

i

INTRODUZIONE

Oggi come oggi si pubblicano moltissimi libri di scacchi su quelle che amo definire “tematiche generali”. Il più delle volte l’autore esordisce affermando che è praticamente impossibile trovare libri su... come pensare negli scacchi; la strategia nel finale; un certo tema posizionale; qualsiasi cosa insomma... (un esempio molto recente è il favoloso *Imagination in Chess* di Paata Gaprindashvili, Batsford 2004). Naturalmente questo non è più vero (anche se forse lo era quando gli autori erano ancora semplici lettori). In questa sede non dirò, ad esempio, che non esistono libri sul calcolo. Al contrario, ne esistono diversi, e tutti meritano di essere letti: li ho citati in bibliografia e più volte anche nel libro. Se dopo averlo letto con la TV accesa non riuscite a ricordare i titoli, forse vi converrà spegnere la tele e concentrarvi un po’ di più sugli scacchi!

L’argomento del libro è come migliorare le capacità tattiche e di calcolo. A mio avviso per riuscirci è necessario aprire la mente ad alcuni modi di pensare, e poi allenarsi. Ecco perché ho inserito nel libro i test tattici (con disappunto del mio editore, perché il volume è risultato più lungo del previsto e la consegna è slittata a poco prima della data prevista per la pubblicazione). Spero che i

test incoraggino i giocatori a lavorare per migliorare le loro abilità tattiche.

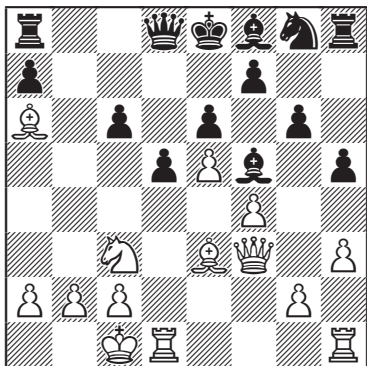
Il calcolo è una componente dell’abilità scacchistica su cui quasi tutti hanno un’opinione. I dilettanti, ad esempio, spesso pensano che i Grandi Maestri calcolino molte mosse avanti. In effetti sono in grado di farlo, ma non è questa la differenza principale tra loro e il classico giocatore di circolo. È piuttosto il grado di precisione, visualizzazione e organizzazione nel calcolo dei Grandi Maestri che, insieme a una maggiore conoscenza degli scacchi, li rende superiori ai dilettanti. Un aspetto di questa conoscenza è la maggiore immaginazione, a cui ho dedicato uno spazio piuttosto consistente nel corso del libro.

Lasciate ora che vi presenti una delle mie mosse preferite. Credo proprio che nessun dilettante (senza un qualche allenamento specifico) avrebbe mai potuto decidere di giocarla in una partita di torneo.

KRAJINA-KOZUL

Vinkovci 1989

**1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6
5.♘c3 ♘c6 6.f4 g6 7.♘xc6 bxc6 8.e5 ♘g8
9.♚f3 d5 10.♙e3 h5 11.h3 ♙f5 12.0-0-0 e6
13.♙a6**



Con quest'ultima mossa il Bianco minaccia sia g2-g4 che ♖b7.

13... ♙a3!!

Assolutamente fantastica, a maggior ragione perché non ci sono minacce immediate. Il Nero mina semplicemente le difese dell'ala di donna nemica.

14.bxa3

Era forse più forte 14. ♖e2 ♖a5 15. ♘b5! con gioco incerto.

14... ♖a5 15.g4 hxg4 16.hxg4 ♗xh1 17. ♗xh1 ♙xg4 18. ♖xg4 ♖xc3 19. ♙g1

Dopo 19. ♖h3! il Bianco respira ancora.

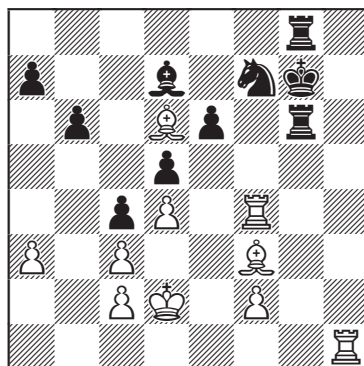
19... ♖xa3+ 20. ♙d1 ♖xa6 21. ♗h8 0-0-0 22. ♗h7 d4 23. ♗xf7 ♖c4 24. ♗xa7 ♙b8 25. ♗a3 ♗e7 26. ♖h3 ♗d5 0-1

A volte si pensa che l'immaginazione (o visione) non abbia molto a che fare con il calcolo. Tuttavia l'abilità più importante negli scacchi non è vedere dieci mosse avanti, ma vedere la posizione che abbiamo di fronte. Questa consapevolezza è aumentata negli ultimi dieci anni con l'ascesa dei forti programmi di scacchi per computer: il loro più grande vantaggio sugli umani è

appunto la visione a breve termine, perché sono fatti per esaminare tutto. Così essi ci mostrano i nostri piccoli errori tattici e ci incoraggiano a migliorare nelle capacità di calcolo. L'esempio che segue è tra i miei preferiti:

RESIKA-E. LUND

Budapest 2002



Il Bianco muove e vince.

