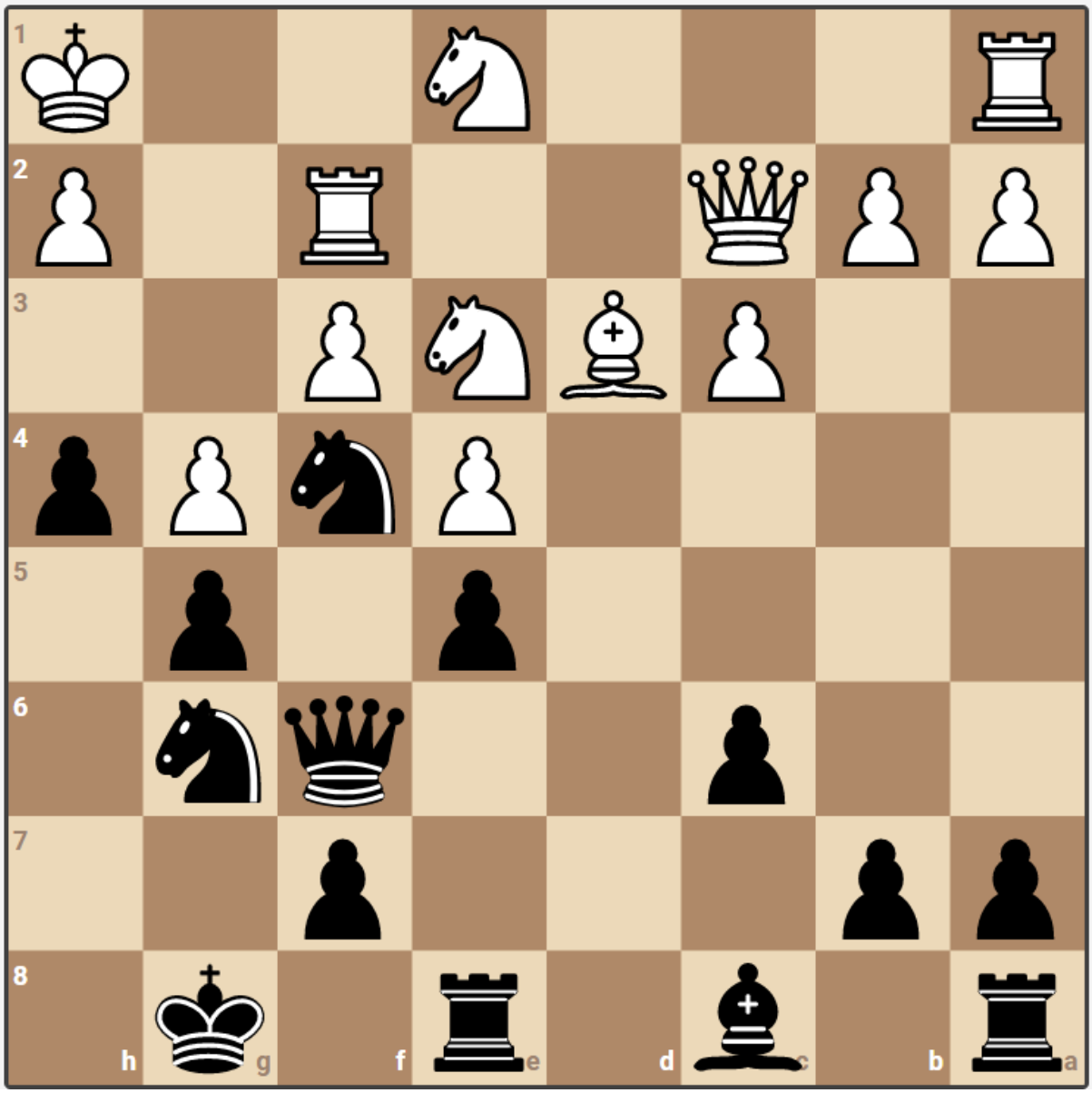
Checkmate! Cedere il superfluo, lezioni da Capablanca

