

Esteban Canal

64 lezioni di scacchi

Messaggerie
Scacchistiche

Indice

Presentazione – di Luca Monti	pag. 5
Esteban Canal e la rivista Fenarete – di Maria Montuoro	pag. 7
Invito agli scacchi	pag. 11
Regole elementari del gioco degli scacchi	pag. 13
Lezioni di scacchi	pag. 17
Appendice: Esercitemoci con Esteban – di Roberto Messa	pag. 145

Indice delle Partite

1 Anderssen – Schallopp	Berlino 1864	Gambetto di Re	C31	pag. 18
2 Morphy – N. N.	New Orleans 1858	Due Cavalli	C56	20
3 Napoleone – Mad. de Remusat	Malmaison 1804	Irregolare	A00	21
4 Rousseau – Principe de Conti	Montmorency 1760	Italiana	C53	24
5 Morphy – Duca di Brunswick	Parigi 1858	Philidor	C41	26
6 Alleati – Canal	Milano 1935	Alapin	C20	28
7 Lewitzky – Marshall	Breslavia 1912	Francese	C10	30
8 Canal – Giustolisi	Imperia 1963	Scozzese	C45	31
9 Napoleone – Automa	Vienna 1809	Apertura di Re	C20	33
10 Sicard – Principe di Mingrelia	Kiev 1901	Partita del Centro	C22	35
11 Steinitz – Cigorin	Per telegrafo 1981	Due Cavalli	C59	37
12 Capablanca – Bernstein	San Sebastian 1911	Spagnola	C65	39
13 Canal – Tatai	Genova 1964	Bird	A02	41
14 Morphy – Reverendo Salmon	Birmingham 1858	Gambetto Evans	C51	43
15 Nimzowitsch – Rubinstein	Vilnius 1912	Scozzese	C47	45
16 Bernstein – Salve	San Pietroburgo 1909	Ponziani	C44	47
17 Golombek – Sajtar	Praga 1948	Partita di Donna	D01	49
18 Janowsky – Marshall	Biarritz 1912	Russa	C42	51
19 Canal – Zichichi	La Spezia 1966	Vecchia Indiana	A46	53
20 Canal – Damianovic	San Benedetto 1966	Apertura Larsen	A01	55
21 Tartakower – Schlechter	San Pietroburgo 1909	Gambetto di Re	C30	57
22 Reti – Flamberg	Abbazia 1912	Gambetto di Re	C37	59
23 Behting – Nimzowitsch	Corrispondenza 1912	Philidor	C41	61
24 Mieses – Tartakower	Carlsbad 1907	Scandinava	B01	63
25 Swiderski – Snosko Borowski	Norimberga 1896	Partita di Donna	D02	65
26 Schlechter – Gunsberg	Montecarlo 1901	Slava	D31	67

