

IL MATERIALE

La regola di aumentare il proprio vantaggio materiale è talmente nota, intuitiva e immediata che è stata già citata come esempio nella nostra trattazione generale sull'importanza delle regole negli scacchi.

Tutti sanno che guadagnare un pedone o un pezzo è un indubbio vantaggio... a meno che non intervengano le contropregole e cioè che si debba concedere qualcosa all'avversario in cambio del materiale guadagnato.

Ci sono giocatori che hanno spiccate attitudini difensive, applicano la regola del materiale in maniera sistematica e spesso la loro strategia funziona: anche se le concessioni fatte (arretratezza dello sviluppo, pessima struttura pedonale, scoordinamento dei pezzi ecc.) sono troppe, l'avversario non riesce ad approfittarne e perde la partita perché a un certo punto il disavanzo materiale fa sentire tutto il suo peso. La cosa è abbastanza nota a chi gioca con programmi scacchistici di medio-basso livello: catturano tutto, ma per un giocatore di non eccelsa forza sono comunque molto difficili da battere.

Il giocatore più evoluto sa benissimo invece che occorre ragionare in modo diverso:

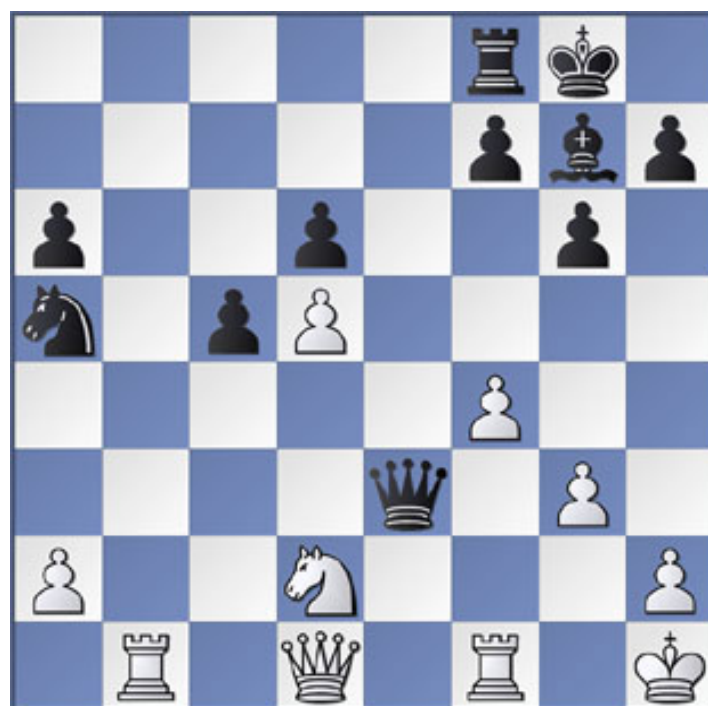
la regola sul materiale funziona **se non si perde l'iniziativa**;

se si perde tutta l'iniziativa, o parte di essa, è necessario valutare i pro e i contro.

Il primo punto è chiaro. La conservazione dell'iniziativa è condizione sufficiente per l'applicazione della regola. Se possiamo guadagnare una qualità, conservando l'attacco, saremmo poco saggi nel non farlo (ammesso ovviamente che il guadagno della qualità sia il massimo vantaggio conseguibile con la prossima mossa).

Quando invece l'iniziativa passa totalmente o parzialmente all'avversario, ecco che dobbiamo chiederci se saremo in grado di fronteggiare tale iniziativa. Ovviamente la risposta passa attraverso la posizione e in genere si mettono in pratica contromosse che tendono a smorzare l'attacco avversario come, per esempio, cambiare i suoi pezzi più attivi, mettere al sicuro il Re, restituire una parte del materiale guadagnato ecc.

Per capire come sia complessa la valutazione da compiere quando si è nella situazione 2 ecco una posizione tratta dalla partita Stohl-Kindermann (Bundesliga, 1996-1997).



N

Watson propone 23...Cc4 con l'analisi 24.Cxc4 De4+ 25.Df3 Dxc4 ritenendo la posizione equilibrata perché il Bianco ha ancora la qualità di vantaggio (il Nero l'aveva sacrificata alla sedicesima mossa) per un pedone, ma ha i pedoni d5 e a2 deboli, il Re esposto. Secondo altri commentatori invece il Bianco sarebbe leggermente preferibile perché sono stati cambiati troppi pezzi (al diminuire dei pezzi sulla scacchiera aumenta la potenza della Torre) e la

Torre è ormai superiore all'Alfiere.

Nell'esempio mostrato si tratterà di valutare se il Nero, grazie alla sua iniziativa, riuscirà, prima o poi, a recuperare (magari con gli interessi) il materiale sacrificato. Se si sottopone la posizione del diagramma ai motori, la valuteranno favorevole al Bianco in modo leggero (la partita finì patta), preferendo 23...Ac3. Poiché le versioni attuali dei programmi sono decisamente meno materialistiche delle precedenti, è interessante usare tale valutazione per enunciare che:

la regola del materiale è tanto più importante quanto più è alto il valore dei giocatori.

Fra due principianti perdere una qualità (o persino un pezzo netto) non è certo garanzia di vittoria perché la partita può comunque subire cambiamenti di valutazione a causa di grossolani errori. Fra giocatori molto quotati, se è vero che il vantaggio materiale può essere tranquillamente controbilanciato dall'iniziativa, è pur vero che se tale iniziativa non porta nel breve tempo a risultati concreti (come può accadere contro i fortissimi attuali software scacchistici), alla fine il vantaggio materiale peserà in modo decisivo.

Consideriamo per esempio la variante Cochrane della difesa Russa: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cxf7?!



Il sacrificio del Cavallo per due pedoni è dubbio; se si considera il database di *Chessbase*, nelle partite fra il 1979 e il 2014 (quelle precedenti risalgono al XIX sec. e sono tutte di Cochrane) ha uno score buono per il Bianco: oltre il 58% dei punti. Addirittura esiste una Topalov-Kramnik (Tilburg 1999) che è finita patta. In teoria sarebbe giocabile, in pratica nessun forte giocatore la usa perché sa benissimo che una mossa debole che faccia sfumare l'iniziativa equivale a una dichiarazione di resa.

Materiale e aperture

L'applicazione della regola in apertura (di solito il guadagno di un pedone) caratterizza il tipo di giocatore. Chi per esempio con il Nero sceglie il gambetto Benko (1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5) sa benissimo che lascia all'avversario la possibilità di guadagnare un pedone per avere una leggera, ma durevole iniziativa. Se il Bianco è un giocatore d'attacco spesso rifiuta il regalo e propone varianti dove non lascia l'iniziativa al Nero. Il classico caso dove una regola deve armonizzarsi con lo stile del gioco dello scacchista: un atteggiamento "materialistico" si sposa meglio con chi è abile nella difesa e non soffre la pressione dell'avversario.