

## 1 - Metodo Silman

[Doe, John]

METODO SILMAN per panificare (si sceglie un piano di gioco in base a valutazioni posizionali [gli squilibri sulla scacchiera] ) :

1 - individua gli squilibri sulla scacchiera

2 - individua il lato della scacchiera dove attaccare (dove ci sono gli squilibri o dove si possono creare squilibri)

3 - immagina una disposizione dei pezzi che ti piacerebbe raggiungere

4 - cerca un modo per raggiungere la posizione ideale dei pezzi (se non è impossibile cerca un'altra più facile da realizzare)

5 - calcola le mosse candidate che possono instradare verso la posizione immaginata e sceglie una **1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3 Ab4 4.Ag2 0-0 5.e4 Axc3 6.bxc3 c6 7.Aa3 Te8 8.Db3 d6 9.Ce2 Ca6 10.d3 Cc5 11.Dc2**

1 - Gli squilibri di questa posizione sono : il bianco ha la coppia degli alfieri, Ag2 è inattivo, il cavallo nero in C5 è ben piazzato, il bianco ha l'impegnatura che però attualmente non è una debolezza anzi i pedoni doppiati controllano importanti case centrali

2 - Dovendo scegliere dove deve attaccare il nero si vede subito che dal lato di re non ci sono pezzi o squilibri che giustifichino un attacco, il forte cavallo C5 e l'impegnatura possono far pensare a qualche gioco al centro (al centro non ci sono debolezze perciò il nero dovrebbe disporre i propri pezzi per preparare la spinta di rottura centrale, il nero potrebbe disporre i pezzi in modo ottimale come indicato dalle frecce), sul lato di Donna il nero può fare la spinta b5 per lasciare il pedone arretrato in C3 e attaccarlo

sulla colonna aperta. Il piano del bianco è più semplice e può consistere nell'espansione sul lato di re con F4 oppure giocare sul lato di donna sfruttando la colonna aperta. **b5** Siccome il piano di espansione del bianco sul lato di re è molto veloce allora il nero ha scelto il piano con B5 invece del contrattacco al centro che avrebbe richiesto più mosse per essere realizzato (bisognava posizionare tutti i pezzi in modo ottimale prima di fare la spinta di rottura.) **12.cxb5 cxb5 13.0-0 Ab7** il nero vuole fare pressione sul pedone c3 nel più breve tempo possibile inoltre l'alfiere in b7 sostiene una futura spinta in d5

[ 13...a5 un'alternativa allo sviluppo dell'alfiere in B7 poteva essere la spinta a5 per sviluppare l'alfiere in a6 e minacciare un eventuale spinta b4 per mettere sotto pressione il pedone d3 ]

**14.Tab1 Tc8?** prima di continuare sul suo piano il nero avrebbe dovuto difendere il pedone B5 con Dd7 **15.c4** Il bianco si libera subito della debolezza [ 15.Txb5? Aa6 ]

**15...a6 16.cxb5 axb5** il bianco ha creato una debolezza (il pedone b5) su cui giocare **17.Dd2** Il nero deve rielaborare un nuovo piano poiché il bianco si è liberato della debolezza in c3. Una nuova analisi degli squilibri ci indica che il pedone in a2 è la nuova debolezza del bianco quindi diventerà il nuovo obiettivo del piano del nero. Durante la partita si possono realizzare diversi micropiani i quali hanno ognuno un proprio scopo (creare debolezze nella formazione dell'avversario, migliorare l'attività dei propri pezzi). In genere non esiste un piano unico da seguire dall'inizio alla fine ma tutto dipende dalle risposte dell'avversario

percio in genere si fanno tanti micropiani che si prefiggono in genere piccoli obiettivi

[ 17.Txb5? laascia al nero un buon gioco Aa6 ]

**17...Ta8 18.Ab4** Il bianco potrebbe portare il cavallo in c3 e la torre in C1 facendo pressione sulla colonna c e b

[ 18.Axc5? dxc5 19.Txb5 Aa6 20.Tb3 c4 il nero ha un gioco più attivo ]

**18...Ca4** levando il cavallo da c5 si può fare la spinta d5. La spinta d5 serve a creare nuvole debolezze nella struttura pedonale dell avversario (se il bianco cattura d5 rimane con la debolezza in d3 e se non cattura dopo il cambio dxe4 è il pedone bianco in e4 ad essere sotto la pressione di cavallo e alfiere) **19.Cc3 Cxc3 20.Axc3 d5 21.De2**

[ 21.Txb5? Aa6 22.Tb2 dxe4 ]

**21...Ta4** Il nero aumenta la pressione sui punti deboli (il pedone e4) e prepara il raddoppio sulla colonna A per catturare il pedone a2 **22.Db2 Da8 23.Axe5 Txa2 24.Dd4 Ta4 25.Dc3 Ta3=** la donna non può abbandonare l alfiere e la torre continua ad attaccarla quindi la partita finì patta.

Nel seguito si farà una disamina dettagliata dei singoli squilibri. Anche se non si applicherà il metodo di pianificazione di Silman si possono usare gli squilibri per individuare i piani di gioco e quindi decidere cosa fare. Chi lo desidera può continuare a scegliere piani di gioco in base ai propri desideri (per esempio: 'io voglio attaccare il re e dargli matto') ma senza una ragione posizionale tali piani sono destinati a fallire.

E39

## 2 - Esercizio Metodo Silman

[Doe, John]

**1.d4 e6 2.c4 Cf6 3.Cc3 Ab4 4.Dc2 c5 5.dxc5 0-0 6.a3 Axc5 7.Cf3 Cc6 8.Ag5 Cd4 9.Cxd4 Axd4 10.e3 Da5 11.exd4 Dxc5 12.Dd2 Dxd2+ 13.Rxd2 b6 14.b4 Ab7 15.f3**

Il bianco ha vantaggio di spazio sul lato di donna e al centro percio dopo aver posizionato meglio le torri farà una spinta di rottura sul lato di donna per crearsi un pedone passato. La posizione del bianco non ha debolezze e il nero non ha gioco **Tfc8 16.Cb5 Ce8 17.Ad3 Rf8**

[ 17...a6 indebolisce il pedone b6 che può essere subito attaccato 18.Cc3 ]

**18.Thc1 Re7 19.c5 d6 20.cxb6 axb6 21.Txc8 Axc8 22.a4 d5 23.a5**

finalmente il bianco ha creato il pedone passato **h6 24.Rc3 bxa5 25.Txa5 Tb8** il cambio delle torri avrebbe permesso al re di avanzare fino in b4 (il cambio dei pezzi è un tema strategico e in genere il cambio avvantaggia una delle parti e raramente è ininfluente)

