

PIETRO VETTURI

**IMPARARE GLI SCACCHI
SENZA FARSI DEL MALE**



Edizioni CST

A.D. SCACCHISTICA TREVIGLIESE
Aleksandr Aljechin

PIETRO VETTURI

**IMPARARE GLI SCACCHI
SENZA FARSI DEL MALE**

SOMMARIO

<i>Imparate con noi il Gioco degli Scacchi</i>	5
1. Elementi introduttivi	7
• Scopo del gioco	
• Movimento dei pezzi	
• Esercizi di movimento, cattura, intrappolamento	
2. Prepararsi alla partita	19
• Trascrivere le mosse	
• Premessa sui finali	
• Il gergo scacchistico	
3. La moderna strategia nel gioco degli scacchi	27
• Controllare lo spazio: centro, linee e avamposti	
• Lo sviluppo	
• Esercizi	
4. Finali elementari di pedoni	40
• La regola del "quadrato"	
• L'opposizione	
• Le case critiche	
5. Le posizioni di parità	47
• Quando il materiale è insufficiente per vincere	

Imparare gli scacchi senza farsi del male
© by Pietro Vettori

Posizioni Diagrammate
CD Scuola di Scacchi ©Convekta GB

Foto di Copertina
SML

Grafica e Impaginazione
SML

Prima Edizione
Copyright © 2005 Edizioni CST
Largo Lamarmora, 2
24047 Treviglio (BG)

Finito di stampare nel mese di Aprile 2005 dalla Tipografia
Centro Stampa Caissa, Treviglio (BG)

Imparate con noi il Gioco degli Scacchi

(e se poi non fosse solo un gioco?)

Nel corso degli ultimi anni, i soci della Scacchistica Trevigliese hanno accumulato una discreta esperienza nell'insegnamento del gioco degli scacchi nelle scuole di ogni ordine e grado sparse sul vasto territorio della Gera d'Adda. Da questa assidua presenza, e dall'analisi puntuale del lavoro svolto finora, è nata l'esigenza di redigere un primo "manualetto" cartaceo concepito in modo tale da permettere agli allievi dei nostri corsi di riflettere con calma su quanto appreso e di consolidare ulteriormente le nuove abilità acquisite durante le lezioni.

Il fascicolo che avete per le mani, tuttavia, non è in alcun modo assimilabile ai classici manuali per principianti che chiunque può rintracciare in libreria.

Non ne ricalca l'impostazione e non ne riassume frettolosamente i contenuti.

Abbiamo cercato, invece, di dar voce a quello che i manuali di scacchi oggi in commercio non dicono, o che danno per già acquisito e che quindi non menzionano se non di sfuggita.

Ci siamo infatti resi conto che se le regole del gioco si imparano subito (e leggendo questo opuscolo chiunque potrà rendersene conto), più duro è invece sostenere in modo onorevole una partita con un avversario anche solo leggermente più esperto. Abbiamo visto troppi giovani "freschi di corso" arrivare nelle sale dei tornei privi di qualsiasi rudimento tecnico e ricevere umiliazioni tali da indurli ad abbandonare per sempre la pratica del gioco.

Insomma, come del resto accade in tutti gli sport, anche per giocare a scacchi serve un adeguato sostegno: un allenatore capa-

ce e aggiornato, un circolo, l'impegno costante dell'allievo e molto altro ancora. Il principiante deve insomma essere in grado di misurare quotidianamente i propri progressi, deve poter capire che ce la può fare e che il lavoro svolto gli ha permesso di migliorare sia la tecnica che la comprensione del gioco, deve sapere come ci si comporta davanti ad una scacchiera, come ci si rivolge all'avversario, come si trascrive una partita e come si usa l'orologio da torneo.

Se questo opuscolo si rivelerà in grado di assolvere a tutti questi compiti (contribuendo magari ad avvicinare agli scacchi nuovi appassionati o anche semplici curiosi), il nostro intento potrà dirsi pienamente raggiunto.

Dopo aver assimilato queste pagine, chi vorrà progredire ancora potrà certamente gettarsi a capofitto nei libri di taglio più specialistico senza aver troppe difficoltà a comprenderli.

La nostra speranza, infine, è che le Autorità Scolastiche e Amministrative del territorio comprendano fino in fondo il valore didattico e formativo che il nostro gioco assume nei confronti dei giovani, e si attivino di conseguenza (noi siamo sempre pronti a dare una mano) per agevolarne una divulgazione più capillare e sistematica.

A.D. Scacchistica Trevigliese
Pietro Vettori

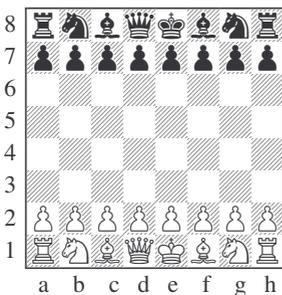
Elementi introduttivi

*Scopo del gioco
e movimento dei pezzi*

La partita a scacchi si svolge su una scacchiera quadrata di otto case per lato (in totale 64 case) tra due contendenti chiamati **Bianco** e **Nero**. All'inizio entrambi hanno a disposizione **16** figure (pezzi) ciascuno, con proprietà di movimento diverse tra loro. I giocatori muovono a turno un pezzo per volta (mossa) e la vittoria si ottiene quando uno dei due cattura il Re avversario (dà scacco matto).

Convenzioni per un corretto svolgimento del gioco

Qui sotto viene riportata una scacchiera con i pezzi disposti nella posizione iniziale.



Dobbiamo notare che ogni casa è identificabile con un *sistema di coordinate*.

Abbiamo cioè: otto **colonne** identificate con lettere minuscole, dalla **a** alla **h**, e otto **traverse** numerate da **1** a **8**.

I giocatori si dispongono in modo che il Bianco sieda dalla parte della traversa **1** e il Nero dalla parte della traversa **8**, e presteranno attenzione a che la casa in basso alla loro destra sia di colore bianco (cioè le case *h1* e *a8*). Queste semplici convenzioni consentono prima di trascrivere e poi di rigiocare le partite in modo univoco in qualsiasi nazione e in qualunque circostanza.

Oltre alle *colonne* e alle *traverse* esistono anche le **diagonali** che si identificano con le case poste alle loro estremità e col colore delle case: “**a1-h8**” grande diagonale scura, “**a4-d1**” diagonale bianca.

I pezzi

Ogni giocatore, all'inizio della partita, ha a propria disposizione:

-  un Re
-  una Donna (Regina, Dama)
-  due Torri
-  due Cavalli
-  due Alfieri
-  otto Pedoni

Comportamento dei giocatori durante la partita

I giocatori eseguono gli spostamenti dei pezzi utilizzando una sola mano. La regola fondamentale è “*pezzo toccato, pezzo mosso*”. Significa che se tocchiamo un nostro pezzo saremo obbligati a muoverlo e, se lo abbiamo spostato in una certa casa, non sarà possibile cambiare idea e spostarlo in un'altra. Allo stesso modo, se tocchiamo un pezzo avversario siamo obbligati a catturarlo.

Questa regola ha due importanti eccezioni:

- *se la mossa viola le regole del movimento dei pezzi è definita illegale e il giocatore riceve un ammonimento dall'arbitro;*
- *qualora un pezzo sia accidentalmente urtato, o risulti non ben collocato nella sua casa, il giocatore lo riposiziona avvisando l'avversario con la frase “acconcio”.*

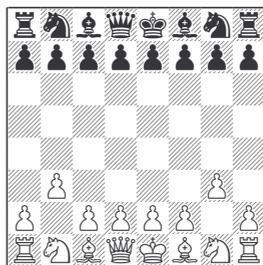
Il giocatore, inoltre, non deve infastidire o disturbare l'avversario in qualsiasi modo: parlando, fumando, offrendo ripetutamente la patta (cioè la parità), ecc.

Regole generali

- In una casa può sostare un solo pezzo.
- La **cattura** di un pezzo avviene togliendo dalla scacchiera il pezzo avversario e collocandovi il nostro che effettua la presa. La cattura avviene in base alle regole del movimento dei pezzi.
- In nessun momento della partita è consentito scavalcare un nostro o altrui pezzo, salvo il caso in cui si stia muovendo il **Cavallo** (*Movimento del Cavallo*) e il caso dell'**Arrocco** (*Arrocco*). E' interessante notare che l'*Arrocco* è anche l'unica mossa in cui vengono spostati con-

temporaneamente due pezzi: Re e Torre.

□ I giocatori effettuano alternativamente **una** mossa ciascuno. Non è quindi una mossa regolare (si veda il diagramma esemplificativo riportato qui sotto) la spinta contemporanea di due pedoni in uso in alcune regioni d'Italia tra i cosiddetti “*giocatori della domenica*”.



□ Ogni **mossa**, o **cattura**, è libera e non vincolata dal valore del pezzo. Quindi anche un pezzo di valore inferiore (ad es. un pedone) può catturare un pezzo più forte (ad es. la Donna).

□ Poiché lo scopo del gioco è la cattura del Re avversario (lo *Scacco Matto*), è obbligatorio difendere il proprio Re minacciato (*Re sotto scacco*). La difesa del Re attaccato può avvenire in tre modi diversi:

- *mediante cattura del pezzo che attacca il Re*
- *mediante interposizione di un nostro pezzo tra l'attaccante e il nostro Re*
- *con lo spostamento del nostro Re in una casa non minacciata da nessun pezzo.*

Partita vinta

Quando nessuna delle tre opzioni sopra elencate risulta possibile, il Re riceve lo **Scacco Matto** e la partita è conclusa con la vittoria del colore che ha dato lo Scacco Matto..

La partita termina con la vittoria anche quando l'avversario, riconoscendo la sconfitta ormai inevitabile, “**abbandona**”.

La ragione per cui si preferisce por fine alla contesa senza che sulla scacchiera si sia prodotto lo Scacco Matto è semplice: poiché il gioco richiede un notevole sforzo mentale, nelle partite di torneo, di solito, si abbandona senza aspettare il matto per evitare un inutile spreco di energia utile per la partita successiva.

La partita ha termine anche quando uno dei due contendenti supera il tempo concesso per eseguire un certo numero di mosse prestabilito o per terminare l'incontro (*Durata della partita*).

In torneo si può anche verificare il caso che l'avversario non si presenti in tempo utile davanti alla scacchiera per dare inizio alla partita. Il giocatore presente, dopo aver atteso per un'ora, può pretendere dall'arbitro l'assegnazione della vittoria (*vittoria a forfait*).

Partita patta (parità)

Vi sono ben sette condizioni che portano a concludere una partita in parità.

Esse sono (si veda inoltre pag. 47):

- **Per accordo tra giocatori** (prima di muovere un giocatore propone la patta ed esegue comunque la mossa; l'altro può accettare o rifiutare).
- **Per insufficienza di materiale** (le forze in campo non consentono di ottenere la vittoria).
- **Per triplice ripetizione della posizione** (colui che se ne avvede può richiedere la patta all'arbitro, il quale, verificata la veridicità della richiesta, sancisce il risultato di parità).
- **Per stallo** (il giocatore in svantaggio non può effettuare nessuna mossa legale con i pezzi presenti sulla scacchiera, il proprio Re non si trova sotto scacco né può muoversi... in que-

sto caso la partita è forzatamente pari).

- **Regola delle cinquanta mosse** (se sono state effettuate cinquanta mosse e non è stato catturato nessun pezzo e non è stato mosso nessun pedone da parte di entrambi i colori, il giocatore che se ne avvede può richiedere la patta all'arbitro).

- **Per scacco perpetuo** (un giocatore in svantaggio, per evitare la sconfitta, è in grado di dare ripetutamente scacco e l'altro non può sottrarsi agli scacchi; uno dei due colori può richiedere la patta senza aspettare le 50 mosse)

- **Richiesta di un giocatore all'arbitro** (è una condizione che si verifica nei tornei a “cadenza regolare” dove si hanno almeno due ore per concludere la partita. Supponiamo ora che un giocatore abbia a sua disposizione un tempo inferiore ai due minuti, mentre l'altro abbia sull'orologio almeno mezz'ora. Il primo giocatore è quindi destinato a perdere per il tempo, ma se la posizione è, a suo giudizio, di parità teorica, egli può allora avanzare una formale richiesta di patta all'arbitro che, giunto alla scacchiera, valuta e decide se far continuare la partita — perché le condizioni di patta non sussistono — o convalidare la richiesta di patta).

Durata della partita

Nelle competizioni scacchistiche, chiamate **Tornei**, ogni giocatore ha a disposizione una certa quantità di tempo per eseguire un prestabilito numero di mosse o per concludere la partita. Ecco i casi più comuni:

- **Gioco Lampo**

fino a 15 minuti per giocatore (le partite giocate con 15' a testa vengono di solito chiamate *semilampo*)

- **Gioco Rapido**

fino a un'ora per giocatore

• *Gioco Normale (classico)*

oltre le due ore complessive (due ore a testa per completare la partita è la cadenza oggi più utilizzata nelle gare ufficiali)

L'orologio

Il tempo a disposizione viene misurato da un particolare *doppio orologio* (digitale o analogico) azionato alternativamente dai giocatori mediante la pressione di un apposito pulsante.

Il corretto impiego dell'orologio, che spesso rappresenta un incubo per i neofiti, è in realtà molto semplice. Ad esempio: mentre il Bianco pensa alla mossa da effettuare, il suo orologio corre mentre quello dell'avversario rimane fermo. Dopo aver eseguito la mossa il Bianco preme il pulsante che blocca il funzionamento del suo orologio (attenzione: deve farlo con la stessa mano con cui ha mosso il proprio pezzo) mettendo automaticamente in moto l'orologio del Nero.

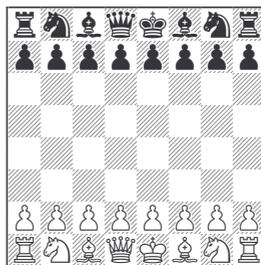
Trascrizione della partita

Nel *gioco normale* vige l'obbligo di trascrivere le mosse della partita; nelle partite disputate con cadenze diverse la trascrizione è facoltativa, se non impossibile, a causa dell'esiguità del tempo a disposizione. Il giocatore esegue la mossa con una sola mano (inclusa la cattura di un pezzo) e poi, con la stessa mano, ferma il suo orologio e trascrive la propria mossa. Prima di effettuare la sua prossima mossa, il giocatore deve trascrivere anche quella giocata dall'avversario. Vedremo in seguito come fare.

Posizione dei pezzi all'inizio della partita

Prima di poter dare inizio alla partita è necessario disporre i pezzi nel modo raffigura-

to dal diagramma riprodotto qui sotto:



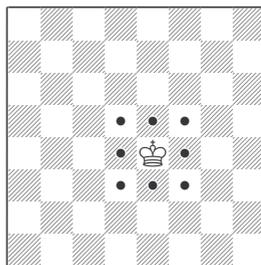
Re e Donna sono collocati sulle case centrali della propria prima traversa: la Donna sta sulla casa uguale al suo colore e viceversa per il Re. Alfieri, Cavalli e Torri si dispongono in quest'ordine verso l'esterno.

I pedoni sono sempre schierati davanti ai propri pezzi.

MOVIMENTO DEI PEZZI

Re

Muove in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale o diagonale) di *una sola casa* alla volta sia in avanti che indietro.

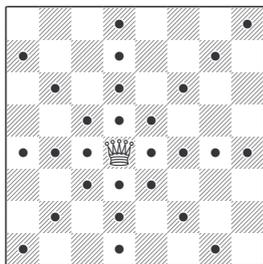


Il Re muove di *due* passi solo durante l'Arrocco (l'Arrocco).

Donna (Regina, Dama)

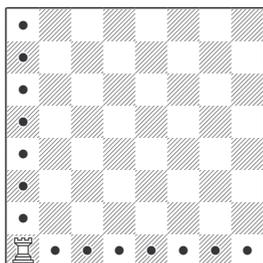
Muove come il Re, ma di quante case vuole. E' il pezzo più potente a disposizione dei giocatori. Esso, tuttavia, non può scavalcare gli altri pezzi (tale privilegio è concesso solo al Cavallo). In genere si preferisce evitare di

muovere la Donna nelle primissime fasi della partita per evitare che rimanga intrappolata nella ragnatela dei pezzi avversari.



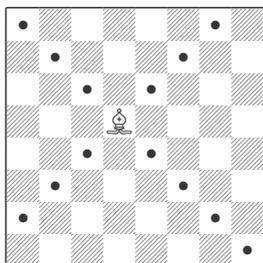
Torre

Muove *solo in orizzontale o in verticale*, sia in avanti che indietro di quante case vuole. E' il secondo pezzo per importanza.



