

Zenon Franco

# A te la mossa!

**Vol. 1**

**Messaggerie**

**Scacchistiche**

# Presentazione

*Dedicato a Santiago, Marina e Rodolfo*

È inevitabile essere un po' ridondante quando si devono spiegare le ragioni alla base di questo libro e la mia inclinazione per questo tipo di lavoro, che è per metà una lezione di scacchi e per l'altra metà una sessione di allenamento, perché di recente ho scritto un libro simile apparso in un'altra lingua.

La soddisfazione che mi procurava, e mi procura, il cercare d'indovinare le mosse dei maestri, nasce da un'abitudine molto comune nei circoli di scacchi di Buenos Aires in cui passai parte della mia infanzia e della mia adolescenza. L'ambiente scacchistico argentino fu irrobustito dall'influenza di forti maestri che rimasero a vivere in Argentina dopo la seconda guerra mondiale, e sorsero molti circoli di scacchi, con maestri di livello eccellente nel corpo insegnante, come il Circolo Scacco Matto, il Circolo Argentino, il Circolo Villa Martelli, il Circolo Vélez Sarsfield, e molti altri. In più molte squadre di calcio avevano un'importante sezione di scacchi. Nei due circoli più famosi, Boca Juniors e River Plate, impartivano lezioni il maestro internazionale Bernardo Wexler e il grande maestro Oscar Panno, mentre Jacobo Bolbochan faceva lo stesso al Circolo Scacco Matto, anche i grandi maestri Carlos Guimard e Julio Bolbochan si dedicavano all'insegnamento, mentre Miguel Najdorf era l'animatore di tutto, col suo enorme e contagioso entusiasmo.

I tornei settimanali di "indovinare le mosse" e di partite lampo erano comuni in tutti questi circoli, ed io mi considero fortunato per aver vissuto alcuni anni di quell'epoca a Buenos Aires. Fui sempre molto attratto dall'esercizio di cercare d'indovinare le mosse dei maestri, e ricordo il grande impatto che ebbe su di me il vedere uno straordinario esercizio di Bent Larsen sulla rivista argentina *Ajedrez*.

Col tempo vidi che non c'erano maestri che si dedicassero a questo tipo di allenamento, e così quasi trent'anni fa cominciai a scrivere articoli di "Indovina le mosse" o "A te la mossa", inizialmente sulla ormai scomparsa rivista argentina *El Rey*. In seguito continuai sulla rivista spagnola *Jaque* e, da circa quindici anni, sull'italiana *Torre & Cavallo*, ma le partite di questo libro sono quasi tutte inedite in Italia.

Poco prima della pubblicazione di questo libro in Spagna, sentii quasi come un trionfo personale vedere, in un eccellente programma televisivo che trattava di educazione e apprendimento, la grande importanza che veniva attribuita ad un apprendimento attivo, contrapposto a una ripetizione passiva delle lezioni, in qualsiasi disciplina. Credo che questo riaffermi l'utilità di svolgere esercizi come quelli proposti in questo libro.

Vi sono due modi di affrontare l'obiettivo di "indovinare le mosse", sempre ricorrendo al vecchio metodo di tenere coperto il testo con un foglio di carta e di scoprirlo progressivamente, riga per riga. Il primo metodo è di leggere i suggerimenti delle mosse; il secondo, più esigente, e ritengo anche più utile, è di non guardarli subito e cercare d'indovinare le mosse senza questo ausilio, per simulare di più una partita "reale".

La scelta delle partite è frutto del mio gusto personale, ed esse si basano sui commenti dei protagonisti. Naturalmente è stata esplorata soltanto una piccola parte delle possibilità esistenti.

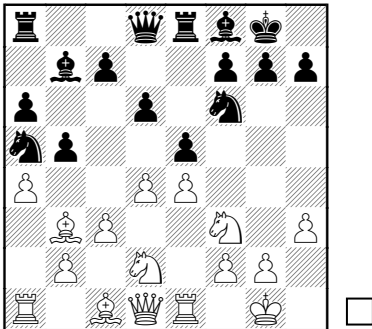
Infine, desidero ringraziare David Martínez Martín per le molteplici correzioni e gli azzeccati suggerimenti.

