

La difesa Siciliana

di Roberto Montaruli

Personal Training

Partite di Roberto Montaruli

Siciliana

B21 - Gambetto Morra

[White "stalker"] [Black "rmontaruli"] [B21]

1. e4 c5 2. d4 cxd4 3. c3 d5 4. exd5 Dxd5 5. Dxd4 Cf6 6. Dxd5 Cxd5 7. Cf3 Ag4 8. Ae2 Cc6 9. b3 e5 10. Aa3 O-O-O 11. Axf8 Thxf8 12. O-O Cf4 13. Ac4 Axf3 14. gxf3 Td6 15. Te1 f5 16. Afl e4 17. fxe4 Ce5 18. Ca3 Cf3+ 19. Rh1 Tg6 20. Ac4 Tg2 0-1

1.e4, c5; 2.d4,

questa mossa caratterizza il cosiddetto Gambetto Morra contro la difesa siciliana. Il bianco dopo la cattura del pedone d4 proseguirà con c3, sacrificando un pedone in cambio di un veloce sviluppo dei pezzi: un cavallo in c3, l'altro in f3, l'alfiere di re in c4, l'alfiere di donna può finire in e3, f4, g5 in base alle preferenze del bianco e alle risposte del nero; le torri occuperanno le colonne aperte c,d e il Bianco cercherà di impostare un rapido attacco prima che il nero riesca a consolidare la posizione.

2. ...cxd4; 3.c3, d5;

Il gambetto può anche essere accettato: non c'è nessun motivo tattico che sconsigli al nero la cattura in c3, però non è neanche obbligatorio. La spinta in d5 è uno dei modi che il nero ha per rifiutare il gambetto. Con questa mossa il nero cerca di rientrare in un'altra variante della difesa siciliana: la variante Alapin che normalmente scaturisce dal seguente ordine di mosse: 1.e4, c5; 2.c3, d5; 3.exd5, Dxd5; 4.d4

4.exd5, Dxd5; 5.Dxd4?!,

questa risposta è poco precisa e non rientra né nello spirito del gambetto Morra né nello spirito della variante Alapin: è una proposta di cambio di donne che tutto sommato favorisce il nero appiattendolo un poco a una posizione che fino a 2 mosse prima sembrava tagliente.

5. ...Cf6;

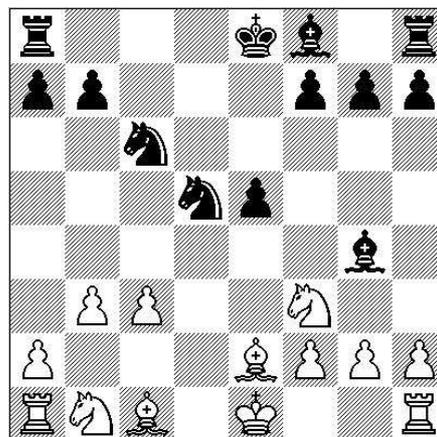
Non c'è nessuna fretta di cambiare le donne: lo sviluppo ha la precedenza.

6.Dxd5, Cxd5; 7.Cf3, Ag4; 8.Ae2, Cc6; 9.b3?!,

altra mossa poco precisa: il pedone c3 dopo questa spinta rimane debole. L'alfiere di donna poteva tranquillamente essere sviluppato sulla sua diagonale naturale, senza perdere ulteriori tempi.

9. ...e5;

visto che questa spinta è possibile, e che si ottiene un guadagno di spazio, è buona cosa giocarla, tanto più che la mancanza delle donne amplifica notevolmente l'importanza di piccoli vantaggi quali lo spazio, il centro e il vantaggio di sviluppo.



r3kb1r/pp3ppp/2n5/3np3/6b1/1PP2N2/P3BPPP/RNB1K2R w KQkq e6 0 10

10.Aa3?!,

questa mossa è un grosso errore, sia strategico che tattico. Strategico perché la ricerca del cambio degli alfieri in questo modo costa parecchi tempi di sviluppo, tattico perché il Cb1 in questo momento è sovraccarico: dopo un eventuale cambio in a3, il pedone c3 resta indifeso, non solo ma una volta catturato dal cavallo, la posizione del bianco è paralizzata (non si può arroccare) ed è minacciato il cambio in e2 con successiva spinta del pedone in e4 contro il cavallo inchiodato.

10. ...0-0-0?

la risposta del nero è un errore a sua volta perché non sfrutta l'errore precedente del bianco. In realtà il nero, dopo precipitosa ed imprecisa analisi si era soffermato solo sull'errore strategico della mossa del bianco ed ha analizzato che cambiare l'alfiere costava un tempo di sviluppo, mentre lasciando al bianco l'onere del cambio degli alfieri si guadagna il tempo, il tutto senza aver considerato il cavallo b1 sovraccarico.

11.Axf8, Thxf8; 12.0-0, Cf4;

Il nero in vantaggio di sviluppo comincia a trasferire i propri pezzi verso l'ala di re avversaria, creando delle minacce che impediscono al bianco di ultimare il proprio sviluppo di pezzi.

13.Ac4, Axf3;

Dopo questo cambio, non solo l'arrocco bianco è indebolito, ma il Cf4, diviene inamovibile, non potendo più essere scacciato da pedoni o attaccabile dall'alfiere. Cominciano a costituirsi i presupposti per un attacco diretto al re.

14.gxf3, Td6;

Col duplice scopo di preparare tanto il raddoppio sulla colonna d quanto un trasferimento sull'ala di re lungo la sesta traversa.

15. Te1, f5;

Toglie il pedone dalla minaccia dell'alfiere, prepara la Tf8 ad essere attivata tanto in d8 quanto in f6 e prepara la spinta in e5 che potra' essere giocata non appena vi saranno le condizioni per poterlo fare.

16. Af1,

l'alfiere torna in difesa del re: evidentemente il bianco si sta rendendo conto che l'attacco del nero e' inesorabile: solo che ora, con tutti i pezzi bianchi relegati sulla prima traversa, il Nero ha la possibilita' di giocare senza alcuna preoccupazione e quindi l'entrata in gioco del Cc6 si rivelerà decisiva.

16. ...e4;

con il solo scopo di sgomberare la casa e5 per il Cc6, da cui potra' penetrare in f3 con effetti devastanti. Il Bianco non avra' neppure il tempo per guadagnare il pedone.

17 fxe4, Ce5; 18 Ca3,

finalmente il bianco si decide a muovere questo cavallo, ma ormai e' troppo tardi

18 ...Cf3+; 19 Rh1, Tg6;

Minaccia Tg1 matto, costringendo il bianco a muovere l'alfiere, permettendo così l'irruzione della torre in g2.

20 Ac4,

se Ae2 con idea di attaccare il Cf3 sarebbe seguito Ch3 (minaccia Cxf2 matto); Tf1 (per difendere f2), Ch4 (per controllare g2 minacciando Tg1 e poi Cf2 matto imparabile)

20 ...Tg2;

Il bianco abbandona.

B22 - Siciliana Alapin

[White "sdrem"][Black "Roberto Montaruli"][B22]

1. e4 c5 2. c3 d5 3. e5 Af5 4. d4 e6 5. Cf3 Cc6 6. Ab5 Db6
7. Ca3 c4 8. b3 cxb3 9. Dxb3 a6 10. Axc6+ Dxc6 11. c4

dx4 12. Dxc4 Tc8 13. Dxc6+ Txc6 14. Ab2 Ad3 15. Td1 Ab4+ 16. Cd2 Ce7 17. h4 Cd5 18. Tc1 Txc1+ 19. Axc1 Rd7 20. f3 Tc8 21. Rf2 Axa3 22. Axa3 Tc2 23. Ac1 Txa2 24. Rg3 Ce3 25. h5 Cf5+ 26. Rf2 Ab5 27. g4 Cxd4 28. Rg3 Ac6 29. Cc4 Cxf3 30. Td1+ Re7 31. Aa3+ Txa3 32. Cxa3 Cxe5 33. Tc1 Rf6 34. Cc4 Cxc4 35. Txc4 a5 36. Tc5 a4 37. g5+ Re7 38. Rf4 Rd6 39. Rc3 b5 40. Td3+ Ad5 41. Re3 b4 42. Rd2 Rc5 43. Rc2 Ae4 0-1

1. e4 c5 2. c3

Questa mossa introduce la variante Alapin. Questa variante e' molto di moda: la si incontra tra giocatori di ogni livello. Il Bianco vuole sostenere il pedone d4 per ottenere un forte centro.

2... d5

Il Nero deve reagire immediatamente, sfruttando il fatto che il pedone c3 sottrae la casa di sviluppo del Cavallo di donna, attaccando il pedone e4. Viene giocata anche 2...Cf6 con la stessa idea.

3. e5

Il Bianco spinge anziche' cambiare il pedone. Questa mossa non e' precisa. Esistono due varianti di apertura, molto giocate anche ad alti livelli che conducono ad una posizione di centro chiuso e bloccato: Una deriva dalla sequenza 1.e4, e6; 2.d4, d5; 3.c5, c3. L'altra dalla sequenza 1.e4, c6; 2.d4, d5; 3.e5, Af5. Nella prima il Nero spinge in c5 in una sola mossa ma non puo' sviluppare attivamente l'Ac8. Nella seconda il Nero sviluppa attivamente l'Ac8 ma per spingere in c5 deve perdere un tempo. In questa partita invece il Nero riesce a sviluppare attivamente l'Alfiere c8 e spingere in c5 in un tempo solo. Quindi la mossa del Nero non e' precisa: consente al Nero di guadagnare un tempo importante per raggiungere una determinata posizione.

3... Af5 4. d4 e6 5. Cf3 Cc6 6. Ab5

Questa mossa e' poco giocata ad alti livelli: nelle posizioni con centro bloccato come questa, in cui i pedoni del Bianco tendono ad avanzare su case nere e viceversa, la differenza tra Alfiere buono e Alfiere cattivo si manifesta chiaramente. Pertanto il Bianco non dovrebbe ambire a cambiare il suo Alfiere buono per un Cavallo. In queste posizioni il Bianco gioca senza indugio Ad3 per cambiare gli Alfieri oppure Ae2 se vuole cercare di conservare il suo Alfiere di Re per il finale. In ogni caso, la strategia raccomandata in posizioni con il centro chiuso e bloccato, e' quella di giocare i pezzi nell'ala in cui si ha piu' spazio; in questo caso l'ala di Re per il Bianco e l'ala di Donna per il Nero. (6. Ad3 Ag4 7. Ae2 Axf3 8.Axf3 cxd4 9. cxd4 Db6 10. O-O Cge7 11. Cc3 Cxd4 12. Ah5 Cdc6 13. Ca4 Dc7 14. f4 g6 15. Af3 Ag7 16. Ae3 Cf5 17. Af2

h5 18. Tc1 O-O 19. b4 b5 20. Cc5 a5 {Kurnosova,E-Chelushkina,I/Melitopol 1992/0-1 (39)}) (6. Ae2 Axb1 7. Txb1 Cge7 8. O-O Cg6 9. Ad3 Ae7 10. h3 O-O 11. a3 Tc8 12. Te1 cxd4 13. cxd4 Db6 14.Ae3 Ca5 15. Ag5 Tfe8 16. Axe7 Txe7 17. Cg5 Cf8 18. Dh5 h6 19. Cf3 Cb3 20. Tbd1 Tec7 {Petrovicova,E-Ciganikova,A/SVK-chT9596 1996/1/2-1/2 (50)})

6... Db6

Il Nero avrebbe giocato comunque questa mossa in questa posizione. In questo caso la presenza dell'Ab5 indifeso fa guadagnare al Nero un altro tempo.

7. Ca3

Questa mossa sembra pericolosa: il Cavallo giocato in c3 per sostenere l'Alfiere e' potenzialmente attaccato dall'Af8. Per adesso c'e' il cambio in c6 con scacco che rende questa mossa giocabile. Dal punto di vista strategico invece, il fatto che il Bianco insista nel giocare i pezzi nell'ala di Donna non puo' essere una buona idea: la struttura di pedoni concede al Nero piu' spazio sull'ala di Donna: giocando in questo lato, e' piu' facile per il Nero cambiare tutti i pezzi ed entrare in un finale favorevole.} (7. Axc6+ bxc6 8. O-O Ag4 9. Cbd2 Ce7 10. h3 Ah5 11. g4 Ag6 12. Cb3 c4 13. Cbd2 h5 14. Rg2 Ad3 15. Th1 Cg6 16. Cf1 Ae4 17. Rg1 hxg4 18. hxg4 Txb1+ 19. Rxh1 Ch4 20. C1h2 Ae7 21. Rg1 Rd7 {Keen,E-Zair,A/Manila 1992/0-1 (32)})

7... c4

Era decisamente meglio cambiare in d4, visto che se il Nero riprende di pedone, dopo 7...Axa3;8. Axc6+ il Nero puo' riprendere in c6 sia di Donna che di pedone, in entrambi i casi con posizione migliore e con un finale decisamente superiore. Mentre se il Bianco riprende in d4 con il Cavallo segue 8...Axa3; 9. Axc6, bxc6 e se il Nero prende in a3 resta col pedone c3 debole, mentre se gioca Cxf5 il Nero puo' catturare in b2.

8. b3

Il Bianco cerca subito di porre problemi al Nero. Una buona alternativa era arroccare, visto che il Nero minacciava di giocare Ad3.

8... cxb3 9. Dxb3

Ora il Bianco minaccia di spingere in c4 per liquidare il centro di pedoni Nero, non e' possibile permettere la spinta.

9... a6

Questa mossa obbliga il Bianco a prendere una decisione: se cambia il Cavallo la spinta in c4 diventa molto meno pericolosa, se sposta l'Alfiere il Nero cambiera' le Donne.

10. Axc6+ Dxc6 11. c4

Questa spinta e' coerente con il piano del Bianco di aver voluto giocare nell'ala di Donna, ed e' a questo punto che l'idea del Bianco iniziata con la mossa Ab5 si rivela insufficiente.

11... dxc4 12. Dxc4

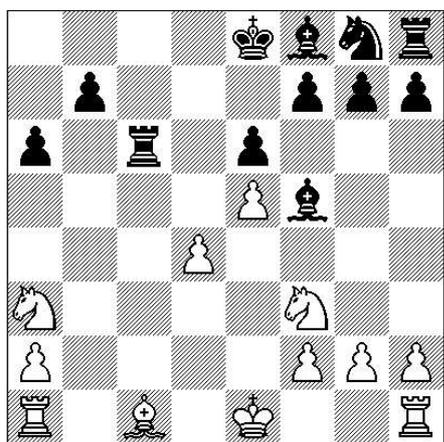
Anche riprendendo di Cavallo la posizione del Bianco non migliora: 12.Cxc4, Tc8; 13.Cb6, Dxc3+; 14.Dxc3, Txc3; 15.O-0, Tc6; 16.Ca4, b5; 17.Cb2, Aa3 e il Bianco non si libera dalla pressione.

12...Tc8

Il Nero passa in vantaggio.

13. Txc6+ Txc6

Ora e' evidente il vantaggio posizionale del Nero. Il Cavallo a3 non riesce a rientrare in gioco; l'Ac1 e' bloccato alla difesa del Cavallo; il pedone d4 e' debolissimo. C'e' pure la minaccia Ab4+. Il Nero ora portera' il Cavallo in d5 via e7, sviluppera' da qualche parte l'Alfiere, arroccera' e raddoppiera' le Torri sulla colonna c. Se il Bianco non trova il modo per impedire al Nero questo piano la partita non avra' speranze.



4kbnr/1p3ppp/p1r1p3/4Pb2/3P4/N4N2/P4PPP/R1B1K2R w KQk - 0 14

14. Ab2 Ad3

Questa e' una mossa profilattica. Visto che il Nero non ha ancora arroccato, una azione di disturbo fa guadagnare ulteriore tempo al Nero. Se il Nero avesse giocato subito Ab4+ il Nero avrebbe potuto rispondere con Re2 mettendo cosi' in comunicazione le Torri. Dopo questa mossa invece, il Bianco fara' molta fatica a portare in gioco la Th1.

15. Td1

Era opportuno giocare subito Tc1. Dopo questa mossa il Nero puo' proseguire nella sua idea.

15... Ab4+ 16. Cd2

Unica. I pezzi del Bianco si stanno bloccando tra di loro.

16... Ce7 17. h4 Cd5

Vista la possibilita' del Bianco di giocare la Torre in h3, il Nero anticipa questa mossa di Cavallo. Se ora 18.Th3, segue Cf4 con minaccia di matto in g2.

18. Tc1 Txc1+

La posizione del Bianco e' veramente infelice: tutti i suoi pezzi sono bloccati e non trovano spazio per giocare, non solo, ma anche la struttura di pedoni del Bianco e' inferiore. Il pedone a2 e il pedone d4 sono punti estremamente deboli, che garantiscono al Nero di vincere un eventuale finale di pedoni. Pertanto il Nero puo' cambiare tranquillamente i pezzi senza perdere niente del suo vantaggio.

19. Axc1 Rd7

Con questa il Nero puo' portare in gioco la Torre. E' meglio dell'arrocco perche' a questo punto della partita, l'assenza delle Donne e il grosso vantaggio di spazio del Nero non consentono al Bianco di portare attacchi sul Re; in questo modo il Re si trova meglio piazzato in caso di finale.

20. f3 Tc8 21. Rf2

Qui il Nero ha diverse possibilita' per liquidare la posizione a proprio vantaggio. Per esempio Txc1, Txc1, Axd2; tuttavia il Nero preferisce guadagnare il pedone a2 e giocare il finale.

21... Axa3 22. Axa3 Tc2 23. Ac1 Txa2 24. Rg3 Ce3

Una volta garantitosi il vantaggio, il Nero si appresta a ricollocare i pezzi in modo da poter procedere all'avanzata dei pedoni a e b: il Cavallo viene trasferito in f5 a guardia della casa debole d6 e l'Alfiere avra' a disposizione anche la casa d5 per le sue manovre.

25. h5 Cf5+ 26. Rf2 Ab5 27. g4 Cxd4

Anche l'altro pedone debole salta.

28. Rg3

Con questa mossa il Nero rischia di perdere un pezzo.

28... Ac6

Ma il Nero preso dal suo piano di ricollocazione dei pezzi non si accorge dell'errore. Si doveva giocare 28...Ce2+; 29.Rh4, Cxc1; 30.Txc1, Txd2.

29. Cc4 Cxf3

Ancora si guadagnava un pezzo con Ce2+ seguita da Ta1.

30. Td1+

Il Bianco riesce finalmente ad attivare la sua Torre e subito approfitta della cattiva posizione dei pezzi Neri che si erano scoordinati per guadagnare un altro pedone.

30... Re7 31. Aa3+

E il Nero e' costretto a cedere la qualita' per non perdere l'iniziativa.

31... Txa3 32. Cxa3 Cxe5

La posizione del Nero e' comunque vinta: i pedoni a e b sono inarrestabili.

33. Tc1 Rf6

Prima di intraprendere l'avanzata il Nero cerca di vincolare il Re bianco alla difesa dei suoi pedoni.

34. Cc4 Cxc4

Il Bianco preferisce cambiare i Cavalli per poter portare in gioco anche il Re.

35. Txc4 a5 36. Tc5 a4 37. g5+ Re7

Il Nero non deve temere i pedoni Bianchi. I pedoni g7 e h7 sono nella miglior posizione per difendersi da soli.

38. Rf4 Rd6 39. Tc3

Dopo Ta5, b5; la Torre bianca rischiava di venire intrappolata dalla manovra Rc5-Rb6.

39... b5 40. Td3+ Ad5 41. Re3 b4 42. Rd2

Il Nero deve solo avere l'accortezza di spingere i pedoni sulle case del colore opposto a quello del suo Alfiere per evitare di farsi bloccare i pedoni. In questo caso il Nero deve ambire a raggiungere con i pedoni le case a3 e b2, e non le case b3 e a2 in cui un re Bianco in b2 bloccherebbe i pedoni.

42... Rc5 43. Rc2 Ae4

Il Bianco abbandona. Anche se 43.Rc1 sarebbe cambiato poco: 43...a3; 44.Te3, b3; 45.Te2, b2+; 46.Rb1, Rd4; 47.Td2+, Rc3. Conclusione: il Bianco in questa partita ha commesso un grosso errore strategico, chiudendo il centro e poi volendo giocare nell'ala sbagliata. La sua posizione e' peggiorata poco a poco e ben presto e' divenuta insostenibile. Tuttavia il Bianco ha dimostrato una buona visione tattica, evitando la minaccia di matto alla mossa 18 e

giocando la bella mossa 31.Aa3 che guadagna la qualita'. I margini di miglioramento ci sono tutti. 0-1

migliori: la posizione e' molto tattica e aperta. Il nero riesce ad imbastire un buon controgio che si conclude con un brillante sacrificio di qualita' che ha come effetto il mettere a nudo il re bianco che si espone cosi' agli scacchi perpetui. Il bianco cerca in qualche modo di tappare linee e diagonali per dare copertura al re, ma anche in questo caso non trova le mosse migliori (o forse ormai e' troppo tardi). Il nero penetra di donna nelle retrovie del bianco trovando lo scacco perpetuo.

P.S. Anche in questa partita c'e' una ripetizione di mosse strana nel PGN dovuta ad un click di mouse venuto male.

[White "rmontaruli"] [Black "dynamax"]][B83]

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e6 6. Ae2 Ae7 7. f4 d6 8. O-O O-O 9. Rh1 Dd7 10. Af3 Cxd4 11. Dxd4 Tb8 12. Dxa7 Dc7 13. Ae3 Ad7 14. Db6 Cc4 15. e5 Cd5 16. Cxd5 exd5 17. exd6 Af6 18. c3 Tfe8 19. Tfd1 Ac6 20. Dd4 Rh8 21. Db6 Rg8 22. Dc5 Da6 23. Axd5 Axd5 24. Txd5 De2 25. Ag1 Dxb2 26. Tad1 Te2 27. d7 Td8 28. Dc4 Txe2 29. Te1 g6 30. Te8+ Rg7 31. Dc5 Rh6 32. Txd8 Tg4 33. Df2 Txe1+ 34. Rxe1 Dd1+ 35. Rg2 Axd8 36. Dd2 De4+ 37. Rg3 f6 38. Td4 Rh1 39. Dd1 Dc6 40. c4 f5 41. De2 Db6 42. Td1 Df6 43. Rg2 Dc6+ 44. Td5 b5 45. De8 Dxc4 46. Td2 Dc6+ 47. Rf1 Df3+ 48. Tf2 Dd1+ 49. Rg2 1/2-1/2

dynamax - Ciao! Sono una scarsa 3N. Vorrei vedere la siciliana e4 c5. Grazie. Ciao Max

Va bene, visto che il bianco sono io, apriro' di re.

1.e4

dynamax - e con c5 finisce la mia conoscenza sulla siciliana. Ora ho una buona soluzione per studiarla un po' ciao

1...c5

Caspita, vabbe' cosa posso dirti? Diciamo che con le prime mosse il nero cerca di svilupparsi attaccando il pedone e4 con Cf6, prima pero' si deve premunire contro una sua avanzata, giocando indifferentemente d6, e6, Cc6: ognuna di queste mosse consente al nero di giocare Cf6 alla mossa seguente. Poi il piano di gioco si adatta a quanto fa il bianco: se il bianco spingera' o meno in d4.

2.Cf3

dynamax - Cf6 provocherebbe e5... e6 come impedisce la spinta e5 dopo cf6? intanto gioco Cc6

2...Cc6

C'e' qualcosa che impedisce la spinta in e5 dopo e6: controlla meglio... non e' difficile. Se proprio non lo vedi te lo diro'... Pero' dovresti vederlo. Comunque Cc6 e' una ottima mossa: sviluppa un pezzo e si riserva di spingere i pedoni centrali successivamente. Io proseguo con questa spinta, caratteristica del bianco contro la difesa siciliana: ottengo l'apertura del centro e molto spazio in cui sviluppare tutti i pezzi con facilità.

3.d4

dynamax - dopo ...e6 e dopo ...Cf6 - bianco e5, il cavallo si sposta in d5. E' solo un vantaggio di posizione?

B83 - Siciliana

Ecco un'altra utile partita. Su richiesta del nero abbiamo giocato una siciliana. Per poter approfondire il tipico mediogioco della siciliana, la posizione a riccio, il bianco ha giocato una variante posizionale con l'arrocco corto invece di quella aggressiva con l'arrocco lungo. E' emerso quello che dovrebbe essere il piano del bianco in questo tipo di posizioni: controllo del centro mirato a prevenire la reazione del nero sull'ala di donna. Il nero gioca poco preciso e perde un pedone. Il bianco ottiene una prevalenza al centro, dove sfonda e riesce ad avanzare il pedone d passato. Il bianco tuttavia non riesce a cambiare le donne, pur trovandosi in vantaggio. Il bianco non gioca le mosse

3...cxd4

No, no. Dopo e6... Cf6, e5 non funziona a causa di Da5+ e il bianco perde il pedone. Dovresti esercitarti un pochino su questi piccoli tatticismi in due mosse: nel corso di una partita ricorrono tantissimo come minacce, che normalmente si vedono e si parano. Altrimenti corri il rischio di perdere dei pezzi in modo banale o di non guadagnarne se il tuo avversario si espone in situazioni simili.

4.Cxd4

dinamax - ok! prendere il cavallo d4 non mi sembra una bella idea: porteresti in gioco la donna e io in gioco non avrei neanche un pedone...Porto in gioco l'altro cavallo.

4...Cf6

Ottima considerazione. Ogni qual volta si presenta la possibilita' di effettuare dei cambi di pezzi al centro, se la conclusione dei cambi porta l'avversario a centralizzare la donna senza che questa possa venire attaccata in seguito, e' sempre opportuno evitare. Cf6 e' la mossa piu' giocata a questo punto: sviluppa un pezzo e attacca un pedone. Anche la mia risposta e' abbastanza ovvia: sviluppo un pezzo difendendo il pedone. Dopodiche' dovrai decidere, se non lo hai gia' fatto, come e dove sviluppare l'alfiere f8 e come posizionare i tuoi pedoni centrali: ci sono differenti possibilita' tutte equivalenti.

5.Cc3

dinamax - Qui posso decidere se fare uscire Af8 o Ac8. Mi sembra equivalente. e5 fa perdere del tempo per muovere il cavallo d4 che potrebbe piazzarsi in f5. Vado cauto e gioco e6 in attesa di Ac4 o Ab5

5...e6

La mossa che hai giocato e' molto comune. Tuttavia anche la spinta in e5 e' giocata, in quel caso il cavallo si sarebbe spostato in b5, non in f5 dove viene cambiato dall'alfiere. A questo punto il bianco non gioca ne' Ac4 ne' Ab5: quell'alfiere ha un altro ruolo. Il bianco a questo punto deve decidere se arroccare corto o lungo. In caso di arrocco corto giochera' Ae2 e poi f4 e Af3; in caso di arrocco lungo giochera' Ag5 e Dd2. Il nero dal canto suo potrebbe tentare di spingere in d5 oppure accontentarsi di spingere in d6 che e' la mossa giocata piu' spesso. Comunque vada, con le prossime mosse il bianco tentera' di occupare piu' spazio possibile mentre il nero cerchera' di consolidare. Se il nero riesce a contenere l'attacco del bianco, avra' buone prospettive per il finale. Questa e' la difesa siciliana.

6.Ae2

dinamax - decido di arroccare corto...muovo l'alfiere f8 in e7 o c5 o in b4? decido di restare "chiuso" e scelgo Ae7

6...Ae7

Lo sviluppo dell'alfiere in e7 e' molto piu' giocato rispetto alle altre due opzioni c5 e b4. In questo tipo di varianti il nero si schiera a "riccio", con l'alfiere in e7, l'altro alfiere in b7 o d7, la donna in c7, magari una spinta in a6 per evitare ingressi in b5... Ora io spingo in f4. Devi solo stare attento ad una mia spinta in e5: hai un modo semplicissimo per evitarla...

7.f4

dinamax - in effetti un pedone bianco in e5 NON e' bello...soluzioni: d6 mi sembra una risposta valida.

7...d6

d6 e' la risposta giusta. La difficolta' della difesa siciliana sta nel fatto che i pezzi non sono in contatto diretto e quindi le minacce di attacco e difesa che si fanno in apertura avvengono su delle case vuote. Questo non toglie che sia comunque estremamente importante controllare le case come se fossero pedoni. E' giunto il momento di arroccare. Suppongo arroccerai anche tu. In alternativa all'arrocco (e comunque e' un problema che dovrai affrontare subito dopo) dovrai pensare all'alfiere c8. Ci sono due collocazioni valide per quell'alfiere: d7 e b7. In d7 ci va subito, in b7 devi spingere un pedone o 2. Siccome il nero dovra' spingere in a6 prima o poi (per controllare la casa b5), spesso si giocano cose del tipo a6, poi b5, poi Ab7. Quindi comincia a pensarci su. Infine, una volta tolto l'alfiere da c8, li' ci finira' una torre. Il bianco nel frattempo mettera' gli alfieri in f3 e in e3.

8.0-0

dinamax - spingere subito il pedone in b6, mi fa perdere un cavallo...Vedo il tuo re un po' allo scoperto. Ipotizzo un Db6...ma vedo come risposta Ae3 che non mi piace. L'idea di Ab7 mi piace: punta diretta verso il tuo re. Pero' non trovo come fare...Arrocco corto per coprire il re. Intanto penso a come togliere il mio cavallo c6: e5? fxe5 dxe5 Cf3

8...0-0

Hai ragione: c'e' il cavallo in c6. Chissa' perche' lo vedevo in d7. Forse con il cavallo in c6 l'idea di mettere l'alfiere in b7 e' meno buona. Si potrebbe giocare a6 e poi Dc7... Hai valutato Db6 e poi l'hai scartata per via di Ae3, pero' su Ae3 potevi giocare Dxb2. Non so che cosa sarebbe successo: questa posizione in cui siamo finiti non la conosco tanto bene. Tuttavia adesso gioco una mossa tipica di tutte le posizioni di questo tipo: sposto il re sottrandolo da tutte le minacce e gli scacchi che possono capitare.

9.Rh1

dinamax - argh...Dc7...seguirebbe Ccb5...quindi Dd7

9...Dd7

Dd7 non e' una mossa che viene giocata tanto spesso. Di solito la si mette in c7, e per evitare che il cavallo salti in b5 si spinge in a6. Io comunque procedo nello sviluppo. Credo che gli effetti negativi della donna in d7 si manifesteranno tra qualche mossa. Non so ancora come, ma vedremo...

10.Af3

dinamax - A questo punto b6 non va tanto bene. dopo e5 rischio un pezzo. ho un cavallo bianco che mi da fastidio (Cd4). uno mio che e' inattivo (Cc6). un alfiere che non riesce ad uscire (Ac8). Cambio il mio cavallo con il tuo e mi creo un po' di strada

10...Cxd4

Mi spiace non aver giocato prima Ae3, cosi' mi tocca riprendere di donna. Comunque hai difficolta' a fare uscire

quell'alfiere perche' hai messo in d7 la donna, e adesso giocarlo in b7 e' piu' difficile a causa del mio alfiere in f3.

11.Dxd4

dinamax - b6 ora non va ancora per via di e5. Eppure il mio Alfiere deve uscire. Se proteggevi con la Torre a8? potrebbe andare. Tu hai ancora l'alfiere in c1. Immagino che una delle tue prossime mosse sia il suo sviluppo.

11...Tb8

Si, io ho ancora l'alfiere in c1 che dovrei sviluppare, ma se mi capitano occasioni da sfruttare magari le sfrutto. Prima di muovere qualunque pezzo e' buona norma chiedersi : "che cosa sta facendo questo pezzo qui, che se lo sposto non fa piu'?". La tua torre stava difendendo a7, che di solito non e' attaccato e in genere e' difeso dal cavallo c6, solo che guarda caso, tu hai ora cambiato il Cc6 attirando la mia donna in d4. Non posso esimermi dall'approfittare. La prossima volta che giochi una siciliana, tieni in gran considerazione di spingere il pedone in a6.

12.Dxa7

dinamax - forse...dopo Cb5, Dc4...

12...Dc7

Si Cb5 adesso non e' cosi' buona. Preferisco prima completare lo sviluppo. Tanto il mio pedone di vantaggio l'ho gia' ottenuto. Da qui in avanti non ho piu' fretta. Ora il mio piano consistera' nel cambiare i pezzi e trascinarli in un finale con un pedone in meno.

13.Ae3

dinamax - E' meglio che tiri fuori il mio alfiere c8 visto che li dove è non serve a nulla! Così' metto anche in comunicazione le torri.

13...Ad7

Certo, lo sviluppo dei pezzi e' sempre importante, anche quando stai in posizione inferiore. Io invece adesso vado alla ricerca del cambio delle donne, sia perche' sono in vantaggio di un pedone, sia perche' altrimenti la mia donna potrebbe diventare obiettivo di attacco da parte tua, sia perche' senza la tua donna, si riduce notevolmente ogni tua possibilita' di controgio.

14.Db6

dinamax - Visto anche che il mio Alfiere e7 e' inattivo, la mia donna è meglio stia in gioco. In c4 attacca la tua torre.

14...Dc4

La mia torre e' difesa, tuttavia hai fatto bene a sfuggire al cambio. Comunque, visto che la mia posizione e' abbastanza solida e ho un buon controllo del centro, comincio a fare un po' di pressione. Con questa spinta intendo restringere ulteriormente il tuo spazio di azione oppure aprire un po' di linee per i miei pezzi.

15.e5

dinamax - Cambio il tuo pedone e5 e riprenderai con f4. dopodiche il mio cavallo dovra' andarsene: dove? in d5 . oppure vedo un attacco diretto al mio pedone b7. ecco il tuo obiettivo! devo muovere subito il cavallo in d5

15...Cd5

Forse era piu' prudente cambiare una volta in e5 prima di giocare il cavallo: adesso dopo il cambio del cavallo posso catturare anche in d6. In ogni caso preferisco cambiare col cavallo anche se cosi' cadra' il pedone c2: se la posizione si apre, l'alfiere e' molto piu' pericoloso.

16.Cxd5

dinamax - Se prendevo in e5 perdevi b7. pero' anche se prendo c7 ho il pedone d5 in presa dell'alfiere. In ogni caso devo riprendere prima il pezzo.

16...exd5

Dunque, direi che da questa serie di scambi dovrei uscire meglio io: adesso catturo questo pedone. Dovrai spostare l'alfiere a meno che tu non trovi qualcosa di intermedio. Se lo sposterai in f6 giocherò c3 e poi Ad4 cercando di cambiare tutti i pezzi; se lo sposterai in d8 ancora devo decidere se andare a difendere c2 con la donna o giocare la donna in posizione piu' attiva e lasciarti eventualmente c2 per poter giocare Tc1.

17.exd6

dinamax - Penso sia meglio che l'alfiere sia attivo in f6. farlo tornare in d8 non mi sembra vantaggioso.