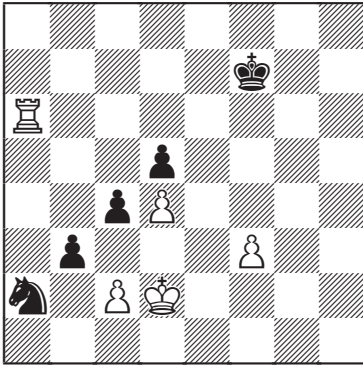
1. ♙h5!

Un bel tatticismo che guadagna la qualità, perché 1... ♗xd6 2. ♙xg6 ♗xg6 3. ♗g1+ ♗h7 4. ♗h4 è matto. Il Nero avrebbe potuto abbandonare, invece tentò:

1... ♗f6 2. ♗g1+?

Sufficiente per vincere, ma il computer sfodera 2. ♗g4+!, che guadagna ben più di una torre.

2... ♗h7 3. ♗xf6 ♗xd6 4. ♗fg6 ♗xg6 5. ♙xg6+ ♗h6 6.f3 ♗b5 7. ♙f7 ♗d6 8. ♙g8 ♗f5 9. ♗e2 ♗h4 10. ♙f7 ♗f5 11. ♗g6+ ♗h7 12. ♗g1 ♗d6 13. ♙g8+ ♗h6 14. ♗h1+ ♗g7 15. ♗h7+ ♗xg8 16. ♗xd7 ♗b5 17. ♗d2 ♗xa3 18. ♗xa7 ♗b1+ 19. ♗e3 ♗xc3 20. ♗e7 b5 21. ♗xe6 b4 22. ♗b6 ♗a2 23. ♗d2 ♗f7 24. ♗a6 b3

**25.cxb3??**

25. ♖a7+! vince subito e alla lunga anche 25.c3 avrebbe fruttato il punto intero. Ora va tutto a rotoli.

25...c3+!

È difficile immaginare cosa si aspettasse ora il Bianco, ma dal momento che gli restava ancora circa un minuto e che si giocava con la cadenza FIDE (incremento di 30 secondi a mossa) avrebbe dovuto intuire che c'era una trappola. Forse lo stress di uno Zeitnot prolungato si è fatto sentire.

26.♔d3??

26. ♔e3 c2 27. ♖c6 c1=♚ 28. ♖xc1 ♗xc1 29.b4 avrebbe ancora pattato perché il cavallo non può sfuggire alle attenzioni del re bianco, ad esempio 29...♗a2 (oppure 29...♗b3 30.♔d3) 30.b5 ♔e7 (30...♗c3?? 31.b6 e vince) 31.♔d2 ecc.

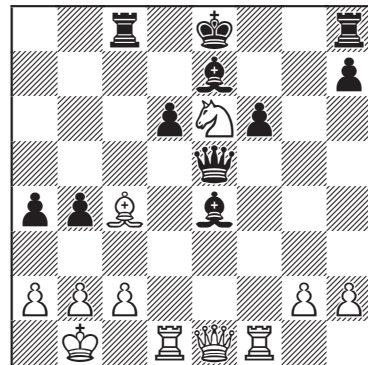
**26...♗b4+ 27.♔xc3 ♗xa6 28.b4 ♗c7
29.♔d3 ♔f6 30.♔e3 ♔f5 0-1**

Ma onestamente, quante volte capiterà di dover calcolare dieci mosse avanti per giocare bene a scacchi? Si diceva che Petrosjan non calcolasse più di una mossa avanti, eppure vedeva tutto quello che c'era da

vedere. Anche a livello di Grandi Maestri non capita spesso di dover ricorrere a calcoli molto profondi. Probabilmente il sacrificio di donna che segue non ha richiesto troppe ricerche da parte di Nijboer.

NIJBOER-ACS

Wijk aan Zee 2003



Il Bianco muove e vince.

22.♚xe4!? ♚xe4 23.♙b5+ ♚c6

Ora il Bianco ottiene un finale superiore. Se invece 23...♔f7 si vince con 24.♗g5+; oppure 23...♖c6 24.♗d4! ♔f7 (24...0-0 25.♙xc6 d5 26.♗f5 e vince) 25.♙xc6 ♚e5 26.♖fe1 ♚h5 27.♙f3! con forte attacco, probabilmente decisivo.

**24.♙xc6+ ♖xc6 25.♗f4 ♔f7 26.♗d5
♖g8 27.g3 ♖g4 28.b3 axb3 29.cxb3 ♙d8
30.♖f4 ♖xf4 31.♗xf4 ♙b6 32.♗d5 ♙c5
33.♖f1 ♔e6 34.♗xf6 d5 35.♗xh7 ♙e7
36.g4 d4 37.g5 d3 38.g6 d2 39.g7 ♖c1+
40.♖xc1 dxc1=♚+ 41.♔xc1 ♔f7 42.♗f8
♔xg7 43.♗d7 ♔f7 44.♔c2 ♔e6 45.♗b6
♙c5 46.♗a4 ♙f2 47.♔d3 ♔d5 48.♗b2
1-0**

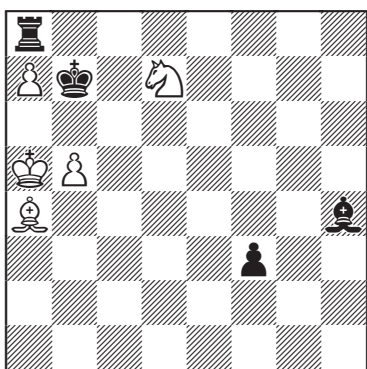
Tutto molto convincente, eppure il Bianco poteva far meglio proprio all'inizio! Se aves-

se giocato 22. ♖b5+! il Nero non sarebbe riuscito a raggiungere un finale con qualche possibilità di salvezza. Dopo ad esempio 22... ♗c6 23. ♗xc6 ♜xc6 24. ♜d4! il Nero è battuto su tutta la linea e non è facile trovare di meglio. Il metodo che avrebbe potuto aiutare Nijboer a trovare questa variante è cambiare l'ordine delle mosse della combinazione, come spiegato a pagina 70.