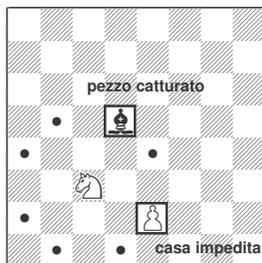
Alfiere

Muove *solo in diagonale*, sia avanti che indietro di quante case vuole. L'Alfiere è l'unico dei nostri pezzi che non può cambiare il colore delle case su cui si trova alla partenza (ecco perché spesso si designano come *Alfieri campochiaro e camposcuro*).



Cavallo

Il Cavallo esegue un movimento a balzi, descrivendo una "elle". Esso è l'unico pezzo che può scavalcare ciò che si trova sul suo percorso, ignorandolo. Si sposta (in qualunque direzione) di due case orizzontali e di una verticale oppure di due verticali e una orizzontale. A ogni spostamento, quindi, cambia il colore della casa di arrivo.



Il Cavallo cattura ciò che si trova sulla casa di arrivo del suo balzo, se di colore avverso, o è impedito nel movimento se questa è occupata da un pezzo del suo colore.

Pedone

Muove *solo in avanti* — non può mai indietreggiare — *di una casa alla volta*. Tuttavia, qualora si trovi ancora nella casa di partenza, cioè alla sua prima mossa, può avanzare di due case. Il Pedone non cattura nella direzione del suo movimento (cioè nella casa che gli sta di fronte), ma cattura solo ciò che si trova nelle due case diagonali immediatamente davanti ad esso.



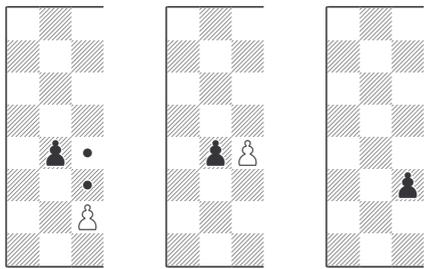
Regole speciali del Pedone

La Promozione

Quando un nostro Pedone giunge sull'ultima traversa (cioè non può più avanzare) viene immediatamente *promosso* in qualsiasi altro pezzo noi desideriamo (escluso il Re); si possono così avere sulla scacchiera più Donne, Torri, Cavalli o Alfieri... a nostra libera scelta (normalmente si promuove a Donna; esistono però situazioni particolari in cui conviene promuovere a qualcosa di diverso).

La Presa al varco (*en passant*)

Quando il nostro avversario muove di *due* passi un suo pedone, affiancandolo così ad un nostro pedone già sistemato nella quarta traversa, diventa possibile procedere alla sua cattura come se fosse stato avanzato di un solo passo. Tale mossa, detta *en passant*, è ritenuta valida *solo* se eseguita immediatamente dopo la spinta del pedone avversario.



L'Arrocco

Questa è l'unica mossa nel gioco degli scacchi dove vengono mossi contemporaneamente due pezzi, cioè il Re e la Torre.

L'arrocco è una mossa importante, quasi indispensabile nel gioco, tanto è vero che è presente in almeno il 90% delle partite disputate. Ciò avviene per due ragioni:

- mette in "sicurezza" il nostro Re
- attiva le Torri, collegandole tra loro

Il giocatore non deve mai dimenticare che l'Arrocco è una mossa del Re, pertanto, qualora la si esegua ed essa non risulti essere legale, diventa obbligatorio muovere il proprio Re in un'altra casa.

Per effettuare l'arrocco *il Re e la Torre con la quale si arrocca non devono mai essere stati mossi prima* (quindi l'arrocco si effettua presto) e *tra la Torre e il Re non deve esserci nessun ostacolo* (nostro o altrui pezzo).

La mossa viene eseguita in questo modo: si sposta il Re di DUE case verso la Torre, lo si lascia, (il nostro avversario capisce che stiamo arroccando perché il Re altrimenti farebbe un passo solo) e poi, con la stessa mano, si prende la Torre e la si posiziona nella casa adiacente al Re verso il centro (scavalcando quindi il Re). Se effettuato con la torre sul lato di Re si chiama *Arrocco corto*.

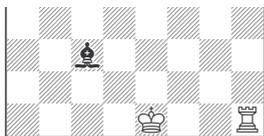


Se effettuato con la torre sul lato di Donna si chiama *Arrocco lungo*.

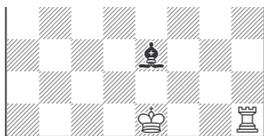


Prima di effettuare questa mossa particolare, il giocatore deve accertarsi che il suo Re non si trovi sotto Scacco e che durante il movimento non transiti su di una casa controllata da un pezzo avversario. Non ci si può quindi salvare da uno Scacco arroccando; se però pariamo lo Scacco con la cattura del

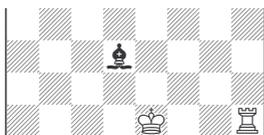
pezzo che ci minaccia, o interponendo un nostro pezzo, potremo sempre arroccare più tardi.



non è possibile arroccare perché il Re bianco è sotto scacco



non è possibile arroccare perché il Re bianco finirebbe col trovarsi sotto scacco



non è possibile arroccare perché il Re bianco transiterebbe su di una casa minacciata da un pezzo avversario



è possibile arroccare perché le case di transito del Re bianco non sono minacciate dal pezzo nero



è possibile arroccare perché il Re bianco non è sotto scacco

Per concludere il nostro breve discorso sull'Arrocco proviamo a rispondere a due delle domande che ci sentiamo rivolgere più spesso da chi si avvicina per la prima volta al gioco.

Se muoviamo una Torre possiamo arroccare dalla parte dell'altra Torre non ancora mossa?

La risposta è sì, a patto che si osservino scrupolosamente le regole illustrate in precedenza.

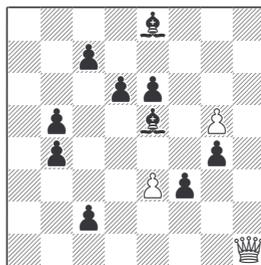
Se muovo il Re o la Torre, e poi li riporto nella loro casa di partenza, posso ancora arroccare?

Questa volta la risposta è no. L'Arrocco effettuato in queste condizioni è a tutti gli effetti una mossa illegale, e il giocatore che la esegue si ritroverà obbligato a muovere il proprio Re.

ESERCIZI - Muovere i pezzi

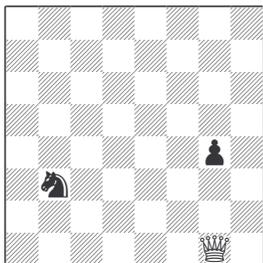
- Muove solo un colore (in genere il Bianco).
- Il pezzo da muovere non deve mai sostare in case in cui può essere catturato né catturare pezzi avversari.
- Esiste un'unica soluzione e si deve prima di tutto provare a risolvere l'esercizio disponendo i pezzi sulla scacchiera senza muoverli. Se l'esercizio viene risolto eseguendo le mosse sulla scacchiera occorre dimezzare il punteggio.
- Non c'è un limite di tempo.

Diagramma 1



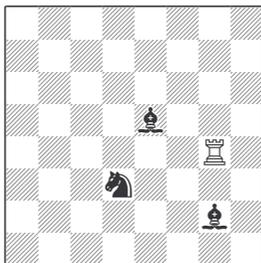
Portare la Donna Bianca in a8
(3 mosse, 30 punti)

Diagramma 2



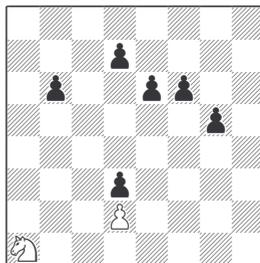
Portare la Donna Bianca in g7
(2 mosse, 20 punti)

Diagramma 5



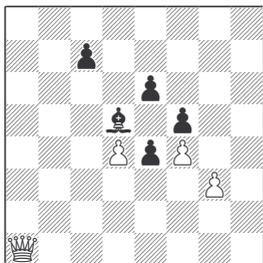
Portare la Torre Bianca in g1
(4 mosse, 40 punti)

Diagramma 8



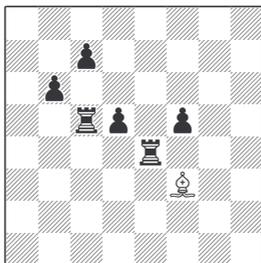
Portare il Cavallo Bianco in h8
(6 mosse, 40 punti)

Diagramma 3



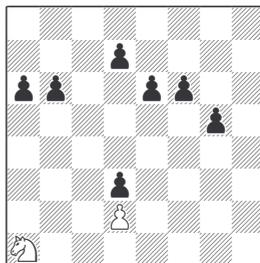
Portare la Donna Bianca in e5
(3 mosse, 30 punti)

Diagramma 6



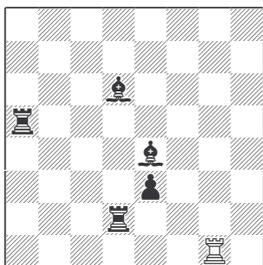
Portare l'Alfiere Bianco in d7
(5 mosse, 50 punti)

Diagramma 9



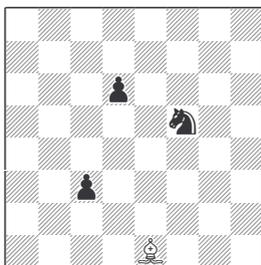
Portare il Cavallo Bianco in h8
(8 mosse, 70 punti)

Diagramma 4



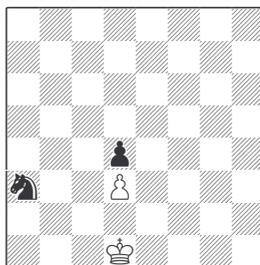
Portare la Torre Bianca in b6
(4 mosse, 50 punti)

Diagramma 7



Portare l'Alfiere Bianco in h8
(5 mosse, 40 punti)

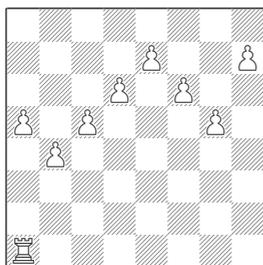
Diagramma 10



Portare il Re Bianco in a8
(7 mosse, 50 punti)

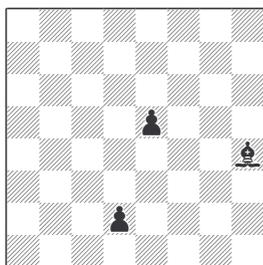
SOLUZIONI **Diag. 1:** ♖h7-e4-a8 **Diag. 2:** ♖a7-g7 **Diag. 3:** ♖h1-h8-e5 **Diag. 4:** c1-c3-b3-b6 **Diag. 5:** g6-b6-b1-g1 **Diag. 6:** g2-f1-a6-c8-d7 **Diag. 7:** f2-b6-d8-f6-h4-h8 **Diag. 8:** ♖b3-d4-b5-d6-f7-h8 **Diag. 9:** ♖b3-d4-b3-h2-g4-h6-f7-h8 **Diag. 10:** ♖e2-f3-e4-d5-c6-b7-a8

Diagramma 11



Portare la Torre Bianca in b5
(6 mosse, 80 punti)

Diagramma 12



Portare l'Alfiere Nero in c1
(3 mosse, 30 punti)

PUNTEGGI

✓ da 481 a 530

Puoi passare agli esercizi successivi.

✓ da 400 a 480

Dimostri ancora qualche incertezza; ripassa velocemente questo gruppo di esercizi e poi passa ai successivi.

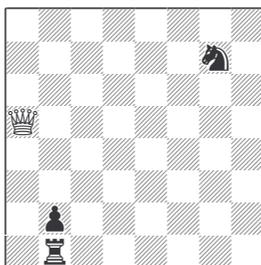
✓ meno di 400

Hai ancora troppe lacune; ripeti con calma l'intera lezione.

Cattura dei Pezzi

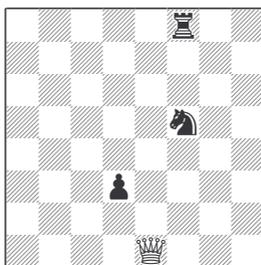
- Catturare i pezzi avversari senza mai mettersi in presa.
- Cercare sempre la via più breve.
- Esiste un'unica soluzione e si deve prima di tutto provare a risolvere l'esercizio disponendo i pezzi sulla scacchiera senza muoverli. Se l'esercizio viene risolto eseguendo le mosse sulla scacchiera occorre dimezzare il punteggio.
- Ricorda che solo il Cavallo può scavalcare i pezzi.
- Ricorda ancora che la cattura avviene collocando il nostro pezzo sulla casa occupata dal pezzo avversario; quest'ultimo deve poi essere tolto dalla scacchiera. Una volta catturato il pezzo la mossa è completata (non è quindi possibile, come pensano molti neofiti, catturare più pezzi con la stessa mossa).
- Non c'è un limite di tempo.

Diagramma 13



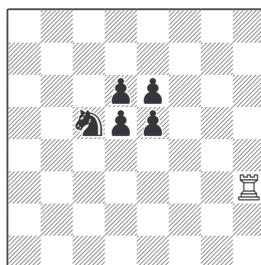
Catturare i pezzi neri
(4 mosse, 40 punti)

Diagramma 14



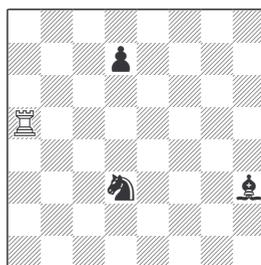
Catturare i pezzi neri
(4 mosse, 40 punti)

Diagramma 15



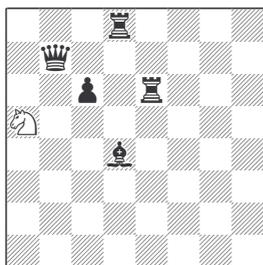
Catturare i pezzi neri
(9 mosse, 80 punti)

Diagramma 16



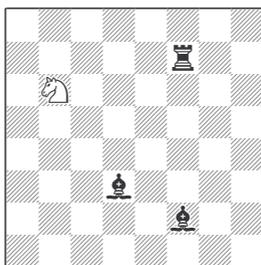
Catturare i pezzi neri
(4 mosse, 40 punti)

Diagramma 17



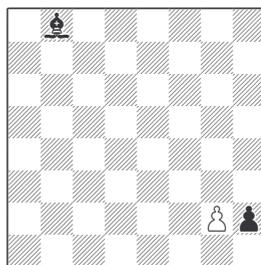
Catturare i pezzi neri
(5 mosse, 40 punti)

Diagramma 20



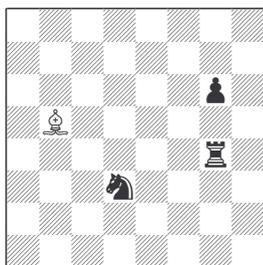
Catturare i pezzi neri
(6 mosse, 60 punti)

Diagramma 23



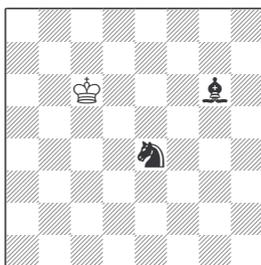
Catturare i pezzi neri
(7 mosse, 60 punti)

Diagramma 18



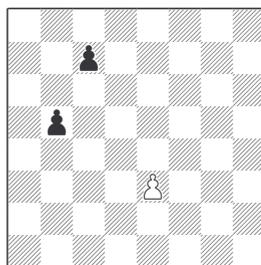
Catturare i pezzi neri
(5 mosse, 40 punti)

Diagramma 21



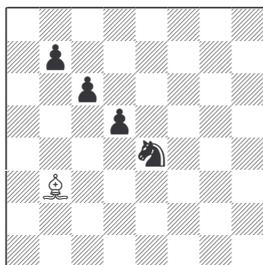
Catturare i pezzi neri
(7 mosse, 50 punti)

Diagramma 24



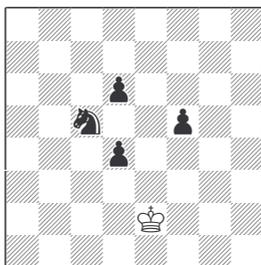
Catturare i pezzi neri
(7 mosse, 70 punti)

Diagramma 19



Catturare i pezzi neri
(7 mosse, 50 punti)

Diagramma 22



Catturare i pezzi neri
(8 mosse, 80 punti)

PUNTEGGI

✓ da 601 a 650

Puoi passare agli esercizi successivi.

✓ da 420 a 600

Dimostri ancora qualche incertezza di troppo; rivedi attentamente questo gruppo di esercizi prima di passare ai successivi.

✓ meno di 420

Hai ancora troppe lacune; ripeti con calma l'intera lezione.

