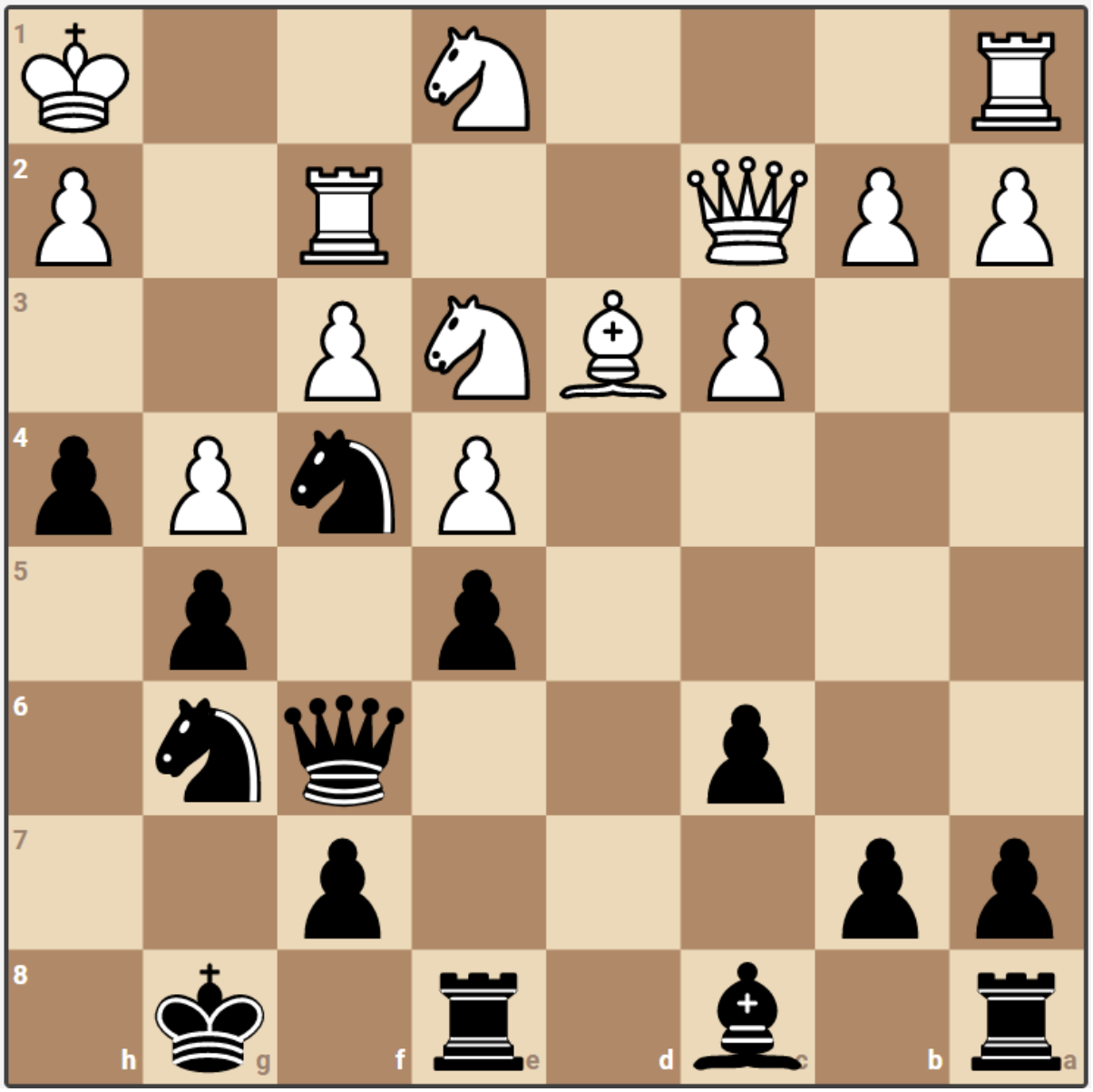
Checkmate! Cedere il superfluo, lezioni da Capablanca