27	Fox – Bauer	Anversa 1900	Spagnola	C67	pag. 69
28	Schlechter – Mieses	Parigi 1900	Gambetto Cavallotti	D09	71
29	Mieses – Mason	Montecarlo 1901	Francese	C01	73
30	Berlino – Riga	Per telegrafo 1911-13	Spagnola	C80	75
31	Marco – Mieses	Montecarlo 1901	Siciliana	B40	77
32	Blackburne – Mieses	Montecarlo 1901	Inglese	A10	79
33	Donner – Pomar	Büsum 1968	Slava	D45	82
34	Pietroburgo – Vienna	Per telegrafo 1898	Gambetto Evans	C52	83
35	Taubenhaus – Von Scheve	Parigi 1902	Francese	C13	85
36	Von Scheve – Janowsky	Parigi 1902	Partita di Donna	D02	87
37	Cigorin – Tarrasch	Montecarlo 1902	Italiana	C50	89
38	Schlechter – Yanowsky	Carlsbad 1902	Gambetto di Donna	D37	91
39	Canal – Lokvenc	Venezia 1948	Gambetto di Donna	D31	93
40	Marco – Marshall	Montecarlo 1902	Spagnola	C63	95
41	Schulten – Morphy	New York 1857	Gambetto di Re	C33	97
42	Pillsbury – Lasker	Pietroburgo 1896	Gambetto di Donna	D50	99
43	Atkins – Gottschall	Hannover 1902	Gambetto di Donna	D55	101
44	Pillsbury – Tarrasch	Montecarlo 1902	Spagnola	C84	103
45	Schlechter – Duras	San Sebastian 1911	Quattro Cavalli	C49	105
46	Mason – Atkins	Hannover 1902	Italiana	C50	107
47	Janowsky – Capablanca	New York 1916	Slava	D15	109
48	Kopetzky – Canal	Vienna 1952	Spagnola	C64	111
49	Berlacki – Canal	Venezia 1971	Inglese	A10	113
50	Canal – Fricker	La Spezia 1975	Apertura Larsen	A01	115
51	Fischer – Nuñez	Lipsia 1960	Siciliana	B76	117
52	Janowsky – Wolf	Hannover 1902	Partita di Donna	D02	119
53	Delmar – Trenchard	Per telegrafo 1902	Olandese	A84	121
54	Polianskij – Gercikov	Arcangelo 1949	Francese	C14	123
55	Pilnik – Van Sheltinga	Bewerwijk 1957	Siciliana	B47	125
56	Keres – Bilek	Lipsia 1960	Siciliana	B82	127
57	Szabo – Denker	Groninga 1946	Ovest-indiana	E19	129
58	Taimanov – Sliwa	Mosca 1956	Nimzo-indiana	E58	131
59	Westerinen – Pachman	Costa Brava 1973	Spagnola	C72	133
60	Anderssen – Kieseritzky	Londra 1851	Gambetto di Re	C33	135
60	Anderssen – Dufresne	Berlino 1852	Gambetto Evans	C52	136
61	Marshall – Albin	Parigi 1902	Partita del Centro	C22	137
62	Keres – Radovic	Lipsia 1960	Caro Kann	B10	139
63	Mason – Showalter	Per telegrafo 1901	Pirc	B06	141
64	Janowsky – Lasker	Manchester 1901	Gambetto Evans	C52	143

Invito agli scacchi

Chiamato un giorno il Giuoco dei Re esso è ora diventato il Re dei Giuochi, e conta oggi nel mondo milioni di iniziati.

Al profano farà naturalmente un certo senso apprendere che in questo secolo motorizzato esistano ancora gare e competizioni sedentarie, dedicate ad anacronistici trastulli medioevali; la sua mente abituata alle virili emozioni del pedale e del pallone, immaginerà probabilmente le nostre battaglie come interminabili sessioni di vecchi asmatici e noiosi sotto una volta di ragnatele; e meno male se poi, come ombra fugace, gli accarezzerà il cervello il ricordo gentile dei dolci occhi di Jolanda e dei sospiri di Paggio Fernando.

Noi scacchisti siamo di già abituati a questi apprezzamenti, soprattutto nei paesi dove il nostro gioco millenario non è divenuto ancora popolare. In questa epoca di carri armati e razzi volanti, di rombi, rumori e movimenti, dove gli ideali delle folle sono andati a finire nei guantoni e nelle scarpe, è molto difficile fare capire a qualcuno che vi è pure più dinamismo in un Napoleone seduto che in un esercito in marcia a suon di trombe e tamburi.

Fra le attrattive maggiori del giuoco degli scacchi, cioè logica ferrea ed armonia perfetta, sta il fascino della sua imponderabile varietà che gli conferisce bagliori d'arte ed abissi di scienza. Il suo fertile grembo accoglie generoso il solco di ogni personalità. Prudenza, audacia, genialità, calcolo, freddezza, passione, germogliano accanto a volontà, carattere, tenacia, riflessione, talento e resistenza. Ciascun lottatore apporta in dono le proprie virtù; ma questo dono deve essere rivestito di stile, e questo stile bisogna imporlo con fatica ad un altro che ti sta di fronte con mascelle serrate e che possiede a sua volta uno stile inconfondibile. Così nasce la partita

a scacchi, il silenzioso dramma di questa scherma intellettuale.

La tecnica del giuoco si è raffinata sensibilmente cogli anni e mostra, orgogliosa, la nobile patina dei secoli; ma noi scacchisti, che in fondo siamo dei sognatori, serbiamo ancora nel cuore il canto della sua leggenda.

