

SSS

SCUOLA SUPERIORE DI SCACCHI

Questi

one

Jacob Aagaard

Imparare a gestire la posizione



di

tecnica

Nuova edizione con 110 esercizi inediti



Jacob Aagaard  
*Questione di tecnica.*

Titolo originale dell'opera:  
*Excelling at Technical Chess: Learn to Identify and Spot Small Advantages* - Everyman Chess 2004

La presente edizione è pubblicata in accordo con l'autore

© 2006-2013, Caissa Italia S.c.a.r.l., Cesena/Roma.  
Prima edizione 2006 nella collana Scuola Superiore di Scacchi.

ISBN: 978-88-6729-014-7  
Tutti i diritti riservati.

Finito di stampare nel mese di settembre 2013  
Andersen S.p.A. - Boca (Novara)  
per conto di Caissa Italia S.c.a.r.l.

Traduzione: Andrea Malfagia e Yuri Garrett (pagg. 193-253)  
Revisione della traduzione: Yuri Garrett

Impaginazione: Yuri Garrett  
Grafica copertina: Ennio Tamburi  
Grafica interni: Yuri Garrett e Francesca Masini

Nessuna parte della presente pubblicazione può essere riprodotta, immagazzinata in un sistema di archiviazione o trasmessa in qualsivoglia forma o mezzo, elettronico, elettrostatico, magnetico, meccanico, fotocopie, registrazioni o altro senza il previo permesso in forma scritta dell'editore.

Composizione tipografica: Adobe Garamond Pro (Robert Slimbach, Adobe Systems, 1989);  
**Helvetica Neue LT Std** (Linotype Library GmbH, 1983); **Nueva Std** (Carol Twombly, Adobe systems, 1994);  
**Franklin Gothic Std** (Morris Fuller Benton, American Type Founders, 1902); Smart Chess Font (Christoph Wirth, 1989); Traveller Standard (Alan Cowderoy, 1998)

---

Caissa Italia S.c.a.r.l.  
Sede legale: Via Viareggio 70, 47522 Cesena  
Sede operativa: Via G. Acquaderni 25, 00168 Roma  
Tel./fax: +39 0635019630 / Infoline +39 3400634399  
Sito web: <http://www.caissa.it> / E-mail: [info@caissa.it](mailto:info@caissa.it)

---

# Sommario

---

<b>Bibliografia</b>	4
<b>Parte I - Sette strumenti tecnici</b>	
Ringraziamenti	6
Introduzione	7
Capitolo 1 - Pensare per schemi	12
Capitolo 2 - Le debolezze	22
<i>Definizione elementare di debolezza</i>	22
<i>Debolezze pedonali di base</i>	23
<i>Debolezze potenziali e come crearle</i>	25
<i>Il segnale d'attacco</i>	29
<i>Le isole di pedoni</i>	37
<i>I pedoni doppiati</i>	44
Capitolo 3 - La dominazione	47
<i>Sei studi da risolvere</i>	50
<i>Soluzioni</i>	55
Capitolo 4 - Non aver fretta e impedire i controgiochi	59
Capitolo 5 - I pedoni passati	69
Capitolo 6 - Come disporre i pedoni nel finale	83
Capitolo 7 - Aspetti singolari del finale	91
<i>Lo zugzwang</i>	92
<i>Lo stallo</i>	99
<i>Le fortezze</i>	103
<i>L'attacco sul re</i>	104
<i>Esempi assurdi</i>	111
<b>Parte II - Idee avanzate</b>	
Introduzione alla Parte II	118
Capitolo 8 - L'espansione	120
Capitolo 9 - Stringere il cappio	122
Capitolo 10 - Cavallo buono contro alfiere cattivo	128
Capitolo 11 - Quando l'alfiere è più forte del cavallo	137
Capitolo 12 - Finali di alfiere puri	148
Capitolo 13 - Il vantaggio della coppia degli alfieri nel finale	154
Capitolo 14 - La tecnica come stile di gioco	167
<b>Parte III - Esercizi</b>	
Capitolo 15 - 24 esercizi guidati	176
<i>Soluzioni</i>	183
Capitolo 16 - 110 esercizi (quasi) al buio	193
<i>Soluzioni</i>	214
<b>Indice dei nomi</b>	253

---

# Bibliografia

---

## Libri

- Fundamental Chess Endings - *Müller e Lamprecht (Gambit Publications 2002)*  
Il perfezionamento dello scacchista - *Jacob Aagaard (Everyman 2001, Prisma editori 2005)*  
Il perfezionamento strategico - *Jacob Aagaard (Everyman 2003, Prisma editori 2005)*  
Il manuale dei finali - *Mark Dvoretskij (Russell 2003, Prisma editori 2006)*  
I segreti dell'analisi degli scacchi - *Mark Dvoretskij (Mursia 1994)*  
La strategia nel finale - *Mikhail Shereshevskij (Mursia 1991, Everyman Chess 1994)*  
La tattica nel finale - *John Nunn (Batsford 1981, Mursia 1992)*  
Lékó's One Hundred Wins - *Sergej Solovëv (Chess Stars 2003)*  
Lezioni tecniche per diventare maestro di scacchi - *Mark Dvoretskij e Artur Jusupov (Batsford 1995, Mursia 2002)*  
Practical Rook Endings - *Viktor Korchnoj (Olms 2002)*  
Rate Your Endgame - *Edmar Mednis (Everyman Chess 1992)*  
Secret of Positional Chess - *Drazen Marović*  
Sulle spalle dei giganti - *Mihail Marin (QualityChess 2004, Caissa Italia 2005)*  
Super Tournaments 2002 - *Sergej Solovëv (Chess Stars 2003)*  
The Magic of Chess Tactics - *Müller e Meyer (Russell Enterprises 2003)*  
Voprosy sovremennoj shakhmatnoj teorii - *Isaak Lipnitskij (Kiev 1956)*

## Altro

- Endgame Manual, Yuri Averbakh (Chess Assistant)  
Mega Database 2004  
Endgame Study Database 2000, Harold van der Heijden (a cura di)  
Informatore scacchistico

---

**Parte I**

---

# **Sette strumenti tecnici**

---

## Ringraziamenti

---

In primo luogo ringrazio tutti voi per lo stimolo che rappresentate per me.

Per questo libro: Danny Kristiansen ha apportato i suoi soliti dettagli di correzione, dei quali gli sono profondamente grato. Esben Lund ha commentato una sua partita che mi piace moltissimo. Peter Heine Nielsen mi ha furtivamente fornito un'anteprima dei suoi commenti alla sconfitta contro Dreev – grazie! Artur Jusupov mi ha permesso di utilizzare alcuni esempi dalla sua collezione, dei quali mi ero innamorato. Mi sento per questo profondamente in debito.

Per questa nuova edizione italiana desidero infine ringraziare i miei editori di Caissa Italia, che come sempre mi hanno spinto a guardare con occhio ancor più critico ai miei lavori precedenti. In questa occasione non c'è stato granché da rivedere o aggiungere, ma abbiamo comunque deciso di aggiungere ventiquattro esercizi del tutto nuovi: li troverete in chiusura di libro. Essi escono in esclusiva per la versione italiana e possono essere considerati un mio piccolo regalo a un paese con il quale in questi ultimi anni ho cominciato a costruire uno splendido rapporto. Buona lettura!

*Questo libro è dedicato con amore a Anne Faith James.*

---

# Introduzione

---

Ci sono due tipi di libri sui finali. In primo luogo, quelli dedicati alla teoria del finale, spesso con un numero molto limitato di pezzi. I più famosi di questi sono probabilmente i cinque volumi del *Manuale dei finali* di Averbakh, vecchi di venticinque anni, ma ripubblicati da *Chess Assistant* in forma di DVD con tanto di correzioni e verifiche al computer. Sono importanti anche le grandi enciclopedie dei finali dell'*Informatore*; in questi libri le analisi sono di qualità variabile, ma costituiscono tuttora una fonte di materiale eccellente. Fra i testi in volume singolo è di enorme rilievo il *Manuale dei finali* scritto dal più grande istruttore di scacchi al mondo, Mark Dvoretiskij. Eccellente è anche *Fundamental Chess Endings* di Müller e Lamprecht (Gambit 2002). Ci sono ancora molti altri buoni libri, ma sono questi quelli che consiglio a chiunque sia interessato alle posizioni teoriche del finale.

