

# INTRODUZIONE

Diciamocelo: vincere a scacchi è più divertente che non perdere, per tacere di quando si perde alla svelta. A dirla tutta, non c'è nulla di più frustrante che sedersi alla scacchiera, fare qualche mossa e scoprire che i nostri pezzi stanno già scomparendo e il nostro re è bersagliato! Non è forse meglio mettere in fuga il re avversario?

Le prime mosse di una partita di scacchi vengono dette *apertura*, e l'apertura spesso è la parte più insidiosa e importante del gioco. Questo libro vi darà le conoscenze necessarie per cominciare bene la vostra partita. Non è difficile: basta conoscere i principi del buon gioco in apertura e fare un po' di pratica.

Al lettore non chiediamo molto: solo di conoscere il gioco e i tatticismi più elementari. Il libro ha la stessa struttura degli altri volumi della serie *ABC degli scacchi*, ossia *Come battere papà a scacchi*, *Impariamo a usare la tattica* e *100 posizioni da conoscere e riconoscere* di Murray Chandler e *Impariamo a giocare il finale* di Karsten Müller. Se avete già letto questi libri, sarete certamente molto attrezzati per affrontare le aperture che vi consentiranno di mettere in pratica le idee tattiche e di matto che avrete già imparato. Noi vi faremo vedere **50 efficaci sistemi di apertura**. Abbiamo deciso di chiamarli così perché sono le aperture che si sono dimostrate affidabili anno dopo anno e in migliaia di partite giocate dai maestri. Quindi potrete adottare queste aperture non soltanto da principianti ma per tutto il tempo che giocherete a scacchi!

Abbiamo scelto gli esempi per illustrare le strategie più importanti del gioco degli scacchi, strategie che si applicano anche a fasi successive della partita. Imparerete molte idee tattiche che qualsiasi giocatore deve conoscere, il che significa che potrete lanciare un attacco incisivo non appena ne avrete l'occasione e riuscirete a difendervi contro gli impetuosi assalti del nemico.

Soprattutto vi divertirrete di più a giocare mentre compiete il prossimo passo verso la maestria scacchistica.

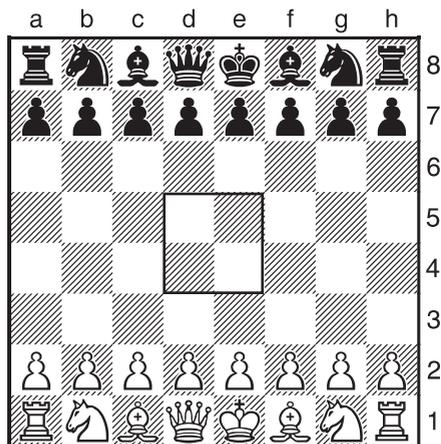
Godetevi questo libro, e tornate a consultarlo spesso!



# COME GIOCARE L'APERTURA

## Lo sviluppo e il centro

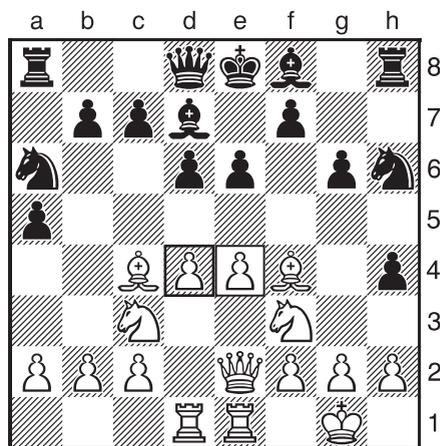
La prima cosa da fare è portare i pezzi in gioco alla svelta. In altre parole, dovete portare sul campo di battaglia cavalli, alfieri, donna e torri, perché hanno un raggio di azione più ampio e possono fare più danni rispetto ai lenti pedoni. Fatta eccezione per i cavalli, però, non possiamo far uscire i pezzi senza prima muovere qualche pedone, quindi l'idea di fondo della maggior parte delle aperture sensate è di muovere uno o due pedoni e poi mettere in azione gli altri pezzi. È quello che chiamiamo *sviluppo*. Un forte giocatore vi dirà sempre di sviluppare i pezzi prima di lanciare un attacco. È importante anche *l'arrocco*, una mossa speciale: non solo cura la sicurezza del re, ma sviluppa anche una torre che potrà così essere utilizzata in futuro.