Remoti sono i tempi in cui gli Dei del lontano Oriente regalarono agli uomini questo giocattolo magico, allora in legno pregiato ed avorio. Lontani sono anche i giorni in cui i guerrieri arabi della mezza luna, simili ad api di lande deserte deposero il polline sconosciuto sui fiori fecondi dei paesi mediterranei. Qui cantarono i trovatori le prime lodi del guerriero senz'armi, e qui, in terra latina, fu dato al giuoco degli scacchi il suggello dell'immortalità.

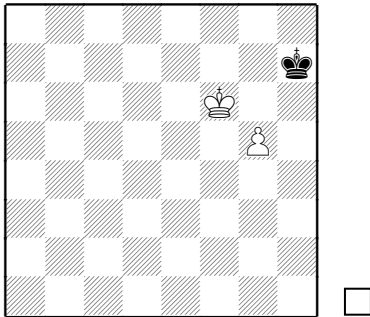
Ricorda questo, o profano, entra anche tu nella palestra, e che sopite nostalgie di glorie remote possano ancora rinverdire nel vetusto giardino.

Esteban Canal

Fenarete n. 1-1962

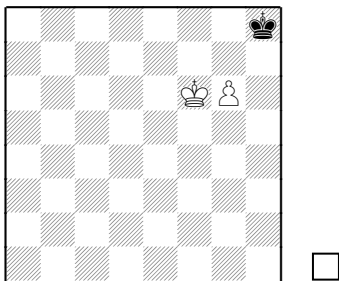
Lezione 1

Esistono dilettanti che vantano una discreta forza, ma che rovinano le partite per mancanza di tecnica del gioco. È in prima linea a loro che dedichiamo queste lezioni di tecnica scacchistica.



Il Bianco muove e vince

La vittoria sembra facile, ma può sfuggirci di mano se non siamo precisi. Si tratterà di arrivare a Dama senza incappare nello stallo che salverebbe il Nero; quindi: 1. ♔f7! (e non 1 g6+? che rovinerebbe tutto, una mossa che gli inesperti farebbero, calcolando come risposta 1... ♕g8 2. g7 e vince; senonché il Nero non risponderrebbe 1... ♕g8, ma bensì 1... ♔h8!!

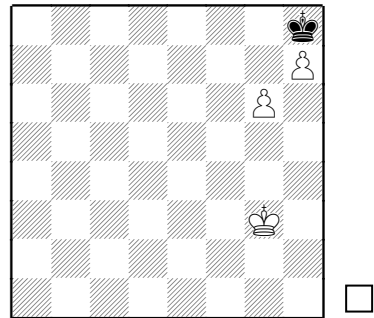


Forzando la patta con stallo o senza (Ndr: dopo 2. g7+ ♕g8 al Bianco non resta che 3. ♕g6 stallo o 3. ♕f5 ♕xg7 e patta).

1... ♔h8 2. ♕g6! (con altre mosse non si ottiene altro che la ripetizione, così invece si obbliga il Re nero ad uscire dall'angolo ed abbandonare le speranze di stallo) 2... ♕g8 3.

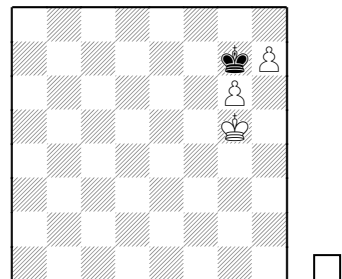
♕h6 ♕h8 4. g6 ♕g8 5. g7 ♕f7 6. ♔h7 e il Bianco arriva a Dama senza difficoltà.

Uno studio più sobrio di questo non è immaginabile, eppure richiede di già logica e precisione. Imparatelo bene e mostratelo agli amici. Alcuni tenteranno così: 1. g6+? ♕h8! 2 g7+ ♕g8 3. ♕g6 stallo, rimanendo con un palmo di naso.



