

INTRODUZIONE

Questo libro è rivolto a ogni giocatore di scacchi che affronta regolarmente – perdendoci – avversari più forti di lui. Può capitare ovunque: al lavoro, al circolo di scacchi, a scuola, in torneo oppure, come per molti ragazzi e ragazze, a casa giocando contro Papà. Con ‘Papà’ dovete dunque intendere un avversario che gioca sempre meglio di voi, vi macina lentamente, vi prende tutti i pezzi e infine vi dà matto. Ciascuno dei *50 attacchi da matto** catalogati nel libro spiega un tema specifico con cui possiamo attaccare il re avversario. Questi temi sono ricorrenti e si ripresentano partita dopo partita – di fatto quasi indipendentemente dal livello dei giocatori o dall’esatta disposizione dei pezzi. I giocatori più forti sanno riconoscere questi temi fondamentali con grande abilità. Imparando a riconoscere questi elementi chiave diventa molto più facile scoprire una combinazione vincente, anche a grande velocità.

Uno dei criteri con cui ho scelto i *50 attacchi da matto* è che il tema si presentasse per lo meno con una certa frequenza nella pratica di gioco. Alcuni temi si presentano di continuo. Quale che sia il vostro livello di gioco, avrete molte occasioni per ricorrere a queste idee di attacco.

Quindi, se volete veramente prendervi la rivincita contro Papà, non vi resta che leggere avanti!

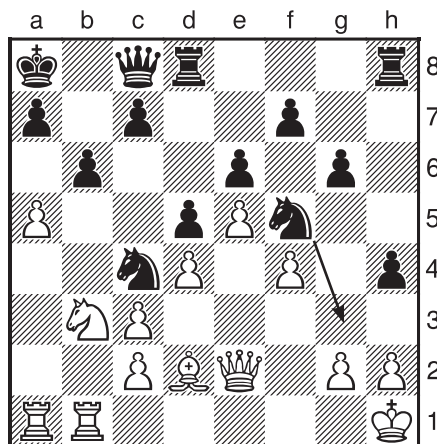
Murray Chandler

* Per la precisione, gli attacchi da matto sono 47. Il *Numero 11* spiega come salvare una posizione difficile grazie allo scacco perpetuo, mentre i *Numeri 10 e 12* sono temi che vi consentiranno di guadagnare materiale.

Sebbene la storia degli scacchi vada all’indietro di diversi secoli, solo una minima parte dei temi di attacco aveva già un nome. Per descrivere i temi precedentemente non categorizzati, ho fatto ricorso a una licenza poetica quando ho potuto individuare una partita famosa che illustrasse l’idea. È il caso dei capitoli *La patta di Petrosjan* (11), *Lo scacco di cavallo di Tajmanov* (9), *La manovra di Korchnoj* (28), *L’altro matto di Blackburne* (38) e *La trappola di Fischer* (50).

Anatomia di una combinazione

Uno dei grandi vantaggi derivanti dalla conoscenza dei più comuni temi di matto nel mediogioco è che rende molto più facile il calcolo delle varianti. La combinazione che stiamo per vedere è stata trovata durante una partita semilampo da un forte giocatore dilettante. È molto lunga e la potrete vedere illustrata in maggiore dettaglio a pagina 28 (il matto di Damiano).



3) Mossa al Nero

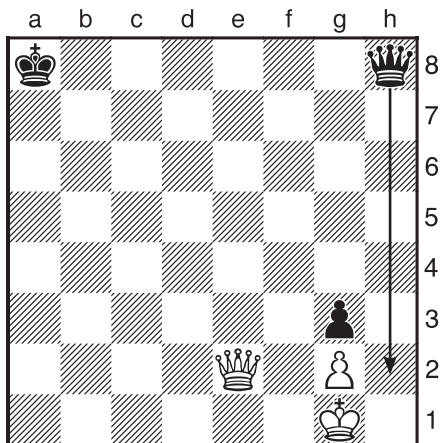
Il seguito vincente è 1... ♖g3+ 2. hxg3 hxg3+ 3. ♔g1 ♜h1+ 4. ♔xh1 ♜h8+ 5. ♔g1 ♜h1+ 6. ♔xh1 ♜h8+ 7. ♔g1 ♜h2+ 8. ♔f1 ♜h1 scacco matto.