**26.Ta7+ Tb7 27.Rb3** da notare che tutti gli squilibri favorevoli al bianco erano sul lato di donna ed egli per tutta la partita ha giocato in tale settore per trarne profitto **Txa7 28.Cxa7 Ab7 29.b5 Cd6 30.Rb4 Rd7 31.Rc5 Aa8 32.b6 Cb7+ 33.Rb4 Cd8 34.Ab5+ Re7**

[ 34...Rd6?? 35.Cc8# ]

**35.Cc8+ Rf6 36.Cd6 e5** cerca un controgiooco disperato

[ 36...Re7? 37.Rc5 Cb7+ 38.Cxb7 Axb7 39.Ac6+- ]

**37.Ce8+** guadagnando materiale **Re7**

**38.Cxg7 exd4 39.Cf5+ Re6**

**40.Cxd4+ Rd6 41.Cf5+ Re5 42.Cxh6 d4 43.Ae8 f5 44.Cf7+ Cxf7 45.Axf7**

Rf4 46.Ac4 Re3 47.h4 d3 48.Axd3  
Rxd3+- uno dei pedoni bianchi va a  
promozione

□ **2b - Piano ed esecuzione**  
■ **Il piano e la sua esecuzione**  
[Doe,John]

1.c4 e6 2.Cf3 d5 3.d4 Cf6 4.Ag5  
dxc4 5.Cc3 a6 6.a4 Ab4 7.e3 c5  
8.Axc4 cxd4 9.exd4 Cc6 10.0-0 0-0

il pedone isolato rappresenta una  
debolezza statica ma in compenso  
controlla case centrali e fornisce un  
vantaggio di spazio 11.Tc1 Ae7  
12.Te1 h6 13.Af4 Ad7? i pezzi neri  
sono passivi e il nero non ha il controllo  
sulla casa d5 14.Ce5 Tc8 15.Cxd7  
Dxd7 16.d5 exd5 il bianco si sbarazza  
del pedone isolato e gioca per sfruttare  
la maggiore attività dei propri pezzi  
17.Cxd5 Cxd5 18.Axd5 Ag5  
19.Axg5 hxg5 il PIANO del bianco è  
levare la donna da d1 e metterci una  
torre per fare pressione sul centro  
20.h4 L ESECUZIONE del piano scelta  
dal bianco è molto efficace, questa  
mossa serve per levare la donna da d1  
e sostituirla con una torre

[ 20.Df3 Cd4 ]

[ 20.Db3 Cd4 21.Dxb7? Dxb7

22.Axb7 Txc1 23.Txc1 Ce2+ ]

20...Tfd8

[ 20...gxh4 21.Dh5 ]

21.hxg5 Df5

[ 21...Dxd5 22.Te8+ Rh7 23.Dh5# ]

22.Tc5 g6 23.Db3 Tb8 24.Dc4 Te8

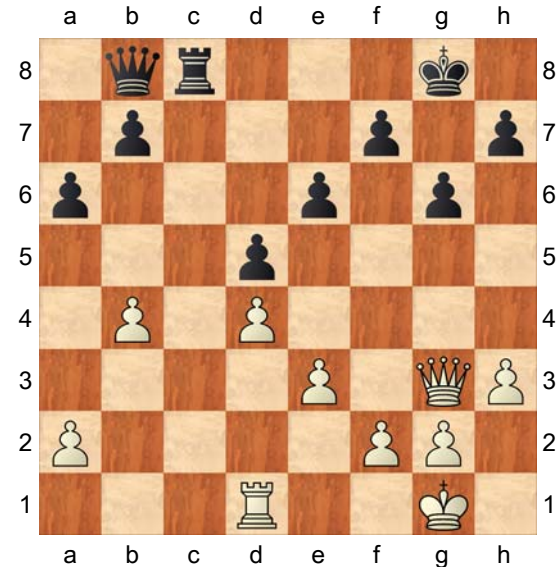
25.Txe8+ Txe8 26.Axc6 Te1+

27.Rh2 Dxf2 28.Af3 Dg1+ 29.Rg3

Non sempre quando si ha un buon  
PIANO si trova un ESECUZIONE  
efficace

D24

□ **3 - Il Calcolo non necessar**  
■ **posizioni senza calcolo**  
[Doe,John]



Gran parte dei giocatori prende a  
fissare disperatamente i propri pezzi in  
attesa di uno spunto che possa aiutarli  
a decidere cosa fare.

Il metodo di Silman serve per aiutarci a  
trovare dei piani sensati .

Una volta trovato il piano bisogna pur  
sempre calcolare per verificare che le  
mosse scelte per realizzare il piano  
siano praticabili e non ci siano  
tatticismi.

Per quanto riguarda il metodo da  
applicare nel calcolo per la verifica  
delle mosse candidate e per la ricerca  
di combinazioni utilizzeremo il metodo  
di Kotov (il metodo è esposto nel libro  
'Pensa come un grande maestro' di  
Kotov )

Innanzitutto bisogna dire che in molte  
posizioni non è necessario il calcolo.  
Nella posizione che segue è ovvio che  
il bianco deve cambiare le donne e  
conquistare la colonna aperta per  
portarsi in 7\* traversa (il bianco entra in  
un finale vinto) 1.Dxb8 Txb8 2.Tc1  
Rf8 3.Tc7



**20...Axe2 21.Rc2 Ad3+ 22.Rc1 b3**  
**23.Ah1 Af1 zugzwang**

**6 - Calcolo Complicato**  
 **con molte ramificazioni**  
*[Doe,John]*

**A00**

Esistono posizioni in cui il calcolo è molto complicato con molte diramazioni e scendere in profondità è complicato anche per gm **1.g3 e5 2.Cf3 e4 3.Cd4 d5 4.d3 exd3 5.Dxd3 Cf6 6.Ag2 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cxd2 0-0 9.c4** per aumentare il raggio d'azione dell'alfiere g2 **Ca6 10.cxd5 Cb4 11.Dc4 Cbx5 12.C2b3 c6 13.0-0 Te8 14.Tfd1 Ag4 15.Td2 Dc8 16.Cc5** il bianco vuole attaccare sul lato di donna con le spinte b4 b5 mentre il nero ha più pezzi sul lato di re e quindi le sue speranze si basano su un attacco su tale lato **Ah3 17.Af3** [ 17.Axh3 per vedere che il cambio degli alfieri non avrebbe fatto perdere i pedoni sul lato di donna c era bisogno di un calcolo approfondito Dxd3 18.Cxb7 Cg4 19.Cf3 Cde3 20.fxe3 Cxe3 21.Dxf7+ Rh8 22.Ch4 Tf8 a qualsiasi mossa di donna segue matto ]