Il Bianco muove e vince

Anche questa posizione richiede conoscenze tecniche: 1. ♕f4 ♕g7 (il Nero non ha scelta, egli deve pendolare fra le caselle g7 e h8, per non abbandonare la vigilanza del Pedone h7 che minaccia di arrivare a Dama. D'altra parte il compito del Bianco non pare agevole perché nell'avvicinarsi troppo egli rischia di mettere in stallo l'avversario, ciò che comporterebbe la patta. Per evitare questo il Bianco ha a disposizione un sacrificio di Pedone che gli permette la manovra finale decisiva) 2. ♕f5 ♕h8 3. ♕g5 ♕g7



4. $\text{h8}\text{♖}+\text{♜xh8}$ 5. ♞h6 (così siamo entrati nella stessa manovra finale vittoriosa dello studio precedente) 5... ♝g8 6. g7 ♞f7 7. ♞h7 e vince.

Partita

È questa una partita di maestri del secolo scorso, dove ancora tutto l'impianto delle partite era basato su idee tattiche brillanti. Si sacrificava magari un po' di materiale purché il ritmo della battaglia si facesse travolgente e dinamico.

Uno dei massimi esponenti di questa scuola romantica fu senza dubbio il maestro tedesco Adolf Anderssen, professore di matematica e filosofia in Breslavia; sua città natale.

Anderssen – Schallopp

Berlino 1864

Gambetto di Re C31

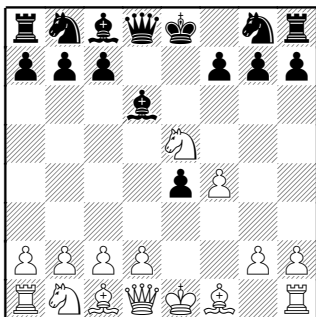
1. e4 e5 2. f4 d5

Gambetto e controgambetto, che appaiono molto di rado nei tornei moderni. È questione di mentalità. Oggi si è più guardinghi in tutto ed i campioni vogliono vedere chiaramente dove mettono i piedi. Le avventure si godono al cinematografo.

3. ♞f3

Naturalmente anche exd5 è giocabile, ma il Bianco vuole conservare l'iniziativa ad ogni costo.

3... dxe4 4. ♞xe5 ♞d6

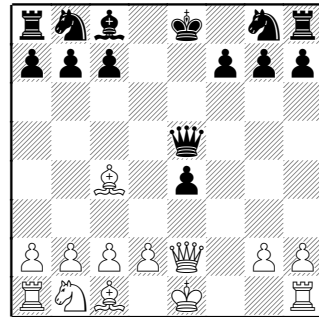


Ora il Bianco poteva con d4 avere un gioco solido e sicuro, preferisce però tentare un piccolo sacrificio nella speranza di travolgere il competitore.

5. ♞c4 ♞xe5 6. fxe5 ♞d4

Il Nero guadagna materiale ma perde tempo.

7. ♞e2 ♞xe5



8. d4

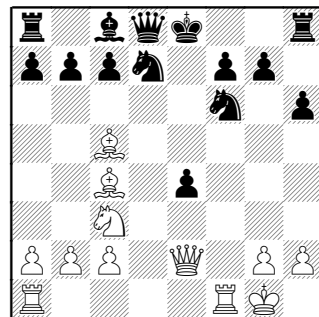
Anderssen regala Pedoni pur di aprire la strada ai suoi pezzi.

8... ♞xd4 9. ♞c3 ♞f6 10. ♞e3 ♞d8 11. 0-0 h6

Non vuole essere disturbato dall'inchiodatura ♞g5 , e pensa di digerire in pace la merenda ricevuta. Illusioni.

12. ♞c5 ♞bd7

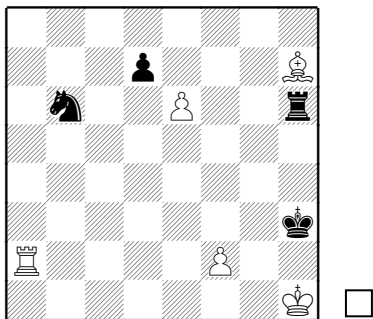
Sperando in ♞a3 , c5 , 0-0 , eccetera; ma...



13. $\text{♞xe4}+$! ♞xe4 14. ♞xf7 matto.