Una combinazione di otto mosse, in cui il Nero sacrifica un cavallo e due torri per forzare lo scacco matto. Fantastica! Eppure quando ho mostrato la posizione al forte Grande Maestro John Nunn, ha trovato la soluzione in *appena due secondi*! Sarà interessante notare che il programma scacchistico *Fritz 5*, al tempo fatto girare su una macchina equipaggiata con un processore Pentium, ci mise diversi minuti a trovare la combinazione vincente.

Non trovate straordinario che una mente umana sia in grado di risolvere una posizione puramente tattica più velocemente di un computer? Ebbene la spiegazione è nel tipo di ragionamento utilizzato dai giocatori umani più esperti, che per prima cosa riportano alla mente temi di attacco molto simili, riducendo così notevolmente il numero di calcoli necessari.

Nell'esempio di cui sopra, dato che la sequenza è molto lunga, il giocatore umano potrebbe combinare tra loro diversi temi fondamentali di cui ha già esperienza. Possiamo presumere, con una certa accuratezza, che il giocatore con il Nero abbia scomposto la combinazione in quattro componenti elementari:

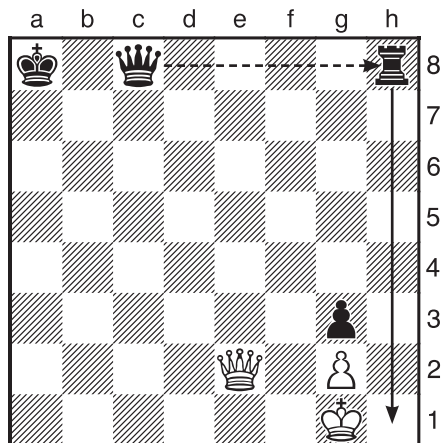
Matto di donna in h2/h1



4) Mossa al Nero

Una volta eliminati tutti i pezzi irrilevanti, il diagramma 4 illustra la posizione chiave che si raggiunge dopo la sesta mossa del Bianco nella combinazione. 1... ♖h2+ 2. ♔f1 ♗h1 è matto.

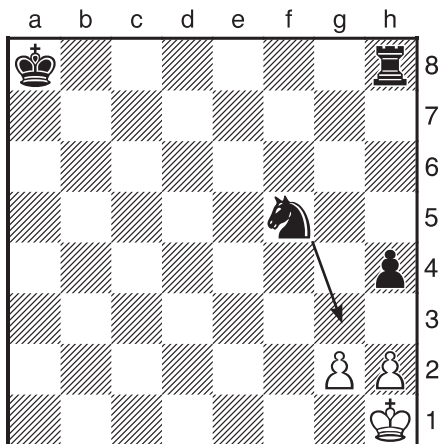
Il sacrificio di adescamento di torre



5) Mossa al Nero

Anche questo tema di attacco è familiare. Nel diagramma 5, il Nero riesce a portare la donna in attacco con guadagno di tempo grazie al sacrificio di adescamento 1... ♖h1+ 2. ♔xh1 ♗h8+.

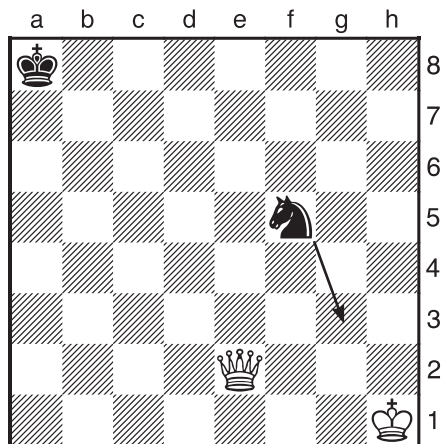
Lo scacco di cavallo di Tajmanov



6) Mossa al Nero

Nella posizione del diagramma, 1... ♘g3+ 2. hxg3 hxg3+ è un metodo comune per aprire la colonna 'h' e mettere così le mani addosso al re avversario.