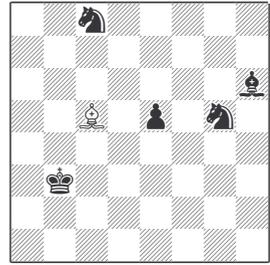
SOLUZIONI Diag. 13: ♖a2-b1-b2-g7 Diag. 14: ♜b4-f8-f5-d3 Diag. 15: ♜7-d8-d6-c6-c5-c6-e6-e5-d5 Diag. 16: ♜5-h3-d3-d7 Diag. 17: ♜b7-d8-e6-d4-c6 Diag. 18: ♜7-g4-e2-d3-g4 Diag. 19: ♜1-g5-c8-b7-c6-d5-e4 Diag. 20: ♜8-d6-f7-e5-d3-f2 Diag. 21: ♜7-d7-e7-f8-g7-g6-f5-e4 Diag. 22: ♜3-f4-f5-f6-e7-d6-c5-d4 Diag. 23: ♜g4-g5-g6-g7-g8=♜-♜b8-h2 Diag. 24: ♜e4-e5-e6-e7-e8=♜-♜c7-b5

L'intrappolamento

- Il Nero esegue la sua mossa intrappolando il pezzo avversario. A questo punto: a qualunque mossa giocata dal Bianco seguirà una cattura operata dal Nero.
- La manovra di intrappolamento consiste sempre in una sola mossa.

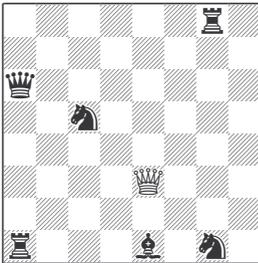
- Esiste un'unica soluzione e si deve prima di tutto provare a risolvere l'esercizio disponendo i pezzi sulla scacchiera senza muoverli. Se l'esercizio viene risolto eseguendo le mosse sulla scacchiera occorre dimezzare il punteggio.
- Non c'è un limite di tempo.

Diagramma 29



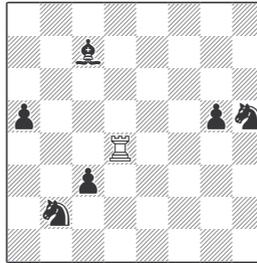
Il Nero muove e catturerà l'Alfiere Bianco (50 punti)

Diagramma 25



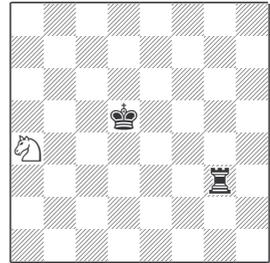
Il Nero muove e catturerà la Donna Bianca (50 punti)

Diagramma 27



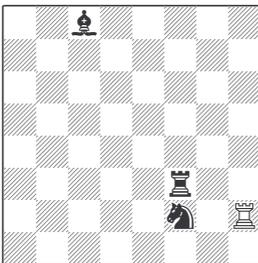
Il Nero muove e catturerà la Torre Bianca (50 punti)

Diagramma 30



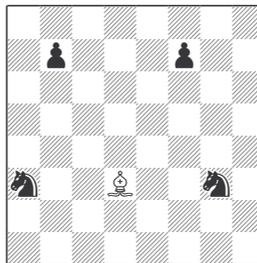
Il Nero muove e catturerà il Cavallo Bianco (50 punti)

Diagramma 26



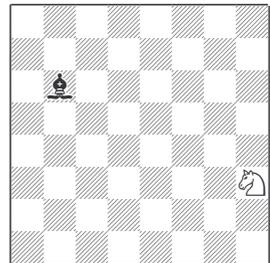
Il Nero muove e catturerà la Torre Bianca (40 punti)

Diagramma 28



Il Nero muove e catturerà l'Alfiere Bianco (30 punti)

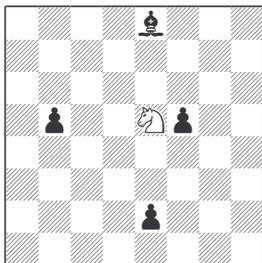
Diagramma 31



Il Nero muove e catturerà il Cavallo Bianco (40 punti)

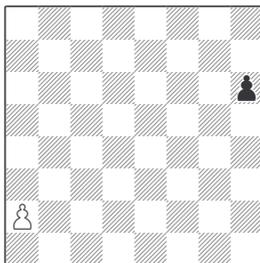
SOLUZIONI **Diag. 25:** ♖d6 **Diag. 26:** ♗h6 **Diag. 27:** ♗f6 **Diag. 28:** ♗f5 **Diag. 29:** ♗h3 **Diag. 30:** ♖b3 **Diag. 31:** ♗e3 **Diag. 32:** ♗e1 = ♖ **Diag. 33:** servono sei mosse (fate attenzione alla promozione del pedone: con quale pezzo conviene sostituirlo?) **Diag. 34:** il Bianco, poiché può promuovere a ♖ con un tempo di vantaggio **Diag. 35:** il primo a muovere vince, perché riesce a promuovere a ♗ con un tempo di vantaggio **Diag. 36:** 0-0 - ♗a1 - ♗a7 - d7 - ♗d4 - c4 - ♗c2 - e2 (o c4) - ♗e4 **Diag. 37:** 1. ♗b+♗e7 2. ♗7+♗d6 3. ♗a7 **Diag. 38:** 1. ♗b4 a1 (o in b2) 2. ♗+e alla successiva si cattura la **Diag. 39:** ci si deve difendere con e6

Diagramma 32



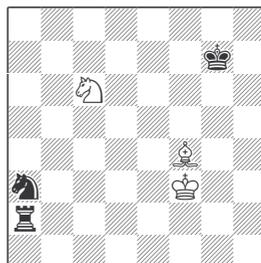
Il Nero muove e catturerà il Cavallo Bianco (70 punti)

Diagramma 35



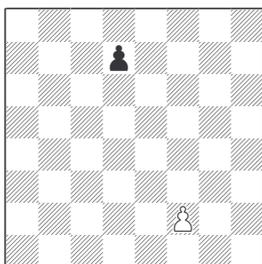
Muovono tutti: chi vince se inizia il B.? E se inizia il N.? (30 punti)

Diagramma 38



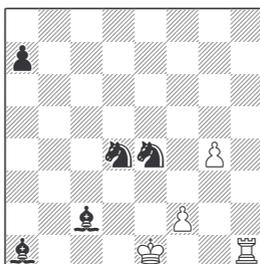
Muove il B. Come catturare la nera? (70 punti)

Diagramma 33



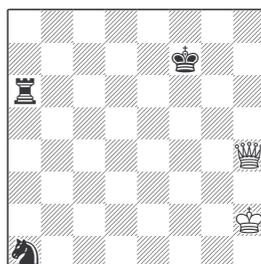
Quante mosse servono al B. per catturare il pedone? Muove solo il Bianco (70 punti)

Diagramma 36



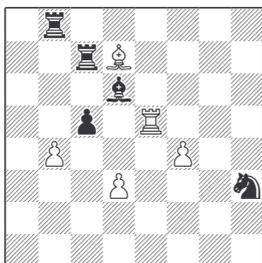
Il B. muove e cattura i pezzi neri. Muove solo il Bianco. (9 mosse, 70 punti)

Diagramma 39



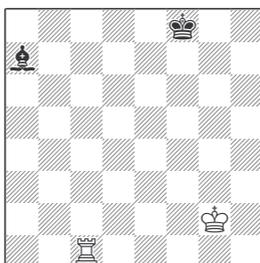
Come difendersi se il B. muove ♖h4-c4? (40 punti)

Diagramma 34



Muovono solo il ♖b4 e il ♔h3. Inizia il B. Entrambi catturano ad ogni mossa. Chi rimarrà in vantaggio? (70 punti)

Diagramma 37



Siamo in un finale di partita e tocca al B. muovere. Come potete catturare l'Alfiere nero? (70 punti)

PUNTEGGI

✓ da 721 a 800

Puoi passare agli esercizi successivi.

✓ da 560 a 720

Dimostri ancora qualche incertezza di troppo; rivedi attentamente questo gruppo di esercizi prima di passare ai successivi.

✓ meno di 560

Hai ancora troppe lacune; ripeti con calma l'intera lezione.

Prepararsi alla partita

*Trascrivere le mosse
Premessa sui finali
Il gergo scacchistico*

Il Gioco degli Scacchi, a differenza di molti altri suoi colleghi più o meno noti, appartiene a quella esigua schiera di giochi cosiddetti “storicizzabili”. Ogni giocatore ha infatti la possibilità di trascrivere le sue partite su di un apposito **formulario** e poterle quindi rivedere in qualunque momento, analizzando così gli errori commessi o le promettenti linee di gioco eventualmente trascurate. Allo stesso modo, per poter ulteriormente progredire nella conoscenza del gioco, è possibile studiare le idee strategiche e le invenzioni tattiche presenti nelle partite giocate dai Grandi Maestri, vale a dire: dai più forti giocatori in attività.

L'*editoria scacchistica* (i cui volumi, da soli, superano di gran lunga quelli dedicati a tutti gli altri giochi messi insieme) si è assunta da tempo memorabile il compito di pubblicare periodicamente tutta questa gran mole di materiale ricavato dalla pratica agonistica quotidiana, ed il risultato più evidente di una simile operazione è che oggi, entrando in una qualunque libreria, siamo liberi di scegliere, tra dozzine e dozzine di volumi dedicati al “nobil giuoco”, il testo o addirittura le “enciclopedie” che fanno al caso nostro.

Ma per permettere a tutti gli appassionati di capire quel che sta scritto nei libri o nelle riviste (e naturalmente per poter seguire con

profitto le nostre lezioni) è stato necessario mettersi prima d'accordo su alcune questioni fondamentali.

Trascrizione di una partita

□ Innanzi tutto le mosse eseguite vengono numerate: **1, 2, 3...** In questo caso per *mosa completa* si intende quella del Bianco unita a quella del Nero, altrimenti si parla di *semimossa*.

□ I pezzi vengono indicati con la lettera iniziale **MAIUSCOLA** (per i pedoni l'iniziale spesso si omette). Quindi avremo:

<i>In Italiano</i>	<i>In Inglese</i>	<i>In Francese</i>
R = Re	K = King	R = Roi
D = Donna	Q = Queen	D = Dame
T = Torre	R = Rook	T = Tour
C = Cavallo	N = Knight	C = Cavalier
A = Alfiere	B = Bishop	F = Fou
P = Pedone	P = Pawn	P = Pion

Oggi, soprattutto nei libri e nelle riviste, si ricorre spesso ad una notazione particolare, detta “figurata”, dove i pezzi vengono indicati mediante un'apposita icona. L'idea che sta alla base di questa scelta è che in tal modo

le barriere linguistiche non dovrebbero più essere d'ostacolo alla diffusione del gioco. Ecco due esempi delle icone più diffuse:

R	D	C	A	T	P
					
					

□ La **trascrizione completa** del movimento di un pezzo consiste nell'indicare la casa di partenza e quella di arrivo.

Ad esempio:

5.Cb1-c3 Th8-e8

significa che alla quinta mossa il Bianco ha mosso il Cavallo dalla casa **b1** alla casa **c3**, e che il Nero ha a sua volta spostato la Torre da **h8** a **e8**.

□ L'arrocco viene indicato in questo modo: **0-0** sta per arrocco corto e **0-0-0** per quello lungo (gli zeri rappresentano le case che separano Re e Torre).

□ La promozione di un pedone viene scritta così: **a7-a8=D** (il pedone bianco da a7 giunge in a8 e diventa una Donna; promuovendo ad altro pezzo basterà sostituire la D con l'iniziale appropriata).

□ Per commentare le mosse di una partita si fa spesso ricorso ad una ricca galleria di simboli universalmente accettata da tutti gli scacchisti.

Ecco i principali:

x (oppure :)	Cattura di un pezzo
+	Scacco
#	Scacco Matto
??	Errore grave (svista)
?	Mossa debole
!	Mossa forte
!!	Mossa vincente

□ Per ragioni di semplicità e di spazio in fase di stampa, si è affermato l'uso della **trascrizione abbreviata**. In pratica si indica solo la casa di arrivo del pezzo che muove.

Ad esempio: **23.Da5** ci informa che la Donna si è mossa in a5.

A volte può accadere che due pezzi uguali possano giungere nella stessa casa.

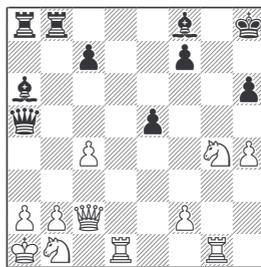
La trascrizione avviene allora in questo modo: **19.Cbd2**, il Cavallo bianco che si è spostato in d2 è quello che si trovava in precedenza posizionato sulla colonna b.

Altro esempio: **15... T5f5** (i puntini indicano che è omessa la mossa del Bianco) ci dice che è la Torre nera posizionata sulla quinta traversa a spostarsi nella casa f5.

Nel corso delle nostre lezioni utilizzeremo di norma la *notazione figurata*.

Diagrammare una posizione

Se si vuol trascrivere una certa posizione giudicata degna di un approfondimento casalingo, è sufficiente indicare le sigle dei pezzi nelle rispettive case. Vediamo un esempio. La posizione diagrammata si trascrive così:



Bianco Ra1-Dc2-Td1,g1-Cb1,g4
Pa2,b2,c4,f2,h4

Nero Rh8-Da5-Ta8,b8-Aa6,f8
Pc7,e5,f7,h6.

Per completare il lavoro è consigliabile ag-

giungere anche indicazioni del tipo: “posizione dopo la 43^a mossa del nero”.

Una volta tornati a casa è possibile ricostruire la posizione e procedere all’analisi. Fatelo anche voi e scoprirete che...¹

Esercizi pubblicati su giornali o riviste

Su parecchi periodici specializzati (ma anche su riviste a grande tiratura, come la celeberrima *Settimana Enigmistica*) sono riportati alcuni esercizi con diverse denominazioni.

Problemi

Sono composizioni artistiche dove i pezzi vengono dislocati in modo da formare motivi interessanti. La particolarità connessa ai problemi è che esiste un’unica mossa iniziale del Bianco che permette, qualunque mossa effettui il Nero, di dare scacco matto.

Finali di partita

Questi sono tratti da partite effettivamente giocate. Nei finali vincenti uno dei due colori dà il via ad una serie di mosse che lo porteranno presto ad ottenere un vantaggio decisivo, anche in presenza della migliore difesa possibile opposta dall’avversario. Nei finali di patta il giocatore apparentemente perduto riesce invece, tramite una manovra profonda e originale, a strappare un risultato di parità.

Studi

Sono composizioni che assomigliano a quelle

che si verificano in partita, ma che sono invece state create da un compositore. In genere contengono un quesito da risolvere e sono molto più complessi dei veri finali di partita. La mossa vincente può essere difficile da intuire o artisticamente interessante.

Valore dei pezzi

Nelle partite sono inevitabili catture reciproche di pezzi (scambi; cambi). Per capire se questi cambi sono equivalenti si è soliti attribuire un valore ai singoli pezzi (detto anche *coefficiente di forza*).

	Pedone	1
	Alfiere	3
♘	Cavallo	3
	Torre	5
♔	Donna	9

Alfiere e Cavallo quindi si equivalgono (possono essere scambiati), ma non è vantaggioso cambiarli in cambio di due pedoni soltanto e non è conveniente perdere Cavallo e Alfiere per una Torre, o due Torri per la Donna.

Al Re non viene attribuito valore in quanto non può essere catturato o scambiato.

L’esperienza insegnerà che questo valore rappresenta soltanto la forza bruta di un pezzo, e che tale valore può cambiare (o non avere alcun significato) a seconda della posizione che si crea sulla scacchiera.

Si capirà meglio questo concetto quando si parlerà dello sviluppo (vedi lezione successiva). Per ora basterà tenere presente questi due concetti:

- un pedone prossimo alla promozione non vale più **uno** (1), ma, se diventa Donna, **nove** (9); quindi, per eliminarlo può

¹... se il B. muove per primo vince; se invece il N. muove per primo... vince!

essere necessario rinunciare a un Alfiero o a una Torre;

• *un pezzo immobilizzato, chiuso da altri pezzi, non vale niente finchè non verrà attivato, cioè quando potrà esercitare la sua influenza sulla scacchiera.*

Le prime partite

Ora che si conoscono tutte le regole del gioco è bene provare a giocare vere partite per capire se siamo o no attratti dagli Scacchi.

È naturalmente preferibile sfidare sin dall'inizio della nostra avventura un giocatore esperto che sia disposto a darci consigli più che a vincere (è per questo che conviene frequentare un Circolo), ma se ciò non è possibile anche un principiante va bene.

All'inizio di una partita *verificate* la corretta disposizione della scacchiera e dei pezzi (vedi lezione precedente).