Benissimo, ma dove devono andare tutti questi pezzi? La cosa più importante è lottare per il *centro*. Il centro è composto dalle quattro caselle indicate nel diagramma in basso a sinistra.

## Qual è il primo obiettivo?

Dal punto di vista del Bianco, una formazione con i pedoni affiancati nelle caselle centrali e4 e d4 viene detta *centro ideale*. Se siete riusciti a impiantare il centro ideale, i vostri pezzi potranno uscire senza intralciarsi l'un l'altro. Guardiamo assieme le mosse 1.e4 a5? 2.d4 h5? 3.♘f3 d6 4.♗c3 ♙d7 5.♙c4 e6 6.0-0 ♘a6 7.♙f4 ♘h6 8.♚e2 g6 9.♞ad1 h4 10.♞fe1.

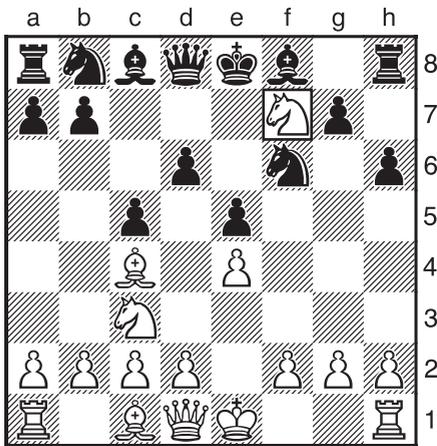


Il Bianco ha impiantato il centro ideale e tutti i suoi pezzi mirano alle case centrali. Al contrario, gli alfieri del Nero puntano

lontano dal centro e i cavalli si trovano sul margine della scacchiera. Il Bianco ha piena libertà di manovra ed è pronto ad attaccare in ogni parte della scacchiera. Questo esempio illustra un motivo di grande importanza nell'apertura: l'*attività dei pezzi*, in altre parole la quantità di caselle in cui possono muoversi. Nel diagramma precedente, tutti pezzi del Bianco sono attivi, mentre l'attività del Nero è tristemente limitata.

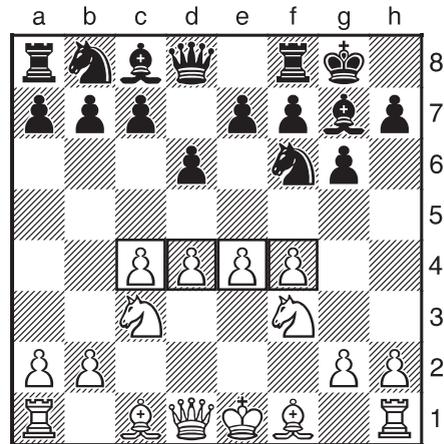
### Non trascurare lo sviluppo

Facendo troppe mosse di pedone e non sviluppando rapidamente i pezzi, spesso ci si ritrova nei guai e si perde materiale. Nell'esempio precedente, il Nero ha giocato sei mosse di pedone e solo tre di pezzi. Vediamo un altro esempio: 1.e4 e5 2.♘c3 ♗f6 3.♙c4 d6 4.♗f3 c5? 5.♘g5! h6? 6.♗xf7 e il cavallo attacca contemporaneamente re e donna avversario.



Questo è un tipico attacco su f7 che vedrete molte volte nelle partite tra principianti. Il Nero ha fatto troppe mosse di pedone e troppe poche di pezzi. Possiamo fare gli 'spingi-pedoni' e cararcela lanciando molti pedoni nel cuore della battaglia sin dall'apertura? In

generare la risposta è no, ma se le mosse di pedone aiutano a controllare case centrali allora può anche essere giustificata una serie di mosse di pedone iniziali. Vediamo un esempio: 1.d4 ♗f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♙g7 4.e4 d6 5.f4 0-0 6.♗f3.