Maggio 23, 2022

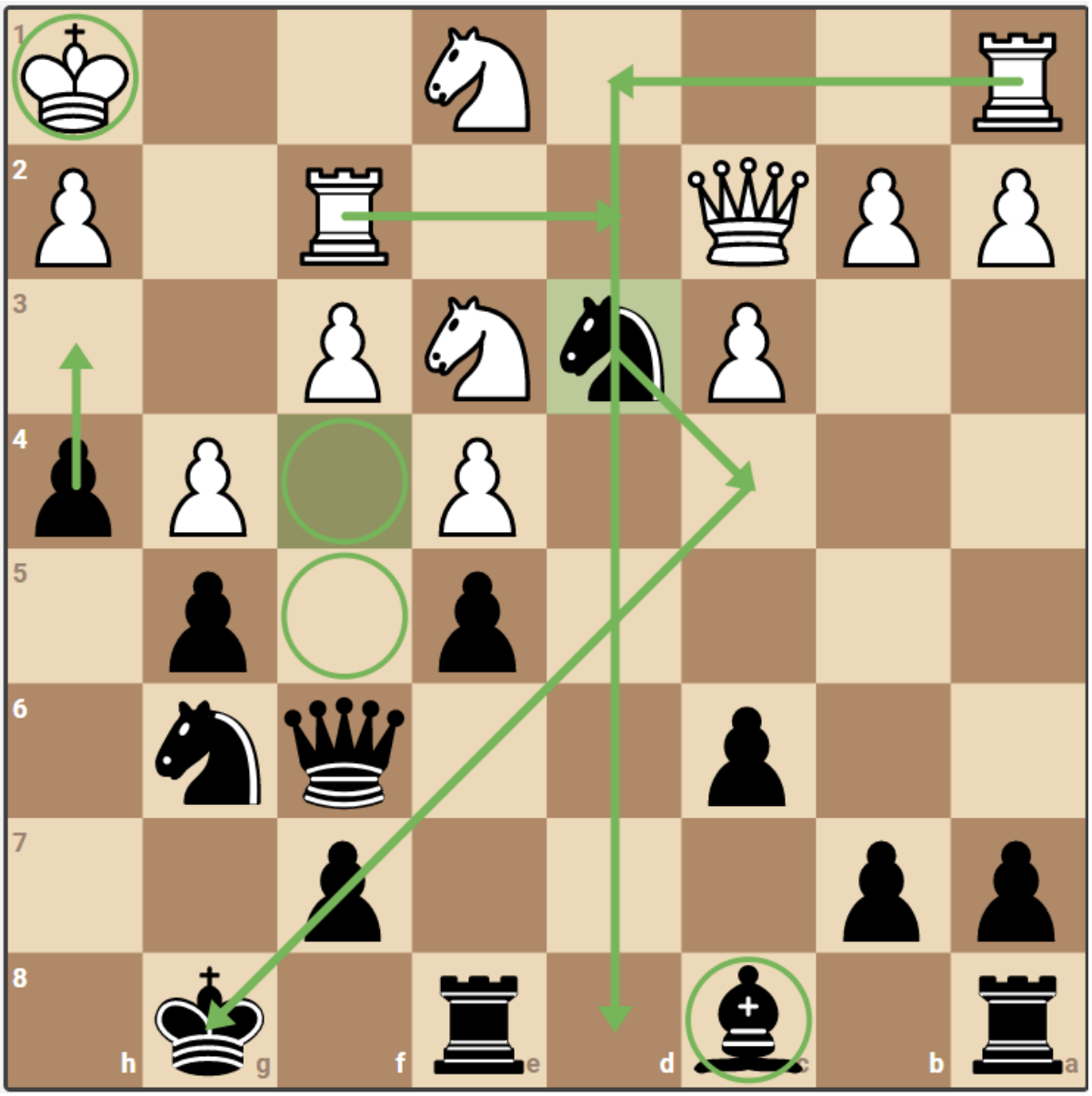


Questa è indubbiamente una posizione di medio gioco più studiate in assoluto ed iconiche del GM José Raúl Capablanca, campione del mondo che fu battuto da Alexander Alekhine, che notoriamente ai tempi veniva considerato più debole del cubano menzionato sopra. Infatti, Capablanca non ebbe più possibilità di sfidare colui che gli sottrasse il titolo.



Nel vedere questa posizione, la prima cosa che viene spontanea fare – per un principiante – è corretta. Moltissimi libri di scacchi infatti insegnano che il cavallo vale 3 punti mentre l'alfiere ne vale 3.5, di conseguenza, scambiare un cavallo per un alfiere non è quasi mai una decisione sbagliata. Eppure, non è sempre così, in uno degli articoli precedenti abbiamo già visto quanto un cavallo possa essere letale, ma in questo caso lo scambio è ciò che il GM gioca. Ovviamente, non per il motivo menzionato sopra – quindi il valore dei pezzi – anche perché studiando gli scacchi si apprende che il valore dei pezzi è mutevole, bensì perchè quel cavallo è superfluo. Che vuol dire? Che f4 è una posizione fantastica per un cavallo, e il nero vorrebbe averne due lì, ma ovviamente non può.