Lezione 21

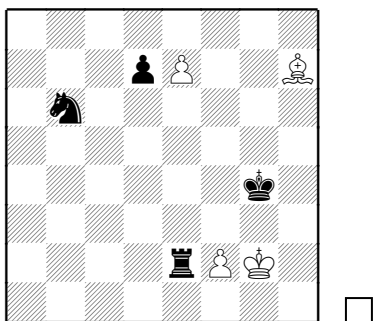
Non basta fantasia e tecnica per creare uno studio piacevole. Requisito fondamentale è la somiglianza con la partita viva, ed in questo senso rimane il compositore H. Rinck uno dei maggiori esponenti. Fra i suoi capolavori il seguente si distingue per logica e semplicità:



Il Bianco muove e vince

Il tema di battaglia è netto: si tratta di appoggiare con la massima energia la promozione del Fante e6. Chi vuole divertirsi davvero, tenti da solo la soluzione, la sua fatica sarà ricompensata da gustose evoluzioni.

Il tentativo exd7 , non approda a nulla, perché il Nero replica con lo scacco di scoperta ♜g4+ e poi fa scomparire il Pedone. Quindi: 1. e7 ♜g4+ (a ♞e6 segue ♙f5+) 2. ♜g2 ♞e6 (ora che la casella f5 è vigilata dal Re nero, sembra che tutto sia a posto; ma tutta la famiglia bianca accorre con estrema energia in aiuto del fantolino) 3. ♞e2!! ♞xe2



4. ♙e4!! ♞xe4 5. f3+ e vince. La Torre nera ha fatto la figura di una potente corazzata distrutta da feroci kamikaze.

Partita

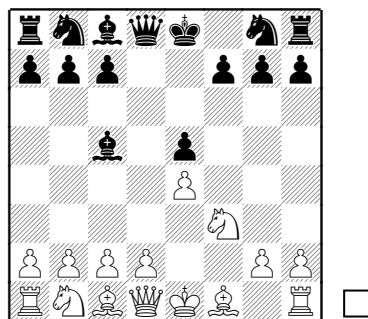
Questa partita è altamente istruttiva. È la lotta di due colossi dell'epoca, allora giovanissimi e pieni di temperamento. Ha un duraturo valore soprattutto per la scherma smagliante del conduttore dei bianchi.

Tartakower – Schlechter
San Pietroburgo 1909
Gambetto di Re C30

1. e4 e5 2. f4 ♙c5

Rifiuta il gambetto per portarsi in acque tranquille; ma, come vedremo, in vano.

3. ♟f3 d6 4. fxe5 dxe5



Il Bianco ha scelto una variante piana, ma le sue intenzioni non sono pacifiche.

5. c3 ♟f6

Forse era preferibile ♟c6 .

6. ♟xe5 0-0 7. d4 ♙d6 8. ♟f3 ♟xe4 9. ♙d3 ♞e8 10. 0-0 h6

Tutto si svolge per ora sobriamente e con chiarezza. Però il Bianco minacciava già: $\text{♙xe4, ♞xe4, ♟g5, ♞e7, ♞h5}$, eccetera.

11. ♟bd2 ♟f6

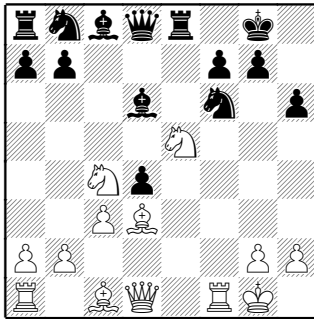
Il Nero non cambia i Cavalli per non affret-

tare lo sviluppo del Bianco.

12. ♖c4 c5

È evidente che non si può lasciare indisturbato il formidabile centro avversario.

13. ♗fe5 cxd4



14. ♗xf7! ♖xf7

Il Bianco ha fatto un primo sacrificio, che non sarà l'ultimo.

15. ♜h5+ ♖g8 16. ♖xf6! ♖e1+

È chiaro che il Nero non può accettare il secondo sacrificio.

17. ♖f1 ♖xf1+ 18. ♗xf1 ♗f8

Minacciava ♗xd6 e ♖e8+.

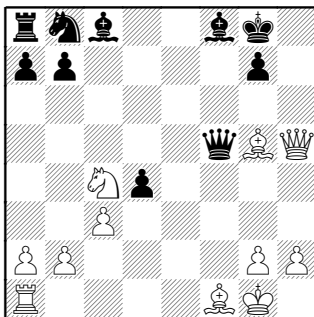
19. ♗xh6! ♜f6

Nemmeno il terzo sacrificio va accettato.