**17...Ag4 18.Ag2 Ah3 19.Af3 Ag4 20.Ah1** chi gioca sul lato di re gioca per dare matto perciò in genere non è conveniente cambiare le donne mentre l'attacco sul lato di donna permane nel finale e in genere è conveniente il cambio delle donne **h5 21.b4 a6 22.Tc1 h4** le situazioni con attacchi su ambo i lati richiede velocità - chi arriva prima vince **23.a4 hxg3 24.hxg3 Dc7** punta alla debolezza in g3 **25.b5** lanciandosi avanti con il proprio piano sottovaluta quello dell'avversario **axb5**

**26.axb5 Te3 27.Cf3**

[ 27.fxe3 Dxd3+ 28.Ag2 Cxe3 29.bxc6 ]

[ 27.Rh2 per impedire tg3 ma in tal caso sarebbe seguito Taa3 28.Ccb3 ( 28.fxe3 Cxe3 vincendo 29.Db4 ; 28.Af3 Axf3 29.exf3 cxb5 30.Cxb5 Da5 ) 28...De5 29.bxc6 ( 29.fxe3 Dh5+ 30.Rg1 Dh3 ; 29.Af3 Axf3 30.exf3 cxb5 31.Cxb5 ) 29...bxc6 ]

**27...cxb5 28.Dxb5 Cc3 29.Dxb7**

**Dxb7 30.Cxb7 Cxe2+ 31.Rh2**

[ 31.Rf1 Cxd3+ 32.fxd3 Axf3 ]

**31...Ce4 32.Tc4**

[ 32.fxe3 Cxd2 il bianco rimane con la qualità in meno ]

**32...Cxf2 33.Ag2 Ae6**

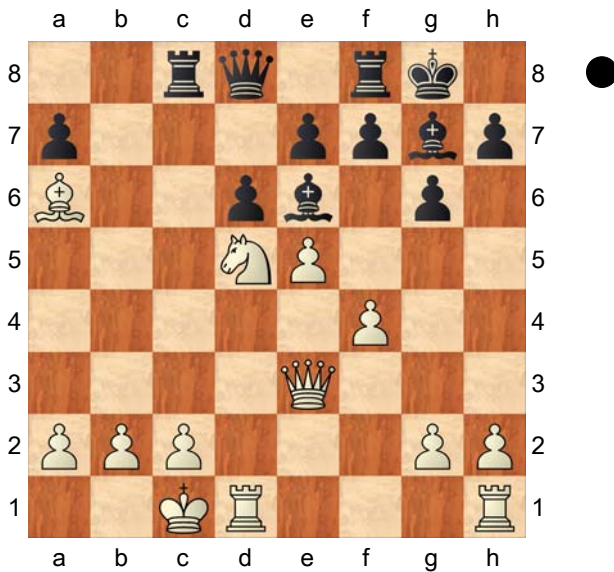
questa posizione è completamente basata sul calcolo **34.Tcc2 Cg4+ 35.Rh3 Ce5+ 36.Rh2 Txf3 37.Txe2 Cg4+ 38.Rh3 Ce3+ 39.Rh2 Cxc2 40.Axf3 Cd4 41.Tf2 Cxf3+ 42.Txf3 Ad5** Per migliorare nel calcolo bisogna fare esercizio (vedere partite di GM e applicare il metodo di Silman e vedere le differenze tra le nostre valutazioni e quelle dei GM - Fare esercizi di calcolo [si può fare un approfondimento con il libro di Kotov] )

**7 - Metodo Calcolo Kotov**

*[Doe,John]*

(Diagram)

Il metodo Kotov (definito nel libro 'pensare come un grande maestro') suggerisce di fare una lista delle mosse candidate dopodiché si inizia con il calcolo su ogni mossa della lista per valutare le possibili continuazioni e selezionare la mossa che risulta migliore secondo i nostri calcoli.



Nell esempio la torre nera è minacciata e una possibile risposta potrebbe essere Tc5 ma per determinare se tale mossa è valida ci affidiamo al metodo di Kotov **1...Tc5 2.c4**

[ 2.De4? Af5 ]

[ 2.Cc3 Da5 il nero ha un buon attacco ]

[ 2.Cb4 Db6 il nero ha un buon attacco ]

[ 2.Ab7? Axd5 3.Axd5 Da5 il pedone e5 cade ]

[ 2.Dxc5?? dxc5 3.Cf6+ exf6 4.Txd8 Txd8 il nero ha un pezzo in più ]

[ 2.Cxe7+? Dxe7 3.exd6 Txc2+

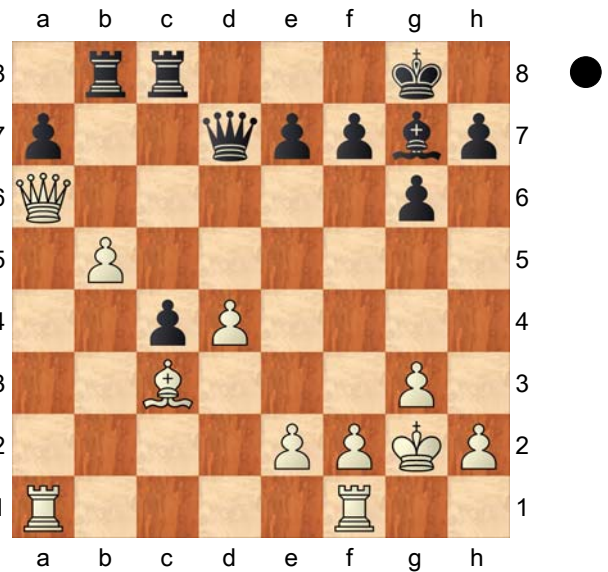
4.Rxc2 Af5+ 5.Rd2 Dxd6+ 6.Ad3 Db4+ 7.Re2 Ag4+ 8.Rf2 Ad4 ]

**2...Axd5 3.Txd5 Txd5 4.cxd5 Da5**  
il nero ha un forte attacco

□ **7b - Errore di calcolo**  
■ **un errore di calcolo**  
[Doe,John]

(Diagram)

Il calcolo è parte integrante del gioco e un errore di calcolo può rovinare un



vantaggio faticosamente costruito

**1...Txb5?** il nero ha una buona posizione ma un errore di calcolo gli costa la vittoria. avrebbe potuto giocare Tc7 ma decide di guadagnare subito un pedone per concretizzare il vantaggio posizionale

[ 1...Tc7 era meglio 2.Tfb1 g5 ]

**2.Dxa7 Dxa7 3.Txa7 Tb3 4.Ad2**

[ 4.Tc1? Txc3 5.Txc3 Axd4 ]

