

PEZZO DI TROPPO

Con la locuzione pezzo di troppo la didattica classica indica un pezzo che non ha libertà di movimento perché intralciato da altri pezzi del suo stesso colore. I casi classici in cui si può ritrovare il pezzo di troppo sono quattro.

1. **Due pezzi mirano a una stessa casa o a una stessa colonna** – Di solito il caso più comune è quello dei due Cavallo perché il Cavallo ha un movimento che viene intralciato dall'altro se quest'ultimo è a salto di Cavallo rispetto al primo. In questa posizione (Alekhine-Morrison, Leeds 1923) il Nero è pronto a occupare e5 con tre pezzi. Ovviamente, dopo che ha occupato la casa con il primo pezzo, potrà cambiarlo con il cavallo in f3 e riuoccupare e5 con un secondo pezzo che così sarà molto più stabile.



B

La partita continuò con 1... Cce5 2. Cd4! Ad7 3. Dc2 con leggero vantaggio del Bianco.

2. **Ogni semplificazione favorisce uno dei due campi** – Ciò per esempio accade quando l'avversario ha un pedone isolato (da questo punto di vista praticamente tutti i pezzi sono di troppo!); anche chi ha un pedone passato di riserva può desiderare di arrivare in finale per attaccare l'ostacolo del suo pedone (anche in questo caso tutti i pezzi sono di troppo!). Infine lo stesso tipo di strategia può essere applicato contro una coppia di pedoni c3/d4 (c6/d5).

Terekhin cita come esempio la seguente posizione della Kuzmin-Tal (Tbilisi 1978), sostenendo che il Nero ha giocato la mossa del testo per arrivare velocemente nel finale.



B

Dopo 1... Ce4 2. Cxe4 Dxc4 3. Cd6 Dd5 4. Cxb7 Dxc5 la posizione è pari, ma il Bianco deve giocare non 5. Cd6 (come in partita), ma 5. Df3, visto che la Donna in d1 è un pezzo mal piazzato.

3. Si può considerare di troppo ogni pezzo cattivo – Per esempio, se possibile, un Alfiere cattivo va cambiato rapidamente (e l'avversario deve invece evitare il cambio).

4. La mancanza di spazio evidenzia che alcuni pezzi possono essere di troppo – Questa è una considerazione di strategia generale: se manca spazio, cambiando i pezzi (quelli giusti!) si respira un po'. Per esempio nella Maroczy-Suechting (Barmen 1905) il Nero non ha spazio e sarebbe assurdo lasciargli cambiare il Cavallo d7 con quello in e5.



B

La mossa corretta è pertanto 1. Cd3!

Cosa dicono i motori

Dvoretzky deve considerarsi uno dei massimi teorici del pezzo di troppo. In realtà la didattica ha molto risentito del suo influsso, ma recentemente i motori hanno sminuito il valore dell'idea strategica che stiamo considerando. Per esempio nel caso 1 i motori danno una leggera preferenza a 2. Cd4 semplicemente perché, attaccando un pezzo indifeso, di fatto guadagna in tempo! Ancora più critici sono con questa posizione (Gufeld-Dvoretzky, Borjomi 1975):



B

Poiché il Cavallo c3 compete per la casa d5 che è già occupata dal suo collega, applicando l'idea del pezzo di troppo, Dvoretzky giocò 1... Ce8!?. In realtà i motori non considerano la ritirata del Cavallo nemmeno fra le prime mosse: la posizione è tale che il Bianco ha un leggero vantaggio che il Nero può contrastare con diverse mosse più o meno equivalenti (per esempio 1... Ag4 oppure 1... Tab8). Evidentemente la mossa di Dvoretzky rende inutile il Cavallo c3, ma, parimenti, rende inutile anche il Cavallo in e8! Secondo i motori è molto più logico giocare Cd8 con l'idea c6, impedendo l'occupazione della casa d5 (il Cavallo d8 sarà rigiocato; la differenza con il piano di Dvoretzky è che in quest'ultimo il Bianco continua a mantenere pressione con un Cavallo in d5).

Nel caso 2, 1... Ce4 è un buon piano, ma non tale da dare un vantaggio netto (il Bianco doveva giocare 5. Df3! =).

Come esempio del caso 3 Terekhin cita la Larsen-Olafsson (Ginevra 1977), dicendo che 1. Ab5! è una grande mossa perché cambia il Cavallo in d7 e arriva in un finale dove il Bianco dimostra la superiorità del Cavallo sull'Alfiere.



B

Sarà, ma i motori non sono affatto d'accordo e probabilmente la tesi di Terekhin è frutto solo di ottimismo didattico. Infatti Houdini 3 piazza 1. Ab5 in ottava posizione, leggermente peggio che le per lui migliori 1. Tb1 oppure 1. h3 (che è la preferita di Deep Fritz 13).

Fra gli esempi del caso 4 Terekhin cita anche la Petrosian-Fischer (Bled 1959):



B

Qui Fischer giocò 1. Ce2 cui Terekhin affibbia un punto esclamativo. In realtà i motori giudicano la mossa 1. Ce2 buona, ma leggermente peggiore del semplice arrocco o di 1. Dc2; fra l'altro non è chiaro fino a che punto Ce2 sia buona perché evita il cambio del Cavallo in c3 oppure perché consente un trasferimento in una posizione più attiva (in f4). Si noti la differenza con la Maroczy-Suchting; là il Cavallo d7 non aveva prospettive e si doveva assolutamente evitare che si cambiasse; qui invece il Cavallo in e4 non è poi "superfluo" rispetto al Cavallo in d7 che può andare in f6 e i Cavalli in e4 e in f6 non sono proprio inutili o di troppo!