

IL CAMBIO

Sono stati scritti diversi libri sul cambio; molti di essi oggi non hanno più senso perché la questione si può riassumere in due punti. Infatti il cambio serve per:

- migliorare la propria posizione (cioè il cambio è vantaggioso); tale situazione subordina il cambio a considerazioni strategiche generali, essendo ben chiaro che nessun cambio in sé può dirsi vantaggioso se la posizione peggiora!
- Dirigere la partita verso posizioni che riteniamo più congeniali. Per esempio un cambio può portare in un finale contro un giocatore che notoriamente non ama i finali; oppure crea condizioni strategiche nelle quali, senza avere un evidente vantaggio, ci sentiamo a nostro agio, magari per la sola esperienza nel giocarle (soddisfano a questa condizione molti cambi effettuati in apertura). I principianti usano questo punto cambiando subito i Cavalli, pezzi di cui temono le scorrerie.

Il cambio è sicuramente una delle situazioni strategiche in cui il [colpo d'occhio](#) del giocatore è fondamentale.

Il primo punto spiega chiaramente che si cambia per avere un miglioramento strategico (per esempio un nostro pezzo cattivo per uno buono avversario, per aprire o chiudere il gioco, per rendere stabile un avamposto ecc.) oppure tattico (per una combinazione o un semplice guadagno materiale); quindi la domanda che dobbiamo porci dovrebbe essere la seguente: se non cambiamo esistono alternative altrettanto o addirittura più valide? Come si può capire solo i giocatori migliori (e spesso nemmeno loro!) possono rispondere sempre a questa domanda con completa cognizione di causa. La risposta è tanto più difficile quanto meno il vantaggio è evidente a breve.

Il cambio è spesso usato *per controllare le case di un determinato colore*; in alcuni casi si è nel caso a), cioè il controllo assicura effettivamente un vantaggio, in altri si tratta solo di un espediente psicologico che semplifica le nostre operazioni.

Nella Savon-Spassky (Baku, 1961) il Bianco giocò 13.f5?



N

Un grave errore per un forte giocatore. Dopo 13...Axc4! 14. dxc4 l'Alfiere campochiaro del Bianco è molto cattivo e la coppia degli alfieri in questa posizione non vale nulla (per lo stesso motivo, il Nero avrebbe commesso un errore se avesse giocato 13...Af7 o 13...Ag8).

Anche in questa posizione (Makogonov-Botvinnik, Sverdlovsk, 1943) è abbastanza facile comprendere che due cambi assicurano un forte avamposto a un Cavallo per l'incapacità del Bianco di controllare le case chiare:



N

Dopo 13...Axc3 14.bxc3 Af5 15.Axf5 Dxf5 nulla può impedire al Cavallo di portarsi in e4.

Nella Fischer-Petrosian (Buenos Aires, 1971) il Bianco propose il cambio in c5 dell'Alfiere con l'obiettivo di portare un Cavallo in c5.



B

Nonostante Fischer abbia poi vinto la partita e 16.Ac5 sia stata spesso accreditata di un punto esclamativo, nella posizione di partenza era sicuramente possibile giocare anche altre mosse come 16.Cc5, 16.Ad4 o la semplice 16.a3: il vantaggio del Bianco è netto e la partita non è certo vinta per 16.Ac5. Fischer però sentiva che il cambio degli Alfieri camposcuro era più consono al suo modo di giocare e optò per questa continuazione.

La partita continuò con: 16...Tfe8 17.Axe7 Txe7 18.b4 Rf8 19.Cc5 (prima fase del piano) Ac8 20.f3 (una mossa non ancora necessaria, giocata per sottrarre la casa e4 al Cavallo e lasciare la casa f2 al Re) Tea7? 21.Te5 Ad7

22.Cxd7+ Ancora un cambio non strettamente necessario (erano buone anche mosse come 22.a4 o 22.Tc1), ma Fischer usa il cambio per entrare velocemente in settima: 22...Txd7 23.Tc1 Td6 24.Tc7 Cd7 25.Te2 g6 26. Rf2 h5 27.f4 h4 28.Rf3 f5 29.Re3 d4+ 30.Rd2 Cb6 31.Tee7 Cd5 32.Tf7+ Re8 33.Tb7 Cxb4 34. Ac4 (1-0).