Il secondo tipo di libri è dedicato a finali più complessi. In tale ambito i più famosi sono: *La strategia nel finale* di Mikhail Shereshevskij, *Lezioni tecniche per diventare maestro di scacchi* di Mark Dvoretiskij e Artur Jusupov, e *Rate Your Endgame* di Mednis (pubblicato da Crouch). Questi testi riguardano il modo di pensare nel finale e il presente libro è da ritenersi un'estensione di questi lavori precedenti.

In una sorta di limbo troviamo poi alcune opere non teoriche, come *Endgame Virtuoso* (Smyslov), *Endgame Secrets* (Lutz), *I segreti dell'analisi negli scacchi* (Dvoretiskij), *Practical Rook Endings* (Korchnoj), e diversi altri. Cito solo questi quattro perché mi sento di raccomandarli caldamente accanto a quelli che ho elencato in precedenza: sono tutti quanti eccellenti.

In questo libro mi sono proposto di presenta-

re sette modalità elementari di ragionamento e di tecnica del finale che possano aiutare a capire e a giocare bene il finale. Le ho spiegate al meglio delle mie capacità e ho cercato di fornire alcuni esempi. È mia convinzione che le regole astratte di per sé non servono a nulla e a nessuno: è necessario che vengano sia spiegate sia mostrate in azione nella pratica. Il punto fondamentale qui è che *una regola ha valore solo se capisci perché è una regola*. È difficile afferrare l'applicazione pratica di una regola (come 'cavallo sul bordo, ronzino balordo') se non si capisce cosa c'è dietro la frase fatta. Nessuna persona ragionevole affronterebbe una posizione armata di una montagna di regole per poi tacitare il proprio buon senso. Se mai, le regole sono giusto utili strumenti, così come lo sono la concentrazione, la conoscenza teorica e la capacità di calcolare le varianti con precisione.

Uno dei fraintendimenti più marchiani che circolano fra i giocatori di scacchi è l'assioma: *l'eccezione conferma la regola*. Che sciocchezza! Non ci sono eccezioni alle regole, altrimenti queste ultime non sarebbero regole. 'Tutti i cigni al mondo sono bianchi' è una regola, ma, una volta scoperto un cigno verde, la regola non è più valida. Il punto è che, negli scacchi, una regola ha validità limitata. Spesso si parla di principi o linee guida, il che per certi aspetti ha più significato. 'Cavallo sul bordo, ronzino balordo' significa semplicemente che un cavallo ai margini della scacchiera ha potenza limitata. Basta guardarlo! Dal margine può controllare solo quattro case e nei dintorni di un angolo ancora meno, mentre al centro ne può controllare otto. Per di più, le case centrali di solito sono più importanti di quelle ai margini della scacchiera. Tutto qui. Come può dunque essere utile, un principio

del genere, al giocatore in via di miglioramento? Bene, non è così difficile. Per collocare il vostro cavallo al margine occorre che esso abbia una funzione specifica, altrimenti potreste presto scoprire di possedere una capra zoppa invece di un cavallo. Lo stesso vale per i principi e le tecniche spiegate in questo libro.

L'idea di fondo non è introdurre tonnellate di concetti e conoscenze nuove, per quanto qualcosa potrebbe intrufolarvisi, bensì aiutare il giocatore in sviluppo a comprendere i principi già presentati da altri – come Shereshevskij, Dvoretckij, ecc. – attraverso esempi commentati e analizzati in profondità. Troverete pertanto una parte che delinea sette mezzi tecnici da utilizzare nel finale (e altrove), seguiti da una parte con esempi più avanzati, che riguardano i pezzi leggeri. Le tecniche della Parte I sono di universale importanza e saranno sempre presenti nei pensieri di un forte finalista. I temi della Parte II sono di natura più specifica. La forza della coppia degli alfieri, per esempio, ha ovviamente poca attinenza con i finali di cavallo.

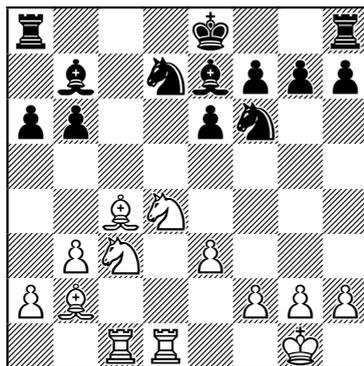
Il mio programma in questo libro è di mostrare come la tecnica dei finali sia impiegata nella pratica dai forti giocatori e, così facendo, cercherò di spiegare diffusamente come si trovino le differenti mosse: a parole, quando le mosse devono essere comprese in astratto; con varianti, quando richiesto. Spesso questi due aspetti si presenteranno nelle partite nell'ordine che segue: dapprima viene tracciato un piano generale, si manovrano i pezzi e si migliora al massimo la posizione; viene poi un momento in cui il confronto non si può più rimandare e si intraprende un'azione concreta. Spesso ciò richiede un calcolo esatto, e non c'è modo migliore per rispondere alla domanda sul perché una mossa sia migliore di un'altra se non tramite le analisi e le varianti. Questo perché, una volta che si eseguano attacchi diretti sui pezzi avversari, oppure che un pedone passato venga spinto in profondità nel tentativo di promuoverlo, la posizione diviene intrinsecamente più tattica: se il pedone passato viene promosso la partita sarà

probabilmente vinta; se un cavallo viene catturato gratis, presumibilmente la partita sarà vinta altrettanto. I postulati sono di scarsa utilità per determinare se le cose andranno davvero così o se il pedone potrà mai essere promosso: è al calcolo concreto che spetta di compiere il lavoro.

## Cos'è il finale

Prima di lanciarsi in queste sette tecniche cruciali è bene discutere che cosa sia in realtà il finale e, già che ci siamo, cosa sia il mediogioco e cosa l'apertura. Di fatto non esiste alcuna risposta agevole. Fatemi provare a spiegare la complessità della cosa tramite la posizione che segue:

### SPASSKIJ - FISCHER Sveti Stefan (4<sup>a</sup> del match) 1992



Sarebbe facile sostenere che questa sia una posizione di apertura e per certi aspetti lo è: il Nero deve ancora trovare una buona casa per il re e deve mettere in gioco le torri. La maniera più semplice di definire la fase di apertura è dire che corrisponde al momento in cui i giocatori sviluppano i pezzi. Per altro verso, la posizione si potrebbe anche battezzare come propria del mediogioco: il Bianco ha pienamente sviluppato le proprie forze ed è pronto a migliorare la posizione con le spinte in f3 e e4 (come giocò in partita). Siamo dunque di fronte a un mediogioco senza le donne?

La terza possibilità è che si tratti di un finale. Perché, qual è la caratteristica peculiare di un finale? Che non c'è alcun attacco sul re: nel finale il re può giocare attivamente come un pezzo qualunque e solo raramente sarà soggetto a minacce di matto. Un'altra caratteristica comune del finale è la promozione di pedoni passati. Non che al momento ci sia questo in ballo, ma d'altro canto ci sono anche finali senza pedoni. Quello che per certi aspetti fa di questa posizione un finale è che le debolezze pedonali giocano un ruolo di prim'ordine ai fini di valutare la posizione e di creare un piano. D'altro canto, però, anche l'aspetto dinamico fa la sua parte.

Di norma questo si chiamerebbe mediogioco senza donne, ma è una definizione senza gran significato. Quel che importa è la posizione in sé e come vada giocata. La sicurezza dei re è accresciuta dall'assenza delle donne, ma con tutti gli altri pezzi sulla scacchiera esistono tuttora idee tattiche come 13...0-0? 14. ♗xe6! e il Bianco guadagna un pedone.

