

# Paul Morphy - N.N.

## Simultanea alla cieca New York, 1858



Paul Morphy

Questa partita illustra l'importanza di sviluppare rapidamente i pezzi in apertura.

L'avversario del grande campione Paul Morphy, un dilettante di cui si ignora il nome, ritarda troppo lo sviluppo dei propri pezzi e si trova aggredito dall'attacco strepitoso di Morphy (che giocava in simultanea contro tanti avversari e senza vedere la scacchiera!).

### 1.e4 e5

Le mosse del Bianco e del Nero mirano a controllare il centro e sono, contemporaneamente, mosse per lo sviluppo, perché aprono la strada agli alfieri (quello in f1 per il Bianco, quello in f8 per il Nero).

### 2.f4

Con questa mossa il Bianco definisce l'apertura, che è il gambetto di Re. Il Bianco sacrifica un pedone per ottenere in cambio uno sviluppo più rapido e linee d'attacco per i suoi pezzi a lunga gittata (donna, torri e alfieri).

### 2...exf4

Il Nero accetta il gambetto.

Altre mosse giocabili, ma meno frequenti, sono 2...♗c5 e 2...d5 (controgambetto Falkbeer). Una novità recente è 2...♗c6 3.♗f3 f5!?

### 3.♗f3

Il Bianco continua con una mossa di sviluppo. E si prepara ad ottenere il controllo del centro con la successiva spinta in d4.

Un'altra continuazione possibile è 3.♗c4, contro la quale si consiglia di giocare 3...♗f6. Meno forte è 3...♞h4+ 4.♗f1 e poi il Bianco continua con ♗f3 e la spinta in d4.

### 3...c6

Domande: questa è una mossa di sviluppo? È una mossa per il controllo del centro?

Risposte: non è una mossa di sviluppo, ma è una mossa per il controllo del centro.

Domanda: perché il Nero perde un altro tempo (ne ha già perso uno alla seconda mossa, ma ha avuto in cambio un pedone) anziché svilupparsi?

Risposta: il Bianco attaccherà il punto f7 mettendo il suo alfiere in c4. A quel punto il Nero spingerà in d5 facendo una mossa di sviluppo e per il centro e attaccando anche l'alfiere c4, che dovrà muoversi per la seconda volta. In questo modo, con la spinta d5 il Nero guadagnerà due tempi.

### 4.♗c3

Il Bianco, prima di mettere l'alfiere in c4, controlla la casa d5 con il cavallo.

### 4...♗b4

Domande: ♗b4 è una mossa di sviluppo? È una mossa per il controllo del centro?

Risposte: sì, è una mossa di sviluppo e lotta anche per il centro, attaccando il ♗c3 del Bianco che controlla le case e4 e d5. Però non è una buona mossa. Col pedone ancora in d2, infatti, il ♗c3 non è inchiodato e quindi la lotta per d5 non è efficace.

Il Nero avrebbe dovuto fare subito la spinta in d5. Un seguito migliore sarebbe stato: 4...d5 5.e:d5 ♗d6, sviluppando un pezzo e difendendo il pedone f4.

### 5.♗c4

Adesso la spinta d5 non si può più fare.

Domanda: perché non si può fare?

Risposta: il Bianco controlla con tre pezzi (♗c4, ♗c3, ♖e4) la casa d5 che è controllata da soli due pezzi del Nero (♞d8 e ♖c6)

### 5...♗:c3?

Questo è un grosso errore.

Domanda: qual era l'intenzione del Nero con questa mossa?

Risposta: togliere un pezzo che controllava la casa d5 per poter spingere il pedone d7 in d5.

Domanda: perché si tratta di un errore?

Risposta: ci sono due motivi. Un motivo lo vedremo dopo la prossima mossa del Bianco, l'altro motivo è che il Nero scambia il suo unico pezzo sviluppato favorendo ulteriormente lo sviluppo del Bianco.

Il Nero avrebbe dovuto giocare 5...♗e7 per preparare la spinta in d5.

Domanda: con quale pedone deve riprendere il

Bianco, il ♖b2 oppure il ♕d2? e perché?

