

Piero Angelini & Maurizio Martelli

CORSO DI SCACCHI PER PRINCIPIANTI



Ed. Società Scacchistica Novarese (1990)

Prima lezione

- **La scacchiera**
- **I pezzi**
- **Movimento dei pezzi**
- **La cattura**
- **Movimento del pedone**

La scacchiera

Ogni casella della scacchiera si rappresenta come incrocio tra colonne (verticali) e traverse (orizzontali); le colonne si indicano con lettere minuscole (a b c d e f g h), le traverse con numeri (1 2 3 4 5 6 7 8).

Diagramma: scacchiera vuota con evidenziazione delle case d5 ed f6, della colonna b e della 3a traversa

In figura si sono individuate le case d5 (incrocio tra la colonna d e la 5a traversa) e f6 (incrocio tra la colonna f e la 6a traversa). Le diagonali si indicano con le due caselle con cui iniziano e terminano; ad esempio la diagonale nera più lunga si indica con a1-h8.

I pezzi

I pezzi degli scacchi sono

pedone	-
Cavallo	C
Alfiere	A
Torre	T
Donna	D
Re	R

La posizione di un pezzo sulla scacchiera si indica con il suo simbolo e con il nome della casella in cui è situato: esempi: Dd2 – Tf4 – Cc3 – Re1 – Dh4 ecc. Il pedone, che non ha simbolo si indica solo col nome della casella: esempio: f2 – h3 ecc.

La posizione iniziale dei pezzi è la seguente:

Diagramma: posizione iniziale dei pezzi.

Movimento dei pezzi

La Torre (T) muove su colonne e traverse liberamente.

L'Alfiere (A) muove sulle diagonali.

La Donna (D) combina i movimenti della Torre e dell'Alfiere.

Diagramma: T bianca in a2 – Alfiere bianco in g3 – Donna nera in b5 (con frecce direzionali ad esplicazione del loro movimento).

Il Re (R) muove di una casella in tutte le direzioni.

Il Cavallo (C) ha un movimento a L di 2x1 in tutte le direzioni.

Diagramma: Cavallo bianco in d5 – Re nero in g2 (con frecce direzionali ad esplicazione del loro movimento).

La cattura

Il movimento dei pezzi limitato da ostacoli che possono trovarsi sulla loro linea d'azione; gli ostacoli possono esser sia pezzi propri che avversari. In caso di un pezzo avversario, se conviene, si può catturarlo togliendolo dalla scacchiera e mettendo il proprio pezzo nella casella prima occupata da quello catturato.

Diagramma: Torre bianca in a4 – Cavallo bianco in c3 - pedone bianco in a2 – Alfiere nero in d5 – Cavallo nero in f4.

In figura la Torre bianca in a4 può catturare il pedone nero in a7 (1 T:a7) oppure il Cavallo nero in f4 (1 T:f4); la presenza del pedone bianco in a2 limita la Torre nel suo movimento verso il basso. Il Cavallo in c3 può catturare l'Alfiere in d5 (1 C:d5), può giocare sulle case b5, e4, e2, d1, b1, ma non sulle case a2 e a4 per la presenza di pezzi bianchi.

Movimento del pedone.

Nella sua casa di partenza muove di una o due case a scelta in avanti. Una volta mosso il pedone procede di una sola casa per volta in avanti. Il pedone esegue le catture di una casella in diagonale.

Diagramma: Bianco: PP a3 d2 f5 - Nero: Ta4 Ae6 Cc3 Ce2 Pg6

In figura il pedone in d può muovere:

d2-d4 = spinta di due passi

d2-d3 = spinta di un passo

d2:c3 = cattura

d2:e3 = cattura

Il pedone in a3 non può muovere: è ostacolato dal pezzo in a4.

Il pedone f5 può muovere:

f5 – f6

f5:e6

f5:g6

In partita il Bianco ha sempre la prima mossa (vantaggio del tratto).

Vige negli scacchi la ferrea regola “*pezzo toccato = pezzo mosso*”: chi tocca un pezzo con l'intenzione di muoverlo deve muoverlo!

Seconda lezione

- **Il pedone: promozione e presa *en passant***
- **Lo scacco**
- **L'arrocco**
- **Condizioni che escludono l'arrocco**
- **Il pezzo inchiodato**
- **Lo scacco doppio**
- **Possibilità dopo uno scacco**
- **Lo scacco matto**

Il pedone: promozione e presa *en passant*

Il pedone che giunge sull'ultima traversa (ottava per il Bianco e prima per il Nero) promuove in un pezzo a scelta (escluso il Re): in linguaggio comune si dice che il pedone è giunto *a Donna* poiché in genere questa è la promozione più comune. La promozione non è vincolata alla presenza di altri pezzi sulla scacchiera: in teoria è possibile promuovere 8 Donne.

Diagramma: Bianco: PP a7 e7 – Nero: Cc8 Ce8.

In figura il pedone a7 dispone di una possibilità per promuovere: 1 a7-a8=D. Il pedone in d7 ha tre possibilità: 1 d7-d8=D – 1 d7:c8=D – 1 d7:e8=D.

La presa *en passant* è possibile per un pedone giunto alla 5a traversa per il Bianco (4a per il Nero) contro un pedone avversario di una colonna adiacente che dalla casa di partenza viene spinto di due case. La presa *en passant* si può eseguire solo alla mossa immediatamente successiva.

Diagramma: Bianco: PP a2 c2 d5 – Nero: PP b4 c7 e7.

In figura il pedone bianco in d5 può catturare *en passant* in caso di 1...c7-c5 con 2 d5:c6 *e.p.* e in caso di 1...e7-e5 con 2 d5:e6 *e.p.*

Per il pedone nero in b4: in caso di 1 a2-a4 con 1...b:a3 *e.p.*; in caso di 1 c2-c4 con 1...b4:c3 *e.p.*

Lo scacco

Si ha scacco al Re quando un pezzo avversario attacca e offende direttamente il Re: occorre avvisare dicendo "Scacco".

Diagramma: Bianco: Re2 Ch5 – Nero: Re8 Af8.

In figura il Nero può dare scacco con 1...Af8-h6+ o con 1...Af8-b4+; il Bianco con 1 Ch5-f6+ o con 1 Ch5-g7+.

L'arrocco

L'arrocco è una mossa la cui funzione principale è di mettere il Re al sicuro. Consideriamo la scacchiera divisa in due parti: lato di Donna (colonne a, b, c, d) e lato di Re (colonne e, f, g, h).

L'arrocco sul lato di Donna si dice arrocco lungo (abbr. 0-0-0)

L'arrocco sul lato di Re si dice arrocco corto (abbr. 0-0)

L'arrocco si esegue spostando il Re di due case laterali verso la Torre e spostando la Torre nella casella immediatamente adiacente al Re dal lato opposto.

Diagramma: Bianco Re1 Ta1 Th1 – Nero: Re8 Ta8 Th8.

Arrocco corto del Bianco: Rg1 Tf1

Arrocco corto del Nero: Rg8 Tf8

Arrocco lungo del Bianco Rc1 Td1

Arrocco lungo del Nero: Rc8 Tc8

L'arrocco non può essere effettuato se: (*vedi esempi più avanti*)

- 1) Il Re è già stato mosso.
- 2) La Torre dell'arrocco è già stata mossa.
- 3) Il Re è sotto scacco nella casa di partenza.
- 4) Il Re attraversa o giunge in una casa sotto scacco nemico.
- 5) Le case dell'arrocco sono occupate da pezzi propri o avversari.

Il pezzo inchiodato

Un pezzo è inchiodato quando si trova sulla stessa linea del proprio Re ed è attaccato da un pezzo lineare avversario (Alfiere, Torre o Donna) anch'esso sulla stessa linea.

Diagramma: Bianco: Re4 Th1 Ae5 – Nero: Rh8 Te8 Tg7 Ch5.

Dalla figura:

- i pezzi che inchiodano: Th1 – Ae5 - Te8

- i pezzi inchiodati: Ae5 - Ch5 - Tg7

L'Alfiere in e5 è inchiodato e inchioda a sua volta.

Né il Cavallo né il pedone possono inchiodare.

IL PEZZO INCHIODATO NON SI PUO' MUOVERE: infatti, spostandolo, il Re si metterebbe volontariamente sotto scacco, e ciò come abbiamo visto, non è possibile.

Lo scacco doppio

Si ha lo scacco doppio quando due pezzi danno contemporaneamente scacco al Re.

Diagramma: Bianco: Rb2 Tf1 Cf4 – Nero: Rf8 Tb8 Ab6.

Dalla figura: il Bianco dà scacco doppio con 1 Cf4-e6+ oppure con 1 Cf4-g6+: il Nero con 1...Ab6-d4+

Possibilità dopo uno scacco

- 1) Spostare il Re in una casa non controllata da pezzi avversari.
- 2) Catturare il pezzo che dà scacco.
- 3) Parare lo scacco, cioè coprire con un proprio pezzo il proprio Re.

Diagramma: Bianco: Re1 Th4 Cb1 – Nero Af8.