Il Nero ha sviluppato due pezzi e ha arroccato e ora è pronto a dare battaglia al centro. Il Bianco invece deve ancora sviluppare l'alfiere campochiaro prima di poter arroccare. Questo potrebbe essere un problema per lui ma quell'imponente muro di pedoni controlla più e più volte le case centrali, mentre il Nero fin qui ha mosso un solo pedone per contendere all'avversario la casa e5.

Il Bianco controlla anche più *spazio*, che negli scacchi è un vantaggio. Nel complesso, possiamo dire che anche se i due schieramenti hanno adottato filosofie contrapposte, entrambi hanno giocato secondo logica e sono ugualmente ben attrezzati per la battaglia che sta per cominciare.

### I gambetti

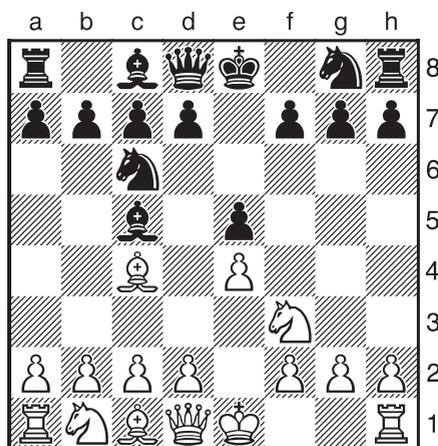
In questo libro impareremo a conoscere molti *gambetti*. Si tratta di aperture in cui il Bianco o il Nero cedono un pe-

# LA PARTITA ITALIANA

*Avanti tutta al centro!*

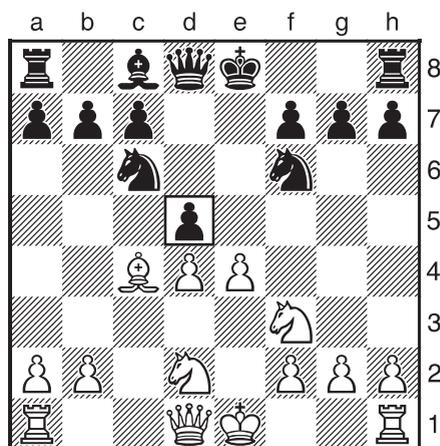
La Partita Italiana, **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4**, è un tentativo diretto di attaccare il Nero prima che si riesca ad organizzare. Ci sono trucchi e trappole a volontà, ed è quindi molto adatta a chi vuole attaccare. Il Nero risponde **3...♙c5** (1a). Ora le case deboli f7 e f2 sono entrambe prese di mira, quindi fate attenzione agli attacchi su queste case! La linea principale prosegue con 4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ 7.♙d2 ♙xd2+ 8.♘bxd2 d5! (1b). Il Bianco ha costruito il suo centro ideale, il Nero ne blocca l'avanzata e lo distrugge. Guardiamo ora il *diagramma 2*, in cui il Nero si ritira con 6...♙b6? e i pedoni bianchi caricano.

È possibile anche l'immediata 6.e5, ma il Nero risponde 6...d5! (un tema da ricordare) 7.♙b5 ♘e4, e dopo 8.♘xd4?! 0-0! 9.♙xc6 bxc6 10.♙e3 ♜e8 (3) il Bianco ha qualche problema. Invece 4.d3 d6 5.0-0 ♘f6 (4) è una scelta solida. Ricordate però che dopo 6.♙g5?! h6 7.♙h4?! g5 8.♙g3 h5! 9.♘xg5?! h4! 10.♘xf7 (5) l'unico che si diverte è il Nero.



