



Manuale di scacchi per bambini e non...



Francesco Zaccagni

Tel. 331 6862267

www.gubbioscacchi.it

info@gubbioscacchi.it

***“Sono giunto alla conclusione
che non tutti gli artisti sono scacchisti,
ma che tutti gli scacchisti sono artisti!”***

Marcel Duchamp

Indice degli argomenti

CAPITOLO 1	Prima di giocare.....	8
	Lo scopo	8
	La storia. Chi ha inventato gli scacchi?	8
	Gli scacchi oggi.....	8
CAPITOLO 2	Le regole del gioco.....	9
	Disposizione della scacchiera	9
	Descrizione della scacchiera	10
	Descrizione dei pezzi.....	11
	Disposizione dei pezzi	11
	Movimento dei pezzi	12
	Il Re.....	12
	La Regina (detta anche Donna).....	13
	La Torre	15
	Alfiere.....	15
	Il Cavallo	16
	Il pedone	17
	L'Arrocco	20
CAPITOLO 3	Scrivere le mosse.....	22
	Un esempio di partita trascritta.....	23
CAPITOLO 4	Scacco matto!	27
	Dare Scacco. Vincere, perdere e pattare	27
	Scacco matto!	27
	Scacco al Re.....	28
	Patta per stallo	29
	Patta per ripetizione di posizione o numero di mosse	30
	Patta teorica.....	30

Patta d'accordo.....	30
CAPITOLO 5 Teoria generale delle aperture	32
Conquista e controllo del centro	33
Economia dei tempi in apertura	33
Arrocco e sviluppo dei pezzi maggiori.....	34
Funzione dei pedoni in apertura.....	34
Alcuni esempi di aperture	35
Partita Spagnola	35
Partita dei quattro cavalli	36
Difesa Siciliana	37
Difesa Caro-Kan	37
Gambetto di Donna rifiutato.....	38
Gambetto di Donna accettato.....	38
Difesa Indiana.....	39
CAPITOLO 6 Come avvantaggiarsi nel mediogioco.....	40
I tre vantaggi: materiale, spazio e tempo	40
Vantaggio di materiale.....	40
Vantaggio di spazio	41
Vantaggio di tempo	42
Tecnica delle combinazioni	44
1.Lo scalzamento	44
2. L'attacco doppio o forchetta	45
3. L'inchiodatura.....	45
4. L'infilata.....	46
5. Il sacrificio	46
6. L'attacco di scoperta.....	47
7. L'adescamento	47
8. L'interposizione	48

9. Lo scacco perpetuo.....	48
Le mosse iniziali	50
I "Dieci comandamenti" del mediogioco	50
Importanza dei pezzi.....	51
Testi consigliati.....	52

CAPITOLO 1 **Prima di giocare**

Lo scopo

Lo scopo degli scacchi è quello di tutti i giochi... divertirsi!

Su una scacchiera bisogna dar scacco matto al Re avversario, parare gli attacchi del 'nemico', proteggere il proprio sovrano.

Come ciò si possa fare, sarà descritto nel prosieguo di questo manualetto.

La storia. Chi ha inventato gli scacchi?

Gli scacchi sono nati in India 1500 anni fa.

Chi li ha inventati non si sa. La leggenda più conosciuta li attribuisce al bramino Sissa che li inventò per alleviare la noia del suo sovrano. Il gioco piacque tanto al re che chiese a Sissa di esprimere un desiderio. Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due chicchi per la seconda, quattro per la terza e così via raddoppiando fino alla sessantaquattresima. All'inizio il re si stupì della pochezza della richiesta ma, fatti i conti, si accorse che non sarebbero bastati i granai di tutto il mondo per soddisfarla. Alla fine il re gli tagliò la testa offeso per non aver potuto onorare la sua promessa di ricompensa.

In Europa furono portati dagli arabi circa mille anni fa. Gli italiani furono i migliori giocatori del mondo dal 1500 fino a tutto il 1600. Tra i nomi più famosi di quel periodo spiccano Paolo Boi, Leonardo da Cutro e Gioacchino Greco. Nel 1560 Leonardo studiava legge a Roma quando fu sconfitto dal sacerdote spagnolo Ruy Lopez. Nel 1575, si recò in Spagna per la rivincita e sconfisse Ruy Lopez in una memorabile sfida alla corte di Madrid, alla presenza di re Filippo II.

Gli scacchi oggi

Oggi gli scacchi sono diffusi in tutto il mondo e circoli di scacchi si trovano in quasi tutte le città. Esiste una Federazione internazionale (FIDE) che raggruppa tutte le associazioni di tutte le nazioni. In Italia esiste la FSI, Federazione Italiana Scacchi.

Si disputano regolarmente tornei e campionati sia individuali che a squadre.



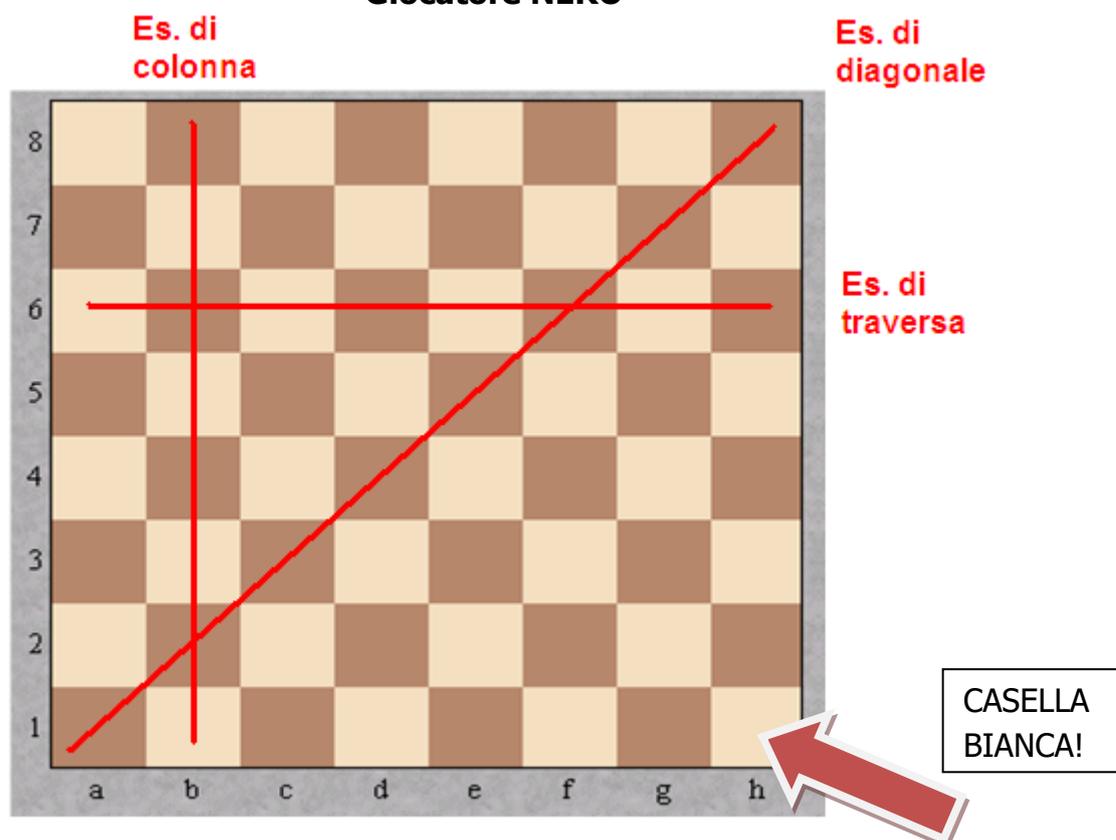
"Il match del secolo": SPASSKY vs FISHER (Reykjavic), 1972)

CAPITOLO 2 **Le regole del gioco**

Disposizione della scacchiera

La prima cosa da conoscere è come si posiziona la scacchiera rispetto ai giocatori. Ogni giocatore avrà una casella bianca alla sua destra. Non è consentito, dal regolamento, ruotare di un quarto di giro la scacchiera. La scacchiera ruotata di un quarto di giro è utilizzata nel gioco della dama.

Giocatore NERO



Descrizione della scacchiera

La scacchiera è un quadrato composto da 64 caselle, 32 di colore bianco e 32 di colore nero, alternate tra loro. Ci sono 8 colonne di 8 caselle ciascuna (sono quelle verticali che vanno dal primo giocatore al secondo giocatore), ci sono altrettante traverse costituite come le colonne, (sono quelle orizzontali sempre parallele ai giocatori), e ci sono 26 diagonali. La diagonale è una serie di caselle dello stesso colore unite tramite i propri angoli. Esiste una sola diagonale di 8 caselle di colore bianco e una sola diagonale, sempre di 8 caselle, di colore nero. Esistono poi molte altre diagonali più corte.

Descrizione dei pezzi

Ora impariamo a conoscere i pezzi che animano la nostra scacchiera. I pezzi sono 32, 16 di colore bianco ed altrettanti di colore nero. Ecco qui l'elenco dei pezzi di ciascun colore:

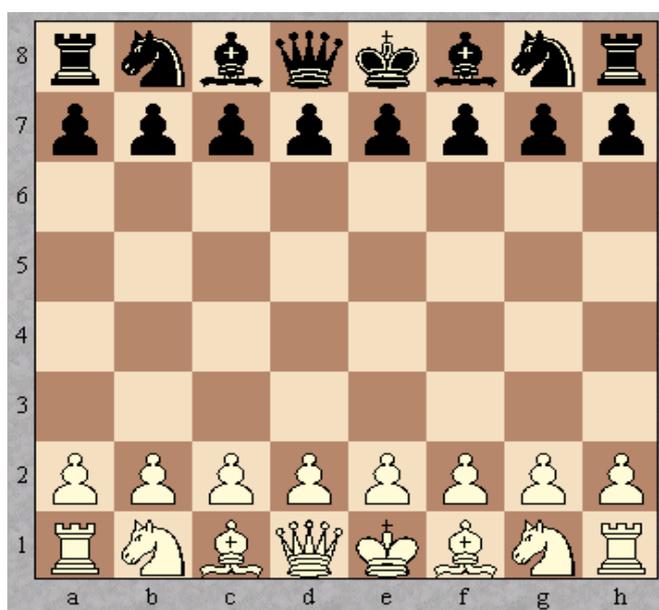
- 1 RE,
- 1 REGINA (o meglio DONNA, poi capirete il motivo di questo cambio di nome),
- 2 ALFIERI,
- 2 CAVALLI,
- 2 TORRI,
- 8 PEDONI (ma non PEDINE, le pedine sono i pezzi del gioco della dama).

Disposizione dei pezzi

C'era una volta un reame dove tutto era bianco e freddo: lo comandavano il Re dei Ghiacci e la Regina delle Nevi. La loro casa era un grande castello, dove vivevano protetti dagli Alfieri, con le lance lunghe e perigliose. I Cavalli pascolavano all'ombra di alte Torri, giocando con i piccoli Pedoni, guardie del Re.

Non molto lontano, c'era un reame dove tutto era nero e caldo: lo comandavano il Re de Vulcani e la Regina della Lava. Come nell'altro castello, v'erano Alfieri, Torri, Cavalli e Pedoni.

Fortuna volle che non vi fossero guerre in nessun luogo. Così i due Re, che si annoiavano non poco, pensarono di dichiararne una. Ma, per paura di farsi male, tutti d'accordo rinunciarono alla guerra e decisero di portare un po' di neve chiara e un po' di lava scura nel confine tra i due Reami. Lì andarono tutti, disposero i pezzi e cominciarono la partita degli Scacchi. Per non far torto a nessuno, si dispose di fare una mossa ciascuno, un pezzo alla volta; i giocatori delle Nevi arrivarono per primi, così il Bianco da qual giorno muove all'inizio. "Vince", disse il Maestro delle Cerimonie, "chi per primo riesce a catturare il Re avversario".



Ogni pezzo si pone all'interno di una casa ed in ogni casa vi può stare solo un pezzo. *Al centro della traversa, vi sono il Re e la Regina, difesi dai terribili Alfieri. Alle estremità, vi sono le fortissime Torri, a fianco alle quali vivono i Cavalli. Davanti, una fila di guerdiè-Pedoni.*

- ai bordi, le due Torri;
- a fianco delle Torri, i Cavalli;
- al centro della Scacchiera, il Re e la Regina; la Regina sulla casa del proprio colore, il Re sulla casa di colore opposto;
- a lato del Re e della Regina, i due Alfieri;
- sulla seconda traversa: tutti i Pedoni.

Movimento dei pezzi

I pezzi si debbono muovere sempre all'interno esatto di una casella: non possono stare a cavallo di due o più caselle, né fuori dalla scacchiera.

