

## Elementi di strategia e tattica

### premesse per principianti )

La scacchiera e le sue proprietà

Tre tipi di posizioni

I quattro elementi degli scacchi

Sette principi basilari

Un' apertura classica

Tattica: (T) Tre tipi di inchiodatura

(T) Attacco doppio

(T) Batteria

(T) Scacchi matti elementari

## Come trovare un piano in mediogioco:

### le strutture pedonali

#### Primo livello

Strutture pedonali deboli : isole pedonali; pedone isolato; p. doppiato; p. doppiati isolati; p.arretrato su colonna aperta.

(T) La mossa intermedia; l'interferenza.

Strutture pedonali bilanciate :posizioni aperte; posizioni chiuse; avanzate di pedoni e catene.

(T) Torri e colonne aperte.

Strutture pedonali dinamiche : pedoni connessi; p.passati; p.avanzati.

(T) Stonewall

#### Secondo livello

Strutture pedonali avanzate : maggioranza di pedoni; attacco di minoranza; pedone arretrato su colonna chiusa; doppio triangolo; pedoni sospesi; struttura master.

(T) Pezzo sovraccarico.

## Attacco e difesa

Principi dell'attacco e della difesa

Come conquistare ed usare lo spazio

Quando si è in vantaggio

Scambio di pezzi

Ristrettezza di spazio

Attaccare una debolezza pedonale

Vantaggio di tempo;svantaggio di tempo

## Come trovare un piano in finale :

### strutture pedonali

Pedoni passati; doppiati; arretrati.

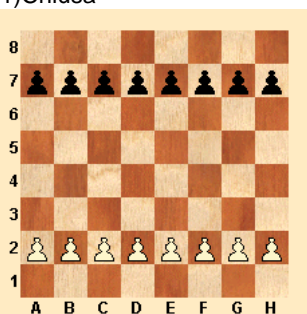
Esercizi di riepilogo sulle strutture pedonali in finale.

La scacchiera e le sue proprietà. Cosa guarda lo scacchista? Le colonne,le traverse,le diagonali, ma soprattutto il centro (delimitato da c3-c6-f3-f6) e le due ali,di Donna e di Re.

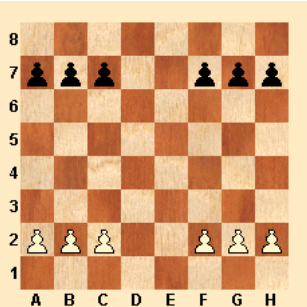
centro - Line

Tre tipi di posizione :

1) Chiusa

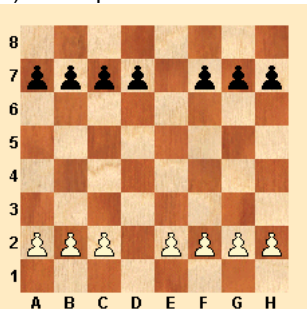


2) Aperta



Donne e Torri lottano al meglio in posizioni aperte; alfieri lottano al meglio quando le strutture pedonali non sono fisse; cavalli stanno bene in posizioni chiuse.

### 3) Semiaperta.



Valore dei pezzi è influenzato dal tipo di posizione. Classificazione standard pedone=1; C=3; A=3,25; T=5; D=9; R=3,75.

### 4 Elementi degli scacchi .

- 1) Materiale (contare i pezzi : ma ciò che conta è l'attività dei pezzi)
- 2) Tempo (sta meglio chi ha mobilitato più pezzi)
- 3) Spazio (sta meglio chi ha più spazio)
- 4) Elementi della posizione (struttura pedonale)

### 7 Principi base classici

- 1) Gioca per controllare il centro
- 2) Apri con un pedone centrale
- 3) non sviluppare la Regina precocemente
- 4) sviluppa i cavalli prima degli alfieri
- 5) non muovere lo stesso pezzo due volte in apertura
- 6) Arrocca subito
- 7) non attaccare senza motivo

Iniziamo a vedere una partita con un'apertura classica, l'Italiana, giusto per dare un'occhiata veloce a questi principi classici ormai superati ma spesso validi.

### Apertura classica - Line

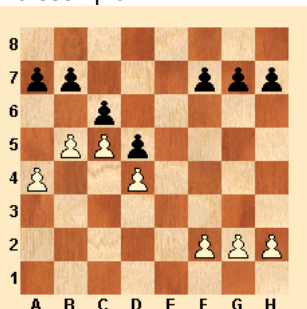
Ed ora vediamo invece la fine della partita, tramite alcuni scacchi matti elementari (utilizzare "Fischer insegna gli scacchi")

Dopo questa veloce introduzione ai primi elementi di strategia e tattica, passiamo ai due argomenti di cui ci occuperemo, strutture pedonali e principi dell'attacco e della difesa.

### Iniziamo con la domanda fondamentale: Come si trova un piano in mediogioco?

La risposta è semplice : dipende tutto dall'osservazione e dalla conoscenza delle strutture pedonali

Ad esempio:



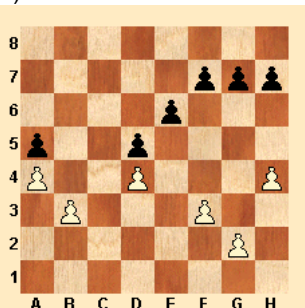
In questa situazione, è facile affermare che è la struttura pedonale che determina la natura della posizione. Vi è solo una colonna aperta, ove metteremo i pezzi pesanti (torri); gli alfieri li metteremo in f4 e d3, uniche

vedremo, a titolo di esempio, un frammento di partita realmente giocata, commentata secondo il metodo "mossa per mossa". I frammenti sono stati scelti in base ad un criterio: sono spesso varianti forzate o semiforzate, che ci permettono di capire come analizza un Maestro. Inoltre, vi sono temi tattici (T), che approfondiremo in seguito tramite raccolte di tests tattici.

### Strutture pedonali deboli

Ora vedremo alcune debolezze pedonali: è ovvio che, in partita, cercheremo di evitarle nel nostro schieramento; viceversa, cercheremo di provocarle nello schieramento avversario! Ma spesso vedremo che, negli scacchi, esistono più eccezioni che regole!

#### 1) ISOLE DI PEDONI

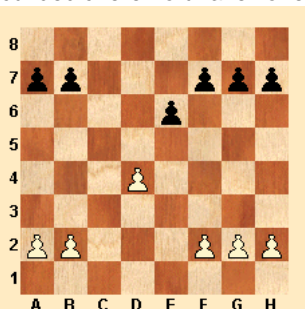


Chi ha il minor numero di isole di pedoni sta meglio.

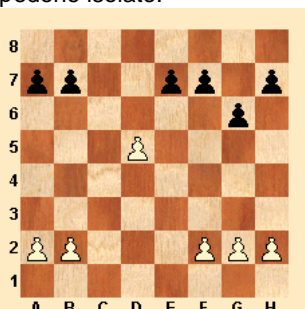
Esempio: [Isole pedonali - Line](#)

#### 2) PEDONE ISOLATO

E' una debolezza. Vi è un'unica eccezione, il Pedone di Donna Isolato, a cui dedicheremo una lezione a parte (cfr. database PID).



E' debole sia il pedone d4 che la casa immediatamente davanti, d5. Ma, nel caso del PID, vi sono molte eccezioni. Però, in generale, cerchiamo di evitare debolezze come il pedone isolato.



Vediamo un frammento di partita, a titolo di esempio.

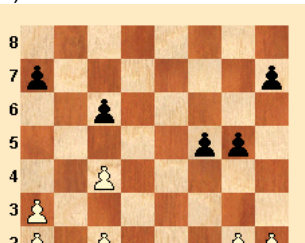
[Pedone Donna Isolato - Line](#)

#### 3) PEDONI DOPPIATI

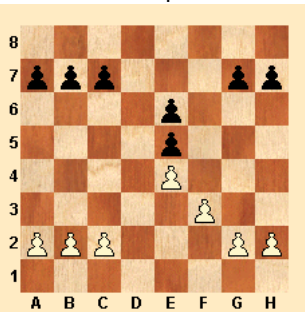
Vediamo un paio di esempi tratti da partite. Innanzitutto, un esempio per dimostrare il possibile utilizzo positivo del pedone doppiato.

E poi, un caso in cui sono una debolezza [pedone doppiato \(1\) - Line](#)  
[pedoni doppiati \\*2\\* - Line](#)

#### 4) PEDONI DOPPIATI ISOLATI

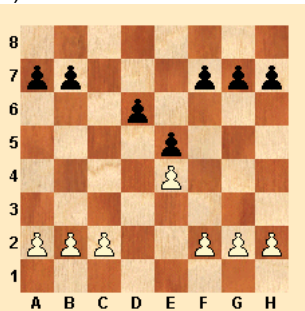


male.  
Ma anche con questa struttura pedonale,vi è un'eccezione.Ed è questa:



I pedoni e5-e6 controllano importanti case centrali:il Nero sta bene in mediogioco.

### 5) PEDONE ARRETRATO

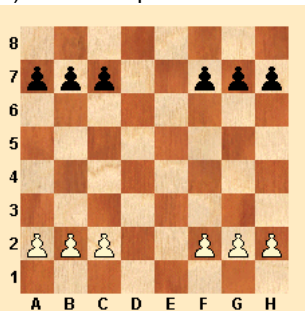


Il pedone d6 è arretrato;lo possiamo difendere con Ae7,ma alfiere è passivo.Vediamo un esempio.

[P. arretrato su colonna apert - Line](#)

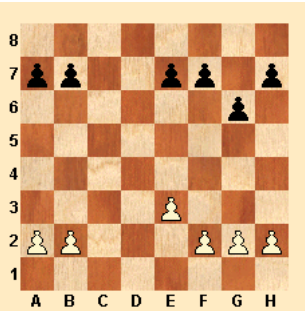
### Strutture pedonali bilanciate

#### 1)Posizioni aperte.



In una posizione aperta e simmetrica come questa,dobbiamo pensare solo ad attivare i pezzi,senza spinte di pedoni,che rappresentano altrettante debolezze (Philidor:"Ogni spinta lascia una debolezza alle spalle").

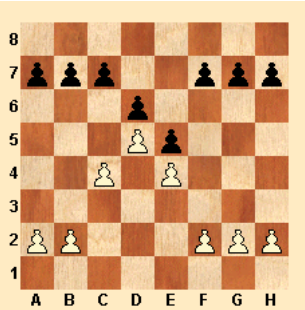
Difatti,già in questa posizione vi sono case deboli che possiamo sfruttare anche se la posizione è aperta:



Vediamo un esempio.

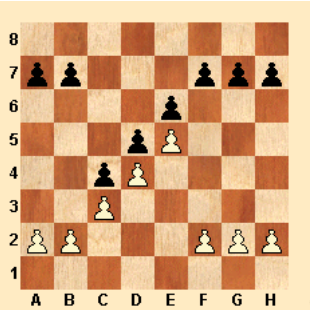
[Pos.aperta e casa debole - Line](#)

#### 2) Posizioni chiuse da catene pedonali, strutture statiche ove le uniche possibilità dinamiche sono legate ad avanzate di pedoni.



Qui il Nero ha la scelta tra le spinte

f5 preparato da c6 oppure b5 preparato da c6.



Qui il Bianco farà f4/f5/fxe6, mentre il Nero b5/b4/bxc3, con attacco alla base, in entrambi i casi. Vediamo due esempi.

[catena pedoni - Line](#)

[catena 2 - Line](#)

Le catene di pedoni sono anche utilizzate da altri sistemi di apertura. Lo Stonewall è uno di questi:



I pezzi troveranno una disposizione logica in base alla struttura pedonale: ad esempio:



Evidente la passività dell'Ac1, chiuso dalla propria catena.

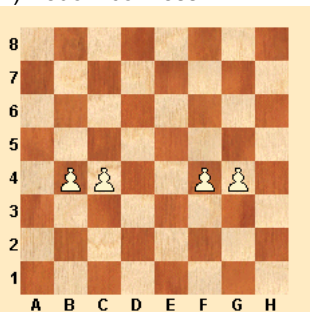
Vediamo un frammento di partita, che evidenzia i pregi dello Stonewall.

[Stonewall - N](#)

Passiamo a vedere alcune [Strutture pedonali dinamiche](#).

Nostro obiettivo, in partita, sarà quello di ottenere queste strutture.

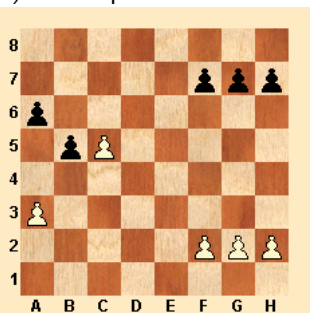
1) Pedoni connessi.



Osservate questa posizione, efficace ed economica: con soli 4 pedoni, il Bianco controlla tutte le case della 5<sup>a</sup> traversa.

Due pedoni affiancati l'uno all'altro (duo o tandem) rappresentano la struttura pedonale più potente e più semplice che dobbiamo sempre ricercare.

2) Pedone passato.

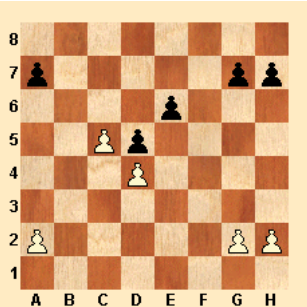


Il pedone passato acquista pericolosità in finale, mentre in mediogioco può trasformarsi in debolezza. Vediamo qualche esempio.

[Pedone passato - Line](#)

[Pedone passato 2 - Line](#)

*Pedoni passati protetti*

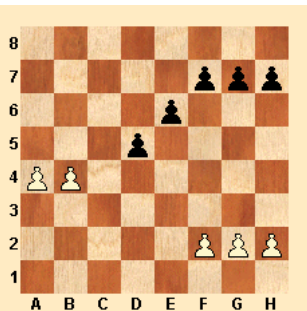


Posizioni più complesse. Vediamo qualche

esempio.

### [Pedoni passati protetti - Line](#)

Anche nella prossima posizione osserviamo i pedoni a4-b4 connessi e liberi. Più avanzano e più diventano forti, in particolare modo se CONNESSI in tandem.



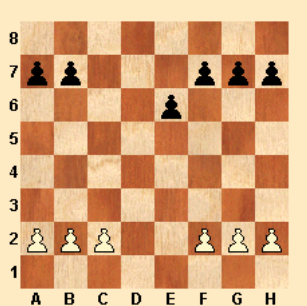
Esempio. [Pedoni passati connessi - Line](#) Una dimostrazione di forza dei pedoni connessi in duo.

## Secondo livello

### [Strutture pedonali avanzate.](#)

Ora passiamo in rassegna strutture più complesse. Ad alcune di esse dedicheremo, in seguito, sessioni di studio più approfondite. Per ora, diamo uno sguardo in generale.

#### 1) Maggioranza di pedoni



Bianco vuole portare a promozione il pedone c (il candidato), con b4, c4-c5, b5, c6.

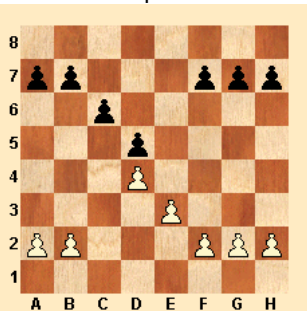
Nero invece vuole spingere e6 fino a donna con e5/e4-f5/f4. Se pedone b7 sta in d5 la questione cambia, anche se sempre di maggioranza si tratta. Vediamo esempio.

### [Maggioranze di pedoni - Line](#)

Torniamo ad una posizione già vista in precedenza, a proposito delle isole pedonali: [Maggioranze pedoni 2 - Line](#) per vedere come una maggioranza possa essere sfruttata. Ed infine, due maggioranze su ali contrapposte. [maggioranze pedoni 3 - Line](#)

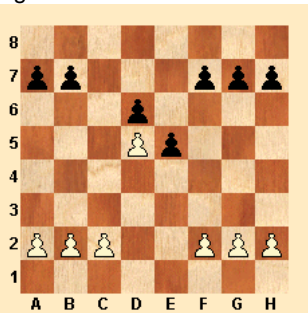
#### 2) Attacco di minoranza.

Torneremo a parlare diffusamente di questa struttura quando parleremo della Formazione Carlsbad, a cui dedicheremo una lezione a parte. Per ora solo qualche breve cenno.



Bianco vuole fare b4-b4xc6, attaccando il

3) Pedone arretrato. Anche questa è struttura complessa, in quanto i Maestri moderni tendono a non considerarla più una struttura debole, ma a doppio taglio. Qui vediamo d6 arretrato su colonna chiusa: è ugualmente debole.



Per il Bianco è facile sfruttare la debolezza in d6. Vediamo esempio.

[p. arretrato su colonna chiusa - Line](#)

4) Doppio triangolo. Una struttura positiva, come lo Stonewall che abbiamo visto in precedenza.



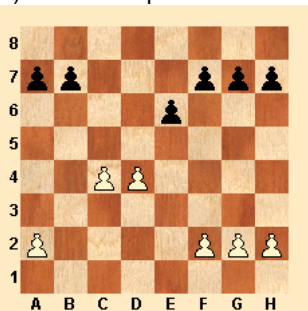
Ovviamente anche col Nero è perfettamente giocabile. La struttura ci suggerisce la disposizione dei pezzi e le manovre da eseguire:



Il bianco cercherà di spingere in b4, con a3 e Tb1 come mosse preparatorie, o in f4, attaccando su entrambi i lati.

Esempio [Doppio triangolo - Line](#)

5) Pedoni sospesi.



I pedoni c4/d4 sono connessi in tandem e quindi controllano molte case (spazio!), ma al contempo sono deboli, perché non sono difendibili da altri pedoni (in b3 / e3).

In questo esempio vediamo la loro forza [pedoni sospesi - Line](#)

Ed ora la loro debolezza [pedoni sospesi 2 - Line](#)

6) Struttura master.



Una struttura all'apparenza debole, per via dell'impedonatura, ma in realtà forte, soprattutto in mediogioco con alfieri di colore contrario. Vediamo un esempio. [Master Pawn - Line](#)

*Sospendiamo, per ora, lo studio delle strutture pedonali, per dedicarci ai principali temi dell'attacco e della difesa, tramite i quali iniziamo a conoscere un altro nodo cruciale: l'attività dei pezzi.*

*Dopo, riprenderemo lo studio delle strutture pedonali e degli schemi ad essi connessi in modo più approfondito ed esaustivo.*

- 3) Attaccare significa creare una debolezza pedonale all'avversario;
- 4) Conta le forze in campo.