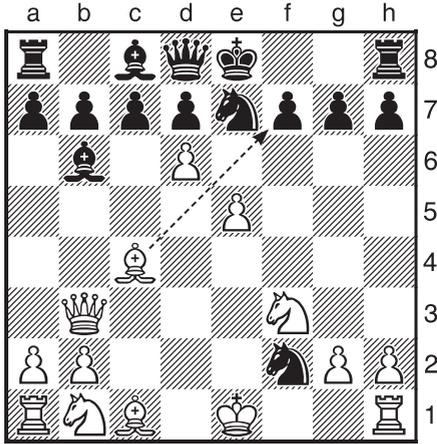
## 1a) Mossa al Bianco

Il Bianco in genere costruisce il proprio centro con 4.c3 ♘f6 5.d4. Così si aprono le linee, perché se il Nero arretra i pedoni bianchi avanzeranno ancora, costringendo i pezzi neri a ritirarsi in completo disordine.



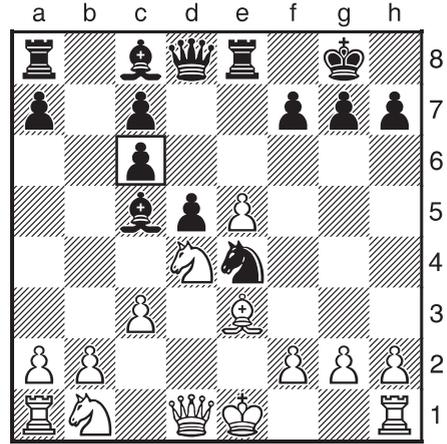
## 1b) Mossa al Bianco

Il Nero ribatte al centro. Dopo 9.exd5 ♘xd5, il pedone d4 resta isolato, ma il Bianco ha portato fuori più pezzi. La battaglia infuocherà tra il gioco attivo di pezzi del Bianco e la migliore struttura pedonale del Nero.



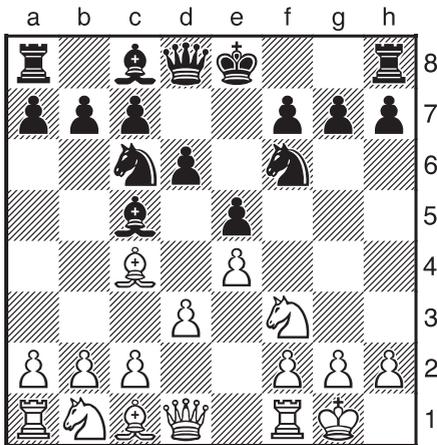
## 2) Mossa al Nero

Questa posizione si verifica se il Nero risponde 6...♙b6? e si lascia spingere all'indietro: 7.d5 ♘e7 8.e5 ♘g4 9.d6 ♘xf2 10.♖b3!. Qui c'è già una trappola: 10...♘g6? 11.♙xf7+ ♕f8 12.♙g5!, catturando la donna nera.



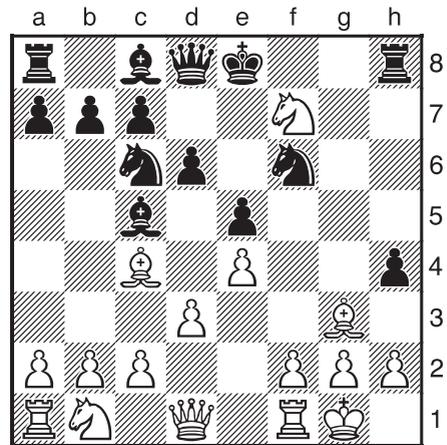
## 3) Mossa al Bianco

Ma il Bianco non guadagna un pedone qui con 11.♘xc6? No, perché seguirebbe 11...♙xe3!! 12.♘xd8 ♙xf2+ riprendendosi la donna con gli interessi sia dopo 13.♕f1 ♙a6+ che dopo 13.♕e2 ♙g4+. Il trionfo del rapido sviluppo!



## 4) Mossa al Bianco

Questo è il sistema più tranquillo della Partita Italiana. Ora può seguire qualcosa tipo 6.h3 h6 7.a3 0-0 8.♘c3. Entrambi gli schieramenti dispongono di strutture solide e sulla scacchiera non sta (ancora) succedendo granché.