È importante abituarsi a *non toccare i pezzi* se non quando abbiamo deciso di muoverli. Tra amici, nulla vieta di perdonarsi vicendevolmente le sviste e di ritirare la mossa clamorosamente errata, ma in una *partita vera*, di torneo, questa prassi non è assolutamente permessa.

Per un certo numero di partite è sufficiente cercare di abituarsi a “vedere” se nella casa in cui vogliamo collocare un nostro pezzo quest'ultimo non venga catturato dal nostro avversario senza che se ne ricavi alcun compenso. Se si tratta di uno scambio equivalente, non preoccupiamoci. L'esperienza insegnerà se lo scambio è posizionalmente vantaggioso o meno.

Solitamente i principianti si trovano ad avere a disposizione un tale numero di mosse

da non sapere più cosa fare.

In effetti, da quando esiste il gioco, gli appassionati sono andati alla ricerca della *mossa migliore in assoluto*, una sorta di Santo Graal ad esclusivo uso e consumo degli scacchisti di tutto il mondo. Per fortuna, non esiste quasi mai un'unica mossa che faccia vincere (o non perdere). Spesso si ha a propria disposizione un'ampia varietà di mosse tra cui operare una scelta, tutte comunque buone. Optare per l'una o per l'altra dipende solo ed esclusivamente dalla nostra personalità.

Tanto per fare un esempio: la valutazione di tutte le possibili **tre** mosse future è talmente complessa da farla diventare umanamente impossibile. Inoltre, il fatto di non conoscere a priori quale mossa sceglierà il nostro avversario rende questo sforzo inutilmente dispendioso sia in termini di tempo che di energia mentale e nervosa.

L'allenamento metodico e continuo, la perfetta conoscenza di posizioni fondamentali, e una certa attitudine al pensiero astratto, permettono al giocatore di scegliere la mossa giusta in tempi relativamente brevi e di scartare all'istante le mosse cattive. Più si progredisce nel gioco più questi processi mentali si amplieranno e diventeranno rapidi.

Non bisogna dunque pensare che i grandi giocatori di scacchi siano dei supergeni.

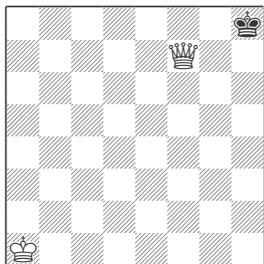
Come in qualsiasi altro sport occorrono semplicemente passione, volontà, allenamento e una certa quantità di tempo per approfondire le conoscenze teoriche.

Premessa sui finali

I principianti, soprattutto nelle loro prime partite, si ritrovano spesso a giocare posizioni vinte senza avere la più pallida idea di come fare per vincerle, oppure posizioni assolutamente patte nelle quali si continua inutilmente a muovere i propri pezzi per decine e de-

cine di minuti nella vana speranza che uno Scacco Matto qualunque si materializzi sulla scacchiera. Vediamo quindi di fare un po' di chiarezza in questa materia.

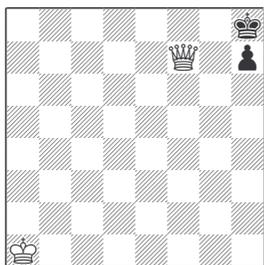
Posizioniamo ad esempio il ♔ nero in h8, la ♕ bianca in f7 e il ♔ bianco sufficientemente lontano, diciamo in a1. La posizione che si otterrà è questa:



Con il tratto al Nero è facile notare come esso si trovi in stallo, mentre con tratto al Bianco si potrebbe avere **1. ♕f8+ ♔h7 2. ♕f7+ ♔h8** eccetera.

Da questo esempio si evince che, da solo, il pezzo più forte — la ♕ — non può dare Scacco Matto, ma al massimo può portare il ♔ avversario in stallo o a girovagare per tutta la scacchiera.

Se alla posizione iniziale aggiungiamo ora un ♔ nero in h7, notiamo che, se la mossa è al Bianco, **1. ♕f8** porta subito al matto.



Questo avviene perché il ♔ h7 ha tolto la casa di fuga al suo ♔.

In modo simile, se eliminiamo il pedone h7 e spostiamo il ♔ Bianco collocandolo anzi-

ché in a1 in g6 o h6, il matto è possibile ancora con **1. ♕f8** se invece collochiamo il ♔ in f6 è sempre possibile il matto, stavolta con **1. ♕g7**.

Tutta questa premessa serve per chiarire che lo *Scacco Matto* è possibile solo se impariamo a far cooperare le nostre forze o a sfruttare certe situazioni insite nella posizione (nel nostro caso la presenza di un ♔ in h7).

Nelle partite di torneo, con controllo del tempo, un giocatore può raggiungere una posizione con sufficiente materiale per dare matto, ma non riuscire in tempo a realizzarlo per aver lasciato girovagare il ♔ avversario sulla scacchiera.

Diventa quindi importante conoscere i metodi per giungere ad una rapida vittoria.

Re e Donna contro Re

È tra i finali più semplici e anche tra i più frequenti. Capita che alla fine uno dei due giunga a promuovere un (e magari anche l'ultimo) pedone e l'altro invece perda i suoi perché catturati dalla Donna prima che arrivino a promozione.

Il metodo più rapido per costringere l'avversario alla resa è il seguente:

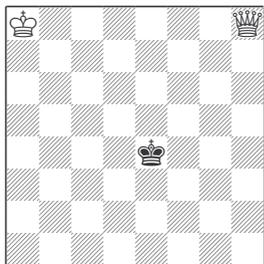
- avvicinare la Donna al Re avversario in modo che si trovi a distanza di Cavallo, cioè: se la Donna fosse un Cavallo, darebbe scacco al Re (in questo modo la Donna sottrae spazio, e quindi libertà di movimento, al Re nemico);

- a ogni passo del Re, la Donna lo segue sempre mantenendosi a salto di Cavallo fino a sospingere il Re verso uno dei quattro lati della scacchiera;

- a questo punto la Donna si deve posizionare sulla penultima colonna o traversa in modo da lasciare al Re la possibilità di muoversi senza entrare in stallo;

• la Donna ora resta ferma e aspetta che il proprio Re si avvicini per sostenerla nel dare lo Scacco Matto in una delle posizioni che sono state illustrate nella premessa.

Ecco un esempio chiarificatore. Disponiamo i pezzi sulla scachiera in questa posizione:



1. ♖f6 (la ♖ si posiziona a salto di cavallo) ♜d5 (dato che il Matto è possibile solo al bordo della scachiera, il Nero dovrà cercare in tutti i modi di rimanere al centro.) 2. ♜e7 ♜d4 3. ♞e6 ♜c5 4. ♞d7 ♜c4 5. ♞d6 ♜b5 6. ♞c7 ♜b4 7. ♞c6 ♜b3 8. ♞c5 ♜b2 9. ♞c4 ♜b1 10. ♞c3 ♜a2 11. ♞b4 ♜a1 e ora attenzione, perché se il Bianco gioca 12. ♞b3?? il ♜ nero finisce in stallo. Perciò la ♖ ha esaurito il suo compito, ora è la volta del ♜.

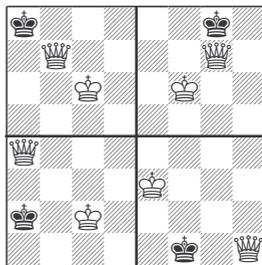
12. ♜b7 ♜a2 13. ♜c6 ♜a1 14. ♜d5 ♜a2 15. ♜d4 ♜a1 16. ♜c3 ♜a2 e finalmente possiamo giocare 17. ♞b2#

È bene esercitarsi cambiando le posizioni dei pezzi sulla scachiera fino a diventare completamente padroni del metodo sopra descritto.

Nei quattro quarti della scachiera riprodotta nel diagramma successivo, sono raffigurate quattro diverse posizioni di Re e Donna che, lavorando insieme, riescono a dare lo Scacco Matto all'avversario.

Notiamo ancora una volta come ciò avven-

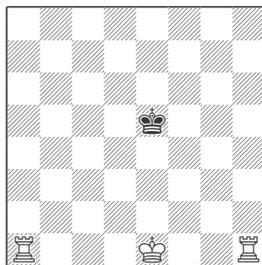
ga solo ed esclusivamente lungo i bordi della scachiera stessa.



A seconda delle circostanze il giocatore in vantaggio dovrà cercare di raggiungere una di queste configurazioni.

Re e due Torri contro Re solo

Le due Torri sono in grado di dare scacco matto al Re avversario senza bisogno di ulteriore aiuto. La manovra è concettualmente molto semplice. Osserviamo questa posizione dove è il Bianco a muovere per primo:



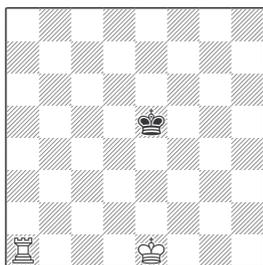
1. a4 (una delle due Torri si posiziona sulla traversa n° 4; in questo modo impedisce al ♜ nero di scendere verso il basso della scachiera) 1... ♜d5 (il Nero cerca di mantenere il proprio ♜ al centro e lo avvicina alla nemica per disturbarla) 2. h5+ ♜c6 (lo scacco ha costretto il ♜ ad abbandonare la traversa n° 5; la sua libertà di manovra è stata ulteriormente ridotta) 3. a6+ ♜b7 4. g6 (lo scacco ha costretto il ♜ ad abbandonare un'altra traversa, ma la minaccia sulla ob-

bliga il Bianco a spostarsi lontano dal ♔ avversario senza però ostacolare l'azione dell'altra) **4...♗c7 5. h7+ ♔d8 6. g8#.**

Re e Torre contro Re solo

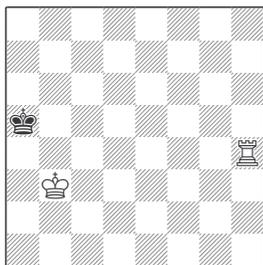
In questo caso la collaborazione Torre-Re è particolarmente stretta. Il processo che porta al Matto è un po' lungo, ma facile da capire e altrettanto facile da realizzare.

Ecco la posizione di partenza.



La mossa spetta al Bianco.

1. a4 (riduzione dello spazio di manovra del ♔ nemico) **1...♗d5** (ora il Bianco deve avvicinare il proprio ♔) **2.♗d2 ♗c5 3.♗c3 ♗b5** (il Bianco ha avvicinato il ♔ e il Nero, nel frattempo, cerca di disturbare la) **4. h4** (questa è la posizione da memorizzare: la è lontana dal ♔ ma ne limita lo spazio di manovra e i due ♔ sono a “salto di Cavallo”) **4...♗a5 5.♗b3** (vedi Diagramma).



Il Bianco è riuscito a sistemare il suo ♔ a *salto di cavallo*. Ora il Nero ha due scelte: abbandonare la 5ª traversa, nel qual caso il

Bianco gioca h5, oppure arretrare subito di una traversa favorendo il compito dell'avversario.

Supponiamo che si giochi **5...♗b5**. Ora i due ♔ si fronteggiano, sono cioè in *opposizione* (4ª lezione), ed il Bianco può costringere il ♔ Nero ad arretrare. **6. h5+ ♗c6 7.♗b4** (il Bianco riposiziona il Re a *salto di Cavallo*) **7...♗d6 8.♗c4 ♗e6 9.♗d4 ♗f6 10. ♗e4 ♗g6** (minaccia di catturare la Torre) **11. b5 ♗f6** (ora il Bianco effettua una mossa d'attesa) **12. a5 ♗g6 13.♗f4 ♗h6 14.♗g4 ♗g6 15. a6+ ♗f7 16.♗g5 ♗e7 17.♗f5 ♗d7 18.♗e5 ♗c7 19.♗d5 ♗b7 20. g6 ♗c7 21. h6 ♗b7 22.♗c5 ♗a7 23.♗b5 ♗b7 24. h7+ ♗c8** (il ♔ Nero è ormai sceso all'ultima traversa) **25.♗b6 ♗d8 26.♗c6 ♗e8 27.♗d6 ♗f8 28.♗e6 ♗g8 29. a7 ♗f8 30. b7 ♗g8 31.♗f6 ♗h8 32.♗g6 ♗g8 33. b8#.**

Per la verità esiste un procedimento più rapido, che consiste nel tenere la a ridosso del proprio ♔ restringendo immediatamente lo spazio di manovra dell'avversario. Una volta impadronitosi del metodo sopra descritto, che è più meccanico, non sarà difficile imparare da soli il metodo accelerato.

Termini più comuni in uso negli scacchi

Cerchiamo ora di familiarizzare con alcuni dei termini più usati nelle lezioni che seguiranno, nei libri e nelle riviste specializzate.²

ATTACCO DOPPIO

*Pezzo che minaccia contemporaneamente due pezzi e ne catturerà inevitabilmente uno dei due. Quando tale attacco viene realizzato utilizzando un pedone prende il nome di **forchetta**.*

² Un glossario completo della terminologia scacchistica è stato realizzato dal socio Nazario Menato. Richiedetelo al Circolo.

AVAMPOSTO

Il pedone più avanzato dello schieramento.

BUCO

Casa che, in seguito agli avanzamenti dei pedoni, l'avversario può occupare con un pezzo senza che sia più possibile scacciarlo attaccandolo con un pedone.

CASA CONTROLLATA

Casa che è sotto la minaccia di uno o più pezzi avversari. Collocandovi un nostro pezzo lo perderemmo immediatamente senza compenso.

CASE DEBOLI E FORTI

Casa della metà campo di uno dei due giocatori. E' forte quando il nostro avversario non è in grado di occuparla con un proprio pezzo ed è invece debole nel caso contrario.

CHIODO

Pedone che ha occupato una casa debole (per l'avversario) e non può essere catturato.

COLONNA APERTA TRAVERSA APERTA DIAGONALE APERTA

Linea interamente sgombra da pedoni lungo la quale un pezzo (Torre o Alfiere) può quindi muoversi liberamente esprimendo il massimo della propria attività.

CUNEO

Pedone che entra nello schieramento dell'avversario e crea una pesante disorganizzazione delle forze avversarie.

INCHIODATURA

Si verifica quando un pezzo costringe un pezzo avversario a rimanere confinato nella sua casa perché, qualora quest'ultimo si spostasse, si permetterebbe lo scacco o la cattura di un pezzo di valore superiore.

PEDONI AFFIANCATI

Due pedoni vicini. Quello che avanza è difeso dall'altro.

PEDONE ARRETRATO

Il pedone più arretrato di un gruppo di pedoni (isola) vicini.

PEDONI DOPPIATI

Due pedoni che si trovano sulla stessa colonna - difficili da proteggere.

PEDONE ISOLATO

Pedone che non ha vicino un altro pedone che potrebbe

difenderlo.

PEDONE LONTANO

Pedone lontano dalla zona dove agiscono gli altri pezzi. Può essere difficile da fermare o catturare, o difficile da proteggere.

PEDONE PASSATO (LIBERO)

Pedone che nella sua strada verso la promozione non può essere fermato da un altro pedone.

PEDONE SOSTENUTO

Pedone la cui avanzata è protetta da altri pezzi.

PUNTO DEBOLE

Casa debole occupata da un nostro pedone su cui si concentra l'attacco nemico.

SCACCO DI SCOPERTA

Un pezzo muove e permette che un altro pezzo dia uno scacco. Ciò consente spesso la cattura di un altro pezzo.

SCACCO DOPPIO

Due pezzi contemporaneamente danno scacco. Ciò rende impossibile la cattura di uno dei due. E' di solito una minaccia molto forte.

TATTICA

Azione derivata da una particolare posizione che consente il conseguimento di un vantaggio materiale

La moderna strategia nel gioco degli scacchi

Controllare lo spazio: centro, linee e avamposti
Lo sviluppo

Prima di spiegare l'importanza del centro, dello sviluppo dei pezzi e di altri importantissimi elementi relativi al gioco degli scacchi, la nostra attenzione deve posarsi sul concetto di *controllo*.

Una casa si dice *controllata* da un pezzo se questi, qualora su quella casa si posizionasse un pezzo avversario, è in grado di catturarlo. All'inizio della partita, entrambi i giocatori controllano solamente le case della traversa **3** per il Bianco e della traversa **6** per il Nero (sono per il momento escluse dal ragionamento le case su cui stanno i pezzi del proprio colore). Nessuno dei due controlla le case delle traverse mediane **4** e **5**.

Un obiettivo che i giocatori esperti perseguono all'inizio della partita, è quello di occupare fisicamente e/o controllare il maggior numero di case in modo permanente, nel senso che, almeno per un lungo periodo, l'avversario non potrà opporsi alla nostra influenza su di esse. Più case vengono occupate o controllate, più probabilità avremo di ottenere quello che si chiama **vantaggio di spazio**.