Nella figura: il Nero gioca 1...Af8-b4+; il Bianco può replicare con

- a) 2 Re1-f1 - caso 1)
- b) 2 Th4:b4 - caso 2)
- c) 2 Cb1-d2 – caso 3)

In caso di scacco di Cavallo è esclusa la difesa di cui al punto 3).

In caso di scacco doppio l'unica difesa è costituita dal punto 1).

Lo scacco matto

Quando non si può più difendere il proprio Re coi punti 1), 2) e 3) si ha lo scacco matto. Scopo di una partita a scacchi è proprio quello di dare scacco matto al Re avversario: chi ci riesce vince.

ESEMPI

Vediamo insieme alcuni esempi circa le condizioni che escludono la possibilità di arroccare.

Diagramma: Bianco: Re1 Ta1 Th1 – Nero Te8.

In questo esempio, il Nero che ha appena posto la propria Torre in e8 dando scacco, impedisce al Bianco di arroccare subito: il Bianco dovrà prima parare lo scacco ; successivamente potrà ancora arroccare.

Diagramma: Bianco: Re1 Th1 Ch6 – Nero: Re8 Th8 Aa6.

In questo secondo esempio il Re bianco non può arroccare perché l'Alfiere nero in a6 controlla la casa di passaggio f1. Anche il Re nero non può arroccare perché il Cavallo in h6 controlla la casa di arrivo in g8.

Diagramma: Bianco: Re1 Th1 – Nero Ab7.

Ultimo esempio: l'Alfiere in b7 attacca il punto h1: il Re in e1 può arroccare corto: g1 ed f1 sono fuori tiro dell'Ab7.

Terza lezione

- **Lo stallo**
- **Lo scacco perpetuo**
- **La partita patta**
- **I finali elementari**

Lo stallo

Si ha lo stallo quando un giocatore non può muovere alcun pezzo e non ha il Re sotto scacco.

Esempio:

Diagramma: Bianco Re8 Df7 Ph3 – Nero Rh8.

Il Re in h8 non dispone di mosse e non è sotto scacco: il pedone in h3 è bloccato.

Lo scacco perpetuo

Lo scacco perpetuo costituisce una risorsa a disposizione di un giocatore in inferiorità di materiale per non perdere la partita.

Esempio:

Diagramma: Bianco: Rc1 Dd3 – Nero: Rg8 Dd8 Tf8.

Si ha lo scacco perpetuo nel modo seguente: 1 Dd3-g6+ Rg8-h8 2 Dg6-h6+ Rh8-g8 3 Dh6-g6+ Rg8-h8 eccetera.

La partita patta

Si ha la partita patta nei seguenti casi:

- a) accordo tra i due giocatori
- b) stallo
- c) scacco perpetuo

- d) ripetizione di mosse (3 volte)
- e) forse insufficienti per dare matto (es.: Re e Cavallo contro Re, Re e Alfiere contro Re o ancora Re e due Cavalli contro Re).

I finali elementari

- Re e Donna contro Re = si vince sempre.
- Re e Torre contro Re = si vince sempre.
- Re e Alfiere contro Re = partita patta.
- Re e Cavallo contro Re = partita patta.
- Re e due Alfieri contro Re = si vince sempre.
- Re Alfiere e Cavallo contro Re = si vince sempre.
- Re e due Cavalli contro Re = a gioco corretto non si può vincere.

Regole generali per giocare (e vincere) i finali elementari

Per vincere nei finali di R+D contro R, R+T contro R e R+AA contro R occorre tener presente che:

- a) Donna, Torre o due Alfieri non possono da soli dare scacco matto ma hanno bisogno del concorso attivo del proprio Re.
- b) Il matto è possibile solo relegando il Re nemico al bordo della scacchiera.
- c) Attenzione allo stallo! (In particolare nei finali di R+D contro R).
- d) Nei finali di R+C+A contro R è possibile dare matto solo in una casella d'angolo dello stesso colore di quello in cui opera l'Alfiere.

Gli esempi che seguono mostrano alcune posizioni vincenti dei finali elementari. Come è facile notare, in tutte le posizioni l'apporto del Re è sempre indispensabile per dare matto. Anche il Re è un pezzo e nel finale diventa per forza di cose un pezzo offensivo.

Diagramma: (suddiviso in 4 settori):

- 1) Bianco: Rb6 Tc8 – Nero: Ra8
- 2) Bianco: Rg6 Te8 – Nero: Rg8
- 3) Bianco: Rd3 Dc2 – Nero: Rd1
- 4) Bianco: Rh3 Dg2 – Nero: Rh1

Qui sopra sono riportate alcune posizioni di matto con R+D contro R e R+T contro R. Si noti che il matto è possibile solo se il Re avversario è confinato in una casella laterale. (colonne a – h o traverse 1 – 8).

Diagramma: (suddiviso in 4 settori):

- 1) Bianco: Rb6 Ac6 Ca6 – Nero: Ra8
- 2) Bianco: Rf7 Af5 Ag7 – Nero: Rh7
- 3) Bianco: Ra3Ac3 Ad3 – Nero: Ra1
- 4) Bianco: Rg3 Ag2 Cf3 – Nero: Rh1

Qui sopra sono riportate alcune posizioni di matto con R+AA contro R e R+A+C contro R. Si tenga presente che nel finale di R+A+C contro R si può dare matto in una casa d'angolo dello stesso colore delle case battute dall'Alfiere. Esempio: se l'Alfiere del partito più forte batte case bianche, il matto sarà possibile solo nelle case a8 e h1.

In tutti i finali elementari, dunque, il Re concorre necessariamente con i propri pezzi a limitare l'azione del Re nemico confinandolo ai bordi della scacchiera. Non ci si perda quindi a dare inutili scacchi al Re nemico, ma si cerchi di confinarlo nelle caselle laterali con opportune mosse del proprio Re e del pezzo, o dei pezzi, a propria disposizione. Spesso basta una sola mossa affrettata per ritardare di molto il matto, consentendo al Re nemico di sfuggire verso il centro della scacchiera. Attenzione allo stallo!

Il diagramma che segue mostra le posizioni da evitare a tutti i costi per non pareggiare una partita vinta.

Diagramma: (suddiviso in 4 settori):

- 1) *Bianco: Rc6 Dc7 – Nero: Ra8*
- 2) *Bianco: Rf6 Dh6 – Nero: Rg8*
- 3) *Bianco: Rc3 Tb2 – Nero: Ra1*
- 4) *Bianco: Rg3 Ag2 Cf2 – Nero: Rg1*

Con la mossa al nero c'è lo stallo.

Per concludere, nei finali di R+CC contro R non è possibile dare scacco matto, ma solo giocando correttamente: se infatti il Re nemico preferisce suicidarsi in una casa d'angolo lo può fare ma è soltanto demerito suo: altrimenti la vittoria è del tutto impossibile.

Quarta lezione

- **Il valore dei pezzi**
- **Il cambio**
- **Errori elementari da evitare**
- **Esempi di scacco matto**

Il valore dei pezzi

La scala di valori dei singoli pezzi dal basso verso l'alto è la seguente:

- a) Pedone
- b) Pezzi leggeri (Cavallo e Alfiere)
- c) Pezzi pesanti (Torre e Donna)

Nel corso di una partita può verificarsi una posizione ove un pezzo leggero valga più di un pezzo pesante o un pedone conti più di una Donna: occorre esaminare caso per caso la reale forza di un pezzo. Per il momento è utile conoscere il valore assoluto di un pezzo rispetto agli altri:

- Una Torre vale più di un pezzo leggero (Alfiere o Cavallo): dicesi vantaggio della *qualità*.
- Una Torre vale meno di due pezzi leggeri.
- Una Donna vale più di due pezzi leggeri.
- Una Donna vale più di una Torre più un pezzo leggero.
- Una Donna vale circa tre pezzi leggeri.
- Una Donna vale circa due Torri.
- Torre + un pedone valgono un po' meno di due pezzi leggeri.
- Torre + due pedoni valgono un po' di più di due pezzi leggeri.
- Una coppia di Alfieri in posizioni di gioco aperto vale più di Alfiere più Cavallo o di Cavallo più Cavallo: vale meno in posizioni chiuse.

Si potrebbe continuare, ma i valori esposti sono già sufficienti per saper decidere quando e quanto convenga cambiare un pezzo con uno dell'avversario.

Il cambio

Quando è utile cambiare?

- 1) Quando si è in vantaggio di materiale.
- 2) Quando si elimina un pezzo attivo dell'avversario.
- 3) Quando si semplifica la posizione.
- 4) Quando si guadagna materiale.
- 5) Quando si entra in un finale vantaggioso.

Errori elementari da evitare

- A) *La forchetta di pedone*
- B) *Il doppio di Cavallo*

Diagramma: Bianco: Dd1 Ta4 Ce6 Pg2 – Nero: Re8 Ta8 Th4 Cb5.

In figura,

- a) a destra il Bianco gioca 1 g2-g3 e guadagna un pezzo.
- b) A sinistra il Bianco dà un doppio di Cavallo con 1 Ce6-c7+: il Nero può dal canto suo dare doppio a Torre e Donna bianchi con 1...Cb5-c3.