23 Maggio 2022



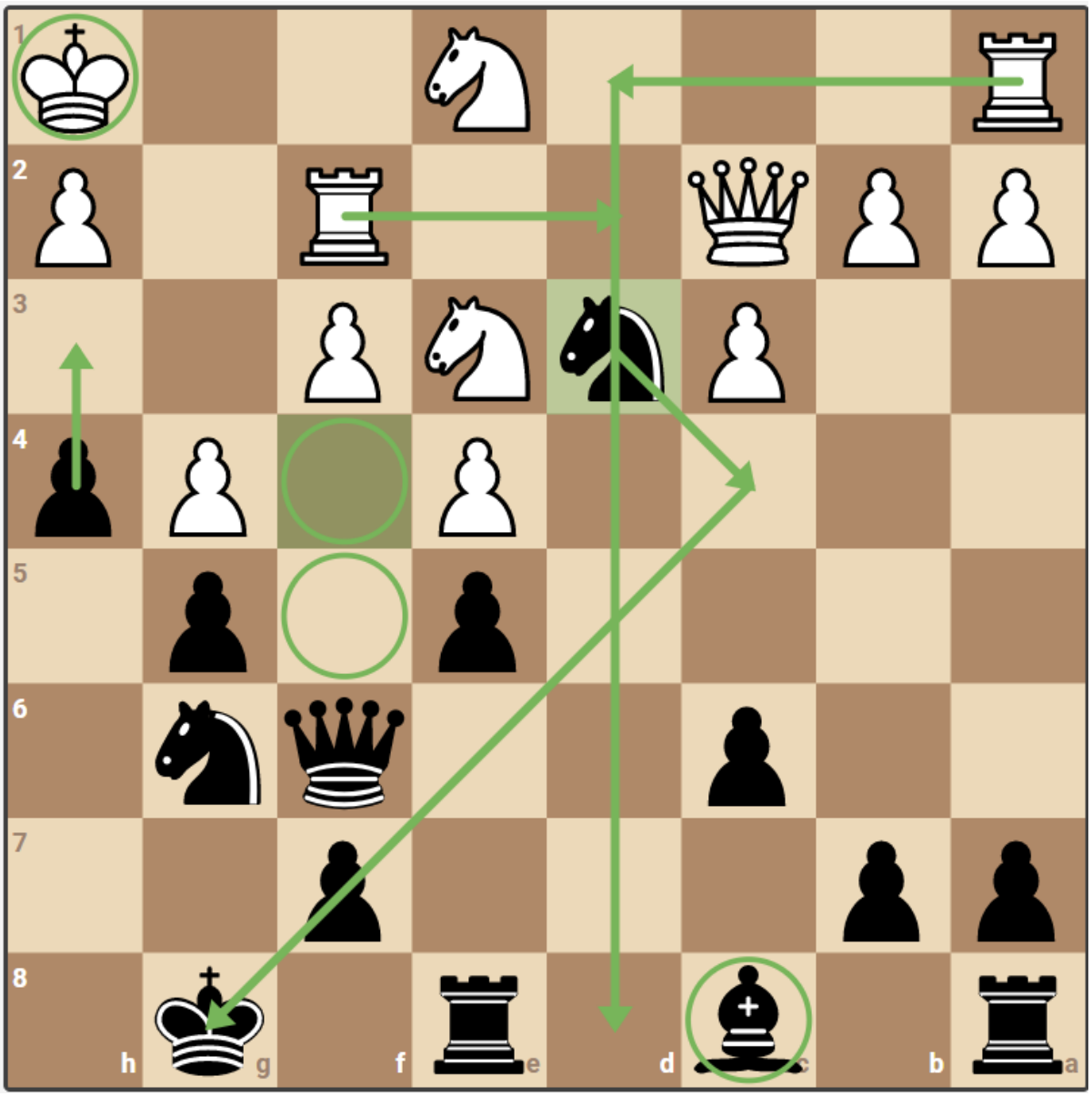
Questa è indubbiamente una posizione di medio gioco più studiate in assoluto ed iconiche del GM **José Raúl Capablanca**, campione del mondo che fu battuto da **Alexander Alekhine**, che notoriamente ai tempi veniva considerato più debole del cubano menzionato sopra. Infatti, **Capablanca** non ebbe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

