LOGICAL THINKING

di

Riccardo Annoni

A.S.D. Circolo Scacchistico
della Versilia

Cari amici scacchisti, l'estate è agli sgoccioli e inizia a salirmi la febbre degli scacchi, dopo qualche mese di digiuno mi ritrovo a salivare per le 64 caselle.

Per adesso mi sfogo su Word con questo articoletto [era iniziato così… ora ormai è un libello – n.d.a.] che apro trascrivendo qui sotto un passo del celebre libro "Think Like a Grandmaster" di Alexander Kotov (London, 1971): "When later I was busy writing this book I approached Botvinnik and asked him to tell me what he did when his opponent was thinking. The former world title-holder replied in much the following terms: Basically I do divide my thinking into two parts. When my opponent's clock is going I discuss general considerations in an internal dialogue with myself. When my own clock is going I analyse concrete variations."

Botvinnik raccomandava di usare il tempo a disposizione dell'avversario per eseguire valutazioni di tipo strategico e posizionale e il nostro tempo per eseguire i necessari calcoli tattici che ci porteranno a giocare la nostra mossa.

"Chess is mental torture" – Garry Kasparov

Kasparov, che era un allievo di Botvinnik ha probabilmente ereditato questo metodo di pensiero alla scacchiera: considerazioni generali di tipo strategico durante la pensata dell'avversario e calcoli tattici nel proprio tempo. Non c'è mai riposo alla scacchiera, gli Scacchi sono una tortura mentale.

Iniziamo a vedere cosa fare quindi
Quando scorre il tempo del nostro avversario
Valutazione Strategica

La Tattica è al servizio della Strategia, ovvero la Tattica implementa la Strategia.

Questa idea ha portato molti scacchisti alla convinzione che gli Scacchi sono al 99% tattica, ma pensate a questa celebre fase di Tartakower:

"Tactics is knowing what to do when there is something to do, strategy is knowing what to do when there is nothing to do" – Savielly Tartakower

Cioè nelle posizioni dove non ci sono motivi tattici da calcolare, occorre che noi ci affidiamo completamente al pensiero strategico.
Inoltre occorre considerare che non sempre abbiamo il tempo e/o la capacità di calcolare e valutare correttamente le conseguenze tattiche di ogni mossa. In questo caso ci affidiamo spesso all'intuizione che è frutto della conoscenza scacchistica, delle nostre passate esperienze e della confidenza che abbiamo alla scacchiera.

Per la valutazione strategica della posizione vi propongo questa Scala di Valori Scacchistici, in ordine decrescente di importanza. Quando verificate che i primi tre valori si equivalgono solo allora dovete dare importanza ai rimanenti tre!

- **Sicurezza del Re**
- **Attività dei pezzi**
- **Materiale**
- **Struttura pedonale**
- **Spazio**
- **Debolezze**
- **Chi sta meglio dopo il cambio delle Donne?**

Per ciascuna di esse vi darò qualche regola da seguire e una partita illustrativa che vi convinca della validità della regola. La convinzione è importante perché non serve a nulla conoscere la regola senza avere la convinzione di doverla applicare.

La regola è la conoscenza, la convinzione è la confidenza.

ATTENZIONE: Queste regole non sono sempre valide, ma diciamo che almeno 8 volte su 10 ci prendono… e non è poco!

Sicurezza del Re
Regola: Il Re dovrebbe essere protetto almeno da tre pedoni più un pezzo.
Regola: Se il numero delle unità attaccanti è superiore di tre o più pezzi e/o pedoni alle unità difendenti, o il Re non è protetto da nessun pezzo, allora bisogna tenere in seria considerazione un attacco sacrificale o frontale con i nostri pezzi al Re avversario.
Regola: Quando dovete fare spazio al Re per liberarvi dalla debolezza tipica della prima traversa, giocate i pedoni sullo stesso colore dell'alfiere avversario.

Amer Said Al Masshani vs Krishnan Sasikiran
Asian Nations Cup (2014)
1. e4 c5 2. b3 Cc6 3. Ab2 Cf6 4. e5 Cd5 5. Cf3 d6 6. Ab5 Ad7 7. Ac4 e6 8. Ad5 ed5 9.De2 Ae6 10. O-O d4 11. c3 de5 12. Ce5 Ad6 13. cd4 cd4 14. Cc6 bc6 15. De4 c5 16. Dc6 Rf8 17. Ca3
A prima vista la posizione del Re nero che ha perso il diritto all'arrocco parrebbe più precaria del Re bianco che è arroccato dietro alla linea regolare di tre pedoni. Al Re bianco manca però la protezione di un pezzo e i pezzi bianchi sono poco attivi e ammassati sul lato di Donna. Sasikiran trova una mossa chiave che pone le basi per un attacco decisivo. 17… Ad5! Con un piccolo dispositivo tattico il nero punta entrambi gli alfieri contro il Re bianco.
18. Da6
Ora occorre controllare se ci sono opzioni di attacco dirette contro il Re bianco che è stato abbandonato dai suoi pezzi. Sasikiran ci mette meno di 1 secondo per trovare colpi come quello che segue:
18… Ag2!
Ecco perché se abbiamo 3 pezzi contro 0 molto probabilmente possiamo attaccare con veemenza: un pezzo viene sacrificato per distruggere la protezione dello scudo pedonale e gli altri due pezzi si occupano dell'esecuzione del monarca avversario. Ora 19. Rg2 Dg5 20.Rh1 Df4 porta al matto.

19. Cc4 Ac7 20. f4 Af1 21. Tf1 Dd5
Chiudere questa partita con una qualità di vantaggio per Sasikiran è uno scherzo. Inizia con una potente centralizzazione della Donna che mette sotto controllo le case bianche, poi la torre entra in gioco via h6 con guadagno di tempo sulla Da6.
22. Ce5 h5 23. Aa3 Ae5
Fight the leader! Il pezzo più attivo del bianco lascia il campo di battaglia.
24. fe5 Th6 25. Dd3 Rg8 26. Df3 Tg6 27. Rf2 Td8 28. Te1 Ta6 29. Ac1 Te6 30. d3 Te5 31. Dd5
Notate che seppure i cambi siano favorevoli al nero, Sasikiran li ha snobbati favorendo l'attività dei propri pezzi al punto che è stato il bianco a vedersi obbligato a cambiare le DD.
31… Tdd5 32. Af4 Tf5 33. Rg3 g5
Limita l'attività dei pezzi avversari e guadagna spazio.
34. Ab8 g4 35. Aa7 Tf3 36. Rg2 Td3 37. Te2 h4 38. Ab8 Tf5 39. Ad6 h3 0-1

Attività dei pezzi

Nella fase di apertura può succedere che uno o più pezzi non vengano sviluppati nelle case più efficaci: nella transizione apertura - mediogioco dobbiamo impegnarci a migliorare la posizione di ogni pezzo.

Un pezzo attivo vale molto di più di un pezzo passivo al punto che giocare con pezzi attivi ha più valore che non quello di conservare la struttura pedonale intatta, anzi un pedone può essere sacrificato per garantirci la attività dei nostri pezzi.

Regola: Meglio giocare con un pedone in meno e i pezzi attivi che giocare con pari pedoni e i pezzi passivi.

Regola: Restringere i pezzi avversari e al contempo attivare i nostri è un importante obiettivo strategico.

Nel finale il Re è un pezzo importante e deve essere attivato con urgenza, anche prima dei pezzi leggeri.

Regola: Il Leader è il miglior pezzo dell'avversario. Se possiamo dobbiamo cambiarlo con uno dei nostri pezzi. Questo concetto lo chiamo **Fight The Leader!**

Regola della Bacchetta magica: a) individuare un nostro pezzo che vogliamo migliorare. b) individuare la casa dove vorremmo portarlo se avessimo una bacchetta magica. c) individuare o creare un percorso che permetta la realizzazione della manovra "magica".

Regola: Nelle posizioni con alfieri di colore opposto, la parte che ha l'iniziativa spesso riesce a creare minacce imparabili giocando sulle case di colore del proprio alfiere.

In generale si stabiliscono queste regole per definire il colore su cui giocare:

AA dello stesso colore: ogni giocatore dovrebbe giocare con gli altri pezzi sulle case di colore opposto a quello dell'alfiere.

AA di colore opposto: Ogni giocatore dovrebbe giocare sul colore del proprio alfiere.

AA vs AC: il giocatore con la coppia AA dovrebbe giocare sul colore dove l'avversario non ha più l'alfiere. Il giocatore con AC dovrebbe giocare sulle case del medesimo colore del suo alfiere.

A vs C: Entrambi i giocatori dovrebbero giocare sulle case di colore opposto a quelle dell'alfiere (ma i pedoni possono essere giocati sul colore del A per limitarne lo scopo).

AA vs AA: Se la struttura centrale è fissata, allora bisogna puntare al cambio degli AA il cui colore è lo stesso dei nostri pedoni (per esempio nel centro Francese il bianco dovrebbe giocare per cambiare gli AA scuri e il nero vorrebbe cambiare gli AA bianchi.