Il doppio di cavallo



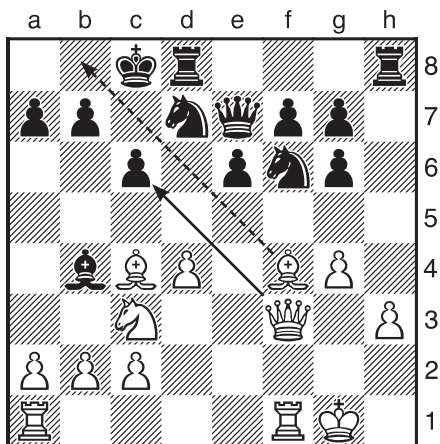
7) Mossa al Nero

1... ♘g3+ è un doppio attacco a re e donna avversari. Questo espediente tattico elementare è importante per la combinazione del diagramma 3 poiché *forza* il Bianco a catturare il cavallo.

IL MATTO DI BODEN

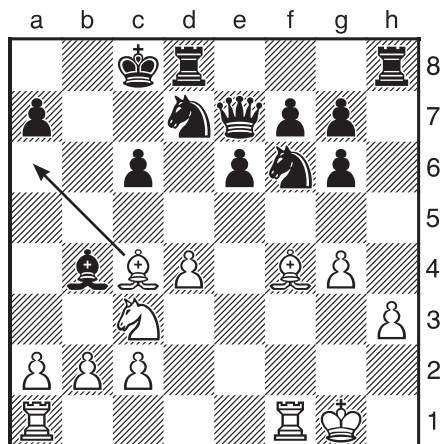
Un incrocio letale

Nell'Inghilterra del 1853, la partita amichevole Schuder-Boden si concluse dopo appena 15 mosse. Lo scacco matto escogitato dal Nero era di una grazia tale che immediatamente prese il nome del suo creatore. La manovra si presenta dopo l'arrocco lungo ed è molto facile che un giocatore inesperto non vi presti attenzione. Anzi, ogni anno cadono vittima di questa trappola perfino alcuni giocatori da torneo, che ignorano i segnali di pericolo per poi pentirsene amaramente. La versione classica dell'attacco prevede un inatteso sacrificio di donna allo scopo di intrappolare il re avversario nel tiro incrociato dei due alfieri.



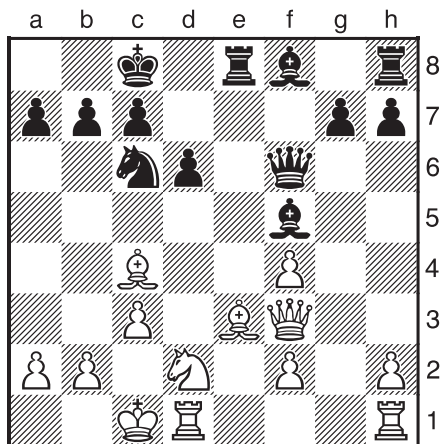
60a) Mossa al Bianco

Si noti come l'alfiere f4 controlla alcune case importanti intorno al re nero. Il Bianco sacrifica la donna con la appariscente 1. ♖xc6+ bxc6 (60b).



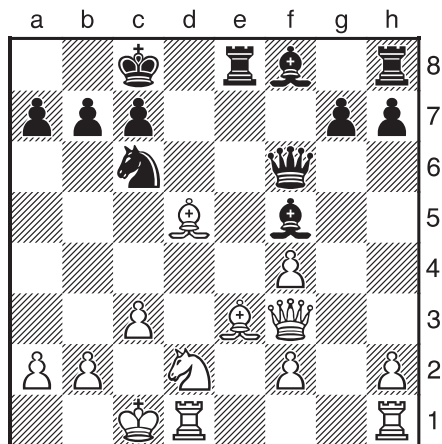
60b) Mossa al Bianco

Il sacrificio ha divelto il lato di donna del Nero, e ora 2. ♗a6 è sorprendentemente scacco matto. Il re nero viene mattato in pieno mediogioco, e da due soli alfieri!



