

La sicurezza del Re

a cura di *Arnetta Maria Teresa*



Uno dei primi *principi* della corretta impostazione della partita, che viene insegnato al principiante, è: “bisogna arroccarsi il prima possibile!”

C'è più di una ragione per cui i principianti devono assecondare questo principio, che ovviamente sembra abbastanza ovvio: il Re è il pezzo più importante e lo scopo del gioco è dargli Scacco Matto, per cui è necessario garantirgli la massima protezione. Ecco perchè i moltissimi dei più forti giocatori tendono a sviluppare i pezzi ed arroccare il proprio Re nelle prime mosse di *Apertura*.

In effetti quando il Re è arroccato viene protetto dai tre pedoni e dalla Torre, che agiscono come *guardie del corpo*.

Possiamo dire che il Re è maggiormente al sicuro quando è arroccato piuttosto che quando non lo è, ma spesso i pericoli che incombono sul Re arroccato sono dietro l'angolo.

Talvolta è necessario che altri pezzi si trovino sul lato del proprio Re arroccato per garantirgli la massima protezione, spesso la loro presenza è la naturale reazione contro l'attacco che sta programmando l'avversario.

Un altro aspetto è capire quando poter muovere i pedoni di fronte al Re arroccato, per via

della creazione di diverse *debolezze*.

Dall'altro lato, dobbiamo capire come poter attaccare il Re avversario, per esempio a seguito di *arrocchi omogeni*, come lo si può attaccare senza tuttavia indebolire il nostro di Re?

Per poter rispondere a questa domanda dobbiamo tenere presente ben a mente tre principi importanti:

1. L'attacco sul Re spesso è realizzabile solo se ci sono i presupposti per sferrarlo

E' davvero difficile realizzare un attacco contro il Re avversario se non è ben preparato: bisogna avere il supporto dei propri pezzi, e quindi prima di attaccare, bisogna concentrarsi sul principio dello *Sviluppo*. Quando si è in procinto di far partire l'attacco, bisogna concentrarsi e calcolare bene le possibilità che ciò possa realizzarsi prima di subire il contrattacco sul proprio Re da parte dell'avversario.

Molti giocatori non miglioreranno mai e spesso perderanno per via di un *attacco prematuro*. Fondamentalmente questi attacchi hanno zero possibilità di andare in porto per via del fatto che sono ingiustificati.

Come ha detto il **GM Seirawan** : “*Bisogna invitare più pezzi alla Festa!*” sottolineando l'importanza di un attacco programmato e condiviso da più pezzi, in effetti almeno 3 pezzi devono essere coinvolti per un attacco decisivo al Re.

Ovviamente questa è una regola generale utile da memorizzare, ma come sempre ci sono delle eccezioni.

Vediamo adesso qualche esempio di come inizi un *attacco prematuro*.



Questa posizione è tratta dalla partita *J.Parker – S. Williams*, Campionato Britannico del 2000, dove il Bianco ha appena giocato **18.b4**

Il Nero risponde con **18 ... Ac6?**

Questa mossa risulta essere troppo aggressiva e non può funzionare visto che il Nero non dispone di tanti pezzi per attaccare. In effetti il secondo giocatore non può pensare di causare al monarca bianco nessun problema soltanto col la sua Donna ed il pedone f!

La partita continuò:

19. bxc5 Axf3

20. Axf3 Dxb3

21. De2 h5

22. Tfd1 Dh4

E' evidente come il Nero non abbia sufficiente compenso per il pezzo. Da lì a poco finì per perdere a seguito di alcune mosse precise di difesa.

2. Tempismo

Questo concetto è relativo al momento preciso in cui si possono intraprendere le operazioni

di attacco. E' veramente importante individuare il giusto momento per attaccare, e ciò dipende da diversi fattori. I più importanti possono dipendere dall'Apertura scelta , ed anche dal tipo di avversario che state fronteggiando. Per esempio, sarebbe inopportuno iniziare un attacco se abbiamo scelto di giocare da Nero la *Difesa Berlinese!*

In linea generale, quindi, se si individua un'opportunità bisogna afferrarla! Bisogna tenere gli occhi aperti e trovare queste occasioni, come nei diagrammi seguenti:



Nella *Johannesson – Williams, Reykyavik 2009*, il Bianco si trovava in difficoltà di tempo, ed il Nero ne approfittò trovando un'interessante sequenza che gli avrebbe permesso di sfondare le difese.