Partiamo con un esempio sul [principio n.1](#), che introduce il concetto di CAMBIO ("Chess is exchange", diceva Botvinnik: il gioco degli scacchi si risolve in un cambio continuo). [Cambio pezzi in vantaggio - Line](#)

I [principi 2 e 4](#) sono spesso correlati, in quanto un vantaggio materiale ci consente di attaccare. Ma in realtà ciò che conta è il numero di pezzi ATTIVI. Qui vediamo un esempio in cui il Nero ha un vantaggio materiale (un pedone in più), ma è il Bianco ad attaccare, sfruttando una preponderanza di forze attive. [Forze attive e attacco - Line](#)

Vediamo altro esempio con forze attive, preponderanti.

[Forze preponderanti in attacco - Line](#)

I precedenti esempi erano semplici, per la notevole disparità di forze in campo. Ma se i pezzi difensori si equivalgono ai pezzi attaccanti?

Attaccare significa creare debolezze pedonali: il [principio 3](#) è spesso trascurato. Vediamo un esempio molto chiaro.

[Principio 3: attacco e pedoni - Line](#)

## PRINCIPI DELLA DIFESA

- 1) Difenditi con economia (usando pochi pezzi)
- 2) Evita debolezze pedonali (concetto chiave)
- 3) Uso dello spazio. Ristrettezza di spazio.
- 4) Uso del tempo.

Partiamo con un esempio difensivo, in cui il Bianco evita debolezze strutturali ed usa pochi pezzi. [Difesa - Line](#)

Conquistare spazio è utile solo se vi è possibilità di sfruttamento, aprendo linee. In linea di massima, comunque, più case controlliamo e meglio è.

Vediamo qualche esempio. Nel primo, vediamo come il maggior spazio può essere utilizzato per un'attacco su entrambe le ali.

[Sfruttare lo spazio attaccando - Line](#). Quindi, vediamo come sia

importante l'apertura di linee quando si ha maggior spazio

[Spazio e linee aperte - Line](#). Ed infine, il maggior spazio può essere

sfruttato solo se si hanno pezzi attivi. [Maggior spazio e pezzi attivi - Line](#)

Il concetto chiave, perno di tutto il corso, è la forza della struttura pedonale. Attaccare significa provocare debolezze pedonali, che il difendente deve evitare al massimo. Vediamo esempio.

[Attaccare debolezze pedonali - Line](#)

Ma chi ha spazio deve sfruttarlo subito. Dunque, è importante il fattore

TEMPO. [Tempo - Line](#)

Quando siamo in ristrettezza di spazio, occorre attenersi ad alcuni principi generali:

- 1- Piazza ogni pezzo attivamente
- 2- Evita debolezze pedonali
- 3- Scambia o difendi pedoni deboli
- 4- sacrifica per controgioco
- 5- scambia i pezzi

I primi tre punti li abbiamo già incontrati in vari esempi. Vediamo un esempio sul punto 4, sacrificio per controgioco.

[sacrificio per controgioco - Line](#) ed un bell'esempio sul punto 5, cambiare per difendersi, concetto già trovato altre volte.

[cambio in difesa - Line](#)

Ed infine, una considerazione sul fattore TEMPO. Negli scacchi, essere in vantaggio di tempo può avere anche il significato di avere più tempo sull'orologio.

In tal caso, elenco alcuni principi utili:

- 1- Non chiudere la posizione
- 2- Forza scambi di pedoni
- 3- cerca sacrifici

Ma, ovviamente, per TEMPO noi intendiamo anche un fattore intrinseco alla posizione, quale un vantaggio correlato alla migliore mobilitazione dei propri pezzi rispetto all'avversario. Vediamo un esempio di maggior sviluppo. [Tempo e vantaggio sviluppo - Line](#) Spesso, sprecare un tempo significa non vincere. In questo esempio, il Bianco non perde tempo nell'attacco vincente [non perdere tempo - Line](#) Qui vi è vantaggio di spazio e di tempo. [spazio+tempo - Line](#).



pedonali semplici che abbiamo già visto, quali il pedone passato, doppiato e arretrato, ma con particolare riguardo al finale.

Infine, 20 schemi di strutture pedonali, presentate sotto forma di domanda e risposta, quali riepilogo o "memory markers".

Iniziamo col pedone passato. [Pedone passato: introduzione - Line](#)

Un esempio facile di pedone passato lontano in finale.

[Pedone passato lontano - Line](#)

Ed ora i pedoni passati protetti e connessi, la struttura pedonale migliore a nostra disposizione, in ogni fase della partita.

[P. passati protetti connessi - Line](#) .

Ma, per non dare l'impressione che tali strutture siano vincenti con qualsiasi ordine di mosse, ecco un trucco banale, giusto per farci tornare coi piedi per terra! [Tatticismo banale - Line](#)

Concludiamo, comunque, ribadendo la forza del pedone passato lontano in finale. [ped. passato lontano - Line](#)

Mentre nel mediogioco il pedone passato può essere addirittura una debolezza, in quanto più si spinge in profondità e più diventa facile preda dei pezzi avversari, in finale invece, come abbiamo visto, diventa una struttura molto efficace, se trattata col dovuto rispetto!

Passiamo, ora, a due tipi di strutture deboli, il pedone arretrato e quello doppiato.

Ritornando all'ultimo esempio studiato, osserviamo le conseguenze della formazione di un pedone arretrato in finale.

[pedone arretrato - Line](#) ed ancora [p. arretrato - Line](#) . Anche in questo caso, l'errore è dietro l'angolo! [p. arretrato tatticismo - 17 Line](#)

Il pedone doppiato è argomento minato, in quanto molti sistemi d'apertura moderni conducono a finali con i pedoni doppiati. Qui vediamo un'esempio di struttura tratto dalla Caro Kan 1.e4,c6 ;2.d4 d5

[Struttura CaroKan - Line](#) e vediamo come potrebbe svolgersi il finale, in presenza di un siffatto pedone doppiato. [Caro Kan in azione - 21bis Line](#)

Ora vediamo un'esempio di facile sfruttamento del pedone doppiato.

[Sfruttare doppiatura - Line](#)

Akiba Rubinstein ci ha lasciato splendidi esempi di tecnica nel finale.

Partiamo da una posizione base [Sulla strada di Rubinstein - Line](#) , per poi osservare il GM in azione in una celebre partita, utile come esempio sia per il pedone doppiato sia per il concetto di "isola pedonale".

[Rubinstein in azione - Line](#) Notate che Akiba, prima di spingere i pedoni, ha attivato al massimo il suo unico pezzo, il Re. Possiamo, ora, tornare al precedente diagramma per comprendere meglio il modo con cui trattare questo tipo di finale. [Ancora su Akiba - Line](#)

Ma non siamo stupiti dalla debolezza dei pedoni doppiati. Qui un'esempio paradossale: [P. doppiati deboli - Line](#) , con cui concludiamo l'argomento.

Ed ora, gli esercizi di riepilogo, che trovate allegati come "domanda e risposta".



## Apertura classica

1.e4 Bianco vuole due pedoni connessi e4-d4 per controllare centro. Nello stesso momento, controlla case b5-a6-g4-h5 con alfiere e Donna.

e5 2.♘f3 ♖c6 3.♙c4

[ 3...d3?! principio dell'opzione ]

3...♙c5

[ 3...d6?! ]

4.c3 ♘f6 5.d4 exd4 6.cxd4 ♙b4+ guadagna un tempo, dando scacco

[ 6...♙b6? ]

7.♙d2

[ 7.♘c3 Inchioldatura: questo è il tipo reale. ♘xe4 ( 7...d6? ]

8.♙d2 Secondo tipo di inchioldatura, apparente ) ]

7...♙xd2+

[ 7...♘xe4? 8.♙xb4 ♘xb4 9.♙xf7+ ♘xf7 10.♙b3+

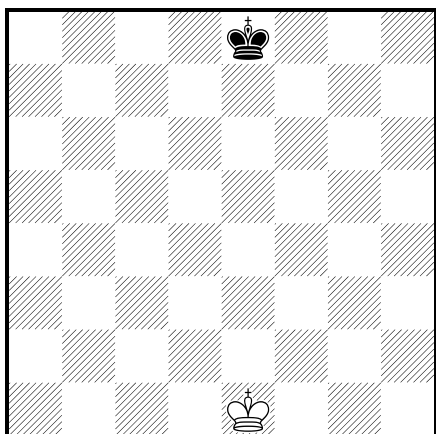
Attacco DOPPIO ]

8.♘bxd2 d5 9.exd5 ♘xd5 10.♙b3 BATTERIA ♘ce7

Posizione critica per valutare la apertura 11.0-0 Contiamo i tempi. Bianco+3. Contiamo spazio. Bianco +4

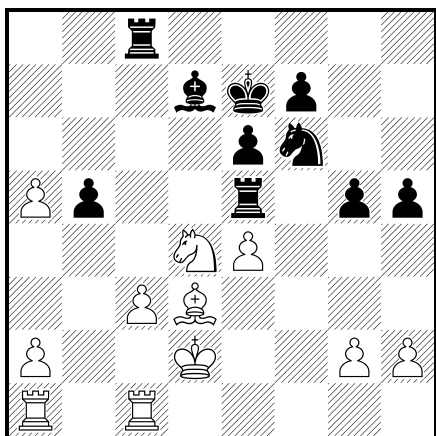
## centro

[Tarascio, Giuseppe]



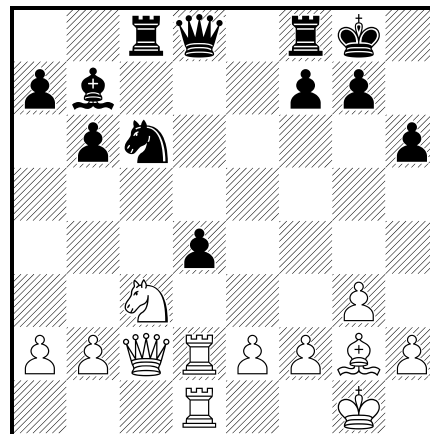
## Isole pedonali

[Tarascio, Giuseppe]



Nero ha 2 isole. Bianco ne ha 5. 1...♙a8 minaccia a5 2.♘f3 minaccia Te5 ♙c5 3.e5 minaccia Cf6 ♘g4 minaccia e5 4.c4 si libera di un' isola bxc4 5.♙xc4 ♙cxa5 minaccia a2 6.a4 ♘xe5 7.♘xe5 ♙xe5 8.♙c7 inchiola Ad7 ♘d6 9.♙b7 f5+ Nero ha vantaggio materiale e tre forti pedoni connessi

## Pedone Donna Isolato



1...♙e8 si schioda 2.♘d5 ♙e6

[ 2...♘b4? 3.♙b3 ♘xd5 4.♙xd5 ♙xd5 5.♙xd5± cambi favoriscono chi lotta contro pedone isolato. Ora cade d4 ]

3.♙a4 ♙fd8 4.♘f4 ♙e5 5.♙c2 ♙a5 6.♙xa5 ♘xa5

[ 6...bxa5? pedoni doppiati isolati, deboli ]

7.♙xc8 ♙xc8

[ 7...♙xc8 8.♙xd4 ]

8.♘d5 INTERFERENZA>tema tattico ♙e6

[ 8...♘c6 9.♙c1 ♙d7 10.♙xc6 ♙xc6 11.♘e7+

ATTACCO DOPPIO; altro tema tattico ♘f8 12.♘xc6± ]

9.♙xd4± ♘f8 10.f4 in finale si attiva il Re ♘c6 11.♙d3 ♘e7

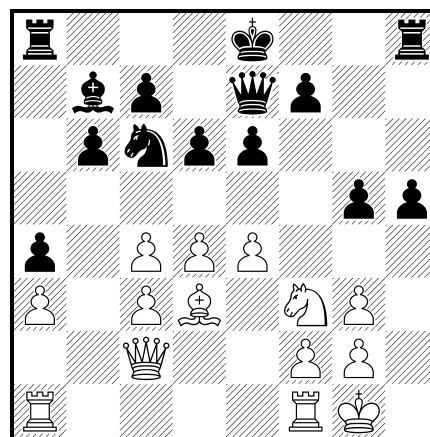
12.♘c7 ♙xd3 13.♘xe6+ INTERMEDIA; altro tema tattico

[ 13.exd3? ♙xa2 ]

13...fxe6 14.exd3± Alfiere superiore a cavallo in questo finale

## pedone doppiato (1)

[Tarascio, Giuseppe]



1.c5 Re al centro invita bianco ad aprire linee dxc5 2.♙b5

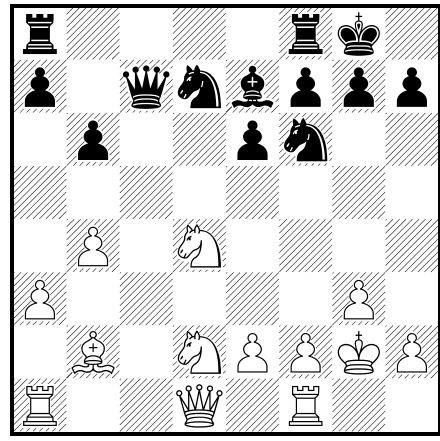
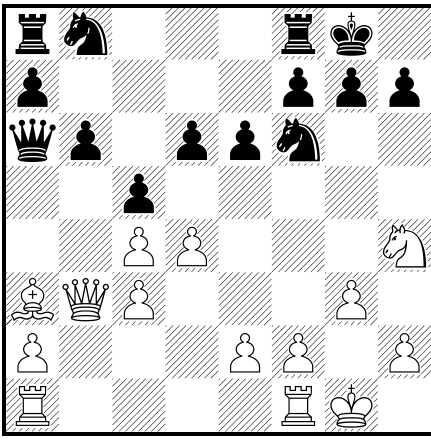
inchioldatura 0-0-0 3.♙xa4 ♘a5± il pedone doppiato si è rivelato utile. Bianco sta meglio: basta togliere Ca5. Riprenderemo dopo questo esempio, per mostrare come deve proseguire Bianco.

## pedoni doppiati \*2\*

[Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

1...♘c6 2.♙fd1 ♘a5 3.♙b5 cambiare o no le Donne?



cambiare o no le Donne? ♖xb5 4.cxb5 ♘c4 Cavallo superiore all'alfiere reso cattivo da pedoni c3-d4 5.♗c1 a6 6.bxa6 ♖xa6 a2 e d4 deboli a2 d4 deboli 7.dxc5 si toglie d4 debole si toglie d4 debole bxc5 8.♘g2 cerca di attivare Cavallo ♘d5 9.♖d3 ♖fa8 10.e4 ♘e5 11.♖d1 [ 11.♖d2 ♘f3+ ] 11...♘xc3 12.♖f1 [ 12.♖e1 ♘f3+ ] 12...♖xa2±

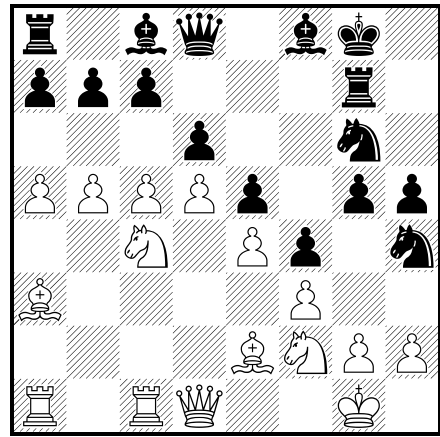
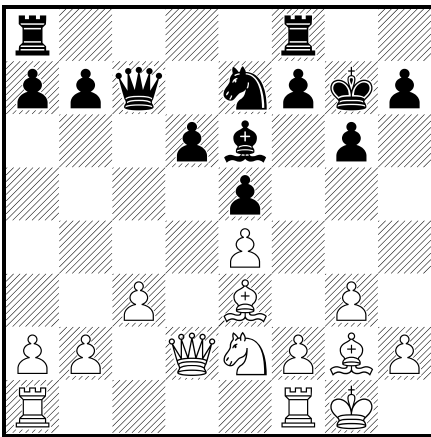
[ 10...♖a2 11.♘c4± ] 11.♘c4 ♘c5 12.e5 ♖c8 13.♖a1 ♖c7 14.♖a7 ♖c8 15.♘b6±

catena pedoni

[Tarascio, Giuseppe]

P. arretrato su colonna apert

[Tarascio, Giuseppe]



1.♖fc1 f5 2.c4 fxe4 3.♘c3 ♘f5 [ 3...♗xc4 4.♘xe4± INCHIODATURA ] [ 3...♖xc4 4.♘xe4± SCOPERTA ] 4.♘xe4 ♘xe3 5.♖xe3 h6 6.b3 ♖fd8 7.♖d1 ♖ac8 8.♖ac1 b6 9.♘c3 BLOCCO ♖e7 10.♗d5 Alfiere in FIANCHETTO sviluppa massima attività ♗xd5 11.♖xd5± pedone d6 cade

1.b6 attacco alla base della catena:c7 axb6 2.axb6 dxc5

[ 2...cxb6 3.cxd6± ]

3.bxc7 ♖xc7 4.d6 ♖c6 ora la nuova base è e5 5.♗b2 ♖xa1

6.♖xa1 b5 7.♘xe5 ♖xd6

[ 7...♘xe5 8.♗xe5 ]

8.♗xb5 catena nera completamente distrutta

catena 2

[Tarascio, Giuseppe]

Pos.aperta e casa debole

[Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

1.♖b3 ♖fc8 2.♖fc1 ♖b7+ 3.♖f3 casa c6 debole ♘d5

Idea del Nero Ce5&f5

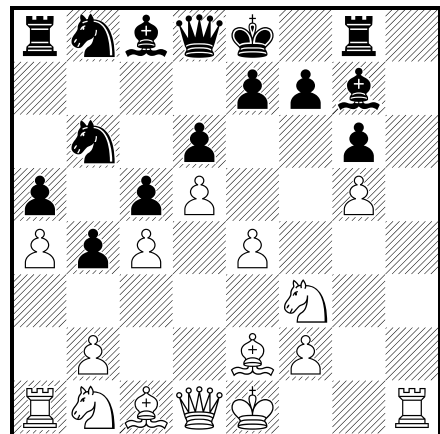
[ 3...♖xf3+? 4.♗xf3 cambio Donne accentua debolezza casa c6 ]

4.e4 toglie Cd5 da AVAMPOSTO centrale ♘5f6 5.b5 a6 6.♘c6

Nero compresso<Ab2 attivo ♗f8 7.a4 axb5 8.axb5 ♖xa1

9.♖xa1 ♖a8 Nero sta male e cerca di difendersi SCAMBIANDO

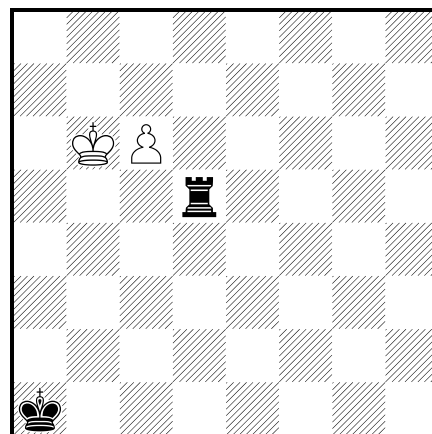
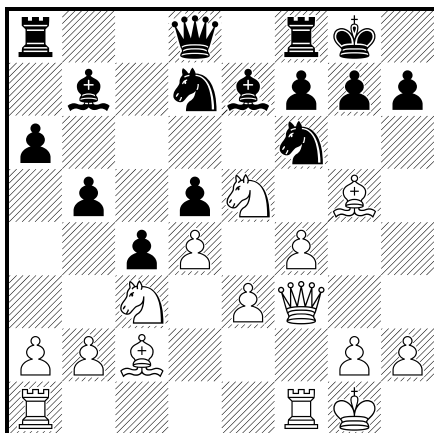
pezzi 10.♖d1 colonna aperta ♘e8



