

Capire il mediogioco

Introduzione

L'idea di scrivere questo libro è scaturita dal mio precedente *Understanding Chess Endgames*, pubblicato nel 2009, in cui avevo dedicato due pagine di spazio a ciascun argomento dei cento che avevo scelto di trattare. Mi chiedevo se fosse possibile strutturare allo stesso modo un testo dedicato al mediogioco e questa domanda ha trovato risposta nel volume che avete tra le mani.

Negli scacchi, il mediogioco è la fase della partita più difficile su cui scrivere: per i testi sull'apertura esistono formule consolidate (ad esempio il libro di repertorio) che rappresentano già di per sé una struttura e delimitano i contenuti da affrontare. Il mediogioco, al contrario, è una terra immensa e semi-inesplorata: tentare di parlarne in modo esauriente entro i limiti di spazio imposti da un libro è un'impresa non da poco. Va da sé che, dedicando un paio di pagine a ogni tema, una trattazione profonda sarebbe irrealizzabile: prova ne sia l'esistenza di libri interamente dedicati ad alcuni dei singoli argomenti studiati in questo mio nuovo lavoro. Non è però mia intenzione esaminare dettagliatamente ogni sfaccettatura del mediogioco, bensì offrire ai lettori una panoramica su di esso. Probabilmente, lettori diversi potranno usare il libro in modi altrettanto diversi: per alcuni potrà essere un'introduzione a molti concetti che non hanno ancora avuto occasione di incontrare; ai giocatori più esperti potrà servire per rinfrescare le conoscenze in modo agile e veloce, magari colmando qualche lacuna qua e là.

Spero comunque che gli esempi scelti risulteranno istruttivi e divertenti per tutti

i lettori. La ricerca di esempi adatti è un problema delicato per chiunque scriva un libro sul mediogioco: si tratta infatti di una fase di gioco intrinsecamente ingarbugliata, in cui non capita spesso di poter individuare un unico tema dominante. Il più delle volte ce ne sarà più d'uno e, nel corso della partita, l'interazione fra i temi porterà all'avvicinarsi di idee diverse al centro del palcoscenico. Alcuni autori "risolvono" questo problema semplicemente ignorando ogni aspetto della posizione ad eccezione di quello su cui hanno deciso di soffermarsi, ma questo metodo può rivelarsi fuorviante in quanto i lettori tendono ad acquisire una visione semplicistica del mediogioco e iniziano a pensare che basti avere un determinato piano (come ad esempio "dominare le case scure"), dopodiché la partita si giocherà da sé. In realtà invece, le partite dall'andamento così semplice sono estremamente rare: di norma l'avversario cercherà di mettervi i bastoni tra le ruote e dovrete adattare la vostra strategia alle circostanze che si concretizzeranno via via sulla scacchiera. Nella stesura del libro ho adottato invece un metodo diverso, concentrandomi sulle decisioni e i momenti chiave e tentando, nei limiti del possibile, di descrivere a parole i concetti più importanti. Il volume non è particolarmente ricco di analisi approfondite, ma ciò non significa che io non abbia analizzato con cura gli esempi che vi presento. Il fatto è che, nei libri di scacchi, capita fin troppo spesso di imbattersi in descrizioni generali di partite che poi, sottoposte allo scrutinio di un'analisi dettagliata

ta, si rivelano totalmente diverse da quanto lasciavano intravedere le parole dell'autore. Lavorando a questo libro, ho anzitutto analizzato a fondo gli esempi con l'aiuto del computer (ricorrendo a *Deep Fritz*, *Deep Rybka* e al motore gratuito *Houdini*, in base al tipo di posizione) per poi utilizzare queste analisi come base per la descrizione generale dell'andamento della partita, inserendo soltanto le varianti più importanti. Di conseguenza è possibile che alcuni degli esempi proposti vi sembreranno un po' meno chiari rispetto ai tipici manuali sul mediogioco, ma ho preferito tratteggiare un ritratto fedele delle partite, evitando di insabbiare i dettagli "scomodi".

