

Emanuel Lasker
Il buon senso negli scacchi

Prefazione di Federico Cenci

In appendice: “Il gioco del futuro”



Indice

Prefazione	7
Introduzione alla prima edizione (1895)	23
I principi dell'apertura	25
La Partita Spagnola (prima parte)	33
La Partita Spagnola (seconda parte)	41
Il Gambetto Evans	49
Il Gambetto dell'Alfiere di Re	57
La Difesa Francese	63
L'attacco	71
La difesa	95
Il finale	107
Appendice: Il gioco del futuro	129
Indice delle partite	141
Indice delle aperture	143

Settima e ottava lezione

L'attacco

Gentili signori, finora abbiamo preso in considerazione quella che viene definita apertura, la prima fase di una partita a scacchi che di solito abbraccia una dozzina di mosse. L'obiettivo dello sviluppo è, come abbiamo visto, quello di far uscire i pezzi, affinché occupino punti favorevoli e siano a portata di mano quando devono "lavorare". Il processo per mezzo del quale i nostri pezzi svolgono qualcosa di utile (qualunque cosa sia) ha ricevuto un nome speciale: attacco. *L'attacco è il processo attraverso cui si rimuovono gli ostacoli.* Vale lo stesso in ogni tipo di lotta, si tratti di una battaglia, un duello con la spada o un incontro di pugilato: la definizione è sempre applicabile.

Mettiamo a confronto gli scacchi con un altro tipo di lotta, per esempio una battaglia. Due eserciti tentano di annientarsi a vicenda, o almeno di costringere l'altro alla resa. Se all'incirca equivalenti numericamente, in base alla dislocazione più o meno favorevole delle truppe ciascun esercito avrà una superiorità in un determinato settore che gli con-

sentirà di tenere sotto assedio il nemico o di farlo uscire allo scoperto.

Sono tre i fattori che determinano se un attacco debba essere intrapreso, e se sì, in che maniera:

- 1) La proporzione in numero fra le forze attaccanti e quelle oppositrici;
- 2) La natura dell'ambiente circostante;
- 3) La relazione esistente fra le forze coinvolte e il resto dell'esercito.

Il fattore #3 influenzerà il *tempo* con cui l'attacco deve essere compiuto, se rapidamente (quando è d'obbligo evitare il soccorso delle forze difensive di riserva), o passo dopo passo; in altre parole, determinerà se il nostro scopo deve essere quello di economizzare in termini di tempo o in termini di forza materiale impiegata.

Il fattore #2, l'ambiente circostante, in parte aumenterà e in parte ridurrà le risorse difensive del nemico. La conformazione del territorio determinerà quali parti dell'esercito ostile saranno esposte al nostro fuoco e quali invece saranno al riparo, le zone in cui possiamo guadagnare terreno in relativa sicurezza e quelle da attraversare rapidamente. In altri termini, quali sono i punti deboli del nemico e quali i nostri punti di forza su cui fare affidamento.

Il fattore #1 ci dirà se, una volta conquistata una posizione di vantaggio attraverso la metodica rimozione degli ostacoli incontrati lungo il percorso, saremo in grado di sconfiggere il nemico o costringerlo alla ritirata; avremo altresì conferma se il raggiungimento dell'obiettivo d'attacco è stato un compenso sufficiente per le vite sacrificate. Quando abbiamo stabilito, in ogni genere di combattimen-

to, le regole dell'attacco, i tre fattori summenzionati devono essere presi in esame.

Negli scacchi, i soldati sono i pezzi e il generale è la mente del giocatore. Ogni elemento può divenire oggetto di attacco: soprattutto il Re o i pezzi pesanti (Donna e Torri), ma anche un punto debole o uno dei pedoni; tuttavia, chiameremo debolezze soltanto quei pezzi o gruppi di pezzi che, relativamente alla loro stessa importanza, sono carenti in forza difensiva: per esempio la Donna quando ha un raggio d'azione molto limitato, o un pedone che non può avanzare e al contempo non può essere difeso da altri pedoni. Un punto debole è invece una *casa* – non necessariamente occupata – che l'avversario può attaccare al massimo con i pezzi pesanti, e dove quindi i nostri pedoni, i Cavalli e gli Alfieri, e infine anche le Torri possono dimorarvi in sicurezza. I punti deboli dell'avversario sono i punti forti per noi, dal nostro punto di vista. Ogni volta che riusciamo a installare un pezzo in un punto forte, garantendogli così un ampio raggio d'azione, la battaglia è già per metà decisa in nostro favore.