Colonna aperta h 1...♔d7! 2.♘bd2 ♖h8 unica colonna aperta.  
 Posizione bloccata.Diagonale g7/b2 in mano a Nero. 3.♖g1 ♕c7  
 Arrocco artificiale 4.♖b1 ♖h3 5.b3 ♗h8 6.♘f1 ♘8d7 7.♙f4  
 ♘e5 8.♘xe5 ♙xe5 9.♙xe5 ♗xe5 10.f3 ♙d7+

**Pedone passato 2**  
 [Tarascio, Giuseppe]

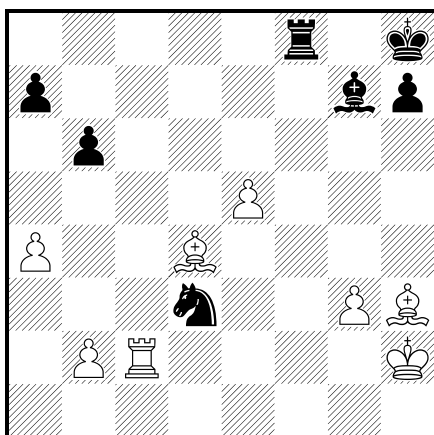
**Stonewall**  
 [Tarascio, Giuseppe]



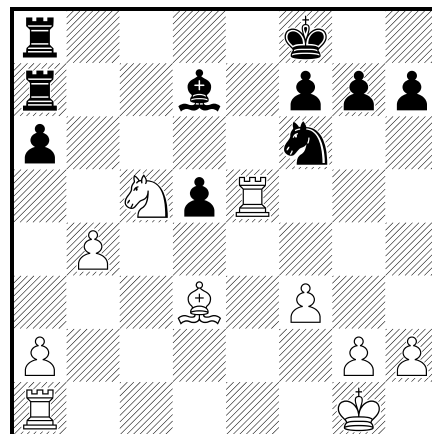
1.♗h3 g6  
 [ 1...h6 2.♙xh6 gxh6 3.♗xh6+- ]  
 2.f5 b4 3.fxg6 hxg6  
 [ 3...bxc3? 4.♙xf6 ♘xf6 5.♖xf6 fxg6 6.♙xg6 ♖xf6 7.♗xh7+  
 ♕f8 8.♗h8# ]  
 4.♗h4 bxc3 5.♘xd7 ♗xd7 6.♖xf6 a5  
 [ 6...♙xf6 7.♙xf6 ]  
 7.♖af1 ♖a6 8.♙xg6 fxg6 9.♖xf8+ ♙xf8 10.♖xf8+ ♕xf8  
 11.♗h8+ ♕f7 12.♗h7+ ♕e8 13.♗g8#

1.c7 ♖d6+ 2.♕b5  
 [ 2.♕b7 ♖d7= ]  
 [ 2.♕c5 ♖d1 3.c8♗ ( 3.♕b6 ♖c1= ) ]  
 2...♖d5+ 3.♕b4 ♖d4+ 4.♕b3 ♖d3+ 5.♕c2 ♖d4 6.c8♖!!  
 [ 6.c8♗?? ♖c4+ 7.♗xc4= ]  
 6...♖a4 7.♕b3+-

**Pedone passato**  
 [Tarascio, Giuseppe]



**Pedone passato 3**  
 [Tarascio, Giuseppe]



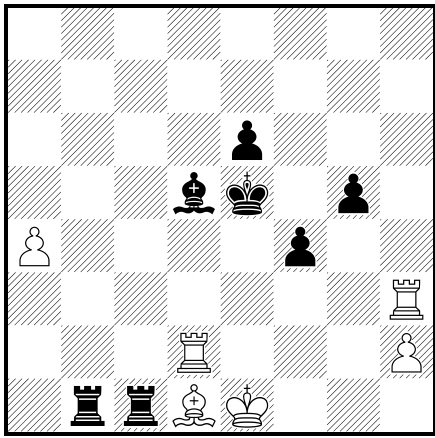
1.e6! ♖e8  
 [ 1...♙xd4 2.e7 ♖e8 3.♖c8+- Importanza della colonna c  
 aperta ]  
 2.e7 ♘c5 chiude colonna c  
 [ 2...♖xe7 3.♖c8+ ]  
 3.♖f2 va su altra colonna aperta ♕g8  
 [ 3...♙xd4 4.♖f8+ ♕g7 5.♖xe8+- ]  
 4.♙xc5 bxc5 5.♙e6+ ♕h8 6.♖f7 h5 7.♙d7+-

Bianco valuta correttamente che Ad7 e' piu' forte del Cavallo  
 1.♘d7+ ♖xd7 2.♖c1 ♖d6 3.♖c7 ♘d7 4.♖e2 g6 5.♕f2  
 In finale importante attivare Re h5 6.f4 h4 7.♕f3 f5 8.♕e3  
 d4+ 9.♕d2 ♘b6 10.♖ee7 Due torri raddoppiate in settima sono  
 tema tattico importante ♘d5 11.♖f7+ ♕e8 12.♖b7 ♘xf4  
 13.♙c4 ♘d5 14.♙xd5 ♖xd5 15.♖h7+-

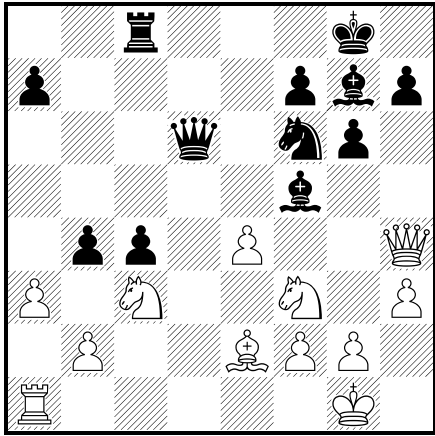
**Pedoni passati protetti**  
 [Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

1...f3 2.a5 ♖xd1+ 3.♖xd1 f2+ 4.♕xf2  
 [ 4.♕e2?? ♖xd1 5.♕xd1 f1♗+ ]  
 4...♖xd1+-

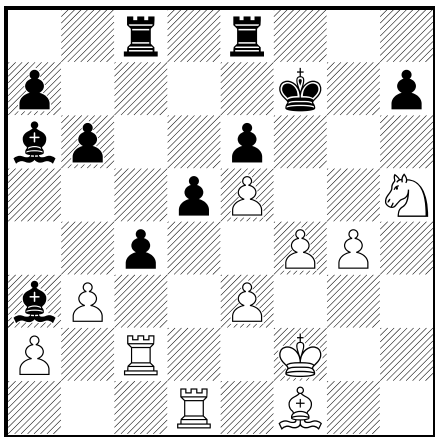


**Pedoni passati connessi**  
[Tarascio, Giuseppe]



1.e5 bxc3! 2.exd6 cxb2 3.♞e1 c3 4.♞b4 ♜d5 5.♞b7 c2!!  
6.d7 ♞d8 7.♞d3 c1♞  
[ 7...♞xd3 8.♞xd5 ]  
8.♞xd5 ♞xd7 9.♞a8+ ♞f8 10.♞xf5 ♞d1+-

**Maggioranze di pedoni**  
[Tarascio, Giuseppe]

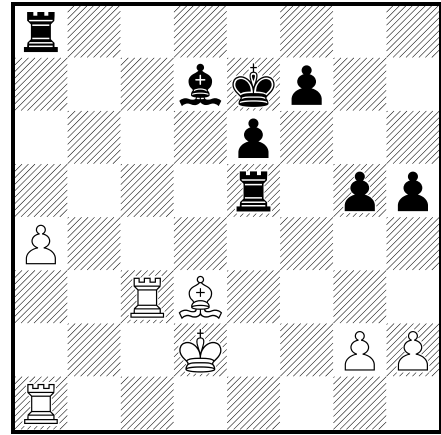


1...cxb3 2.♞xc8 ♞xc8 Nero tenta combinazione per vincere  
Nero tenta combinazione per vincere

[ 2...♞xc8 3.axb3∞ ]

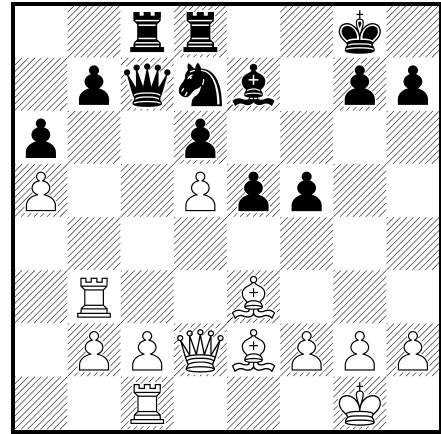
3.♞xa6 ♞c2+ 4.♜f3 bxa2 5.♞a1 ♞b4  
[ 5...♞b2? 6.♞xa2 ]  
6.♞d3 ♞d2 7.♞xh7 ♞c3 8.♞xa2 ♞xa2 9.g5 d4 10.g6+ ♜e7  
11.g7+-

**Maggioranze pedoni 2**  
[Tarascio, Giuseppe]



1.♞c7 ♜d6 2.♞b7 f5 Avevamo già visto questa partita a  
proposito delle isole pedonali, e ci eravamo fermati qui. 3.♞c4  
♞c6 4.♞h7 ♞c5 5.♞b3 ♞b8 6.♞a3 ♞xg2 7.♞xh5 g4 8.♞h6  
♞d5+-

**p. arretrato su colonna chius**  
[Tarascio, Giuseppe]

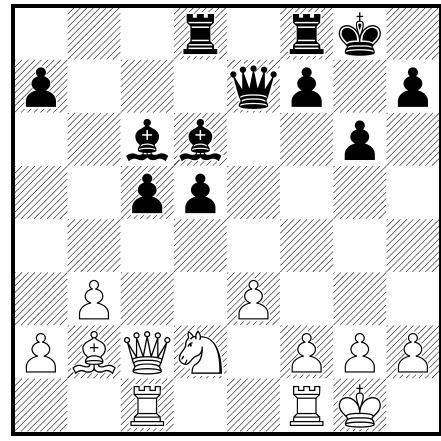
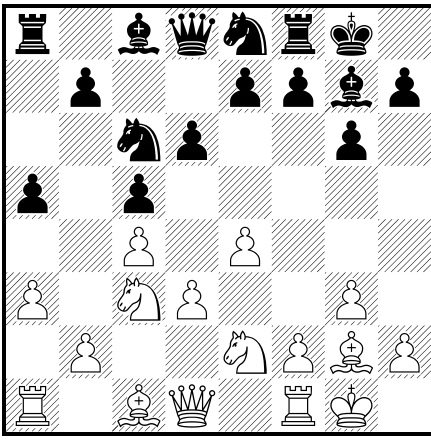


1...f4 2.♞b6 ♜xb6 3.♞xb6 Idea b4/c4-c5  
Idea b4/c4-c5 ♞g5 4.♞g4 ♞b8 Ag buono; Ag5 cattivo  
Ag4 buono; Ag5 cattivo 5.♞e1 ♞c5 6.♞e4 ♞f8 7.b4 ♞c7 8.c4  
♜h8 9.c5 dxc5 10.d6 ♞d8 11.bxc5 f3 tentativo di  
controgioco controgioco tenta 12.♞d5 centralizza Donna  
centralizza Donna fxg2 13.♞xe5 ♞f6 14.♞f5 ♞a1+ 15.♜xg2  
♞f6 16.d7 ♞xa5 17.♞xb7+-

**Doppio triangolo**  
[Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

1.♞e3 buco in d4 buco in d4 ♜d4 2.♞xd4  
[ 2.♜xd4? cxd4+- Forchetta, tema tattico ]  
2...cxd4 3.♜b5 ♞b6 4.a4 ♜c7 5.f4 Centro bloccato, ala di

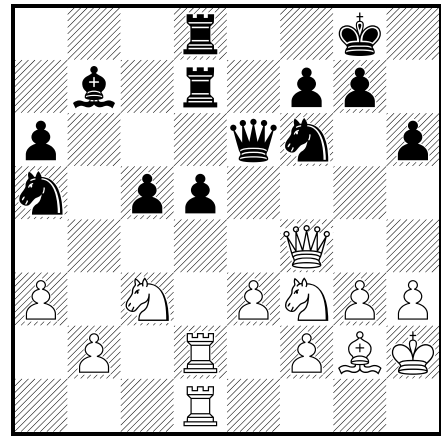
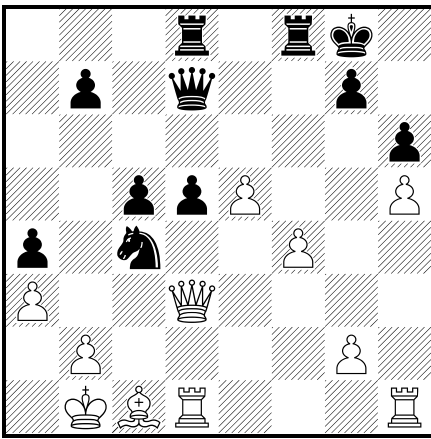


Donna con poca attività. Bianco ha iniziativa su lato di Re ♖a6  
 6.h3 e5 7.f5 ♙h6 8.h4 ♙d7 9.♔h2 ♚c5 10.♙h3 g5  
 11.♚exd4! sacrificio exd4 12.♗h5 f6  
 [ 12...♙g7 13.f6 ♙h8 14.♗xg5+ ]  
 [ 12...♔g7 13.hxg5 ]  
 13.♗xh6 ♙xb5 14.axb5 g4  
 [ 14...gxh4 15.gxh4 ]  
 15.♙f4+-

[ 10.♔e1 ♗e2# ]  
 10...♙xe4+ 11.fxg4 ♗g3+ 12.♔d2 ♗f2+ 13.♔d1 ♗e2#

pedoni sospesi 2  
 [Tarascio, Giuseppe]

maggioranze pedoni 3  
 [Tarascio, Giuseppe]



1.♙h1 ♙fe8 2.♗f3 b5 3.♙d3 d4 4.♙ed1 ♚a5 5.g4 ♚b3  
 6.♙e1 c4 7.♙dd1 b4! 8.axb4 d3 9.♙d2 a3! 10.bxa3 ♚d4  
 11.♗f2 ♗a4 12.♙c3 ♚e2 13.♙b2 ♗c2+ 14.♔a1 c3+-

1.♚e5 ♙d6 2.♗a4 ♗xe5 3.♗xa5 Bianco cambia pezzi: questa è la strategia contro i pedoni sospesi ♙c8 4.♚a4 ♙dc6 sacrifica d5  
 [ 4...♚e4 5.♙xe4 ♗xe4 6.♚xc5 ♙xc5 7.♗xc5 d4 8.f3+- ]  
 5.♙c2  
 [ 5.♚b6? ♗c7+ ]  
 5...♗e7 6.♙dc1 c4 ora diventa debole d5. Spingere un pedone sospeso e' spesso un dramma 7.♙d1 ♙d8 8.♙cd2?!  
 [ 8.♙d4! ]  
 8...♙cd6 9.♚c3 ♗e6 10.♙d4 ♙d7 11.♙1d2 g6 12.♚a4 ♗e7  
 13.♚c5 Td7 e' pezzo SOVRACCARICO Td7 è PEZZO SOVRACCARICO ♙c7 14.♚xb7 ♙xb7 15.♙xd5 ♚xd5  
 [ 15...♙b5 16.♙f7+ ]  
 16.♙xd5 ♙xd5 17.♗xd5±

pedoni sospesi  
 [Tarascio, Giuseppe]

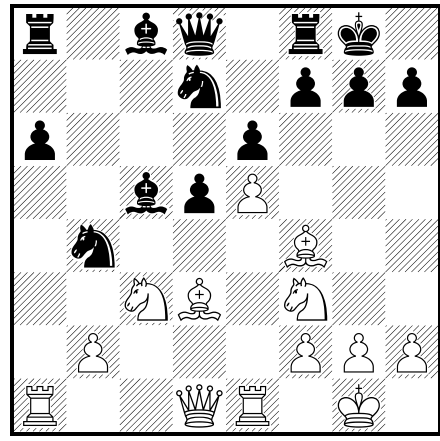
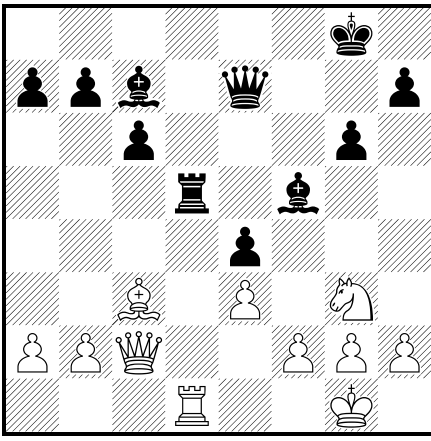
(Diagramma)

1...d4 spinge un pedone sospeso per motivo preciso. Attacco contro Re Bianco. sacrificio per aprire lunga diagonale 2.exd4 ♙xh2+ 3.♙xh2 ♗h4+ 4.♔g1 ♙xg2 5.f3  
 [ 5.♔xg2? ♗g4+ 6.♔h2 ♙d5 7.♗xc5 ♗h5+ 8.♔g2 ♗g5+ 9.♔h2 ♙xc5 10.♙xc5 ♗xd2+- ]  
 5...♙fe8 6.♚e4  
 [ 6.♔xg2 ♙e2+ 7.♔g1 ♗h2# ]  
 6...♗h1+ 7.♔f2 ♙xf1 8.d5  
 [ 8.♙xf1? ♗h2+ 9.♔e1 ♗xc2+- ]  
 8...f5  
 [ 8...♗g2+? 9.♔e3 ♗xc2 10.♙xc2 f5 11.♔f2∞ ]  
 9.♙c3 ♗g2+ 10.♔e3

Master Pawn  
 [Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

1...♙xg3  
 [ 1...♙xd1+ 2.♗xd1 ♙e5 3.♙xe5 ♗xe5± alfiere cattivo ]  
 2.fxg3!  
 [ 2.hxg3 ♙xd1+ 3.♗xd1 ♗d7= ]  
 2...♙xd1+ 3.♗xd1 ♗d7 4.♗e1 Bianco vuole attaccare Re nero. Alfieri di colore contrario aiutano attaccante. Re Bianco sarà al sicuro dietro struttura master. ♙e6 5.b3 c5 Cerca di

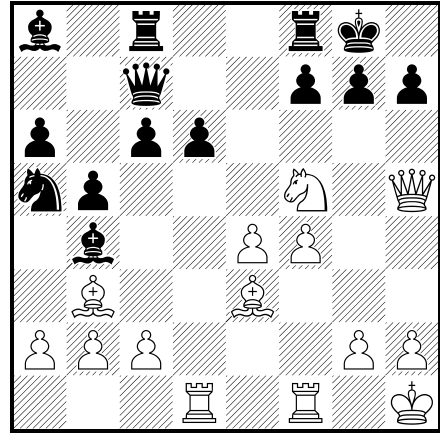
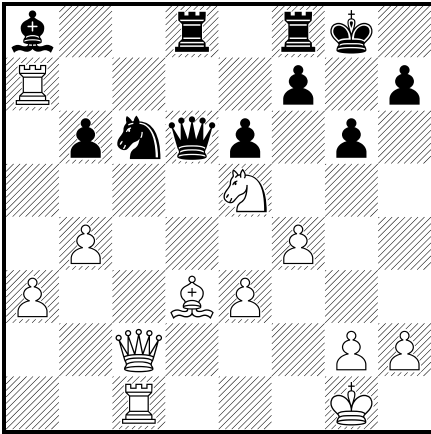


guadagnare spazio su lato di Donna Cerca di guadagnare spazio su lato di Donna 6.h3 b5 7.♟f1 b4 8.♞e5 ♟d8 9.♟b5 ♟c8 10.♞h2 Re al sicuro ♞d5 11.♞d6 a6 12.♟a5 [ 12.♟xc5? ♟xc5 13.♞xc5 a5 14.♞b6 a4 ] 12...♞f7 13.♞xc5 ♟c6 14.♟xb4 ♞e6 15.♞d4 h5 16.♟b8 ♞e7 17.♟e5± Bianco padrone delle case nere

[ 3...♞h5 4.♟h7+ ♞g4 5.♞e2 ]  
4.exf6+ presa EN PASSANT ♞h5  
[ 4...♞xf6 5.♟xe6# ]  
5.♟h7+ ♞g4 6.♞xe6 ♟xf6 7.♟h3#

**Forze preponderanti in attacco**  
[Tarascio, Giuseppe]

**Cambio pezzi in vantaggio**  
[Tarascio, Giuseppe]



Conteggio forze: Bianco ha pedone in più. Quindi può cambiare.