Così non esiste in realtà alcuna definizione soddisfacente della posizione, e questo accadrà in parecchie situazioni che si trovano nella terra di nessuno fra apertura e mediogioco, oppure fra mediogioco e finale. Nel suo *Manuale dei finali* Mark Dvoretckij considera come finale una posizione in cui a ciascun giocatore non sia rimasto più di un pezzo. Sebbene egli includa torre e alfiere contro torre, dal punto di vista pratico la sua non è una cattiva definizione. Una posizione in cui nessun giocatore ha più di un pezzo difficilmente può essere qualcosa di diverso da un finale. Che dire, però, delle posizioni con due pezzi a testa? Nuovamente, mi sembra difficile immaginare una situazione in cui si possa definirle oltre da un finale. Ma nel momento in cui ambedue hanno tre pezzi, entriamo in una zona grigia: talvolta è questo, talaltra è quello.

Questo libro è dedicato alla tecnica dei finali pratici. Ciò significa che non comprende né una teoria dei finali (vedi sopra) né dei finali tattici (per i quali si consiglia qui *La tattica nel finale* di John Nunn, così come *The Magic of Chess Tactics* di Müller e Meyer, am-

bedue testi eccellenti sull'argomento, anche se il secondo presenta numerose posizioni di mediogioco). L'idea del libro è di illustrare, nella maniera più chiara possibile, gli aspetti tecnici di finali complessi (che assai spesso cominciano con più di un pezzo a testa).

I finali teorici e tattici – la maggioranza dei quali sono noti in forma di studio – sono affascinanti e ogni giocatore dovrebbe dedicarci la vita intera, o almeno quanto più tempo di questa possa riservarvi, ma qui non se ne troveranno per delle semplici ragioni. Credo che il mio stile di scrittura sia fatto apposta per stendere precisamente questo genere di libro, e che i testi di Shereshevskij, Dvoretckij, Mednis ecc. non possano insegnare completamente i principi della tecnica di finale a un giocatore giovane e motivato, se non altro perché il materiale istruttivo è limitato.

Nel tentativo di fare questo, mi addenterò solo di rado in posizioni la cui classificazione sia dubbia, ma di fatto non intendo stare a discutere dove cominci il finale e finisca il mediogioco. Per il giocatore pratico questo ha poca importanza: egli sa quando il re è al sicuro e quando invece non lo è e di certo non si metterà in marcia con il re verso il centro appena fatta la 40ª mossa, indipendentemente dalla natura della posizione, per essere poi mattato seduta stante (come fece, secondo la leggenda, un computer scacchistico del 1970).

La differenza principale tra il mediogioco e il finale consiste non tanto nell'assenza delle donne (da cui l'espressione "mediogioco senza le donne"), quanto nell'assenza di significative minacce di matto. È questo che fa del re un pezzo di valore nel finale. Julian Hodgson ha affermato che il re nel finale vale quattro pedoni.

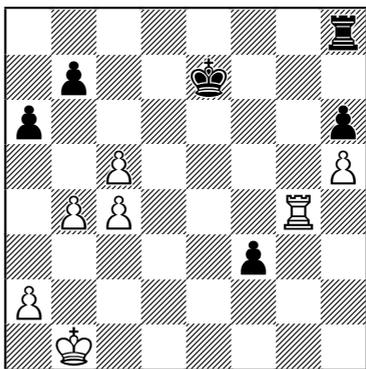
### Mantieni attivo il tuo pezzo più forte

Questa avrebbe potuto essere tranquillamente una delle sette tecniche, nel qual caso sarebbe stata la prima. È il principio regolatore del gioco nel finale: *se possibile, attivate il vostro pezzo più forte.*

Lavorando in pratica su questo principio torna utile la definizione di Hodgson. La catena di comando nel finale è: la donna sulla torre, la torre sul re, e il re sui pezzi leggeri. Ho cercato di spiegare tutto questo ad alcuni studenti in termini di dominazione: la donna può dominare facilmente la torre, la torre può dominare il re, e il re può dominare i pezzi leggeri. Ma in un modo o nell'altro non tutti hanno la sensazione che questa sia una definizione soddisfacente. Sia come sia, è questa la ragione per l'ordine di rango fra i pezzi nel finale. Come vedremo, in un finale di pezzi leggeri è più importante giocare con il re che con i pezzi leggeri. In maniera analoga, benché questo libro non copra i finali di torre, si noti che per i due scrittori migliori in materia di finali, Dvoretzskij e Mednis, il principio regolatore dei finali di torre è che *la torre deve essere sempre attiva*. Un esempio è il seguente:

**TIMMAN - KARPOV**

Belfort 1988

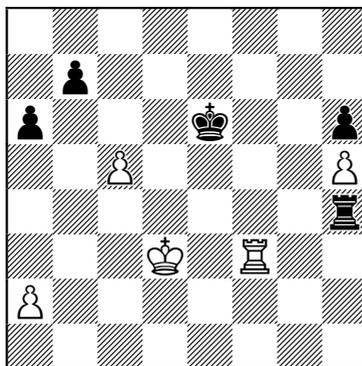


Il Bianco ha un pedone in più, ma presto la sua torre sarà costretta in posizione passiva e il Nero avrà l'opportunità di procurarsi un vantaggio.

**38... ♖f8 39. ♗g1 ♗f4 40. ♗f1 ♔e6 41. ♔c2!**  
Timman si rende conto che se continua ad aggrapparsi ai pedoni sul lato di donna il Nero avanzerà il re in appoggio al pedone

passato 'f'. La torre nera sarà poi libera di scorrazzare incontrastata per la scacchiera.

**41... ♗xc4+ 42. ♔d3 ♗xb4 43. ♗xf3 ♗h4**



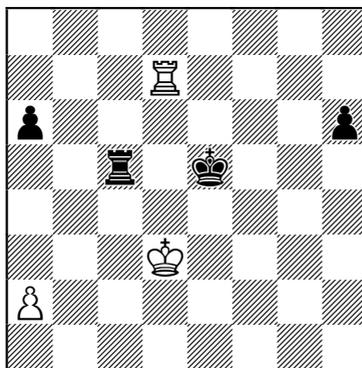
**44. ♗f1!**

Timman dà nuovamente prova del suo valore: la torre deve essere attivata e questo si può ottenere solo lungo la colonna 'b'.

**44... ♗xh5 45. ♗b1 ♗xc5 46. ♗xb7 ♔d5 47. ♗d7+**

Era più forte 47. ♗h7!.

**47... ♔e5**



**48. ♗e7+?**

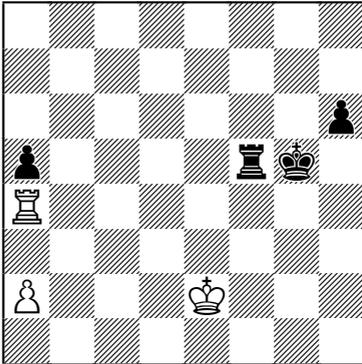
Il Bianco gioca senza un piano. La mossa corretta era 48. ♗h7, dopodiché avrebbe avuto ancora delle ragionevoli possibilità di patta. Dopo la mossa del testo, la torre bianca rimane priva di una chiara funzione,

mentre il Nero viene sollevato dal passivo impiego della torre.

**48... ♖f5 49. ♜f7+ ♖g6 50. ♜f4**

La torre bianca qui è meno attiva e tuttora la torre nera non è legata alla difesa passiva dei pedoni.

**50... ♖g5 51. ♜a4 a5 52. ♖e2 ♜f5**



Al Bianco è andato tutto male: i pedoni neri sono avanzati di una traversa prima di essere bloccati, mentre la torre bianca in a4 non è affatto attiva. Il Nero riuscì a trarre vantaggio da questa svolta negli eventi e a mettersi in tasca il punto intero.