Finali con TT e CC: Un metodo che spesso procura il vantaggio è l'espansione di PP per limitare il raggio dei CC avversari.
Regola: Una torre in settima traversa vale 1 pedone.
Regola: Quando si manovra per migliorare i propri pezzi lo si dovrebbe fare partendo dal pezzo peggio piazzato. Se questo non c'è, allora procedete in quest'ordine: Donna, Torri, (Re nei finali), Pezzi leggeri.
Regola: L'arrocco non è una mossa di sviluppo.
Sono certo che molti di voi storceranno il naso su questa regola e obietteranno che come minimo l'arrocco sviluppa la Torre che è coinvolta. Scommetto che persino giocatori con Elo >2000 avranno da obiettare, ma il mio amico MI Giulio Borgo numerose volte, guardando le mie partite, mi ha chiesto "Perché hai arroccato qui?" e io "Beh perché no?" e procedeva a mostrarmi come una mossa di sviluppo avrebbe migliorato la mia posizione e al contempo costretto l'avversario a scelte più contenute. Ricordate che ogni mossa costa un tempo che deve essere speso nella maniera più efficace possibile: idealmente deve portarci verso il nostro obiettivo e deve ostacolare l'avversario.
Per esempio considerate le linee del London System che abbiamo visto insieme nei Martedì sera e ricordate come il bianco spesso sviluppa il suo attacco posticipando l'arrocco.
Regola: Se siete indecisi tra lo sviluppo di due pezzi (tipico dell'apertura), date la precedenza a quello che ha meno opzioni in modo da preservare il più a lungo possibile l'elasticità della vostra posizione e costringere l'avversario a calcolare tutte le possibilità. Se ragionate su questa regola, converrete con me che l'arrocco è una mossa anti-elastica perché definisce dove mettete il Re con le profonde implicazioni che questa scelta si trascina nel mediogioco, quindi è davvero sensato in certi casi procrastinare l'arrocco in favore dello sviluppo dei pezzi.
Regola: Se l'avversario gioca una mossa insolita o passiva, prendetevi il vostro tempo per capire se e come potete aggiudicarvi l'iniziativa.

Viktor Kortchnoi vs Alexander Beliavsky
Leon (1994)
1. c4 c6 2. d4 d5 3. e3 Cf6 4. Cc3 e6 5. Cf3 Cbd7 6. Dc2 Ad6 7. b3 O-O 8. Ab2?!
Questa mossa del nero è questionabile perché si doveva dare la precedenza alla sicurezza del Re con Ae2,O-O.
8…e5!
Il nero apre il centro approfittando della posizione esposta del Re bianco.
9. cd5?!

Era ancora in tempo il bianco per rifugiarsi in una Francese in contromossa dopo 9. Ae2 e4
10. Cd2 ma entra in questa linea col miraggio di giocare contro il IQP nero.
10… cd5 10. de5 Ce5 11. Ae2 Cf3 12. Af3
Ora il bianco ha in mente l'ovvia continuazione O-O,Tfd1,Tac1 con posizione superiore, quindi il nero decide di sacrificare un pedone per attivare i propri pezzi contro il Re bianco, altrimenti avrebbe nettamente perso la fase di apertura.
12… d4! 13. ed4 Te8 14. Rf1
Oppure 14. Ae2 Ag4 15. O-O Ah2 16. Rh2 Dc7 17. g3? Te2 18. Dc1 Da5 dove l'idea di Dh5 è già devastante. Il bianco ha giocato una parata mettendo il pedone sul colore opposto a quello dell'alfiere avversario e si trova a fronteggiare un attacco vincente nella Olszewski- Shirov, Ch Eu Rapid 2011.
14… Da5!
Il nero è rapidissimo nel portare in gioco tutti i pezzi e minaccia Af5,Tac8. Il bianco è già nei guai.
15. Dd1 Ab4 16. Tc1 Ad7 17. a3 Ac3 18. Tc3
Il bianco sa male anche dopo 18. Ac3 Da3 19. Ab7 Tab8 20. Af3 Ae6! Il nero vuole catturare in b3 con la torre e poi cambiare gli AA campochiaro in d5 dove si installerà il cavallo.
18… Cd5
Ancora più forte sarebbe stata 18… Ce4! 19. Ae4 (19. Tc1 Cd2 20. Rg1 Cf3 21. gf3 Dg5
22. Rf1 Ah3#) 19… Te4 e il nero minaccia tae8,Ab5/Da6 con problemi gravissimi dovuti alla debolezza del Re (prima traversa) o alla invasione della seconda traversa da parte delle torri nere.
19. Ad5
Non funziona 19. Tc5 Ab5! 20. Ae2 Ae2! 21. De2 Te2 22. Ta5 Tb2 e il nero ha la "catena Godena" più lunga!
Dd5 20. a4
Ancora non funziona 20. Tc5 Ab5 21. Rg1 Db3!
20… Tac8
Fight the Leader! Il nero elimina l'unica torre bianca attiva, così facendo il rapporto delle forze in gioco è nettamente a suo favore.
21. f3
Creando spazio al Re e mettendo i pedoni dell'arrocco sul medesimo colore dell'alfiere avversario. Notate come le mosse a4 e f3 cerchino disperatamente di contenere la furia dell'alfiere delle case bianche. Gli AA di colore opposto aumentano la forza dell'attaccante.
Tc3 22. Ac3 Te3

Con la bella trappola 23. Dd2? Tf3! 24. gf3 Df3 25. Rg1 Ah3 26. Df2 Dc3

23. Aa1 Tb3 24. Rf2 Aa4 25. Te1 f6

Risolve i problemi della prima traversa nera e limita il Ac1 mettendo il pedone dell'arrocco sul medesimo colore dell'alfiere avversario. La posizione nera è vinta perché i due PP sul lato di Donna decideranno presto.

26. Dc1 Ac6 27. Df4 h5 28. h4 Ta3

Idea Ta2,Df7-g6. Notate come tutto il gioco del nero si sviluppi sulle case bianche dove non trova l'opposizione del misero Aa1.

29. Rg3 Ta2 30. Ac3 Df7 31. Df5 Dc7 0-1

Vishwanathan Anand vs Francisco Vallejo Pons
Leon 1994

1. d4 d5 2. c4 dc4 3. e4 Cc6 4. Cf3 Ag4 5. d5 Ce5 6. Af4

Il bianco non si preoccupa dell'eventuale cambio in f3 perché la ricattura gf3 andrebbe a rinforzare il suo centro.

6… Cg6 7. Ae3 e5 8. Ac4 Cf6 9. Cc3 a6 10. Ae2

Il bianco deve fare i conti con il centro fissato con i suoi PP su case bianche, quindi dovrebbe cambiare l'alfiere campochiaro e cercare di tenere sottocontrollo le case bianche con gli altri pezzi e con i pedoni. Questa ritirata di alfiere prepara il cambio degli AA campochiaro. Dal canto suo il nero vorrebbe cambiare il suo A camposcuro.

10… Ad6 11. Cd2 Ae2?!

Troppo accondiscendente. Andava presa in forte considerazione 11… Ad7 anche perché il bianco in queste posizioni gioca prima o dopo g2-g3 per togliere al nero l'accesso alla casa f4 e l'alfiere guadagnerebbe l'accesso in h3.

12. De2 O-O 13. O-O De7 14. Tfd1

Come spesso accade negli scacchi Anand si trova con tre colonne a disposizione 'c', 'd', 'e' e solo due torri da giocare, quindi deve scegliere dove giocare le torri. Qui fa una scelta di profilassi decidendo per le colonne 'c', 'd' che si aprirebbero se il nero giocasse per la rottura tematica c7-c6. Il nero è in difficoltà perché ha i pezzi meno attivi e il cuneo e4-d5 lo lascia in ristrettezza di spazio. E' vitale per il nero realizzare le spinte c7-c6 e/o f7-f5 in condizioni favorevoli altrimenti sarà strategicamente perso.

Tac8 15. g3

Restringendo il Cg6 e giocata a cuor leggero perché il nero non ha più l'alfiere delle case bianche.

h6 16. Tac1

Il bianco ha completato lo sviluppo ed è pronto a smuovere le acque a Ovest con Cd2-c4- a5,a3,b4 etc. Volente o nolente il nero deve eseguire l'unica rottura a sua disposizione sennò avrà perso senza neppure provarci.

16… c6 17. Cc4 cd5 18. Cd5 Cd5 19. Td5 Ac5 20. Tcd1 Ae3 21. Ce3

Per lo meno il nero è riuscito anche lui a cambiare l'alfiere cattivo, ma restano fuori gioco il cavallo in g6 e la torre in f8. Di contro i pezzi bianchi sono tutti attivi e il cavallo ha a disposizione la casa f5.

21… Db4

Anticipando il salto di cavallo. Se invece 21… Tfd8 22. Dg4! Con l'idea di giocare Td7 oppure h4-h5 oppure Cf5.

22. Cf5 Tc4 23. Cd6 Tc6 24. a3

Anand si concentra sulla limitazione della Donna nera che svolge un ruolo attivo in b4.

24… Db3 25. T5d3 Db6 26. Cf5

Ora il bianco proseguirà con Td7 minacciando la solita Dg4,h4-h5 e anche il salto Cd6 è in agenda.

26… Te8 27. Td7 Tf6 28. Dg4 Dc6 29. h4

Qui il bianco ha ormai un attacco imparabile.

29… h5 30. Dh5 De4 31. Td8 Dc6 32. Dg5 De6 33. T1d6 1-0

Mihail Botvinnik vs Nikolay Sorokin URSS Ch,
Mosca 1931

1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 e6 4. Cc3 Cbd7 5. Ag5 Ae7 6. e3 O-O

La comprensione del QGD (Queen's Gambit Declined – Gambetto di Donna Rifiutato) in tutte le sue varianti (Tartakower, Lasker e quella Classica giocata in questa partita) dovrebbe rientrare nelle conoscenze di ogni scacchista perché i temi strategici sono netti, ben definiti e adatti al principiante. Li ritrovate anche nella Semislava, nel Gambetto di Donna Accettato e nella difesa Nimzoindiana. Un libro bellissimo che consiglio è "Queen's Gambit Declined" di Mattew Sadler.