### 6.d:c3

Il Bianco riprende con il pedone d. Normalmente si consiglia di riprendere con il pedone più distante dal centro, in modo da avvicinarlo e fare aumentare il controllo del centro. In questa posizione, però 6.bxc3 sarebbe una mossa debole.

Domanda: perché è meglio riprendere con il pedone d anziché con quello b?

Risposta: dopo 6.d:c3

- l'♙c1 ha tre case a disposizione (d2, e3, f4) e attacca il pedone f4;
- la ♖d1 controlla 6 case (da d1, dove sta, a d6) sulla colonna d;
- la spinta in d5 del Nero è ancora impossibile

Invece, dopo 6.b:c3, che sarebbe stato un grave errore, l'♙c1 avrebbe avuto solo le case b2 e a3 a disposizione, il Nero avrebbe potuto spingere in d5 e la ♖d1 sarebbe stata bloccata dal pedone d2.

### 6...♞e7

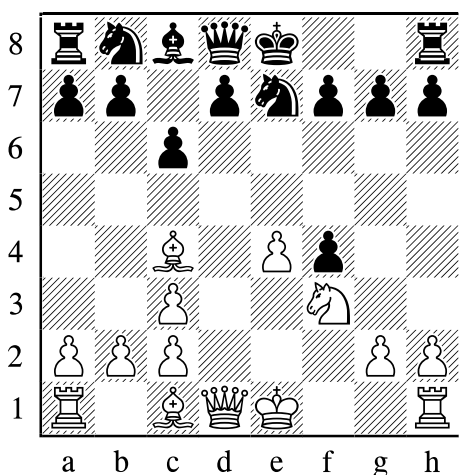
Il Nero tenta ancora di fare la spinta in d5.

Guardiamo la posizione del diagramma e proviamo a fare il punto della situazione.

Il Bianco ha due pezzi già sviluppati, sta attaccando il pedone f4 con il suo alfiere in c1, controlla la colonna d con la donna.

Il Nero ha solo un pezzo sviluppato, ma quel che è peggio, deve perdere almeno 3 tempi per sviluppare il suo cavallo in b8 e l'alfiere in c8.

Il Bianco è perciò in grande vantaggio, anche se ha un pedone in meno.



Domanda: come può sfruttare il suo vantaggio il Bianco?

Risposta: può continuare a svilupparsi impedendo lo sviluppo dell'avversario. Ma come?

### 7.♞d6

Dopo questa mossa lo sviluppo dei pezzi neri sul lato di donna è bloccato per molte mosse.

In pratica è come se il Nero stesse giocando con tre pezzi in meno.

Domanda: quali sono i pezzi neri che non giocano?

Risposta: ♞a8, ♞b8, ♞c8.

### 7...0-0 8.♙:f4 ♞g6

Il Nero spera di poter giocare 9...♞:f4 10.♖:f4 d5, ma Morphy sposta l'alfiere per evitare lo scambio.

Domanda: perché muove due volte un pezzo anziché fare una mossa di sviluppo come 9.0-0?

Risposta: ci sono almeno tre buoni motivi:

- comunque dopo 9...♞:f4 10.♖:f4 il Bianco avrebbe mosso due volte un pezzo (la donna);
  - il Nero ha ristrettezza di spazio, mentre il Bianco ne ha molto. In questo caso è generalmente sbagliato cambiare i pezzi, perché chi ha poco spazio, è favorito dal cambio.
- Pensate ad una stanza piccola dove stanno 8 persone; se ne fate uscire una, gli altri 7 avranno più spazio;
- se la donna bianca si sposta da d6 e il Nero riesce a spingere in d5, i pezzi neri possono cominciare a svilupparsi.

C'è anche un quarto motivo, meno importante: il Bianco può spostare l'alfiere da f4 senza perdere tempo.

Domanda: come?

### 9.♙g5

Risposta: mettendo l'alfiere in g5 il Bianco attacca la donna del Nero, che deve spostarsi.