## 5) Mossa al Nero

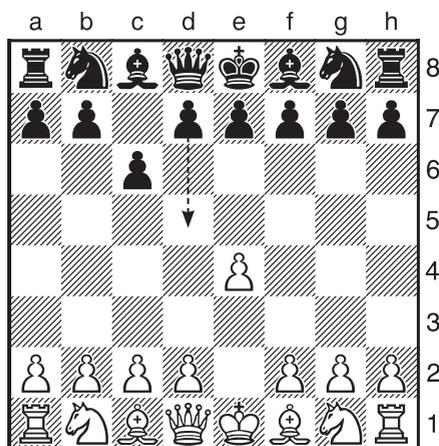
Caos allo stato puro! Il Nero sembra spacciato ma in realtà può sacrificare la donna con 10...hxg3!? 11.♘xd8 ♙g4 12.♖d2 ♘d4! 13.h3 ♘e2+, e ora 14.♕h1?? ♖xh3+! 15.gxh3 ♙f3# è un modo meraviglioso di finire la partita!

## LA DIFESA CARO-KANN

*La solidità per eccellenza – ma con molto veleno per entrambi*

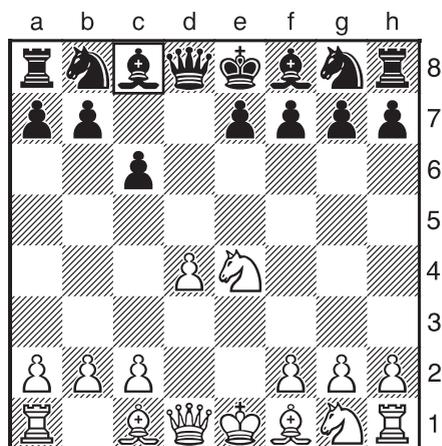
Quest'apertura dal nome curioso nasce dalla non meno curiosa **1...c6** (1a) in risposta a **1.e4**. Si tratta di una delle difese più rispettabili e diffuse, che piace ai dilettanti come ai Grandi Maestri. L'idea del Nero è di giocare 2...d5. Rispetto alla Difesa Francese (pag. 48), il Nero non ha bloccato l'alfiere campochiaro. Rispetto alla Scandinava, può riprendere in d5 con un pedone. Fin qui i vantaggi – lo svantaggio è che ...c6 è una giocata lenta che non sviluppa alcun pezzo.

Dopo 2.d4 d5, il pedone 'e' è sotto attacco. Cosa deve fare il Bianco? L'Attacco Panov, 3.exd5 cxd5 4.c4 (4), apre la posizione e spesso regala al Bianco un gioco attivo di pezzi e il pedone di donna isolato. 3.e5 è la aggressiva Variante di Spinta e dopo la logica 3...♙f5 (5), il Bianco darà la caccia a questo alfiere attivo ma esposto. La linea principale ha inizio con 3.♘c3 (o 3.♘d2), e il Nero non ha di meglio che 3...dxe4 4.♗xe4 (1b). Il Bianco è leggermente più sciolto, ma il Nero si sviluppa con facilità.



### 1a) Mossa al Bianco

Il Nero vuole spingere in d5, per contestare il bastione centrale del Bianco. Il suo piano prevede lo sviluppo dell'alfiere campochiaro sulle attive case f5 o g4 e un rapido sviluppo dei pezzi.



### 1b) Mossa al Nero

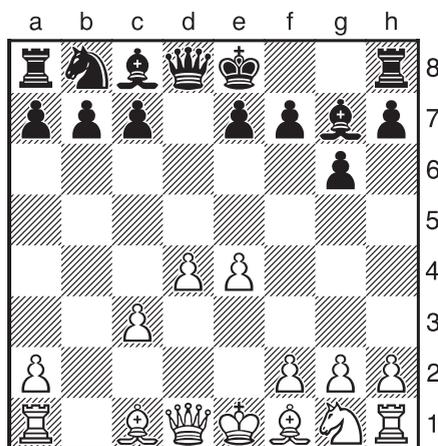
Le idee principali qui sono 4...♙f5 5.♘g3 ♙g6 (2), che sviluppa l'alfiere ma consente al Bianco di dargli la caccia, e 4...♘d7 (3), che ostruisce l'alfiere ma prepara 5...♘gf6.