33... f4!

Questa rottura di pedone apre la via verso il Re Bianco, con poco tempo sull'orologio, è davvero molto difficile trovare le mosse giuste di difesa per opporsi correttamente all'attacco.

34. exf4 Cxf4

35. Ac8 (questa mossa perde immediatamente. Un'altra possibilità era **35. gxf4** che è chiaramente critica, ma il Nero sembra stare bene dopo ... **Dxf4+ 36. Rg1 e3!**).

Questa sequenza apre la diagonale all'Alfiere campo chiaro ed anche l'attacco sul Re

Bianco.

Dopo 37. *fxe3 Txe3* 38. *Axe3 Dxe3+* 39. *Rh2 Tf2+* Il Nero sta molto bene.

35 ... *Ce2*

36. *Axb7 Cxd4* ed il Nero ottiene una posizione completamente vinta.

Avere giocato 33 ... *f4!* Al momento giusto è stato decisivo.

3. *Scambiare i pezzi giusti!*

Se il Re dell'avversario è ben difeso è opportuno indebolirlo scegliendo di scambiare i suoi *difensori* per lanciare un colpo letale. Vediamo qualche esempio:



Posizione tratta dalla partita *C.Dorrington – S.Williams, campionato Rapid Inglese, Halifax 2004*

Il Bianco ha appena giocato **20. Cb3**, attaccando la Donna.

Sarebbe stato naturale spostarla, ma Williams notò che solo i pedoni a2,b2 e c2 difendevano il Re nero. Valutandò ciò seguì la sorprendente: **20 ... Txc2!!** Sfondando l'arrocco e liberando la strada all'Alfiere in f5.

21. Cxa5 (*21. Rxc2* perde a causa di *21... Dxa2* rimuovendo il difensore e facendo

seguire 22 ... *Tc8+*, ed il Bianco è perduto);

21 ... Cd2+ forzando lo Scacco Matto tramite scacchi, che è sempre divertente.

E' importante ricordare di trovare le mosse forzate nelle combinazioni tattiche, approfondendo e analizzando gli scacchi e le ricatture!

22. Dxd2 (è ed matto in due) **Txb2+**

23. Rc1 Tb1#

Un finale delizioso, ma prima ti tutto logico. Il pedone in c2 bloccava l'entrata dei pezzi avversari, così il GM inglese decide di eliminarli facendo crollare la posizione bianca.

Per avere un'ulteriore visione e gestione sul tema della *sicurezza del Re*, vedremo adesso due partite complete di due tra i *Super GM*, uno del presente e l'altro del passato, esponenti di spicco della tattica di *Attacco al Re*, ovvero, il *GM Inglese Nigel Short* e l'ottavo *Campione del Mondo*, il russo *Mihail Tal*.

La prima partita in oggetto è la *Nigel Short – Erwin L'Ami*, giocata nel 2009 a *Wijk aan Zee*

In questa partita *Nigel* sceglie di seguire un'apertura non comune, per deviare immediatamente l'avversario dalle linee principali.

Erwin, di suo, risponde in maniera inaccurata, e presto verrà punita la sua condotta superficiale.

Questo esempio mostra quanto sia utile talvolta sorprendere l'avversario in apertura.

1.e4 Nigel è stato sostenitore tutta la vita di questa mossa, considerata ideale per i giocatori di attacco. **1... e5**

2. Cf3 Cf6 Il Nero spera di rientrare nella Difesa Russa dopo **3. Cxe5 d6 4. Cf3 Cxe4**, una variante conosciuta per la sua solidità.

3. Cc3!? Prima sorpresa: il Bianco vuole mantenere la tensione al centro non

assecondando agli scambi. **Cc6** La principale. Siamo adesso nella variante dei 4 *Cavalli*.

4. **Ab5 Cd4** Quest'ultima giocata di frequente da Rubinstein: il Nero intende semplificare la posizione con gli scambi al centro.

(La simmetrica 4... *Ab4* viene considerata pari. In verità, **Peter Svilder** una volta sconfisse **Anatoly Karpov** giocando da qui 5. *0-0 0-0 6.d3 Axc3 7.bxc3 d6 8.Ag5* con due Alfieri che si rivelarono davvero potenti).