**Zenon Franco Ocampos**

# Indice delle Partite

1	Rublevsky - Asrian	Mosca 2004	Caro Kann	B12	pag. 9
2	Karpov - J. Polgar	Linares 1994	Siciliana	B22	13
3	Ponomariov - Kramnik	Linares 2003	Siciliana	B31	19
4	Ehlvest - Kasparov	Linares 1991	Siciliana	B41	25
5	Shirov - Reinderman	Wijk aan Zee 1999	Siciliana	B46	31
6	Kasparov - Movsesian	Praga 2001	Siciliana	B46	39
7	Ivanchuk - Anand	Linares 1998	Siciliana	B63	45
8	Bologan - Ye Jiangchuan	Pechino 2000	Siciliana	B63	51
9	Apicella - Svidler	Erevan 1996	Siciliana	B70	57
10	Short - Ivanchuk	Novgorod 1995	Siciliana	B80	62
11	Adams - Topalov	Wijk aan Zee 2005	Siciliana	B84	67
12	Matulovic - Fischer	Vinkovci 1968	Siciliana	B91	75
13	Spassky - Tukmakov	Mosca 1973	Siciliana	B96	81
14	Vasiukov - Gulko	URSS 1981	Francese	C03	87
15	Nisipeanu - Milov	Varsavia 2005	Francese	C10	93
16	Anand - Bareev	Linares 1993	Francese	C11	98
17	Anand - Khalifman	Linares 2000	Francese	C17	103
18	Gligoric - Short	Belgrado 1987	Francese	C19	109
19	Leko - Grischuk	Wijk aan Zee 2002	Russa	C42	115
20	Riumin - Botvinnik	Mosca 1935	Spagnola	C86	121
21	Smyslov - Lilienthal	Kuibyshev 1942	Spagnola	C90	127
22	Gulko - Romanishin	Reggio Emilia 1991	Spagnola	C91	133
23	Hübner - Portisch	Bruxelles 1986	Spagnola	C92	139
24	Anand - Kamsky	Las Palmas 1995	Spagnola	C92	145
25	Ivanchuk - Beliavsky	Leopoli 2000	Spagnola	C92	153

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 1.  | e4   | e5  |
| 2.  | ♘f3  | ♘c6 |
| 3.  | ♙b5  | a6  |
| 4.  | ♙a4  | ♘f6 |
| 5.  | 0-0  | ♙e7 |
| 6.  | ♞e1  | b5  |
| 7.  | ♙b3  | d6  |
| 8.  | c3   | 0-0 |
| 9.  | h3   | ♞e8 |
| 10. | d4   | ♙b7 |
| 11. | ♘bd2 | ♙f8 |
| 12. | a4   | ♘a5 |



Invece della più usuale 12... h6, il Nero sceglie un'altra mossa abbastanza comune in questo tipo di posizioni: attacca l'Alfiere spagnolo e libera l'avanzata del ♖c7 per lottare al centro.

**A te la mossa! Scegli tra:**

- 13. d5
- 13. ♙c2
- 13. ♙a2

13. ♙a2! ... ..

4 punti. In luogo della mossa "automatica" 13. ♙c2 (1 punto) che viene adottata nel 99 %

dei casi, il Bianco prende in considerazione le caratteristiche proprie di questa posizione, osservando la debolezza che si è venuta a creare in f7 dopo la manovra standard 9... ♞e8 e 11... ♙f8, mantenendo l'Alfiere in una diagonale più attiva che in c2.

Invece 13. d5? non ha alcuna giustificazione e, nel caso l'abbia scelta, alla fine dell'esercizio dovrai sottrarre 2 punti al tuo totale.

13. ... c5

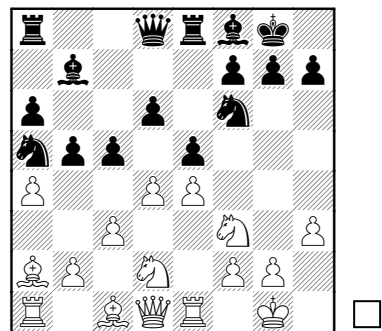
Qual è la giustificazione della mossa precedente? Cosa succede se il Nero cattura il pedone centrale?

**A te la mossa dopo 13... exd4**

**Risposta:**

Il pedone e4 non si perde, perché seguirebbe 14. cxd4 ♘xe4 15. ♘xe4 ♙xe4 16. ♙xf7+! ♔xf7 17. ♞xe4 seguita da ♘g5+, con leggero vantaggio bianco, dato che il Re nero starà peggio di quello bianco (2 punti).

Torniamo alla partita.



**A TE LA MOSSA!**

14. b4 ...