17...Af6

Ci sono posizioni in cui e' piu' prudente analizzare dal punto di vista tattico le varie possibilita' piuttosto che limitarsi a delle considerazioni strategiche. Dal mio punto di vista Ad8 sarebbe stata piu' fastidiosa. Ora gioco una mossa di consolidamento in attesa di procedere.

18.c3

dinamax - Occupo la colonna aperta e.

18...Tfe8

Allora, io faccio pressione sul pd5. Se per difenderlo userai l'Ad7, allora il mio pedone d6 non sara' piu' bloccato...

19.Tfd1

dinamax - Devo difendere il pedone d5. posso scegliere tra Ac6 e Ae6. Scarto qualsiasi protezione con la donna: seguirebbe un immediato cambio e poi la perdita del pedone d5. scelgo Ac6. L'eventuale spinta di d6 potrebbe essere contrastata da Td8.

19...Ac6

Bene. Da parte mia e' inutile cercare complicazioni in questa posizione. Invece devo attuare un piano di semplificazione dei pezzi, dato che sono in vantaggio di materiale e non e' mio interesse concederti del controgio.

22.Dc5

dinamax - Allora...era meglio la tua mossa Dd4...:-) Non devo cambiare le donne...gli unici posti dove posso andare e' a6 o a4. preferisco a6 perche' dopo i sicuri successivi scambi, mi aspetto la tua donna sulla 7 traversa...

22...Da6

No, ti aspetti male: io non devo inseguire la tua donna. Per cambiare i pezzi in situazioni simili bisogna rendere i propri pezzi attivi e centralizzati, e sara' l'avversario costretto a

cambiarli per non doverne subire l'azione. Ora la mia donna in c5 sta bene e la tua in a6 sta male. Io catturo invece questo pedone che e' attaccato da alfiere e torre e difeso solo una volta (la donna non conta come attaccante perche' sta difendendo l'alfiere e3)

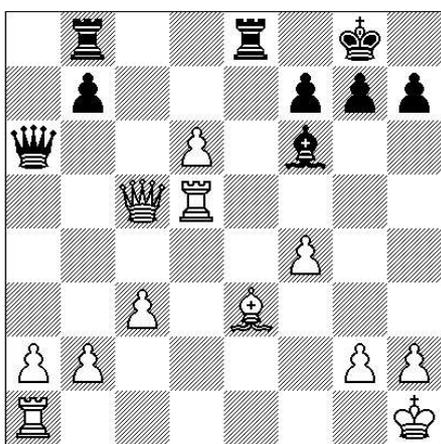
23.Axd5

dinamax - Mi conviene cambiare il mio alfiere con tuo. Se non lo faccio mi ritrovo con un tuo pezzo puntato sul pericoloso punto f7. Pero'...ho gia 3 pedoni in meno...

23...Axd5

Difficile stabilire che cosa sia piu' o meno conveniente per te a questo punto. E' chiaro che comunque i cambi mi semplificano la vita. Io non vado a cercare un attacco sul re in questa posizione: mi limito a consolidare il vantaggio e al limite a creare minacce col pedone d6, che adesso ha un ostacolo di meno.

24.Txd5



1r2r1k1/1p3ppp/q2P1b2/2QR4/5P2/2P1B3/PP4PP/R6K b - - 0 24

dinamax - C'e' il tuo pedone pericolosamente in sesta...Hai un pezzo difeso solo dalla tua donna e attaccata dalla mia torre. Provo ad attaccarti con un altro pezzo proprio questo alfiere.

24...De2

Gli ingressi di donna nelle retrovie sono sempre fastidiosi. Comunque non ci sono minacce di matto, e su questo ero tranquillo anche prima. Pertanto ficco questo alfiere nel buco, cosi' lo tolgo di torno che dava fastidio pure a me, difendo il re e adesso dovrai preoccuparti del pedone d6.

25.Ag1

dinamax - Aspettando la tua spinta in d7, prendo il pedone indifeso b2

25...Dxb2

E' inevitabile che la donna quando si infila nelle retrovie faccia dei danni. Solo che adesso non posso spingere in d7 perche' cattureresti in a1 e io perderei anche il mio bel pedone. Pazienza. Tolgo la torre e spingo in d7 alla successiva...

26.Tad1

dinamax - Allora hai: raddoppio delle torri su colonna d, pedone d6 molto pericoloso. Devo togliere la Torre e8 immediatamente vista la successiva d7.

26...Te2

La situazione mi sta sfuggendo un po' di mano. Comunque l'Ag1 e' in grado di difendere il re per il tempo che serve. Vediamo come va a finire. A me sembra che il tuo re sia piu' esposto del mio.

27.d7

dinamax - Quando ho fatto Te2 avevo in mente Ad8 dopo la tua d7. Peccato che Ad8, Da7 e la mia torre e' spacciata. devo coprire d8 con la mia torre.

27...Td8

E' una posizione difficile. Effettivamente Td8 e' molto meglio. Su Ad8 avrei giocato addirittura Dc8. Ora devo cercare di progredire. Sto intravedendo una minaccia basata su Te5 con idea Te8, solo che prima di attuarla la preparo con Dc4 in modo che Te5 attacchi anche la Te2, non solo ma la donna si pone anche sulla diagonale del re in modo che dopo Axe5, fxe5, la spinta in f6 diventera' pericolosa. Incidentalmente difende pure a2 ma e' casuale. Se Dxa2 cambio le donne e poi gioco Te1.

28.Dc4

dinamax - Catturo il pedone g2. al piu presto devo liberare il mio re (h6) per evitare il matto nella riga 8

28...Txb2

Allora: io sto intravedendo una combinazione di attacco che sembra promettente. Te1, h6 (direi quasi unica); Te8+, Rh7; A questo punto se De4+ segue Tg6, allora per impedire questa difesa, posso giocare prima Tg5. Se prendi di pedone, lo scacco sulla colonna h porta al matto. Se prendi di alfiere, cambio l'alfiere e la Td8 resta indifesa. Se prendi di torre... boh... devo ancora valutare, ma al massimo e' un cambio di torri... Comincio ad entrare nella linea... qualcosa mi verra' in mente.

29.Te1

dinamax - per liberare il mio re posso fare h6 o g6. g6 mi sembra che non scopra troppo il mio re dopo Te8+, Rg7

29...g6

g6 non l'avevo presa in considerazione perche' non mi convinceva troppo. Adesso che l'ho vista sulla scacchiera ho anche capito perche': scacco, Rg7; Dc5 con minaccia Df8+. Se il re fosse scappato in h7 non ci sarebbe stato l'ingresso in ottava con scacco. Tra l'altro Dc5 difende pure l'Ag1 eliminando ogni possibilita' di sacrificio di torre.

30.Te8+

dinamax - L'unica e' Rg7. Dopo Dc5 Rh6, mi sa che dovro' solo sperare in scacchi continui al tuo re...se faccio in tempo!

30...Rg7

Io proseguo con la manovra. Se catturi in g1 penso di riprendere di donna, anche se sono quasi convinto che sia possibile prendere di re, visto che la tua donna ha poche

case da cui tirare gli scacchi: le mie torri controllano molto bene le mie retrovie...

31.Dc5

dinamax - La tua minaccia e' Df8 matto. Vado con il re in h6. se Df8+ Ag7

31...Rh6

L'alfiere f6 non puo' contemporaneamente difendere la torre e il re. Probabilmente non c'e' difesa in ogni caso, ma secondo me maggior resistenza poteva offrirla Tgx1.

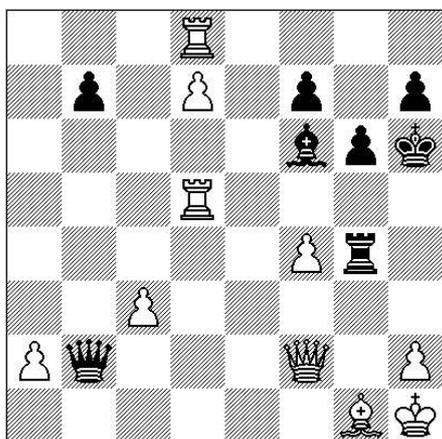
32.Txd8

dinamax - preferisco pero' fare Tg4. Dovremmo arrivare sempre a Tgx1+, ma con la tua donna spostata dall'attuale c5

32...Tg4

Urca, una minaccia di matto! Interessante. Vengo a parare la minaccia. Dopo il cambio delle donne non dovrei piu' avere problemi.

33.Df2



3R4/1p1P1p1p/5bpk/3R4/5Pr1/2

P5/Pq3Q1P/6BK b - - 0 33

dinamax - Piu' che la minaccia di matto era un tentativo di spostare la tua Donna che minacciava matto! Ora provero' a darti scacchi continui cercando di riprendere in qualche modo la Td8

33...Tgx1+

Effettivamente riesci a riprenderti la Td8. Dopodiche' non riesco a vedere una manovra chiara per concretizzare il mio vantaggio. Provo a fare qualche mossa, ma cosi' a naso direi che questa partita sta andando verso una caccia all'errore di nessuna utilita'.

34.Rxg1

dinamax - non so...per me a lungo andare dopo qualche scacco e dopo che ho ripreso la Torre, sei sempre in vantaggio. Torniamo al mio scacco. Come te lo do? Dc1,Db1 o Da1? evito di chiudermi nell'angolino e gioco Db1.

34...Db1

Mi sembra che Da1 sia bruttina. Le altre due mi paiono equivalenti, anzi, forse Db1 e' meglio perche' puo' dare un altro scacco in b6. Veniamo a me. Io sono sempre in vantaggio ma se non trovo una manovra precisa da seguire, qui brancolo nel buio. Vediamo... potrei giocare cosi': trasferisco la donna in d2, da dove difende tutto. Tu avrai un alfiere bloccato in d8 a impedire la promozione. Io cerchero' quindi di trasferire il re da qualche parte dove non potra' piu' essere scaccheggiato. A quel punto cerchero' con minacce dirette sul tuo re di forzare il cambio delle donne. Prevedo una lunga serie di scacchi per le prossime 20 mosse, qui...

35.Rg2

dinamax - Per ora mi prendo la torre in d8

35...Axd8

Come da copione. Io gioco Dd2 difendendo tutto, poi si vedra'.

36.Dd2

dinamax - sono indeciso: darti scacco in e4, e dopo Rg3, non riesco a darti piu' scacco, oppure togliere il re dalla diagonale h6-c1 e un probabile scacco di scoperta. forse Rg6 riesco a farla dopo Rg3. ti do scacco: dai tuoi calcoli ne mancano 19 :-)

36...De4+

Io vado in g3, al riparo degli scacchi per adesso, ma forse era meglio se giocavi subito Rg7: se lo fai adesso posso cambiare le donne con Dd4+ e tu hai finito di giocare.

37.Rg3

dinamax - Rg7 penso che sia perdente per Dd4+. sposto il pedone in f6 e nel caso di f5+ muovo g6. cosi' pero' blocco il mio alfiere d8...vediamo

37...f6

Sembra una buona idea f6. Il tuo Ad8 e' bloccato comunque: non puo' togliersi da li', se lo sposti promuovo. Comunque non credo di spingere in f5: preferisco tenere quel pedone a proteggere il mio re. Vediamo di allontanare la tua donna da li'...

38.Td4

dinamax - Sicuramente devo muovere la mia donna. vedo due scelte in prospettiva di futuri scacchi: Df5 oppure Dh1 o Dc6. Vediamo: dopo Df5 vedo un accanimento contro la mia donna (ad esempio Dd3). A Dh1 ho un possibile scacco in g1. A Dc6 non vedo nessun vantaggio di posizione...Faccio Dh1

38...Dh1

La presenza della tua donna dietro il mio re e' certamente fastidiosa. Allora gioco Dd1 costringendoti a tornare in c6, dopodiche' spingero' in c4. Qui il piano consiste nell'avanzare progressivamente avendo cura di toglierti ogni possibilita' di infilarti. Generalmente con gli altri pezzi e' una operazione piu' semplice. Con la donna e' estremamente difficile in quanto e' un pezzo che gode di grande mobilita'. Tu devi cercare di mantenere la donna il piu' attiva possibile, giocandola in case in cui dispone di molte alternative.

39.Dd1

dinamax - Dc6 e' l'unico posto dove puo' andare la donna.

39...Dc6

Ecco, adesso la spinta in c4, oltre a portare il pedone su una casa difesa, toglie anche la casa b5 alla donna.

40.c4

dinamax - Non ho tante mosse utili da fare...f5 per mettere il tuo re sotto un eventuale attacco dell'Ad8; b5 e cambiare un pedone; Dc7 o Dc5. Faccio f5 preparando De6-e3

40...f5

Se riesco a farti finire le mosse utili e guadagnare spazio piano piano riesco a vincere... E' una posizione comunque molto difficile: se la tua donna mi scappa e si infila di nuovo dietro, rischio lo scacco perpetuo se non peggio. Adesso gioco De2, non tanto per impedire De6 che mi hai annunciato, quanto per difendere il pc4 e il pa2, in modo da poter giocare Td5. Inoltre conquisto la colonna e aperta e in caso di Dh1 posso rispondere con Td1 ricacciandoti in c6.

41.De2

dinamax - in effetti le mie mosse possibili stanno diminuendo. qui potrei attaccare la tua torre d4 che ora e' indifesa.devo stare attento alla tua eventuale De8 che metterebbe fine alla partita. per attaccare la tua torre potrei fare Db6, Dc5 o Df6. lascierei stare Df6 perche mi bloccherei da solo: purtroppo Dh4+ non serve a molto per via di Rg2 e non piu' attaccabile. Scelgo Db6

41...Db6

A momenti stavo per buttare via tutto: volevo giocare Td5, pensando che tanto se scendevi in g1 a dare scacco potevo parare di donna e invece mi sono accorto di questa: Td5, Dg1+; Dg2, De1+; Df2, Ah4+!! Meglio cambiare piano. Vado a toglierti l'ingresso in b1

42.Td1

dinamax - Torno in f6 con la Donna. Se sposti la donna in e8 riuscirei a darti continui scacchi a partire da h4...

42...Df6

Lo sapevo che la posizione andava complicandosi: non e' affatto facile destreggiarsi in questa posizione. Succede spesso di fare un sacco di mosse di pezzi e girare intorno senza evolvere: nelle ultime 10 mosse l'unico mio progresso e' stata la spinta in c4. Io dovrei arrivare a portare la torre in d5 e la donna in e5 per chiudere quelle due diagonali, ma non e' affatto facile. Tolgo il re da li' e lo metto su casa bianca: e' una cosa che avrei dovuto fare anche prima. Su casa bianca almeno non e' minacciabile dall'alfiere.

43.Rg2

dinamax - Io continuo a darti scacco.

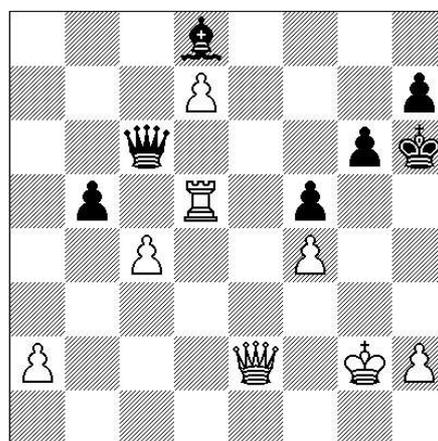
43...Dc6+

E pazienza... Paro di torre. Tu dovrei cercare, visto che le possibilita' sono relativamente poche e ne vale sicuramente la pena, per ogni mossa che fai, valutare tutte le mie possibili risposte e su ciascuna trovare un seguito. Quindi scegliere che cosa giocare. E qui ci sono due possibili

criteri di scelta: quello che adotterebbe un computer, cioe' giocare la mossa che e' ritenuta piu' forte, o quello che adotterebbe un giocatore che tenta il tutto per tutto, scegliendo cioe' le mosse che danno luogo alle posizioni piu' difficili e complesse, in modo da indurmi piu' facilmente in errore. Non scordarti di tenere ben presente l'obiettivo che intendi conseguire in questa partita, che presumo sia la patta. Pertanto se intravedi possibilita' di giocare scacchi perpetui fattibili, cerca di entrare in quelle varianti anche a costo di sacrificare l'alfiere o di farmi promuovere il pedone. Sempre che il perpetuo ci sia effettivamente.

44.Td5

dinamax - Hai ragione...ma il mio orizzonte e' limitato...! la tua torre e' inchiodata, ma non posso attaccarla con nessun pedone o pezzo. il pedone d7 non posso prenderlo...scacchi non ne vedo piu'...il mio pedone b7 e' abbastanza indifeso...e non vedo in che modo "sacrificare" il mio alfiere per una giusta causa... faccio b5 per attaccare il pedone c4 e indirettamente la torre

44...b5

3b4/3P3p/2q3pk/1p1R1p2/2P

2P2/8/P3Q1KP/8 w - b6 0 45

Bene, hai trovato una buona spinta di reazione, che mi costringe a prendere provvedimenti. E allora ho provato ad analizzare in profondita' la linea piu' incisiva: il sacrificio di torre. Io ho visto questa: De8; bxc4, Dxd8; Dxd5+, Rg3. Ora il tuo unico scacco mi pare sia in d3 e quindi dopo Rh4 non vedo altri scacchi di donna! Pertanto io gioco questa linea. Naturalmente ti invito a considerare comunque il tutto e non fidarti della mia analisi che potrebbe essere imprecisa: dopotutto i pezzi rimasti sono abbastanza pochi ed e' piu' facile analizzare in profondita' tutte le possibilita'.

45.De8

dinamax - Preferisco mangiare il pedone c4 con la donna. mi sembra che cosi' nell'immediato futuro potrei avere qualche scacco in piu'.

45...Dxc4

Effettivamente... Adesso ho una torre e due pedoni in presa. Vado a difendere quello in a2, che lo cattureresti con scacco. Se andrai a catturare in f4, finirai su casa nera e avrai meno possibilita' di dare scacchi alla mossa successiva. Ci dovro' pensare su un po'... temo che tu abbia

buone possibilita' di far saltar fuori un perpetuo da questa posizione, del resto me lo sentivo.

46.Td2

dinamax - Sono sicuro che prima o poi finiro' gli scacchi... Qui potrei mangiare il pedone f4 e concederti un tempo per fare qualcosa di brutto per me. Ti do' un altro scacco almeno o copri il re o lo sposti...

46...Dc6+

Io invece non sono per niente sicuro, anzi ho la sensazione che prima o poi riuscirai ad infilarti con la donna e pattare: e' una posizione molto difficile, con troppe mosse possibili sia per il bianco che per il nero. E adesso ho anche la torre indifesa da tenere sotto controllo... Mi avvicino alla torre, ma non in f2, dove potresti darmi uno scacco di alfiere...

47.Rf1

dinamax - Così' pero' arrivo subito con la mia Donna dalle parti del tuo re. Temevo di piu' una copertura con la tua Donna, che da quando e' andata in e8 mi ha agevolato un po' la situazione.

47...Df3+

Del resto ero andato in e8 di donna per cercare di far evolvere un po' la situazione. Adesso mi pare proprio che dopo questo ingresso non ci sia piu' modo di evitare il perpetuo. E' una posizione difficile: ne ero convinto fin da quando ti ci sei infilato con quel sacrificio di torre. La tua donna e' troppo attiva e inoltre hai anche giocato bene, rinunciando ad andare a caccia di pedoni pur di mantenere la donna attiva. Qui che faccio? Paro lo scacco di torre e tu me lo dai in d1. Se paro di donna salta d7 e con esso le mie possibilita' di vittoria.

48.Tf2

dinamax - io continuo con gli scacchi. le tue risposte: De1 e mangio il pedone, Rg2 Dg4+ Rh1 o f1 Dd1+...

48...Dd1+

E io mi rassegnò all'evidenza e propongo patta. Sarebbe interessante sapere se esiste un modo per il bianco di vincere in questa posizione. Sicuramente c'era una strada piu' agevole per il bianco in precedenza, quando aveva un vantaggio piu' schiacciante. Andiamo a proporre la partita al pubblico e vediamo se c'e' qualcuno che trova la strada. Per quanto riguarda la partita, devo riconoscere che dopo un paio di imprecisioni alla fine dell'apertura che ti sono costate un paio di pedoni, sei riuscito a difendere molto bene, mantenendo i tuoi pezzi molto attivi, evitando il cambio delle donne e trovando nel sacrificio di torre il modo di intorbidire le acque per crearmi delle grosse difficolta'. Difficolta' che non sono riuscito a superare, e che ti hanno consentito di portare a casa il mezzo punto.

49.Rg2 (Con richiesta di patta)

dinamax - ovviamente accetto subito. Io credo che il portare la donna in e8 abbia sguarnito il tuo re offrendo scacchi a ripetizioni. thanks, ciao Max

[White "depmas"] [Black "rmontaruli"] [B86]

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e6 6. Bc4 Be7 7. O-O O-O 8. Te1 Cc6 9. Cf3 a6 10. a3 b5 11. Ab3 Ab7 12. Af4 e5 13. Ag3 Tc8 14. Cd5 Ca5 15. Cxf6+ Axf6 16. Aa2 Cc4 17. Tb1 Tc5 18. Dd3 Dc7 19. b4 Tc6 20. c3 Cxa3 21. Tbc1 Cc4 22. Te2 Tc8 23. Axc4 Txc4 24. Cd2 Txb4 25. cxb4 Dxc1+ 26. Cf1 Ae7 27. f3 Tc3 28. Dd2 Dxd2 29. Cxd2 f6 30. Te1 d5 31. Tb1 Rf7 32. Ae1 Re6 33. Cb3 c2 34. Cc1 dxe4 35. Tb3 Ad5 36. Tb1 Ab7 37. fxe4 Axe4 38. Ta1 Rd5 39. Tb1 Rc4 40. h3 Txcg2+ 41. Rf1 Axb1 42. Rxcg2 Axb4 43. Af2 a5 44. Rf3 a4 45. Re3 Ac5+ 46. Re2 Axf2 47. Rxf2 a3 48. Re2 a2 49. Cxa2 Axa2 0-1

depmas - Apro come sono solito fare di re (per ora sto cercando di specializzarmi su questo approccio). In questo modo occupo una casa centrale e rappresento una minaccia per le case strategiche d5 f5.

1.e4

Sì, infatti sto ricominciando. Per ora in sordina, poi darò l'annuncio ufficiale. Per adesso sei benvenuto. Io rispondo alla tua spinta spingendo un pedone a mia volta, in modo da ostacolarti la spinta in d4.

1...c5

depmas - Credo che la tua risposta sia l'inizio di una difesa siciliana di cui non conosco molto se non qualche pagina letta qua e la sui due libri che per ora ho studiato. Lezioni di scacchi di Zichichi e Trattato sugli scacchi di Euwe. In ogni caso credo che le regole generali come più volte ti ho sentito ripetere dovrebbero potermi aiutare per navigare "nell'ignoto". Sviluppo il cavallo in f3 da dove posso esercitare pressione sulle case e5 e d4. Il mio obiettivo è poter avanzare successivamente il pedone in d4 dopo probabilmente averlo protetto (se sarà necessario) attraverso c3.

2.Cf3

Le regole generali sono ottime regole: per non saper ne' leggere, ne' scrivere, hai già intuito qual è il miglior piano del bianco in questa posizione. La spinta in d4 la puoi fare senza problemi alla prossima mossa, e riprendere in d4 con cavallo dopo il mio cambio. Meno efficace sarebbe la preparazione con c3 a questo punto perché io potrei giocare Cf6 per attaccare il pedone e4 e tu non potresti difenderlo con Cc3. La spinta in c3 per giocare d4 viene fatta in alternativa alla mossa Cf3. Io ora spingo il pedone in d6, per mettere sotto controllo la casa e5, e poter così giocare Cf6 non appena possibile.

2...d6

depmas - Avanzo il mio pedone in d4 ma mi viene un dubbio che non so dissipare. Dopo la tua presa in d4 e la mia presa di cavallo in d4 tu potrai avanzare il tuo pedone in e5 minacciando il mio cavallo e costringendomi a muoverlo di nuovo. Perderò quindi un tempo. Dove ho sbagliato? Oppure questa situazione non si configura come una perdita di tempo?

3.d4

Dubbio lecito: domanda molto precisa. Effettivamente io potrei giocare come tu dici, anzi, è proprio quello che ho intenzione di fare (non subito ma tra qualche mossa). Il

B86 - Siciliana

Spinte di Pedoni e debolezze

Ogni spinta di pedone crea delle debolezze. Le debolezze sono le due case che il pedone controllava prima di venire spinto e che una volta spinto non controlla più. Questo è un concetto molto importante, sicuramente difficile da comprendere per un giocatore principiante, e che a mio avviso costituisce una delle differenze di forza strategica tra il giocatore principiante e il giocatore più esperto. Il giocatore principiante spinge un pedone indebolendo delle case e non si rende conto del danno che ha fatto. Il giocatore un po' più bravo magari sa che l'avversario ha commesso un errore ma non sa come comportarsi. Il giocatore più bravo invece sa che grazie a quella spinta dell'avversario, forse ha vinto la partita.

Questa partita è un ottimo esempio di questo concetto. Dopo una apertura ben giocata, e qualche buona mossa di consolidamento, il bianco indebolisce l'ala di donna con la mossa 19.b4 Il nero allora si mette a costruire tutto il gioco passando per le case deboli c3 e a3. Da notare inoltre come il nero una volta ottenuto il vantaggio posizionale schiacciante, preferisca consolidare la posizione prima di passare all'incasso.

compenso del bianco per i tempi persi dal cavallo sta nella casa d5 che resterà debole e indifesa per il resto della partita: il cavallo da d4 salterà in b5 ponendo al nero subito dei problemi. Ci sono aperture in cui il valore dei tempi è estremamente importante, come la partita di re (1.e4, e5...); ci sono altre partite, in cui la situazione al centro è più chiusa, in cui il valore dei tempi è meno importante. Se io ti attacco un pezzo, è giusto che tu lo sposti: io ho perso un tempo per attaccarlo, tu hai perso un tempo per spostarlo. Non è giusto invece se tu lo sposti senza motivo. Quella sarebbe effettivamente una perdita di tempo. Il tuo problema è solo l'inesperienza: non avendo mai giocato tu questo tipo di posizioni potresti avere dubbi o perplessità (è il motivo per cui quasi tutti i giocatori dilettanti detestano la difesa siciliana). Giocane un po', guarda qualche partita giocata dai campioni come Kasparov o altri e accumulerai quelle semplici conoscenze che ti consentiranno di giocare di bianco con più sicurezza. Adesso io cambio in d4, tu ricatturerai e io proseguirò nello sviluppo con Cf6.

3...cxd4

depmas - Grazie per i consigli. Effettivamente con aperture diverse dalla classica e4 e5 mi trovo sempre alle prese con mille quesiti. Anche il salto in b5 del cavallo a cui mi accennavi inizia a presentarsi nella mia mente alcuni quesiti. Mi sono chiesto: Io nei panni del nero cosa farei se un cavallo bianco arrivasse nella casa b5? Beh la risposta che mi sono dato è che lo manderei via al più presto avanzando il pedone a6 che non è sicuramente una mossa sbagliata ma che anzi potrebbe essere più avanti l'inizio dell'avanzata del pedone b7 in b5. Quindi alla domanda dove manderai il cavallo dopo la spinta del pedone bianco in e5 temo che sulla base delle mie scarse conoscenze lo manderei nuovamente in f3 dove tornerebbe a controllare e presidiare il mio futuro arrocco e dove non correrei nell'immediato il rischio di doverlo nuovamente muovere verso altri lidi come nel caso del cavallo in b5. Per ora comunque prendo il pedone in d4.

4.Cxd4

Visto che stiamo parlando di questo cavallo, parliamone. Il concetto è che il nero ha due possibilità sulla spinta in e5: o la gioca subito, in questo caso il bianco risponde con Cb5 che è considerata la mossa più fastidiosa per il nero, o il nero gioca prima a6 e poi e5. Se tu, pur potendo giocare Cb5, non la giochi ma ritiri il cavallo in f3, fai guadagnare al nero un tempo, il quale non ha più bisogno di giocare la mossa a6. Lo so che sembrano concetti difficili da capire, soprattutto perché non ci sono conseguenze immediate, e poi perché quel cavallo che salta dappertutto fino a finire in a3 sembra contravvenire a tutti i principi dell'apertura. Facciamo così. Per adesso prendi atto che Cb5 sarebbe la mossa migliore, perché lo dicono i grandi maestri. Poi sentiti libero di giocare comunque la mossa che preferisci perché:

- 1) tanto sono buone tutte; in queste posizioni gli errori sono semplici sfumature difficilmente sfruttabili.
- 2) è giusto che tu faccia le tue esperienze con la tua testa. In tutti i casi, io prima di spingere in e5 (non è detto che io lo faccia: è solo una possibilità che ha il nero, di tante alternative), approfitto per sviluppare un cavallo che attacca

il tuo pedone e4. Dovrai ora preoccuparti della sua difesa, e hai a disposizione una mossa semplice e naturale.

4...Cf6

depmas - Fantastico. Scrivere mi costringe a pensare più di quanto sono solito fare e le cose che dici sono interessantissime. In realtà mentre tornando con il cavallo in f3 consento al nero di muovere qualunque cosa, dandogli assoluta libertà e iniziativa, muovendolo in b5 lo "costringo" (nel senso che per lui è la mossa migliore) a muovere il pedone in a6 quindi in questo senso non si può certo dire che io perda un tempo. Certo la casa a3 di destinazione finale del mio povero cavallo sembra un po' ingloriosa... mi porrò il problema non appena tu muoverai in e5. Per ora muovo Cc3 che oltre a sviluppare un mio pezzo leggero difende il pedone in d4. Mi appunto mentalmente la casa d5 (indifendibile con pedoni al nero) che potrà nel proseguo della partita tornarmi utile.

5.Cc3

Ottima considerazione: restringere le possibilità dell'avversario è sempre una buona cosa da fare. Dopo tutto questo discorso, io dovrei spingere in e5 per toccare con mano il problema... Tuttavia, siccome si andrebbe incontro ad una partita molto tagliente, in cui le mosse giocate spesso vengono giocate perché giustificate da espedienti tattici piuttosto che strategici, preferisco ripiegare per una variante più solida. Spingo solo in e6. Evito così di crearmi una debolezza permanente in d5. Rinuncio a guadagnare spazio al centro e cerco di terminare lo sviluppo dei pezzi. Ora sei tu quello che ha ampia possibilità di scelta. A questo punto, considerando che le prossime mosse del nero saranno presumibilmente Ae7, Ad7, Cc6, 0-0 (e forse anche a6 per controllare la casa b5 che non si sa mai), il bianco ha ampia scelta di dove e come sviluppare i propri pezzi e decidere da che parte arroccare. Quindi pensaci, su, con calma, e prova a dirmi che intenzioni hai per le prossime mosse. Per la cronaca questa si chiama variante Scheveningen della difesa siciliana, giocata spesso anche da Kasparov (nero) contro Karpov (bianco) nelle partite di campionato del mondo, tanto per citare due nomi a caso.

5...e6

depmas - Prima di pensare cosa muovere faccio un'analisi della posizione finora raggiunta. Ti prego di correggere le inesattezze che probabilmente dirò nel descrivere la situazione. Direi che siamo in presenza di un sostanziale equilibrio. A fronte dei due pezzi leggeri sviluppati dal bianco il nero ha due pedoni che puntano verso il centro contro il solo pedone in e4 del bianco e un cavallo sviluppato nella casa naturale f6. D'altro canto il bianco ha entrambi gli alfieri che possono muoversi su diverse case mentre gli alfieri del nero risultano per il momento bloccati. Ci sono anche due colonne semiaperte la C (peccato per il pedone sacrificato in c2) e la colonna d fermata dal pedone in d6. La colonna C mi sembra favorevole ad iniziative del nero che sviluppando i suoi pezzi leggeri del lato di donna potrà utilizzare la colonna per far convogliare la torre a8. Il nero sicuramente se arroccerà lo farà dal lato di re in quanto la mancanza del pedone in c renderebbe l'arrocco dal lato di donna estremamente avventuroso. Questo è quello che al momento "vedo" sulla scacchiera. In questa situazione considero al momento sicuro attrezzarmi per

arroccare sul lato di re. Pongo il mio alfiere f2 in c4 dove inizierà ad esercitare pressione sulla diagonale che porta a f7 oltre ovviamente per il momento ad aumentare a 3 i controlli sulla casa d5 dove ritengo che prima o poi avverrà lo "scontro". Ho anche valutato un più "tranquillo" Ae2 ma ho ritenuto che presto avrei avuto comunque necessità di liberare la colonna 'e' per l'accesso della torre dopo l'arrocco.

6.Ac4

Se, come penso, e' la prima volta o quasi che valuti una posizione come questa, che e' la base della siciliana aperta, hai fatto un quadro nitido e preciso. Compresa la possibilita' di giocare Ae2 e l'importanza della casa d5. Infatti il piano del bianco piu' giocato (o meglio, quello preferito da Karpov) prevede Ae2 con il piano di giocare poi f4 e Af3. A differenza delle partite di re (quelle che cominciano con 1.e4, e5), nelle aperture meno aperte non e' cosi' necessario che ogni mossa di sviluppo sia minacciosa e offensiva. Capita spesso che vengano giocate mosse dall'apparenza piu' tranquilla ma che si rivelino piu' efficaci qualche mossa dopo. Si tratta di costruire la propria posizione a poco a poco. Tuttavia anche la mossa che hai giocato tu non e' male. C'e' dietro una idea ben precisa: il controllo della casa d5 e la volonta' di mantenere la colonna e sgombra per la torre. Pertanto tieni ben presente questa idea nelle prossime mosse e gioca in modo coerente, perche' questo e' alla base di ogni piano di gioco. Torniamo invece indietro di un paio di mosse. Circa la possibilita' del nero di spingere in e5, mi sono documentato meglio e ti ho detto delle cose giuste e altre inesatte. Se il nero avesse spinto in e5 alla mossa precedente, la risposta piu' incisiva del bianco sarebbe stata Ab5+ con l'intento di cambiare gli alfieri in modo da rendere ancora meno agevole al nero la difesa della casa d5; quindi il cavallo si sarebbe trasferito in f5 e da li' in e3. Invece la mossa Cb5 in risposta ad e5 si gioca in una posizione simile, che deriva dalla seguente sequenza: 1.e4, c5; 2.Cf3, Cc6; 3.d4, cxd4; 4.Cxd4, Cf6; 5.Cc3, e5; ed e' in questa posizione che il bianco gioca Cb5, minacciando lo scacco in d6. Il nero risponde con d6, e il bianco gioca Ag5 (inchiodando il cavallo che difende il buco in d5) quindi su a6, il cavallo retrocede in a3. Ci sono sfumature di differenza, ma il concetto e' sempre quello: tutto gira intorno al buco in d5. Invece in questa posizione il buco in d5 non c'e', in compenso il bianco ha piu' spazio. E io cerco di completare il mio sviluppo nello spazio ristretto che ho.