Questa è la prima faccia della medaglia: dobbiamo imparare questi schemi tattici per non ritrovarci dalla parte sbagliata in esempi del genere. Ma il calcolo non è solo questo: a volte è *davvero* molto difficile e bisogna lavorare duro alla scacchiera per trovare il giusto procedimento. Vediamo ora uno studio, fallato, di uno dei più grandi compositori dei giorni nostri, il MI israeliano Yochanan Afek; la posizione avrebbe potuto benissimo verificarsi in una normale partita.

Y. AFEK

Chess in Israel 1999



Il Bianco muove e patta.

In questo finale il Bianco è in guai seri e si salva solo per miracolo. L'analisi che segue è tratta dallo *Study Database 2000* ed è probabilmente di Afek.

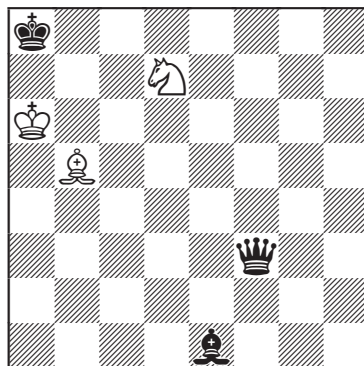
1.b6! ♜xa7+

Se 1... ♗d8? 2. ♘c5+ ♙c8 3. ♗d7 matto, oppure 1... ♗f2 2. ♗d1 ♗xb6+ 3. ♘xb6 ♜xa7+ 4. ♙b5 f2 5. ♗f3+! (5. ♗e2? ♜a2 6. ♗f3+ ♙a7!) 5... ♙c7 6. ♘d5+ ♙d6 7. ♘e3 e il Nero non può vincere.

2.bxa7 ♗e1+ 3. ♙b5 f2 4.a8=♖+! ♙xa8 5. ♙a6!

Permettere una promozione con scacco è sempre affascinante. Se invece 5. ♙b6? ♗a5+!! e il Nero vince.

5...f1=♖+ 6. ♗b5 ♖f3



7. ♗c6+! ♖xc6+ 8. ♘b6+ ♙b8 stallo

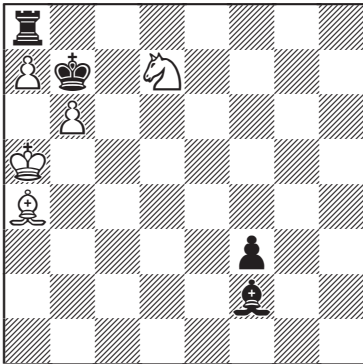
Tutto davvero delizioso, ma c'è un problema in una delle varianti: dopo 2. ♗d1 ♗xb6+ 3. ♘xb6 il Nero può giocare 3...f2!, cambiando l'ordine delle mosse, e dopo 4. ♗e2 (non è migliore 4. ♗f3+ ♙xa7 5. ♗g2 ♜g8 6. ♗h3 ♜g5+ e il Nero guadagna prima il cavallo e poi l'alfiere) 4... ♜xa7+ 5. ♙b5 ♜a2 6. ♗f3+ ♙a7!! 7. ♗g2 ♜b2+ e il Nero vince.

Una delle idee dello studio era che il Bianco poteva tenere il re nero lontano dal cavallo e quindi arrivare in tempo per fermare il pedone 'f', ma dopo 2. ♗d1 non è più possibile.

Cosa faremmo quindi se raggiungessimo questa posizione in partita? Beh, 1.b6 è

l'unica che non perde subito. Ad esempio, non è difficile calcolare 1.♖c5+ ♘xa7 2.b6+ ♘b8+ 3.♗a6+ ♘b7 4.♙b5 ♙e1+ e il Nero vince senza fatica. Dopo 1.b6 avremmo almeno un po' di controgiooco.

Dunque, dopo 1.b6 ♙f2! saremmo nuovamente a un bivio.



A questo punto cercheremmo di selezionare le *candidate*. Oltre a 2.♙d1 abbiamo anche 2.♙c2 e 2.♙b3, sempre indirizzando l'alfiere verso la casa f1. Dal calcolo di 2.♙d1 (la più forzante e pertanto la prima che dobbiamo analizzare) abbiamo scoperto che l'alfiere indifeso diventa un problema, quindi è meglio tenerlo più vicino al re. Naturalmente si tratta di una conclusione astratta, impossibile da raggiungere senza il calcolo. In posizione così complessa l'esperienza aiuta soltanto fino a un certo punto; principi generali e linee guida, invece, non servono a niente. Dobbiamo assolutamente analizzare attentamente ogni mossa. In fondo, a ben guardare, le varianti non sono poi così tante:

a) 2.♙d1 ♙xb6+ 3.♗xb6 e ora:

a1) 3...♞xa7+ 4.♘b5 f2 5.♙f3+! (5.♙e2? ♞a2 6.♙f3+ ♘a7!) 5...♙c7 6.♗d5+ ♘d6 7.♗e3 e il Nero non può vincere;

a2) 3...f2! 4.♙e2 (oppure 4.♙f3+ ♘xa7 5.♙g2 ♞g8.♙h3 ♞g5+ e vince) 4...♞xa7+ 5.♘b5 ♞a2 6.♙f3+ ♘a7!! 7.♙g2 ♞b2+ e il