**4...Tb2 5.Ae3**

[ 5.Ac3 l'errore di calcolo si basava su questa mossa con cui il nero contava di guadagnare il pedone Txe2 ]

**5...e6 6.Tfa1 Tbb8 7.Tc1 Tc6 8.Tc3**

**h5 9.Ta4 Tbc8 10.f4 T6c7 11.h3 f6**

**12.g4 hxg4 13.hxg4 e5 14.f5 gxf5**

**15.gxf5 Te7 16.Rf3 Tce8 17.Taxc4**

**exd4 18.Txd4 Te5 19.Tf4 Rh7**

**20.Rf2 Ah6 21.Tc7+**

[ 21.Th4 Txe3 22.Txe3 Txe3

23.Txh6+ Rxh6 24.Rxe3 Rg5

25.Re4 Rg4= ]

**21...Rh8**

[ 21...T8e7? 22.Txe7+ Txe7 23.Tf3 ]

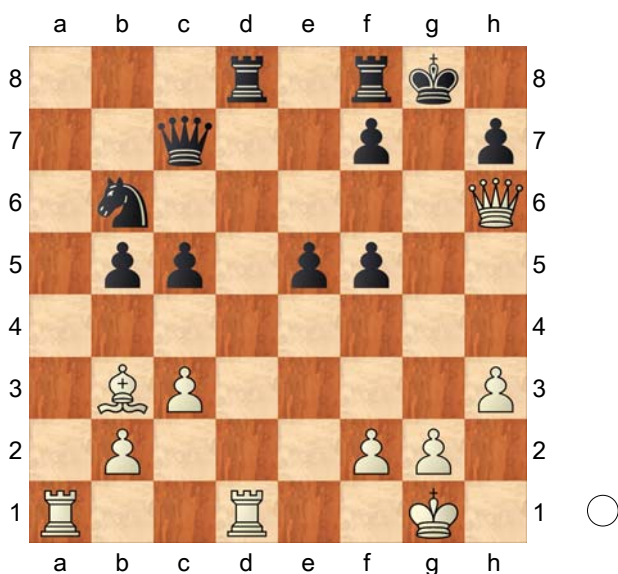
**22.Th4 Txf5+=** Il GM R. Teichmann

disse "gli scacchi sono al 90% tattica".

La percentuale indicata da Teichmann probabilmente non è esatta e varia da

posizione a posizione ma ci evidenzia l'importanza del calcolo nel gioco (il ruolo del calcolo è preponderante rispetto agli altri aspetti del gioco). Un errore di calcolo (ancor peggio una distrazione) può vanificare un vantaggio o una superiorità strategica costruita lentamente e faticosamente in molte mosse.

## 8 - Regola della combinazione [Doe,John]



Bisogna forse cercare le combinazioni ad ogni mossa? Ovviamente no! Le CONDIZIONI sotto cui si verificano delle combinazioni sono:

- 1 - re in posizione esposta
- 2 - pezzi non difesi
- 3 - pezzi non sufficientemente protetti

Se una delle condizioni indicate sopra è presente nella posizione allora (e solo allora) bisogna cercare la possibile combinazione

Nella posizione dell'esempio si nota che il re nero è esposto ed inoltre la donna nera non è difesa da nessuno. La torre nera in d8 è in equilibrio instabile poiché con Dg5+ si può

attaccare con guadagno di tempo, se si riesce ad allontanare la donna o la torre f8 dalla difesa di d8 allora il bianco può guadagnare la torre in d8.

### 1.Axf7+ Dxf7

[ 1...Rh8? 2.Df6# ]

[ 1...Txf7 2.Dg5+ la torre era difesa insufficientemente ]

[ 1...Rxf7 2.Dxh7+ Re8 la donna era indifesa ]

**2.Txd8 Ca4** la combinazione era basata sulla posizione precaria della torre in d8 e sul piano di allontanare i difensori

[ 2...Txd8?? 3.Dg5+ Dg7 4.Dxd8+ ]

**B27**

## 9 - Esempio di combinazione

[Doe,John]

**1.e4 c5 2.Cf3 g6 3.c3 b6 4.d4 Ab7 5.Ac4 d5** il nero è in ritardo di sviluppo e quando si è in ritardo di sviluppo non conviene aprire la posizione perciò d5 è un errore.

[ 5...Axe4? 6.Axf7+ ( 6.Cg5 d5

7.Ab5+ Cd7 8.Cxe4 dxe4 9.dxc5 bxc5 10.Da4 il bianco ha un ottimo gioco ) 6...Rxf7 7.Cg5+ ]

### 6.exd5 Axd5 7.Da4+ Ac6 8.Ce5

L'attacco doppio del cavallo minaccia matto e l'alfiere (Averbach diceva che tutte le combinazioni si basano su un attacco doppio) **Axa4**

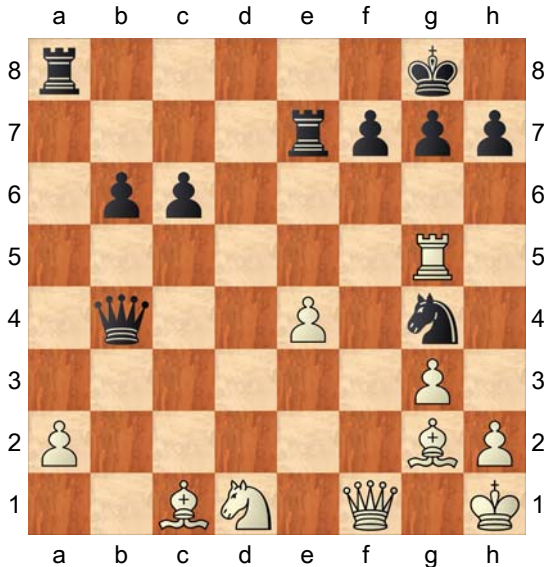
[ 8...Dc7 9.Cxc6 Cxc6 10.d5 ]

### 9.Axf7#

## 10 - Esempio combinazione 2

[Doe,John]

L'alfiere bianco è indifeso, lo stesso il pedone in a2 mentre il cavallo è difeso solo dalla donna, la torre è lontana dai



propri pezzi e il re è esposto. In questa posizione se il nero ritirasse il cavallo allora il bianco giocarebbe Ab2 e Ce3f5 con buon gioco. Se esistono fattori dinamici a nostro favore bisogna sfruttarli subito altrimenti l'avversario migliorerà la posizione dei suoi pezzi e i nostri vantaggi scompariranno. **1...Txe4**

[ 1...Ce5 Il bianco migliora la posizione dei pezzi pareggiando la posizione, i vantaggi dinamici del nero scompaiono 2.Ab2 f6 3.a3 ]