6...Ae7

depmas - Grazie mille Roberto!! Ho effettuato nuovamente questa apertura simulando i passaggi che mi hai indicato. Ora ho realmente capito. Intendo non solo la sequenza di mosse ma anche il PERCHE' vengono eseguite!! Per quanto riguarda l'alfiere in e2 che era una delle possibilità a cui ho rinunciato credo che al momento non sono pronto per giocare f4. Per me giocatore inesperto i pedoni dell'arrocco sono al momento una certezza irrinunciabile. Posto il re dietro l'arrocco e protetta la prima traversa posso vivere sonni abbastanza tranquilli. Il re al centro o comunque non sufficientemente garantito mi costringerebbe ad un lavoro di analisi ulteriore che probabilmente aumenterebbe le 'sviste'. Ho letto su IHS che il gambetto di re che prevede f4 è molto divertente e forse presto inizierò a pensarci seriamente. Ma ora mi rendo conto che commetto ancora troppe sviste per

potermi permettere simili funambolismi. A proposito ieri sera ho vinto la mia prima partita reale al circolo di scacchi che frequento. Credo che l'acquisto di una scacchiera con dimensioni da gara mi abbia aiutato. Le mie analisi casalinghe ora le svolgo lì invece che davanti allo schermo.. Tornando alla nostra partita, io mi appresto ad arroccare. Guardando la scacchiera mi sembra evidente che presto o tardi tu spingerai uno dei due pedoni centrali. Quale? Se spingessi il pedone e6 inducendo la fuga del mio cavallo apriresti la colonna e alla mia regina e ti troveresti con una (credo) temibile donna in 'e' e torre in 'd'. Perderesti inoltre un controllo sulla casa d5 rendendo di fatto la spinta in d5 non più praticabile pena la perdita di un pedone. Quindi immagino che il pedone che spingerai è d6. In questa ottica il cavallo in d4 è in realtà posizionato un pò infelicemente in quanto ostruisce l'attività della donna bianca. Presto credo che tornerà da dove è venuto f3.

7.0-0

Giusta considerazione quella della spinta del pedone f, e della sicurezza dell'arrocco. Sarai contento di sapere che una delle mosse che il bianco gioca quasi sempre nell'impianto con Ae2, f4 e' proprio Rh1 per la ragione che tu hai messo in risalto. Effettivamente la spinta del pedone f ha il suo contro nell'indebolimento dell'arrocco e il bianco gioca una ulteriore mossa di Re in quella posizione. Come vedi, tutte le mosse in una apertura hanno la loro ragion d'essere, e questa ragione e' comprensibile anche a giocatori poco esperti come te. Mi sembra che tu questi concetti li capisca, ti serve solo accumulare un po' di esperienza e giocare partite con queste posizioni o guardare delle partite di forti maestri, per vedere quello che giocano loro, e poterli cosi' imitare. La difesa siciliana e' uno degli impianti piu' difficili da comprendere, ma mi sembra che tu sia sulla buona strada. Veniamo ai pedoni centrali. Effettivamente il nero intende giocare per spingere uno dei due al centro o addirittura entrambi. Dal punto di vista del nero, io prima di pormi il problema di quale pedone spingere, intendo terminare lo sviluppo: adesso arrocco, poi sviluppero' il cavallo in c6, e l'alfiere in d7 o b7, devo ancora capire che cosa fai tu. Tu invece non puoi sapere che cosa ho io in testa, quindi fai bene ad aspettarti una spinta di quei pedoni in qualunque momento, soprattutto sfruttando quell'alfiere in c4. Per esempio Cxe4; Cxe4, d5 recuperando il pezzo.

7...0-0

depmas - Sono cinque minuti che guardo la scacchiera. Al momento se non sai cosa ha intenzione di fare il bianco è perchè neanche il bianco lo sa!!! Mi spiego meglio so che devo sviluppare l'alfiere campo scuro e mettere in comunicazione le torri nella prima traversa e so anche che metterò la mia torre f1 n e1 per controllare la colonna e. Ma al momento questo è tutto. In realtà mi piacerebbe liberare la colonna C. Al momento è troppo affollata e rischio di trovarmi in difficoltà nel momento in cui tu cercherai di sfruttarla. Piano possibile ma non so se sarà realizzabile Cf3 - Cb5 e dopo la possibile tua "a6" - Cd4. Libero una casa per il pedone in c. Vedremo per ora sposta la torre in e1

8.Te1

Allora, l'alfiere c1 di solito viene giocato in e3 o in g5, la donna puo' essere giocata in e2 o in f3, davanti o dietro al

pedone f e l'altra torre puo' essere giocata in d1. L'idea di arrivare a spingere il pedone c dubito sia realizzabile. Ci sono certe varianti della siciliana in cui il bianco riesce a spingere in c4, prima di aver giocato Cc3. Difficilmente il bianco riuscirà a spingere in c4 in seguito. Inoltre in questa posizione in c4 c'e' già l'alfiere. Non credo proprio che la ricerca a tutti i costi della spinta in c4 sia una buona idea. Hai ancora un paio di mosse tranquille: il tempo di farmi tirar fuori i pezzi rimasti, poi io cercherò di effettuare una spinta al centro.

8...Cc6

depmas - Analizzo nuovamente la scacchiera: Vedo Cd4 minacciato da Cc6 e4 minacciato da Cf6 Nel caso in cui tu decidessi di prendere il mio cavallo io dovrei riprendere di Donna e l'avanzata del tuo pedone e5 mi costringerebbe alla perdita di un tempo per ritirare la Donna. Anche se prendessi io il tuo cavallo ti avvantaggerei consentendoti di spostare il tuo pedone b in c andando a costituire un centro davvero temibile. Se prendessi il mio pedone in 'e' io dovrei riprendere di cavallo e la tua discesa in d5 mi costringerebbe a perdere l'alfiere dopo aver preso il tuo pedone d5 e a ritirare il cavallo. Entrambe le situazioni non mi sembrano particolarmente vantaggiose ma delle due preferisco il secondo scenario. Le mosse candidate sono Ae3 e Cf3. Ae3: vantaggi difendo il cavallo d4 e mi salvaguardo da una mossa di Donna prematura. svantaggi chiudo la colonna e alla mia torre. Cf3: vantaggi porto il mio cavallo a presidio dell'arocco e minaccio le case e5 e d4. apro la colonna d alla mia donna. svantaggi muovo due volte in apertura lo stesso pezzo. Decido per quest'ultima mossa. Rimando lo sviluppo dell'alfiere in campo nero.

9.Cf3

Oibo! Hai fatto considerazioni corrette, ma in un paio di occasioni hai tratto conclusioni affrettate o imprecise. Dici che Cxd4 e' una minaccia perche' dopo Dxd4 io spingerei in e5 e quindi tu perderesti un tempo a rigiocare la donna. A parte che il pedone e6 l'ho già mosso una volta e quindi muoverlo ulteriormente in e5 sarebbe stato un tempo perso a mia volta, tutto il discorso fatto sulla spinta in e5 e sulla debolezza della casa d5 continua a valere anche adesso... Il cambio dei cavalli in d4 del nero sarebbe una imprecisione posizionale non indifferente, che consente al bianco di centralizzare la donna in posizione quasi inattaccabile: quasi, perche' le mosse per attaccare la donna sono tutte cattive. Il concetto di uscita prematura della donna e' il seguente: se esci troppo presto con la donna, l'avversario si avvantaggia perche' si sviluppa attaccando la donna. Se l'avversario e' già sviluppato, un pezzo già sviluppato che si muove per attaccare la donna non guadagna un tempo di sviluppo, semplicemente si muove, fa una manovra, si sposta da una parte all'altra con guadagno di tempo, ma non tempo di sviluppo: quel pezzo e' già in gioco. Inoltre un pezzo come la donna, al centro, puo' dirigersi praticamente ovunque, quindi se attaccata si puo' spostare liberamente in molti posti: non puo' essere considerata una ritirata una mossa di donna in una posizione già delineata. Questo e' quanto. Di fronte a tutte queste considerazioni si puo' concludere che la tua ritirata in f3 sia una perdita di tempo totalmente ingiustificata. Per la cronaca la mossa del bianco più giocata in questa posizione e' Ag5, ma si puo' benissimo giocare anche Ae3 e alcune volte perfino Cxc6.

Io approfitto di questo alleggerimento per giocare un po' più attivamente di quanto mi ero prefissato: invece di Ad7 gioco a6, b5, Ab7

9...a6

depmas - Hai ragione. Ci sono però meccanismi e ragionamenti a cui ancora non sono abituato. Sfrutto l'occasione per chiederti quale buon libro a tuo giudizio potrei comprare per migliorare. Io sono tentato dal "Centro di Partita" di Romanoswky (probabilmente non ho scritto bene il nome chiedo venia) E' troppo complicato per il mio livello? Tornando alla partita, so di dover sviluppare l'alfiere nero ma ora dopo la tua mossa a6 che minaccia l'avanzata del pedone b5, io che non voglio abbandonare la diagonale a2 f7 scelgo a3 che mi libera dello spazio per l'alfiere e al contempo rende impossibile al momento il salto del cavallo nero in b4. Approfitto per chiederti un'informazione. Quali esercizi mi consigli per migliorare la visione e la capacità combinatoria? Io sto quasi quotidianamente utilizzando quelli messi gentilmente a disposizione dal sito di Bimbomichi ma mi chiedevo se esisteva qualche libro o pubblicazione che valeva la pena di prendere? Tu come ti sei regolato in proposito?

10.a3

Altro tempo perso con una mossa che non contribuisce allo sviluppo. In questo modo mi stai permettendo di costruire una posizione solida, con calma e senza dovermi preoccupare di una tua possibile offensiva. E' solo questione di esperienza... a furia di giocare queste mosse e sentirti dire che sono perdite di tempo e poi a causa di quelle finire in posizioni inferiori, ti aiuta a giocare meglio in futuro. Il Centro di Partita e altri libri di quel genere contengono pagine semplici e pagine complicate per tutti i livelli. Sono libri che puoi prendere, puoi leggere, cercare di capire fin dove riesci. Poi giochi, poi li rileggi e forse capisci un po' di più... Pure io non sono in grado di capire tutto del Romanowsky. Esercizi di tattica: quelli di quel sito non sono male. Li hai provati tutti? Li hai capiti tutti? quando hai terminato con quelli puoi passare ad altri. Ce ne sono tanti e per tutti i gusti... Io ho tantissimi libri, ma li ho presi col passare degli anni... in genere uno ad ogni torneo giocato... ci vuole tempo. Io proseguo col mio piano: b5, Ab7, Tc8, Dc7... costruisco la mia posizione difensiva, poi quando sarò schierato comincerò a guardare quale pedone spingere di quei due lì in mezzo...

10...b5

depmas - Gli esercizi di tattica li sto provando solo nel livello facile che a dir la verità è facile solo per alcune posizioni. Sono riuscito a risolverne autonomamente una metà circa. Per alcuni ho desistito e ho guardato la soluzione. Per tutti ho capito la ragione delle mosse e le loro implicazioni assimilando il valore del sacrificio. Il discorso circa i tempi persi devo ancora assimilarlo completamente, nel senso che tendo laddove è possibile ad anticipare quelli che considero i temi tattici del mio avversario ma poi mi rendo conto, probabilmente come in questo caso, che farei meglio a pensare al mio di piano. Comunque ora la scelta è obbligata e preventivata. Muovo l'alfiere che così continua a presidiare la diagonale che porta a d5 che continua ad essere presidiato come desideravo da 4 pezzi.

11.Ab3

Pensavo lo mettessi in a2 quell'alfiere, visto che hai giocato a3 alla mossa precedente. La fase di gioco dell'apertura prevede di portare in gioco tutti i pezzi al piu' presto senza perdere tempo, seguendo un certo piano piu' o meno preordinato, e tenendo d'occhio quanto fa l'avversario, ma senza giocare inutili tratti preventivi che fanno solo perdere tempo. Difficilmente l'avversario, che a sua volta ha il problema di portare i pezzi in gioco, si mette a giocare diversioni o ingressi prematuri di pezzi. Se lo facesse, affronti il problema quando si verifica. E' un principio che per adesso devi cercare di acquisire cosi' com'e' e intanto sforzarti di metterlo in pratica nelle partite che giochi. Ogni qualvolta ti trovi in apertura a prendere in considerazione una mossa che non contribuisce allo sviluppo o al controllo del centro, chiediti sempre se e' davvero necessaria o se puoi pensare di farne a meno. Talvolta sono mosse necessarie, talvolta sono mosse giocate per evitare seguiti taglienti, talvolta invece sono mosse perfettamente inutili. Io continuo come gia' sai.

11...Ab7

depmas - Recepto il messaggio. Cercherò di applicarlo nelle mie prossime partite e di farmi questa domanda... è davvero necessario???. Grazie Roberto. Ora tornando alla nostra scacchiera. Il nero ha ancora entrambi gli alfieri bloccati. L'alfiere campo chiaro può essere liberato solo spostando il cavallo che per il momento ha solo Ce5 che consente di non perdere materiale. Quindi per renderti la vita un pò più complicata sviluppo il mio alfiere in f4. Anche se dovessi fare e5 io potrei proseguire con Ag3 piazzando anche il mio secondo alfiere in posizione strategica. In ogni caso avanzare in e5 mi sembrerebbe un errore per il nero in quanto libererebbe pericolosamente la strada al mio alfiere campo chiaro verso f7. Sbaglio?

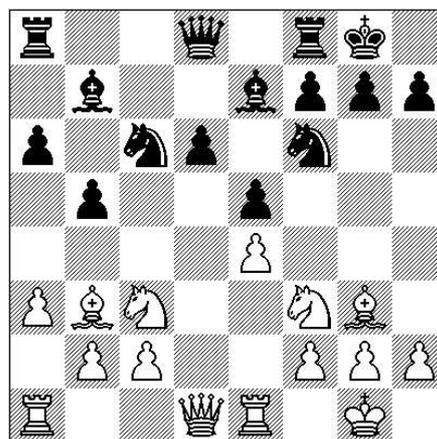
12.Af4

Sì, sbagli: sbagli per due motivi. Il primo e' che la presenza dell' Af4 mi consente di spingere in e5 con guadagno di tempo, anzi, mi costringi proprio a spingere per evitare che altrimenti lo faccia tu. Il secondo motivo e' considerare pericoloso l'attacco contro f7 da parte tua. Gli attacchi contro f7 sono fastidiosi quando vengono effettuati agli inizi dell'apertura, costringendo così il nero a giocare mosse difensive invece di svilupparsi come vorrebbe. Qui invece l'apertura e' praticamente finita. I pezzi li ho già messi dove voglio, quindi un attacco contro f7 deve essere considerato a questo punto un piano di attacco vero e proprio, non una minaccia per infastidire l'avversario. E la mia posizione e' preparata a sostenere un attacco contro f7 a questo punto. Altra cosa: i miei alfieri non sono bloccati. Soprattutto quello in b7! Tieni conto che una mossa come Ca5 per esempio o Cd4 fa giocare due pezzi in un colpo solo! Devi considerare quell'alfiere come se il cavallo non ci fosse, se non vuoi subire sorprese. L'altro alfiere in effetti e' meno attivo, ma e' tipico di questa struttura. Può capitare che quell'alfiere venga ricollocato con calma, con un gioco di manovra, vedremo.

12...e5

depmas - uhm... ho pensato a lungo alla posizione dei pezzi sulla scacchiera; circa 15 minuti. A me non sembra di essere

in svantaggio eppure mi sembra non ci siano dubbi che abbia perso almeno due tempi durante l'apertura. Se guardassi però la scacchiera come se fosse la partita di qualcun altro direi che c'è assoluta parità. E' vero però che così a colpo d'occhio la configurazione del bianco non mi sembra usuale con quella simmetria tra lato di donna e di re. Tu cosa ne pensi? Naturalmente ora la mossa obbligata è Ag3 mossa peraltro che immaginavo di dover fare. Il mio arrocco mi sembra assolutamente solido. Probabilmente farò h3 per mettermi al sicuro da insidie del cavallo nero. Poi inizierò le mie manovre per "sfondare" o per essere sfondato...mettila come vuoi...:-)

13.Ag3

r2q1rk1/1b2bPPP/p1np1n2/1p2p3/4P3/PBN2
NB1/1PP2PPP/R2QR1K1 b - - 0 13

Effettivamente c'e' assoluta parita', nel senso che il nero ha sfruttato quei tempi per giocare mosse di consolidamento piuttosto che di espansione. Stiamo giocando una difesa siciliana, in cui, tipicamente il bianco attacca e il nero difende. Qui e' successo che tu non hai ancora attaccato: hai perso dei tempi che avresti potuto utilizzare per giocare mosse piu' incisive. La posizione del nero non e' fatta per attaccare ma per difendere, quindi il nero consolida tutto e comincerà a manovrare solo tra un po'. Per questo la posizione ti sembra equilibrata. Io comunque di nero sono molto soddisfatto della mia posizione: posso manovrare nel poco spazio che ho senza troppe minacce a cui badare. Invece tu, quell'alfiere non hai ben capito come funziona. Il bianco di solito lo gioca in g5 o in e3. Dopo la spinta in e5 mi aspettavo che tu lo ritirassi in una di queste due case. Lo hai invece messo in g3. Ti posso anticipare che in g3 quell'alfiere non sarà molto efficace. Ancora non so dirti perché, in quanto non conosco partite in cui quell'alfiere sia finito in g3. Se non ce lo mettono mai, evidentemente ci sarà una ragione. Per adesso proseguo con il mio sviluppo e porto in gioco una torre. Dopodiché sto già valutando una manovra di cavallo per migliorare ulteriormente la mia struttura, ma ne parliamo alla prossima mossa.

13...Tc8

depmas - Immagino che tu come prevedevo all'inizio libererai la colonna C per la tua torre mettendo magari il cavallo in a5. Effettivamente non ho fatto molto per ostacolare ciò che sapevo sarebbe prima o poi accaduto. Tra l'altro il tuo cavallo in a5 mi costringerebbe ad un ulteriore movimento dell'alfiere. nell'ultima casa che ha a disposizione. Gioco quindi di anticipo e in maniera aggressiva. Mi sembra di aver calcolato bene la posizione e

dovrei uscirne guadagnando qualcosa intermini di iniziativa... ma tu sei li proprio a confutarmi...

14.Cd5

Effettivamente la manovra di cavallo che intendevo effettuare era Cc6-a5-c4-b6, sfruttando due tempi, uno dell'attacco all'alfiere e l'altro al pedone b2. Ora tu sei entrato nel buco: era una mossa che mi aspettavo prima o poi. Cominciamo a prendere in esame la cosa dal punto di vista posizionale. Quel cavallo difendeva e4, ora non lo difende piu'. Il pedone e4 e' difeso ora solo dalla torre e attaccato una volta e mezza: una dal cavallo f6, e mezza dall'Ab7. Inoltre quel cavallo allontanatosi da c3 allunga la colonna alla Tc8 che ora punta direttamente contro il pedone c2. Quel cavallo li' in mezzo che cosa puo' fare? puo' catturare il mio Cf6, ed e' una cosa che posso accettare. Puo' catturare il mio Ae7, e se lo fa ringrazio che mi ha tolto un peso morto! Potei catturarlo io, ma tu riprenderesti di alfiere (la ripresa di pedone sarebbe un grosso errore posizionale da parte tua in quanto elimina il buco in d6). Pertanto ritengo che la cosa migliore sia proprio quella di applicare il mio piano originario: gioco la manovra di cavallo. Da notare come questa mossa, pur decentrando il cavallo, scopra in un sol colpo sia l'alfiere che la torre, portando minacce contro e5, c2 e l'alfiere.

14...Ca5

depmas - Avrei scommesso su questa tua mossa!! Sono felice di averci preso perché significa che per il momento la mia analisi era corretta. Proseguo nel mio piano per uscire da questa azione con un lieve vantaggio di iniziativa. Prendo il tuo cavallo in f6 ristabilendo la parità su e4 e in virtù dello scacco ti costringo a riprendere senza scelta il mio cavallo. Dopo la tua presa proseguirò con Ad5.

15.Cxf6

Era una cosa che avevo previsto, questo cambio. E adesso mi appare chiaro perché il tuo alfiere sarebbe stato meglio averlo in e3 piuttosto che in g3: alla fine di tutti i cambi, io avro' una bella casa c5 per la torre, che di solito nella siciliana il nero non ha mai. Non perdere di vista il pedone c2 nelle prossime mosse...

15...Axf6

depmas - Analizzo la scacchiera: Sono riuscito a mantenere l'equilibrio al centro. d5 3 controlli bianchi contro 2 neri pedoni e4 e5 bloccati. La casa ricavata in a2 mi torna utile per il mio alfiere. Ho infatti rilevato una falla nel mio piano se lo attuassi subito perderei il pedone in c2. Devo cercare di avanzare i miei pedone b e c che schiacciati nella loro casa di origine rappresentano un punto di debolezza nello schieramento del bianco. La torre a1 presto si sposterà in posizione più attiva.

16.Aa2

Ecco, la mia manovra di cavallo si concretizza. Ora gioco Cc4, che attacca il pb2 e tu dovrai occuparti di quello, così potro' finalmente collocare il cavallo in b6, da dove controllerà la casa d5. Questo e' un esempio di manovra: un pezzo che effettua un lungo giro per trasferirsi da una casa ad un'altra, operando minacce durante il percorso, guadagnando così dei tempi. Che poi la manovra sia buona, utile o sbagliata, questo e' un altro discorso. Io l'ho giocata

perché c'era l'occasione per giocarla e perché il cavallo in b6 difende la casa d5 una volta di più'.

16...Cc4

depmas - Vediamo di analizzare la scacchiera. Il tuo cavallo minaccia il mio pedone e io potrei proteggerlo spostando semplicemente la torre in b1 ma il tuo cavallo potrebbe potenzialmente restare anche lì impedendo al mio alfiere campo chiaro di puntare su d5 e permettendo quindi l'avanzata del pedone in d5 oppure anche se non avanzassi in d5 il tuo cavallo mi costringerebbe ad un ulteriore movimento di pedone per allontanarlo. D'altro canto anche b3 ostruirebbe il mio alfiere e dopo il tuo Cb5 dovrei muovere nuovamente il pedone in b4. In questo caso poi la casa c3 diventerebbe una casa debole (giusto?). Potrei scambiare alfiere con cavallo ma non mi sembrerebbe uno scambio equo. Rinuncerei ai due alfieri per nessun vantaggio particolare e in più il mio alfiere campo chiaro ha una lunga diagonale a differenza di quello in campo scuro. Mi sembra che a questo punto non posso evitare l'avanzata in d5 e in fondo non credo che lascerai il tuo cavallo in presa in c4. Quindi mi limito a proteggere semplicemente il pedone con la torre.

17.Tb1

Sostanzialmente il tuo ragionamento e' corretto: giustamente preferisci conservare l'alfiere in quanto il cambio con quel cavallo per il momento non ti convince; giustamente hai intuito che la spinta del pedone b lascerebbe la casa c3 inutilmente debole. Hai preferito non compromettere la situazione dei pedoni con una mossa, diciamo, di attesa... Tuttavia la spinta in d5 da parte mia ancora non e' possibile, in quanto dopo una eventuale d5, exd5, il mio pedone e5 resterebbe indifeso dal triplice attacco di alfiere, cavallo e torre. Pertanto gioco una manovra per meglio posizionare i pezzi pesanti: ora alzo la torre in c5, perché dispongo di questa bella casa. La torre in c5 oltre a portare influenza nelle case centrali d5 ed e5 libera la casa c8 permettendo alla mia donna di spostarsi in b8 da dove continua a difendere d6, difende pure e5 in previsione di una spinta in d5 futura e libera la strada all'altra torre che puo' quindi raggiungere la casa c8. Questa e' un'altra manovra di riorganizzazione dei pezzi, per ricollocarli in posizione migliore di quella di adesso. E' chiaro che se tu non prendi dei provvedimenti, io realizzo la mia manovra e poi la tua posizione diventa piu' difficile. Verra' il momento in cui dovrai considerare di cambiare quel cavallo con il tuo alfiere, perché finché il tuo alfiere sarà relegato in quell'angolo e il mio cavallo e' installato al centro della scacchiera...

17...Tc5

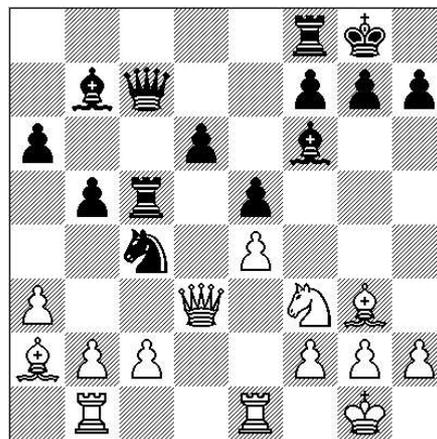
depmas - Effettivamente mi sono cacciato in una situazione per niente piacevole. A me che ti ho consentito di entrare così in profondità spetta l'onere di farti retrocedere. Dopo aver analizzato diverse possibilità tra cui Cd2 per uno scambio di cavalli che però mi sembrava indebolire il lato di re senza evidenti vantaggi ho deciso Dd3 proteggendo a3 per prepararmi a b3 o b4 a seconda di cosa muoverai tu. Effettivamente la tua considerazione iniziale sulla passività del mio alfiere campo scuro piazzato lì è di una verità disarmante. Me ne ricorderò la prossima volta che mi giocano una siciliana. A proposito, ti chiedo un consiglio.

Praticamente sto dedicando circa 1 ora al giorno agli scacchi. L'ora è divisa tra risoluzione di posizioni, analisi partite in corso (come questa), lettura di libri o materiale scaricato da Internet (fantastico il sito exeter) e la mia sortita settimanale al circolo che frequento. La scorsa settimana ho partecipato ad un minitorneo 7 iscritti dove ho vinto 4 partite e ne ho perse 2. (il mio primo torneo!!!!) Il mio obiettivo, forse un pò troppo ambizioso, è di diventare competitivo con giocatori di tipo 1a nazionale. E' sufficiente il lavoro che sto facendo? Tu come ti organizzeresti? Ho valutato la possibilità di un corso online, tipo quello della Caissa, credi che potrebbe essere significativamente utile? Ciò che temo è di sprecare tempo e risorse senza ottenere un miglioramento significativo. Se ti va mi racconti quale è stato il tuo percorso di crescita?

18.Dd3

Allora, io qui procedo con la mia manovra di trasferimento dei pezzi pesanti nella colonna c. Tu hai alzato la donna per poter avere qualche prospettiva di gioco con le torri, tuttavia le tue torri sono relegate alla difesa di due pedoni e non potrai tanto facilmente giocare una in d1. Quindi procedo tranquillamente. Veniamo all'altro punto. Il lavoro che fai, tra posizioni, analisi, letture e frequentazione del circolo e' sicuramente utile e porterà sicuramente dei risultati, tuttavia non puoi pensare di accumulare tutto questo lavoro, diciamo di allenamento, senza finalizzarlo in partite di competizione. Il torneino di 7 iscritti e' già competizione e quindi e' da considerarsi positivamente, però devi guardare il livello degli avversari e soprattutto il tempo di gioco, per poter valutare se sia un buon test. Al di là di tutto, 4 partite vinte significano che sei capace di vincere delle partite, e questo per un giocatore dilettante e' già un ottimo traguardo. Spesso si conosce come si muovono i pezzi, le colonne aperte, la coppia degli alfiere, tante belle cose, ma quando hai promosso il pedone a donna o l'avversario ti ha dovuto tirare la sua torre contro il pedone e resti con re e torre contro re, se non sai manovrare e vincere, tutto il resto non serve a niente. Per capire la tua effettiva forza di gioco devi solo giocare. Giocando si accumula esperienza e si capisce perché l'alfiere e' meglio non metterlo in g3. Puoi essere bravo finché vuoi ad analizzare le combinazioni, ma certi elementi strategici emergono solo con l'esperienza dei propri errori o dalla lettura di commenti su partite e loro comprensione. Devi imparare a passare in vantaggio, e poi a giocare una volta che sei in vantaggio, oppure se finisci in svantaggio a difendere la posizione inferiore. Eliminare errori come mettere o lasciare pezzi in presa e' relativamente facile, e una volta fatto questo, puoi già vincere un torneo di inclassificati. Ma per diventare prima nazionale occorre saper costruire un minimo di gioco: non e' difficile, e' una cosa che si impara giocando.

18...Dc7



5rk1/1bq2ppp/p2p1b2/1pr1p3/2n1P3/P2Q1NB1/BPP2PPP/1R2R1K1 w - - 0 19

depmas - Grazie per i mille consigli. So che raggiungere l'obiettivo che mi sono prefisso non sarà facile. D'altro canto mi sono dato un tempo di due anni e fondamentalmente sono un'ottimista!! :-). Il piccolo torneo a cui ho partecipato era un semilampo (15 minuti). Preferisco anche se non ne ho mai giocate, partite più lunghe. Devo pensare molto per non fare cappelle cosmiche, anche se devo riconoscere di essermi stupito per la performance ottenuta. Tornando alla partita... La possibilità che tu abbia 3 pezzi pesanti sulla colonna C è inquietante. Comunque penso di poter parare questa minaccia. Per ora spingo in b4 costringendo la tua torre a retrocedere e a chiudere la diagonale del tuo alfiere. Successivamente credo che valuterò se è il caso di scambiare il mio alfiere per il tuo cavallo così grazie anche all'avanzata in c3 da chiudere la colonna c e riposizionare le mie torri.

19.b4

La spinta in b4 mi sembra alquanto controproducente: hai indebolito gravemente la casa c3. Adesso, non appena sposterò quel cavallo da lì potro collocare in c3 la torre, causandoti non poco imbarazzo. Ricordati: ogni spinta di pedone crea delle debolezze. Questa tua ultima mossa ha creato delle debolezze in c3 e a3, inoltre ha reso inamovibile il mio cavallo c4, il tutto in cambio di poco. Mentre il tuo risultato al torneino può anche essere significativo. 15 minuti sono un tempo che esalta alcuni giocatori e ne appiattisce altri. Tuttavia e' un tempo da semilampo. Si parla di scacchi solo quando ci sono almeno due ore a testa per giocare la partita.

19...Tc6

depmas - Ho cercato di analizzare al meglio la situazione, eppure non mi sembra particolarmente controproducente la mia manovra. Probabilmente mi sta sfuggendo qualcosa. Tu dici che dopo aver spostato il cavallo sarai scendere la tua torre in c3. In realtà è mia intenzione occupare quella casa con il pedone e quindi spostare la mia torre in c1. Infatti ora che il pedone b2 non ha più bisogno di essere difeso (in quanto spostato in b4) posso ricollocare la mia torre.

20.c3

La spinta in b4 non e' un errore dalle conseguenze immediate, e forse e' per questo che non ti rendi ancora conto. Hai creato una piccola crepa in una solida parete, e adesso e' sufficiente per me fare pressione contro quella

crepa per ottenere un compenso... Il punto c3, sia esso vuoto o occupato da un pedone, e' comunque lo guardi un punto debole, su una colonna aperta, sulla quale potro' collocare le torri. Poi manovrero' il cavallo, che raggiungera' la casa a4...In altre parole, hai messo un cartello con una grossa freccia con scritto sotto "attacca qui". Tutto cio' premesso, che sono considerazioni di carattere strategico, la tua mossa ha lasciato il pedone a3 indifeso (ancora la spinta in b4 e' la principale colpevole di questo) Adesso io lo catturo, tu dovrai spostare la torre b1 in difesa di c3, e io riporterò il cavallo in c4, perche' l'intermedia Ad5, purtroppo non funziona.

20...Cxa3

depmas - Argh!!! Errore mostruosoooo... ora il mio castello di carte rischia di disfarsi.

21.Tbc1

Il tuo castello di carte si è disfatto quando hai spinto in b4. Non c'è niente di meglio di una situazione del genere per comprendere il concetto di debolezze causate da una spinta di pedone. Prova, alla luce di tutto ciò, a rimettere la posizione al momento in cui hai spinto in b4, e riguarda tutta l'ala di donna, prima di b4 e dopo b4. Se riesci a capire il significato di case deboli, a causa di quella spinta, hai comunque imparato qualcosa da questa partita. Poi succede che le debolezze non siano subito sfruttabili, o che l'avversario non giochi per sfruttarle, ma questo è un altro discorso. Il concetto è che ogni spinta di pedone crea delle debolezze, e tu ne sei consapevole e hai valutato di giocare tutto il resto della partita con quelle case deboli. Qui il danno è evidente perchè casualmente io ho già i pezzi predisposti. Se no avresti visto da parte mia una manovra per portare i pezzi più o meno dove sono ora e sfruttare la debolezza molte mosse dopo la spinta b4. Sarebbe stato interessante anche questo. Adesso ritorno con il cavallo in c4 e preparo l'attacco contro c3, con calma. Tanto quel pedone non può migliorare, può solo cadere.

21...Cc4

depmas - Mi sono cacciato in un bel guaio!!! Queste sono le situazioni in cui non vorrei mai trovarmi mentre gioco a scacchi. Praticamente non so cosa fare. Penso dovrei proteggere la mia colonna c ma questo mi taglierà praticamente fuori... non ho assolutamente un piano è questo il vero problema. Comunque per ora porto la mia torre in e2 per supportare la colonna c se sarà (come credo) necessario. Successivamente proverò a ricollocare il cavallo.

22.Te2

Quello che dovresti fare ora, per salvare il salvabile e' di trovare il modo di pareggiare questa partita. Io ho un pedone debole in d6 che devi cercare di minacciare. Magari puoi ipotizzare di cambiare il mio pedone d6 per il tuo pedone c3. Dovresti ricollocare il cavallo, magari cercando di cambiarlo con il mio, ma soprattutto l'alfiere che in g3 non partecipa minimamente all'azione e mi lascia libere tante case nere... Io porto sulla c l'altra torre, intanto...

22...Tc8

depmas - Stavo per effettuare Tc2 ma poi ho visto che il tuo cavallo andrebbe in a3 e sarei di nuovo in grossa difficoltà.

Quindi non mi resta che scambiare il mio alfiere per il tuo cavallo. A quel punto sia che mangi di pedone che di torre posso comunque difendermi

23.Axc4

Dal punto di vista strategico, la mossa piu' corretta e' la ripresa di torre, che lascia il punto c3 sempre debole ed attaccabile. La presa di pedone invece avrebbe quasi eliminato la debolezza del pedone c3, pertanto se non ci sono motivazioni tattiche da giustificare la cattura di pedone, bisogna riprendere di torre.

23...Txc4

depmas - Sempre peggio!!! Ora vedo la perdita di un altro pedone. Infatti dopo Cd2 Txc3 Txc3 Dxc3 Dxc3 e con due pedoni di vantaggio hai praticamente vinto. D'altro canto T2 è peggio che andar di notte... infatti il seguito sarebbe Axd4 e ho perso un pedone e una torre in cambio di un alfiere... senza contare che ho perso un controllo sulla colonna C e quindi anche sicuramente il pedone in c3.

24.Cd2

La tua posizione e' molto molto difficile: oltre alla minacce che vedi e che (forse) sei riuscito a parare, ci sono anche quelle che non hai visto. Il pc3 e' inchiodato sulla Tc1 indifesa, quindi non puo' difendere b4... Direi che e' crollato tutto. Ti invito a riguardare la posizione come era qualche mossa fa, prima che tu giocassi la sciagurata spinta in b4.