Nero vince;

b) 2.♙c2 ♙xb6+ 3.♗xb6 e ora:

b1) 3...♞xa7+ 4.♘b5 f2 (oppure 4...♞a2 5.♙e4+ ♘a7 6.♙xf3) 5.♙e4+ ♘c7 6.♗d5+ ♘d6 7.♗e3 ♘e5 8.♙g2 ♞g7 9.♙f1 ♞g1 10.♙c5!! ♘e4 11.♗c4! e a quanto pare il Nero non può vincere;

b2) 3...f2! 4.♙e4+ ♘xa7 5.♙d3 ♞d8! 6.♙e2 ♞e8 e il Nero vince;

c) 2.♙b3! e poi:

c1) 2...♙xb6+ 3.♗xb6 ♞xa7+ (stavolta 3...f2 4.♙c4 ♞xa7+ 5.♘b5 è un po' diversa!) 4.♘b5 f2 5.♙c4 ♘c7 6.♗d5+ ♘d6 7.♗e3 ♞b7+ 8.♘a6 ♞b1 9.♙d3 ♞e1 10.♗f1 ♘c6 11.♘a5 ♘c5 12.♘a4 ♘d4 13.♙b5 ♞b1 14.♗g3 ♘e3 15.♗f1+ ♘f4 e sembra che il Nero non possa fare progressi;

c2) 2...♘c6 è un'altra possibilità, ma dopo 3.♗b8+ ♘c5 4.♗a6+ ♘c6 5.♙d5+! (non dobbiamo nemmeno vederla per forza, visto che ci va bene anche la patta) 5...♘xd5 6.b7 il Bianco va addirittura a vincere.

(Ringrazio John Shaw per l'aiuto nell'analisi di questo studio)

Naturalmente calcolare tutto questo è difficile e immagino che un GM medio (tra 2500 e 2600) impiegherebbe 10-15 minuti a prendere la decisione giusta e di tanto in tanto potrebbe anche sbagliare. Ma è forse impossibile imparare come calcolarlo? No. Prima di tutto, vediamo cosa è davvero necessario vedere.

La differenza tra 3...f2 e 3...♞xa7+ è importante: in due varianti su tre diventa tutto chiaro quasi subito, perciò possiamo tranquillamente scartarle in quanto inutili. 2.♙b3! invece non è altrettanto semplice da confutare; in partita questo sarebbe già un buon motivo per spingerci a giocarla, lasciando all'avversario i calcoli complicati. Come imparerete leggendo il libro,

uno dei principi fondamentali del calcolo è che bisogna calcolare soltanto quando abbiamo la possibilità di scegliere (anche se i forti giocatori sanno che spesso le alternative sono più numerose di quelle che scorgiamo a prima vista).

In questo libro ho tentato di offrire una buona visione di insieme, di proporre alcuni strumenti utili e di spiegare come possiamo allenarci per migliorare nel calcolo. Se l'analisi vi spaventa, per voi il libro sarà un vero film dell'orrore, ma è impossibile studiare la tattica senza avventurarsi ogni tanto nell'analisi, per capire con cosa abbiamo davvero a che fare. Generalmente negli altri miei libri ho evitato le varianti molto lunghe, cercando di spiegare tutto a parole. Stavolta però erano le stesse varianti che andavano spiegate. Inoltre, se avete intenzione di lavorare seriamente con il libro, sarà per voi un vantaggio poter seguire più da vicino il ragionamento dell'autore.

Come sempre, vorrei spendere qualche riga per ringraziare quanti mi hanno aiutato a scrivere questo libro: Danny Kristiansen per l'assistenza e la correzione delle bozze; Mark Dvoretzkij per avermi permesso di usare quattro esempi tratti dalle sue lezioni che ho ritenuto adatti ai miei scopi; John Shaw ed Esben Lund per i loro consigli; Byron Jacobs per aver posticipato la consegna; Anne Faith James per il suo sostegno morale.

Per concludere, vorrei scusarmi con i lettori per avere usato in così grande misura le mie partite. Non mi faccio illusioni sulla loro qualità: è soltanto più facile per me affrontare argomenti specifici sapendo cosa pensava davvero il giocatore durante la partita. Spero che la loro scarsa bellezza scacchistica non vi impedisca di apprezzare il libro nel suo complesso.

Jacob Aagaard
Glasgow, luglio 2004

CAPITOLO

1

PRIMA DI POTER PENSARE BISOGNA IMPARARE A VEDERE

Il libro più famoso mai scritto sul calcolo è il leggendario (e molto discusso) *Pensa come un Grande Maestro* di Aleksandr Kotov, pubblicato per la prima volta in Russia nel 1970 e successivamente tradotto in diverse lingue. Affronta numerosi argomenti importanti quali la gestione dello Zeitnot e come assegnare il tempo di riflessione al calcolo, e tocca anche problematiche più generali: alferi che difendono o sono ostacolati dai pedoni alleati, e così via. Il libro però è famoso più che altro per la prima parte, dedicata al calcolo delle varianti complicate.