7. Ad3

Botvinnik è tertagono e ha le sue proprie convinzioni sul gioco degli scacchi, tanto che questa linea è la Variante Botvinnik del QGD. Mentre tutto il mondo qui ingaggia una lotta per il tempo con Tc1 o Dc2, lui procede tranquillamente sfidando il nero a lasciargli un IQP dopo 7… dc4 8. Ac4 c5 perché si sentiva a suo agio con il Pd4 isolata e dominava i temi strategico-tattici di questo tipo di posizioni.

7… c6 Sorokin intende proseguire con a6,dc4,b5,c5. Botvinnik gli blocca questa espansione laterale ma lo stesso il nero può proseguire con a6,dc4,c5 in stile QGA dove entrambi i colori hanno giocato Ac4 e c5 in due tempi anziché uno solo. Personalmente qui preferirei indagare le conseguenze di

7… dc4 8. Ac4 c5 ma in ogni caso Botvinnik distruggerà Vidmar in questa linea a Nottingham 1936.

8. O-O a6 9. a4 dxc4 10. Axc4 c5 11. dxc5 Axc5 12. De2 h6 13. Ah4 Ae7 14. Tfd1 Ch5?

Il "?" è da dividere su questa coppia di mosse Ae7,Ch5 mi sembrano un po' misere perché hanno il solo scopo di alleggerire la posizione degli alfieri camposcuro ma che ne è dello sviluppo? 13… b6 14. Tfd1 De8 seguita da Ab7 era la normale continuazione per terminare lo sviluppo.

15. Ae7 De7 16. Td2 Cb6 17. Tad1 Dc5 18. Aa2 Cf6 19. e4 e5

Il bianco ha un vantaggio di sviluppo che deve essere messo a frutto tramite mezzi dinamici. Si nota che sia la cattura in e5 che la forte spinta a4-a5 sono bloccate dalla Donna nera che centralizzata gioca un importante ruolo difensivo.

20. De3!!

La mossa STAR della partita!

Regola: Chiedetevi sempre "Chi sta meglio dopo il cambio delle Donne?" e agite di conseguenza. Questa è una domanda potente perché la parte in svantaggio deve accettare che avvenga il cambio oppure spesso rigiocare la Donna in una posizione più defilata e meno influente. L'attività dei pezzi è di gran lunga da preferire sulla qualità della struttura pedonale e qui B. (non confondete con la "B." di Marco Travaglio che non indicava un giocatore di scacchi…) ci offre una bellissima dimostrazione.

20… De3 21. fe3 Ag4 22. a5!

Si vedono i primi frutti dello scambio delle Donne: la spinta a4-a5 è sulla scacchiera e il cavallo che ama essere difeso dai pedoni, punta alla casa c6 via e7.

22… Cc8 23. Tc1 Af3 24. gf3 Ce7 25. Cd5!

Con ottimo tempismo il cavallo si installa in d5 e dopo di lui l'alfiere.

25… Cc6?

Una scelta inferiore. Tra due mosse il bianco avrà rovinato la struttura nera e portato una torre in settima, cosa c'era di peggio? Questa mossa poteva essere rifiutata per il principio di esclusione perché le chance di difendersi da una simile situazione contro B. sono ridotte al lumicino e l'unica scelta era la linea del doppio cambio in d5 con 25… Ced5 26. Ad5!

Cd5 27. ed5 Tac8 28. Tdc2 Tc2 29. Tc2 Td8 30. e4 Td7 31. Tc8 Rh7 e anche qui il bianco può premere per la vittoria preparando la spinta f3-f4 indi la spinta e4-e5 attivando il Re in e3 e poi in d4.

Regola: Una torre in settima vale 1 pedone.

Regola: Nel finale l'attività del Re è persino più importante di quella di un pezzo leggero perché il suo valore è di 4 punti, cioè sta a metà tra A,C e T.

26. Cf6 gf6 27. Td7 Tab8

28. Ca5 Tcc7 è senza speranza perché il nero subirà ingenti perdite con l'unica prospettiva di entrare in un finale di TT segnato.

28. Rf2 Ca5

Alla fine cede alla tentazione ma a mio avviso la partita è compromessa con la 25esima mossa.

29. Tcc7 Tbc8 30. Tf7 Tc7 31. Tc7 Rh8 32. Ad5!

Il nero ha cambiato un paio di torri, ma ora il Ad5 preclude alla torre l'accesso alla colonna 'd' e 'g' e domina il cavallo, il confronto tra i due Re disegna un quadro di devastazione per il nero.

32… b5 33. b3!

Il nero ha zero controgioco.

33… Td8 34. Rg3 f5 35. Rh4 fxe4 36. fxe4 Td6

Una linea difensiva che con il Re nero e il cavallo immobilizzati ha zero possibilità di tenuta.

37. Rh5 Tf6 38. h3 Td6 39. h4 Tb6 40. Rg4 Tf6 41. Ta7 Tb6

Il nero era in Zugzwang dopo la semplice 41… h5. Ora succede che B. ripete la posizione tre volte (40… Tf6 43… Tf6 45… Tf6) prima di passare all'azione con Rh5,Af7-g6 che poteva iniziare già con 41. Rh5. Non sono a conoscenza del perché la partita non sia finita patta per ripetizione, forse era richiesta una ripetizione della sequenza di mosse e non della posizione come descritto nel Bilguer's Handbuch des Schachspiels.

42. Te7 Td6 43. Tc7 Tf6 44. Ta7 Tb6 45. Tc7 Tf6 46. Rh5 Td6 47. Af7 Tf6 48. Ag6 Cxb3 49. Rxh6 Tf8 50. Th7+ Rg8 51. Tg7+ Rh8 52. Af7 Txf7 53. Txf7 Rg8 54.Rg6 Cd2 55. Td7 1-0

Mihail Botvinnik vs Salomon Flohr URSS,
Mosca 1936

1. e4 Cf6

La Difesa Alekhine chiaramente si fa beffe delle nostre regole sullo Spazio perché mira a prendere il sopravvento sulle più alte gerarchie della scala di valutazione e cioè Attività dei pezzi e Sicurezza del Re. Queste mire sono a mio avviso ingiustificate e non è un caso se a livello PRO (2400+) questa Difesa è preferita 16 volte su 1000.

Provate a chiedere a un Alekhinista perché si ostina a giocare questa difesa e ne otterrete svariate risposte, ma nessuno mai vi dirà "Perché è buona". Il GM russo Vladimir Bagirov, affezionato della Alekhine, racconta di aver iniziato a giocarla quando in un sogno, Alekhine stesso gli avrebbe chiesto di difendere l'onore della sua difesa!

2. e5 Cd5 3. d4 d6 4. Cf3 Ag4

La linea classica della Alekhine. Quasi 100 anni di pratica magistrale hanno fatto emergere come preferita la cattura 4… ed5 5. Ce5 (5. de5 Ag4 è OK per il nero) con le possibili continuazioni 5 …c6 (Miles) o 5… g6 (Kengis).

5. Ae2 c6 6. O-O de5

Il nero gioca 5… c6 perchè intende giocare Af3,de5 giocando poi contro l'avanzato Pe5, ma per fare questo deve prima chiudere la diagonale f3-a8. Qui invece Flohr nel 1936 era un pioniere e cattura in e5 prima di cambiare il cavallo, probabilmente perché restio nel giocare contro la coppia degli AA, cosa che oggi è accettata dopo 6… Af3 7. Af3 de5 8. de5 e6 seguita da Cd7 perché il Pe5 risulta davvero debole. Se il bianco scaccia il Cd5 questi si ricicla in g6 via e7 e la Donna nera può emergere in g7 o in a5.

7. Ce5 Ae2 8. De2 Cd7 9. f4 e6 10. c4 C5b6

Dopo 10 mosse il quadro non è incoraggiante per il nero che gioca una posizione solida ma ristretta senza evidenti temi di controgioco, quindi con il germe maligno della passività.

11. Ae3 Ae7 12. Cc3 O-O 13. Tf3!?

Una mossa che costringe il nero a calcolare a ogni turno le conseguenze di Tg3 oppure Th3 e quindi può generare fantasmi e certamente incide sui consumi di orologio da parte del nero. Ovviamente questa libertà sulla terza traversa è possibile solo grazie al consolidato vantaggio di spazio.

13… De8 14. Td1 Td8 15. b3 f5

Il nero minaccia Ab4-c3 seguito da Cf6-e4. Notate che il nero per reclamare un minimo di spazio vitale ha accettato di crearsi il Pe6 arretrato.

16. Cd3 Af6 17. Af2 Df7 18. Ce1 Tfe8 19. Tfd3 Cf8 20. Cf3 Dc7 21. Ce5 Cbd7 22.Dd2 Ae7

Dopo tante manovre il bianco non è riuscito a fare un granchè per la sua posizione e questo è certamente dovuto alla effettiva solidità della Alekhine con i PP c6,e6 che è difficile da aggredire con i pezzi bianchi. Il nero invece è pronto a catturare il Ce5 e proseguire con Cg6,Td7,T8d8,Ab4 con pressione sulla posizione bianca. Botvinnink da consumato giocatore ritira il Ce5 ma questa è una vittoria per il nero che ottiene la casa e4 per il cavallo.

23. Cf3 Cf6 24. Dc1 Ce4 25. Ce5 Cf2

Eliminando un difensore del Pd4 e delle case nere.

26. Rf2 Cd7

Di nuovo il nero minaccia di catturare in e5 e se il bianco ritira il cavallo, allora prosegue con Ab4,Cf6-e4. Questa fase tra le mosse 15 e 25 si è svolta indubbiamente a favore del nero.