1.♟xa8 ♞xe5  
[ 1...♟xa8 2.♞xc6± ]  
2.♟xd8 ♟xd8 3.♞e2  
[ 3.fxe5? ♟xd3∞ ]  
3...♟d2  
[ 3...♞d3? 4.♞d1± Inchiodatura mortale ]  
4.♟xd2 ♟xd2 5.♞f1 ♞d7 6.♟c8+ ♞g7 7.♟d8 inchiodatura  
♞f6 8.♞b5 ♞e7 9.♟xd7+ ♟xd7 10.♞xd7 ♞xd7 11.a4+-  
finale vinto. Duo di pedoni a4&b4 struttura forte

I pezzi neri sono tutti ammassati su lato di Donna. Ca5 è su bordo scacchiera. Aa8 chiuso dai suoi pedoni. Arrocco Nero debole, senza pezzi a sua difesa. 1.♟g5 g6 2.♟f6 gxf5 3.♞d4 ♟fd8 4.♟g7#

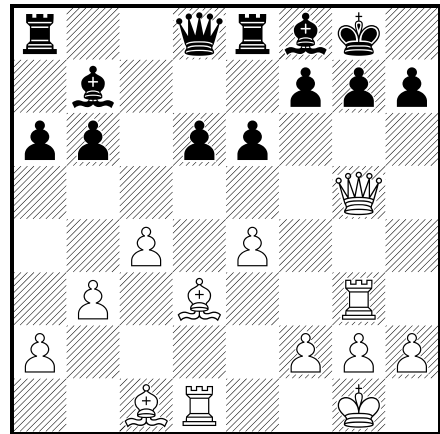
**Principio 3: attacco e pedoni**  
[Tarascio, Giuseppe]

**Forze attive e attacco**  
[Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

La mancanza del Cf6 indebolisce l'arrocco Nero. I pezzi neri non sono attivi. In particolare l'Ac8 è chiuso dai propri pedoni neri.

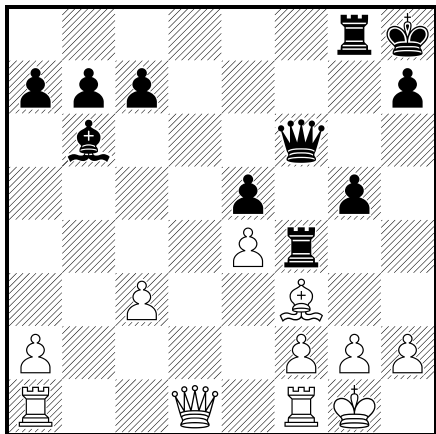
1.♞xh7+ ♞xh7 2.♞g5+ Bianco ha sacrificato. Nero deve calcolare tutte le possibilità' difensive. ♞g6  
[ 2...♞g8 3.♟h5 ♟e8 4.♟xf7+ ♞h8 5.♟h5+ ♞g8 6.♟h7+ ♞f8 7.♟h8+ ♞e7 8.♟xg7# ]  
3.♟b1+ f5





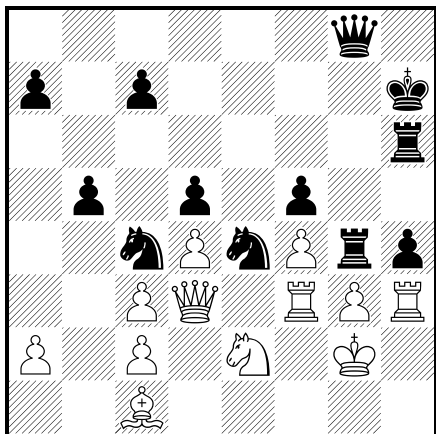
1. ♖h5 Bianco vuole attaccare su lato di Re. Attaccare significa indebolire la struttura pedonale o cambiare pezzi difensori. Ora Nero spinge in g6, indebolendo arrocco, per via della minaccia e5. Bianco vuole attaccare su lato di Re, ma come? Attaccare significa indebolire la struttura pedonale avversaria e/o ridurre (scambiare) i pezzi difensori. Ora il Nero è obbligato ad indebolirsi con g6, per via della minaccia e5. **g6**  
 [ 1... ♖c8? 2.e5 g6 3.exd6 ♙xd6 4. ♙xg6 hxg6 5. ♖xg6+ fxg6 6. ♗xg6+ ♜f8 7. ♙h6+ ♜e7 8. ♗g7# ]  
**2. ♙h6** cambia difensore Cambia difensore ♜h8 **3. ♙xf8 ♖xf8**  
 [ 3... gxh5 4. ♙g7+ ♜g8 5. ♙f6+ ♜f8 6. ♙xd8 ♖axd8 7. ♖g5± ]  
**4. ♗h6 ♗f6 5. ♙b1 ♗e7 6. ♗e3** L'attacco sul lato di Re ha fruttato l'indebolimento della struttura pedonale con g6. Ora il Bianco attacca altre debolezze pedonali. ♗c7 **7. ♗d4+**  
 (T) **DOPPIO ATTACCO ♜g8 8. ♗xd6±**

**Difesa**  
 [Tarascio, Giuseppe]



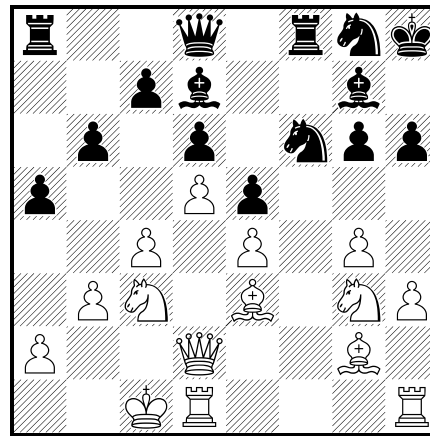
Il Nero minaccia g4. Rh1 è la miglior difesa. **1. ♜h1**  
 [ 1.h3? debolezza strutturale g4 2.hxg4 ( 2. ♙xg4 ♖gxg4 3.hxg4 ♖xf2+ ) 2...h5+ 3.gxh5 ♖xf3 ]  
**1...g4 2. ♙e2 ♖xe4**  
 [ 2... ♖xf2 3. ♖xf2 ♗xf2 4. ♙xg4∞ ]  
 [ 2... ♙xf2?! 3.g3 ♗h6 4. ♗d5 ( 4.gxf4 ♙g3+- ) 4... ♙xg3 5. ♗xe5+ ♖g7 ( 5... ♗g7?? 6. ♗xg7+ ♜xg7 7.hxg3± ) 6. ♗e8+ ♖g8 7. ♗e5+ patta per scacco perpetuo ]  
**3.f3 gxf3 4. ♖xf3 ♖f4 5.g3 ♖xf3 6. ♙xf3∞** La presenza degli alfieri di colore contrario offre al bianco speranze di patta nel prossimo finale.

**Sfruttare lo spazio attaccand**  
 [Tarascio, Giuseppe]



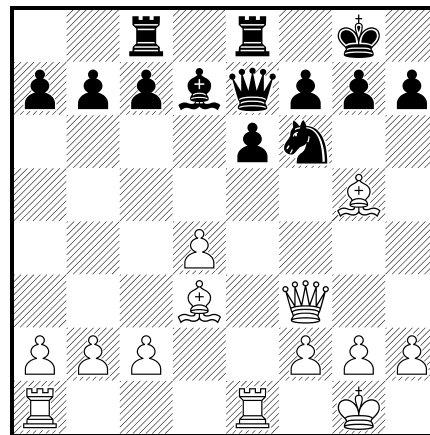
Il Bianco ha poco spazio. Il Nero ha poco spazio. Idea è hxg3 **2. ♙e3 ♗a6** Protegge b5, in vista di Cb2 Protegge b5, in vista di Cb2 **3. ♙f2 ♗xa2 4. ♙e1 a5 5. ♜f1 ♗b1 6. ♙g1 a4 7. ♜e2 a3 8. ♖f1 a2+-**

**Spazio e linee aperte**  
 [Tarascio, Giuseppe]



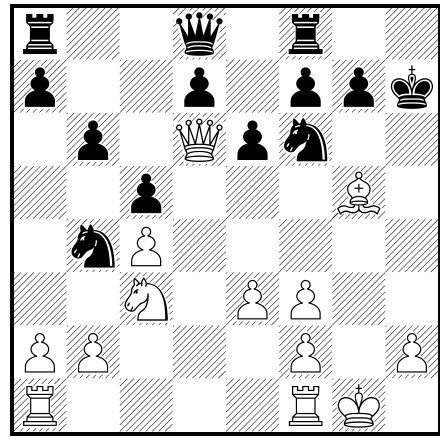
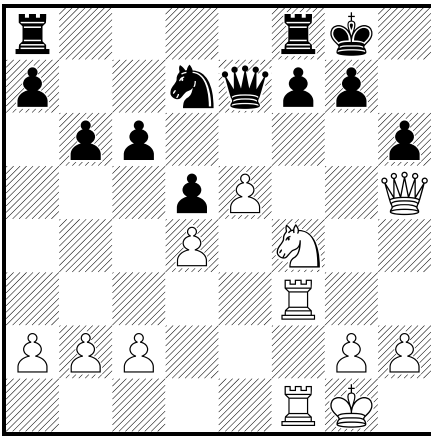
**1.g5** Attacco doppio per aprire linee **2.h4** Bianco cede pedone, per aprire colonna h contro Re **♙g4**  
 [ 2...g4 3.h5 g5 Il Nero tenta di tenere chiusa la colonna h 4.h6 ma ora non può più ignorare il pedone h ♜xh6 5. ♙xg5+- ]  
**3.hxg5+ ♜h5 4. ♜ce2 ♜e7 5. ♖h4 ♗d7 6. ♖dh1 ♜g8**  
 Sembra che il Nero sia riuscito nel suo intento difensivo, bloccando colonna h e togliendo il Re dalla scomoda casa h8, ma... **7. ♖xg4! ♗xg4 8. ♙h3 ♗f3 9. ♖f1 ♜xg3 10. ♙e6+!**  
 Uno scacco intermedio utile ♜h8 **11. ♖xf3 ♖xf3 12. ♜xg3 ♖xg3 13. ♗h2+-**

**Maggior spazio e pezzi attivi**  
 [Tarascio, Giuseppe]



Bianco ha maggior spazio e pezzi attivi. **1. ♗h3 ♗d6**  
 [ 1...h6 2. ♙xh6 gxh6 3. ♗xh6+- ]  
**2. ♙xf6 gxf6 3. ♗h6!** Impedisce al Nero la fuga **f5 4. ♖e3 ♗xd4 5.c3+-** Il Nero non può più controllare la casa g7

**Attaccare debolezze pedonali**  
 [Tarascio, Giuseppe]

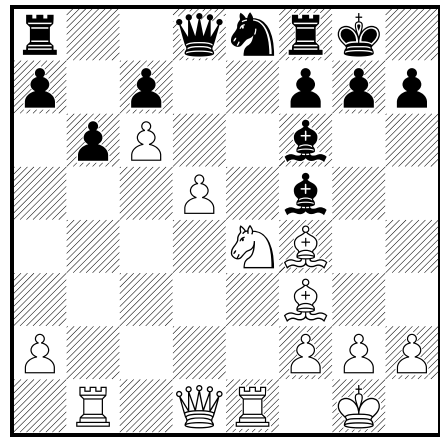
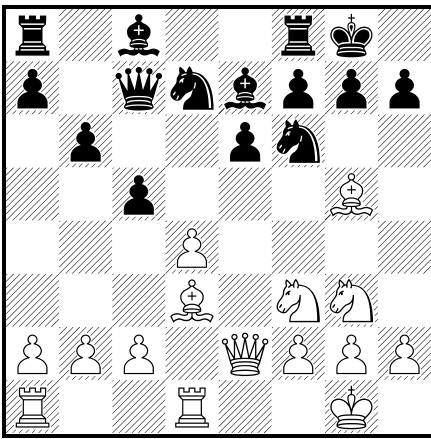


Qui il bianco attacca debolezza in h6 1.♖g3 ♔h7 2.♟f3 ♖g8  
 3.♘h3 g6 4.♘g5+ ♜xg5  
 [ 4...♔g7 5.♖xf7+ ♜xf7 6.♘xf7+- ]  
 5.♖xf7+  
 [ 5.♖xg5? gxh5 ]  
 5...♔h8  
 [ 5...♖g7 6.♖xg5 gxh5 7.♖xg7+- ]  
 6.♜xg5 hxg5 7.♖h3#

Il Nero sta male e sacrifica per crearsi controgioco 1...♘e8  
 2.♙xd8  
 [ 2.♜g3 f6= ]  
 2...♘xd6 3.♙e7 ♘xc4 4.♙xf8 ♖xf8= Osserviamo la posizione dopo il sacrificio di qualita'.Una volta spinto in d5,i due Cavalli neri attivi e la buona struttura pedonale compensano la qualita'

Tempo  
 [Tarascio, Giuseppe]

cambio in difesa  
 [Tarascio, Giuseppe]



1.d5 Se il Nero completa lo sviluppo con Ab7 la posizione è pari. Il vantaggio di spazio del Bianco va sfruttato subito.Ecco perchè sacrifica. ♘xd5 2.♙xe7 ♘xe7 3.♙xh7+ ♔xh7 4.♘g5+ ♔g8  
 [ 4...♔g6 5.♜h5+ ♔f6 6.♘h7# ]  
 5.♖xd7! Elimina difensore,con Cf6 ♜xd7 6.♜h5 ♖d8 7.♜xf7+ ♔h8 8.h4!  
 [ 8.♘h5?? ♜d1+ 9.♖xd1 ♖xd1# ]  
 8...♜e8  
 [ 8...♘f5 9.♘xf5 exf5 10.♜h5+ ♔g8 11.♜h7+ ♔f8 12.♜h8+ ♔e7 13.♜xg7+ ♔d6 14.♖d1+ ♔c7 15.♖xd7+- ]  
 9.♘h5 ♜f8  
 [ 9...♜xf7 10.♘xf7+ ♔g8 11.♘xd8 ♙d7 12.♘b7± ]  
 10.♘f6 ♘f5  
 [ 10...♜xf7 11.♘xf7# ]  
 11.♜h5+ ♘h6 12.♜g6 gxh6 13.♜h7#

Nero sta male,ha poco spazio.In poco tempo cambia molti pezzi.  
 1...♙xe4 2.♙xe4 ♘d6 3.♖e2 ♙g5 4.♜c1 ♙xf4 5.♜xf4 ♖e8  
 6.♖be1 ♖xe2 7.♖xe2 ♔f8 8.g3 ♜f6 9.♜xf6 gxh6 10.♔g2 ♖e8 11.♖d2 ♖e1 Nonostante la debolezza strutturale dei pedoni doppiati,il Nero sta addirittura meglio,dopo i cambi. L'alfiere e' cattivo,chiuso dai propri pedoni.Il Cavallo blocca i pedoni bianchi.La torre nera e' attiva e puo' attaccare i pedoni bianchi da dietro.