Altri testi importanti pubblicati in seguito sull'argomento sono *Corso avanzato di analisi scacchistica* di Mark Dvoretiskij, *Migliora subito il tuo livello di gioco* di Jonathan Tisdall e la raccolta di articoli di Dvoretiskij e Jusupov tratti da un seminario di allenamento per giovani di grande talento tenutosi in Russia nel 1992: *Il pensiero creativo*. Tutti gli autori citati si confrontano inevitabilmente con Kotov, senza mai concordare totalmente con il vecchio maestro, ma sempre trattandolo con profondo rispetto. Anch'io nel mio libro userò la sua terminologia, tentando anche di mostrare le differenze tra i vari punti di vista su questo argomento importantissimo per il giocatore pratico.

Tuttavia mi occuperò anche di varie fasi

della tecnica di analisi che i libri scritti finora non hanno trattato a sufficienza. Il problema di molti scacchisti desiderosi di migliorare i propri risultati è che i libri si rivolgono a un livello di gioco superiore alla loro forza attuale; prima di poter fare buon uso di strumenti di calcolo complessi come il metodo del confronto o l'albero delle varianti, uno scacchista ha bisogno di acquisire determinate abilità. Lavorare con allievi motivati, di tutte le età, dimostra che alcune semplici abilità non sono naturali e devono essere coltivate, ma è possibile allenarle con successo a qualsiasi livello, fino a quello dei migliori giocatori al mondo.

Una volta, a un seminario in Danimarca nel 2002, Artur Jusupov raccontò di quando, passeggiando nella sala del torneo, si fermò alla scacchiera dove giocava Aleksandr Morozevich. Quest'ultimo era profondamente concentrato sulla posizione, e continuava a pensare. Jusupov non capiva perché Morozevich stesse pensando, dato che aveva una mossa del tutto ovvia e nessuna vera alternativa. Pensando che Morozevich, uno dei primi dieci al mondo, sapesse quel che faceva, Jusupov iniziò a cercare un'alternativa e scoprì che in effetti ce n'era una molto interessante. Morozevich continuava a pensare e così Jusupov tornò a sedersi e pattò la sua

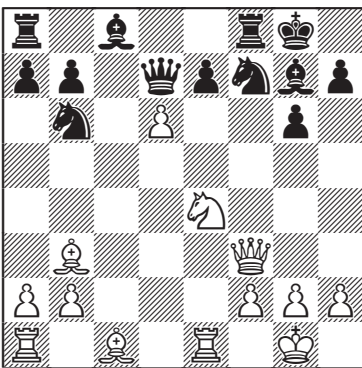
partita. Poi tornò a guardare Morozevich e vide che aveva giocato una terza mossa, altrettanto interessante!

Simili aneddoti ci dicono che, già alla prima mossa, anche i GM più forti non vedono automaticamente tutte le alternative valide! L'esperienza dimostra però che quest'abilità può essere coltivata e allenata di continuo ed è bene farlo, visto che probabilmente è la tecnica più importante da acquisire e padroneggiare per il giocatore di torneo.

Kotov (come quasi tutti i suoi seguaci e/o critici) inizia individuando le *mosse candidate*. Un aspetto importante dell'analisi, che però non può essere fatto bene senza un qualche allenamento specifico su come trovare le candidate! Torneremo sull'argomento nel capitolo seguente, ma prima date uno sguardo alla posizione che segue e, per testare velocemente la vostra capacità di vedere le mosse, cercate di selezionare tre possibili continuazioni per il Bianco.

NØHR-M. NIELSEN

Taastrup 2002



Muove il Bianco.

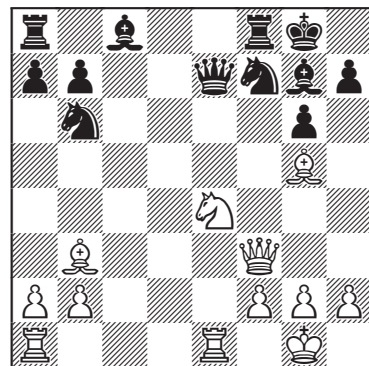
In partita il Bianco è finito ben presto in posizione persa dopo **19. ♘g5? exd6** **20. ♖e6?** perché il Nero, se solo fosse stato allenato alla ricerca delle candidate,

avrebbe potuto sfruttare la torre indifesa sulla prima traversa per eliminare il cavallo fastidioso con la strana **20... ♖e8!**, inchiodando il cavallo e preparando ... ♗xe6, consolidando così la posizione del re e il vantaggio di materiale. Probabilmente anche la più naturale **20... ♖c6!**, che forza un finale con due pezzi leggeri contro una torre, avrebbe vinto molto facilmente.

