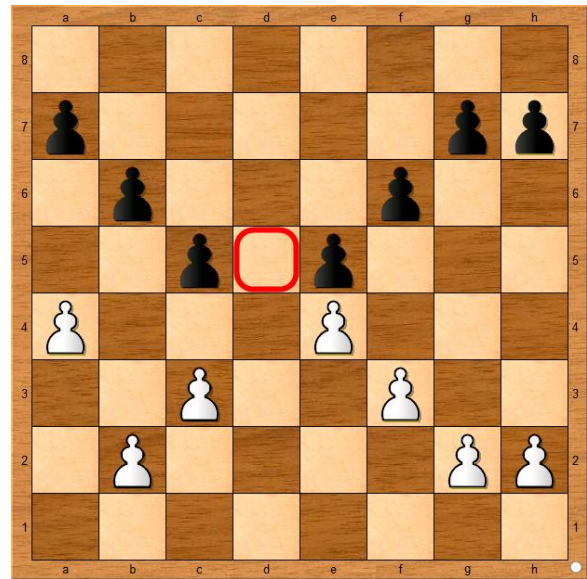


I "pattern": il Cavallo avamposto

Ariecoci qua a vedere un'altra situazione tipica (lo so, in Inglese fa più colpo dire "pattern") che, conoscendola, possiamo sfruttare o, se siamo dall'altra parte della scacchiera, cercare di limitarne i danni. Quindi, se abbiamo chiarito che cos'è un pattern, dobbiamo spiegare che cos'è un avamposto, dando per scontato che tutti più o meno sappiamo che cosa sia un Cavallo. Se avete dubbi in proposito, vi posso mandare da un valente veterinario di mia conoscenza... Una definizione valida e semplice di avamposto la troviamo su Wikipedia (la versione inglese, ahinoi) secondo la quale "un **avamposto** è una casella sulla quarta, quinta, sesta o settima traversa che è protetta (controllata) da un pedone e che non può essere attaccata dai pedoni avversari." E, mettendo le mani avanti, aggiunge subito "Una tale casella è un buco per l'avversario" che, tradotto in Italiano, significa "punto debole", "spina nel fianco", "li mortacci mia quando ho spinto quel pedone e lasciato indietro quell'altro!" ecc., fate un po' voi. Spero di aver reso bene il concetto. Già dalla definizione si capisce che quel *punto* (casella) assume grande importanza perché è come una base logistica, data la sua vicinanza allo schieramento avversario, da cui si controlla il territorio, elemento essenziale per far partire attacchi con buona probabilità di successo. Ma un esempio vale più di mille parole: nel diagramma nr. 1 la casella cerchiata (d5) è l'unico avamposto esistente, perché un pezzo li collo-

cato è protetto dal pe4 e non può essere scalzato dai pedoni avversari.

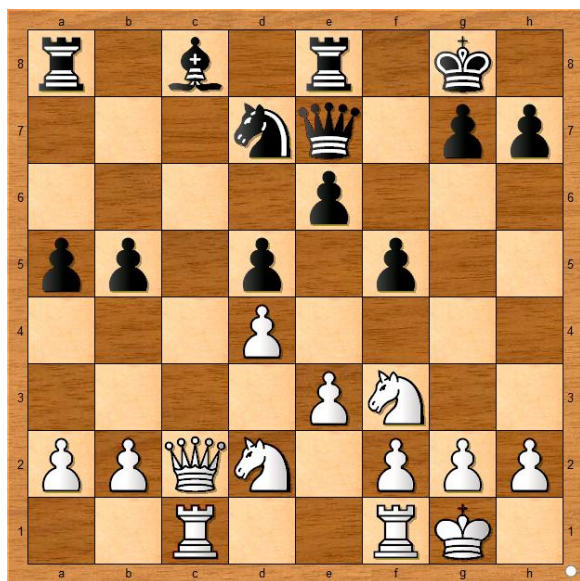
Diagramma nr. 1



Ora che abbiamo le idee un po' più chiare su questa bestia nemmeno tanto strana, vediamo come riconoscerlo ed usarlo, 'sto benedetto avamposto.

Va subito detto che, nella maggioranza dei casi, il pezzo migliore da piazzare come avamposto è il Cavallo, e per riuscire ad installare il nostro bell'avamposto dobbiamo spesso mettere in conto alcuni scambi di pezzi, scambi che possono essere considerati un "investimento per il futuro". Spesso, e proprio quando l'avamposto è occupato da un Cavallo, si finisce in un finale del ben noto tipo "Cavallo buono contro Alfiere cattivo", quello che sembra tanto una pubblicità di qualche tempo fa..... Vediamo un esempio fresco fresco (ha giusto e solo cento anni):

Alekhine – Yates, London BCF Congress, 1922



Muove il Bianco

Il Bianco avrebbe un'eccellente avamposto in e5 per il Cf3, ma il Cd7 sembra fare buona guardia. Sembra, perché Alekhine manovra per cambiare il Cd7 e sfruttare l'avamposto, forte anche del controllo della colonna c. Questi due elementi (avamposto di Cavallo e controllo della colonna c) lasceranno il Nero senza controgioco e permetteranno al Bianco di effettuare una conversione sull'ala di Re che deciderà le sorti della partita:

16. Cb3! a4; 17. Cc5 Cxc5; 18. Dxc5 Dxc5; 19. Txc5 b4; 20. Tfc1 Aa6; 21. Ce5

Eccolo qua, e ora son dolori per il Nero!