# L'INDIANA DI GRÜNFIELD LA VARIANTE DI CAMBIO

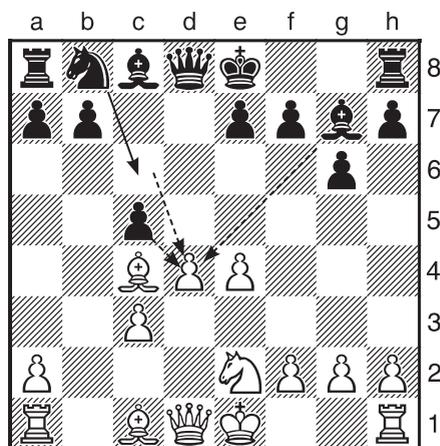
*Tutto lo spazio a me!*

Il Bianco accoglie l'invito a formare un immenso centro di pedoni e sfida il Nero a fargli del male. Dopo **1.d4** ♖f6 **2.c4** g6 **3.♗c3** d5 **4.cxd5** ♗xd5 **5.e4** ♗xc3 **6.bxc3** ♙g7 (1a), non c'è dubbio che i pedoni del Bianco siano vulnerabili (in particolare quello in c3). Possono però anche trasformarsi in un potente ariete: in mediogioco potranno fare da scudo a un attacco sull'ala di re e in finale possono impantanare il Nero e creare un pedone passato vincente. Il Nero deve tenere alta la guardia e sfruttare ogni accenno di controgio e occasione tattica concessagli dall'attività dei suoi pezzi. Una volta qui il Bianco giocava automaticamente 7.♙c4 c5 8.♗e2 (1b) per evitare l'inchiodatura ...♙g4. Anche l'avanzata del pedone 'f' può essere una potente idea di attacco per il Bianco. Le linee dopo 8...♗c6 9.♙e3 0-0 10.0-0 (2) sono taglienti e critiche, ma spesso il Nero sfrutta il fatto che il cavallo e2 non controlla la casa e5. Così si è diffusa 7.♗f3. Dopo 7...c5 (3), la strana 8.♜b1 0-0 9.♙e2 (4) si limita a rimuovere i bersagli dalla grande diagonale e pone problemi complessi al Nero.



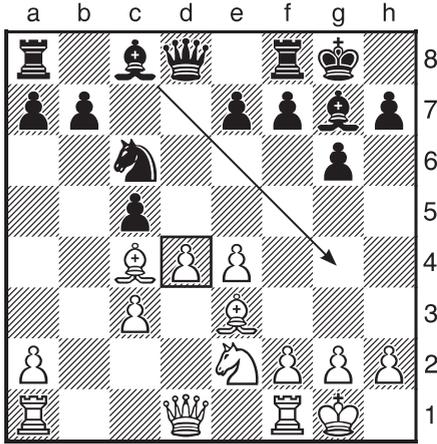
### 1a) Mossa al Bianco

Il Bianco sosterrà il centro con i propri pezzi, conservando la mobilità e quindi la forza dei pedoni. Il Nero a sua volta tenterà di spezzare il fronte dei pedoni avversari, indebolendoli.



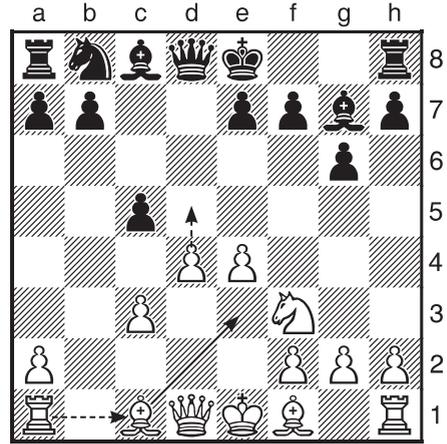
### 1b) Mossa al Nero

Dopo 8...♗c6, avanzare con 9.d5 porta a poco perché 9...♗e5 guadagna un tempo attaccando l'alfiere. Invece 9.♙e3 0-0 10.♜c1, con l'idea h4-h5, è un interessante piano di attacco.