Gli ostacoli, negli scacchi, sono i pezzi di minor importanza che intercettano le linee d'azione delle nostre truppe. Di regola è più facile sbarazzarsi di ostacoli che appartengono alla parte ostile, perché possiamo far convergere contro di loro le nostre forze e alla fine catturarli. Diverso è il discorso se, per esempio, è uno dei nostri pedoni, bloccato da un pedone o un pezzo nemico, a sbarrarci la strada; e peggio ancora se è isolato. L'unico modo per sbarazzarcene sarà quello di mettere un pezzo sotto la sua protezione e poi forzarne il cambio.

Consideriamo la posizione iniziale. Negli scacchi, l'obiettivo definitivo di ogni attacco è noto a priori: giungere alla cattura forzata del Re nemico. A tale scopo dovremmo attaccare nove case, quella occupata dal Re e le otto circostanti. Il numero può essere ridotto obbligando i pezzi nemici a occuparne qualcuna, oppure costringendo il monarca a portarsi in un lato della scacchiera. Inoltre, il pezzo che dà scacco non deve essere catturabile, né ci devono essere pezzi o pedoni che possano intercettare la sua linea d'attacco. Questa è la mole del lavoro da svolgere, ed è enorme, vista la gran quantità di forze dotate dell'abilità di catturare i pezzi nemici o di ostacolarne l'azione. Il compito è reso ancor più difficile dal fatto che, al contempo, abbiamo un'altra grossa responsabilità: dobbiamo proteggere il nostro Re dagli assalti del nemico.

Il mondo scacchistico si è comunque preso in carico la gravosa incombenza e ha tentato di risolvere il problema con il metodo umanamente più diretto: facendo tentativi, ammassando varianti su varianti, correggendo e riorreggendo le analisi per, diciamo, duemila anni. Sono state giocate tante partite bellissime, sono state fatte tante scoperte sorprendenti, ma il problema nella sua essenza non è stato mai risolto. E perché, potremmo chiederci, lo sforzo così prolungato delle migliori menti della razza umana ha costantemente fallito? C'è una risposta ineludibile per la sua forza persuasiva, una risposta la cui verità sembra dimostrata dall'esperienza oltre ogni dubbio: e cioè che non c'è soluzione. Se ne deduce che le risorse di ciascuno schieramento sono talmente bilanciate che l'insignificante vantaggio della prima mossa non è sufficiente a costringere il difensore all'abbandono.

Una volta preso atto di ciò, per far passi in avanti dobbiamo supporre che dalla posizione iniziale la partita si evolva a tal punto che la vittoria per una parte o per l'altra non sia più impossibile. Il problema in questo modo si trasforma: l'equilibrio della posizione e delle forze è disturbato almeno in parte, e dare matto al Re della forza più debole diventa un'impresa fattibile.

Se una posizione quasi bilanciata consenta o meno a uno degli schieramenti di prevalere sull'altro dipende di solito da differenze minime, talmente minime che sarebbe uno sforzo inutile cercare di definirne le leggi, individuare una formula matematica astratta senza far ricorso a ragionamenti specifici da applicare alle circostanze particolari. Il problema infatti è così complesso che l'unico modo per ottenere una risposta è quello di dividere la posizione in porzioni, analizzare le problematiche parziali col metodo sperimentale, e infine tirare le somme mettendo insieme tutte le risposte.

Prendiamo per esempio una posizione in cui in un settore (diciamo il lato di Re) abbiamo una superiorità, e in un altro (il centro e il lato di Donna) siamo in svantaggio. Come sfruttare l'occasione nel settore in cui, nel complesso, stiamo meglio? La risposta dipende, ovviamente, dall'analisi della posizione; ma soltanto con un'analisi davvero metodica la risposta sarà chiara e precisa e lo sforzo mentale ridotto al minimo.