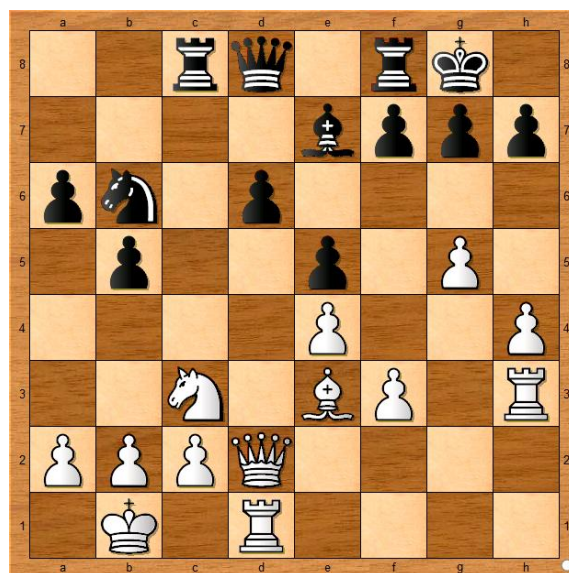
21. ... Teb8; 22. f3 b3; 23. a3 h6; 24. Rf2 Rh7; 25. h4 Tf8; 26. Rg3 Tfb8; 27. Tc7 Ab5; 28. T1c5 Aa6; 29. T5c6 Te8; 30. Rf4 Rg8; 31. h5 Af1; 32. g3 Aa6; 33. Tf7 Rh7; 34. Tcc7 Tg8; 35. Cd7

... e dopo aver retto le fila dell'attacco, la cavalleria va a dare il colpo di grazia

35. ... Rh8; 36. Cf6 Tgf8; 37. Txf7 Txf6; 38. Re5 ed abbandona, visto che il matto incombe (38. ... Taf8; 39. Th7+ Rg8; 40. Tcg7#)

Avviciniamoci di quarant'anni esatti e vediamo come Bobby Fischer tratta la materia:

Fischer – Bolbochan, Interzonale, Stoccolma 1962.



Muove il Bianco dopo 18. ... **Cb6**

19. Axb6! Dxb6; 20. Cd5 ed ecco che la casa d5 viene sfruttata a piene mani, trasformando il controllo in occupazione ed entrando in un finale del tipo "Cavallo buono contro Alfiere cattivo", cioè quel tipo di finali in cui il Cavallo avamposto esercita una pressione nella metacampo nera e minaccia doppi vari, mentre l'Alfiere è ridotto ad un compito puramente difensivo. Di solito in questi finali l'entrata del Re è l'elemento decisivo che fa collassare la posizione del difendente. Ma non illudetevi che basti questo per vincere, almeno in questa posizione. Si tratta solo della prima parte del piano del Bianco, che ora si dedica a guadagnare ancora più spazio per manovrare efficacemente i propri pezzi che andranno ad attaccare i diversi punti deboli dello schieramento nero, che noi tutti abbiamo subito individuato con un sol colpo d'occhio, vero? Prendetevi un'oretta e studiate con quanta calma e precisione il Bianco stringe la morsa:

20.... Dd8; 21. f4 exf4; 22. Dxf4 Dd7; 23. Df5

Che sfacciato! Talmente sicuro della decisiva superiorità del suo Cavallo che non esita a tirare quello che si definisce un “trucco da baraccone”, il guadagno di un pezzo mediante scacco intermedio (per chi ha mangiato pesante: a 23. ... Dxf5 seguirebbe l'intermedia 24. Cxe7+, il volgare doppiazzo!)

23. ... Tcd8; 24. Ta3! Da7; 25. Tc3!

Quanti di noi avrebbero giocato 25. Cxe7+ Dxe7; 26. Txa6, eh? Occidentali materialisti, come non vi accorgete che il pedone in più non vale: a) l'allentamento della morsa, b) la cessione del Cavallo “buono”, c) la comparsa di un pedone bianco in e4 alquanto deboluccio? La mossa del testo ribadisce inoltre il noto concetto che recita “se togli una debolezza al tuo avversario (il pa6 in questo caso), lui semplicemente non se ne deve più preoccupare” (LXVII legge di Murphy)

25. ... g6; 26. Dg4 Dd7; 27. Df3

Sembra in contraddizione con la 23^{ma} mossa, ma la situazione è cambiata proprio grazie al Cavallo avamposto, e quindi si mette in pratica un'altra delle leggi non scritte (ma vere!): “mai allentare la tensione con cambi di pezzi quando l'avversario è in ristrettezze di spazio”.