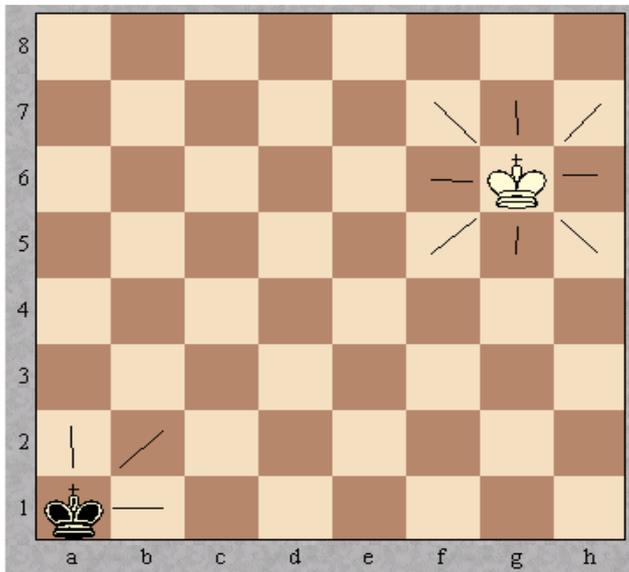
Un pezzo può andare su tutte le case consentite dal suo movimento (che diremo tra poco), ma non può:

- andare sulle case occupate dai pezzi del proprio colore; si può andare sulle case occupate dai pezzi di colore contrario, e in questo caso si mangia il pezzo, ponendolo al di fuori della scacchiera;
- andare in una casa passando per altre che siano occupate; fa eccezione a questa regola il Cavallo, unico pezzo che può saltare.

Il Re

Il Re è il pezzo più importante della scacchiera, ma è vecchio, appesantito dal lungo mantello e dalla grande corona: così può andare dovunque (in fondo è lui che comanda) ma più di un passo proprio non riesce a farlo! Quando si perde il Re (alla mossa successiva verrebbe per forza preso), si perde la partita.

Il Re è il pezzo più importante della scacchiera: se lo si perde, si perde la partita stessa. Vista la sua importanza, si può muovere in tutte le direzioni, ma di un solo passo.



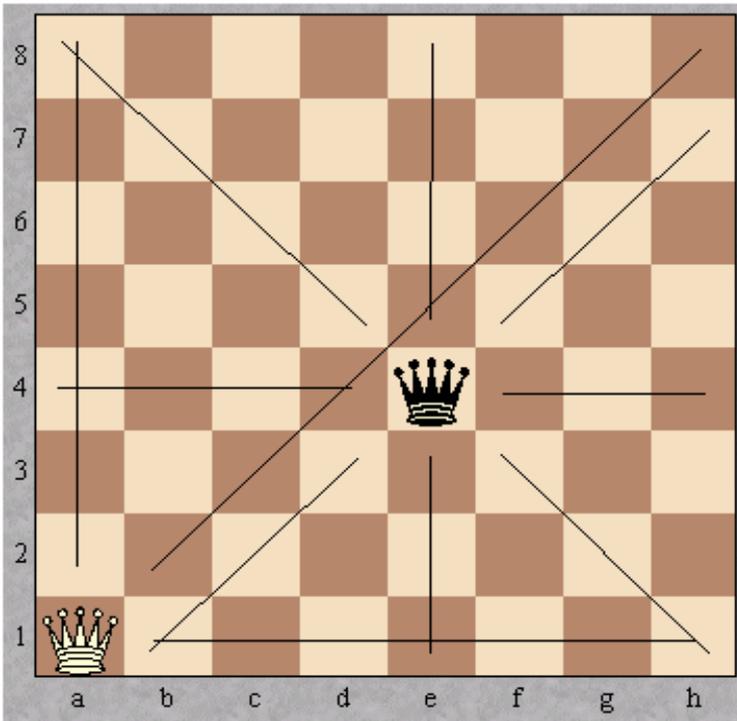
Chi intrappola il Re (se qualunque mossa si faccia, esso verrà catturato) vince la partita. Se il Re è in presa, si dice che è sotto scacco. Il Re sotto scacco deve necessariamente fare una mossa che lo liberi. Se non ve ne sono, si dice che è scacco matto e vince chi ha messo il Re avversario in tale situazione. Il Re non può mai mettersi sotto scacco, né rimanerci. Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re. Il Re può fare un solo passo per volta, in qualsiasi direzione, unica eccezione a questa regola è quando si esegue l'Arrocco, che spiegheremo dopo.

La Regina (detta anche Donna)

La Regina può andare dove vuole, di un passo, di due o quanto desideri... ma è molto altera, così quando si muove non si guarda intorno e procede sempre dritta. È il pezzo più potente, e bisogna stare attenti a non perderla!

La Regina è il pezzo più potente, seconda solamente al Re. Può andare in tutte le direzioni (alto, basso, sinistra, destra e le diagonali), di quanti passi vuole. Unico limite, se decide di andare ad esempio verso l'alto, non può cambiare direzione durante il movimento.

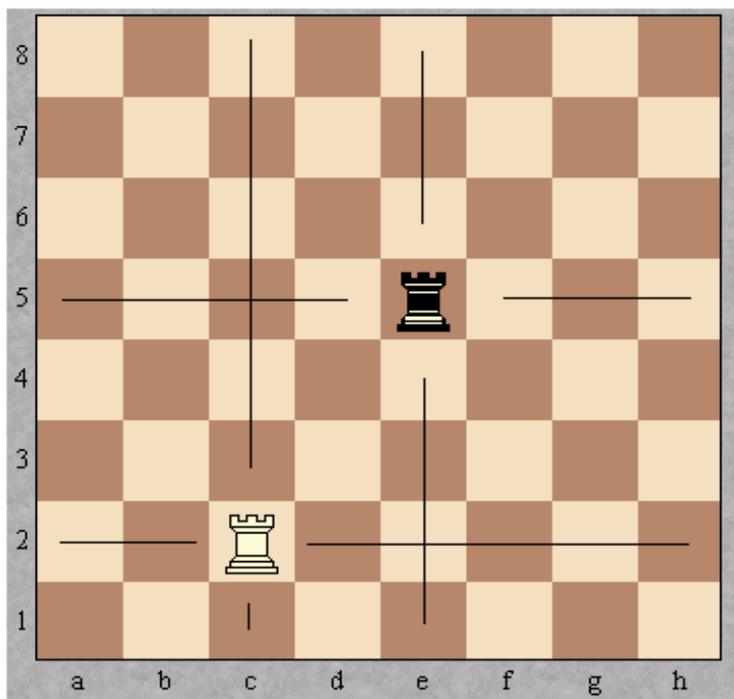
Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo. Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, tranne il Re.



La Torre

Durante gli assalti, si portano delle torri di legno, con ruote per farle muovere. Da sopra le torri, i soldati sparano frecce dalle feritoie: ve ne sono quattro, proprio nelle direzioni in cui si riesce a spingere.

Un pezzo importante, ma poco riesce a fare se non vi è spazio per muoverla. La Torre è un pezzo molto importante, si muove per linee dritte, sia orizzontali (traverse) sia verticali (colonne), per un numero di caselle qualsiasi.



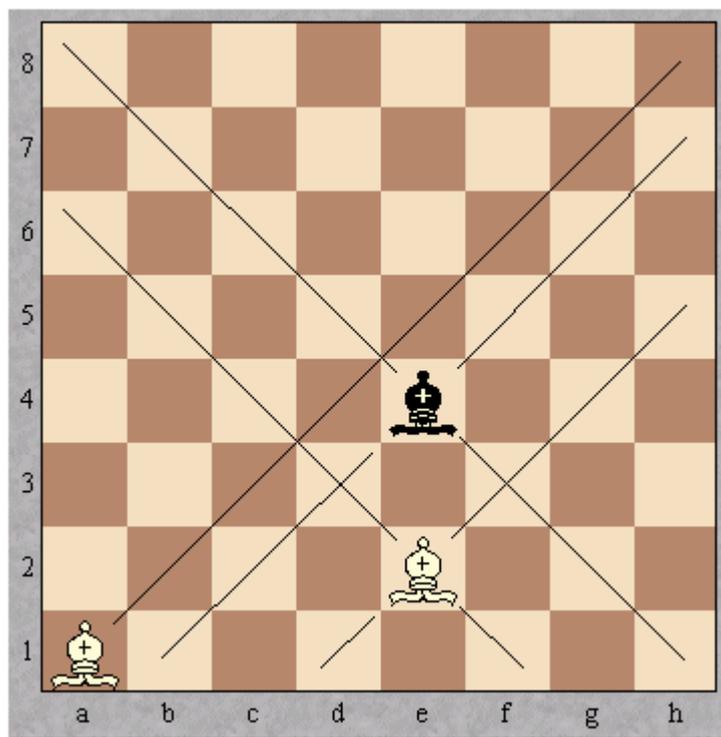
Notate che la Torre può, nel suo movimento, cambiare il colore della casella dove si posiziona e questa è una caratteristica molto importante. Per muoversi in tutta la sua potenza necessita di ampi spazi liberi, è questo il motivo per cui diventa essenziale dal centro di partita in poi, verso il finale, quando ci sono meno pezzi rimasti in gioco.

Alfiere

Un soldato con la lancia: così ingombrante riesce a correre solamente in diagonale (altrimenti sbatterebbe alla sua stessa arma). Una volta che inizia a correre, continuerà finché non deciderà di fermarsi: di un passo o sei, sempre seguendo le diagonali.

Un pezzo che riesce a muoversi velocemente, ma si può muovere solamente sulle diagonali. Ne risulta che l'Alfiere che nasce sulla casa bianca, giocherà per tutto il tempo su case di quel colore, e analogamente per il nero. Non ha limitazioni nei passi.

L'alfiere è particolarmente potente nelle posizioni aperte, ovvero quando si possa muovere senza essere ostacolato dai propri pezzi (che non può saltare) o negli altrui pedoni (che quasi mai conviene prendere con l'Alfiere se questi venisse poi ripreso).



Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Non può saltare nessun pezzo.
Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno che il Re.

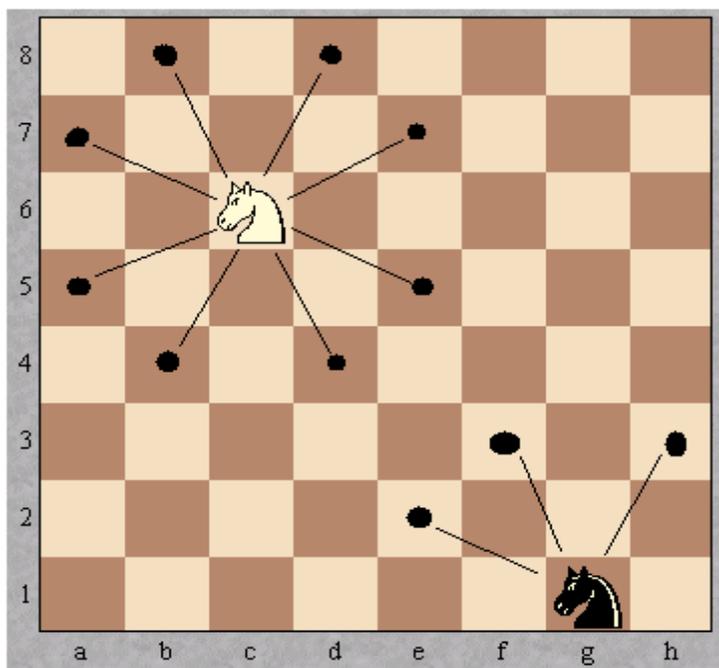
Il Cavallo

Il Cavallo è un pezzo che nel gioco degli scacchi si diverte tantissimo: fa sempre salti mentre nitrisce, e così non riesce mai ad andare dritto. A volte quasi riesce a disarcionare il cavaliere che gli sta in groppa! Salta in tutte le direzioni ma, attenzione, non può uscire dalla scacchiera! Non va molto lontano, ma può andare dovunque, seguendo il motto: "un passo, poi un'altro e uno di lato".

Il Cavallo è l'unico pezzo che può saltarne altri. Il Cavallo ha un movimento molto particolare, la forma del suo movimento richiama una L (verso l'alto, il basso, destra e sinistra) ed è composto da 3 + 1 caselle. Se è libera la casa d'arrivo, può andarci anche se tra questa casa e la sua di partenza vi sono altri pezzi. È un pezzo estremamente potente in posizioni chiuse, quando vi sono molti pezzi sulla scacchiera e gli Alfieri e le Torri hanno difficoltà di movimento. Contrariamente all'Alfiere, può andare su tutte le case.

Nel diagramma, si vedono tutte le case che può occupare il Cavallo (non può andare sopra il proprio pedone): un Cavallo posto di lato, una casa a lui poco consona, raggiunge molte meno case. Non può andare dove vi sono i propri pezzi. Può saltare qualsiasi pezzo.

Può mangiare qualsiasi pezzo dell'avversario, meno il Re.



Il pedone

Il pedone fa la guardia al Re. A volte si decide ad andare all'attacco, ma d'un passo per volta. Solo all'inizio è più deciso, e può muoversi anche di due. Cammina con le braccia aperte in avanti, e prende tutti i pezzi che gli finiscono tra le mani. Arrivato al bordo della scacchiera, viene promosso: da semplice pedone può diventare una potente Regina o una Torre, o un più semplice Alfiere o un Cavallo.

Il pedone avanza in una sola direzione, verso l'alto, di un sol passo. Laddove sia la sua prima mossa, confortato dalla vicinanza dei suoi amici, può anche muovere di due passi.