27. De3 Ce5 28. fe5 Da5 29. a4 Td7 30. g3 Dd8 31. Rg2 Ag5 32. Df3 De7

Nelle ultime tre mosse il nero non ha manovrato con efficacia. Poteva per esempio prendere in considerazione Db4,b5 oppure più rischiosamente

Rh8,Tg8,g5 ma l'idea Dd8,Ag5 non crea problemi a Botvinnik che trova il modo per piazzare il cavallo in d6. Avrà usato il metodo della "Bacchetta magica"? Il cavallo vorrebbe andare in d6 ma da e4 non si passa mentre c4 può essere iberata con c4-c5 eppoi Cb1-a3-c4-d6. Semplice vero?

33. c5! a5

Forzata, sennò il bianco ha anche b4-b5,Tb3,a5,Tb1 forzando il lato di Donna.

34. Cb1! Df8 35. Ca3 Ad8 36. Cc4 Ac7 37. Cd6!

Il nero ha ammesso che l'alfiere in g5 tirava colpi a vuoto e lo ha quindi rigiocato a protezione del Pa5 e se necessario è pronto a catturare il cavallo in d6. Il bianco dal canto suo è pronto a cedere la meravigliosa bestia in cambio di un potente pedone passato e sostenuto in d6.

37… Tb8 38. Tb1!

Certamente! Ora Botvinnik sposta la sua attenzione alle torri e apre per loro la colonna 'b'. La vita del nero è grama.

38… Dd8 39. b4 ab4 40. Tb4 Ad6 41. ed6

Esponendo anche il Pe6 a eventuali attacchi.

41… Da5 42. Tdb3 Te8 43. De2

Avrebbe vinto 43. Tb7 Tb7 44. Tb7 Da4 45. Dh5 (45. De3!?) 45… Tf8 46. De2! ma Botvinnik probabilmente non ha visto questa sequenza difficile e in una posizione di forza non vuole cambiare il suo Pa4 in cambio del Pb7 ma semplicemente mantiene la tensione e prepara la Alekhine gun sulla 'b' o il raddoppio sulla 'e' con Te3.

43… Da8 44. Te3 Rf7 45. Dc4 b5 46. Dc2 Td6 47. cd6 c5 48. Rh3 cb4 49. Dc7 Rg8 50. d7 Tf8 51. Dd6

Idea De6-e8.

51… h6 52. De6 Rh7 53. De8 b3 54. Da8 Ta8 55. ab5 Td8 56. Tb3 Td7 57. b6

Qui la partita fu aggiornata ma Flohr non si presentò alla ripresa del gioco perché si vede subito che il bianco porta il Re in a6 dopo 57… Tb7 58. Rg2 Rg6 59. Rf2 Rf6 60. Re3 Re6 61. Rd3 Rd6 62. Tb5 seguita da Rc4-b4-a5-a6.

Materiale

Se siamo in vantaggio materiale, dovremmo cercare di scambiare i pezzi per ridurre le possibilità dinamiche dell'avversario.

Non esitiamo a sacrificare un pedone per garantirci la sicurezza del Re o per attivare i nostri pezzi o per compromettere la posizione del Re avversario.

Regola: Le mosse puramente difensive devono essere viste come l'ultima spiaggia, l'estremo rimedio. Prima di spendere un tempo per mosse esclusivamente difensive dovete sempre verificare che non ci sia un

contrattacco a vostra disposizione, o addirittura l'opzione di sacrificare del materiale in cambio di attività dei vostri pezzi o di minacce contro il Re avversario. Ricordate la Scala dei Valori, che vede il Materiale solo al terzo

posto dietro Attività dei Pezzi e Sicurezza del Re, quindi non siate pigri nel giocare mosse esclusivamente difensive se prima non avete cercato valide opzioni di contrattacco, perché queste incidono negativamente sulla attività dei vostri pezzi.

Struttura pedonale

Non dovremmo preoccuparci di accettare una struttura pedonale inferiore se riusciamo ad avere in cambio una posizione più sicura del Re e/o i pezzi più attivi.

Quando abbiamo la struttura migliore dobbiamo invece giocare per le semplificazioni e togliere dinamismo alla posizione dell'avversario, quello che io chiamo Fight The Leader! (FTL).

Seguono due partite che illustrano questi concetti.

Milos Perunovic vs Govedarica Radovan
Serbia 2010
1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Ab5 Cd4 5. Ac4 Cf3 6. gf3!?

Il bianco non ha problemi ad accettare una struttura pedonale inferiore in cambio del rinforzo del Pe4 e del controllo che la coppia di pedoni e4,f3 esercita sul Cf6 avversario. Come bonus il bianco ottiene anche la colonna 'g' aperta.

6… Ae7 7. d4 d6 8. Tg1

Il bianco coglie il difetto della mossa dell'avversario e attiva immediatamente la torre contro il punto debole g7.

8… g6 9. f4

Il centro nero è sotto pressione e il nero decide di ricorrere a un dispositivo tattico vecchio come il gioco stesso per alleggerire la posizione.

9… ef4 10. Af4 Ce4?

Un espediente fallato dal calcolo tattico e forse dalla impazienza di risolvere la tensione nella posizione. Era possibile giocare il tema FTL con Ae6 oppure la versatile c6 che prepara l'espansione b7-b5-b4 e rinnova il tema Ce4 in una versione migliorata perché il Pd5 è difeso.

11. Ce4 d5 12. Ae5

Un'intermedia che mette il dito nella piaga evidenziando la posizione precaria del Re nero. Unica era 12… f6 13. Af6 Af6 14. Ad5! e il bianco resta con un pedone in più di vantaggio senza alcun controgioco da parte del nero.

12… O-O?? 13. Dh5!
In un colpo è tutto finito. Per esempio 13… dc4 14. Dh6 f6 15. Tg6 hg6 16. Dh6 Rh8 17. O-O-O con l'idea Dh5,Tg1#. Una brutta prova per il MI serbo.
1-0

Ruslan Ponomariov vs Vugar Gashimov
FIDE GP Astrakhan Russia 2010
1. d4 Cf6 2. c4 e6 3. Cf3 c5 4. g3 cd4 5. Cd4 Ab4 6. Cc3 Ce4 7. Dd3 Cc3 8. bc3 Ae7 9. Af4 d6 10. Cb5 e5 11. c5 ef4 12. cd6 O-O 13. de7 De7 14. Ag2 Td8 15. Cd4 Dc7 16. O-O fg3 17. hg3 Cc6
Il nero ha la miglior struttura pedonale, ma il bianco è solo a due mosse dalla completa attivazione dei suoi pezzi: gli resta solo da giocare le due TT sulle colonne 'b' e 'd' e l'attività che ne deriverà sarà un ottimo compenso per la inferiore struttura.
18. Tab1 Ad7 19. Tfd1
Già il bianco minaccia Tb7,Cc6, allora Gashimov trova la manovra migliore per alleggerire la pressione sul suo lato di Donna minacciando Tac8,b6,Cc4 dopodichè i vantaggi statici del nero supereranno il compenso dinamico del bianco.
19… Ca5 20. Ae4 g6
Correttamente la parata avviene mettendo i pedoni sullo stesso colore dell'alfiere che offende.
21. Df3 Ac6
Non si poteva alleggerire con 22… Tac8? 23. Ab7 Cb7 24. Tb7 Dc3 25. Dc3 Tc3 26. Cf3 e il Ad7 è perso. Notate come dietro un pezzo che difende un altro pezzo si nasconda sempre il meccanismo dell'inchiodatura!
22. Cc6 Td1 23. Td1 Cc6 24. Ad5
Il doppio cambio in c6 avrebbe portato alla patta, ma anche con questo materiale esiguo Ponomariov prova ad estrarre un vantaggio dalla posizione mettendo f7 sotto pressione. Gashimov ha fatto sinora un buon lavoro di semplificazione ma ancora la sua giornata di lavoro non è finita.
24… Te8 25. c4
Una piccola mossa ma importante perché difende in maniera economica l'alfiere e apre la terza traversa alla torre che un giorno potrebbe finire in f3.
25… De7 26. Rg2
Notate come il bianco non gioca la mossa difensiva e2-e3 perché non è necessaria a causa della pressione su f7 e preferisce invece migliorare un poco la posizione del Re che in futuro non sarà esposto a scacchi sulla prima traversa e offre alla torre l'accesso alla colonna 'h', cosa che il nero deve tenere in conto. I finali sono vinti con tanta pazienza!