### 2.Axe4

[ 2.a3 De1 ]  
 [ 2.Ad2 Dxd2 3.Axe4 Dxh2# ]  
 [ 2.Cc3 Dxc3 3.Axe4 Cf2+ 4.Dxf2 Dxc1+ 5.Rg2 Dxc5 ]

### 2...Dxe4+ 3.Dg2

[ 3.Rg1 Dd4+ 4.Rg2 Txa2+ 5.Ab2 Txb2+ 6.Cxb2 Ce3+ ]

### 3...De1+ 4.Dg1 Dxd1 5.Dxd1 Cf2+ 6.Rg2 Cxd1 7.a3 f6 8.Tg4 Cc3

Il calcolo e le combinazioni sono elementi fondamentali del gioco perciò anche se si va in vantaggio posizionale e non si vede la combinazione o si fa un errore di calcolo allora si possono perdere partite vinte. Per migliorare nel calcolo e nelle combinazioni bisogna fare esercizio, lo studio di un

libro specifico sulle combinazioni può essere di aiuto

**B08**

□ **11 - Alfieri buono/cattivo**  
 ■ **Cambia l'alfiere cattivo**  
 [Doe,John]

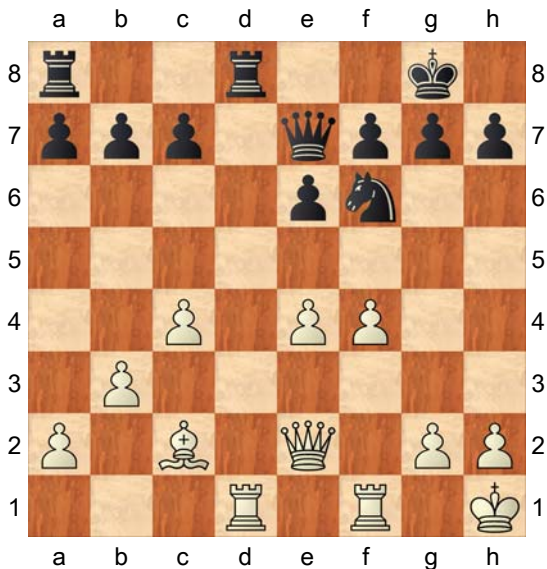
Il valore di Alfieri e Cavalli dipende dalle caratteristiche della posizione. Una tecnica di gioco può consistere nel cambiare uno dei pezzi minori per creare uno squilibrio e successivamente manovrare in modo da rientrare in posizioni in cui il nostro pezzo minore è più forte di quello dell'avversario (per esempio se abbiamo un alfiere cattivo contro un cavallo sarà vantaggioso aprire la posizione e giocare su entrambi i lati della scacchiera). In pratica si crea uno squilibrio dopodiché si cerca di valorizzarlo

Definiamo alfiere buono gli alfieri in quelle posizioni in cui i pedoni centrali non stanno sulle case dello stesso colore dell'alfiere. Gli alfieri cattivi saranno gli alfieri in quelle posizioni in cui i pedoni centrali sono sulle case dello stesso colore dell'alfiere (ne limitano la mobilità). L'alfiere sarà definito attivo se serve attivamente a qualche cosa. Regola 1a - Se hai un alfiere cattivo devi cercare di cambiarlo con un pezzo nemico di pari o maggior pregio **1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Cf3 Ag7 5.Ae2 0-0 6.0-0 Ag4 7.Ae3 Cc6 8.Dd2 e5 9.dxe5 dxe5 10.Tad1 Dc8 11.Dc1 Td8 12.Txd8+ Dxd8 13.Td1 Df8 14.h3 Axf3 15.Axf3** L'alfiere nero e cattivo mentre quello bianco in e3 è buono quindi il nero cerca di cambiare l'alfiere cattivo per quello buono **h5 16.Cb5 Tc8 17.c3 Rh7 18.Ca3 Ah6**



**19.Axh6 Dxh6 20.Dxh6+ Rxh6**  
con posizione pari

□ **12 - Alfieri buono/cattivo**  
■ **spinte di pedoni x aprire dia**  
[Doe,John]

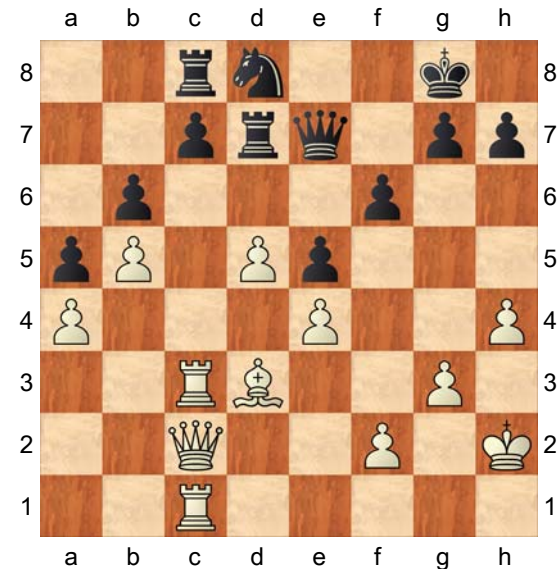


**Regola 1b - Trasforma l'alfiere cattivo in alfiere buono allontanando i pedoni centrali dalle case del colore dell'alfiere (non sempre è possibile) 1.e5**  
L'alfiere si è attivato e può giocare anche sulla diagonale b1 h7

[ 1.h3 se il bianco non fa la spinta ma fa una qualsiasi altra mossa allora rimarrà con un alfiere cattivo e starà in posizione inferiore per tutto il resto della partita e5 2.fxe5 ( 2.f5 l'alfiere rimarrà passivo per il resto della partita e il nero ha buone possibilità di vittoria ) 2...Cd7 il pedone bianco isolato diventa una debolezza e il cavallo al centro è fortissimo ]

**1...Cd7 2.De4**

□ **13 - Alfieri buono/cattivo**  
■ **alfiere cattivo fuori da cate**  
[Doe,John]



**Regola 1c - Rendere attivo l'alfiere portandolo fuori dalla catena dei pedoni**

Nella posizione di esempio se il bianco riesce ad attivare l'alfiere vincerebbe di schianto **1.Af1**