Contrariamente a tutti gli altri pezzi, non mangia nella casa d'arrivo del movimento abituale, ma in una delle due diagonali frontali.



La presa en passant

Esiste un caso particolare, la presa en passant (in italiano: mentre passa) in cui un pedone può prendere dietro la mossa di un'altro pedone. Questa situazione si

verifica quando un pedone, alla sua prima mossa, esegue un movimento di due case finendo di fianco ad un altro pedone; in questo caso, il pedone che era fermo può prendere quello che si era mosso come se avesse eseguito i due passi uno per volta (ovvero, mentre passava, 'en passant'). Questa presa può essere eseguita solamente alla mossa immediatamente successiva a quella del pedone da prendere; poi, non più.

La promozione

Quando il pedone arriva nell'ultima casa disponibile (l'ottava traversa per i pedoni bianchi, la prima per i neri), viene promosso: si sostituisce al pedone un altro pezzo scegliendo tra una Regina (la preferita), una Torre, un Cavallo o un Alfiere. Non si può prendere un altro pedone né tantomeno il Re. In questo modo sulla scacchiera possono esservi due o tre Regine o ricuperarne una persa.

Conclusione sui pedoni

I pedoni sono i pezzi che danno la configurazione alla posizione, ovvero che mostrano agli altri pezzi come muoversi per attaccare o difendersi. Contrariamente a quanto si pensa, è il pezzo più difficile da muovere, sia per le tante regole eccezionali (la presa en passant, la promozione, la presa in posto diverso dalla casa d'arrivo), ma ancor più perché, una volta mosso, non può più tornare indietro.

Come possono muovere i pedoni nel diagramma

Qui ora, con questo schema, esemplificherò tutte le cose che il Pedone può fare, spero che questi esempi possano chiarire i vari concetti. Tra parentesi segnerò la notazione.

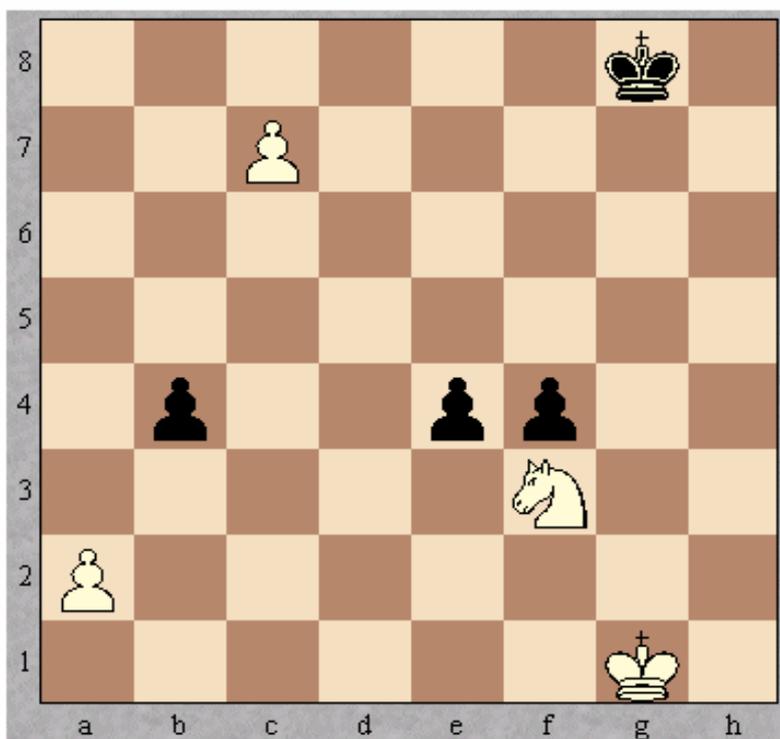
Se il tratto è al bianco il Pedone bianco in a2 può fare due cose, o avanzare in a3, oppure avanzare in a4. Se avanza in a3, il Pedone nero può (non è obbligato) effettuare la cattura sempre in a3 (a3, bxa3) e si toglie il Pedone bianco che era presente.

Se avanza in a4 il Pedone nero può, (anche qui non è obbligato) ma

nella mossa immediatamente successiva catturare il Pedone in a4 (a4, bxa3 e.p.).

Se il tratto è al nero il Pedone in b4 può fare una sola cosa avanzare in b3 (... , b3).

Il Pedone in c7 avanza sino in c8 e si trasforma in Donna, dando immediatamente scacco al Re avversario (c8D+, dove la D significa che il pedone si è trasformato in



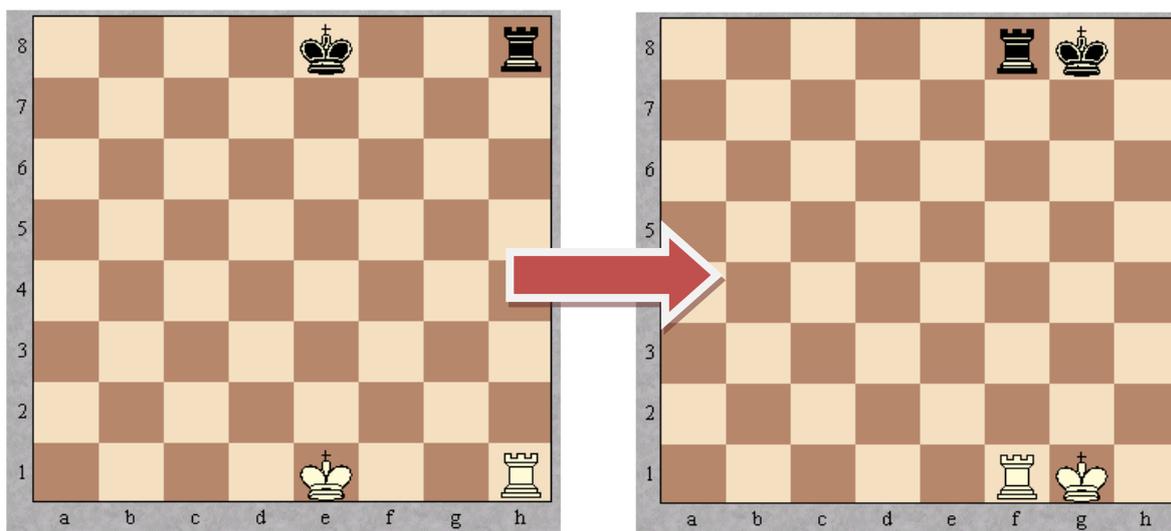
Donna, T sta per Torre, ecc. ed il "+" significa che il "nuovo pezzo" sta minacciando di catturare il Re avversario, cioè da scacco al Re). Il Pedone in e4 può fare due cose, o avanzare di una casella (... , e3) oppure catturare il Cavallo in f3 (... , exf3). Il Pedone in f4 non si può muovere, il Cavallo in f3 gli impedisce di avanzare.

L'Arrocco

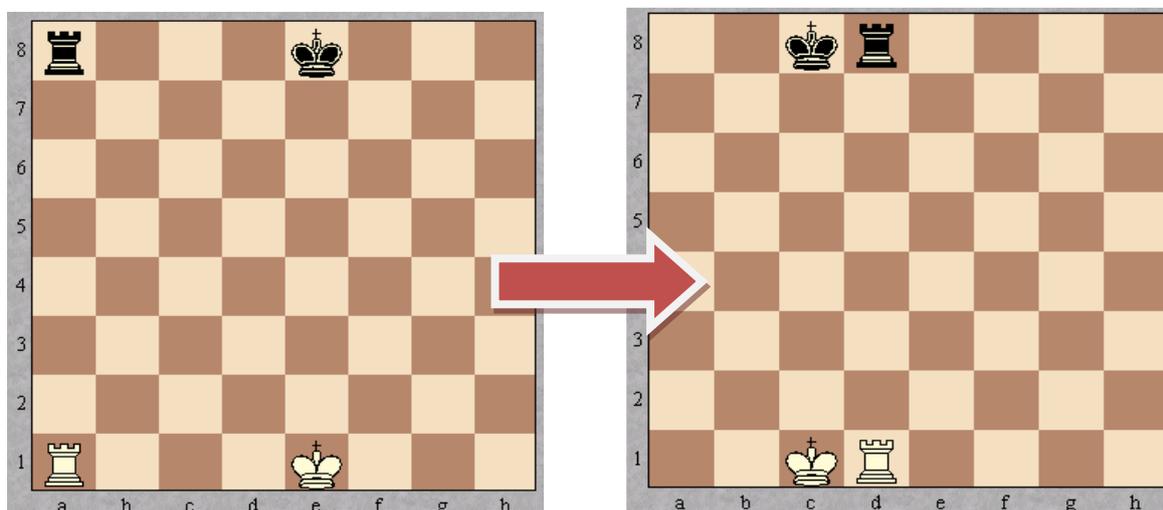
Il Re, dopo aver dato gli ordini iniziali, si ritira nell'arrocco, protetto dalla Torre più alta. I pezzi avversari faranno fatica ad attaccarlo, al calduccio dove si trova. Ne uscirà solamente alla fine, per catturare un pedone altrui, per aiutare la propria Regina a dar scacco matto, per sfuggire agli assalti, ahinoi!, del nemico. In fretta, però, bisogna ritirarsi, altrimenti potrebbe cominciare una lunga e pericolosa fuga...

Il Re e la Torre uniti possono dar luogo all'arrocco, ovvero il Re entra nel castello.

Se il Re e la Torre non hanno mai mosso, il Re non è sotto scacco né le case che attraverserà lo sono, il Re può muoversi di due case verso la Torre e la Torre andrà verso il Re, lo supererà e gli si porrà al fianco. Tutto in una singola mossa (ed è una mossa del Re, quindi si dovrà muovere per primo il sovrano: se si tocca la Torre si sarà costretti a muoverla *senza* arroccare, per le regole dei tornei che poi vedremo). Se il Re esegue questa mossa alla sua destra, si avrà l'arrocco corto, se andrà alla sua sinistra (il lato dove si trovava la Donna), si avrà l'arrocco lungo. L'arrocco è una mossa difensiva molto forte, e va fatta quanto prima per mettere il Re al sicuro. In più, consente alle Torri di andare al centro, dove possono meglio controllare il gioco.



Qui sopra un Arrocco corto (o arrocco lato di Re) per il bianco e per il nero



Qui sopra un Arrocco lungo (o arrocco lato di Donna), per il bianco e per il nero

CAPITOLO 3 Scrivere le mosse

Prima di procedere, sarà bene trovare un modo per scrivere le mosse, in modo da poter seguire un gioco già fatto, ricordare le proprie, commentare le partite degli amici.

Tutte le colonne (le linee verticali) sono individuate con una lettera, dalla 'a' alla 'h'. Tutte le traverse (le linee orizzontali) sono individuate con un numero, da 1 a 8.

Ogni casa si individua con una lettera e un numero: la lettera della colonna e il numero della traversa. Ogni pezzo ha una lettera di riferimento:

	Come si scrive	Es.
Re	Lettera 'R', figura 	Rb1,  b1
Donna (Regina)	Lettera D, figura 	Dd3 o  d3
Torre	Lettera 'T', figura 	Th5 o  h5
Alfiere	Lettera 'A', figura 	Ag7 o  g7
Cavallo	Lettera 'C', figura 	Cb7 o  b7
Pedone	nessuna lettera	d3, e5
Arrocco corto	L'arrocco dal lato di Re si indica con due lettere 'O':	O-O
Arrocco lungo	L'arrocco dal lato di Donna si indica con tre lettere 'O':	O-O-O

	Come si scrive	Es.
Si mangia	Si indica con la 'x'	Dxc5, dxh4 (presa di pedone)
Si dà scacco	Lo scacco al Re si indica con il segno '+'	Dxf7+, Ac5+
Si dà scacco matto	Lo scacco matto si indica con il segno '#'	Df7#, g7# (matto di pedone!)

Un esempio di partita trascritta

Paulsen Louis contro Morphy Paul

Apertura dei quattro Cavalli - Partita giocata a New York nel 1857

Bianco Nero

1) e4 e5

2) Cf3 Cc6

3) Cc3 Cf6

Credo che sia chiaro il motivo per cui quest'apertura è chiamata Apertura dei quattro Cavalli. Come potete vedere Paulsen e Morphy si sono divisi equamente il centro della scacchiera.

4) Ab5 Ac5

5) 0-0 0-0 Per ora la partita è praticamente speculare, ma già alla prossima mossa le cose cambieranno.

6) Cxe5 Te8

Se Morphy avesse risposto con 6) ..., Cxe5; Paulsen avrebbe risposto con 7) d4, effettuando una forchetta ai danni dell'Alfiere in c5 e del Cavallo in e5. Se 6) ..., Cxe4; (continuando la simmetria) una continuazione poteva essere 7) Cxe4, Cxe5; 8) Cxc5, rompendo la simmetria, visto che Morphy non poteva fare altrettanto 8) ..., a6 (attaccando un Pezzo avversario); 9) ecc, ecc. Ovviamente si poteva anche 8) d4, visto che il Pedone è difeso dalla propria Donna.

7) Cxc6

Una variante poteva essere 7) Cf3, Cxe4; 8) Cxe4, Txe4; 9) d3, ecc. con un'evidente semplificazione della scacchiera.