Un giocatore deve cercare di assicurarsi il controllo di tutte le case della sua metà cam-

po e, nello stesso tempo, ottenere la stessa cosa sulle case dell'altra metà. E' chiaro che il nostro avversario farà altrettanto e si opporrà alle nostre manovre.

Spesso la lotta sarà orientata verso la conquista di una sola casa, determinante a tal punto da poter essere la causa della sconfitta per l'uno e della vittoria per l'altro.

Con il *vantaggio di spazio* i nostri pezzi avranno più libertà di manovra sia in difesa che in attacco. La realizzazione di questo vantaggio si concretizza in due modi principali:

- *conquista (o controllo) delle case centrali;*
- *rapido spiegamento delle nostre forze.*

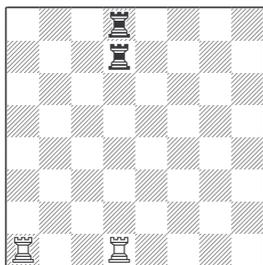
Torneremo in seguito su questi due punti. Ora cerchiamo di capire cos'è effettivamente il controllo di una casa.

Accade spesso che una casa sia controllata da più pezzi, sia nostri che dell'avversario. Potremmo quindi porci una domanda legittima: chi controlla veramente questa casa?

La prima cosa da fare è vedere chi ha il maggior numero di pezzi che controllano.

Guardiamo questo esempio con la dovuta

attenzione:



Chi controlla le case della colonna **d**?

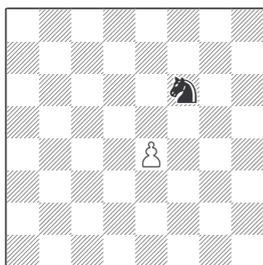
È facile rispondere che è il Nero ad esercitare questo controllo.

Perché?

Se la mossa stesse al Nero, egli, semplicemente, catturerebbe la **Re** in d1 ottenendo sia un guadagno di materiale che la conquista della colonna.

Se toccasse invece al Bianco, dopo **1. Re d7** il Bianco otterrebbe sì un equilibrio di forze, ma al Nero rimarrebbe il controllo sulla colonna **'d'**.

Prendiamo ora in esame questa nuova posizione, all'apparenza piuttosto semplice.



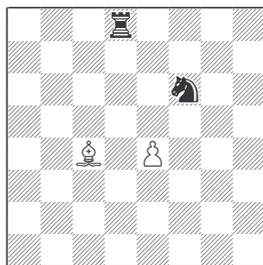
La domanda che ci porremo ora è la seguente: chi esercita il controllo sulla casa **d5**?

Risponderemo: entrambi i contendenti, perché un colore la controlla con il **Cavallo** e l'altro con un pezzo leggero.

Ma si tratta di un controllo equilibrato?

Per capire meglio questo concetto, e rispondere quindi alla domanda con cognizione di

causa, aggiungiamo alla posizione altri due elementi: un **Pedone** nella casa c4 e una **Regina** in d8.



Cosa accadrebbe se il Bianco spostasse l'**Re** in d5? Seguirebbe certamente **1. Re d5** e il Nero guadagna un pedone. Ma se fosse il Nero a tentare di impadronirsi per primo della casa d5? Allora si avrebbe **1... Re d5** e il Bianco guadagna un pedone. Ma se fosse il Nero a tentare di impadronirsi per primo della casa d5? Allora si avrebbe **1... Re d5** e il Bianco guadagna un pedone. Ma se fosse il Nero a tentare di impadronirsi per primo della casa d5? Allora si avrebbe **1... Re d5** e il Bianco guadagna un pedone.

È quindi evidente che né l'uno né l'altro, a meno che non sia costretto da altri fattori, regalerà mai del materiale all'avversario; ma chi è allora ad esercitare un controllo maggiore sulla nostra casa d5? Risponderemo: *colui che, nel caso avvenga un cambio di pezzi in quella casa, realizza un guadagno maggiore.*

Un importante corollario a tale affermazione è il seguente: *minore è il valore del pezzo che esercita il controllo, più forte è il controllo che esso esercita.*

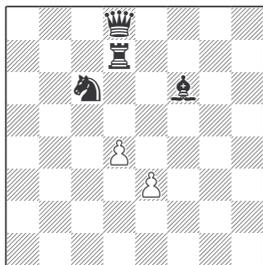
Le case controllate da pedoni sono dunque le case più forti.

Per illustrare meglio il concetto appena espresso, fermiamo per un attimo la nostra attenzione sul diagramma che segue.

Qui il Nero dispone di ben quattro pezzi che premono sulla casa **d4** occupata dal **Pedone** Bianco. Ma chi ne ha davvero il controllo?

Se si osserva il tutto con attenzione si arriverà presto alla conclusione che il Nero non

potrà mai occupare (catturare) **d4** se non rimettendoci del materiale.

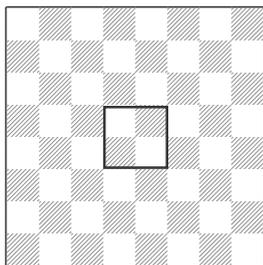


Un solo pedone regge, per così dire, l'urto di forze nettamente superiori.

Quindi, quando si parte alla conquista di una casa (per occuparla o controllarla con un pezzo), valutiamo sempre che tale conquista non si riveli economicamente svantaggiosa oppure effimera, il che può verificarsi se al nostro avversario basta una spinta di pedone per ricacciarci subito indietro.

IL CENTRO

Negli Scacchi, le quattro case poste al centro hanno una notevole importanza, almeno per il 90% della durata di una partita, poiché da esse transita la maggior parte dei pezzi e perché da esse i pezzi possono esercitare la massima influenza sulla scacchiera.



All'inizio della contesa, nelle prime mosse di apertura, i due giocatori dovranno dunque prestare grande attenzione al controllo e/o all'occupazione del centro.

Si deve cercare di collocare uno o più pedoni al centro e, prontamente, sostenerli con i nostri pezzi.

Tra gli errori più comuni commessi dai neofiti, c'è quello di muovere prima di tutto i pedoni laterali e di manovrare con uno o due pezzi soltanto.

Questi sono errori paragonabili a quelli di una squadra di calcio che fa correre uno o due dei suoi giocatori tenendo gli altri fermi in attesa di ricevere un passaggio, oppure che dispiega i suoi giocatori sulle ali lasciando libertà all'altra squadra di incunearsi nel mezzo.

Nel mondo degli Scacchi, l'arte di disporre i pezzi sulla scacchiera in modo efficace e armonioso prende il nome di *sviluppo dei pezzi*.

LO SVILUPPO

Molti scacchisti ritengono erroneamente che lo sviluppo sia limitato alle fasi iniziali della partita, detta *apertura*.

In fase di apertura lo sviluppo avviene nel senso che, rapidamente, si dispiegano le nostre forze; ma lo sviluppo è qualcosa di più. Per sviluppo si intende *il cercare di posizionare i nostri pezzi nel modo più attivo possibile in relazione alla posizione presente sulla scacchiera*.

Questo significa che lo sviluppo non termina mai, se non con l'ultima mossa della partita.

Senza entrare nel merito di ogni singola mossa, diciamo che, in linea di principio, dovremo cercare di seguire questi semplici criteri di sviluppo:

- *avanzare i pedoni centrali — almeno uno di due passi — per occupare il centro e per aprire le linee ai nostri pezzi*
- *attivare i nostri alfieri e cavalli che devono*

difendere e controllare più case possibili

- di solito muovere prima un Cavallo degli Alfieri, dato che i Cavalli operano più agevolmente all'inizio con tanti pedoni che bloccano le linee, mentre gli Alfieri agiscono meglio quando si aprono le diagonali

- l'arrocco è utile perché mette in collegamento le Torri e porta il Re in una zona più facile per proteggerlo

- le torri e la donna è meglio stiano nelle retrovie, dove non vengono disturbate dai pezzi nemici

- a meno che non sia necessario, non muovere due volte lo stesso pezzo; può darsi infatti che il farlo ci porti a rimanere indietro con lo sviluppo (in termini scacchistici ciò viene definito: svantaggio di tempo).

Ricordiamo ancora che un pezzo fermo nella sua casa di partenza (e che non può muoversi) è sì presente nel gioco, ma, in senso lato, è come se non ci fosse. Per tale ragione anche un vantaggio materiale può portarci alla sconfitta nel giro di poche mosse.

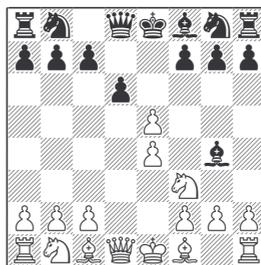
Prima di procedere a ulteriori spiegazioni sullo sviluppo illustriamo questi principi con una partita famosissima e altamente istruttiva allo scopo.

Il Bianco, giovane ventenne e di lì a poco futura stella di livello mondiale (qualcuno lo considera addirittura il primo campione del mondo della storia degli scacchi), gioca contro due avversari in consultazione durante un intervallo della rappresentazione del *Barbiere di Siviglia* all'Opera di Parigi nel 1858.

B. Paul Morphy
N. Duca di Brunswick e Conte Isouard

1.e4 e5 (occupazione per entrambi di case

centrali e apertura di una via per uno dei propri Alfieri) **2.♠f3 d6** (il B. sviluppa un pezzo attaccando il pedone e5; il N. difende il pedone; questa difesa si chiama Philidor) **3. d4** (apre la strada all'altro Alfiere; si noti che il pedone d4 è difeso contemporaneamente da Donna e Cavallo) **3... g4** (può sembrare strano, ma questa mossa del N. consente al B. di ottenere un netto vantaggio di sviluppo) **4.dxe5**

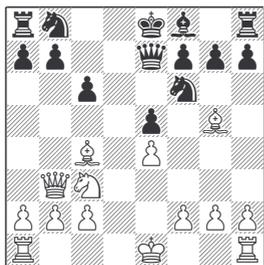


(il N. non può riprendere subito; a **4...dxe5** segue infatti **5.♙xd8+ ♖xd8 6.♗xe5** e il B. ha guadagnato un importante pedone centrale. In vista di ciò il N. è costretto a cambiare l'unico suo pezzo sviluppato) **4... ♗f3 5. ♗xf3 dxe5 6. c4**

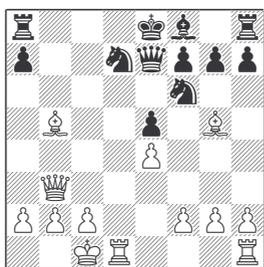


(ora è evidente il vantaggio del B: già due pezzi sono puntati contro il f7 e creano una minaccia di matto con ♗xf7) **6...♠f6** (interponendo un pezzo il N. para la minaccia e sviluppa un Cavallo) **7.♗b3** (anche se muove due volte lo stesso pezzo, il che pare andare contro i principi enunciati in precedenza, il B. è però in grado di guadagnare un

pedone perché minaccia ♖xb7 e ♗xf7+) 7...♞e7 (il N. difende il pedone più importante) 8.♠c3 (il B. ritiene superfluo guadagnare un pedone e prosegue nello sviluppo per attaccare il ♔) 8...c6 (per la serie: non l'ha preso, teniamocelo) 9. g5

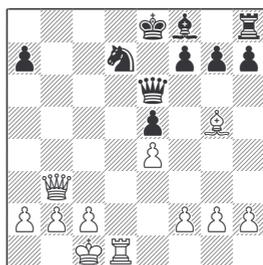


(i pezzi del B. ruotano intorno al ♔ avversario, mentre il N. deve perdere altro tempo per mettere in gioco i suoi pezzi. La ♞ nera ostacola seriamente l' e quindi il futuro arrocco) 9...b5 (la mossa perdente; bisognava cercare di attivare i propri pezzi) 10.♠xb5 (il B. cede un pezzo pur di aprire le linee verso il ♔ nemico) 10...cxb5 (accettando il sacrificio, altrimenti il N. resterebbe con un pedone in meno e il lato di Donna interamente sfasciato) 11. xb5+ ♠bd7 (unica speranza) 12.0-0-0



(dal punto di vista del materiale il N. è in vantaggio, ma il fatto di avere l'Alfiere in f8, e quindi la Torre in h8 che non partecipa alla battaglia, lo mettono in condizioni di trovarsi con un pezzo in meno) 12... d8 (è l'unica che para la minaccia 13. xd7+)

13. xd7 xd7 14. d1 (ora anche l'ultimo pezzo bianco si catapultava nella mischia, ma il N. non può chiamare altri pezzi alla difesa 14...♞e6 (era minacciato xd7+) 15. xd7+ ♠xd7



(sembra che il N. ce l'abbia fatta e che il peggio sia ormai passato, invece...) 16.♞b8+ ♠xb8 17. d8#

Analizziamo ora, per concludere questo paragrafo, la seguente breve partita:

1.e4 e5 2.♠f3 ♠c6 3. c4 c5 4.c3 ♠f6 5.d4 exd4 6.cxd4 b6 7.d5 ♠e7 8.e5 ♠e4 9.d6 cxd6 10.exd6 ♠xf2 11.♞b3 ♠xh1 12. xf7 ♞f8 13. g5 a questo punto il Nero o rinuncia alla Donna o prende matto.

Quali sono stati, in questo caso, gli errori commessi dal Nero?

La risposta è piuttosto semplice: egli ha del tutto trascurato il **centro** quando ha giocato 6... b6. Avrebbe dovuto giocare invece 6... b4+. Inoltre ha tralasciato completamente lo **sviluppo** per andare a catturare la h1.

Avamposto - Affiancamento

Fu il grande maestro **Esteban Canal** che per primo codificò il concetto di *avamposto* chiamando con questo nome il pedone più avanzato del nostro schieramento. Esso condiziona piuttosto pesantemente il prosieguo della partita per entrambi i giocatori.

Per chiarire il concetto proviamo a ragionare dopo la eventuale mossa iniziale di entrambi:

a) **1.e4 e5** Ognuno dei due colori si è creato un avamposto al centro. Il Bianco, ora, gioca di solito **2.♠f3** con l'intento di sviluppare un pezzo, ma, *contemporaneamente*, egli attacca anche l'avamposto del Nero che ora deve prendere una decisione al riguardo. Quest'ultimo potrà giocare **2...♗c6**, oppure **...d6**, per difendere il suo avamposto. Oppure, ancora, il Nero può giocare **...♗f6**, trascurando la difesa del suo avamposto e attaccando quello del Bianco.

b) Esaminiamo invece la situazione che si viene a creare dopo le prime mosse della *Difesa Alekhine*: **1.e4 ♗f6**. In questo caso è il Bianco che deve decidere qualcosa riguardo al suo avamposto ora attaccato. Solitamente il Bianco ora gioca **2.e5** avanzando il suo avamposto sino a minacciare il pezzo avversario, ma rendendo più difficile la successiva difesa del pedone.

Quando abbiamo stabilito un avamposto, un altro obiettivo importante da perseguire è quello di affiancare al nostro pedone un altro su casa adiacente. Ovviamente cercheremo di impedire questa operazione al nostro avversario.

Ma qual è il vantaggio che deriva da un simile affiancamento?

Ebbene: due pedoni affiancati dominano quattro case sulla traversa posta immediatamente in avanti; essendo essi i nostri elementi di minor valore, finiscono quindi col rappresentare un ostacolo tremendo alla libertà di manovra dei pezzi avversari.

L'altro colore può cambiarli solo con altri pedoni, mentre la loro cattura con un pezzo lo porterebbe in svantaggio materiale.

La possibilità immediata o futura di spinge-

re uno dei due (che rimarrà difeso dall'altro) crea due diversi pericoli: la creazione di un *pedone libero* (verso la promozione) o uno *scompaginamento* delle linee di difesa dell'avversario (creazione di un cuneo).

Normalmente, se il nostro avversario riesce a realizzare un avamposto, bisogna cercare di distruggerlo cambiando uno dei due pedoni sia direttamente che lateralmente.

Esempio: se il B. ha pedoni in **e4** e **d4**, il Nero spingerà in **e5** o **d5** un suo pedone (attacco frontale) o in **c5** o **f5** (attacco laterale). Quando c'è l'eventualità di un cambio si dice che in quei punti c'è *tensione*. A volte i giocatori mantengono la tensione aspettando che si creino condizioni favorevoli prima di cambiare. Tali condizioni possono essere un vantaggio materiale o l'occupazione stabile di una casa importante da parte di un pezzo.

Vediamo ora una nuova partita in cui il principio dell'*affiancamento* permette la realizzazione di un *cuneo*.

B: Alekhine N: Marshall Baden Baden, 1925

1.d4 d5 2.c4

Il Bianco mira alla realizzazione dell'affiancamento d4-e4. Per avere maggiori probabilità di realizzare il suo scopo deve cercare di scalzare il nero d5 dal centro.