24...Txb4

depmas - Questa volta non sono molto convinto della bontà della tua mossa. In realtà il mio pedone non è realmente inchiodato. Infatti dopo cxb4 e Dxc1+ io mi proteggo dal matto con Cf3 e così ti ritrovi a dover proteggere d6 dandomi eventualmente il tempo di dare una casa di fuga al mio re. Dove sbaglio?

25. cxb4

Sbagli nel fermarti a giudicare la posizione dopo il recupero del pedone d6. In effetti recuperi il pedone, ma al prezzo di avere un cavallo relegato nel buco, con l'alfiere già fuori gioco, con la mia donna che e' penetrata nelle tue retrovie... insomma il nero ha un notevole vantaggio posizionale che va al di là del semplice conto dei pedoni, a meno che tu non trovi un colpo tattico che risolve la cosa, ma io non ne vedo.

25...Txc1+

depmas - Ahimè non vedo nessun colpo tattico ma dopo questo cambio credo di avere margini di manovra maggiori mentre correvo il rischio, almeno credo, di rimanere totalmente imbottigliato su quella colonna senza alcuna possibilità di reazione.

26.Cf1

Io a dire il vero non ho analizzato a fondo la questione, mi sono limitato a considerare che con quella mosse potevo aprire la colonna c ed utilizzarla per penetrare in prima traversa. Poiche' generalmente una pressione contro un punto debole e' sempre finalizzata a sfondare da qualche parte, non necessariamente con guadagno di materiale ma semplicemente guadagnando un ingresso, ho giocato così. Adesso vediamo se il mio intuito avra' avuto ragione. Ora difendo il pedone d6 e poi avro' una torre libera di vagare

ovunque nella colonna c. Le mie retrovie sono ben difese dagli alfieri. Vediamo come va...

26...Ae7

depmas - Purtroppo la mia debolezza sul lato di donna è a dir poco colossale. Comunque mi preparo a mandare via la donna con f3 che oltre a dare una casa libera al re mi consente di liberare l'alfiere verso e1 dove sistemerò la torre.

27.f3

E io continuo con la mia penetrazione. La donna già controlla molte case, questo ingresso di torre controlla altre case e ora ti costringe ad arretrare con la donna. Credo che potrò concentrare il mio attacco contro il pedone b4, dopodiché potrò cambiare la donna e la torre. A quel punto resteranno i due pedoni liberi sull'ala di donna.

27...Tc3

depmas - non posso far altro...si mette veramente male

28.Dd2

Direi che è giunto il momento di cambiare le donne. Probabilmente potrei anche cercare di mantenere la pressione con Da3, ma visto che stai per far rientrare l'alfiere via e1 e che ho già un buon vantaggio di due pedoni, preferisco cambiare le donne e premere contro b4 con la torre, costringendoti a portare torre e alfiere in difesa del pedone b4. A quel punto potrò spingere in d5 aprendo le linee per entrambi gli alfieri.

28...Dxd2

depmas - Ho analizzato circa 5 minuti. Non ho molte speranze comunque preferisco prendere con il cavallo la tua regina così da impedirti almeno immediatamente di insidiare il mio pedone con la torre. successivamente metterò finalmente in gioco il mio alfiere campo scuro o in alternativa (dipende da cosa farai tu) riposizionerò la mia torre.

29.Cxd2

Mi aspettavo questa ripresa di cavallo: protegge molto bene il pedone e quindi è una buona mossa difensiva, tuttavia ha il leggero svantaggio che ostacola un po' la tua torre. Io procedo col mio piano di apertura del centro. Sostengo il pedone e5 con questa spinta in modo da poter spingere in d5 alla prossima mossa.

29...f6

depmas - Non posso impedirti di avanzare in d5 però posso provare ad aumentare i miei controlli su b4 con Te1 Tb1 visto che il tuo d5 aprirà la strada al tuo alfiere campo scuro.

30.Te1

È una manovra che mi aspettavo: in questo modo difendi sì il pedone, ma al prezzo di relegare i pezzi in posizioni difensive: non è che stai sbagliando, è una conseguenza del mio piano di gioco. Le minacce ai punti deboli servono proprio per costringere i pezzi avversari alla difesa.

30...d5

depmas - Purtroppo non credo di avere altra scelta e proseguo con tb1. So che cercherai di scambiare i pezzi avendo tu una maggioranza di pedoni. Vedrò quello che riesco a fare per renderti la vita difficile.

31.Tb1

Non hai cambiato il pedone. Ora ho la possibilità di avanzarlo... Tuttavia non riesco a vedere un seguito chiaro... ho la sensazione che se non riesco ad aprire le diagonali potresti trovare una difesa. Preferisco rimandare la decisione su quel pedone e comincio a portare in gioco il re. Tanto tu hai la torre vincolata alla difesa del pedone, il cavallo che deve controllare c4 e quindi puoi solo muovere l'alfiere.

31...Rf7

depmas - Non ho cambiato il pedone perché avrei semplicemente favorito la discesa del tuo alfiere campo chiaro senza alcun vantaggio per me. Ora porto l'alfiere in e1 tentando successivamente con la mossa di cavallo un attacco di scoperta. Credo che il mio passo successivo debba essere la spinta dei pedoni dell'arrocco. Cosa ne pensi? A questo punto della partita è opportuno farlo?

32.Ae1

Assolutamente NO! Che cosa pensi di realizzare spingendo i pedoni dell'arrocco? Semplicemente indebolisci la posizione. Tu devi difendere: tieni chiuse le linee, controlla tutte le case di ingresso, e a questo scopo devi usare anche il re. Nella tua posizione c'è un punto debole: il pedone b4. Non crearne altri di tua volontà, lascia a me il lavoro di crearli. Può darsi che il tuo avversario non riesca in questa posizione a venirne a capo: se gli spalanchi le porte gli consenti di trovare spunti di attacco. Io al tuo posto cercherei di non toccare i pedoni se non strettamente necessario e di avvicinare un po' il re. Valuta anche il punto di vista del nero: anche per il nero non è semplice progredire qui. Quindi fermo e immobile: qui ti va male perché il tuo avversario ha qualche idea su come muoversi, ma comunque non toccare i pedoni.

32...Re6

depmas - Questa è una cosa che devo imparare. Certe volte vado in cerca di soluzioni anche quando non ce ne sono e finisco col mettermi in guai peggiori. Seguo il tuo consiglio, e proseguo con il mio piano muovo il cavallo per un attacco di scoperta del mio alfiere. Il pedone è ancora protetto a meno che tu non voglia scambiare alfiere+ pedone per torre. Visto che ne parliamo in una situazione come questa converrebbe?

33.Cb3

In generale non conviene. Però se ci fossero delle esigenze tattiche, è una possibilità da prendere in considerazione. Per esempio il cavallo può infilarsi in c5 o in a5. Se non avessi l'alfiere a guardia di c5 probabilmente avrei preso in considerazione il sacrificio di qualità. Qui invece penso proprio di poter conservare la torre.

33...Tc2

depmas - Vedo di trovare una collocazione più attiva per il mio cavallo. al momento alfiere e torre proteggono entrambi il pedone b4. è mia intenzione portare il cavallo in

d3 quindi dopo Ae2 e Ac5 portarti o allo scambio degli alfieri oppure all'allontanamento del tuo alfiere da quella diagonale e quindi con Cc5 effettuare una forchetta. Lo so, sembra un delirio :-). Soprattutto non sto giocando da solo, però credo che il mio cavallo con questa configurazione possa diventare molto attivo.

34.Cc1

L'idea di ricollocare il cavallo in una posizione più attiva e' buona. Il problema e' verificare se sia realizzabile. Il cavallo dove stava prima operava alcune minacce di ingresso in c5 o a5, che dovevo tenere in considerazione e quindi avevo aspettato ad operare al centro della scacchiera. Ora che il cavallo si e' temporaneamente allontanato posso aprire la posizione e portare in gioco così l'alfiere di case bianche e dietro di lui il re.

34...dxe4

depmas - Ciao. Rieccomi. Sono decisamente nei guai. Non mi conviene prendere il tuo pedone perchè la discesa dell'alfiere in e4 che punta direttamente su g2 insieme alla tua torre mi porterebbe a perdere molto materiale. Opto quindi per proteggere il pedone f3 riposizionando la mia torre.

35.Tb3

Quanto ci hai pensato per trovare questa mossa brillante? La torre in b1, che ti piacesse o no, stava difendendo anche il cavallo. Chi difende adesso il cavallo? Certo, la tua posizione e' difficile, probabilmente indifendibile, ma se catturassi il cavallo adesso, puoi anche abbandonare. Gioco Ad5 tu riporta la torre in b1, io rimetto l'alfiere in b7 e tu puoi giocare qualcosa di meno disastroso.

35...Ad5

depmas - L'ho guardata così tanto che praticamente ho perso la testa!!!!

36.Tb1

Succede. Non dovrebbe ma succede... Devi sempre tenere presente il ruolo dei pezzi, quando i pezzi sono dei difensori: è un sistema che evita errori di questo tipo e ti dice come giocare quando è l'avversario a giocare male...

36...Ab7

depmas - Purtroppo credo che sia un seguito segnato. Non posso non prendere il pedone d4 perchè la sua corsa diverrebbe travolgente. Ma la discesa del tuo alfiere che punta insieme alla torre su g2 mi sembra 'mortale'.

37.fxe4

Si, probabilmente il motivo tattico del duplice attacco contro g2 sembra mortale, tuttavia, al di là del particolare tattico che potrebbe anche non esserci, visto che non era quello a cui puntavo, la posizione e' decisamente superiore anche dal punto di vista strategico. I tuoi pezzi sono costretti alla più totale immobilità. La torre e' vincolata alla difesa di pedone e cavallo. Il cavallo non ha case dove muoversi.

La posizione del nero si vince senza bisogno di attaccare il re, semplicemente mettendo sotto assedio il pedone b4.

37...Axe4

depmas - Che brutta situazione. Per lo scacco matto tu avrai bisogno del tuo alfiere campo scuro che però al momento è bloccato dal pedone b4. Probabilmente avvanzerai in a5, quindi provo a bloccarti con Ta1. Così facendo perdo probabilmente i due pedoni in g2 e h2 ma temo che anche che siano comunque spacciati.

38.Ta1

Puo' darsi che si possa andare a catturare quei due pedoni, ma a costo di concedere al bianco un non meglio quantificabile controgio. Io non ho fretta: prosegui con la centralizzazione del re e mi sottraggo alla cattura di a6 con scacco. Tanto la tua situazione non e' cambiata.

38...Rd5

depmas - Prendere il pedone a6 non migliorerebbe di molto la mia situazione. Infatti prevedo l'avanzata del tuo re in c4 e dopo Ca2 per raddoppiare i controlli su b4 il tuo Rb3 porterebbe alla perdita del pedone. La torre quindi deve rimanere in posizione difensiva. Inizio con il raddoppiare i controlli su b4.

39.Tb2

Non c'e' più nulla da fare. Potrei giocare perfino Txc2+ e cambiare le torri, ma preferisco procedere di manovra: al momento la mia torre e' molto più forte della tua e cambierei le torri solo quando cadrà b4.

39...Rc4

depmas - Vivo una sorta di stallo. L'unica possibilità è far entrare in gioco il re, anche se la vedo come un'azione disperata

40.h3

Ecco, adesso, e solo adesso, posso affondare la lama. Ho continuato a giocare per avanzare il re non per sadismo, ma per sottolineare quanto e' importante mantenere l'iniziativa in posizioni di estrema superiorità prima di procedere con i cambi finali. Ora che il mio re e' giunto a destinazione posso cambiare le torri e poi far cadere b4. Avrei potuto giocare Txc2 molto prima, ma poi avrei dovuto faticare per catturare b4, così invece tu sei stato costretto a giocare mosse perfettamente inutili se non controproducenti. Txc2+, Rf1, Axb2; Rxc2, Axb4; e il resto e' facile.

40...Txc2+

depmas - Sorte segnata... credi che abbia senso continuare? Se non vedi altri motivi didattici io darei la resa. Ho rianalizzato la partita ed è stata veramente una pessima partita da parte mia. Non c'è stato un solo momento in cui abbia avuto un minimo di iniziativa. Credo che gran parte sia dovuto alla mia gestione infelice dell'apertura che mi ha condotto all'errore del pedone perso. Ma ho imparato sicuramente cose importanti. Io avrei attaccato molto prima se fossi stato il nero. Questa ricerca della solidità dell'attacco prima di sferrarlo... beh ne terrò conto nelle mie prossime partite e in quelle che sto disputando. Così come la discesa del re. Interessante. Magari se avrai più avanti uno spazio libero mi piacerebbe riprovarci. Grazie mille Roberto.

41.Rf1

Non so. Tu pensi di riuscire a vincere di nero contro chiunque in questa posizione? Se sì, allora non ha senso continuare. Se invece pensi di avere qualche dubbio possiamo continuare per qualche mossa ancora... Comunque ritengo che il tuo errore grave sia stata la spinta in b4, che ha lasciato delle case deboli, le quali poi sono state sfruttate immediatamente dal nero. La manovra di attacco del nero è molto istruttiva: non è mai conveniente guadagnare due per cedere uno. Meglio guadagnare mezzo senza concedere nulla. Un lento ma inesorabile progresso finalizzato alla certa conquista di un obiettivo è sempre meglio della conquista di altri obiettivi più allettanti ma che concedono del controgio. Il totale controllo della posizione è alla base di una vittoria strategica e le partite di scacchi sono soprattutto questo, anche se sui libri pubblicano solo sacrifici di donna e matti spettacolari. Ora segue il cambio delle torri e la cattura del pedone b4, quindi l'avanzata dei pedoni a, b, sostenuti dal re.

41...Axb1

depmas - Ho assolutamente da imparare anche da posizioni vinte come questa. Spesso mi ritrovo con finali in cui sono in vantaggio di due/tre pedoni e che fatico incredibilmente a concludere. Quindi proseguo prendendo la torre.

42.Rxg2

Benissimo, andiamo avanti. Ora catturo in b4 e sono pronto a cominciare il piano per portare i pedoni a promozione. Da parte tua e' probabilmente meglio conservare l'alfiere piuttosto che cambiarlo, visto che dopo il cambio l'avanzata del pedone a e' inarrestabile, o meglio, dovrai tirargli il cavallo contro e poi resti senza pezzi.

42...Axb4

depmas - Non ho alternativa. Evito di scambiare gli alfieri. A questo punto credo che la tua strategia sarà scambiare i pezzi e portare a promozione i pedoni.

43.Af2

Esattamente. Direi che vista la posizione, sia sufficiente avanzare il pedone a, ed aspettare che tu gli sacrifichi addosso qualcosa. Tutte le case che separano il pedone a6 dalla promozione sono controllate, tranne l'ultima.

43...a5

depmas - Io provo ad avanzare il re. A parte questo che è un caso disperato dovrebbe essere la strategia giusta.

44.Rf3

Centralizzare il re e' sempre un buon principio strategico nei finali. Comunque dal punto di vista del nero, il piano prevede di andare dritti alla meta senza distrazioni: non serve a me giocare mosse di scacco o ricollocare i pezzi. La mia strategia deve prevedere la rapida promozione del pedone, senza distrazioni, a meno che non vi siano evidenti motivi per giocare una mossa difensiva, ma non e' questo caso.

44...a4

depmas - Avvicino il re al centro dell'azione. Ma non vedo molte possibilità di contrastare in alcun modo l'avanzata del tuo pedone se non sacrificando il cavallo.

45.Re3

Beh, questa tua mossa di re merita una diversione al mio piano. Ne approfitto per cambiare gli alfieri, e con questo direi che la partita puo' dirsi chiusa.

45...Ac5+

depmas - eh già

46.Re2

Cambio l'alfiere e poi riprendo a spingere il pedone.

46...Axf2

depmas - no comment :-)

47.Rxf2

Posso ora riprendere l'avanzata del pedone. Dovrai sacrificare il cavallo sul pedone e a quel punto avanzero' un altro pedone, questa volta senza piu' ostacoli. Azzardo una previsione: a3; Re2, a2; Cxa2, Axa2; Rd2, b4; Rc2, e4 e uno dei due pedoni viene promosso.

47...a3

depmas - Ineccepibile...

48.Re2.

Procediamo

48...a2

depmas - la mattanza!!

49.Cxa2

Io proseguo con la partita, ma a questo punto credo proprio che non ci sia piu' nulla da dire...

49...Axa2

B33 - Siciliana**[PT2] Attacchi e contrattacchi**

Una interessante partita di attacco e contrattacco. Vince il nero il quale ha costruito l'attacco in modo piu' rigoroso facendo partecipare all'azione tutti i pezzi e non si e' mai lasciato distrarre dai tentativi del bianco, anche se scorretti. Il fatto che il bianco abbia arroccato proprio dalla parte in cui il nero stava attaccando, ha facilitato non poco le cose. Da notare l'importanza che il controllo del centro e l'attivita' dei pezzi hanno avuto in tutto il mediogioco.

[White "plautus"] [Black "rmontaruli"] [B33]

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 e5 6. Cf3 Ab4 7. Ag5 Da5 8. Ad2 O-O 9. Ac4 Cxe4 10. Cxe4 d5 11. c3 dxe4 12. Cg5 Ae7 13. h4 Af5 14. Dh5 Ag6 15. Dg4 h5 16. De2 Tfd8 17. O-O-O b5 18. Ab3 b4 19. g4 Tac8 20. Ce6 bxc3 21. Axc3 Cd4 22. Cxd4 exd4 23. gxh5 Ah7 24. Dg4 Txc3+ 25. bxc3 Dxc3+
0-1

plautus - Ciao Roby! Finalmente posso giocare il training con te. Apro di re.

1.e4

Ben arrivato. Io rispondo con la difesa siciliana. A questo punto se non sai come proseguire, ti spiego brevemente: il bianco dispone di due piani ben distinti. Realizzare la spinta in d4 o non realizzare la spinta in d4. La spinta in d4 puo' avvenire subito (e' un gambetto) o preparata con Cf3 o c3, che sono due varianti indipendenti l'una dall'altra. Il gioco senza la spinta in d4 invece e' piu' chiuso e manovrato: il cavallo va in c3, l'alfiere spesso si gioca in g2, oppure in c4, o anche in b5. A volte il bianco gioca la spinta in f4 prima di giocare il cavallo in f3, altre volte il cavallo va in e2. Essendo una linea chiusa, non c'e' contatto tra pezzi e quindi piu' liberta' di scelta di sviluppo, ma anche il nero gode di altrettanta liberta'.

1...c5

plautus - La mia intenzione è pervenire ad un gioco aperto, realizzando la spinta in d4. Preparo quindi questa spinta sviluppando nel contempo un pezzo: gioco Cf3.

2.Cf3

Ottima idea. Io invece metto sotto controllo la casa e5, sviluppando un pezzo, in modo da poter giocare Cf6 appena possibile, impedendoti di rispondere avanzando in e5 il pedone.

2...Cc6

plautus - La spinta in d4 sembra fattibile: nel caso il nero decidesse di cambiare anche i cavalli oltre ai pedoni, l'uscita di donna in d4 non sembra pericolosa. Gioco quindi d4.

3.d4

Alla spinta d4, tematica di questa posizione, segue il cambio di pedoni. Alla ripresa di cavallo invece, il cambio di cavalli sarebbe un grave errore strategico, che concede al bianco di centralizzare efficacemente la donna e il nero perderebbe ogni controllo sul centro e si priverebbe inoltre dell'unico pezzo sviluppato. Il nero NON riprende il cavallo, ma giocherà molto probabilmente Cf6, sviluppando un altro pezzo.

3...cxd4

plautus - Ok, tutto regolare allora, mi riprendo il pedone.

4.Cxd4

E' giunto il momento di sviluppare il cavallo in f6. Il cavallo attacca e4, la risposta del bianco piu' ovvia e giocata e' Cc3.

4...Cf6

plautus - In effetti altre possibilità di difendere il pedone non sembrano convincenti: f3 non sviluppa un pezzo, ma forse si può fare con l'idea di arroccare lungo; Dd3 sembra giocabile con l'idea di sviluppare l'alfiere f1 in fianchetto, visto che chiude la diagonale f1-a6 a tale alfiere. Sicuramente da scartare? Ad3, che svilupperebbe l'alfiere in una pessima casa.

5.Cc3

La casa Ad3 per l'alfiere non e' cosi' pessima. Il motivo per cui Ad3 non funziona e' che resta il cavallo in presa. A questo punto il nero ha diverse possibilità: puo' pensare di giocare una posizione solida ma col baricentro arretrato, mettendo i pedoni in e6,d6; oppure una posizione piu' attiva ma a costo di una debolezza permanente, che prevede la spinta in e5, lasciando la casa d6 indifesa. In questa partita io scelgo quest'ultima possibilità. Spingo in e5, attaccando il cavallo. Ora il bianco puo' giocare una tranquilla ritirata del cavallo in b3 o f3, facendo il gioco del nero oppure accettare la schermaglia e giocare Cdb5 andando subito a sottolineare la debolezza del punto d6. Il nero si difenderà spingendo prima in d6 per difendere la casa, poi in a6 per respingere il cavallo, il quale finirà in a3 e rientrerà in gioco solo in seguito. Se invece il cavallo si ritirerà fin da subito, il nero risparmierà il tempo della spinta in a6.

5...e5

plautus - Ho notato che non hai considerato Cxc6. In effetti, visto che quel cavallo sono comunque costretto a muoverlo per la terza volta (è un "divoratore di tempi" giusto?), cambiandolo riuscirei a mantenere il vantaggio di un tempo (dovuto al fatto che sono il bianco), in quanto dopo il cambio mi ritroverei con sviluppo pari e con il tratto; vedo anche però che tu riprenderesti col pedone b, preparando così la spinta in d5 che ti assicurerebbe un forte centro. Ritirando il cavallo invece è evidente che il Nero ha recuperato lo svantaggio del tratto a prezzo del pedone arretrato d7, debolezza però che non è immediatamente sfruttabile dal bianco: francamente la mossa Cdb5 non mi piace per nulla, visto la minaccia Cd6+ può essere facilmente parata e quel cavallo sarà costretto ancora a girovagare per la scacchiera, senza contare che in b5 è anche sospeso; forse l'unico vantaggio per il bianco è che la risposta d6 del nero chiude la diagonale all'alfiere f8). Anche Cdb3 pone il cavallo in una posizione che non mi

piace, mi sembra senza prospettive. Gioco quindi Cf3, vuol dire che per compensare il tempo perso dovrà cercare di sfruttare la debolezza del nero, ostacolando la spinta in d5 e attaccando in seguito il pedone arretrato. Quest'ultima cosa non sembra di facile attuazione per ora.. in effetti questa variante è davvero interessante per il Nero.

6.Cf3

Effettivamente non avevo considerato il cambio in c6 proprio perché non si gioca: il nero riprenderebbe di b e perverrebbe alla spinta in d5 con un buon controllo del centro. Che ti piaccia o no, la mossa Cdb5 è la più giocata e la più fastidiosa per il nero, al punto che in alcune varianti della siciliana, il nero spinge in a6 prima di e5 proprio per prevenire questo ingresso intermedio. Diciamo che dal punto di vista strategico sembra poco comprensibile, tuttavia i vantaggi tattici che ne derivano sono tali che tutti i forti giocatori preferiscono quella mossa alla ritirata in f3 o b3. In ogni caso la ritirata non è così negativa: diciamo che a gioco corretto il nero subisce meno pressione e quindi ha più libertà di movimento. D'altro canto la partita esce così dagli schemi che riportano i libri e dai piani più giocati, permettendo ai giocatori di tirar fuori proprie idee. Visto che con la tua mossa mi hai concesso libertà di movimento, io cerco di impiegarla subito per crearti dei problemi. Inchiodo il difensore di e4 e quindi ora dovrai preoccuparti della sua difesa.

6...Ab4

plautus - Vediamo le varie possibilità: Ad3 difende direttamente il pedone ma sviluppa l'alfiere in una posizione passiva e chiude la colonna d. Ad2 risolve il problema dell'impedonatura in caso di cambio in c3, ma si sembra anch'essa un po' passiva; infatti se il N decide di cambiare non ci sono problemi 7.Ad2 Axc3 8.Axc3 e se 8...Cxe4 allora 9.Axe5; ah però poi c'è pure 9..De7 che attacca l'alfiere e minaccia lo scacco di scoperta.. non mi convince; inoltre se il N invece di cambiare in c3 opta per continuare lo sviluppo con o-o, minaccia di difendere il Pe5 con Te8, io dovrei difendere allora il mio Pe4 con Ad3 e mi ritroverei con tutti i pezzi in posizione passiva. Decido allora di giocare la più intraprendente Ag5, accettando l'eventuale impedonatura in c3; se dopo il cambio in c3 il N gioca h6 posso cambiare anch'io in f6 e proseguire con Dd5 e o-o-o, aumentando la pressione sulla colonna d e sul punto d7: immagino il possibile seguito: 7.Ag5 Axc3 8.bxc3 h6 9.Axf6 Dxf6 10.Dd5 con pressione sui punti d7, d6, e5 ed f7. A 10...d6 (con idea Ae6) segue 11.o-o-o e mi sembra che il bianco abbia discrete possibilità di ostacolare un po' di fastidio al nero, potendo proseguire con Ac4 (quest'alfiere potrebbe poi spostarsi in b3). In effetti le alternative a Ad3 non mi sembrano molte..forse c'è qualche mossa che non ho considerato?

7.Ag5

Direi che hai fatto un buon lavoro di analisi, soprattutto quando hai proseguito nell'esplorazione della linea Ad2 Axc3 fino a considerare le ripercussioni sulla colonna e e sul re. Hai scelto una mossa indubbiamente attiva al posto della più sicura Ad3 ed hai preso in esame tutte le mosse che ti sono venute in mente. Non avendo visto alcuna controindicazione hai giocato Ag5 e in questo hai fatto bene. Se avessi considerato questa mia mossa, forse avresti

dovuto approfondire e magari non avresti giocato Ag5 ma avresti ripiegato sulla Ad3. Solo che ormai ci sei e dovrai trovare una contromisura. Gioco la donna in a5, togliendo l'inchiodatura al Cf6 che ora è libero di attaccare e5, inoltre minaccio il punto c3, grazie al tatticismo del doppio attacco al re e alla torre. Dovrai valutare un po' di conseguenze con attenzione e cominciare a considerare, in caso di danni inevitabili, quello che può essere considerato il meno peggio. Tieni inoltre presenti alcune caratteristiche della mia posizione, quali la casa d6 debole e il mio re non ancora arroccato: potresti anche pensare di cedere un pedone in cambio di un po' di controgio. Però potrebbe anche essere che la mia mossa non sia così buona come sembra: non ho analizzato, ho giocato di intuito. Questa posizione non la conosco: ha origine dalla ritirata del cavallo in f3, cosa che di solito non viene giocata, come ti avevo spiegato in precedenza.

7...Da5

plautus - Vediamo che possibilità ci sono per evitare la cattura della torre da parte del bianco. Inizialmente scarto Ad2 che muove per la seconda volta un pezzo. Considero Ad3 che sviluppa un pezzo, difende il pedone e4 e prepara l'arrocco corto: se il nero prende in c3 segue 9.bxc3 Dxc3+ e ora il bianco può scegliere tra Ad2, oppure Re2 con l'idea di effettuare l'arrocco artificiale dopo Te1. Tuttavia il bianco resta così con un pedone in meno e i pedoni a e c isolati, e il suo leggero vantaggio di sviluppo non mi sembra un compenso sufficiente. Ritorno allora su Ad2: tutto sommato questa mossa non perde un tempo in quanto in futuro anche il nero sarà costretto a spostare di nuovo la sua donna, che si trova sulla diagonale del mio alfiere. Se il nero cambia in c3 non ha il tempo di catturare in e4 perché deve spostare la donna, e io posso giocare Ad3. Se ho calcolato bene non dovrebbero esserci vantaggi di tempo per nessuno dei due colori.

8.Ad2

Beh, un tempo lo hai perso effettivamente: il tuo alfiere ha mosso due volte mentre io i miei pezzi li ho mossi una volta sola. Poi probabilmente dovro' ricollocare donna e alfiere però adesso io arrocco. In ogni caso la tua decisione di rientrare con l'alfiere è sicuramente la più saggia: perdere un tempo è molto meno grave di perdere un pedone o subire un danno strutturale permanente. Io ora arrocco, e se ci saranno i presupposti spingerò in d5 alla prossima...

8...0-0

plautus - La tentazione di a3 è grande, ma in questo modo perdo ancora un tempo, che riguadagnerei invece se fosse il nero a prendere spontaneamente in c3. L'analisi del tentativo liberatorio Cd5 mi ha portato a concludere che perderei un pedone oltre a ritrovarmi in posizione fastidiosa e in svantaggio di sviluppo (per esempio 9.Cd5 Cxd5 10.exd5 Dxd5 11.Axb4 Dxd1+ 12.Txd1 Cxb4 e il nero sta meglio). È chiaro che devo affrettarmi ad arroccare e a completare lo sviluppo. Gioco una mossa di sviluppo che inizialmente avevo scartato: Ac4; mi sembrava che il pezzo lì fosse poco al sicuro, ma mi sono accorto invece che da lì, oltre al vantaggio che controlla la casa d5, non è attaccabile in modo conveniente dal nero, e in ogni caso può ritirarsi in b3.

9.Ac4

Cominciamo a ragionare. Lo sviluppo prima di tutto. Ac4 e' una buona mossa che tra l'altro mi impedisce la spinta in d5. Io pero' intendo comunque giocare d5 perche' se la spinta fosse possibile sarebbe veramente buona. Per cui sfruttando il fatto che il tuo re e' ancora li' devo provare a vedere se funziona Cxe4 con idea d5. Allora, la risposta Cxe4 e' quantomeno forzata, dopodichè d5 minacciando di recuperare il pezzo. Se Axb4, riprendo in b4 con scacco e salta l'Ac4. Non vedo controindicazioni quindi sparo. Se ci sono e non le ho viste, buon per te. Pensaci bene, perche' questa mossa secondo me e' buona, ma ci ho pensato solo un paio di minuti, quindi...

9...Cxe4

plautus - Ho analizzato varie possibili risposte pensando ad un contrattacco ma nessuna è risultata soddisfacente. Anche la mossa di sviluppo o-o, rinunciando al pedone, non è possibile perchè ora la casa c3 è sotto fortissimo attacco, e perderei un altro pedone dopo Cxc3. Almeno per il momento non mi resta che sottostare al gioco del nero con Cxe4.

10.Cxe4

E quindi io posso giocare la mia spinta in d5 e riprendere così il pezzo. Mi sembra che i presupposti di attacco ci siano. Se riesco ad impedirti di arroccare, anche a costo di rimetterci qualcosa, e portare in gioco le torri, penso proprio di riuscire a ricavare qualcosa di concreto dall'iniziativa. La spinta in d5 oltre ad aprire la linea all'alfiere, mette sotto controllo la casa e4, permettendomi quindi di avanzare anche il pedone di re. Il tuo re ancora in mezzo mi mette a disposizione degli scacchi intermedi che giustificano il sacrificio. Adesso ti lascio una posizione in cui hai un sacco di mosse giocabili. Domanda, alla mossa precedente non hai preso in considerazione l'intermedia Axf7+ prima di prendere in e4? Di solito, in situazioni di forchetta del genere, e' una mossa che viene presa in considerazione, e spesso e' l'unico modo per recuperare il pedone.

10...d5

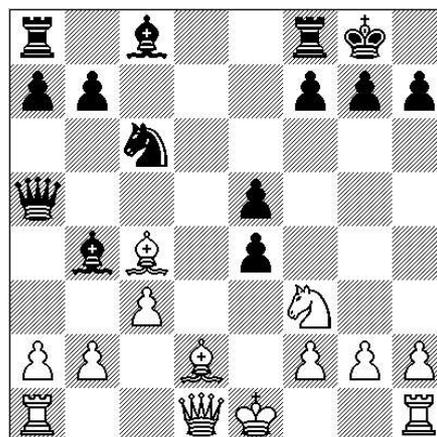
plautus - Si l'ho considerata, non tanto per recuperare il pedone (mi sembra che posso recuperarlo anche ora con Axd5, che è anche un pedone centrale) quanto per cercare un eventuale scacco perpetuo. Ora mi è venuta in mente una mossa che mi sembra davvero interessante: c3. Non so se avevi previsto questo contrattacco, certo è che anche tu adesso hai molte possibilità tra cui scegliere, mi pare.

11.c3

Si, l'avevo presa in considerazione c3. Non l'ho analizzata a fondo, pero' ho ritenuto di potermi ritirare con l'alfiere (e la donna in caso di b4) e tu saresti rimasto con qualche debolezza nel lato di donna. Se invece non spingi in b4, non crei debolezze ma non hai risolto il problema lo stesso. Comunque, si', con Axd5 recuperi il pedone. Ma anche se mi lascerai catturare, quel pedone non avra' vita lunga. Non ho mai pensato di giocare questa linea per guadagnare un pedone, ma solo per aprire il gioco, essendo io in vantaggio di sviluppo. Pero', riflettendo sulla tua mossa, mi accorgo che posso guadagnare un pedone: dxc4; cxb4, Cxb4; Se a3, Cd3+. Quindi meglio se arroccchi. A quel punto a3 e' una

minaccia, allora devo spostare la donna. Anzi, se invece dell'alfiere catturassi il cavallo, ti resta f3 in presa... dxe4; cxb4, Cxb4; 0-0, exf3; a3, Td8 e dovrei uscire in vantaggio.

11...dxe4



r1b2rk1/pp3ppp/2n5/q3p3/1bB1p3/2P2N2/PP1B1PPP/R2QK2R w KQ - 0 12

plautus - Se tu avessi ritirato l'alfiere e poi la donna avrei potuto catturare in d5 con l'alfiere e saresti rimasto con un pezzo in meno (se non mi sfugge qualcosa): es. 11...Ad6 opp. Ae7, 12.b4 Db6 (su Da3 c'è Ac1) 13.Ae3 e poi Axd5. Nella posizione attuale ho un pedone in meno; avevo previsto la presa in f3 e avevo calcolato di rispondere con Cg5: ora il pedone e4 e l'alfiere b4 sono in presa e conto così di recuperare il pedone.

12.Cg5

Ecco, Cg5 non l'avevo valutata. Pazienza. Dunque, no, se avessi ritirato l'alfiere lo avrei messo in e7 e su b5 la donna sarebbe tornata in d8 da dove difende d5. Adesso invece posso spingere in e3 oppure cercare di guadagnare un tempo di sviluppo portando l'alfiere in f5 dopo. Opto per questa seconda ipotesi. Da notare che la cattura in f7 da parte tua non la reputo conveniente.