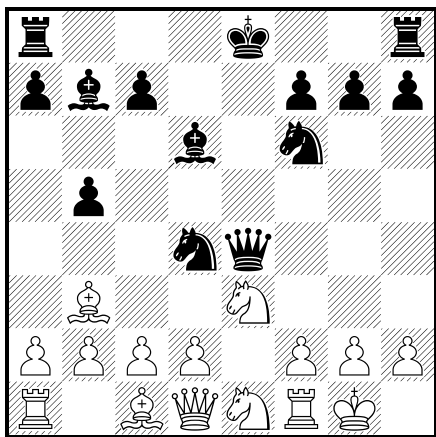
sacrificio per controgioco  
 [Tarascio, Giuseppe]

Tempo e vantaggio sviluppo  
 [Tarascio, Giuseppe]

(Diagramma)

Il Nero ha mobilitato meglio le sue forze 1...♜h4 2.g3  
 [ 2.h3 g5 3.♘g4 ♘xg4 4.♜xg4 ♜xg4 5.hxg4 ♘e2+ 6.♔h1 h5± ]  
 2...♜h3 3.c3 h5!? 4.cxd4 h4 5.♜e2 ♜xh2+!  
 [ 5...hxg3? 6.fxg3 ♙xg3 7.♘f5+ ♔f8 8.♘xg3+- ]  
 6.♔xh2 hxg3+ 7.♔g1 ♖h1#

(Diagramma)

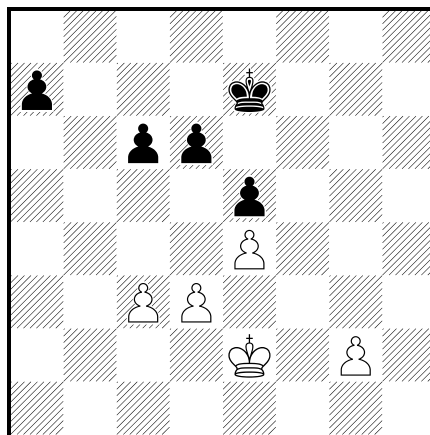
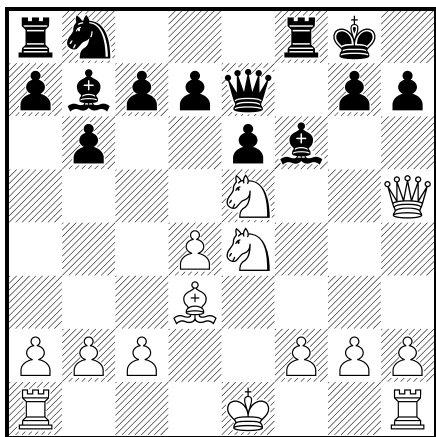


seconda debolezza  $\text{Eed8}$   $\text{E}d4\text{f3}$   
 [ 4.cxd4  $\text{W}d4$  ]  
 4... $\text{W}xb3$  5.axb3  $\text{E}xb3$  6. $\text{E}e1$   $\text{E}e3+$  7. $\text{W}xe3$   $\text{E}b1\#$

**Pedone passato:introduzione**

DEBOLEZZE DEI PEDONI. La forza dei pedoni e la loro debolezza sono due temi che non possono venire trattati separatamente. Dato che la posizione di partenza non rivela alcuna debolezza nè nell'una nè nell'altra formazione di pedoni, non è che durante le operazioni che queste debolezze compaiono ed imprimono il carattere alla partita. Come il bruco diviene successivamente crisalide e farfalla, un pedone può percorrere tre fasi dell'esistenza: a) pedone; b) pedone passato; c) pedone promosso. Un pedone non può divenire promosso senza essere stato un pedone passato. Diagramma10

non perdere tempo  
 [Tarascio, Giuseppe]



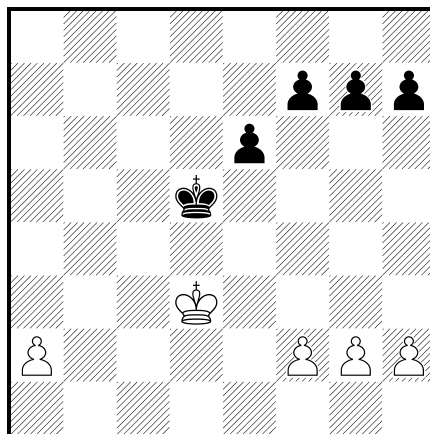
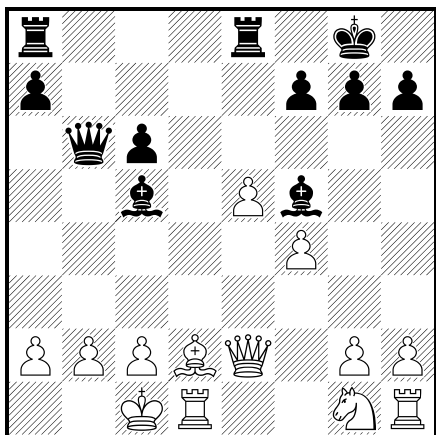
IL PEDONE PASSATO. Il diagramma spiega il principio del pedone passato. I pedoni g2 ed a7 sono pedoni passati, perchè sul loro percorso verso la rispettiva ultima traversa non possono essere fermati da pedoni nemici. I pedoni passati sono molto pericolosi, e procurano quasi sempre molte preoccupazioni. La loro marcia in avanti può essere fermata soltanto tramite dei pezzi, e dato che un pezzo leggero come il Cavallo o l'Alfiere vale tre pedoni, è naturalmente spiacevole immobilizzare un pezzo per bloccare un piccolo pedone. Il vantaggio di un pedone passato si rivela soprattutto nel finale, quando la maggior parte dei pezzi è stata cambiata.

Tutto puntato su h7. Non bisogna perdere tempo. 1. $\text{W}xh7+$   
 [ 1. $\text{E}xf6+?$  gxf6 ]  
 [ 1. $\text{E}c5?$  g6 2. $\text{E}xg6$  hxg6 3. $\text{W}xg6+$   $\text{W}g7$  4. $\text{E}xb7$   $\text{W}xg6$   
 5. $\text{E}xg6$   $\text{E}xd4\#$  ]  
 1... $\text{E}xh7$  2. $\text{E}xf6+$   $\text{E}h6$   
 [ 2... $\text{E}h8$  3. $\text{E}g6\#$  ]  
 3. $\text{E}eg4+$   $\text{E}g5$  4.h4+  $\text{E}f4$  5.g3+  $\text{E}f3$  6.0-0 gxf6 7. $\text{E}h2\#$

**Pedone passato lontano**

Il prossimo diagramma ci mostra il valore di un pedone passato nella pratica. Diagramma11

spazio+tempo  
 [Tarascio, Giuseppe]



1... $\text{E}d4$  2.c3 spinta di pedone ha creato debolezza  $\text{E}ab8$  3.b3

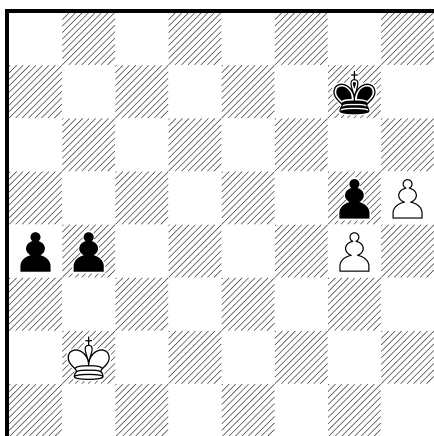
IL PEDONE PASSATO LONTANO. Materialmente, i due contendenti sono in parità; il Bianco, tuttavia, possiede un

pedone passato, mentre il Nero non ne ha. La posizione del Nero soffre di una debolezza dinamica. Presto o tardi, il Re nero sarà costretto a fare una spedizione attraverso la scacchiera per fermare la marcia in avanti del pedone passato; il Re bianco ne appoggerà per fare una ecatombe dei pedoni neri. Ne deriva che le difficoltà cresceranno con la distanza che il Re nero deve percorrere; se, ad esempio, il pedone passato si trovasse in c2 invece che in a2, sarebbe più facile per il Re nero fermarlo. La distanza si calcola per colonne e non in altro modo. Nel nostro diagramma il pedone "a" è quindi lontano dal Re tre colonne, un ipotetico pedone "b" due colonne. Per prendere il pedone "a", il Re nero deve fare tre passi a sinistra (più un tempo per la cattura nel caso esso rimanga in a2) ed altrettanti per tornare; per prendere un pedone "b", sarebbero necessarie almeno quattro mosse tra andata e ritorno. I pedoni, secondo la loro posizione, hanno il nome di pedone passato, pedone passato lontano o pedone passato molto lontano, e, naturalmente, più un pedone si trova lontano dal Re nemico, più esso è forte.

Esaminiamo con un'analisi le possibilità nel nostro diagramma; si potrebbe giocare **1.h4 h5 2.f3 e5 3.g3 f5 4.a4 e4+ 5.fxe4+ fxe4+** (ora ciascuno dei due giocatori ha un pedone passato, ma il pedone bianco è più lontano, cosa che decide il risultato della partita) **6.♔e3 ♕e5 7.a5 ♔d5 8.a6 ♖c6** (il Nero non ha scelta. Se non abbandona il suo pedone, quello "a" del Bianco va in promozione indisturbato) **9.♔xe4 ♕b6 10.♕f5 ♕xa6 11.♔g6** e i due pedoni sono perduti.

### P. passati protetti connessi

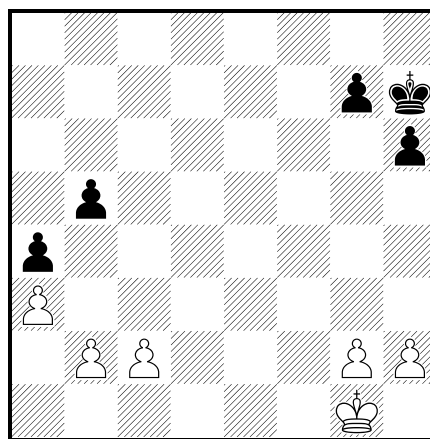
Nel prossimo diagramma, facciamo la conoscenza con i pedoni passati protetti ed i pedoni passati legati. Diagramma12



**PEDONI PASSATI E PROTETTI.** Solo quando un pedone passato "è" oppure "può essere" protetto da un altro pedone può essere definito pedone passato protetto. Non ci occupiamo quindi di una possibile protezione da parte di pezzi. I pedoni passati legati sono pedoni che si trovano su case adiacenti; tali pedoni possono proteggersi a vicenda se necessario. Il diagramma ci mostra il Bianco con un pedone passato protetto in h5 ed il Nero con due pedoni passati legati. Il Nero è in vantaggio materiale, poichè ha un pedone in più, ma il pedone passato protetto del Bianco è il più forte dato che ostacola la libertà di movimento del Re Nero. Quest'ultimo è forzato a restare nel quadrato formato dalle case e5-h5-h8-e8. Non appena il Re nero abbandona questo quadrato, il pedone bianco "h" va direttamente a Donna. Di conseguenza, il Re nero non potrà mai appoggiare la marcia in avanti dei suoi pedoni e questi, da soli, non potranno mai oltrepassare il Re bianco. Il risultato sarà quindi di partita patta.

### Tatticismo banale

Il prossimo diagramma ci ricorda che dobbiamo essere prudenti. Diagramma13



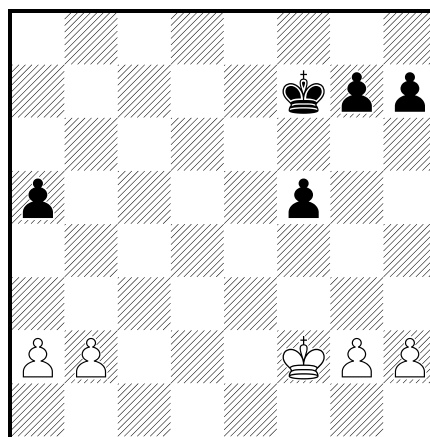
ATTENZIONE!!!

Il Bianco h

a un pedone in più e deve vincere, giocando bene. Cionondimeno, potrebbe iniziare malamente con **1.b3?**, che porterebbe immediatamente alla sconfitta, poichè il Nero replicherebbe con **b4!** creandosi così un pedone passato, che sarebbe più lontano di quello del Bianco. Dopo **2.axb4** [mentre dopo **2.bxa4** la risposta è **bxa3**] segue **2...a3**. In ogni caso, vediamo che il pedone nero giunge a Donna prima del pedone bianco.

### ped.passato lontano

E' facile capire come il valore di un pedone aumenti man mano che esso si avvicina all'ottava traversa. Diagramma14



**IL BIANCO SI CREA IL PEDONE PASSATO PIU' LONTANO.** Il diagramma ci mostra un netto vantaggio per il Bianco poichè egli si crea senza affanno il pedone passato più lontano: **1.b3 ♕e6 2.♔e3 ♕e5 3.h4 g6 4.a3 h6 5.b4 axb4 6.axb4 g5 7.hxg5 hxg5 8.b5 ♔d5 9.b6 ♖c6 10.♔d4 ♕xb6 11.♔e5** ed il Bianco cattura i restanti pedoni neri, vincendo facilmente.

### pedone arretrato

(Diagramma)

Supponiamo che, sempre partendo dalla posizione del precedente diagramma ( il14), il Bianco non cominci con 1.b3, ma con **1.a3?** Questa mossa è cattiva, poichè il Nero replica immediatamente, paralizzando così i pedoni bianchi, con **a4!**

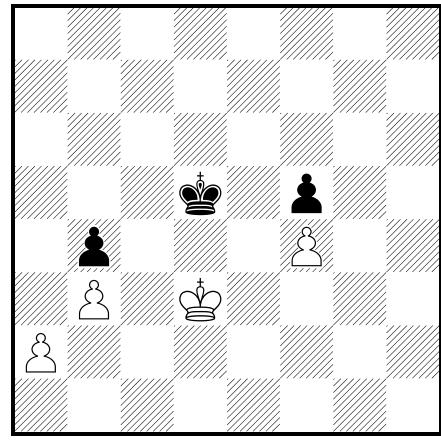
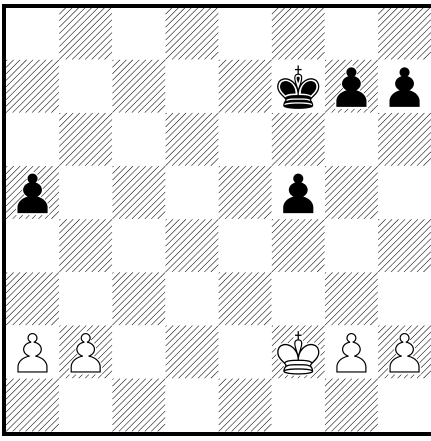
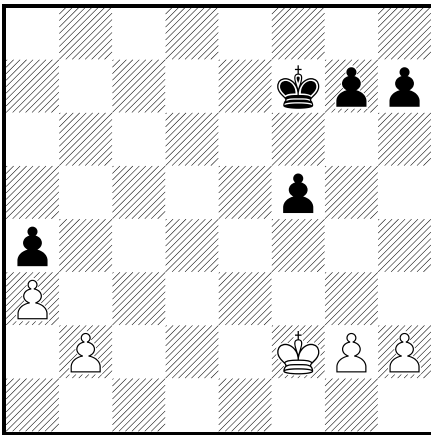
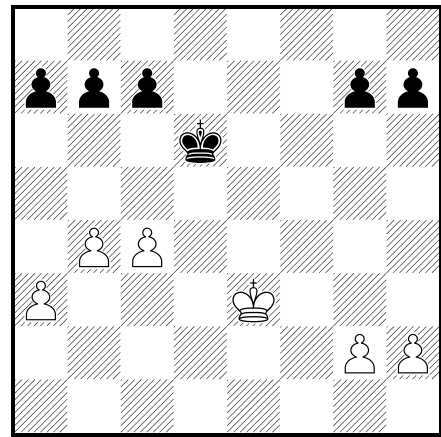


Diagramma15



□ p.arretrato tatticismo  
 ■ 17

Il prossimo diagramma ci mostra un'altra posizione che, sebbene debba concludersi patta, può finire con una sconfitta del Bianco, e ciò a causa di un possibile errore che giocatori principianti commettono spesso, cioè una spinta di pedone non preceduta da una sufficiente riflessione. Diagramma17



**IL PEDONE ARRETRATO** Esaminiamo la posizione: il Bianco è in cattive acque, dato che il suo vantaggio materiale sull'ala di Donna non ha valore, ed il Nero si crea in poco tempo un pedone passato. **2.♖e3 g5 3.♕d4 ♖e6 4.♗c4 f4** ed il Nero vince, perchè non va **5.♗b4** [non va neppure 5.h3 per h5 seguita da 6...g4] [e tantomeno 5.♕d4 a cui si deve rispondere ♗f5] a causa di **5...g4** seguita da 6...f3. La maggiore debolezza del Bianco nel diagramma 15 sta nel pedone b2, che, con la mossa a4 del Nero, è diventato un pedone "in ritardo". Un pedone in sofferenza o in ritardo è un pedone che si trova su colonna aperta, ma la cui marcia è impedita da un pedone avversario su una colonna adiacente. maggiore sarà la distanza tra un simile pedone e la sua linea di promozione, maggiore sarà la sua debolezza. Particolarmente cattiva è, nel caso illustrato dal diagramma 15, la situazione del Bianco sul lato di Donna, poichè a causa del ritardo del pedone "b", il pedone "a" è condannato all'inattività, e quindi, in pratica il Bianco gioca con un pedone in meno. Per evitare un errore come quello effettuato dal Bianco nel nostro esempio, si deve seguire la regola seguente: **PER OTTENERE UN PEDONE LIBERO, SPINGETE SEMPRE IN PRIMO LUOGO IL PEDONE CHE SI TROVA SU UNA COLONNA APERTA** (qui, dunque il pedone b2).

**p.arretrato**

Anche questo diagramma mostra un altro esempio di pedone arretrato. Il pedone a2 è rimasto indietro; di conseguenza, il Bianco non può più utilizzarlo. Diagramma16

(Diagramma)

**UN PEDONE ARRETRATO ANNULLA IL VALORE DI UN VANTAGGIO NUMERICO**

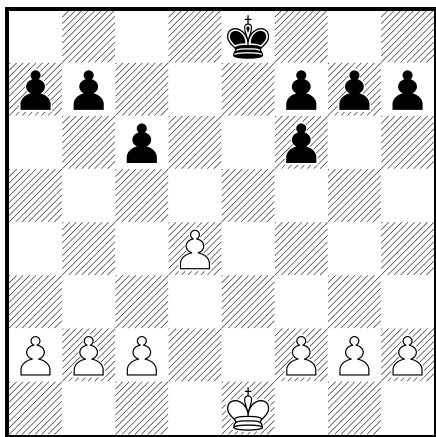
**ANCORA: FARE ATTENZIONE!** La mossa giusta è **1.♕d4** [oppure 1.♗e4] [ma se il Bianco gioca 1.a4? perde, poichè la sua catena pedonale dell'ala di Donna può essere spezzata da a5! (un sacrificio che libera il cammino al Re nero. Se il pedone "a" del Bianco fosse rimasto nella casa a3, il primo giocatore avrebbe potuto trascurare la spinta in a5 dell'avversario). Ora la continuazione sarà 2.bxa5 (in caso di 2.b5 il Nero vince con ♗c5 3.♕d3 ♗b4 eccetera ) 2...♗c5 3.♕d3 ♗b4 e i due pedoni "a" del Bianco sono perduti. ]

**Struttura CaroKan**

Partendo da una posizione tipica della CaroKan, supponiamo che vengano cambiati tutti i pezzi senza un essenziale cambiamento nella formazione delle catene di pedoni; otterremo la posizione del Diagramma

(Diagramma)

**PEDONI DOPPIATI A CAUSA DI UNA RIPRESA VERSO L'ALA CHE CONDUCE ALLA PERDITA DELLA PARTITA.** Il Bianco vincerà perchè potrà, senza tanta fatica, crearsi un pedone passato, mentre il Nero non avrà alcuna possibilità di far pesare il suo vantaggio materiale sull'ala di Re. Quindi, quando dovete

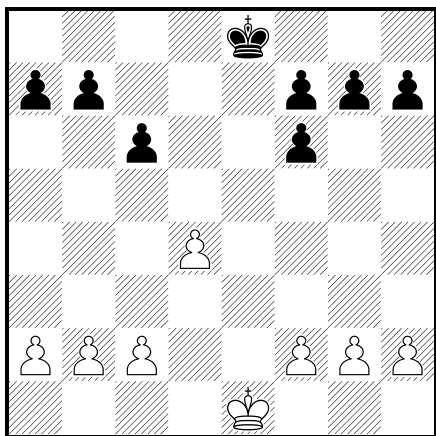


○

riprendere con un vostro pedone, riprendete "sempre" (salvo casi particolari e dovute eccezioni) verso il centro. Nel nostro caso, la presa col pedone "g", non avrebbe cauto l'apertura della colonna "e". La debolezza di un pedone doppiato si mostra soprattutto quando si desidera farne un pedone passato. Tuttavia, possiamo in generale affermare che i pedoni doppiati sono molto forti per annientare un tentativo nemico di creare un pedone passato. In definitiva possiamo enunciare il seguente principio: I PEDONI DOPPIATI SONO DEBOLI ATTACCANTI E FORTI DIFENSORI. Beninteso, in tutto questo noi supponiamo che il giocatore che tenta di crearsi un pedone passato possieda già un vantaggio numerico di pedoni sul terreno d'azione. Un pedone passato non può essere ottenuto che raramente senza un vantaggio numerico, e per illustrare questa verità raccomandiamo di svolgere il seguente esercizio: giocate con quattro pedoni, due dei quali doppiati, contro un avversario che possieda sulla stessa ala tre pedoni (a parte i Re, nessun altro pezzo sulla scacchiera); pur giocando ponderatamente, vedrete che non vi creerete pedoni passati, a meno che il vostro avversario non commetta gravi errori. Nello stesso modo, provate a giocare con tre pedoni normalmente legati contro tre pedoni, uno dei quali doppiato, e noterete che sarà impossibile ottenere un pedone passato.