2 punti. Il Bianco impedisce al Nero di giocare c4, ma è chiaro che deve aver ben previsto la risposta scelta dal Nero, che mette sotto attacco due pedoni bianchi.

14. ... cxd4

Per tenere sotto pressione il ♖b4. Invece dopo la diretta 14... ♗c6 il Bianco può scegliere tra due continuazioni attraenti: 15. d5 seguita da 16. ♗b3-a5 oppure da 16. bxc5 e c3-c4.

15. cxd4 ...

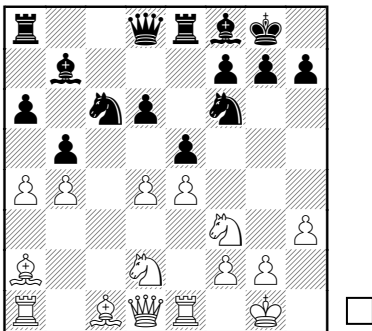
**A te la mossa! Scegli tra:**

15... ♗c6

15... ♗c4

15. ... ♗c6

1 punto. Una ritirata obbligata, poiché in caso di 15... ♗c4?! (perde 1 punto) seguirebbe 16. ♗xc4 e il pedone resterebbe molto debole dopo 16... bxc4 17. d5! ♖c8 18. ♕a3.



**A te la mossa! Scegli tra:**

16. ♗b3

16. ♗g5

16. ♗b3 ...

2 punti. Difende b4 con guadagno di tempo, sfruttando nuovamente la debolezza di f7.

Non si può cercare di trarre un profitto maggiore con 16. ♗g5 (zero punti) per la replica 16... ♖e7 su cui non va 17. ♗b3? per il controgioco centrale 17... d5! che si regge sulla sordinazione dei pezzi bianchi.

**A te la mossa! Scegli tra:**

16... d5

16... ♗d7

16... ♗c7

16. ... ♗c7?!

Come si vedrà la Donna in c7 non è nella sua collocazione migliore; scegliendo questa mossa, che non riceve punti, il Nero non ha tenuto nella giusta considerazione i piani del Bianco.

L'ottimistica 16... d5 (1 punto) a dispetto delle apparenze non si può confutare, e dà un gioco accettabile, per esempio dopo 17. dxe5 ♗xe5 18. ♗e5 ♖xe5 19. ♕b2 ♖e6, etc.

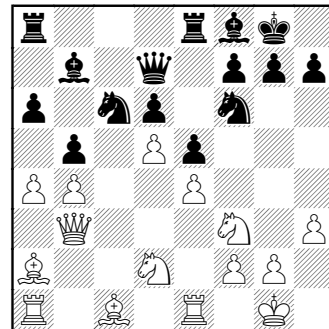
In ogni caso la mossa migliore era la profilattica 16... ♗d7! (3 punti) sulla quale, dopo 17. d5, devi di nuovo decidere dove ritirare il Cavallo nero.

**A te la mossa dopo**

16... ♗d7 17. d5 Scegli tra:

17... ♗d4

17... ♗e7



**Risposta:**

Non bisogna giocare "attivo" con 17... ♗d4?! (perde 1 punto) poiché dopo 18. ♗xd4 exd4 19. ♕b2! (non 19. axb5? per 19... ♕xd5!) 19... bxa4 20. ♗d3 il Bianco ha vantaggio.

È migliore la tranquilla 17... ♗e7 (2 punti) con lotta ancora aperta.

Torniamo alla partita.

**A te la mossa! Scegli tra:**

- 17. d5
- 17. ♘g5

17. d5 ...

2 punti. Guadagna spazio e toglie mobilità ai pezzi neri, per di più con guadagno di tempo; è vero che si chiude la diagonale a2-g8, ma ormai non si può ricavarne altro vantaggio: per esempio 17. ♘g5? perde 1 punto perché dopo 17... d5! è il Nero che approfitta dell'aumento di tensione.

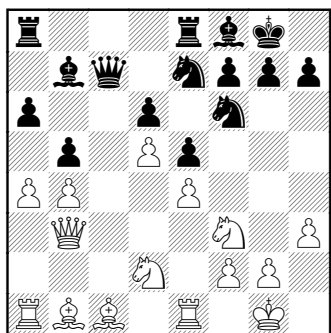
17. ... ♘e7

**A TE LA MOSSA!**

18. ♖b1! ...