7) ... dxc6

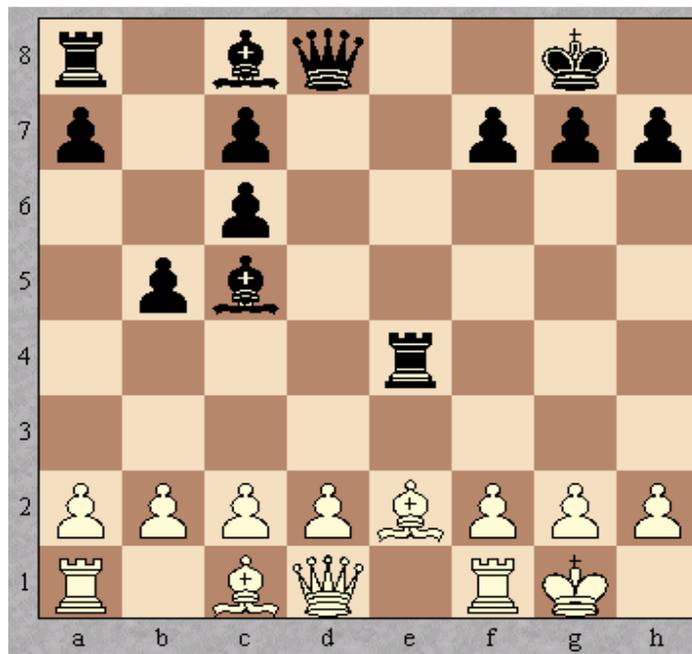
8) Ac4 Qui vi vorrei far notare che l'Alfiere di Paulsen minaccia la casella f7.

8) ... b5

Morphy insiste nel voler cacciare l'Alfiere di Paulsen. Un'alternativa poteva essere 8) ..., Cg4; 9) h3, Axf2+; 10) Rh1, Dd6 (minacciando alla prossima Dh2#) 11) hxg4 (sventando il matto e guadagnando un pezzo), ecc.

9) Ae2 Cxe4

10) Cxe4 Txe4 I pezzi catturati da entrambi sono i medesimi, ma Morphy ha preso decisamente il sopravvento su Paulsen.



11) Af3 A mio parere qui Paulsen commette un piccolo errore, forse sarebbe stata più incisiva la 11) d3, perché si minaccia la Torre di Morphy [come con la 11) Af3,], ma in più si libera la strada all'Alfiere in c1 e si va a controllare un pezzettino del centro.

11) ... Te6 La Torre va a difendere il proprio Pedone in c6 minacciato dall'Alfiere in f3.

12) c3 Paulsen insiste nel non voler far giocare il suo Alfiere posizionato in c1. Io sono del parere che la 12) d3, oppure la 12) b3, (io preferisco la prima, in quanto consente di riprendere il controllo di parte del centro) sarebbero state più efficaci. La mossa fatta da Paulsen non riesco a giustificarla.

12) ... Dd3 Con questa mossa Morphy continua a schiacciare Paulsen nella propria parte della scacchiera.

13) b4 Il centro della scacchiera è saldamente in mano a Morphy tanto che Paulsen è costretto a giocare ai margini ed il suo Alfiere su caselle nere è praticamente inesistente. Forse era più incisiva la 13) Te1, per poi proseguire con 13) ..., Txe1; 14) Dxe1, Ad7 [mossa forzata, si minaccia 15) De8#] proprio con lo scopo di riappropriarsi di parte del centro.

13) ... Ab6

14) a4 Paulsen cerca di reagire al dominio di Morphy al centro della scacchiera cercando di sfondare di lato.

14) ... bxa4

15) Dxa4 Ad7 Questa mossa di Morphy è giustificata dal fatto che Paulsen ha puntato sul Pedone in c6 due pezzi e ovviamente per non farlo cadere Morphy deve fare altrettanto. Facciamo un'ipotesi strana 15) Dxa4, (il nero effettua una mossa insignificante); 16) Axc6 (con minaccia di catturare in a8); Txc6; 17) Dxc6 (si minaccia De8#), **Dd8**; 18) Dxa8, ecc. Se Morphy giocava 17) ..., **Ad7**; 18) Dxa8#. Se invece 17) ..., **Ab7**; 18) Dxb7, Td8 19) ecc. Come potete vedere la partita è sempre aperta.

16) Ta2?

Qui, forse era meglio giocare la 16) Da6, cercando il cambio delle Donne. Essendo Paulsen messo peggio strategicamente era lui che doveva cercare di cambiare per sperare in un capovolgimento della situazione.

16) ... Tae8 Nonostante che, sulla scacchiera, le forze siano identiche Morphy è posizionato sicuramente meglio ed è riuscito anche a raddoppiare le sue Torri sulla colonna centrale "spaccando" in due i pezzi di Paulsen. Da notare che l'Alfiere bianco su caselle nere praticamente non è di nessuna utilità. Vedi "Alfiere buono", "Alfiere cattivo" nella lezione 5 paragrafo 8.

Rh2, ecc. Vi voglio far notare che Morphy, nonostante non abbia più la Donna sta dominando la scacchiera e Paulsen sta resistendo praticamente con il solo Re. La Donna e una Torre sono un po' ai margini della battaglia, gli altri suoi pezzi (l'altra Torre e l'Alfiere) non sono mai entrati in partita.

25) Df1 Paulsen è costretto a farsi catturare la Donna, Morphy sta minacciando la 25) ..., Ag2#. Comunque non risolve assolutamente la situazione.

25) ... Axf1

26) Txf1 Ora i pezzi sono tornati uguali (il nero ha due Pedoni in più), anche se i pezzi di Morphy sono meglio piazzati e pronti a sferrare l'attacco finale.

26) ... Te2

27) Ta1 Una possibile alternativa poteva essere 27) Tb2, e poi 28) d4, ecc.

27) ... Th6 Ora la minaccia di Morphy è questa 28) ..., Ab6; 29) ..., Th2#

28) d4 Paulsen avrebbe potuto giocare anche la 28) Rg2, Ab6+; 29) Rf3 (la Rg3 non ha scopo, visto che il Pedone è indifendibile), Texh2 (anche la Thxh2 è altrettanto buona); 30) Re4 [ed il Re fugge, se invece alla mossa 29) ..., giocava Thxh2 si poteva rispondere con 30) d4, ecc.]

28) ... Ae3 e Paulsen abbandona.

Vediamo il motivo dell'abbandono. Qui si minaccia 29) ..., Thh2#. Ora vediamo invece come Paulsen poteva giocarsela 29) Tf2, Txf2; 30) Axe3, Tfxh2+; 31) Rg1*, Th1+; 32) Rf2, Tf6+; 33) Af4, Txa1; 34) ecc. e la partita è vinta per Morphy. Vediamo un'altra alternativa 29) Tf2, Txf2; 30) Axe3, Tfxh2+; 31) Rg1*, Th1+; 32) **Rg2**, Txa1; 33) Axx6, gxx6; 34) ecc. e la partita è vinta per Morphy.

CAPITOLO 4 Scacco matto!

Dare Scacco. Vincere, perdere e pattare

Scacco matto!

Per vincere, bisogna dar scacco matto al Re avversario. Per ottenere questo eccellente risultato bisognerà mettere l'avversario in modo tale che il Re verrà mangiato alla prossima mossa, qualunque sia la sua risposta. Il Re, per rispetto, non verrà preso, ma la partita è vinta.

Alcune posizioni di matto sono mostrate nei diagrammi.



Scacco matto di Cavallo, aiutato dal Pedone.



Matto di Pedone, aiutato da Cavallo e Alfiere.



Scacco matto di Torre, aiutata dall'Alfiere.



Sacco matto di Torre: il Re è affogato.

Scacco al Re

Si può dare anche semplicemente scacco, minacciando il Re di essere preso. La differenza tra lo scacco e lo scacco matto è che, nel primo caso, il nostro avversario si potrà difendere.

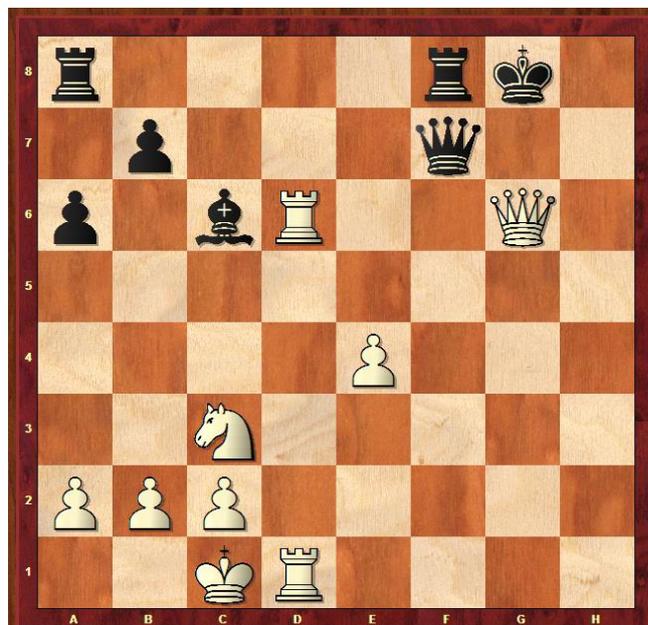
Come ci si difende da uno scacco? Ci sono tre modi:

- si mangia il pezzo che dà scacco;
- si interpone un pezzo tra quello che dà scacco e il nostro Re;
- si muove il Re;

Questi metodi non sono sempre possibili, ma conviene esaminare sempre tutte le possibilità. Nei diagrammi vediamo qualche esempio. Nel primo, il Re si muove per evitare lo scacco (il pedone in h2 non può mangiare, altrimenti la Regina mangerebbe il Re); nel secondo, si mangia il pezzo che da scacco; nel terzo, si interpone un pezzo per evitare la presa.



Scacco di Cavallo: il Re fugge in g1.



Scacco di Regina: l'altra la mangia.



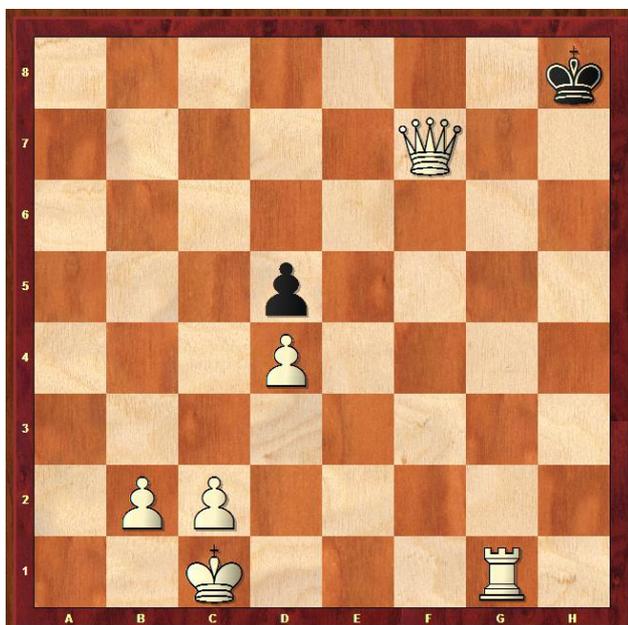
Scacco di Alfiere: il Cavallo b8 si porta in c6 e copre lo scacco.

Dare scacco non è sempre conveniente, bisogna valutare volta per volta. Attenzione a non dare scacchi inutili dove poi il pezzo viene subito mangiato! Si vince solo quando si dà scacco matto.

Patta per stallo

Esiste una situazione in cui non vince nessuno dei due giocatori, sebbene sia molto simile ad uno scacco matto: stiamo parlando dello 'stallo'.

Questa situazione si verifica quando la mossa è ad un giocatore, ma non può fare alcuna mossa legale: o i pezzi (se esistono) non possono muovere (potrebbe essere il caso dei pedoni), o porterebbero il Re a mettersi da solo sotto scacco (che è vietato). In questo caso, la partita è patta (non vince nessuno dei due giocatori).



La mossa è al Nero che, pur non essendo sotto scacco non ha mosse. È patta per stallo.

In questi casi è molto importante non abbassare la concentrazione e cercare di dare sempre scacco al Re avversario, per evitare di



Il Bianco sembra aver perso la partita, in quanto il Nero minaccia il matto con $Dg3-h2\#$. Dato che la casa h2 non è proteggibile ed i pezzi attaccanti del Nero non possono essere neutralizzati, non resta che cercare di pattare la partita con uno scacco perpetuo od uno stallo.

pattare una partita assolutamente vinta, gettando al vento la vittoria!

Lo scacco perpetuo in questa posizione non c'è, ma lo stallo invece sí! Vedere per credere:

1 Ta8+, Rg7; 2 Tg8+!!, Rxg8; 3 Db8+, Rg7; 4 Dg8+!!, Rxg8; 5 Tb8+, Rg7; 6 Tg8+!!, Rxg8 e stallo!

Patta per ripetizione di posizione o numero di mosse

Se la stessa posizione si verifica tre volte, la partita è patta. Questa regola serve per evitare che si giochino le stesse mosse finché si sia così stanchi da andare a dormire!...