C) *L'infilata*

Diagramma: Bianco Rc2 Dd1 Th7 – Nero: Re8 Ta8 Ab5.

Il Bianco gioca 1 Th7-h8+ e alla mossa successiva guadagna la Torre nera in a8.

Il Nero gioca 1...Ab5-a4+ guadagnando la Donna bianca in d1 alla mossa successiva.

D) *La simmetria col Nero*

Col Nero è bene non giocare simmetricamente al Bianco oltre la fase di apertura, altrimenti il vantaggio della prima mossa assume un'importanza decisiva.

Vediamo un esempio tratto dalla partita Botvinnik – Riumin (Mosca 1931 – Campionato URSS).

Diagramma: Bianco: Rg1 Dd1 Ta1 Tf1 Ac1 Ad3 Cd2 Cf3 PP a2 b2 d5 f2 g2 h2 – Nero: Rg8 Dd8 Ta8 Tf8 Ac8 Ad6 Cd7 Cf6 PP a7 b7 d4 f7 g7 h7.

Il gioco è proseguito così: 11 Cd2-e4: adesso il Nero non può continuare simmetricamente: ad esempio, 11...Cd7-e5? 12 Ac1-g5 Ac8-g4 13 Ad3-e2 Ad6-e7 14 Cf3:e5 Cf6:e4 15 Ag5:e7 e il Bianco guadagna materiale e vince.

Esempi di scacco matto

Il seguente esempio ci mostra un tipo di scacco matto detto “affogato”: il Re mattato è praticamente *affogato* fra i propri pezzi.

Diagramma: Bianco: Rg1 Db1 Ce5 PP f2 g2 h2 – Nero: Rg8 Da8 Te8 Cc8 PP g7 h7.

1 Db3+ Rh8 2 Cf7+ Rg8 3 Ch6+ Rh8 4 Dg8+!! T:g8 5 Cf7# matto.

Lo scacco matto di Légal:

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ac4 d6 4 Cc3 Ag4 5 C:e5? A:d1?? 6 A:f7+ Re7 7 Cd5# matto.

Alcune brevi partite:

- 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ac4 Cd4 4 C:e5? Dg5! 5 C:f7? D:g2 6 Tf1 D:e4+ 7 Ae2 Cf3# scacco matto affogato.
- 1 e4 c6 2 d4 d5 3 Cc3 d:e4 4 C:e4 Cf6 5 Dd3 e5 6 d:e5 Da5+ 7 Ad2 D:e5 8 0-0-0 C:e4?? 9 Dd8+!! R:d8 10 Ag5+ Re7 11 Ad8# matto.
- 1 e4 e5 2 Ac4 Cf6 3 d4 c6 4 d:e5 C:e4 5 Ce2 C:f2 6 0-0 C:d1?? 7 A:f7+! Re7 8 Ag5# matto.

Quinta lezione

- **Il finale di Re e pedone contro Re.**

Il finale di Re e pedone contro Re

Il pedone può trovarsi su una qualsiasi traversa, dalla settima alle seconda e

- sulle colonne a e h (di Torre)
- sulle colonne b e g (di Cavallo)
- sulle colonne c ed f (di Alfieri)
- sulle colonne d ed e (rispettivamente di Donna e di Re)

-
Pedone in 7a traversa (posizione tipica).

Diagramma: Bianco: Re6 Pd7 – Nero: Re8.

Per vincere nella posizione in diagramma occorre arrivarci con la mossa al Nero: infatti 1...Rc7 2 Re7 e vince. (caso A)

Se la mossa è al Bianco 1 Rd6 è stallo. (caso B)

Pedone in 6a traversa (primo esempio).

Diagramma: Bianco Re6 Pd6 – Nero: Rd8.

Mossa al Bianco: 1 d7 e siamo nel caso A.

Mossa al Nero: 1...Re8! 2 d7+ Rd8 e siamo nel caso B

Regola: se il pedone giungendo in 7a traversa dà scacco, la partita è patta.

Pedone in 6a traversa (secondo esempio).

Diagramma: Bianco Rc6 Pd6 – Nero: Rd8.

Mossa al Bianco: 1 d7 (caso A)

Mossa al Nero: 1...Rc8! 2 d7+ Rd8 (caso B)

Regola: per pattare occorre portare il Re sulla colonna del Re avversario.

Le mosse 1...Re8! e 1...Rc8! si esprimono dicendo che il Re nero ha guadagnato l' opposizione.

Un esempio classico e gli errori da evitare:

Diagramma: Bianco: Rd5 Pd6 – Nero: Rd7. (Mossa al Nero)

1...Rd8! 2 Re6 Re8 (opposizione) 2 Rc6 Rc8 (opposizione)

1...Re8? 2 Re6! (opposizione) 2...Rd8 3 d7 (caso A)

1...Rc8? 2 Rc6! (opposizione) 2...Rd8 3 d7 (caso A)

Pedone in 5° traversa.

Se il Re è davanti al proprio pedone di una traversa si vince sempre, che abbia o no l'opposizione.

Diagramma: Bianco Rd6 Pd6 – Nero: Rd8.

Mossa al Nero:

1...Rc8 2 Re7 e vince.

1...Re8 2 Rc7 e vince.

Mossa al Bianco:

1 Re6 Re8 2 d6 Rd8 3 d7 (caso A)

Se il Re bianco fosse in c6: 1 Rd6! portandosi nella posizione del diagramma, che è vinta; sarebbe sbagliato 1 d6? Rc8 rientrando nella posizione pari col pedone in 6a traversa.

Pedone in 4a – 3a – 2a traversa.

Se il Re è davanti di due traverse al proprio pedone si vince sempre, con o senza l'opposizione. Se il Re è davanti di una traversa al proprio pedone si vince solo se si ha l'opposizione.

Eccezioni

I pedoni di Torre costituiscono l'eccezione: il gioco è sempre patto. Occorre fare attenzione col pedone di Cavallo per non giungere nella posizione del seguente diagramma:

Diagramma: Bianco: Rc6 Pb6 – Nero: Ra8.

Mossa al Bianco: 1 b7+ Rb8 (caso B) 2 Rc7 stallo.

Regola del quadrato

Se il Re è lontano da un pedone avversario libero ce la farà a raggiungerlo prima che possa promuovere a Donna? Alla domanda risponde bene la regola del quadrato.

Diagramma: Bianco: Rg1 Pa3 – Nero: Rg3.

Il lato del quadrato è formato da tante caselle contate dalla casa del pedone fino alla casa di promozione: nel diagramma si ha: $a3 - a8 = 6$ case. Quadrato di 6×6 .

Il Rg3 patta se ha la mossa: infatti può entrare nel quadrato con $1...Rg3-f3$.

Perde se il pedone muove per primo: infatti dopo $1 a3-a4$ si forma un quadrato di 5×5 case in cui il Rg3 non può più entrare.

Opposizione lontana

Diagramma: Bianco Ra1 – Nero: Rh8

Il Bianco muove $1 Ra1-b2$ e ha l'opposizione. Perché?

Perché il parallelogramma (quadrato o rettangolo) in cui i due Re si trovano sulle case d'angolo b2 e h8 è dato dal quadrato $b2-b8-h8-h2$ in cui le quattro case d'angolo sono dello stesso colore (nere).

Il Nero muove $1...Rh8-h7$: dove andrà il Re bianco per conservare l'opposizione? $2 Rb2-b3!$ ($b3-b7-h7-h3$ – case bianche). Se il Nero muove $1...Rh8-g8$ $2 Rb2-c2!$ ($c2-c8-g8-g2$ – case bianche).

Antiopposizione

Si ha l'antiopposizione quando i due Re sono posizionati a “salto di Cavallo”. E' meno frequente ma è ugualmente importante.

Sesta lezione

- **L'inizio della partita**
- **La linea aperta**
- **Sviluppo dei pezzi leggeri e arrocco**
- **Sviluppo prematuro della Donna**
- **I punti f2 ed f7**
- **I tempi persi in apertura**

L'inizio della partita

Sono utili alcuni accorgimenti nelle aperture.

- a) Aprire le linee per gli Alfieri.
- b) Sviluppare i Cavalli verso il centro della scacchiera.
- c) Arroccare appena possibile.
- d) Non muovere prematuramente la Donna.
- e) Attenzione ai punti f2 (Bianco) ed f7 (Nero).
- f) Non perdere tempi.

Vediamo ora in dettaglio i vari punti.

La linea aperta

Nella fase di apertura sono i pedoni e i pezzi leggeri che entrano per primi in gioco; le Torri, per la posizione che occupano all'inizio, entrano in azione solo in un secondo tempo. Mentre i Cavalli possono saltare le linee di pedoni, gli Alfieri per giocare hanno bisogno di linee aperte: il modo più semplice per ottenere lo scopo è di muovere i pedoni d ed e: infatti, muovendo il pedone d si apre la diagonale c1-h6 (c8-h3) mentre muovendo il pedone e si apre la diagonale f1-a6 (f8-a3).

