

La scalata dello scacchista da NC a 1600

PREFAZIONE.....	5
IL PRIMO CONTATTO CON UN EXTRATERRESTRE.....	6
1. STRATEGIA DEL GIOCO IN APERTURA	9
LO SVILUPPO.....	10
Sviluppo prematuro della Donna.....	12
Perdite di tempo con mosse laterali inutili e altre mosse assurde	21
Insistere nel mantenere il pedone sacrificato nei Gambetti	26
Gioco più volte con gli stessi pezzi senza ragione.....	27
Sviluppo dei pezzi in case poco sicure	30
LO SPAZIO IN APERTURA.....	33
LA SICUREZZA DEL RE in Apertura.....	41
Esempio pratico di Strategia del gioco in apertura	50
LE SVISTE BANALI.....	52
2. TATTICA	57
Attacco doppio.....	57
L'inchiodatura	66
Debolezza dell'ultima traversa	71
Mossa intermedia	74
Attacco di scoperta.....	75
Scacco di scoperta.....	76
Scacco perpetuo.....	77
Scacco doppio.....	77
Il blocco.....	79
L'interferenza	80
La distruzione dell'arrocco.....	81
Il Sacrificio Greco	82
L'adescamento	84
La deviazione.....	85
L'infilata.....	87
La promozione.....	90
Lo Scacco Matto Affogato.....	91
Matto con due alfieri.....	92
Attacco a Raggi X	93
Il vortice	94

Lo zugzwang	95
Lo stallo	96
Passaggio al finale vincente	97
Test di calcolo	97
3. FINALI	98
FINALI DI PEDONI	98
La lotta re contro pedoni senza l'aiuto del proprio re	98
Re e pedone contro re - l'opposizione	100
Il Pedone libero passato	112
Lo stallo	117
La rottura	118
Il blocco	119
Pedone contro torre	120
Torre e Pedone contro Torre - la regola di PHILIDOR	126
Torre e Pedone contro Torre - costruzione del PONTE	127
Donna contro pedone	129
Donna e pedone contro Donna - scacco perpetuo	138
Finali di alfieri uguali	138
Finali di Alfieri contrari	139
Cavallo contro pedone	141
Alfiere dell'angolo sbagliato	144
Alcuni casi di patta	146

PREFAZIONE

Questo libro è dedicato a tutti coloro che hanno appena imparato le regole del movimento dei pezzi **SENZA ALCUNA DISTINZIONE DI ETÀ**, che hanno intenzione di avanzare nel gioco degli scacchi.

Il linguaggio scacchistico sarà chiaro e semplice, senza entrare in spiegazioni troppo filosofiche, per lasciare spazio al problema scacchistico e per venire incontro anche agli istruttori, che possono trovare ispirazione in questo percorso.

Il libro è diviso in tre parti: 1. Strategia del gioco in Apertura; 2. Tattica; 3. Finali. Consiglio proprio questo ordine di lettura.

Quindi, un giocatore NC inizia con i principi base dell'apertura, perché proprio dall'apertura si parte - bisogna fare qualcosa, sapere come iniziare. Spesso i giocatori di questo livello non arrivano ad un finale dignitoso, tuttavia l'importanza di conoscere i finali è fondamentale, perché, per esempio, imparare come vincere con un solo pedone in più, fa rispettare il materiale sin dall'inizio.

Poi arriva il mediogioco; praticamente molta tattica scelta secondo l'importanza per questo livello.

Alla fine, il minimo dei finali che dovrebbe conoscere una forte Seconda Nazionale.

Ruma, 28 giugno 2019

Gojko Laketić

SIMBOLI

! mossa forte

? mossa debole

!! mossa eccellente

?? svista

!?! mossa interessante

?! mossa dubbia

□ mossa unica

= parità

∞ posizione poco chiara

± il Bianco sta leggermente meglio

∓ il Nero sta leggermente meglio

± il Bianco ha un vantaggio importante

∓ il Nero ha un vantaggio importante

+ - il Bianco ha un vantaggio decisivo

- + il Nero ha un vantaggio decisivo

→ con attacco

↑ con iniziativa

↔ con controgio

Δ con l'idea di

+ scacco

matto

Iniziamo con una storia simpatica, presa da alcune riviste scacchistiche russe.