□ Caro Kan in azione  
 ■ 21bis

Proseguiamo il gioco dalla posizione 20 come da diagramma, che per nostra comodità chiameremo Diagramma21bis



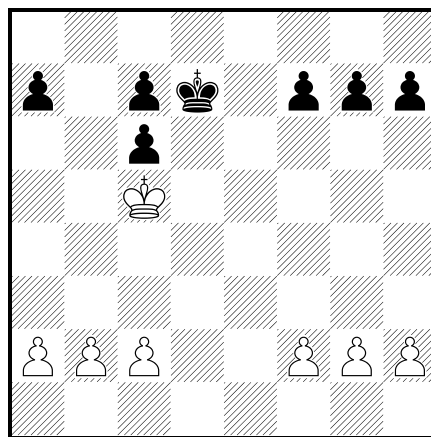
○

1.♔e2 ♕e7 2.♔e3 ♕e6 3.c4 f5 4.f4 f6 5.g3 g5 6.h4  
 (naturalmente il Bianco non prende in g5, altrimenti la questione del pedone doppiato sarebbe ben presto risolta) h6 7.h5  
 (il Bianco vuole prima di tutto mettere a posto le cose sull'ala di Re, in modo che il Nero non possa avere alcun controgio) g4  
 (ora l'ala di Re è bloccata) 8.d5+ (adesso che il vantaggio

numerico dei pedoni neri è divenuto privo di valore, il Bianco può permettersi di sacrificare momentaneamente un pedone allo scopo di raggiungere il più lontano dei pedoni nemici) cxd5 9.c5! (l'apice della combinazione!) ♖d7 10.♖d4 ♕c6 11.a4 (impedisce 11...♕b5. Ed ora il bianco vince facilmente perchè ben presto il Nero non potrà muovere senza indebolire la propria posizione) a5 [oppure 11...a6 12.b4 eccetera ] 12.b3 ed il Bianco vince. Se il Nero muovesse il proprio Re, ad esempio ♔c7 [nel caso invece di 12...b6 decisiva risulterebbe 13.cxb6 ♕xb6 14.♖xd5+- ] il seguito sarebbe 13.♖xd5+-

### Sfruttare doppiatura

COME APPROFITTARE DELLE DEBOLEZZE PEDONALI AVVERSARIE. Esistono diversi procedimenti per valutare la o le debolezze dell'avversario, e in particolare le debolezze nella formazione della catena di pedoni. L'esperienza ha dimostrato che maggiore sarà il numero di esempi analizzati, maggiore sarà il profitto. Esorto quindi ad analizzare, anche in maniera autonoma, il maggior numero possibile di esempi oltre a quelli che ci apprestiamo a presentare. Torniamo dunque alla debolezza più frequente: quella dei pedoni doppiati, e nella fattispecie di quella molto usuale dei pedoni c7 e c6. Poichè il Bianco ha il tratto iniziale, egli ha spesso la priorità per imbarazzare l'avversario con questo tipo di inconveniente. Il guaio di una debolezza di questo genere è molto più grave quando questi pedoni doppiati non hanno vicini su una colonna adiacente (quindi niente pedoni neri sulle colonne "b" e "d") e meglio ancora se la casa davanti ai pedoni doppiati è occupata da un nostro pedone che conseguentemente diventa invulnerabile. Nelle condizioni sopra esposte, la vittoria sarà rapida e forzata; ben presto il giocatore in possesso dei pedoni doppiati non avrà più a disposizione mosse di pedone e dovrà muovere il Re finchè verrà costretto ad abbandonare la difesa dei suoi pedoni deboli. Diagramma22



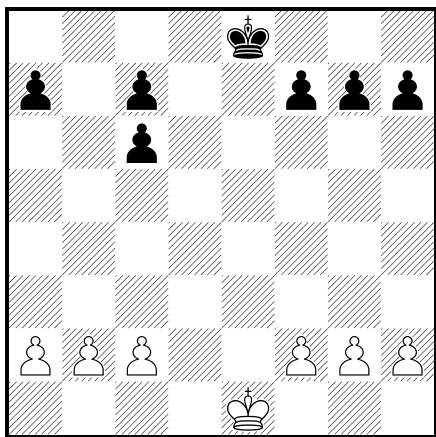
○

IL RE BIANCO SI TROVA SULLA CASA IDEALE (c5) E VINCE FACILMENTE In questo diagramma il Bianco vince senza fatica, sia che abbia il tratto o meno. Ad esempio: 1.b4 a6 2.a4 f6 3.a5 g6 4.g4 Scegliamo questa variante solo per dimostrare che il pedone c6 del Nero è perduto; [egualmente forte sarebbe, a questo punto 4.c4 h6 5.b5 axb5 6.cxb5 cxb5 7.♖xb5+- eccetera. ] 4...f5 5.gxf5 gxf5 6.f4 h6 7.h3 h5 8.h4+- ed il Nero è costretto a muovere il Re, ovvero ad abbandonare.

### Sulla strada di Rubinstein

Diagramma23

(Diagramma)

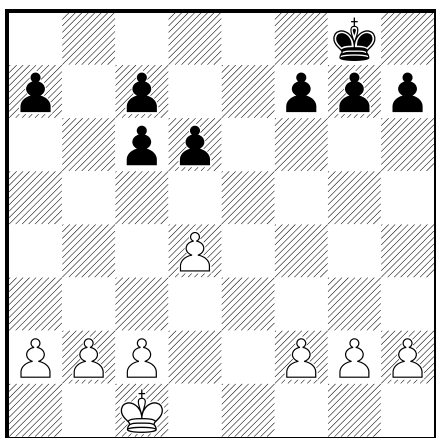


IL BIANCO VINCE

Nella posizione di questo diagramma, non sembra tanto facile per il Bianco ottenere la vittoria. Il Nero può infatti impedire al Re bianco di raggiungere l'ideale avamposto costituito dalla casa c5; e questo semplicemente facendosi trovare, col proprio re, in d6. Cionondimeno, questa posizione deve dare la vittoria al Bianco, agevolmente. Perciò, al fine di meglio spiegare il perchè dei movimenti pedonali, CHE DEVONO PORTARE IL BIANCO ALLA VITTORIA, è preferibile abbandonare momentaneamente la nostra posizione per occuparci di una situazione analoga, ovvero la prossima.

Rubinstein in azione

Diagramma24



IL BIANCO VINCE

In questa posizione, tratta dalla partita Rubinstein-Cohn / Pietroburgo 1909, il Bianco ha ottenuto la vittoria con la seguente manovra: **1.♖d2 ♖f8 2.♗c3 ♗e7 3.♗b4** A questo punto diventa palese l'intenzione del Bianco di minacciare il pedone "a" isolato e al Nero non rimane che andare a soccorrerlo. **♗d7 4.♗a5 ♗c8 5.♗a6 ♗b8** Il Nero è giunto in tempo per salvare il suo pedone, ma quanto spazio importante ha già conquistato il Bianco! Si vede, da questo esempio, come un pedone doppiato accentui la forza di penetrazione del nemico. **6.c4** Il Bianco ha il seguente piano: prima di tutto cambiare qualche pedone, cosa che darà più libertà di movimento al suo Re lungo la sesta traversa; poi, far avanzare i pedoni neri e subito dopo attaccarli da tergo. Un progetto astuto contro il quale il Nero non può fare nulla. **♗a8** Per resistere più a lungo possibile, il Nero rimane passivo; la spinta dei suoi pedoni agevolerebbe il compito al Bianco. **7.b4 ♗b8 8.a4 ♗a8 9.c5 dxc5 10.dxc5 ♗b8 11.f4 ♗a8 12.g4 ♗b8 13.h4 ♗a8 14.f5 ♗b8 15.g5 ♗a8 16.h5** Ora il Bianco minaccia di vincere con **17. g6, hxg6 (17...fxg6 18. h6! eccetera) 18. f6!, gxf6 19. h6** e questo pedone passato va a Donna. **g6**

forzata,

[poichè dopo **16...f6** segue **17.h6!** mentre dopo **16...**, **h6** segue **17. f6!** ]

**17.hxg6 hxg6 18.fxg6 fxg6** Il pedone nero in g6 è la vittima designata dal Bianco, ed è su di lui che il Re bianco si scaglierà dopo un cambio sull'ala di Donna. **19.b5 cxb5 20.♗xb5! ♗b8 21.c6**

[Più incisiva rispetto a **21.♗c6** ]

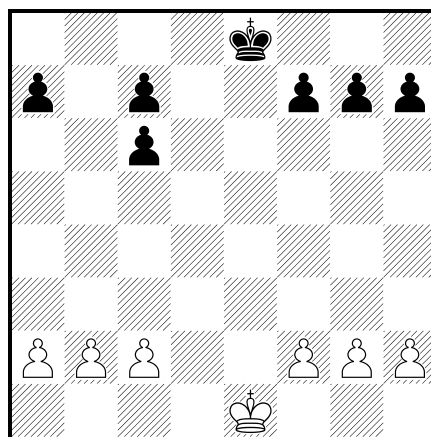
**21...♗c8**

[Dopo **21...♗a8** con **22.♗c5** il Bianco catturerebbe rapidamente il pedone g6 vincendo la partita. ]

**22.♗a6 ♗b8 23.a5** Ora il Re nero è obbligato a restare bloccato, cosicché arriverà in ritardo per respingere l'attacco al pedone "g". **♗a8 24.♗b5 ♗b8 25.♗c5 ♗c8 26.♗d5 ♗d8 27.♗e6** E il Bianco vince facilmente.

Ancora su Akiba

Ora che abbiamo visto come il Bianco ha forzato la vittoria nella posizione del precedente diagramma, diventa facile giungere al medesimo risultato nella posizione del già visto diagramma 23, che riprendiamo e che, per nostra comodità, rinominiamo Diagramma24bis



IL BIANCO VINCE

Il segreto sta tutto nella posizione del Re, che deve contemporaneamente minacciare di occupare la casa c5 e di catturare il pedone "a". Quindi: **1.♗d2 ♗d7 2.♗c3 ♗d6 3.♗b4** Ora il Bianco minaccia di catturare il pedone "a" con **4. ♗a5**, ecc. Il Re nero deve dunque arretrare e dopo **♗d7 4.♗c5** arriviamo alla posizione vincente del diagramma 22.

[ **4.♗a5** Vincerebbe ugualmente, secondo il più complicato metodo indicato a proposito della posizione del diagramma 24. ]

P.doppiati deboli

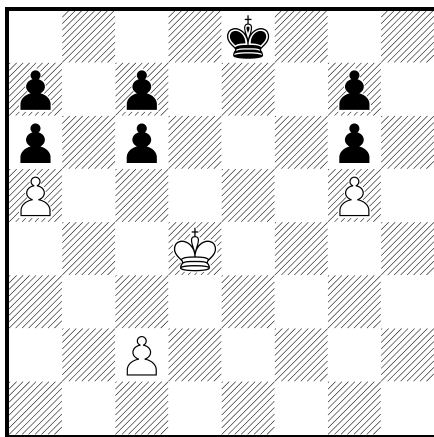
Il prossimo diagramma ci mostra un esempio quasi paradossale di pedoni doppiati del Nero, cosa che, beninteso, si presenta raramente nella pratica. Diagramma25

(Diagramma)

IL BIANCO VINCE

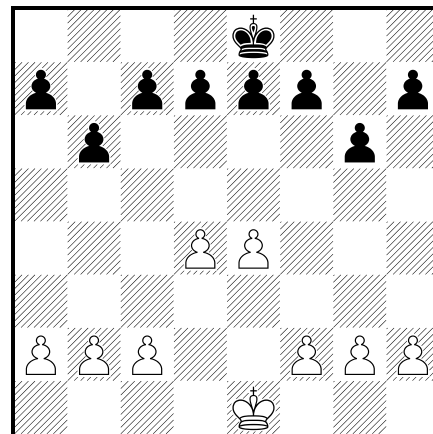
Il Bianco, pur con tre pedoni contro sei, vince dopo **1.♗c5** non avendo il suo avversario a disposizione nessuna mossa di pedone. Quando un giocatore si trova in tale situazione, non può effettuare nessuna mossa senza indebolire la propria posizione (zugzwang). Dopo **♗d7 2.c4 ♗e6** il Nero può catturare il pedone g6, ma il Bianco giunge a Donna più rapidamente. **3.♗xc6** A questo punto, la variante che consentirebbe al Nero un po' di resistenza è costituita da **♗e5** e se ora il Bianco giocasse senza prudenza, rischierebbe grosso; ad esempio: **4.c5?**

[o peggio **4.♗xc7?? ♗d4 5.♗b7 ♗xc4 6.♗xa7 (6.♗xa6**



□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 1  
 Risposta

Diagramma



♔b4+ ) 6...♗b5+ ]  
 4...♕d4! 5.♕xc7 ♗xc5 6.♕d7= con parità. Vi invito, partendo da questa posizione, a verificare come, a gioco corretto, nessuna delle due parti possa prevalere; mentre la mossa prudente e vincente a disposizione del Bianco al quarto tratto è 4. ♗b7! e il suo pedone "a" promuoverà giusto in tempo.

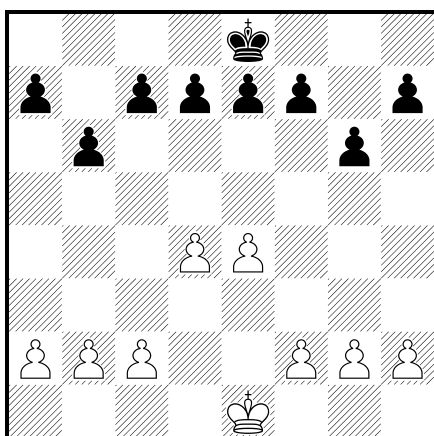
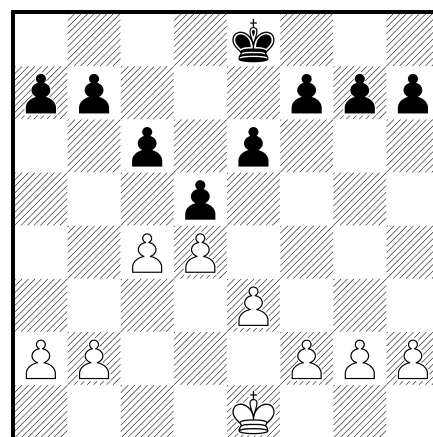
Risposta: in apertura e nel medio gioco il vantaggio del Bianco è molto netto. Nel finale, il vantaggio è scarsamente importante.

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 1

Nella parte teorica sin qui esposta, abbiamo parlato di parecchie caratteristiche della posizione, e di differenti tipi di combinazioni. Abbiamo parimenti visto che la formazione delle catene di pedoni ha un ruolo essenziale in tutte le situazioni. A questo punto faremo un riepilogo, sotto forma di domande, su alcune formazioni di catene. Il gioco di posizione è, e sempre sarà, fondato sulla formazione delle catene di pedoni, la forza o la debolezza al centro, la posizione più o meno vulnerabile del Re, l'apertura di colonne per le Torri, la buona o cattiva posizione degli Alfieri. Tutte queste cose dipendono dalla posizione dei pedoni. Presentiamo ora venti esercizi che possiamo definire di riepilogo, la cui soluzione dipende da una giusta valutazione della posizione dei pedoni. Al solito dobbiamo immaginare anche la presenza di pezzi. Diagramma

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 2

Diagramma



IL BIANCO ESERCITA SUL CENTRO UNA PRESSIONE LEGGERMENTE SUPERIORE E STA UN PO' MEGLIO. Domanda: che cos'è esattamente il centro? Perché il Bianco ha una maggiore influenza al centro? Che risultato può avere tale influenza? In quali fasi della partita può essa dare un vantaggio?

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 2  
 Risposta

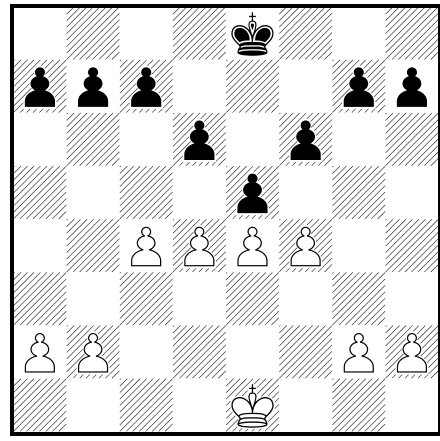
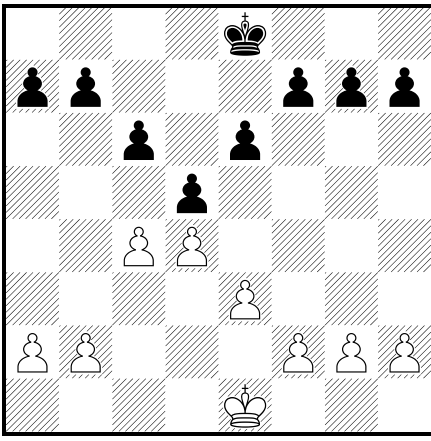
Diagramma

(Diagramma)

IL BIANCO DISPONE DI UN CENTRO IDEALE. INFATTI, I SUOI PEDONI SI TROVANO FIANCO A FIANCO. I PEDONI DEL NERO NON SONO ANCORA AVANZATI. Domanda: in quale fase, o in quali fasi, della partita (apertura, medio gioco e finale) questa posizione risulta particolarmente vantaggiosa per il Bianco?