12...Ae7

plautus - Eh già, non avevo considerato che la tua donna poteva anche tornare in d8, al punto di partenza. Comunque veniamo alla posizione attuale. Mi trovo in svantaggio di sviluppo e il recupero del pedone e4 darebbe al nero la possibilità di accrescere il suo vantaggio. In effetti non mi va proprio di rientrare in un gioco passivo con Cxe4, cui seguirebbe una lenta agonia: il nero giocherebbe Af5 e poi in breve tempo Td1, Dc5 (all'attacco dell'alfiere c4) e se l'alfiere si ritira in b3 anche Ca5. Inoltre una volta eliminato l'alfiere c4 il nero potrebbe raddoppiare con facilità sulla colonna d utilizzando d4 come casa di appoggio, mentre il bianco dovrebbe preoccuparsi di arroccare e di spostare i pezzi indifesi, senza avere il tempo di contrapporsi sulla colonna. D'altra parte l'idea di portare il cavallo in g5 al tratto precedente, posizione evidentemente aggressiva, sottintendeva, oltre alla possibilità di prendere in e4, anche l'eventualità di considerare sacrifici in f7 o h7. L'analisi mostra, però, che la presa immediata in f7 con l'alfiere o col cavallo non porta a nulla di buono, e così pure la presa in h7. Anche Dh5 non dà risultati dopo il cambio in g5. Vi sono comunque altri elementi di interesse: l'indebolimento

del tuo arrocco dovuto alla scomparsa del cavallo f6, la pressione sul pedone f7 inchiodato e la lontananza della donna dall'ala di re mi inducono a prendere in considerazione una strategia rischiosa ma interessante: lasciare almeno per il momento il re al centro e giocare h4: in questo modo porto in gioco la torre h1, lascio il cavallo all'attacco, mi riservo la possibilità di aprire la colonna h e comincio un attacco sull'ala di re. Mi sembra che ci siano i presupposti per darti qualche preoccupazione; tutto questo ha un prezzo: il re rimane al centro e la torre a1 ha difficoltà ad entrare in gioco (ma forse sta meglio lì dov'è, a difesa dell'ala di donna). Vediamo se le mie considerazioni sono giuste oppure se ho 'osato troppo'!

13.h4

Mi verrebbe di istinto da dirti che mi sembra alquanto prematuro un attacco adesso, però in considerazione del fatto che questi attacchi richiedono difese precise e che le difese precise richiedono tempo di riflessione e che io di tempo non ne ho, preferisco aspettare. Qui la mia risposta è praticamente forzata, tanto che non prendo in considerazione nient'altro. Sviluppo l'alfiere perché va sviluppato, inoltre difende il pedone che non ti sei voluto riprendere, inoltre difende il punto h7 che stai prendendo di mira. Si giocano attacchi come questo, e quando si giocano, il re viene giocato in f1, quindi non preoccuparti più dell'arrocco che la torre h1 è automaticamente in gioco senza necessità di spostarla altrove.

13...Af5

plautus - Qui diventa davvero difficile calcolare tutte le possibili continuazioni. Cercherò di mantenere l'iniziativa il più a lungo possibile. Gioco Dh5 e dopo la tua probabile risposta Ag6 porterà la donna in g4, con pressione sul pedone e4. La mia preoccupazione rimane soprattutto l'alfiere c4, che ora occupa un importante diagonale ma può essere facilmente scacciato. Inizialmente pensavo anche di trasferire quest'alfiere sull'ala di re, per contrapporlo al tuo, ma il piano sarebbe troppo lento. Anche la spinta g4 non mi piace perché ostacolerebbe lo sviluppo della donna, che non ha molte case. Purtroppo qui è difficile riportare le varianti concrete che ho considerato perché sono troppe, probabilmente questa è una di quelle situazioni in cui anche l'intuito e l'esperienza giocano un ruolo importante.

14.Dh5

In queste posizioni l'intuito e l'esperienza ti fanno capire se intraprendere questo tipo di attacco sia una buona idea oppure no. Dopo ti aiuta solo l'analisi accurata di tutte le possibilità. Il mio naso mi dice per esempio che l'attacco è parabile, però devo trovare le giuste mosse per pararlo e fare le dovute valutazioni ogni volta. Una mossa come Ag6 sembra ovvia, ma non è detto che sia l'unica. Prima occorre capire se esista effettivamente una minaccia, quindi vedere come pararla. Dh5 non minaccia h7 che è difeso due volte ma f7. La minaccia quindi è Cxf7 e su Ag6 segue Cxe5+ seguita da Cxg6+. Solo dopo questo esame posso affermare che Ag6 è l'unica difesa visto che Cd8 non è questo granché... Dopodiché vedremo... posso pensare di restituirti il pedone cercando di ottenere un miglior consolidamento in cambio, oppure cercare di tenere il pedone in più a qualunque costo... Il tuo problema, da cui provengono i miei dubbi circa la bontà del tuo attacco, è

che è prematuro. Hai intrapreso operazioni di attacco senza avere tutti i pezzi in posizione. La Ta1 per esempio non partecipa e l'Ad2 non è in posizione ottimale. Inoltre ti manca completamente il supporto di tutte le case centrali. È estremamente difficile pensare che un attacco sia fattibile senza un opportuno controllo del centro, non solo, ma mancano anche quei presupposti tattici, come pezzi sospesi o case deboli sui quali far perno per ottenere mosse intermedie di attacco o per recuperare materiale sacrificato.

14...Ag6

plautus - L'idea di Dh5 era infatti quella di attaccare il punto f7. Per quanto riguarda la posizione della Ta1 avevo già espresso la mia perplessità in passato, mentre per quanto riguarda la collocazione degli altri pezzi il mio intento era appunto quello di portarli rapidamente in gioco: l'alfiere d2 va in e3 e rimaneva da sviluppare solo la donna. Ora gioco la mossa prevista, Dg4.

15.Dg4

Dunque, la minaccia più immediata da parte tua è la spinta in h5, alla quale posso rispondere in almeno tre modi: spingere il pedone h di un passo o due, oppure catturare il cavallo. Dopo la cattura del cavallo e la ripresa col pedone, una successiva Dh3 mi metterebbe in serio imbarazzo, mentre in caso di ripresa di alfiere, c'è sempre la minaccia di h5 che si ripropone alla mossa dopo. La spinta in h6 non impedisce quella in h5 alla quale se facessi seguire Ah7 giocheresti la mossa di sgombero Cxf7 seguita da Axh6 e io resterei col re ai 4 venti... Quindi non resta che la spinta in h5, alla quale non puoi rispondere con Cxf7 perché io catturerei la donna e non mi pare che l'attacco si esaurisca, quindi non ti resta che allontanare la donna. In d7 ti allontaneresti dalla zona delle operazioni e mi concederesti di piazzare una torre in d8 senza perdere tempo. In h3 sembra interessante anche in vista della successiva g4, però a questo punto comincio ad avere il tempo per giocare anche io: tu hai un alfiere sospeso in c4 e un re al centro che mi consentono di giocare delle mosse di riorganizzazione dei miei pezzi senza perdere dei tempi. Puoi invece tornare con la donna in e2, da dove difende l'alfiere. Però in questo caso la pressione contro il mio re si alleggerirebbe un po', non solo, ma la donna in e2 consentirebbe un ingresso del cavallo in d4 con attacco alla donna... chissà mai che possa tornare utile come risorsa tattica.

15...h5

plautus - Mi sono reso conto della tua possibile risposta, h5, un istante dopo aver giocato la mia mossa: insomma, anche giocando per corrispondenza e avendo il tempo di analizzare certe cose mi sfuggono comunque! Avevo in effetti preso in considerazione la possibilità di spingere in h5. Ora avevo intenzione di giocare appunto De2, che mantiene la pressione sul punto e4, difende l'alfiere c4 e mantiene la possibilità di spingere in g4. La donna in h3 sembra tagliata un po' fuori dal gioco, e se la colonna h non si apre non è ben collocata. Però in effetti spingendo in g4 dovrei riuscire ad aprirla. Ho deciso: gioco De2, e prima di spostare l'alfiere d2 giocherò Rf1 in modo da schiodare il pedone c3 e non consentire l'ingresso del tuo cavallo in d4. Ora all'immediata b5 risponderai con Ad5.

16.De2

b5 e' una mossa che non sta ne' in cielo ne' in terra: lascia il cavallo indifeso, ostacola la Da5, indebolisce case... non e' assolutamente una cosa da prendere in considerazione. In questa posizione, le mosse a cui il nero ambisce sono Tc8 oppure Td8, eventualmente Axc5. Si puo' pensare ad una spinta in e3 allo scopo di allungare la diagonale dell'Ag6 in modo da coadiuvare il cavallo nel suo ingresso in d4... Vediamo pero' prima la posizione dal tuo punto di vista: puoi spingere in g4. E' una manovra incisiva ma lenta. Se io non prendo, tu impiegheresti una seconda mossa per giocare gxh5 e se quel pedone arrivasse fino ad h6 potro' rispondere con g6. Il cavallo e' neutralizzabile, il problema sembra essere l'alfiere... Direi che posso giocare una torre... vediamo. Meglio Tac8 o Tfd8? La Tc8 minaccia di attaccare l'alfiere dopo Cd4, ma l'alfiere e' difeso. La Td8 invece minaccia anche un sacrificio di qualita' in d2 eventualmente, oltre a controllare la casa d5 permettendo la spinta in b5 e poi in b4, l'ingresso di torre in d3 e quindi il raddoppio sulla d... Sembra buona. Quale torre mettere in d8? Se metessi la torre f, potresti combinare qualcosa contro f7? Direi che il prezzo per catturare f7 e' molto alto e alla fine con Af6 andrei a difendere il re. Resteresti con la sola donna in attacco e il re al centro della scacchiera. Improprio. Su Td8 la cosa migliore che potresti fare sarebbe quindi riprenderti il pedone e a me torna in mano il pallino. Visto che il pedone cosi' lo restituisco allora valuto prima la spinta in e3. Se prendi di alfiere, segue Cd4 con minaccia di Cc2+. Se Axd4 si apre la colonna e. Se prendi di pedone avrai una struttura poco bella contro la quale giocherei volentieri il finale. Potresti pertanto prendere di donna. Non riesco ad intravedere in questo caso seguiti incisivi.. forse Ac5 ma con che idea? Posso anche invece giocare Axc5... Ma no, un momento aspetta... Su Td8 non puoi catturare in e4... la donna e' sovraccarica! Gioco Tfd8, buon divertimento.

16...Tfd8

plautus - In effetti, pur avendo riflettuto, non riesco a capire perchè non posso prendere in e4. Dopo Cxe4 effettivamente la donna è sovraccarica, perchè difende il Ce4 e l' Ac4. Ma solo il cavallo è attaccato. Il nero potrebbe poi giocare Tc8, ma io avrei il tempo di difendere l'alfiere ponendolo in b3. Però se tu dici che non è giocabile...mi spiegherai il perchè. Ora mi ritrovo effettivamente con la minaccia del sacrificio di qualità in d2, che però nell'immediato non mi sembra pericoloso. Considero diverse mosse: l'arrocco lungo in un primo momento mi sembra rinunciario: il nero avrebbe un chiaro obiettivo d'attacco che potrebbe perseguire con facilità spingendo i pedoni a e b e sfruttando le due torri. Però darebbe alcuni vantaggi con una sola mossa: schiodatura del pedone c3, ingresso in gioco della Ta1, contrasto della colonna d al nero. E' in effetti un po' passiva come mossa, ma non impedisce che io possa continuare dopo con g4. L'alternativa è l'immediata g4, a cui però potresti rispondere con e3, che mi creerebbe una serie di problemi. Gioco o-o-o, e cercherò poi di migliorare un po' la collocazione dei miei pezzi.

17.0-0-0

La donna era sovraccarica perche' difendeva anche d2. Se Cxe4 sarebbe seguito Txd2, Rxd2 e a quel punto sarebbe seguito l'ingresso del cavallo in d4 o lo scacco dell'altra torre. Con un certo compenso da parte mia... Se non sei

riuscito a vedere questa linea o non la consideravi pericolosa, avresti dovuto andare a vedere. Adesso che hai arroccato, mi viene comunque piu' semplice intraprendere operazioni nel lato di donna. La spinta in b5, ora che la casa d5 e' tenuta, ha un senso, in quanto minaccia b4 con apertura della colonna c, in cui ci finira' l'altra torre. Il modo migliore per tenerti lontano dall'ala di re dove potresti avere anche una certa iniziativa, e' di impegnarti da questa parte della scacchiera.

17...b5

plautus - Per il momento non ho scelta visto che di certo non mi conviene prendere il pedone b4 e darti il mio in a2! Anche il sacrificio di un pezzo per due pedoni (presa in f7 di alfiere con cambio di cavallo e alfiere e presa finale di donna con scacco in h5) non porta a nulla, visto che sono già sotto di un pedone e comunque l'attacco del bianco si esaurisce dopo Rg8. Idem per le possibilità di contrattacco con g4. Forzata quindi: Ab3.

18.Ab3

Segue pertanto b4 con l'idea di aprire la colonna c. Su cxb4 il cavallo cattura minacciando un mortale scacco in c8, la spinta in c4 rende disponibile la casa d4 per un ingresso del cavallo, quindi prevedo che tu resti fermo con quel pedone...

18...b4

plautus - Ho analizzato varie possibilità: la posizione indifesa del Cc6 non può essere sfruttata in quanto dopo 19.Axf7 Axf7 20.Cxf7 Rxf7 21.Dc4+ il N difende tutto con Dd5. Anche l'immediata Dc4 non va per la risposta Dc5 (ora Dd5 perderebbe la qualità) e dopo il cambio delle donne il N ha una posizione vinta. Anche Cd5 non mi soddisfa perchè elimina la preoccupazione del N circa il punto f7 e apre la diagonale all'Ag6, che giocherebbe in attacco e in difesa allo stesso tempo. Gioco quindi g4, per proseguire il mio attacco. In pratica è una corsa a chi arriva prima... Mi aspetto che tu prosegua con Tc8 oppure subito con la presa in c3 seguita da Ab4. Se tu decidi di far precedere la presa in c3 dal sacrificio di qualità in d2 penso di riprendere di torre e proseguire senza riprendere il pedone in modo da non perdere tempi, per esempio con Td5.

19.g4

Complimenti per aver analizzato il sacrificio in f7 per cercare di sfruttare il tatticismo del cavallo sospeso. Confesso che non avevo tenuto conto di questa possibilità da parte tua. Lo avevo fatto qualche mossa fa, ma giocando a tempi lunghi e avendo io molte partite da seguire, non mi ero piu' posto il problema. Diciamo che mi e' andata bene. Io dopo aver contato i tempi del tuo attacco, proseguo con Tc8. La mia minaccia e' immediata: Cd4, seguita da Cxb3 e poi Da1+; la tua un po' piu' lenta, senza contare che dopo gxh5 io potrei anche giocare Af5 se proprio ci tenessi a conservare l'alfiere, e diciamo pure che per ora ci tengo, visto che quell'alfiere punta dalle parti del tuo re.

19...Tac8

plautus - Ho analizzato tutto il possibile, ma la mia posizione mi sembra persa. Al tratto precedente avrei dovuto giocare Rb1 e poi bloccare il pedone e4 in qualche

modo, per esempio con Ae3 (ma sarebbe rimasto da difendere il pedone c3...). Ora Rb1 perde subito a causa di e6+. Sacrificare il cavallo o l'alfiere in f7 non porta a nulla, perchè in ogni caso rimane indifeso il punto a2. T Penso che dovrei già abbandonare, tento un'ultima possibilità: Ce6, che impedisce l'immediata risposta Cd4 e aprendo la diagonale f mi concede un po' di controgio. Detto per inciso sto molto depresso perchè al lavoro non posso più connettermi a gameknot, e forse neanche al NG: devono avere impostato il proxy in modo da vietare l'accesso al sito, forse si sono accorti che mi collegavo troppo spesso.. :- (Questo spiega anche il mio forte ritardo nella mia ultima mossa. Ti ringrazio comunque per la tua disponibilità, questa partita mi ha insegnato comunque qualcosa.

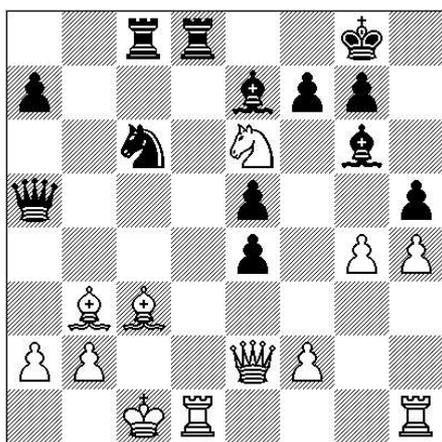
20.Ce6

Classica mossa da estrema disperazione. Di fronte a questo tipo di mosse, il giocatore in attacco deve preoccuparsi di capire prima di tutto come questa mossa interferisca con il piano di attacco. Se non ci sono interferenze al piano, la cosa migliore che si possa fare e' di ignorare la mossa. Ed e' esattamente quello che intendo fare: continuo come se niente fosse nella mia idea. Catturo il pedone c3, aprendo la linea contro il re. Non gioco subito Cd4 in quanto dopo Cxd4, exd4; potresti proseguire con c4, tenendo chiusa la linea e ritardando la mia azione. Quindi prima catturo e poi gioco Cd4: le mie minacce sono molto piu' forti delle tue, perche' sono dirette contro re e donna. Per quanto riguarda il tuo collegamento, non so che dirti: prova a collegarti da casa: in fondo non e' necessario avere la posizione sul monitor, basta avere una scacchiera sul tavolo, che tra l'altro ritengo sia meglio.

20...bxc3

plautus - Riprendo di alfiere sperando in una semplificazione sulla colonna d.

21.Axc3



2rr2k1/p3bpp1/2n1N1b1/q3p2p/4p1PP/1BB5/PP2QP2/2KR3R b - - 0 21

Ora devo entrare di cavallo: il tuo alfiere e' inchiodato.

21...Cd4

plautus - Vabbè..prendo di cavallo.. proseguo senza convinzione, giusto per vedere se c'è ancora qualche tatticismo nascosto per sopravvivere ancora un po', ma ne dubito..

22.Cxd4

Il cavallo va ripreso. Il tuo alfiere e' inchiodato... Dovrei quanto meno guadagnare l'alfiere...

22...exd4

plautus - Si è chiaro che un pezzo l'avrei perso. Potrei sfruttare l'inchiodatura del pedone e4 giocando f4, tentando di chiudere la diagonale all'alfiere g6, ma la presa in g4 stroncherebbe il piano. Vabbè..gioco gxh5, vediamo se riesco ad aprire un po' di linee.

23.gxh5

Mah... sono parecchio indeciso sul da farsi... mi piacerebbe giocare Txc3 ma la variante richiederebbe qualche minuto di analisi approfondita. Potrei anche giocare molto piu' squallidamente Dxh5 alla ricerca di cambi di pezzi pesanti. Tuttavia preferisco giocare piu' tranquillamente per conservare l'alfiere.

23...Ah7

plautus - Mi rendo conto che la partita non è più tanto interessante a questo punto; ad ogni modo prima di abbandonare mi farebbe piacere avere una tua opinione sul mio gioco, in particolare vorrei sapere quali aspetti, secondo te, dovrei migliorare: quelli tattici, quelli strategici, il trattamento dell'apertura..o quant'altro ti venga in mente. Comunque gioco Dg4, cercando una collocazione più attiva della donna; inutile nascondere che questa mossa tenta anche di sfruttare il sovraccarico della Td8.

24.Dg4

Dici che la partita non e' piu' interessante proprio poco prima che si accendano i fuochi di artificio? Io non sono cosi' sicuro che l'attacco sia imparabile: magari lo e', pero' prima devo sferrare il colpo. Vediamo... Torre prende, scacco. Se re via, scacco di scoperta, re nell'angolo e cade anche l'altro alfiere. Se invece pedone per torre, Donna per pedone scacco e poi ci sono gli alfiere che dovrebbero concludere, uno di scoperta e l'altro in a3. Tu non hai scacchi, non hai controminacce, non dovesti avere difesa. Per quanto riguarda l'opinione sul tuo gioco la formulo a partita finita, che voglio riguardare bene questa partita, prima...

24...Txc3+

plautus - Beh..mi rendo conto che questa per te è la parte più divertente! Faccio un paio di considerazioni: la mossa che più mi ha sorpreso è stata quella in cui hai spostato la Tf8. Pensavo che data la pressione sul pedone f7 quella torre fosse poco mobile, e invece.. Credo che l'errore mio più grave (a parte l'inizio prematuro dell'attacco e le solite imprecisioni in apertura) sia stato quello di arroccare lungo.

25.bxc3

La faccenda della Tf8 non la ricordo: ho riletto il commento ma non ho presente la posizione, devo riguardare. L'arrocco lungo in effetti non e' stata una mossa felice... mettere la faccia davanti al pugno dell'avversario, insomma... Tutta esperienza.

25...Dxc3+

plautus - Penso sia dignitoso abbandonare :)

B45 - Siciliana

[PT2] Sacrifici sbagliati

Il bianco ad un certo punto, e senza alcuna apparente ragione, scaglia un pezzo in e6. (16.Axe6 ?) Il nero invece di limitarsi ad incassare il pezzo e di tirare i remi in barca giocando 17...Dxc6, decide di sacrificare a sua volta qualcosa: la donna. E qui non c'e' ragione che tenga. Quando succedono queste cose in partita, quando c'e' la possibilita' apparente che un sacrificio di donna sia, non dico corretto, perche' non lo sarebbe praticamente mai, ma appena appena giocabile, il Mikail Tal che e' nascosto

dentro di noi prende il sopravvento sulla ragione; in questo caso ha preso il mio mouse e mi ha fatto sacrificare la donna in una partita didattica. Si e' venuta a creare una posizione difficile, in cui il bianco per difendersi avrebbe dovuto prendere in seria considerazione la restituzione di parte del materiale. Non lo ha fatto! Il bianco e' riuscito a giustificare il sacrificio del nero, il quale e' rimasto in vantaggio decisivo, e, una volta placata la burrasca, si e' limitato ad amministrare, forse in modo esageratamente eccessivo...

[White "broker74"] [Black "rmontaruli"] [B45]

1. e4 c5 2. Cc3 e6 3. Cf3 Cc6 4. d4 cxd4 5. Cxd4 Cf6 6. Ad3 Tb8 7. Af1 Ta8 8. Ab5 Dc7 9. O-O a6 10. Aa4 b5 11. Ab3 Ab7 12. Te1 Ac5 13. Ae3 d6 14. f4 O-O 15. e5 dxe5 16. fxe5 Cxe5 17. Axe6 fxe6 18. Cxe6 Cfg4 19. Cxc7 Cxe3 20. Dd2 Cxg2+ 21. Te3 Axe3+ 22. Dxe3 Cxe3 23. Cxa8 Axa8 24. Ce2 Ag2 25. Cg3 Ah3 26. b3 Ce5g4 27. Te1 Tf2 28. Te2 Txe2 29. Cxe2 g5 30. c4 bxc4 31. b4 Cc2 32. a3 Cxa3 33. Rh1 Cb1 34. Cc3 Cxc3 0-1

broker74 - inizio con un banale

1.e4

Benissimo. Sai gia' come funziona qui? Giochiamo con tempo lungo: una mossa al giorno, al massimo due. Tu prendi atto della mia mossa e poi ci pensi con calma, possibilmente su una scacchiera e non sul monitor. Poi quando hai deciso la mossa la trasmetti e scrivi qualche considerazione. Io per adesso gioco questa mossa, per cercare di contrastare il tuo piano di costruzione di un centro di pedoni.

1...c5

broker74 - Molto bene. Se non mi sbaglio questa è la siciliana. Non conosco varianti per questa apertura, anche se ho sentito che è una delle più usate. Credo che continuerò lo sviluppo, magari con Cc3 che mi permette anche di prevenire un tuo eventuale d5.

2.Cc3

Si, questa e' la difesa siciliana: contro di essa il bianco ha due piani distinti che puo' giocare: il primo e' cercare di realizzare la spinta in d4, il secondo e' di rinunciare alla spinta in d4 e intraprendere un gioco di manovra piu' chiuso. Per poter cercare di spingere in d4 il bianco ha due possibilita': giocare il cavallo in f3 o il pedone in c3. tu hai dato la precedenza di sviluppo all'altro cavallo pertanto ti stai orientando a giocare il sistema chiuso. Io ora gioco una mossa che tanto farei in ogni caso, che non mi preclude alcuna possibilita' in attesa di capire come vuoi giocare tu. Spingo il pedone in e6 riequilibrando il controllo sulla casa d5. Ora sta a te decidere il piano di sviluppo. Se vuoi giocare in modo aperto sei ancora in tempo a fare Cf3 e poi d4. Se vuoi giocare in modo chiuso allora hai diverse possibilita': puoi giocare f4 e poi Cf3, oppure sviluppare l'alfiere di re in g2 e in questo caso il cavallo gioca meglio in e2... Il mio consiglio va alla variante aperta: Cf3 e poi d4, che per un giocatore dilettante e', diciamo, piu' facile, in quanto piu' comprensibile in termini di mosse di sviluppo e minacce. Comunque a te la scelta.

2...e6

broker74 - Analizzando la posizione, mi vengono in mente tre mosse valide:

- sviluppo dell'Alfiere in c4 (non b5+, tanto è una perdita di tempo)

- avanzamento di d4 (anche se manca la protezione di un pezzo leggero)

- sviluppo del Cavallo in f3 (proteggendo l'eventuale d4 e controllando il centro)

Scelgo quest'ultima.

La tua continuazione potrebbe essere:

- Ag4 (con inchiodatura del Cavallo)

- Cc6 (attacchi e difendi le stesse case di Cf3)

- e5 (occupazione del centro e rinforzo difese su d4)

- Cf6 (continuazione dello sviluppo)

Altre tue mosse non le ho prese in considerazione perchè, secondo me, più deboli.

3.Cf3

Sei sicuro di aver analizzato la posizione giusta? Io ho spinto in e6, non in d6: molte delle mosse che hai considerato non sono giocabili! Tuttavia, nel caso in cui io avessi spinto in d6, devo dirti che: Ab5+ sarebbe una mossa giocabile: il bianco cambia quell'alfiere e poi spinge in d3, f4, Cf3 e arrocca corto. E' una variante in cui il bianco cerca un rapido sviluppo dell'ala di re. Anche Ac4 si gioca, con un piano simile: f4 e Cf3. Viceversa, la mossa del nero Ag4 non si gioca proprio mai: il bianco giocherebbe h3 e sia il cambio in f3 che la ritirata in h5 favoriscono il bianco che puo' attaccare o avanzare i pedoni. Io invece ho giocato e6 e quindi niente di quanto sopra e' possibile. Sviluppo invece questo cavallo per controllare la casa e5 e poter cosi' giocare Cf6 senza temere la tua spinta in e5 (questo se adesso spingerai in d4 e quindi toglierai il tuo cavallo da f3 alla successiva) altrimenti cerchero' di realizzare la spinta in d5.

3...Ce6

broker74 - Accidenti...mi sono sbagliato a riportare la partita su una scacchiera e ho ragionato sulla posizione sbagliata!!! Scusami, ma cercherò di rifarmi. Comunque ho visto che anche l'analisi che avevo fatto aveva i suoi buchi. Veniamo alla mia mossa. Ho preso in considerazione due linee principali:

- giocare per arroccare subito (con Ac4 magari che mi rafforzava d5 o con un più tranquillo Ae2);

- spingere al centro con d4.

Ho scelto questa mossa perchè anche se tu accettassi tutti i cambi avrei un pezzo che controlla in più e, comunque, mi libero l'altro Alfiere. Inoltre, una volta mossa la Donna e l'Alfiere posso sempre arroccare lungo.

4.d4

Secondo me hai giocato la mossa migliore: Ac4 mi avrebbe dato meno problemi in quanto mi avrebbe permesso di preparare la spinta in d5. Ora io cambio in d4 e tu riprenderai di cavallo e qui mi fermo: e' ovvio che per me non e' assolutamente conveniente proseguire nei cambi, perderei un tempo giocando un pezzo gia' mosso e ti permetterei di installarti con la donna in una casa centrale da cui non riesco a scacciarti con facilità. Dopo il cambio in d4 invece io proseguiro' con lo sviluppo, e giochero' Cf6.

4...cxd4

broker74 - Credo che non rimangano molte scelte valide se non voglio perdere Cc3. Anche un Ag5 non sarebbe troppo bello perchè ti potresti sempre difendere con Cf6, una mossa di sviluppo, o con f6 (anche se in questo caso ti scopriresti nel caso di arrocco). Mi aspetto, quindi, che tu proceda con lo sviluppo Cf6, al quale replicherò con Ac4 per controllare d5. Poi l'arrocco corto...

5.Cxd4

Beh, ci sono mosse praticamente forzate, sulle quali ci sono poche considerazioni da fare: il cambio che hai giocato e' una diretta conseguenza della spinta in d4. Io procedo nello sviluppo con Cf6 come e' facilmente prevedibile: la presenza del Cc6 ti impedisce di avanzare il pedone in e5, che altrimenti poteva essere una buona idea. Comunque al tuo posto ci penserei ancora un po' prima di giocare Ac4: potrei infatti rispondere con Cxe4...

5...Cf6

broker74 - Uhm...grazie per la dritta. Credo comunque che continuerò a giocare per l'arrocco (a meno che tu non me lo impedisca in qualche modo), magari avanzando un po' meno l'Alfiere in d3. Ti confesso, però, che non ho molte idee per il proseguio, dopo aver difeso il Re ed essermi sviluppato con i pezzi leggeri. Vedrò un po' il tuo gioco e magari cercherò di svilupparmi dall'ala di Re.

6.Ad3

AAAAAARRRRRRGGGGHHHHH! Il cavallo!!! Hai tagliato la difesa al cavallo. Ora io gioco Cxd4 e la partita e' finita prima ancora di cominciare. Facciamo così: io gioco Tb8, tu rimetti l'alfiere in f1, io riporto la torre in a8 e siamo tornati alla posizione di una mossa fa, così puoi giocare l'alfiere in un posto meno dannoso! Erroraccio a parte, hai visto giusto strategicamente: il bianco cerca di espandersi sul lato di re. Generalmente viene spinto il pedone in f4, l'alfiere finisce in f3, l'altro alfiere va in e3 o in g5 secondo i gusti e il re messo in h1 per evitare che il nero approfitti della sua posizione esposta dopo f4. Questa e' la disposizione di pezzi usata di preferenza dal bianco. L'ordine delle mosse dipende da quello che fa il nero nel frattempo... il bianco non deve giocare col paracocchi ma avere in mente due o tre strutture piu' o meno simili, da costruire in funzione di quello che intende fare il nero. Il nero potrebbe spingere in d5 o fermarsi in d6, mettere l'alfiere di donna in d7 oppure in b7. L'alfiere di re molto probabilmente finisce in e7 visto che ormai metterlo in g7 e' troppo tardi. Piu' rare le possibilita' di giocarlo in c5 o b4, anche se ogni tanto capita.

6...Tb8

broker74 - AZZ... sono proprio un disastro!!! meglio non commentare e procediamo per un paio di mosse come dici tu...grazie per la pazienza...

7.Af1

Prego. Sono qui apposta. Comunque questi errori bisogna cercare di eliminarli: non ha senso parlare di sviluppo, di colonne aperte, di minacce, se poi combini queste cose. Soprattutto in una situazione in cui disponi di tutto il tempo che vuoi per pensare. Perché e' successo?

7...Ta8

broker74 - Non ti so dire perchè ? successo...fatto sta' che spesso faccio questo tipo di errori anche in partite in cui ho tutto il tempo a disposizione...che suggerisci per migliorarmi??? comunque per il proseguio, ho pensato di avanzare sempre il mio Alfiere, ma cercando di spingerlo un po' oltre...

8.Ab5.

Eliminare errori di questo tipo e' piuttosto facile: c'e' una precedente situazione in cui alcuni pezzi hanno delle funzioni offensive o difensive. Quando una tua mossa interrompe od ostacola queste funzioni, ci sono possibilita' che succeda qualcosa tipo perdere del materiale, o perdere il controllo di una casa. Cosa fare: dopo che hai deciso che mossa fare, prima di giocarla controlla attentamente tutto quello che passa per la casa di partenza del pezzo e per la casa di arrivo. Nella casa di partenza si aprono delle linee che prima erano ostruite dal pezzo che intendi muovere, nella casa di arrivo invece vengono ostruite linee che prima erano aperte. Considera che controindicazioni tattiche ci possono essere, e se non noti niente di anomalo allora gioca la mossa. Se invece ti accorgi di qualcosa che non va, hai evitato un danno. Sono errori che si dovrebbero eliminare completamente, questi, in realta' non ci si riesce. Si riesce solo a ridurre la frequenza. Adesso magari ti capita una volta a partita. L'obiettivo iniziale e' di ridurli ad uno ogni due partite, poi ogni tre, ogni 10... quando arriverai ad uno ogni 100 sarai già ad un buon livello di visione tattica del gioco. Torniamo alla partita. Hai messo l'alfiere in b5. C'e' la minaccia di cambiare il cavallo per poi spingere in e5. Quindi la mia mossa serve a mettere la casa e5 sotto controllo una volta di piu'. Se cambierai il cavallo, riprendero' con il pedone b in modo da poter giocare la spinta in d5 successivamente.

8...Dc7

broker74 - OK...grazie per i consigli...cercherò di metterli in pratica...ma non credo ci riuscirò del tutto ;-) Mi sembra che la mia mossa migliore sia procedere con il piano originario e arroccare. A te il cambio di Cavalli non credo gioverebbe troppo (neanche quello a partire da Cxe4). Secondo me, la tua mossa successiva potrebbe essere Ad6, con un attacco in h2. Quindi, la mia difesa sarebbe Cf3... Ma sicuramente ho dimenticato qualcosa...

9.0-0

L'arrocco non e' mai una mossa sbagliata. Io ora ho da chiarire la pressione contro il Cc6: la mia donna in c7 al momento sta bene, ma senza il controllo della casa b5, potresti in futuro entrarci con un cavallo e la cosa mi darebbe alquanto fastidio. Quindi approfittando della posizione del tuo alfiere, spingo in a6, in modo da farti prendere una decisione che in ogni caso mi alleggerisce la situazione. Se ritirerai l'alfiere potro' giocare b5 e Ab7, se cambierai in c6 potro' riprendere col pedone b e spingere in d5. In funzione di come evolvera' la situazione decidero' dove collocare l'alfiere f8 e poi finalmente arroccare a mia volta.

9...a6

broker74 - Io sposto il mio Alfiere, perchè non vedo grandi speranze dalla presa del tuo Cavallo.

10.Aa5

Il punto e' che questa non e' una partita spagnola, dove quell'alfiere riesce a rientrare in gioco. In questa posizione il nero mette tutti i pedoni sul bianco e quell'alfiere non trovera' molto spazio. Sarebbe stato meglio averlo in d3 o in e2. Io spingo anche in b5 in modo da portarmi avanti col piano di espansione nel lato di donna, e per creare la casa b7 di sviluppo per il mio alfiere.