**53. ♜a3 ♖g4 54. ♜c3 h5 55. ♜c8 h4  
56. ♜g8+ ♜g5 57. ♜a8 ♖g3 58. ♖f1 ♖f3  
59. ♜c8 ♖e3 60. a4 ♜g4 61. ♜c5 h3!**

**62. ♜e5+ ♖f3 63. ♜h5 ♖g3 64. ♖g1 ♜xa4  
65. ♜g5+ ♖h4 66. ♜c5 ♜g4+ 67. ♖h2 a4  
68. ♜c3 ♜g2+ 69. ♖h1 ♜g4 70. ♖h2 ♜g2+  
71. ♖h1 ♜g3 72. ♜c4+ ♜g4 73. ♜c3 ♜b4  
74. ♜a3 ♜g4 75. ♜c3 ♖g5 76. ♖h2 ♜h4  
0-1**

Questo non è un libro sui finali di torre, ma il principio esplicitato in questa partita, secondo il quale si deve attivare prima la torre e solo successivamente il re, è universale: i pezzi devono essere attivati in ordine decrescente di rango, il che significa prima la donna e poi la torre, prima la torre e poi il re, e prima il re, poi i pezzi leggeri. Ne consegue, naturalmente, donna o torre prima, pezzi leggeri dopo.

Ma ora che ho omesso di rispondere alla domanda su cosa sia in realtà un finale, anche se almeno una buona dritta l'ho pur data, mi rivolgerò alle sette tecniche che hanno carattere di universalità.

In questa parte del libro esamineremo attentamente sette importanti tecniche nel finale, che non si riferiscono ad alcuna configurazione di materiale specifica, ma sono atteggiamenti e forme di comprensione pertinenti a moltissimi finali. Si tratta di atteggiamenti mentali piuttosto che di regole, e il loro obiettivo è solo aiutare il giocatore a prendere le decisioni giuste nella pratica di torneo, non certo di risparmiargli l'onere di riflettere *tout court*.

---

# Capitolo 1

---

## Pensare per schemi

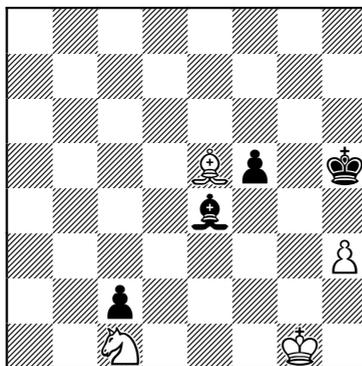
Una buona tecnica di finale richiede la capacità di pensare per schemi, il che significa *essere in grado di ricercare in una data posizione delle specifiche configurazioni o sistemazioni dei pezzi e cercare poi di raggiungerle tramite il calcolo*. Grandi specialisti del finale come Ulf Andersson tendono a pensare nel modo che segue: quando vedono una posizione di finale non pensano in termini di “se questa, allora questa, poi questa, ecc.”, ma vanno alla ricerca del piazzamento ottimale per i loro pezzi. Ciò potrebbe assimilarsi a un piano, ma c'è una differenza, per quanto lieve. Il piano è un modo di procedere in una posizione: farò questo e poi quello. Pensare per schemi avviene quando vedo, per esempio, che se il mio cavallo andrà qui e il suo alfiere là, allora vincerò in questo modo oppure otterrò quest'altro. È *dopo* che si elabora un piano per eseguire in qualche modo tutto questo. Pensare per schemi viene prima di pianificare. Una fortezza è segno inconfondibile di ragionamento per schemi: se i pezzi sono piazzati in questo modo, allora non posso perdere.

L'eccellente finale che segue illustra come il Bianco, in alcune posizioni, abbia pensato per schemi e impiegato poi un semplice piano per portare avanti i suoi programmi. La situazione è subito chiara: il Bianco ha il vantaggio di un cavallo per un pedone passato, nonché un pedone passato a propria volta. Ciò nondimeno, vincere il finale non sarà facile e, come vedremo, richiede ciò che alcuni chiamerebbero elaborare ‘posizioni di fantasia’ e altri semplicemente *pensare per schemi*.

---

**DANIELSEN - A.PETROSJAN**  
Schwerin 1999

---

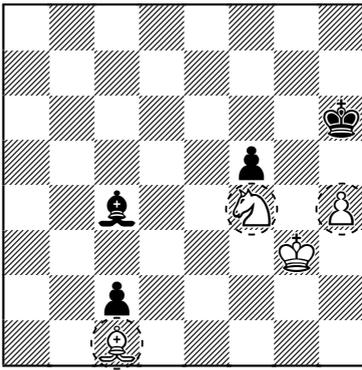


Nel tentativo di vincere il Bianco manovrerà i suoi pezzi su case specifiche, mentre il Nero tenterà di costruire una fortezza. Risulta che il Bianco un modo di abbattere questa fortezza ce l'ha ed è uno spettacolo tutto da vedere...

### 57. ♖f4

Il Bianco deve formulare un piano per non perdere qualunque possibilità di vittoria che ancora mantenga qui. Il piano corretto si svolge come segue: portare il pedone in h4 e il cavallo in f4, che insieme formano così una barriera contro il re nero. Il re bianco sarà allora libero. Nel frattempo l'alfiere bianco terrà d'occhio il pedone c' e il Nero non sarà in grado di fare alcunché di costruttivo sulle case bianche.

Quella che segue è la posizione da raggiungere. Il Bianco inizia ora le sue manovre.



57... ♔h4 58. ♔h2 ♕d5 59. ♖d3

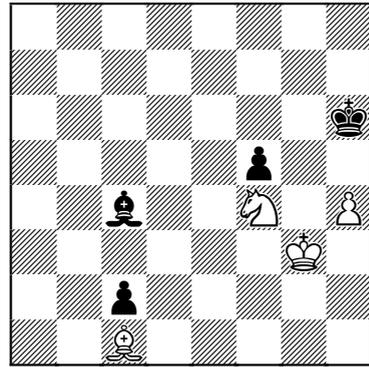
La fase uno è in atto. Il Bianco s'incammina a promuovere il pedone.

59... ♕c4

Il Nero non si illude di poter bloccare il pedone 'h': dopo 59... ♕c6 60. ♗e5 ♕e4 61. ♕c1 ♕b7 62. ♗g6+ ♔h5 63. ♗f4+ ♔h4 64. ♕b2, la minaccia di 65. ♕f6 matto forza il Nero alla ritirata con 64... ♗g5 dopodiché il Bianco porta a termine la prima fase del piano con 65. ♗g3 e 64.h4+. Poiché il piano del Bianco può essere solo procrastinato, ma non impedito, il Nero non ha interesse a far eseguire al Grande Maestro suo collega delle operazioni di contorno per conseguire i propri obiettivi iniziali. Si tratta di una questione di gusti: certi forti giocatori obietterebbero che si deve costringere l'avversario a battersi per ogni centimetro di terreno, in modo da metterlo sotto pressione il più possibile, mentre altri argomenterebbero che non si devono sprecare le proprie energie a dilazionare una posizione critica che si verificherà in ogni caso. Il tempo residuo sull'orologio – e il tempo di riflessione con cui si gioca – fanno ovviamente la loro parte, ma non appena si presenta una minima possibilità di resistenza grazie alla quale l'avversario dovrà darsi da fare per trovare un piano o una mossa ben precisa, gli si dovrebbe sempre dare la possibilità di confondersi.

60. ♗e1 ♕b3 61. ♗f3+ ♔h5 62. ♗g3 ♕d5  
63. ♗d4 ♕e4 64. ♕c1 ♕d3 65. ♗e6 ♕c4

66. ♗f4+ ♗g5 67. h4+ ♔h6



La prima parte del piano è stata portata a termine. Il Bianco ha impedito ogni forma di controgioco sul pedone 'h' e può ora impiegare il re in chiave attiva piuttosto che difensiva. Qual è dunque il piano vincente del Bianco? Diamo un'occhiata alla posizione a mente fresca: il cavallo sta benissimo in f4, l'alfiere gli tiene dietro continuando a tenere d'occhio il pedone 'c', mentre il pedone 'h' è pronto a marciare al primo segnale (che potrebbe essere un qualche tentativo del re nero di rientrare in gioco). L'alfiere nero non può controbattere le ambizioni del Bianco, dato che questi le può perseguire sulle case nere.