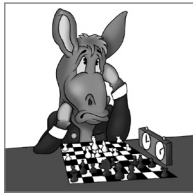
Ho cercato di presentarvi esempi che fossero il più possibile tratti da partite recenti, cosicché troverete molte posizioni giocate dai campioni di oggi, come Anand, Carlsen, Kramnik e Karjakin. Spero che quanto meno apprezzerete questi 200 esempi di mediogioco e che li troverete divertenti, ma vorrei spendere ancora qualche parola sulla struttura del libro a beneficio di chi vorrà studiarlo attentamente, anziché accontentarsi di spiluccare qualche commento qua e là. Il volume si apre con due saggi brevi: il primo, intitolato *Falsi miti del mediogioco*, ha lo scopo di mettere in guardia i lettori a proposito di alcuni concetti ripetuti insistentemente dai libri, ma che nel migliore dei casi sono veri solo in parte (il mito della maggioranza sull'ala di donna ne è un buon esempio); il secondo saggio, *L'interconnessione*, dimostra che le posizioni di mediogioco vanno esaminate da un punto di vista olistico, in quanto ciò che avviene in una determinata zona della scacchiera può avere pesanti ripercussioni anche in altri settori e le decisioni strategiche possono avere conseguenze a lungo termine, in grado di incidere su ogni aspetto della partita. Sarebbe un errore dividere la posizione in più parti da esaminare separatamente: un giocatore che pensa in questo modo finirà

inevitabilmente per lasciarsi sfuggire molte idee importanti.

Dopo i due saggi iniziali si passa ai 100 temi di mediogioco, raggruppati in otto macro-sezioni secondo l'elenco che trovate nel sommario: ognuna di esse si apre con un'introduzione che mette in relazione tra loro le varie posizioni trattate. Le introduzioni sono importanti e vanno lette attentamente, prima di passare allo studio dei singoli argomenti inclusi in ciascuna parte del libro. Nella scelta degli esempi ho cercato soprattutto di selezionare i più istruttivi in riferimento alle idee chiave che intendevo esporre. Vale senz'altro la pena di rigiocare le partite per intero: un lettore attento riuscirà a carpire anche altri utili spunti di riflessione. Per fare un esempio, la partita Anand-Svidler, Mosca 2009, si trova nella Sezione 15 (*I pedoni centrali*), ma avrei potuto inserirla anche nella numero 76 (*Le maggioranze su ali opposte*) oppure nel saggio *Falsi miti del mediogioco*: ho deciso di mettere in evidenza la possibilità di sfruttare un pedone centrale in più come base per un attacco sull'ala di re, ma avrei potuto parlare anche dell'impotenza della maggioranza del Nero sull'ala di donna o di come il suo avamposto centrale in d4, apparentemente invidiabile, non gli sia stato di alcuna utilità nel difendersi dalle minacce del Bianco. Nel riprodurre gli esempi sulla scacchiera, tenete a mente anche gli altri temi del mediogioco di cui si parla nel libro: è possibilissimo che nello stesso esempio se ne trovi più d'uno.

Mi auguro che i lettori troveranno questo libro tanto istruttivo quanto divertente e che, in futuro, sappiano acquisire una concezione più ampia del mediogioco e una maggiore sensibilità verso le innumerevoli finezze che caratterizzano questa fase della partita.

John Nunn
settembre 2011



Capitolo 1

Squilibri di materiale

Durante il mediogioco vengono a crearsi sulla scacchiera un'infinità di vantaggi e svantaggi di vario tipo, cosicché valutare una determinata posizione può risultare molto complesso. La prima cosa da fare, però, dev'essere sempre il conteggio del materiale: se questo è pari sarà necessario prendere in esame altri fattori, ma nel presente capitolo ci concentreremo sulle situazioni che presentano uno squilibrio in termini di materiale. Simili squilibri si verificano se uno dei giocatori è concretamente in vantaggio, ma anche quando i due eserciti schierano pezzi di tipo diverso, benché di pari valore secondo il classico "conteggio dei punti" (donna=9, torre=5, alfiere o cavallo=3, pedone=1). Potremmo trovarci ad esempio in una posizione in cui un giocatore ha un cavallo contro tre pedoni: anche questo è uno squilibrio, nonostante i punti siano tre da ambo le parti.