10...b5

broker74 - Questo è vero. Infatti mi sembra mooolto sacrificato quell'Alfiere in quella posizione. Si potrebbe provare a sacrificarlo, visto che quella casa è protetta anche da due Cavalli, di cui uno (Cd4) non mi pare molto attivo. Dopo 11.Axb5,axb5 12.Cxb5,Db8 13.Af4 e potrei provare a mangiare qualcosa di importante con Cc7. Se poi tu spostassi il Re, potrei anche avanzare con Dd6. L'unico buco in tutto questo mi sembra la tua mossa 13. E' troppo facile prendere con Dxf4. Allora, stiamo un po' più tranquilli e arretriamo di un altro po' l'Alfiere.

11.Ab3

Si gioca a volte quel sacrificio in b5, ma raramente con successo. Non e' quindi una mossa con effetto sorpresa: il nero se la aspetta e sa che riesce a sopravvivere senza troppa difficoltà. Generalmente viene giocata quando l'alfiere bianco sta ancora in f1 e quindi con due tempi di vantaggio. Qui invece quell'alfiere ha già mosso due volte e quindi immolarlo in b5 ora vuol dire farlo in una posizione in cui il nero ha due tempi in più. Hai fatto bene a non complicare.

11...Ab7

broker74 - Mi sembra che lo spostamento del tuo Alfiere miri ad un controllo del centro e all'attacco di un pezzo che resterebbe indifeso quale e4. Allora io gioco la Torre per pareggiare i conti su quella casa. Poi vediamo che fai tu...

12.Te1

Il centro deve essere sempre posto sotto osservazione: hai fatto bene a mettere un controllo su e4 a tua volta. Io ora porto in gioco l'alfiere. Lo metto qui in c5 perché attacca il cavallo e quindi ti costringo ad una mossa difensiva.

12...Ac5

broker74 - Come hai detto tu, la tua è una mossa d'attacco che mi costringe a difendermi. Direi che per rafforzare d4 l'unica sia Ae3. Se tu dovessi Cxd4 o Axd4, a mia volta risponderai con Axd4. Ma credo che tu arroccerai ora...

13.Ae3

No, non posso arroccare: l'Ac5 è indifeso e la tua ultima mossa lo attacca indirettamente. Devo salvaguardarmi da una possibile mossa del cavallo (Cxe6 per esempio) che scoprirebbe un attacco contro il mio alfiere.

13...d6

broker74 - mm...mi sembra che ora la situazione sia abbastanza equilibrata. Se tocco qualcosa di sbagliato va a finire che mi perdo una difesa. Una volta, in una partita commentata su IHS, mi hai detto di non spostare MAI il pedone in f2, almeno finché non ci troviamo nel finale. Però (sarò testardo...) a me sembra che in questo momento

potresti avanzare con e5 e attaccare Cd4 e che potrebbe essere una buona idea difendere questa casa con f4. Al limite, sarà l'ennesima riprova del mio scarso talento...ma d'altronde se non si sbatte la testa contro al muro almeno un paio di volte non ci si può ricordare quanto faccia male...

14.f4

Tranquillo, in questa posizione si può fare! Il problema del pedone f comunque esiste e non va sottovalutato. Infatti, se ci fai caso, hai aperto con quella spinta la diagonale che collega il mio alfiere c5 col tuo re, con tutti i problemi tattici che ne conseguono. In posizioni come queste, dove la spinta in f4 ha la sua ragion d'essere come hai intuito e voluto sperimentare, non è raro vedere il bianco giocare Rh1. Morale della favola: il pedone f è sempre pericoloso da spingere, ma quando è necessario occorre valutare i possibili problemi. Io a questo punto tolgo il re da lì, viste le minacce di spinta in e5 o f5, dopodiché potrebbero cominciare i fuochi d'artificio al centro: il pedone e4 ad esempio è attaccato una volta e mezza (C+A) e difeso una volta e mezza (C+T), solo che il Cc3 non è un difensore stabile perché c'è la minaccia di b4... Oppure il pedone e6 che è attaccato da A+C e difeso solo dal pedone f7, è un altro obiettivo di questo tipo di posizioni... Pensaci bene, pensaci molto: c'è molto da considerare in questa posizione.

14...0-0

broker74 - Come dici tu la situazione è molto complicata...quello che dovrei cercare di fare è movimentare la situazione ed attaccarti dal lato di Re, cercando di sfondare le difese. Allora iniziamo con l'avanzare il centro e successivamente cercherò di concentrarmi sulla destra.

15.e5

Hai giocato una spinta impegnativa. Sei sicuro di avere considerato tutte le conseguenze, o almeno ci hai provato? Può darsi che sia buona quella spinta: anche io non ho ancora valutato a fondo, solo che io la spinta la subisco, tu invece l'hai giocata, quindi sei tu quello che deve essere convinto. Io vedo le seguenti cose: si è allungata la diagonale al mio Ab7, quindi una eventuale Cxc6 vedrebbe come risposta Dxc6 con minaccia di matto, e il tuo re è sempre in g1 quindi i tuoi pezzi in e3 e d4 sono mezzi inchiodati dall'Ac5, inoltre io adesso catturo in e5 prendo la colonna d in cui ci finisce immediatamente una torre, e quel cavallo in d4 (che è già mezzo inchiodato sul re) diventerà inchiodato anche sulla donna... orale: io non so se tu abbia dei temi di attacco, però io ho molte possibilità di difesa e controgio, quindi non sono per niente preoccupato. Forse al tuo posto avrei aspettato a spingere, facendo qualche mossa di consolidamento prima...

15...dxe5

broker74 - Non è stata forse la migliore mossa da giocare, ma il mio piano prevede l'eliminazione di Cf6 per cercare di portare un attacco al Re arroccato con Donna e Cavallo. E' sicuramente un mio difetto quello di non controllare accuratamente le difese, ma lo è anche quello di non avere dei piani di attacco elaborati. Ti sarei grato se mi dicessi che cosa avrei potuto fare nella posizione di prima, perché io non sono riuscito a trovare altre mosse "di interdizione"

valide, in modo da non scatenare una vera propria guerra lì al centro.

16.fxe5

Non è detto che esistano sempre mosse di interdizione: non bisogna mai pretendere di tirar fuori cose che una posizione non offre. Io al tuo posto avrei giocato Rh1 prima di spingere pedoni, poi avrei giocato De2, per poter portare l'altra torre in d1, cercando di alleggerire la posizione al centro magari cambiando il cavallo in c6. E comunque forse dovevi spingere in f5 e non in e5, a parer mio. Tanta fatica per costruire una posizione decente e poi per una spinta affrettata fai crollare tutto. Lascia perdere per il momento i piani elaborati, che tanto in questa posizione non è il caso. Però controllare tutte le difese e il ruolo dei pezzi e le case che difendono è una cosa che devi cercare di fare, soprattutto in una partita a tempo lungo, in cui non hai l'assillo di dover muovere in tempi brevi. Ora hai perso un pedone e il mio cavallo è sempre in f6 e devi perdere un paio di mosse per tirar fuori l'altra torre.

16...Cxe5

broker74 - Magari sarò un po' tragico, ma mi pare che questa partita sia nata male...pazienza, sono alle prime armi e gli errori e le difficoltà di questa partita mi saranno di aiuto per ulteriori sfide... qui su GameKnot ho vinto qualche partita, ma mi rendo conto che forse è stato più per il livello degli avversari che per mie "geniali" intuizioni. In effetti, a ben guardare, la situazione non è certo rosea...l'unica soluzione che mi viene in mente è quella di darti un po' fastidio con Axe6, eventualmente seguito da Cxe6 e da una forchetta di Cavallo...

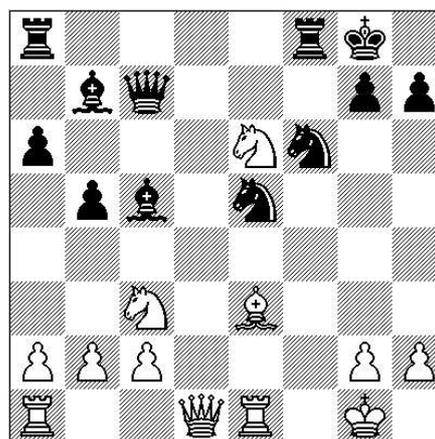
17.Axe6

Mah... Sono molto scettico sulla effettiva utilità di questa mossa. Mi viene da pensare che ti sei autoconvinto che la tua posizione sia senza via di uscita e pensi di risolvere il tutto con un attacco disperato, illudendoti di ottenere qualcosa che forse neppure tu sai. Non è una buona strategia. È normale finire in posizioni inferiori quando si gioca contro un avversario potenzialmente più bravo oppure anche non più bravo ma perché hai giocato in apertura un paio di mosse poco brillanti. Sei in una posizione inferiore, d'accordo. Ma non è una posizione persa, ancora. Quando non è più possibile giocare per vincere, bisogna cercare di giocare per pareggiare. E uno dei modi per giocare per la patta è di non offrire all'avversario un facile finale su un piatto d'argento, che è quello che stai facendo qui, offrendo due pezzi (tra l'altro molto ben piazzati) per una torre non ancora collocata. Comunque, vediamo che cosa succede, perché al di là del sacrificio, io intravedo un gran movimento dalle parti del tuo re...

17...fxe6

broker74 - Forse ho sbagliato a muovere, ma anche io intravedevo un movimento al centro che avrebbe causato dei problemi alla tua retroguardia...certo che quando abbiamo cominciato a giocare, ho sbagliato un po' di mosse in apertura...forse mi hanno un po' scoraggiato e non ho pensato con la necessaria lucidità...comunque, ormai, continuiamo e stiamo a vedere questo finale (o mediogioco è dove inizia uno e finisce l'altro?)

18.Cxe6



r4rk1/1bq3pp/p3Nn2/1pb1n3/8/2N1B3/PPP3PP/R2QR1K1 b -- 0 18

Generalmente si parla di finale quando il re può partecipare all'azione di gioco. Qui direi che il re è meglio tenerlo ancora un po' al sicuro... Torniamo alla posizione. Ho preso in considerazione il sacrificio di donna! Ho tutti i pezzi che puntano contro il tuo re, i presupposti per un attacco da matto ci sono. Ho analizzato un po' la variante principale e mi sembra che la cosa funzioni. Quindi sparo! Da notare che se intendi giocare la mossa intermedia Axc5, segue Cf3+ con matto in h2 a seguire. A te non resta che analizzare con calma tutte le possibilità, a partire dalla cattura della donna, per vedere se esiste un modo per uscirne vivo. Tieni conto sempre in tutte le considerazioni su questa posizione, se ritieni di poter ancora vincere, o se trovi il modo per pareggiare. Considera che il materiale guadagnato si può anche restituire in parte se questo serve a respingere una minaccia. Io spero di aver visto giusto. Tocca a te.

18...Cfg4

broker74 - Ok...stiamo a vedere...sono curioso di capire come mi finirai con una Donna in meno...io non ci riuscirei, ma sono desideroso di imparare, d'altro canto sono qui per questo...o no?

19.Cxc7

Be, la variante principale di attacco è abbastanza semplice. Adesso catturo l'alfiere minacciando uno scacco di scoperta, quindi scenderò in f2 con la torre attaccando il pedone g2 con l'aiuto dell'Ab7. Questa è la linea di gioco. Non mi aspetto che sia una linea vincente però: con una donna di vantaggio puoi anche permetterti di restituire molto materiale per respingere l'attacco.

19...Cxe3

broker74 - Provo a difendermi con la Donna in d2. Questo dovrebbe bloccare la tua linea di attacco in f2 e sullo scacco di scoperta. Se 20...Cf3 allora 21.gxf3,Axf3 22.Txe3,Axe3 23.Dxe3 e la situazione ritorna in sostanziale pareggio. Ma sicuramente ho dimenticato qualcosa...

20.Dd2

Ho riguardato questa posizione. Il sacrificio di donna è stato un inutile azzardo, nel senso che c'era una mossa più semplice e sicura. Invece di Cg4 bastava la semplice Dc6

che minacciava contemporaneamente matto in g2 e il Ce6. Avrei catturato anche il cavallo e sarei rimasto con gli alfiere i cavalli e la torre a puntare contro il tuo re. Invece mi sono messo ad analizzare subito il sacrificio di donna e l'ho voluto giocare senza approfondire le tue possibilità di difesa, che c'erano. La migliore difesa per te era giocare adesso Txe3, Axe3+ Rh1 e poi mettere un cavallo in d5 così da ostruire la diagonale dell'Ab7. Questa mossa che hai giocato invece giustifica il sacrificio e mi consente di continuare l'attacco. Allora: Cxg2 scacco di scoperta dell'Ac5. Potresti parare di donna o di torre: catturo il pezzo che para e continuo l'attacco. Se sposti il re in h1 allora Cxe1 scacco di scoperta dell'Ab7 (la coppia degli alfiere in queste posizioni vale quanto una donna se non di più). Minaccio Tf1 matto, e non vedo come tu riesca a pararlo...
20...Cxg2+

broker74 - Ora è certo...non ho speranze!!! Giochiamo, allora queste ultime mosse con dignità...
21.Txe3

In questa posizione non escludo ci possa essere anche un matto forzato, in ogni caso c'e' di tutto. Anche uno scacco di cavallo in f3 con attacco alla donna. Pero' preferisco giocare con tranquillita' e garantirmi il risultato.
21...Axe3+

broker74 - Direi che non ho una grande scelta: Dxe3 oppure Df2. Mi sembra che in ogni caso non ci siano benefici...allora scelgo la prima che mi mantiene il gioco al centro e dopo 22...Cxe3 23. Tf1
22.Dxe3

Credo che Tf1 non sia giocabile... ho ben due pezzi a guardia di f1. Presumo invece tu vada a catturare la torre in a8, anche se io ricatturo e resto con quattro unita' contro due: un finale senza speranza.
22...Cxe3

broker74 - In effetti è senza speranza...la giochiamo fino in fondo o alla prossima ti cedo l'onore delle armi?
23.Cxa8

Dipende da te. Tu sapresti vincere questa posizione contro chiunque giocando con i neri? Se sì, allora possiamo terminare, altrimenti continuiamo così' avrai modo di imparare ancora qualcosa.
23...Axa8

broker74 - OK...allora continuiamo pure...c'ho provato contro Fritz a terminare la partita con i Neri ma non è stato così facile come pensavo...
24.Ce2.

Dunque, il piano per vincere facilmente prevede il cambio della torre. Proviamo subito qualcosa di drastico: Ag2, con idea Tf1+ e cambio forzato della torre.
24...Ag2

broker74 - Avevo pensato a questa mossa e rispondo con Cg3; alla fine dei cambi tu rimani con Re, Cavallo e 3 pedoni e io con Re + 4 pedoni... poi vediamo
25.Cg3

Non ho fretta. Tanto tu la torre non puoi ancora portarla in gioco.
25...Ah3

....
26.b3

Porto questo cavallo in g4 in modo da difendere l'altro e controllare anche la casa f2. Ora il tuo re e' blindato. La minaccia e' Tf2 seguita dal matto. Per pararla dovrai cambiare dei pezzi o forse non ti basta nemmeno quello (se Ce4 seguirebbe Tf4; forse dovrai giocare Ch1, ma sarebbe una mossa tristissima).
26...C5g4

broker74 - Siamo vicini alla fine...comunque provo a spostare la torre per prevenire la tua mossa in Tf2
27.Te1

Non vedo una strada per il matto. Pazienza, non la cerco neanche. Scendo di torre e ti costringo al cambio, poi catturo c2, poi centralizzo il re e vado all'inseguimento del cavallo, tanto il tuo re e' ingabbiato a dovere...
27...Tf2

broker74 - Ecco il cambio, allora...
28.Te2

Cambiamo.
28...Txe2

broker74 - Riprendiamo...
29.Cxe2

Dunque, la tua minaccia e' Cf4 e successiva cattura dell'alfiere. Prevengo questa possibilita'...
29...g5

broker74 - E io provo a portare avanti i miei pedoni...
30.c4

Quel pedone non va da nessuna parte. Cambio un colpo e poi catturerò con il cavallo. Il nero potrebbe anche lasciar perdere i pedoni e giocare una manovra del tipo Ce3-f5-h4-f3+ con idea Cf2# ma tanto non c'e' fretta.
30...bxc4

broker74 - Io provo ad avanzare il mio pedone così da avere su quel lato una superiorità...il tuo pedone nero se avanza a sua volta è sottoposto all'attacco del Cavallo...
31.b4

Buona idea: se tu non fossi in svantaggio di materiale e con il re in quelle condizioni sarebbe una buona idea, sul gioco di pedoni. Tuttavia non funziona. Il giro di cavallo per raggiungere la casa f3 lo faccio passare per c2.
31...Cc2

broker74 - Tanto sarebbe persa comunque e quindi vediamo che ne viene fuori...
32.a3

Se io giocassi Ce1 per minacciare Cf3 andresti a parare la minaccia di cavallo. Siccome non ho fretta catturo il pedone e buonanotte.

32...Cxa3

broker74 - Rimango in attesa di vedere che fai tu, quindi muovo un po' il Re.

33.Rh1

Adesso che ho spento completamente la tua posizione mi accingo a giocare la manovra conclusiva: vengo con il cavallo in f3 per darti matto. Se con il tuo cavallo cercherai di ostacolarmi, porterò il pedone a promozione. Non potrai impedire entrambe le cose.

33...Cb1

broker74 - OK...proviamo a giocare per la patta...il piano è questo: eliminazione volontaria del Cavallo e del Pedone, stallo del Re. Vediamo se ci riesco...anche se è una ipotesi molto remota.

34.Cc3

Direi che c'è un matto in 3: Cxc3, Ce2, Cf2#

34...Cxc3

broker74 - Siccome non riesco ad uscirne...cedo le armi...complimenti!

B70 - Siciliana

Una bella difesa attiva

Una partita ricca di emozioni. Cominciata malissimo dal nero che ha subito il più classico dei trabocchetti di apertura. Riconosciuto l'errore e rimesse le cose a posto la partita è continuata con una mossa debole da parte del bianco che il nero ha potuto sfruttare a proprio vantaggio. Il nero riesce a guadagnare un pedone. A quel punto il bianco gioca un piano di attacco piuttosto lungo e prevedibile. Il nero lascia fare ed approfitta dei tempi persi dal bianco per migliorare la propria struttura. La struttura del nero viene consolidata e vengono create le circostanze per fronteggiare l'attacco del bianco. L'attacco del bianco ha inizio. Il nero dispone di un efficace piano di difesa che si appoggia su numerosi tatticismi basati sfruttando la posizione esposta del re bianco. L'attacco viene così respinto e il nero resta in vantaggio decisivo.

[White "peppmon"] [Black "rmonaruli"] [B70]

1. e4 c5 2. Cf3 d6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 Cf6 5. Cc3 g6 6. Ae3 Cg4 7. Ab5+ Dd7 8. Af1 Dd8 9. Ac1 Cf6 10. b3 Ag7 11. Ab5+ Ad7 12. Ab2 Axb5 13. Cdx5 Cxe4 14. O-O Cxc3

15. Axc3 Axc3 16. Cxc3 Cc6 17. Dd2 O-O 18. Ce2 d5 19. Tac1 Da5 20. c3 Tac8 21. Db2 Tfd8 22. Tfd1 e5 23. h4 Ce7 24. h5 Cf5 25. c4 d4 26. g4 Cg7 27. h6 Ce6 28. f4 d3 29. Ce3 Cxf4 30. Cd5 Ce2+ 31. Rh2 Txd5 32. cxd5 Cxc1 33. Dxe5 Dc3 34. De3 Dc2+ 35. Td2 Dxd2+ 36. Dxd2 Tc2 0-1

1.e4

Suppongo questa sia la partita di gruppo. Gradirei molto i commenti di tutti. 4 giorni a mossa vi bastano?

1...c5

peppmon - Sì, questa è la partita di gruppo. Per il momento la discussione è limitata alla chat "spicciola", cioè senza una vera e propria votazione, perchè siamo alle primissime mosse, perchè questa iniziativa non è stata ancora molto pubblicizzata, e perchè la pagina web è stata appena aperta a tutti. Ciò che è emerso dai commenti è che Cf3, che scegliamo, ci lascia aperte tutte le possibilità, mentre Cc3 ci avrebbe portato a partite chiuse, e pc3, quella che avevo proposto io, sarebbe risultata una mossa più rischiosa perchè non molto conosciuta.

2.Cf3

Benissimo, stiamo sulle linee generali allora. Rispondo con una mossa comune, la spinta in d6, che consente al nero diverse possibilità, dalla variante Najdorf al Dragone. Mi aspetto la spinta in d4, a questo punto, a cui seguirebbe il seguito classico d4, cxd4; Cxd4, Cf6; Cc3, anche se in realtà il bianco dispone di alcune alternative del tipo Ab5+ o addirittura la ripresa in d4 con la donna.

2...d6

peppmon - Con d4, continuazione ideale, attendiamo cxd4 e proseguendo con Cxd4 "nel puro spirito della siciliana" (digiù).

3.d4

Benissimo. Non c'è molto da aggiungere perchè sono mosse veramente comuni.

3...cxd4

....

4.Cxd4

Ora sviluppo il cavallo attaccando il pedone e4. Mi aspetto la naturale risposta Cc3, dopodichè io potrò già caratterizzare l'andamento della partita scegliendo come disporre i pedoni.

4...Cf6

peppmon - Cc3 protegge il pedone, sviluppa un pezzo e prepara l'arrocco; scelta all'unanimità, ma era una scelta facile. Spero di avere la tua risposta in giornata, stasera abbiamo il corso monotematico sulle aperture, e sarebbe una bella opportunità per parlarne (è il caso di dirlo) in audioconferenza.

5.Ce3

Le mie risposte sono sempre in giornata, dal lunedì al venerdì. Vi lascio un bel tema di discussione allora: la variante del dragone!

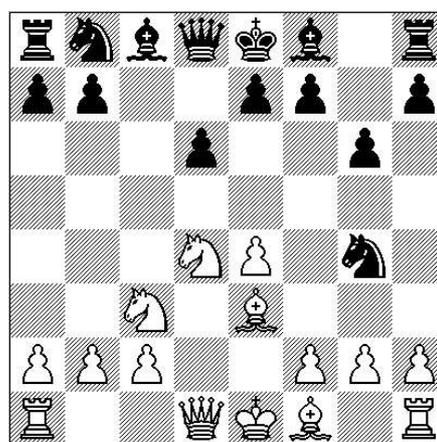
5...g6

peppmon - Dopo Dd2 prepara l'arrocco lungo e l'eventuale sfiancettamento.

6.Ae3

Classico piano di attacco contro il dragone, però c'è un ma... Nella variante del dragone della siciliana, così come nell'est-indiana e in tutte le aperture in cui l'alfiere finisce in fianchetto, è estremamente importante dal punto di vista strategico che il bianco conservi l'alfiere campo scuro, per poterlo cambiare con l'alfiere fiancettato o comunque per contrastarlo. Un cambio di tale alfiere per un cavallo, sarebbe un grave errore strategico, e il nero resterebbe padrone assoluto delle case nere. Infatti per questa ragione, prima di collocare l'alfiere in e3, il bianco gioca una mossa come Ae2 o f3, per impedire questa... È una perdita di tempo, ma giustificata perché si minaccia un pezzo di una enorme importanza strategica, quasi fosse una torre.

6...Cg4



rnbqkb1r/pp2pp1p/3p2p1/8/3NP1n1/2N1B3/PPP2PPP/R2QKB1R w KQkq - 0 7

peppmon - Qui forse ci prendiamo qualche punticino di vantaggio: con Ab5+ la continuazione pressochè forzata, o comunque più probabile, è Cb8c6 Cd4xc6 b7xc6 Ab5xc6+ Ac8d7 Ac6xa8 Cg4xe3 f2xe3 Dd8xa8 Dd1f3, col risultato di avere due pedoni doppiati al centro, ma di avere un vantaggio di tre punti, dati da un pedone e dallo scambio torre-alfiere.

7.Ab5+

Non ci posso credere! Sono caduto in questo trabocchetto. Ebbene sì: ho perso la partita per uno stupido tatticismo di apertura. Per una volta, dopo tante partite di Personal Training, ho imparato qualcosa pure io. "Perché"? Non lo conoscevi?" penserai tu. Certo che lo conoscevo questo tatticismo, però non essendo la variante del dragone la mia difesa preferita di nero, anzi, non ricordo di averne mai giocati in partite ufficiali di nero, e di bianco gioco prima 6.f3 e poi 7.Ae7, non mi ero posto il problema, anzi, avevo proprio pensato che Cg4 fosse giocabile proprio perché la casa g4 era difesa. Morale della favola: nelle varianti con l'alfiere in fianchetto, se il bianco gioca Ae3, il nero dovrebbe sempre prendere in considerazione la mossa Cg4 per cambiare l'alfiere, perché ci sono validi presupposti strategici, e poi giocare tale mossa solo se non ci sono controindicazioni tattiche come in questo caso. Io devo

abbandonare questa partita: non ha senso continuare da questa posizione. Pero' possiamo continuare tornando un paio di mosse indietro. Paro lo scacco di donna. Tu ritiri l'alfiere in f1, io ritiro la donna, tu ritiri l'alfiere, io ritiro il cavallo e possiamo riprendere da li'.

7...Dd7

peppmon - E' evidente che quando giochi con me non ti concentri, e questo per me non è un buon segno. O è il caldo ?

8.Af1

No, il caldo non c'entra. C'e' l'aria condizionata qui. Comunque avete tolto quella scritta "Maestro" dalla pagina di questa partita, vero? Inoltre chi era quello che aveva detto che siccome ho interrotto per un paio d'anni l'attivita', la mia forza sarebbe paragonabile a quella di un CM? Generalmente se uno non gioca regredisce, mica migliora. :-) E poi questa non e' la partita di gruppo?

8...Dd8

peppmon - Pur prescindendo dai titoli, questo errore non è tipico del tuo livello di gioco. Io in qualità di allievo ho il dovere di mettere alla prova e stimolare il tuo grado di concentrazione, l'ho imparato in altra disciplina; alla lunga ottenere buoni risultati contro un maestro distratto non porta molto lontano. In ultimo, questa è effettivamente la partita di gruppo, ma ripeto, ho scritto sulla tua concentrazione un pò per scherzo e un pò per "incattivirti" agonisticamente ;-)
A proposito, che elo hai ?

9.Ac1

Hai perfettamente ragione. Non sto giocando troppo concentrato: del resto non e' questo lo scopo di queste partite di allenamento. Lo scopo e' di giocare le mosse e commentare i motivi che hanno portato a decidere una mossa per l'altra. Io in ogni caso non sto giocando al meglio: dedico generalmente pochi secondi alle posizioni, che possono arrivare a qualche minuto per quelle piu' complesse. Sopperisco alle mancanze tattiche con quelle considerazioni strategiche che costituiscono la principale differenza tra te e voi del gruppo e me, giocatore piu' esperto. Questa iniziativa era nata per aiutare quei giocatori che dopo aver imparato come si muovono i pezzi, avevano bisogno di qualcuno che gli spiegasse dove si muovono e perche'. Poi hanno partecipato anche giocatori piu' bravini, come te che i pezzi li sai muovere discretamente, che non hai avuto grossi problemi a condurre in porto la partita precedente una volta conquistato il vantaggio, e anche questo non e' facile. In ogni caso, io ho commesso un errore di tipo tattico, una classica svista, una cosa che piu' o meno commettono tutti negli scacchi, con una frequenza che tende a diminuire man mano che si migliora e che dipende anche e soprattutto dal tempo di gioco. Non sono errori gravi anche se lo possono sembrare. Sono invece molto piu' gravi gli errori che non si vedono, gli errori strategici, quelli che si pagano a lungo termine in una partita, quelli che fanno la differenza tra il giocatore inesperto e quello piu' esperto. Nel caso in questione, e ci ritorno perche' e' importante, se io fossi riuscito a cambiare il cavallo per l'alfiere, quello sarebbe stato per me

un vantaggio enorme, probabilmente sufficiente per vincere la partita, mentre magari per te sarebbe stato un semplice

cambio di pezzi. Oppure una spinta di pedone inopportuna, che per te e' una spinta di pedone e io invece ci vedo un indebolimento che posso sfruttare in un finale. Sono questi gli errori di tipo strategico, quelli che fanno la differenza tra un giocatore meno forte e uno piu' forte, a qualunque livello della gerarchia degli scacchi. Il mio punteggio elo attualmente e' tra i 1800 e i 1850 non ricordo esattamente. Pero' la mia ultima partita ufficiale risale a un paio di anni fa e quindi non so nulla sul mio attuale stato di forma.

9...Cf6

peppmon - Allora, visto che Ae2 è un errore, e che l'alfiere camposcuro è da tenere in grande considerazione, mi pare che il suo giusto collocamento sia in b2. Ma tu sei in vantaggio di sviluppo col tuo fianchetto, non so se sto muovendo bene.

10.b3

Aiomamma! No, Ae3 non era un errore. Era una mossa che si poteva giocare perche' il nero non aveva la possibilita' di rispondere subito con Cg4, ma poi, il bianco si sarebbe dovuto tutelare da Cg4 giocando Ae2 o f3. Il piano del bianco di giocare Ae3 seguito da Dd2 e poi 0-0-0 e' ottimo, uno dei piu' giocati contro il dragone. Il problema di quel piano e' solo di prevenire o impedire la mossa Cg4 che minaccia di cambiare l'alfiere. La spinta in b3 invece e' una autentica schifezza che indebolisce in modo irreversibile la casa c3 che e' proprio il punto in cui si concentra il fuoco di attacco del nero, il tiro incrociato di Ag7, Tc8 e Da5. E adesso non si puo' piu' neanche tornare indietro. Boh, vediamo che cosa succede...

10...Ag7

peppmon - Non posso annullare, tanto vale che la giochi. Se pero' hai difficolta' coi tempi abbandono :-)

11.Ab5+

No, io non ho difficolta'. Paro lo scacco con l'alfiere perche' la parata di cavallo in c6 mi costerebbe un pedone, mentre se devo giocarlo in d7, preferisco farlo dopo che avrai catturato l'alfiere, cosi' la casa c8 sara' gia' libera per la torre.

11...Ad7

peppmon - Lo scacco di alfiere mi serviva solo per svilupparlo e preparare l'arrocco; ho intenzione di giocare Ce2 in difesa di c3 e mi sarebbe stato d'impiccio. A meno che tu non mi costringa a farlo, non prenderò il tuo alfiere.

12.Ab2

E allora vuol dire che lo prendo io! Un cavallo difende l'alfiere, l'altro cavallo difende il pedone e4, ma chi difende i cavalli? E soprattutto chi controlla le case nere?

12...Axb5

peppmon - Il "castello" cade subito, come avevi previsto, ma era ben difficile da confutare. Poi magari quella dell'alfiere non era la mossa piu' saggia, ma questo e' un altro discorso. Stavolta magari spero di arroccare...

13.Cxb5

Vediamo... Io prendo il pedone.

13...Cxe4

...

14.0-0

...

14...Cxc3

peppmon - Faccio il punto della situazione: tu cercherai di scambiare pezzi, io cercherò di scambiare pedoni. Qui purtroppo sia che prenda di cavallo che di alfiere il doppio scambio non me lo toglie nessuno. Se muovo Dd3 hai Ce2+ e ci perdo un pezzo, peccato.

15.Axc3

Che vuoi farci... ti avevo detto che b3 non era questa gran mossa... Io cambio ancora, non tanto per semplificare i pezzi, quanto per non perdere tempo: devo ancora giocare un cavallo ed arroccare. Altrimenti avrei lasciato cambiare te.

15...Axc3

peppmon - Sì, è in queste cose che ho da migliorare, e molto. Non che nelle altre fasi sia un drago, però forse vado un po' meglio. Per quello premevo per avere il giusto suggerimento su quale testo usare.

16.Cxc3

Non si tratta di testo, secondo me ma di testa. Comunque l'uno non esclude l'altra. In ogni caso praticamente tutti i libri sul mediogioco illustrano il concetto di case deboli, spinte di pedone, debolezze, etc... C'è anche una partita appena postata sul NG che parla dell'argomento.

16...Cc6

peppmon - Raccolgo il suggerimento del NG, anche se quello dell'analisi delle partite resta un mio neo, non ho mai tempo... Vorrei non farti arroccare, ma non vedo come possa impedirtelo.

17.Dd2

Gli scacchi richiedono tempo, sia per giocare, che per prepararsi, che per documentarsi, che per tante cose. Sono un po' più complessi della briscola... Hai giocato una buona mossa: hai messo la donna su casa nera. Tu lo avrai fatto per giocare Dh6+ probabilmente, ma la mossa in realtà è profonda. Le case nere in questa posizione sono molto deboli per tutti e due. I pedoni spinti sul bianco e la sparizione degli alfieri hanno lasciato grossi buchi. Tuttavia l'assenza di pezzi e di pedoni al centro rende difficile il loro sfruttamento. Per adesso devo arroccare, visto che la minaccia di Dh6 c'è. Poi cercherò di portare in gioco le torri nella colonna c. Il punto c3 è sempre sotto il tiro incrociato di Da5 e Tc8. Le case nere centrali le controllo col cavallo. Direi che la mia posizione è sufficientemente solida.

17...0-0

peppmon - Ho diverse possibilità da valutare, ma ritengo che la situazione della mia ala di donna sia prioritaria.

18.Ce2

Buona idea: la spinta in c4 ti elimina una debolezza, d'altronde il cavallo che hai mosso non controlla più la casa d5. Se ti lasciassi spingere in c4, la posizione si appiattirebbe abbastanza: la tua posizione si consoliderebbe immediatamente e io non avrei più appigli per cercare di

vincere. Quindi gioco questa spinta: diretta conseguenza della tua ultima mossa e giocata per prevenire il tuo piano di eliminazione della debolezza di c3.

18...d5

peppmon - Mossa giusta quanto ovvia la tua, non potevo sperare che non la facessi. Cercherò comunque di stabilire una parità posizionale.

19.Tac1

Io approfitto. Gioco la donna in a5, attacco il pedone a2 che ora è indifeso, attacco la donna, che il cambio delle donne non mi dispiace, e se cambi, il cavallo finisce in a5 a controllare la casa c4. Una volta tolta la donna da d8, le torri sono in comunicazione e troveranno collocazione in c8, d8, e8 in base alle circostanze.

19...Da5

peppmon - Se scambio le donne andrò in difficoltà nel difendere la struttura pedonale; dovrei quindi spingere in c3 per parare entrambe gli attacchi, ma ad occhio mi sembra una posizione non proprio solida, la mia. In ogni caso penso sia più giocabile dello scambio di donne.

20.c3

Effettivamente il cambio delle donne mi avrebbe di molto semplificato le cose. Ma tutto sommato anche l'avvertito impedito di eliminare la debolezza mi soddisfa. Ho un preciso bersaglio contro il quale giocare.

20...Tac8

peppmon - Vedo di piazzarmi meglio; per prima cosa metto la donna più al sicuro.

21.Db2

Pensavo che almeno la differenza tra "al sicuro" e "fuori gioco" ti fosse più chiara... Hai abbandonato il controllo della casa d3, hai tolto la pressione sul pedone d5 e su tutte quelle case nere dell'ala di re...