2...♗f6

Una mossa debole. È meglio sostenere il pedone d5 con c6 oppure con e6.

3.cxd5 ♗xd5 4.e4

L'affiancamento è ottenuto con guadagno di tempo perché il ♗ è attaccato.

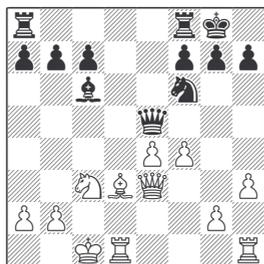
4...♗f6 5. d3 e5

Mossa giocata per ostacolare i due pedoni centrali.

6.dxe5 ♗g4 7.♠f3 ♗c6 8. g5

Attacca la ♔ e prepara l'arrocco lungo.

8... e7 9. xe7 ♖xe7 10.♠c3 ♠xc5 11. ♠xe5 ♖xe5 12.h3 ♠f6 13.♖d2 d7 14. ♖e3 c6 15.0-0-0 0-0 16.f4



Gli arrocchi eterogenei consentono al Bianco una rapida avanzata dei pedoni verso l'arrocco del Nero. In ciò egli è avvantaggiato da un migliore sviluppo. Notare che questo è il terzo affiancamento del Bianco.

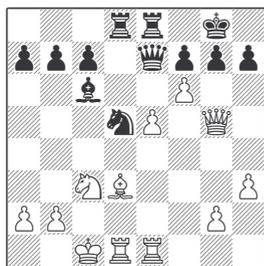
16...♖e6 17.e5

L'avanzata del pedone di re prepara un affiancamento in avanti che sarà dirompente.

17... fe8 18. he1 ad8 19.f5

Ecco l'affiancamento.

19...♖e7 20.♖g5 ♠d5 21.f6



Ora il vantaggio strategico di un affiancamento si trasforma nel vantaggio posizionale derivato dalla formazione di un cuneo.

21...♖f8 22. c4 ♠xc3 23. xd8 xd8 24. fxg7 ♠xa2+ 25.♗b1 ♖e8 26.e6 e4+ 27. ♗a1 f5 28.e7+ d5 29.♖f6 ♖f7 30.e8=♖+ e al Nero, la cui posizione è chiaramente senza speranza, non resta che abbandonare.

L'apertura delle linee

Sovente le spinte dei ♖ portano a dei cambi al termine dei quali si aprono colonne o diagonali che aumentano il raggio di azione di pezzi come l'♗ o la ♘. Pertanto, quando muoviamo i ♖, dobbiamo sempre valutare se noi trarremo un vantaggio di questo tipo. Occupare con una ♘ una colonna aperta, può consentirci di spingere i nostri pezzi in territorio nemico passando per quella colonna. Allo stesso modo, se l'apertura della colonna è a noi sfavorevole, dobbiamo cercare di ostruirla ponendo un ♗ o un ♘ (protetti da un pedone) sulla colonna interessata.

La discesa di una ♘ nemica nella penultima traversa va ostacolata in tutti i modi, poiché essa sarà in grado di attaccare lateralmente i nostri pedoni costringendo i pezzi del nostro schieramento ad una difesa totalmente passiva, il che porterà inevitabilmente a perdite di materiale e quindi della partita.

A titolo di esempio riportiamo una partita disputata da due giocatori di livello medio-basso (entrambi commettono parecchi errori, in parte giustificati dal fatto che si tratta di una partita con soli 20' di riflessione).

1.e4 e6

Il Nero avanza di un solo passo il ♗ per creare una barriera ad un ipotetico ♖ collocato in c4.

2.d4 d5

Il Bianco ha creato un affiancamento e il Nero provvede subito ad eliminarlo.

3.♠c3 b4

Il ♗ difendeva il pedone e4, ma il Nero, inchiodandolo, provvede a minacciare nuovamente il pedone. Questa partita si chiama "Difesa Francese, variante Winawer".

4.e5 ♠e7

Il Bianco ha dovuto rinunciare al suo

affiancamento e il Nero prosegue nello sviluppo.

5.a3 xc3+

Il Bianco ha provocato lo scambio -♘, accettato dal Nero in cambio di una struttura di pedoni bianchi deteriorata.

6.bxc3 h6

Una brutta mossa del Nero. Egli indebolisce il lato di Re già difficoltoso da difendere per l'impossibilità di collocare un ♖ in f6.

7.♞g4 ♘g6

L'uscita prematura della ♞ è giustificata dal fatto che non è facilmente attaccabile e che minaccia ♞xg7. Il N. ora non può replicare con la spinta c5 perché si trova indietro con lo sviluppo.

8.h4 h5

Il Bianco ha costretto il Nero a spingere in h5 (altrimenti avrebbe spinto lui in h5 scacciando il ♖ da g6).

9.♞g3 ♖c6

Era meglio Cd7 per spingere in c5.

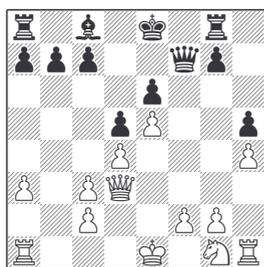
10. d3 ♖ce7 11. g5

Occupando una casa importante e inchiodando il ♖e7.

11... g8

Pessima.

12. xg6 fxg6 13. xe7 ♞xe7 14.♞xg6+ ♞f7 15.♞d3



Al termine della battaglia il Bianco rientra con la ♞, ma con un pedone di vantaggio.

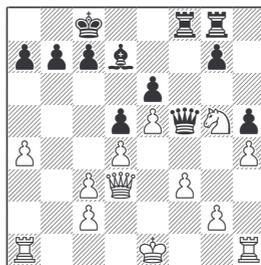
15... d7 16.♖f3 0-0-0 17.♖g5 ♞f5

Il Bianco installa il ♖ in g5 da dove non potrà più essere scacciato. Invece l' del Nero

è molto limitato dai suoi pedoni, è cioè "cattivo", e non può disturbare il ♖.

Arroccando, il Nero dà al Bianco l'opportunità di sfruttare la colonna 'b' semiaperta; l'unica prospettiva per il Nero sarebbe cercare del controgio sulla colonna 'f'.

18.a4 d8 19.f3



19... ♞xd3

Altro errore. Bisognava tentare un'altra manovra, benché lunga, del tipo e8-g6-♞f4 e quindi ♞g3.

20.cxd3 g6 21.♞d2 a6

Altro grave errore. Ora il punto b7 è gravemente indebolito.

22.a5

Con la sua ultima mossa il Bianco ha paralizzato anche la situazione dei pedoni sul lato di Donna.

22... ♞b8 23. ab1 c8 24. b2 c5

Questa spinta arriva troppo tardi.

25. hb1

Il Bianco esercita una forte pressione su b7.

25... c7 26.dxc5

Guadagna un altro pedone.

26... b5 27.d4 c6 28.♞e3 g7

Era meglio e8 lasciando l'altra libera di spostarsi. La c6 blocca anche l'.

29. f2 gc7 30.g4 c8 31.gxh5 gxh5

32. g2 e8 33. bg1 c7

Ora il B. si porta sul lato di Re per sferrare l'attacco finale, forte del fatto che la manovra sul lato di Donna ha scoordinato i pezzi neri che faticeranno ad accorrere in difesa.

34.f4 d7 35.♖h7 c8 36.♖f6 ee7

37. g8 c6 38.Δxh5 h7 39. 1g5

E il Nero abbandona. Il Bianco avrebbe portato il ♔ in g4, avrebbe cambiato le Torri e spinto il “h” a promozione.

Consigli su come migliorare le proprie capacità di gioco

Esistono molte tecniche di allenamento mentale per il gioco degli scacchi.

Una parte importante la rivestono gli **esercizi** pubblicati dalle riviste. Un conto, però, è trovarsi davanti un diagramma con la dicitura “il Bianco vince” e un altro è trovarsi davanti alla scacchiera in una partita di torneo, con il tempo che trascorre inesorabile, e trovare la linea vincente (o la difesa che salva).

Prima di tutto, però, occorre saper **memorizzare le singole posizioni** (comprese quelle frutto dell’analisi) nella nostra mente.

Molti suddividono la scacchiera in gruppi di pezzi e poi cercano di memorizzare la posizione dei pezzi adiacenti tra loro. Altri suddividono la scacchiera in quattro quadranti e li memorizzano ciascuno separatamente, e così via all’infinito...

Sta a noi, naturalmente, scegliere il metodo che ci è più congeniale.

Tra i vari metodi utilizzati mi permetto di consigliare questa tecnica:

- *partire da una posizione tratta da una partita o da un esercizio*
- *osservarla per un tempo prefissato (in genere bastano tre minuti)*
- *coprire il foglio e ricostruire sulla scacchiera l’esatta posizione; poi verificare gli errori commessi.*

Questo esercizio va fatto per non più di tre o quattro posizioni al giorno per non affaticare troppo la mente. Si dovrebbe, nell’arco di

una quindicina di giorni, riuscire a ricostruire qualsiasi posizione senza errori.

Per progredire ulteriormente, e imparare a costruire piani e a vedere mentalmente eventuali tatticismi, prima di ricostruire la posizione bisognerebbe poi provare a rispondere ad alcune domande di questo tipo:

1. In quali modi il Bianco può dare scacco? E il Nero? (prendere in considerazione anche le possibilità con le quali in partita il giocatore perderebbe il pezzo; ciò che in quel momento è impossibile può diventare la mossa vincente nel prosieguo del gioco).

2. Esistono dei pezzi indifesi (per l’uno e per l’altro), inclusi i pedoni? (i pezzi indifesi sono un obiettivo di attacco).

3. Ci sono pezzi inchiodati?

4. Ci sono pezzi in posizione tale da essere soggetti a un attacco doppio di un Cavallo o a una forchetta con un pedone?

5. Quali sono le case deboli per entrambi gli schieramenti?

6. Quali sono i punti deboli per entrambi gli schieramenti? (ricordare che le case deboli sono le case vuote occupabili da un pezzo avversario, mentre i punti deboli sono case occupate da pedoni attaccabili dall’avversario e che siamo costretti a difendere con i nostri pezzi).

Questo tipo di esercizi, abbinato ad uno studio metodico dei libri dedicati alle aperture, a come condurre il mediogioco e allo studio dei finali, porterà in breve tempo a ottimi livelli competitivi senza grandi dispendi di tempo ed energie.

Un ultimo consiglio riguarda i problemi con

ESERCIZI FINALI

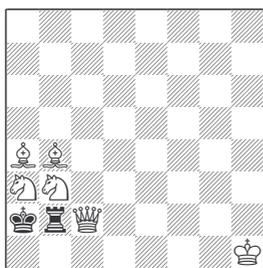
la dicitura “Il bianco matta in ... mosse” (in genere due mosse).

Queste sono creazioni artistiche e la loro soluzione dipende dai cosiddetti “temi” scacchistici che soddisfano certi requisiti particolari esteticamente interessanti.

La loro soluzione, oltreché essere artisticamente appagante, è utile perché è di solito la più insolita possibile. Ci abituiamo così a prendere in considerazione anche quello che non ci sembra così ovvio o lampante. A Scacchi non esistono mosse segrete. C’è ciò che si vede. Chi vede di più, in genere, vince.

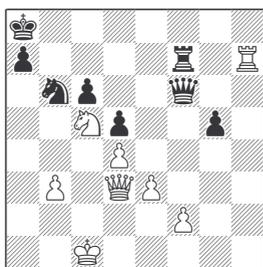
Riportiamo qui sotto alcuni esempi chiarificatori con la relativa soluzione.

Il Bianco matta in due mosse



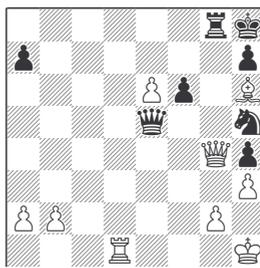
Soluzione: 1. Dh7

Il Bianco muove e vince



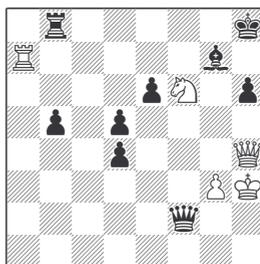
Soluzione: 1. Dg6 con matto inevitabile

N. 1



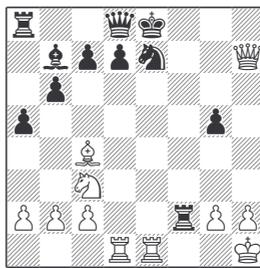
Il Bianco matta in due mosse

N. 2



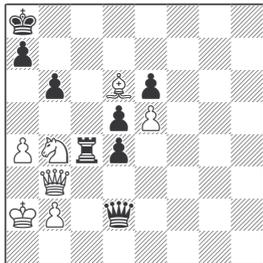
Il Bianco matta in due mosse

N. 3



Il Bianco matta in due mosse

N. 13



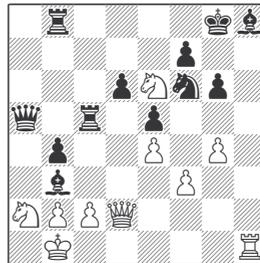
Il Nero vince

N. 16



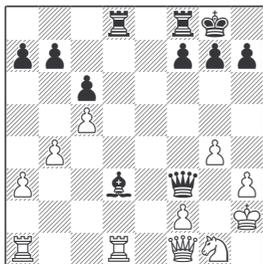
Il Nero vince

N. 19



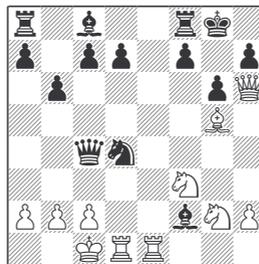
Il Bianco matta in tre mosse

N. 14



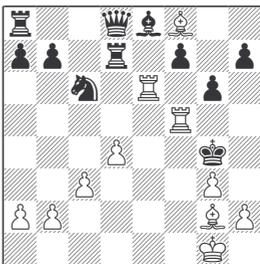
Il Nero vince

N. 17



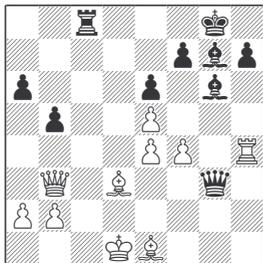
Il Bianco matta in tre mosse

N. 20



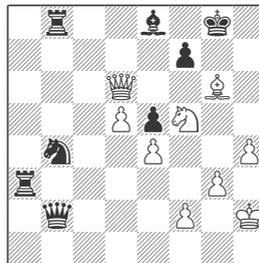
Il Bianco matta in tre mosse

N. 15



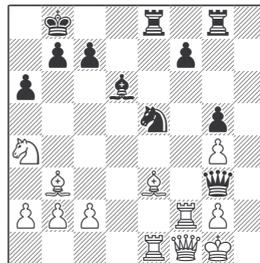
Il Nero vince

N. 18



Il Bianco matta in tre mosse

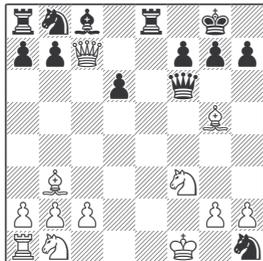
N. 21



Il Nero matta in tre mosse

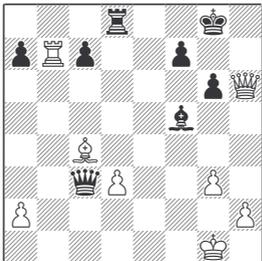
SOLUZIONI Diag. 13 1... ♖f4+ Diag. 15 1... ♖c1+ 3. ♖c2 ♖xh4 Diag. 16 1... ♗f4+ e5 ♗uadagna materiale Diag. 17 1. ♖xh8+ ♖xh8 2. ♖h6+ ♖g8 3. ♖g8 ♖xh7 2. ♖h6+ ♖g8 3. ♖g7# (se 1... ♖h8 2. ♖h6+ ♖xh7 3. ♖g7#) Diag. 19 1. ♖8+ ♖xh8 2. ♖h6+ ♖g8(♖h7) 3. ♖g7# Diag. 20 1. ♖4+ ♖g5 2. ♖4+ ♖h5 3. ♖3# (se 1... ♖h5 2. ♖3+ ♖g5 3. ♖4#) Diag. 21 1... ♖h2+ 2. ♖xh2 ♖f3+ 3. ♖h1(♖h3) ♖8#