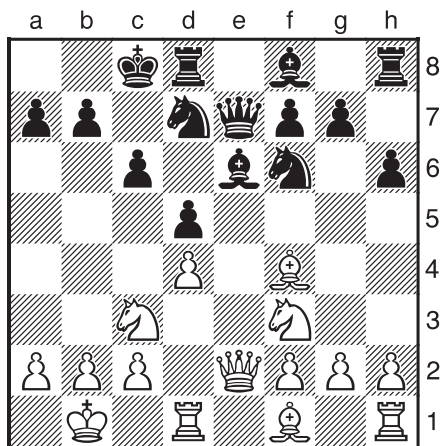
61a) Mossa al Nero

Il sacrificio di pedone 1...d5 libera l'alfiere f8 e guadagna tempo grazie all'attacco all'alfiere c4. Il Bianco prende con 2. ♖xd5 (61b).



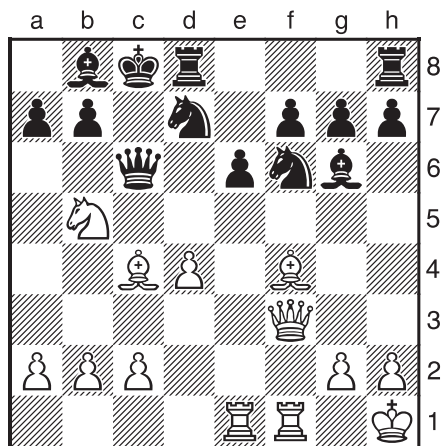
61b) Mossa al Nero

Ecco che si rivela l'idea che ispira il sacrificio del Nero: 2... ♖xc3+ 3. bxc3 ♗a3 a3 matto. Questa splendida combinazione è quella giocata nella partita di Boden.



62) Mossa al Bianco

Qui la spettacolare mossa vincente è 1. ♖a6, perché il Nero non potrà difendere il pedone a7. Ora è facile vedere che se 1... bxa6, 2. ♗xa6 matto, mentre 1... ♗h5 perde a causa di 2. ♖xc6+!



63) Mossa al Bianco

Qui il Bianco ha giustificato un precedente sacrificio di pezzo giocando la deliziosa combinazione vincente 1. ♗xa7+ ♗xa7 2. ♖xc6+ bxc6 3. ♗a6 matto.

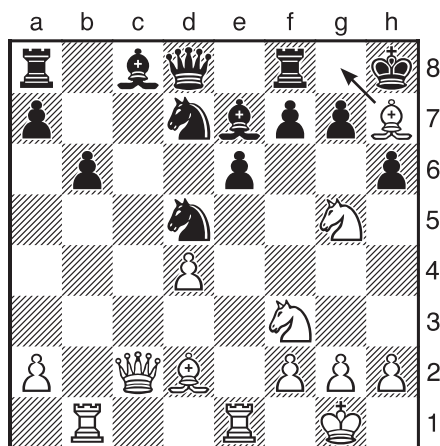
LA ASTUTA ♖G8

Uno stratagemma che alle volte vince al colpo

Nel corso di un attacco sull'ala di re, l'alfiere bianco finisce spesso per posarsi sulla casa h7. In genere, nel farlo ha anche dato scacco, costringendo il re a muovere in h8. Tuttavia, alle volte l'alfiere può ostacolare il successivo attacco del Bianco.

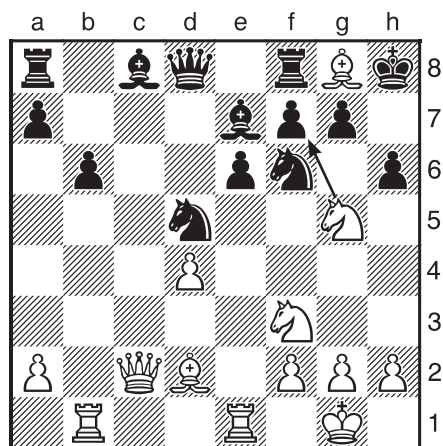
Ciò accade di frequente quando la donna bianca deve dare scacco matto in h7 ma non può farlo a causa della presenza del proprio alfiere. Se il problema non può essere risolto con una *ritirata*, potete prendere in considerazione una strana *avanzata*. Affinché lo stratagemma funzioni, il Bianco in genere ha bisogno di un *secondo pezzo che controlla la casa h7*, tipicamente un cavallo in g5.