Sviluppo dei pezzi leggeri e arrocco

Sviluppo in fianchetto degli Alfieri (Alfiere indiano)

Uno sviluppo diverso per gli Alfieri è possibile sulle case g2 (g7) e b2 (b7) dopo aver giocato le mosse g2-g3 (g7-g6) oppure b2-b3 (b7-b6): così facendo si controllano le grandi diagonali (a1-h8 e ha-a8).

Sviluppo dei Cavalli

E' opportuno sviluppare i Cavalli verso il centro della scacchiera: per il Bianco le case migliori sono f3 e c3, oppure e2 e d2, previo spostamento dei pedoni corrispondenti; per il Nero sono le case f6 e c6, oppure e7 e d7.

Come vedremo in seguito, la conquista del centro, che è formato dalle case d4 –e4 –d5- e5, è uno degli scopi fondamentali in una partita e l'occupazione di una casa centrale è particolarmente importante per un Cavallo.

Arrocco

Conviene arroccare prima possibile, specialmente nelle partite di Re, cioè quando il gioco inizia con la spinta dei pedoni della colonna e. Tenere il Re al centro può dar luogo ad alcuni inconvenienti: l'arrocco inoltre è soggetto ad alcune limitazioni.

Uscita prematura della Donna

Nella fase iniziale è opportuno non sviluppare anzitempo la Donna in quanto essa potrebbe essere attaccata dai pezzi leggeri, in particolare nelle aperture di Re; Vediamo due esempi:

- 1 e4 e5 2 Cf3 Df6 3 Ac4 Dg6 (attaccando simultaneamente e4 e g2) 4 d3 D:g2? 5 Tg1 Dh3 (unica) 6 A:f7+ Rd8 (se 6...Rf7 7 Cg5+ catturando la Donna) 7 Tg3 e la Donna nera è perduta.
- 1 e4 e5 2 Cf3 Df6 3 Ac4 Dg6 4 0-0 D:e4 5 A:f7+ Rd8 6 C:e5 D:e5? 7 Te1 Df6 8 Te8# matto.

Per le aperture col pedone d invece la Donna del Bianco può partecipare al gioco anche nelle fasi iniziali, in particolare nella casa c2.

Ecco l'inizio di una partita con un'apertura chiamata *Nimzo-indiana*.

1 d4 Cf6 2 c4 e6 3 Cc3 Ab4 4 Dc2 (E' giocabile anche 4 Db3). La mossa del Bianco è giustificata dall'esigenza di salvaguardare la struttura pedonale (come vedremo in seguito), altrimenti in pericolo per via della mossa ...Ab4:c3 del Nero.

I punti f2 ed f7

Osservando la posizione iniziale dei pezzi si nota che vi sono due case difese solo dai Re: f2 (Bianco) ed f7 (Nero) sono le case più deboli dello schieramento iniziale e, nelle aperture di Re, vanno tenute sotto controllo: trascurarle può essere causa di una rapida sconfitta. Esempi:

- 1 e4 e6 2 d4 d5 3 e5 c5 4 c3 Cc6 5 Ab5 Db6 6 A:c6+ b:c6 7 d:c5 A:c5 8 Ch3 Aa6 9 Cd2?? A:f2+ 10 C:f2 De3+ 11 De2 D:e2# matto. (NN – Porreca – 1942)
- 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 Cge7 4 Cc3 a6 5 Aa4 b5 6 Ab3 h6 7 d4 d6 8 a4 b4 9 Cd5 Ag4 10 C:e5 A:d1?? 11 Cf6+ g:f6 12 A:f7# matto. (Bensafeld – Wippel, Sidney 1938).

I tempi persi in apertura

Abbiamo visto che quando la Donna esce allo scoperto troppo presto, è soggetta ad attacchi ed è costretta a muoversi più volte; così facendo impedisce ai propri pezzi di uscire dalle case di partenza ritardando lo sviluppo e perdendo dei tempi (mosse), con grave danno per la posizione. Per ovviare a ciò è utile seguire una regola di carattere generale che rappresenta un po' il sunto di quanto trattato in questa sesta lezione:

In fase di apertura sviluppare nel modo più veloce e razionale i pezzi leggeri e non muovere uno stesso pezzo più di una volta consecutivamente, se non è strettamente necessario.

Tabella dei simboli

! Mossa giusta
!! Mossa ottima
? Errore
?? Grave errore
!? Mossa interessante
?! Mossa dubbia
+ Scacco al Re
++ Scacco doppio
Scacco matto
: cattura di un pezzo (anche: x)
0-0 Arrocco corto
0-0-0 0-0-0 Arrocco lungo
+- Vantaggio del Bianco
-+ Vantaggio del Nero
1-0 1-0 Vince il Bianco
0-1 0-1 Vince il Nero
½ Patta
e.p. Presa en passant
=D Promozione a Donna

Settima lezione

- **Il centro**
- **Occupazione e controllo del centro**
- **Centro chiuso**
- **Centro stabilizzato (colonne aperte)**
- **Centro mobile**
- **Pedone mobile centrale**
- **Centro aperto**
- **Controllo indiretto del centro**

Il centro

Si chiama centro il quadrato formato dalle case d4, e4, d5, e5.

Tutte le aperture tendono alla conquista di almeno una casa centrale: possedere una o più case centrali significa collocare i propri pezzi attivamente proprio su tali case. Ricordiamo infatti che un pezzo al centro esercita un forte controllo e inoltre, in caso di necessità, può rapidamente spostarsi sulle ali (ciò vale specialmente per i Cavalli).

Il centro si può occupare e controllare oppure solo controllare.

Occupazione e controllo del centro

Si ha quando si occupa una delle case centrali e se ne controlla un'altra con la spinta di due passi dei pedoni centrali (d - e). Esempio:

1 e4 (occupa e4 – controlla d5)

1 d4 (occupa d4 – controlla e5)

1...e5 (occupa e5 – controlla d4)

1...d5 (occupa d5 – controlla e4)

Controllo

Vi sono aperture che tendono inizialmente a non occupare subito il centro ma solo a controllarlo, riservandosi successivamente l'opportunità di occuparlo: un esempio è dato dalla partita Inglese e dalle difese Indiane.

Partita Inglese: 1 c4 (controlla d5) 1...c5 (controlla d4) 2 Cc3 (rinforza il controllo su d5 e controlla e4) 2...Cc6 (controlla c5 ed e4) 3 Cf3 (controlla d4 ed e5) 3...Cf6 (controlla d5 ed e4) 4 g3 (per sviluppare l'Alfiere in g2) 4...g6 (idem in g7) 5 Ag2 (rinforza il controllo delle case bianche del centro) 5...Ag7 (idem sulle case nere) 6 0-0 0-0 7 d3 (aumenta il controllo su e4) 7...d6. Dopo 7 mosse il centro non è ancora occupato ma entrambi i giocatori controllano bene le case centrali.

Difesa Est-Indiana: 1 d4 (occupa e controlla) 1...Cf6 (controlla) 2 c4 (controlla) 2...g6 3 Cc3 (controlla) 3...Ag7 4 e4 (occupa e controlla) 4...d6 (controlla). Il Bianco ha occupato il centro, il Nero si riserva di occuparlo in futuro.

A seconda delle diverse strutture di pedoni il centro assume diverse ma precise fisionomie: le più importanti sono: *Centro chiuso, centro stabilizzato, centro mobile, pedone mobile centrale e centro aperto.*

Centro chiuso

Diagramma: Bianco: PP c4 d5 e4 – Nero: PP c5 d6 e5.

I pedoni sono bloccati e non è possibile occupare le case centrali con i pezzi. Il gioco si sposta sulle ali e si cerca di attaccare il centro con la spinta dei pedoni sulla colonna f.

Diagramma: Bianco: PP d4 e5 – Nero: PP d5 e6

In questo caso saranno i pedoni c ed f ad essere usati per attaccare il centro.

Quando il centro è chiuso si può attaccare solo sulle ali, in genere dalla parte dove si ha una maggioranza di pedoni e/o di forze.

Centro stabilizzato

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d4 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 d5 f7 g7 h7.

I pedoni centrali sono bloccati: è possibile l'occupazione di pezzi: si cerca il controllo delle colonne c ed e con le Torri.

Se possibile si dispongono le Torri su colonne aperte (cioè prive di propri pedoni).

Centro mobile

Si ha quando i pedoni centrali non sono bloccati. Esempio:

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d4 e4 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 c6 e6 f7 g7 h7.

Il Bianco appena possibile cercherà di spingere ancora i pedoni d4 ed e4; il Nero provvederà ad impedirlo. *Se il centro è mobile ad un attacco su di un ala si risponde con un attacco al centro.*

Pedone mobile centrale

Si ha quando un pedone centrale ha oltrepassato la propria metà campo e ben sostenuto penetra nel campo nemico. *Un pedone centrale spinto in profondità rende difficili i collegamenti fra le forze nemiche.*

Centro aperto

Si ha quando il centro è privo di pedoni: *occorre in tal caso occupare il centro con i pezzi.*

Controllo indiretto del centro

Vediamo un esempio: 1 d4 Cf6 2 c4 e3 3 Cc3 (per spingere in e4) 3...Ab4; l'ultima mossa del Nero inchioda il Cavallo in c3 ed impedisce la progettata spinta del Bianco in e4 col pedone in e2: di fatto la mossa dell'Alfiere nero controlla, sia pure indirettamente, il centro.