Ok, non c'è niente di immediato, per ora, ma per esempio già il cavallo da c6 può saltare in e5 minacciando un doppio in d3, poi da lì potrebbe saltare in g4 attaccando l'arrocco, con l'aiuto della donna...

21...Tfd8

peppmon - Ho spostato la donna perché mi preoccupava la discesa del tuo pedone in d, hai la torre dietro e mi attaccavi da più punti. Il cavallo in d3 ci può andare comunque, e per quanto riguarda il doppio non l'avevo visto, ma avevo in ogni caso intenzione di far uscire l'altra torre.

22.Tfd1

Non so, sarebbe stato meglio se tu avessi collocato la donna in una posizione più attiva. Comunque adesso devo riequilibrare i controlli sulla casa d4, ed è giunto il momento di portare in gioco il mio pedone in più.

22...e5

peppmon - Io provo a danneggiarti l'arrocco.

22.h4

E' una idea... poco preoccupante, ma e' una idea. Io invece non ho ancora trovato il modo per progredire. Provo a ricollocare il cavallo in modo da allungare la colonna alla torre.

22...Ce7

peppmon - Continuo...

24.h5

Dunque, se catturi in g6 riprendo col pedone h; se invece spingi potresti creare qualche minaccia con la donna contro la casa g7. Per adesso e' poco fattibile, pero' in futuro la cosa va tenuta in considerazione.

Gioco il cavallo in f5, da dove controlla sia il centro che la casa h6. Se spingerai anche in g4 allora potro' prendere in considerazione di creare qualche minaccia nel lato di re.

24...Cf5

peppmon - Ora ho il pedone nell'interessante posizione h5, che ti costringe a tenere il cavallo in f5. Francamente, io avrei avanzato il re in g7 costringendomi a scambiare, ma prendo atto della tua difesa. Ho inoltre la donna sulla giusta diagonale per impensierirti, anche se per il momento e' chiusa da due pedoni. Se avanzo c4 e tu scambi ci guadagno un pedone, mentre se avanzi d4 avro' risolto una mia debolezza a fronte del fatto che avrai un pedone passato. A questo punto conto di abbandonare l'arrocco per creare una struttura pedonale a piramide che mi permetta di attaccarti o di isolare il tuo pedone passato, ma questa e' una linea che non posso approfondire perche' ovviamente dipende dalle tue mosse.

25.c4

Ti sei liberato della debolezza in cambio della concessione di un pedone passato. Se sia stato un buon affare lo vedremo solo giocando...

25...d4

peppmon - A questo punto provo a tenere l'iniziativa e a riprendermi di forza una posizione migliore; innanzitutto con g4 costringo il tuo cavallo a muovere in d6 o h4, poi muovero' f4 per prendere possesso di d4.

26.g4

Tu fai bene a cercare di giocare attivo, cosi' come faccio bene io a mantenere una posizione solida.

Questo cavallo lo vado a collocare in e6, da dove difende la casa g7 da attacchi strani e sostiene il pedone passato.

26...Cg7

peppmon - Mmmm, non capisco, possibile che tu non abbia previsto h6? Eppure avevo previsto la possibilita' di aprire la diagonale alla donna! Se non spingo ora tu avanzi e5 e mi prendi il pedone, quindi sono praticamente costretto a spingere subito, e la tua risposta dovrebbe essere Ce6. Poi spingero' f4 per poi prendere il tuo pedone in d4.

27.h6

Ho previsto si' la spinta in h6, infatti il cavallo lo trasferisco in e6 a guardia dell'arrocco. Semplicemente ritengo che il pedone h6 potrà diventare un buon punto di attacco tra poco, oppure quello in g5... Io sono alla ricerca di punti deboli da attaccare: visto che tu tanto gentilmente ti sei

offerto di indebolire il tuo arrocco, ho lasciato fare... Non vedo controindicazioni. Se poi ci sono e non le ho tenute presenti ne paghero' le conseguenze...

27...Ce6

peppmon - Evidentemente come si dice dalle nostre parti "mi tieni fatto", sotto controllo :-)

28.f4

E' arrivata la spinta del pedone f: il tuo re ora e' nudo e quindi esposto agli scacchi e alle inchiodature.

La prima cosa che mi e' venuta in mente e' stata di catturare in f4 e poi concludere tutta la serie dei cambi in d4 con l'inchiodatura Dc5 che forza il cambio delle donne, tuttavia quella tua maggioranza di 3 contro due nell'ala di donna mi ha fatto scartare questa variante. Gioco la spinta in d3.

28...d3

peppmon - Io cerco di guadagnare d5 col cavallo, sia per avere un avamposto, sia per chiudere la colonna alla torre, sia per accompagnare l'attacco, sia per prendere il tuo pedone in d3.

29.Cc3

Così hai lasciato il pf4 al suo triste destino... Inoltre non sono convinto che il cavallo in d5 sia pericoloso... Le minacce che sto preparando arrivano dalle diagonali. Le mie torri stanno solo svolgendo opera difensiva.

29...Cxf4

peppmon - Ora mi e' tutto piu' chiaro, ma come spesso succede, troppo tardi. Se pero' insisto, provo a vedere cosa succede: se prendi di cavallo entrero' nella tua difesa, e non penso che lascerai che lo faccia. Non penso ci sia il matto, ma ti metterei in una qualche apprensione. Puoi portare Ce2 e prendere la torre, ma io entro lo stesso. Io ritengo che e5 non sia difendibile senza sacrificio, come non sia attaccabile senza sacrificio. Quindi provo a prenderlo e a darmi una chance. L'unica possibilita' di minimizzare il sacrificio la vedo con Cd5 Ce2+ Rf2 Cd4 Txd3.

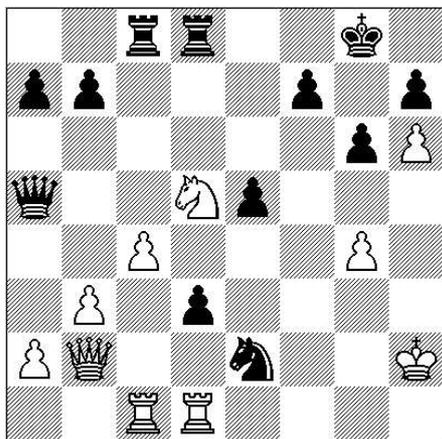
30.Cd5

Ci sono troppe complicazioni in questa posizione. Avrei bisogno di tempo per capire meglio. Gioco lo scacco di cavallo, ma non sono troppo convinto... ho la netta sensazione che c'è qualcosa che mi sfugge... Comunque visto che devi muovere il re, non metterlo troppo facilmente in f2, che mi consenti di giocare uno scacco in c5 gratis...

30...Ce2+

peppmon - Hai ragione, avevo pensato solo a Db6, che stupido che sono. E magari su una leggerezza del genere si puo' perdere una partita. Mi conviene muovere su una casa nera per non darti la possibilita' di scacchi intermedi, quindi mi resta solo h2.

31.Rh2



2rr2k1/pp3p1p/6pP/q2Np3/2P3P1
/1P1p4/PQ2n2K/2RR4 b - - 0 31

E adesso entriamo in una serie di complicazioni che avrei voluto volentieri evitare... Sono tuttavia convinto di riuscire ad uscirne bene. E' solo una sensazione, la mia: ho solo analizzato la linea principale e mi pare proprio di riuscire a difendere il re.

31...Txd5

peppmon - Ora la mia mossa e' praticamente obbligata, l'imperativo e' prendere e5.

32.cxd5

Dunque, si, tu prendi in e5, tuttavia io difendo con Dc3... Adesso riprendo la qualita' di momentaneo svantaggio e difendo anche il pedone d3, a cui per il momento tengo moltissimo...

32...Cxc1

peppmon - Io non avrei preso col cavallo, perche' Dc3 ho l'intermedia Txc1. Non so se tu hai qualche altra idea...

33.Dxe5

Allora non hai visto abbastanza in la': la tua donna la catturo con scacco!! Dc3 e' proprio la difesa che mi giustifica tutta la variante... almeno spero di aver visto bene!

33...Dc3

peppmon - Come ci si puo' tirare tutti i capelli col pc? :-((
34.De3

Be', insomma, la posizione e' complicata. Io ho catturato il cavallo di torre perchè avevo considerato appunto che col re in h2 catturavo con scacco... Ho visto la classica mossa in piu', che potrebbe essere stata benissimo la mossa in meno se tu adesso avessi tirato fuori qualcosa al di fuori del mio controllo, ma probabilmente non c'e'. Qui che faccio adesso? Mi viene naturale Dc2+ per cambiare tutto, ma se tu invece fuggi di re, potro' catturare la torre? Vediamo... Dc2+, Rh3; Dxd1, De4(d5) e adesso o cerco uno scacco che mi consente di rientrare di donna, o sacrificio la torre per portare il pedone a promozione. Mi pare piu' semplice la seconda ipotesi, vediamo... Rf8; Dh8+ Re7; Dxc8, d2 e qui se non trovi un perpetuo hai perso... C'e' il perpetuo? Puo' darsi... quel pedone in d5 mi piace poco... Vediamo allora l'altra possibilita': Df3+, Rh4 e qui non riesco a vedere oltre,

però ci deve essere sicuramente qualcosa a quel punto: ho anche un sacco di roba in piu' da restituire se necessario.

34...Dc2+

peppmon - Non capisco come puoi cambiare tutto, le mie uniche difese sono la fuga col re e Td2. Invece, se dopo Rh3 (g3) Dxd1 Dd4 (e5) riusciresti a rientrare in c3; preferisco quindi provare a salvare la torre.

35.Td2

Come sarebbe che non capisci? Cambio tutto! Poi promuovo il pedone.

35...Dxd2

peppmon - Cosa vuoi, sara' il caldo, ma Tc2 non la vedevo.

36.Dxd2

Tatticismi elementari: inchiodatura. Effettivamente avresti dovuto accorgerti di Tc2 quando hai giocato De3, mentre io ho potuto giocare lo scacco proprio per via di Tc2, altrimenti avrei giocato altro. Anche se comunque avevo intravisto la possibilita' di Tc2 gia' qualche mossa fa... Generalmente lo schema mentale e' quello di, una volta che hai mosso il re, vedere che linee partono dal re e come sfruttarle. In questo modo e' stata possibile tutta la combinazione finale, la minaccia di cattura in e5 con scacco prima, e Tc2 adesso... Direi che a questo punto la partita e' finita, o meglio, avresti un tentativo, ma ho modo di sventarlo nuovamente grazie alla posizione esposta del re.

36...Tc2

Il bianco abbandona. Il re nero e' nel quadrato del pedone d5 mentre il pedone d3 verra' inesorabilmente promosso.

B30 - Siciliana

[PT2] Vantaggio di materiale

Partita piuttosto semplice: il bianco perde subito un pedone in apertura. Poi il bianco si espone a delle complicazioni al centro dalle quali esce malconco. Il nero a questo punto trasforma il vantaggio di materiale in vittoria con calma e tranquillita'.

[White "luckylarry"] [Black "rmontaruli"] [B30]

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4 e6 4. d4 cxd4 5. Cxd4 Cf6 6. Cc3 Cxe4 7. O-O Cxc3 8. bxc3 d5 9. Ab5 Ad7 10. Tb1 Ad6 11. Dg4 O-O 12. Ag5 e5 13. Axd8 Axc4 14. Cxc6 bxc6 15. Axc6 Tc8 16. Axd5 Tfxd8 17. Tb3 Ac5 18. c4 Ae6 19. Td1 Axd5 20. cxd5 Ad4 21. h3 Txc2 22. Tdb1 Txf2 23. Rh2 Ab6 24. Td1 Tc2 25. h4 f6 26. a4 Tc5 27. d6 Rf7 28. Rh3 Re6 29. g4 Txd6 30. Tf1 Td4 31. g5 f5 32. h5 Tcc4 33. Tb5 Td3+ 34. Rg2 Tc2+ 0-1

1.e4

Ben arrivato. La cosa funziona in questo modo. Tu scrivi piu' o meno le motivazioni che ti hanno condotto a giocare una mossa piuttosto che un'altra e io faro' altrettanto. La partita e' a tempo lungo. Quindi hai tutto il tempo per le tue valutazioni. L'ideale sarebbe che tu riportassi la posizione su una scacchiera e analzassi quella posizione come se fosse una partita a tavolino, senza cioe' toccare i pezzi. Poi mi dici anche quanto tempo effettivo hai dedicato alla

posizione prima di giungere ad una conclusione. Alla tua mossa rispondo spingendo questo pedone, in modo da ostacolarli la spinta del pedone di donna.

1...c5

luckylarry - Grazie innanzitutto del benvenuto, ma ancora di più per aver accettato di insegnarmi qualcosa! Mi piacerebbe usare una scacchiere, ma io mi collego dall'ufficio.... quindi dovrò farne a meno. Allora veniamo a noi. Imposti una difesa siciliana, vediamo un po' allora io muovo Cf3 per supportare la spinta di pedone di Donna e cercare di conquistare il centro. circa 10 sec. La posizione la gioco abbastanza spesso.

2.Cf3

Beh, nulla ti vieta di stampare la posizione e portartela a casa e pensarci sopra la sera, magari tra qualche mossa quando la posizione comincerà a complicarsi. Non è obbligatorio da parte tua rispondere subito. Visto che la posizione fin qui ti è nota, possiamo procedere tranquillamente. Io porto in gioco un cavallo a mia volta.

2...Cc6

luckylarry - A c4 porto l'alfiere in gioco conquisto la diagonale italiana con minaccia di Cg5 e libero il lato di re per l'arrocco.

3.Ac4

Avevi cominciato bene, e adesso invece giochi questa mossa. A differenza delle partite di re (1.e4, e5) dove la diagonale italiana è aperta, in questa posizione il pedone di re si trova ancora in e7 e quindi mi accingo immediatamente a giocarlo in e6 per chiudere la diagonale, rendendo meno efficace il tuo alfiere, non solo, ma la stessa spinta in e6, permetterà in seguito la spinta in d5 che ti costringerà a togliere l'alfiere da lì.

3...e6

luckylarry - Verissimo, Mi aspettavo questa chiusura. In effetti l'idea era più quella di sviluppare i pezzi che non di creare pressione. Ora provo ad alleggerire il centro dalla pressione del nero con d4. Se il nero scambia pedoni e cavalli, mi troverò con la regina al centro.

4.d4

Il nero cambia il pedone centrale, non cambia il cavallo. L'idea di sviluppare i pezzi nella fase di apertura è sicuramente giusta. Poi l'esperienza di tante partite giocate ti illustrerà quali mosse di sviluppo sono migliori di altre.

4...cxd4

luckylarry - Prendo il pedone.

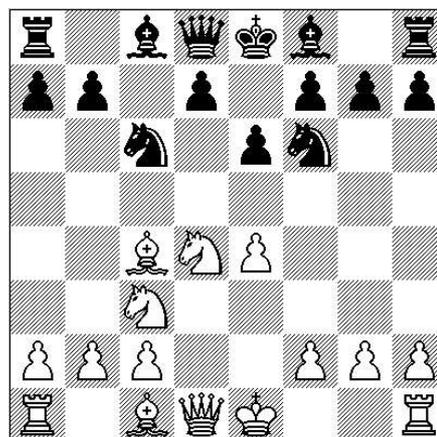
5.Cxd4

Bene. Io adesso porto in gioco l'altro cavallo, attaccando il pedone e4. Suppongo tu voglia difenderlo con Cc3, tuttavia la presenza di quell'alfiere in c4 potrebbe consentire al nero di sciogliere la posizione al centro mediante la spinta in d5...

5...Cf6

luckylarry - Cc3. protegge il pedone e sviluppa il cavallo. La spinta del pedone in d5 potrebbe favorire un Ab5 con possibile ecatombe di pezzi minori

6.Cc3



r1bqkb1r/pp1p1ppp/2n1pn2/8/2BNP3/2N5/PPP2PPP/R1BQK2R b KQkq - 0 6

Secondo me non hai valutato la posizione con la necessaria precisione.

6...Cxc4

luckylarry - E' possibile! Ok se mangio il cavallo c'è la forchetta in d5. Provo a mettere in gioco la torre

7.0-0

Così hai perso un pedone per niente. Avresti dovuto catturare il cavallo, lasciarmi spingere in d5 e poi giocare Axd5 recuperando il pedone. Adesso io vado a cambiare questo cavallo, per non perdere tempo a ritrarlo, ti provo un danno strutturale permanente perché avrai due pedoni doppiati sulla colonna c, dove ci metterò la torre, tra qualche mossa; inoltre spingerò pure in d5, facendoti perdere un altro tempo con l'alfiere. A meno di un miracolo, credo proprio di uscire dall'apertura con un buon vantaggio.

7...Cxc3

luckylarry - Innanzitutto Devo chiederTi scusa, Ieri ho avuto una giornata di lavoro, un po' pesante, ed ho avvertito la pesante differenza fra noi, ed ho giocato un po' affrettatamente. Sì! avrei dovuto cambiare i cavalli. Ora la mossa è forzata. Anche se la teoria che ho letto non è tanto contraria al pedone b2 in c3 almeno all'inizio

8.bxc3

Tra noi qualche differenza effettivamente c'è. Non sentirti in dovere di rispondere in fretta: io sto seguendo più di una dozzina di partite e se anche giochi una mossa al giorno invece di una mossa ogni ora, a me cambia poco e forse per te l'esercizio è più utile. Adesso hai compromesso la posizione. Per quanto riguarda l'impedonatura in c3, credo tu abbia le idee un poco confuse. Ci sono posizioni in cui questa impedonatura è sopportabile, altre in cui addirittura può tornare utile. Ma in questa posizione in cui i due pedoni sono non solo doppiati e isolati, ma anche collocati su una colonna aperta del nero, in cui ci finiranno presto una torre e una donna, in questa posizione, quei pedoni sono peggio

di una palla al piede. Devi stare molto attento a quello che leggi sui libri e non astrarre troppo i concetti. Le imponentature sono generalmente negative tranne in alcune eccezioni. In ogni caso se ritieni di avere dei dubbi in proposito, questa partita sarà per te la dimostrazione di come quei pedoni siano una debolezza molto grave. Pazienza qualche mossa...

8...d5

luckylarry - Cerco di recuperare il tempo sull'alfiere Ab5 cercando di trattenere il cavallo. Se Ad7 posso pensare di mangiare ritardando l'ingresso in campo della torre o incastrando per un tempo l'alfiere. Immagino che andando a mangiare il cavallo in c6 Ti farei liberare la colonna di torre!

9.Ab5

Il tempo ormai lo hai perso: quell'alfiere ha mosso due volte e se lo cambi muoverà una terza volta; tuttavia la cosa è molto meno grave della debolezza strutturale che hai ed infinitamente meno grave del pedone in meno. In questa posizione la mia risposta è praticamente forzata: difendo il cavallo e porto in gioco un pezzo. Libero nel contempo la casa c8 per la torre. Considera che le mie prossime mosse saranno lo sviluppo dell'Af8 e il successivo arrocco. Qualora dovesse esistere ancora un modo per il bianco di raddrizzare questa partita, questo passa necessariamente nell'entrata in gioco dei pezzi pesanti prima che il nero si sia consolidato...

9...Ad7

luckylarry - Tb1. provo a conquistare la semicolonna...Cavallo e alfiere sembrano tranquilli circa 15 min

10.Tb1

Forse avresti fatto meglio a portare in gioco prima l'alfiere, magari in f4. Io porto a termine lo sviluppo dei pezzi con questa giocata aggressiva e mi accingo ad arroccare.

10...Ad6

luckylarry - Cerco di prevenire l'arrocco mettendo un po' di pressione sui pedoni d'arrocco e cercando di creare un appoggio per lo sviluppo dell'alfiere che ora risulta bloccato, e sperando di riuscire a mantenere il controllo ad est. La spinta del pedone g7 comporta la discesa dell'alfiere in h6 come nel caso di arrocco.20 min.

11.Dg4

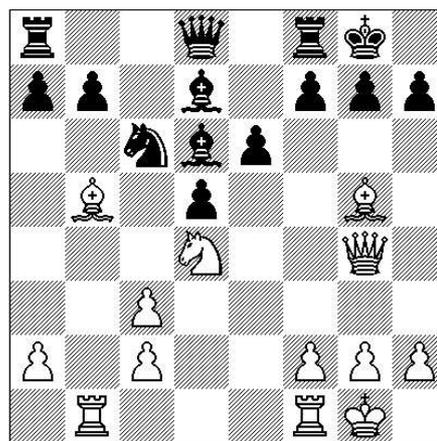
Buona idea. Tuttavia non del tutto praticabile. Ho un buon controllo delle case nere e quindi riesco a parare la tua minaccia. Per adesso arrocco, così il pedone g7 viene difeso dal re. Se poi intendi attaccarlo con l'alfiere, lo difenderò in qualche modo... Tieni conto che la tua donna in quella posizione non è affatto ben piazzata: la spinta in e5 ti farebbe perdere un pezzo.

11...0-0

luckylarry - In effetti la donna bianca lì è molto in pericolo ed è stato il motivo che mi ci ha fatto pensare.... Tuttavia non vedevo mosse più efficienti. Avevo visto il pericolo della spinta in g5, ma se lo avessi fatto prima avrei perso

il lato di arrocco del re. Ora devo prevenire Df6 quindi gioco Ag5. 2 min. (di mattina penso meglio)

12.Ag5



r2q1rk1/pp1b1ppp/2nbp3/1B1p2B1/3N2Q1/2P5/P1P2PPP/1R3RK1 b - - 0 12

Dunque. Spingo e attacco la donna. Se alfiere per donna, alfiere per donna e tu hai due pezzi sotto... Sembra funzionare.

12...e5

luckylarry - E' un ecatombe! Alfiere per donna e alfiere per donna! Cavallo per cavallo e alfiere per alfiere. dovrebbero sopravvivere solo gli alfiere in campo scuro o cmq un alfiere a testa con il dominio del centro per il nero e una colonna aperta ad ovest per il bianco.

13.Axd8

Siamo in ballo, si balla. Questo è un classico esempio di complicazioni, le cui conseguenze sono al di fuori del controllo del giocatore che se le è andate a cercare.

13...Axc4

luckylarry - in effetti il controllo è in mano al nero... avevo fatto male i conti, ma forse recupero un pedoncino in cambio di un pezzo

14.Cxc6

È un recupero provvisorio: quei due pedoni sulla colonna c non resisteranno a lungo. Inoltre un pezzo è uno svantaggio veramente grande... Lascia solo placare un attimo le acque che poi faccio il punto della situazione.

14...bxc6

luckylarry - quasi obbligato....

15.Axc6

Dunque, io ora dovrei catturare l'alfiere con la torre a8, solo che quella torre in d8 non è ben collocata: meglio sarebbe metterci l'altra torre. Quindi mi fermerei in c8 attaccando l'altro alfiere, tanto uno dei due non scappa e io avrò le torri meglio posizionate per le mosse successive. Anche perché la prima cosa che dovrei fare sarà di dare la caccia all'alfiere superstite...

15...Tac8

luckylarry - Mangio il pedone, limito i danni, in più l'alfiere bianco e più difendibile....

16.Axd5

E io catturo l'altro alfiere con l'altra torre.

16...Tfxd8

luckylarry - Spingo la torre a protezione del pedone C3 aprendo una possibilità di raddoppio

17.Tb3

E' giunto il momento di tirare il fiato e di fare il punto della situazione. Sarebbe per me opportuno cercare il cambio delle torri, senza però modificare la struttura pedonale. Quindi cercare di cambiare la torre in b3 per il momento e' escluso. Posso però cercare di sfruttare la miglior collocazione delle mie torri, giocando Ac5 ed obbligandoti così alla spinta in c4 visto che altrimenti scenderei in d2 con la torre premendo contro f2. quel punto posso anche pensare di cercare il cambio degli alfieri con Ae6, riproponendo ancora la minaccia contro f2...

17...Ac5

luckylarry - pedone c4..... è la meno peggiore tra le scelte.

18.c4

Io invece ho fretta, e quindi pur di cambiare quell'alfiere e aprire la strada alle torri, sono disposto a peggiorare la mia struttura pedonale.

18...Ae6

luckylarry - Torre d1 Mi consente una temporanea difesa del pedone in d5

19.Td1

Purtroppo non funziona. Cambio l'alfiere e poi interferiro' con l'altro alfiere in d4.

19...Axd5

luckylarry - mangio l'alfiere in d5

20.cxd5

..e io chiudo la colonna. Ora hai due pedoni attaccati e la minaccia di un pericoloso ingresso di torre.

20...Ad4

luckylarry - h3 preparo una via di fuga per il re

21.h3

Io dovrei fare altrettanto, ma intanto comincio con il portare la torre in settima che minaccia anche il pedone f2...

21...Txc2

luckylarry - Inutile tentativo di impensierire il nero... ma non vedo altro....

22.Tdb1

Ricorda che il piano del nero prevede di cambiare le torri per poter vincere piu' facilmente, di conseguenza la conservazione delle torri consente al bianco di poter resistere piu' a lungo.

22...Txf2

luckylarry - verissimo, anche se la sconfitta del bianco è ormai vicina...tolgo il re dallo scacco di scoperta

23.Rh2

Bene, io invece chiudo la colonna b, poi cerchero' di impossessarmi delle colonne c,d in modo da limitare l'azione delle tue torri...

23...Ab6

luckylarry - Supporto l'avanzata di pedone

24.Td1

E io mi impossesso anche della colonna c. Andra' a finire che le torri verranno cambiate tutte in d7 contro quel pedone...

24...Tc2

luckylarry - h3 ?..... cerco di schiodare il pedone g2

25.h4

Be, io in questa fase non ho molta fretta: consolido la posizione e porto il re nei pressi del pedone d. Tra qualche mossa cerchero' di catturarlo...

25...f6

luckylarry - avanzo il pedone... non si sa mai

26.a4

Io ho tutto sotto controllo... Credo proprio di non concederti alcuna possibilita' di complicare le cose...

Questa torre minaccia di catturare in d5 e nello stesso tempo impedisce al pedone a di avanzare...

26...Tc5

luckylarry - devo spingere

27.d6

Quel pedone morira' in d7.

27...Rf7

luckylarry - forse anche in d6! proviamo a fare un pò di movimento ad est

28.Rh3

Io continuo nel mio intento... avanti col re e il pedone cade.

28...Re6

luckylarry - Ultime battute... di una partita giocata male... proviamo ad indebolire la catena di pedoni neri

29.g4

A quei pedoni pensero' dopo... adesso catturo finalmente questo pedone molesto...

29...Rxd6

...

30.Tf1

Dunque, a questo punto io colloco entrambe le torri in 4' traversa, dove ci sono tutti i pedoni... Prima questa (così tengo la casa a5 anche di torre se mai ti venisse in mente di spingere), poi l'altra...

30...Td4

luckylarry - Cerco di far breccia nella struttura pedonale nera....

31.g5

Mi rendo conto che nella tua posizione non ci sia alcuna prospettiva, tuttavia questa spinta di pedone mi consente di avanzare il pedone f. La successiva collocazione della torre c5 in c4 e il conseguente controllo della 4 traversa mi permetteranno di incominciare un attacco diretto al re, e magari di catturare qualche altro pedone fastidioso nel frattempo. Il piano piu' sicuro tuttavia e' quello di cercare il cambio delle torri e poi di portare un pedone a promozione.

31...f5

luckylarry - C'è poco o nulla da fare.... h5? proviamo con i pedoni...

32.h5

No, ormai non c'e' nulla da fare. Metto le torri in posizione e preparo l'attacco contro il re. Il mio obiettivo e' di cambiare le torri, pero' a questo punto potrebbe addirittura uscirci il matto.

32...Tcc4

luckylarry - Tb5.... tentativo per impensierire il pedone e5

33.Tb5

In questo modo hai tolto ogni controllo dalla terza traversa. Adesso spingerò il tuo re fino in h1 e poi minaccerò matto con le torri...

33...Td3+

luckylarry - Se non fosse una partita a scopo didattico l'unica mossa sensata sarebbe il ritiro, per quanto credo che ora ci sia poco da imparare..... in ogni caso cerchiamo di dare aria al re

34.Tg2

Io scendo con l'altra torre e ti obbligo ad andare nell'angolo. Da notare come le ultime due mosse di torre sono state giocate su casa bianca per lasciare libero anche l'alfiere. Dopo Rh1, lo scacco in h3 conclude la partita.

34...Tc2+

luckylarry - Il bianco abbandona.

B45 - Siciliana

[PT3] Incredibile capovolgimento di fronte

Incredibile capovolgimento di fronte. Il bianco gioca una buona apertura. Il nero perde dei tempi con la donna e il bianco si avvantaggia di questo, ottenendo un miglior controllo del centro e creando una brutta debolezza al nero nell'ala di donna. Il nero si rassegna all'evidenza e crea un bunker degradando l'alfiere di donna al ruolo di pedone. A questo punto avviene il miracolo. Il bianco non trova il miglior piano di ricollocazione dei pezzi, si lascia distrarre da minacce quasi inesistenti, forse si spaventa di fronte alla prospettiva di un parabilissimo attacco contro il suo re e opera una serie di scelte non proprio eccelse. Alla fine il nero grazie ad un ingresso di torre tesse una rete di matto nella quale il re bianco cade.

[White "zaupo"] [Black "rmontaruli"] [B45]

1. e4 c5 2. Cf3 Cc6 3. d4 cxd4 4. Cxd4 e6 5. Cxc6 bxc6 6. Cc3 Cf6 7. Ag5 Ae7 8. Ae2 Da5 9. Dd2 O-O 10. O-O Dc7 11. Tfd1 d5 12. De3 Ab7 13. e5 Ce8 14. Axe7 Dxe7 15. Ca4 g6 16. Ce5 Cg7 17. Ad3 Tfd8 18. Dd4 a5 19. a4 Cf5 20. Axf5 exf5 21. Tde1 Ac8 22. Te2 Ae6 23. Ta3 Tdb8 24. c3 Dg5 25. Ta1 f4 26. Cxe6 fxe6 27. f3 Ta6 28. Dc5 Tab6 29. Dxa5 Tb6xb2 30. Tae1 Txe2 31. Txe2 Tb1+ 32. Rf2 Dh4+ 0-1

zaupo - Ciao Roberto sono Flavio, con cui hai già fatto 2 partite. Ultimamente ho giocato molto poco, causa matrimonio e cambio lavoro e devo dire che il mio gioco è peggiorato (ultimamente perdo sempre); sarà che non mi sono molto concentrato.

1.e4

Auguri per il matrimonio. Per quanto riguarda il peggioramento saranno i soliti alti e bassi che ogni

giocatore subisce nel tempo. Vediamo come te la cavi... Stavolta spingo il pedone di due passi, per impedirti, o per ostacolarti, la spinta in d4.

1...c5

zaupo - Madonna che memoria o ti sei andare a rivedere l'ultima partita. Allora spingo anch'io in d4 allora ...cxd4. Dxd4 e mi ritrovo con la regina in mezzo alla scacchiera che potrebbe essere cacciata via con perdita di tempo mia. Vediamo come: con Cc6 ad esempio e non con e5. Se poi dovessi ritirarmi bloccherei probabilmente lo sviluppo di altri pezzi. Potrei fare Ab5 inchiodandoti il pedone (sai che roba) ma tu risponderesti facile con a6. Posso preparare la spinta in d4 con Cf3, al ch  tu potresti aumentare il controllo su d4 con la gi  prevista c6. 'a quel punto che potrei fare entrare in azione l'alfiere campochiaro. Come vedi ho analizzato pochissime opzioni (del resto a questo punto sono pressocch  infinite) ma almeno gioco una mossa con una sua logica.

2.Cf3

Nessuna memoria: sono semplicemente andato a rileggere le partite precedenti. Dunque, le tue considerazioni circa l'immediata spinta in d4 sono buone: infatti quella spinta si gioca alla seconda mossa ma con l'idea di sacrificare il pedone, continuando con 3.c3. E' una variante in cui in cambio del pedone il bianco si avvantaggia nello sviluppo. Effettivamente non ha molto senso riprendere di donna proprio per via del seguito che hai ipotizzato che concede al nero di recuperare immediatamente lo svantaggio del tratto. Lo sviluppo di cavallo invece e' proprio la mossa piu' giocata contro questa difesa e consente al bianco di spingere in d4 alla successiva e di riprendere cosi' il pedone con il cavallo. Io sviluppo un pezzo a mia volta.

2...Cc6

zaupo - Ho capito il seguito col sacrificio di pedone. Mi ritrovo con i due pedoni centrali e un pedone in meno. Devo dire che questo seguito non l'avevo considerato e che non mi piace molto. Invece faccio come avevo previsto e spingo in d4. A quel punto prendi di pedone, io di cavallo, tu di cavallo e io di regina e mi ritrovo con pezzi pari e vantaggio di sviluppo, la situazione che avevo prospettato prima ma senza per te una possibilit  immediata di scacciarmi la regina. Potrebbe anche essere che tu non prenda il pedone o di cavallo alla successiva, preferendo mosse di sviluppo. Per quanto riguarda il pedone, penso proprio che tu debba prendere, altrimenti lo perdi. Potresti difenderlo con d6 ma mi sembra che questo ponga problemi allo sviluppo del tuo alfiere nero. Dopo la mia 4.Cxd4 potresti seguire con e5 ma non mi sembra buona per te perch  io andrei al cambio dei cavalli. Quindi vada per d4.

3.d4

Allora: il nero prende il pedone perch  la funzione del pedone c5 e' proprio quella di controllare la casa d4 e di catturare il pedone quando viene spinto. Qualunque altra mossa e' contraria allo spirito di questa apertura. Il bianco riprende col cavallo, perch  il cavallo e' stato giocato per questo scopo. Il nero pero' non prosegue con i cambi, in quanto concederebbe al bianco l'indubbio vantaggio di centralizzare la donna in una posizione inattaccabile. Invece il nero prosegue nello sviluppo giocando Cf6, che attacca il

pe4, obbligando il bianco ad una mossa che controbatta la minaccia al pedone.

3...cxd4

zaupo - Va bene, tutto secondo i piani. tu sviluppi un pezzo e attacchi un mio pezzo. Posso difendere il mio pedone in tre modi:

1) spingo in f3. Non mi piace, indebolirebbe un possibile futuro arrocco corto e mi toglie una eventuale casa di fuga per il cavallo. Inoltre ho notato che spesso, con l'arrocco corto mi attaccano il punto h2 con un attacco multiplo e il cavallo in f3 ci sta bene a difendere questo punto.

2) Porto l'alfiere in d3. Mi sembra una mossa un p  remissiva, anche se in passato l'ho giocata.

3) Cavallo in c3. Mi sembra la mossa migliore, sviluppa il Cavallo in una buona posizione, da dove controlla case centrali, difende e4 e non intralcia gli alfieri.