Risposta: le quattro case e4, d4, e5 e d5 formano il centro. Il Bianco esercita una maggiore influenza sul centro poiché fa pressione su tre di queste case (d4, d5 ed e5), il Nero solo su due (d5 ed e4). Ciò dà l'iniziativa al Bianco. Egli potrebbe, ad esempio, giocare ad un certo punto c4xd5 senza indebolire il proprio centro. Se il Nero invece giocasse d5xc4, scomparirebbe l'unico pedone centrale del quale egli dispone. Il vantaggio del

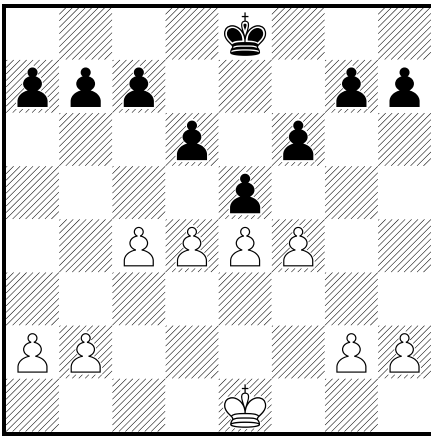




Bianco, anche qui è importante in apertura e nel medio gioco e poco rilevante nel finale.

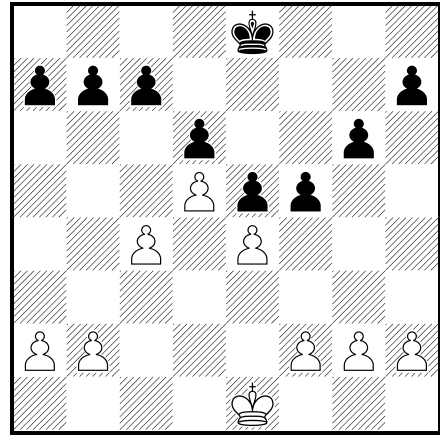
- Riepilogo 1
- Riepilogo 3

Diagramma



- Riepilogo 1
- Riepilogo 4

Diagramma



IL BIANCO DOMINA IL "DOPPIO QUADRATO"; COME SAPPIAMO, CIO' COMPORTA DEI RISCHI. Domanda: perchè la posizione del Bianco è densa di rischi, ed in quali fasi di gioco?

- Riepilogo 1
- Riepilogo 3

Risposta

Diagramma

(Diagramma)

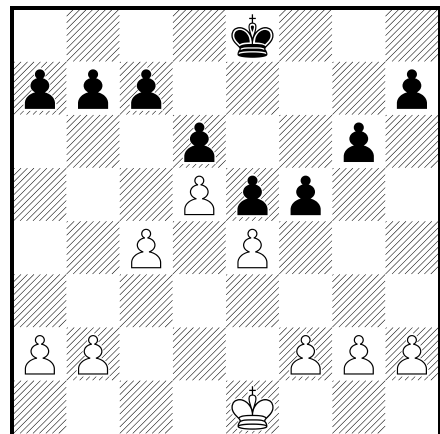
Risposta: l'occupazione del centro con quattro pedoni comporta dei rischi poichè sono necessari quattro tempi per riuscirci. Di questi quattro tempi, il Bianco ne avrebbe senza dubbio potuto utilizzare uno o due per sviluppare i suoi pezzi. Inoltre, i veri pedoni centrali (d4 e e4) non possono più essere difesi con f3 o c3. I rischi sono maggiori in apertura e nel medio gioco, poichè il Nero ha ottenuto senza dubbio un vantaggio di sviluppo. Se il Bianco può raddrizzare la situazione, avrà spesso le chances migliori.

UN PEDONE CHE HA SUPERATO IL CENTRO (pedone d5) PONE I DUE GIOCATORI ALLE PRESE CON IMBARAZZANTI PROBLEMI. Domanda: Quali sono i vantaggi e svantaggi di questa formazione? Quando queste caratteristiche si rivelano in massimo grado?

- Riepilogo 1
- Riepilogo 4

Risposta

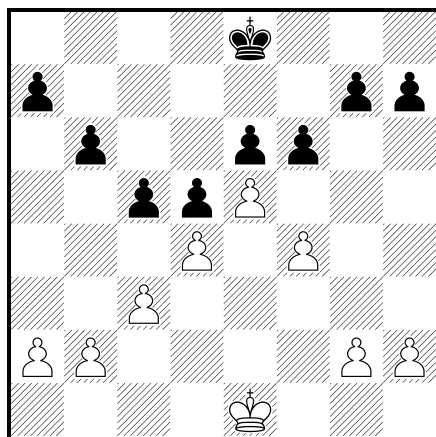
Diagramma



Risposta: la spinta d4-d5 dà maggior spazio al Bianco. Il suo svantaggio è che gli sarà necessario più tempo per aprire una colonna per le sue Torri, poichè lo sfondamento naturale c4-c5 richiede una minuziosa preparazione. Il Nero invece è in grado di aprire la colonna "f". Cionondimeno, la spinta f7-f5 è generalmente opportuno che venga effettuata a sviluppo completamente terminato. Nella fase del medio gioco, il Bianco ha migliori possibilità.

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 5

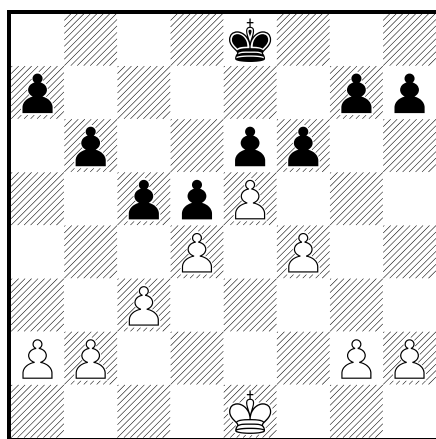
Diagramma



UN PEDONE BIANCO IN e5 COSTITUISCE UN PUNTO FACILMENTE ATTACCABILE DAL NERO. Domanda: quali sono i punti forti e quali i punti deboli di una catena di pedoni c3, d4, e5, f4? In quale momento ciò risalta al massimo?

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 5  
 Risposta

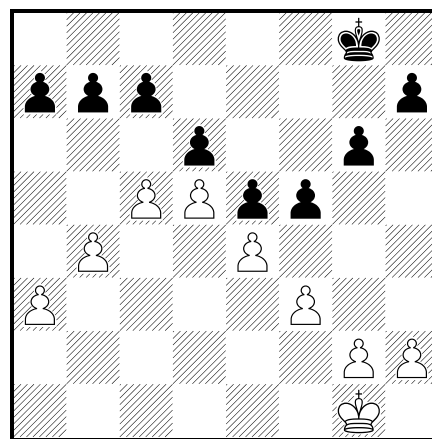
Diagramma



Risposta: questa formazione è di dubbia efficacia. Il Bianco copre più spazio, ma i suoi pedoni molto avanzati richiedono una continua sorveglianza poichè sono più vulnerabili di quelli del Nero. Per il medesimo motivo, il Nero può aprire rapidamente delle colonne con i cambi c5xd4 e f6xe5, ottenendo così buone chances di attacco. Gli svantaggi di questa formazione sono maggiormente sensibili in apertura e nel medio gioco. La posizione del Bianco comporta maggiori rischi di quella del diagramma precedente (Riepilogo 4).

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 6

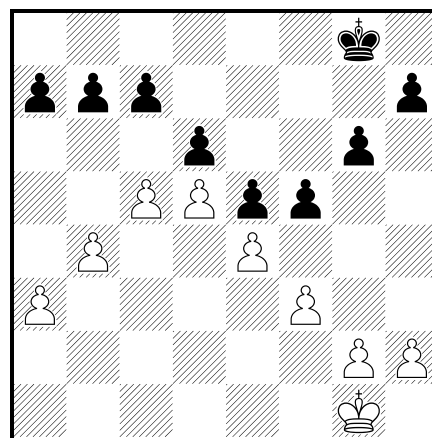
Diagramma



LO SFONDAMENTO IN c5 (obiettivo del Bianco nella posizione del diagramma relativo al Riepilogo 4). Domanda: quando e perchè questo sfondamento ha il massimo effetto possibile?

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 6  
 Risposta

Diagramma



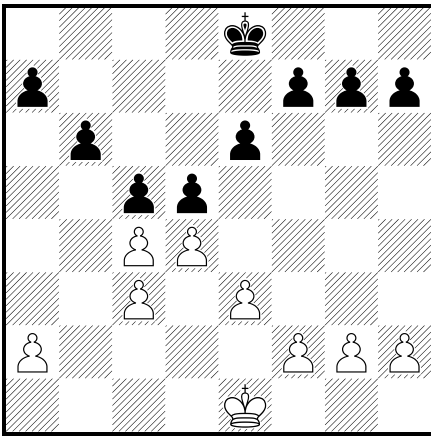
Risposta: nella fase di medio gioco. Lo sfondamento apre la colonna "c". Per utilizzarla, bisogna che il Bianco vi porti i suoi pezzi pesanti.

□ Riepilogo 1  
 ■ Riepilogo 7

Diagramma

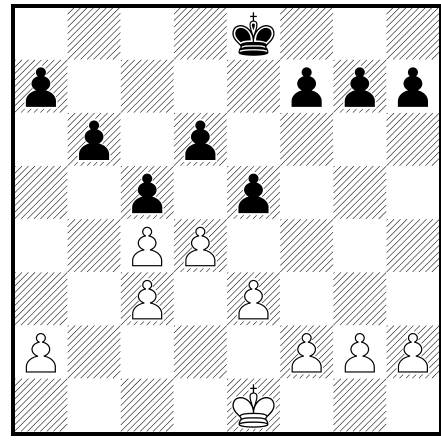
(Diagramma)

IL PEDONE DOPPIATO A CAUSA DELLA PRESA VERSO IL CENTRO. Domanda: è debole questo pedone doppiato? Se sì, quando e per quale motivo?



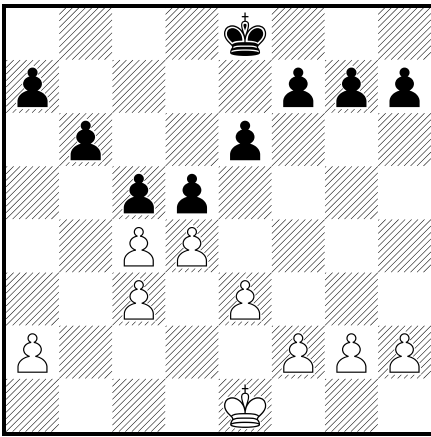
Riepilogo 1  
 Riepilogo 7  
 Risposta

Diagramma



Riepilogo 1  
 Riepilogo 8  
 Risposta

Diagramma



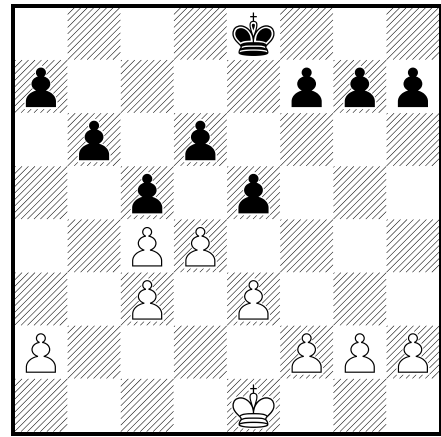
Risposta: in generale, un simile pedone doppiato non costituisce uno svantaggio. Può accadere che il Nero, dopo la presa c4xd5 del Bianco, si crei una superiorità di pedoni sull'ala di Donna, cosa che può essere pericolosa nel medio gioco, ma molto meno in apertura. Il caso di dubbio, è meglio evitare la formazione di pedoni doppiati nella propria posizione.

Riepilogo 1  
 Riepilogo 8

Diagramma

(Diagramma)

UN PEDONE DOPPIATO CHE NON PUO' ESSERE SDOPPIATO. Domanda: questa "doppiatura" risulta decisamente cattiva?

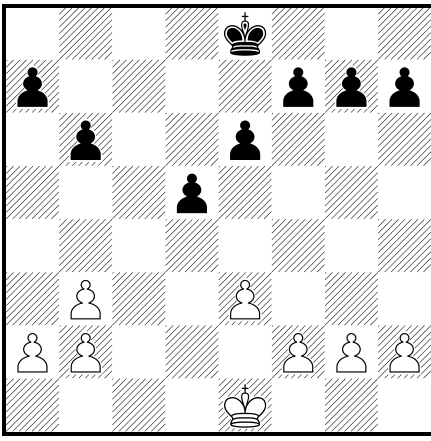


Riepilogo 1  
 Riepilogo 9

Diagramma

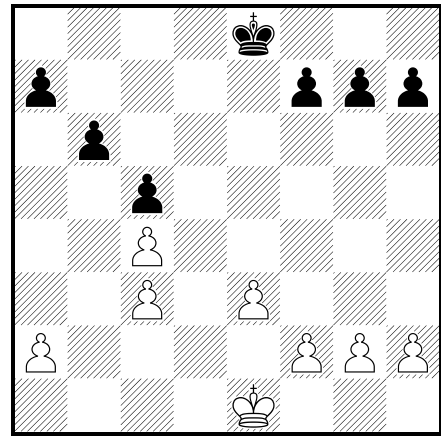
(Diagramma)

UN PEDONE DOPPIATO A CAUSA DI UNA PRESA VERSO L'ALA, QUINDI GENERALMENTE DEBOLE. Domanda: in questo caso il pedone è veramente debole? Se si, in quale fase della partita?



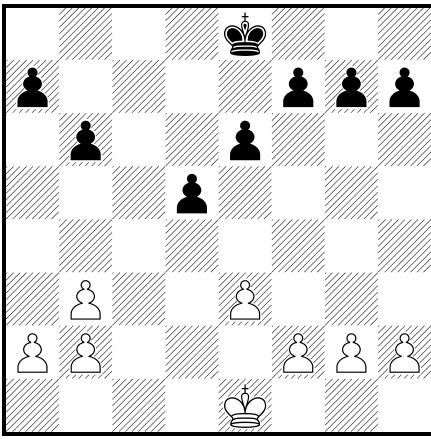
Riepilogo 1  
 Riepilogo 9  
 Risposta

Diagramma



Riepilogo 1  
 Riepilogo 10  
 Risposta

Diagramma



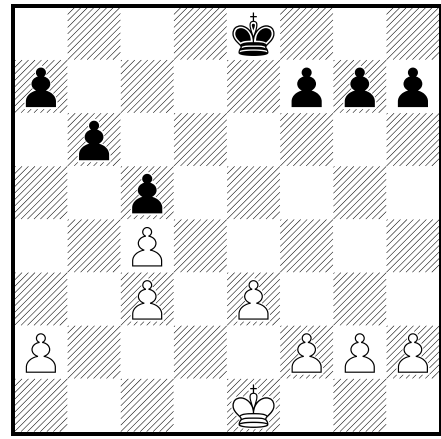
Risposta: lo svantaggio del Bianco è molto appariscente. La sua superiorità numerica sul lato di Donna non gli procurerà mai un pedone passato, mentre il Nero non avrà difficoltà nell'ottenere uno sul lato di Re. Mano a mano che i pezzi vengono cambiati, il vantaggio del Nero diventa più sensibile. Se tutti i pezzi vengono cambiati, il finale di Re e pedoni risultante è vinto per il Nero.

Riepilogo 1  
 Riepilogo 10

Diagramma

(Diagramma)

PEDONI DOPPIATI E ISOLATI CHE NON POSSONO ESSERE SDOPPIATI, QUINDI PARTICOLARMENTE DEBOLI. Domanda: se avete il Nero e vi sono ancora alcuni pezzi sulla scacchiera, come fare per conservare il vostro vantaggio?

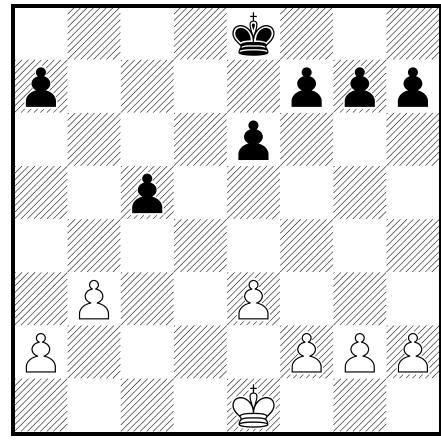
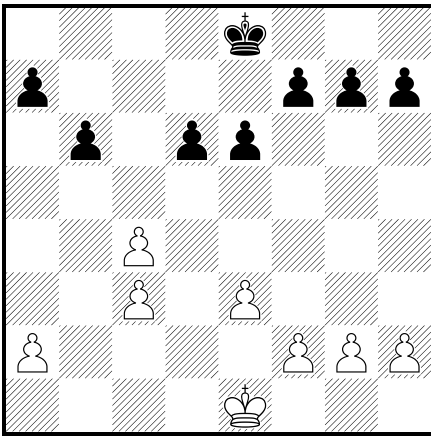


Riepilogo 1  
 Riepilogo 11

Diagramma

(Diagramma)

PEDONI DOPPIATI ED ISOLATI CHE SI TROVANO SU COLONNA APERTA E QUINDI MOLTO DEBOLI. Domanda: come deve giocare il Bianco per ridurre il suo svantaggio?

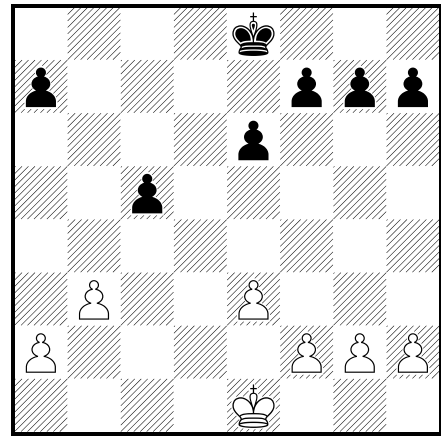
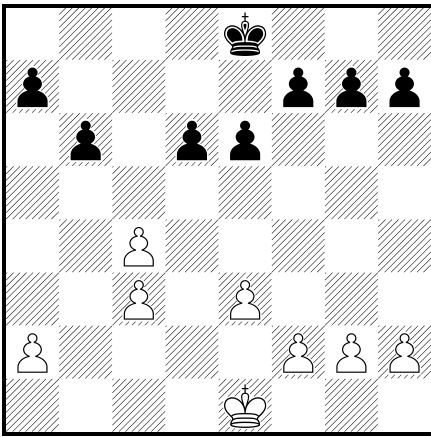


Riepilogo 1  
 Riepilogo 11  
 Risposta

Diagramma

Riepilogo 1  
 Riepilogo 12  
 Risposta

Diagramma



Risposta: il Bianco deve spingere il suo pedone "a" fino ad a5, per provocare al Nero una debolezza sotto forma di un pedone isolato in a7 o b6, a seconda che il Nero stesso effettui il cambio o lo subisca (b6xa5 o a5xb6). Altri piani per il Bianco potrebbero essere: a) costante pressione sul pedone "d" del Nero, b) attacco diretto sull'ala di Re, c) giungere ad un finale con Alfiere contrari o di Cavalli.