Ancora un esempio: 1 e4 e5 2 Cc3 Cc6 3 Ab5: la terza mossa del Bianco attacca il Cavallo in c6. il quale difende il pedone centrale e5 e controlla la casa d4: l'Ab5 esercita quindi una pressione indiretta sul centro.

Ultimo esempio: 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Cc3 Cf6 4 Ag5 (a) Ae7 (b);

(a) L'Alfiere g5 inchioda il Cavallo f6 che perde in parte il controllo sulla casa e4.

(b) L'Alfiere e7 schioda il Cavallo f6 che riacquista il controllo sulla casa e4.

Ottava lezione

- **Pedone doppiato, isolato, arretrato: case deboli, case forti**
- **Pedoni sospesi e pedone passato**
- **Maggioranza sull'ala di Donna**
- **Osservazione**
- **Cenni sulle formazioni di pedoni: le formazioni Maroczy e Pillsbury**

Pedone doppiato, isolato, arretrato: case deboli, case forti

Terminata la fase d'apertura si viene a determinare una struttura di pedoni sulla quale si imposterà la condotta di gioco successiva.

Pedoni doppiati

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 c2 e4 f2 g2 h2 – Nero: PP a6 b7 c7 c6 f7 g7 h7.

I pedoni c7 e c6 sono pedoni doppiati che in genere costituiscono una debolezza nella struttura; debolezza che in un caso come questo è compensata dalla coppia degli Alfieri. (La posizione deriva dalla variante di cambio della Partita Spagnola – 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 a6 4 A:c6.

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 c2 e4 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 c7 c6 d6 f7 g7 h7.

Qui i pedoni doppiati sono compensati dall'apertura della colonna b (dove il nero può esercitare pressione) e dalla coppia degli Alfieri; d'altra parte il finale di soli pedoni è favorevole al Bianco.

Diagramma: Bianco: PP a3 c3 c4 d4 e2 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 c7 d7 e6 f7 g7 h7.

Pedoni doppiati derivanti dalla difesa Nimzo-Indiana - 1 d4 Cf6 2 c4 e6 3 Cc3 Ab4 4 a3 A:c3+. Il Bianco ha la coppia degli Alfieri: il Nero cercherà di fissare la debolezza dei pedoni c3 e c4 con la spinta di due passi del pedone c7, attaccando successivamente il pedone c4; per contro il Bianco occuperà il centro con e2-e4.

Pedone isolato

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 e3 f2 g2 h2 – Nero: a7 b7 d5 f7 g7 h7.

Il Nero cercherà di utilizzare il pedone d5 come base d'appoggio per i propri pezzi, meglio di tutti i Cavalli, sulle case c4 ed e4. Il Bianco cercherà di semplificare la posizione per sfruttare la debolezza del pedone d5 che non può essere difeso da altri pedoni neri (a): impedirà inoltre al Nero di spingere in d4. Per ottenere questo, collocherà un pezzo in d4 (l'ideale è un Cavallo), pezzo che non può essere scacciato da pedoni neri (b).

- La condizione rappresenta davvero la debolezza strutturale del Nero e, più in generale, di un pedone isolato.
- d4 è una casa forte per il Bianco, debole per il Nero: una casa è forte quando è sfruttabile e l'avversario non può controllarla con i pedoni.

Pedone arretrato

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d4 e5 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 c6 e6 f7 g7 h7.

Il pedone d4 è arretrato. Il Nero ha a disposizione la casa forte d5; il Bianco cercherà di sfruttare le case d6 ed e4 e di premere sul lato di Re.

Diagramma: Bianco: PP a3 b2 g5 – Nero: PP a4 f7 g6 h7.

I pedoni arretrati costituiscono una grossa debolezza nel finale; nel diagramma sopra riportato il pedone b2 non può essere spinto di due passi (ricordiamoci la presa "en passant"): la casa b3 è una casa forte per il Nero, debole per il Bianco. A destra il pedone g5 controlla ben tre pedoni neri.

Pedoni sospesi e pedone passato

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 e3 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 c5 d5 f7 g7 h7.

I pedoni c5 e d5 si dicono *sospesi*. Il nero cercherà di spingere in d4 liberando la diagonale a8-h1, creandosi un pedone passato, cioè un pedone che non è ostacolato da pedoni avversari: il Bianco

cercherà di impedire la spinta in d4 e semplificherà la posizione poiché nel finale i pedoni sospesi sono un po' più deboli.

Diagramma: Bianco: PP b5 g3 – Nero: PP a5 b4 g5 h5.

Il pedone bianco a5 è *passato*: il pedone nero h5 lo diventa dopo 1...h5-h4 (minacciando ...2...h4-h3) perché dopo 2 h3:g4 h5:g4 non può più essere fermato.

Maggioranza sull'ala di Donna

Diagramma: Bianco: PP a2 e4 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 f7 g7 h7.

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 c3 f3 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 e7 f7 g6 h7.

Una maggioranza di pedoni sull'ala di Donna quando sono stati eseguiti gli arroccchi corti rappresenta un certo vantaggio posizionale; infatti il giocatore che ha la maggioranza può crearsi un pedone passato lontano dal Re avversario, pedone che in finale rappresenta sempre un pericolo. Quindi, quanto più ci si avvicina al finale, tanto più aumenta l'importanza della maggioranza di pedoni sul lato di Donna.

Osservazione

Più volte si è detto che i Cavalli vanno collocati, se possibile, su case centrali: la ragione è che il Cavallo è un pezzo a corto raggio e solo al centro della scacchiera si può spostare rapidamente su un'ala o sull'altra; per esempio: se dobbiamo raggiungere la casa h4 con un Cavallo in a4 impieghiamo 5 mosse ed è chiaro che se il nostro avversario ci arriva in minor tempo può impiegare i tempi risparmiati per avvantaggiarsi su un'altra zona della scacchiera.

Il conto dei tempi (mosse) occorrenti per eseguire una certa manovra va sempre fatto controllando che il nostro avversario non impieghi tempi minori per effettuare un attacco a lui favorevole.

Cenni sulle formazioni di pedoni:

La formazione Maroczy

Diagramma: Bianco: PP a2 b3 c4 e4 f3 g2 h2.

Se il Bianco riesce ad arrivare in finale con la formazione Maroczy è avvantaggiato.

La formazione Pillsbury

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d4 e3 f4 g2 h2.

La casa e5 è ideale per installarvi un Cavallo e, in caso di cambio, vi è la scelta fra riprendere col pedone f oppure col pedone d, a seconda che sia conveniente aprire la colonna f e far pressione sull'ala di Re, oppure aprire la colonna d e premere sul centro.

Nona lezione

- **Il gambetto**
- **Il pezzo inchiodato e la schiodatura**
- **L'attacco doppio**
- **Il sacrificio in f7 (f2)**
- **La Torre in 7a traversa (o 2a)**
- **L'ottava (o prima) traversa**
- **Il Re nel finale di partita**

Il gambetto

Il gambetto è un sacrificio, generalmente di un pedone, che si propone in apertura per aumentare le possibilità di controllare il centro e/o per sviluppare più velocemente i pezzi.

Esempi:

Gambetto di Re: 1 e4 e5 2 f4 e:f4 (abbandona e5 e cede d4).

Gambetto di Donna: 1 d4 d5 2 c4 d:c4 (abbandona d5 e cede e4).

Gambetto Jaenisch: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 f5 4 e:f5 (abbandona e4 e cede d5).

Il pezzo inchiodato e la schiodatura

Un pezzo inchiodato sul Re o sulla Donna perde gran parte della sua efficacia: occorre provvedere in tempo per evitare che l'inchiodatura produca debolezze nella posizione.

Esempio: (Cambridge-Springs) 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Cc3 Cf6 4 Ag5 (inchiodatura) 4...Cbd7 5 e3 c6 6 Cf3 Il Nero può ora schiodare direttamente il Cf6 con 6...Ae7 oppure con 6...Da5 (toglie l'inchiodatura e inchioda a sua volta il Cc3), oppure può attaccare l'Ag5 con 6...h6. Vediamo come prosegue il gioco con la mossa più giocata nella pratica: 6...Da5 7 Cd2 (schioda il Cc3 e rinforza e4).

Si può riassumere quanto segue: per schiodare un pezzo si può:

- a) spostare la Donna o il Re
- b) attaccare il pezzo che inchioda
- c) interporre un altro pezzo.

L'attacco doppio

Abbiamo già incontrato situazioni di attacco doppio: la forchetta, il doppio di Cavallo e l'infilata. In particolare la Donna ha possibilità di attacco doppio o multiplo.

Esempi.

Diagramma: Bianco: Rg2 Dd8 PP a2 f2 g3 h2 – Nero: Rg7 Ta7 Ab2 PP f7 g6 h7.