Invece di **19. ♘g5?**, il Bianco ha due possibilità ugualmente interessanti, che offrono entrambe un compenso sufficiente per il pezzo. Prima di passare alle varianti vere e proprie, però, fermiamoci un attimo a considerare gli obiettivi astratti della posizione. Il Bianco ha sacrificato un pezzo per l'attacco: per giustificare la sua condotta deve recuperare il materiale ceduto (o altro dello stesso valore) oppure dare matto. La sua iniziativa è indiscutibile, ma per sfruttarla deve tirare fuori velocemente tutti i pezzi e creare una superiorità numerica nel teatro dello scontro, altrimenti non potrà realizzare i suoi obiettivi. In parole povere deve darsi una mossa e portare in gioco i pezzi dell'ala di donna! Con ogni probabilità è questo che un GM tenterebbe di realizzare.

La prima delle due candidate rilevanti è:

19. dxe7!? ♖xe7 20. ♗g5!



Il modo più semplice e logico per mobilitare il lato di donna: f6 è sotto attacco e il Bianco sviluppa l'alfiere con guadagno di tempo. Tra non molto la torre entrerà in azione e il Bianco darà il via a un assalto diretto sull'ala di re nemica, prima che il Nero abbia la possibilità di sviluppare i pezzi a sua volta. Una rapida analisi dimostra che il Nero deve probabilmente rispondere...

20... ♖b4!

Dopo 20... ♖d7? 21. ♕f6!! il Nero non è in grado di difendersi:

a) 21... ♖h8 22. ♖c3 ♘h6 23. ♖c5 ♜g8 24. ♞ad1 ♕xf6 25. ♘xf6 e il Bianco vince;

b) 21... ♖f5 22. ♖c3 ♕h6 23. ♘d6 ♖h5 24. ♘xf7 ♜xf7 25. ♞e8+ ♕f8 26. ♞xf8+ ♖xf8 27. ♖b4+ e il Nero prende matto.

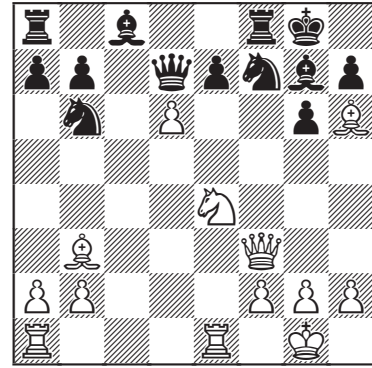
20... ♖c7? 21. ♞ac1 ♖d7 22. ♕f6 è molto simile: non è facile immaginare una continuazione in cui la torre sta peggio in c1 che in a1.

Ora, se non c'è di meglio, il Bianco ha **21. ♕d2 ♖e7 22. ♕g5** con ripetizione, ma 22. ♘g5!?! sembra molto più invitante di prima. A volte basta sapere con certezza di avere la patta in tasca per decidersi a entrare in una variante, soprattutto se comporta un sacrificio consistente.

Fin qui nulla di sorprendente. Che il Bianco in partita abbia scelto 19. ♘g5 è dovuto a una tecnica d'attacco lacunosa (Finn Nøhr è un giocatore prevalentemente posizionale) e non all'incapacità di calcolare. Comunque, alcuni giovincelli senza timori reverenziali (e anche *Fritz 7*, che non è da meno) hanno trovato...

19. ♕h6!!

(diagramma)



Muove il Nero.

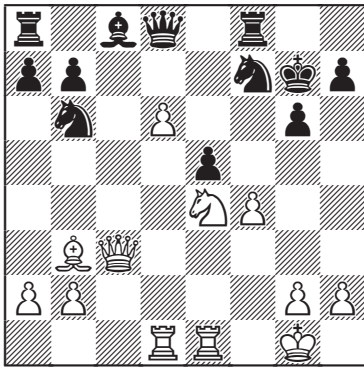
19. ♕h6!! lo ha colto di sorpresa; e adesso?

L'idea principale di 19. ♕h6! non è così difficile da individuare. Se il Nero gioca 19... ♕hx6 segue 20.dxe7 e il Bianco guadagna molto materiale a causa di 20... ♖xe7 21. ♘f6+ e il Nero deve cedere la donna senza sufficiente compenso. Ma naturalmente il Nero deve rispondere: non può giocare 19... exd6 per via di 20. ♘f6+ e nemmeno 19... ♖f5 (nel tentativo di liberare il lato di donna e alleggerire la pressione sul re cambiando le donne) perché dopo 20.dxe7 ♖xf3 21.exf8=♖+ ♕xf8 22.gxf3 ♕hx6 23. ♘d6 l'inchiodatura gli costa un pezzo e lo lascia sotto di una qualità.

Ma cosa minaccia il Bianco, esattamente? Nulla in particolare; la sua prossima mossa sarà 20. ♞ad1 dopodiché le minacce non mancheranno, ma lo scopo di 19. ♕h6! è più che altro la dominazione. Il Nero non può venirne fuori con 19... e6 perché dopo 20. ♕xg7 ♖xg7 21. ♖f6+ ♖g8 (21... ♖h6 22. ♞e3 o 22. ♘g5 dimostra che non è necessario vedere molto di più delle candidate) 22. ♖d4 il Bianco ha un attacco fortissimo, probabilmente vincente.