IL PRIMO CONTATTO CON UN EXTRATERRESTRE

Racconto di un Maestro russo.

31 dicembre: Il tempo sulla costa del mar Nero è splendido. Trovo un angolo tranquillo tra gli alberi e la vegetazione e mi metto a pensare profondamente alla soluzione di problemi scacchistici. Passano due ore circa, stanco mi metto a riposare. Uno strano rumore mi risveglia. Apro gli occhi. Cosa è stato? Un fulmine? No, il cielo è sereno. Non si muoveva niente, mi rimetto a dormire. Improvvisamente avverto che qualcuno mi sta guardando. Apro gli occhi e scorgo di fronte a me un subacqueo, però un po' buffo. "Cosa fai da queste parti?" chiedo sorpreso. "Sono venuto per ottenere un contatto" mi risponde con voce sintetica, un po' metallica. "Che tipo di contatto?" dico io. "Contatto tra i nostri pianeti" replica. Ridendo, dico io: "Vuoi dire che vieni da un altro pianeta?" "Sì, giusto" replica la buffa figura. Incuriosito, gli chiedo come mai conoscesse la nostra lingua: "Il traduttore universale mi consente di dialogare con te" risponde l'altro. Volevo continuare a chiedere altre cose, quando quello incuriosito dalla mia scacchiera mi chiede cosa fosse. "Come si gioca?" mi chiede ed io spiego brevemente le regole del gioco, l'importanza del pedone e della possibilità di diventare, raggiunta l'ottava traversa, qualsiasi pezzo. "Perfetto! Facciamo qualche partita." Beh, come primo contatto giocare a scacchi non è male. Il mio alieno avversario, nonostante la sua tecnologia superiore, per il suo basso livello di gioco rimane con quattro pezzi leggeri di meno.

	XI	I	I	I	I	I	I	Y
8	-	+	-	+	-	+	-	+ 0
7	P	-	+	-	+	-	+	- 0
6	L	V	-	+	-	+	-	P 0
5	+	-	+	-	+	-	+	- 0
4	-	+	-	+	-	N	N	+ 0
3	+	-	+	K	+	-	+	- 0
2	p	+	-	+	-	+	-	p 0
1	k	-	+	-	+	-	+	- 0
	x	a	b	c	d	e	f	g h y

Stranamente il mio avversario non vuole abbandonare in questa posizione ed allora comincio a cercare di dar matto al re e muovo **1. ♣c2** E mentre muovo il re guardo il mio avversario; non c'è difesa al matto. Lui però muove il pedone in h1 e promuove a Re nero !!!

XI								Y	
8-	+	-	+	-	+	-	+	0	
7P	-	+	-	+	-	+	-	0	
6L	♞	-	+	-	+	-	+	P0	
5+	-	+	-	+	-	+	-	0	
4-	+	-	+	-	♞N	+	0		
3+	-	+	-	+	-	+	-	0	
2p	+	K	+	-	+	-	+	0	
1h	♞	-	+	-	+	-	+	k0	
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

"Cosa?" chiedo io sorpreso. "Re" risponde lui trionfante. "Il pedone non può promuovere a Re" replicò io. "Proprio tu mi hai spiegato che il pedone quando arriva nell'ultima traversa diventa un pezzo a scelta." "Accidenti, però, ho sbagliato" dico io. "Non è colpa mia, tu hai sbagliato ed io ho basato tutta la mia difesa su 1...h1♞".

Un litigio come primo contatto non è sicuramente la cosa migliore; devo continuare la partita in queste condizioni. Però, se faccio ♞d4, do matto al re in a1 e quello in h1 è in stallo. All'improvviso una splendida idea; pezzo a scelta? Ok! faccio a7-a8 e promuovo il pedone a Re nero!