N. 22



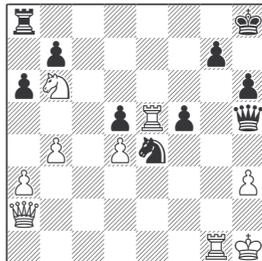
Il Nero matta in tre mosse

N. 25



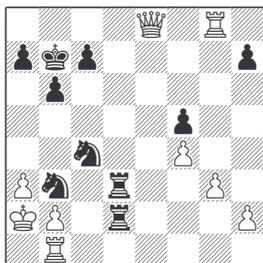
Il Bianco vince

N. 28



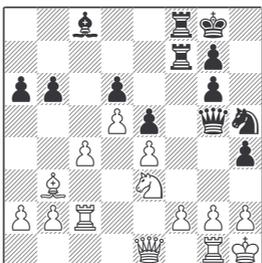
Il Nero matta in due mosse

N. 23



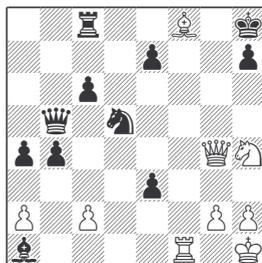
Il Nero matta in tre mosse

N. 26



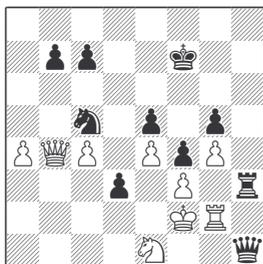
Il Nero vince

N. 29



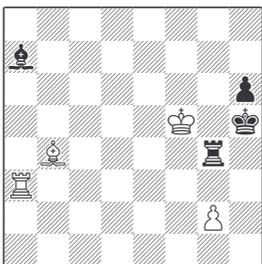
Il Bianco matta in tre mosse

N. 24



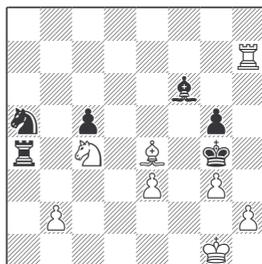
Il Nero matta in tre mosse

N. 27



Il Bianco matta in due mosse

N. 30



Il Bianco matta in due mosse

SOLUZIONI
 Diag. 22 1...♙x3 A#3+ 3.♙1 e1# Diag. 23 1...♗1+ 2.♗a1 x3+ 3.bxa3 a2#(se 2. xc1 x3+ 3.♗b1 b2#) Diag. 24 1... x13+ 2.♗x13 ♗1+ 3. ♗h3#(se il B gioca 2.♗x13 segue 2...♗4#) Diag. 25 1. x17+ ♗x17 2. xc7+ ♗xc7 3. ♗h7+ Diag. 26 1... x12 2. x12 3. ♗x12 ♗g3 e il Bianco deve cedere la Donna Diag. 27 1. h3+ h4 2.g4# Diag. 28 1... ♗h3+ 3. ♗h7+ Diag. 29 1. g7+ xg7 (se il Nero gioca 1...♗g8 il Bianco matta subito con 2. e5) 2. ♗xc8+ f8 3. ♗x18# Diag. 30 1. ♗g2 xc4 3.h3#

Finali Elementari di Pedoni

La regola del quadrato

L'opposizione

Le case critiche

Da un punto di vista squisitamente tattico dobbiamo ammettere che non sono poi molte le partite che si concludono con finali che presentano sulla scacchiera soltanto Re e pedoni. Tuttavia, se ben studiati e assimilati, questi *semplici* finali forniscono un valido aiuto per capire come affrontare molti altri tipi di finali.

Questo è proprio quel che cercheremo di fare in questa nuova lezione.

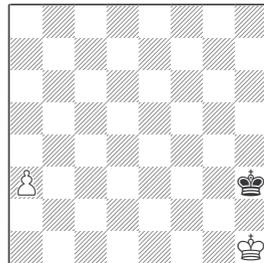
Prima di cominciare permettetemi ancora una volta di ricordare ai principianti che non si deve mai rimanere indifferenti alla sorte dei nostri pedoni e che è assolutamente controproducente guardare alla nostra fanteria come al segmento più debole dell'esercito a nostra disposizione.

I pedoni sono invece *"l'anima degli scacchi"*, come disse a suo tempo il grande **Philidor** (musicista e scacchista d'origine francese, 1726-1795). Nel corso dell'apertura essi rappresentano infatti il naturale baluardo della nostra linea di difesa; nel mediogioco possono essere utilizzati come teste d'ariete per lo sfondamento delle linee nemiche; nel finale, in virtù della loro possibile promozione ad altro pezzo, i pedoni possono risultare determinanti nell'assegnazione della vittoria finale.

Negli esempi che andremo a mostrare, per semplicità di ragionamento e di dialogo, parleremo del Bianco come di colui che ha il vantaggio (e che, quindi, lotta per la vittoria), e del Nero come del perdente (che al massimo può aspirare alla patta).

E' chiaro che tutto ciò che diremo per un colore si applica, per simmetria, anche per l'altro colore.

Partiamo dal caso più semplice: sulla scacchiera, oltre ai due Re, è rimasto un solo pedone bianco.



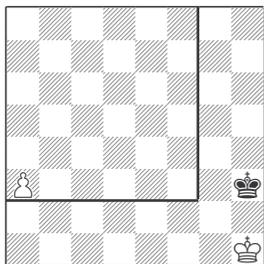
In questo caso (la posizione riportata nel diagramma è solo una fra le tante possibili) la vittoria dipende da tre fattori decisivi che, in ordine di importanza, sono:

- *la posizione del pedone*
- *la posizione dei due Re*
- *chi ha il tratto* (a chi tocca muovere).

La regola del quadrato

Veniamo ora alla prima regola (o principio) da considerare nella gestione di questi finali: **la regola del quadrato**.

Nel diagramma riportato qui sotto, la casa di promozione del pedone è la casa a8. Per raggiungerla, il pedone avrà bisogno di sole cinque mosse, promuoverà quindi a Donna e il Bianco si ritroverà con un finale vincente.



Poiché anche il Re muove di una sola casa alla volta, il monarca nero, per fermare e catturare il pedone, avrebbe bisogno di arrivare alla casa a8 in non più di cinque mosse, altrimenti non può fermarlo.

Nel nostro diagramma egli è distante sette mosse dalla casa a8; pertanto il Bianco vincerà in ogni caso.

In partita dobbiamo quindi costruire mentalmente un *quadrato* il cui lato sarà determinato dalla casa nella quale si trova il nostro pedone e dalla sua naturale casa di promozione. Se, con mossa all'avversario, questi è in grado di portare il suo Re all'interno di questo quadrato, il nostro pedone non può giungere da solo a promozione e, salvo altri motivi, è del tutto inutile spingerlo.

L'opposizione

Qualora il pedone non dovesse farcela da solo a raggiungere la casa di promozione, in suo aiuto può sempre venire il Re amico.

Prima di vedere in che modo ciò possa avvenire, dobbiamo fermarci un attimo ad illustrare il concetto di **opposizione** dei Re.

Nel diagramma precedente notiamo che i due Re si fronteggiano separati da una sola casa. Si dice che ha il *vantaggio dell'opposizione* il Re che non ha il tratto.

Ignoriamo l'esistenza del a3 e supponiamo che debba muovere il Bianco: l'unica mossa possibile è ♔g1. Se il Re nero vuole mantenere l'opposizione, giocherà ♚g3. È facile vedere che il Nero, in questo caso, può costringere il Re bianco a rimanere per sempre confinato sulla prima traversa. È vero che il Re nero, se vuol mantenere l'opposizione, deve rimanere sempre sulla terza traversa, ma è anche vero che egli è libero di rompere questa situazione in qualsiasi momento gli faccia comodo per dirigersi dove ha convenienza.

Vediamo la stessa posizione con mossa al Nero. 1... ♚g3 2. ♔g1 ♚f3 3. ♔f1 ♚e3 e il Bianco può giocare ♖e1, se vuole, oppure ♔g2 per rompere l'equilibrio derivante dall'opposizione e dirigersi in una altra direzione. Ci sono posizioni in cui la vittoria sarà proprio determinata dal fatto di avere conquistato, o subito, l'opposizione.

Prima di passare ad un altro diagramma dobbiamo ricordare che, oltre all'opposizione verticale esiste l'opposizione orizzontale e diagonale (facili da capire) e un'opposizione lontana, il cui studio e comprensione va oltre gli scopi di questa lezione.

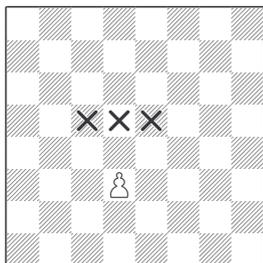
Le case critiche

Vediamo ora una situazione abbastanza comune: il Re avversario è riuscito a penetrare nel quadrato del pedone e il Re vincente è in grado di difenderlo.

In questo tipo di posizioni la vittoria, o la patta, dipendono da quale Re sia in grado di

conquistare le **case critiche** del pedone.

Guardiamo insieme questo nuovo diagramma.

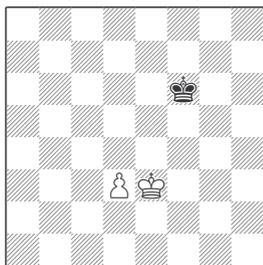


Le tre case segnate con una crocetta sono le cosiddette *case critiche* del pedone.

Esse sono le *tre case davanti al pedone, due traverse verso la promozione*.

In pratica: se il Re può occupare una delle tre case contrassegnate sarà in grado di accompagnare il suo pedone alla promozione; viceversa, se sarà il Re avversario a occuparle il finale sarà patto.

Concentriamoci sulla posizione riportata in questo nuovo diagramma:



Vediamo prima il caso con il tratto al Re nero.
1... ♖e5 (conquista della casa critica) **2. ♕f3 ♜d4** **3. ♖e2 ♖e5** **4. ♕e3 ♜d5** **5. d4** (provando ad avanzare il pedone) **5... ♜d6** (andrebbero bene in questo caso sia ♖c6 che ♖e6 ma è bene abituarci fin da ora all'idea che è sempre meglio manovrare in modo da avere noi l'opposizione) **6. ♖e4 ♖e6** (opposizione!) **7. d5+ ♜d6** **8. ♜d4 ♜d7** **9. ♖c5**

♖c7 10.d6+ ♜d7 11.♜d5 ♜d8 12.♖e6 ♖e8 (ma non ♖c8 perché con 13.♖e7 il Bianco promuoverebbe: ecco quindi l'importanza di avere l'opposizione; qui, rispetto ad alcune mosse prima, il Re nero non può più arretrare di una traversa e rimettersi in opposizione) **13.d7+ ♜d8 14.♜d6** stallo.

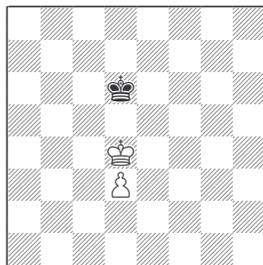
Ora rivediamo la stessa posizione iniziale con mossa al Bianco.

1. ♜d4 ♖e6 2. ♖c5 ♖e5 (anche il Nero ha occupato una casa critica, ma questo non è un problema per il Bianco) **3. d4+ ♖e6 4. ♖c6 ♖e7** (il pedone impedisce al Re nero di andare in e5) **5. d5 ♜d8** (se ♖e8 allora segue ♖c7 e il pedone avanza fino a promozione) **6. ♜d6** (mettendo il Re in opposizione! Errata è invece d6 perché con ♖c8 il Nero pareggerebbe) **6... ♖c8 7. ♖e7** e il Bianco vince.

In buona sostanza questa manovra elementare si memorizza in questo modo:

- il vincitore deve conquistare una casa critica
- il re deve stare sempre davanti al proprio pedone e in opposizione al re avversario
- il re si mette a lato quando deve scortare l'avanzata del pedone

Per capire l'importanza della conquista di una casa critica, e di rimanere con il Re davanti al proprio pedone, osserviamo questa nuova posizione:



se la mossa fosse al Nero, il Bianco conqui-

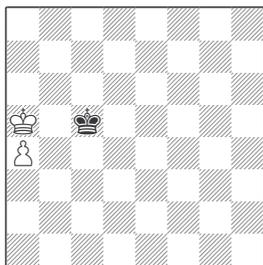
sterebbe una casa critica e si tornerebbe perciò nella posizione descritta prima.

1.♔e4 ♚e6 (opposizione! Qualsiasi altra mossa darebbe la vittoria al Bianco) **2.d4 ♚d6** (andrebbe bene anche ♚e7 o ♚d7; provate ad esplorare da soli queste altre continuazioni per essere certi che anche così il Bianco non riuscirebbe comunque a vincere) **3.♙f4 ♚e6 4.♔e4 ♚d6 5.d5 ♚d7 6.♚e5 ♚e7** (il Re nero deve mettersi in opposizione) **7. d6+ ♚d7 8.♚d5** e siamo di nuovo giunti alla posizione del primo esempio. Dopo **8...♚d8 9.♚c6 ♚c8 10.d7+ ♚d8 11.♚d6** il Nero è in stallo.

Questa particolare regola presenta *due* notevoli eccezioni.

Non è valida per i pedoni su colonna ‘a’ o ‘h’ a causa della ristrettezza dello spazio di manovra.

Infatti, anche se il ♔ Bianco ha conquistato le case critiche per l’avanzata del ♚ (che in questo caso sono solo due), al ♚ Nero, per pareggiare, basterà raggiungere le case di promozione corrispondenti agli alfieri o ai pedoni d’alfiere. In pratica per il Nero sono le case c7, c8 per il pedone ‘a’ e f7, f8 per il pedone ‘h’. Vediamo il perché nel diagramma successivo con mossa al Bianco:



1.♔a6 ♚c6 2.♔a7 ♚c7 3.a5 ♚c8 (sebbene non sia perdente non giochiamo ♚c6: è meglio abituartsi a scegliere sempre le mos-

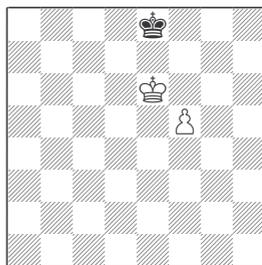
se più forti). Ora il Bianco ha due possibilità che indichiamo con A e B:

A) 4.♔a8 ♚c7 5.a6 ♚c8 6.♔a7 ♚c7 7.♔a8 ♚c8 8.a7 ♚c7 ed è il Bianco che finisce in stallo.

B) 4.♚b6 ♚b8 5.a6 ♔a8 6.a7 e stallo.

In questo caso, dunque, per il Bianco la promozione del ♔ è possibile solo se il proprio ♚ è in grado di occupare la casa diagonale adiacente a quella di promozione, cioè la b7 o la g7. Solo così impedisce al Re nero di occupare le case di salvezza c7, c8 o f7, f8.

L'altra eccezione da tenere presente si verifica quando il ♔ si trova già nella sesta traversa e non in una casa critica perché vicino al proprio ♚ (che non è però su una colonna di torre). Vediamo il diagramma.



In questa posizione il Bianco vince sempre, *con o senza* il tratto, e la vittoria si ottiene grazie alla ristrettezza di spazio di cui questa volta è vittima il ♚ Nero.

Mossa al Bianco:

1.f6 ♚f8 2.f7 ♚g7 3.♔e7 e vince. Se il Nero giocasse invece **1...♚d8** il Bianco giocherebbe subito **2.f7** vincendo.

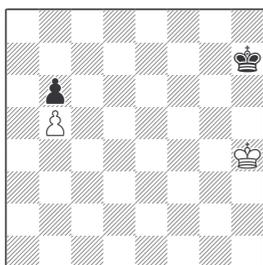
Mossa al Nero:

1...♚f8 2.♚f6 ♚g8 3.♔e7 e il Bianco vince senza alcuna difficoltà.

Deve essere chiaro che se il ♔ Bianco fosse in d6, anziché in e6, e se la mossa fosse al Nero, quest'ultimo pareggerebbe subito con 1...♟f7. Il Re bianco, quindi, deve potersi mantenere sulla sesta traversa: se arretra non può vincere.

Esercitiamoci

Ora che abbiamo appreso le nozioni più elementari che caratterizzano questo tipo di finali, passiamo alla loro applicazione pratica tentando di risolvere l'esercizio che segue.



Prima parte: il Bianco muove e vince.
Seconda parte: il Nero muove e patta.

Per risolverlo correttamente dobbiamo tener presente il principio dell'**opposizione** e quello delle **case critiche**.

Un piccolo aiuto: sappiate che dopo 1.♔g5 ♟g7 2.♟f5 ♔f7 3.♟e5 ♔e7 4.♔d5 ♟d7 il Re Bianco non può più avanzare e si deve accontentare della patta.

La soluzione si trova a pag. 45.

Re e Donna contro Re e Pedone in settima

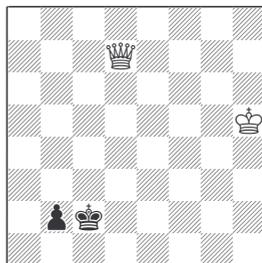
Un ultimo finale elementare che merita di essere esaminato dal principiante è quello di ♔+♞ contro ♔+♟ in settima traversa (cioè ad un solo passo dalla promozione).