Le mosse di una partita di scacchi possono essere di tre tipi:

- 1) Di sviluppo: quando cioè immettiamo nuove forze in gioco;
- 2) Di attacco: quando cioè minacciamo i pezzi dell'avversario, diamo uno scacco, minacciamo matto e così via. In altre parole, quando facciamo *lavorare* i nostri pezzi;

3) Di difesa: quando cioè proteggiamo un punto debole, occludiamo una linea nemica, eccetera. In altre parole, quando *smantelliamo* il lavoro dell'avversario.

Il tipo di mossa necessaria dipende dalle esigenze della posizione. Se avete una grande superiorità di forze in un settore dove il nemico ha importanti debolezze, come per esempio il Re o la Donna in difficoltà, dovete attaccare rapidamente. Ogni mossa deve essere finalizzata all'attacco fulmineo. Le vostre forze di riserva devono attivarsi e rendersi utili con maggior guadagno di tempo possibile – per esempio attaccando qualche punto debole mentre stanno giungendo a destinazione – e dovete costringere, per quanto possibile, le forze di riserva dell'avversario a rimanere nelle retrovie frapponendo ostacoli fra loro e il punto da raggiungere (pensate per esempio ai sacrifici di pedone di Morphy).

Gli stratagemmi sono tanti, ma le varianti, a causa delle numerose mosse forzate del difensore, sono di solito poche, e dunque analizzabili chiaramente. Di solito si dice che questi sono attacchi dal "ritmo" sostenuto.

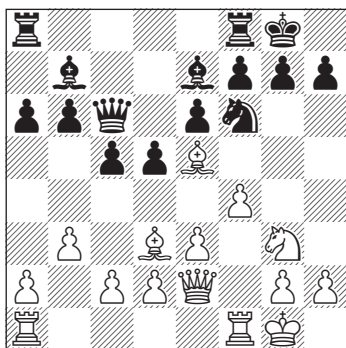
Tutte le partite che abbiamo visto (soprattutto le Difese Francesi della scorsa lezione) contenevano attacchi dal ritmo sostenuto. Eccone un'altra:

Posizione #1 (36)

Lasker-Bauer

Amsterdam, 1889

Dopo la 13^a mossa del Nero



36



14. ♘h5 ♘xh5 15. ♖xh7+
 ♔xh7 16. ♚xh5+ ♖g8
 17. ♗xg7 ♔xg7 18. ♗g4+
 ♔h7 19. ♖f3 e5 20. ♖h3+ ♗h6
 21. ♖xh6+ ♔xh6 22. ♗d7
 ♗f6 23. ♗xb7 ♔g7 24. ♖f1
 ♖ab8 25. ♗d7 ♖fd8 26. ♗g4+
 ♔f8 27. fxe5 ♗g7 28. e6 ♖b7
 29. ♗g6 f6 30. ♖xf6+ ♗xf6
 31. ♗xf6+ ♔e8 32. ♗h8+ ♔e7
 33. ♗g7+ e vince.

Quando la vostra superiorità non è manifesta, dovrete accontentarvi di attaccare con un ritmo moderato, facendo progressi dove risiedono i vostri punti forti e creandone metodicamente di nuovi in prossimità della linea difensiva nemica. In tali casi il piano è tutto, e il tempo diventa un elemento di secondaria importanza (si vedano le partite #5 e #6 di queste lezioni).

Generalmente, meno è pronunciato il vantaggio, più lento deve essere il ritmo dell'attacco. Un for-

te avversario raramente vi concederà l'opportunità di realizzare un attacco rapido e violento contro la sua posizione, perché per attacchi del genere occorre una quantità di forze in azione molto maggiore di quanto in genere non si creda.

Vediamo una partita di Morphy:

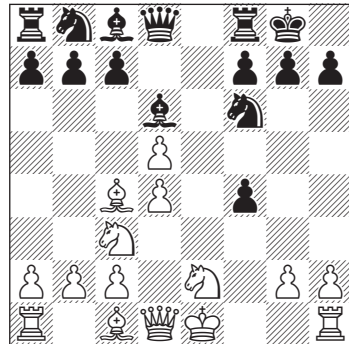
Partita #15

Schulten – Morphy

New York, 1857

Gambetto di Re

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖c4 d5
 4. exd5 ♗d6 5. ♘c3 ♘f6 6. d4
 0-0 7. ♗ge2 (37)



7...f3

Il Re bianco si trova su una colonna ostruita, quindi Morphy sacrifica il pedone per impedire all'avversario di arroccare in sicurezza. Notate come dopo il sacrificio la forza difensiva dei pedoni f3 e h2, divenuti isolati, cali drasticamente.