Un caso è lo scacco perpetuo, cioè che uno dei due giocatori dia continuamente, e senza sosta, scacco al Re avversario. È patta.

Ancora patta si verifica quando sono state fatte 50 mosse senza mangiare alcun pezzo e nessun pedone sia stato mosso (se esiste). Uno di questi casi è quando l'avversario, con la Torre e il Re contro il nostro Re da solo non riesce a dare scacco matto.

Patta teorica

Capita quando è impossibile dare scacco matto.

Non si può dare scacco matto quando ci si trovi:

- con il solo Cavallo e il Re contro il Re;
- con il solo Alfiere e il Re contro il Re;
- con il Re contro il Re.

È piuttosto difficile dare scacco matto con Alfiere e Cavallo contro il Re da solo, ma è possibile. Altrettanto possibile il matto con i due Alfieri.

Patta d'accordo

Talvolta capita che una partita sia così equilibrata, che nessuno dei due giocatori riesce a prevalere sull'altro, che si propone all'avversario una patta.

In questo caso, nessuno dei due vince (ma nemmeno si perde!) e si chiude amichevolmente con una stretta di mano.

Sconsigliamo, per le prime partite, di pattare appena sembra che la posizione sia pari. A volte vi sono trucchi, cose non viste, errori dell'avversario, che possono portare a vincere. È bene imparare a riconoscere tutte le possibilità che una posizione offre e non è certo una patta affrettata che potrà insegnarcele.

D'altro canto, non vi è nulla di disonorevole nel proporre una patta. Si pensi che la maggior parte delle partite dei Grandi Maestri (i più forti giocatori di scacchi al mondo) finiscono proprio così!

CAPITOLO 5 **Teoria generale delle aperture**

Le combinazioni che i 32 pezzi generano sulla scacchiera sono infinite, è praticamente quasi impossibile che una partita sia uguale all'altra. Tuttavia, siccome la disposizione iniziale dei pezzi è sempre la stessa, è possibile e quindi molto utile memorizzare almeno le prime mosse che spesso sono ricorrenti.

Studiare le aperture è molto importante per incominciare subito bene la partita. Sbagliare l'apertura significa essere costretti, per rimediare all'errore iniziale, a non sviluppare appieno i propri pezzi, dando un vantaggio all'avversario.

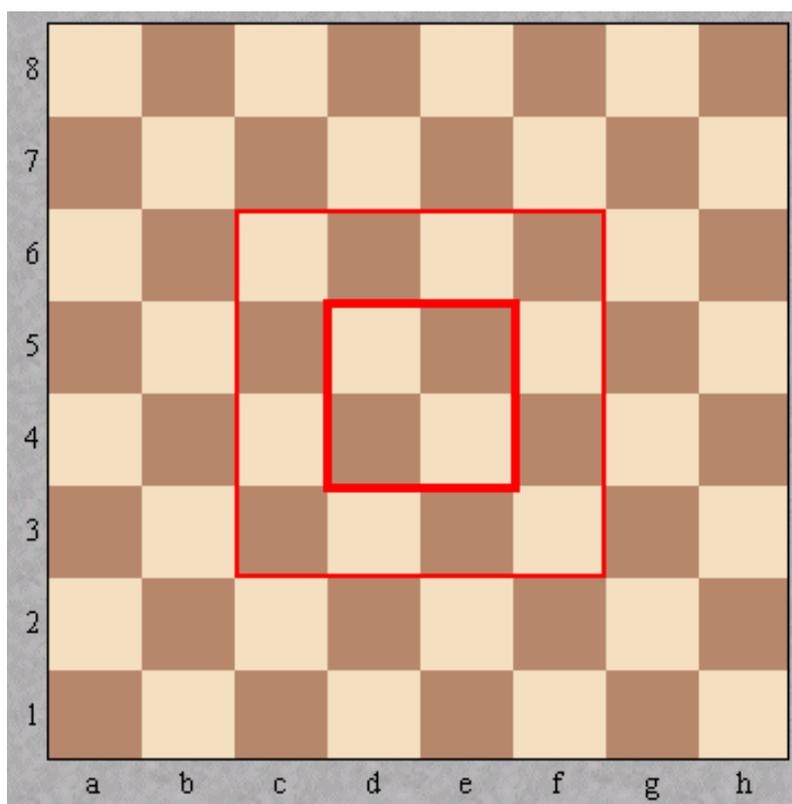
Qui è possibile mostrare solo una piccola parte delle numerosissime situazioni di gioco iniziale, oltre ad una serie di principi generali che dovranno essere seguiti il più fedelmente possibile, anche se non sarà facile poterli applicare, il vostro avversario cercherà di impedire che voi vi sviluppate perché anche lui ha il vostro scopo, VINCERE.

Il primo consiglio da dare, valevole per tutti, è quello di giocare possibilmente sempre le solite e ben collaudate aperture, quelle che avete studiato. Non vi demoralizzate se perderete le vostre prime partite, questo può significare tantissime cose, una serie di piccoli errori che il vostro avversario ha sfruttato, un grossolano errore da qualche parte, o più semplicemente il vostro avversario ha fatto meno errori di voi. Se il vostro avversario esegue una mossa che voi non conoscete, non pensate che abbia giocato in modo errato e che la vittoria oramai non vi possa più sfuggire, anzi potrebbe essere proprio l'opposto, cioè che il vostro avversario conosce meglio di voi quel particolare schema di gioco. Per questo motivo cercate sempre di ragionare facendo sempre la mossa che ritenete la più corretta e cercate di evitare di addentrarvi in situazioni che non conoscete.

In poche parole state all'erta in ogni momento, cercate di vedere se ci sono dei pezzi minacciati di cattura e se sono da voi, sufficientemente difesi, in modo da evitare errori fatali. Cercate di capire il motivo di determinate mosse più che di memorizzarle, anche se sono scritte sui libri...

Conquista e controllo del centro

Le caselle al centro della scacchiera sono critiche per 2 ragioni. Innanzitutto i pezzi al centro si potranno muovere di più caselle rispetto ai pezzi ai bordi (un cavallo al centro controlla più caselle di uno posizionato ai lati). Il controllo del centro consente inoltre di muovere i pezzi più facilmente dal lato del re a quello della regina velocemente. Ma quali sono le caselle del centro? Le caselle del centro sono la d5 – d4 – e5 – e4. Negli ultimi anni per "caselle del centro" si intende, oltre le caselle appena menzionate, anche le caselle che sono intorno a queste e più precisamente la c6 – c5 – c4 – c3 – d6 – d3 – e6 – e3 – f6 – f5 – f4 – f3.



Economia dei tempi in apertura

All'inizio è importante sviluppare (cioè portare fuori dalla casa di partenza) il maggior numero di pezzi (soprattutto Alfieri e Cavalli), nel minor tempo possibile. Per conseguire tale obiettivo è necessario:

1. Raggiungere nel minor numero di mosse possibili la casa scelta per lo sviluppo di un pezzo.
2. Evitare di muovere più volte lo stesso pezzo se proprio non è necessario. Per questo è importante non posizionare i propri pezzi in posizioni precarie, cioè facilmente ricacciabili dall'avversario.

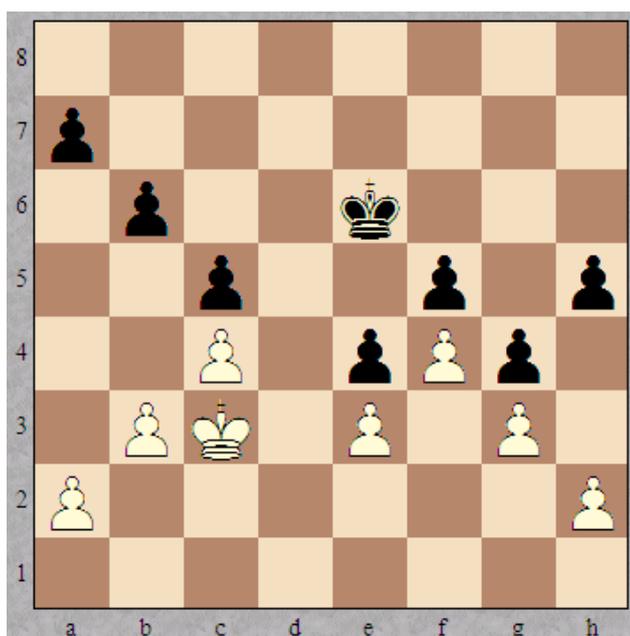
3. Non entrare troppo presto in gioco con i pezzi maggiori (Es: Donna e Torri), in quanto possono essere continuamente minacciati dall'avversario costringendovi a muovere più volte lo stesso pezzo.

Arrocco e sviluppo dei pezzi maggiori

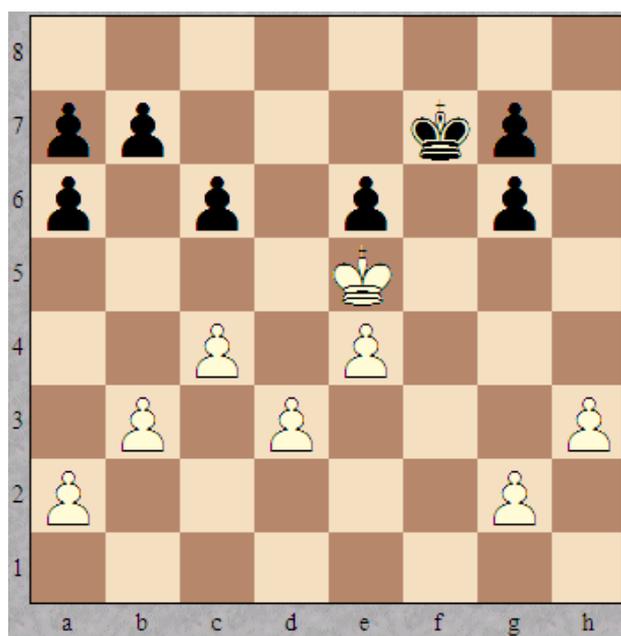
Una volta eseguito il primo sviluppo dei pezzi e conquistato il centro dovete pensare ad arroccare, cioè a difendere il vostro Re, portandolo in una zona che risulti più solida e meno vulnerabile agli attacchi del vostro avversario. Con l'Arrocco si raggiunge il duplice obiettivo di mettere il Re al sicuro e di mettere in comunicazione i pezzi pesanti come la Donna e le due Torri.

Funzione dei pedoni in apertura

Le mosse iniziali di pedoni svolgono la triplice funzione di occupare e controllare le fondamentali caselle del centro, di aprire passaggi per sviluppare i vari pezzi ed infine di formare uno scudo protettivo per proteggere i propri pezzi dall'attacco dell'avversario. I pedoni formano una catena che rappresenta una linea di confine all'interno della quale, quasi sempre, i propri pezzi sono al sicuro. Chiamasi "Catena di Pedoni" una sequenza di Pedoni, anche se sono soltanto due, che si sostengono vicendevolmente. È fondamentale mantenere il più possibile integra e solida la propria linea di pedoni, evitando impedimenti e pedoni isolati. Questi rappresentano infatti due tipi di debolezze che potrebbero causare anche la sconfitta della partita.



Entrambe le catene di pedoni sono integre e



La catena di pedoni del nero è estremamente compromessa a causa del **pedone isolato**

senza debolezze. La posizione è patta.

e6 e degli **impedimenti** nella colonna "a" e "g". nonostante i pedoni siano in numero pari, il bianco ha un notevole vantaggio.

Alcuni esempi di aperture

Esistono dei libri interi pieni di aperture, tuttavia la gran parte di queste discende dalle due mosse iniziali che seguono:

- A) Apertura di Re 1) e4
- B) Apertura di Donna 1) d4

Queste due aperture sono molto usate per due motivi. Il primo è che permette di conquistare parte del centro della scacchiera, il secondo è che permette a due pezzi, che altrimenti non potrebbero farlo, di poter entrare in gioco alla mossa successiva.