Questa manovra ha un che di infido, quindi non vi aspettate che l'avversario voglia analizzarla con voi dopo averla subita!



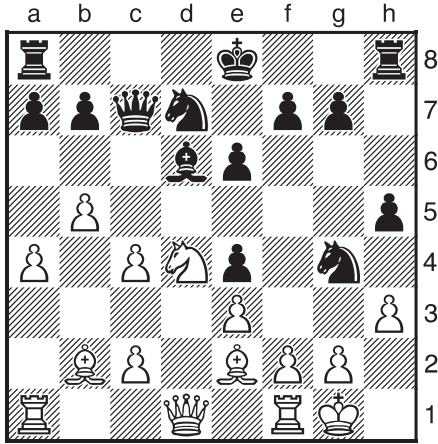
83a) Mossa al Bianco

1. ♖g8! sgombera la casa h7 e l'alfiere è anche immune da catture (grazie alla minaccia 2. ♚h7 matto). Il Nero replica 1... ♘7f6 (83b).



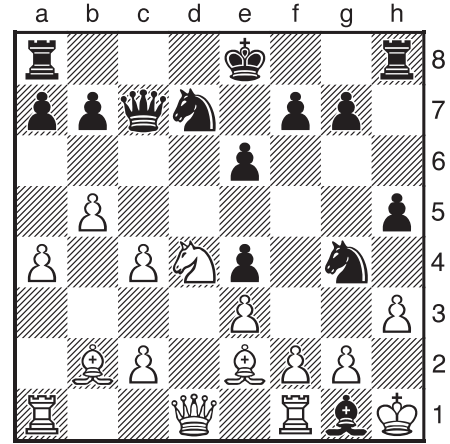
83b) Mossa al Bianco

Ora 2. ♘xf7+ ♚xf7 3. ♖xf7 guadagna la qualità. Il Nero è riuscito a scongiurare lo scacco matto ma non la *seconda minaccia*, ossia il doppio attacco sulla casa f7.



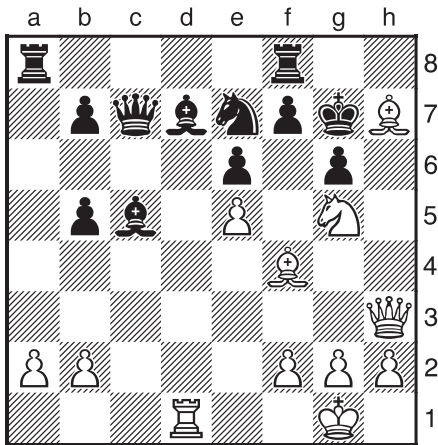
84a) Mossa al Nero

Uno scenario del tutto tipico. Dapprima il Nero costringe il re avversario nell'angolo con 1...♙h2+ 2.♖h1. A questo punto 2...♙g1! (84b) allestisce la minaccia di matto con ...♗h2.



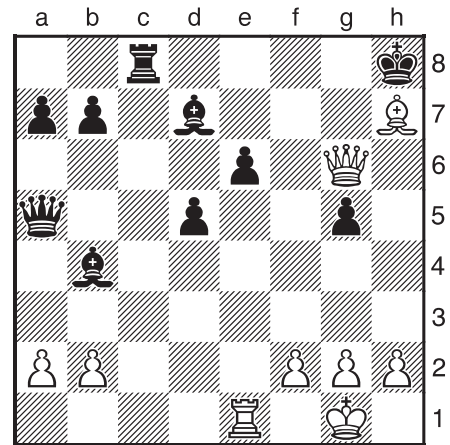
84b) Mossa al Bianco

Il Bianco deve bloccare la diagonale della donna, ma se 3.g3 il Nero guadagna materiale con 3...♘xf2+ (il doppio attacco a re e donna costringe il Bianco alla presa) 4.♙xf2 ♙xf2.