26… h5?!
Subito colpisce nel centro! Gashimov davanti alla prospettiva di un gioco del bianco sulla colonna ‘h’ per esempio con Df4,Th1 decide di togliersi subito il pensiero ma questa è una reazione esagerata. Il sospetto su questa mossa doveva nascere anche in base alla regola per cui nei casi di A vs C entrambi i giocatori dovrebbero giocare sulle case di colore opposto a quelle dell’alfiere, cioè il nero dovrebbe giocare sulle case nere, per esempio con Ce5,b6 verrebbe in considerazione.
27. Td3 Rg7
Il nero non risolve del tutto la situazione neppure prendendo la qualità dopo 27… Ce5 28. De4 Cd3 29. Dg6 Rf8 30. Dh6 Rg8 31. ed3 e il Ph5 è condannato. Il bianco ha una posizione senza rischi dove può torturare l’avversario a lungo per esempio ingegnerizzando le spinte d4,c5 che portano alla creazione di un pedone passato. Principio della seconda debolezza! Il nero dovrà riuscire a tenere a bada la debolezza del Pf7 e il nostro pedone passato.
28. Df4 Tf8 29. Te3
Il principio dei colori è rispettato: il bianco sta giocando sulle case opposte a quelle del colore dell’alfiere.
Dd7 30. a3
Niente fretta, ricordate! Un altro pedone raggiunge una casa nera e limita un poco l’azione del cavallo.
30… Dd8 31. Tb3 Dd7 32. e4
Introduce la possibilità e5-e6 in futuro.
32… De7?!
Prova e riprova e arriva una imprecisione che permette una bella geometria sulle case nere.
33. Dd2! Rh7 34. Db2 Cd8 35. Tf3 Cc6
Sarebbe stata migliore 36… b6 ma in nero in ogni caso sarebbe esposto all’attacco di minoranza con a4-a5.
36. e5! a5
Il pedone non può essere catturato: 36…Ce5 37. Te3 f6 38. f4 Dc5 39. Db7 Rh6 40. Db4! Ponomariov deve aver visto questa risorsa in anticipo.
37. e6! f5 38. Db6 Te8 39. Te3 Tc8 40. Td3! Rg8 41. De3!
Il nero ha ritirato il Re per parare la minaccia Ac6,Td7 ma ora la Donna minaccia l’ingresso in h6 e la settima traversa rimane sotto la minaccia Ac6,Td7. Il nero è finito.
41… g5 42. Axc6 bxc6 43. Td7 Df6 44. Tf7 Dg6 45. De5 f4 46. Tf5 f3+ 47. Rh2
1-0

Spazio
Dalla posizione iniziale si vede che normalmente ciascun colore ha in dotazione 4 traverse per manovrare e sviluppare i propri pezzi. L'ago della bilancia "spaziale" segna quindi un conclamato vantaggio di spazio per il colore che riesce per esempio a portare un suo pedone in quinta traversa. Più spazio significa maggior libertà di manovra per i nostri pezzi e anche maggiore imprevedibilità di cui l'avversario deve tenere conto a ogni turno.
Ovviamente il centro ha una importanza focale perché è il crocevia che collega le due ali della scacchiera.
Regola: Chi ha più spazio deve possibilmente evitare i cambi (a meno che non siano chiaramente a suo favore). Chi ha meno spazio deve cercare i cambi (a meno che non siano chiaramente a suo sfavore) e soprattutto deve attaccare i pedoni avversari che lo comprimono con spinte di rottura. Nota bene: questa regola vale anche per i pedoni!
Regola: Se la parte con meno spazio non ha al momento a disposizione cambi non sfavorevoli o spinte di rottura, deve diffidare dalle spinte di pedone sterili e piuttosto rimanere solido cercando per quanto possibile di migliorare i propri pezzi tramite manovre nelle linee interne.
Esempio: Nel centro Francese con i pedoni d4,e5 vs d5,e6 il nero deve giocare subito l'attacco 3… c5 e deve tenere in seria considerazione l'attacco …f6 nelle prossime mosse. Se il bianco ha il centro c3,d4,e5,f4 allora il nero deve tenere in conto anche le rotture
…g5 e b7-b5-b4.
Regola: Se nella posizione non ci sono rotture pedonali, occorre portare l'attenzione sul miglioramento dei nostri pezzi e sulla profilassi.

Radoslaw Wojtszek vs Murtas Kazhgaleyev
TCh Top 12 Francia 2014
1. d4 Cf6 2. c4 c5 3. d5 e5
Questa mossa che cristallizza il centro e sancisce il vantaggio di spazio del bianco, va già contro la regola che dice "In carenza di spazio gioca per le rotture pedonali". Non a caso i professionisti preferiscono a questo punto le due rotture 3… e6!? (Benoni) e 3… b5!? (Benko).
Ora le spinte a disposizione dei due eserciti sono b2-b4,f2-f4 e b7-b5,f7-f5.
4. Cc3 d6 5. e4 Ae7 6. g3 Cbd7
Non credo che questa mossa sia determinante ai fini strategici del nero. Perché non 6… O- O 7. Ag2 Ce8 8. Cge2 Ca6 9. O-O Ad7 seguita da …Cec7 dove la rottura b7-b5 è servita? E se nel frattempo il bianco gioca f4-f4 allora semplicemente …Af6.
7. Cf3

La mia modesta opinione? Avrei dato la mia preferenza a 7. Cge2 con l'idea di spingere f2- f4 alla prima buona occasione.

7… Cf8 8. Ag2 Cg6 9. Dd3 h5 10. h4 Ad7 11. a4 b6 12. Cg5 a6 13. Ah3

Il bianco cambia il suo alfiere cattivo per quello buono dell'avversario. Il suo sogno è di cambiare ancora due paia di pezzi leggeri e restare con un cavallo contro il Ae7 nero.

13… Tb8 14. Ad2 Axh3 15. Cxh3 Dd7 16. Tb1

Il bianco ha prevenuto la spinta b7-b5 e ora è lui stesso a preparare b2-b4.

16… Cf8 17. De2 Dc7

Quando un avversario in carenza di spazio manovra internamente come sta facendo adesso il nero diventa altamente prevedibile: qui proseguirà con C8d7,g6,Af8-h6 cercando di cambiare il suo alfiere cattivo e interpolando la manovra Rf8-g8 che mette il Re al sicuro.

18. f3 C8d7 19. Cf2 Rf8 20. Rd1 g6 21. Rc2 Rg8 22. f4

Il bianco ha osservato le lunghe manovre nere e – forte della flessibilità che gli offre il vantaggio di spazio - ha deciso di soprassedere alla rottura b2-b4 e procedere invece a un attacco al Re a Est.

22… Af8 23. Df3 Ah6 24. Thg1

Notate come il bianco domini la partita e possa procedere con calma serafica al miglioramento dei propri pezzi in preparazione delle spinte f4-f5 e g3-g4.

24… Th7 25. Tg2 Rh8 26. Tbg1 Tg8 27. fe5!

Proprio ora che il nero non può ricatturare con il cavallo: 27… Ce5? 28. Df6 Ag7 29. Dg5 Ah6 30. Dh6 Th6 31. Ah6 Cc4 32. g4! con attacco vincente.

27… Ad2 28. Rd2 de5 29. Ch3 Tf8 30. Cg5 Th6 31. Tf1 Rg7 32. Dd3

Il bianco si prende un tempo e torna a bloccare la rottura b7-b5.

32… Dd6 33. Cd1?!

Questa mossa infrange la regola che dice di migliorare i pezzi nell'ordine: prima il peggior pezzo e in mancanza di questo l'ordine è Donna, Torri, (Re nei finali), Pezzi leggeri. 33.Tfg2! era di gran lunga da preferire perché la pressione su f7 avrebbe impedito l'attivazione del cavallo nero e lasciato il bianco con il chiaro piano di triplicare i pezzi pesanti sulla colonna 'f', portare il cavallo in e3 e rompere con g3-g4.

Regola: Ricordate che nel triplicare i pezzi pesanti (Alekhine Gun, guardatevi la Alekhine vs Nimzowitsch, San Remo 1930) la Donna dovrebbe stare dietro, quindi in questo caso in f1 dopo che le TT si saranno portate rispettivamente in f3 e f2 per farle spazio.

33… Cg4 34. Ce3 Cdf6 35. Cg4 Cg4

Il nero ha così cambiato due CC e ora la sua difesa diventa più agevole pur nella ristrettezza di spazio.

36. Tf3 Thh8 37. De2 Dd7 38. b3 a5!?
Questa mossa mi piace: bloccando il lato Ovest il nero rinuncia per sempre alla rottura b6- b5 ma altrettanto restringe il campo di difesa al solo lato di Re dove cercherà di tenere alta la guardia e non deve temere lui stesso che un giorno sia il bianco a spingere a4-a5 aprendo un fronte anche a Ovest.
Questa idea a prima vista bizzarra e passiva è in linea con il **Principio delle due debolezze**: se il bianco dovesse mobilitare le sue forze a Est senza riuscire però a sfondare le barricate nere, prima o dopo potrebbe essere tentato dall'idea di creare una seconda debolezza sull'altro lato della scacchiera, soprattutto se chi attacca ha uno o due alfieri, pezzi eccezionali quando c'è da svolgere un lavoro su ambo le ali contemporaneamente!
39. Tg1 f6!?
Una mossa molto immaginativa! Il nero pensa alla costruzione di una fortezza. Il nero poteva anche continuare a tenere duro con 39… Rg8 40. Tgf1 f6 41. Ce6 Tf7.
40. Ce6 Rh7 41. Cf8 Tf8 42. d6!
Contro ogni altra mossa il nero gioca lui Dd6 bloccando di fatto tutta la scacchiera. Ora con la qualità in meno non può catturare in d6 perché il bianco avrebbe facilmente la meglio lungo la colonna 'd' e finirebbe col vincere.
42… Te8 43. Rc2 Te6 44. Td1 Ch6 45. Tfd3 Te8 46. T3d2 Rg7 47. Dd3 Cf7 48. Tg1 Ch6 49. Dd5
Ok, la Donna è arrivata in d5 ma come fare progressi da qui? La struttura a Ovest di 3PP vs 3PP può essere divelta da una doppia spinta di rottura dopodichè i pezzi bianchi faranno irruzione. Per esempio: 49. Rb2 Tf8 50. Ta1 Te8 51. b4! cb4 (51… ab4 52. a5!)
52. c5! bc5 53. Db5 seguita da Tc1. Strano che un fuoriclasse come Wojtaszek non esegua questa manovra da manuale: infatti è citata nel bellissimo "Endgame Manual" di Mark Dvoretsky con la partita Radev vs Prybil, Tbilisi 1971.
Proprio ieri e proprio a Tbilisi il bianco ha vinto con lo stesso sfondamento nella Rapport vs Wei, FIDE WCup 2017 Tbilisi (Round 2.3), andate a vederla!
49… Cf7 50. Rb2? Te6!
Ora il nero ha la cattura in d6 a suo favore.
51. Da8 Td6 52. Td6 Cd6??
Nooo. Invece di attivare la Donna il nero attiva il Cavallo. La regola che detta l'ordine di attivazione dei pezzi è stata disattesa due volte nella partita, la prima con effetti minori ma ora il nero ha buttato al vento 50 mosse (e probabilmente parecchie ore di gioco) di difesa corretta e si trova con posizione persa. Dopo 52… Dd6! 53. Dd5 Dd5 e comunque il bianco

ricatturi, il nero risponde con f5,Rf6,Cd6 e non vedo come il bianco possa fare progressi.