Uno squilibrio piuttosto comune nel gioco pratico è il vantaggio della **qualità**, vale a dire una torre contro alfiere o cavallo. Chi ha la torre può vantare due punti in più, ma non è detto che questo vantaggio sia facile da concretizzare: generalmente sarà necessario creare opportunità di penetrazione all'interno del territorio nemico per la torre, come nella Svidler-Timofeev (pag. 27). Le difficoltà aumentano quando la parte in svantaggio ha un pedone per la qualità, nel qual caso il vantaggio si riduce a un solo punto e può essere compensato da fattori posizionali: nella Carlsen-Ivanchuk (pag. 28) vedremo come, in mancanza di colonne aperte, le torri possano avere problemi, per cui l'esito della battaglia può dipendere proprio dalla capacità di aprire una o più colonne.

In mediogioco, quasi sempre due pezzi leggeri valgono più di una torre; generalmente

sono superiori anche a torre e pedone, nonostante il conteggio pari (6 punti). Nella Cheparinov-Vallejo Pons (pag. 30) il Bianco ha buone prospettive d'attacco quale compenso, ma in presenza di uno squilibrio di materiale l'iniziativa assume un peso persino maggiore: sacrificando un paio di pedoni, il Nero riesce a coordinare i propri effettivi, dopodiché i pezzi leggeri si dimostrano ben più forti della torre. Una situazione molto diversa si trova invece nella Bologan-Carua-na (pag. 31), in cui il Nero ha torre e pedone contro due cavalli (lo scenario migliore in assoluto per chi ha la torre, soprattutto se le case stabili per i cavalli scarseggiano): anche in questo contesto relativamente favorevole, la superiorità di torre e pedone sui cavalli nemici è minuscola. In partita è stato un errore del Bianco a permettere alle torri nere di attivarsi con effetti devastanti.

Sacrificare un pezzo in apertura o nelle prime fasi del mediogioco conduce spesso a uno squilibrio in cui il pezzo in più deve vedersela contro tre pedoni. In questo caso, molto dipende dall'iniziativa: in mediogioco tre pedoni ancora nelle retrovie non rappresentano una minaccia grave e in tal caso il pezzo è più forte; se però, oltre ai tre pedoni, ci sono anche buone possibilità di attacco sul re allo scoperto, come nella Kokarev-Naer (pag. 32), allora è tutta un'altra storia. Nella Damjanović-Nevednichy (pag. 33) troviamo l'altra faccia della medaglia: qui il cambio delle donne lascia al Bianco ben poche prospettive d'attacco e il numero dei pezzi ancora sulla scacchiera è sufficiente a dare gioco attivo al Nero, che può così impedire all'avversario di spingere con tutta calma i pedoni passati. Il Nero ha prospettive leggermente migliori, che in partita gli hanno permesso

di tenere costantemente sotto pressione l'avversario fino a piegarne la resistenza.

Un altro vantaggio di materiale che si incontra abbastanza spesso è donna contro torre e pezzo leggero (9-8 nel conto dei punti). Generalmente cambiare i pezzi conviene a chi è in vantaggio di materiale, ma nel caso in esame non è detto che liquidare fino a entrare in finale porti necessariamente alla vittoria: c'è infatti il rischio che il giocatore in svantaggio riesca a creare una **fortezza**, cioè uno scenario in cui la sua posizione è sicura al 100% e non c'è modo di fare breccia. Per questo il giocatore che ha la donna, se decide di semplificare, dovrà assicurarsi che i cambi non portino a una fortezza. Nella Ivanchuk-Nisipeanu (pag. 35) abbiamo un esempio di come la buona tecnica del Bianco abbia impedito all'avversario di rifugiarsi in una fortezza: per evitarlo, Ivanchuk ha minato le case su cui potenzialmente l'alfiere nemico avrebbe potuto insediarsi. Se il giocatore che ha torre e pezzo ha anche un pedone in più, il conteggio del materiale è sostanzialmente pari e spesso il fattore determinante diventa l'iniziativa: la donna dà il meglio di sé in attacco, ma quando è costretta ad assumere un ruolo difensivo è possibile che i pezzi nemici prendano il sopravvento. Ne abbiamo un buon esempio nella Leitão-Caruana (pag. 36), in cui il Nero prende rapidamente l'iniziativa e, in un momento critico, il Bianco decide di andare a prendere un pedone anziché pensare a creare controgio, perdendo velocemente.