85) Mossa al Bianco

Dopo 1.♙g8 la donna penetra in h7, decidendo la partita. Ad esempio 1... ♗xg8 2.♗h7+ ♖f8 3.♗xf7 matto.



86) Mossa al Bianco

Qui donna e alfiere riescono a dare matto da soli. Dopo 1.♙g8 (che minaccia ♗h7) il Nero è costretto a prendere con 1... ♗xg8. Segue il matto con 2.♗h6.

SACRIFICI DI CAVALLO IN F7 & E6

Assicuriamoci che Papà non arrocchi mai più

Qui possiamo notare alcune somiglianze con i temi illustrati a pagina 108. Nelle prime fasi della partita, ossia prima dell'arrocco, il re è potenzialmente esposto a sacrifici di pezzi che distruggano il suo scudo pedonale centrale. Ancora una volta, non è necessariamente la *manca di sviluppo* che consente il sacrificio: a volte è sufficiente che i pezzi del Nero siano mal messi.

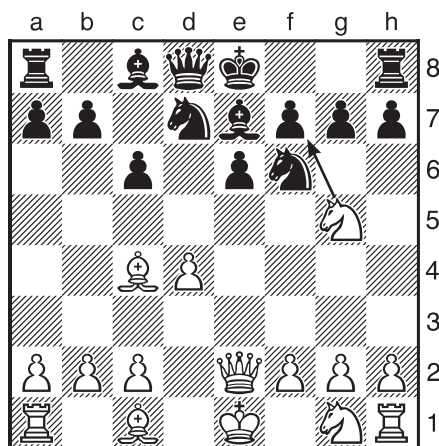
Vediamo dunque come procedere in entrambi i tipi di sacrificio:

1) il sacrificio di cavallo in f7

Questa manovra ha più idee allo stesso tempo. Rimuovendo il pedone f7 si elimina un difensore chiave della casa e6. Inoltre il Bianco apre la diagonale h5-e8 e attira il re nero in f7 per consentire a un altro pezzo di dare scacco.

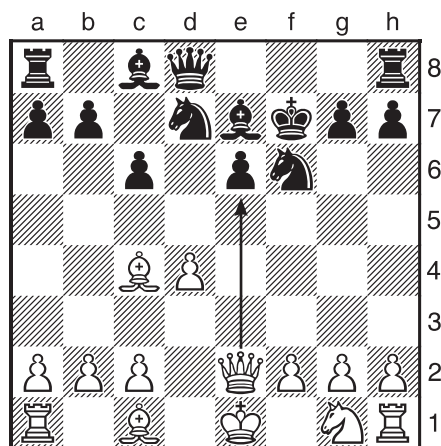
2) il sacrificio di cavallo in e6

Qui il piano è quello di fare piazza pulita dei pedoni centrali oppure di sfruttare la diagonale h5-e8 (che si apre quando il Nero cattura il cavallo con ...fxe6).



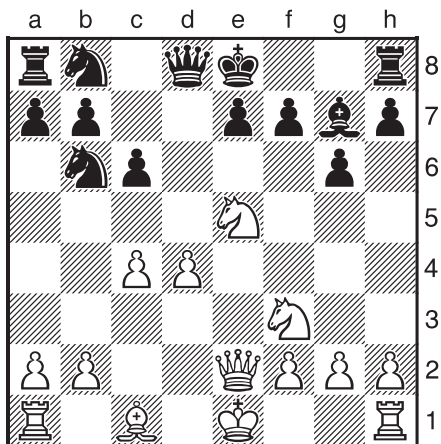
215a) Mossa al Bianco

In principio la posizione del Nero è solida, ma gli manca un tempo per arroccare in sicurezza. Il Bianco sfrutta l'occasione sacrificando il cavallo con 1. ♘xf7 ♔xf7 (215b).