XI								Y	
8k	+	-	+	-	+	-	+	0	
7+	-	+	-	+	-	+	-	0	
6L	♞	-	+	-	+	-	+	P0	
5+	-	+	-	+	-	+	-	0	
4-	+	-	+	-	♞N	+	0		
3+	-	+	-	+	-	+	-	0	
2p	+	K	+	-	+	-	+	0	
1h	♞	-	+	-	+	-	+	k0	
x	a	b	c	d	e	f	g	h	y

"Mi regali un altro re?" mi chiede l'avversario. "Ho parlato di pezzo a scelta, non ho parlato di colore" replicò io. Non poteva protestare. Quindi tocca a lui e continua con 2...♞b8 3.h7 ♞a8 4.h8♞ scacco matto!!!

XI | I | I | I | I | I | I | Y
8k + - + - + - @0
7 + - + - + - + - 0
6L ~~L~~ - + - + - + 0
5 + - + - + - + - 0
4 - + - + - ~~NN~~ + 0
3 + - + - + - + - 0
2p + K + - + - + 0
1~~h~~ - + - + - + k 0
x a b c d e f g h y

Matto a tutti e tre i re!!! Il mio avversario bofonchia qualcosa nella sua lingua, fa due passi indietro. Un fulmine si sviluppa verso l'alto. Ha lasciato la Terra senza nemmeno dire da dove veniva. Forse dopo qualche lezione chiederà la rivincita?

1. STRATEGIA DEL GIOCO IN APERTURA

Come inizia una partita a scacchi? Siamo di fronte alla posizione di partenza di ogni partita.

```

X| | | | | | | Y
8r n l o k v n t 0
7p p p p p p p 0
6- + - + - + - + 0
5+ - + - + - + - 0
4- + - + - + - + 0
3+ - + - + - + - 0
2P P P P P P P 0
1R N L Q K L N R 0
x a b c d e f g h y

```

Lo scopo del gioco è di dare scacco matto al re dell'avversario. Quindi, per realizzare questo compito, dobbiamo mobilitare un minimo delle nostre forze. Nelle partite tra i giocatori di livelli bassi, ci si trova velocemente di fronte a grossi guadagni di materiale e scacco matto. Con il tempo, man mano che aumenta la forza di gioco, migliora proporzionalmente la resistenza e le partite diventano più lunghe e complete.

Iniziamo con l'apertura. Il nostro compito è di spiegare i principi base del gioco in apertura, grazie a quali si potrebbe giocare a livello soddisfacente contro chiunque. *Con il rispetto di questi principi ed una solida visualizzazione tattica, ogni sistema di apertura potrebbe andare bene.*

Ci sono tre elementi generali importanti per qualsiasi apertura e qualsiasi livello di forza del gioco:

A - LO SVILUPPO

B - LO SPAZIO

C - LA SICUREZZA DEL RE

LO SVILUPPO

In una partita di scacchi, mettere in atto lo sviluppo significa spostare pezzi e pedoni dalle case di partenza verso posizioni da cui possono essere più efficaci nella lotta che sta per sorgere. Di solito, si intende una centralizzazione - spostamento verso le case centrali da cui potrebbero influenzare meglio tutta la scacchiera. Il rispetto delle regole dello sviluppo è una garanzia per non arrivare in una posizione perdente dopo poche mosse.

Sviluppare i pezzi non significa spostare semplicemente i pezzi dalla loro casa di partenza. Per esempio: **1. ♖f3** è un buon sviluppo:

```

XI | | | | | | | | Y
8r | n | w | k | v | nt | 0
7p | p | p | p | p | p | p | 0
6- | + | - | + | - | + | - | + 0
5+ | - | + | - | + | - | + | - 0
4- | + | - | + | - | + | - | + 0
3+ | - | + | - | + | N | + | - 0
2P | P | P | P | P | P | P | 0
1R | N | L | Q | K | L | + | R 0
x | a | b | c | d | e | f | g | h | y

```

invece **1. ♖h3**:

```

XI | | | | | | | | Y
8r | n | w | k | v | nt | 0
7p | p | p | p | p | p | p | 0
6- | + | - | + | - | + | - | + 0
5+ | - | + | - | + | - | + | - 0
4- | + | - | + | - | + | - | + 0
3+ | - | + | - | + | - | + | N 0
2P | P | P | P | P | P | P | 0
1R | N | L | Q | K | L | + | R 0
x | a | b | c | d | e | f | g | h | y

```

è uno spostamento di pezzo che non rispetta il secondo elemento, lo Spazio, che non ha uno scopo concreto, e pertanto possiamo definirlo uno sviluppo assurdo.