1 Db6 (attacco doppio) 1...Ta2 (unica che difende) 2 Db3 (attacco doppio e guadagno di un pezzo).

Diagramma: Bianco: Rg1 Dd1 Ab1 PP f2 g2 h2 – Nero: Rh8 Da8 Aa3 PP a7 f7 g7 h7.

1 Dd3 (minaccia matto in h7 e attacca l'Aa3) e il Nero perde un pezzo.

Il sacrificio in f7 (f2)

Si è visto che i punti f7 ed f2 necessitano di un'attenzione particolare: vediamo ora come anche in una fase avanzata dell'apertura, trascurarli sia causa di sconfitta.

Partita Spagnola: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ab5 a6 4 Aa4 Cf6 5 0-0 Ae7 6 Te1 b5 7 Ab3 d6 8 c3 0-0 9 h3 Cb8 10 d4 Cbd7 11 Cbd2 Te8? La mossa corretta è 11...Ab7 seguita da 12...Te8; il Nero inverte le mosse e perde subito. 12 A:f7+ R:f7 13 Cg5+ Rg8 14 Ce6 guadagnando la Donna.

La Torre in 7a traversa (o 2a)

Posizione tipica: chi ha la mossa passa in vantaggio:

Diagramma: Bianco: Rg2 Td1 PP a2 b2 f2 g3 h2 – Nero: Rg7 Tc8 PP a7 b7 f7 g6 h7.

Mossa al Bianco: 1 Td7 Tb8 e la Torre bianca è attiva mentre quella nera è passiva.

Mossa al Nero: 1...Tc2 2 Tb1: uguali considerazioni a colori invertiti.

La Torre in 7a (o 2a) traversa svolge una potente azione sia in finale (come nell'esempio) che nel centropartita.

L'ottava (o prima) traversa

Quando i pedoni dell'arrocco non sono stati mossi, bisogna controllare che non vi siano possibilità di matto sull'ottava (o prima) traversa.

Esempio:

Diagramma: Bianco: Rg1 Ta1 PP f2 g2 h2 – Nero: Rg8 Ta8 PPa2 f7 g7 h7.

Il Nero sfrutta la debolezza della prima traversa: 1...Tb8!, e vince qualsiasi cosa faccia il Bianco.

Il Re nel finale di partita

Quando in una partita si sono cambiati quasi tutti i pezzi, comprese le Donne, e sulla scacchiera sono rimasti i due Re + pedoni + uno o due pezzi per parte, quale sarà la miglior collocazione per il

Re? Se le possibilità di matto sono drasticamente diminuite, il Re aumenta la sua forza e deve partecipare attivamente al gioco sia in fase offensiva che difensiva, e il posto migliore in generale è il centro della scacchiera: infatti è dal centro che il Re si può spostare rapidamente sui lati della scacchiera.

Curiosità

I campioni del mondo (ufficiali) di scacchi

Wilhelm Steinitz
Emanuel Lasker
José Raul Capablanca
Alexander Alekhine
Max Euwe
Mikhail Botvinnik
Vassily Smyslov
Mikhail Tal
Tigran Petrosjan
Boris Spassky
Robert Fischer
Anatoly Karpov
Garry Kasparov

Decima lezione

- **Analisi di una partita**

(Bianco) Kasparov – (Nero) Portisch (Ovest-Indiana)

1 d4 Cf6 2 c4 e6 3 Cf3 b6 4 Cc3 Ab7 5 a3 d5 6 c:d5 C:d5 7 e3 C:c3 8 b:c3 Ae7 9 Ab5+ c6
10 Ad3 c5 11 0-0 Cc6 12 Ab2 Tc8 13 De2 0-0 14 Tad1 Dc7?! (a) 15 c4 (b) d4 (c) 16 e:d4
Ca5 17 d5! e:d5 (d) 18 c:d5 A:d5 19 A:h7+ R:h7 20 T:d5 Rg8 (e) 21 A:g7!! R:g7 22 Ce5!
Tfd8 (f) 23 Dg4+ Rf8 24 Df5! (g) f6 (h) 25 Cd7+ T:d7 (i) 26 T:d7 Dc5 27 Dh7 Tc7 28
Dh8+ (j) Rf7 29 Td3 Cc4 30 Tfd1! Ce5? (k) 31 Dh7+ Re6 (l) 32 Dg8+ Rf5 33 g4! Rf4 34
Td4+ Rf3 35 Db3+ (m) 1 - 0

- a) 14...c:d4
- b) 15 e4?! Ca5 16 Tfe1 =
- c) 15...Af6?! 16 d5 Ce5 17 C:e5 A:e5 18 A:h7! +-
- d) 17...Cc4 18 De4! g6 19 Ac4 D:c4 20 De5 f6 21 De6+ Tf7 22 Tc1 Da6 23 d6 T:c1 24
T:c1 Ad8 25 Cg5! f:g5 24 Tc7!! A:c7 27 De8+ Tf8 28 De5 +-
e) 20...Dc2 21 Td2! Dc5 22 Ce5 +-
f) 22...f5 23 Td7 Dc5 24 Cd3 +-
22...Tcd8 23 Dg4 Rh7 24 Cd7 +-
22...Dc2 23 Dg4 Rh7 24 Td3 Tc6 25 Df5! +-
22...Th8 23 Dg4 Rf8 24 Df5 f6 25 Te1 Cc6 (25...Dc1 26 Tdd1+-) 26 Cd7 Rf7 27 Te7+ +-
g) 24 Cd7 T:d7 25 T:d7 De5 +=
- h) 24...Ad6 25 Df6! Cc4 (25...Rg8 26 Dg5 Rf8 27 Dh6 Re8 28 Te1+-; oppure 27...Rg8
28 Cg4! +-) 26 Cg6 Re8 27 Te1 Rd7 28 Te7 Rc6 29 Tc7 R:c7 30 Df7 Rh8 31 h4 +-
i) 26 T:d7 Dc5 27 Dh7 Tc7 28 Dh8+ Rf7 29 Td3 Cc4 30 Tfd1! Ce5? 31 Dh7+ Re6 32 Dg8+ Rf5 33 g4! Rf4 34
Td4+ Rf3 35 Db3+ (m) 1 - 0

- i) 25...Cg6? Rg7! (25...Re8? 26 Dh5!! Td5 27 Ce5 +/-) 26 Cf4 Td5 27 Dg6 Rh8 28 Dh6 (28 Ce6 Tg5) 28...Rg8 =
- j) 28 Td3? Df2!! =
- k) 30...Ad6! 31 Td5! Dc6 (31...Da3? 32 Td6! Cd6 33 Dh7 +/-) 32 h4 +/-
- l) 31...Rf8 32 Td8 +/-
- m) 35...Dc3 36 Dd5 +/-

Undicesima lezione

- **Il blocco**
- **Alfieri buoni e cattivi**
- **La “qualità”**
- **La combinazione**

Il blocco

Quando sulla scacchiera vi è un pedone passato, cioè un pedone che può avanzare senza essere ostacolato da pedoni avversari, occorre bloccarne l'avanzata; ricordiamoci che un pedone aumenta il proprio valore man mano che si avvicina alla casa di promozione. I pezzi migliori per effettuare un blocco sono i Cavallo, seguiti dagli Alfieri, dalle Torri e dalla Donna: più un pezzo è potente e minore è in partita la sua efficacia se viene usato per fermare un misero pedone.

Vediamo un esempio:

Diagramma: Bianco: PP a3 c4 d5 e4 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 c5 e5 f7 g7 h7.

Il pedone d5 è passato: la casa di blocco è d6: il pezzo ideale per il blocco in d6 è un Cavallo nero. Infatti il Cavallo non solo ferma il pedone d5 ma attacca anche i pedoni c4 ed e4 obbligando il Bianco alla loro difesa. Un Alfiere nero in d6 sarebbe invece totalmente passivo: non attaccherebbe infatti nessuna casa dello schieramento bianco ed avrebbe la funzione di un semplice pedone: i pezzi pesanti, d'altro canto, è meglio usarli per conquistare linee aperte o per attaccare punti deboli.

Alfieri buoni e cattivi

Premessa: chiameremo d'ora in poi Alfiere campochiaro l'Alfiere che muove su case chiare, Alfiere camposcuro l'Alfiere che muove su case scure.

Un Alfiere è *buono* quando dispone di diagonali aperte non essendo ostacolato nel suo raggio d'azione dalla presenza di propri pedoni: se invece un Alfiere si trova dietro la linea dei propri pedoni e questi sono su case dello stesso colore del campo in cui opera l'Alfiere, questo si dice *cattivo*. Si avverte la debolezza di un Alfiere cattivo specialmente nel finale, quando deve giocare contro un Cavallo oppure contro un Alfiere avversario dello stesso campo.

Esempi:

Diagramma: Bianco: PP a3 b4 d4 f2 g2 h4 – Nero: PP a6 b5 d5 e6 g6 h5.

Se il Nero possiede l'Alfiere campochiaro ha un finale sfavorevole contro un Cavallo o un Alfiere bianco: ha un finale pari contro un Alfiere bianco camposcuro.