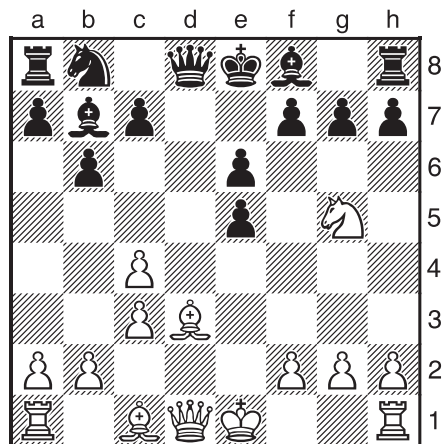
215b) Mossa al Bianco

Dopo 2. ♖xe6+ i pedoni difensivi del Nero sono svaniti. Dopo 2... ♔e8 o 2... ♔f8 il Bianco dà matto con 3. ♖f7, mentre a 2... ♔g6 segue il matto con 3. ♗d3+ ♔h5 4. ♖h3.



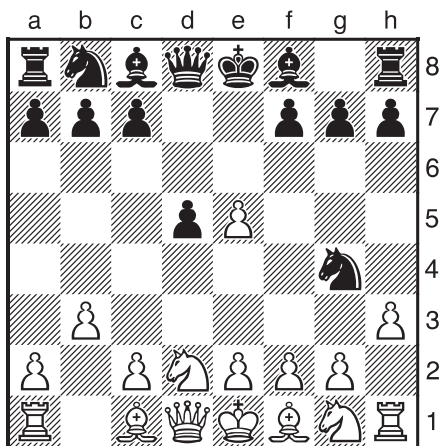
216) Mossa al Bianco

La rimozione del pedone f7 *indebolisce il controllo del Nero sulla casa e6*. Il Bianco gioca 1. ♖xf7 ♜xf7 2. ♘g5+ ♔e8 3. ♘e6 con attacco doppio a donna e alfiere.



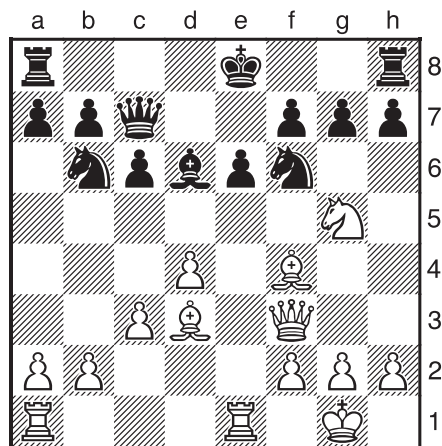
217) Mossa al Bianco

1. ♘xf7 ♜xf7 2. ♙g6+ consente al Bianco di guadagnare la donna per due pezzi leggeri dopo 2...hxg6 (se 2...♔e7 il Bianco dà matto con 3. ♙g5) 3. ♙xd8. Una combinazione ben celata.



218) Mossa al Nero

Questa trappola antichissima illustra benissimo il concetto di sacrificio per spalancare una diagonale: 1... ♘e3 2. fxe3 (altrimenti la donna è perduta) 2... ♙h4+ 3. g3 ♙xg3 matto.



219) Mossa al Bianco

I pedoni centrali del Nero (cui manca solo una mossa per arroccare in tutta sicurezza) vengono fatti saltare con la manovra standard 1. ♘xe6 fxe6 2. ♗xe6+ seguita dalla cattura dell'alfiere in d6.

ESERCIZI

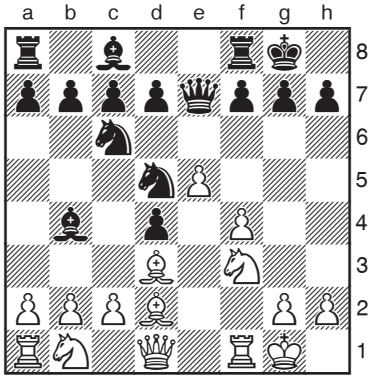
In ognuna delle posizioni che seguono dovete trovare la combinazione vincente che *forza il matto* oppure *guadagna materiale*. Tutte e 36 le posizioni sono tratte da partite di torneo. Se non riuscite a trovare l'idea immediatamente, *continue a cercare per almeno 10 minuti a posizione*. Passato questo tempo, guardate la pagina suggerita accanto a ogni posizione per capire quale tema principale dovete ricercare.