L'unica per il Nero è costringere il Bianco al cambio in g7 senza cedere il controllo sulla casa f6, per quanto debole esso sia. Pertanto **19... ♖h8!** è l'unica difesa che of-

fra una qualche speranza di salvezza. Ora il Bianco deve proseguire con **20. ♖xg7+ ♘xg7 21. ♗ad1!**, portando in gioco la torre come indicato sopra, negli obiettivi astratti. Al momento non siamo riusciti a trovare una difesa per il Nero, e molto probabilmente non ce ne sono. Un tentativo è **21... ♖d8** ma dopo **22. ♖c3+ e5** (qui il Nero non ha scelta, perché dopo **22... ♗h6 23.dxe7 ♖xe7 24. ♗d6!** è sotto un autentico bombardamento e non ha dove rifugiarsi) il Bianco ha tempo e pezzi attivi in abbondanza per sferrare un attacco micidiale sulle case nere indebolite dal cambio degli alfieri. La migliore è **23.f4!**



..e il Nero sembra perduto. Vediamo le varianti:

a) **23... ♖g4 24.fxe5 ♖xd1 25.e6+ ♗h6 26.e7 ♖d7 27. ♖d2+ ♗g7 28. ♖d4+ ♗h6 29. ♗xd1!**;

b) **23... ♗d7 24. ♖xf7 ♗xf7** (oppure **24... ♗xf7 25.fxe5 ♖b6+ 26. ♗h1 ♖c6 27.e6+ ♖xc3 28. ♗xc3 ♗f5 29.e7 ♗f6 30.e8=♖ ♗xe8 31. ♗xe8 ♗f8 32.d7** e il Bianco non ha ancora finito di incassare) **25. ♗g5+ ♗g8 26. ♖c4+ ♗h8 27. ♗f7+ ♗xf7 28. ♖xf7** e il Bianco ha ottenuto un attacco vincente senza nemmeno investire troppo materiale.

La conclusione dell'esercizio, quindi, è che il Bianco vince dopo **19. ♖h6!!**, una mossa

davvero fantastica che nessuno dei giocatori (né degli spettatori) aveva considerato durante il gioco. I tatticismi che ne derivano non sono troppo difficili da trovare per un forte giocatore con un'adeguata conoscenza della tecnica di attacco: il difficile è semplicemente *vedere* la prima mossa. Probabilmente non vi sorprenderà sapere che il primo a scoprirla è stato *Fritz 7*. I forti programmi di scacchi hanno trasformato il nostro modo di pensare, mostrandoci alcuni corridoi tra la nostra logica e i nostri occhi umani che prima erano oscuri e nebulosi, se non completamente inaccessibili. È vero, il computer è un pessimo insegnante, ma nelle mani di un giocatore serio o di un buon allenatore può essere uno strumento utile, in quanto ci indica sentieri e possibilità diverse. Ma ne parleremo in seguito.

Torniamo al problema di vedere attraverso gli occhi di un umano. Quando Kotov scrive che bisogna selezionare un numero limitato di candidate, in realtà salta la parte più importante: trovare le mosse non è affatto facile. Di solito i giovani che seguono i suoi consigli guardano rapidamente alcune alternative e quindi cercano di calcolarle una per volta, come indicato appunto da Kotov. Di tanto in tanto vanno a sbirciare le soluzioni (oppure, più modernamente, confrontano i loro pensieri con quelli di un computer) e scoprono che si sono persi nel pagliaio o che, se l'ago è nei paraggi, ci si sono seduti sopra. Spesso non riescono proprio a trovare la prima mossa migliore e, anziché accettare l'idea che dipenda da una loro lacuna tecnica, cedono alla frustrazione e perdono fiducia in sé stessi. Naturalmente perdono ben presto ogni interesse per un esercizio molto difficile e che non riserva loro nient'altro che insuccessi.

È un po' come chi inizia a fare jogging senza sapere quanto tempo serve al corpo per mettere su i muscoli, o anche soltanto per

scaldarsi. Molti rinunciano, pensando che il dolore ai polpacci dipenda dalla corsa o da un problema alle loro gambe e non da una tecnica sbagliata. «*Insomma, quanto difficile potrà mai essere correre un paio di chilometri?*» Beh, il corpo impiega da 8 a 12 minuti per scaldarsi e se si parte troppo velocemente, inevitabilmente si sta male e si fa un'esperienza sgradevole.

Lo stesso vale per l'allenamento nel calcio. La ricerca delle mosse candidate non è un processo automatico. Normalmente la mente non lavora in modo logico, ma intuitivo. Cercare le possibili mosse sulla scacchiera non è automatico, né avviene automaticamente una volta compreso che bisogna farlo. Bisogna *allenarsi* a cercare. C'è chi dice che, alla fin fine, il 75% delle volte anche più gioca la prima idea che gli viene in mente. Significa forse che nel 75% dei casi vediamo immediatamente la mossa migliore? No. La spiegazione sta nei vari fattori che intervengono nel processo decisionale. Innanzi tutto abbiamo un'inclinazione naturale a voler giocare la mossa che l'intuito ha scelto per noi e i processi mentali successivi si trasformano spesso in un tentativo di dimostrare la correttezza della scelta intuitiva, oppure semplicemente la giochiamo spinti dalla sensazione che sia giusta. Secondo, se non siamo particolarmente bravi a selezionare le candidate o a cercare sul serio altre possibilità in una determinata posizione, probabilmente non troveremo alternative alla nostra prima idea. Se infine non selezioniamo affatto le candidate e saltiamo a piè pari la ricerca, probabilmente non avremo molta scelta. Per di più, quel 75% non ci dice quante volte la prima idea è effettivamente la migliore, né quante di quelle posizioni possono definirsi critiche. Le mosse ovvie esistono, certo (anche se faremmo bene a tenere a mente l'esempio di Jusupov) e spesso sono le migliori, indipendentemente dal

fatto che si cerchi un'alternativa o meno. Cosa resta di quel 75% una volta considerate tutte queste limitazioni? Probabilmente non abbastanza da corroborare la tesi secondo cui bisogna attribuire molta importanza alla prima mossa che vediamo. Per finire, è possibilissimo che la maggior parte degli errori commessi da chi ha problemi a selezionare le mosse candidate sia comunque da ricercarsi nel restante 25%.