NdR – a 19... g4 poteva seguire 20. ♗e5

♜f6 21. ♗c4+ ♗e6 22. ♜g4+.

20. ♗g5 ♜f5



21. ♗d6! ♗xd6

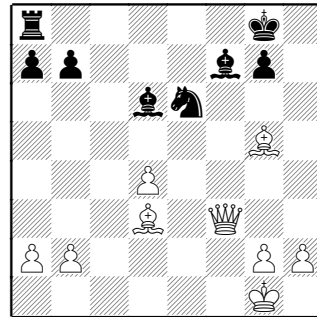
Abbiamo visto il quarto sacrificio.

22. ♗c4+ ♗e6 23. ♖f1

Il Nero è costretto a dare la Dama, altrimenti ♖e8+, seguito da ♗xe6 e sarebbe il crollo.

23... ♜xf1+ 24. ♗xf1 ♗d7 25. ♗d3 ♗f8 26. cxd4 ♗f7 27. ♜f3 ♗e6

Il Nero continua ormai senza speranza alcuna.



28. ♗e3 ♖b8 29. g4 g5

Blocca l'avanzata dei Pedoni bianchi, ma indebolisce la fortezza.

30. ♜f6 ♗f8 31. ♗h7+ ♖xh7

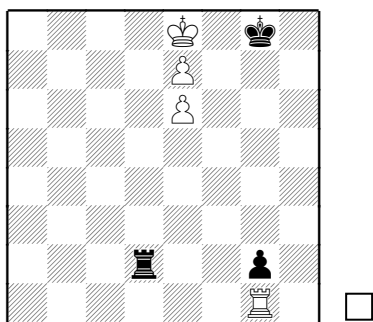
A rigor di logica questo sarebbe il quinto sacrificio.

32. ♜xf7+ ♗g7 33. ♗xg5 Abbandona.

Che ciclone!

Lezione 30

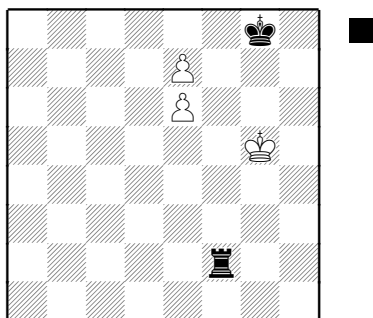
La creazione del grande compositore ungherese Vázlat che oggi presentiamo ai nostri lettori, rivela tecnica insuperabile non disgiunta di grazia e bellezza. Come sempre, raccomando al solutore di non essere impaziente e di addentrarsi profondamente nella posizione prima di andare avanti; solo così egli potrà essere partecipe del godimento artistico che questa luminosa miniatura ci regala.



Il Bianco muove e vince

Il sovrano bianco si trova completamente chiuso, un rapido esame degli opposti schieramenti ci porta alla conclusione che l'unico modo di procurargli respiro e libertà di movimenti non può essere altro che la prima mossa della soluzione, cioè:

1. ♖xg2+ ♖xg2
2. ♔d7 ♖d2+
3. ♕c6 ♖c2+
4. ♔d6 (se invece 4. ♕d5 ♖c8 5. ♔d6 ♕g7 6. ♕d7 ♕f6! 7. ♕xc8 ♕xe7 pattando) 4... ♖d2+
5. ♕e5 ♖e2+
6. ♕f5 ♖f2+
7. ♕g5



- 7... ♖f8 (sarebbe peggiore 7... ♖g2+ 8. ♕h4 ♖h2+ 9. ♕g3) 8. exf8♖+ ♕xf8 9. ♕f6 ♕e8 10. e7 ♔d7 11. ♕f7 e vince.

La grazia proprio non manca.

Partita

Giocata per telegrafo fra i circoli di Berlino e Riga tra il 1911 e il 1913.

