

NON È PER FILANTROPI

I filantropi, si sa, sono quelle degne persone che amano fare del bene al proprio prossimo perché nutrono per esso un genuino interesse umano. Come per la filantropia, anche per gli scacchi l'interesse (se non addirittura una vera e propria passione) è quel potente carburante che porta a supplire non solo alla scarsità di inclinazione, ma anche a modificare quegli aspetti caratteriali che possono stridere con l'essenza del nostro gioco/sport, influenzando negativamente la nostra forza di gioco.

Siccome, però, questa benedetta essenza, in ultima *psicanalisi*, è la soppressione dell'avversario, l'immediata conclusione che si può trarre è che scacchi e filantropia sono agli antipodi.

La seconda conclusione, molto più positiva, è che gli scacchi – come alcune medicine che, se assunte in maniera responsabile, ci fanno vedere la vita da una prospettiva un po' migliore – possono completare la nostra condizione di esseri pensanti, *aggiungendo* esperienze e capacità e non *giungendo* al punto tale da dover dare completa ragione a chi di scacchi e dintorni se ne intende sì, ma forse se ne è sorbita un'overdose (Kasparov: *“gli scacchi sono lo sport più violento che esista”*; Karpov: *“negli scacchi c'è tutto: amore, odio, desiderio di sopraffazione, la violenza dell'intelligenza che è la più tagliente, l'annientamento dell'avversario senza proibizioni. Poterlo finire quando è già caduto, senza pietà, qualcosa di molto simile a quello che nella morale si chiama omicidio”* e via cantando).

Quindi, nonostante gli esimi pareri dei due K, possiamo azzardarci a dire che gli scacchi, per la loro peculiarità di rappresentare una lotta per la sopravvivenza, possono aggiungere al nostro carattere quel pizzico di aggressività, spietatezza, cinismo, freddo calcolo (insomma, quei *markers* caratteriali di per sé negativi, assenti nei filantropi, che possono aiutare a superare i momenti difficili), togliendo nel contempo l'inconscia inibizione a commettere efferati omicidi, sia pure solo figurati.

Come in ogni altra disciplina, queste “conquiste” vengono solo con l'allenamento e l'esperienza ed è perciò che, soprattutto agli inizi della carriera scacchistica, chi ne è meno provvisto paga dazio sotto forma di partite perse dopo averle ben condotte sino al fatidico passo dove bisogna “finire lo sporco lavoro”. La partita presa in esame oggi ne è un valido esempio proprio perché i due contendenti erano all'epoca entrambi inclassificati e, quindi, ottima “materia prima” su cui lavorare: il Nero entra in un finale di Torre, Alfiere e pedoni promettente, ma poi si ritrae, come se temesse di avanzare in un territorio sconosciuto, lasciando così spazio ed iniziativa al coriaceo Bianco, pronto a sfruttarne i tentennamenti.

Mario Gionco – Andrea Carra, Sociale 2014-2015, Chieri 28.11.2014.

Apertura: Nimzoindiana, variante Rubinstein (ECO: E46)

1. d4 Cf6; 2. c4 e6; 3. Cc3 Ab4; 4. e3 0-0; 5. Ad2

Consueta è 5. *Ad3* per impedire quel tanto che basta la venuta in e4 del Cf6 e riservarsi di giocare il Cf1 in e2 invece che in f3.

5. ... c5; 6. a3 Axc3; 7. Axc3 cxd4

Più consona all'impianto adottato dal Nero sarebbe stata 7. ... *Ce4*, togliendo al Bianco la coppia degli Alfieri.

8. Dxd4

Denota lo spirito battagliero del Bianco. Tiene aperta la colonna d e porta la Donna rapidamente in gioco (ma a prezzo di qualche tempo).