È evidente che ci sono giocatori intuitivi e altri invece molto concreti e logici nell'approccio agli scacchi. Ma nonostante i loro processi mentali e decisionali siano totalmente diversi, entrambe le categorie trarranno enorme vantaggio dall'imparare a selezionare le mosse candidate.

I giocatori logici hanno enormemente bisogno di una buona selezione delle mosse candidate in qualsiasi tipo di posizioni (basata per l'appunto sulla logica o su considerazioni di carattere generale), perché alla lunga le mosse che vengono loro in mente spontaneamente non sono affidabili. Se li definiamo "giocatori analitici" è appunto per via della loro relativa debolezza nel prendere decisioni intuitivamente e del loro continuo ricorso all'analisi vera e propria. Hanno assoluto bisogno di scandagliare materialmente le possibilità, per sapere cosa analizzare; e hanno bisogno di analizzare per sapere cosa giocare.

Forse è più sorprendente che anche i giocatori intuitivi abbiano bisogno di imparare a selezionare le candidate. Essere un giocatore intuitivo non significa necessariamente vedere più mosse, ma piuttosto avere un buon senso della direzione in cui la posizione si muove; sapere dove devono stare i pezzi; ma soprattutto significa avere automaticamente valutato bene le varie posizioni raggiunte nel calcolo. Nonostante gli evidenti vantaggi, il problema di questo modo di pensare è che se la so-

luzione non è nella direzione indicata dall'intuito, probabilmente non riuscirete mai a trovarla.

Quanto al vedere, è fondamentale essere consapevoli del fatto che il modo in cui guardiamo una posizione cambia continuamente. Se provate a tornare alla posizione sopra, vi sarà impossibile guardarla con gli stessi occhi di prima di averla risolta: forse, prima di aver letto la soluzione, 19.♙h6 era al di fuori del vostro orizzonte, ma dopo averla letta è difficilissimo guardare la posizione e non vedere 19.♙h6. Il motivo è che la nostra visione del mondo non è modellata soltanto da luci e colori, ma anche dal nostro cervello, che organizza le informazioni raccolte attraverso la corteccia visiva. Una posizione non significa nulla per chi non conosce le regole degli scacchi, mentre agli occhi di un principiante sembrerà schiacciante con le sue mille possibilità. Con il tempo, però, il numero delle possibilità si riduce al minimo, finché un giorno forse penserete, come Jusupov, che nella posizione c'è una sola mossa ovvia e nient'altro. È una progressione naturale per gli scacchisti, ma non è tutto qui.

Solitamente i processi di apprendimento si articolano in quattro fasi: la prima si chiama "incompetenza inconscia", la seconda "incompetenza conscia", la terza "competenza conscia" e la quarta "competenza inconscia". In riferimento alla visione scacchistica, possiamo tradurlo nelle quattro fasi che seguono:

- gli scacchi sono pezzi di legno. Nessuna conoscenza delle regole;
- conoscenza delle regole, ma con un gran numero di alternative impossibili da valutare concretamente. È la condizione del principiante: ogni mossa legale è una potenziale candidata;
- maggiore conoscenza degli scacchi e

della valutazione delle mosse. Il numero delle possibilità si riduce drasticamente. È il livello del giocatore di circolo o in fase di crescita;

- le posizioni assumono immediatamente un significato e nella testa del soggetto appaiono mosse ovvie. È la condizione di un giocatore molto forte con un intuito pienamente sviluppato.

Se non conoscessimo l'aneddoto di Jusupov (vedi sopra) potremmo essere portati a pensare che la quarta fase sia un traguardo raggiungibile. Guardare una posizione e leggerla immediatamente in modo assolutamente sensato è ovviamente un vantaggio, ma sarà anche un pretesto per non fare nulla: vi trasmetterà la sensazione che nella posizione non ci siano altre possibilità. In effetti questa sensazione arriva piuttosto presto nella crescita di uno scacchista. Nel suo divertente e abbastanza filosofico *La creatività negli scacchi*, Amatzia Avni suddivide lo sviluppo dell'immaginazione di uno scacchista in tre fasi:

- tutto può essere giusto; tutto è possibile. Non ci sono principi, niente linee guida;
- tutto ciò che si trova entro alcune aree delimitate è possibile; il resto è sbagliato;
- tutto ciò che si trova entro alcune aree delimitate è possibile; i confini tra queste aree e le zone circostanti non sono rigidi. Quindi *anche* ciò che si trova all'esterno può essere possibile.

Oppure, in altre parole:

- qualsiasi mossa è possibile;
- il numero delle possibilità è molto ristretto e non vengono considerate alternative;
- le mosse esaminate sono poche, ma tutte le strade tornano a essere percorribili;