8.gxf3 ♖h5 9.h4

Sarebbe stato meglio difendersi con la mossa di sviluppo 9.♗e3 che avrebbe potuto portare a un gioco del genere: 9...♖e8 10.♔d2 ♕e7 11.♞e4 ♗f5 12.♗d3.

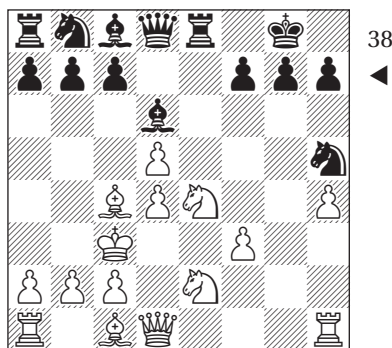
9...♖e8 10.♞e4

Occupando uno dei punti forti, attaccabile solo dal pedone "f" e dall'Alfiere campochiaro del Nero: dunque un'ostruzione eccellente.

**10...♗g3+ 11.♔d2 ♗d6
12.♔c3 (38)**

Qui il Bianco si espone a nuovi pericoli senza necessità.

12.c3 avrebbe concesso una casa di fuga sicura per il Re.



12...b5

Apreno rapidamente le linee nel lato della scacchiera dove il Re nemico sta cercando rifugio.

13.♗xb5 c6

Minacciando 14...♕a5+, dunque forzando indirettamente il cambio del Cavallo ben piazzato in e4.

**14.♞xd6 ♕xd6 15.♗a4 ♗a6
16.♖e1 ♞d7 17.b3 ♞b6
18.♗xc6 ♖ac8**

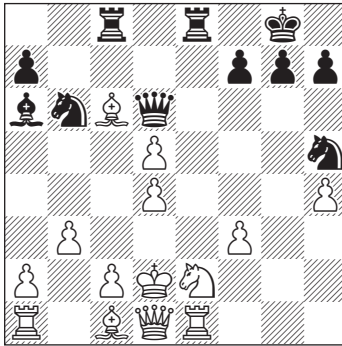
Tutti i pezzi del Nero dispongono adesso di lunghe

linee aperte, conseguenza delle energiche manovre d'attacco delle ultime sei mosse.

19.♔d2 (39)

Il Nero minacciava di guadagnare un pezzo mangiando in d5 con la Donna o il Cavallo. Avrebbe perso immediatamente 19.♔b2 per 19...♙xe2 20.♖xe2 ♖xe2 21.♙xe2 ♘a4+ con matto o guadagno della Donna alla mossa successiva.

39



19...♖xc6 20.dxc6 ♙xe2
21.♖xe2 ♙xd4+ 22.♔e1
♙g1+ 23.♔d2 ♖d8+ 24.♔c3
♙c5+ 25.♔b2 ♘a4+ 0-1

Infatti, 26.bxa4 ♙b4# oppure 26.♔b1 ♘c3+ guadagnando prima la Donna e poi la Torre.

Ecco un'altra celebre partita:

Partita #16

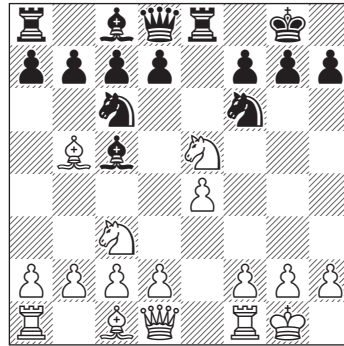
Paulsen – Morphy

New York, 1857

Partita dei Quattro Cavalli

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3
♘f6 4.♙b5 ♙c5 5.0-0 0-0
6.♘xe5 ♖e8 (40)

40



7.♘xc6

Questa cattura agevola solo lo sviluppo del Nero. Sarebbe stato meglio ritirarsi in f3

e, in caso di 7...♘xe4, proseguire con 8.d4.