### 9...♞e8

Domanda: il Nero si sottrae all'attacco del Bianco e minaccia di prendere il pedone e4 e per giunta con scacco. Cosa può fare il Bianco?

### 10.0-0

Risposta: qualche volta le minacce dell'avversario si possono ignorare se ne sappiamo costruire di più forti. Il Bianco perciò continua a svilupparsi e si prepara a portare in gioco anche le due torri. Quella in f1 è già puntata sull'arrocco nemico, quella in a1 entrerà in gioco molto presto. Nel caso in cui il Nero catturasse il pedone in e4 il Nero, secondo l'analisi

proposta dal maestro Frisco del Rosario (nel libro *A First Book of Morphy*, Trafford edizioni, 2004) perderebbe subito:

10... ♖:e4 11. ♘d2 ♗e5

(se 11... ♗:c2 12. ♗:f8+ ♘:f8

[se 12... ♘:f8 13. ♖:f7+ ♘g8 14. ♖:d7+ ♘h8 15. Td8#]

13. ♘:f7+ ♘h8 14. ♘b3 con la doppia minaccia 15. ♖f8# e 15. ♘:c2)

12. ♘f4 ♗:d6 13. ♘:d6 ♖d8 14. ♘:f7+ ♘h8 15. ♘c7

♖f8 16. ♘:g6 ♖:f1+ 17. ♖:f1 h:g6 18. ♖f8+ ♘h7

19. ♘:c8

**10... ♘h8**

**11. ♖ae1 f6**

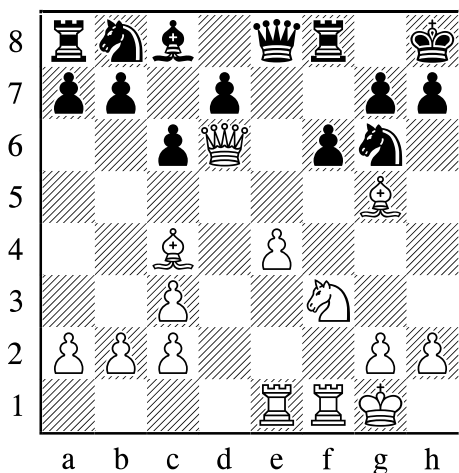
Questa mossa ha lo scopo di cacciare l'♘g5 e mandarlo in una posizione meno attiva (d2 o c1). E inoltre crea un sostegno in e5 per il ♘g6 non appena il Bianco spostasse il suo ♘f3.

Domanda: a partire dalla posizione raffigurata nel diagramma qui sotto, se il Bianco giocasse 12. ♘d2, il Nero potrebbe giocare 12... ♘e5?

Risposta: No!

Domanda: perché

Risposta: per 13. ♘:e5 e il Nero ha perso un pezzo, perché se riprende in e5 il Bianco cattura in f8 con matto!



Il grande vantaggio di sviluppo del Bianco consente ora una mossa sorprendente, che sacrifica un pezzo.

**12.e5!**

Attacca la casa f6. L'♘g5 però non si può catturare. Infatti, nel caso di 12... f:g5 seguirebbe:

13. ♘:g5 ♖:f1+ 14. ♖:f1 e il Bianco ha due possibili piani di attacco:

- 15. ♘f7 (attacca la ♗e8 e il ♘g6, quando la donna nera si sposta cattura il ♘g6 con l'alfiere, poi il pedone g6 con la donna, minacciando il matto in h7)
- 15. ♗d1 per poi giocare ♗h5.

In questo caso il Nero non potrebbe giocare 15... ♘f4. Perché?

Risposta: per 16. ♘f7+ seguita dallo scacco di scoperta 17. ♘d6+ e la donna nera sarebbe perduta.

**12...f5**

Il Nero non accetta il sacrificio perché perderebbe subito, come abbiamo visto..

Domanda: può lasciare il suo pedone in f6? e perché?