Le soluzioni sono riportate a pagina 121.

Facciamo i conti!

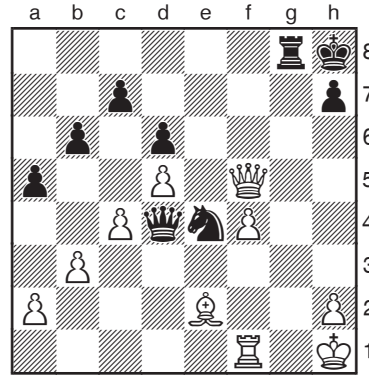
Se avrete risolto gli esercizi senza guardare i suggerimenti, il numero di combinazioni risolte corrisponderà alla vostra abilità, più o meno come segue:

- 36 Complimenti, sei un Maestro!**
- 30-35 Sei già un forte giocatore di torneo**
- 25-29 Hai un'ottima conoscenza dei temi di attacco**
- 20-24 Hai una buona conoscenza dei temi di attacco**
- 15-19 Sei promettente - iscriviti a un circolo di scacchi!**
- 10-14 Sei nella media**
- 5-9 Hai bisogno di più esercizio**
- 0-4 Papà gioca a backgammon?**



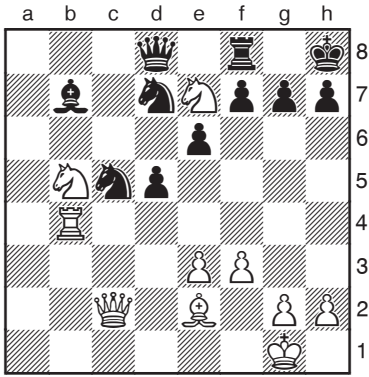
224) Mossa al Bianco

Suggerimento: attacco da matto 32



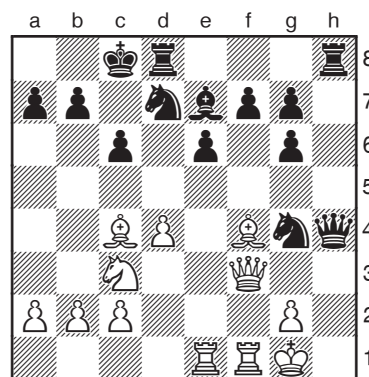
227) Mossa al Nero

Suggerimento: attacco da matto 5



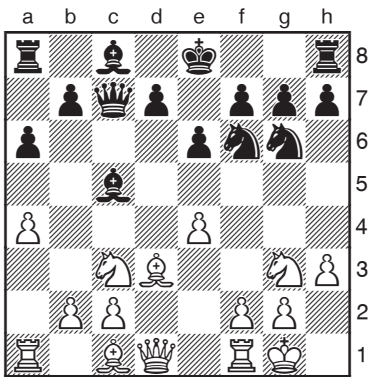
225) Mossa al Bianco

Suggerimento: attacco da matto 1



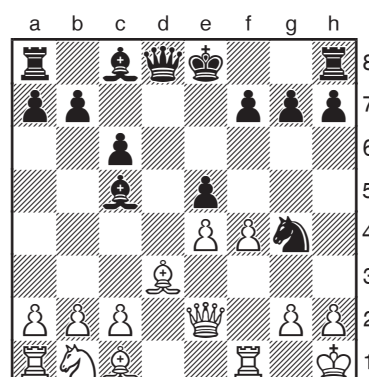
228) Mossa al Bianco

Suggerimento: attacco da matto 14



226) Mossa al Nero

Suggerimento: attacco da matto 28



229) Mossa al Nero

Suggerimento: attacco da matto 2