4 punti. Eccellente raggruppamento: l'Alfiere ha compiuto la sua funzione sulla diagonale a2-f7 e adesso che si è chiusa cerca un altro obiettivo nel pedone b5. Ora vediamo una delle virtù di 16... ♗d7: la Donna avrebbe difeso b5.

Al Bianco non interessa completare lo sviluppo in modo "formale", ovvero giocando 18. ♖b2, perché in una posizione di tipo chiuso non è la cosa più importante, meglio essere conseguenti con un piano definito.



**A TE LA MOSSA!**

18. ... bxa4

1 punto. Il Nero non vuole aspettare passi-

vamente e cerca un controgioco aprendo le linee. Il corso della partita dimostra che questa scelta non è all'altezza di 18... ♖ab8! (3 punti) per raggrupparsi dopo 19. axb5 axb5 20. ♖d3 ♖c8 con posizione dignitosa.

19. ♗xa4 ♖eb8

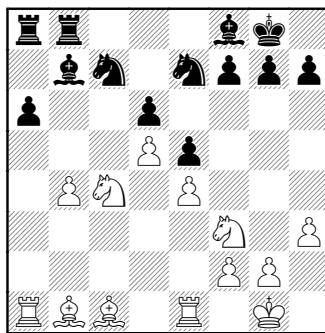
**A te la mossa! Scegli tra:**

- 20. ♖b2
- 20. ♗a5

20. ♗a5! ...

3 punti. Nuovamente il Bianco non si cura di completare lo sviluppo con 20. ♖b2?! (zero punti), questa volta per impedire un'idea del Nero. Contro 20. ♖b2?! seguirebbe 20... a5! 21. bxa5 ♖xd5 22. ♖c1 ♖c6 oppure 22. exd5 ♖xb2 23. ♘c4 ♖bb8 e il Nero ottiene una posizione in cui, a differenza della partita, i suoi pezzi sono attivi e la posizione giocabile, invece se adesso 20... ♗xa5?! 21. bxa5 il finale è delicato per il Nero.

- 20. ... ♘e8
- 21. ♗xc7 ♘xc7
- 22. ♘c4 ...



**A TE LA MOSSA!**

Siamo a un momento critico: se la partita seguirà il corso "normale" gli eventi favoriranno sicuramente il Bianco, che ha una grande superiorità spaziale e obiettivi concreti, come le debolezze d6 e a6 e punti di infiltrazione nel

campo avversario. Perciò bisognerebbe cercare un modo di complicare la lotta per porre maggiori ostacoli al compito del Bianco.

22. ... ♖d8?

Come segnalato da Ivanchuk, il Nero disponeva del sacrificio 22... ♖exd5! (5 punti) 23. exd5 ♙xd5 24. ♖fd2 ♖xb4 25. ♖e3 ♙e6, con tre pedoni che compensano adeguatamente il pezzo sacrificato. Perdere questa occasione e scegliere una difesa passiva (come ♖d8) fa perdere 1 punto.

23. ♙e3 ♖b5

A differenza del Bianco, il Nero non può migliorare molto la posizione dei suoi pezzi, perciò l'unica possibilità di complicare passa per la rottura f5, ma al momento non era attraente 23... f5?! 24. ♙b6 ♖ac8 25. ♖g5! fxe4 26. ♙xe4 e la posizione nera resta piena di problemi. Per questo motivo il Nero migliora la posizione del ♖c7, preparando la rottura.

#### A TE LA MOSSA!

24. ♖fd2 ...

3 punti. Non solo con propositi difensivi, come sostenere la struttura, questo Cavallo dispone inoltre della manovra b3-a5 e infine magari ♖c6.

Nulla sembra in grado di impedire al Bianco di incrementare l'attività dei pezzi, mediante vari piani, come la manovra già menzionata, oppure incrementando la pressione raddoppiando sulla colonna 'a' e il pedone a6 prima o poi crollerà.

24. ... ♖ab8

#### A TE LA MOSSA!

25. ♙d3 ...

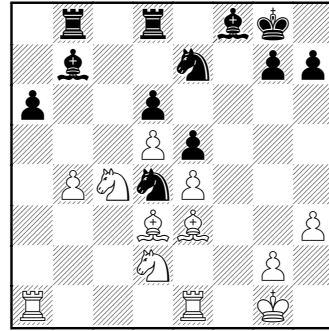
1 punto. Un altro pezzo prende una posizione migliore, puntando a6 e liberando la prima traversa.