7...dxc6 8.♙c4 b5

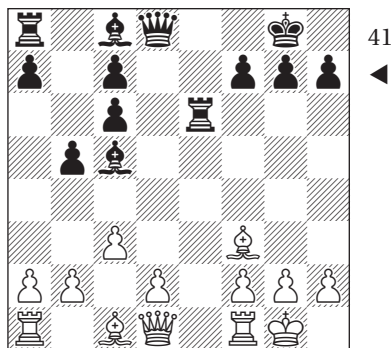
Avanzando in questo modo, i pedoni neri non ne traggono beneficio in termini di forza difensiva, naturalmente, ma il Nero è così avanti nello sviluppo che il suo avversario non sarà mai in grado di sfruttare questa debolezza.

**9.♙e2 ♘xe4 10.♘xe4 ♖xe4
11.♙f3**

Su 11.c3, che a prima vista sembra più forte, il Nero prenderebbe d'assalto il Re nemico arroccato, unico difensore di g2 e h2. La partita potrebbe in tal caso proseguire con 11...♙h4 e ora: 12.g3 ♙h3 13.♙f3 ♖h4 14.gxh4 ♙d6 oppure 12.d4 ♙d6 13.g3 ♙h3 14.f4 ♙d7 15.♙f3 ♖e7 e il Nero, raddoppiando le Torri sulla colonna "e", ha una posizione sana con molte possibilità d'attacco.

11...♖e6 12.c3 (41)

Metodo complicato per raggiungere un obiettivo semplice. Era corretta 12.d3.

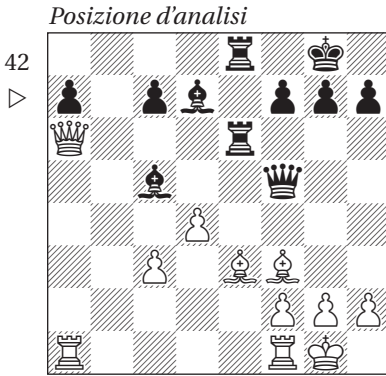


12...♙d3

Questo è uno dei rari casi in cui un pezzo pesante come la Donna può essere usato con successo come mezzo di ostruzione. In d3 la Donna non può essere attaccata da nessun pezzo, ma esercita una pressione considerevole sulla posizione nemica, per esempio impedendo mosse come ♙f3-e2 o ♙d1-c2.

**13.b4 ♙b6 14.a4 bxa4
15.♙xa4 ♙d7 16.♖a2**

In preparazione a 17.♔c2. Il Bianco evidentemente comincia a soffrire le ristrettezze provocate dal blocco del pedone "d". Il piano di liberazione però verrà frustrato dal Nero, il cui attacco è ormai maturo per il colpo di grazia. Su 16.♔a6 la risposta migliore sembra 16...♖f5 17.d4 ♜ae8 18.♙e3 c5 19.bxc5 ♙xc5 (42)



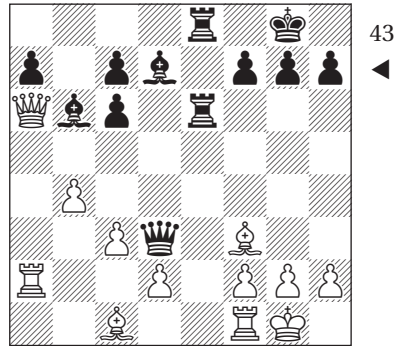
20.♔a5? ♜g6 con vantaggio decisivo, perché 21.♙h1 ♖xf3 22.gxf3 ♙c6 lascia il Bianco senza difese. Pertanto la linea migliore a disposizione del Bianco (dal dia-

gr. 42) sarebbe 20.♔e2 ♙b6 21.♙g4 ♜xe3 22.♙xf5 ♜xe2 23.♙xd7 con finale pari.

16...♜ae8

La mossa più forte di sviluppo e attacco allo stesso tempo. Il Nero minaccia ora 17...♔xf1+.

17.♔a6 (43)



17...♔xf3

Colpo tattico sorprendente, efficace e bello a vedersi.

18.gxf3 ♜g6+ 19.♙h1 ♙h3

Il Nero minaccia ♙h3-g2+ e poi matto con ♙g2-f3#. Non aiuta 20.♜g1, perché dopo il