In genere due torri valgono leggermente più di una donna, ma è importante tener conto delle caratteristiche della posizione. Le torri preferiscono scenari tranquilli in cui hanno la possibilità di manovrare e attaccare uno dopo l'altro i pedoni deboli nemici: dal momento che le torri sono due, possono attaccare un bersaglio con una pressione doppia rispetto a quella dell'unica donna nemica, che ovviamente non è in grado di difenderlo da sola. Chi ha la donna dovrà quindi giocare attivo, se vuole creare problemi alle torri nemiche. Nella Ivanchuk-Lékó (pag. 38) ve-

dremo cosa accade quando il gioco si inaridisce e potremo inoltre osservare come le torri, per attivarsi, abbiano bisogno di colonne aperte. L'efficacia della donna è massima in presenza di possibilità di attacco sul re avversario, dal momento che può facilmente dare scacco se il re è allo scoperto, guadagnando tempo e creando numerose opportunità di attacco doppio. Nella Dreev-Zhou Jianchao (pag. 39) il potenziale offensivo della donna viene messo a frutto; la partita è anche un buon esempio dell'efficacia di donna e cavallo nell'attaccare il re.

Uno squilibrio interessante si ha quando una donna deve vedersela con tre pezzi leggeri. Nonostante la parità nel punteggio, in mediogioco il più delle volte i tre pezzi hanno la meglio: la donna avrà gli stessi problemi che incontra nell'affrontare due torri e così, purché ne abbiano il tempo, i pezzi leggeri attaccheranno in massa bersagli che la donna non potrà difendere da sola. La Naer-Avrukh (pag. 40) ne è un esempio tipico, in cui il giocatore con la donna ha anche un pedone in aggiunta: inizialmente i pezzi leggeri sono scoordinati e la donna può infastidirli ripetutamente, ma basta un solo errore a dar loro la possibilità di organizzarsi e bersagliare un pedone importantissimo. Nell'esempio successivo (Vorobëv-Beshukov, pag. 41) troviamo lo stesso bilancio di materiale, ma stavolta è la donna bianca ad avere la meglio: la differenza determinante è la presenza sulla scacchiera di numerosi pedoni che, accompagnata alla fluidità della struttura, dà modo al Bianco di utilizzarli per sottrarre buone case ai pezzi leggeri nemici fino a soffocare del tutto l'avversario.

Cedere la donna per due soli pezzi leggeri è un sacrificio non da poco, per il quale spesso un attacco diretto sul re rappresenta l'unico compenso accettabile. Nella Svetushkin-Landa (pag. 43) il Bianco sacrifica la donna per intrappolare il re nero al centro della scacchiera: anche se l'attacco ha bisogno di tempo per carburare, il Nero può fare ben poco mentre i pezzi bianchi attivi danno la

caccia al suo re in lungo e in largo. Un avvertimento per tutti coloro che sacrificano senza pensarci troppo si trova nella Al Modiahki-Kveinys (pag. 44), che dimostra come un sacrificio apparentemente allettante possa rivelarsi un fiasco: sembrerebbe che il Bianco abbia un buon compenso posizionale per il materiale ceduto, ma il Nero individua gli elementi chiave della posizione e, difendendosi con precisione, riesce a confutare il gioco così ambizioso dell'avversario.

Le due sezioni successive sono dedicate alla situazione molto comune in cui un giocatore ha un pedone in più. Una buona elasticità mentale è imprescindibile dal momento che a volte, come nella Carlsen-Adams (pag. 45), la strategia corretta è conservare il pedone di vantaggio anche a costo di sopportare qualche momentanea seccatura. In altri casi (ad esempio nella Carlsen-Kramnik, pag. 46) bisogna invece restituire il materiale per assicurarsi l'iniziativa o un vantaggio posizionale. Se decidete di tenervi il pedone, dovete assolutamente accertarvi di poterlo difendere davvero: se rendete passivi i pezzi nel tentativo di proteggere il pedone, rischiate di doverlo poi cedere forzatamente in circostanze più sfavorevoli e finire in posizione peggiore di quella che avreste ottenuto restituendolo subito, aggiungendo così al danno anche la beffa.

