

L'INIZIATIVA

Un giocatore ha l'iniziativa quando ha il controllo della partita, nel senso che il suo piano d'attacco ha una maggiore attenzione di quello eventualmente progettato dell'avversario. Avere l'iniziativa non vuol dire affatto essere in vantaggio, anche in posizioni pari o in posizione svantaggiosa si può avere l'iniziativa.

Lo scopo dell'iniziativa è chiaro: indirizzare la partita verso una direzione voluta fino alla vittoria. Per farlo ecco che ognuno dei due contendenti sceglie un *piano*. Ogni mossa che noi facciamo deve avere uno scopo e tale scopo va inquadrato nella lotta per l'iniziativa. Solo così si potrà prendere in mano la partita. Quando tocca a noi muovere

- incrementiamo la nostra iniziativa
- blocchiamo quella dell'avversario.

Nella partita possono esserci più fasi in cui i due punti precedenti si alternano di continuo fino al risultato finale. Ogni nostra mossa dovrebbe essere pensata nell'ottica di uno dei due punti, anzi, il forte giocatore sa esattamente come miscelare i due ingredienti per ottenere il massimo risultato.

Come tutti sanno, è *il Bianco che, muovendo per primo, ha l'obbligo di attaccare e di prendere l'iniziativa*, mentre il Nero deve cercare di pareggiare il gioco. Da questo primo punto discende che è per esempio errato che il Bianco scelga un'apertura troppo remissiva (cede subito l'iniziativa) o che il Nero cerchi di vincere quando non ha nemmeno pareggiato il gioco. Durante il prosieguo della partita è però più difficile dare regole generali e solo l'analisi della posizione può indicare chi sta operando bene. I mezzi per prendere o controbattere l'iniziativa sono rappresentati da tutti i *principi scacchistici* cioè quelle regole tattiche e strategiche che, data una posizione, entrambi i colori cercano di applicare dopo un'analisi concreta. Chi avrà visto giusto incrementerà la propria iniziativa o smonterà quella dell'avversario e si porterà in vantaggio.

Negli scacchi moderni l'iniziativa è così importante che molte condizioni (pedone isolato, arretrato ecc.) possono assumere un valore diverso a seconda che chi le subisce abbia o meno l'iniziativa.

Psicologia dell'iniziativa

Indubbiamente chi ha l'iniziativa gode del grande vantaggio psicologico di imporre il gioco; tale vantaggio è tanto maggiore quanto più elevato è il livello dei giocatori. Infatti a livelli inferiori accade spesso che un buon piano realizzato male porti alla disfatta. La situazione di controllo che dà il possesso dell'iniziativa porta molti giocatori a confondere iniziativa con vantaggio e quindi a sceglierla "a tutti i costi" (*iniziativa suicida*): sacrifici molto dubbi, difesa non curata, nessun interesse al finale ecc. Va da sé che quando l'iniziativa finisce, si accorgono quasi inaspettatamente che la loro posizione è disastrosa e che possono abbandonare.

Il giocatore che ha una propensione per l'attacco amerà avere l'iniziativa, mentre chi sa giocare bene in difesa non disdegnerà di creare situazioni in cui, spenta l'iniziativa dell'avversario, potrà partire al contrattacco sulle debolezze createsi nel campo nemico. Si parla in questo caso di *provocazione*, la scelta cioè di aperture e linee di gioco in cui un colore (di solito il Nero) cede l'iniziativa mentre cerca di porre le basi di un forte controgio.

Non so cosa fare – La frase è tipica del giocatore che non ha ben compreso il significato dell'iniziativa. Data una posizione, non è possibile "non trovare una mossa", se si pensa in termini di iniziativa. Se si è tattici si cercheranno trappole tattiche (attacchi a raggi X, pezzi indifesi dell'avversario, inchiodature ecc.), se si è più orientati alla strategia, si faranno considerazioni di carattere strategico come **affiancamento** di pezzi oppure marcature (difensive) o smarcature (offensive) di pezzi omologhi (se il mio avversario ha appena giocato 1...Af5, marco l'Alfiere con 2.Ad3; se ha giocato 1.h4 rispondo con 1...h5, secondo una "ricetta" molto empirica che risale a Lasker).

Logico che non è detto che la mossa scelta sia la migliore, anzi, se non si capisce la posizione e si risponde troppo meccanicamente, si rischierà di commettere gravi errori; ma muovere senza legare la mossa alla lotta per l'iniziativa è il miglior modo di sprecarla, cioè di non giocare.

L'iniziativa sfumata – In molte partite sembra che l'iniziativa non sia sufficiente per vincere. Per comprendere cosa accade e in parziale disaccordo con Watson che sosteneva che tutto ciò sembra accadere per una certa irrazionalità che è negli scacchi (la tesi risale al 1998), i software più forti oggi ci spiegano il perché.

Da un lato, pur non facendo grossi errori, può darsi che non scegliamo la mossa più forte e nel giro di qualche mossa il nostro controllo della partita sfuma. Ciò è abbastanza chiaro tatticamente quando non sferriamo il *colpo del KO* semplicemente perché... non lo abbiamo visto; ma anche in posizioni strategiche, fra quattro o cinque mosse possibili non è detto che tutte siano equivalenti. La prima può essere ottima, mentre le altre solo buone.

Dall'altro lato la valutazione che noi diamo dell'iniziativa è pur sempre una valutazione. Ancora oggi, in certe aperture i più forti software danno un netto vantaggio al Bianco, salvo poi cambiare idea dieci mosse più tardi.