Il Nero, tuttavia, non ha necessariamente bisogno di un controgioco attivo: se il Bianco avanza il pedone 'h' questo sarà difficile da difendere. Per esempio, se 68.h5? il Nero gioca istantaneamente 68... ♗g5!, dopodiché non esiste difesa adeguata contro ... ♕f7xh5 con patta immediata. Il Bianco potrebbe starsene semplicemente sulle sue e gironzolare con il re nella speranza che accada qualcosa prima che la partita sia dichiarata patta in base alla regola delle cinquanta mosse. Ma cosa potrebbe accadere? Il concetto di *non aver fretta* (si veda pagina 59) non può certo essere applicato a questa posizione: il Nero non subisce alcuna particolare pressione se il Bianco non fa nulla o se la prende comoda; in ogni caso non può far altro che muovere l'alfiere qua e là senza scopo.

Cosa vuole dunque ottenere il Bianco? Fondamentalmente, spezzare il blocco sul pedone 'h', ma come? Se il cavallo se ne va, il re nero viene in h5. Se l'alfiere si spinge fino a f8, allora il re bianco dovrebbe restarsene indietro con il pedone 'c' e sarebbe difficile far arrivare il pedone 'h' fino all'ottava traversa. Eppure, questo piano non deve essere abbandonato a cuor leggero, poiché al momento è il migliore che abbiamo trovato. È qui che torna utile il ragionamento per schemi: se il re bianco fosse in h8 allora ♔g7 sarebbe scacco matto. Poiché il Nero non può fare nulla, il Bianco vince semplicemente portando il re in h8.

**68. ♖b2 ♖a6 69. ♔f2 ♖b7 70. ♔e3 ♖c6 71. ♔d4 ♖b7 72. ♔e5 ♖c8**

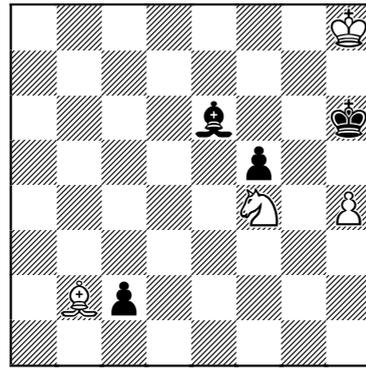
Se il Nero non protegge il pedone 'f' (stabilendo di tenere il re bianco lontano da g8 e piazzando l'alfiere sulla diagonale a2-g8) il Bianco vince semplicemente catturando il pedone 'f', tornando alla volta del pedone 'c' e promuovendo il pedone 'h' (poiché il suo alfiere ha il colore giusto per l'angolo h8).

**73. ♔f6 ♖d7 74. ♔f7 ♖c8**

74... ♔h7 era un tentativo, sempre con l'intenzione di impedire al re di andare in h8, ma dopo 75. ♘h5 ♔h6 76. ♘f6 f4 77. ♖c1 il Nero in ogni caso non può salvare la partita. Egli potrebbe ancora porre all'avversario alcune difficoltà pratiche con 77... ♖e8+!? 78. ♘xe8 ♔h5 79. ♖xf4 ♔xh4 80. ♘f6, dopodiché il Bianco deve dimostrare di saper dare il matto con re, alfiere e cavallo contro re. Naturalmente non ci sarebbe stata alcuna incertezza da parte di Danielsen – la sua mano avrebbe mosso i pezzi senza pensare – ma contro un giocatore di circolo sarebbe stato un tentativo ragionevole.

**75. ♔g8 ♖e6+ 76. ♔h8 1-0**

La posizione finale merita un diagramma: il Nero non ha difesa contro ♖g7 matto alla mossa successiva.



Pensare per schemi fa molto spesso la differenza tra un buon giocatore, che nel finale si sente perso, e un grande finalista, che esercita la sua superiorità. Il Grande Maestro svedese Ulf Andersson è un grande finalista, famoso in tutto il mondo per essere uno dei professionisti più cauti nella storia del gioco, ma anche per la sua eccezionale tecnica di finale. Non si può dire con certezza quale giocatore abbia posseduto la miglior tecnica di finale della storia. Alcuni direbbero Capablanca, altri Botvinnik, Rubinstein, Korchnoj oppure Karpov, ma se qualcuno dicesse Ulf Andersson non insulterebbe nessuno: per la sua raffinata comprensione del finale, egli gode di grande rispetto perfino fra i russi.

Nella partita che segue, Andersson impone la sua tecnica a un forte Grande Maestro suo collega in una posizione che dapprima sembra decisamente pari, ma poi il suo avversario commette un'impresione e d'un tratto il Bianco ha motivo di credere che ci sia qualcosa per cui valga la pena di lottare. Il Nero sfoggia a tratti una buona difesa, ma quando finisce a corto di tempo la pressione diventa eccessiva e si ritrova in un finale molto difficile, che a gioco pratico si dimostra troppo difficile da difendere.

---

## **Parte II**

---

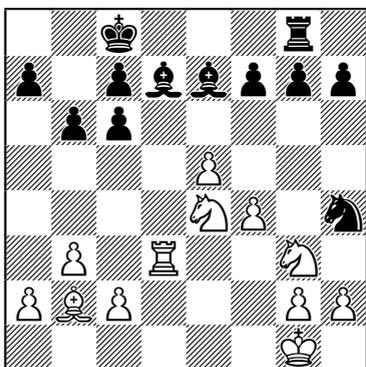
# **Idee avanzate**

## Introduzione alla Parte II

La strategia del finale si fonda sulle tecniche discusse nel capitolo precedente, ma in maniera intelligente: si tratta di strumenti che permettono di dare un bel taglio al calcolo e anche di prendere decisioni quando calcolare è impossibile. Il finale, tuttavia, non si può giocare con il pilota automatico. Le idee e le tecniche descritte in questo libro vanno intese come parte di un contesto dinamico. L'esempio che segue mostra come dobbiamo avvalerci della nozione di bloccatore forte nel nostro processo di calcolo.

**VENKATESH - HARIKRISHNA**

India 2003



Qui il Bianco provoca un cambio tattico che permette al Nero di bloccare il pedone passato e ottenere un forte cavallo contro un alfiere impotente.

### 21.f5!?

Di per sé giocabile, ma non se il Bianco segue la strada più ovvia.

### 21...♞xf5

Il Nero accetta la sfida della variante apparentemente forzata che segue.

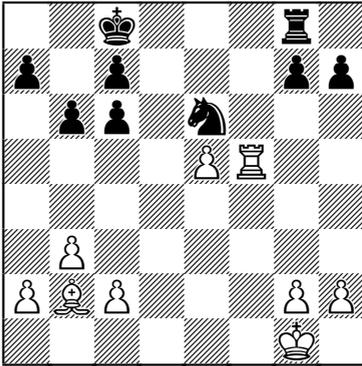
### 22.♖xd7 ♞xg3 23.♖xe7 ♞xe4 24.♖xf7?

A quanto pare era a questo che il Bianco mirava, a meno che non gli fosse sfuggito che il Nero poteva prendere in f5. Quel che conta è che ora il Bianco ignora i pericoli del finale imminente e permette al Nero di instaurare il cavallo bloccatore senza ostacoli. Era necessaria la complicata 24.e6!? fxe6 25.♖xe6 ♞d6 26.♖e7 dopodiché, in confronto alla partita, l'alfiere bianco è in gioco e la sua azione a lunga gittata incrementa le possibilità del Bianco. Per esempio 26...♖e8 27.♖xg7 ♖e2 28.♖xh7 ♖xc2 29.♙e5 ♖xa2 30.g4 è rischiosa per il Nero. In partita il Bianco, per sostenere i meriti della sua posizione, potrebbe ricorrere a concetti astratti come alfiere contro cavallo in posizione aperta e pedoni su ambo le ali, oppure torre e alfiere contro torre e cavallo, ma questa è una valutazione troppo semplicistica: l'alfiere bianco non può entrare in azione e il pedone passato è più una limitazione che un vantaggio. Tutto ciò sarà più chiaro se guardate alla posizione concretamente dopo le due prossime mosse del Nero.

