare le varianti a parole vostre: così facendo, analizzare le varie continuazioni, trovare novità teoriche e tenere in ordine il repertorio diventa molto più facile. Nils Grandelius, il nostro giocatore modello per questo capitolo, lavora secondo questa struttura e i suoi risultati in apertura sono eccellenti.

Resta il fatto però che, per lo più, lo studio delle aperture andrebbe affrontato solo quando penserete di aver dedicato abbastanza tempo ai due pilastri fondamentali: analizzare le vostre partite e risolvere gli esercizi.

Per creare i file di apertura c'è bisogno di un lavoro strutturato, che non si addice particolarmente ai giocatori più giovani. Aryan Tari ha iniziato ad allenarsi con me a 12 anni e i primi file di apertura li ha ricevuti da me, già completi. Ben presto però gli ho assegnato il compito di crearne uno autonomamente.

Il giorno dopo aver ottenuto la sua prima norma di GM mi ha detto che aveva iniziato a lavorare sull'apertura con un altro giocatore di Oslo. La notizia mi ha fatto piacere quasi quanto la norma: non ci sono parole per spiegare quanto sia importante un compagno di allenamento.

## IN QUESTO CAPITOLO

L'argomento del capitolo è la preparazione dell'apertura in ogni sua parte, nell'ordine:

### 1) Livelli di ambizione

L'apertura rappresenta uno scoglio per gli scacchisti, ma superarlo può essere gratificante. Ho elencato cinque livelli di ambizione, anche il primo dei quali è già molto ambizioso. Il contenuto di questo capitolo è il più difficile del libro, ma spero di essere riuscito a spiegarlo in modo comprensibile.

### 2) Database

Per lavorare sulle aperture, vi servono diversi database.

### 3) File di aperture

Una volta scelta un'apertura e trovato un buon libro, è il momento di inserire le varianti in un "file di apertura" su ChessBase che sarà la base delle successive analisi e faciliterà il compito di controllare le varianti consultando altre fonti.

### 4) Analizzare

Segnalerò quattro principi importanti durante le analisi al computer: ognuno di essi mira a rendere l'analisi quanto più umana possibile.

### 5) Integrare le analisi nel file di apertura

Dopo aver salvato le analisi nel file di apertura, si può facilmente perdere di vista il filo conduttore della variante. Per questo ci sono tre principi per fare in modo che il file di apertura sia facile da consultare.

### 6) Tocca a voi!

E adesso un esercizio: una specifica posizione di apertura. Avrete il compito di analizzarla e creare un file di apertura.

### 7) Memorizzazione

Una volta terminate le analisi passeremo a parlare della preparazione: ricordare le varianti è molto importante.

## 8) Preparazione

In questa sezione parleremo di: come raccogliere quante più informazioni possibile; come decidere cosa giocare; come ripassare le varianti. Infine vedremo un esempio della preparazione di Nils Grandelius.

In breve, le sezioni 1-3 riguardano i file di apertura, le 4-6 trattano dell'analisi e le 7-8 della preparazione.

A tredici anni ho trascritto il mio intero repertorio di apertura in Excel, più o meno sotto forma di albero delle varianti. Scoprire ChessBase mi ha davvero cambiato la vita! La maggior parte dei giocatori ha scelto di usare questo programma e sembra naturale fare riferimento ad esso. Per evitare che il capitolo diventasse un manuale tecnico, ho aggiunto un'appendice alla fine del libro in cui definisco la terminologia relativa a ChessBase.

Anche se questo capitolo non parla delle aperture ma di come studiarle, è comunque utile sceglierne una da prendere a esempio. Useremo la variante dell'Anti-Slava che ha inizio con **1.♘f3 d5 2.g3 ♗f6 3.♙g2 c6 4.c4 dxc4**.