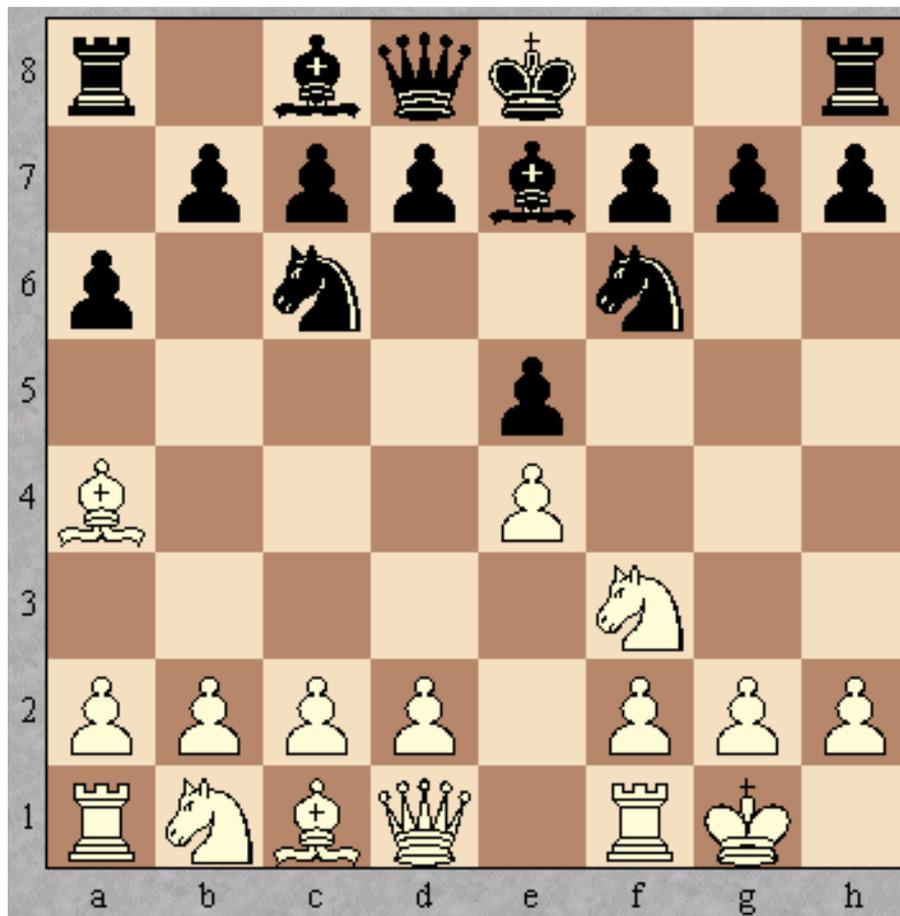
Tra quelle di Re evidenziamo le prime mosse delle seguenti aperture:

Partita Spagnola

1) e4, e5; 2) Cf3, Cc6; 3) Ab5, ecc.

Ora vediamo un' eventuale continuazione 3) ..., a6; 4) Aa4, Cf6; 5) 0-0, Ae7; 6) ecc., ecc.

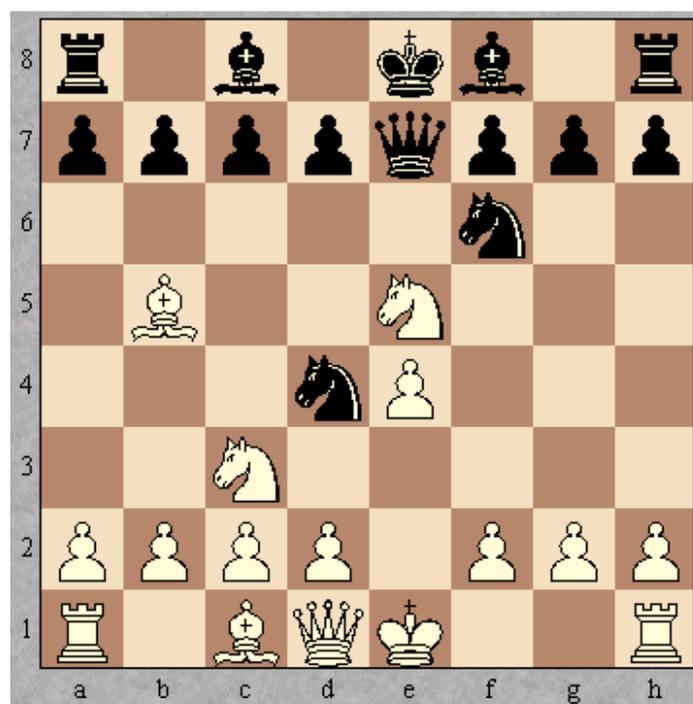
Sotto riporto lo schema di questa partita. Come potete vedere, dopo pochissime mosse la partita è già molto complessa.



Partita dei quattro cavalli

1) e4, e5; 2) Cf3, Cc6; 3) Cc3, Cf6

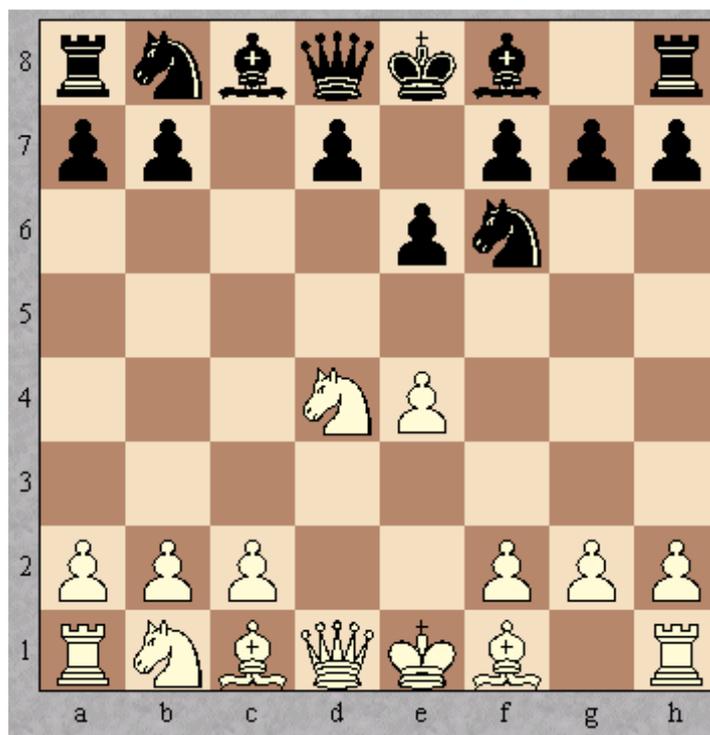
Ora vediamo un'eventuale continuazione 4) Ab5, Cd4; 5) Cxe5, De7 6) ecc, ecc. Sotto è riportato lo schema della continuazione.



Difesa Siciliana

Questa è forse una delle aperture più complicate e per questo maggiormente adottate dai più forti giocatori del mondo. Qui riportiamo solo una delle tante varianti.

1) e4, c5; 2) Cf3, e6; 3) d4, cxd4; 4) Cxd4, Cf6; 5) ecc, ecc.



Difesa Caro-Kan

1) e4, c6; 2) d4, d5; 3) Af5, Ad3 ecc, ecc.

Questo tipo di variante della Caro Kann si chiama "variante di spinta", ma ve ne sono numerose altre. Permette al nero di liberare velocemente l'Alfiere di campo chiaro c8 che in altre aperture del nero rimane chiuso dai propri pedoni.



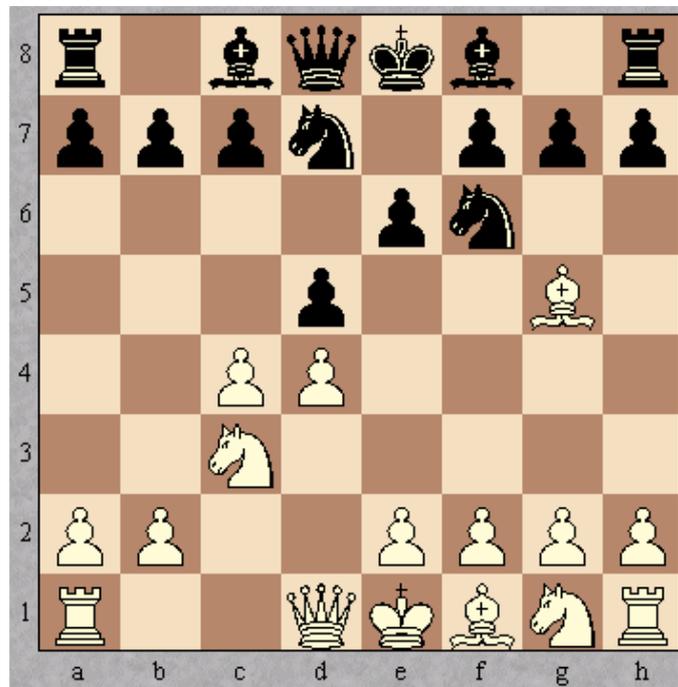
Tra quelle di Donna evidenziamo le prime mosse delle seguenti aperture:

Gambetto di Donna rifiutato

1) d4, d5; 2) c4, e6

Ora vediamo una possibile continuazione 3) Cc3, Cf6; 4) Ag5, Cbd7 5) ecc., ecc.

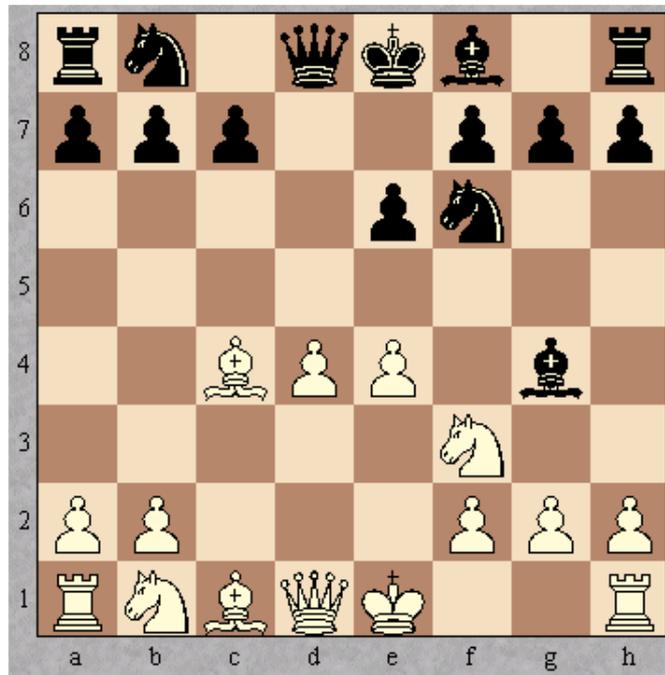
Sotto riporto lo schema di questa partita, già molto complessa.



Gambetto di Donna accettato

1) d4, d5; 2) c4, dxc4

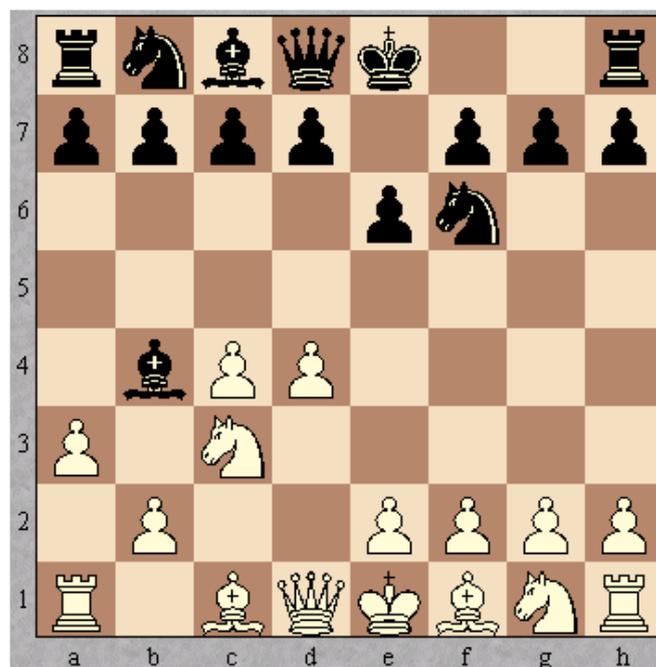
Questa una possibile continuazione 3) Cf3, Cf6; 4) e3, Ag4; 5) Axc4, e6; 6) ecc. ecc.



Difesa Indiana

1) d4, Cf6; 2) c4, e6

Ora vediamo una possibile continuazione 3) Cc3, Ab4; 4) a3, ecc.



Questa è solo una panoramica fin troppo semplice e veloce sulle aperture, ma dovete sapere che esistono circa 50-60 aperture codificate e studiate. Per cui il consiglio è di studiare almeno un'apertura del bianco, che utilizzerete in caso voi dobbiate giocare con il bianco ed almeno una risposta del nero per le due aperture più usate in caso voi dobbiate giocare con il nero.

CAPITOLO 6 **Come avvantaggiarsi nel mediogioco**

Per questa fase della partita non ci sono studi teorici precisi, come se fossero delle formule matematiche, che invece esistono sia per le Aperture sia per i Finali, pertanto qui potrete dare spazio al vostro istinto ed alla vostra fantasia. Certo, anche in tale fase di gioco esiste una serie grandissima di consigli, per l'attacco e per la difesa, che si possono dare e che il giocatore dovrà utilizzare tutte le volte che se ne presentano i presupposti. Alcuni sono elencati nel capitolo finale, mentre alcuni elementi tecnici sono elencati nel prossimo paragrafo. Starà alla vostra bravura, al vostro senso scacchistico, alla vostra esperienza a decidere quale mossa sia la più corretta tra le decine e decine di mosse possibili. E' da tenere presente che una mossa è buona anche in relazione all'avversario che avete di fronte. L'unico consiglio veramente generale che si può dare è quello di seguire un'idea, un piano d'azione finalizzato ad un obiettivo, non bisogna muovere i pezzi senza sapere cosa fare.