Alcuni giocatori di medio livello hanno la tendenza a evitare il tormentoso compito di pensare concretamente e si rifugiano in astrazioni che potrebbero essere tranquillamente rovesciate di senso, tanto sono prive di relazione con la posizione specifica sulla scacchiera. Con pedoni su entrambi i lati, gli alfiere in genere sono migliori dei cavalli, ma ciò non è sempre vero: lo è a parità di tutto

il resto e in base alle proprietà dei pezzi. Se guardiamo alla posizione in quest'ottica scopriamo che l'alfiere non può agire su entrambe le ali (il suo presunto vantaggio) ed è in realtà limitato dalla possibilità di operare solo sulle case nere, mentre il vero problema è sulle case bianche. Il cavallo è l'ideale per lottare "casa per casa" e pertanto sta benissimo in e6, dove controlla molte case importanti.

24... ♖g5 25. ♜f5 ♗e6



Il Nero ha un finale molto vantaggioso e ha finito per vincere in 61 mosse.

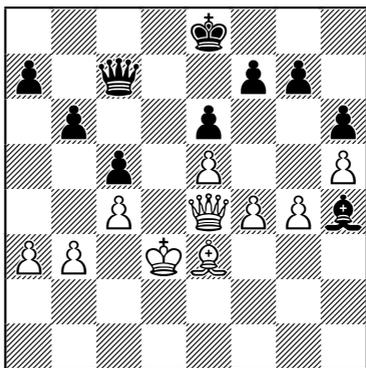
È così che nel capitolo seguente cercheremo di discutere alcune situazioni e tecniche. Parleremo dell'*espansione*, dell'importanza di giocare con precisione una volta in vantaggio, della differenza tra cavallo e alfiere in finale, dei finali di alfiere puri e di alcuni esempi molto complessi. Il punto principale di questa seconda parte è la natura complicata del finale e l'alternarsi dei fattori generali in funzione della realtà specifica di una posizione. Capire le varie proprietà dei pezzi è molto utile, ma per usarle bisogna guardare a come i pezzi interagiscono. Spero che gli esempi analizzati finora e in seguito chiariscano questa comprensione dinamica. Il primo argomento è poco noto: si tratta del contrario della fortezza.

## Capitolo 8

# L'espansione

Un concetto un po' trascurato dalla teoria dei finali è l'*espansione*, per cui un cambio di pedoni apre ai pezzi possibilità di penetrazione, spesso con il piano di attaccare i pedoni dal lato sul quale si dimostreranno poi deboli. L'esempio più famoso è la Geller-Hort, Skopje 1968, che si trova in tutti i libri, compreso questo.

**GELLER - HORT**  
Skopje 1968



Il Bianco ha un netto vantaggio di spazio e può anche decidere quando e come modificare la posizione. Geller sfrutta al massimo tutto questo, cambiando un paio di pedoni al centro e aprendolo per la penetrazione del proprio re.

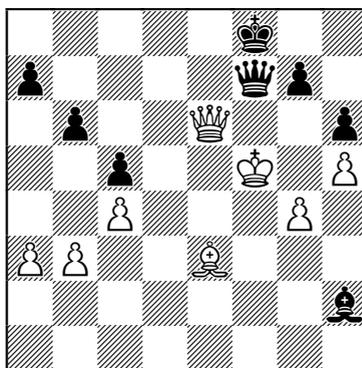
### 34.f5

Con idee come 35.f6, indebolendo la difesa del pedone h6. La risposta del Nero appare forzata.

34... ♖g3 35.fxe6 fxe6 36. ♖g6+ ♔f8 37. ♖xe6 ♗xe5 38. ♔e4 ♗h2 39. ♔f5 ♗g3 40. ♗d2

Oggettivamente era più forte 40.b4, ma Geller non aveva fretta di chiudere la partita: probabilmente aspettava l'aggiornamento.

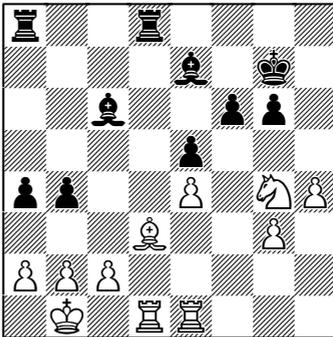
40... ♗h2 41. ♗e3 ♖f7+ 1-0



Il Nero abbandonò, risparmiandosi la fatica di giocare un finale perso. Il Nero non può muovere il re, poiché la penetrazione di quello nemico in g6 gli darebbe seri problemi e dunque non potrà difendere il lato di donna. Una variante è 42. ♖xf7+ ♔xf7 43. ♗d2 ♗d6 44. ♗c3 ♗g3 (oppure 44... ♗e7 45. ♗e5 ♗f6 46. ♗b8 a6 47. ♗a7 ♗d8 48. a4 a5 49. ♗b8) 45. ♔e4 g6 46. ♔d5 e vince.

Pur essendo abbastanza raro nella pratica, questo strumento può rivelarsi utile per il giocatore pratico. Non molto tempo fa il mio amico Ivo Timmermans era arrivato alla posizione seguente in una partita dalla famosa Rilton Cup in Svezia.

**TIMMERMANS - ESTEGARD**  
Stoccolma 2003



Il pedone in più del Bianco è controbilanciato dalla coppia degli alfiери, che dà al Nero pieno compenso. Tuttavia c'è ancora molto da giocare e Ivo elaborò il logico piano di creare una debolezza in campo nero tramite l'avanzata del pedone 'g'. Per farlo è necessario riorganizzare i pezzi, a cominciare dal cavallo.

**32. ♖h2**

Alla volta di f3.

**32... ♜a7 33. ♖f3 ♙c5**

Con l'evidente minaccia ...♙f2.

**34. ♜f1 ♜ad7**

Con l'idea ...♙e4.

**35. ♜de1 b3!**

Il Nero crea un controgioico sul lato di donna, dove non dovrebbe stare affatto peggio.

**36.g4!**

Il pedone e5 finirà ora sotto pressione.

**36...bxc2+ 37. ♙xc2 ♙b5 38. ♜h1 a3**

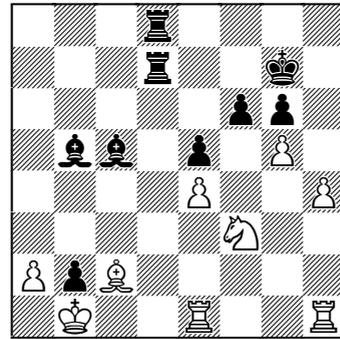
Qui l'ordine di mosse corretto sembra 38...♙f2!, per disgregare la coordinazione del Bianco.

**39.g5**

39.h5 g5 non è così chiara: come fa il Bianco a migliorare la posizione?

**39...axb2?**

Perdendo l'ultimo momento utile per giocare 39...♙f2 40. ♜c1 ♙e3 e il Bianco non ha nulla di speciale.



**40.gxf6+?**

Il Bianco doveva pensare all'espansione. Il bersaglio era, e dovrebbe essere tuttora, il pedone e5. Il Bianco decise invece di creare un avamposto per il cavallo in g5, ma il cavallo non attacca nulla di particolare e pertanto non è poi così forte.

Bisognava giocare 40.h5! gxh5 (se ora 40...♙f2 41.h6+! ♖h7 42. ♜d1 con buone possibilità di vittoria) 41.gxf6+ ♖xf6 42. ♜xh5 e il Nero è in serio pericolo.

**40... ♖xf6 41. ♖g5 ♙d4**

Il Nero adesso non sta peggio.

**42. ♜h3!? ♙c4 43. ♜f3+ ♖g7 44. ♙b3 ♙xb3 45. ♜xb3 ♖h6 46. ♖e6 ♜c8 47. ♖xd4 ♜xd4 48. ♜xb2! ♜cc4 49. ♜be2 ♖h5 50. ♖b2 ½-½**

L'espansione, l'apertura della posizione per il re o per i pezzi, si incontra in posizioni di molti tipi, anche in mediogioco, ma è in primo luogo una caratteristica del finale.