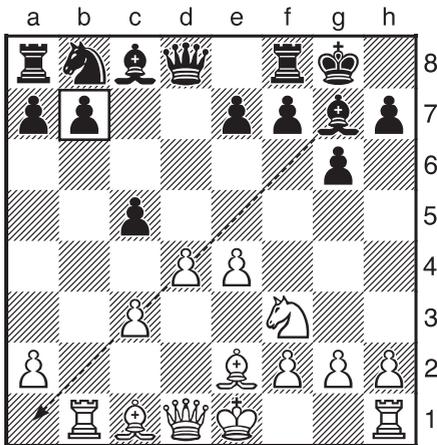
## 2) Mossa al Nero

10...♔g4 11.f3 ♘a5 avvia la battaglia.  
 12.♙xf7+ guadagna un pedone che non vale molto. Dopo 12.♙d3 cxd4 13.cxd4 ♙e6 la morsa su c4 può essere allentata sacrificando un pedone (14.♞c1 ♙xa2) o una qualità (14.d5!? ♙xa1 15.♞xa1).



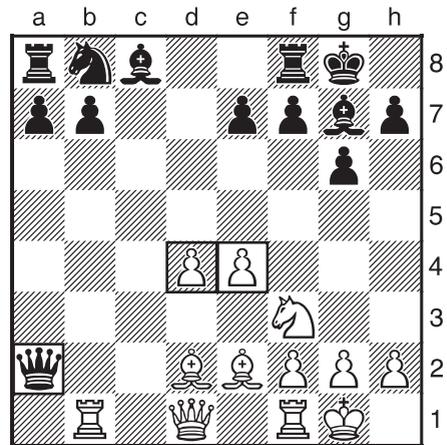
## 3) Mossa al Bianco

Ora che il cavallo controlla e5, la spinta in d5 è un'idea concreta. Dopo 8.♙e3 ♞a5 9.♞d2 ♘c6 10.♞c1 (minacciando d5!), il Nero deve semplificare con 10... cxd4 11.cxd4 ♞xd2+ 12.♙xd2 0-0, con finale complesso in vista.



## 4) Mossa al Nero

La pressione su b7 scongiura 9...♙g4. Dopo 9...♘c6 10.d5!, è rischioso andare a caccia di pedoni con 10...♙xc3+, mentre il seguito 10...♘e5 11.♘xe5 ♙xe5 12.♞d2 porta a gioco complicato al centro.



## 5) Mossa al Nero

Le mosse 9...cxd4 10.cxd4 ♞a5+ 11.♙d2 ♞xa2 12.0-0 ci portano in questa posizione critica. Il Bianco ha un centro di pedoni ideale mentre il Nero ha problemi a svilupparsi – in cambio ha un pedone in più.

# METTIAMO ALLA PROVA LE NOSTRE APERTURE!

In ognuno dei 36 diagrammi che seguono, dovrete affrontare due compiti:

- 1) trovare la mossa vincente per il Bianco o per il Nero. Non dovete cercare per forza uno scacco matto, ma solo un modo per portare a casa un grande vantaggio;
- 2) scoprire quale apertura è stata usata.

Se avete letto il libro con attenzione, dovrete riuscire a trovare molte risposte. Anche se le posizioni non sono comparse prima nel libro, molte idee (anche se non tutte!) o trappole del tutto simili sono già state citate. E nella maggior parte dei casi, la struttura pedonale dovrebbe dare un chiaro indizio di quale apertura sia stata giocata.