I tre vantaggi: materiale, spazio e tempo

Prima di tutto è importante specificare cosa significa andare in vantaggio. Sappiamo bene che a scacchi vince chi dà scacco matto al Re avversario, tuttavia per riuscirci è necessario prima indebolire l'esercito avversario, visto che all'inizio sarà quasi impossibile un attacco diretto. Durante la partita è possibile acquisire tre diversi tipi di vantaggio sull'avversario che intendiamo spiegare brevemente. Dopodiché, verranno evidenziate alcune tecniche combinate grazie alle quali sarà possibile raggiungere questo obiettivo.

Vantaggio di materiale

Nella tabella riportata nel capitolo finale, viene evidenziato a livello generale il valore che ogni singolo pezzo ha. In base a ciò è facile intuire che la Regina vale più di una Torre e questa vale più di un Alfiere o di un Cavallo. Cavallo ed Alfiere più o meno si equivalgono ed hanno il valore di circa tre pedoni. È chiaro che poi, in determinate situazioni, può accadere che un Alfiere sia più forte di una Torre o che un Pedone, in procinto di essere promosso, valga come una Regina, ma questo lo si può apprendere solo con l'esperienza. Premesso ciò, è chiaro comprendere che, per andare in vantaggio di materiale ci sono due modi:

1. catturare un pezzo dell'avversario, anche un solo pedone può essere importante, senza che questo abbia nessuna contropartita (vedi il diagramma della pagina seguente a sinistra);

2. effettuare un cambio vantaggioso, ad esempio guadagnando una "qualità" catturando una Torre in cambio di un Cavallo (vedi il diagramma a destra).



Il Nero cattura il Pedone e4 in quanto il Cavallo c3, suo difensore, è inchiodato.



Il Bianco conquista una "qualità" con un doppio di Cavallo in c7. Entrambe le Torri sono attaccate contemporaneamente.

Vantaggio di spazio

Il vantaggio di spazio è generalmente identificabile attraverso la disposizione assunta dalle strutture pedonali dei due schieramenti. Un giocatore dispone di un vantaggio di spazio quando i suoi pedoni hanno raggiunto una posizione più avanzata rispetto a quelli dell'avversario. La principale conseguenza del vantaggio di spazio è una maggiore libertà di manovra degli altri pezzi che, essendo protetti dalla barriera dei propri pedoni, avranno la possibilità di collocarsi al meglio per esprimere le proprie potenzialità e sferrare magari un attacco decisivo.



Il Bianco grazie ad un evidente vantaggio di spazio ha sviluppato meglio i propri pezzi e può sferrare un attacco vincente.

L'Alfiere b2 cattura il pedone g7 ed il Nero è spacciato.

Vantaggio di tempo

Il vantaggio di tempo lo possiamo riassumere nel detto "*chi mena per primo mena due volte!*". Tale vantaggio è generalmente identificabile attraverso un miglior sviluppo dei propri pezzi che per questo, pur essendo in numero eguale rispetto a quelli dell'avversario, possono esercitare una maggior forza sulla scacchiera e quindi avere l'iniziativa. È per ottenere tale vantaggio che abbiamo evidenziato l'importanza dell'economizzare i tempi in fase di apertura. Ad esempio, se possiamo raggiungere con un Cavallo una casa in due mosse perché impiegarcene quattro? Oppure anziché muovere tre volte lo stesso pezzo, non è forse meglio muovere tre pezzi diversi?

Il vantaggio di tempo riveste maggior importanza nelle posizioni aperte come evidenziato nella figura sotto:



Il Nero è in netto vantaggio di materiale e la sua Regina sta per dare scacco matto, tuttavia la mossa è al Bianco...

Il Cavallo bianco cattura il pedone f7 dando scacco al Re nero e la partita si ribalta.

Chi mena per primo mena due volte!

È proprio vero...

Tecnica delle combinazioni

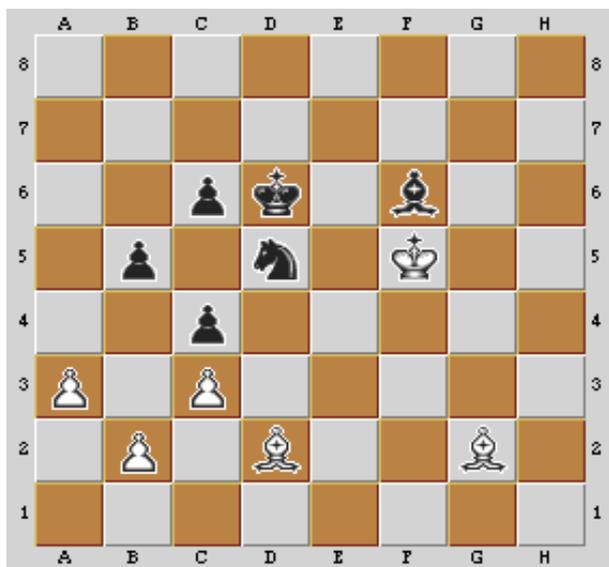
Per *combinazione* si intende una successione forzata di mosse con cui uno dei due giocatori riesce a conseguire un decisivo vantaggio materiale e/o posizionale, o addirittura lo scacco matto. Naturalmente, in quanto tale, una combinazione può presentarsi in un momento qualsiasi della partita e non soltanto nel mediogioco, anche se è in questa fase dello scontro fra i due schieramenti che spesso scaturiscono le combinazioni più belle, perché i pezzi sono già sviluppati e sono ancora numerosi sulla scacchiera. In ogni caso qui sono trattati solo i principi base della tecnica delle combinazioni:

- 1. Lo scalzamento**
- 2. L'attacco doppio**
- 3. L'inchiodatura**
- 4. L'infilata**
- 5. Il sacrificio**
- 6. L'attacco di scoperta**
- 7. L'adescamento**
- 8. L'interposizione**
- 9. Lo scacco perpetuo**

1.Lo scalzamento

Si definisce scalzamento una combinazione con cui si cattura un pezzo avversario dopo avergli tolto (o, appunto, *scalzato*) la protezione del pezzo che lo difendeva.

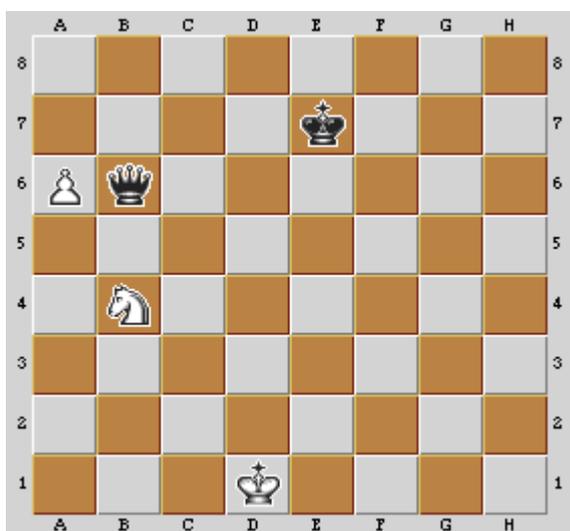
Il seguente diagramma esplicita il concetto:



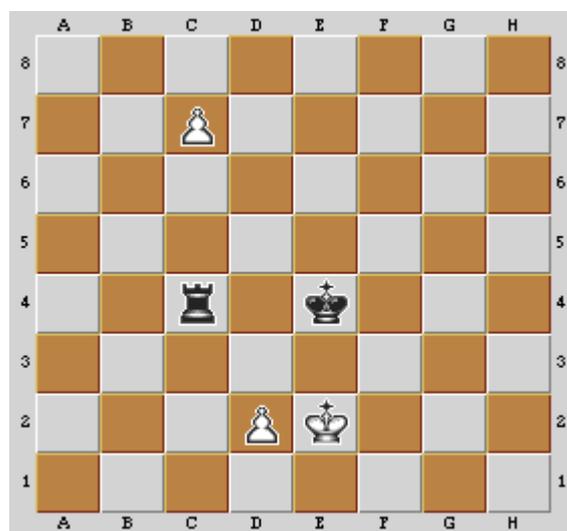
Il Bianco guadagna materiale. Come?

2. L'attacco doppio o forchetta

L'attacco doppio, come lascia intuire il suo nome, è una combinazione tramite la quale un pezzo ne attacca contemporaneamente due dello schieramento avversario, in modo che il difendente non riesca a proteggerli entrambi e quindi sia costretto a cederne uno al giocatore attaccante. Vediamo subito un esempio di attacco doppio. Nel diagramma che segue il Bianco, nonostante l'evidente inferiorità materiale, ha la possibilità di ottenere un decisivo vantaggio:



Come può il Bianco passare in vantaggio?

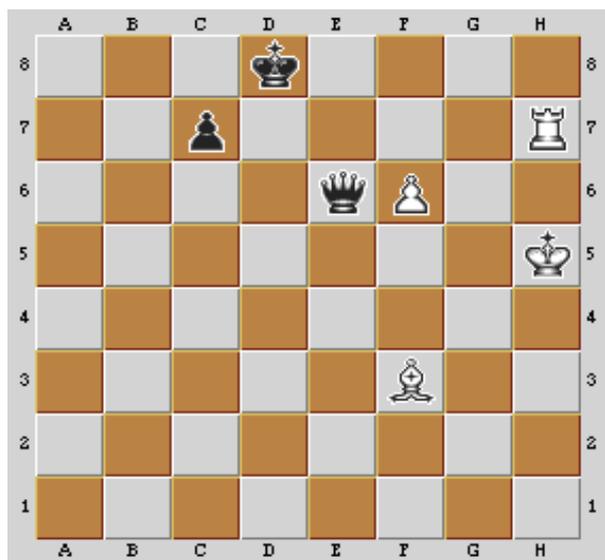


Come può il Bianco realizzare un attacco doppio?

3. L'inchiodatura

Questo tema tattico consiste nel fatto che il pezzo offendente, di solito un Alfiere o una Torre, costringe il pezzo offeso a non sottrarsi all'attacco, catturandolo in un secondo tempo o limitando in maniera decisiva la sua libertà d'azione, perché sulla

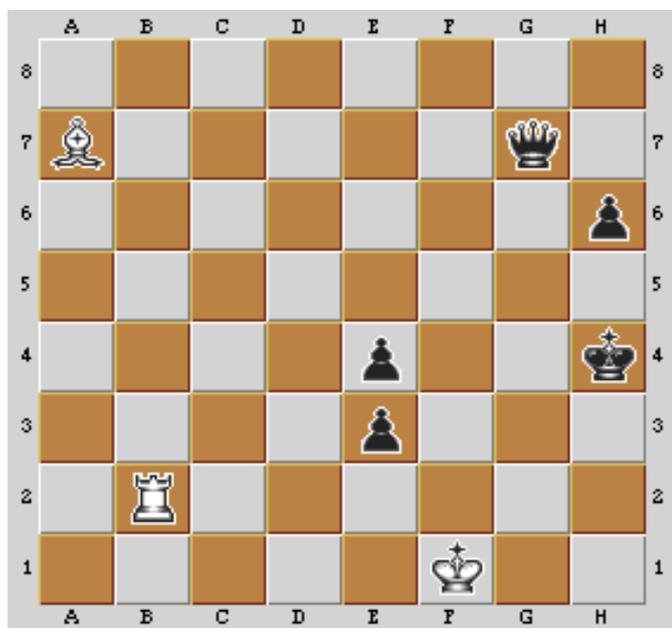
medesima linea d'azione del pezzo attaccante, dietro il pezzo offeso, c'è un altro pezzo più importante. Ecco un esempio degli effetti dell'inchiodatura:



Come può il Bianco inchiodare la Donna nera?

4. L'infilita

Per infilita s'intende l'attacco di un pezzo contro due pezzi avversari che si trovano sulla medesima linea (colonna, traversa o diagonale), dalla stessa parte rispetto al pezzo attaccante. Il difendente sarà costretto a spostare il pezzo più vicino, consentendo all'attaccante la cattura del pezzo più lontano. Ecco un esempio d'infilita:

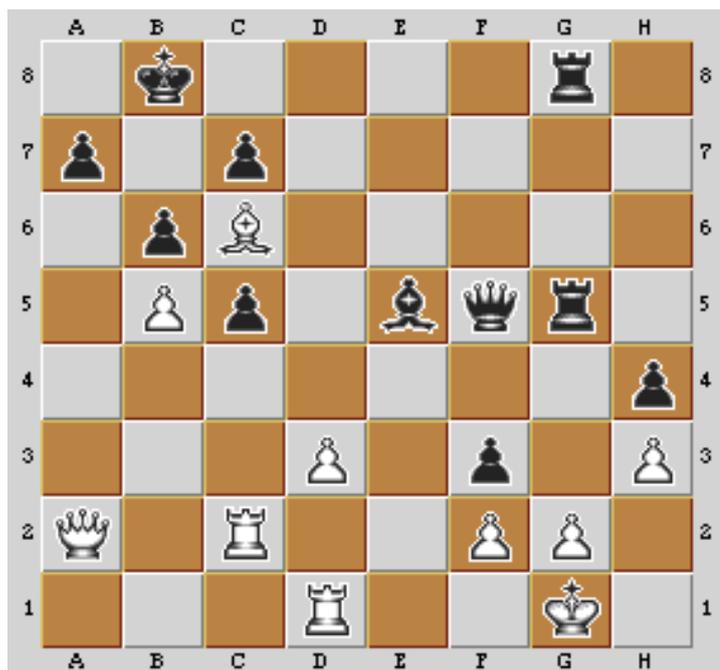


Il Bianco cattura la Donna nera. Come?