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d5 e4 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 d6 e5 g7 h7.

Analizziamo le diverse possibilità in un finale di Alfieri:

- 1) Bianco Ad2 – Nero Ae7: il Bianco sta meglio.
- 2) Bianco Ae2 – Nero Ad7: il Nero sta meglio
- 3) Bianco Ad2 – Nero Ad7: finale pari.

In un finale, per quanto possibile, si cerchi sempre di mettere i propri pedoni su case di colore diverse dal campo dell'Alfiere avversario!

La “qualità”

Si ha il cosiddetto vantaggio della *qualità* quando si possiede una Torre in cambio di un Alfiere o di un Cavallo.

Compenso per la qualità: il vantaggio della qualità può essere compensato da svantaggi posizionali: vediamo insieme due analisi tratte dalla teoria delle aperture:

- Difesa Siciliana: 1 e4 c5 2 Cf3 d6 3 d4 c:d4 4 C:d4 Cf6 5 Cc3 g6 6 Ae3 Ag7 7 f3 0-0 8 Dd2 Cc6 9 Ac4 Ad7 10 0-0-0 Tc8 11 Ab3 Ce5 12 Ah6?! A:h6 13 D:h6 T:c3! 14 b:c3 Da5 Il Nero ha sacrificato la qualità in cambio di una migliore struttura pedonale e dell'iniziativa: l'arrocco bianco è indebolito e il gioco è pari.
- Difesa Caro-Kann: 1 e4 c6 2 d4 d5 3 Cc3 d:e4 4 C:e4 Af5 5 Cc3 Ag6 6 h4 h6 7 Cf3 Cd7 8 h5 Ah7 9 Ad3 A:d3 10 D:d3 e6 11 Ad2 Cgf6 12 0-0-0 Dc7 13 De2 0-0-0 14 Ce5 Cb6 15 Aa5 td5 16 b4? T:a5! 17 b:a5 Ca4 Il Nero minaccia ...C:c3, ...Da5, ...Aa3+: il Bianco, nonostante il vantaggio materiale ha una posizione difficile da difendere.

La combinazione

La combinazione è una serie di mosse coordinate che costringono chi le subisce a delle risposte forzate che indeboliscono la posizione o portano immediatamente alla sconfitta.

Vi sono vari tipi di combinazione: le più comuni sono combinazioni di scacco matto e combinazioni di guadagno di materiale.

E' importante comunque capire che una combinazione vincente scaturisce sempre da una posizione strategica superiore.

Vocabolario

Strategia: insieme di tutti gli elementi posizionali da cui scaturisce l'elaborazione del piano migliore per valorizzare la posizione stessa.

Tattica: attuazione pratica del piano mediante un'esatta successione di mosse.

Esercizi

- 1) Diagramma: B: Rf2 Df6 Td6 PP a3 b2 c4 e2 e3 – N: Rg8 Dg4 Te8 PP g6 h6 – muove il Nero.
- 2) Diagramma: B: Rg1 Db3 Ta1 Tf1 Ac4 Ad2 Cg3 PP a3 b2 f2 g2 h3 – N: Rh8 Dc7 Ta8 Tf8 Aa7 Ac6 Cf6 PP a6 b7 g7 h7 – muove il Nero.
- 3) Diagramma: B: Rb3 Dd7 Ac1 PP a2 b2 c3 f5 – N: Rg8 Dg2 PP f6 h2 – muove il Bianco.
- 4) Diagramma: B: Rg1 Dh5 Tc1 Tf1 Ab2 Ag2 Cc5 PP a2 b3 f2 g3 h2 – nero: Rg8 Db5 Tc8 Tf8 Ae6 Ae7 Cb4 PP a7 b7 f7 g7 h6 – muove il Bianco.
- 5) Diagramma: B: Rh1 De2 Td1 tf1 Ac4 Ag5 Cf5 PP a2 b2 c2 e4 g2 h2 – N: Rh8 Dc7 Ta8 Tf8 Ac5 Ae6 Cb6 PP a5 c6 e5 f7 g7 h7 – muove il Bianco.
- 6) Diagramma: B: Rh2 Df3 Tc1 Tf2 Ab2 Cd2 PP a2 b3 d4 d5 f4 h3 – Nero: Rh8 Dd6 Tg6 Tg8 Af5 Ah6 PP a7 b7 e7 f7 h7 – muove il Nero.
- 7) Diagramma: B: Rh1 Dd3 Ta1 Tb4 Af3 PP a3 b2 d5 g2 h2 – N: Rg8 De5 Ta8 Te8 Ad7 PP b6 b7 f7 g7 h6 – muove il Nero.
- 8) Diagramma: B: Rh1 De1 Tb3 Af1 PP b6 d5 g2 h2 – Nero: Rg7 Dd4 Ta8 Cf5 PP d6 e5 g6 – muove il Nero.

Dodicesima lezione

- **Il finale di Re e pedoni contro Re e pedoni**
- **Piccolo prontuario delle aperture**

Nei finali di Re e pedoni contro Re e pedoni è bene ricordare che si deve:

- 1) conquistare l'opposizione.
- 2) Ricordare la regola del quadrato per un pedone passato lontano.

- 3) Conquistare spazio, cioè portare il Re al centro: conquistare spazio significa innanzitutto toglierlo all'avversario, avere più libertà di manovra, avere più mosse a disposizione, avere l'iniziativa.
- 4) Sfruttare la debolezza dei pedoni (isolati, arretrati e doppiati)
- 5) Creare un pedone passato lontano il più possibile dal Re avversario: ciò è possibile dove si ha una maggioranza di pedoni.

Come sfruttare una maggioranza di pedoni sull'ala di Donna

Diagramma: Bianco: Rf2 PP a2 b2 g2 h2 – Nero: Rf7 PP a5 f5 g7 h7.

1 b3! Re6 2 Re3 Re5 3 h4 h6 4 a3 h6 5 b4 a:b4 6 a:b4 g5 7 h:g5 h:g5 Il Bianco ha un pedone passato lontano dal Re nero: il procedimento per vincere è semplice: si spinge il pedone libero b4 obbligando il Re nero ad allontanarsi dai propri pedoni del lato di Re che saranno catturati dal Re bianco. 8 b5 Rd5 9 b6 Rc6 10 Rd4 R:b6 11 Re5 e vince.

Come sfruttare un pedone arretrato

Se alla prima mossa (diagramma precedente) il Bianco commettesse l'errore di giocare 1 a3 perderebbe: 1 a3?? a4! Ora il Bianco si ritrova col Pb2 arretrato; ciò vanifica il vantaggio della maggioranza sul lato di Donna ed il Nero si creerà un pedone libero sul lato di Re. 2 Re3 g5 3 Rd4 Re6 3 Rc4 f4 e vince.

Se 4 Rb4 c4 5 R:a4 f3 6 g:f3 g:f3 e vince.

Se 4 h3 h5 5 Rb4 g4 6 h:g4 h:g4 7 R:a4 f3 8 g:f3 g:f3 e vince.

Se 4 Rd4 Rf5 e vince.

Per sfruttare una maggioranza di pedoni creando un pedone passato lontano dal Re avversario è quindi importante sapere quale pedone deve essere spinto per primo: questo pedone, di regola, è quello che davanti a sé non ha pedoni avversari: questo pedone è il *candidato* alla promozione: gli altri sosterranno in seguito la sua avanzata. *Diamo perciò la precedenza al candidato!*

Come sfruttare un'impedonatura

Un'impedonatura rende inutile una maggioranza di pedoni.

Diagramma: Bianco: Re1 PP a2 b2 c2 d4 f2 g2 h2 – Nero: Re8 PP a7 b7 c7 f7 f6 g7 h7.

1 Re2 Re7 2 Re3 Re6 3 c4 f5 4 f4 f5 5 g3 g5 6 h4! h6 7 h5 g4 (L'ala di Re è bloccata) 8 d5+! c:d5 9 c5! Rd7 10 Rd4 Rc6 11 a4 a5 12 b3 e vince.

Se 12... R muove 13 R:d5 +-.

Se 12...b5 13 c:b6 R:b6 14 R:d5 +-.

Come sfruttare un pedone isolato

Diagramma: Bianco: Rc1 PP a2 b2 c2 d4 f2 g2 h2 – Nero: Rg8 PP a7 c6 c7 d6 f7 g7 h7.

Primo obiettivo del Bianco: attaccare il pedone isolato a7.

1 Rd2 Rf8 2 Rc3 re7 3 Rb4 Rd7 4 Ra5 rc8 5 Ra6 Rb8

Secondo obiettivo: cambiare qualche pedone per dare più libertà al movimento del Re.

6 c4 Ra8 (se il Nero spinge i pedoni facilita il compito del Bianco) 7 b4 Rb8 8 a4 Ra8 9 c5 d:c5 10 d:c5 Rb8 11 f4 ra8 12 g4 Rb8 13 h4 ra8 14 f5 Rb8 15 g5 Ra8

Terzo obiettivo: provocare la spinta dei pedoni del nero per indebolirne la posizione.