25. ... f5

26. f3 fxe4

27. fxe4 ♖d4

#### A TE LA MOSSA!



28. ♙xd4! ...

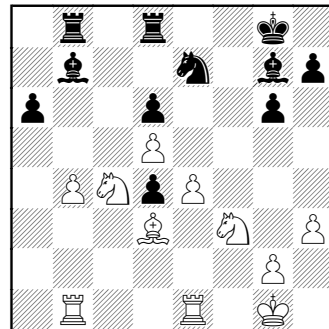
4 punti. Nuovo cambio di piano: "dispiace" disfarsi del forte Alfiere, ma è una scelta vantaggiosa, perché, come diceva Tarrasch, "l'importante sono i pezzi che restano sulla scacchiera, non quelli cambiati". Qui ne abbiamo una dimostrazione efficace: i pezzi minori neri, in special modo gli Alfieri, sono molto limitati dalla struttura centrale dei pedoni, mentre i Cavalli bianchi sono molto superiori.

28. ... exd4

29. ♖f3 g6

L'unico modo di difendere il pedone centrale.

30. ♖ab1 ♙g7



#### A TE LA MOSSA!

31. ♖g5! ...

3 punti. L'attacco al pedone d4 era solo un passo verso l'obiettivo principale: l'arrocco nero che crollerà con impressionante rapidità.

31. ... ♙c8

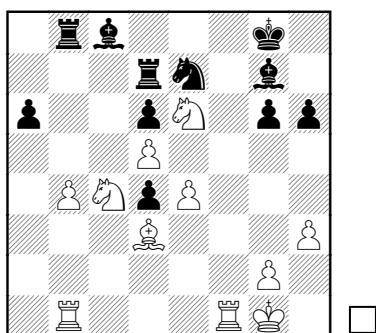
**A TE LA MOSSA!**

32. ♖f1 ...

2 punti. Obbligando il Nero a peggiorare la posizione dei pezzi, poiché si minaccia 33. ♘f7, guadagnando un pedone. Il Nero deve permettere l'ingresso di un tremendo Cavallo in e6 e con ciò la partita è decisa.

32. ... ♖d7

33. ♘e6 h6



**A TE LA MOSSA!**

34. ♖f3! ...

2 punti. A questo punto bisogna portare altri pezzi sull'ala di Re, manca la ♖b1 e dove si prospetta il gioco più forte è sulla colonna 'f'.

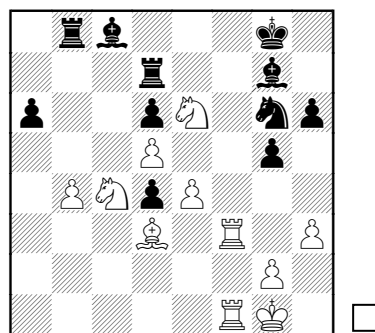
34. ... g5

35. ♖bf1 ♘g6

Punteggio massimo: 50 punti

Più di 46 punti	Elo 2600
Da 44 a 46 punti	Elo 2500
Da 40 a 43 punti	Elo 2400
Da 36 a 39 punti	Elo 2300
Da 31 a 35 punti	Elo 2200
Da 25 a 30 punti	Elo 2100
Da 19 a 25 punti	Elo 2000
Da 10 a 18 punti	Elo 1900

**A TE LA MOSSA!**



36. e5! ...

2 punti. La rottura decisiva: il pedone è tabù poiché 36... ♘xe5 porta al matto con 37. ♖f8+ ♙xf8 38. ♖xf8. Il resto è molto semplice: il Bianco guadagna materiale e vince senza che il Nero possa opporre resistenza.

36. ... ♘f4

37. ♘xf4 gxf4

38. e6 ♖d8

39. ♖xf4 ♙b7

40. ♖g4 ♖f8

41. ♖xf8+ ...

(1-0)

Questa partita fu premiata come la migliore del Memorial Leonid Stein, giocato a Lvov (Leopoli) nel 2000.

**Alcuni insegnamenti di questa partita:**

1) Diceva Reti: "Non fidarti delle mosse naturali" (13. ♙a2!).

2) Non dimenticare di tener conto delle idee dell'avversario e se puoi opponiti ad esse con una mossa utile (16... ♗d7!).

3) Quando gli avvenimenti ti sono sfavorevoli, devi cercare di complicare il gioco (22... ♘exd5!).

4) "L'importante sono i pezzi che rimangono sulla scacchiera, non quelli che vengono cambiati" (28. ♙xd4!).