5. Il sacrificio

Il sacrificio è forse il tema tattico più spettacolare del gioco degli scacchi. Tramite esso sono state scritte pagine indimenticabili nella storia del *Nobil Giuoco*. Come dice il suo nome, consiste nel sacrificare volutamente un pezzo importante del

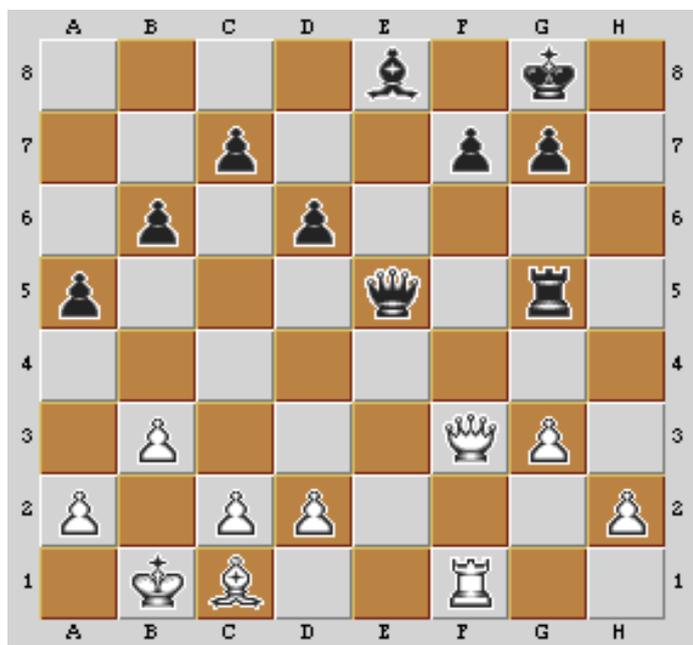
proprio schieramento al fine di ottenere un vantaggio decisivo, quale per esempio lo scacco matto. Osserviamo al riguardo il seguente diagramma:



In quale maniera il Bianco vince?

6. L'attacco di scoperta

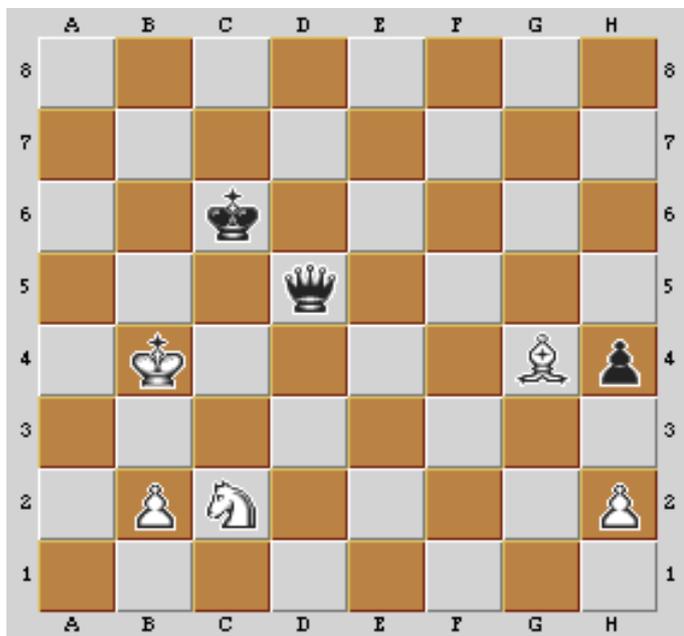
Tatticismo che consiste nell'attaccare un pezzo avversario indirettamente, ovvero non con il pezzo che si è mosso per ultimo, bensì con un altro pezzo che vede prolungata la propria linea d'azione dal movimento del primo pezzo, come appare evidente nel seguente esempio:



Il Bianco passa in vantaggio. Come?

7. L'adescamento

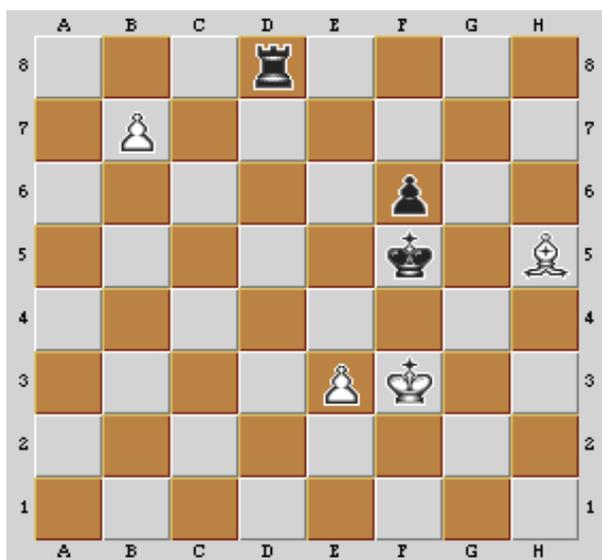
Tatticamente parlando, l'adescamento è una manovra combinativa con cui, per mezzo di un proprio pezzo che funge da esca, si attira forzatamente un pezzo avversario su un'altra casa della scacchiera, al fine di catturarlo con il resto della combinazione o di mattarlo se il pezzo adescato è il Re avversario. Ecco il consueto esempio:



Il Bianco vince con un adescamento...

8. L'interposizione

In termini scacchistici, si definisce come interposizione una combinazione in cui si accorcia il raggio d'azione d'un pezzo avversario (Donna, Torre od Alfiere) interponendo un proprio pezzo con lo scopo di liberare una certa casa critica, che risulterà determinante nel proseguo della combinazione stessa. Il sottostante diagramma aiuta a capire la dinamica di un'interposizione:



Il Bianco vince con un'interposizione...

9. Lo scacco perpetuo

Capitolo 7 **Suggerimenti finali**

Le mosse iniziali

All'inizio, sarà opportuno cercare di muovere i pezzi in modo che ci facilitino lo scopo: mettere tutti i pezzi in gioco per creare un attacco tale da dare scacco matto.

Per ottenere questo risultato, converrà:

- sviluppare (cioè portare fuori dalla casa di partenza) tutti i pezzi, senza muovere più volte lo stesso se proprio non è necessario;
- muovere poco i pedoni; all'inizio è preferibile muovere i pedoni centrali (d2 ed e2, il pedone davanti alla Donna e quello davanti al Re);
- arroccare quanto prima; ritardare potrebbe significare avere un attacco dell'avversario più difficile da fermare;
- non muovere i pedoni davanti all'arrocco senza una ragione; il Re deve essere difeso dalle guardie-pedoni, cosicché muoverli è quanto meno pericoloso.

I "Dieci comandamenti" del mediogioco

Ora vi elencherò una serie di regole generali da tenere presenti, anche se ogni punto va valutato a seconda della situazione di gioco:

1. Prima di fare qualunque mossa dovete avere un piano d'azione, che sicuramente verrà modificato nel corso della partita, per "colpa" delle risposte del vostro avversario. Il vostro avversario non è disposto, ovviamente, a farvi vincere.
2. Evitate di fare avanzare troppo i vostri Pedoni se non esiste uno scopo ben preciso e se non sono adeguatamente protetti, vi ricordo che i Pedoni NON possono tornare indietro.
3. Sviluppate i pezzi, soprattutto i Cavalli e gli Alfieri, posizionateli dove possano esercitare tutta la loro forza difensiva e offensiva. Evitate di posizionare un vostro pezzo su una casella, se poi sapete benissimo che il vostro avversario, sviluppandosi, vi farà retrocedere.
4. Se siete riusciti a posizionare un pezzo (spesso e volentieri un Cavallo, ma anche un Pedone) su una casella molto avanzata (una spina nel fianco dell'avversario), cercate di supportare tale pezzo, per insistere con tale azione: questo porterà sicuramente i suoi buoni frutti.
5. Cercate di non farvi catturare i pezzi a vostra disposizione, questo però non significa che dovete per forza retrocedere davanti ad una minaccia di cattura, anzi, dovrete difendere i vostri pezzi e lo spazio conquistato, senza però smettere lo sviluppo. Starà alla vostra bravura sapere, di volta in volta, se è meglio effettuare un cambio di pezzi piuttosto che retrocedere dando maggior spazio sulla scacchiera al vostro avversario per arginarlo da una posizione migliore.
6. Se il centro della scacchiera è affollato da pezzi vostri ed avversari, meglio cercare di attaccare attraverso le colonne esterne, che sprecare tempo e pezzi per cercare di passare dalle colonne centrali.

7. Fate in modo che le vostre due Torri si difendano vicendevolmente: così facendo, si potranno portare degli attacchi veramente micidiali.
8. Utilizzate le vostre Torri quando il gioco sulla scacchiera è stato un po' semplificato, visto che le Torri per dare il meglio di se hanno bisogno di colonne e traverse libere.
9. La Donna deve partecipare all'attacco e alla difesa, anche se non da subito. E' errato salvarla ad ogni costo, l'unico pezzo da salvaguardare ad ogni costo è il Re. Evitate comunque di utilizzare la Donna troppo presto altrimenti rischierete di doverla spostare continuamente, perdendo tempo prezioso.
10. Verso la fine del centro della partita, o l'inizio del finale, fate entrare nel vivo della battaglia il vostro Re, vi sarà sicuramente utile e in contemporanea eviterete possibili combinazioni di matto.

Importanza dei pezzi

I pezzi non hanno tutti la stessa importanza; alcuni valgono di meno, altri di più, anche se dipende dalla situazione. Le valutazioni dipendono quindi dalla posizione, e i giudizi che diamo qui sono solamente indicativi. In linea generale, tuttavia può valere la seguente tabella.

Tabella 2. Valore dei pezzi

Pezzo	Valore
Re	Valore infinito: se lo si perde, la partita è finita!
Donna	circa 9 punti
Torre	circa 5 punti
Alfiere	circa 3 punti
Cavallo	circa 3 punti
Pedone	un punto

In base a questa tabella si ha che:

- una Donna vale quanto due Torri o tre pezzi leggeri;
- una Torre e un pedone equivalgono due pezzi leggeri;
- tre pedoni equivalgono un pezzo leggero.

Valgono però le seguenti considerazioni:

- quando i pezzi in campo sono pochi, i pedoni acquistano valore, giacché possono essere promossi;
- in posizioni aperte, due Torri sono meglio di una Donna;
- in posizioni aperte, un Alfiere gioca meglio di un Cavallo
- mentre, in quelle chiuse, un Cavallo è più abile a muoversi di un Alfiere;

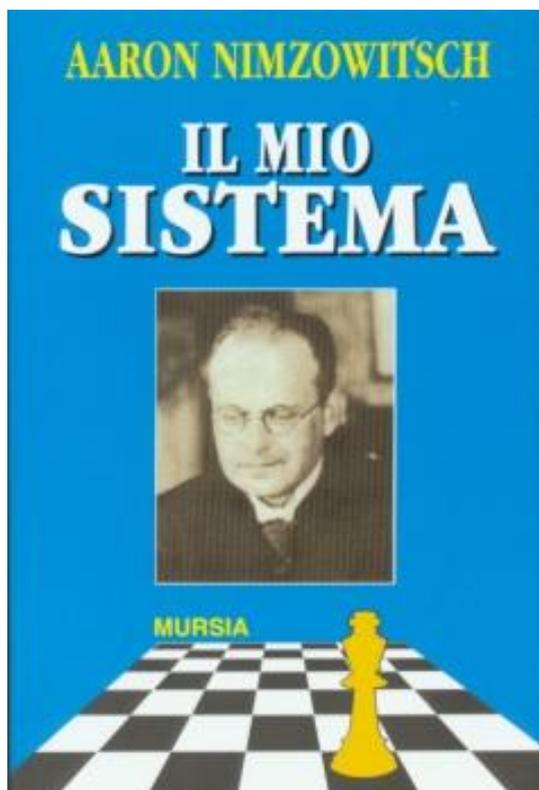
- tre pedoni, se si riesce ad arrivare in finale, sono molto meglio di un Alfiere o un Cavallo!

In conclusione, è difficile dare regole generali. Gli scacchi sono belli per questo, quindi, non rimane che giocare e... divertirsi!

Testi consigliati

Se il gioco vi appassiona e volete migliorarvi ulteriormente, oltre a giocare e quindi allenarvi, è molto utile leggere qualche testo.

Il primo passo letterario fatto da quasi tutti i giocatori di scacchi è il testo di Pietro Ponzetto "Scuola di Scacchi". E' un testo che dà alcuni basilari rudimenti di strategia, molto utile al giocatore per aiutarlo a sviluppare un piano di gioco durante la partita.



Il secondo passo letterario è "Il mio sistema", un testo che rappresenta la "Bibbia" di tutti i giocatori di scacchi, sia per l'importanza dell'autore, Aaron Nimzowitsch, che per il modo concreto e per le metafore con cui vengono spiegati e rappresentati alcuni concetti strategici generalmente molto astratti. Da non perdere!

BUONA LETTURA!

Francesco Zaccagni