Diventa quindi fondamentale affinare l'esperienza per capire quando l'iniziativa è reale o è soltanto nella nostra testa.

Il chaos button – In molte partite il nostro avversario ha una costante e sempre crescente iniziativa. Ignorarla non è possibile, che fare? Un metodo un po' disperato, ma efficace quanto più il livello dell'avversario è inferiore, è di premere il *chaos button*, di fare cioè confusione sacrificando materiale, ma prendendo l'iniziativa. Ovvio che si deve essere in grado di concretizzarla recuperando il materiale con gli interessi, ma se l'avversario ha molte possibilità di sbagliare, ... è più probabile che sbagli!

Paura? – Uno dei modi più semplici di perdere l'iniziativa è quello di sovrastimare un piano dell'avversario. Mosse "profilattiche" (tipo h3/h6, a3/a6, Rh1/Rh8) a volte si rivelano del tutto inutili e sostanzialmente fanno perdere un tempo.

Manovre lente – Un altro modo di perdere facilmente l'iniziativa è di eseguire manovre troppo lente. Se è vero che in molte aperture i Cavalli ritornano addirittura sulla prima traversa (Cf1, Cd1 ecc.), è anche vero che ciò ha un senso se la manovra riesce a sortire qualche effetto, altrimenti diventa semplicemente un boomerang. Ciò è tanto più vero quanto più il nostro attacco si sta sviluppando: *i computer difficilmente ritirano i pezzi!* D'altro canto è ovvio che se i nostri pezzi non sono a contatto con i punti deboli dell'avversario è molto difficile sfrutarli.

Legge dell'opzione di Berliner – Se si deve scegliere fra più mosse egualmente promettenti, scegliere quella che fa diminuire di meno le opzioni al tratto successivo. Consideriamo per esempio la posizione:



B

Il Bianco potrebbe decidere di attaccare con f4 o sfianchettare il Nero con Ah6. Sceglierà uno dei due piani a seconda di cosa farà il Nero. Se gioca 1.Cf3 rende difficile il primo piano (il Cavallo andrebbe rimosso); se gioca 1.f4 rende difficile il secondo piano (occorre giocare f5). Pertanto sceglie la flessibile 1.Cge2.

Legge delle debolezze multiple – Diventa facile possedere l’iniziativa quante più debolezze attaccabili identifichiamo nel campo avverso. Una sola debolezza può essere spesso facilmente difesa, due sono già più difficili da difendere, con tre è quasi impossibile. Gli [attacchi doppi](#) rientrano in questa legge. Nella posizione seguente il Bianco potrebbe puntare la propria attenzione sull’Af6 indifeso; d’altro canto l’Alfiere può ritirarsi in g7 ed è difficile trovare qualcosa per imbastire un attacco immediato all’arrocco. Quindi la mossa 1.Cd5 potrebbe essere scartata in virtù di Ag7 che paradossalmente rafforzerebbe la posizione del Nero. Però, se osserviamo bene, grazie al pedone d6 avanzato, da d5 è anche possibile dare un doppio in c7 alle due Torri nere (seconda debolezza) per cui la soluzione è proprio 1.Cd5!



B

Un esempio

La partita (Kasparov-Nikolic, Linares 1997) è una delle più interessanti perché spiega come si perde, si conquista, si mantiene o si accresce l'iniziativa. A partire dalla posizione data, il Bianco gioca le migliori mosse, il Nero non ne gioca di pessime (è pur sempre un GM!), ma non le migliori. La posizione di partenza è questa:



N

Notiamo come il Bianco sia meno sviluppato, il Nero ha l'iniziativa, iniziativa che deve concretizzare perché altrimenti le sue tre isole pedonali con i pedoni c doppiati gli offriranno un finale inferiore.

Il Nero giocò 9...g5?! Era migliore 9...Dh4 che non comprometteva l'ala di Re, liberava l'Alfiere e dava comunque un punto d'appoggio al Cavallo in f4. La spinta del pedone g probabilmente pone fine all'iniziativa del Nero che "non ha visto" la possibilità di subire un attacco con il pedone h del Bianco.

10.g3 Ag7 11.Ab2 0-0 12.Cd2 f6?! Anche questa non è il massimo; perché non la semplice 12...Cb4?

13.Dh5! Cb4 14.h4! In due mosse si concretizza l'iniziativa del Bianco. Ora 14...Cc2+ 15.Rd1 Cxa1 non va per 16.hxg5 con fortissimo attacco su h7.

14...g4?! Anche in questo caso il Nero sceglie la "seconda" mossa buona. Kasparov analizza giustamente come migliore 14...De8. 15.Dxe8 Taxe8 16.0-0-0 Cxa2+ 17.Rb1 Cb4 18.Ce4 fxe5 19.Txd7 Ac8 20.Txc7 Af5 21.Ag2 e ora, deviando dall'analisi di Kasparov, 21...gxh4 sembra lasciare al Bianco solo un leggero vantaggio.

15.Rd1 c5 16.a3 Cc6?! Ancora una seconda mossa; era migliore 16...Ab7! 17.Tg1 Cc6 18.Ad3 f5 19.Axf5 Axe5.

Ormai il Bianco è in netto vantaggio perché può liquidare ed entrare in un finale vincente; la partita si concluse con 17.Ad3 f5 18.Axf5 Axe5 19.Te1 d6 20.Ae4! Ab7 21.Dxg4+ Dg7 22.Ad5+ Rh8 23.Axe5 dxe5 24.Dxg7 Rxg7 25.Ce4 Tad8 26.Cxc5 Aa8 27.Ta2 e il Nero abbandonò.