Quando invece si ha un pedone in meno, è importante cercare di sfruttare al massimo i lati positivi della posizione, sforzandosi di creare controgio. Nella Kramnik-Domínguez (pag. 48) il Nero ha saputo valorizzare il cavallo in avamposto e la maggioranza sull'ala di donna, strappando la patta in situazione apparentemente disperata con l'aiuto di qualche imprecisione da parte dell'avversario. Se non c'è modo di giocare attivo le cose si complicano, perché non c'è altro da fare che rispondere ai piani dell'avversario cercando di impedirne la realizzazione. Nella Ivanchuk-Lékó (pag. 49) il Nero è riuscito a evitare la sconfitta proprio in questo modo. Passeremo quindi a due sezioni che tratta-

no dell'eterna lotta fra alfiere e cavallo. Entrambi valgono tre punti, ma la loro forza varia in base alla posizione e in particolare alla struttura dei pedoni centrali: un centro aperto avvantaggia l'alfiere, mentre il centro bloccato favorisce il cavallo. Nella Miles-Timman (pag. 51) l'alfiere è in posizione ideale, appostato sulla grande diagonale e puntato direttamente sul re avversario. La Anand-Radjabov (pag. 52) è invece interessante perché l'alfiere sembra ben piazzato, ma in effetti la sua efficacia è ridotta a causa della struttura pedonale.

Bisogna sempre ricordare che esistono le eccezioni e che i principi generali come quelli appena accennati non sono nient'altro che semplici linee guida. Nella sezione successiva potremo osservare alcuni cambi di pezzi leggeri apparentemente paradossali: nella Nisipeanu-Radjabov (pag. 53) il Bianco cede immediatamente un alfiere forte in cambio di un cavallo per mettere pressione sul centro nemico; nella Finocchiaro-Van Oosterom (pag. 54) si verifica il contrario, ovvero la cessione di un cavallo ben appostato in cambio di un alfiere inefficace allo scopo di eliminare ogni possibilità di controgio.

Infine, nella Sezione 12 vedremo in azione la coppia degli alfiere. In moltissimi scenari del mediogioco, due alfiere sono preferibili a qualunque altra combinazione di pezzi leggeri: la loro forza nelle posizioni aperte è arcinota, ma sono efficaci anche in quelle semiaperte (soprattutto perché un alfiere senza avversario diretto può trasformarsi in un'arma micidiale). La Movsesjan-Gashimov (pag. 56) è un buon esempio di come sfruttare i due alfiere: è interessante notare come l'alfiere campochiaro bianco, che inizialmente sembrava non avere grandi prospettive, alla lunga sia diventato invece una superpotenza. Nella Gelfand-Eljanov (pag. 57) vedremo invece l'esatto contrario: il vantaggio di sviluppo e il buon controllo sul centro permetteranno al Nero di mettere alle corde gli alfiere nemici, creando avamposti fortissimi per i cavalli.

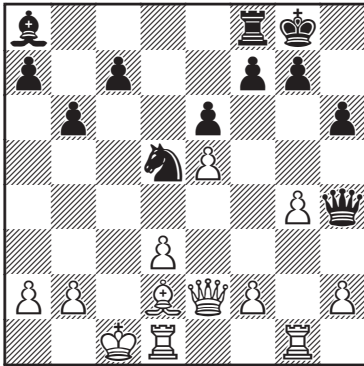


Sezione 1

Il vantaggio della qualità

SVIDLER - TIMOFEEV

CAMPIONATO RUSSO, MOSCA 2009



Il Bianco ha una qualità netta in più e il suo vantaggio è in effetti decisivo, ma nel gioco pratico è facile sbagliare strada in posizioni come questa. Svidler ci regala una buona dimostrazione del metodo corretto. Per attivarsi al meglio, le torri hanno bisogno di colonne aperte: al momento non ce ne sono, perciò uno degli obiettivi del Bianco sarà crearne una. Si noti che il Nero ha un certo compenso posizionale sotto forma di un alfiere attivo e di un cavallo saldamente insediato al centro. Quando si è in vantaggio di materiale, un errore tipico è perdere tempo e pensare che la partita si vinca da sé. Se trovasse il tempo necessario, il Nero potrebbe creare controgioco spingendo i pedoni sull'ala di donna (ad esempio con ...c5, ...f8c8 e ...b5) e complicare la vita all'avversario. Pertanto il Bianco, senza correre rischi inutili, deve cercare di attivare le torri senza indugio.

20.f4!