Il prossimo argomento, l'importanza di mantenere la piena concentrazione quando l'avversario è nei guai, vale per tutte le fasi della partita. Ho deciso di inserirlo ugualmente, poiché da qualche parte dovrà pur stare ed è nel finale che ho visto i miei allievi disdegnare più spesso quest'importante nozione.

# 110 esercizi (quasi) al buio

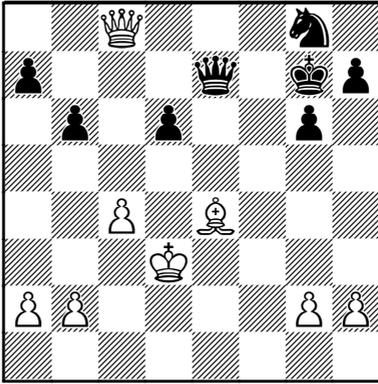
I 110 esercizi che seguono sono stati concepiti e raccolti appositamente per la seconda edizione italiana di *Questione di tecnica*. Vorrei che fossero un segno di apprezzamento rivolto ai miei numerosi lettori italiani, ai quali sono molto legato.

Le posizioni sono suddivise in cinque categorie: finali di pedoni, finali di torri, finali di pezzi leggeri, finali con più pezzi e finali posizionali – solo in ordine contrario! Alcune posizioni potrebbero prestarsi a ulteriore discussione e analisi, soprattutto le undici degli esercizi posizionali, e alcuni esercizi presentano una doppia soluzione. Trovo però che molte delle posizioni da me scovate siano di grande interesse e meritino di essere presentate al lettore, nonostante queste criticità.

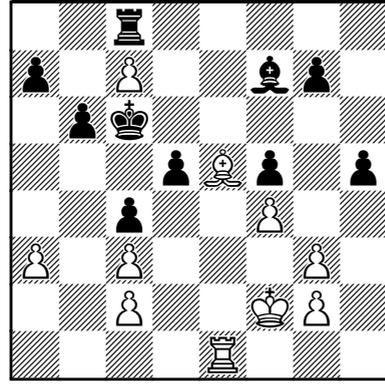
Gli esercizi sono in ordine crescente di difficoltà all'interno delle rispettive categorie. Tuttavia, a differenza della precedente serie, nessun indizio è dato sulla posizione, se non che il tratto è a questo o quel giocatore. Probabilmente solo un giocatore di livello mondiale può riuscire a trovare tutte le soluzioni, ma penso che un dilettante possa comunque riuscire a trovarne un bel po', visto che gli esercizi 'facili' sovrabbondano rispetto a quelli difficili.

Auguri di ottima riuscita in ogni vostra impresa!

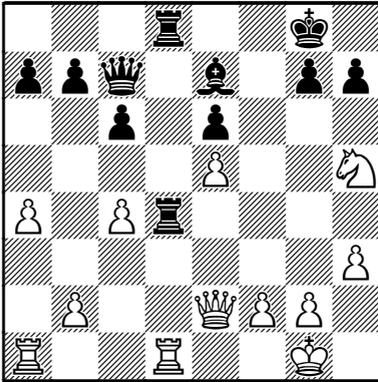
# Finali posizionali



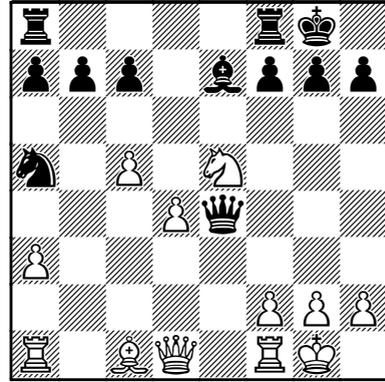
1



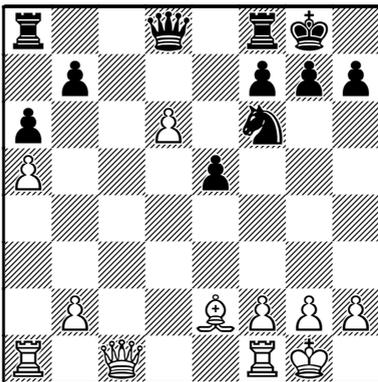
4



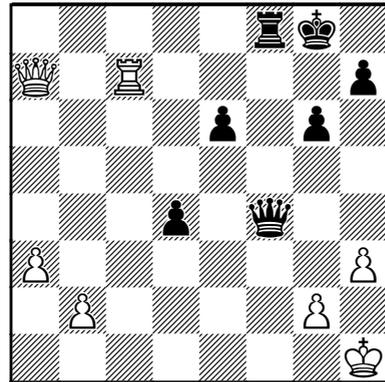
2



5

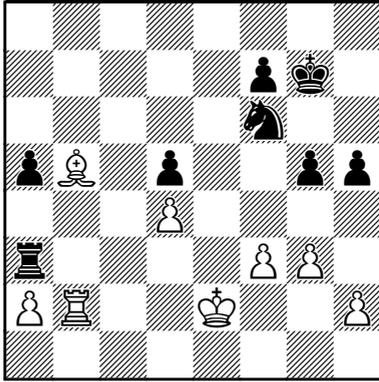


3

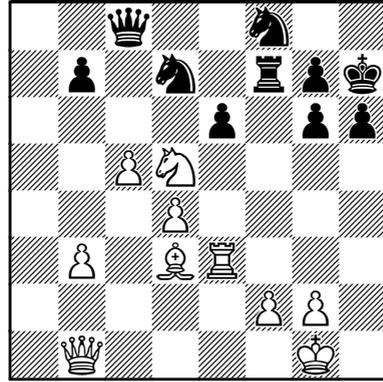


6

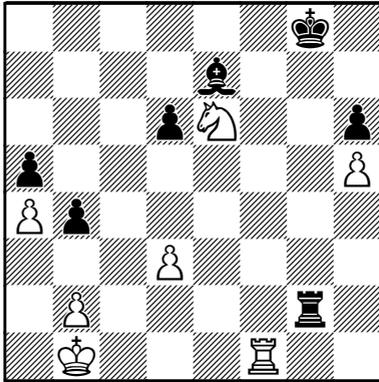




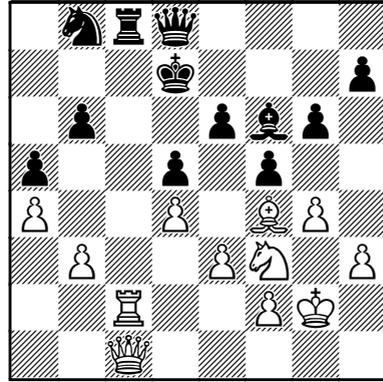
7



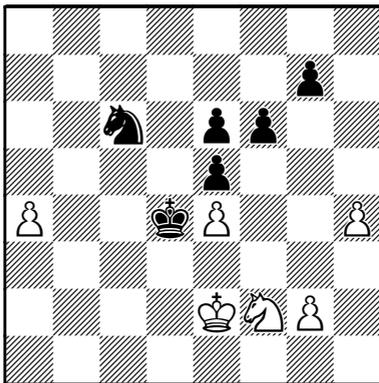
10



8



11



9



## Soluzioni

### Finali posizionali

1

**SE.IVANOV - KUEMIN**  
Stoccolma 2004

*Il vantaggio posizionale del Bianco non è in discussione. Il suo alfiere è superiore al cavallo avversario e il re è più attivo, per non dire delle due isole di pedoni contro tre. Qual è la strada migliore per convertire il vantaggio? Mantenere tutto il vantaggio senza prestare il fianco ad alcun controgio, ovviamente!*

**32. ♖b7!**

Non che sia veramente convinto che donna e cavallo siano superiori a donna e alfiere, ma nel caso fosse vero è un ulteriore buon motivo per procedere a questo cambio.

**32... ♕f6 33. ♖xe7+ ♕xe7 34. b4 ♗f6 35. ♕d4 g5**

35... ♕e6 sarebbe stata una difesa migliore, ma il vantaggio del Bianco resta intatto.