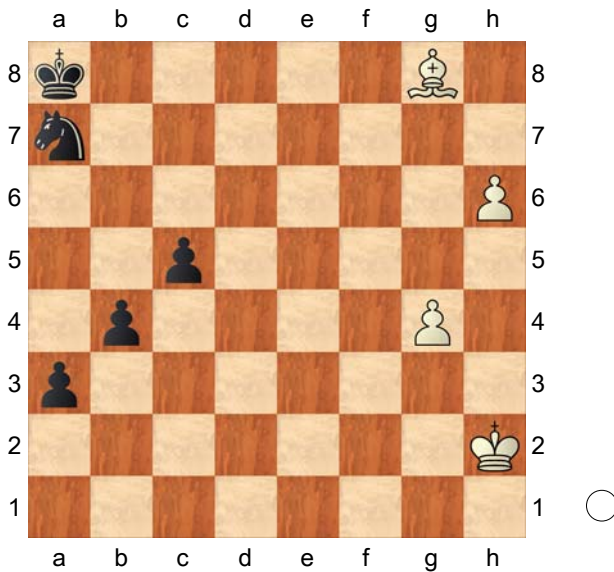
[ 1.Ac4? Rh8 ]

□ **14 - Alfieri vs cavallo**  
■ **lotta su entrambi i lati**  
[Doe,John]

(Diagram)

**Regola 2 - Di solito gli alfieri sono superiori ai cavalli nelle posizioni aperte (come tutte le regole negli sacchi posso esserci delle eccezioni ma nella maggioranza dei casi valgono le regole. Le regole devono servire come linee guida)**

**Regola 3 - Nei finali con i pedoni su entrambi i lati gli alfieri tendono ad essere superiori al cavallo 1.Ae6**



L alfiere puo lottare su entrambi i lati e fermare il pedone avversario mentre il cavallo non puo svolgere contemporaneamente azioni di difesa e attacco e per spostarsi da un lato all altro della scacchiera impiega molte mosse (è un pezzo lento)

### 15 - Alfieri esempio 1

[Doe, John]

(Diagram)

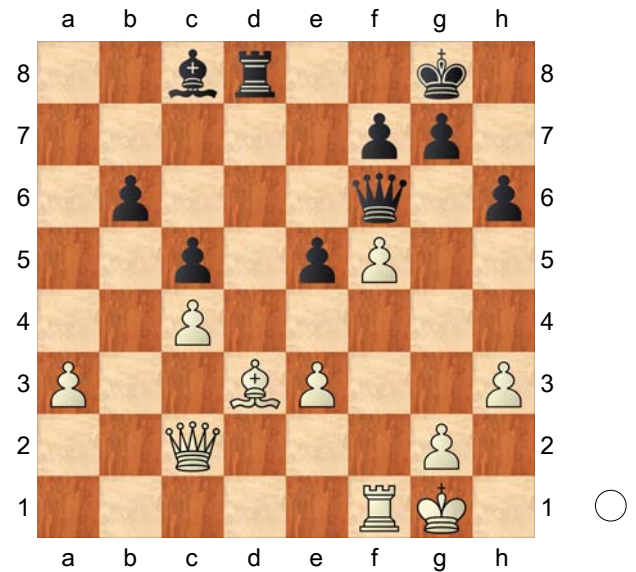
#### 1.Ae4

[ 1.e4?? Se il bianco si chiude l alfiere la sua posizione è senza speranza Td4 ]

**1...Td6 2.Ad5 Td7 3.e4** L alfiere bianco anche se tecnicamente cattivo è molto attivo è davanti alla catena dei pedoni (regola 1c). L alfiere bianco è meglio di quello nero e il bianco stà meglio.

**Td8** L analisi degli squilibri ci dice:

- 1- il materiale è pari
- 2- L alfiere del bianco è piu forte grazie alla maggiore attività
- 3- il nero ha il pedone debole in b6



mentre il bianco ha il pedone debole in a6 (il pedone debole in a3 è più difficile da attaccare grazie all attività dell alfiere bianco)

4 - il bianco ha un vantaggio di spazio sul lato di re grazie al pedone f5

Dall analisi degli squilibri si deduce che il bianco dovrebbe giocare sul pedone b6 o sul lato di re

#### 4.Da4

[ 4.Tf3 Immaginiamo le posizioni ottimali dei pezzi per poi scegliere il piano migliore Td7 5.Tg3 Td8 6.Tg4 Td7 7.Df2 Td8 8.Dg3 un attacco dei pezzi sul lato di re non condurrebbe a niente (il metodo di immaginare la disposizione ottimale serve ad evitare di giocare per entrare in posizioni in cui non si ottiene nulla) ]

[ 4.g4 Td7 5.Dg2 Td8 6.Dg3 Td7 7.h4 Td8 l attacco dei pedoni sul lato di re sembra buono ma lascia il re un scoperto quindi comporta qualche rischio (continuamo l analisi delle posizioni di fantasia che si basano sull attacco sul lato di donna [ bisogna vagliare tutte le possibilità e non fermarsi al primo piano che riteniamo buono) ] ]

[ 4.Tb1 Td6 5.Da4 Ad7 6.Da7 Ae8 pensando ad una posizione ideale dei pezzi per un attacco sul lato di donna si vede che offre buone prospettive anche se si mettono i pezzi neri in una buona posizione difensiva il bianco dispone di un forte piano con la spinta del pedone a per indebolire la catena dei pedoni dopodichè i pedoni del lato di donna cadrebbero in quanto il nero non riuscirebbe a riorganizzare in tempo una difesa dei propri pedoni 7.a4 Rf8 8.a5 bxa5 9.Dxa5 ]

Il piano sul lato di donna sembra il più promettente e il meno pericoloso perciò si passa a valutare le mosse candidate per realizzare tale piano (ossai Da4 e Tb1 - vediamo con il calcolo se il nero può impedire una di queste mosse) Dal calcolo si vede che dopo Tb1 il nero potrebbe giocare Ad7 impedendo così alla donna di portarsi in a4 e successivamente in a7 quindi la mossa migliore per realizzare il piano è Da4 **4...Ad7** la creazione del piano ha richiesto molto tempo ma l'esecuzione del piano non dovrebbe richiedere un'altra analisi approfondita e sarà molto più veloce **5.Da7 Ae8 6.Tb1 Td6 7.a4 Rh7**

[ 7...Dd8 8.a5 bxa5 9.Tb8 il bianco guadagna un pezzo ]

**8.a5 bxa5 9.Dxa5**

[ 9.Dxc5? a4 ]

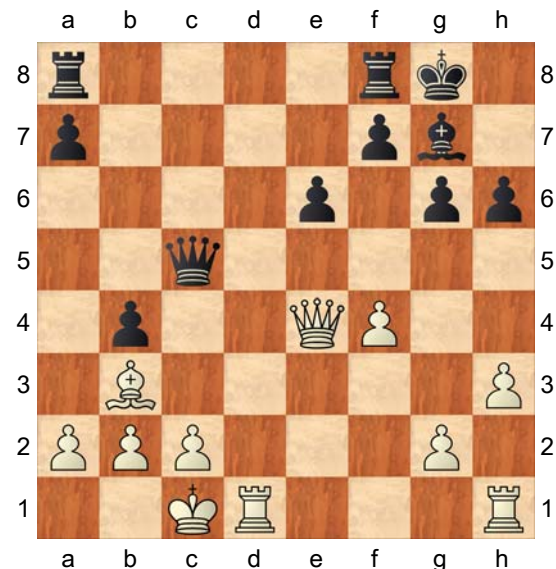
**9...Ta6 10.Dxc5** Il bianco ha realizzato il suo piano guadagnando un pedone. **Ta2** ora il bianco deve creare un altro piano. Dall'analisi degli squilibri si vede che il bianco ha un forte pedone passato che potrebbe andare a donna e inoltre il nero minaccia un forte attacco con Dg5. **11.De3** Il nero para la minaccia e nel contempo porta avanti il suo piano di promuovere il pedone c.