Per "mancanza di sviluppo" si intende il ritardo di sviluppo e nella pratica significa che, nonostante sulla scacchiera ci sia una situazione di parità di materiale, o

addirittura un vantaggio numerico, in realtà il giocatore in ritardo di sviluppo non ha le forze sufficienti, sul settore in cui si sta svolgendo la lotta, per difendersi, e quindi perde, perché i suoi pezzi non sviluppati sono un pubblico passivo.

Lo sviluppo serve per preparare i nostri pezzi e pedoni per il conflitto inevitabile con i pezzi dell'avversario.

Già dall'inizio e nel corso di tutta la partita è importante rispettare il secondo elemento - lo Spazio. Il controllo dello spazio in apertura si realizza contemporaneamente allo sviluppo, tramite l'occupazione fisica del terreno importante, oppure tramite il controllo dalla distanza - ne parleremo in seguito più dettagliatamente.

Alla fine bisogna avere in mente la sicurezza del re. Per la logica dello scopo del gioco, lo scacco matto al re avversario implica la fine della partita. Quindi, non ci sarà molto utile avere uno stravantaggio di sviluppo e lo spazio centrale, se il nostro re sta per prendere scacco matto.

Il vantaggio di sviluppo, di solito, porta a guadagni materiali, almeno di un pedone, e anche ad attacchi diretti contro il re avversario. *Le maggiori catastrofi in apertura sono causate dalla mancanza di rispetto delle regole dello sviluppo.*

Elenchiamo le principali cause del ritardo di sviluppo:

1. **Prematura entrata della donna in gioco.**
2. **Perdite di tempo** con mosse laterali inutili e altre mosse assurde.
3. Insistere nel mantenere il **pedone sacrificato** nei Gambetti.
4. Gioco più volte con gli **stessi pezzi** senza ragione.
5. Perdite di passo **nel momento critico.**
5. Sviluppo dei pezzi **in case poco sicure.**

Continuiamo con la presentazione di esempi della prematura entrata della donna in gioco.

Sviluppo prematuro della Donna

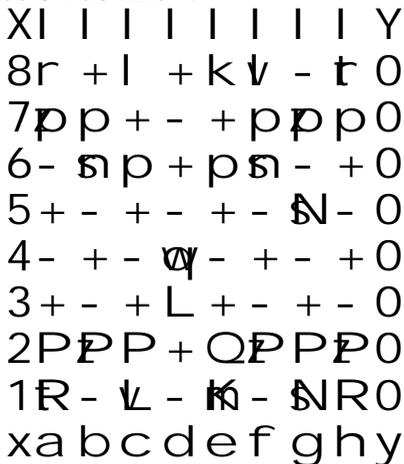
Dato che la donna risulta il pezzo più mobile, spesso viene usata per uscite veloci, per un attacco doppio e per la caccia ai pedoni. Lo sviluppo prematuro della donna è molto tipico nelle partite di livelli bassi di gioco, ma si può trovare anche nelle partite di livelli avanzati, nel caso in cui un energico volo di donna potrebbe portare a vantaggi. *Per il momento, noi dobbiamo dimenticare le bravure di donna e dobbiamo considerare le immediate uscite in campo come pericolose e da evitare*, perché lo sviluppo prematuro della donna permette all'avversario:

- *guadagno di tempi per il proprio sviluppo, attaccando la nostra donna;*
- *diverse combinazioni legate all'attacco sia al nostro re, sia alla nostra donna*, uscita prematuramente, tra le quali sottolineiamo l'intrappolamento della donna

Lo sviluppo prematuro della donna accelera lo sviluppo dell'avversario

Nell'esempio seguente, la prematura uscita della donna nera ha accelerato lo sviluppo del bianco con guadagno di materiale.