53. Dd5 Dh3 54. Ra3 Cf7 55. Dc6 f5 56. Dxc5 bxc5 57. ef5 gf5 58. Ra2 e4 59.Tf1 1-0

Debolezze

Classifichiamo le debolezze come di natura temporanea o permanente e di tipo potenziale o reale.

Teniamo bene a mente che i punti di forza del nostro avversario sono nostre debolezze e viceversa!

Temporanee: Sono le debolezze che si possono "aggiustare", per esempio un Re al centro un ritardo di sviluppo, un pezzo sospeso o passivo. Davanti a una debolezza temporanea dobbiamo agire con forza e tempismo prima che l'avversario possa porvi un rimedio.

Permanenti: Quando il nostro avversario ha la coppia degli alfieri, un pedone passato o la miglior struttura pedonale, questi suoi punti di forza sono nostre debolezze permanenti alle quali si aggiungono eventuali nostri pedoni deboli o case deboli.

Debolezze permanenti = Problemi permanenti!

Il colore che gioca contro le debolezze permanenti può prendersela comoda impostando un gioco lento e manovrato verso i cambi a lui favorevoli per entrare in un finale con buone probabilità di successo.

Il concetto di debolezza **Potenziale o Reale** è presto detto: se il nostro avversario ha delle debolezze (e.g. un difetto alla struttura pedonale, una casa debole, Il Re indifeso, …) queste debolezze sono tutte potenziali fino a che noi non le attacchiamo e quindi le rendiamo reali! Nota bene: giocatori come Petrosian, Andresson e Karpov hanno fatto una carriera epica attaccando le debolezze dell'avversario!

Regola: L'idea di scoprire nella posizione avversaria debolezze potenziali e renderle reali attaccandole, ci guida automaticamente nell'impostare un gioco che fa leva sui nostri punti di forza (ricordate: le debolezze del nostro avversario sono i nostri punti di forza e viceversa).

Regola: Chi ha uno o più vantaggi permanenti solitamente deve cercare il cambio delle DD perché se questo avviene i vantaggi rimangono ma il potenziale di controgioco dell'avversario è estremamente ridotto. Se l'avversario rifugge al cambio molto spesso è costretto a rigiocare la propria Donna in una posizione poco attiva.

Non a caso il GM Josif Dorfman nel suo "The Method in Chess" usa (anche) la domanda "Chi sta meglio dopo il cambio delle Donne?" per dare una valutazione statica della posizione.

Regola: Chi ha l'iniziativa in un finale deve proteggere i propri pedoni deboli e attaccare quelli dell'avversario che per suo canto dovrà invece cercare di scambiare i suoi pedoni deboli. Cioè la parte col vantaggio deve tenere vive le proprie debolezze mentre la difesa deve cercare di cambiarle.

Alex Yermolinksy vs Larry Christiansen
USA Ch, Salt Lake City 1999
1. d4 Cf6 2. Cf3 e6 3. c4 d5 4. Cc3 Cbd7 5. cd5 ed5 6. Ag5 c6 7. e3 Ae7 8. Dc2 O- O 9. Ad3 Te8 10. O-O Cf8
Questa posizione è stata raggiunta migliaia di volte nella pratica magistrale nel corso dei decenni a partire dal torneo di Carlsbad 1929 che ha dato il nome all'intera variante.
Il bianco qui ha tre piani a sua disposizione:
Piano A) Il bianco gioca per creare debolezze a Ovest spingendo b2-b4-b5 e non c'è modo per il nero di evitare il Pc6 arretrato dopo bc6 bc6 oppure il Pd5 isolato dopo b5 cb5. Questa semplice idea continua a mietere vittime anche tra i GM.
Piano B) Il bianco gioca per installare un potente cavallo in e5 con Ce5,f4.
Piano C) Il bianco esegue lui la rottura Tae1,e4 giocando per l'iniziativa e accettando lui stesso il IQP (Isolated Queen Pawn).
Piano D) La variante Carlsbad ha anche una sorella moderna dove il bianco gioca Cge2 e dispone quindi dell'espansione centrale f3,e4.
La cosa che mi affascina di più della struttura Carlsbad però non è la moltitudine di piani a disposizione del bianco, ma il fatto che il nero non ha dinamismo nel suo gioco perché l'unica rottura di cui dispone è c6-c5 (sempre che il bianco non la blocchi meccanicamente con Cc3-a4-c5 o à la Karpov con Tfc1,Ce2,Dc5) che lo lascerebbe con il Pd5 isolato (IQP) e i rischi che ne conseguono perché spesse volte la debolezza strutturale non è compensata dal dinamismo dei pezzi neri che sono sovente compressi.
11. h3
Una eccellente mossa di profilassi che ha molteplici lati positivi e il bianco se la può permettere perché il nero ha una struttura più improntata all'attesa che al controgioco. Questa piccola mossa spende un tempo per: 1) evitare lo sviluppo …Ag4 2) creare un rifugio all'alfiere delle case nere 3) disinnesca la risposta Ce5 Cg4! nel piano B 4) la 11- esima mossa del nero sarà un importante pezzo di informazione in base al quale si può scegliere uno dei tre piani a disposizione 5) nel finale è già risolto il classico problema del matto in prima traversa.
Se siete interessati ad approfondire la questione, vi consiglio l'eccellente "The Road to Chess Improvement" del GM americano Alex Yermolisky.
11… Ae6 12. Tfe1!?

Una specialità di Yermolisnky. Un'altra mossa di attesa dove il bianco apetta per capire se proseguire con Tab1,b4-b5 o Tad1,e4.

12… Tc8

Il nero si prepara a b2-b4-b5 rispondendo con c6-c5.

13.a3 Cg6

Il nero deve riarrangiare i pezzi prima di poter passare all'azione. Sarebbe errata la reazione 13… c5? 14. dc5 Ac5 15. Ab5! C8d7 16. Af6 Df6 17. Cd5!. Nota bene anche in g6 il cavallo non svolge un ruolo particolarmente attivo. La partita del bianco non solo è leggermente preferibile ma di gran lunga la più facile da giocare!

14. b4

Lasciando aperta l'idea Ca4-c5,b5 oppure Tad1,e4.

14… a5?!

Il nero agita le acque sul lato in cui è più debole. Credo che Tc8 e a5 siano tra di loro incompatibili.

15. Ca4!?

Non c'era niente di sbagliato in 15. Af6 Af6 16. Ca4 ma difficilmente il nero può prendersi il tempo di catturare pedoni proprio dove divampa il gioco del bianco. L'attività dei pezzi viene prima del materiale!

15… Ce4

Dopo 15… ab4 16. ab4 Ab4 17. Teb1 De7 18. Af6 gf6 19. Cc5 Ac5 20. dc5 Ta8 21. Cd4 il nero non può muovere un dito e non appena il Pb7 cadrà il bianco resterà in chiaro vantaggio.

16. Axe7 Txe7 17. Cc5

Ora il Ce4 è indifeso e non può catturare in c5 perché dopo bc5 il nero sarebbe sottoposto a un calvario sulla colonna 'b'. Del resto sia contro la mossa del testo che contro 17… Af5 seguirebbe ba5,Teb1.

17… f5 18. bxa5 Dxa5 19. Teb1 Da7

Una posizione da sogno per il bianco dove la Donna nera è costretta alla passività e si può migliorare la posizione con a4-a5 guadagnando spazio e fissando il Pb6. Del resto non funziona 19… b6 20. Ce6! Te6 21. Tb5! Da6 22. Tc1 e Td5! a seguire.

20. a4 Tf8 21. a5 Ac8

Al nero non resta che la difesa passiva per tenere b7 e sperare un giorno di giocare f5-f4, unica fonte di controgioco che non può preoccupare il bianco più di tanto vista la posizione defilata della Donna in a7 e i problemi del Re nero sulle diagonali bianche.

22. Tb6!

Ora la spinta a6 distruggerà la base dei pedoni neri e l'invasione a Ovest deciderà la partita.

22… h6 23. Db3 Rh7 24. a6 Cxc5

Questa era l'unica chiamata per giocare 24… f4 25. Te1!? fe3 26. Te3 Te3 27. fe3 con minacce decisive sul Pb7 e sul Cg6 inchiodato.
25. dxc5 Tf6 26. Cd4 Ce5 27. Axf5+ Axf5 28. Cxf5 Txf5 29. Db1 1-0

Passiamo ora ad analizzare il dafarsi
Quando scorre il tempo del nostro avversario
Calcolo Tattico

Molto bene, ora tocca noi a muovere. Abbiamo eseguito nel tempo dell'avversario la valutazione della Scala dei Valori Scacchistici e delle Regole che ne definiscono i temi principali, quindi ci siamo fatti un'idea di quelli che sono i requisiti della posizione.

"A che serve calcolare bene e valutare male?" – Riccardo Annoni

Abbiamo cioè un indirizzo strategico che ora deve essere validato e implementato sul campo, anche considerando i mutamenti che vengono con l'ultima mossa dell'avversario.