Il Bianco difende il pedone h2 e contemporaneamente si appresta ad aprire una colon-

na con f4-f5. È cattiva 20.g5? h5, perché se il Nero continua con ...g6 la struttura pedonale sul lato di re sarà totalmente bloccata e aprire una colonna a beneficio delle torri bianche diventerà impossibile.

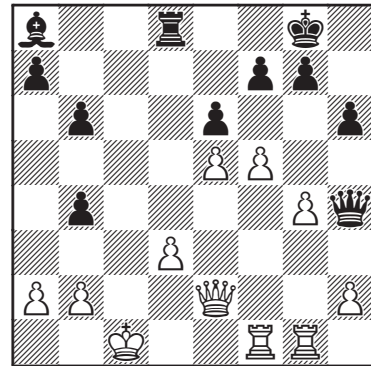
20... ♖d8 21. ♖df1

Più semplice di 21.f5 exf5 22.gxf5 ♜f4: non è davvero il caso di entrare in complicazioni.

21...c5 22.f5

Ora si minaccia 23.fxe6 fxe6 24.g5 h5 25.g6, perciò il Nero deve fare qualcosa.

22... ♜b4 23. ♖xb4 cxb4



24. ♖f2

Un'altra risorsa tipica per chi è in vantaggio di materiale è cercare le semplificazioni. Dopo 24... ♖xf2 25. ♖xf2 ♖xd3 26. ♖d1 il Bianco forza anche il cambio delle torri, dopodiché l'ultima torre superstita potrà penetrare lungo la colonna 'c' con conseguenze micidiali.

24... ♖e7 25. ♖e3!

Il cambio in e6 non è male, ma Svidler trova un'alternativa ancora più forte. Riman-

dare il cambio dà al Bianco una carta in più da giocare, vale a dire f5-f6 (che farebbe a brandelli l'ala di re del Nero).

25...b3 26. ♖b1

Ora il Bianco potrà rispondere a 26...bxa2+ con 27. ♖a1 e il re trova un rifugio sicuro nell'angolo.

26... ♖b4 27.a3 ♖b5 28. ♖d1

28.fxe6 fxe6 29. ♖g3 tiene una torre sulla colonna aperta 'f' e prepara lo sfondamento sul lato di re con g4-g5-g6, ma anche il metodo scelto da Svidler è perfettamente valido.

28... ♖c5 29.d4 ♖d5 30. ♖g3

Il Bianco cambia strada e prende di mira il pedone b3, obbligando l'avversario a cambiare le donne in circostanze svantaggiose.

30... ♖e4+ 31. ♖xe4 ♙xe4+ 32. ♖c1

Il Bianco non teme ...♖c8+, a cui risponderrebbe ♖c3.

32...exf5 33.gxf5 ♙xf5

Il Nero cattura il pedone f5, ma ora quello passato in d4 diventa uno schiacciasassi.

34.d5 ♖e8 35.d6 ♖f8 36. ♖xb3 ♙d7 37. ♖e3 ♖e6

37...f6 è controbattuta da 38.e6!.

38. ♖dd3 ♖e8 39. ♖c3 a5 40. ♖d2 1-0

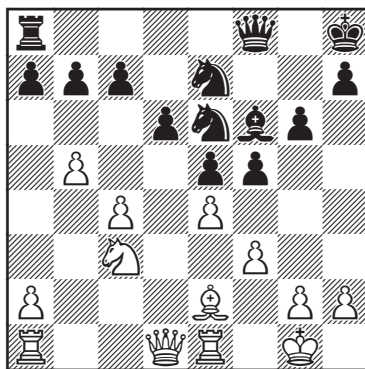
Ora non c'è modo di impedire ♖c7-b7.

CARLSEN - IVANCHUK

FOROS 2008

L'esempio che segue è più insidioso: il Nero ha un pedone per la qualità e per di più l'alfiere bianco è ostacolato dai pedoni alleati. Il controllo del Bianco sulle case scure è praticamente nullo e per ora non c'è modo di aprire una colonna a beneficio delle tor-

ri. Obiettivamente la posizione è pari.



19.c5!