Berlino – Riga

Per telegrafo 1911/1913

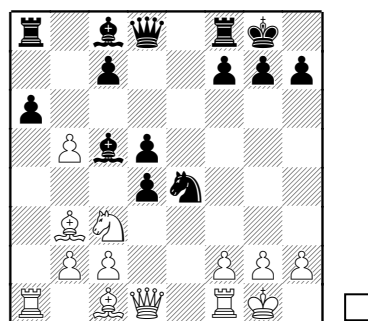
Spagnola C80

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♖f6 5. 0-0 ♖xe4 6. d4 b5 7. ♖b3 d5 8. a4

La mossa 8. a4 si discosta dalla teoria, la quale raccomanda 8. dxe5 ♖e6 9. c3, ecc.

Il Nero tenta complicazioni che diedero poi fama a questa partita. Le gare telegrafiche erano frequenti mezzo secolo fa, ed erano sempre molto combattute.

- 8... ♖xd4 9. ♖xd4 exd4 10. axb5 ♖c5 11. ♖c3 0-0!

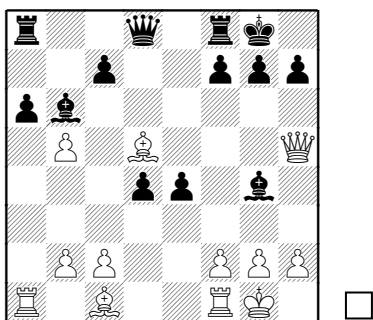


Ora 12. ♖xd5 sarebbe cattiva a causa di ♖b7.

12. ♖xe4 dxe4

Il Nero è rimasto con un centro fortissimo.

13. ♖h5 ♖b6 14. ♖d5 ♖g4!



Neutralizza molte seccature. Se invece 14... g6, segue 15. ♖g5, mossa che ora verrebbe ribattuta con 15... e3.

15. ♖xg4 ♗xd5 16. ♕h6 ♖e5

L'unica, ma sufficiente.

17. bxa6 e3

Non è facile stabilire se questa sia la migliore continuazione, ma è certo che essa dà un forte dinamismo alle truppe nere.

18. ♕f4 ♖e4 19. ♗f3 f5

Col cambio delle Donne il Nero otterrebbe soltanto un vantaggio apparente, perché dopo 19... ♗xf3 20. gxf3 e2 21. ♖fe1 ♖fe8 22. ♕d2 minaccia di portare il Re bianco alla conquista del pedone e3, via g2 e f3.

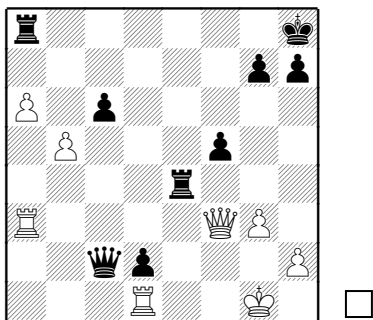
20. ♖fe1 ♗xc2 21. fxe3 d3

Meglio di ♗xb2 che guadagna sì un pedone, ma senza vantaggio sostanziale.

22. ♖a3 d2 23. ♖d1 ♕h8

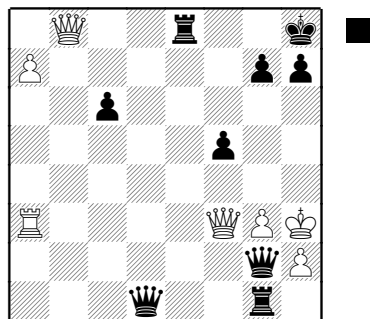
Evita scacchi impertinenti dopo 24. ♕e5 f4!

24. b4 c6 25. g3 ♖fd8 26. ♕e5 ♖d5 27. ♕d4 ♕xd4 28. exd4 ♖xd4 29. b5 ♖e4



30. ♕g2

Se ora 30. b6 ♖e1+ 31. ♕g2 ♖xd1 32. b7 ♖g1+ 33. ♕h3 ♖e8 34. a7 d1 ♗ 35. b8 ♗ ♗g2+!



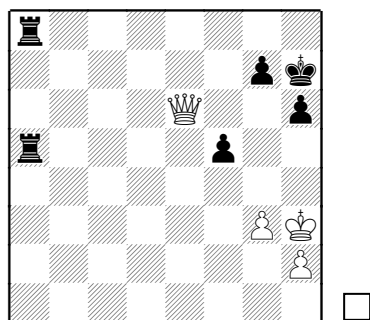
30... ♖e1 31. ♖aa1 ♗b2

Minaccia di cambiare la Donna per due Torri.