27. ... De6; 28. Tc7 Tde8; 29. Cf4 De5; 30. Td5

Visto come si sfrutta l'avamposto?

30. ... Dh8; 31. a3 h6; 32. gxh6 Dxb6; 33. h5 Ag5; 34. hxg6! fxg6

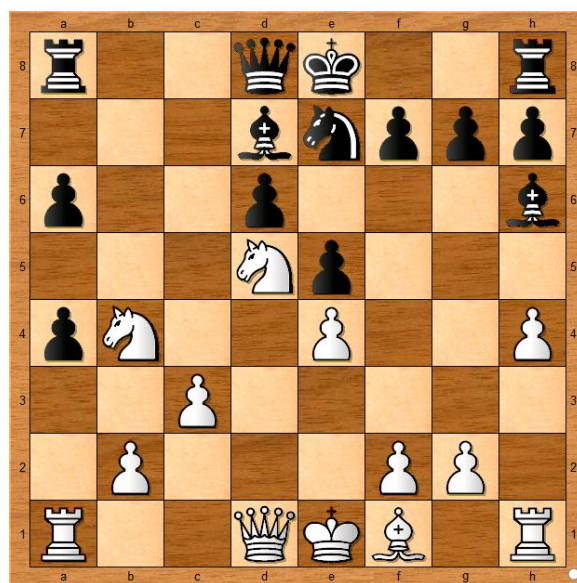
Su 34. ... Axf4 c'è come minimo 35. gxf7+ Txf7; 36. Txf7 Rxf7; 37. Th5 y *masacre!*

35. Db3 Txf4; 36. Te5+ Rf8; 37. Txe8+ abbandona (c'è matto in tre mosse, miscredenti!). 1-0.

Facile, no? Per la sua apparente semplicità questa partita può ben essere presa ad esempio di come si deve giocare per sfruttare l'avamposto ed è quindi meritevole di attento studio.

Nell'esempio che segue il Bianco sacrifica una qualità, ma l'impressione è che sia il Nero ad essere sotto di materiale, tanta è la forza dell'avamposto.

Karjakin – Radjabov, 6° Camp. Europeo individuale, Varsavia 2005.



Muove il Bianco.

16. Txa4!

L'idea è togliere al Nero l'Alfiere campochiaro, così l'Alfiere campochiaro ed il Cavallo superstiti bianchi potranno scorrazzare liberamente, come i Mongoli di Gengis Khan. Probabilmente anche 16. Cxe7 seguita da 17 g4! (lasciatemi sfogare!!) sarebbe stata sufficiente, ma Karjakin voleva che la sua partita finisse nelle auguste pagine di questo sito....

16. ... Cxd5; 17. Cxd5 Axa4; 18. Dxa4+ Rf8; 19. b4! a5; 20. b5 Tb8; 21. g3!

Bella idea, l'Alfiere sulla diagonale h3-c8!

21. ... g6; 22. Ah3 Rg7; 23. 0-0

Ora tutto è pronto per valorizzare il pedone passato, mentre l'Ah6 (meschino!) non sa che pedoni pigliare

23. ... Tf8; 24. Ta1 Rh8; 25. Dxa5 De8; 26. c4 f5; 27. Dc7 Uh-hu! Df7; 28. exf5

Il Bianco non prende in d6 in ossequio alla LXVII legge di Murphy testé citata!

28. ... Dxc7; 29. Cxc7 gxf5; 30. Ta6 Tf7; 31. Cd5 Af8

Credendo di aver dato uno scopo alla sua magra esistenza...

32. Tc6 f4; 33. Ae6 Tg7; 34. g4 eh eh! Te8; 35. Af5 Ae7; 36. h5 Ag5; 37. b6 e4; 38. Tc8 Txc8; 39. Axc8 e3; 40. fxe3 fxe3; 41. b7 1-0

Come l'inclito, folto e competente pubblico avrà certamente notato, il Bianco ha fatto valere il suo pedone passato grazie alla potenza del suo

Cavallo avamposto, a cospetto del quale l'Alfiere camposcuro del Nero era come lo scolaretto in visita all'Università.

Non bisogna illudersi, però: disporre di un forte Cavallo avamposto, meglio se all'avversario è rimasto solo l'"Alfiere cattivo", è una gran cosa, ma bisogna saperlo usare: purtroppo l'avversario non abbandona solo alla vista di un avamposto! Quindi, come risulta evidente, palese, lapalissiano, chiaro e semplice in questi esempi appena visti, la miglior cosa da fare per sfruttare al meglio il nostro caro e sudato avamposto è limitare al massimo il possibile contro gioco dell'avversario cercando di creargli altre debolezze: alla fine non potrà tenere tutto!

Mario Andreoni