Siamo così arrivati in una posizione in cui le sfumature fanno la differenza: la struttura pedonale del Nero è preferibile perché disposta su due “isole” invece delle tre del Bianco. Il Re nero è però un po’ più lontano del suo collega dalle zone di operazione (centro e ala di Donna). Momentaneamente, il Nero controlla la casa d1, impedendo alla Torre bianca di impossessarsi della colonna aperta.

23. ... b6

Probabilmente è un tempo perso, visto che il pedone b è tabù a causa dell’inchiodatura. Più incisiva sembra 23. ... f5, aprendosi la strada per l’avanzata del Re con guadagno di tempo. Un seguito potrebbe essere 24. Ac2 Ac6; 25. f3 Rf7; 26 Td1 Re7 ed il Nero è più attivo.

24. h4

Per guadagnare spazio e cercare di immobilizzare i pedoni avversari. Ad occhio, sembra però che l’indebolimento dell’ala di Re non compensi gli eventuali benefici. Più realistica sembrerebbe 24. Ac2 cercando non tanto di cambiare gli Alfieri, quanto di conquistare la casa d1 per la Torre.

24. ... Td8; 25. Rc1 Tc8; 26. Rb2 Rf8

Dopo aver rifiutato la tacita proposta di patta, il Nero decide di mettere in moto il Re. Un po’ più insidiosa però appare 26. ... Tc5, minacciando l’entrata in b3. Il Bianco dovrebbe quindi replicare 27. Ac2 e dopo 27. ... Ac6; 28. Td1 Rf8; 29. f3 Re7 il Nero ha meno debolezze da puntellare.

27. h5?

Fissando un *proprio* pedone su una casa del colore del *proprio* Alfiere!

27. ... Ac6?

Nemmeno il tempo di dirlo che il Nero restituisce il favore, ed anche con gli interessi! Ora che il pedone h5 è un bell’obiettivo, il Nero si priva della sua principale arma d’attacco. La buona, vecchia regola generale dice che bisogna cercare di cambiare i pezzi per limitare i danni, e cioè quando si è in posizione ristretta o quando si cambia un difensore per un attaccante. Qui è l’Alfiere nero che attacca, e la dimostrazione è la variante 27. ... f5; 28. Ac2 Ae8! dove, accollandosi qualche rischio (i pedoni e6 e f5 su case bianche – ma si sa, chi non risica...), il Nero comincia un’incisiva politica di immobilizzazione delle forze nemiche a difesa dei punti deboli. Questo era il momento giusto per tirar fuori quell’aggressività necessaria per riuscire a vincere in posizioni solo leggermente favorevoli, mettendo pressione all’avversario, consci della innegabile verità che *“la cappella incombe maggiormente sulla parte che si difende”*, come ben sanno i giocatori del parco Cișmigiu, abituale ritrovo dei trucchettari di Bucarest.

28. Axc6 Txc6; 29. Td1 Re7; 30. Td4 Td6?

Grave errore forse dovuto alla cieca fiducia del Nero nei principi generali, in questo caso le famose “tre isole di pedoni contro due”. Ma appunto perché si tratta di principi generali, bisogna valutarli *cum grano salis*. Qui la vicinanza del Re bianco ai suoi pedoni annulla il piccolo svantaggio, senza contare che il Bianco può aspettare che sia il Nero a cambiare, riunendosi i pedoni. La mossa più “cattiva” (nell’accezione di “tosta”, cioè buona per il Nero, eh!?) era naturalmente 30. ... Tc5, costringendo il Bianco ad una penosa difesa. Per esempio: 31. Th4 [contro 31. g4? vanno benissimo sia 31. ... f5 che 31. ... g6] Tg5 e, puramente applicando la regola nr. 3 dei finali di Torre (che *nessuno* di voi avrà letto, qui su questo sito!), il Nero ha ottime chances di vittoria. Con la mossa del testo, invece, la bilancia si rimette in equilibrio.

31. f4 Txd4

Non era ancora troppo tardi per ammettere il proprio errore e giocare *31. Tc6*.