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♠c3 dxe4 4.♠xe4
 ♟d7 5.♣c4 ♠gf6 6.♠g5 e6 7.♠e2
 ♟b6 8.♣d3 ♠xd4?



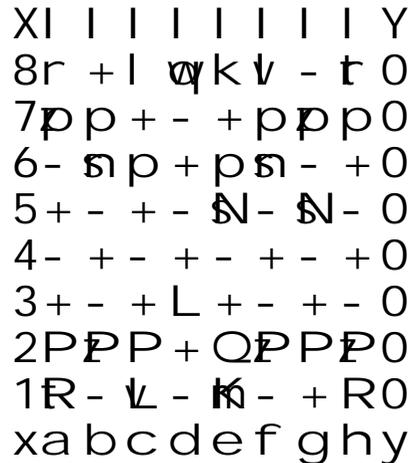
Guadagna un pedone ma permette un attacco accelerato con ♞g1-f3-e5.

9.♠1f3! ♠d8

Non aiuta 9...♣b4+ 10.c3 ♣xc3+ sperando che il bianco prenda con

11.bxc3 e il nero vince la torre dopo 11...♞xc3. Invece il bianco gioca la forte intermedia 11.♣f1!+- e dopo lo spostamento della donna nera, cattura in c3 guadagnando un pezzo.

10.♠e5



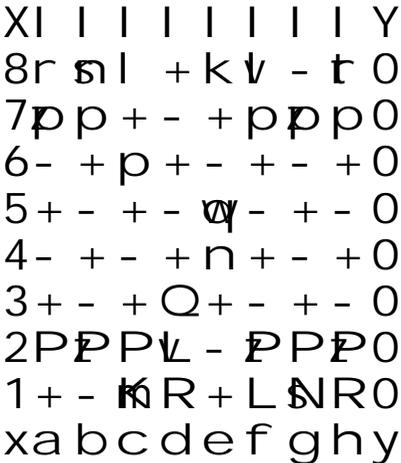
Cade il pedone chiave f7, dopodiché il re nero rimane al centro sotto attacco.

Lo sviluppo prematuro della donna causa un attacco vincente contro il proprio re

Il nero, dopo una prematura uscita della donna, si è trovato in ritardo di

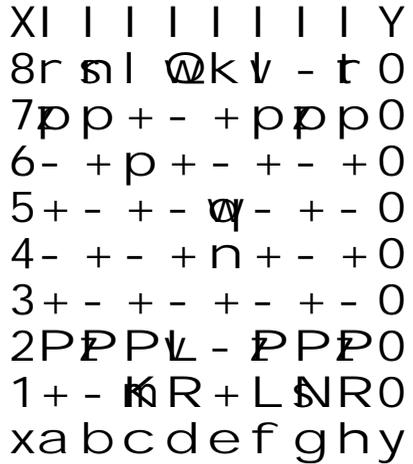
sviluppo e, dopo altre mosse aggravanti, ha subito la combinazione vincente del bianco contro il re nero.

1.e4 c6 2.d4 d5 così inizia la difesa Caro-Kann **3.♟c3 dxe4 4.♞xe4 ♟f6!**
5.♠d3 considerando le regole di uno sviluppo perfetto, questa mossa del bianco non è la migliore. **5...e5?!** il nero inizia il gioco combinatorio in cui è prevista subito l'attivazione della sua donna. **6.dxe5 ♠a5+ 7.♞d2 ♠xe5**
 Delle prime sette mosse, il nero ne ha consumate due per il gioco con la donna, e gliene serviranno altre, perché è evidente che la posizione della donna nera in e5 è instabile e il bianco guadagnerà altri tempi di sviluppo, attaccandola. Però, il nero in questo momento ha realizzato una minaccia contro il cavallo e4.
8.0-0-0! continua con lo sviluppo preparando una trappola spettacolare.
8...♞xe4? muove il cavallo per la seconda volta.