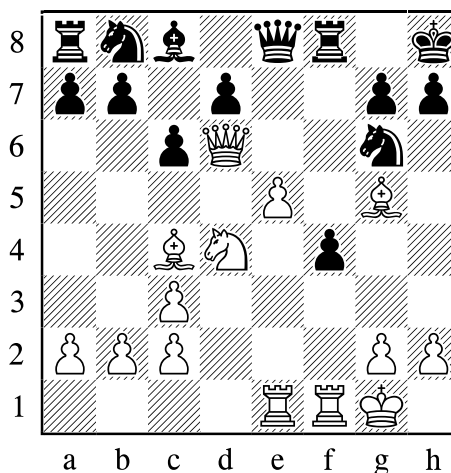
Risposta: non può lasciarlo, perché è attaccato da tre pezzi nemici (quali? La ♗d6, l'♘g5 e il ♖e5) ed è difeso da due (quali? La ♖f8 e il ♘g7).

Domanda: ma perché il Nero non potrebbe difendere il pedone f6 anche con la donna?

Risposta: perché perderebbe rapidamente. Vediamo le mosse possibili:

12... ♗d8 13. e:f6 g:f6 (ovviamente se prende con la torre perde la qualità) 14. ♘h6 e guadagna comunque la qualità.

**13. ♘d4 f4**



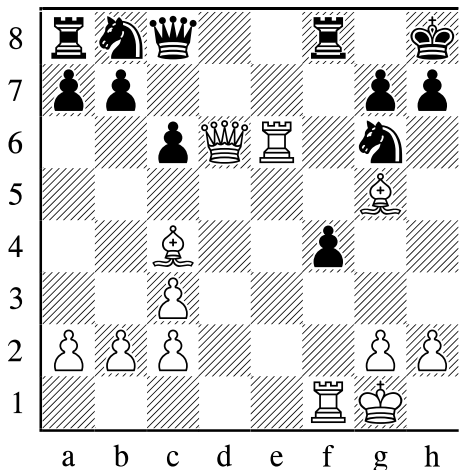
Adesso un'altra spinta del pedone e apre linee e dà spazio ai pezzi pesanti del Bianco per l'attacco al re.

**14.e6 d:e6**

**15. ♘:e6 ♘:e6**

**16. ♖:e6 ♗c8**

E adesso arriva il colpo finale. Il Bianco sacrifica la qualità per aprire la colonna h per dare scaccomatto. Il Nero riuscirà ad evitare lo scaccomatto, perché Morphy non giocherà sempre le mosse migliori, ma la perdita di materiale sarà troppo forte.



Vediamo come conclude la partita il grande Morphy (che, ricordiamo, sta giocando "alla cieca", cioè senza vedere la scacchiera).

**17. ♖:g6 h:g6**

**18. ♕:g6?**

Minacciando di dare matto con 19. ♖h5.

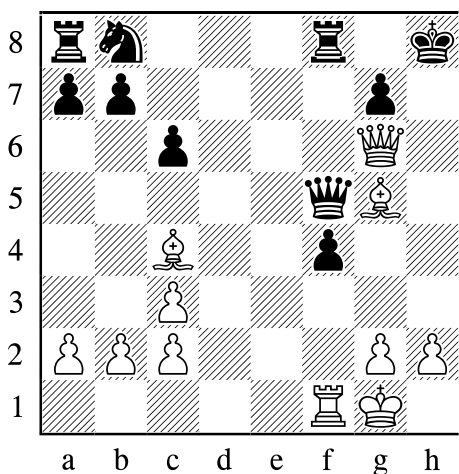
Ma Morphy avrebbe potuto vincere subito con 18. ♖f3, che minaccia 19. ♕:f8+ ♖:f8 20. ♖h3#.

18... ♖f6 non funziona per 19. ♖d8+ ♖f8 (se 19... ♕:d8 20. ♖h3#) 20. ♕:f8+ ♖:f8 21. ♖h3#.

Resta 18... ♖e8, ma allora il Bianco dà matto in h4 con 19. ♖:f4 ♖e1+ 20. ♔f2 e una volta esauriti gli scacchi il matto è imparabile.

**18... ♕f5**

Riuscite a trovare la mossa con cui Morphy vince?



**19. ♖:f4!**

Una combinazione che semplifica la posizione e guadagna materiale.