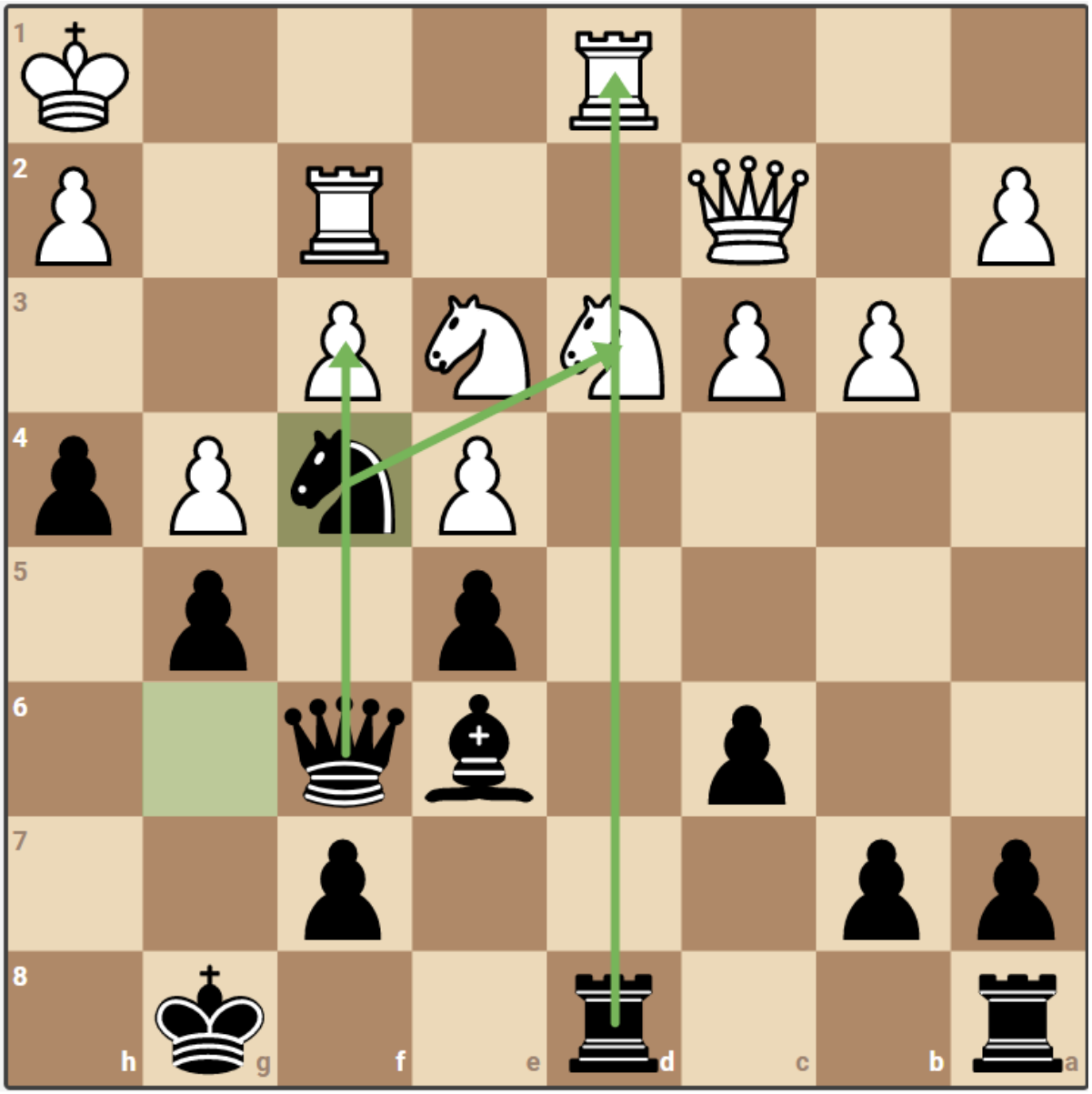
Scambiare il proprio cavallo per l’alfiere lascia quella casa disponibile per il secondo cavallo e nel contempo elimina il rischio di possibili attacchi con l’alfiere bianco in c4.



Analizzando questa posizione, ci sono 3 cose che colpiscono immediatamente:

1. Pedone nero in h4
   Infatti, c'è possibilità di portare il pedone in h3 e bloccare il Re bianco
2. Il nero ha una posizione più attiva
3. Il nero ha ottime possibilità di controllare la colonna d
   E' ben noto che chiunque controlla, ed è in grado di predominare, una colonna aperta ha una partita più facile da giocare rispetto all'avversario.

Aggiungi Laquilablog.it
tra i tuoi preferiti su Google



In questa posizione il bianco ha seri problemi, infatti il nero minaccia di catturare in d3 e giocare torre in d8, per prendere il controllo della colonna.
Due delle caratteristiche principali del gioco di Capablanca sono l'essere profilattico e strategico, in breve è sempre stato in grado di comprendere gli attacchi dell'avversario e sventarli ancor prima che questi potessero materializzarsi sulla scacchiera.

Poche mosse dopo, il bianco si è arreso dando al GM la soddisfazione.