5. **Cxe5!?** Rara, ma una scelta pratica di fronte ad un avversario giovane e ben preparato. ... **Cxb5?**



L'inizio dei problemi del Nero. L'Ami è caduto nella trappola di

Nigel, e adesso in una posizione sconosciuta, sceglie di barcamenarsi con una cattiva

continuazione. (Short aveva giocato già questa linea prima contro il russo ex

campione del mondo Khalifman nel 2001. La partita continuò 5 ... *De7! 6.f4 Cxb5*

7.Cxb5 d6 8. Cf3 c6 9. cc3 Cxe4 10. 0-0 Cxc3 11.dxc3 Dd8 12. Te1+Ae7 13.De2 Ag4

14. h3 Axf3 15. Dxf3 0-0 16. Ae3 Af6 con partita pari, sebbene alle 17^ Short giocò

la coraggiosa g4!?

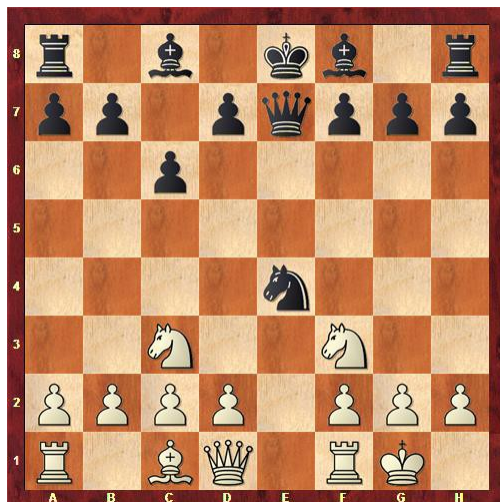
6. **Cxb5 c6** Il Nero deve cacciare via il fastidioso Cavallo in b5

7. **Cc3 De7** l'unico modo di avere indietro il pedone. Il problema principale per il Nero

è di avere mal piazzati Re e Donna sulla colonna e che sta per aprirsi.

8. **Cf3 Cxe4**

9. **0-0** Il piano del Bianco è molto semplice: svilupparsi e attaccare lungo la colonna e il prima possibile.



In più, il Nero è in seri problemi: ha già perso un tempo

importante non giocando 5 ... *De7* immediatamente. Quando si fronteggia

un'apertura nuova o una mossa inaspettata, bisognerebbe andare piano ed evitare di esporre il proprio re.

9 ... **Cxc3** (in alternativa 9 ... *d5* incorre in 10. *Te1* e il Nero è in difficoltà)

10. **dx3!** La parola chiave qui è “ sviluppo” ed il Bianco lo attuerà velocissimamente con lo sviluppo dell'Alfiere di Donna.

... **d5** per pararsi in vista di *Te1* con *Ae6*.

11. **Ag5 Dd6** (In una precedente partita tra *D.Campora – J.Aguilera, Osuna 1991*, si ebbe 11... *Dc5* ma dopo 12. *Te1+ Ae6* 13. *Cd4 Rd7* 14. *Df3 A37* 15. *b4* il Nero abbandonò in vista di *Dc4* 16. *Cxe6 fxe6* 17. *Df7*).

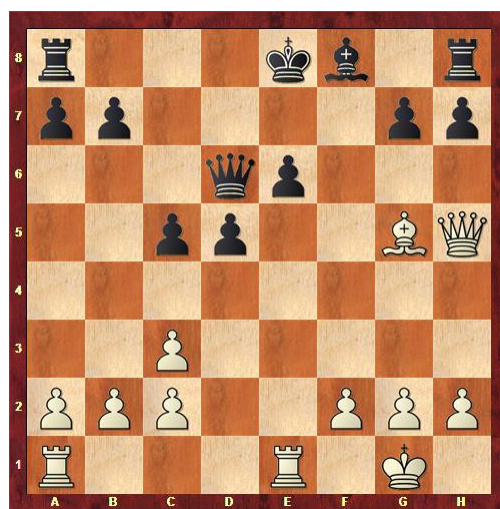
12. **Te1+ Ae6** 13. **Cd4!** Pronto a controbattere il Nero sulle case chiare.