**19... ♕xg6**

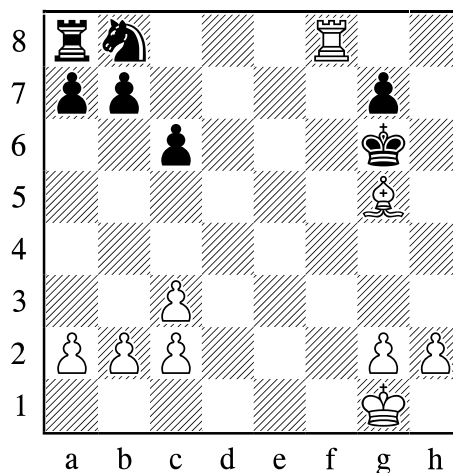
Ovviamente non 19... ♕:f4?? per 20. ♖h5#

**20. ♖xf8+ ♔h7**

**21. ♕g8+ ♔h8**

**22. ♕f7+ ♔h7**

**23. ♕xg6+ ♔xg6**



Domanda: ora il Bianco ha una mossa che gli fa guadagnare materiale.

Suggerimento: c'è un'inchiodatura da sfruttare

Risposta: (v. sotto)

**24. ♕f4**

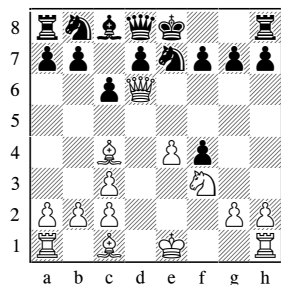
Dopo questa mossa il Nero perde il Cb8 e anche il finale, perciò...

**il nero abbandona**

**1-0**

## Bloccare lo sviluppo dell'avversario

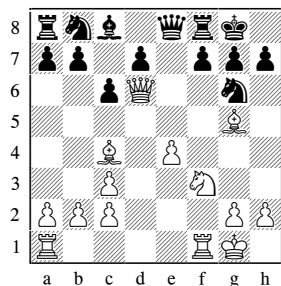
7. ♔d6



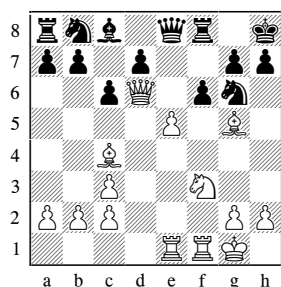
## Aprire linee per attaccare

La parte che è in vantaggio di sviluppo deve cercare di aprire linee per i pezzi che lavorano "da lontano" e hanno bisogno di spazio (alfieri, torri, donna). L'apertura di linee richiede spesso il sacrificio di materiale e a volte si possono sacrificare pezzi interi per essa.

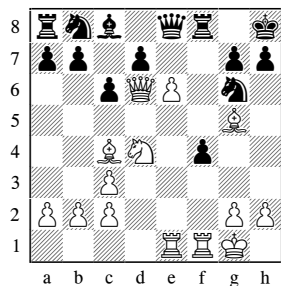
10. 0-0



12. e5



14. e6

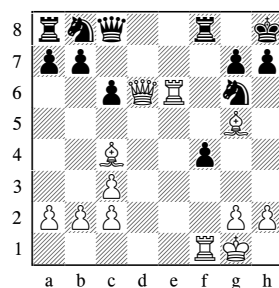


## Spesso una combinazione risolve la partita

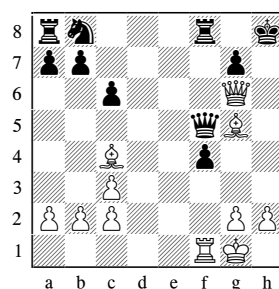
Nelle posizioni vinte serve spesso una mossa a sorpresa (il cosiddetto "colpo tattico") che dà avvio ad una sequenza di mosse forzate che portano ad un guadagno di materiale o al matto.

Qui la combinazione è piuttosto lunga: da mossa 17 alla mossa 24!

17. ♖g6



19. ♖f4



L'inchiodatura che pone fine alla partita:

24. ♕f4