16 h5 g6 (mossa forzata per non perdere subito: infatti se 16...Rb8 17 g6! h:g6 18 f6 g:f6 19 h6 – se 17...f:g6 18 h6! g:h6 19 f6! – se 16...f6 17 h6! – se 16...h6 17 f6!) 17 h:g6 h:g6 18 f:g6 f:g6

Quarto obiettivo: attaccare il pedone g6.

19 b5 c:b5 20 R:b5 Rb8 21 c6 Rc8 22 Ra6 Rb8 23 a5 (1) Ra8 24 Rb5 Rb8 25 Rc5 Rc8 26 Rd5 Rd8 27 Re6 re8 28 Rf6 rf8 29 R:g6 Rg8 30 Rf6 rf8 31 g6 Re8 32 g7 e il Bianco vince.

(1) Nota dopo la 23a mossa del Bianco: dopo questa mossa il Nero è in *zugzwang*, cioè in una situazione tale che *qualunque mossa faccia peggiora la propria posizione*.

Esercizi

- 1) *Diagramma: Bianco: PP a2 b2 c2 – Nero: Cb3 PP a7 b7.*
Come deve effettuare il Bianco la cattura del Cavallo per poter conservare la maggioranza sul lato di Donna?
- 2) *Diagramma: Bianco: Rf4 Pc5 – Nero: Rh4 Pg3.*
Il Bianco muove e vince sfruttando una risorsa tattica e la regola del quadrato. Come?
- 3) *Diagramma: Bianco: Rg4 Pe4 – Nero Rc5 Pe5.*
Il Bianco ha la mossa: può guadagnare il pedone nero? In caso affermativo può vincere?
- 4) *Diagramma: Bianco: Rg2 PP a6 c6 – Nero: Rb8 PP f4 g4 h4.*
Vince chi ha la mossa.
- 5) *Diagramma: Bianco: Rd5 PP b4 f2 – Nero: Rh5 PP b5 g4.*
Il Bianco vince sfruttando la regola che dice: *attaccare i pedoni alle spalle!*

L'attacco di minoranza

Scopo di un attacco di minoranza (che in genere si effettua sull'ala di Donna, più raramente sul lato di Re) è di annullare o di indebolire la maggioranza di pedoni dell'avversario, indebolendone seriamente la struttura pedonale stessa.

Diagramma: Bianco: PP a2 b2 d4 e3 f2 g2 h2 – Nero: PP a7 b7 c6 d5 f7 g7 h7.

Nell'esempio sopra riportato un attacco di minoranza si sviluppa generalmente con 1 b2-b4 seguita da 2 a2-a4 e da 3 b4-b5: così facendo si crea o un pedone isolato in b7, oppure un pedone arretrato in c6, oppure ancora si può aprire la colonna b per l'azione dei propri pezzi pesanti.

Diagramma: Bianco: Tb1 Ad3 PP a2 b2 d4 – Nero: Ae7 PP a7 b7 c6 d5.

Prima di effettuare la spinta dei pedoni, conviene sostenerli con una Torre piazzata in b1 poiché in genere il Nero controlla la casa b4 con un Alfiere in e7; inoltre conviene piazzare l'Alfiere bianco campochiaro nella casa d3 per impedire al nero di giocare il proprio Alfiere cacampochiaro in f5, attaccando la casa b1 d impedendone l'accesso alla Torre bianca, come si è detto poc'anzi.

Piccolo prontuario delle aperture

Le aperture più giocate e la loro denominazione

Partite di Re (gioco aperto)

Partita di Alfiere: 1 e4 e5 2 Ac4

Partita Viennese: 1 e4 e5 2 Cc3

Partita del centro: 1 e4 e5 2 d4

Gambetto di Re: 1 e4 e5 2 f4

Difesa Philidor: 1 e4 e5 2 Cf3 d6

Difesa Russa: 1 e4 e5 2 Cf3 Cf6

Partita Scozzese: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d4

Partita dei Quattro Cavalli: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Cc3 Cf6

Partita Italiana: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ac4

Partita Spagnola: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ac4

Gambetto Evans: 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Ac4 Ac5 4 b4

Partite di Re (gioco semi-aperto)

Difesa Scandinava: 1 e4 d5

Difesa Francese: 1 e4 e6

Difesa Caro-Kann: 1 e4 c6

Difesa Alekhine: 1 e4 Cf6

Difesa Nimzowitsch: 1 e4 Cc6

Difesa Pirc: 1 e4 d6

Difesa Siciliana: 1 e4 c5

Partite di Donna (gioco chiuso)

Gambetto di Donna accettato: 1 d4 d5 2 c4 d:c4

Partita Ortodossa: 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Cc3 Cf6 4 Ag5 Ae7

Difesa Cambridge Springs: 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Cc3 Cf6 4 Ag5 Cbd7 5 e3 c6 6 Cf3 Da5

Difesa Tarrasch: 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Cc3 c5

Difesa Slava: 1 d4 d5 2 c4 c6

Difesa Olandese: 1 d4 f5

Difesa Cigorin: 1 d4 d5 2 c4 Cc6

Partite di Donna – indiane (gioco semi-chiuso)

Difesa Nimzo-Indiana: 1 d4 cf6 2 c4 e6 3 Cc3 Ab4

Difesa Ovest-Indiana; 1 d4 Cf6 2 c4 e6 3 Cf3 b6

Difesa Grunfeld: 1 d4 Cf6 2 c4 g6 3 Cc3 d5

Difesa Est-Indiana: 1 d4 Cf6 2 c4 g6 3 Cc3 Ag7 4 e4 d6

Difesa Benoni: 1 d4 c5

Aperture eccentriche o eterodosse

Partita Inglese: 1 c4

Partita Reti: 1 Cf3

Partita Bird: 1 f4

Apertura Larsen: 1 b3

Tredicesima lezione

- **I finali senza pedoni**
Re e Donna contro forze varie
Re e Torre contro forze varie

Re e Donna contro forze varie

R + D contro R + T

R + D contro T + A

R + D contro T + C

La Donna vince sempre: il procedimento è il seguente:

- a) a) Costringere il Re avversario ai bordi della scacchiera, meglio ancora se in prossimità degli angoli.
- b) b) Non appena il pezzo nemico si allontana dal proprio Re, catturarlo con opportuni scacchi (attacco doppio).

R + D contro R + T + A

R + D contro R + T + C

Il gioco è sempre patto, tranne casi eccezionali di cattiva posizione dei pezzi difensori.

R + D contro R + T + T

Il gioco in genere è patto anche se le due Torri sono leggermente più forti della Donna, la quale può rifugiarsi dando scacco perpetuo.

R + D + A (o C) contro R + D

Un pezzo leggero in più non è sufficiente per vincere: tuttavia se la parte più debole è mal piazzata è possibile vincere, come risulta dal seguente esempio:

Diagramma: Bianco: Rg7 Dd8 Ch4 – Nero: Re5 Dc6.

1 Cg6+ Re4 2 Dh4+ Re3 3 De1+ Rd4 4 Dg1+ guadagnando la Donna alla mossa successiva.

Attenzione! Nel caso di R+D+A contro R+D il Re della parte debole non deve mai andare nell'angolo dello stesso colore del campo su cui opera l'Alfiere.

R + D contro R + A + C

La teoria considera patte le due posizioni seguenti:

a) *Diagramma: Bianco: Re8 Dh5 – Nero: Rg8 Ag7 Ce5.*

Posizione di parità nella zona con l'angolo dello stesso colore del campo dell'Alfiere.

b) *Diagramma: Bianco: Rh1 Da1 – Nero: Re3 Cf3 Ah3.*

Posizione di parità: il Cavallo non deve mai muovere, l'Alfiere muove in h3 o in f1 a seconda di dove sale la Donna.

R + D contro R + A + A

La Donna ha possibilità di vittoria sebbene le manovre vincenti siano complesse e richiedano spesso un numero maggiore di mosse rispetto a quanto consentito dal regolamento (50 mosse).

In partita dopo 50 mosse consecutive senza movimento di pedoni e e/o cattura di pezzi si ha la patta se uno dei due giocatori rivendica questo diritto.

Re e Torre contro forze varie

R + T contro R + A

Chi ha l'Alfiere deva manovrarlo in modo da impedire all'avversario la conquista dell'opposizione, evitando sempre di portare il Re nell'angolo di colore uguale a quello del campo dell'Alfiere.

R + T contro R + C

A gioco corretto si ha la parità purché il difensore non si trovi relegato in un angolo: anche in questo finale bisogna manovrare col Cavallo per impedire al Re avversario di guadagnare l'opposizione.

R + T contro R + A + A + C

Qui i tre pezzi leggeri possono vincere sebbene con manovre molto complesse.

R + T contro R + A + C + C

Per pattare è sufficiente dare la Torre per l'Alfiere: sappiamo già che i due Cavalli non sono in grado da soli di vincere.

Questi ultimi due sono finali molto difficile per la difesa: specialmente nel secondo dove basta una piccola imprecisione per perdere la partita: a gioco corretto da ambo le parti si dovrebbe comunque riuscire a pattare.

COPYRIGHT: Angelini & Martelli

1990