4.Cc3

Ottime considerazioni: Cc3 e' proprio la mossa piu' giocata, visto che il cavallo viene giocato in quella casa in ogni caso, mentre l'alfiere ha ampia scelta di collocazione. L'alfiere infatti puo' essere giocato in e2, d3, c4, b5 o g2. Per inciso, nella posizione attuale l'alfiere in d3 interferirebbe con la donna lasciando il povero Cd4 indifeso e quindi e' una mossa da non giocare. Per quanto riguarda il pedone f2, quello e' un pedone da non toccare mai se non si e' sicuri di quello che si sta facendo. Il pedone f2 (f7 per il nero) e' un importante guardiano dell'arrocco. In questa apertura tuttavia e' possibile che il bianco spinga il pedone in f4 in seguito. I forti giocatori si preoccupano in questo caso di spostare il re in h1 proprio per evitare fastidiosi scacchi sulla diagonale che verra' aperta. Tocca ora al nero, che a questo punto ha a disposizione tantissime possibilit , che si diversificano in base a dove verra' sviluppato l'alfiere f8 e alla configurazione che assumeranno i pedoni d,e. Per il momento gioco questa mossa che non mi impegna ancora, poi vedremo.

4...e6

zaupo - Non hai giocato il cavallo come avevi detto, birbone! A questo punto mi viene in mente di andare a cambiare i cavalli. Se tu riprendi con d7, mi si apre la strada verso la tua regina che mi pappo al volo impedendoti l'arrocco. Se invece riprendi con b2 allora liberi la strada al tuo alfiere che adesso   un p  bloccato. In realt  non   che liberi molto perch  la diagonale f1-a6 sarebbe controllata dal mio alfiere. Altra possibilit  sarebbe quella di proseguire tranquillamente con lo sviluppo portando in gioco i miei pezzi, ad esempio il cavallo in c3 come gi  detto. Mah proviamo lo scambio di cavalli, sul quale non vedo grosse controindicazioni. Ho pensato circa 5 minuti.

5.Cxc6

Ooops! Ero convinto di averlo fatto. Mentalmente avevo gi  la posizione due mosse piu' avanti con il Cf6 e il Cc3 e ho spinto il pedone e6. Pazienza. Comunque la tua mossa non e' la piu' precisa: avresti dovuto spingere in c4 approfittando del fatto che non avevi il pedone e4 da difendere. Con questa mossa hai spostato quel cavallo per la terza volta. Va bene che e' un cambio, ma avresti potuto sviluppare un altro pezzo invece di cambiare. Ricorda che

in apertura la priorit  sta nel portare a termine lo sviluppo dei pezzi, in seconda istanza c'  la costruzione di una buona posizione. Io ricatturo il cavallo. Lo faccio col pedone b per evitare il cambio delle donne e per aprire una diagonale all'alfiere c8.

5...bxc6

zaupo - Potrei spingere adesso in c4, ma tu potresti spingere in d5 con strage di pedoni centrale. Pertanto come dici tu continuo con una mossa di sviluppo che avrei dovuto fare prima probabilmente. Porto il cavallo in c3, poi penser  a dove mettere l'alfiere campochiaro e poi l'altro. A quel punto potrei arroccare corto. Ma vediamo che fai tu.

6.Cc3

In effetti la spinta in d5 e' a questo punto una possibilita' per il nero. La tua c4 sarebbe servita proprio ad impedire d5 o quantomeno a limitarla. Dopo c4, d5 sarebbe potuta seguire quella che tu hai definito "strage di pedoni centrali", tuttavia non e' obbligatorio cambiare. Se il bianco cambiasse, il nero riprenderebbe, ma se il bianco non cambiasse, anche il nero resterebbe fermo per via della debolezza del pedone c6. Io adesso sviluppo il cavallo, ristabilendo l'equilibrio al centro, senza temere la spinta in e5. Su e5 me ne vado col cavallo in d5.

6...Cf6

zaupo - La tua struttura di pedoni tutti sul bianco fa s  che il tuo alfiere bianco abbia qualche problema per cui io gioco in modo tale da fare che rimanga tale. Fare la strage di pedoni non mi converrebbe da questo punto di vista. Non spingo in e5 per lo stesso motivo. Tu scappi in d5 (e mi ritrovo con un pedone molto isolato) e se faccio il cambio tu doppi un pedone ma liberi pi  agevolmente l'alfiere bianco. A questo punto devo decidere che fare dei miei alfieri. Potrei portare il nero in g5 inchiodandoti il cavallo e premendo poi con e5. Tu potresti rispondere tentando di scacciare l'alfiere con h7 oppure predisponendo il pedone in d6 per prevenire e6. In quel caso potrei anche decidere di farlo lo stesso perdendo un pedone ma facendoti perdere l'arrocco. Vediamo.

7.Ag5

Buona mossa, che rientra nelle possibilita' del bianco. Io rispondo semplicemente togliendo l'inchiodatura al cavallo e sviluppando nel contempo l'alfiere.

7...Ae7

zaupo - Non prendo il cavallo, almeno per ora. Favorirei lo sviluppo del tuo alfiere e muoverei un pezzo gi  mosso. A questo punto devo sviluppare l'altro alfiere. Ho a disposizione tre case: c4) non   molto buona perch  se tu fai d5 mi metti in difficolt  e mi costringi a retrocedere. d3)"oscuro" la regina bench  adesso non abbia pi  compiti di difesa e mi lascio aperta solo una diagonale. Per questi motivi preferisco e2.

8.Ae2

E' difficile vedere un giocatore principiante che sviluppa l'alfiere in e2. Di solito viene considerata una mossa troppo remissiva per quell'alfiere che e' abituato a ben altro compito nelle partite di re. E' tuttavia una buona mossa, visto che quell'alfiere manovrer  molto bene nel

mediogioco trovando collocazione in f3, con o senza la spinta in f4. Comunque, prima di arroccare e prima che arrocchi tu, approfitto per giocare questo tatticismo. Una sortita di donna che attacca l'alfiere indifeso e contemporaneamente inchioda il cavallo, rendendo il pedone e4 indifeso. Vedi un po' di risolvere il problema. Pensaci bene che di tempo ne hai e fammi sapere quante mosse possibili risolvono questo problema e perch  hai scelto quella che avrai giocato.

8...Da5

zaupo - Questa non l'avevo prevista. Non ne vedo poi mille di queste mosse di difesa che difendono l'alfiere e difendono anche il pedone che non risulta pi  difeso per via dell'inchiodatura del cavallo. Adesso cerco di elencare quelle che vedo e le valuto:Dd2) Assolve entrambi i compiti. Difende l'alfiere e rimuove l'inchiodatura del cavallo che cos  pu  difendere e4. Se 9.Dd2 Cxe4 10.Cxe4 Dxd2 11.Rxe2 ecc ecc. Io perdo l'arrocco ma tu perdi un cavallo in cambio di un pedone. Non considero nemmeno che tu prenda l'alfiere perch  perderesti la regina. non mi sembra nemmeno male perch  libero la traversa per fare entrare in gioco le torri dopo l'arrocco. Axf6) In tal modo in un attimo mi tolgo i due problemi. Non c'  minaccia sull'alfiere e non c'  minaccia sul pedone e pertanto, almeno per ora, non ho necessit  di spostare il cavallo. Per  se non imponi altri tatticismi io arrocco rimuovendo il problema dell'inchiodatura. per  il tuo alfiere camposcuro che era bloccato si libera e tra l'altro raddoppia gli attacchi sul cavallo c3, obbligandomi poi, con una mossa di ritardo, a fare Dd2. Ad2) Mai. Ho fatto tanta fatica per cercare di limitare la tua mobilit  e ora di colpo te la concedo bloccando la mia. Altre non ne vedo, anche andando a spulciare tra strane spinte di pedone, magari ce ne sono dieci che mi sfuggono. Tempo per pensare circa 10 minuti.

9.Dd2

Benissimo, quelle tre possibilita' c'erano e quelle tre hai trovato e valutato. Hai scelto di giocare la donna per delle buone considerazioni. Tuttavia non hai considerato alcuni elementi, o comunque non me ne hai parlato nella tua analisi.La variante Axf6 avrebbe causato una grave debolezza nella casa d6, forse non sfruttabile, ma intanto... Mentre la variante Ad2, con la minaccia Cd5 mi avrebbe costretto a spostare immediatamente la donna da li'... Niente di male, Dd2 e' buona comunque, pero' avresti potuto grattare un pochino di piu' in quella posizione... a volte bisognerebbe guardare una mossa piu' in la' anche per le varianti che apparentemente sembrano inferiori. Magari continuano a restare inferiori, magari invece no. E' ora di arroccare.

9...0-0

zaupo - Hai ragione non ho approfondito, ma mi sentivo in posizione di dover difendere (poi perch  la posizione   apertissima) e non ho approfondito cose che mi sembravano troppo offensive. Del resto Axf6 rimane ancora li e potr  cercare di sfruttarla in seguito se non poni rimedi (sono considerazioni che faccio ora non prima). Mi sa che anche per me   venuto il tempo di arroccare.

10.0-0

Ora cominciamo a considerare la posizione dal punto di vista tattico: io dovrei spingere in d5, vista la debolezza della casa d6. Però se spingessi in d5 tu potresti spingere in e5 e io sarei nei guai, visto che l'alfiere e7 è indifeso. Pertanto devo rientrare con la donna, a protezione dell'alfiere e della casa d6...

10...Dc7

zaupo - Bene, mi sta bene. Io posso anticipare la spinta, ma tu mi prendi il pedone indifeso con la donna. Anzi questa possibilità rimane comunque data la mossa che hai fatto, quindi la tua regina più che difendere l'alfiere si mangia il pedone. Vorrei vedere se c'è un modo per potenziare l'attacco con qualche altro pezzo. Sarebbe possibile fare 11.Rf4 al che penso che tu potresti andare al cambio delle regine oppure portare la tua in d8, il che non mi dispiacerebbe perché porterei una bella torre sulla colonna d che si potrebbe aprire. Non riesco a vedere bene il seguito se cambi le regine. Altrimenti mi viene in mente una mossa più interlocutoria tipo portare la torre in d8. Faccio questa che non mi sembra male.

11.Tfd1

Quando hai scritto Rf4 intendevi forse Df4? Avrei cambiato le donne in quel caso per alleggerire un poco la pressione. Hai messo una torre sulla colonna: molto bene, ma perché quella e non l'altra? Una torre poteva anche essere giocata in e1. In questo modo ti sei precluso questa possibilità. Era più precisa l'altra torre, secondo me. Io comunque adesso spingo questo pedone prima che sia troppo tardi, eliminando la mia debolezza e ristabilendo equilibrio al centro.

11...d5

zaupo - Il discorso delle torri l'avevamo già fatto e si finisce sempre col muovere quella sbagliata. Comunque ho mosso quella perché avrei lasciato indifeso qualche pedone e per adesso non mi andava (anche se non ci sono minacce attuali). se e quando il cavallo non dovrà più difendere e4 allora potrà efficacemente difendere a2. Se io ora spingo in e5 tu prendi di regina e ho perso un pedone. Se prendo il tuo pedone tu riprendi con e6 creandoti una piccola catena e liberando l'alfiere campochiaro. Potrei piazzare l'alfiere in f3 o d3 per porre un ulteriore controllo su e4 che tu attacchi due volte. d3 non mi piace perché mi chiude la colonna su cui sono ben piazzato. Inoltre se avanzi con il pedone in e4 mi tocca scappare col cavallo. f3 nemmeno mi piace perché perdo il controllo della diagonale lunga e2-a6.

Altra possibilità che non presenta queste controindicazioni è Re3. In tal modo pongo un ulteriore controllo su e4, prevengo la tua spinta ind4, continuo a difendere il mio alfiere, lascio la colonna alla torre per eventualmente doppiarla.

12.De3

Che la Donna in e3 sia funzionale, non ci piove. Per una serie di motivi che hai elencato, è una mossa giocabile, tuttavia la mia sensazione è che la tua donna in quella casa sia mal collocata... Il fatto che il Cf6 potrebbe saltare in g4 o il pedone c avanzare in c5 minacciando d4, sono dei presupposti per qualche minaccia tattica che potrebbe venire costruita tra qualche mossa. Per adesso io porto a

termine lo sviluppo e metto le torri in comunicazione, poi si vedrà'...

12...Ab7

zaupo - Il tuo cavallo in g4 attualmente non ci può andare perché sarebbe in presa. Ciò che puoi fare è costringermi a spostare la difesa. E non intendo in nessun modo farcelo andare perché darebbe un attacco (raddoppiato dalla regina) su h2. Per quanto riguarda la tua spinta in d4 sostenuta da c5 può essere un pericolo e va prevenuta. A questo punto però posso minacciare il tuo cavallo, visto che mi sono premunito difendendo il pedone con la regina. Ho analizzato le tue diverse possibilità e mi sembra che male che vada posso rallentare i tuoi piani.

13.e5

In realtà non ho ancora dei piani, ma solo qualche idea ancora da mettere a fuoco. Tolgo il cavallo da qui e poi cercherò di ricollocarlo in qualche posto più utile che in e8.

13...Ce8

zaupo - Ora l'alfiere è attaccato e difeso dalla regina, che può continuare a svolgere il doppio ruolo di difensore di pedone e alfiere. Quindi non so se andare io al cambio di alfiere oppure no. Ciò che cambia è che ti obbligo a portare la regina in e7 dove è un po' fuori dal gioco ma poi non so come sfruttare questa cosa.. Oddio un'idea mi è venuta vediamo cosa ne esce.

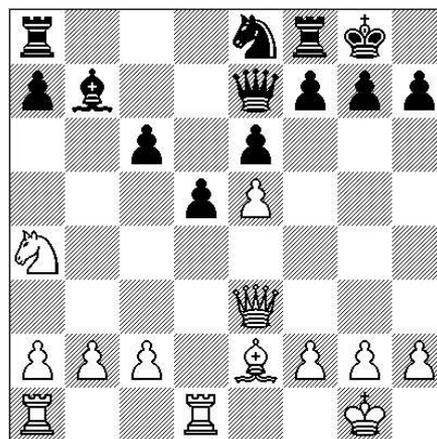
14.Axe7

Non riesco a intuire che idea tu possa avere avuto, comunque, visto che devo riprendere il pezzo, lo riprendo e aspetto gli eventi.

14...Dxe7

zaupo - Attualmente il mio cavallo c3 non sta svolgendo compiti particolarmente incumbenti. Non difende più il pedone e4, che ora sta in e5, difende il pedone a2 che è già difeso ed è paralizzato nei movimenti dai tuoi pedoni centrali. Pertanto la mia idea è ricollocarlo in modo che sia più performante. Tutto qui. Tu mi hai insegnato che non c'è bisogno che intraveda tutta l'evoluzione di una manovra. È sufficiente sapere di aver piazzato un pezzo in una buona casa per sapere che prima o poi qualcosa ne uscirà.

15.Ca4



r3nrk1/pb2qppp/2p1p3/3pP3/N7/4Q3/PPP1BPPP/R2R2K1
b--015

Accidenti! Ora mi e' tutto chiaro... Se quel cavallo finisce in c5 la mia posizione diventa tristissima... Devo assolutamente attivare il mio cavallo prima che la mia posizione diventi uno schifo. Spingo in g6 per spostare il cavallo in f5 via g7.

15...g6

zaupo - Esatto la mia idea era andare in c5. Vediamo ora cosa cambia in base alla tua mossa. Immagino che voglia spostare il cavallo in g7 permettere in congiunzione le torri, inoltre poi lo metti in f5 per cacciare la mia regina che difende il pedone e difenderà il cavallo. La prima cosa che mi viene in mente è mettere l'alfiere in d3 per bloccarti questa mossa mantenendo la diagonale. Il difetto è che blocco alla torre una colonna promettente. Poichè però prevedo che ci vorrà ancora un po' prima che le torri entrino in gioco, allora potrei farla. Ma prima di tutto il cavallo in c5.

16.Cc5

Be, io mi sono trovato in questa situazione un po' controverso... E' tutta una conseguenza di quei tempi persi con la donna. Mi sono attardato con lo sviluppo e sono stato costretto a giocare il cavallo in

e8 anzichè in d7 che sarebbe stata la sua casa naturale. Ora mi trovo in posizione inferiore e devo cercare di porvi rimedio. Da parte tua devi cercare di approfittare della mia momentanea situazione traballante per aumentare la pressione ed attivare i pezzi. La mia manovra di cavallo e' abbastanza lenta, quindi hai a disposizione un importantissimo tempo per cercare di fare qualcosa. Tieni inoltre in considerazione il fatto che le semplificazioni aiutano il giocatore con meno spazio e prima di cambiare dei pezzi considera attentamente se vale la pena cambiare un forte pezzo centralizzato per un pezzo mal collocato che soffre per la mancanza di spazio

16...Cg7

zaupo - Concordo con tutto quello che dici. Spero solo ora di non rovinare tutto con qualche mossa balorda. Ora devo cercare di guadagnare ulteriore spazio e di consolidare la mia posizione.

17.Ad3

Tempo ne hai... le considerazioni complessive che fai sono giuste. Ora e' il momento di provare a fare un passo avanti per migliorare nel gioco: quando hai individuato la mossa, o le mosse che potresti giocare, prima di giocarle mettili nel punto di vista dell'avversario: che cosa potrebbe giocare l'avversario su questa mossa? E' chiaro che non sempre riuscirai a individuare le risorse di cui l'avversario dispone, pero' se non cominci a cercarle, non le troverai mai. Ed e' proprio quando l'avversario e' in posizione ristretta, e quindi dispone di meno risorse, che e' piu' facile prevederne le mosse e quindi essere preparati a controbattere per tempo. Tu hai giocato una mossa che previene Cf5, magari se io giocassi Cf5, cambieresti il cavallo e buonanotte. Ma io ho giocato il cavallo non solo per trasferirlo in f5, ma anche per sciogliere un poco i miei pezzi. Questa torre che prima

era imbottigliata, ora puo' uscire. La colloco qui, per una serie di motivi che ti invito a considerare...

17...Tfd8

zaupo - Un motivo lo vedo subito e non mi piace. Con la spinta d4 tu mi poni nelle condizioni di spostare la regina, e di perdere così la difesa del cavallo che invece li sta molto bene. Due sono le possibilità: 1) prevengo la tua spinta. 2) difendo il cavallo con un altro pezzo. In questo caso devo anche pensare a dove piazzare la regina una volta che l'avrai cacciata. Per l'opzione 1 ci sono due mosse, c3 o Dd4. La prima la scarterei perchè dopo avere ripreso di pedone il cavallo rimane comunque senza difesa. La seconda non è male perchè ti impedisce di spingere e blocca ancora di più la tua posizione. Per l'opzione due c'è b4 seguita da f4 o qualcosa di simile sulla tua spinta di pedone (non e4 che blocca la diagonale per l'alfiere). Sono dell'idea di bloccare tutte le tue iniziative il più possibile e poi fare delle mosse per piazzare i pezzi per un attacco, pertanto...

18.Dd4

Benissimo. Ti sei accorto dell'insidia. Io adesso spingo in a5, non tanto per impedire la tua b4, che tutto sommato non mi sembra una grande idea, visto che crea una debolezza nella casa c3 senza una adeguata contropartita, quanto per far giocare la torre sulla colonna a, magari in a5, dove puo' fare pressione contro quel cavallo fastidioso.

18...a5

zaupo - Nell'ottica di bloccare le tue iniziative il più possibile potei spingere in a4, togliendoti spazio. Ne ho poco anch' io per manovrare le torri, ma comunque più di te. La mia torre potrebbe andare in b3 e poi da lì in b6, poi con la coppia di pedoni b e c crearmi un pedone passato sulla colonna a... mi sa che sto correndo un po' troppo.

19.a4

No, non corri... L'idea di alzare la torre in terza traversa ha la sua ragione d'essere. Io qui ho ora due possibilità: o aspettare che tu porti la torre in b3 e subire, o cercare di cambiare qualche pezzo, a partire dal tuo alfiere, che mi consentirà di rigiocare il mio alfiere in a6. Il punto e' che io avrei voluto riprendere in f5 col pedone g per avere una maggior massa di pedoni al centro e contrastare così il tuo vantaggio di spazio, solo che se aprissi la colonna g, la tua torre finirebbe in g6 e la cosa non mi piace per niente, pertanto se cambierai il cavallo (non vedo alternative) dovro' riprendere col pedone e, poi giocherò Aa6, sperando di recuperare parte dello svantaggio.

19...Cf5

zaupo - Vediamo. Immaginavo che tu saresti andato a qualche cambio per liberare un po' di spazio. Questo cambio non mi piace molto però devo dire. Crei un pedone doppiato ma perdo un alfiere che occupa un buon posto per un tuo cavallo bloccato. Ho valutato altre idee che permettono lo spostamento della regina mantenendo la difesa di c7 ma non sono buone. Devo quindi fare questo cambio. Nel frattempo ho pensato a come limitare comunque il tuo alfiere che si posizionerà in a6 e poi vedremo.

20.Axf5

Devo riprendere. Il motivo per cui riprendo di e te l'ho spiegato in precedenza... Inoltre potro' anche fare pressione contro il pe5. Tu potresti anche pensare di difenderlo con f4, ma in questo caso una ulteriore chiusura della posizione limiterebbe solo la tua mobilita' senza peggiorare ulteriormente la mia: voglio dire, la casa f4 non te la toglie nessuno, se pero' ci metti un pedone te la toglie da solo e regali nel contempo la casa h4 alla mia donna, tanto per fare un esempio. Con questo non ti dico di non spingere in f4, ti dico solo di considerare queste cose, che una volta spinto in f4 il pedone non torna piu' indietro.

20...exf5

zaupo - La spinta in f4 non l'avevo nemmeno considerata. I tre pedoni dell'arrocco per adesso rimangono dove sono. Avevo considerato di difendere il pedone con la torre d. Questa va bene se attacchi il pedone con la regina e va bene anche se attacchi con il pedone f. Se spingi il pedone f posso prenderlo e ho uno scacco di scoperta alla tua regina. Questo ha senso fino a che la torre a resta dov'è. Se invece la voglio portare in a3 dovrò cambiare qualcosa ma per adesso non ho retta. Intravedo poi un seguito interessante...

21.Te1

Bene, meglio cosi' se non hai nemmeno considerato f4. Io comincio a mettermi sulla difensiva... Ricollocare l'alfiere in a6 non la vedo piu' cosi' buona: l'alfiere in a6 non ha comunque spazio di manovra e costringe la Ta8 alla sua difesa. Mi rassegnò e degrado l'alfiere al ruolo di pedone. Vado a metterlo in e6 e comincio a realizzare un bunker difensivo.

21...Ac8

zaupo - Non so se avevi intravisto qualcosa ma quell'alfiere in c8 mi dà proprio fastidio e mi costringe a modificare i miei piani, o almeno a rallentarli. La casa e6 potrebbe diventare cruciale e mi accingo a porre un ulteriore controllo su di essa.

22.Te2

No, non ho visto niente di definito. Ho solo valutato la possibilita' da parte tua di spingere prima o poi in e6 ed ho concluso che la cosa poteva essere spiacevole per me. Per cui ho deciso di giocare per bloccare questa spinta. Ormai sono nella condizione di impostare una difesa passiva ad oltranza e quindi cerco di impedire ogni tua possibilita' di aprire il gioco. Non e' detto che io ci riesca, pero' se mi mettessi a giocare in modo attivo, tu ne traesti sicuramente maggior beneficio. Quindi alzo le barricate e se non sfonderai, porterò a casa il mezzo punto.

22...Ae6

zaupo - Pensavo che avresti mantenuto il controllo della casa e6 e invece l'hai occupata. Peccato per me. A questo punto il tuo alfiere è completamente bloccato. Io però non riesco a sfondare, almeno non attraverso e6. A questo punto allora vedo se riesco a portare avanti un altro piano (piano B).

23.Ta3

Quell'alfiere per me e' un intralcio: e' un pezzo debolissimo senza mobilita'. L'ho collocato in e6 sia per relegarlo ad un

ruolo di blocco, ma soprattutto per restituire mobilita' alle mie torri, che sono gli unici pezzi in grado di fare qualcosa, con la manovra Tb8-b4 Tu invece hai diverse possibilita' di gioco, avendo molto piu' spazio di me. Potresti giocare sia nell'ala di donna, sia nell'ala di re. Quest'ultima possibilita' sono costretto a tenerla sotto costante considerazione: non vorrei trovarmi nella spiacevole situazione di trovare pezzi pesanti nella colonna h senza avere il tempo di reagire.

23...Tdb8

zaupo - Ho pensato sia a qualcosa nell'ala di donna che in quella di re. Per ciò che avevo pensato nell'ala di re il controllo della casa e6 mi faceva molto piacere. A questo punto penso che mi darò qualcosa sull'ala di donna. In realtà dato che tu hai concentrato le due torri lì ciò che potrei fare è portare minacce da ambo i lati in modo tale da costringerti a svariare su tutto il fronte difensivo con le torri. Ad ogni modo ho un pezzo attaccato. In realtà il pedone b2 è difeso dalla donna che è sovraccaricata ma il sovraccarico è fittizio perché nella manovra tu perderesti una torre contro pedone e cavallo. A questo punto impedirti l'ingresso in b4 è ostico. Sarebbe sufficiente c3 ma così b2 sarebbe veramente senza difesa. Potrei portare la torre in b3 ma penso che tu andresti al cambio al volo. La situazione è veramente complessa, sono dieci minuti che penso e non sono ancora riuscito a trovare un seguito che non dia luogo a una perdita di pedone, a uno scardinamento della mia posizione offensiva o cosa così. Ho anche pensato a b3 cui segue la tua Tb4 e la mia Dc3 ma poi vedo la tua regina scendere sulla colonna h e non mi piace. Che pirla vedo ora che con c3 il pedone b2 è difeso dalla torre e e i miei dieci minuti di elucubrazioni sono stati inutili.

24.c3

Non sono stati inutili: al di là del fatto che non ti sei accorto subito che la torre avrebbe difeso il pedone, sei comunque andato a leggere la posizione nel suo complesso, evidenziando alcune sue caratteristiche che potrebbero tornarti utili tra alcune mosse. Inoltre e' una cosa tipica, almeno ai nostri livelli di gioco, quella di non accorgersi subito dell'evidenza delle cose: almeno una volta o due in una lunga partita succede, in posizioni complesse, di scartare subito una mossa per una conseguenza che non esiste, per poi recuperarla in seguito, dopo aver dedicato lunga riflessione al resto... Tutto normale quindi. Dal mio punto di vista invece, quella spinta in c3 indebolisce la casa b3 e taglia fuori la tua Ta3 dalla possibilita' di recarsi in h3, quindi sono alquanto piu' sollevato. Vediamo un po' se adesso posso cominciare a giocare anche io...

24...Dg5

zaupo - Qui minacci un matto con Dc1. Se casco in questo sono veramente fesso. Posso schivarlo in molti modi. Uno è Ta1, con l'obiettivo di riportare in gioco quella torre seguendo altre vie. Un altro è Te1, che mi farebbe perdere il pedone b2. Adesso che la tua donna non attacca più il mio cavallo posso usare la mia per compiti più offensivi. Dopo circa tre minuti vedo il tuo piano che prevede un attacco alla casa h3 con alfiere seguito dalla regina. Si può sventare ma per adesso mi difendo dal matto.

25.Ta1

Si, insomma, la mia manovra prevede qualche operazione nell'ala di re. Il matto in c1 non e' una minaccia, nel senso che non ho giocato Dg5 per minacciare matto. Il matto e' solo una minaccia estemporanea, non voluta, e comunque avresti giocato Ta1 comunque per riportare quella torre in gioco... Proseguo con la mia idea...

25...f4

zaupo - Ok questa era prevista. L'idea tua è di portare l'alfiere in h3, giocando sul fatto che con quel pedone lì non posso portare la mia torre in e3. Se non intervengo potrei prendere un matto con la discesa della tua regina in g2. Spostare il re in f1 potrebbe portarmi a perdere un pedone. Quindi la mossa che avevo previsto, che libera un pò il campo elimina la minaccia e mi concede di sviluppare un'idea che avevo è Cxe6. So che in questo modo ti concedo spazi che prima non avevi ma te li sei sapientemente cercati.

26.Cxe6

Caspita! Non pensavo che saresti arrivato a tanto: cedere il tuo forte e inamovibile cavallo per il mio alfiere mummificato. Io al tuo posto avrei giocato una mossa come f3 prima di prendere in considerazione quel cambio. Comunque lo hai fatto, sono soddisfatto, ho migliorato un po' la mia posizione liberandomi di un peso morto. Mi resta la casa c5 ancora gravemente debole: spero di riuscire a spingerci il pedone quanto prima. Adesso ricatturo il cavallo. Tu dovrai preoccuparti della spinta in f3 e io avro' il tempo di giocare De7 per spingere in c5...

26...fxe6

zaupo - Ok, tutto secondo le previsioni. Avevo immaginato tutto e speravo che tu non ponessi rimedio alla debolezza in c5 per entrarci con la regina e fare man bassa di uno dei due pedoni c6 o e6. Per andare in e7 dovrai lasciare la difesa del pedone f4...

27.f3

D'accordo. La mia posizione e' comunque ancora difficile. Ho considerato di sacrificare il pedone f4 per giocare De7 e poi c5. Ho considerato di giocare Tb3 con l'idea di fare pressione su b2 ma l'ho scartata perche' tu puoi catturare in c6 prima, in e6 dopo e cambiare le donne... Alla fine ho optato per una manovra piu' lunga ma forse piu' sicura: raddoppiare comunque le torri sulla b per creare un po' di pressione ma mantenendo c6 difeso, quindi portare la donna in f8 via h6 ed eventualmente difendere f4 con g5... Vediamo come va...

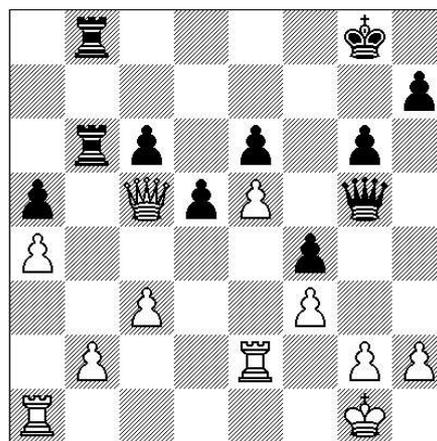
27...Ta6

zaupo - Qui la cosa si complica e mi sembra che siamo arrivati a una posizione abbastanza chiusa relativamente all'esiguo numero di pezzi che sono rimasti. Vedere più in là di un tot non mi riesce e ha analizzato un poco quello che hai detto tu. Io adesso proseguo con quello che era il mio piano e mi aspetto il raddoppio sulla colonna b. Se vorrai andare ai cambi su b2 dovresti perdere un pedone perché perderesti sia e6 che c6. Però ho analizzato solo alcune linee e qualcosa può essermi sfuggito.

28.Dc5

No, non voglio andare ai cambi su b2, voglio solo fare pressione su b2: e' una cosa diversa. I cambi semplificano subito le cose ed e' evidente che in cambio del pedone b2 tu otterrai il pedone c6 e altri compensi. Io invece mi limito a fare pressione su b2 e poi, se tu non provvederai a risolverla, a scacciare la tua donna da lì, andando in f8 con la mia. A quel punto b2 risulterebbe effettivamente minacciato. Qui emerge la delicata differenza tra operare una minaccia ed eseguirla. Una minaccia e' lì, in attesa di essere compiuta. Va considerata ad ogni mossa per vedere se per caso sono cambiati i presupposti per catturarla... Io premo su b2 ma non catturo. Faccio pressione... ti costringo magari a giocare una torre in una casa passiva o a spingere il pedone b e indebolire altre case... Inoltre adesso la tua Te2 e' esposta ad un sovraccarico: sta difendendo due pedoni...

28...Tab6



1r4k1/7p/1rp1p1p1/p1QpP1q1/P4p2/2P2P2/1P2R1PP/R5K1 w - - 0 29

zaupo - L'avevo visto il sovraccarico della torre e2. Faccio però alcune considerazioni. Dei due pedoni difesi, non sarà mai e5 a essere preso per primo perchè tu non cambieresti la donna per due pedoni. Considero solo l'altra combinazione. Se tu prendi io sono costretto a riprendere, tu riprendi con la seconda torre. Sembra che ci guadagni un pedone. Non è così. Il primo pedone lo prendo adesso (a5) che pareggia il tuo di vantaggio. Il secondo sarà c6, in seguito allo scacco in a8. Tu potrai rivalerti su e5 e saremmo ancora pari. La situazione finale però sarà molto più aperta. Ciò che mi piace di questo quadretto è il mio pedone passato sulla colonna a, mentre ciò che non mi piace è avere la tua donna e la torre nelle vicinanze del mio re.

29.Dxa5

Non pensavo che tu avessi preso questo pedone: la giudico una diversione pericolosa per te. Io con la mia penetrazione di torre vengo ad attaccare direttamente il tuo re, e in questo senso parlare di pedoni in più o in meno e' alquanto relativo. Comunque io non mi ero addentrato ad analizzare in profondità, immagino che tu lo abbia fatto. Ormai siamo in ballo e quindi balliamo.

29...Txb2

zaupo - La mia analisi non è stata poi così profonda. E' andata avanti per circa 3 mosse e non su tutte le linee, anche

se le linee principali qui mi sembrano veramente ridotte all'osso. E ti dirò che non avevo visto il matto con la tua regina in g2 difesa dalla torre. Ora devo far fronte a questa svista clamorosa. Una possibilità è Ta-e1. Ho anche valutato Da6 ma mi convince meno. Altra possibilità è Rf2 o f1 ma mi rimane indifeso il pedone h2. In seguito a questa mossa vedrò cosa fai tu e se non ci sono altri grossi pericoli imminenti proseguirò col mio piano.

30.Tae1

La situazione e' poco chiara, tuttavia mi pare che dopo il cambio delle torri e uno scacco in b1 ti faccio andare col re in giro... Un re in giro per la scacchiera, con la tua donna lontana, non e' una bella cosa... Vediamo che cosa succede...

30...Txe2

zaupo - A questo punto non sto molto a ragionare, il cambio lo devo fare per forza. Al prossimo giro penserò al da farsi.

31.Txe2

Io gioco lo scacco e ho visto che dopo Rf2, Dh4+ sarai in difficolta' con quel re in mezzo alla scacchiera...

31...Tb1+

zaupo - Qui non ho scelta devo giocare Rf2 come hai detto tu. Il seguito è obbligato. Dh4+ poi g3 da parte mia.

32.Rf2

Sì, e' tutto forzato... compreso il matto con Dxh2. Che disastro... avevi una posizione talmente bella fino a qualche mossa fa e hai sciupato tutto. Qui sarebbe interessante andare alla caccia dell'errore, o degli errori. Sicuramente cambiare l'alfiere in e6 non e' stata una cosa saggia. Meglio sarebbe stato per te difenderti dal mio attacco, visto che la posizione poteva essere difesa, senza volerlo a tutti i costi anticipare cambiando quel cavallo. E poi la giocata Dxa5 che ha consentito l'ingresso di torre in b2, e a quel punto non so se ci fossero alternative a Tae1 che non e' servita a tenere la posizione.

32...Dh4+

zaupo - Il bianco abbandona.