Carlsen decide di cedere un secondo pedone pur di liberare l'alfiere: una buona scelta, altrimenti il Nero potrebbe bloccare il pedone con ...♗c5 per poi preparare con calma un attacco spingendo i pedoni a est. Come nella partita precedente, il Bianco deve assolutamente giocare attivo: tempo-reggiare significa lasciare che il Nero migliori la sua posizione senza ostacoli.

19... ♗xc5 20. ♙c4

Al prezzo di un pedone il Bianco ha attivato l'alfiere, che ora punta dritto sulla posizione nemica. A risentirne è soprattutto il cavallo c5, che non può raggiungere facilmente il lato di re proprio perché l'alfiere bianco controlla e6.

20... ♙g5 21. ♖e2! ♖h6 22. ♖ad1

È importante non permettere all'alfiere nero di attivarsi in e3 o in d2: la sua inattività è il difetto più grave della posizione del Nero, che andrebbe in netto vantaggio se solo riuscisse a risolvere questo problema.

22... ♖f8 23.a4 b6

Per impedire a4-a5 seguita da b5-b6, che indebolirebbe il pedone d6.

24.g3

Il Bianco nega buone case all'alfiere nemi-

co e si prepara a rafforzare il lato di re con ♔g2.

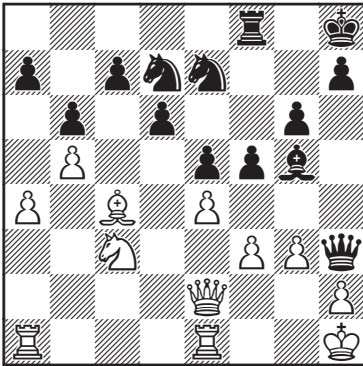
24...♖h3 25.♗g2 ♖h6 26.♗e2 ♖h3
27.♕h1

Il Bianco gioca per vincere.

27...♘d7?!

Iniziando un piano scadente, basato sul trasferimento del cavallo a est. È improbabile che il Nero possa montare un attacco talmente forte da forzare il matto e la manovra del testo lascia sguarnita l'ala di donna. Era migliore 27...♗h6 o 27...♗h5, con gioco ancora pari.

28.♞a1!



Trasferire la torre in a2 è un'ottima idea: oltre a rendersi utile in difesa sulla seconda traversa, la torre potrebbe spalleggiare un'e-

ventuale spinta in a5.

28...♗h6 29.♞a2 ♘f6 30.♔g2?

È più precisa 30.♙e6!

30...♘h5?

Il Nero perde l'opportunità di giocare 30...f4! e dopo 31.♙e6 fxc3 32.hxc3 ♘h5 33.♙g4 ♘xc3 34.♔xc3 ♙f4+ 35.♔g2 ♗h2+ 36.♔f1 ♗h1+ è patta forzata.

31.♘d5 ♘xd5 32.♙xd5

Ora si può parlare di netto vantaggio: l'attacco del Nero non è pericoloso e il Bianco otterrà buone prospettive sul lato di donna giocando a4-a5 oppure attaccando il pedone c7 con ♞c2.

32...♙f4 33.♗f2 fxe4 34.♙xe4 ♗g5 35.♞c2 d5?

Un tatticismo che apre la posizione e permette alle torri bianche di salire in cattedra. È migliore 35...♞f7, anche se dopo 36.♙b7 il Bianco migliora facilmente la posizione, ad esempio con ♞e4 o ♙c8-g4.

36.♙xd5 ♙xc3 37.hxc3 ♘f4+ 38.♔f1 ♘xd5
39.♞ce2!

Ora il pedone e5 è spacciato anche dopo 39...♞f5 40.g4 oppure 39...♞e8 40.f4.

39...♗f6 40.♞xe5 ♗xf3 41.♗xf3 ♞xf3+
42.♔e2 ♞f5 43.♞xf5 gxf5 44.♔d3 c5
45.♞e5 ♘b4+ 46.♔d2 1-0



Sezione 2

Torre contro due pezzi leggeri

In genere due pezzi leggeri valgono più di una torre in tutte le fasi della partita. Se chi possiede la torre ha anche un pedone in più, nel mediogioco i due pezzi restano superiori nella stragrande maggioranza dei

casi, mentre nel finale la situazione è più o meno pari. Salvo pochissime eccezioni, la coppia degli alfiere è migliore di qualsiasi altra combinazione di pezzi leggeri. La differenza fondamentale tra mediogioco e fi-