32. exd4 f5

Il Nero peggiora la sua posizione mossa dopo mossa. Non contento di aver riunito i pedoni del Bianco, ora si rende inefficace anche la spinta in g6. E' in questo momento che il Bianco passa in vantaggio, solamente avendo sfruttato gli errori altrui!

33. Rb3

Era più incisiva *33. c4*, mettendo subito sotto controllo la case b5 e d5.

33. ... Rd6; 34. c4 a6; 35. a4

Errore che rende(rebbe) più ardua la vittoria al Bianco, se solo il Nero avesse risposto la migliore, e cioè *35. ... a5*, inibendo al Re bianco l'entrata in b5. Per esempio: *35. Rb4 Rc6; 36. c5! a5+ [36. ... bxc5; 37. dxc5 Rd5 ed ora vincono sia 38. a4 che 38. Ra5]; 37. Ra4 bxc5; 38. dxc5* e il Bianco vince costringendo il Re nero a rincorrere il pedone a.

35. ... Rc6; 36. Rb4 a5+

Altrimenti segue *37. a5*

37. Rc3 Rd6; 38. Rd3

Il piano del Bianco è chiaro: minacciare la spinta in g4 per attirare il Re nero ad est, per poi liberare un pedone ad ovest. Invece il Nero si è andato a cacciare in una posizione senza prospettive e può solo sperare in imprecisioni del Bianco.

38. ... Rc6; 39. Re3 Rd6; 40. Rf3 Re7

Non potendo impunemente attendere la spinta in g4, ecco che il Re abbandona al loro destino i pedoni dell'ala di Donna. Per i Santommaso riporto indicativamente l'alternativa *40. ... Rc6; 41. g4 Rd6 [41. ... fxg4+; 42. Rxg4 Rd6; 43. Rf3! Re7; 44. Re4 Rd6; 45. f5]; 42. gxf5 exf5; 43. Re3 Rc6; 44. d5+ Rc5; 45. Rd3* e finale vinto.

41. g4

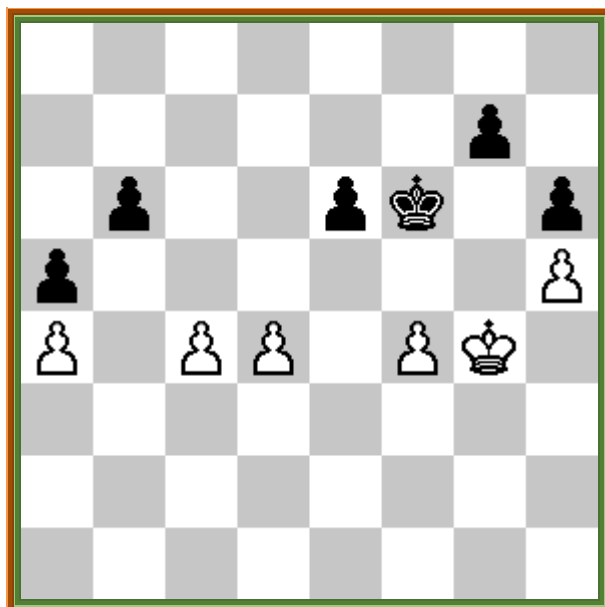
Dicono sia sempre vincente ... anche perché qui non si vedono alternative!

41. ... fxg4+

Qui però l'alternativa c'era: *41. ... Rf6* (*41. ... Rf7* è solo un tentativo di confondere il Bianco perdendo un tempo), al che il Bianco avrebbe risposto *42. gxf5 exf5 [42. ... Rxf5; 43. Re3 ed il Bianco sarebbe rientrato nella variante avutasi in partita]; 43. Re3 Re6 [43. ... g6 si rivela un bluff]; 44. d5+ Rf6; 45. Rd4* e, senza temere le spinte del pedone g nero, il Bianco fa valere il suo pedone passato.