**36. ♕f5! h6 37. c5 bxc5+ 38. bxc5 dxc5+ 39. ♕xc5 ♗h5 40. a4 ♗f4 41. g3 ♗e2 42. ♕g4 ♗c3 43. a5 ♗e4+ 44. ♕c6 ♗d2 45. ♕b7 ♗b3 46. ♕a6 ♕d6 47. ♕d1 ♗d4 48. ♕xa7 ♕c7 49. ♕a6 ♕c6 50. ♕h5 ♕c7 51. ♕g6 g4 52. ♕h5 ♗f3 53. ♕xg4 ♗xh2 54. ♕e2 ♕c6 55. g4 1-0**

2

**R.KAUFMAN-SHAW**  
Liverpool 2007

*Una posizione ingannevole, visto che la vera sfida è capire che il finale con un pedone in più è peggiore rispetto a quello a pedoni pari.*

**19... ♖xe5!**

Un bel tatticismo con motivazioni profonde. 19... ♖xd1+?! è peggiore. Dopo 20. ♖xd1 ♖xd1+ 21. ♖xd1 ♖xe5 22. b3 ♕c5 23. g4 il Bianco ha ogni possibilità di pattare, visto che presto avrà un cavallo molto forte in e4.

**20. ♖xe5 ♖xd1+ 21. ♖e1**

Unica. 21. ♕h2? perde per via di 21... ♕d6!.

**21... ♖xe1+ 22. ♖xe1 ♖d2 23. b3**

Dopo una difesa attiva come 23. ♖xe6 ♕c5 24. ♖e8+ ♕f7 il nostro tema si chiarisce; per quanto abbia un pedone in più, il Bianco è nei guai. 25. ♖c8 (25. ♖b8?? perde la torre dopo un paio di scacchi) e ora il Nero ottiene posizione vinta dopo 25... ♕g6 26. ♗f4+ ♕f5 27. ♗h5 g6 28. ♗g3+ ♕f4 e il pedone del Bianco cade.

**23... ♕c5 24. ♖xe6**

La difesa del pedone f2 porta a cedere quello 'b' dopo ... ♖b2, senza alcuna possibilità di patta. John Shaw ora sterilizza ogni controgio con precisione millimetrica.

**24... ♖xf2 25. ♕h2 ♖b2 26. ♖e8+ ♕f7 27. ♖d8 g6 28. ♗g3 ♖xb3 29. ♗e4 ♕e7**

Il Nero mette tutto in banca.

**30. ♖h8 h5 31. ♖h7+ ♕e6 32. ♖g7 ♖e3! 33. ♗g3 ♕f6! 0-1**

3

**JAKOVENKO-BU XIANGZHI**  
Cina-Russia, Erguna 2006

*Il Bianco sta leggermente meglio per molti motivi, ma se riesce a portare un pedone passato in settima guadagnerà un pedone oppure costringerà l'avversario in posizione molto passiva.*



## Aperture

- Aagaard - Conoscere l'Indiana di Grünfeld  
Aagaard - Lo Stonewall  
Aagaard/Shaw - La Siciliana tradita  
Barskij - La moderna difesa Philidor  
Bologan - La partita Catalana  
Bologan - La Slava Chebanenko  
Bologan - L'Indiana di re: repertorio per il Nero  
Bronstein/Neat - Bronstein insegna l'Indiana di re  
Emms - Conoscere l'Indiana di donna  
Emms - Conoscere la Scozzese  
Emms - Conoscere l'attacco Indiano  
Emms - La difesa Scandinava  
Emms - L'Indiana di Nimzowitsch mossa dopo mossa  
Flear - Conoscere la Slava e la semi-Slava  
Gallagher - Conoscere la Caro-Kann  
Lane - Conoscere il sistema Colle  
McDonald - Conoscere il Gambetto di donna rifiutato  
McDonald - Conoscere la Réti  
McDonald - Conoscere l'Inglese  
McDonald/Speelman - La difesa Moderna  
Pedersen - Gioca il Gambetto Benko!  
Shaw - Il Gambetto di re \*  
Sveshnikov - La Francese di spinta  
Sveshnikov - La Siciliana 2.c3 (2 voll.)  
Tatai - Tatai insegna la Najdorf <sup>2009/2</sup>  
Watson - Gioca la Francese!  
Williams - Il ritorno del Dragone  
  
Avrukh - 1.d4 Repertorio avanzato (2 voll.)  
Marin - Le partite di gioco aperto (2 voll.)  
Marin - 1.c4 Repertorio avanzato (3 voll.)  
Watson - Nuovo manuale ragionato delle aperture (3 voll.)

## Biblioteca storica

- Alekhine - New York 1927  
Boleslavskij/Bondarevskij - Petrosjan-Spasskij 1969  
Botvinnik - Leningrado/Mosca 1941  
Bronstein - Zurigo 1953 <sup>2005</sup>  
Garrett/Marin - Reggio Emilia 2007/8 <sup>2009/1</sup>  
Lasker - San Pietroburgo 1909  
Pagni - Scacchi senza quartiere  
Rabinovich et al. - Mosca 1935  
Sanvito - Scacchi Manoscritti  
Tal - Botvinnik-Tal 1960  
Tarrasch - 300 partite di scacchi

## Premi e riconoscimenti

- <sup>1996</sup> Book of the Year 1997  
<sup>2001/1</sup> Book of the Year 2001  
<sup>2001/2</sup> ChessCafé award 2001  
<sup>2005</sup> Libro dell'anno FSI 2005  
<sup>2006</sup> Libro dell'anno FSI 2006  
ChessCafé award 2005

## Grandi giocatori

- Anand/Nunn - Vishy Anand Campione del mondo  
Botvinnik - Lavori critici e analitici (3 voll.)  
Godena - La mia Siciliana <sup>2008/2</sup>  
Karolyi - Anatolij Karpov (2 voll.)  
Keres - Partite scelte (2 voll.)  
Korchnoj - La mia vita per gli scacchi (3 voll.) <sup>2001/1</sup>  
Smyslov - Alla ricerca dell'armonia 1935-2001

## Scuola Superiore di scacchi

- Aagaard - Il manuale dell'attacco (2 voll.) <sup>2010</sup>  
Aagaard - Imparare a calcolare  
Dvoretskij - La strategia  
Dvoretskij - Il gioco complicato  
Dvoretskij - Nuovo manuale avanzato di analisi scacchistica  
Dvoretskij/Jusupov - Preparare le aperture  
Dvoretskij/Jusupov - Il pensiero creativo  
Marin - Sulle spalle dei giganti <sup>2006</sup>  
Psakhis - Corso di tattica avanzata  
Sadler - Come studiare gli scacchi

## I manuali

- Emms - Capire i finali di pezzi leggeri  
Flear - Capire i finali di pedoni  
Nimzowitsch - Il mio sistema  
Nimzowitsch - La pratica del mio sistema  
Nunn - Capire gli scacchi mossa dopo mossa <sup>2001/2</sup>  
Nunn - Capire gli scacchi mossa dopo mossa 2 <sup>2008</sup>  
Nunn - Capire il mediogioco  
Nunn - Esercizi di tattica  
Nunn - Mettiti alla prova!  
Nunn - Vinci subito!  
Tal/Zhuravlëv - Il primo manuale degli scacchi  
Ward - Capire i finali di torre

## Fuori Collana

- Bagnoli - Scacchi matti 3½  
Bronstein/Fürstenberg - L'apprendista stregone <sup>1996</sup>  
Fischer/Garrett - Mi hanno torturato nel carcere di Pasadena  
Leoncini - A ladro! Storie dal mondo degli scacchi  
Müller - RJE, tutte partite di Bobby Fischer  
Rowson - I sette peccati capitali degli scacchi  
Rowson - Scacchi per zebre

- <sup>2008</sup> Libro dell'anno FSI 2008, Raccomandato dalla FIDE tra i 100 libri imperdibili di tutti i tempi  
<sup>2008/2</sup> Miglior libro di autore italiano FSI 2008  
<sup>2009/1</sup> Libro dell'anno FSI 2009  
<sup>2009/2</sup> Miglior libro di autore italiano FSI 2009  
<sup>2010</sup> Book of the Year 2010  
<sup>2012</sup> ACP Book of the Year 2012