Risposta: 1) questa debolezza risalta maggiormente nel medio gioco e in quei finali nei quali il Bianco può occupare con il Re la casa antistante il pedone isolato ( nel caso specifico la casa c4 ). 2) è più debole il pedone "c" rispetto a quello "a", poichè quest'ultimo è molto più difficile da attaccare.

Riepilogo 1  
 Riepilogo 12

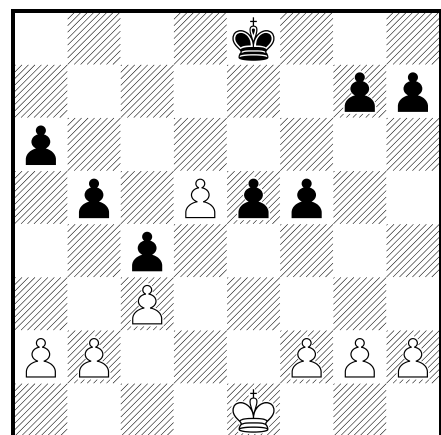
Diagramma

Riepilogo 1  
 Riepilogo 13

Diagramma

(Diagramma)

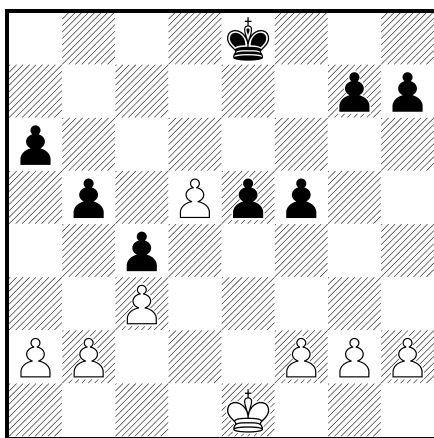
UN PEDONE ISOLATO E' GENERALMENTE UNA DEBOLEZZA. Domanda: in quale momento questa debolezza risalta maggiormente? Quale dei due pedoni neri è più debole e perchè?



UN PEDONE "PSEUDO-ISOLATO" (come quello in d5) E' UNA DEBOLEZZA. Domanda: cosa s'intende per pedone "pseudo-isolato"?

- Riepilogo 1
  - Riepilogo 13
- Risposta

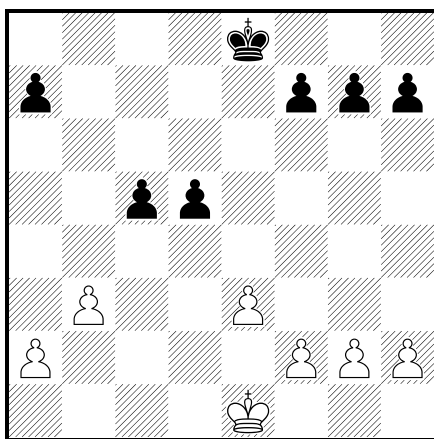
Diagramma



Risposta: Sappiamo che un pedone isolato è un pedone che non ha al suo fianco dei colleghi su colonne adiacenti. Il diagramma ci mostra un pedone che, sebbene ne abbia uno sulla colonna "c", quest'ultimo non lo può aiutare a causa della presenza di un pedone nemico in c4. Di conseguenza, il pedone d5 è ciò che possiamo definire "pseudo-isolato" e molto debole.

- Riepilogo 1
- Riepilogo 14

Diagramma

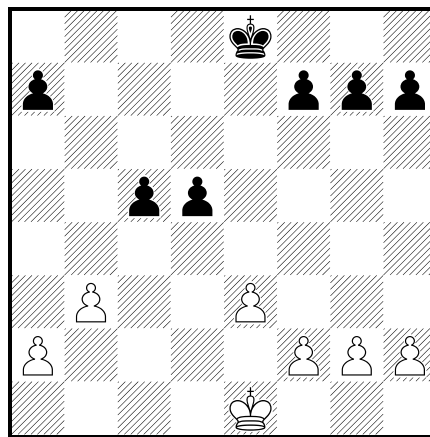


I PEDONI SOSPESI (c5 ed5) SPESSE SONO DEBOLI. Domanda: valutate la posizione. Quando tutti i pezzi si trovano ancora sulla scacchiera, come devono dirigere i loro sforzi i due giocatori e su quale particolare punto?

- Riepilogo 1
  - Riepilogo 14
- Risposta

Diagramma

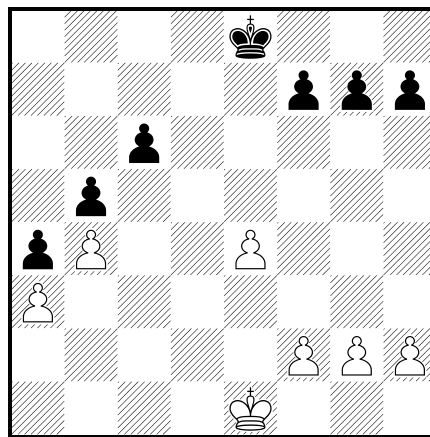
(Diagramma)



Risposta: in questa posizione i due avversari si trovano a parità di forza. Quando tutti o quasi tutti i pezzi sono ancora in campo, bisogna che il Bianco piazzì le sue Torri in c1 e d1 e che attacchi i pedoni neri "c" e "d" con gli altri pezzi. Una buona casa per la Donna sarà a5 o f5. Il Nero deve tentare di ostacolare una tale disposizione dei pezzi avversari. Se sarà costretto ad avanzare di una casa uno dei pedoni in oggetto, ciò significherà concedere un vantaggio all'avversario che potrà piazzare un pezzo nella casa non più attaccata (c4 o d4). Una parziale semplificazione (cambio di 2 o 3 pezzi) può aiutare il Bianco ad attenuare le possibilità d'attacco nere; ma un cambio totale porterebbe alla patta.

- Riepilogo 1
- Riepilogo 15

Diagramma



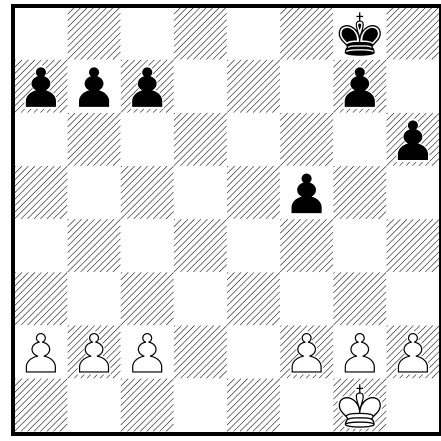
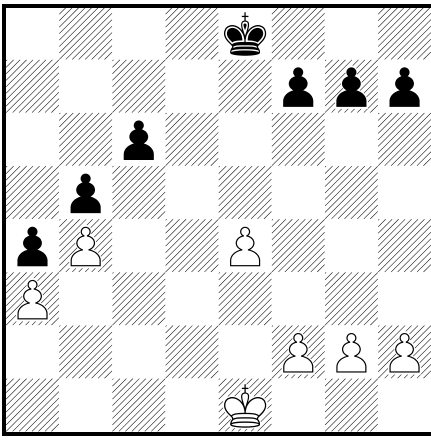
UN PEDONE ARRETRATO (c6) COSTITUISCE GENERALMENTE UNA DEBOLEZZA. Domanda: esaminiamo le rispettive possibilità (col tratto sia al Bianco che al Nero) dapprima senza altri pezzi in campo e poi con l'aggiunta di un numero limitato di pezzi.

- Riepilogo 1
  - Riepilogo 15
- Risposta

Diagramma

(Diagramma)

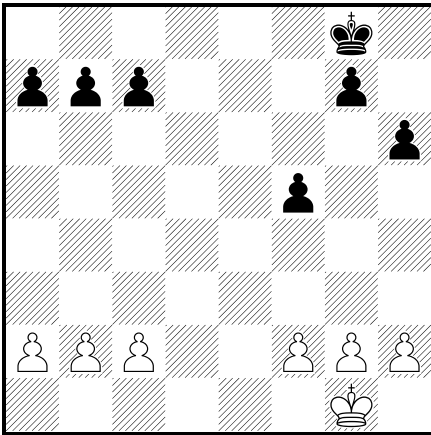
Risposta: se il tratto è al Bianco, deve portare rapidamente il proprio Re in d4 per poi valorizzare la maggioranza a est, e, minacciando la creazione di un pedone passato, sacrificare



quest'ultimo deviando il Re avversario per portare il proprio in c5 e fare man bassa dei pedoni neri del lato ovest vincendo. Se il tratto è al Nero, sarà lui a vincere con la manovra 1...c5 2.bxc5, b4 3.axb4, a3 eccetera. La presenza di uno o due pezzi dà al Bianco un grande vantaggio, a meno che non vi sia la presenza degli Alfieri contrari, nel qual caso la partita dovrebbe finire patta. Altra eccezione la presenza dei soli Alfieri campo scuro; in quest'ultimo caso il Nero ha un leggero vantaggio.

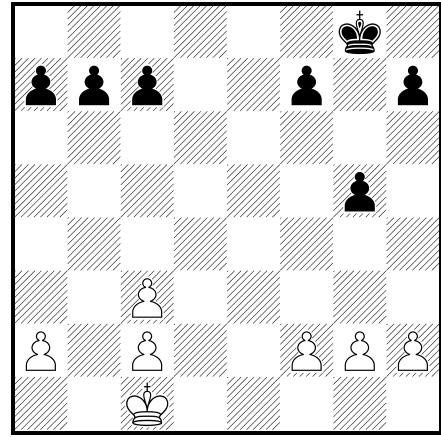
- Riepilogo 1
- Riepilogo 16

Diagramma



- Riepilogo 1
- Riepilogo 17

Diagramma



IN GENERALE, NON E' BENE INDEBOLIRE LA PROPRIA ALA DI RE. Domanda: Immagino ancora molti pezzi in gioco che ne pensate della posizione nera?

- Riepilogo 1
- Riepilogo 16

Risposta

Diagramma

(Diagramma)

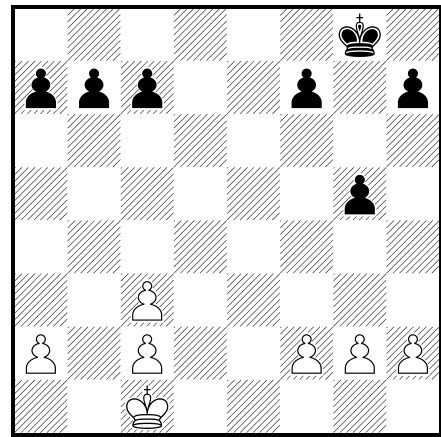
Risposta: non è facile per il Bianco approfittare di questa debolezza che potremmo definire "armonica". Oltre alla casa g8, il Nero ha a disposizione per il suo Re anche le case h8 e h7.

DEBOLEZZE ASIMMETRICHE SULLE DUE ALI DI RE. Domanda: nell'ambito della fase di medio gioco, come valutate questi arrocchi indeboliti?

- Riepilogo 1
- Riepilogo 17

Risposta

Diagramma

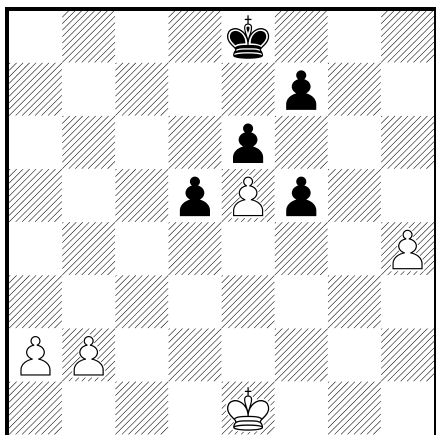


Risposta: Queste rispettive debolezze possono dar luogo ad un gioco violento e confuso. Il piano da adottare è, per entrambi,

dipendente dalla collocazione dei pezzi. Da notare, comunque, che, rispetto alla posizione del precedente diagramma, il Nero non ha vie di fuga sufficientemente protette.

- Riepilogo 1
- Riepilogo 18

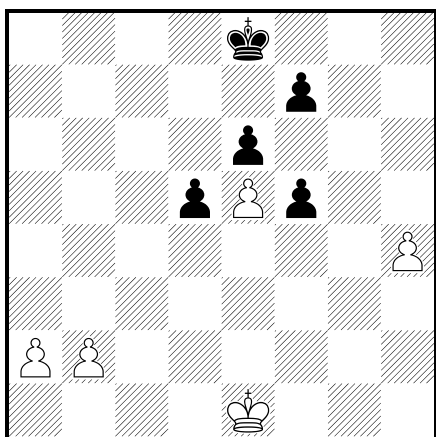
Diagramma



NEI DUE SCHIERAMENTI NOTIAMO LA PRESENZA DI PEDONI PASSATI. Domanda: che tipo di pedoni passati sono presenti? Chi sta meglio e perchè?

- Riepilogo 1
  - Riepilogo 18
- Risposta

Diagramma

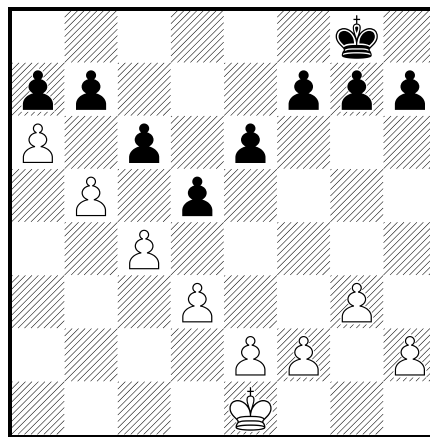


Risposta: vi sono tre tipi di pedoni passati: un pedone passato isolato in h4, due pedoni passati legati in a2 e b2, e due pedoni passati protetti in d5 e f5 (si definiscono tali i pedoni passati difesi da un loro collega bloccato). Il Bianco sta molto meglio e dovrebbe vincere facilmente, poichè ha i pedoni passati su entrambe le ali ed il Re avversario non può occuparne che una. Il Nero potrebbe crearsi tre pedoni passati legati con la spinta f7-f6 ma ciò richiede l'utilizzo di preziosi tempi. Solo con la presenza di alcuni pezzi (in special modo di Torri), al Nero rimarrebbero speranze.

- Riepilogo 1
- Riepilogo 19

Diagramma

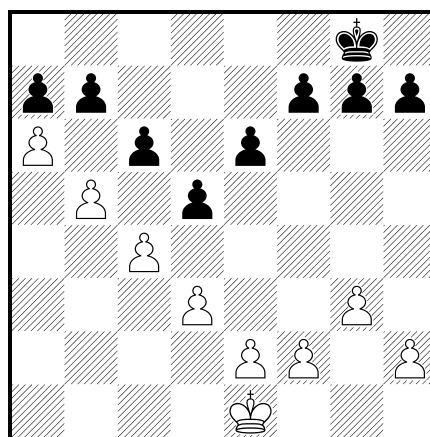
(Diagramma)



COME INCRINARE UNA CATENA DI PEDONI. L'ultima mossa del Bianco è stata a5-a6 e ciò gli ha conferito un vantaggio notevole. Domanda: quale è stato l'errore decisivo del Nero?

- Riepilogo 1
  - Riepilogo 19
- Risposta

Diagramma



Risposta: l'errore è stato, giust'appunto quello di permettere questa spinta in profondità ( a5-a6) che incrina sensibilmente la sua catena pedonale. Avrebbe invece dovuto giocare (se possibile) a7-a6 o c6xb5 per limitare i danni.

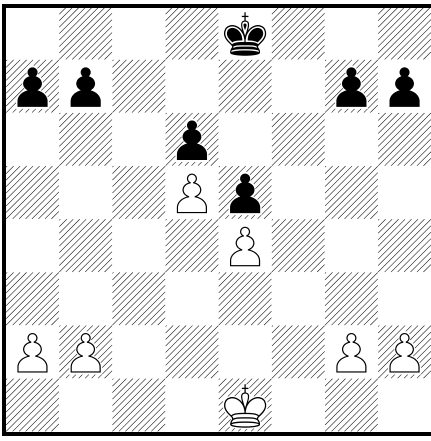
- Riepilogo 1
- Riepilogo 20

Diagramma

(Diagramma)

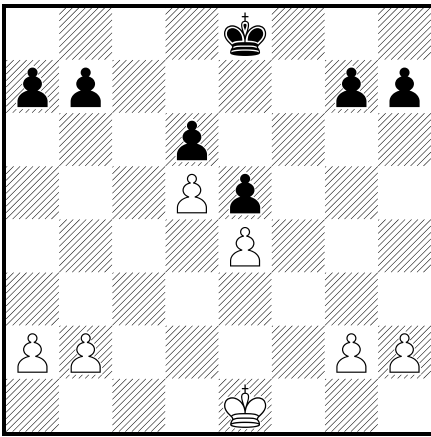
PEDONI CENTRALI BLOCCATI CHE OSTACOLANO LA LIBERTA' D'AZIONE DEGLI ALFIERI. Qui dobbiamo immaginare l'Alfiere bianco in d2 o in e2 e l'Alfiere nero in d7 o in e7. Domanda: chi sta meglio e quando il gioco è invece pari nelle quattro posizioni che ne derivano?





□ Riepilogo 1  
■ Riepilogo 20  
Risposta

Diagramma



Risposta: con l'Alfiere bianco in d2 e quello nero in e7, il Bianco sta meglio perchè il suo Alfiere, al contrario di quello nero, può attaccare i pedoni centrali avversari ; con l'Alfiere nero in d7 e quello bianco in e2 sta meglio, per l'identico motivo, il Nero; negli altri due casi il gioco è pari poichè la presenza di Alfieri contrari prevale su ogni altra considerazione. **CONCLUSIONE:** le risposte alle domande poste in questi 20 esercizi di riepilogo, costituiscono una preziosa guida per problemi che si devono frequentemente risolvere nella pratica, quali: quando devo effettuare un cambio? Come devo effettuarlo? Fino a quando devo proseguire nei cambi? Inoltre ci illuminano su numerosi altri problemi di natura strategica.