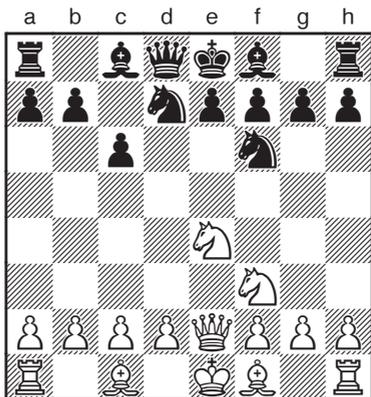
Se proprio non sapete che pesci prendere, abbiamo anche pensato di darvi un piccolo suggerimento: il numero dell'apertura così come trattata nel libro. È chiaro che se andrete a sbirciare perderete un po' del divertimento, perché non potrete fare a meno di scoprire il nome dell'apertura! I primi esercizi sono più facili, poi la difficoltà aumenta decisamente.

## **Facciamo i conti!**

Le soluzioni cominciano a pagina 123. Assegnatevi 1 punto per ciascuna apertura che avrete indovinato e 1 punto per ciascuna mossa vincente che avrete scoperto. Assegnatevi solo mezzo punto se arrivate alla risposta esatta solo dopo aver usato il suggerimento. Alla fine sommate il punteggio ottenuto al numero di risposte esatte della sezione *Cosa abbiamo imparato sulle aperture* per ottenere il punteggio totale su un massimo di 108.

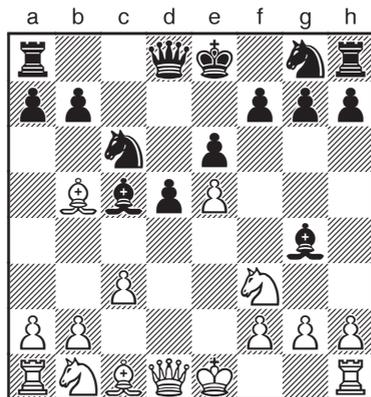
Ora confrontate il vostro risultato con queste valutazioni

<b>100-108</b>	<b>Complimenti, sei un Maestro!</b>
<b>85-99</b>	<b>Sei già un forte giocatore di circolo</b>
<b>70-84</b>	<b>Le tue conoscenze di apertura sono ottime</b>
<b>50-69</b>	<b>Le tue conoscenze di apertura sono promettenti</b>
<b>31-49</b>	<b>Farai un figurone al circolo di scacchi!</b>
<b>19-30</b>	<b>Hai imparato molto!</b>
<b>0-18</b>	<b>Oh mamma! Proviamo con la dama?</b>



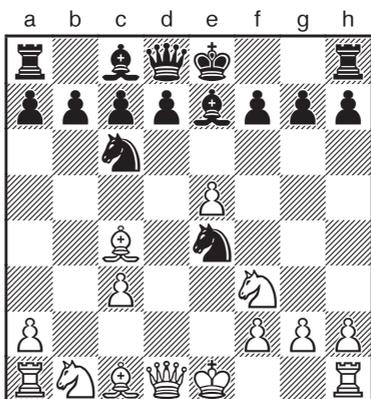
**1) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 17*



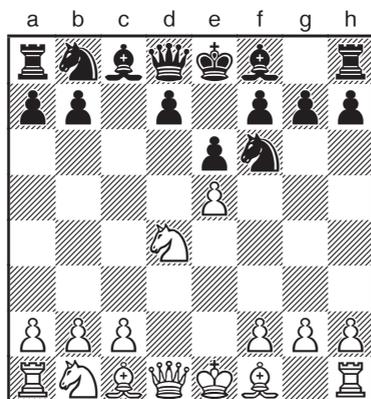
**4) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 17*



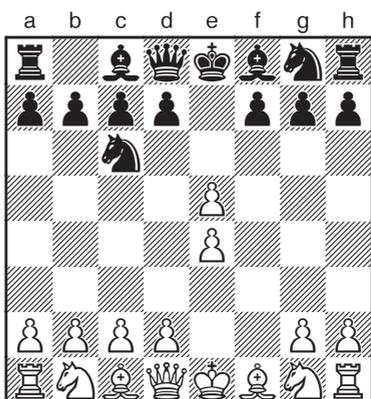
**2) Il Bianco muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 2*



**5) Il Nero muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 25*



**3) Il Nero muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 4*



**6) Il Nero muove e vince**

*Suggerimento: vedi Apertura 13*