Non poteva catturare con **8...♞xe4** per **9.♞e1**.

9.♠d8+!!



9...♠xd8 Adesso il bianco vince con un motivo tattico - lo scacco doppio:
10.♞g5+ ♠c7 al re rimane solo la fuga.
 Oppure **10...♠e8 11.♞d8#**
11.♞d8# Reti -Tartakower, 1910.

Ritardo di sviluppo

Siamo davanti ad un eccellente esempio in cui la prematura uscita della donna, aggravata da successive mangiate di pedoni con la stessa donna, ha portato ad un decisivo vantaggio di sviluppo con un inarrestabile attacco contro il re nero, rimasto al centro.

1.e4 e6 2.d4 d5 la difesa Francese.
3.♟c3 ♟f6 4.exd5 mossa timida che dovrebbe portare alla perdita del vantaggio di colore per il bianco.

4...♞xd5 (diagramma alla pagina seguente) primo errore del nero: Invece di catturare con il pedone, lottando per lo spazio centrale, il nero cattura con il pezzo già sviluppato.

XI | | | | | | | | Y
 8r **nl** | **vk** | - t 0
 7ppp - + ppp 0
 6- + - + p + - + 0
 5+ - + n + - + - 0
 4- + - **P** - + - + 0
 3+ - **N** - + - + - 0
 2PPP + - **PP** 0
 1R - **LQK** | L **NR** 0
 x a b c d e f g h y

5. **xf3 c5** mostra pure una prematura attività al centro. Sarebbe più sicuro continuare lo sviluppo con **de7**.

6. **xd5 Exd5** l'uscita della donna ancora non è un errore. Il nero cerca di evitare le posizioni sfavorevoli con il pedone isolato dopo 6...**exd5** 7. **b5+**.

7. **xe3!** minaccia **dxc5** e costringe il nero a reagire con 7...**cxd4** 8. **xd4 a6** impedisce il fastidioso **b5** 9. **xe2 Exg2?**

XI | | | | | | | | Y
 8r **nl** | + **kv** | - t 0
 7+ p + - + ppp 0
 6p + - + p + - + 0
 5+ - + - + - + - 0
 4- + - **N** - + - + 0
 3+ - + - **L** - + - 0
 2PPP + L **Pq** 0
 1R - + **QK** - + R 0
 x a b c d e f g h y

Questa corsa per il mangia - mangia di pedoni è ormai un errore serio che porta a gravi conseguenze nello

sviluppo del nero. 10. **xf3 Eg6** 11. **Ed2 e5** 12. 0-0! **exd4** 13. **fxd4**

XI | | | | | | | | Y
 8r **nl** | + **kv** | - t 0
 7+ p + - + ppp 0
 6p + - + - + q + 0
 5+ - + - + - + - 0
 4- + - **L** - + - + 0
 3+ - + - + L + - 0
 2PPP **Q** - **P** - **P** 0
 1+ - **KR** + - + R 0
 x a b c d e f g h y

Il bianco ha sviluppato tutto, mentre il re nero è rimasto al centro. Il vantaggio di sviluppo del bianco è così decisivo, che il nero non riesce più a resistere. 13... **xc6** 14. **xf6!** minaccia scacco matto in d8. 14... **Exf6** 15. **he1+ xe7** In caso di 15... **xe6** arriva il matto con 16. **Ed7#**. 16. **fxc6+ cf8** (dopo 16...**bxcc6** segue il matto con **Qd8**) 17. **Ed8+! xxd8** 18. **e8#**

XI | | | | | | | | Y
 8r + | **lv** | R **kn** - t 0
 7+ p + - + ppp 0
 6p + L + - **Q** - + 0
 5+ - + - + - + - 0
 4- + - + - + - + 0
 3+ - + - + - + - 0
 2PPP + - **P** - **P** 0
 1+ - **KR** + - + - 0
 x a b c d e f g h y

Nimzovich-Alapin, 1914.