Come possiamo imparare a essere consistenti dal punto di vista tattico? La ricetta comprende due ingredienti:

- **Metodo**
- **Pratica del Metodo**

"When you see a good move, look for a better one" – Emanuel Lasker

Questa eccezionale frase di Lasker contiene il fertilissimo seme della ricerca e ci dà la chiara indicazione che non dobbiamo interrompere la ricerca della mossa da giocare fino a che siamo certi di avere individuato quella che per noi è la migliore.
Questa certezza possiamo averla se e solo se implementiamo una ricerca sistematica sulle mosse a noi disponibili, una sorta di **scansione** radar che spazza la scacchiera a 360 gradi e non lascia nulla di inascoltato, raccogliendo quelle che per noi sono le **mosse candidate**.

Partite dalla colonna 'a' fino alla 'h' e considerate tutte le mosse che coinvolgono in pezzo, Re compreso. Poi ripetete il processo con i pedoni. Durante la scansione chiedetevi nella mentre come un mantra:

- Cosa è cambiato nella posizione dopo la mossa del mio avversario?

- o Quali sono i punti deboli di questa mossa?
- Posso portare una minaccia?
- o Quali sono le minacce di questa mossa?
- Devo considerare la profilassi?

Sviluppate l'abitudine a valutare le conseguenze di ogni mossa e ripetetele almeno una volta nella vostra mente (la spinta e6-e5 perde il controllo di d5 e f5 e apre la diagonale bianca però apre la strada al Ac8 e controlla d4 e f4… il salto di cavallo in b4 mira alle case c2,d3 e d5 e apre la colonna alla torre in c8, il cavallo in b4 è sospeso…), questo tipo di dialogo interno vi sarà d'aiuto nel migliorare la vostra abilità di calcolo e via aiuterà ad evitare "cappelle" in una mossa.

Ora si tratta di trovare un metodo per sfoltire il gruppo delle candidate e arrivare alla mossa che verrà giocata. Ecco come potete procedere:

- **Eliminazione**

Rimuovete velocemente tutte le mosse che non portano a una posizione che sia in linea con i vostri obiettivi strategici o che addirittura valutate essere per voi svantaggiosa: processo di eliminazione – questo ha successo soprattutto negli "Studi" che tipicamente presentano tante possibilità ma una sola mossa valida e si procede velocemente eliminando le mosse che non portano a un risultato.
Similmente può accadere in partita, dove magari 2 o tre mosse sopravvivono a questo processo.

- **CCTB**

Procedete all'eliminazione esaminando sempre tutte le mosse forzanti in questo ordine:

- **o Scacchi**
- **o Catture**
- **o Minacce**
- **o Rotture pedonali**

e portate i calcoli e la valutazione fino a una posizione di **quiescenza,** cioè fino a una posizione in assenza di mosse forzate. Le rotture pedonali che sono un elemento dinamico molto importante le ho aggiunte io al classico CCT (Checks, Captures, Threats) consideriamo anche Breaks e quindi **CCTB!**
Se sulla scacchiera non ci sono CCTB allora siamo nel caso di Tartakower che riporto ancora per buona misura e quindi possiamo affidarci esclusivamente a considerazioni di tipo strategico.

“Tactics is knowing what to do when there is something to do, strategy is knowing what to do when there is nothing to do” – Savielly Tartakower

- **Goal!**

Alla ricerca del colpo vincente: analizzate le mosse o le combinazioni di mosse che **vorreste** giocare e se vedete che non funzionano, verificate se potete disinnescare il meccanismo di difesa dell’avversario al fine di eseguirle in un secondo tempo.
Potrebbero emergere soluzioni inattese la cui complessità sfugge al metodo CCTB (se non vi chiamate Komodo o Stockfish!). Un goal tipico può essere la realizzazione di uno **schema di matto** (Anatsasia, Arabo (T+C ricordate la Karpov-Kramink, Vienna 1996?), Affogato, Boden, Blackburne, Morphy, Greco, Cavallo di Troia… oppure di un motivo tattico o anche motivi strategici come soleva fare Capablanca con le sue celebri petite combinaison.

- **La regola di Paoli (gli ultimi tre secondi prima di giocare la mossa)**

Enrico Paoli è stato uno scacchista e compositore di scacchi italiano. Organizzatore del Torneo di Capodanno di Reggio Emilia dal 1958, collaboratore della rivista “L'Italia Scacchistica” e autore di numerosi libri e pubblicazioni tra le quali “Giocare bene per giocare meglio”.
Vi si trovavano dei consigli per stare alla scacchiera e mi ricordo che Paolo suggeriva di “giocare stando seduti sulle mani”. Un consiglio un po’ bizzarro che però aveva questo scopo: i tre secondi che occorrono tra lo sfilare la mano da sotto il sedere e l’eseguire la mossa, possono essere utile per scoprire che stiamo di fatto giocando una cappella!

Ora ecco come interpreto io stesso la regola di Paoli: invece di stare scomodamente e ridicolmente seduto sulle mani, porto al tavolo da gioco una biro col cappuccio e tengo il punto di sfilare e rimettere il cappuccio a ogni mossa e uso questo semplice gesto per riguardare la posizione un’ultima volta, come se fossi una mosca sul muro o uno spettatore esterno, alla ricerca di mega-sviste e colpi di cecità scacchistica mi chiedo: “Non sto giocando una madornale cappella?”.
Se la risposta dovesse essere SI allora calmatevi e ripetete l’analisi daccapo tenendo conto che “non siete in serata” e forse è meglio scegliere linee più semplici e puntare a limitare i danni giacchè vi siete appena fermati a un secondo dal disastro.
ATTENZIONE: Questo accorgimento non mi ha salvato dal lasciare il Cc6 in presa nella partita (10.2) dello spareggio per il Campionato della Versilia 2017 contro il Presidente Carlo Menchetti - gli Scacchi a volte sono

davvero crudeli e spietati e non c'è nulla che noi possiamo fare se Caissa ha deciso di giocarci un tragico scherzo!

Regola: L'analisi consuma tempo e induce stanchezza, quindi se in una posizione dove vedete un vantaggio con mosse naturali e scorgete una soluzione complicata che giudicate equivalente, decidete sulla prima mossa. Risparmierete tempo e dopotutto l'analisi tattica è una attività esposta all'errore e alla svista, quindi perché affidarci a questa se possiamo farne a meno? **DAUT** (Don't Analyze Unnecessary Tactics).
Un caso che ricorre spesso è quando abbiamo tre linee aperte per le nostre due torri: dove le giochiamo? Sulla 'c'+'d' o sulla 'd'+'e'? Questo semplice quesito può apparire irrisolvibile, ma a un certo punto dobbiamo decidere, così DAUT e giochiamo la torre con decisione – non è raro il caso di professionisti che poi ci ripensano e modestamente rigiocano la stessa torre!
Regola: Se spendete più di 20 minuti su una mossa avrete comunque giocato debolmente (e molto spesso sarà un vero e proprio errore) in ottica di gestione del Tempo. Se dopo 20 minuti siete ancora indecisi e confusi che senso ha andare oltre? Affidatevi al vostro "naso" e giocate una mossa che non sia una cappella, il tempo risparmiato vi sarà utile in seguito.
Regola: Se stai progettando una lunga e complessa linea che implica il sacrificio di materiale, cerca sempre se esiste a metà del percorso una **Rete di Sicurezza** - molto spesso è la possibilità di dare il perpetuo se dovessi accorgerti che la linea calcolata ha un buco a tuo sfavore.
Se non esiste una RdS, allora sappi che i tuoi calcoli devono essere corretti fino al punto di quiescenza, pena una probabile sconfitta.

Gennadi Kuzmin vs Eugeny Sveshnikov
URSS Ch, Mosca 1973
1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 cd4 4. Cd4 Cc6 5. Cc3 Dc7
Vale la pena spendere una nota su questo apparentemente bizzarro e prematuro sviluppo della Donna. Nella Taimanov il nero non vuole giocare d7-d6 ma pianifica di premere sulle case bianche centrali (d5,e4) con Cf6,Ab4. Dopo 5… Cf6 6. Cdb5! d6 7. Af4! e5 8. Ag5 rientra nella variante Sveshnikov e non è quello che intende giocare il nero. Quindi 5… Dc7 mette subito le case nere sotto controllo e se 6. Cdb5 segue la sorprendente linea 6… Db8 (Idea …a6) 7. Ae3 a6 8. Ab6 ab5 9. Cb5 Ab4 10. c3 Aa5 11. Cc7 Dc7 12. Ac7 Ac7 13. Dg4
g6 e i tre pezzi leggeri compensano la Donna. Il nero pianifica Cge7,O-O,f5.
6. Ae2 a6 7. O-O Cf6 8. Ae3 Ab4