Il bianco sta meglio e vinse la partita Il metodo che abbiamo seguito ci permette di limitare il calcolo ai casi a un numero limitato di mosse (le mosse candidate) e soprattutto di calcolare con un obiettivo in mente (si prendono le mosse che ci fanno raggiungere l'obiettivo)

Alcuni consigli :

- ogni mossa che fai deve migliorare la tua posizione
- analizza l'intera posizione e non fermarti al primo piano corretto
- non giocare per le trappole
- quando fai una mossa chiediti cosa fa di buono quella mossa per la tua posizione e se non sai rispondere non fare quella mossa

□ **16 - Alfieri contrari**  
 ■ **alfieri contrari finale/medio**  
 [Doe,John]



Gli alfieri di colore contrario nei finali in genere conducono alla patta ma nel mediogioco rappresentano uno squilibrio importante poichè le case attaccate da uno degli alfieri non possono essere difese dall'alfiere di

colore contrario. Nel mediogioco la presenza di alfieri di colore contrario puo tradursi in forti attacchi per una o l'altra parte

L alfiere in g7 punta sulla casa b2 e se la donna si sposta in f6 allora la difesa del punto b2 diventa impossibile (il nero avrebbe un forte attacco). L alfiere del bianco ha minore attività a causa della presenza del pedone in d6, il bianco potrebbe fare un piano con g4 e f5 per dare maggiore attività al suo alfiere

**1.Td7** per impedire alla donna nera di arrivare in f6 **Tad8 2.Thd1 Txd7**

**3.Txd7 Dg1+ 4.Rd2**

[ 4...Td1? Axb2+ ]

**4...Df2+**

[ 4...Axb2! 5.Re2 ]

**5.Rd3 Df1+ 6.De2**

[ 6...Rd2 Axb2 ]

**6...Dxf4 7.Df3** sperando di entrare in un finale di alfieri contrari con eccellenti possibilità di patta **De5**

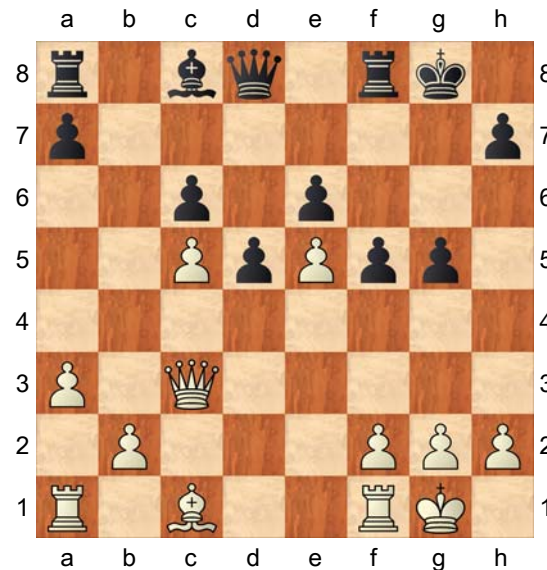
La vittoria si è concretizzata grazie all'alfiere più forte del nero (pezzo leggero più forte del nero) e di come ha giocato per valorizzarlo

## 17 - Alfieri contrari 2

[Doe,John]

(Diagram)

In questa posizione entrambi i giocatori hanno gli alfieri cattivi ma il nero può attivarlo tramite Aa6. Il nero inoltre ha un vantaggio di spazio sul lato di re e può realizzare un forte attacco, per contro il vantaggio di spazio al centro del bianco non è sfruttabile poiché è tutto bloccato e un attacco sul lato di donna non sembra avere molte prospettive dopo Aa6 -b5 e a6 (la



presenza degli alfieri contrari rende improbabile il superamento del blocco sulle case chiare) **1...f4** impedisce al bianco di bloccare la posizione con f4 [ 1...Tb8 2.f4 se il bianco riuscisse a fare la spinta f4 pareggerebbe la posizione poiché la presa del pedone f4 attiverrebbe l'alfiere mentre la spinta g4 chiuderebbe definitivamente il lato di re (il lato dove il nero ha uno squilibrio vantaggioso su cui può giocare) ]

**2.Ad2 Aa6 3.Tfe1 Tb8** dato che la posizione è chiusa si possono perdere tempi (non c'è fretta) e si possono realizzare anche piani lenti (il nero sposta tutti i pezzi sul lato di re per l'attacco finale). Nelle posizioni aperte viceversa bisogna reagire velocemente e il tempo ha un'enorme importanza (gli attacchi nelle posizioni aperte vengono in genere portati dai pezzi poiché ci sono molte linee aperte attraverso cui possono giocare mentre nelle posizioni chiuse si manovra lentamente e sono le spinte di rottura a dare il via agli attacchi) **4.Dd4 Ac4 5.Ac3 De8 6.Dd1 Tb7 7.a4 Dg6 8.Ta3 g4 9.Ad4 Tg7 10.f3** unica per difendersi dall'attacco sulla

colonna h **h5** il nero puo piazzare i pezzi sulla colonna g e aprire la colonna quando più gli conviene (la posizione del bianco è disperata)

**11.Tc3 Tf5 12.Rh1 Tg5 13.b3 Aa6 14.Tg1 gxf3 15.Dxf3**

[ 15.gxf3 Txc3 16.Dxc3 Df5 17.De1 ( 17.Df2 Db1+ ) 17...Dh3 18.Df2 Af1 ]

**15...De4** di solito chi vuole attaccare non cambia le donne ma in questo caso dopo il cambio delle donne il finale è vinto **16.Df2**

[ 16.Dxe4 dxe4 ]

**16...Ad3 17.b4 Df5 18.b5 Ae4**

tutti i pezzi contro g2 **19.bxc6 Txc6**

**20.Txc6 Txc6 21.Dxc6+ Axc6+**

**22.Rxc6 De4+ 23.Rf1 f3**

[ 23...Dxd4? 24.c7 ]