© laquilablog.it Checkmate! Cedere il superfluo, lezioni da Capablanca



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

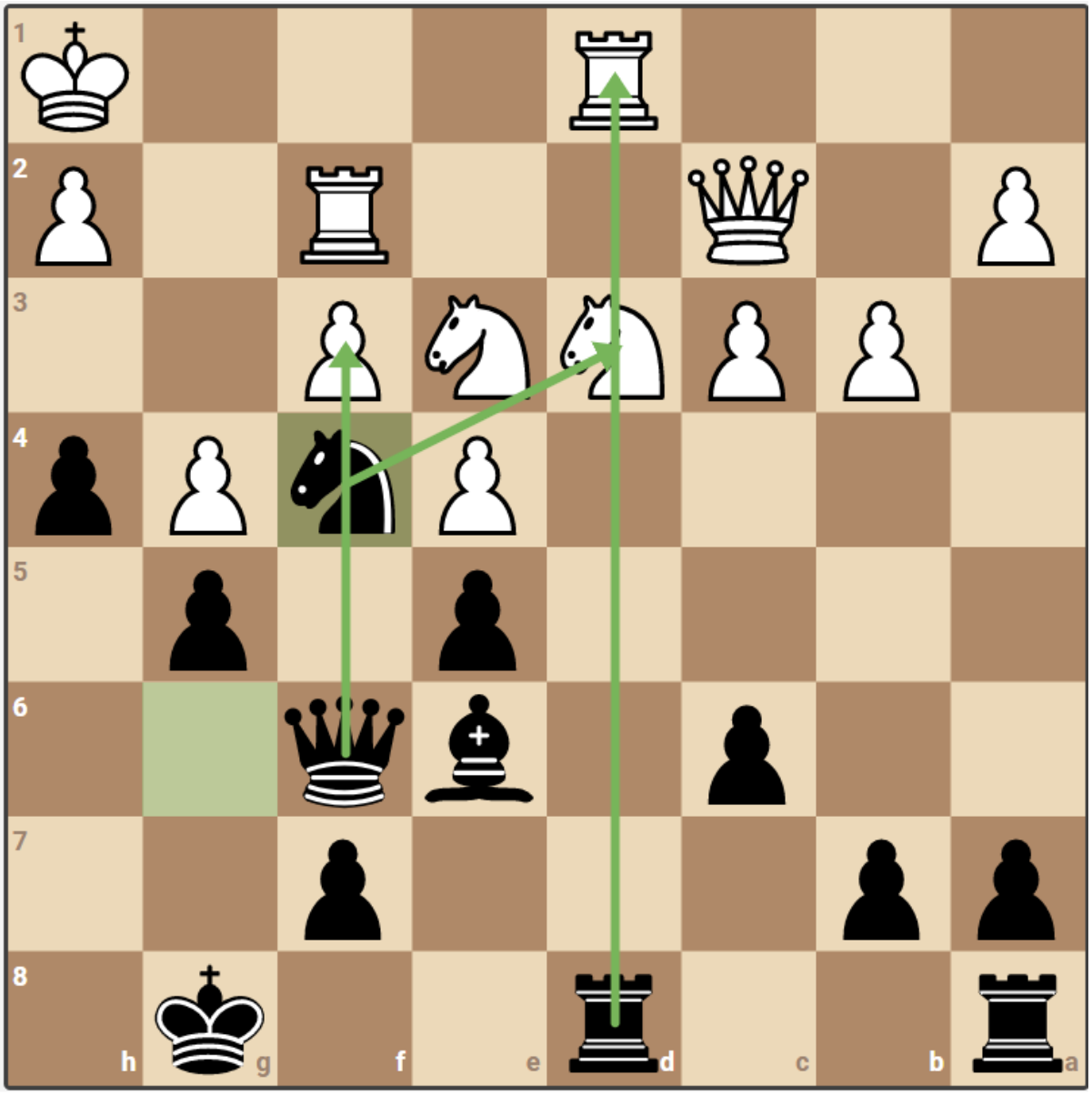
lascia quella casa disponibile per il secondo cavallo e nel contempo elimina il rischio di possibili attacchi con l’alfiere bianco in c4.



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.

© laquilablog.it Checkmate! Cedere il superfluo, lezioni da Capablanca



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.