42. Rxg4 Rf6 [diagramma]

Situazione che smentisce un piccolo dogma. Il Nero dispone di tre isole di pedoni, il Bianco addirittura quattro e quindi, *in teoria*, la struttura pedonale preferibile sarebbe quella del Nero. Se però consideriamo la posizione non dal punto di vista *statico*, bensì da quello *dinamico* (beh, sì, ogni tanto a scacchi si muove!), vediamo che i pedoni b6 e g7 del Nero sono arretrati, e tutti sono impossibilitati a muoversi se non a prezzo di sfracelli, mentre quelli bianchi possono avanzare ed aprirsi la via verso la promozione.



Mossa al N dopo 42. ... Rf6

43. c5

Appunto!

43. ... bxc5

Trappola di giocatori da parco Cişmigiù era 43. ... b5, che esige da parte del Bianco un calcolo preciso; infatti, la mossa da "principianti puri" 44. c6 è un tragico errore. L'unica che disinnesci la mina è naturalmente 44. axb5, a cui può seguire 44. ... a4; 45. b6 a3; 46. b7 a2; 47. b8=D a1=D (o anche Godzilla, tanto è inutile!); 48. Df8 matto! o, più seriamente, 44. ... Re7; 45. b6 Rd7; 46. f5 exf5+; 47. Rxf5 a4; 48. d5 a3; 49. c6+ e ora:

- a) 49. ... Re7; 50. b7 a2; 51. b8=D a1=D; 52. De5+ e vince;
- b) 49. ... Rc8; 50. Re6! e matto in tre;
- c) 49. ... Rd8; 50. d6 a2; 51. b7 e matto in due.

44. dxc5 Re7; 45. Rf3

Ora che i due monarchi si dirigono verso l'ala di Donna, risalta il diverso valore dei pedoni: i due bianchi f4 e h5 valgono come e più dei tre neri e6, g7 e h6, cosicché il Bianco gioca virtualmente con un pedone in più.

45. ... Rd7; 46. Re4 Rc6; 47. Rd4 Rc7

Con la sola forza di un tempo il Bianco respinge il Nero.

48. Rc3

Prendendo la via più lunga, incerta e piena di insidie verso la vittoria. Decideva quasi subito 48. Re5 e il vantaggio di spazio permette ai pedoni bianchi di arrivare comodamente primi a promozione. Giocare per credere!

48. ... Rc6

Anche se la situazione è disperata, bisogna cercare di frapporre più ostacoli possibile all'avversario. Qui, invece, il Nero si dimentica di come funziona l'opposizione (non quella parlamentare, che non funziona affatto): permettere al Re bianco di conquistarla (il pedone in mezzo non c'entra!) è l'ultimo degli aiuti che il Nero ha dato al Bianco in questa partita! E' vero che la partita è persa, ma 48. ... Rd7 faceva

almeno sprecare qualche secondo d'orologio in più all'avversario – essendo mezzanotte passata, hai visto mai.....

49. Rc4 Rc7; 50. Rb5

Di riffa o di raffa, il Bianco è riuscito a penetrare nella metacampo avversaria.

50. ... Rb7; 51. Rxa5 abbandona. 1 – 0.

Il conduttore dei Bianchi ha mostrato caparbia ed idee chiare che, se affinate con un po' di studio e pratica di torneo, possono essere la base di molte soddisfazioni. Dopo questa partita, il conduttore dei Neri, grazie allo studio delle proprie partite e ad una serie di partecipazioni a tornei, ha imparato a tirar fuori di sé il “lato oscuro” (*Father, I want to kill you / Mother, I want to **** you*¹) ed ha rapidamente e brillantemente raggiunto la seconda categoria nazionale. Bravi, non fermatevi!

Mario Andreoni

¹ Tutti avranno certamente riconosciuto un passo della mitica “*The End*” degli altrettanto mitici Doors. Passamela, Andrea!