Si tratta di un finale abbastanza frequente: entrambi i contendenti si sono ritrovati con un pedone libero, ma uno dei due ha già promosso a ♞.

Prendiamo in esame il caso in cui il ♔ si trovi vicino al suo ♟ (se fosse lontano la ♞ catturerebbe tranquillamente il pedone oppure occuperebbe la casa di promozione) e l'altro ♔ sia invece lontano.

In una situazione di questo tipo, chi ha la ♞ è in grado di vincere sempre se il ♔ che l'avversario deve promuovere si trova sulle colonne **b, d, e, g**.

Impariamo in che modo procedere esaminando la posizione del diagramma.



Il giocatore con la ♞ deve riuscire ad avvicinare il proprio ♔ al ♟ avversario in modo da poterlo catturare con la propria ♞ adeguatamente difesa.

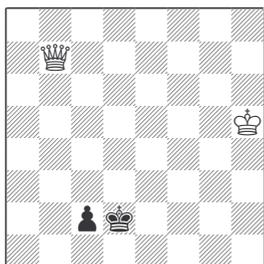
È quindi necessario inchiodare il ♔ in modo che non possa essere spinto a promozione e/o spingere il ♔ nero nella casa di promozione. In questo modo si avrà il tempo di avvicinare di un passo il proprio ♔ fino ad arrivare alla sospirata cattura del ♟.

Osserviamo la manovra nei dettagli.

1. ♞c6+ ♔d2 2. ♞b5 ♔c2 3. ♞c4+ ♔d2 4. ♞b3 ♔c1 5. ♞c3+ (a questo punto il Nero è costretto a mettersi con il ♔ davanti al ♟) 5... ♟b1 6. ♔g4 ♟a2 7. ♞c2 (inchiodando il ♔) 7... ♟a1 8. ♞a4+ (sospinge il ♔ anco-

ra in b1) **8...♖b1 9.♗f3 ♖c1** (ora il Bianco ripete le manovre di ♔ finché il proprio ♖ non arriverà a ridosso del pedone) **10.♞c4+ ♗d2 11.♞b3 ♖c1 12.♞c3+ ♖b1 13.♗e2 ♗a2 14.♞c2 ♖a1 15.♞a4+ ♖b1 16.♗d3 ♖c1 17.♞c2#**.

Questa manovra non è invece possibile nel caso in cui il ♖ fosse molto lontano, con i pedoni su colonne di Alfiere (colonna “c” o “f”). Ecco il diagramma da cui partiremo per questa nuova analisi (muove il Bianco).



L'impossibilità di vincere è dovuta al fatto che con il ♖ inchiodato, il ♖ nero può questa volta abbandonare la difesa del suo pezzo e portarsi nella casa d'angolo. L'inevitabile cattura del ♖ da parte della ♞ bianca metterebbe il ♖ nero in stallo!

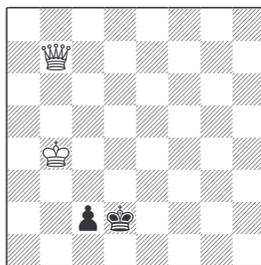
Vediamo i dettagli della manovra.

1.♞b2 ♗d1 2.♞d4+ ♖c1 3.♞c3+ ♖b1 4.♞b3+ e ora non ♖c1, ma... **4...♗a1!** Sorpresa! Se ora il Bianco giocasse **4.♞xc2** si avrebbe lo stallo.

Possiamo allora riprovare con **4.♞a3+ ♖b1 5.♞d3 ♖b2 6.♞d2 ♖b1 7.♞b4+ ♖a1 8.♞c3+ ♖b1** ecc, ma in buona sostanza il Bianco non riuscirà mai ad avere la mossa di blocco del ♖ nero che, costretto a mettersi davanti al proprio ♗, dà l'opportunità all'altro ♖ di portare il proprio contributo alla lotta.

Se il ♖ bianco, all'inizio, anziché trovarsi in

h5 si fosse trovato in b4, avrebbe potuto contribuire alla vittoria del Bianco nel modo seguente:



1.♞d5+ ♖c1 2.♖b3 ♖b1 3.♞d3 ed ora vi sono due possibilità:

a) 3...♖c1 4.♞xc2#.

b) 3...♗a1 non 4.♞xc2 ma 4.♗xc2 ♖a2 5.♞b3+ ♖a1 6.♞a3#.

Esistono anche altri casi particolari di posizioni dove la vittoria è possibile, ma qui li ignoreremo perché richiedono una conoscenza del gioco molto più approfondita.

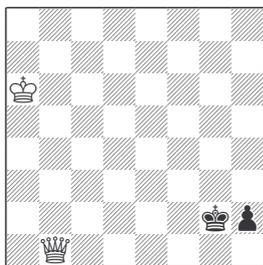
Un problema analogo a quello appena visto, lo si ha con il *pedone di Torre*, cioè con il posizionato su colonna “a” o “h”.

SOLUZIONE DELL'ESERCIZIO DI PAG. 44

MUOVE IL BIANCO. La mossa vincente è invece **1.♗h5** conquistando l'opposizione. Dopo **1...♗g7 2.♗g5 ♗f7 3.♗f5 ♗e7 4.♗e5 ♗d7 5. Rd5 Rc7** il Bianco può iniziare una manovra aggirante: **6.♗e6 ♗c8 7.♗d6 ♗b7 8.♗d7 ♗b8 9.♗c6 ♗a7 10.♗c7 ♗a8 11.♗xb6 ♗b8** e siamo giunti all'eccezione accennata sopra con il Re in sesta traversa. Il Bianco vince. Infatti seguirebbe **12.♗a6 ♗a8 13.b6 ♗b8 14.b7 ♗c7 15.♗a7** e promozione certa.

MUOVE IL NERO. Non **1...♗g6** ma **1...♗h6**. Ora si continua con **2.♗g4 ♗g6 3.♗f4 ♗f6 4.♗e4 ♗e6 5.♗d4 ♗d6 6.♗c4 ♗e5**, la manovra aggirante la fa il Nero, **7.♗b4 ♗d4 8.♗a4 ♗c5**, il pedone cadrà, ma il Nero non può conquistare una delle case critiche per la promozione, **9.♗a3** (ma non ♗b3) **♗xb5 10.♗b3** siamo in una delle situazioni già esaminate: si tratta di impedire al ♗ Nero la conquista di una casa critica, **10...♗c5 11.♗c3 b5 12. ♗b3 b4 13.♗b2 ♗c4 14.♗c2 b3+ 15.♗b2 ♗b4 16.♗b1 ♗a3 17.♗a1 b2+ 18.♗b1 ♗b3** e stallo.

Osserviamo il diagramma.
 La manovra di avvicinamento della ♔ dovrebbe ormai esservi familiare.

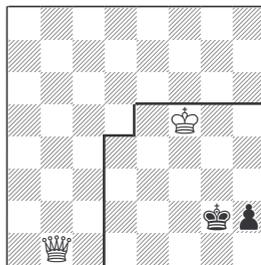


1. ♔e4+ ♚g1 2. ♔g4+ ♚f2 3. ♔h3 ♚g1
 4. ♔g3+ ♚h1

L'obiettivo principale è stato raggiunto: il ♚ nero ostruisce la casa di promozione al ♔. Se però il Bianco avanzasse ora il proprio ♔, il Nero si ritroverebbe in posizione di *stallo* e patterebbe la partita. La conclusione è ovvia: per il Bianco non vi è alcun modo di vincere, a meno che...

In questo tipo di finale esiste una sola possibilità di vittoria per il giocatore che ha la ♔: il suo monarca deve trovarsi all'interno del-

la linea spezzata disegnata nel diagramma che segue:



Non portiamo la soluzione di questo tipo di finali e la tratteremo nell'opuscolo successivo.

Diciamo solo che la manovra vincente si basa sul consentire la promozione del pedone, ma nel contempo si genera una posizione dove la Donna promossa è di ostacolo agli scacchi che il proprio Re subirà e che verrà quindi mattato.

Per il momento possiamo fermarci qui.

Chi si è appassionato al gioco deve ora semplicemente iniziare a giocare e fare esperienza.

Le posizioni di parità

Quando il materiale è insufficiente per vincere

È doveroso chiarire quando è possibile, in partita, offrire a buona ragione la patta perché il materiale è insufficiente per vincere.

Il regolamento della **FSI** (Federazione Scacchistica Italiana) è in proposito molto chiaro: considera come “materiale insufficiente” solo ed esclusivamente quello con il quale è di fatto *impossibile* dare scacco matto all’avversario.

Da questo punto di vista, le condizioni indispensabili per convalidare d’ufficio una patta (oltre all’ovvio caso di ♔ contro ♚) sono le seguenti:

a) ♔+ ♚ solo

b) ♔+♘ contro ♚ solo

c) ♔+ ♚+
ma con gli Alfieri dello stesso colore

In tutti gli altri casi è sempre possibile che uno dei due giocatori sbagli in modo grossolano e si metta quindi nelle condizioni di ricevere matto dall’avversario.

Fin qui il regolamento.

La pratica di gioco riconosce invece molte

altre condizioni ragionevoli di patta. Le principali sono:

1) quelle con materiale pari, cioè:

- ♔+♚ contro ♔+♚
- ♔+ ♚+ ♚

2) quelle con materiale pressoché equivalente, come:

- ♔+ ♚+ ♚
(la Torre riuscirebbe a dare matto solo se il Re fosse obbligato a muovere, ma la parte debole, potendo invece muovere un altro pezzo, resiste)
- ♔+♘(o ♔+♘+♘) contro ♚
(i due Cavalli non riescono a sospingere il Re in uno dei quattro angoli dove, teoricamente, potrebbero dare matto)

Anche posizioni del tipo ♔+ ♚+ ♚ contro ♔+ ♚ sono pari, per la semplice ragione che la parte dotata di meno materiale riesce, prima o poi, a trovare il modo di cambiare il suo unico pezzo finendo così in uno dei finali con *materiale insufficiente* visti in precedenza.

Quando però, uno dei due colori possiede al-

meno un pedone, che come sappiamo può essere promosso a Donna, le posizioni vanno soppesate caso per caso e con estrema attenzione.

- ♔+ contro ♔+ (o ♔+♙)

danno origine a posizioni che sono pari se colui che possiede il pezzo è in grado di sacrificarlo sul pedone; se il pedone, invece, diventa ♚, la vittoria è quasi certa per chi promuove.

- Anche ♔+ contro ♔+

vanno esaminate tenendo conto del fattore “promozione”; se il giocatore che dispone della ♙ può catturare il pedone, allora, conservando la ♙, vince; se la ♙ si deve invece sacrificare sul pedone allora la partita è pari; infine, se il pedone riesce a promuovere a ♚, il finale è teoricamente vinto dalla ♚ contro la ♙.

- ♔+ contro ♔

danno luogo a posizioni pari solo se il ♔ solitario può fermare la corsa avversaria verso la promozione generando posizioni in stallo.

Due posizioni sono invece degne d’essere menzionate tra le condizioni di patta perché spesso si ritrovano in partita.

Esse sono:

- ♔+ (di Torre) + ♚ (di colore contrario alla casa di promozione) contro ♔

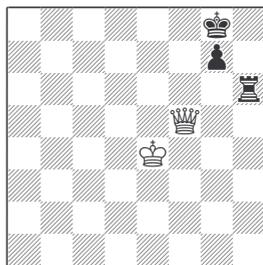
La posizione è pari se il Re solitario riesce ad occupare la casa di promozione (si verifica infatti uno stallo).

- ♔+♚ contro ♔+ + ♙

in quelle posizioni che vengono comunemente chiamate *castello*.

Supponiamo infatti che il Bianco si trovi a dover fare i conti con questa configurazione

di pezzi:



Se il Nero “pendola” con la sua ♙ tra le due case h6 ed f6, e con il ♔ da g8 ad h7, il Bianco non può penetrare nella fortezza avversaria nè con il ♔ nè con la ♙ e la partita deve essere di conseguenza dichiarata pari.

Ora non vi resta che rileggere con attenzione questo breve capitolo. Conoscere le condizioni di patta cui abbiamo qui sopra accennato potrebbe permettervi, in un futuro nemmeno troppo lontano, di salvare in extremis una partita apparentemente compromessa.

Mettersi in casa una scacchiera

Se volete davvero imparare a giocare vi occorre, come minimo, una **scacchiera** e un set di **pezzi** a corredo (agli *orologi* e ai *formulari* per trascrivere le partite meglio pensare in seguito).

Cosa acquistare?

Non avete problemi di budget e pensate che la scacchiera non debba essere soltanto uno strumento di lavoro ma anche, e soprattutto, un bel soprammobile da tenersi in casa? Allora anche la più costosa tra le scacchiere in commercio può andarvi bene, e ai vostri amici luccicheranno di certo gli occhi quando la potranno ammirare sul tavolino del salotto arricchita dai suoi pezzi artisticamente lavorati.

Per nostra fortuna, invece, le scacchiere e i pezzi per allenarsi e giocare partite “serie” sono molto più sobrie ed economiche.

La **scacchiera regolamentare da torneo** (di legno, plastica, cartone plastificato, rigide o pieghevoli...) presenta caselle il cui lato varia da un minimo di **54,5** a un massimo di **56** mm. Se trovate che sia troppo ingombrante potete sempre ripiegare su qualcosa di più piccolo: esistono infatti in commercio scacchiere di ogni foggia e dimensione, comprese quelle tascabili.

È buona norma, prima di procedere all'acquisto, prestare un minimo di attenzione al **colore** delle caselle. Il classico *Bianco e Nero* risulta, alla lunga, estremamente fastidioso alla vista e quindi alla concentrazione. Meglio optare per quelle *beige/marrone* (molto diffuse in Italia) o per quelle *bianco/*

verdi (popolari soprattutto all'estero).

La **dimensione ideale dei pezzi** da abbinare alla scacchiera si calcola invece in due modi diversi.

1) Il diametro del pedone deve essere uguale alla *metà* del lato di una casella; quindi due pedoni affiancati non devono oltrepassare i bordi della casa stessa.

2) Misurare l'altezza del Re e calcolare poi il rapporto “altezza Re”/“lato casella”. L'ideale è un rapporto che va da 1,56 a 1,78. Nelle scacchiere di dimensioni più piccole il rapporto ideale sale a 1,8 o addirittura a 2.

Va inoltre considerato che i pezzi che hanno un peso ancorato sul fondo sono più stabili di quelli leggeri (si parla in questo caso di pezzi *piombati*). Sono anche più costosi, certo, ma molto più comodi per lunghe partite o per lunghe sedute d'allenamento.

Lo *stile classico* dei pezzi da acquistare è quello denominato **Staunton** (sono quelli ritratti nella foto di copertina). Capita spesso di vedere sulle scacchiere dei principianti pezzi intagliati in stili diversi: se vi piacciono usateli, ma sappiate che in torneo troverete solo ed esclusivamente gli Staunton.

Indirizzi Utili

La FSI

La FSI altro non è se non la **Federazione Scacchistica Italiana** che dirige e coordina tutto il movimento scacchistico della penisola. Il suo indirizzo internet è:

www.federscacchi.it

Riviste

Le due principali riviste dedicate al gioco degli scacchi pubblicate in Italia (entrambe a cadenza mensile, 11 numeri l'anno), sono:

- **L'Italia Scacchistica**

www.italiascacchistica.com

- **Torre & Cavallo Scacco!**

www.messaggerie.it

Editori

Alcune case editrici hanno in catalogo diversi libri sugli scacchi. Le principali sono:

- Mursia
- Prisma
- Caissa
- Ediscere

- Messaggerie Scacchistiche

Software

Se non avete problemi ad utilizzare un computer, sappiate che esistono in commercio numerosi software (molto validi e a prezzi abbordabili) studiati sia per giocare che per imparare.

Giocare in Rete

Naturalmente si può giocare anche on-line grazie alla rete telematica. Esistono siti gratuiti e a pagamento (in questi casi la tariffa d'abbonamento è sempre molto bassa).

Segnalo in particolare:

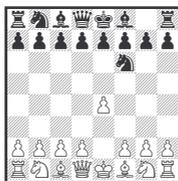
- www.scacchisti.it
- www.playchess.com

*Volete approfondire i temi trattati in questo opuscolo?
Desiderate migliorare la vostra comprensione del gioco?
Pensate che sia finalmente giunto il momento di iscrivervi ad un vero torneo?*

Allora quel che vi serve è una visita alla

Scacchistica Trevigliese

*Ogni Mercoledì dalle ore 21 alle 24
a Treviglio (BG) - Largo Lamarmora, 2*



Edizioni CST

A.D. SCACCHISTICA TREVIGLIESE

Aleksandr Aljechin