**24.Ae3 Dg6 25.Re1 Db1+ 26.Rd2**

**Db2+ 27.Tc2 Dxe5 28.c7 Dxh2+**

**29.Rd1 Dxc7 30.c6 e5 31.Axa7 d4**

**32.Ab6 d3 33.Tc1 Dxb6 34.c7 Dxc7**

**35.Txc7 f2**

□ **18 - Attiva l'alfiere**

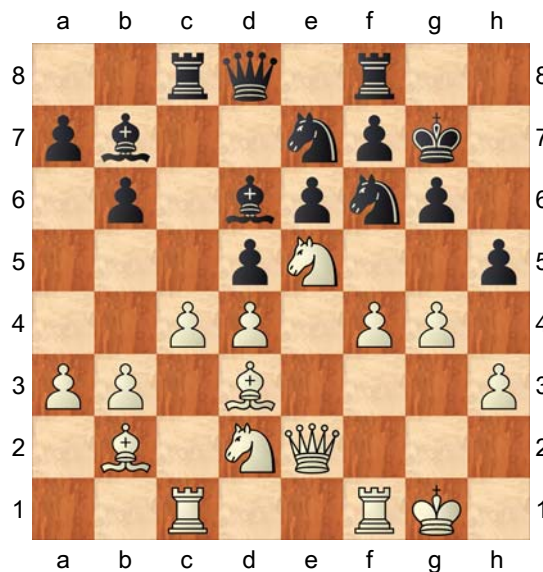
■ **Alfieri minacciosi**

[Doe,John]

(Diagram)

In questa posizione l'alfiere nero è tecnicamente cattivo ma svolge un importantissimo ruolo al centro (sostiene i pedoni centrali e minaccia di diventare attivo sulla grande diagonale in caso di cambi) **1.c5** questa mossa è possibile grazie alla presenza dell'alfiere sin a2 (se il nero guadagna il pedone si apre il centro e l'alfiere diventa fortissimo) **Axe5**

[ 1...bxc5 2.dxc5 Axc5+ 3.Txc5 Txc5 4.g5 ]



[ 1...Ab8 2.b4 il bianco ha vantaggio di spazio, un pedone passato e buone possibilità di attacco sull'alala di re ]

**2.fxe5 Cd7 3.b4** la situazione è disperata per il nero (il bianco ha vantaggio di spazio su entrambi i lati, pezzi attivi e attacca le debolezze del nero [pedone arretrato sulla colonna f])

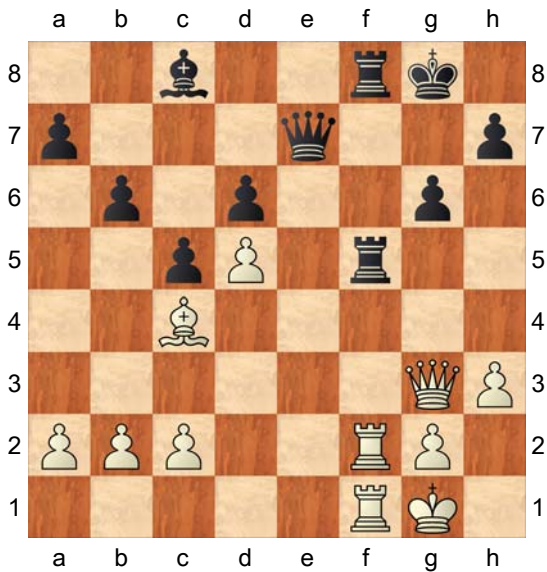
□ **20 - Valorizzare l'alfiere**

■ **giocare sull'alfiere avversario**

[Doe,John]

(Diagram)

Dall'analisi degli squilibri si può dedurre che l'unico vantaggio per il nero è quello di avere un alfiere migliore del suo avversario mentre il suo svantaggio è quello di avere il re più esposto. In conclusione il nero cercherà di cambiare le torri per diminuire i rischi per il proprio re dopodiché dovrà valorizzare il proprio alfiere attivando la donna e minacciando i pedoni sul lato di donna per forzare l'avversario a mettere i altri pedoni sul bianco per poi



vincere il finale di alfiere cambiando le donne. Il bianco per contro dovrebbe cercare di mantenere almeno una torre per avvantaggiarsi della posizione esposta del re nero. (in pratica ogni giocatore cercherà di giocare sugli squilibri ad egli favorevoli) **1...Txf2 2.Txf2 De1+ 3.Af1 Txf2 4.Dxf2 De5 5.De2 Dd4+ 6.Rh2 Rf8 7.c4** mettendo i pedoni sul bianco l'alfiere bianco diventa sempre più cattivo a tutto vantaggio del nero

[ 7.Df3+ era meglio Rg7 8.c3 De5+ 9.Rg1 Ab7 10.Ac4 l'alfiere bianco senza il pedone in c4 ha maggiore attività ]

**7...Af5** il nero è in vantaggio e il problema del bianco è l'alfiere cattivo. L'unica cosa che può fare il bianco per migliorare il proprio alfiere e di portarlo al di fuori della catena di pedoni [per esempio in e6] **8.g4** continuando a mettere pedoni su case bianche peggiora la situazione **Ab1 9.a3**

[ 9.b3? ora che l'alfiere bianco è molto cattivo si può entrare in un finale cambiando le donne De5+ 10.Dxe5 dxe5 11.a3 a5 ]

**9...Ae4 10.Rg3 De5+ 11.Rf2 Df4+ 12.Re1 Rg7 13.Dd2 De5 14.Dc3**

il bianco forza il cambio delle donne ma il finale è vinto dal nero che ha un alfiere migliore **Dxc3+ 15.bxc3 g5** fissando i pedoni avversari su case bianche

Questo finale è vinto per il nero (è importante conoscere prima i finali per sapere quando nel mediogioco una mossa che entra in un finale è corretta o meno) **16.Rf2 Rf6 17.Re3 Re5**

**18.Ae2**

[ 18.Ad3 Axd3 19.Rxd3 Rf4+- ]

**18...Ac2**

[ 18...Ag2? 19.Rf2 Axf3 20.Rg3 ]

**19.Rd2 Ab1 20.Re3 h6 21.Af3 Ac2**

**22.Ae2 a6** il nero farà b5 per indebolire la catena dei pedoni e catturare in d5

**23.Rd2 Aa4 24.Re3 b5 25.cxb5**

**axb5 26.Af3 Ab3 27.Ae2 Ac4**

**28.Axc4 bxc4 29.a4 Rxd5 30.a5**

**Rc6 31.Re4 Rb5 32.Rd5 Rxa5**

**33.Rxd6 Rb5 34.Re5 Ra4 35.Rd5**

**Rb3 36.Rxc5 Rxc3**