Domanda: Come rispondete alla pressione sul Pe4? Prima di rispondere qualche regola sulla considerazione di mosse passive difensive:
Regola: Le mosse puramente difensive devono essere viste come l'ultima spiaggia, l'estremo rimedio. Prima di spendere un tempo per mosse esclusivamente difensive dovete sempre verificare che non ci sia un **contrattacco** a vostra disposizione, o addirittura l'opzione di **sacrificare del materiale** in cambio di attività dei vostri pezzi o di minacce contro il Re avversario. Ricordate la Scala dei Valori, che vede il Materiale solo al terzo posto dietro Attività dei Pezzi e Sicurezza del Re.
Risposta: Di certo l'ultima spiaggia è difendere passivamente il Pe4 con 9. f3? d5! altre difese semi-passive come 9. Ad3 Cd4 10. Ad4 e5 11. Ae3 Ac3 e 9. Af3 Ce5 10. Af4 d6 11. Ae5? de5 idea O-O,Td8,b5,Ab7,Tac8 sono decisamente povere.
Allora che fare? Contrattacco! Guardate come Kuzmin ignora la difesa del Pe4 e attacca le case nere!
9. Cc6 bc6 10. Ca4! O-O 11. c4 Ad6
Una batteria tipica di questi schemi e piuttosto estetica direi. Non si può giocare 11… Ce4
12. Dd4 idea c5 con attacco sul Ab4.
12. f4 Ce4 13. c5 Ae7 14. Ad3 Cf6 15. Ad4 Cd5?
Questa mossa va contro la regola principale che suggerisce di lasciare sempre un pezzo a difesa del Re. Il nero che si trovava compresso dal Pd6 per la regola dello spazio, doveva subito organizzare la rottura contro questo pedone con Td8,d6.
Regola: Attaccate i pedoni avversari in quinta traversa appena possibile!
Ora viene il punto per noi più interessante: il bianco riconosce la possibilità di giocare il doppio sacrificio di alfiere Lasker Patented (Lasker vs. Bauer, Amsterdam 1889) con 16. Ah7 Rh7 17. Dh5 Rg8 18. Ag7! Rg7 19. Dg4 Rh7 20. Tf3 Cf4! 21. Tf4 f5 e il nero si difende, allora si chiede: c'è un modo per farlo funzionare? Ecco che allora viene semplice e spontanea la mossa di Kuzmin che certamente ha trovato con l'approccio Goal! perché con il CCTB difficilmente ci sarebbe arrivato.
16. Cb6! Cb6 17. Ah7 Rh7 18. Dh5 Rg8 19. Axg7 Rg7 20. Dg4 Rh7 21. Tf3 Ac5 22. Rh1 1-0

Adam Kuligowsky vs John Nunn
Wijk aan Zee 1983
1. d4 g6 2. c4 Ag7 3. Cc3 d6 4. e4 Cf6 5. f3
Eduard Gufeld una volta disse: "Chiedi al cavallo cosa ne pensa di 5. f3". In effetti anche io non mi scaldo molto per la variante Samisch che è cugina di primo grado dell'Attacco Yugoslavo sul Dragone o dell'attacco 150

contro la Moderna. Il nero di sua sponte ha ceduto spazio (vantaggio statico) e quello che vorrei fare (generalmente parlando) è giocare una partita di arrocchi omogenei dove lui soffrirà a lungo per le sue ristrettezze, piuttosto che buttarla nella bagarre con gli arrocchi eterogenei della Samisch. Poi ovviamente sono da prendere in considerazione fattori sportivi come le esigenze di torno, il rating gap, la modalità con cui si vuole impostare la partita.

5… O-O 6. Ae3 Cc6

La variante Panno della KID Samisch. Il nero sogna un giorno di poter installare il cavallo in d4 dopo …e5 ma lo scopo immediato è quello di giocare immediatamente a6,Tb8,b5 contro l'imminente arrocco lungo nero.

7. Cge2 a6 8. Dd2 Tb8 9. h4 h5

Utile profilassi che rallenta io gioco del bianco, altrimenti il bianco gioca h5,Ah6 e l'invasione lungo la colonna 'h' è servita.

10. O-O-O

La mia inclinazione mi porta a preferire 10. Cc1 come nella Karpov vs Kindermann, Baden- Baden 1992. Anche i piani con 9. Tb1 o 9. Tc1 sono interessanti per chi non è in modalità vampiro assetato di sangue.

10… b5 11. Cd5 bc4 12. g4?!

Credo sia migliore 12. Cf6 Af6 13. g4 senza compromettere la struttura pedonale perdendo il controllo della diagonale f5-b1. Questo è importante perché con il cavallo nero in b4 e l'alfiere in f5 si crea un devastante convergenza contro il Re bianco.

12… Cd5 13. ed5 Cb4 14. Cc3 c6 15. Ac4 cd5 16. Ab3

Il bianco rinuncia alla cattura in d5 per non aprire la strada all'Ae6.

16… Db6 17. Thg1 Ae6 18. gh5 Af5 19. Tg5

Il nero minacciava Cd3-c5-b3 e il bianco si premunisce con 19… Cd3 20. Rb1 Cc5 22. Tf5 Cb3 23. Dg2. Ora Nunn racconta di aver colto alla scacchiera il sovraccarico della Donna bianca che difende sia il Ae3 sia il Pb2 e si è subito reso conto che 19… Ah6 20. Tf5 Ca2

21. Ca2 Db3 22. Ah6 Da2 è vincente quindi al bianco non resta che sacrificare la qualità in g5.

19… Ah6 20. Tdg1 Ag5 21. Tg5 e6 22. hg6 fg6 23. h5 Tb7 24. Dg2 Tg7

Il bianco è perso perché non si vede alcun compenso per la qualità.

25. h6 Tb7 26. Tf5 ef5 27. Dg6 Rh8 28. Dg2 f4 29. Ag1 Tg8 0-1

Il punto della partita sta nel fatto che Nunn, dopo aver scoperto il sovraccarico della Donna se e3 e b2, ha analizzato la linea Ah6 che mette pressione su e3, la ha trovata soddisfacente e ha quindi deciso di giocarla, ma ha trasgredito alla regola di Lasker: "Quando trovi una mossa buona, cercane una mossa migliore.". Se si fosse concentrato sulla possibilità di

interrompere di rettamente la salvaguardi sul punto b2 avrebbe trovato la candidata 19… Ac2!! che avrebbe chiuso la partita di colpo per esempio: 20. gh6 Ca2 21. Rc2 Db3 22. Rd3 Dc4 23. Rc2 Tb2 24. Rb2 Tb8 25. Rc2 Db3 26. Rd3 Cc3 27. gf7 Rf8
28. Dc3 Dd1 29. Dd2 Tb3#.

Pratica
"Un'oncia di pratica in genere vale più di una tonnellata di teoria." - Ernst F. Schumacher

Di seguito vi darò delle indicazioni per il training "on the move" cioè che potete svolgere col telefonino o su internet senza il bisogno di acquistare e portare con voi un libro.

La Tattica è la cosa più semplice da esercitare perché da una posizione data tutto si risolve con dei fuochi artificiali in una manciata di mosse forzate e si giunge a una posizione di chiaro vantaggio decisivo o di matto, dove il problema ha fine. Mettere online i puzzle tattici è un lavoro relativamente semplice e diffuso e ne potete infatti trovare a migliaia in rete.
Capirete invece che i puzzle strategici sono di più difficile definizione, per esempio si dovrebbe esplicitare lo scopo (o gli scopi) strategico da raggiungere e questo richiederebbe un testo a margine del problema. Inoltre i piani strategici possono essere di lunga esecuzione e avvenire in più fasi tra le quali un vantaggio si trasforma in un altro e solitamente non esiste solo una unica soluzione a un tema strategico che a volte può essere implementato in modi non dissimili ma diversi.

Training Strategico
- https://www.chess.com/lessons/courses/strategy

Jeremy Silman ha caricato centinaia di esercizi strategici che ci chiedono di indicare move- by-move la soluzione del problema e offrono un ampio incipit e dei suggerimenti testuali. A mio parere questa fonte di allenamento vale da sola (esagerato!) il costo di un abbonamento annuale a Chess.com che costa oggi 84USD/anno cioè 70EUR/anno per la versione Diamond che vi consiglio (oh mettiamo in chiaro, non sono un affiliato di Chess.com!).

Training Tattico
- La prima cosa da fare è che conosciate i principali temi tattici (inchiodatura, deviazione, pezzi sospesi, scacco doppio etc) e gli **schemi di matto** perché possiate ragionare col metodo **Goal!** cioè calcolare la

possibilità di applicare un tema tattico o uno schema di matto noto vi aiuterà tantissimo.
Gli schemi sono reperibili ovunque e a volte anche corredati da una partita che li illustra. Per esempio se cercare “Checkmate patterns” su Google:
http://www.chessgames.com/perl/chesscollection?cid=1022048
https://en.wikipedia.org/wiki/Checkmate_pattern
https://www.chess.com/lessons/course/25

- Ora dovete stabilire una routine giornaliera che vi porti ad esempio a risolvere 10 problemi tattici al giorno, o a dedicare 15 minuti al giorno risolvendo più temi che potete, minimo 10.

Ci sono svariate piattaforme (lichess.org, chess24.com, tactics.chessbase.com, chess.com). Io utilizzo https://www.chess.com/tactics dove la difficoltà dei problemi si adegua alla mia abilità nel risolverli e smetto solo quando ottengo una stringa di 6 soluzioni consecutive (a volte non riesco mi faccio uno sconto, lo ammetto!).
La forza nel risolvere i problemi è misurata con un rating simile al punteggio Elo e quindi potete sfidarvi tra voi per vedere chi raggiunge il punteggio più alto.

Un vantaggio di Chess.com è che presenta problemi catalogati secondo i temi tattici (senza mostrare però in chiaro la categoria), quindi alla fine è in grado di mostravi per tutti i puzzle che avete affrontato le vostre statistiche su ciascun tema e potete scegliere anche di allenarvi solo sui temi dove siete più carenti. Per esempio io sono debole (mi sorprendo io stesso leggendo le statistiche) sul tema “Ultima Traversa” l’avreste mai detto? Potrei quindi decidere di impostare una sessione di 15 minuti esclusivamente su questo tema per ficcarmelo bene in testa!

- Molto bello il nuovissimo video “How to spot tactical motifs” tratto dal corso Master Method di Anna Rudolf
https://www.youtube.com/watch?v=PUd_wBqapHY

BIBLIOGRAFIA

Secrets of Practical Chess – John Nunn
Fundamental Chess: Logical Decision Making – Ramesh R B How to Reassess your Chess - Jeremy Silman