## Livelli di ambizione

Nel suo libro *Profession: Chessplayer*, Vladimir Tukmakov sostiene che la cosa più importante è imparare le posizioni standard rigiocando partite illustrative. Non è il solo a sposare questa metodologia, ma l'approccio che io propongo in questo capitolo si basa in gran parte sull'analisi concreta e pertanto è fondamentalmente diverso. Con il mio metodo potrete comunque imparare le posizioni di mediogioco tipiche in modo soddisfacente. Un analogo scontro di opinioni si ha tra chi preferisce imparare una sola apertura molto bene e chi ne gioca molte. Io sostengo la seconda opzione, che permette di scegliere cosa giocare in base alla forza, alla gestione del tempo e allo stile di gioco dell'avversario, che al contrario sarà praticamente im-

possibilitato a prepararsi per la partita. Detto questo, il motivo più importante che mi spinge a giocare molte aperture diverse è che si tratta di un buon modo per imparare a giocare posizioni di tutti i tipi.

So bene che il mio metodo presenta alcuni svantaggi. Uno di essi, che non mi sembra poi così grave, è che si finisce per dipendere in grande misura dalla preparazione. Per giocare molte varianti diverse bisogna rinfrescarsi la memoria prima di ogni partita. Nei tornei semilampo, spesso ciò non è possibile. Al Campionato svedese 2012 ho giocato un'apertura diversa in ciascuno dei nove turni e sono riuscito a finire il torneo imbattuto in testa alla classifica, a pari merito con altri tre giocatori. Lo spareggio consisteva in partite semilampo, il che non mi ha dato tempo per eseguire una vera preparazione: nelle prime due partite l'apertura è stata un disastro e non ho mai avuto possibilità di successo.

Un altro lato negativo è che naturalmente bisogna sempre continuare a studiare per tenersi aggiornati su tutte le aperture.

Una caratteristica comune agli esseri umani è credere che in futuro avranno molto tempo libero a disposizione: nell'immediato sono pieni di cose da fare improrogabilmente, ma un domani ci sarà più libertà. Quando poi il domani arriva, le cose sono cambiate...

Se vogliamo giocare diverse aperture, e giocarele bene, dobbiamo trovare il tempo *adesso*. Questo capitolo sarà utile anche ai giocatori che hanno meno tempo o meno interesse a studiare le aperture. L'analisi può essere fatta nello stesso modo, la preparazione è simile e credo che lavorare usando i "file di apertura" (anche piccoli) sarà utile a tutti.

Di seguito elencherò cinque possibili livelli di ambizione in apertura.

1. Creare alcuni "file di apertura" in Chess-Base in cui salvare le prime mosse delle vostre partite giocate, per sapere come giocare se un avversario ripropone una variante che avete già adottato in passato.
2. Cercare di ottenere un repertorio che affronti la maggior parte delle aperture che giocate e controllare nel database di riferimento quali sono le mosse più usate dai giocatori di vertice.
3. Analizzare un po' da soli, per avere qualche idea che sorprenda gli avversari. È particolarmente importante cambiare strada rispetto alle proprie partite nel database di *TWTC*.
4. Confrontate i file di apertura con i libri appena pubblicati, per cogliere in fallo i giocatori che li seguono. Cercate novità ovunque, per sorprendere qualsiasi avversario.
5. Provate a costruire file di apertura molto completi, per non avere quasi mai bisogno di analizzare durante un torneo.

Non è un problema se avete ambizioni ancora più basse del primo livello, ma per gli scopi di questo capitolo sarà meglio partire da qui. Credo che solo pochissimi 2400 arrivino ai livelli due o tre. Raggiungere l'ultimo livello sarà forse soltanto un sogno per la maggior parte dei giocatori. Accade abbastanza regolarmente di leggere che qualche Super-GM si è accorto che la sua variante non si poteva giocare appena un quarto d'ora prima dell'inizio di una partita di torneo. Nonostante tutto, credo lo stesso che sia utile avere definito questi cinque livelli.

Ho iniziato ad allenarmi con Grandelius quando aveva dodici anni. Io ne avevo sette in più, ma lui aveva già un Elo più alto del mio. Due anni dopo, nell'aprile 2008, gli ho dato il compito di creare un piccolo file di apertura per la Berlinese con 4.d3 ♗c5 5.♗xc6, una variante in cui la comprensione è molto più importante delle analisi concrete. Prima di mostrarmi il file, Nils ha giocato quell'apertura contro di me ed è andato in vantaggio! A quell'epoca era ancora un bambino e non studiava autonomamente gli scacchi. So che i miei ricordi sono particolarmente rosei, ma credo che appena due anni dopo avesse raggiunto l'ultimo dei livelli elencati.