

L'ATEORIA

Quante volte noi spingilegno, a corto della teoria consacrata ma ricchi di fantasia e voglia di creare un sano, purificatore caos sulla scacchiera, ci siamo accinti ad iniziare una partita ponendoci fatidici interrogativi del genere "...e mo' come cavolo apro?", "se mi fa equattro che ci rispondo?" e simili?

Ebbene, è finalmente giunto il momento di diradare la nebbia che ci impedisce di spiegare le ali della nostra, sinora ben celata a dire il vero, fantasia creativa. La panacea ai tanti che soffrono di "malassorbimento teorico", cioè la capacità di dimenticare la variante studiata *immediatamente dopo* aver chiuso il libro, si chiama **1. g4!** (il punto esclamativo è dello scrivente). Prima avvertenza: non bisogna lasciarsi fuorviare dalle innumerevoli (?) monografie su tale apertura, artatamente predisposte per confondere le nostre poche e già ben confuse idee, che parlano di "fianchetto allargato", "attacco preventivo sullo sviluppo del Cavallo nero in f6" e "rapida mobilitazione del lato di Re contro il futuro 0-0 del Nero": niente di più letale per uno sviluppo fantasioso e creativo di una partita a scacchi! Il vero scopo di **1. g4** è di portare l'avversario, trasudante teoria e molto spesso almeno 300 punti Elo in più di noi, su di un terreno a lui sconosciuto, dove le differenze di conoscenza teoria sono relative. Seconda avvertenza: **1. g4** deve essere eseguita puntando gli occhi dritti sull'avversario, per scrutarne le inconsapevoli reazioni facciali e quindi "leggere" nella sua mente quello che potrà

essere il prosiegua della partita. Le reazioni più diffuse sono le seguenti:

- a) **sorrisetto serafico**: ottimo! L'avversario sta inconsapevolmente scivolando in una sensazione di falsa sicurezza, che lo porterà inevitabilmente ad abbassare la soglia di attenzione, primo fondamentale passo verso una fatale (e speriamo non tanto futura) cappella. L'esperienza insegna che l'avversario troverà arduo giocare passabilmente perché in balia di interrogativi esistenziali del genere "*ma perché 'sto pollo non si dedica al ciapanò?*";
- b) **smorfia di disgusto**: (nei casi più eclatanti accompagnata da inizio di conati di vomito): siamo dinanzi ad un "esteta" della scacchiera. La sua *Scachanschauung* non concepisce altro al di fuori di concetti di "sviluppo armonico", "controllo del centro", "sicurezza del Re", ecc. Bisogna approfittare dell'inevitabile sbandamento proseguendo di conseguenza, e cioè lasciando il Re al centro ed attaccando sulle ali. Se l'avversario dà segni di ripresa entro la terza mossa, allora si potrà, con piglio deciso, proporre la patta: è probabile che l'accetterà, pur di non continuare quello che lui considera "uno scempio";
- c) **volto impassibile**: non c'è motivo di preoccuparsi dell'assenza di reazioni del vostro avversario che, a differenza degli esempi sopra citati, interiorizza meglio solo perché è un buon giocatore di poker. Voi continuate come vi detta l'estro, e vedrete che presto o tardi scalfirete la sua resistenza nervosa: voi siete consapevoli del caos che creerete (vero?), lui no!

Terza avvertenza: 1. g4 vi evita di imparare a memoria lunghe e noiose sequenze di mosse astruse. L'unico concetto (invero accessibile proprio a tutti) che dovrete tenere sempre presente è la pressione sulla grande diagonale bianca h1-a8. Siccome l'avversario verrà abbagliato dalla prospettiva di occupare il centro, Voi lo smantellerete con una condotta di gioco stringata: ♔ in g2, ♖ in c4 (per attaccare la catena di ♗c6-d5), ♜ a piacere in a4, b3 o c2, e ricordatevi di non lasciare pezzi in presa. A titolo esemplificativo, ecco una partita (giocata veramente!), dove i concetti qui sopra espressi hanno trovato piena applicazione.

ANDREONI-SETTIS Torino, Maggio 1981

1.g4 d5 2.Ag2 c6 3.c4 e5 (in caso di 3... dc4 sarebbe seguito 4.b3 in puro stile gambettaro) 4.cd5 cd5 5.Db3 Ce7 6.Cc3 Ae6 [il N. cerca di attirare la ♜ bianca in posizione pericolosa offrendo un ♗, conseguenza della reazione descritta nel punto a)] 7.D:b7 Cbc6 8.Cb5? (già mancando il possibile colpo del KO con 8.C:d5!) ...Te8 9.C:a7 C:a7



10. D:a7 Cc6; 11.Da4 Ac5 (il N. è in vantaggio di sviluppo per aver ceduto ben due ♗: basterà?) 12.Cf3 0-0 13.d3 e4 (non c'è due, senza tre!) 14.de4 de4 15.D:e4 Ad5 16. Df4 Ad6; 17.Dg5 Ab4+ 18.Rf1 f6 19.Df4 A:a2 20. Ae3 Af7 21.g5 (c'è una colonna semiaperta sul ♔ nero potenzialmente da sfruttare) ...Ad6; 22.Dh4 f5

23.Af4 Tb8 24.Dg3 (cedendo il secondo dei tre ♖ ma mettendo il proprio ♔ in posizione meno esposta ed attivando la ♖h1) ...A:f4 25.D:f4 T:b2 26.Ce5 C:e5 27.D:e5 Dd2 28.Af3 f4 (con l'idea di una futura f3, ma sarebbe stato meglio tentare il tutto per tutto con Te8) 29.Rg2 Ac4 30.Thd1 (ora che il B. ha terminato lo sviluppo l'iniziativa del N. si rivela effimera; la ♛ nera è legata alla difesa della Tb2, mentre ora tutti i pezzi del B. collaborano tra loro)...Db4 31.Td4 Db5 (unica! Vedete un po' voi perché) 32.Ta5! (centralizzazione dei pezzi) ...D:e5 33.T:e5 Aa6 34.Td7 Ac8 35.Tc7 g6 36. Tee7 Td8 37.Ad5+ Rf8 38.Tf7+ Rg8 39.Tfd7+ 1-0

Mario Andreoni