Se il nero riuscisse ad arroccarsi otterrebbe una buona partita, purtroppo per lui non ci riuscirà. ... **c5** forzando il Bianco a prendere una decisione, ma è difficile

proporre un'alternativa per il Nero: *a) 13...h6* indebolisce la diagonale e8-h5 e dopo *14. Cxe6 fxe6 15. Dh5+ Rd7 16. Df7+ Ae7 17. Af4 Thf8 18. Dxf8 Txf8 19. Axd6 Axd6* il Bianco ha una qualità in più con posizione vincente.

b) 13... Ae7 la mossa che vorrebbe giocare il Nero per svilupparsi e provare ad arroccare. Sfortunatamente, si incorre in *14. Cf5! Axf5 15. Txe7+ Rf8 16. Txb7* alquanto sgradevole per il Nero con pedone in meno e Re esposto.

14. Cxe6 fxe6 15. Dh5+! (forzando il Nero a giocare ... g6 indebolendo le caselle scure sul lato di re.



E' interessante notare come moltissimi giocatori di

circolo avrebbero giocato *15. Dg4* immediatamente, ma Nigel vuole ottenere il massimo dalla posizione).

15. ... g6 16. Dg4 Rf7

17. c4! Un'altra mossa di attacco, aprendo le linee e colpendo i pedoni neri

17 ... d4 (17... Ag7 avrebbe resistito più a lungo, ma il risultato sarebbe stato lo stesso dopo 18.cxd5 Dxd5 19.Tad1 Df5 20. Dxf5+ gxf5 21. Td7+ Rg8 22. Txe6 ed il Bianco ha una posizione vinta).

18. Df3+ Rg8 19. Af6 Cosa possiamo imparare da questa partita?

Quanto un grande errore possa essere commesso in apertura. Abbiamo visto la

velocità dell'attacco sul Re nero a causa di 5 ... *Cxb5* che ha perso tempo e non ha fatto arroccare il nero. Quando ci si trova ad affrontare una nuova mossa in apertura bisogna seguire i “vecchi principi” e arroccare il più presto possibile per evitare di mettere il proprio re in qualsiasi pericolo. **1-0**

L'altra partita che andremo ad analizzare è la *Spassky – Tal, Montreal 1979*

Lo stile aggressivo di *Tal* non sempre otteneva degli attacchi “corretti”: molti venivano confutati, grazie all'uso del computer; tuttavia per il giocatore “umano” che gli si opponeva praticamente erano davvero difficili da parare.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 una continuazione standard.

L'Ovestindiana è ormai comune tra i top players di oggi.

Il Nero vuole controllare il centro dai lati, lottando per la casa e4.



4.e3 (la linea moderna è **4.g3 Aa6 5.Dc2 Ab7 6.Ag2 c5 7. d5** come nella *Topalov – Anand*).

4... Ab7 5. Ad3 d5 6. b3 poiché il Bianco ha giocato e2-e3 deve riflettere su come sviluppare il suo Alfiere camposcuro. La casa b2 sembra il posto ideale perchè da li l'Alfiere darà extra protezione al pedone d4 e alla casella e5.

6 ... Ad6 ottimo piazzamento aggressivo dell'Alfiere rispetto a e7. Sarà carino

vedere cosa succederà qualche mossa dopo proprio a questo pezzo!

7. **0-0 0-0 8. Ab2 Cbd7** Entrambi stanno giocando in maniera logica. Il Cavallo nero è meglio piazzato qui che in c6 in quanto non blocca il suo Alfiere.

9. **Cbd2** stessa idea del Bianco di non bloccare il suo Alfiere **De7** connettendo le Torri.

10. **Tc1 Tad8** Tal anticipa l'apertura del centro, da dove le sue torri saranno ben piazzate.

Un'altra mossa naturale sarebbe stata **10... Ce4**

11.**Dc2** controllando e4 e fermando ... **Ce4**, ... **c5 12. cxd5** rilasciando tensione al centro, ma di contro il Bianco ottiene una struttura solida ... **exd5 13.cxd5 bxc5**

14.**Dc3 Tfe8 15. Tfd1?! D4!? 16. exd4 cxd4 17.Da5? Cxe5**



il Nero ottiene attacco senza perdere materiale **18.Cxe5 Axe5 19. Cc4? Td5!**

20.Dd2 Axh2!