32. ♗f2 ♗xa1 33. ♖xa1 ♖xa1 34. ♗xd2 cxb5 35. ♗d5 ♖1xa6

Se ora ♗xf5 il pedone b5 decide. Dopo la scelta del Bianco segue un interessante finale.

36. ♗xb5 ♖a2+ 37. ♕h3 ♖2a5 38. ♗d7 h6 39. ♖e6 ♕h7



40. g4 ♖8a6 41. ♗d7 ♖a3+ 42. ♕g2 ♖a2+ 43. ♕g1

Se ora 43. ♕g3 ♖6a3+ 44. ♕f4 ♖f2+ 45. ♕e5 ♖e3+ guadagnando la Donna.

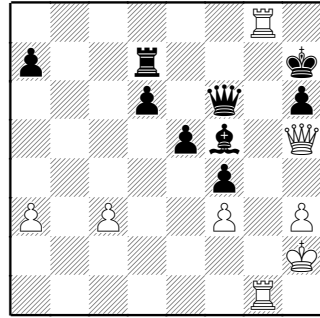
43... ♖6a5 44. gxf5 ♖b2

Abbandona il Bianco, perché l'irruzione delle Torri è inevitabile.

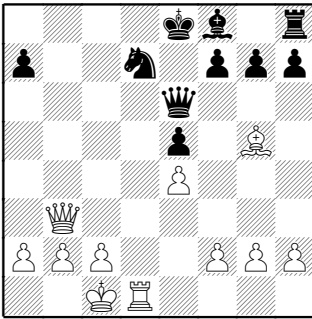
Esercitiamoci con Esteban

Proponiamo per concludere una carrellata di posizioni, ovvero 39 esercizi liberamente ricavati da queste 64 lezioni e da alcune altre partite di Esteban Canal (selezionate dal maestro internazionale Roberto Messa).

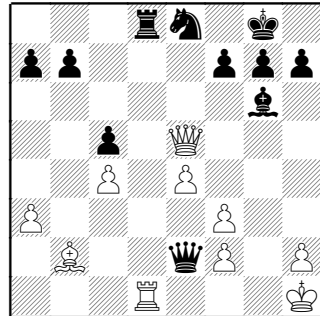
Le soluzioni sono a pag. 150.



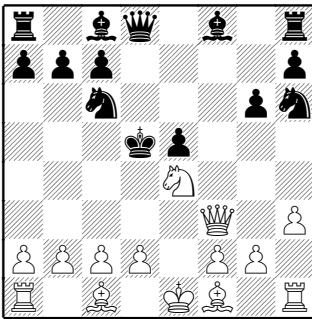
4 - il Bianco muove e vince



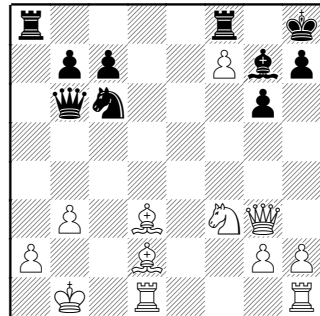
1 - matto in 2 mosse



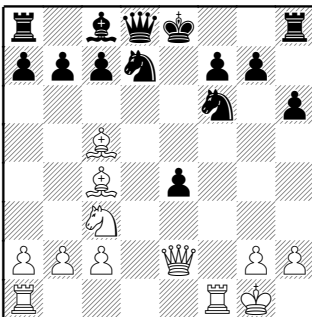
5 - il Bianco muove e vince



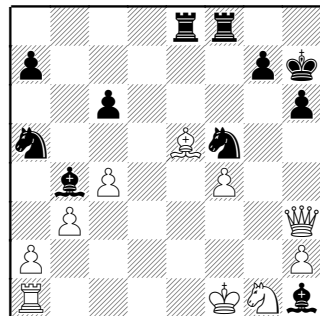
2 - matto in 3 mosse



6 - il Nero muove e vince



3 - il Bianco muove e vince



7 - il Nero muove e vince