Il Classico Dono Greco, ma qui il Nero userà la sua Torre piuttosto che il suo Cavallo nell'attacco. **21.Rxh2 Th5!+ 22. Rg1 Cg4** ed il Bianco abbandonò, perchè segue matto con **22... Cg4 23. Te1 Th1+! 24. Rxh1 Dh4+ 25. Rg1 Dh2+ 26. Rf1 Dh1#**

Qui Spasky, secondo i più autorevoli GM, ha commesso due istruttivi errori da cui imparare: il primo è quello di avere ben in mente l'avversario che hai di fronte, se sai che è un grande attaccante è meglio evitare le linee aperte. Secondo se anche tu sei un ottimo giocatore di attacco, almeno cerca di catturare più materiale possibile per il momento della partita in cui ne avrai bisogno per difenderti. **0- 1**

L'ultima e spettacolare partita che porto ad esempio in questa *miscellanea* di posizioni in cui la sicurezza del Re è uno dei fattori determinanti per l'esito della partita, è la famosissima

Ed.Lasker – G.Thomas, Londra 1912

1.d4 e6 2. Cf3 f5 L'Olandese. Una delle più rispettabili aperture contro d4, sebbene



un'apertura difficile da gestire sia da Bianco che da Nero.

3.Cc3 In questa linea il Nero non ha nulla da temere contro e2-e4 se procede con cautela

Cf6 Contrastando il piano del Bianco **4. Ag5** riproponendo la minaccia e2-e4 **Ae7?! Non opponendosi al piano dell'avversario. (Qui 4 ... Ab4! È più logica. Il Nero riprende il controllo della casella e4 grazie all'inchiodatura sul cavallo in c3, infliggendo maggiori danni alla struttura in caso di cambio.)**

5.Axf6 Axf6

6.e4 Il Bianco ha raggiunto il suo piano in apertura giocando d2-d4 e e2-e4.

Adesso il nero ha qualche problema da risolvere.



... fxe4?! Errore che concede al Bianco il controllo della diagonale b1-h7, ciò ci rivelerà fatale per il secondo giocatore. (Migliore sarebbe stata **6...d5!** Chiudendo la posizione e rendendo un attacco più difficile).

7.Cxe4 b6

(In alternativa si può **a) 7... d5?!** Errore posizionale in vista di **8. Cxf6+ Dxf6** ed il Bianco sta meglio per il controllo della casa e5);

b) 7... d6 un'idea migliore sebbene il pedone e6 sia debole).

8. Ce5!?



(Idea brutale! Il Bianco cre la strada alla sua Donna che può arrivare fino ad h5, un altro piano da considerare è 8. Ad3, rendendo difficile l'arrocco del Nero).

8... 0-0 evitando 9.Dh5+ ma con una condotta abbastanza provocativa da parte del Nero che resta in pericolo con il suo Re in g8.

9.Ad3 Ab7 10.Dh5 L'ultimo pezzo si dirige verso il lato di Re. Questo è un momento critico: anche se il Nero continuasse correttamente si troverebbe comunque peggio.

10 ... De7?? L'errore finale, beccandosi scacco matto forzato! Il secondo giocatore ha completamente perso il senso del pericolo qui. Avrebbe dovuto continuare con 10... Axe5! Scambiando i pezzi per difendersi meglio: come regola generale quando si sta subendo un attacco è sempre una buona idea quella di alleggerire la tensione scambiando i pezzi!

11.Cd2! È un modo con cui il Bianco può cercare la parità.

Dopo g6 (11...Axd4?? si imbatte in uno schema di matto 12.axh7+ Rh8 13.ag6+ Rg8 14.Dh7#)

12. Dxe5 Cc6 13.De3 Cb4! Il Re è più sicuro.

11. Dxb7+!!



Un sacrificio sorprendente ma non improbabile visto la quantità di pezzi che assediano il Re. ... **Rxh7 12.Cxf6+ Rh6 13. Cge4+** Ogni mossa con scacco semplifica i calcoli.

13 ... Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+ Rf3 16. Ae2+ Rg2 17.Th2+ Rg1



18. 0-0-0 #

Una partita spettacolare e molto istruttiva! Non sempre si chiude la partita dando scacco matto con l'arrocco!

Il Nero ha avuto una condotta troppo “sprezzante del pericolo” che incombeva sul proprio Re. La lezione è: “ non sottovalutare il piano dell'avversario se questi piazza molti pezzi nel raggio d'azione del proprio Re”. Bisogna stare attenti! 1-0